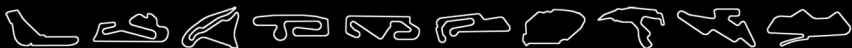


3134314-299

FIA GT RACING GAME

GET REAL





MEILLEURES
PHOTOS



MEILLEURES
VIDÉOS



MEILLEURS
JEUX



MEILLEURES
PERFORMANCES

EXIGEZ de meilleurs jeux

Performances, compatibilité et fiabilité font de NVIDIA® la plate-forme préférée des joueurs à travers le monde. Les jeux les plus en vogue sont développés sur du matériel NVIDIA pour fonctionner sur du matériel NVIDIA. Grâce aux processeurs NVIDIA GeForce™ FX et à la gamme GeForce™ 6, donnez vie à des images saisissantes et à des personnages plus vrais que nature.

Repérez le logo "NVIDIA: The way it's meant to be played*" sur les jeux et le matériel informatique afin de bénéficier de l'expérience "Install-and-play" absolue. Équipez votre ordinateur d'un processeur NVIDIA GeForce™ FX ou de la gamme GeForce™ 6: vous découvrirez la meilleure façon de jouer.



<http://eu.nvidia.com>

Sommaire

CONTROLE DU JEU	04
MODE DE JEU	06
OPTIONS	07
OPTIONS DU CONTROLEUR	17
MODE ARCADE	20
MODES SEMI-PRO ET SIMULATION	23
CONSEILS AU DEBUTANT	43
AFFICHAGE TETE HAUTE (HUD)	44
AFFICHAGE ADL MOTEC	48
DRAPEAUX ET REGLES	50
POINTS	51
PENALITES DE POIDS	52
GUIDE MULTIJOUEURS	54
PARTICIPATION	57
HEBERGEMENT	58
SERVEURS DEDIES	61
RECORDS DU TOUR	62
GLOSSAIRE	64
TRACKIR	66
GENERIQUE	67
CONTRAT DE LICENCE (CLUF)	70

A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-même ou par votre enfant

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. II. - Avertissement sur l'épilepsie Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

AVERTISSEMENT CONCERNANT LES RISQUES D'EPILEPSIE ET DES PRECAUTIONS A PRENDRE LORS DE L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. En tout état de cause, veuillez respecter les règles suivantes lors de l'utilisation d'un jeu vidéo : - évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil ; - assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée ; - en cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

(Décret no 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo)

GTR est basé sur des licences officielles des écuries de course mentionnées dans le jeu. Les noms Ferrari, Chrysler, Lister, Lamborghini, Saleen, Mosler, Chevrolet, Corvette, Porsche, Seat, Morgan, BMW, Lotus et Vertigo sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Contrôle du jeu

CONTRÔLE AU CLAVIER

Voici les affectations de touches clavier définies au départ. Vous pouvez les modifier à tout moment depuis la page Contrôleur.

Contrôles de la voiture et de la course (dans l'ordre d'apparition à l'écran)

FONCTION	TOUCHE PAR DEFAUT
Accélérer	Q
Freiner	W
A gauche	;
A droite	:
Rapport supérieur	Alt gauche
Rapport inférieur	Alt droite
Embrayage	A
Limiteur de vitesse stands	L (évite les excès de vitesse dans la ligne des stands)
Mode LCD	Espace (cycle parmi les données ADL MoTec)
Demande Position	7 (demande la position à l'ingénieur aux stands)
Demande Statut dégâts	8 (demande une évaluation des dégâts à l'ingénieur aux stands)
Demande Arrêt stand	9 (demande l'autorisation d'arrêter aux stands)
Sélection dans menu	Entrée (active une commande du menu de course)
Menu Haut	curseur Haut (monte dans le menu de course)
Menu Bas	curseur Bas (descend dans le menu de course)
Menu Augmenter valeur	curseur Droite
Menu Réduire valeur	curseur Gauche
Equilibre freins (AV)	^ (règle les freins avant)
Equilibre freins (AR)	\$ (règle les freins arrière)
Contrôle IA	I (prise de contrôle par le moteur IA)
Légendes concurrents	Tab (affiche les noms des concurrents)
Rétablissement	E (remise dans l'axe sur demande)
Instant Replay	R (lecture de X secondes comme défini dans les options)
Pause	P (suspension en pleine course)
Vue pilote	MAJ gauche (cycle parmi les vues)
Regarder à gauche	V
Regarder à droite	N
Regarder derrière	B
Basculer rétros.	1 (active/inhibe les rétroviseurs latéraux et central)
Basculer HUD	2 (active/inhibe l'afficheur HUD MoTec)
Basculer MoTeC	3 (cycle parmi les modes disponibles)
Chat en temps réel	C (active la tchatte en course)
Menu de course	Echap (ouvre le menu en course)

Contrôle du jeu

Touches de fonction

FONCTION	TOUCHE PAR DEFAUT
Aide direction on/off	F1
Assistance au freinage on/off	F2
Assistance à la stabilité on/off	F3
Remise dans l'axe on/off	F4
Dégâts on/off	F5
Boîte automatique on/off	F6
Antipatinage off/bas/haut	F7
ABS off/bas/haut	F8

Contrôle du Replay

FONCTION	TOUCHE PAR DEFAUT
Marche arrière	Haut (curseur)
Pause	Bas (curseur)
Lecture rapide	Droite (curseur)
Rembobinage	Gauche (curseur)
Ralenti 1	Suppr (pavé num)
Ralenti 2	Inser (pavé num)

Vues caméra extérieure (Swingcam)

FONCTION	TOUCHE PAR DEFAUT (pavé numérique)
Caméra extérieure Bas	2
Caméra extérieure Gauche	4
Caméra extérieure Reset	5
Caméra extérieure Droite	6
Caméra extérieure Zoom	7
Caméra extérieure Haut	8
Caméra extérieure Zoom	9
Voiture suivante (aussi depuis les stands)	+
Voiture précédente (aussi depuis les stands)	-

Angles de caméra

FONCTION	TOUCHE PAR DEFAUT
Vue Cockpit	Inser
Autres vues	Home
Vue ext. Swingcam	Page Up
Vue Cabine TV	Page Down

Modes de jeu



Sélection du mode de jeu

ARCADE

Le mode Arcade propose une expérience de course automobile de niveau supérieur permettant d'atteindre des vitesses stupéfiantes dans des voitures faciles à manier. Il est préconisé pour les débutants et tous ceux qui désirent faire une petite partie de course de voitures sans s'engager sur un long entraînement préalable. Aucun réglage complexe de la voiture n'est requis. Montez à bord, démarrez et en avant pour brûler de la gomme et semer les concurrents !

SEMI-PRO

Ce mode propose un comportement assez réaliste des voitures, sans atteindre le degré de finesse de pilotage du mode Simulation. Le mode Semi-Pro permet au pilote d'améliorer ses temps au tour au fur et à mesure qu'il augmente ses capacités de pilote et qu'il peaufine le réglage de sa voiture.

SIMULATION

Le mode Simulation (Sim) est le mode ultime qui offre une véritable expérience du pilotage à tous les niveaux. Les voitures et les circuits sont strictement identiques aux conditions de course réelles. Les joueurs qui débutent en simulation de course automobile peuvent commencer en conservant les réglages par défaut de la voiture et les assistances au pilotage. Les pilotes intermédiaires et confirmés peuvent désactiver les assistances et retoucher les paramètres de la voiture pour rejoindre le niveau de la simulation la plus fidèle au réel.

Peut-on imaginer une voiture de course imbattable ? Peut-on gagner toutes les courses avec une voiture bien réglée ? Vérifiez par vous-même en tirant profit des multiples réglages de paramètres de la voiture au niveau des suspensions, de l'aérodynamique, des rapports de boîte, du carrossage, etc.

Options (tous modes)

PAGE JEU

Vue par défaut - Vous choisissez ici la vue utilisée pendant la course. Le choix Cockpit permet de voir la route devant et tout l'équipement intérieur ainsi que le rétroviseur. Le choix Nez montre la piste juste devant la voiture. Le choix Extérieur propose une vue externe plongeante de l'arrière.

Tachymètre - Vous pouvez choisir entre Kilomètres/Heure ou Miles/Heure pour l'affichage MoTeC.

Unités de mesure - Vous décidez ici d'afficher les paramètres du garage en unités métriques ou anglo-saxonnes.

Centre de messages - Affiche une fenêtre de message en haut de l'écran pour montrer les messages générés par le jeu pendant la course et les messages des autres joueurs lorsque vous êtes en multi-joueurs.

Musique à bord - Contrôle l'écoute de musique à bord.

PAGE RÉALISME (MODE ARCADE)

Indicateurs de virage - Fait apparaître un panneau qui indique la sévérité du prochain virage.

Boîte automatique - Boîte à passage de rapports automatiques.



Mode Arcade, page Jeu des options

Options (modes Semi-pro et Simulation)

PAGE RÉALISME - MODES SEMI-PRO ET SIMULATION

Consommation du carburant - C'est vous qui décidez comment le carburant est consommé pendant la course. Lorsque l'option est inactive, aucun carburant n'est consommé. Vous ne tomberez jamais en panne d'essence et n'aurez jamais besoin d'aller faire le plein. Le choix Normal permet de parcourir une distance normale en fonction du carburant emporté.

X2 à X7 augmentent la consommation dans le rapport indiqué. En augmentant la consommation, vous vous obligerez à vous arrêter plus souvent au stand.

La consommation de carburant choisie s'impose aussi à tous les autres concurrents autopilotés par le moteur IA. En mode multijoueurs, c'est l'hôte qui héberge la course qui détermine la consommation pour tous les joueurs dans les paramètres d'hôte.

Usure des pneus - Vous contrôlez le niveau d'usure des pneus pendant la course. Lorsque l'option est inactive, les pneus ne s'usent jamais et n'ont pas à être changés. Dans le choix normal, les pneus s'usent au long de la course, selon la nature des pneus choisis ainsi que la température et les conditions du circuit. L'usure des pneus a un effet sur le comportement de la voiture car ils deviennent lisses au bout de quelques tours.

Comme pour la consommation de carburant, les choix X2-X7 augmentent la vitesse d'usure des pneus, ce qui oblige à vous arrêter au stand. L'usure de pneus choisie s'impose aussi à tous les autres concurrents autopilotés par le moteur IA. En mode multijoueurs, c'est l'hôte qui héberge la course qui détermine l'usure des pneus pour tous les joueurs dans les paramètres d'hôte.



Options, page Réalisme

Options (modes Semi-pro et Simulation)

PAGE RÉALISME (SUITE)

Pannes mécaniques - Si vous désactivez cette action, vous ne subirez aucune panne mécanique. Avec le choix normal, les pannes surviendront en fonction de différents critères, que ce soit le temps ou les collisions. En choisissant un taux de panne dépendant du temps, la probabilité de survenue d'une panne est adaptée aux courses brèves.

Le choix Saison provoque l'exclusion de la course d'une voiture qui ne franchit pas la ligne d'arrivée pour cause mécanique dans les mêmes conditions que dans la course réelle GTR.

Sensibilité aux dégâts - Utilisez le curseur de réglage pour définir la résistance aux chocs de votre voiture en cas de collision. Plus la sensibilité est grande, plus les voitures seront fragiles même à basse vitesse. La plage va de 20% à 200%.

Luminosité variable - Fait varier la luminosité du plein jour à l'obscurité puis au jour en fonction de la durée de course. N'a d'effet que dans la course sur 24 heures spéciale de Spa Francorchamps. Si cet effet est actif pour une course courte, vous serez fréquemment distrait par les variations de luminosité.

Jaune avec Safety Car - Permet de décider de faire apparaître une voiture de sécurité en cas d'accident majeur. Toutes les voitures doivent ralentir et rester derrière la Safety Car sans pouvoir se dépasser les uns les autres.

Règles des drapeaux - Active ou inhibe la prise en compte des règles de drapeaux. Pour tous détails, reportez-vous à la page 50.



Options (modes Semi-pro et Simulation)



Détail des options d'assistance au pilotage

AIDES AU PILOTAGE (ASSISTANCES)

Les options suivantes sont regroupées sous le terme de Assistances. Elles servent à faciliter le pilotage.

Aide au freinage - Fournit une assistance au freinage au moment approprié pour prendre un virage.

Aide à la stabilité - Réduit les risques de tête à queue.

Remise dans l'axe - Remplace la voiture dans la trajectoire après un tête à queue ou une sortie de route (voir aussi la touche Rétablissement).

Aide à la direction - Rend plus simple l'utilisation de la direction lorsque vous pilotez la voiture avec le clavier ou une manette. Précalcule la quantité de braquage requise pour négocier chaque virage.

Embrayage automatique - Empêche le moteur de caler si le régime est trop faible. Empêche également les têtes à queue si vous passez un rapport trop petit à haut régime. Aide à adapter le régime moteur à la vitesse de la voiture lors des changements de rapports.

Boîte automatique - Fait passer les rapports automatiquement. Cette assistance est conseillée aux pilotes débutants et à ceux utilisant un clavier tant qu'ils n'ont pas maîtrisé l'accélération, le freinage et le placement sur la trajectoire optimale.

Marche arrière automatique - Après freinage jusqu'à l'arrêt complet, si vous maintenez le frein, cette option fait passer la marche arrière après un bref délai.

Ignorer les dégâts - Avec cette option, la voiture devient insensible aux chocs.

Options (modes Semi-pro et Simulation)

PAGE RÉALISME (SUITE)

Indicateurs de virage - Suggère dans un petit panneau lumineux en surimpression l'angle et la sévérité du prochain virage.

Indicateur de sortie des stands - Indique dans quel sens vous devez sortir du stand pour rejoindre la piste dans le bon sens.

Flèche de point d'arrêt au stand - Montre précisément devant quel stand vous devez vous arrêter.

Freins ABS - Si vous choisissez Haut, les roues ne se bloqueront quasiment jamais. Avec la valeur Bas, vous conservez une certaine assistance contre le blocage.

Antipatinage - Avec la valeur Haut, les roues ne patineront presque jamais, même si vous accélérez trop fort en départ arrêté. Avec la valeur Bas, vous patinerez si vous écrasez le champignon, mais le patinage est globalement réduit. L'anti-patinage permet également de diminuer les risques d'effectuer un tête à queue en virage.

Touche QuickChat #1 à #10 - Ces touches permettent de définir dix messages pour communiquer rapidement avec d'autres pilotes pendant une course en ligne ou en réseau local. Vous pouvez émettre l'un des dix messages par frappe d'une seule touche, comme défini dans la page des contrôles. Vous modifiez la configuration des touches Quickchat dans la page Divers du menu des boutons.

Ajouter nouvelles voitures - Cette option décide quand les voitures des concurrents qui se joignent à la course sont chargées pendant une session multi-joueurs. Avec le choix Toujours, les voitures des concurrents sont chargées dès que les joueurs rejoignent la session en ligne. Cela peut entraîner un retard ou un léger blocage pendant que le nouveau joueur est synchronisé avec la session et que sont chargées les données physiques et graphiques sur votre système. Vous pourrez voir immédiatement la voiture du concurrent, mais sa décoration de carrosserie sera un noir simple jusqu'à ce que vous retourniez au garage.

Si vous choisissez **Au garage seulement**, les voitures des nouveaux joueurs ne seront chargées que lorsque vous reviendrez au garage. Vous ne verrez pas les voitures des nouveaux joueurs, mais vous ne souffrirez ainsi pas de blocages ou de ralentissements. En revanche, les nouveaux joueurs verront votre voiture. S'ils entrent en collision avec vous, vous aurez l'impression d'être rentré dans un mur. Lorsque vous revenez au garage, les décorations et les données physiques des voitures seront chargées puis les collisions seront gérées correctement.

Si vous choisissez **Si vitesse supportable**, les voitures des nouveaux concurrents ne seront chargées que lorsque vous êtes arrêté ou hors piste, en somme si votre vitesse est inférieure à 10 m/seconde (cette vitesse peut être modifiée dans le fichier .PLR au niveau de l'entrée "Delay Join Speed Threshold").

Afficher tchat à bord - Lorsque cette option est cochée, les textes des joueurs en ligne sont affichés en vue Cockpit. Lorsque l'option n'est pas active, ces messages n'apparaissent que dans la vue externe.

Options (tous modes)

PAGE DES OPTIONS VIDÉO



Page des options Vidéo

Détails généraux - Cette option permet de choisir parmi quatre niveaux généraux d'affichage des détails. En choisissant un des niveaux, vous provoquez une sélection automatique appropriée de toutes les options suivantes. Vous pouvez aussi effectuer un réglage personnalisé en intervenant sur chacune des options de détail. En général, il est conseillé de choisir un niveau global puis d'effectuer un réglage fin au niveau d'un ou de plusieurs paramètres vidéo. Dès qu'une option détaillée est modifiée, le niveau général affiche Spécifique ou Perso.

Détails de la voiture du joueur - Contrôle le niveau de détails graphiques pour afficher votre voiture.

Détails des autres voitures - Détermine le niveau de détails graphiques des voitures des concurrents.

Détails du circuit - Contrôle le nombre d'objets visibles sur les côtés de la piste.

Effets spéciaux - Contrôle le niveau de détails des effets spéciaux tels que la fumée, les traces de dérapage, les marques de collision, etc.

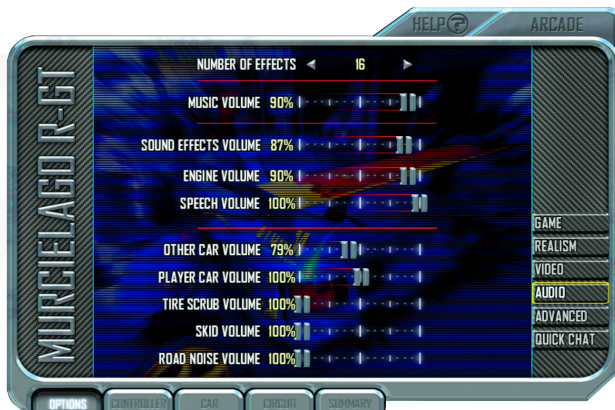
Reflète sur les voitures - Contrôle la quantité d'effet de lumière se réfléchissant sur les carrosseries des voitures.

Ombres - Contrôle le niveau de détails des ombres portées des voitures sur la piste.

Voitures visibles au maximum - Contrôle le nombre maximal de voitures qui peuvent être affichées simultanément à l'écran, en comptant celles qui apparaissent dans les rétroviseurs. Une réduction soulage les traitements d'affichage

Options (tous modes)

PAGE DES OPTIONS AUDIO



Page des options Audio

Nombre d'effets - Détermine le nombre d'effets de circuit et de voitures. Les sons des voitures concernent toutes les voitures en course. L'échelle va de 8 à 32.

Volume musique - Permet de régler le volume des musiques d'ambiance, pendant la course, au garage ou lors des choix dans les menus. L'échelle va de 0 à 100.

Volume bruits - Permet de régler le volume des bruits de course (chaussée, transmission, passage de vitesse, etc.). L'échelle va de 1 à 100.

Volume moteur - Règle le volume des moteurs des voitures. Concerne les moteurs de tous les véhicules en compétition. Pour régler le volume de votre voiture séparément, modifiez le réglage des options Volume voiture joueur et Volume autres voitures. L'échelle va de 0 à 100.



Options (tous modes)

Volume de parole - Règle le volume des annonces vocales de votre équipe au stand et des officiels. L'échelle va de 0 à 100.

Volume des autres voitures - Règle le volume des autres voitures en course. L'échelle va de 0 à 200.

Volume de la voiture du joueur - Règle le volume de votre propre voiture. Permet de distinguer les bruits de votre moteur, de votre transmission, de vos freins, et autres bruits spécifiques de tous les autres bruits émis. L'échelle va de 0 à 200.

Volume des crissements de pneus - Règle le volume des bruits émis par les pneus qui patinent. Ce son permet d'avoir une idée de l'arrivée en perte d'adhérence. L'échelle va de 100 à 200.

Volume des dérapages - Règle le volume des pneus lorsqu'ils dérapent sur la chaussée. Vous entendez ce bruit lorsque vous avez dépassé la limite d'adhérence. L'échelle va de 100 à 200.

Volume des bruits de chaussée - Règle le volume du bruit généré par le roulement des pneus sur la chaussée. L'échelle va de 100 à 200.



Options (tous modes)

PAGE AVANCÉ

Vent dans les arbres - Ajoute une animation faisant bouger les branches des arbres.

Pitboard - Avec cette option, vous voyez apparaître le panneau d'affichage (pitboard) lorsque vous passez le long de la ligne des stands. Il mentionne votre position ainsi que le temps partiel et l'écart entre votre voiture et celles qui vous précèdent et vous suivent.

Sons des menus - Contrôle l'émission de son pendant les clics sur les boutons et les changements de focus du pointeur de souris.

Textures du revêtement en basse résolution - Par défaut, cette option est inactive. Si vous disposez d'une carte vidéo peu performante ou constatez des problèmes de performances dans le jeu, activez cette option pour améliorer votre frame rate.

Equilibre du niveau de détails - Contrôle la vitesse à laquelle les détails des objets disparaissent en fonction de la distance. L'échelle va de 75 à 125.

Noirceur de la nuit - Permet de régler le niveau d'obscurité de la nuit sur le circuit SPA. Les valeurs possibles s'étalent entre 10% (le plus sombre) et 80% (nuit de pleine lune). La valeur par défaut vaut 45.

Rétroviseur virtuel - Cette option affiche un rétroviseur central au milieu de l'affichage en haut. Ce rétroviseur supplémentaire permet de voir sous des angles inaccessibles aux rétroviseurs latéraux. Vous pouvez l'activer et le masquer avec la touche 1.

Dégâts Vertex - Fait afficher des rayures et des bosses sur les voitures résultants des collisions entre elles ou contre le décor.

Roues détaillées - Activez cette option pour que les roues de toutes les voitures soient affichées dans les moindres détails.

Pare-brise visible - Simule l'accumulation de la poussière, des insectes et de l'huile sur le pare-brise. N'a d'effet que dans la vue Cockpit.

Volant visible - Permet de faire afficher le volant dans la vue Cockpit.

ADL MoTeC Visible - Permet de faire afficher les données du journaliste ADL (Advanced Dash Logger) de MoTeC dans la vue Cockpit.



Options (tous modes)

Simulation force G - Utilisez le curseur avec la souris pour régler le pourcentage d'effet de la force centrifuge pendant la course. En vue Cockpit, plus ce pourcentage de force-G est important, plus l'affichage répondra aux mouvements de la voiture.

Visée Apex - Réglez le curseur avec la souris pour modifier le pourcentage de variation de l'affichage dans les virages. Plus ce pourcentage est élevé, plus votre tête va tourner pendant que vous tournez.

Déplacement des paysages - Utilisez le curseur avec la souris pour modifier le pourcentage de variation d'affichage lorsque la voiture saute sur une bosse ou grimpe une côte.

Attention : pour pouvoir profiter des deux options suivantes, vous devez disposer d'une carte vidéo à hautes performances avec au moins 128 Mo de mémoire vidéo.

Cockpit en haute résolution -- Cette option permet d'afficher le maximum de détails lorsque vous pilotez en vue Cockpit.

Carrosserie en haute résolution - Permet d'afficher le maximum de détails des carrosseries.



Cockpit de Ferrari 575 en haute résolution

Contrôleur (tous modes)

PAGE CONTRÔLEUR

ECRAN DES BOUTONS



Page de sélection du contrôleur

Cliquez sur **CLAVIER** ou sur l'un des trois noms de périphériques pour configurer le contrôleur principal. GTR va chercher à déterminer les réglages optimaux de retour de force. La liste de configuration des boutons est répartie en 4 sections. Sélectionnez la section via les liens **Conduite**, **Accessoires**, **Jeu** et **Divers**. Vous pouvez ainsi découvrir les touches affectées par défaut et changer les affectations en cliquant dans une ligne puis en frappant la touche désirée.



Contrôleur (tous modes)

PAGE CONTRÔLEUR (SUITE)

ECRAN DES OPTIONS AVANCÉES



Page Contrôleur, options avancées

Sensibilité – Contrôle la sensibilité de la voiture à vos actions sur le périphérique de contrôle.

Zone neutre – Détermine la quantité d'action à effectuer sur le périphérique avant que la voiture commence à y réagir.

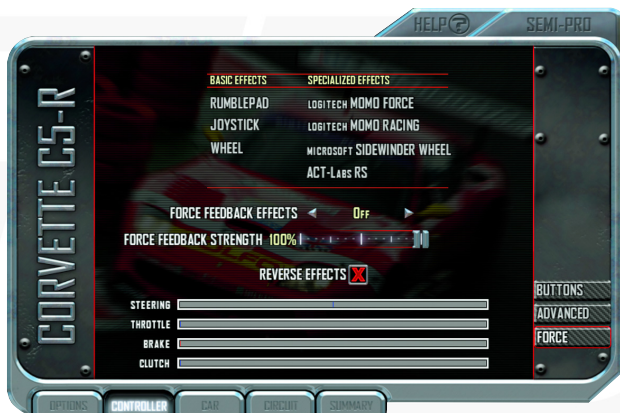
Direction progressive – Modifie la démultiplication de la direction en fonction de la vitesse de la voiture. Avec une valeur élevée, la démultiplication sera moindre à grande vitesse. Avec une valeur nulle, la démultiplication reste constante.

Les quatre jauges horizontales en bas d'écran servent à vérifier l'importance des réactions aux quatre commandes principales. Utilisez le bouton ou le périphérique choisi pour la direction, l'accélérateur, les freins et l'embrayage et jugez de la quantité de réponse d'après l'affichage dans la jauge. Vous pouvez ainsi régler la sensibilité et la zone neutre.

Contrôleur (tous modes)

PAGE CONTRÔLEUR (SUITE)

ECRAN RETOUR DE FORCE (FORCE FEEDBACK)



Page Contrôleur, options du retour de force

GTR est doté d'une gestion des effets de retour de force compatible avec un certain nombre de périphériques. Vous choisissez les effets à partir des deux listes **Effets de base** et **Effets spécifiques**. Cantonnez-vous aux effets de base si votre périphérique n'est pas cité dans la liste des effets spécifiques.

Effets du retour de force – Détermine la quantité d'informations que la voiture va renvoyer vers le périphérique via le mécanisme de retour de force. Le choix Maxi est recommandé.

Puissance du retour de force - Contrôle la puissance de l'effet de retour de force. Le réglage dépend du périphérique. Réglez-le à votre convenance.

Inverser les effets – Il est parfois nécessaire avec certains volants d'inverser le sens de l'effet de retour de force. Normalement, le contrôleur doit se raidir lors des prises de virages. Si vous sentez que le volant vous entraîne encore plus dans le braquage, activez cette option.

Les quatre jauges horizontales en bas d'écran servent à vérifier l'importance des réactions aux quatre commandes principales. Utilisez le bouton ou le périphérique choisi pour la direction, l'accélérateur, les freins et l'embrayage et jugez de la quantité de réponse d'après l'affichage dans la jauge. Vous pouvez ainsi régler la sensibilité et la zone neutre.

Mode Arcade

Le mode Arcade propose quatre niveaux de difficulté du promeneur du dimanche au fou du volant.

Difficulté – Choisissez parmi les quatre niveau de difficulté possibles..

Dégâts – Sévérité des dégâts que votre voiture va subir en course. Va de Aucun à Complets.

Assistance – Quantité d'aides au pilotage autorisées pour votre voiture. Va de complet à minime.

Concurrents – Nombre de voitures concurrentes avec lesquelles vous allez partager le circuit.

IA – Niveau de sophistication du moteur d'Intelligence Artificielle qui pilote les voitures des concurrents en mode solo.

Promenade – Difficulté: Facile ; Dégâts: Sans; Assistance: Totale; Concurrents: 3; IA: Lent

Bon amateur – Difficulté: Moyen; Dégâts: Peu; Assistance: Forte; Concurrents: 5; IA: Moyen

Respectable – Difficulté: Dur; Dégâts: Moyens; Assistance: Peu; Opponents: 7; IA: Rapide

Roi du volant – Difficulté: Très dur; Dégâts: Total; Assistance: Sans; Concurrents: 9; IA: Expert



Mode Arcade, choix de la difficulté

Mode Arcade

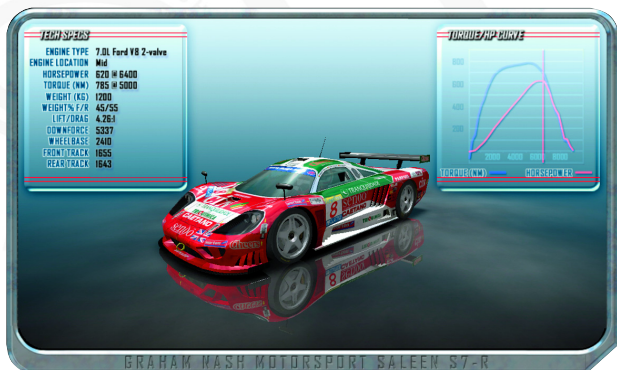
Page Voiture

ECRAN CLASSE – Cliquez sur l'un des trois boutons Toutes, GT ou NGT pour sélectionner la classe de la voiture que vous voulez piloter. La case Classes spéciales permet d'en ajouter d'autres. En sélectionnant une classe, vous faites apparaître un écran présentant tous les modèles de cette classe. En cochant l'option Affichage Classes Proto. vous ajoutez à vos choix les voitures prototypes. Chaque classe proto ne contient qu'un seul modèle.

ECRAN MODELE – Présente tous les modèles (constructeurs) de la classe sélectionnée. Cliquez sur un modèle pour voir les voitures disponibles.

ECRAN VOITURE – Cliquez sur une icône de voiture pour la sélectionner. Une vue miniature est alors affichée dans la partie supérieure entre le rappel de la classe et la minicarte du circuit. Amenez le pointeur au-dessus d'une voiture pour afficher en bas d'écran le nom du pilote professionnel auquel elle est attribuée.

ECRAN SHOWROOM – Salon d'exposition de la voiture sélectionnée avec un rappel des principales caractéristiques techniques. Vous pouvez cliquer sur la voiture pour stopper la rotation standard puis orienter la vue afin de l'examiner sous tous les angles (maintenez enfoncé le bouton gauche de souris).

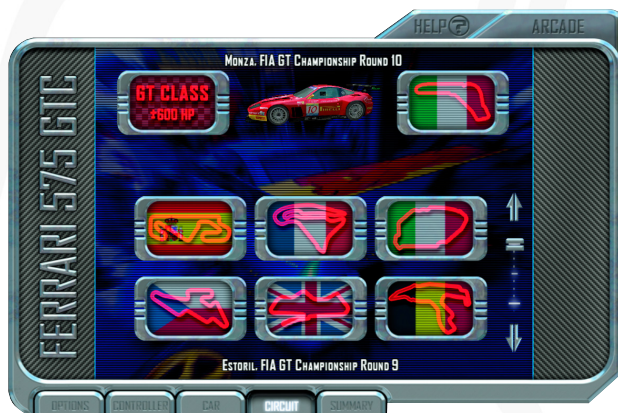


Ecran du Showroom

Mode Arcade

PAGE CIRCUIT

Cette page présente tous les circuits. Cliquez sur une minicarte pour en sélectionner un. Passez le pointeur sur une minicarte sans cliquer pour afficher son nom, sa localisation, sa longueur et le round du championnat auquel il correspond. Servez-vous de l'ascenseur sur la droite pour voir les circuits suivants.



Mode Arcade, page Circuit

PAGE RÉSUMÉ

Affiche le nom de la voiture et du circuit sélectionnés ainsi que la durée de course et le nombre de concurrents. Vous entrez dans la course en cliquant le bouton **DEPART** du coin inférieur droit de l'écran. Vous pouvez rejoindre une course en ligne en cliquant sur le bouton **Course Online**.

Modes Semi-pro et Simulation

PAGE REPLAY

Enregistrer meilleur tour – Permet une sauvegarde spéciale de votre meilleur tour de circuit. Ce genre de replay comporte la mention **MEILLEUR TOUR** à la suite du nom du circuit.

Replays – Enregistre une séquence vidéo de replay de vos courses pour lecture ultérieure.

Curseur Instant Replay – Détermine la longueur des replays instantanés de milieu de course. Un Instant Replay peut durer entre 10 et 180 secondes.

Fidélité Replay - Détermine le niveau de détails des séquences replay. Une valeur élevée requiert un ordinateur plus puissant et plus d'espace de stockage disque.

Super Fidélité – Lit une séquence en très haute définition des détails. Notez que cette option peut impacter les performances du jeu et entraîne la création de fichiers de séquences très volumineux.

Liste Replay – Sélectionnez ici un replay puis cliquez sur LECT, RENOMME ou SUPPR.



Page Replay

Modes Semi-pro et Simulation

PAGE INFO

ECRAN PROFIL

Affiche sur un écran votre profil général pour les modes Semi-Pro et Simulation.

Expérience – Nombre de tours entièrement bouclés pour toutes les courses dans la classe considérée. Englobe les essais, les qualifications et les tours en course proprement dits.

Départs – Nombre de courses pour lesquelles vous étiez sur la grille de départ (dans la classe concernée).

Victoires - Nombre d'arrivées en tête dans cette classe.

Pole Positions – Nombre de départs en tête de course dans cette classe.

Points – Total de points accumulés.

Championnats – Nombre de championnats gagnés dans cette classe.



Page Info, écran Profil

Modes Semi-pro et Simulation

PAGE INFO (SUITE)

Moyenne des positions au départ – Moyenne des positions sur la grille de départ pour toutes les courses déjà réalisées dans cette classe.

Moyenne des positions d'arrivée - Moyenne des positions à l'arrivée pour toutes les courses déjà réalisées dans cette classe.

Durée de course moyenne – Pourcentage des tours réalisés par rapport au nombre de tours pour terminer la course sur le circuit. Par exemple, si une course réelle suppose de faire 50 tours et que la partie a été réglée pour faire la course en 5 tours, la durée moyenne est égale à 10%.

Moyenne de force des concurrents - Pourcentage de la force des concurrents par rapport à leur maximum de combativité. La combativité par défaut vaut 100%. Elle est en vigueur tant que vous ne la modifiez pas manuellement.

Note: Lorsque vous changez de classe de voiture (GT, NGT), toutes les statistiques reprennent leurs valeurs par défaut.

ECRAN DES RECORDS

Un enregistrement de record est créé pour chaque circuit emprunté par le joueur. Cet enregistrement mémorise l'expérience (le nombre de tours bouclés) et le temps du meilleur tour du joueur sur ce circuit. L'enregistrement est mis à jour dès que le meilleur temps est amélioré par le joueur.

PAGE JOUEUR

Cette page permet de gérer plusieurs joueurs. Vous créez une nouvelle entrée par le bouton **Nouveau** puis en saisissant un nom. Vous chargez un profil de joueur en sélectionnant son nom avant de cliquer sur **Charger**. Pour supprimer un joueur, vous le sélectionnez puis vous cliquez sur le bouton de suppression **SUPPR**.



Player Tab

Modes Semi-pro et Simulation

MODES

Vous atteignez cet écran après avoir sélectionné le mode Semi-Pro ou Simulation. Les onglets de bas de page servent à intervenir sur les options de jeu, le contrôleur, les informations, les préférences de replay et les profils de joueurs. Revoyez les pages 07 à 25 pour une description détaillée de ces options.

QUOI DE NEUF ?

Permet de lire les dernières actualités en direct de SIMBIN et de GTR.

WEEKEND COURSE

Permet de se mesurer seul face au moteur IA du jeu. Vous passez par deux séances d'essais libres, puis deux séances de qualification et enfin la course. Décochez les options des sessions d'essai et/ou de qualifications que vous ne désirez pas réaliser dans l'écran Résumé qui suit.

Sélectionner ce mode amène à l'écran Résumé depuis lequel vous pouvez ajuster les paramètres de course (circuit, voiture, météo, contrôleur, options audio/vidéo et réalisme) grâce aux onglets de bas d'écran.

Par défaut, les autres voitures sur le circuit sont celles qui ont réellement participé à cette course. Vous pouvez réduire le nombre de voitures concurrentes dans la page Résumé. Cette réduction soulage le moteur d'affichage, ce qui améliore le taux Frame rate.



Choix du sous-mode de course

Modes Semi-pro et Simulation

CHAMPIONNAT

Confrontez-vous au moteur IA en vue de gagner le Championnat FIA GT. Dans ce mode, chaque course de la vraie saison FIA GT doit être effectuée dans l'ordre. Par défaut, les paramètres en vigueur sont ceux qui l'étaient lors de la course réelle correspondante, y compris pour les voitures concurrentes et les conditions météo.

Sélectionner ce mode amène à l'écran Résumé depuis lequel vous pouvez commencer un nouveau championnat ou poursuivre un championnat en cours. Vous avez accès aux options de contrôleur, de son de vidéo et de réalisme du pilotage. Pour débiter la première course d'une saison, cliquez d'abord sur une classe de voiture (Toutes, GT ou NGT) puis cliquez sur le bouton Nouveau (en bas à droite de la page Résumé). Vous pouvez alors choisir les paramètres de la voiture et de course pour la saison. Cliquez enfin sur le bouton COURSE en bas à droite pour vous placer sur la grille de départ et commencer votre première course.

L'état d'avancement de la saison de championnat est sauvegardé à la fin de chaque course totalement achevée. Pour reprendre un championnat en cours, utilisez le bouton approprié dans le coin inférieur droit de la page Résumé. Vous voyez les informations concernant la prochaine course et le statut du championnat. Cliquez sur le bouton COURSE en bas à droite pour vous placer sur la grille de départ.



Nouveau championnat, Page Résumé

Modes Semi-pro et Simulation

MODES (SUITE)

ESSAI LIBRE

Ce mode sert à tester les réglages de la voiture sélectionnée sur n'importe quel circuit et à apprendre les circuits à l'abri de toute compétition. Le joueur peut modifier les réglages de la voiture (set-up) et vérifier comment elle réagit. Servez-vous de ce mode pour préparer la voiture et votre pilotage le mieux possible avant de vous engager en compétition dans un weekend de course, un championnat ou en multijoueurs.

Sélectionner ce mode amène à l'écran Résumé depuis lequel vous pouvez choisir les conditions météo et décider de faire des essais privés ou non. En cas d'essais privés, vous ne verrez sur la piste aucune voiture autopilotée par le moteur IA. Moins il y a de voitures à gérer pour le jeu, plus il reste de puissance de traitement et d'affichage pour votre voiture et pour le décor (meilleur frame rate). Vous pouvez en outre régler les options générales (clavier/contrôleur, audio/vidéo et assistance au pilotage). Vous démarrez les essais en cliquant sur le bouton COURSE en bas à droite.

MULTIJOUEURS

Permet de rejoindre une compétition en ligne via Internet ou un réseau local (LAN). Les parties en ligne sont toujours hébergées par un hôte. C'est lui qui décide des conditions de la course et impose les limitations techniques (assistances autorisées, vue du pilote, etc.).

Voici les paramètres concernés :

- Nombre maximum de concurrents
- Débit de données de la connexion
- Séances proposées
- Durée de course
- Circuit choisi
- Usure des pneus et consommation de carburant
- Effets des pannes mécaniques
- Conditions météorologiques
- Dégâts
- Assistances au pilotage autorisées
- Obligation d'utiliser la vue Cockpit.

Modes Semi-pro et Simulation

Une fois que vous avez sélectionné Multijoueurs, vous voyez s'afficher un écran pour choisir le type de partie multijoueurs que vous désirez jouer. Sélectionnez LAN/IP directe pour rejoindre ou héberger une partie en réseau local (LAN) ou sur Internet via une invitation à l'adresse IP de l'hôte. Sélectionnez Internet pour rejoindre ou héberger une partie ouverte au public sur Internet.

Vous trouverez tous les détails sur le mode Multijoueurs dans les pages 54 à 61.



Modes Semi-pro et Simulation

ESSAIS LIBRES ET WEEKEND COURSE

Page Résumé, Weekend Course

La page Résumé rappelle la classe, la voiture et le circuit sélectionnés. Vous pouvez y choisir les séances du weekend qui vous intéressent. Le vendredi ont lieu deux séances d'essais libres, le samedi deux séances de qualification et le dimanche matin une séance de warm-up. Vous pouvez désélectionner les cinq séances pour aller directement sur la grille de départ de la course du dimanche après-midi.

Durée de course – La durée de la course en fonction de la distance sélectionnée ci-dessous, exprimée en heures et minutes.

Distance - Déplacez le curseur pour modifier la longueur de votre course. La durée correspondante est affichée au-dessus.

Météo – Permet de contrôler les conditions météorologiques durant la course.

Variable – la météo change au long du weekend de course.

Saison – la météo correspond à celle de la course réelle sur le circuit.

Sec – la piste est sèche et le ciel bleu.

Pluie – la pluie tombe pendant la course.

Mousson – des trombes d'eau s'abattent sur la piste pendant la course.

Position sur la grille – La position du joueur sur la grille de départ. Vous pouvez ajuster la position manuellement si vous n'avez effectué aucune qualification pour ce weekend.

Concurrents – Permet de régler le nombre de concurrents autopilotés par l'IA sur le circuit pendant le weekend.

Force - Permet de régler le niveau de pilotage (célérité) des voitures autopilotées dans la course.

Agressivité - Permet de régler la combativité des voitures autopilotées par l'IA dans la course. Vos concurrents peuvent être timides, normaux, réalistes, agressifs ou psychotiques.

Modes Semi-pro et Simulation

ESSAIS LIBRES ET WEEKEND COURSE

PAGE RÉSUMÉ, ESSAIS LIBRES

Affiche la classe, la voiture et le circuit sélectionnés.

Météo – Permet de contrôler les conditions météorologiques durant la course.

Variable – la météo change au long du weekend de course.

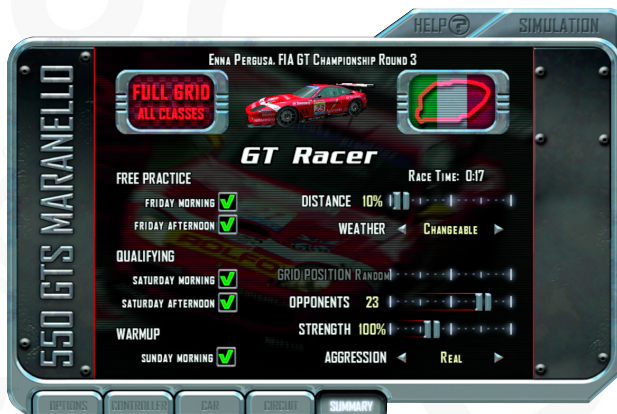
Saison – la météo correspond à celle de la course réelle sur le circuit.

Sec – la piste est sèche et le ciel bleu.

Pluie – la pluie tombe pendant la course.

Mousson – des trombes d'eau s'abattent sur la piste pendant la course.

Essais privé – Permet d'effectuer des essais privés dans lesquels il n'y a aucune autre voiture sur le circuit pendant les essais.



Race Weekend summary screen Race Weekend summary screen

Modes Semi-pro et Simulation

ESSAIS LIBRES ET WEEKEND COURSE

PAGE VOITURE



Page Voiture, écran Classe avec classes spéciales

ECRAN CLASSE – Cliquez sur l'un des trois boutons Toutes, GT ou NGT pour sélectionner la classe de la voiture que vous voulez piloter. La case Classes spéciales permet d'en ajouter d'autres. En sélectionnant une classe, vous faites apparaître un écran présentant tous les modèles de cette classe. En cochant l'option Affichage Classes Proto. vous ajoutez à vos choix les voitures prototypes. Chaque classe proto ne contient qu'un seul modèle.

ECRAN MODELE – Présente tous les modèles (constructeurs) de la classe sélectionnée. Cliquez sur un modèle pour voir les voitures disponibles.

ECRAN VOITURE – Cliquez sur une icône de voiture pour la sélectionner. Une vue miniature est alors affichée dans la partie supérieure entre le rappel de la classe et la minicarte du circuit..

ECRAN SHOWROOM – Salon d'exposition de la voiture sélectionnée avec un rappel des principales caractéristiques techniques. Vous pouvez cliquer sur la voiture pour stopper la rotation standard puis orienter la vue afin de l'examiner sous tous les angles (maintenez enfoncé le bouton gauche de souris).

ECRAN COPILOTE – Dans cet écran, vous choisissez qui va vous relayer au volant de votre voiture lors des arrêts au stand. Par défaut, le copilote (second pilote) est le moteur d'intelligence artificielle (IA) du jeu. Si vous choisissez Joueur, vous devrez piloter en continu sans repos.

Modes Semi-pro et Simulation

ESSAIS LIBRES ET WEEKEND COURSE

PAGE CIRCUIT



Page Circuit, écran Info

Ecran de sélection – Cette page présente tous les circuits disponibles. Cliquez sur une minicarte pour sélectionner un circuit. Passez le pointeur sur une minicarte sans cliquer pour afficher son nom, sa localisation, sa longueur et le round du championnat auquel il correspond. Servez-vous de l'ascenseur sur la droite pour voir les circuits suivants.

Ecran d'informations – Permet de découvrir les détails du circuit. Cliquez dans les marqueurs de virages pour entendre des conseils de pilotage.

Modes Semi-pro et Simulation

CHAMPIONNAT

SUMMARY TAB

Dans cette page, vous pouvez décider de commencer un nouveau championnat ou de poursuivre une saison en cours. Le nom du joueur est rappelé. Pour changer de joueur, revenez à l'écran du type de course, cliquez sur l'onglet de la page Joueur et sélectionnez ou créez le joueur avec lequel vous voulez participer au championnat.

Vous voyez le nom du joueur et son classement actuel dans le championnat avec sa position et son total de points ainsi que ceux de son écurie. L'écran affiche aussi le nom du prochain circuit et du prochain round dans le championnat. Pour poursuivre un championnat en cours, cliquez sur le bouton Continuer Championnat en bas à droite.

Pour commencer une nouvelle saison de championnat, cliquez d'abord sur la classe de voitures désirée puis cliquez sur le bouton Nouveau en bas à droite.



Nouveau championnat, sélection de la classe

Modes Semi-pro et Simulation

CHAMPIONNAT

PAGE RÉSUMÉ

Ces options déterminent les conditions applicables pendant toute la durée du championnat.

Concurrents – Sélectionnez ici le nombre de concurrents à affronter pendant ce championnat. Dans une compétition réelle, certaines écuries ne peuvent pas, ne veulent pas ou n'ont pas les moyens de participer à tous les événements (course). Il en est de même dans GTR, puisque tous les pilotes ne seront pas présents à chaque course. Pour un événement, il peut n'y avoir que 25 voitures, même si 50 pilotes ou plus se sont inscrits à ce championnat. Les voitures qui apparaissent à une course sont celles qui ont réellement participé à cet événement. C'est notamment le cas des catégories spéciales telles que les Lotus Elise, Chevrolet Corvette et BMW Z3, qui n'ont couru qu'à Spa-Francorchamps. Ces limitations ne s'appliquent cependant pas au joueur de GTR qui peut participer à tous les événements.

Vous pouvez aussi sélectionner une voiture des classes spéciales (G2 et G3) pour constituer un challenge de championnat.

Une limitation s'impose à la sélection des voitures: les deux Ferrari 575 #9 et #10 JMB Racing ne peuvent pas être directement sélectionnées. L'écurie JMB Racing avait débuté le championnat avec deux Ferrari 550 mais les a remplacé par des 575 pour les événements Estoril et Monza. GTR tenant fidèlement compte de cette anecdote, vous devez sélectionner la Ferrari 550 #9 ou #10 de JMB Racing et faire la saison avec jusqu'à car Estoril et Monza pour pouvoir piloter une 575.

Distance – Déplacez le curseur pour modifier le pourcentage de durée de votre course par rapport aux 3 heures d'une course réelle.

Météo – Permet de contrôler les conditions météorologiques durant la course.

Variable – la météo change au long du weekend de course.

Saison – la météo correspond à celle de la course réelle sur le circuit.

Sec – la piste est sèche et le ciel bleu.

Pluie – la pluie tombe pendant la course.

Mousson – des trombes d'eau s'abattent sur la piste pendant la course.

Modes Semi-pro et Simulation

CHAMPIONNAT

PAGE RÉSUMÉ

Usure des pneus - Vous contrôlez le niveau d'usure des pneus pendant la course. Lorsque l'option est inactive, les pneus ne s'usent jamais et n'ont pas à être changés. Dans le choix normal, les pneus s'usent au long de la course, selon la nature des pneus choisis ainsi que la température et les conditions du circuit. L'usure des pneus a un effet sur le comportement de la voiture car ils deviennent lisses au bout de quelques tours. Les choix X2-X7 augmentent la vitesse d'usure des pneus, ce qui oblige à vous arrêter au stand

L'usure de pneus choisie s'impose aussi à tous les autres concurrents autopilotés par le moteur IA.

Consommation du carburant - C'est vous qui décidez comment le carburant est consommé pendant la course. Lorsque l'option est inactive, aucun carburant n'est consommé. Vous ne tomberez jamais en panne d'essence et n'aurez jamais besoin d'aller faire le plein. Le choix Normal permet de parcourir une distance normale en fonction du carburant emporté.

X2 à X7 augmentent la consommation dans le rapport indiqué. En augmentant la consommation, vous vous obligerez à vous arrêter plus souvent au stand.

La consommation de carburant choisie s'impose aussi à tous les autres concurrents autopilotés par le moteur IA.



Modes Semi-pro et Simulation

CHAMPIONNAT

PAGE RÉSUMÉ

Pannes mécaniques - Si vous désactivez cette action, vous ne subirez aucune panne mécanique. Avec le choix normal, les pannes surviendront en fonction de différents critères, que ce soit le temps ou les collisions. En choisissant un taux de panne dépendant du temps, la probabilité de survenue d'une panne est adaptée aux courses brèves.

Par exemple, si une course complète dure 60 tours et que vous avez sélectionné un pourcentage de durée de 50%, la course dans le jeu durera 30 tours. En conséquence, si le moteur d'une voiture surchauffe et casse au tour 20, il cassera au tour 10 dans la simulation.

Le choix Saison provoque l'exclusion de la course d'une voiture qui ne franchit pas la ligne d'arrivée pour cause mécanique dans les mêmes conditions que dans la course réelle GTR.

Règles drapeaux – Active ou inhibe la prise en compte des règles de drapeaux. Pour tous détails, reportez-vous à la page 50.

Une fois que vous avez choisi votre voiture et réglé toutes les options comme désiré dans la page Résumé, cliquez sur le bouton Départ Championnat en bas à droite.



Page Résumé de Nouveau championnat

Modes Semi-pro et Simulation

CHAMPIONNAT

PAGE RÉSUMÉ, ÉCRAN DE ROUND SUIVANT

Dès que vous avez choisi de poursuivre un championnat commencé ou d'en démarrer un, l'écran de résumé affiche le prochain round du joueur avec la localisation du prochain circuit, sa longueur et le meilleur temps au tour du joueur sur ce circuit.

PAGE RÉSUMÉ, ÉCRAN CLASSEMENT

Le bouton Classement affiche les scores du joueur dans le classement par pilotes. Les pilotes sont montrés dans l'ordre décroissant avec leur total de points pour la saison.

PAGE RÉSUMÉ, ÉCRAN CONSTRUCTEURS

Le bouton Constructeurs affiche le classement des constructeurs. Les écuries sont présentées dans l'ordre décroissant avec son total de points pour la saison.

PAGES OPTIONS ET CONTRÔLEUR

Lorsque vous avez choisi de poursuivre ou de démarre un championnat, vous pouvez accéder aux options de jeu et de contrôleur. La plupart de ces paramètres sont aussi accessibles dans le garage lors des arrêts au stand. Certaines options, et notamment le réglage du retour de force ne sont disponibles qu'avant la course.

Pour commencer le prochain round (manche), cliquez sur le bouton COURSE du coin inférieur droit de l'écran.



Page Résumé de Nouveau championnat, écran des constructeurs

Modes Semi-pro et Simulation



Modes Semi-pro et Simulation

Préparation à la course

Note : Les options sélectionnées sont inaccessibles (grisées) une fois que le circuit est chargé et que les écrans de préparation de course sont affichés. Vous pourrez seulement voir les paramètres. Pour les modifier, vous devez sortir de la course (de l'événement) pour revenir aux écrans des options.

PAGE CHRONO, VOLET GÉNÉRAL

Position - Positions actuelles dans l'ordre décroissant.

Pilote – Nom du ou des pilotes.

Equipe/Modèle – Nom du constructeur ou du préparateur de la voiture.

Tours – Nombre de tours totalement bouclés dans cette course.

Temps au tour – Temps réalisé pour le dernier tour. Cliquez-droit sur la valeur pour afficher les temps des tours précédents.

Temps Split (Split time) – Temps entre le concurrent en tête et la voiture du joueur.

PAGE CHRONO, VOLET SECTEUR

Position - Positions actuelles dans l'ordre décroissant.

Pilote – Nom du ou des pilotes.

Classe - Classe de la voiture du joueur.

Pénalité de poids (Handicap) – Poids supplémentaire emporté pour la session en cours. En mode Championnat, c'est le jeu qui attribue les handicaps automatiquement pour tous les concurrents. En mode Multijoueurs, c'est celui qui héberge la partie qui attribue les pénalités des joueurs. Les handicaps ne s'appliquent pas aux modes Essais libres et Course Weekend. Voyez les détails des pénalités en page 52 pour les barèmes d'application.

Modes Semi-pro et Simulation

PRÉPARATION À LA COURSE

Tout est modifiable dans le Garage avant le départ d'une course. Une fois la course commencée, le Garage n'est plus accessible.

Cliquez sur l'onglet de la page Web en haut pour visiter une page d'assistance au réglage.

Secteur 1 – Temps du 1er secteur dans le tour précédent.

Secteur 2 – Temps du 2ème secteur dans le tour précédent.

Temps au tour – Temps réalisé pour le dernier tour.

Temps Split (Split time) – Temps entre le concurrent en tête et la voiture du joueur.

PAGE GARAGE, VOLETS FICHIER ET FICHIERS ONLINE

Setup- Nom de dossier et de fichier du Setup (réglage) actuel.

Dossiers (On-line/Local) – A chaque circuit correspond un dossier. Cliquez sur un nom de dossier pour accéder aux réglages enregistrés pour ce circuit.

Fichiers (On-line/Local) – Liste des setups sauvegardés dans le dossier choisi. Cliquez sur un nom pour le sélectionner. Vous pouvez ensuite utiliser les boutons de suppression, d'enregistrement de chargement ou de choix comme favori. Le bouton Par défaut présélectionne le setup courant. Lorsque vous êtes en ligne, vous ne pouvez supprimer que les fichiers que vous avez téléchargé. Le choix Classement permet de donner une note à un setup téléchargé. Le choix Download copie un setup sur votre disque dur. Le choix Upload fait l'opération inverse, pour rendre votre setup accessible aux autres.

Setup préféré – Définit le setup courant comme setup par défaut qui sera chargé lors de la prochaine utilisation de la même voiture sur ce circuit.

Notes – Affiche les commentaires d'un réglage. Les notes servent à mémoriser les temps au tour et d'autres données relatives aux performances d'un réglage particulier.

Classement – Indique le nom du propriétaire du setup et la description qu'il a fourni. La communauté attribue une note à chaque setup, note qui est indiquée ici.



Détail de la page Garage, écran Fichier

Modes Semi-pro et Simulation

PRÉPARATION À LA COURSE

PAGE GRILLE

Position - Positions actuelles dans l'ordre décroissant.

Pilote – Nom du ou des pilotes.

Temps au tour – Temps réalisé au dernier tour.

Le statut de chaque voiture est indiqué par un code de couleur:

Orange = arrêtée stand

Vert = sur la piste

Gris = disqualifié

Boutons Moniteur – Sélectionne quelles images de caméra sont affichées sur le moniteur.

Bouton Voiture – Se focalise tour à tour sur chacune des voitures.

Bouton Caméra – Visite tour à tour toutes les caméras embarquées, plus une caméra aérienne.

Bouton Cabine TV – Active les moniteurs des caméras de retransmission TV pour les replays.

Réglage du siège en avant et en arrière – En vue Cockpit, permet d'ajuster la distance entre le siège et le volant. Ce réglage peut aussi être réalisé à la souris, une fois assis.



Conseils aux débutants

Les pilotes qui viennent du monde des courses automobiles d'arcade seront au départ étonnés par le comportement et les règles différentes d'un simulateur. Pour que la transition vers la simulation de sport automobile soit la plus agréable possible, l'équipe de SimBin propose quelques conseils aux nouveaux adeptes.

01. Lorsque vous arrivez sur une ou d'autres voitures, vous devez songer à modifier votre trajectoire, votre vitesse, ou même à freiner pour éviter un contact. Tout bon pilote se conduit ainsi.
02. Lorsque vous freinez fort, assurez-vous d'être en ligne droite.
03. De même, lorsque vous accélérez fort, essayez d'être en ligne droite.
04. N'écrasez pas le champignon dans un virage serré.
05. Ne relâchez pas les gaz brutalement à haut régime dans les premiers rapports, car le frein moteur est alors très énergique.
06. Ne rétrogradez pas tant que la voiture n'est pas stabilisée (une boîte auto peut provoquer un tête-à-queue dans ces conditions).
07. Evitez de freiner trop tard en entrée de virage.
08. Méfiez-vous d'allumer au premier virage (bloquer les roues). Voici les principales causes de ce genre de bécasse :
 - a. Freins et/ou pneus trop froids.
 - b. Tentative de dépasser trop hâtivement.
09. Ne trichez pas en prenant des raccourcis (ciseaux) dans les chicanes ou les virages.
10. Ne restez pas en permanence pleins gaz. Pour réussir de bons temps au tour, il faut de la finesse et un bon dosage d'accélérateur et de freins.
11. Apprenez par coeur les circuits.
12. Surveillez vos rétroviseurs.



Afficheur tête haute (HUD)

AFFICHAGE HUD ARCADE



INDICATEURS DE VIRAGES

Afficheur tête haute HUD

L'indicateur de virage est un panneau lumineux qui apparaît en surimpression de la piste à l'approche de chaque virage. Lorsqu'il indique par exemple le chiffre 2 et un symbole de chicane orange, vous savez dans quel sens s'engage cette chicane (droite puis gauche ou l'inverse) et la sévérité des angles de braquage. Plus la couleur est rouge, plus le virage tourne. Plus il est vert, plus vite vous pouvez le négocier. Le chiffre indique la sévérité du virage. Plus ce chiffre est faible, moins le virage est sévère. L'affichage des indicateurs de virage doit avoir été activé dans les options de réalisme.

Attention : le chiffre ne correspond absolument pas à un rapport de boîte suggéré pour entrer dans le virage, comme on pourrait le croire. A vous de trouver le rapport le plus approprié pour négocier chaque virage à force d'entraînement, car le rapport idéal dépend de votre style de pilotage, du type de voiture et de son réglage. Ceci dit, les commentaires audio dans les détails des circuits donnent des suggestions de rapport de boîte;

Afficheur tête haute (HUD)

AFFICHAGE HUD ARCADE

Dans toutes les vues sauf la vue Cockpit, vous pouvez profiter des deux volets de l'afficheur tête haute (HUD, Head-Up Display) qui propose en surimpression les principales informations concernant la voiture et la course en cours. Cet afficheur est visible par défaut mais vous pouvez le masquer et le réafficher avec la touche "2" (le "é" au-dessus du Z).

ALERTES, ASSISTANCES ET CHRONO

Le quart de cercle gauche du HUD donne des informations au sujet de la voiture, des alertes de course, des témoins du statut des aides au pilotage et les chronomètres de course.

L'arc de cercle supérieur de ce volet réunit les témoins critiques concernant le carburant et les alertes.



Détails de la section des alertes du HUD

Jauge et afficheur FUEL VOL/LAP – Affiche la quantité de carburant restant suivie du nombre de tours de circuits réalisable avant panne. Un témoin d'alerte carburant s'allume lorsqu'il reste moins de 10 litres.

Témoin d'arrêt au stand PIT IN – Clignote lorsque vous avez demandé de vous arrêter au stand, lorsque vous devez faire un Stop/go ou lorsque vous allez tomber en panne de carburant.

Témoin de drapeau (FLAGS) Jaune – Ce témoin s'allume lorsque le drapeau jaune a été sorti sur la piste. Sous son régime, vous ne devez dépasser personne et conduire avec prudence, car il y a sans doute eu un accrochage ou un accident non loin.

Témoin de drapeau (FLAGS) Bleu – Ce témoin clignote pour vous informer que vous êtes visé par un drapeau bleu pour vous demander de vous laisser dépasser par un concurrent plus rapide.

Témoin de drapeau (FLAGS) Stop/Go – Le témoin de drapeau noir et blanc rappelle une sanction de Stop/go dont vous avez fait l'objet. Vous devez au plus vite rentrer au stand pour vous libérer de la sanction en faisant un Stop/go.

Témoin Moteur ENGINE – Ce témoin s'illumine lorsque la température du moteur devient trop élevée ou lorsqu'il menace de casser. Diminuez le régime moteur en sorte d'éviter de casser votre moteur.

Afficheur tête haute (HUD)

AFFICHAGE HUD ARCADE (SUITE)

ALERTES, ASSISTANCES ET CHRONOS



Détails de la section des assistances du HUD

Les petits témoins en arc de cercle dans le volet gauche du HUD rappellent les assistances au pilotage qui sont en vigueur (ASSISTS) ; de gauche à droite, direction, freins, stabilité, remise dans l'axe et dégâts (respectivement pour les touches F1 à F5). Les trois témoins suivants indiquent si la boîte est automatique (AT), si l'antipatinage est actif (TCS pour Traction Control System) et si l'ABS est actif (touches F6 à F8). Voyez les pages 11 et 12 pour tous détails au sujet de ces assistances.

CHRONOMÈTRES



Détails de la section des chronos du HUD

La section inférieure du volet gauche du HUD réunit les informations temporelles.

Best Lap – Meilleur tour : Tous concurrents confondus dans la séance en cours.

Split Gap – Ecart meilleur : Ecart entre votre tour actuel et le meilleur tour de la séance.

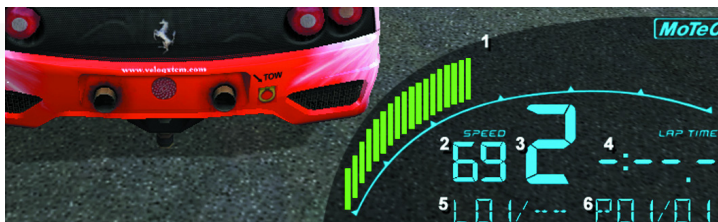
Prev Car – Suiveuse : Ecart entre vous et la voiture qui vous précède.

Next Car – Meneuse : Ecart entre vous et la voiture qui vous suit.

Afficheur tête haute (HUD)

AFFICHAGE HUD ARCADE (SUITE)

VITESSE, RAPPORT DE BOÎTE, TOUR ET POSITION



Détails du volet droit du HUD

Le volet de l'arc de cercle droit du HUD se consacre aux données cinétiques avec le chrono du tour et un indicateur de position.

1. **Compte-tours à barres** – La ligne de barres colorées symbolise le régime moteur. Vous prendrez normalement soin de changer de rapport lorsque l'indicateur atteint la zone rouge.
2. **Tachymètre** – Vitesse en km/h ou en mph (selon le choix d'unités de mesure dans les options).
3. **Rapport de boîte** – Rapport de boîte engagé. Affiche "–" au point mort et "r" en marche arrière.
4. **Lap Time (chronomètre)** - Affiche le temps écoulé depuis le dernier franchissement de la ligne de départ.
5. **Compteur de tours** – Affiche le nombre de tours réalisés et le nombre total à boucler dans cette course.
6. **Indicateur de position** – Affiche votre position et le nombre de voitures en course.

Tableau de bord ADL MOTECH

ADL MOTECH

L'afficheur à cristaux liquides servant de tableau de bord à la plupart des voitures dans GTR est une réplique détaillée du ADL de MoTeC (Advanced Dash Logger). C'est un système de gestion moteur et d'acquisition de données sophistiqué conçu par la société MoTeC Australia Pty. Ltd. Ce tableau de bord numérique est le lien essentiel entre le pilote et sa monture finement réglée. Il fournit des informations capitales concernant l'état des systèmes embarqués et les performances. Les pilotes peuvent ainsi bien mener leur voiture jusqu'à ses limites. Ces données aident aussi pilotes et ingénieurs à choisir leur stratégie de course et à trouver les causes des problèmes lorsqu'ils surviennent.



Le tableau de bord ADL MoTeC

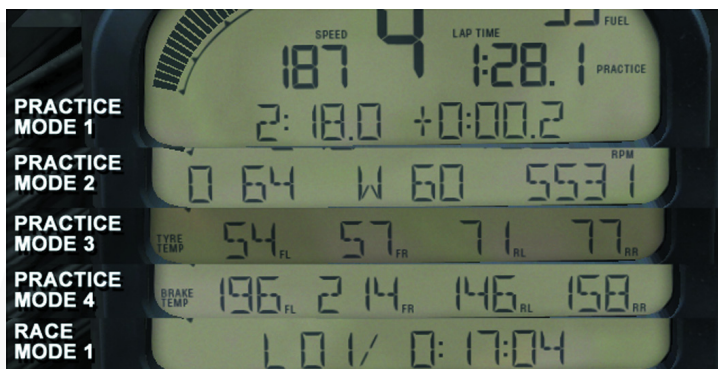
MODE ESSAI LIBRE 1

1. **Compte-tours** - Représentation graphique du régime moteur en tours-minute (t/mn).
2. **Jauge (FUEL)** - Quantité de carburant restant dans le réservoir (en litres ou en gallons selon l'unité de mesure choisie dans les options). Dès que la valeur devient inférieure à 10, l'affichage indique les dixièmes pour plus de précision.
3. **Tachymètre (SPEED)** - Indique la vitesse en km/h ou en mile par heure (selon l'unité de mesure en vigueur).
4. **Rapport de boîte** - Numéro du rapport de boîte de vitesse engagé. Indique un tiret "-" pour le point mort et un "r" pour la marche arrière.
5. **Temps du tour (LAP TIME)** - Temps écoulé depuis le début du tour courant.
6. **Indicateur de mode** - Affiche ESSAIS (PRACTICE) pendant les séances d'essais libres et de qualification et COURSE (RACE) pendant les courses.
7. **Meilleur tour** - Indique le meilleur temps pour tout le weekend. Cette zone change de contenu selon le mode LCD choisi (voir la section suivante).
8. **Temps Split de secteur** - Indique la différence entre votre temps du tour courant et votre meilleur temps dans le même dernier secteur achevé pendant le weekend. Cette zone change de contenu selon le mode LCD choisi (voir la section suivante).

Tableau de bord ADL MOTEC

ADL MOTEC

PARTIE VARIABLE DE L'AFFICHAGE



Vous passez d'un contenu de bas d'afficheur au suivant grâce au raccourci du Mode LCD (la barre d'espace par défaut).

Mode LCD 1 (ESSAIS) : A gauche, le meilleur temps au tour pour le weekend. A droite, l'écart de tour (différence entre le chrono actuel et le meilleur chrono au tour du weekend).

Mode LCD 2: De gauche à droite, température d'huile, température d'eau et régime moteur.

Mode LCD 3: De gauche à droite, températures des pneus avant gauche, avant droite, arrière gauche et arrière droite.

Mode LCD 4: De gauche à droite, températures des freins avant gauche, avant droite, arrière gauche et arrière droite.

Mode LCD 1 (COURSE) : A gauche se trouve le compteur de tours et à droite la durée de course restante. Les trois autres modes LCD sont identiques en ESSAIS et en COURSE.

AUTRES TABLEAUX DE BORD

Certaines voitures ont un autre genre de tableau de bord numérique d'aspect différent. Bien que les données soient présentées autrement, mais ce sont les mêmes et les modes LCD fonctionnent de façon identique.

Drapeaux et règles

SIGNIFICATION DES DRAPEAUX ET CONSÉQUENCES

Bleu – Drapeau agité lorsqu'un concurrent ne semble pas vouloir laisser un autre lui prendre un tour. La 1ère fois, c'est un avertissement; la 2ème fois, c'est une injonction de se laisser dépasser. Au 3ème drapeau bleu, le pilote se voit infliger une pénalité de Stop and go.

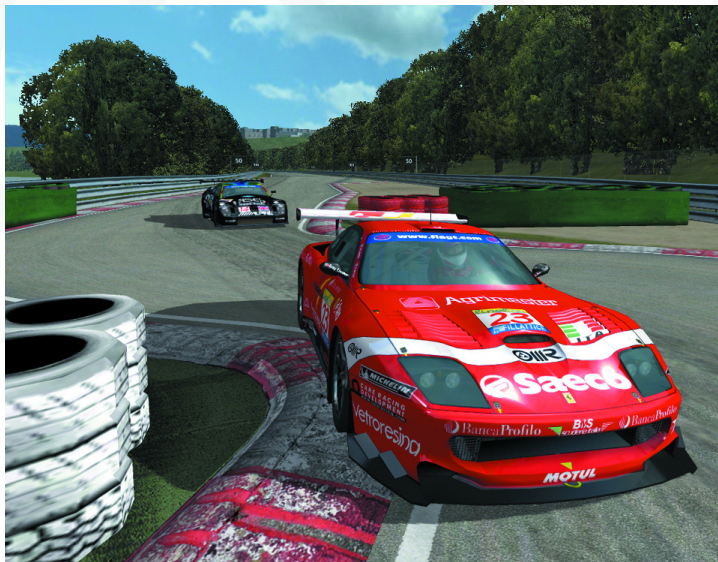
Jaune – Ralentissez et ne dépassez personne. Le circuit ou le secteur comporte un danger potentiel.

Noir et blanc – Le pilote visé a reçu une pénalité pour avoir pris un raccourci ou une autre infraction en course. Il doit faire une pénalité Stop and go dans les deux prochains tours.

Pénalité Stop and Go – Lorsqu'il reçoit une telle pénalité, le pilote doit rentrer au stand et s'arrêter dix secondes sans avoir droit à aucune opération de maintenance (plein, etc).

LIMITATION DE VITESSE DANS LA LIGNE DES STANDS

Les frontières de la vitesse limitée dans les stands correspondent aux feux d'entrée et de sortie des stands, sauf indication contraire par une ligne blanche ou un signe évident.



Les points GTR sont distribués dans le jeu selon le barème suivant:

- 1ère place** - 10 points
- 2ème place** - 8 points
- 3ème place** - 6 points
- 4ème place** - 5 points
- 5ème place** - 4 points
- 6ème place** - 3 points
- 7ème place** - 2 points
- 8ème place** - 1 point

Les voitures de la classe GT et celles de la classe NGT concourent indépendamment pour les positions à l'arrivée et pour les points. Il n'y a pas de compétitions croisées. Dans chaque classe, les points sont attribués aux 8 premiers arrivés. Une voiture de la classe GT arrivant première reçoit 10 points et une autre voiture de la classe NGT arrivée première reçoit 10 points. Il y a donc un vainqueur en classe GT et un vainqueur en classe NGT.



Handicap de poids

Ce handicap est la quantité de lest servant à handicaper la voiture concernée en augmentant sa masse. Le but est de favoriser le rapprochement des performances des différentes voitures en pénalisant celles qui gagnent sans cesse. Cela donne aux autres voitures moins rapides la possibilité d'inquiéter les meilleures et de gagner, ou du moins de réduire les écarts entre les premiers et les derniers.

Ajouter du lest dans une voiture a un effet sur plusieurs paramètres, et notamment sur l'usure des pneus, sur les performances, sur la consommation, sur l'équilibre de la voiture et sur l'accélération. En lui ajoutant 80 kg de lest, une voiture ne se comporte vraiment plus de la même manière qu'à jeun.

Les handicaps de poids sont décidés et mis en place à la fin de chaque événement en fonction du classement de la voiture à l'arrivée. Ainsi, une voiture qui arrive régulièrement parmi les trois premières se verra lester progressivement jusqu'à atteindre le plafond de sa classe (GT 80kg et NGT 50 kg). Lorsqu'une voiture lestée ne termine plus dans les trois premières, son lest est réduit en proportion de son recul dans le classement (voir la page suivante pour le barème)

Au départ de la course des 24 heures de Spa, aucun handicap de poids n'est attribué (les handicaps antérieurs sont temporairement supprimés). En revanche, des handicaps sont attribués à la fin des 24 heures de course. Ils sont déduits ou ajoutés au lest supporté à la fin de la course précédente et sont donc en vigueur lors de la prochaine course.

Voici le barème des handicaps de poids par course :

Classe GT

- 1ère place + 40 kg
- 2ème place + 30 kg
- 3ème place + 20 kg

Classe NGT

- 1ère place + 20 kg
- 2ème place + 15 kg
- 3ème place + 10 kg

Une voiture qui ne récolte aucun point de championnat à l'arrivée d'une course ne reçoit aucun handicap. Si elle n'a récolté que la moitié des points parce que la course a été stoppée, le handicap est divisé par deux.

Réduction des handicaps de poids

Les handicaps de poids sont réduits ou supprimés seulement pour les voitures et pilotes qui ne finissent pas parmi les trois premiers dans une course suivante.

Voici le barème d'allègement par course :

GT

4ème place - 20 kg
5ème place - 30 kg
6ème place - 40 kg
7ème place - 40 kg
8ème place - 40 kg
et autant jusqu'au dernier.

NGT

4ème place - 10 kg
5ème place - 15 kg
6ème place - 20 kg
7ème place - 20 kg
8ème place - 20 kg
et autant jusqu'au dernier.

Dans chaque classe, les voitures qui n'ont pas participé à toutes les courses du championnat reçoivent un handicap minimal forfaitaire selon le barème suivant (non comprises les 24 heures de Spa):

GT

Au 3ème événement du championnat : +20 kg
Au 4ème événement du championnat : +30 kg
Au 5ème événement du championnat : +40 kg
Au 6ème événement du championnat et suivants: +60 kg

NGT

Au 3ème événement du championnat : +10 kg
Au 4ème événement du championnat : +15 kg
Au 5ème événement du championnat : +20 kg
Au 6ème événement du championnat et suivants: +30 kg

Guide multijoueurs

IDENTIFICATION ET ACCÈS À UNE PARTIE EN LIGNE

GTR est doté de fonctions pour vous permettre de vous mesurer à vos amis et à d'autres concurrents humains via un réseau local (LAN) ou via Internet en utilisant le protocole TCP/IP.

Pour accéder à ce mode de jeu en réseau, choisissez Arcade, Semi-Pro ou Simulation, puis choisissez Multijoueurs dans le menu de type de course. Dans le mode Arcade, vous choisissez ensuite un niveau de difficulté (Promeneur, Roi du volant, etc.) et cliquez sur le bouton Course Online du coin inférieur droit. Vous devez alors saisir un nom d'utilisateur et un mot de passe. Si vous n'êtes pas encore inscrit, accédez à la page Inscription.

Dans les modes Semi-Pro et Simulation, lorsque vous avez sélectionné Multijoueurs, vous choisissez Internet ou LAN/IP Directe.

REJOINDRE UNE COURSE SUR INTERNET

Cette méthode permet de trouver un jeu en ligne à accès libre. GTR propose un système de salon public appelé SimBin Racestation, dans lequel vous pouvez discuter et concourir avec d'autres pilotes en ligne. Pour y accéder, choisissez Internet dans le menu Multijoueurs. Vous devez vous inscrire si ce n'est pas encore fait.

Inscription - L'option d'inscription vous amène à l'écran de même nom dans lequel vous devez saisir quelques informations pour créer un compte. Cela comprend un identifiant (le nom sous lequel vous serez vu), un mot de passe (à saisir deux fois) et votre adresse de messagerie e-mail. Cette adresse ne sera pas rendue publique. Elle ne sert qu'à valider l'inscription et à vous renvoyer votre mot de passe si vous l'avez oublié. Une fois la saisie terminée, cliquez sur le bouton de validation. Vous pourrez vous connecter lorsque vous aurez reçu une confirmation de création de compte.

IMPORTANT : Souvenez-vous bien de votre identifiant et de votre mot de passe, même s'il est possible de redemander le mot de passe par message auprès du support de SimBin AB.

Login – Une fois le compte créé, vous pouvez saisir votre identifiant et votre mot de passe dans l'écran de connexion puis valider. Vous êtes ainsi admis dans le salon SimBin Racestation Lobby.

Guide multijoueurs

REJOINDRE UNE COURSE ONLINE

LE SALON SIMBIN RACESTATION LOBBY (SUITE)

Ce lieu d'échange virtuel comporte trois composants principaux : la liste des jeux, la liste des joueurs et le Chat.

Liste des jeux (Gamelist) - Cette liste présente pour toutes les parties en cours le nom et que spécifié par celui qui a créé la partie, la localisation, le nombre de joueurs et le temps de réponse "Ping". (Cette valeur Ping indique le temps requis pour l'aller/retour d'un bloc de données vers et depuis l'ordinateur hôte. Plus la valeur est faible, mieux c'est, car cela indique que votre connexion à l'hôte est rapide. Si vous voyez la mention "---", cela signifie que le test de ping a échoué. Cela peut être causé par une connexion trop lente qui entraîne l'arrêt prématuré du test ou parce que la machine hôte est dotée de protections qui empêchent de réaliser une interrogation par l'outil ping.)

Pour rejoindre une partie en cours, sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur Joindre. Si la partie n'est pas protégée par un mot de passe (ou si vous le connaissez), vous pouvez ensuite entrer en compétition avec les autres joueurs déjà présents sur la piste.

Dans le salon Lobby, vous pouvez aussi accéder aux détails d'une partie. Sélectionnez la partie avant de cliquer sur le bouton Règles.

Lorsque le nom du serveur est affiché en bleu, cela signifie que c'est un serveur SimBin ou un serveur dédié. En rouge, le serveur est protégé par un mot de passe. En jaune, le serveur est à accès public.



Le salon SimBin Racestation Lobby

Guide multijoueurs

REJOINDRE UNE COURSE ONLINE

LE SALON SIMBIN RACESTATION LOBBY (SUITE)

Liste des joueurs – Présent les noms de tous les pilotes actuellement présents sur le service Internet GTR, qu'ils se trouvent dans le salon d'entrée SimBin Racestation Lobby ou sur une piste. Le statut est indiqué dans la liste.

Chat – Dans le salon SimBin Racestation Lobby, vous pouvez dialoguer avec tous ceux qui s'y trouvent (mais pas ceux qui sont en train de courir) pour faire des rencontres, organiser des parties, etc. En cliquant sur un nom puis sur le bouton Chat, vous ouvrez une discussion privée afin par exemple d'organiser une course privée avec mot de passe. Cliquez sur le bouton Retour pour revenir au niveau Chat général.



Guide multijoueurs

REJOINDRE UNE COURSE ONLINE

REJOINDRE UNE COURSE EN RÉSEAU LOCAL OU IP DIRECT

La manière de participer à une course initiée par quelqu'un change selon que la partie est hébergée par une machine du réseau local, par une machine dont vous connaissez l'adresse IP fixe sur Internet ou par un serveur de parties public sur Internet.

Dans le cas d'un réseau local, dès que vous entrez dans le Lobby, GTR commence à scruter le réseau. S'il détecte une partie au bout de quelques secondes, vous la voyez s'afficher dans la liste.

S'il n'en trouve pas, un message vous en informe. Un bouton Actualiser permet de relancer la recherche au cas où une partie aurait été créée après la recherche initiale.

Si un hôte vous invite à participer à une course privée via Internet, il vous fournit son adresse IP. Cette adresse unique est obligatoire pour que votre ordinateur puisse se connecter à celui de l'hôte de la partie Internet. (les adresses IP se présentent sous forme de quatre séries de chiffres séparées par un point, comme dans 69.57.138.93).

Une fois que vous possédez l'adresse IP hôte, choisissez depuis le Lobby la commande Ajout adresse IP et indiquez l'adresse puis validez. GTR va chercher une partie à cette adresse. S'il la trouve, elle apparaît au bout de quelques secondes dans la liste.

La fonction Actualiser ne lance une nouvelle recherche que sur le réseau local. Pour recruter sur Internet, vous devez réutiliser la commande Ajout adresse IP. Vous pouvez faire chercher la dernière adresse saisie en validant directement, ou en saisissant une autre. Une fois la partie désirée trouvée, sélectionnez-la et cliquez sur Joindre pour vous connecter à la machine hôte et choisir votre voiture.



Guide multijoueurs

HÉBERGER UNE PARTIE MULTIJOUEURS

Toute session de course en multijoueurs exploite une machine hôte. Au lieu de simplement participer en tant que pilote, la personne qui héberge la partie décide des conditions de course et des restrictions techniques. Pour héberger une partie, vous cliquez sur le bouton Hôte dans le coin supérieur gauche de la page du salon SimBin Racestation Lobby pour accéder aux écrans correspondants.

La page Résumé sert à définir les conditions de course. En complément aux options de cette page, l'hébergeur doit choisir le circuit et sa voiture.

Essais libres, Qualifications, Warm-Up – Cochez les cases des séances auxquelles les pilotes participants devront prendre part avant la course réelle. Toutes les combinaisons sont possibles, de toutes à aucune.

Distance – Déplacez le curseur pour définir la durée de votre course.

Durée course - Affiche en heures et minutes la durée prévue de la course en fonction de la longueur sélectionnée.

Météo – Permet de contrôler les conditions météorologiques durant la course.

Variable – la météo change au long du weekend de course.

Saison – la météo correspond à celle de la course réelle sur le circuit.

Sec – la piste est sèche et le ciel bleu.

Pluie – la pluie tombe pendant la course.

Mousson – des trombes d'eau s'abattent sur la piste pendant la course.



Page Résumé, écran des options

Guide multijoueurs

HÉBERGER UNE PARTIE MULTIJOUEURS (SUITE)

PAGE RÉSUMÉ, BOUTON RESTRICTIONS



Page Résumé, écran des restrictions

Aides autorisées (Assistance OK) – Cochez les cases des assistances au pilotage que vous autorisez les pilotes à utiliser pour cette course. Pour chaque assistance autorisée, chaque pilote peut décider de l'utiliser ou non. Notez que l'état actif correspond à une coche verte; un X rouge signifie que l'option est inactive.

Forcer vue interne (vue cockpit) - Cette option interdit d'utiliser une autre vue que la vue Cockpit, ce qui permet de garantir une égalité des chances en attirant les pilotes chevronnés qui préfèrent cette vue réaliste. Si l'option est inactive, chaque joueur peut choisir la vue qu'il préfère.

Mot de passe de session - Saisissez ici le mot de passe d'accès à la session privée. Videz le champ de saisie pour offrir un accès libre à votre course.

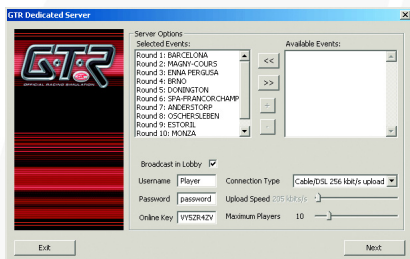
Guide multijoueurs

HÉBERGER UNE PARTIE MULTIJOUEURS (SUITE)

LE MODE SERVEUR DÉDIÉ

GTR offre aussi la possibilité d'utiliser le jeu dans le seul but d'héberger des courses. Cette version du jeu n'est pas dotée de l'interface utilisateur graphique habituelle. Elle propose une interface fenêtrée Windows simple.

Pour basculer le jeu dans cette version de serveur dédié, lancez le jeu sur ligne de commande avec l'option "+dedicated".



Console du serveur dédié

Vous pouvez ainsi créer des jeux privés à partir d'un serveur central et diffuser vos parties dans le salon SimBin Racestation Lobby pour que d'autres joueurs fréquentant ce salon voient votre partie sur serveur dédié dans leur liste et viennent y participer.

Pour ce faire, activez l'option Annonce dans Lobby et fournissez les détails de votre compte. Si vous n'avez pas encore de compte dans le Lobby (qui est créé avec le système de connexion au lobby), le serveur dédié va créer automatiquement un compte à partir des données fournies.

Note : Lorsque vous lancez le programme GTR.exe avec l'option +dedicated, le jeu reste dépendant de la présence du sous-système et du matériel DirectX8.1. Il existe cependant une version spéciale appelée GTRDedicated.exe qui ne requiert pas de matériel DirectX 8.1 pour fonctionner mais ne fonctionne bien sûr que dans le mode dédié.

Rejoindre un serveur dédié

Pour se connecter à un serveur dédié, vous procédez comme pour une partie sur un hôte ouvert. Si ce serveur se fait connaître, vous pouvez le rejoindre en passant par le salon SimBin Racestation Lobby. Sinon, vous utilisez l'adresse IP qu'il vous aura communiquée.

Guide multijoueurs

HÉBERGER UNE PARTIE MULTIJOUEURS (SUITE)

HÉBERGER UN SERVEUR DÉDIÉ

Le serveur dédié est la machine à partir de laquelle vous changez de circuit et de session (Essai 1, Qualif 1, etc.). Deux méthodes sont possibles pour faire progresser le serveur vers la session et le circuit suivants.

La machine hôte (ou l'administrateur du serveur dédié) exécute la première méthode directement depuis la machine du serveur dédié. Une fois le serveur en fonctionnement, l'administrateur fait face à une interface fenêtrée Windows standard avec les deux boutons Événement suivant et Session suivante. Lorsque vous cliquez sur ces commandes, l'action correspondante est exécutée sans tenir compte de ce que font à ce moment les joueurs connectés (discuter/piloter, régler, etc.)

La seconde méthode est initiée par les joueurs dans la partie et non par l'administrateur du serveur dédié (l'hébergeur) en se basant sur un système de vote en ligne. Lorsqu'un joueur connecté entre dans la zone de discussion Chat (auquel on accède par le bouton Grille puis le bouton Chat), il peut décider de démarrer un vote pour changer de séance ou de voter oui ou non à un vote déclenché par un autre joueur.

La commande pour initier un vote est `/callvote` suivi du type de changement désiré. L'option peut être `nextsession` ou `nextevent`. Ainsi, pour lancer un vote pour changer de session (par exemple de Essai 1 vers Essai 2), vous écrivez la commande `/callvote nextsession`. Les autres joueurs connectés voient s'afficher un message du serveur prévenant qu'un vote est en cours et doivent y réagir en émettant, dans le salon de Chat, une des deux commandes `/vote yes` ou `/vote no`. Une fois qu'une majorité de votes ont été recueillis, le serveur effectue le changement si les votes pour sont majoritaires.

Pour lancer un voter en sorte de changer de circuit en reprenant au niveau des Essais 1, un joueur connecté peut émettre la commande `/callvote nextevent`. Une fois qu'une majorité de votes ont été recueillis, le serveur passe au circuit suivant si les votes pour sont majoritaires. Le circuit suivant est celui indiqué dans l'ordre de la liste d'événements établie lors de la configuration du serveur dédié.

Records du tour sur les circuits

Aller vite, c'est quoi ? Comparez vos chronos avec le record du tour sur chaque circuit.

Circuit 01: Espagne, Barcelone

Longueur du circuit: 2,938 miles / 4728 m

Auteur du record du tour: Jamie Campbell-Walter

Chrono du record du tour: 1:40



Circuit 02: France, Magny-Cours

Longueur du circuit: 2,741 miles / 4411 m

Auteur du record du tour: Matteo Bobbi

Chrono du record du tour: 1:55.642 (Pluie)



Circuit 03: Italie, Enna

Longueur du circuit: 3,075 miles / 4950 m

Auteur du record du tour: Toni Seiler

Chrono du record du tour: 1:34.939



Circuit 04: Tchéquie, Brno

Longueur du circuit: 3,357 miles / 5403 m

Auteur du record du tour: Jean-Marc Gounon

Chrono du record du tour: 1:56.695

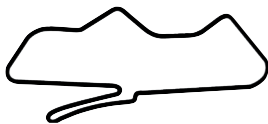


Circuit 05: Royaume-Uni, Donington

Longueur du circuit: 2,497 miles / 4020 m

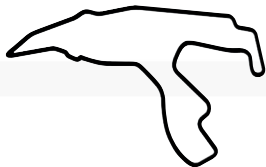
Auteur du record du tour: Phillipe Alliot

Chrono du record du tour: 1:29.361



Records du tour sur les circuits

Circuit 06: Belgique, Spa-Francorchamps
Longueur du circuit: 4,330 miles / 6968 m
Auteur du record du tour: Andrea Piccini
Chrono du record du tour: 2.16.393



Circuit 07: Suède, Anderstorp
Longueur du circuit: 2,501 miles / 4025 m
Auteur du record du tour: Walter Lechner, Jr.
Chrono du record du tour: 1:28.899



Circuit 08: Allemagne, Oschersleben
Longueur du circuit: 2,278 miles / 3667 m
Auteur du record du tour: Walter Lechner, Jr.
Chrono du record du tour: 1.23.86



Circuit 09: Portugal, Estoril
Longueur du circuit: 2,598 miles / 4182 m
Auteur du record du tour: Mike Hezemans
Chrono du record du tour: 1.36.222



Circuit 10: Italie, Monza
Longueur du circuit: 3,585 miles / 5770 m
Auteur du record du tour: Anthony Kumpen
Chrono du record du tour: 1.43.559



Glossaire

Adhérence (Grip) – Capacité d'accroche des pneus sur la piste.

Amortisseurs – Les réglages concernent la compression et la détente en débattement lent et rapide.

Carrossage (Camber) - L'angle du haut d'une roue (vue de face) vers l'intérieur (carrossage négatif) ou vers l'extérieur (carrossage positif). Lorsqu'il est négatif, le carrossage assied la voiture sur la route et augmente l'adhérence en virage. Lorsqu'il est positif (plus rare), le carrossage améliore la stabilité en ligne droite mais fait perdre de l'adhérence en virage. Les voitures de course sur asphalte utilisent seulement le carrossage négatif. L'angle idéal est trouvé en étudiant la température des pneus. La température de la partie interne des pneus doit être plus élevée de 7 à 10°C par rapport à la température externe, un peu moins à l'arrière. L'angle de carrossage négatif varie aussi en fonction du type de suspension et de la quantité de résistance au roulis (ressorts et barres anti-roulis) définie dans le réglage. Plus la tendance au roulis est faible, moins il est nécessaire de donner du carrossage négatif. Moins les suspensions sont efficaces, plus il faut donner de carrossage négatif.

Chasse (Caster) - Angle que forme l'axe de roue par rapport à la verticale (roue vue de côté). La chasse joue sur la stabilité directionnelle. Une chasse positive (en arrière) augmente, mais trop de chasse durcit la direction. Une chasse négative (en avant) allège la direction, mais rend plus difficile le maintien de l'axe en ligne droite.

Circuit - La piste et la localisation d'un événement de course automobile.

Corde (Apex) – Dans un virage, la corde est le point le plus proche de l'intérieur du virage, soit la tangente au rayon intérieur. C'est aussi le point qui sépare la partie d'entrée de virage de la partie de sortie de virage.

Différentiel - Dispositif permettant de varier la vitesse relative d'une roue d'un essieu par rapport à l'autre et de contrôler la distribution du couple moteur sur chacune des deux roues arrière motrices.

Duct (Ventilation) – Système de refroidissement des freins. Des freins trop chauds ou trop froids perdent leur efficacité à ralentir la voiture.

Équilibre des freins (Brake Bias) – La proportion de pression appliquée aux freins avant et arrière. En théorie, il faut équilibrer l'adhérence entre l'essieu avant et arrière dans les virages. Pendant les freinages, il faut chercher à ce que les freins avant et arrière prennent en charge leur part juste de décélération en fonction de leur part de charge lors des transferts de masse.

Gomme (Marbles) – Boulettes de caoutchouc et autres débris qui se détachent des pneus et s'accumulent sur la piste.

Grille – Zone de la piste sur laquelle se rejoignent les concurrents dans l'ordre des qualifications pour prendre le départ.

Ligne ou trajectoire - Chemin effectivement suivi par une voiture pour faire le tour du circuit. Dans les virages, la trajectoire idéale est celle qui utilise le plus de piste à l'entrée, au milieu, et à la sortie de l'apex. Les lignes varieront selon la voiture, les circuits, et les conditions environnementales.

Glossaire (suite)

MoTeC – Système logiciel de télémétrie des données de course.

Ouverture (Toe-out) – Angle de la tranche des pneus vus de dessus par rapport à l'axe de la voiture. L'ouverture fait écarter l'avant des pneus l'un de l'autre au lieu d'être parallèles.

Pincement (Toe-in) – Angle de la tranche des pneus vus de dessus par rapport à l'axe de la voiture. Le pincement fait se rapprocher l'avant des pneus l'un de l'autre au lieu d'être parallèles.

Point de référence - Point sur la piste ou à côté utilisé par le pilote comme repère visuel pour déclencher un freinage, un braquage du volant, une prise de corde, une accélération, etc.

Pole Position - Première place sur la grille de départ.

Qualification - Tours de circuit avant la course servant à déterminer l'ordre des pilotes sur la grille de départ.

Sous-virage (Understeer) – Perte d'adhérence des roues avant antérieure à celle des roues arrière dans un virage. La voiture semble refuser le virage.

Survirage (Oversteer) - Perte d'adhérence des roues arrière antérieure à celle des roues avant dans un virage. La voiture semble vouloir enrouler le virage, ce qui peut mener au tête-à-queue.

Vitesse d'entrée ou d'attaque - Vitesse à laquelle vous êtes lors de la prise de virage. Pour obtenir les meilleurs chronos, il faut entrer dans les virages à la bonne vitesse et au bon endroit afin de bien prendre la corde (apex) pour sortir du virage le plus vite possible.

Vitesse de sortie - Vitesse à laquelle vous êtes lors de la sortie de virage. Plus cette vitesse de sortie est élevée, plus grande est la vitesse de pointe que vous pourrez atteindre dans la ligne droite qui suit le virage.



MULATION

TRACKIR™

A propos de TRACKIR™

TrackIR™ de NaturalPoint® Inc. est un système de suivi des mouvements de la tête à hautes performances qui permet d'orienter son regard sans les mains dans les simulateurs. Une légère rotation de la tête provoque un changement conséquent de l'affichage dans le jeu dans la même direction sans requérir aucune action au clavier, à la souris ou au périphérique contrôleur. Vous pouvez ainsi tourner la tête et visiter le cockpit dans ses moindres détails comme dans une vraie voiture GT.

La faible surface offerte par un écran d'ordinateur habituel rend parfois difficile une vision optimale de la piste, et une bonne appréciation de la position des concurrents. Cette technologie innovante permet au pilote de simulation de disposer d'une totale liberté de mouvements depuis son poste de pilotage en sorte de s'immerger entièrement dans le monde virtuel du jeu. Il peut ainsi voir la corde d'une épingle avant l'entrée dans ce virage ce qui aide à placer la voiture dans la meilleure trajectoire et permet de réagir plus vite à toute menace de tête-à-queue ou à un danger survenant sur la piste. De plus, grâce à cette vision sur 360 degrés, le temps d'apprentissage d'un nouveau circuit est fortement réduit puisque le pilote peut trouver plus aisément des repères sur les bords de piste pour ses points de freinage et de braquage. Bien qu'il soit déjà réputé pour son extrême capacité d'immersion, GTR, une fois doté de TrackIR™, vous plonge dans l'ambiance de la voiture comme jamais auparavant.

Configurer TRACKIR pour GTR

01. Installez le logiciel TrackIR en suivant les instructions qui l'accompagnent. Assurez-vous d'avoir installé les pilotes TrackIR les plus récents depuis le site <http://www.naturalpoint.com/trackir/support/downloads.html>.
02. Copiez les profils GTR (GTR.tir) depuis le CD GTR, dossier /extras/TrackIR/ vers le dossier C:\Program Files\Naturalpoint\TrackIR.
03. Démarrez le programme TrackIR (NaturalPoint.exe).
04. Cliquez sur l'onglet Profiles dans TrackIR, sélectionnez GTR dans la liste des profils et cliquez sur Load.
05. Cliquez sur l'onglet Motion et vérifiez que le type d'action Motion Type est réglé sur TrackIR Enhanced (Absolute).
06. Démarrez le jeu GTR.

Lorsque vous serez ensuite à bord de votre voiture, vous pourrez regarder sur les côtés et lever ou baisser la tête par simple déplacement de la tête, en toute indépendance de la direction. Si la vue n'est pas centrée, regardez bien dans l'axe avant d'appuyer sur la touche F12 pour refaire le centrage. Rappelons que vous pouvez ajuster la vue Cockpit par défaut au moyen des boutons gauche et droit de souris afin d'élargir ou de réduire le champ de vision.

Pour toute question ou problème relatif à TrackIR, visitez la page suivante : <http://www.naturalpoint.com/trackir/support/information.html>

Equipe de développement SimBin

DÉVELOPPEMENT

Ian Bell : Chef du studio / Directeur de la création

Andy Garton : Directeur technique, Chef de la modélisation (circuits)

Eric Boosman : Directeur artistique

Doug Arnao : Directeur Physique/Intelligence artificielle

Stephen Viljoen : Programmation - Chef Designer

Stephen Baysted : Directeur audio - Musique

Greg Hill : Design sonore - Moteurs et ambiances

Darren Barrett : Programmation

Viktor Kolomiets : Programmation

Steve Wilson : Programmation

Gary Fulvio : Programmation

Perran Truran : Chef modélisation - Véhicules

Martijn Haans : Modélisation 3D - Véhicules, Objets

Bryn Alban : Modélisation 3D - Véhicules, Objets

Gustavo Olivera : Modélisation 3D - Véhicules

Gabor Palko : Modélisation 3D - Véhicules, Objets

Jeff Garstecki : Modélisation 3D - Véhicules

Jeff Hofer : Modélisation 3D - Véhicules

Daniel Karlsson : Texture Artist - Vehicles

Bram Knot : Artiste textures - Véhicules

Jan Frischkorn : Artiste textures - Véhicules

Manuel Pellizzer : Artiste textures/Modélisation 3D - Cockpits

Sean Vollmer : Modélisation 3D - Circuits

Luis Barata : Modélisation 3D - Circuits

Carl Dalton : Modélisation 3D - Circuits

David Driver : Directeur artistique 3D - Textures circuits

Jay Ekkel : Artiste - Finition circuits

Mark Reynolds : Coordinateur Contrôle Qualité

Karin Boosman : Manuels

Laura Zareckaite : Administration

Générique

Equipe de développement SimBin

DIRECTION CORPORATE

Henrik Roos : PDG, SimBin

Ian Bell : Membre de la direction

Jamal Laraoui : Vice Président

Johan Roos : Directeur du Marketing

Mats Persson : Conseiller Marketing Senior

Jessica Stark : Assistant financier

Marie Moqvist : Presse & Relations publiques

Pia Valmark : Responsable événementiel

Sebastian Persson : Assistant événementiel

Tomas Algons : Conseiller juridique

ASSURANCE QUALITÉ

Peter Andersson, Bêtesteur

Sam Stone, Bêtesteur

Themis Kafetzopoulos, Bêtesteur

Oleksandr Sochka, Bêtesteur

Aristotelis Vasilakos, Bêtesteur

Denis Paradis, Bêtesteur

David Winder, Bêtesteur

OFFICIAL RACING SIM

**EQUIPE DE DIRECTION**

Michele Pes (PDG),
Martin J. Schwiezer,

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Martijn Pantlin

MARKETING

Frank Holz,
Marcel Jung,
Wolfgang Duhr,
Navid Kiani

BUSINESS DEVELOPMENT

Kay Krämer,
Marc Küpper

LOCALISATION/TRADUCTION

LOCALAB Frankfurt & Hamburg
Nick Porsche
Eva Hoogh
Olivier Engler (Tellig) France



MULATION

Accord de licence

ACCORD DE LICENCE

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL (CLUF)

Ce logiciel est protégé par le régime des droits d'auteurs et les lois sur les marques commerciales. Il ne peut être acheté qu'auprès d'un revendeur agréé et est prévu pour une utilisation privée uniquement. Veuillez lire cette licence attentivement avant d'utiliser le logiciel.

En installant et en utilisant ce logiciel, vous acceptez d'être lié par les conditions de ce CLUF.

LICENCE DU LOGICIEL

Ce Contrat de Licence Utilisateur Final vous octroie les droits suivants :

Ce contrat de licence est un accord légal vous liant vous (en tant qu'individu ou personne physique entité juridique) et 10tacle Studios AG.

L'achat du logiciel d'origine vous octroie le droit d'installer et d'utiliser le logiciel sur un seul et unique ordinateur.

10tacle Studios AG ne vous transfère pas les droits de propriété. Ce logiciel est octroyé sous licence et non vendu.

Vous êtes le propriétaire du CD-ROM sur lequel est enregistré le logiciel.

Cependant, 10tacle Studios AG conserve tous les droits de propriété afférents au logiciel contenu sur le CD-ROM et à la documentation qui l'accompagne ainsi que tous les droits commerciaux et intellectuels relatifs à son contenu. Cette licence personnelle et non exclusive vous octroie le droit d'installer, d'utiliser et d'exécuter une copie de ce logiciel sur un seul et unique ordinateur, un seul et unique poste de travail, un seul et unique terminal, un seul et unique ordinateur portable, pager, etc. Tout autre utilisation est interdite sans accord écrit préalable, notamment la location ou le bail, l'utilisation publique ou tout autre représentation non autorisée, par ex. dans des écoles ou université, la duplication, les installations ou écrasements multiples et tout autre processus par lequel le logiciel ou ses composants seraient mis à la disponibilité du public (via Internet ou tout autre système en ligne).

Bien que Si le logiciel vous offre la possibilité d'imprimer des images contenant des éléments étant des marques déposées de 10tacle Studio AG, cette licence vous permet uniquement de les imprimer sur papier et d'utiliser ces impressions pour une utilisation personnelle, non commerciale et non gouvernementale (par exemple, vous ne pouvez afficher publiquement ou vendre ces images), dans la mesure où vous respectez toutes les mentions de droits d'auteurs contenues dans les images générées par le logiciel. Vous avez uniquement le droit d'utiliser les données sauvegardées à des fins personnelles, en particulier en ce qui concerne les cartes créées grâce aux éditeurs de niveaux qui peuvent être fournis avec certains logiciels ou les MODS (Modifications) créées par tout kit de développement logiciel qui pourrait vous avoir été fourni. Toute duplication, distribution ou utilisation commerciale de telles cartes ou Mods dont le contenu est offensant ou illégal ou porte atteinte aux lois ou aux droits de partis tiers ne saurait être autorisée. Vous seul êtes responsable de toutes vos cartes et modifications et êtes tenu d'indemniser 10tacle Studios AG, ses employés et agents pour tout dommage, réclamation ou procédure légale découlant de la création, de l'utilisation, de la combinaison, de la duplication ou de la distribution de telles cartes et modifications. 10tacle Studios AG n'offre aucune assistance technique ni aucune garantie quelle qu'elle soit pour tout éditeur de logiciel ou composant de kit de développement de logiciel qui pourrait y être contenu.

DROITS ET LIMITATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Garantie limitée 10tacle Studios AG garantit que le logiciel fonctionnera convenablement en accord avec la documentation fournie pour une durée de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. La seule responsabilité de 10tacle Studio AG et votre seul recours sera, à la discrétion de 10tacle Studio AG, soit d'obtenir un remboursement du prix d'achat, soit le remplacement du logiciel s'il ne remplit pas les conditions de la garantie de 10tacle, à conditions que le logiciel soit renvoyé à 10tacle Studios AG avec une copie de la preuve d'achat. Cette garantie limitée est considérée comme nulle et non avenue si le défaut du logiciel s'avère le résultat d'un accident, d'un abus ou d'une mauvaise utilisation. Les autres droits statutaires ne sont pas affectés. La garantie ci-dessus est endossée par 10tacle Studios AG en tant que fabricant du logiciel. Elle ne remplace ni ne limite en aucun cas tout autre garantie ou protection octroyée par les lois commerciales en vigueur, liant le revendeur auquel vous avez acheté le logiciel.

Accord de licence

Limitation de responsabilité

Dans la limite maximale prévue par la loi en vigueur, 10tacle Studios AG ne sera pas tenu responsable pour tout dommage spécifique, accidentel, indirect ou conséquent découlant de l'utilisation ou de l'incapacité à utiliser le logiciel. Cette limitation reste valable même si 10tacle Studios AG a mentionné la possibilité de tels dommages au préalable.

Désignations commerciales

Cet accord de licence ne vous octroie aucun droit quel qu'il soit concernant les marques commerciales appartenant à 10tacle Studio AG.

Résiliation du contrat

Cette licence reste en vigueur jusqu'à ce que l'une des parties y mette fin. Vous pouvez annuler cette licence à tout moment en renvoyant le logiciel à 10tacle Studios AG ou en détruisant le logiciel, la documentation afférente ainsi que toutes les copies et versions installées, qu'elles aient été créées ou non en accord avec les conditions de cette licence. Cet accord de licence prendra fin immédiatement sans notification préalable de 10tacle Studios AG si vous ne respectez pas les conditions de cette licence. Dans ce cas, vous êtes tenu de détruire toutes les copies du logiciel.

Clause d'invalidation

Dans le cas où l'une des conditions prévues par cet accord est ou devient nulle et non avenue, les autres conditions ou parties de ces conditions restent entièrement valides.

Loi et juridiction

Toutes les questions légales découlant de ou liées à cet accord seront régies par les lois allemandes.

©2005 10TACLE STUDIOS AG. All rights reserved.

Les logiciels, les graphismes, les musiques, les textes et les manuels sont tous protégés par les lois sur la propriété intellectuelle. Aucune partie du logiciel ou du manuel ne peut être reproduite, utilisée, transmise ou traduite sans autorisation écrite préalable de la société 10tacle studios AG. La plupart des termes spécifiques cités dans ce manuel sont des marques déposées et doivent être considérées comme telles.

GTR FIA Racing Game © 2005 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Publié sous licence par 10tacle studios AG. Tous droits réservés. Selon licence officielle de la FIA GT.

The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks of NVIDIA Corporation.



NaturalPoint® *TRACKIR 3Pro™*

DRIVE LIKE NEVER BEFORE!

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

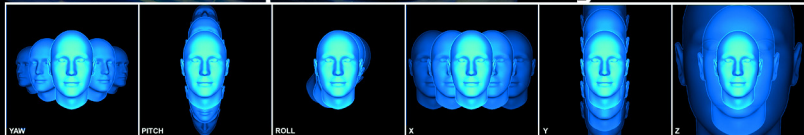


WWW.TRACKIR.SE/GTR

Has a special discount offer* just for you!



TrackIR 3 Vector Expansion offers 6 full degrees of freedom



YAW

PITCH

ROLL

X

Y

Z

turn left/right

look up/down

tilt left/right

lean left/right

move up/down

zoom in/out

PUT YOUR HEAD IN THE GAME!™

*Hurry, offer only available for a limited time!

GET REAL