

PC CD-ROM

RE>>>FUEL

www.gtr-game.com



Offizielle Website



GTR
REAL



GTR
REAL



GTR – FIA GT RACING SIMULATION

INHALT

EPILEPSIEWARNUNG

Erwachsene und Kinder sollten vor Benutzung dieses Spiels dringend die nachfolgenden Hinweise beachten. Bei manchen Menschen kann es zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie grellen Lichtblitzen oder Lichteffekten ausgesetzt sind, insbesondere wenn diese Personen schon an bestimmten Formen der Epilepsie leiden.

Beim Spielen von Computer- und Videospielen kann es in seltenen Fällen zu solchen Lichtmustern kommen. Allerdings ist für von Epilepsie betroffene Personen die Benutzung dieser Spiele in der Regel nicht gefährlich. Auch Personen, die bislang noch keinen epileptischen Anfall erlitten haben, können von Epilepsie betroffen sein. Menschen, bei denen in Verbindung mit Lichtblitzen epileptische Symptome, Bewusstseinsstörungen oder Anfälle aufgetreten sind, sollten vor dem Benutzen dieses Spiels ihren Arzt konsultieren. Dies gilt auch für Familienangehörige solcher Personen. Kinder sollten beim Benutzen von Computer- und Videospielen immer unter Aufsicht ihrer Eltern oder Erziehungsberechtigten stehen.

Treten bei einem Benutzer eines Computer- oder Videospiels außergewöhnliche Symptome auf, sollte das Spiel sofort beendet und der Computer bzw. die Konsole sofort abgeschaltet werden. Die betroffene Person sollte sich umgehend ärztlich untersuchen lassen.

Außergewöhnliche Symptome können sein: Wahrnehmungsstörungen und Schwindelgefühle, Augenzucken und Sehstörungen, jede Form unfreiwilliger Bewegung und Muskelzuckung, Krämpfe, Desorientiertheit und Ohnmacht.

Allgemeine Verhaltensregeln und Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung von Computer- und Videospielen
Beim Benutzen eines Computer- oder Videospiels sollten einige sinnvolle Maßnahmen und Verhaltensregeln Beachtung finden, um ein ungeträgliches Spielvergnügen zu ermöglichen.

- Man sollte nur in ausgeruhtem, erholtem Zustand spielen
- Der Ort, an dem gespielt wird, sollte stets gut beleuchtet sein
- Die Wiedergabe des Spiels sollte auf einem möglichst kleinen Bildschirm erfolgen
- Man sollte während des Spielens so weit vom Bildschirm entfernt sein, wie es Räumlichkeiten und Technik zulassen
- Während des Spielens von Computer- und Videospielen sollte man darauf achten, jede Stunde eine etwa 15-minütige Pause einzulegen

Software, Grafiken, Musik, Text, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil der Software oder des Handbuchs darf in jeglicher Form reproduziert, benutzt, versendet oder in eine andere Sprache übersetzt werden ohne die vorherige schriftliche Genehmigung der 10tacle studios AG. Die meisten Begriffe zur Hard- und Software in diesem Handbuch sind eingetragene Warenzeichen und sollen als solche behandelt werden.

GTR FIA GT Racing Simulation © 2004 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Published under license by 10tacle studios AG. All rights reserved. Under the official license of FIA GT. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.

DIE STEUERUNG.....	04
SPIELMODI.....	07
OPTIONEN.....	08
CONTROLLER-EINSTELLUNGEN.....	18
ARCADE-MODUS.....	21
SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS.....	24
CHECKLISTE FÜR EINSTEIGER.....	45
DAS HEADS-UP-DISPLAY (HUD).....	46
DIE MOTEC ADL-ANZEIGE.....	50
FLAGGEN UND REGELN.....	52
PUNKTE.....	53
GEWICHTSSTRAFEN.....	54
DER MULTIPLAYERMODUS.....	56
STRECKENREKORDE.....	64
GLOSSAR.....	66
TRACK IR™.....	68
MITWIRKENDE.....	69
LIZENZVEREINBARUNG.....	72
SERVICE & KONTAKT.....	73

TASTENBELEGUNG

Im Folgenden ist die standardmäßige Tastenbelegung des Spiels aufgeführt. Du kannst die Belegung im Reiter: Controller im Spiel ändern.

Beschleunigen =	A
Bremsen =	Y
Nach links steuern =	,
Nach rechts steuern =	.
Hochschalten =	Alt
Hinunterschalten =	Alt Gr
Einkuppeln =	Q
KI-Steuerung =	I. Der Rechner fährt, während du in Ruhe eine Tasse Kaffee trinkst.
LCD-Modus =	Leertaste. Durchläuft sämtliche verfügbaren MoTec-Anzeigedaten.
Perspektive =	Linke Hochstelltaste. Schaltet zwischen den Kameraperspektiven um.
Positionsanfrage =	7. Fragt beim Boxentechniker deine Rennposition ab.
Zustandsanfrage =	8. Fragt beim Boxentechniker sichtbare Schäden an deinem Wagen ab.
Boxenstoppanfrage =	9. Erbittet beim Team Erlaubnis für einen Boxenstopp.
Menüauswahl =	Eingabe. Wählt eine Option aus dem Escape-Menü.
Menü hoch =	Pfeil hoch. Führt im Escape-Menü nach oben.
Menü runter =	Pfeil runter. Führt im Escape-Menü nach unten.
Traktionskontrolle =	W. Schaltet zwischen ‚aus‘, ‚niedrig‘ und ‚hoch‘ um.
Fahrzeug zurücksetzen =	E. Setzt das Fahrzeug wieder auf die Strecke zurück
Drehzahlbegrenzer =	L. Begrenzt das Wagentempo in der Boxengasse vorübergehend.
Bremskraft nach vorn =	[. Verlagert die Bremskraft stärker auf die Vorderräder.
Bremskraft nach hinten =	J. Verlagert die Bremskraft stärker auf die Hinterräder.
Nach links schauen =	V
Nach rechts schauen =	N
Nach hinten schauen =	B
Szenenwiederholung =	R. Wiederholt das Geschehen; Szenenlänge wird im Optionsmenü festgelegt.
Escape-Menü =	Esc. Öffnet das Escape-Menü.
Pause =	P. Hält das Rennen an.
Fahrernamen =	Tabulatortaste. Blendet die Fahrernamen ein/aus.
Scheinwerfer =	H. Schaltet die Wagenscheinwerfer ein.
Spiegel =	1. Blendet Seiten- und Rückspiegel ein/ein.
HUD =	2. Blendet das MoTec-Arcade-HUD ein/aus.

Die Funktionstasten

F1 = Schaltet die Lenkhilfe ein/aus.
 F2 = Schaltet die Bremshilfe ein/aus.
 F3 = Schaltet die Stabilisierung ein/aus.
 F4 = Schaltet die Schleuderkontrolle ein/aus.
 F5 = Schaltet Schäden ein/aus.
 F6 = Schaltet das Automatikgetriebe ein/aus.
 F7 = Schaltet durch die Traktionskontrolle: aus/niedrig/hoch
 F8 = Schaltet durch das Anti-Blockier-System: aus/niedrig/hoch

Steuerung der Replays (Wiederholungen):

Pfeil hoch = Rückwärts abspielen

Pfeil runter = Pause

Rechtspfeil = Schnellvorlauf

Linkspfeil = Zurückspulen

Ziff.block Entf = Zeitlupe 1

Ziff.block Einf = Zeitlupe 2

Wechsel der externen Kameraperspektiven:

Ziff.block 2 = Extern Winkel tiefer

Ziff.block 4 = Extern nach links

Ziff.block 5 = Extern zurücksetzen

Ziff.block 6 = Extern nach rechts

Ziff.block 7 = Extern herauszoomen

Ziff.block 8 = Extern Winkel höher

Ziff.block 9 = Extern hineinzoomen

Ziff.block + / = Nächster Wagen (auch auf dem Boxenbildschirm)

Ziff.block - / = Voriger Wagen (auch auf dem Boxenbildschirm)

Kameraperspektiven:

Cockpitansichten = Einf

Alternative Perspektiven = Pos1

Externe Kamera = Bild hoch

TV-Kamera = Bild runter

MAUSSTEUERUNG

Maussicht/TrackIR™ = Ermöglicht freies Umschauen im Cockpit oder schaltet das TrackIR™ ein (sofern voreingestellt). Du musst der Maussicht eine Taste zuweisen, um diese Funktion nutzen zu können.

Sitz nach vorn = Linksklick und Maus nach vorn bewegen = schiebt Sitz nach vorn (Cockpitsicht).

Sitz nach hinten = Linksklick und Maus nach hinten bewegen = schiebt Sitz nach hinten (Cockpitsicht).

Sitz höher = Rechtsklick und Maus nach vorn bewegen = hebt den Sitz (Cockpitsicht).

Sitz tiefer = Rechtsklick und Maus nach hinten bewegen = senkt den Sitz (Cockpitsicht).

LENKRADSTEUERUNG

Die Lenkradsteuerung ist je nach Lenkradhersteller unterschiedlich. Bitte schau im Reiter: Controller nach individuellen Einstellungen.



Wahl des Spielmodus

DER ARCADE-MODUS

Der actiongeladene Rennmodus ist Adrenalin pur: Wahnsinnsgeschwindigkeiten und einfach zu fahrende Wagen garantieren Spielspaß ohne Angst vor Blechschäden. Ideal für Einsteiger und alle, die aus dem Stand loslegen wollen. Hier nimmst du keine Einstellungen vor, sondern nur Platz. Und gibst Gas, bis die Reifen qualmen!

DER SEMI-PRO-MODUS

In diesem Modus weisen die Fahrzeuge ein realistisches Rennverhalten auf. Die Steuerung ist jedoch großzügiger ausgelegt und verzeiht mehr Fehler als im Simulationsmodus. Verbessere deine Rundenzeiten durch wachsendes Fahrkönnen und individuelle Fahrzeugabstimmung.

DER SIMULATIONSMODUS

Der Härtestest schlechthin - das rundum authentische Rennerlebnis. Autos und Kurse verhalten sich völlig wirklichkeitstreu. Mit den standardmäßigen Einstellungen und Fahrhilfen können Anfänger ihre erste echte Rennluft schnuppern. Spieler mit mehr Erfahrung sowie Fortgeschrittene schalten die Fahrhilfen lieber aus und nehmen individuelle Wageneinstellungen vor. So wird das Rennerlebnis so atemberaubend echt wie nie zuvor.

Gibt es den unschlagbaren Wagen? Kann die perfekte Fahrzeugabstimmung jedes Mal den Sieg garantieren? Entdecke die Antworten: Ob Aufhängung, Aerodynamik, Getriebe, Bremsen und vieles mehr - die Möglichkeiten der Feinabstimmung sind schier unbegrenzt.

OPTIONEN, ALLE MODI

SPIELBILDSCHIRM

Standardansicht – Wählt die Perspektive im Rennen. In der TV-Cockpitsicht schwebt die Kamera hinter dem Fahrer. Cockpit und Fahrbahn vor dir werden aus einiger Ferne gezeigt. In der Cockpitsicht wird die Fahrbahn mit allen Instrumenten und Spiegeln gezeigt. Die Frontsicht wiederum zeigt die Fahrbahn vor deinem Wagen, während die externe Kamera deinen Wagen von schräg oben hinter dem Heckflügel zeigt.

Tachometer – Wählt Stundenkilometer oder Meilen für die MoTeC-Anzeige.

Maßeinheit – Wählt metrische oder britische Maße für die Werkstatteinstellungen.

Nachrichtenfeld – Blendet am oberen Bildschirmrand ein Fenster für Meldungen während des Rennens oder an/von Mitspieler(n) im Multiplayer-Spiel ein/aus.

Musik im Wagen – Schaltet die Musikstücke im Wagen ein/aus.

REALITÄTSTREUE – ARCADE-MODUS

Kurvenanzeige – Blendet Markierungen ein, die Kurven bei der Anfahrt besser sichtbar machen.

Automatikgetriebe – Der Rechner nimmt dir das Schalten ab.



Optionen des Arcade-Modus, Spielbildschirm

OPTIONEN, SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

REALITÄTSTREUE – SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

Treibstoffverbrauch – Bestimme, welche Rolle der Benzinverbrauch im Rennen spielen soll. Bei ‚Aus‘ spielt er keine Rolle: Dir geht das Benzin nie aus, so dass du nicht zum Tanken an die Box musst. Unter ‚Normal‘ verbraucht dein Wagen gleichmäßig viel Benzin.

X2-X7 erhöht den Verbrauch im Rennen um das Doppelte, Dreifache usw. Je höher der Faktor, desto häufiger musst du zum Nachtanken an die Box. Im Einzelspielermodus betrifft die von dir gewählte Einstellung alle Wagen im Rennen. Im Multiplayer-Spiel dagegen bestimmt der Host (Gastgeber, Initiator) des Rennens mittels Host-Einstellungen den für alle Teilnehmer gültigen Verbrauch.

Reifenverschleiß – Entscheide, wie stark deine Reifen sich im Rennen abnutzen sollen. Bei ‚Aus‘ tritt kein Verschleiß ein, so dass du die Reifen während des Rennens nicht zu wechseln brauchst. ‚Normal‘ bewirkt eine Abnutzung in Abhängigkeit von der gewählten Reifenart, der Temperatur sowie den Streckenverhältnissen. Schon nach einigen Runden verändert die Reifenabnutzung das Handling.

X2-X7 erhöht den Reifenverschleiß um das Doppelte, Dreifache usw. Je höher der Faktor, desto häufiger musst du zum Reifenwechsel an die Box. Im Einzelspielermodus betrifft die von dir gewählte Einstellung alle Wagen im Rennen. Im Multiplayer-Spiel dagegen bestimmt der Host (Gastgeber, Initiator) des Rennens mittels Host-Einstellungen die für alle Teilnehmer gültige Reifenabnutzung.



Optionen, Realismusausswahl

OPTIONEN, SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

REALISMUS, FORTS.

Mechanische Defekte – Bestimmt die Realitätsstreue der mechanischen Defekte. ‚Aus‘ verhindert jegliche Wirkung mechanischer Fahrzeugschäden auf den Rennverlauf. Bei ‚Normal‘ werden Schäden durch verschiedene Faktoren, etwa die Zeit und etwaige Zusammenstöße, bestimmt.

Zeitabhängige technische Schäden treten im selben Verhältnis ein wie normale Defekte, damit der Faktor auch kurze Rennen beeinflussen kann.

So fallen in der Spielsaison alle Wagen an derselben Stelle aus, an der sie in der echten GTR-Saison wegen technischer Defekte liegen geblieben sind.

Safety Car – Legt fest, ob bei gefährlichen Streckenbedingungen ein Safety Car auf die Bahn geschickt wird oder nicht.

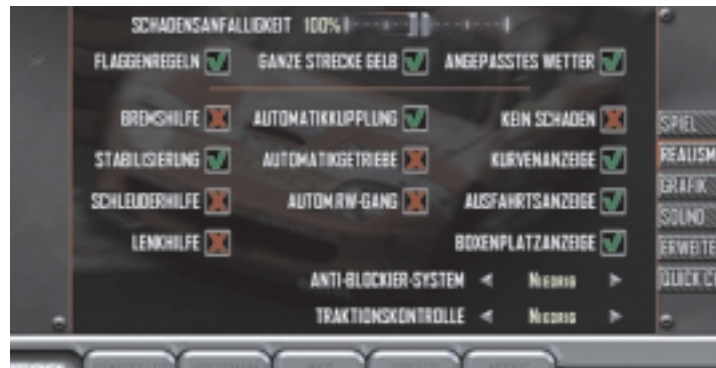
FLAGGENREGELN

Wähle, ob die Flaggenregeln im Rennen gelten sollen oder nicht. Genauerer über die Flaggenregeln steht auf Seite 52.



Optionen, Realismusauswahl

OPTIONEN, SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS



Detail der Fahrhilfe-Optionen

FAHRHILFEN

Die folgenden Einstellungen dienen als Fahrhilfen. Schalte die verschiedenen Hilfen zu, um deinen Wagen leichter beherrschen zu können.

Bremshilfe – Hilft dir zum rechten Zeitpunkt beim Bremsen vor Kurven.

Stabilisierung – Minimiert die Wahrscheinlichkeit des Übersteuerns und verhindert Dreher.

Schleudrerhilfe – Richtet den Wagen nach einem Dreher automatisch wieder zur Fahrbahn hin aus.

Lenkhilfe – Erleichtert Gamepad- und Tastaturbenutzern das Lenken. Berechnet den für jede Kurve nötigen Lenkeinschlag im Voraus.

Automatikkupplung – Hindert den Motor bei zu niedriger Drehzahl am Absterben und beugt Drehern vor, wenn bei zu hoher Drehzahl in einen zu niedrigen Gang geschaltet wird.

Automatikgetriebe – Das Spiel schaltet für dich. Anfängern und Tastaturbenutzern sei diese Hilfe wärmstens empfohlen: So kannst du dich in Ruhe mit dem Beschleunigen und Bremsen vertraut machen und die Ideallinie erkunden.

Autom. Rw-Gang – Wenn du nach einer Vollbremsung die Bremse gedrückt hältst, rollt dein Wagen nach einer gewissen Zeit rückwärts.

Kein Schaden – Dein Wagen erleidet nach Kollisionen keinen Schaden.

OPTIONEN, SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

REALISMUS, FORTS.

Kurvenschilder – Blendet Markierungen ein, die Kurven bei der Anfahrt besser sichtbar machen.

Ausgangsanzeige Boxengasse – Gibt die Richtung an, in der du aus der Boxengasse heraus- und auf den Kurs fahren musst.

Boxen-Markierung – Zeigt, an welcher Box du halten musst.

Anti-Blockier-System – Auf ‚Hoch‘ blockieren die Reifen fast nie beim Bremsen. Auf ‚Niedrig‘ hilft der Wagen beim Bremsen, kann aber durchaus blockieren.

Traktionskontrolle – Traktionskontrolle. Auf „hoch“ eingestellt, werden die Räder sehr selten durchdrehen, selbst wenn der Wagen zu schnell aus dem Stillstand beschleunigt wird. Bei „niedrig“ drehen die Räder durch, wenn du zu stark aufs Gas steigst, aber der Grad des Burnout wird reduziert (der Reifen nutzt weniger ab). Die reduzierte Drehung des Rades verringert auch die Gefahr, in der Kurve zu schleudern.

QUICK CHAT

Belege die Tasten deines Eingabegeräts mit häufig benutzten Rennkommentaren für das Meldungsfenster. Dazu wählst du die gewünschten Kommentare und legst fest, mit welcher Taste jeder von ihnen übermittelt wird. Du kannst die Standardvorgaben verwenden oder eigene Sätze formulieren.

OPTIONEN, ALLE MODI



Optionen, Grafik

GRAFIK

Details Allgemein – Bestimme den Gesamteindruck der Grafik anhand der Einstellungen ‚Niedrig‘, ‚Mittel‘, ‚Hoch‘ oder ‚Voll‘. Mit der Wahl einer Einstellung werden automatisch die übrigen Grafikoptionen festgelegt. Selbstverständlich kannst du die weiteren Bestandteile der Grafik jederzeit von Hand einstellen. Sobald du dies tust, springt die Option für Allgemeine Detailtreue auf ‚Manuell‘ um.

Details Spielerfahrzeug – Legt die optische Detailtreue deines Fahrzeugs fest.

Details Fremdfahrzeuge – Legt die optische Detailtreue der übrigen Fahrzeuge auf dem Kurs fest.

Details Strecke – Legt die optische Detailtreue der Umgebung mit Ausnahme der Wagen fest.

Spezialeffekte – Legt die optische Detailtreue für Effekte wie Rauch, Dreher, Kollisionsschäden usw. fest.

Fahrzeug-Lichteffekte – Bestimmt, wie stark das Umgebungslicht vom Wagen reflektiert wird.

Schatten – Schaltet die von den Fahrzeugen geworfenen Schatten ein/aus.

Anzahl der sichtbaren Fahrzeuge – Bestimmt, wie viele Wagen außer deinem im Rennen auf der Strecke zu sehen sind. Je weniger Fahrzeuge, desto flüssiger läuft das Spiel (mehr Bilder je Sekunde).

OPTIONEN, ALLE MODI

SOUND



Optionen, Sound

Anzahl Effekte – Legt fest, wie viele Strecken- und Autogeräusche zu hören sind. Letztere schließen sämtliche Wagen auf der Strecke ein. Die Skala reicht von 8 bis 32.

Lautstärke Musik – Regelt die Lautstärke der Musik – gleich, ob während des Rennens, beim Feintuning in der Werkstatt oder beim Benutzen des Optionsmenüs. Die Skala reicht von 1 bis 100.

Lautstärke Soundeffekte – Regelt die Lautstärke der Renngeräusche. Dazu zählen unter anderem Abroll- und Schaltgeräusche, Auspuffbellen und Getriebejaulen. Die Skala reicht von 1 bis 100.

Lautstärke Motor – Legt fest, wie laut die Motoren sämtlicher Wagen im Rennen sind, einschließlich deines eigenen. Um die Lautstärke deines Motors unabhängig von den übrigen zu regeln, kannst du die Einstellungen Lautstärke Spielerfahrzeug und Lautstärke Fremdfahrzeug verwenden. Die Skala reicht von 1 bis 100.



OPTIONEN, ALLE MODI

Lautstärke Sprache – Legt die Lautstärke der Sprache der Boxencrew fest. Die Skala reicht von 1 bis 200.

Lautstärke Fremdfahrzeuge – Legt die Lautstärke der anderen Wagen im Rennen fest. Die Skala reicht von 1 bis 200.

Lautstärke Spielerfahrzeug – Legt die Lautstärke des Spielerfahrzeugs fest. So unterscheidest du Motor-, Getriebe-, Brems-, Auspuff- und weitere Geräusche von denen anderer Wagen. Die Skala reicht von 1 bis 200.

Lautstärke Reifen – Legt fest, wie laut die Reifen vor dem Ausbrechen quietschen. Die Skala reicht von 100 bis 200.

Lautstärke Schleudern – Legt die Lautstärke der Schleudergeräusche fest. Die Skala reicht von 100 bis 200.

Lautstärke Fahrbahn – Legt die Lautstärke der Fahrbahngeräusche fest. Die Skala reicht von 100 bis 200.



OPTIONEN, ALLE MODI

ERWEITERTE OPTIONEN

Menüsounds – Schaltet die Sounds in den Menüs ein/aus.

Baumbewegung – Schaltet die Bewegungen der Bäume ein/aus.

Boxentafel – Schaltet die Anzeige ein/aus. Beim Vorbeifahren an der Boxengasse werden die Position des Spielers sowie der Abstand zwischen seinem Auto und jenen direkt vor und hinter ihm auf der Tafel angezeigt.

Einfache Streckentexturen – Standardmäßig ausgeschaltet. Bei einer älteren Grafikkarte oder Darstellungsproblemen im Spiel solltest du dieses Merkmal einschalten, um flüssigere Bildübergänge zu erhalten.

Virtueller Rückspiegel – Blendet den Rückspiegel am oberen Bildschirmrand ein/aus. Während der Fahrt kannst du dies mit „1“ vornehmen.

Lenkrad sichtbar – Legt fest, ob das Lenkrad in der Cockpitsansicht zu sehen ist.

Blebschäden – Schaltet Blebschäden am Auto nach Kollisionen ein/aus.

Hohe Raddetails – Ist die Option aktiviert, sehen sämtliche Fahrzeugreifen optimal aus.

MoTeC ADL sichtbar – Schaltet die digitale Cockpitanzeige ein/aus.



Optionen, erweitert

OPTIONEN, ALLE MODI

ACHTUNG: UM DIE FOLGENDEN BEIDEN OPTIONEN EINZUSCHALTEN, BRAUCHST DU EINE SEHR GUTE GRAFIKKARTE mit 128 MB RAM

Hochauflösendes Cockpit – Schalte diese Option ein, um im Cockpit die bestmögliche Spielgrafik zu genießen.

Hochauflösende Fahrzeuge – Schalte diese Option ein, um in allen Details außerhalb des Cockpits die bestmögliche Spielgrafik zu genießen.

Fliehkraftsimulation – Passt mit dem Schieberegler den Prozentsatz der tatsächlichen Schwerkraftauswirkung im Rennen an. Je höher der Simulationsgrad, desto stärker reagiert die Cockpitsansicht auf Fahrzeugbewegungen.

Scheitelpunktverfolgung – Passt mit dem Schieberegler den Prozentsatz der veränderten Ansicht während der Kurvenfahrt an. Je höher der Simulationsgrad, desto weiter dreht sich der Kopf des Fahrers in Kurven.

Sichterschütterungen – Passt das Ausmaß der Bewegungen der Außenwelt an.



Hochauflösendes Ferrari 575-Cockpit

CONTROLLER, ALLE MODI

REITER: CONTROLLER

TASTEN



Controller, Tasten

Drücke die Buttons „TASTATUR“ oder eine der drei Joysticknummerierungen, um dein Lenkrad/Joystick als Haupt-Eingabegerät einzurichten. GTR versucht zudem, die optimalen Force-Feedback-Einstellungen für deinen Controller zu ermitteln. Die Liste mit der Tastenbelegung ist in vier Abschnitte unterteilt. Klicke „Haupt“, „Neben“, „Spiel“ oder „Extra“ an, um die verschiedenen Listen aufzurufen. Du kannst die standardmäßigen Einstellungen behalten oder deine ganz persönlichen Einstellungen wählen.



CONTROLLER, ALLE MODI

REITER: CONTROLLER, FORTS.

ERWEITERTE OPTIONEN



Controller, erweiterte Optionen

Empfindlichkeit – Legt fest, wie empfindlich der Wagen auf deine Eingaben reagiert.

Deadzone – Legt fest, wie viel Input von deinem Controller erfolgen muss, damit dein Wagen überhaupt reagiert.

SSPS-Lenkung – Passt den Lenkausschlag der Fahrzeuggeschwindigkeit an. Eine hohe Einstellung verringert den Lenkausschlag bei hohem Tempo. Bei der Null-Einstellung wird der Lenkausschlag nicht vom Tempo beeinflusst.

Mit den vier unteren Leisten im Bild kannst du prüfen, ob deine Steuerungs-Einstellungen richtig funktionieren. Benutz einfach die Taste, die du mit „Lenkung“, „Gas“, „Bremse“ oder „Kupplung“ belegt hast. Jetzt müsste sich die jeweilige Leiste bewegen. Du kannst sie auch als Anhaltspunkt für deine Einstellungen von Empfindlichkeit und Deadzone verwenden.

CONTROLLER, ALLE MODI

REITER: CONTROLLER, FORTS.

FORCE-FEEDBACK



Controller, Force-Feedback

GTR bietet für eine Reihe von Eingabegeräten Force-Feedback-Optimierung. Wähl jeweils bestimmte Effekte aus der Grund- und der speziellen Effektliste. Wir empfehlen dir Grundeffekte, falls dein Controller nicht in der speziellen Liste aufgeführt ist.

Force-Feedback-Effekte – Bestimmt, wie viel Rückmeldung dein Wagen dir über Force-Feedback übermittelt. Wir empfehlen die Einstellung „voll“.

Force-Feedback-Stärke – Bestimmt die Stärke des Force-Feedback-Effekts, die wiederum bei verschiedenen Controllern unterschiedlich ist. Wähl die dir angenehmste Einstellung.

Effekte umkehren – Kann bei manchen Controllern nötig sein, um den Force-Feedback-Zug an deinen Reifen einzustellen. In der Regel müsste dein Controller versuchen, sich nach einer Kurve wieder gerade zu richten. Falls er jedoch weiter in die Kurve zieht, musst du diese Option aktivieren. Mit den vier unteren Leisten im Bild kannst du prüfen, ob deine Steuerungseinstellungen richtig funktionieren. Benutz einfach die Taste, die du mit „Lenkung“, „Gas“, „Brems“ oder „Kupplung“ belegt hast. Jetzt müsste sich die jeweilige Leiste bewegen. Du kannst sie auch als Anhaltspunkt für deine Einstellungen von Empfindlichkeit und Deadzone verwenden.

ARCADE-MODUS

Im Arcade-Modus gibt es vier Schwierigkeitsgrade. Der niedrigste ist „Fahrschüler“, der höchste „PS-Gott“.

Level – Bestimmt, wie schwierig das Rennen wird, von Leicht bis Experte.

Schaden – Bestimmt wie viel Schaden dein Auto nimmt und wie weit es von der Strecke beeinflusst wird.

Hilfen – Umfang der aktivierten Fahrhilfen deines Wagens, von voll bis minimal.

Gegner – Zahl der übrigen Autos auf dem Kurs.

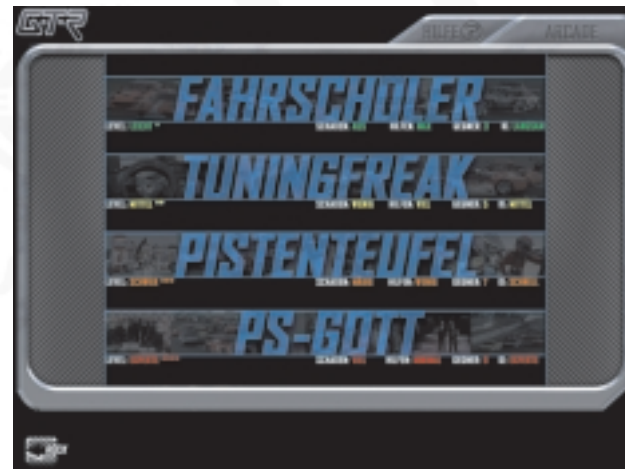
KI – Fahrkönnen der computergesteuerten Konkurrenten.

Fahrschüler – Schwierigkeitsgrad: Einfach, Schäden: Aus, Hilfen: Voll, Gegner: 3, KI: Langsam

Tuningfreak – Schwierigkeitsgrad: Mittel, Schäden: Wenig, Hilfen: Hoch; Gegner: 5, KI: Mittel

Pistenteufel – Schwierigkeitsgrad: Hoch, Schäden: Mäßig, Hilfen: Gering, Gegner: 7, KI: Schnell

PS-Gott – Schwierigkeitsgrad: Experte, Schäden: Max, Hilfen: Minimal, Gegner: 9, KI: Experte



Arcade-Modus, Schwierigkeitsgrad

ARCADE-MODUS

REITER: FAHRZEUG

KLASSE

Klicke Komplet, GT oder NGT an, um die Wagenklasse zu bestimmen. Markier das Kästchen „Spezialklassen anzeigen“, um weitere Wagen aufzulisten. Die Klassenwahl öffnet automatisch ein Bild sämtlicher verfügbarer Modelle in der Klasse. Markier das Kästchen „Ein-Fahrzeug-Klassen anzeigen“, um weitere fiktive Klassen einzublenden. Diese bestehen jeweils aus einem einzigen, jeweils leistungsgleichen Modell.

MODELL

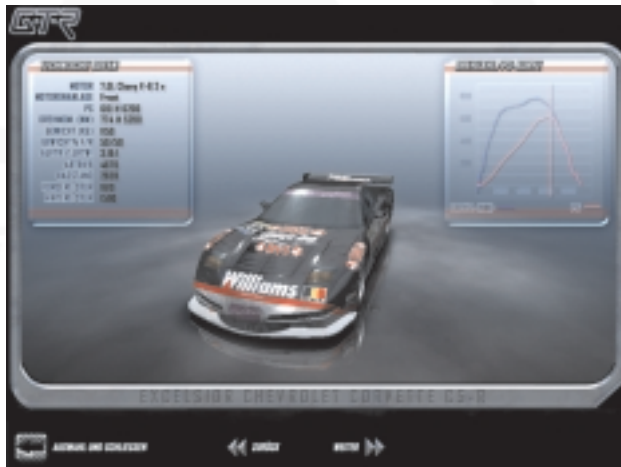
Führt sämtliche verfügbaren Modelle (Hersteller) der gewählten Klasse auf. Klicke ein Modell an, um die verfügbaren Wagen einzublenden.

FAHRZEUG

Klicke das Icon des gewünschten Autos an, um dieses zu wählen. Jetzt erscheint eine Darstellung des Autos oben im Bild zwischen dem Namen der gewählten Klasse und einem Bild der Rennstrecke. Fahr mit der Maus auf einen Wagen, um den Namen seines Profifahrers unten im Bild einzublenden.

SCHAURaum

Klick den gleichnamigen Button am rechten unteren Bildschirmrand, um eine größere Darstellung sowie Leistungsdaten des gewählten Autos einzublenden. Im Schauraum drehst du den Wagen mit der Maus, um ihn aus allen Blickwinkeln zu betrachten.



Schauraum

ARCADE-MODUS

REITER: STRECKE

Hier werden alle verfügbaren Strecken aufgeführt. Klicke ein Strecken-Icon an, um den gewünschten Kurs einzublenden. Mit der Maus kannst du dir seine Lage, Länge, Namen und Position im jährlichen Rennzirkus einblenden. Mit Hilfe der Scroll-Leiste rechts kannst du dir sämtliche Rennstrecken anschauen.



Arcade-Modus, Strecke

REITER: ÜBERSICHT

Hier kannst du dir den gewählten Wagen und Kurs anschauen, dazu die Renndauer und die Zahl der Gegner. Dein Rennen gegen den Computer leitest du ein, indem du den Button „Rennen“ unten rechts im Bild anklickst. Klicke auf den Button „Online Rennen“, um an einem Multiplayer-Spiel teilzunehmen oder eines als Host zu initiieren.

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODI

REITER: REPLAY

Beste Runde – Ermöglicht das Aufzeichnen deiner schnellsten Runde. Bei solchen Replays steht **BESTE RUNDE** neben dem Streckennamen.

Replays – Zeichnet die Wiederholungen deiner schnellsten Runden auf. Du kannst sie dir später jederzeit anschauen.

Sofort-Replay – Bestimmt die Länge deiner Sofort-Replays im Spiel. Sie können zwischen 10 und 180 Sekunden lang sein.

Replayqualität – Bestimmt die Detailtreue der Aufzeichnungen. Höhere Einstellungen erfordern schnelle Rechner und mehr Platz auf der Festplatte.

Max. Bildrate – Replays werden sehr hoch auflösend aufgezeichnet. Hinweis: Diese rechenintensive Einstellung könnte deine Spielgrafik beeinträchtigen und ergibt größere Replay-Dateien, erfordert also mehr Platz auf deiner Festplatte.

Replay-Liste – Wähl eine aufgezeichnete Szene zum Abspielen. Markiere „Wiedergabe“, „Umbenennen“ oder „Löschen“ und klick den Button an.



Replay

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODI

REITER: INFO

PROFIL

Hier kannst du dir dein Fahrerprofil in den Semi-Pro- und Simulationsmodi anschauen.

Erfahrung – Die Gesamtzahl der Runden, die du in allen Rennen der gewählten Klasse gefahren bist. Dazu zählen alle abgeschlossenen Trainings-, Qualifying- und Rennrunden.

Starts – Die Gesamtzahl der Rennen, an denen du in der Klasse teilgenommen hast.

Siege – Die Gesamtzahl der ersten Plätze, die du in der Klasse errungen hast.

Pole-Positionen – Gibt an, wie oft du dich in der gewählten Klasse für den ersten Startplatz qualifiziert hast.

Punkte – Die Gesamtzahl der von dir eingefahrenen Punkte.

Weltmeisterschaften – Die Gesamtzahl der von dir errungenen WM-Titel in der gewählten Klasse.



Info, Profil

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODI

REITER: INFO, FORTS.

Durchschn. Startposition – Deine durchschnittliche Startposition, aus deinen bisherigen Rennen in der Klasse ermittelt.

Durchschn. Endplatzierung – Deine durchschnittliche Endplatzierung, aus deinen bisherigen Rennen in der Klasse ermittelt.

Durchschn. Rennlänge – Deine durchschnittliche Rennlänge. Die Zahl gibt an, wie viel Prozent der vollen Rundenzahl des Rennens du auf dieser Strecke absolviert hast. Wenn etwa ein Rennen auf dem Kurs 50 Runden umfasst und die Rundenzahl im Spiel auf 5 eingestellt ist, beträgt die durchschnittliche Rennlänge 10%.

Durchschn. Gegnerstärke – Die durchschnittliche Stärke der Gegner im Spiel im Verhältnis zu deren vollen Stärke, in Prozent angegeben. Standardmäßig beträgt die Stärke der Gegner 100%.

Hinweis: Ein Wechsel der Rennklasse (GT, NGT) setzt wieder alle standardmäßigen Werte ein.

REKORDE

Für jeden Rennkurs, auf dem du fährst, werden deine Rekorde erfasst. Hier werden deine Erfahrung (Zahl der abgeschlossenen Runden) sowie die beste Rundenzeit auf der Strecke angezeigt. Der Rekord wird jedes Mal, wenn du deine Rundenbestzeit unterbietest, aktualisiert.

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODI

REITER: SPIELER

Hier kannst du verschiedene Spieler verwalten. Erstelle einen neuen Spieler, indem du „Neu“ wählst und einen Namen eingibst. Lade einen vorhandenen Spieler, indem du seinen Namen markierst und „Laden“ anklickst. Lösche einen nicht mehr erwünschten Spieler, indem du seinen Namen markierst und „Löschen“ anklickst.



Spieler

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODI

MODI

Nachdem du den Semi-Pro- oder den Simulationsmodus gewählt hast, wird der Rennmodus-Bildschirm aufgerufen. Mit Hilfe der Reiter am unteren Bildrand kannst du Spieloptionen, Steuerung, Informationen, Replays, Replay-Einstellungen und Spielerprofile einsehen und auch anpassen. Auf den Seiten 8 bis 27 erhältst du genaue Angaben zu den Optionen und den Änderungsmöglichkeiten.

NEUIGKEITEN

Blieb auf dem Laufenden und schau hier nach Neuigkeiten von SIMBIN sowie GTR-Spiele-Updates.

EINZELRENNEN

Mit dieser Option rufst du den Übersichtsbildschirm auf. Hier kannst du ein einzelnes Rennen gegen den Rechner (die KI) bestreiten. Während dieses Rennwochenendes absolvierst du zwei Trainings-Sessions, das Qualifying sowie das Rennen. Wenn du ein Training oder das Qualifying auslassen willst, entferne die Markierung im jeweiligen Kästchen im Übersichtsbildschirm. Du kannst alle Rennvariablen einschließlich Strecke, Wetter und Wagentyp bestimmen, dazu die Spielvariablen wie Tasten-/Controllerbelegung, Sound- und Grafikeinstellungen und den Realismus. Klick den jeweiligen Reiter am unteren Bildrand an. Standardmäßig fahren so viele übrige Autos auf der Strecke wie im besagten Rennen. Du kannst die Zahl der Gegner aber unter dem Reiter (Übersicht) ändern. Je weniger Konkurrenten unterwegs sind, desto höher die Bildrate und flüssiger die Grafik.



Rennmodi

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODI

MEISTERSCHAFT

Fahr um die FIA-GT-Weltmeisterschaft gegen die KI. In der Meisterschaft werden die Rennen der FIA-GT-Saison in der Original-Reihenfolge gefahren. Standardmäßig weist jedes Rennen die Variablen des tatsächlichen Rennens auf, darunter die Zahl der Fahrzeuge und das Wetter.

Die Wahl der Meisterschaft ruft den Übersichtsbildschirm auf. Von hier aus startest du eine neue Saison oder führst eine bereits begonnene fort. Auch auf die Tasten-/Controllerbelegung sowie die Sound- und Grafikoptionen hast du hier Zugriff. Und so leitest du eine neue Rennsaison ein: Klick unter dem Reiter (Übersicht) eine Wagenklasse (Komplett, GT oder NGT) und danach den Button „Neue Meisterschaft“ an (rechter unterer Rand). Jetzt kannst du dein Fahrzeug wählen und Renn-Einstellungen für die Saison vornehmen. Klick nun rechts unten RENNEN an, um das erste Rennen zu beginnen.

Der Stand der Meisterschaft wird nach Abschluss jedes Rennens gesichert. Um in der Saison fortzufahren, klickst du am unteren rechten Rand des Reiters (Übersicht) „Meisterschaft fortsetzen“ an. Damit rufst du Informationsbildschirme über das kommende Rennen und den Stand der Meisterschaft auf. Klicke am rechten unteren Rand RENNEN an, um mit dem nächsten Rennen fortzufahren.



Neue Meisterschaft, Übersicht

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

MODI, FORTS.

TRAINING

Trainiere mit jedem Wagen auf allen Strecken. Das Training ermöglicht allen Spielern die Feinheiten der verschiedenen Strecken genau kennen zu lernen, ohne dabei im Rennen bestehen zu müssen. Hier kannst du dein Fahrzeug auf die Erfordernisse der Strecke anpassen und bis ins kleinste Detail feintunen. Das Training bereitet dich auf den harten Wettbewerb im Einzelrennen, einer Meisterschaft oder im Multiplayermodus vor.

Sobald du das Training auswählt hast, öffnet sich der Übersichts-Bildschirm und erlaubt dir die Anpassung des Wetters und ob es sich um eine Privatfahrt handelt, d.h. keine anderen Fahrzeuge dürfen die Strecke benutzen, während du übst. Je weniger Wagen die Strecke befahren, desto höher die Frame-Rate deiner Grafikkarte. Über die Reiter am unteren Bildrand kannst du Optionen und Controllereinstellungen vornehmen, sowie deinen Wagen und die Strecke aussuchen, auf der du trainieren möchtest. Jetzt brauchst du nur noch auf den RENNEN Button zu klicken, um das Rennen zu starten.

MULTIPLAYER

Messe dich in einem Mehrspieler-Rennen über das lokale Netzwerk mit anderen menschlichen Fahrern. Jede Multiplayer-Session wird von einem Host angelegt. Der Host bestimmt die Rennbedingungen und auch die Einschränkungen, die während des Rennens gelten.

Darunter folgende:

01. Anzahl der Teilnehmer
02. Datenübertragungsrate der Verbindung
03. Welche Sessions im Rennen enthalten sind
04. Rennstanz
05. Strecke
06. Reifen- und Treibstoffverbrauch
07. Technisches Versagen
08. Wetterbedingungen
09. Schaden
10. Erlaubte Fahrhilfen
11. Erzwungene Fahrer/Cockpitsicht

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

Mit der Auswahl Multiplayer kannst du festlegen, welche Art von Multiplayerspiel du spielen möchtest. Mit LAN/Direct IP kannst du innerhalb eines lokalen Netzwerkes spielen oder dich direkt mit einem Rechner über das Internet verbinden, dessen IP-Adresse du dazu eingeben musst. Mit Internet kannst du Spielen im Internet beitreten oder selber ein Internet-Spiel anlegen.

Auf den Seiten 82-91 wird der GTR-Multiplayermodus näher beschrieben.



SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

TRAINING UND EINZELRENNEN

REITER: ÜBERSICHT, EINZELRENNEN

Dieser Bildschirm gibt einen guten Überblick über die gewählte Klasse, das Fahrzeug und die Strecke. Hier können die einzelnen Sessions für das Rennwochenende ausgewählt werden. Dafür stehen dir folgende Sessions frei zur Verfügung: Freitags zwei freie Trainingseinheiten, Samstag zwei Qualifyings und Sonntag ein Warmup. Wählst du keine dieser Sessions, beginnst du gleich mit dem Rennen.

Renndauer – Die Zeitdauer des Rennens in Abhängigkeit zur ausgewählten Renndistanz. Wird in Stunden und Minuten angegeben.

Renndistanz – Bewege den Schieberegler, um die Länge des Rennens einzustellen. Bei einhundert Prozent beträgt die Renndauer drei Stunden.

Angepasstes Wetter – Mit dieser Einstellung verhält sich das Wetter analog zur Renndistanz, um auch in kürzeren Rennen realistische Wetterwechsel zu erleben.

Wetter – Stellt die Wetterbedingungen für das Rennen ein.

Wechselhaft – Zufällige Wetterumschwünge, denen die Fahrer ausgesetzt sind.

Saison – Simuliert die Bedingungen die im echten Rennen geherrscht haben.

Trocken – Bedeutet bestes Wetter für Fahrer und Zuschauer.

Regen – Es wird während des Rennens regnen.

Wolkenbruch – Es wird während des Rennens wie aus Kübeln schütten.

Grid-Position – Bestimmt den Startplatz des Fahrers im Rennen, wenn zuvor kein Qualifying gefahren wird.

Gegner – Anzahl der am Rennen beteiligten Fahrer.

Stärke – Bestimmt das Können (und damit die Geschwindigkeit) der KI-Fahrer im Rennen.

Aggressivität – Bestimmt wie aggressiv deine Computergegner vorgehen werden. Es gibt folgende Einstellungen: Sanft, Fair, Realistisch.

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

TRAINING UND EINZELRENNEN

REITER: ÜBERSICHT, TRAINING

Dieser Bildschirm gibt einen Überblick über die gewählte Klasse, das Fahrzeug und die Strecke.

Wetter – Stellt die Wetterbedingungen für das Rennen ein.

Wechselhaft – Zufällige Wetterumschwünge, denen die Fahrer ausgesetzt sind.

Saison – Simuliert die Bedingungen die im echten Rennen geherrscht haben.

Trocken – Bedeutet bestes Wetter für Fahrer und Zuschauer.

Regen – Es wird während des Rennens regnen.

Wolkenbruch – Es wird während des Rennens wie aus Kübeln schütten.

Angepasstes Wetter – Mit dieser Einstellung verhält sich das Wetter auch in zeitlich kurzen Rennen wechselhaft.

Privatfahrt – Dir gehört die Piste ganz allein und kein anderes Fahrzeug wird dich stören.



Übersichtsbildschirm Einzelrennen

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

TRAINING UND EINZELRENNEN

REITER: WAGEN



Reiter: Wagen, Klassen-Bildschirm mit Spezialklassen

KLASSEN-BILDSCHIRM – Klicke auf Komplett, GT oder NGT, um die entsprechende Klasse auszuwählen. Außerdem kannst du hier die Spezialklassen auswählen, darunter US-Muscle-Cars, italienische Bella Macchina, britische Style-Cars und mehr. Nach dem Auswählen einer Klasse sieht man eine Liste der zugehörigen Fahrzeugmarken und Modelle. Die Ein-Fahrzeug-Klasse ist eine fiktive Klasse, die nur aus Fahrzeugen eines Modells besteht.

MODELL-BILDSCHIRM – Hier sind alle Fahrzeuge einer bestimmten Klasse aufgelistet und können im Einzelnen durch einen Klick auf den entsprechenden Button betrachtet werden.

FAHRZEUG-BILDSCHIRM – Ein Klick selektiert das gewünschte Fahrzeug. Jetzt wird auf dem Bildschirm ein Modell des Wagens dargestellt und sein derzeitiger Fahrer genannt.

BEIFAHREER-BILDSCHIRM

Kontrolle 2. Fahrer – Diese Einstellung bestimmt wer den zweiten Fahrer des Teams kontrolliert, wenn bei Boxenstopps die Fahrer ausgewechselt werden. Standardmäßig wird dieser Beifahrer von der KI (dem Computer) gesteuert. Wird diese Einstellung auf Spieler gesetzt, muss dieser auch den Part des Ersatzfahrers übernehmen.

SCHAURAUM-BILDSCHIRM – Betrachte dir das gewünschte Fahrzeug von allen Seiten und verändere die Ansicht mit der Maus. Gleichzeitig werden hier alle wichtigen Fahrzeugdaten aufgelistet.

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

TRAINING UND EINZELRENNEN

REITER: STRECKE



Reiter: Strecke, Info-Bildschirm

AUSWAHL-BILDSCHIRM – Hier werden alle verfügbaren Strecken aufgelistet. Klicke eine Strecke an, um sie auszuwählen. Alle wichtigen Daten der Strecke sind hier aufgeführt.

INFO-BILDSCHIRM – Der Info-Bildschirm erlaubt einen genaueren Blick auf die Strecke. Verwende die Maus, um mehr über jede einzelne Kurve zu erfahren.

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

MEISTERSCHAFT

REITER: ÜBERSICHT

Starte eine neue Meisterschaft oder setze eine bereits begonnene Meisterschaft fort. Der Name des Spielers, dem diese Meisterschaft zugeordnet ist, wird hier aufgeführt. Um einen anderen Spieler auszuwählen musst du zurück zum Auswahlbildschirm und unter SPIELER einen Spielernamen auswählen oder einen neuen erschaffen.

In der Übersicht kannst du dir die aktuelle Position deines Fahrers, seines Teams und ihre Punkte betrachten. Weiterhin sind die nächste Strecke und derzeitige Meisterschaftsrunde aufgelistet. Um eine Meisterschaft wieder aufzunehmen musst du auf Meisterschaft fortsetzen klicken (rechts unten im Bildschirm).

Um eine neue Meisterschaft zu beginnen, musst du zuerst die Fahrzeugklasse bestimmen und dann auf Neue Meisterschaft klicken (rechts unten im Bildschirm).



Neue Meisterschaft, Klassenauswahl

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

MEISTERSCHAFT

REITER: ÜBERSICHT, MEISTERSCHAFTSEINSTELLUNGEN

Hier stellst du die Einzelheiten deiner Meisterschaft ein.

Gegner – Auswahl der Anzahl gegnerischer Fahrer. Im echten Rennsport können es sich nicht alle Teams leisten, an jedem Rennen teilzunehmen oder wollen es ganz einfach nicht. Genauso bei GTR – Nicht alle Fahrer werden jede Strecke fahren und selbst wenn in deiner Meisterschaft fünfzig Fahrer teilnehmen, kann es durchaus vorkommen, dass nur fünfundzwanzig Wagen am Start sind. Die Fahrzeuge die am Rennen teilnehmen entsprechen den aufgestellten Wagen aus der realen Meisterschaft. Dies gilt insbesondere für die Spezialklassen und ihre Wagen, wie den Lotus Elise, Chevrolet Corvette und BMW Z3, die nur in Spa-Francorchamps zum Einsatz kommen. Diese Einschränkung gilt allerdings nicht für den Spieler, der in jedem Rennen starten kann.

Zusätzlich hast du die Freiheit auch mit den Fahrzeugen der Spezialklassen in eine Meisterschaft zu starten. Mit einer Ausnahme: Die beiden JMB Racing Ferrari 575 (Nummer 9 und 10) sind nicht direkt auswählbar. JMB Racing hatte ursprünglich zwei 550er Ferraris in die Meisterschaft gebracht und diese dann später in Estoril und Monza ausgetauscht.

Renndistanz – Bewege den Schieberegler, um die Länge des Rennens einzustellen. Bei einhundert Prozent beträgt die Renndauer drei Stunden.

Angepasstes Wetter – Mit dieser Einstellung verhält sich das Wetter analog zur Renndistanz, um auch in kürzeren Rennen realistische Wetterwechsel zu erleben.

Wetter – Stellt die Wetterbedingungen für das Rennen ein.

Wechselhaft – Zufällige Wetterumschwünge, denen die Fahrer ausgesetzt sind.

Saison – Simuliert die Bedingungen die im echten Rennen geherrscht haben.

Trocken – Bedeutet bestes Wetter für Fahrer und Zuschauer.

Regen – Es wird während des Rennens regnen.

Wolkenbruch – Es wird während des Rennens wie aus Kübeln schütten.

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

MEISTERSCHAFT

REITER: ÜBERSICHT, MEISTERSCHAFTSEINSTELLUNGEN

Treibstoffverbrauch – Hier legst du fest, ob und wie stark der Treibstoffverbrauch das Rennen beeinflussen soll. Bei "Aus" spielt der Treibstoff keine Rolle und du wirst nie zum Nachtanken an die Box müssen. "Normal" heißt, dein Wagen kann mit dem Treibstoff im Tank nur eine bestimmte Entfernung zurücklegen.

X2-X7 vervielfacht den Treibstoffverbrauch während des Rennens um das zwei-, drei-, vierfache usw. Je höher dieser Wert, desto öfter müssen die Fahrzeuge während des Rennens zum Nachtanken an die Boxen.

Diese Einstellung gilt für alle Fahrzeuge im Rennen, also auch für das Fahrzeug des Spielers.

Reifenverschleiß – Steuert den Reifenverschleiß während des Rennens. Bei "Aus" nutzen die Reifen nicht ab und müssen nicht ersetzt werden. Reifenverschleiß "Normal" bewirkt, dass die Reifen je nach Rennbedingungen, Streckentemperatur und gewähltem Reifentyp abnutzen. Der Reifenverschleiß wirkt sich auch auf das Fahrverhalten des Wagens aus, nach einigen Runden werden die Reifen glatter.

Wie beim Treibstoffverbrauch vervielfachen die Einstellungen "X2" bis "X7" die Rate, mit der sich die Reifen abnutzen. So kann man Boxenstopps während des Rennens erzwingen.

Diese Einstellung gilt für alle Fahrzeuge im Rennen, also auch für das Fahrzeug des Spielers.



SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

MEISTERSCHAFT

REITER: ÜBERSICHT, MEISTERSCHAFTSEINSTELLUNGEN

Technisches Versagen – Wie realistisch soll das Auftreten von technischem Versagen sein? Wenn technisches Versagen mit "Aus" deaktiviert wird, fällt in diesem Rennen kein Wagen wegen technischer Fehlfunktionen aus.

In der Einstellung "Normal" bestimmen viele Faktoren, von der Renndauer bis zu Kollisionen, ob technisches Versagen auftritt. Bei "Angepasst" wird die Anfälligkeit für technisches Versagen der Renndauer analog zur Renndistanz erhöht, um auch kürzere Rennen realistisch zu gestalten.

Wenn "Saison" angewählt ist, treten Fahrzeugausfälle aufgrund technischer Fehler an der gleichen Stelle im Spiel auf, wie sie während der echten GTR-Saison aufgetreten sind. Diese Einstellung gilt für alle Fahrzeuge im Rennen, auch das Spielerfahrzeug.

Flaggenregeln – Legt fest, ob Flaggenregeln für dein Rennen gelten sollen. Mehr über Flaggenregeln auf Seite 52.

Sobald du das Fahrzeug und alle Einstellungen in der Übersicht eingestellt hast, kannst du die Meisterschaft in der rechten unteren Bildschirmecke starten.



Meisterschaft, Reiter: Übersicht, Neue Meisterschaft

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

MEISTERSCHAFT

REITER: ÜBERSICHT, NÄCHSTE-RUNDE-BILDSCHIRM

Sobald du eine neue Meisterschaft gestartet hast oder mit einer bestehenden fortfährst, schaltet der Bildschirm um und zeigt dir deine nächste Meisterschaftsrunde. Hier findest du Angaben über den Ort des nächsten Rennens, die Streckenlänge und den Halter des Rundenrekords.

REITER: ÜBERSICHT, TABELLENBILDSCHIRM

Klicke auf den Button Tabelle, um dir das Ranking der Fahrer in dieser Meisterschaft anzeigen zu lassen. Dabei werden die Fahrer nach ihrer Position aufgelistet. Ihr Punktestand in der Gesamtwertung wird ebenfalls angezeigt.

REITER: ÜBERSICHT, TEAMS-BILDSCHIRM

Klicke auf den Teams Button, um dir das Ranking der Konstrukteursmeisterschaft anzeigen zu lassen. Dabei werden die Teams nach ihrer Position aufgelistet. Ihr Punktestand im Gesamtklassement wird ebenfalls angezeigt.

REITER: OPTIONEN UND CONTROLLER

Sobald eine Meisterschaft aktiviert wurde, kannst du die Spieloptionen und Controller-Einstellungen verändern. Viele dieser Einstellungen kannst du auch noch aus der Box heraus vornehmen, doch einige Optionen, wie z.B. die Force-Feedback-Einstellungen deines Lenkrads, können nur vor dem Rennen angepasst werden.

Klicke jetzt am unteren rechten Bildschirmrand auf RENNEN, um die nächste Meisterschaftsrunde einzuläuten.



Meisterschaft, Reiter: Übersicht, Teams-Bildschirm

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS



SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

VOR DEM RENNEN

Hinweis: Zuvor ausgewählte Optionen werden deaktiviert, sobald die Strecke geladen ist und die Boxenansicht erscheint. Du kannst hier zwar deine Einstellungen überprüfen aber zum Ändern musst du das Rennen wieder verlassen und die Einstellungen im ersten Optionsbildschirm vornehmen.

REITER: ZEITEN, HAUPTBILDSCHIRM

Position – Die Positionen in absteigender Reihenfolge.

Fahrer – Die Namen der Fahrer.

Klasse – Die Klasse des jeweiligen Fahrzeugs.

Team/Modell – Der Teamname, bzw. der Name des Fahrzeugherstellers.

Runden – Anzahl der im Rennen beendeten Runden.

Rundenzeit – Zeit der letzten Runde. Klicke rechts, um alle Rundenzeiten zu sehen.

Split time – Der Zeitabstand zwischen dem Wagen des Spielers und dem führenden Fahrzeug.

REITER: ZEITEN, SEKTOR-BILDSCHIRM

Position – Die Positionen in absteigender Reihenfolge.

Fahrer – Die Namen der Fahrer.

Klasse – Die Klasse des jeweiligen Fahrzeugs.

Gewichtsstrafe – Höhe der in dieser Session verwendeten Gewichtsstrafe. Im Modus passt das Spiel diese automatisch für das gesamte Feld an. Im Multiplayermodus legt der Host die Höhe der Gewichtsstrafe fest. In allen anderen Spielmodi werden keine Gewichtsstrafen angewandt (Training und Einzelrennen) Im Abschnitt über Gewichtsstrafen auf den Seiten 54-55 sind weitere Informationen über Gewichtsstrafen zu finden.

SEMI-PRO- UND SIMULATIONSMODUS

VOR DEM RENNEN

Sektor 1 – Zeit des ersten Sektors aus der letzten Runde.

Sektor 2 – Zeit des zweiten Sektors aus der letzten Runde.

Rundenzeit – Zeit der letzten Runde.

Split time – Der Zeitabstand zwischen dem Wagen des Spielers und dem führenden Wagen.

REITER: SETUP, DATEIBILDSCHIRM

Veränderungen können zu jeder Zeit vor dem Rennen vorgenommen werden. Sobald das Rennen begonnen hat, steht diese Option nicht mehr zur Verfügung.

Setup- Ordner und Dateinamen des aktuellen Setup.

Ordner – Jede Strecke hat ihren eigenen Ordner. Öffne den Ordner, um zuvor gespeicherte Setups der Strecke auswählen zu können.

Dateien – Zuvor gespeicherte Setups im markierten Ordner. Klicke auf eine der Dateien, um diese zu markieren und wähle dann zwischen Löschen, Speichern, Laden oder Favorisieren. Mit Standard lädst du das Standardsetup.

Setupfavorit – Mit diesem Befehl legst du dein Lieblingssetup fest, das automatisch geladen wird, sobald du diese Kombination aus Fahrzeug und Strecke erneut auswählst.

Hinweis – Hier findest du Kommentare und Bemerkungen zum ausgewählten Setup. Verwende diesen Befehl, um Rundenzeiten und andere wichtige Daten zu diesem Setup festzuhalten.



Detail, Reiter: Setup, Dateibildschirm

VOR DEM RENNEN

REITER: GRID

Position – Die Positionen in absteigender Reihenfolge.

Fahrer – Die Namen der Fahrer.

Rundenzeit – Die Rundenzeit der letzten Runde.

Klasse – Die Fahrzeugklasse des entsprechenden Wagens.

Der Status aller Fahrer wird mittels einer Farbcodierung wiedergegeben:

Orange = In der Box

Grün = Auf der Strecke

Grau = Disqualifiziert

Monitorknöpfe – Erlaubt den Wechsel zwischen verschiedenen Kameraansichten.

Monitor – Schaltet die Kamerasicht in den Vollbildmodus.

Fahrzeug wechseln – Erlaubt den Wechsel zum nächsten Fahrzeug auf der Strecke.

TV – Die Kamera wechselt ihre Sichtwinkel wie in einer Fernsehübertragung.

Onboard – Schaltet durch alle Onboard-Kameras des Fahrzeugs.

Monitor Sound – Ton Ein/Aus für die derzeitige Kamera.

Wagen – Schaltet die Monitorkamera nacheinander auf alle Wagen.

Kamera – Schaltet durch alle Onboard-Kameras und eine Luftaufnahme.

TV – Schaltet in einen fernsehübertragungsähnlichen Wiedergabemodus.

Sitz vor und zurück – Stellt den Sitz im Cockpit weiter nach vorn oder hinten und verändert den Sichtwinkel des Fahrers. Kann auch, mit Hilfe der Maus, aus dem Cockpit heraus ausgeführt werden.

CHECKLISTE FÜR EINSTEIGER

Wenn du mit Simulationsrennspielen noch nicht vertraut bist, werden dir die Unterschiede im Fahrverhalten und in den Regeln zu Arcade-Rennspielen auffallen. Für den vollen, authentischen Spielspaß empfehlen die Entwickler:

01. Wenn du in dichten Verkehr gerätst, musst du eventuell Geschwindigkeit, Fahrweg oder Bremspunkt ändern, um Zusammenstöße zu vermeiden. Alle guten Fahrer tun das.
02. Halte das Fahrzeug in gerader Linie, wenn du scharf bremsst.
03. Wenn du hart beschleunigst, solltest du auch dabei in einer geraden Linie fahren.
04. Gib niemals in einer engen Kurve Vollgas.
05. Gehe niemals plötzlich vom Gas, wenn du mit hoher Drehzahl fährst, die Bremswirkung des Motors ist dann zu stark.
06. Schalte niemals herunter, wenn dein Wagen nicht ruhig liegt (die Automatikschaltung kann dein Fahrzeug herumwirbeln).
07. Vermeide es, vor einer Kurve zu spät zu bremsen.
08. Vermeide Massenkarambolagen in der ersten Kurve. Hauptgründe für solche Karambolagen sind:
 - a. Kalte Bremsen / Reifen.
 - b. Überholversuche, bevor es Gelegenheit dazu gibt.
09. Nicht Schummeln, fahr in Kurven und Schikanen nicht einfach über den Rasen.
10. Fahre nicht permanent Vollgas. Gute Rundenzeiten erreicht man mit Raffinesse und gekonntem Bremsen und Beschleunigen.
11. Mach dich mit der Strecke vertraut.
12. Schau in den Rückspiegel.



Garage, Reiter: Grid

HEADS-UP-DISPLAY (HUD)

ARCADE EINBLENDUNG / KURVENANZEIGE



Arcade HUD und Einblendungen

KURVENANZEIGE

In der Mitte des oberen Bildschirmrandes siehst du die Grafik mit der Kurvenanzeige. Sie zeigt die Zahl Zwei und das Symbol für Schikane. Wenn du diese Option im Menu **OPTIONEN - REALISMUS** Kurvenanzeige aktivierst, erscheinen diese Grafiken im Rennen vor jeder Kurve. Diese Anzeige sagt dir, welche Art Kurve dich erwartet, welche Richtung sie nimmt und wie schwer sie ist. Je weiter die Farbe ins Rot spielt, desto enger ist die Kurve, je weiter die Farbe ins Grün geht, desto offener ist sie. Die Zahl steht für den Schwierigkeitsgrad. Je niedriger die Zahl, desto enger ist die Kurve und desto langsamer solltest du sie fahren.

ACHTUNG: Die Zahl in der Anzeige steht nicht für den Gang. Sie ist nur ein Zahlenwert für den Schwierigkeitsgrad der Kurve. Je nach Fahrstil, Fahrzeug und Setup musst du selbst entscheiden, in welchem Gang du eine Kurve anfährst.

HEADS-UP-DISPLAY (HUD)

ARCADE EINBLENDUNG

In allen Sichten, außer der Cockpitsicht, wirst du die Arcade-Einblendung sehen. Sie zeigt eine kompakte und umfassende Sammlung von Informationen über das Rennen und dein Fahrzeug. Die Einblendung ist in der Standardeinstellung eingeschaltet und kann mit der Taste 2 ein- und ausgeschaltet werden.

WARNUNGEN, FAHRHILFEN, ZEITEN

Die linke Seite der Arcade-Einblendung zeigt Fahrzeuginformationen und Rennwarnungen, Fahrhilfen und Rennzeiten.



Detailansicht der Warnungen im HUD

Die geschwungene obere Reihe dieser Sektion gibt Informationen zu Treibstoff und Warnungen.

Fuel Gauge – Die Tankanzeige zeigt rechts die verbleibende Menge Treibstoff im Tank und die Zahl der Runden, die du damit noch fahren kannst. Über diesem Abschnitt siehst du die "Low Fuel"-Warnlampe. Sie leuchtet, wenn der Tankinhalt unter 10 Liter sinkt.

Pit In Light – Boxenstopplampe. Sie blinkt, wenn du einen Boxenstopp anfragst, eine Stop-and-Go-Strafe bekommen hast oder zu wenig Treibstoff im Tank ist.

Flag Lights – Die Flaggenlampen sind Rennwarnungen. Sie zeigen den Flaggenstatus auf der Strecke.

Gelb – Die gelbe Flaggenlampe auf der linken Seite leuchtet, wenn auf der Strecke die gelbe Flagge gezeigt wird. Vorsichtig fahren und nicht überholen, es könnte ein Unfall passiert sein.

Blau – Wenn die blaue Flaggenlampe in der Mitte leuchtet, solltest du Platz machen und das Fahrzeug hinter dir vorbeilassen.

Stop-Go – Wenn du eine Stop-and-Go-Strafe bekommen hast, leuchtet die schwarz-weiße Flaggenlampe. Dann musst du einen Boxenstopp machen.

Engine Light – Wenn dein Motor zu heiß wird oder bald den Geist aufgibt, leuchtet die Motorlampe (TEMP). Halte den Motor bei niedrigen Umdrehungen und fahr die Gänge nicht bis in den oberen Drehzahlbereich aus, sonst platzt dein Motor.

HEADS-UP-DISPLAY (HUD)

ARCADE EINBLENDUNG

WARNUNGEN, FAHRHILFEN, ZEITEN



Detailansicht Fahrhilfen im HUD

Der mittlere Teil im linken Display zeigt dir, welche Fahrhilfen eingeschaltet sind. Im oberen Bereich findest du Anzeigen für Lenkhilfe (Steering), Bremshilfe (Braking), Stabilisierung (Stability), Schleudrerhilfe (Spins) und Schaden (Damage). Du schaltest sie in dieser Reihenfolge mit den Tasten F1-F5 ein. Unten siehst du die Lampen für Automatikgetriebe (AT), Traktionskontrolle (TCS) und Anti-Blockier-System (ABS), sie korrespondieren mit den Tasten F6-F8. Auf Seite 11 findest du eine Erklärung dieser Hilfen.

ZEITEN-DISPLAY



Detailansicht Zeiten im HUD

Der untere Teil des linken Displays gibt dir Informationen über die Rennzeiten.

Der untere Teil der Anzeige auf der linken Seite gibt dir Informationen über die Zeiten.

Best Lap – Beste Runde. Zeigt die beste Zeit für eine Runde, die von einem beliebigen Fahrer in diesem Rennen gefahren wurde.

Split Gap – Zeigt den Zeitunterschied zwischen deiner aktuellen Runde und der besten Runde der Session.

Prev Car – Rückstand. Zeigt die Split Time zwischen dir und dem Fahrzeug vor dir.

Next Car – Nächster. Zeigt die Split Time zwischen dir und dem Fahrzeug hinter dir.

HEADS-UP-DISPLAY (HUD)

ARCADE EINBLENDUNG

GESCHWINDIGKEIT, GANG, RUNDE, PLATZIERUNG



Detailansicht rechter Teil des HUD

Das Display rechts zeigt die üblichen Informationen eines Armaturenbretts sowie den Rundenzähler und die Platzierungsanzeige.

1. Drehzahlmesser – Der gebogene grüne Balken zeigt die aktuelle Drehzahl. Sie verändert die Farbe, wenn die Umdrehungen steigen. Wenn der Balken rot wird, solltest du hochschalten.

2. Tachometer – Geschwindigkeit in km/h oder mph, je nach Einstellung in den Optionen.

3. Ganganzeige – Gegenwärtig eingelegter Gang. Zeigt "-", wenn du im Leerlauf, und "R", wenn du im Rückwärtsgang bist.

4. Rundenzeit – Zeigt dir, wie viel Zeit in der laufenden Runde vergangen ist.

5. Rundenzähler – Zeigt die Zahl der Runden, die du gefahren bist, und die Gesamtzahl der Runden in diesem Rennen.

6. Platzierungsanzeige – Zeigt deine aktuelle Platzierung in diesem Rennen und die Anzahl der teilnehmenden Fahrzeuge.

MOTEC ADL-ANZEIGE

MOTEC ADL

Die MoTeC-Anzeige im Cockpit der meisten Fahrzeuge in GTR ist eine detaillierte Nachbildung des MoTeC ADL (Advanced Dash Logger), einem hoch entwickelten System zur Motorsteuerung und Datenerfassung der Firma MoTeC Australia Pty. Ltd. Dieses digitale Armaturenbrett ist die Verbindung zwischen den Fahrern und ihren Fahrzeugen. Es zeigt wichtige Informationen über den Zustand des Fahrzeuges und seine Leistung. Es hilft den Fahrern, und Ingenieuren bei der Fehleranalyse, der Entwicklung der Rennstrategie und der Ermittlung der Leistungsgrenzen des Fahrzeuges.

TRAININGSMODUS 1



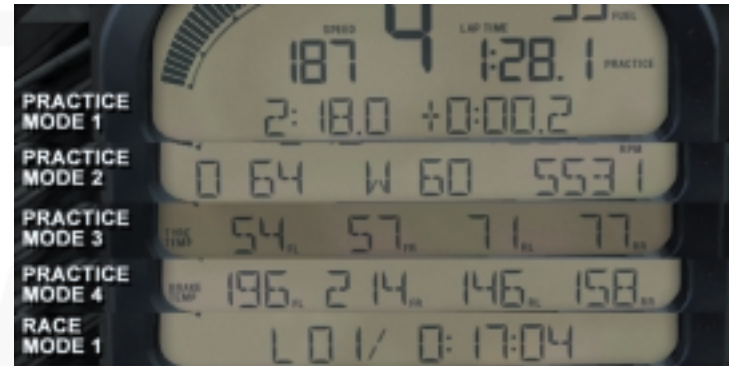
Nahansicht MoTeC ADL Anzeige

1. **Drehzahlmesser** – Stellt die Drehzahl deines Motors dar.
2. **Tankanzeige** – Verbleibender Treibstoff in Gallonen oder Litern, je nachdem, welche Maßeinheiten du in den Optionen eingestellt hast. Sinkt der Wert unter zehn, werden auch Zehntel angezeigt.
3. **Tachometer** – Geschwindigkeit in km/h oder mph, je nach Einstellung in den Optionen.
4. **Ganganzeige** – Aktuell eingelegter Gang. Zeigt "-", wenn du im Leerlauf, und "R", wenn du im Rückwärtsgang bist.
5. **Rundenzeit** – Zeigt, wie viel Zeit in der laufenden Runde vergangen ist.
6. **Modusanzeige** – Zeigt "TRAINING" in Trainings- und Qualifying-Sessions, und "RENNEN" in Renn-Sessions.
7. **Beste Runde** – Zeigt die beste Rundenzeit, die an diesem Rennwochenende gefahren wurde. Wechselt bei ausgewähltem LCD-Modus. (siehe VARIABLE ANZEIGEN auf der folgenden Seite).
8. **Sektor Split Time** – Zeigt die Differenz zwischen deiner aktuellen Rundenzeit und deiner besten Rundenzeit an diesem Wochenende im zuletzt vollständig durchfahrenen Sektor. Wechselt bei ausgewähltem LCD-Modus. (siehe VARIABLE ANZEIGEN auf der folgenden Seite).

MOTEC ADL-ANZEIGE

MOTEC ADL

VARIABLE ANZEIGEN



Mit der LCD-Modus-Taste (Standard: Leertaste) kannst du durch die Informationen im unteren Teil der MoTeC-Anzeige schalten.

LCD-Modus 1 (TRAINING): Deine beste Rundenzeit am aktuellen Rennwochenende steht links. Rechts siehst du die Sektor Split Time (die Differenz zwischen deiner aktuellen Rundenzeit und deiner besten Rundenzeit an diesem Wochenende im zuletzt vollständig durchfahrenen Sektor).

LCD Modus 2: Du siehst links die Öltemperatur, in der Mitte die Wassertemperatur und rechts die U/min (r/pm).

LCD Modus 3: Die Reifentemperaturen werden wie folgt angezeigt: Vorne links, vorne rechts, hinten links, hinten rechts.

LCD Modus 4: Die Temperatur der Bremsen wird wie folgt angezeigt: Vorne links, vorne rechts, hinten links, hinten rechts.

LCD Modus 1 (RENNEN): Links ist der Rundenzähler; rechts wird die verbleibende Gesamtrennzeit angezeigt.

Die anderen LCD-Modi zeigen bei RENNNEN das gleiche wie im TRAINING.

ANDERE ANZEIGEN

Manche Fahrzeuge benutzen ein anderes digitales Anzeigesystem und sehen anders aus. Diese Systeme zeigen die gleichen Informationen, auch wenn sie etwas anders dargestellt werden. Auch die LCD-Modi arbeiten wie oben beschrieben.

FLAGGEN UND REGELN

FLAGGEN - BEDEUTUNG UND KONSEQUENZEN

Blau – Wird gezeigt, wenn ein Fahrer einen Wagen nicht vorbeilässt, der ihn überrundet hat. Die erste Flagge gilt als Warnung, bei der zweiten muss der Fahrer sofort den Weg freimachen, bei der dritten bekommt der Fahrer eine "Stop-and-Go"-Strafe.

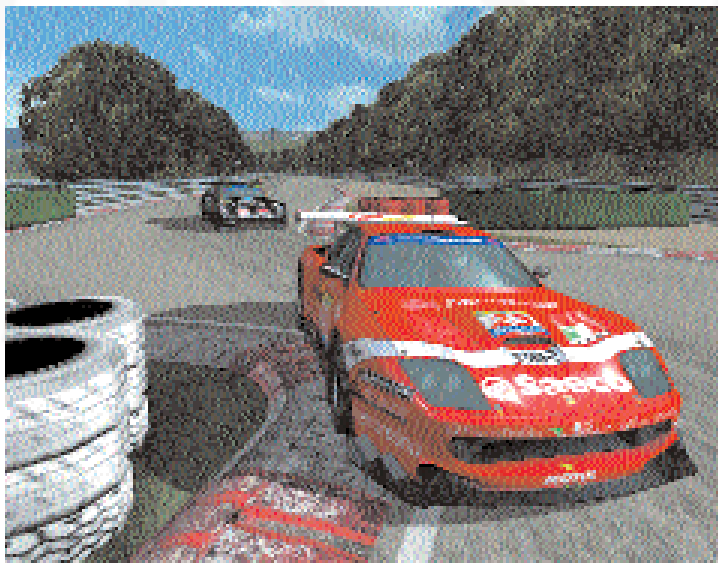
Gelb – Gefahr auf der Strecke, langsam fahren und nicht überholen.

Schwarz-Weiß – Der Fahrer wurde bestraft, zum Beispiel weil er eine Kurve abgeschnitten hat. Eine "Stop-and-Go"-Strafe muss innerhalb der nächsten zwei Runden absolviert werden.

Stop-and-Go-Strafe – Erhält ein Fahrer eine "Stop-and-Go"-Strafe, muss er in die Boxengasse und zehn Sekunden anhalten. In dieser Zeit dürfen keine Wartungsarbeiten (Auftanken usw.) stattfinden.

GESCHWINDIGKEIT IN DER BOXENGASSE

Die Geschwindigkeitsbegrenzung für die Boxengasse beginnt und endet an den Boxenein- und -ausgangslampen oder den entsprechenden Schildern oder weißen Linien.



PUNKTE

Die Punkte werden entsprechend dem GTR-Standard im Spiel wie folgt verteilt:

1. Platz - 10 Punkte
2. Platz - 8 Punkte
3. Platz - 6 Punkte
4. Platz - 5 Punkte
5. Platz - 4 Punkte
6. Platz - 3 Punkte
7. Platz - 2 Punkte
8. Platz - 1 Punkt

GT- und NGT-Fahrzeuge fahren innerhalb ihrer Klasse um Siege und Punkte, sie konkurrieren nicht miteinander. Jede Klasse vergibt Punkte für die ersten acht Plätze. Der erstplatzierte GT-Wagen bekommt zehn Punkte und der erste NGT-Wagen, der das Ziel erreicht, erhält ebenfalls zehn Punkte. Es gibt also je einen Sieger in der GT-Klasse und in der NGT-Klasse.



GEWICHTSSTRAFEN

Gewichtsstrafen (Ballast) werden verhängt, um die Rennen spannender zu machen. Die Leistung von Fahrzeugen, die beständig gewinnen, soll eingeschränkt werden. Das gibt auch etwas langsameren Wagen die Chance, dagegenzuhalten und zu gewinnen – zumindest reduziert es den Abstand zwischen den besten und den schlechtesten Fahrzeugen.

Extra-Gewicht mindert die Leistung der Wagen in vielen Bereichen: Reifenabrieb, Treibstoffverbrauch, Ausgewogenheit und Beschleunigung leiden darunter. Ein Fahrzeug mit einem Extragewicht von 80 Kilo kann sich ganz anders anfühlen und fahren.

Gewichtsstrafen werden je nach Endplatzierung eines Wagens in einem Rennen verteilt. Führt ein Fahrzeug immer unter die ersten Drei bekommt es solange Ballast, bis es die zulässige Höchstgrenze für diese Klasse erreicht. (GT: 80 kg, NGT 50 kg). Führt ein Wagen mit Gewichtsstrafe nicht auf einen Platz in den Top Drei, wird der Ballast je nach Platzierung reduziert.

Lediglich beim 24-Stunden-Rennen von Spa werden keine Gewichtsstrafen angewendet. Alle bis dahin aufgelaufenen Gewichte werden ignoriert. Aufgrund der Platzierungen in diesem Rennen werden jedoch wiederum Gewichtsstrafen verhängt. Dieser Ballast wird zu den vor Spa aufgelaufenen Gewichtsstrafen für das nächste Rennen hinzugerechnet.

Gewichtsstrafen werden am Ende jedes Rennens wie folgt festgelegt.

GT-Klasse

1. Platz - 40 Kilo
2. Platz - 30 Kilo
3. Platz - 20 Kilo

NGT-Klasse

1. Platz - 20 Kilo
2. Platz - 15 Kilo
3. Platz - 10 Kilo

Werden am Ende des Rennens keine Meisterschaftspunkte vergeben (wenn z.B. ein Rennen gestoppt wurde), gibt es auch keine Gewichtsstrafen. Wird nur die Hälfte der Punkte vergeben, werden auch die Strafen halbiert.

GEWICHTSSTRAFEN

Die Gewichtsstrafen können nur reduziert werden, wenn das Fahrzeug nicht unter den ersten Drei des aktuellen Rennens war, an dem dieses Fahrzeug teilnimmt.

Der Ballast wird nach jedem Rennen wie folgt reduziert:

GT

4. Platz - 20 kg
5. Platz - 30 kg
6. Platz bis letzter Platz - 40 kg

N-GT

4. Platz - 10 kg
5. Platz - 15 kg
6. Platz bis letzter Platz - 20 kg

In jeder Kategorie werden Wagen, die nicht an der gesamten Meisterschaft teilgenommen haben, mit den folgenden Gewichtsstrafen belegt (nicht im 24-Stunden-Rennen):

GT

- Beim 3. Rennen in der Meisterschaft +20 kg
- Beim 4. Rennen in der Meisterschaft +30 kg
- Beim 5. Rennen in der Meisterschaft +40 kg
- Beim 6. und folgenden Rennen in der Meisterschaft +60 kg

N-GT

- Beim 3. Rennen in der Meisterschaft +10 kg
- Beim 4. Rennen in der Meisterschaft +15 kg
- Beim 5. Rennen in der Meisterschaft +20 kg
- Beim 6. und folgenden Rennen in der Meisterschaft +30 kg

MULTIPLAYERMODUS

LOGIN UND BEITRITT ZU EINEM ONLINESPIEL

GTR kannst du mit Freunden und anderen Gegnern in einem lokalen Netzwerk (LAN) oder im Internet (über TCP/IP) spielen.

Dazu wählst du im Bildschirm Rennmodus den Spielmodus Arcade, Semi-Pro oder Simulation und klickst dann auf Multiplayer. Im Arcade-Modus wählst du jetzt einen Schwierigkeitsgrad (Fahrschüler, PS-Gott etc.). Klicke dann auf den Button "Online Rennen" rechts unten auf dem Bildschirm. Du musst nun deinen Benutzernamen und dein Passwort eingeben. Wenn du noch keinen Benutzernamen hast, klicke auf den Reiter "Anmeldung".

Im Semi-Pro und im Simulationsmodus, wählst du einfach den Multiplayermodus und entscheidest dann zwischen LAN/Direct IP oder Internet.

EINEM RENNEN IM INTERNET BEITRETEN – GTR bietet eine öffentliche Lobby namens SimBin Racestation, wo du mit anderen Fahrern reden und dich zu Rennen verabreden kannst.

Wenn du die Racestation aufsuchen möchtest, wähle Internet im Multiplayermenü. Wenn du dort noch kein Konto hast, musst du dich zuerst anmelden. Die Online-Seriennummer befindet sich im Innenteil der GTR Verpackung auf der linken Seite.

Anmeldung – Wenn du den Reiter "Anmelden" auswählst, erscheint der Bildschirm "Anmeldung". Hier musst du ein paar Informationen eingeben, wenn du ein Konto anlegen möchtest. Dazu gehören ein Benutzername, ein Passwort (das verifiziert wird) und deine E-Mail-Adresse.

Die E-Mail-Adresse wird nicht an Dritte weitergeben. Sie dient nur zur Bestätigung deiner Kontodaten und um dir auf Anfrage dein Passwort zuschicken zu können, falls du es vergessen solltest. Wenn du deine Kontodaten eingegeben hast, klicke auf "Weiter". Du kannst dich nun einloggen.

WICHTIG: Bitte merk dir deinen Benutzernamen und dein Passwort. Vergisst du dein Passwort, kann der SBDT AB Support es dir per E-Mail zuschicken.

Login – Wenn du dein Benutzerkonto angelegt hast, gib den Benutzernamen und dein Passwort im Haupt-Login-Bildschirm ein. und klicke auf "Weiter".

Damit ist das Login abgeschlossen und du kommst zur SimBin Racestation Lobby.

MULTIPLAYERMODUS

EINEM ONLINESPIEL BEITRETEN

SIMBIN RACESTATION LOBBY

Die SimBin Racestation Lobby hat drei Hauptkomponenten: die "Spielliste", "Spieler online" und den Chat.

Spielliste – Diese Liste zeigt Informationen zu allen Spielen, die gerade im Gange sind. Der "Spielname" wie vom Host festgelegt, der Ort des Rennens, die aktuelle Anzahl der Spieler und der "Ping" des Spieles.

(Der Ping-Wert ist die Zeit in Millisekunden, die deine Daten brauchen, um von deinem Computer zum Host-Computer und zurück zu gelangen. Bei einer schnellen Verbindung sind die Werte niedrig. Die Anzeige "---" anstelle einer Zahl bedeutet, dass der Ping-Test gescheitert ist. So etwas passiert, wenn die Verbindung so langsam ist, dass der Ping-Test vorher automatisch abbricht oder wenn die Sicherheitseinstellungen auf dem Host-Rechner den Ping-Test verweigern.)

Wenn du einem der Spiele beitreten möchtest, wähle das Spiel auf der Liste aus und klicke auf "Beitreten". Wenn das Spiel nicht durch ein Passwort geschützt ist (oder du das Passwort kennst), kannst du dem Spiel beitreten.

Du kannst auch die Einstellungen jedes Spieles auf der Liste einsehen. Wähle das Spiel aus und klicke auf den Button "Regeln".



SimBin Racestation Lobby

MULTIPLAYERMODUS

EINEM ONLINESPIEL BEITRETEN

SIMBIN RACESTATION LOBBY, FORTS.

Spieler Online – Hier siehst du die Benutzernamen der Spieler, die zurzeit im GTR-Internet Dienst aktiv sind. Die Spieler sind entweder in der Racestation Lobby oder fahren gerade ein Rennen. Auch dies ist in der Liste vermerkt.

Chat – In der SimBin Racestation Lobby kannst du mit Anderen chatten (nicht mit Fahrern, die einem Spiel beigetreten sind), Freunde treffen, Rennen absprechen etc. Außerdem kannst du einen Spielernamen anklicken und über den Button "Chat" einen privaten Chat beginnen. So kannst du zum Beispiel Rennen absprechen oder ein Passwort verabreden. Der Button "Zurück" bringt dich wieder in den allgemeinen Chat.



MULTIPLAYERMODUS

EINEM ONLINESPIEL BEITRETEN

EINEM RENNEN IM LAN / DIRECT IP BEITRETEN – Wie du einem bereits erstellten Spiel beitretest, hängt davon ab, ob das Rennen im LAN, ob es von jemandem, dessen IP-Nummer du hast oder ob es als öffentliches Spiel im Internet angelegt wurde.

Sobald du die SimBin Racestation betrittst, durchsucht GTR dein LAN. Ist im LAN bereits ein Spiel angelegt worden, findest du es nach ein paar Sekunden auf der Liste. Werden keine Spiele gefunden, erscheint nach Ende der Suche die Meldung "Keine Spiele vorhanden".

Wird ein Spiel nach deiner ersten Suche angelegt, klicke auf den Button "Aktualisieren". Hat der Host dich zu einem privaten Rennen eingeladen, sollte er dir seine IP-Adresse geben. Dies ist eine eindeutige Adresse des Hostrechners im Internet und nur er kann sie dir geben. (IP-Adressen werden in Gruppen von vier Zahlen, die durch Punkte getrennt sind, dargestellt. Jede Zahl kann aus bis zu drei Ziffern bestehen, z.B.: 65.57.138.93)

Wenn du die IP-Adresse hast, kannst du in der SimBin Racestation Lobby die Option "IP-Adresse eingeben" anwählen. Gib dann die Adresse in das Textfeld ein und klicke auf "Weiter". GTR sucht dann das Spiel unter der angegebenen Adresse. Ist ein aktives Spiel vorhanden, wird es nach ein paar Sekunden auf der Liste angezeigt.

Die Funktion "Aktualisieren" funktioniert nur im LAN. Möchtest du erneut unter einer IP-Adresse nach einem Spiel suchen, klicke noch einmal auf "IP-Adresse eingeben". Jetzt kannst du entweder die vorhandene Adresse stehen lassen und "Weiter" anklicken oder du gibst eine neue IP-Adresse ein.

Hast du ein Spiel gefunden, kannst du es in der Liste anwählen und auf "Beitreten" klicken. Danach wählst du dein Fahrzeug und du kannst in diesem Spiel mitfahren.



EIN MULTIPLAYERSPIEL ANLEGEN

Jede Multiplayer-Session hat einen Host. Der Host nimmt nicht nur am Rennen teil, er legt auch die Rennbedingungen und die technischen Vorgaben fest. Mit dem Button "Anlegen" oben links in der SimBin Racestation Lobby wirst du zum Host und siehst einen neuen Bildschirm.

Auf dem Reiter "Übersicht" legst du die Rahmenbedingungen fest. Außer den hier aufgeführten Variablen wählst du auch die Strecke und dein Fahrzeug.

REITER: ÜBERSICHT, BUTTON BEDINGUNGEN

Freies Training, Qualifying, Warm Up – Außer dem eigentlichen Rennen kannst du hier mit Ankreuzfeldern die Sessions festlegen, aus denen dein Renn-Event bestehen soll. Jede Kombination ist möglich, auch 'keine' oder 'alle'.

Renndistanz, Rennzeit – Wie lang soll das Rennen dauern? Mit dem Schieberegler bestimmst du die Renndistanz. Die Rennzeit sagt dir in Stunden und Minuten, wie lange das Rennen ungefähr dauern wird. Die Zeit ist abhängig von der gewählten Rennlänge.

Wetter – Stellt die Wetterbedingungen für das Rennen ein.

Wechselhaft – Zufällige Wetterumschwünge, denen die Fahrer ausgesetzt sind.

Saison – Simuliert die Bedingungen die im echten Rennen geherrscht haben.

Trocken – Bedeutet bestes Wetter für Fahrer und Zuschauer.

Regen – Es wird während des Rennens regnen.

Wolkenbruch – Es wird während des Rennens wie aus Kübeln schütten.

EIN MULTIPLAYERSPIEL ANLEGEN

REITER: ÜBERSICHT, BUTTON HILFEN



Reiter: Übersicht, Button Hilfen

Erlaubte Hilfen – Schalte die Hilfen an, die du für das Rennen erlauben möchtest. Wenn das Feld markiert ist, können die Fahrer entscheiden, ob sie die Hilfen nutzen möchten oder nicht. Wenn das Feld ein "X" zeigt, steht die Hilfe in dieser Online-Session nicht zur Verfügung.

Interne Fahrersicht erzwingen – Schaltet alle Sichten außer der Cockpitsicht ab. Das kannst du tun, um die Rennbedingungen anzugleichen oder auch um erfahrenen Simulations-Spielern etwas zu bieten. Ist das Feld markiert, steht im Rennen nur die Cockpitsicht zur Verfügung. Zeigt das Feld ein "X", können alle Sichten genutzt werden.

Session Passwort – Wenn du nur für bestimmte Leute eine Session anlegen willst, gib hier ein Passwort an. Lösche den Inhalt dieses Feldes um das Spiel allgemein zugänglich zumachen.

EIN MULTIPLAYERSPIEL ANLEGEN

DEDICATED SERVER-MODUS

GTR bietet auch die Möglichkeit, eine Version des Spiels laufen zu lassen, die nur als Host für ein Spiel dient. Diese Version hat keine Spielgrafiken und auch keine grafischen Menüs, sondern ein einfaches natives Windows-Interface.

Um diese Version des Spieles zu starten, führst du das Spiel mit dem Kommandozeilenargument "+dedicated" aus.



Konsole des Dedicated Server

So kannst du private Spiele auf einem zentralen Server anlegen. Außerdem kannst du das Spiel in der SimBin Racestation Lobby öffentlich machen, wo es andere Spieler in ihrer Spielliste sehen und von dort aus beitreten können.

Dazu schaltest du "in Lobby senden" ein und gibst deine Kontodaten an. Wenn du kein Lobbykonto hast (das du im Login-System des Spieles erstellen kannst), wird der Dedicated Server automatisch ein Konto mit den zur Verfügung stehenden Angaben erstellen.

Hinweis: Auch wenn du die GTR.exe mit dem "+dedicated"-Kommando ausführst, braucht das Spiel DirectX 8.1 kompatible Hardware. Es gibt auch ein Programm namens "GTRDedicated.exe", dass keine DirectX 8.1-Hardware benötigt und ausschließlich im 'Dedicated game hosting mode' arbeitet.

Einem Dedicated Server beitreten

Du trittst einem Spiel auf einem Dedicated Server in der gleichen Weise bei, wie einer normal angelegten Session. Du kannst über die SimBin Racestation Lobby oder über Direct IP einsteigen, wenn du die IP-Adresse des Host kennst.

EIN MULTIPLAYERSPIEL ANLEGEN

EINEN DEDICATED SERVER ANLEGEN

Der Dedicated Server übernimmt den Wechsel der Einstellungen wie der aktuellen Strecke und der aktuellen Session (Training 1, Qualifying 1 etc.). Es gibt zwei Methoden, den Dedicated Server zur nächsten Session oder zur nächsten Strecke vorrücken zu lassen.

Bei der ersten Methode wird die Oberfläche des dedicated servers verwendet (siehe Bild). Durch einen Klick auf die Buttons "Nächste Session" und "Nächster Event" wird die betreffende Aktion sofort erzwungen.

Die zweite Methode wird von den Fahrern im Spiel und nicht vom Administrator des Servers benutzt. GTR verfügt über ein Abstimmungssystem. Wenn ein Mitspieler den Chat des Spieles betritt (man erreicht ihn vom Hauptbildschirm und klickt auf Chat), hat er die Möglichkeit, entweder eine Abstimmung über einen Session-Wechsel zu starten oder den Vorschlag eines anderen Spielers anzunehmen oder abzulehnen. Das Kommando für den Start einer Abstimmung lautet "/callvote", gefolgt von der Art der gewünschten Änderungen. Das kann entweder "nextsession" oder "nextevent" sein.

Wenn du eine Abstimmung über einen Wechsel zur nächsten Session (z.B. von Training 1 zu Training 2) starten willst, gibst du also das Kommando "/callvote nextsession" ein. Die anderen Spieler bekommen dann eine Nachricht vom Server, das eine Abstimmung gestartet wurde und müssen nun im Chat entweder das Kommando "/vote yes" für ja oder "/vote no" für nein eingeben. Wenn unter den abgegebenen Stimmen eine Mehrheit zustande gekommen ist, und die Abstimmung erfolgreich war, führt der Server die entsprechende Aktion aus.

Wenn du eine Abstimmung über die Strecke einleiten und das Rennen dort wieder beim Training 1 beginnen willst, musst du das Kommando "/callvote nextevent" eingeben. Wenn eine Mehrheit zustande gekommen ist und die Abstimmung erfolgreich war, lädt der Server die nächste Strecke von der Liste der Events in der Serverkonfiguration.

STRECKENREKORDE

Wie schnell ist schnell? Hier siehst du die Rundenrekorde für jede Strecke.

01. **Strecke:** Spanien, Barcelona
Streckenlänge: 2.938M / 4.728KM
Rundenrekord von: Jamie Campbell-Walter
Beste Rundenzeit: 1:40



02. **Strecke:** Frankreich, Magny-Cours
Streckenlänge: 2.741M / 4.411 KM
Rundenrekord von: Matteo Bobbi
Beste Rundenzeit: 1:55.642 (nass)



03. **Strecke:** Italien, Enna
Streckenlänge: 3.075M / 4.950KM
Rundenrekord von: Toni Seiler
Beste Rundenzeit: 1:34.939



04. **Strecke:** Tschechien, Brno
Streckenlänge: 3.357M / 5.403KM
Rundenrekord von: Jean-Marc Gounon
Beste Rundenzeit: 1:56.695



05. **Strecke:** Großbritannien, Donington
Streckenlänge: 2.497M / 4.020KM
Rundenrekord von: Phillipe Alliot
Beste Rundenzeit: 1:29.361



06. **Strecke:** Belgien, Spa-Francorchamps
Streckenlänge: 4.330M / 6.968KM
Rundenrekord von: Andrea Piccini
Beste Rundenzeit: 2:16.393



07. **Strecke:** Schweden, Anderstorp
Streckenlänge: 2.501M / 4.025KM
Rundenrekord von: Walter Lechner, Jr.
Beste Rundenzeit: 1:28.899



08. **Strecke:** Deutschland, Oschersleben
Streckenlänge: 2.278M / 3.667KM
Rundenrekord von: Walter Lechner, Jr.
Beste Rundenzeit: 1:23.86



09. **Strecke:** Portugal, Estoril
Streckenlänge: 2.598M / 4.182KM
Rundenrekord von: Mike Hezemans
Beste Rundenzeit: 1:36.222



10. **Strecke:** Italien, Monza
Streckenlänge: 3.585M / 5.770KM
Rundenrekord von: Anthony Kumpen
Beste Rundenzeit: 1:43.559



STRECKENREKORDE

Abrieb – Die berühmten 'Marbles'. Gummiteilchen, die von den Reifen stammen.

Bremsverhältnis – (engl. *Brake Bias*) Verhältnis des Bremsdruckes zwischen den Vorder- und den Hinterradbremsen. Das ideale Bremsverhältnis balanciert in Kurven den Grip der Vorder- und der Hinterräder aus und verhindert, dass die Bremsen an einem Ende des Wagens merklich vor den Bremsen am anderen Ende anschlagen. Ziel sollte es sein, die Bremskraft zwischen Front und Heck entsprechend der Last gleichmäßig zu verteilen.

Differenzial – Das Differenzial gleicht bei angetriebenen Achsen unterschiedliche Raddrehzahlen aus. Bei Kurvenfahrten legt das äußere Rad einer Achse einen längeren Weg zurück. Das Differenzial reguliert die Zufuhr von Drehmoment (Kraft) und führt dem äußeren Rad in diesem Fall mehr Drehmoment zu. Die Verteilung des Drehmoments kann man beeinflussen.

Grid – Die Startaufstellung, die Rangliste und der Ort auf der Strecke, von dem aus das Rennen gestartet wird.

Grip – Die Haftung der Reifen auf der Fahrbahn.

Ideallinie – Der schnellste Weg eines Fahrzeuges über die Rennstrecke. In der Kurve wird eine Linie bevorzugt, die im Eingang, in der Mitte und am Ausgang des Scheitelpunktes die ganze Breite der Piste ausnützt. Die Ideallinie hängt von Fahrzeug, Strecke und Umweltbedingungen ab.

Curbs – Fahrbahnbegrenzung, oft als rot-weiß gefärbte Schwellen in Kurven. Die Beschaffenheit dieser Seitenbegrenzungen der Piste bestimmt, wo man den Scheitelpunkt einer Kurve ansetzen kann. Flache Curbs laden dazu ein, sie in die Ideallinie mit einzubeziehen. Dadurch wird der Winkel der Kurve vergrößert und man braucht nicht so stark abzubremsen. Hohe oder besonders unebene Curbs sollte man dagegen meiden, da sie das Fahrzeug instabil machen.

Kühlung – Diese Öffnungen regulieren die Temperatur der Bremsen. Zu heiße oder zu kalte Bremsen sind weniger effizient und stoppen oder verlangsamen das Fahrzeug nicht so schnell.

MoTeC – Ein System, das alle Daten des Fahrzeuges auf der Strecke aufzeichnet.

Nachlauf – Der Nachlauf (engl. *Caster*) bezeichnet das Maß zwischen dem Punkt, an dem das Rad die Straße berührt und dem Schnittpunkt der Lenkachse mit der Straße. Er beeinflusst die Spurtreue des Fahrzeugs. Positiver Nachlauf verstärkt die Spurtreue, kann aber dazu führen, dass das Fahrzeug sich nur schwer lenken lässt. Negativer Nachlauf erleichtert das Lenken, was sich gerade in Kurven bemerkbar macht aber führt dazu, dass der Wagen auf Geraden leichter anfängt zu schlingern.

Pole Position – Der erste Platz in der Startaufstellung, dem Grid, beim Start des Rennens.

Qualifying – Runden die vor dem Rennen gefahren werden, um die Startaufstellung zu bestimmen.

Radsturz – Unter Radsturz (engl. *Camber*) versteht man den Winkel der Reifen in Relation zur Fahrbahn (von vorne gesehen). Ein negativer Radsturz lässt die Oberseite der Reifen nach innen kippen und sorgt durch die breite Reifenauflage für bessere Haftung in Kurven. Ein positiver Radsturz wird seltener verwendet und lässt die Reifenoberseite nach außen kippen, was aber nur bei völlig geraden Strecken zusätzliche Stabilität verleiht und den Grip in Kurven verringert. Den Radsturz ermittelt man am besten anhand der Reifentemperatur. Optimal ist die Einstellung, wenn die Reifeninnenseiten etwa 7-10° C heißer sind als die Außenseiten. Bei den Hinterrreifen kann es etwas weniger sein. Für Tourenwagen ist nur der negative Radsturz interessant. Er hängt von der Querstabilisierung und der Aufhängung des Wagens ab. Je steifer die Querstabilisierung, desto weniger Radsturz benötigt man. Entsprechend wählt man bei einer wenig effizienten Aufhängung einen größeren Winkel.

Referenzpunkt – Ein Punkt auf oder neben der Strecke, den ein Fahrer als Markierung für eine bestimmte Aktion wie Bremsen, Beschleunigen etc. nutzen kann.

Scheitelpunkt – Der Scheitelpunkt (engl. *Apex*) ist der Punkt in der Kurve, an dem das Fahrzeug dem inneren Rand der Fahrbahn am nächsten kommt. Dies ist gleichzeitig der Punkt, an dem das Fahrzeug aufhört, in die Kurve hineinzufahren (Kurveneingang) und anfängt herauszufahren (Kurvenausgang).

Schikane – eine besonders gemeine S-Kurve.

Split time – Allgemeine Bezeichnung für einen Zeitabstand. Kann den Rückstand auf den führenden Fahrer des Feldes, auf den direkten Vordermann oder den Vorsprung auf den direkt nachfolgenden Kontrahenten bezeichnen. Auch Differenzen zwischen der eigenen besten Runde und der aktuell gefahrenen Runde oder Differenzen zwischen der aktuell gefahrenen und der eigenen Bestzeit auf einem bestimmten Streckenabschnitt (Sektor) werden als Split Time ausgewiesen.

Stoßdämpfer – Der Dämpfer regelt im Spiel Stoß und Abprall, mit jeweils schnellen und langsamen Einstellungen.

Strecke – Der Rundkurs / der Ort des Rennens.

Übersteuern – Die Hinterräder verlieren in der Kurve früher die Haftung (Grip) als die Vorderräder. Dadurch entsteht ein Gefühl der Überreaktion auf Lenkbewegungen.

Untersteuern – Die Vorderräder verlieren in der Kurve früher die Haftung (Grip) als die Hinterräder. Es fühlt sich an, als ob das Fahrzeug nicht mehr gut auf die Lenkung reagiert. Vorspur positiv (Toe-in) - Wenn die vorderen Kanten der Räder näher zusammen stehen als die hinteren, spricht man von Toe-in. Es schaut aus, als wollten die Vorderräder aufeinander zu fahren.

Vorspur negativ (Toe-out) – Wenn die vorderen Kanten der Räder weiter auseinander stehen als die hinteren, spricht man von Toe-out. Es sieht aus, als wollten die Räder voneinander wegfahren.

ÜBER TRACKIR™

NaturalPoint® Inc.'s TrackIR™ ist ein so genanntes "Head-Tracking-System", welches es dir erlaubt moderne Spiele und besonders Simulationen wie GTR mit einer leichten Kopfbewegung zu steuern. Ein kurzes Nicken und die Fahrer- oder Pilotensicht schwenkt in jede gewünschte Richtung, völlig unabhängig von Maus, Tastatur oder Joystick/Lenkrad. Mit TrackIR™ kannst du endlich die volle Freiheit deines virtuellen GTR-Cockpits erleben.

Durch die Einschränkung, die Strecke immer aus der eingeschränkten Sicht eines Computermonitors wahrnehmen zu müssen, fällt es oft schwer die Übersicht auf der Strecke zu behalten. Nicht immer sind die Optimallinie oder die Konkurrenten in ihren Fahrzeugen gut zu sehen. Das ändert sich jetzt. Diese aufregende, neue Technologie erlaubt es dir zu einem wirklichen Teil der simulierten Umwelt zu werden. Endlich kannst du den Scheitelpunkt einer Haarnadelkurve so verfolgen, wie du es auch in einem echten Rennwagen tätest. So bleibst du immer auf der Ideallinie und kannst Gefahrensituationen weit besser einschätzen, die sich vor dir ergeben. Durch die 360-Grad-Rundumsicht reduziert sich auch die Lernzeit pro Strecke, da du jetzt die Einzelheiten am Fahrbahnrand viel besser aufnehmen und dir deutlich mehr Anhaltspunkte für schwierige Stellen im Rennen merken kannst. Mit Hilfe von TrackIR™ erlebst du die viel gerühmte Spieltiefe von GTR jetzt nicht nur vor dem Bildschirm, sondern wirst selbst zum Fahrer. Nur anschnallen musst du dich noch nicht...

TRACKIR™ AUF GTR EINSTELLEN

1. Installiere TrackIR™ entsprechend der beigefügten Anleitung und versichere dich, dass du die neuesten TrackIR™-Treiber verwendest. Die neuesten Treiber gibt es hier: <http://www.naturalpoint.com/trackir/support/downloads.html>
2. Kopiere das GTR-Profil (GTR.tir) von GTR CD2 (Unterverzeichnis Extras\TrackIR™) in das TrackIR™-Verzeichnis auf deinem Computer (in der Regel C:\Programme\Naturalpoint\TrackIR™).
3. Starte nun das TrackIR™ Programm.
4. Klicke auf den Reiter: Profiles im TrackIR™-Hauptbildschirm, wähle GTR aus der Liste aus und klicke auf Load.
5. Klicke auf den Reiter: Motion und vergewissere dich, dass der Motion-Type auf TrackIR™ Enhanced (Absolute) steht.
6. Starte GTR. Sobald du im Cockpit sitzt, solltest du in der Lage sein dich mit einer leichten Kopfbewegung frei umzusehen. Sollte dein Blickfeld nicht genau zentriert sein, musst du nur den Bildschirmmittelpunkt fixieren und die Taste F12 drücken. Deinen Blickwinkel (Sitz) kannst du, wie auf Seite 6 dieses Handbuches beschrieben, mittels der Maus enger und weiter stellen.

Falls du Fragen über TrackIR™ hast oder dich für weitere Produkte von NaturalPoint interessierst, kannst du sie im Internet unter <http://www.naturalpoint.com/trackir/support/information.html> besuchen.

SimBin Development Team AB

ENTWICKLUNG

Ian Bell: Head of studio / Creative Director
 Andy Garton: Technischer Direktor, Lead Modeller (Strecken)
 Eric Boosman: Art Director
 Doug Armao: Physik/AI Director
 Stephen Viljoen: Programmierung - Lead Designer
 Stephen Baysted: Sound Director - Musik
 Greg Hill: Sound Design - Motoren und Umgebungssounds
 Darren Barrett: Programmierung
 Viktor Kolomiets: Programmierung
 Steve Wilson: Programmierung
 Gary Fulvio: Programmierung
 Perran Truran: Lead Modeller - Fahrzeuge
 Martijn Haans: 3D Modeller - Fahrzeuge, Objekte
 Bryn Alban: 3D Modeller - Fahrzeuge, Objekte
 Gustavo Olivera: 3D Modeller - Fahrzeuge
 Gabor Palko: 3D Modeller - Fahrzeuge, Objekte
 Jeff Garstecki: 3D Modeller - Fahrzeuge
 Jeff Hoefer: 3D Modeller - Fahrzeuge
 Daniel Karlsson: Texture Artist - Fahrzeuge
 Bram Knot: Texture Artist - Fahrzeuge
 Jan Frischkorn: Texture Artist - Fahrzeuge
 Manuel Pellizzer: Texture Artist/3D Modeller - Cockpits
 Sean Vollmer: 3D Modeller - Strecken
 Luis Barata: 3D Modeller - Strecken
 Carl Dalton: 3D Modeller - Strecken
 David Driver: Lead Artist - Streckentexturen
 Jay Ekkel: Artist - Strecken Finishing
 Mark Reynolds: Quality Control Coordinator
 Karin Boosman: Handbücher
 Laura Zareckaite: Verwaltung

ORGANISATION

Henrik Roos: CEO, SimBin
 Ian Bell: Board Member
 Jamal Laraqui: Vice President
 Johan Roos: Marketing Manager
 Mats Persson: Senior Marketing Advisor
 Jessica Stark: Assistentin Finanzen
 Marie Moqvist: Presse & PR
 Pia Valmark: Eventmanager
 Sebastian Persson: Event Assistent
 Tomas Algons: Legal Advisor

QUALITÄTSSICHERUNG

Peter Andersson: Betatester
 Sam Stone: Betatester
 Themis Kafetzopoulos: Betatester
 Oleksandr Sochka: Betatester
 Aristotelis Vasilakos: Betatester
 Denis Paradis: Betatester
 David Winder: Betatester



VORSTAND

Michele Pes (Vorsitzender)
 Martin J. Schwiezer
 Alexander Burrak

PRODUKTIONSLEITUNG

Martijn Pantlin

MARKETING

Frank Holz
 Marcel Jung
 Wolfgang Duhr
 Navid Kiani

BUSINESS DEVELOPMENT

Kay Krämer
 Marc Küpper

LOKALISIERUNG

LOCALAB GbR
 Nick Porsche
 Eva Hoogh
 Detlef Richter

QUALITÄTSSICHERUNG LOKALISIERUNG

ZEAL GmbH
 Boris Triebel
 Matthias Schindler

LIZENZVEREINBARUNG FÜR ENDVERBRAUCHER

Endbenutzer Lizenzvertrag**End user license agreement (EULA)**

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

SOFTWAREPRODUKTLIZENZ

Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt:

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der 10tacle studios AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. 10tacle studios AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie – diese Lizenz gilt als Verkauf der Software.

Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, 10tacle studios AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nicht exklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. für nicht kommerzielle Zwecke zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen.

Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtliche geschützt Figuren von 10tacle studios AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nicht kommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z.B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

Die Abspeicherung von Daten, insbesondere mit einem eventuell vorhandenen Level Editor erstellte Karten oder mit einem eventuell mitgeliefertem SDK (Software Development Kit) erstellte MODs (Modifikationen) der Software, wird ausschließlich zur privaten Nutzung gestattet. Eine darüber hinaus gehende Vervielfältigung, Verbreitung und gewerbliche Verwertung wird nicht gestattet. Die Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten oder Modifikationen mit anstößigem oder rechtswidrigem Inhalt oder unter Verletzung der Gesetze oder Rechte Dritter ist nicht gestattet. Für sämtliche Karten und Modifikationen sind alleine Sie verantwortlich und verpflichtet, 10tacle studios AG und seine Mitarbeiter und Händler von allen Schäden, Ansprüchen und Klagen freizustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren. 10tacle studios AG bietet weder technischen Support noch wie immer geartete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN**Sicherungskopie**

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum privaten Gebrauch ist nicht gestattet.

Beschränkte Garantie

10tacle studios AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß der begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von 10tacle studios AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von 10tacle studios AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von 10tacle studios AG nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an 10tacle studios AG zurückgeschickt wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte bzw. unsachgemäße Anwendung zurückzuführen ist.

Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von 10tacle studios AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang lehnt die 10tacle studios AG jede Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn 10tacle studios AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von 10tacle studios AG.

Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an 10tacle studios AG zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch 10tacle studios AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist deutsches Recht anzuwenden.

©2004 10tacle studios AG. Alle Rechte vorbehalten

SERVICE UND KONTAKT

10tacle studios AG
Goebelstrasse 21
64293 Darmstadt

Aktuelle Informationen zu GTR sowie zu anderen Produkten findest du auf folgenden Webseiten:

www.10tacle.com
www.gtr-game.com

Auf der offiziellen Webseite gibt es neben den neusten Updates auch weitere Strecken und Fahrzeuge zum Download.

Bei technischen Fragen kannst du uns per Post, Internet oder Telefon (von 7-24h) kontaktieren.

Deutschland

Technische Fragen: 0190 90 91 68 (EUR 1,24/min)
Tipps und Tricks: 0190 82 46 50 (EUR 1,86/min)

Österreich

Technische Fragen: 0900 41 05 25 (EUR 1,35/min)
Tipps und Tricks: 0900 47 47 32 (CHF 3,13/min)

Schweiz

Technische Fragen: 0900 41 05 25 (CHF 2,00/min)
Tipps und Tricks: 0900 47 47 32 (CHF 3,13/min)

Technischen Support via Email findest du auf www.10tacle.com im Communitybereich.



Was bedeutet dieses Logo?

Dank ihrer Performance, Kompatibilität und Zuverlässigkeit sind NVIDIA®-Grafikprodukte erste Wahl für Spielefreunde auf der ganzen Welt. Die coolsten neuen Spiele werden auf NVIDIA Plattformen entwickelt und bringen optimale Leistung in Verbindung mit Ihrer NVIDIA-Grafiklösung.

Mit der NVIDIA® GeForce™ FX und der GeForce™ 6800 erleben Sie atemberaubende Kineffekte bei maximaler Geschwindigkeit.

Einfach installieren und sofort loslegen: NVIDIA Hardware und PC Spiele mit dem "NVIDIA: The way it's meant to be played™"-Logo bieten das ultimative Spielerlebnis. Ihr PC mit NVIDIA GeForce FX- oder GeForce 6800-Grafikhardware bietet Spielvergnügen ganz im Sinne des Erfinders: "The way it's meant to be played."

Gegenüberstellung: ohne Kineffekt und mit Kineffekt:
Die Bilder sprechen für sich!

Ohne Kineffekt
(integrierte Grafik)



Mit Kineffekt
(NVIDIA GeForce FX oder GeForce 6800 Grafik)



<http://eu.nvidia.com>

U3

SPEZIELLES ANGEBOT FÜR GTR BESITZER

NaturalPoint®
TRACKIR 3Pro



WWW.TRACKIR.SE/GTR

**HÄLT EIN SPEZIELLES ANGEBOT*
FÜR EUCH BEREIT!**

* beeilt euch! Dieses Angebot gibt es nur für begrenzte Zeit!

**PUT YOUR HEAD
IN THE GAME!™**