

GET CLOSER

# GT2



GET REAL

FIA GT RACING GAME



ATARI

SIMBIN  
DEVELOPMENT TEAM

10T  
10TACLE STUDIOS



**GET  
DRESSED**

**THE**  
**GTR2**  
FIA GT RACING GAME

**COLLECTION**



**JACKET**



**HOOD**



**LONGSLEEVE**



**T-SHIRT**



**CAP**

**BUY YOUR MERCHANDISE AT**

**WWW.GTR-SHOP.COM**



## INFORMATIONS POUR LA SANTÉ

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

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

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

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



# SOMMAIRE

<b>POUR COMMENCER</b>	<b>3</b>
<b>OPTIONS DE JEU</b>	<b>3</b>
<b>DEFINIR VOS CONTROLES</b>	<b>5</b>
- <i>Piloteur</i>	5
- <i>Accessoires</i>	5
- <i>Jeu</i>	6
- <i>Bonus</i>	6
- <i>Touches de fonction – Aides de pilotage</i>	6
- <i>Options contrôle souris</i>	7
- <i>Contrôles volant</i>	7
- <i>Contrôles avancés</i>	7
<b>RALENTIS</b>	<b>8</b>
<b>PROFILS</b>	<b>9</b>
<b>EVENEMENTS DU MODE UN JOUEUR</b>	<b>10</b>
- <i>Ecole de pilotage</i>	10
- <i>Essai libre</i>	10
- <i>Contre la montre</i>	11
- <i>Week-end de course</i>	11
- <i>Courses de 24 Heures</i>	12
- <i>Championnats</i>	12
<b>SELECTION DES VOITURES ET CIRCUITS</b>	<b>15</b>
<b>NIVEAUX DE DIFFICULTE (MODES)</b>	<b>16</b>
<b>AIDES DE PILOTAGE</b>	<b>16</b>
<b>COMPRENDRE L'ATH</b>	<b>18</b>
<b>COURSE MULTIJOUEUR</b>	<b>20</b>
<b>ARRETS AU STAND</b>	<b>23</b>
<b>REGLES DES COURSES</b>	<b>24</b>
- <i>Signification des drapeaux et conséquences</i>	24
- <i>Vitesse dans le couloir des stands</i>	24
- <i>Points</i>	24
- <i>Pénalités de poids</i>	25
<b>GLOSSAIRE</b>	<b>28</b>
<b>CREDITS</b>	<b>30</b>
<b>SUPPORT TECHNIQUE</b>	<b>33</b>



## POUR COMMENCER



Quand le jeu est lancé pour la première fois, une fenêtre de dialogue vous demande d'indiquer un nom de pilote. Indiquez votre nom et cliquez sur le signet pour accéder à l'écran de configuration des contrôles.

Dans le menu principal se trouvent les options des contrôles, de l'audio, du réalisme et du mode de course. Vous pouvez y créer de nouveaux profils et les consulter:

## OPTIONS DE JEU

### Jeu

Options générales pour contrôler la vue, les unités de mesure, les rétroviseurs et d'autres caractéristiques générales.

### Réalisme

En plus des assistances au pilotage, vous trouvez ici une option d'accélération du temps.



## Vidéo

Les paramètres de cette page déterminent la qualité des affichages et les performances du jeu. Il est essentiel de les optimiser pour bénéficier de la meilleure fluidité d'affichage (FPS) en fonction des possibilités du matériel.



## Audio

Ces options concernent les éléments sonores qui participent à l'ambiance de GTR2.

## Contrôleurs

Sert à configurer le périphérique servant à contrôler la voiture.

## Avancé

Options concernant le niveau de détails de l'affichage et autres options réservées aux pilotes expérimentés.

## Multijoueurs

Options réservées au mode multijoueurs.

# DEFINIR VOS CONTROLES



Les contrôles suivants sont les contrôles par défaut. Il est possible de les modifier via l'onglet des contrôles du jeu.

## PILOTER

Accélérer	<b>Q</b>	Embrayer	<b>A</b>
Freiner	<b>W</b>	Limiteur vit. stand	<b>L</b>
Tourner à gauche	<b>;</b>	Mode LCD	<b>Espace</b>
Tourner à droite	<b>:</b>		
Rapport sup.	<b>Alt</b>		
Rapport inf.	<b>Alt Droite</b>		

## ACCESSOIRES

Demande stand - position 7. Pour demander au technicien de stand votre position.  
Demande stand - état 8. Pour demander au technicien de stand de repérer les dégâts visibles sur la voiture.

Demande arrêt stand 9. Pour demander à l'équipe du stand la permission de vous y arrêter.

Sélection (Pour sélectionner une option de menu)	<b>Entrée</b>
Menu haut (Pour monter dans le menu)	<b>Curseur Haut</b>
Menu bas (Pour descendre dans le menu)	<b>Curseur Bas</b>
Augmenter une valeur	<b>Curseur Droite</b>
Réduire une valeur	<b>Curseur Gauche</b>
Phares	<b>H</b>
Frein (Av)	<b>^</b>
Frein (Ar)	<b>\$</b>

**Si vous entrez sans demander l'autorisation, vous devez attendre quelques secondes avant que l'équipe ne se mette en place.**

*Souris on/off, Centrer vue souris et Centrer TrackIR :*

*Sélectionnez vos propres commandes clavier pour ces fonctions en cliquant dessus dans le menu.*



## **BONUS**

*Sélectionnez vos propres commandes clavier pour les bonus en cliquant dessus dans le menu.*



## **TOUCHES DE FONCTION - AIDES DE PILOTAGE**







## OPTIONS CONTRÔLE SOURIS

Permet d'activer/désactiver les paramètres souris suivants dans l'onglet des contrôles :



## CONTRÔLES DE VOLANT

Les contrôles de volant par défaut varient d'un fabricant de volant à l'autre. Allez dans l'onglet des contrôles pour y trouver les paramètres individuels.

## CONTRÔLES AVANCÉS

Utilisez l'écran "Avancé" pour vérifier que vos contrôles vous conviennent. Utilisez les touches assignées à la direction, l'accélération, etc. Vous devriez voir la barre correspondante réagir. C'est utile pour le paramétrage de la sensibilité et de la zone neutre. Une fois satisfait des réglages, vous pouvez retourner à l'écran principal en cliquant sur "Menu principal" ou vous pouvez aller paramétrer le retour de force, dans l'onglet "Force".

GTR 2 comprend des effets de retour de force optimisés pour un certain nombre de manettes/volants. Sélectionnez les paramètres spécifiques dans les listes "Effets standard" et "Effets spécialisés". Si votre manette/volant ne figure pas dans la liste des effets spécialisés nous vous recommandons les effets standard.

Effets retour de force - Détermine la quantité d'informations que la voiture essaye de vous transmettre via le mécanisme de retour de force de votre manette/volant. Nous vous recommandons "Complet".

# RALENTIS

Vous pouvez ajuster les variables ayant trait aux ralentis dans l'onglet "Ralentis" du menu principal.

## Record meilleur tour

Si cette option est activée, le jeu enregistre automatiquement votre meilleur tour sur un circuit donné. Désactivez cette option pour économiser de la place sur le disque dur.

## Fidélité ralenti

Plus la fidélité est haute, plus le déplacement des voitures est fluide lors des ralentis.

## Ralenti instant

Ajustez la barre pour définir la longueur en secondes des ralentis instantanés.





## PROFILS

*Vous pouvez avoir plusieurs profils dans GTR 2. Sélectionnez l'onglet "Profils" pour créer ou sélectionner un profil alternatif.*

*Chaque profil dispose de ses propres statistiques et records. Une fois dans l'onglet "Profil", mettez un profil en surbrillance et cliquez sur "Stats" ou "Records" pour accéder à un historique détaillé de ce profil.*



**Attention ! Effacer un profil de joueur fait disparaître toute sa progression et tous les circuits débloqués sous ce profil.**



# EVENEMENTS DU MODE UN JOUEUR

## **ECOLE DE PILOTAGE**

*Affinez votre maîtrise du pilotage et vos connaissances à l'école de pilotage. Remportez des défis pour gagner des roues d'or qui débloquent des championnats personnalisés. Apprenez les techniques et points théoriques qui vous feront gagner de précieuses secondes.*

*L'école de pilotage est divisée en 4 sections : Théorie, Circuit, FIA GT et Aides.*

*La section Théorie décrit le fonctionnement de l'école de pilotage et fournit les connaissances fondamentales pour maîtriser l'art de la course.*

*La section Circuit propose des leçons spécifiques et donne l'opportunité de gagner des roues d'or ! Sélectionnez un défi et cliquez sur "Continuer". Vous pouvez alors sélectionner "Observer" pour voir les techniques proprement exécutées, "Entraînement" pour essayer une technique sans être noté et "Essai" pour essayer la technique et tenter de gagner une roue d'or. Remporter des défis débloque des Championnats personnalisés.*

*La section FIA GT présente des informations sur les séries de courses en direct, ainsi que les règles de drapeaux, de points et de pénalité de poids.*

*Enfin, la section Aides explique le fonctionnement des différentes aides de pilotage disponibles dans le jeu. Découvrez quelles aides sont disponibles à un niveau de difficulté donné, et comment les utiliser.*

## **ESSAI LIBRE**

*Entraînez-vous au pilotage sur n'importe quel circuit, avec la configuration de véhicule de votre choix. Les essais libres permettent de vous familiariser avec chaque circuit en dehors de la compétition. De plus, vous pouvez ajuster la configuration de la voiture avant de l'essayer sur le circuit, pour voir les effets des modifications. Utilisez les essais libres pour paramétrer votre voiture précisément et connaître chaque circuit par coeur, afin d'être préparé au mieux pour la compétition. Vous pouvez également mettre à l'épreuve votre technique d'entrée dans les stands.*



Sélectionnez "Essai libre" dans le menu principal. Sélectionnez : le circuit, le type de voiture et la météo. Vous pouvez également changer les options de configuration manette/clavier, les options audio/vidéo et les aides de pilotage. Les options de ce mode incluent :

**Essai privé** : permet de partager la session d'entraînement avec d'autres équipes IA ou d'en faire un évènement privé, dans lequel seule votre voiture est présente.

## CONTRE LA MONTRE

Essayez de battre vos propres temps. Dans ce mode, la voiture adverse est semi-transparente et ne peut être percutée. Les options de ce mode comprennent :

**Passer tour** : permet de débiter l'épreuve sur un départ en roulant, plutôt qu'en partant du garage. Quand vous passez le tour, vos pneus sont automatiquement préchauffés, pour assurer une adhérence maximale.

**Persistent** : pour reprendre un tour précédemment sauvegardé ou téléchargé et tenter de le battre coup sur coup. Quand cette option est désactivée, chaque tour accompli plus rapidement devient le nouveau record.

**Trajectoire visible** : pour voir au sol la trajectoire idéale. Utilisez cette option pour apprendre à négocier au mieux les virages et déterminer les points exacts d'accélération et de freinage.

## WEEK-END DE COURSE

Lancez-vous dans une course isolée contre l'IA. Un week-end de course fait passer le pilote par 2 sessions d'entraînement, 2 sessions de qualifications, une session de warm up et la course. Désélectionnez une de ces étapes dans l'écran "Résumé" pour passer à la course.

Sélectionner un week-end de course affiche l'écran "Résumé". Depuis cet écran, vous pouvez sélectionner le circuit, le type de voiture et la météo. Vous pouvez également y changer les options de contrôleur, les options audio/vidéo et les aides de pilotage.

Pour débiter le week-end de course, cliquez sur le bouton "COURSE" dans le coin inférieur droit.



## **COURSES DE 24 HEURES**

*Testez vos compétences et votre endurance en sélectionnant une des 6 courses de 24 heures de GTR 2. Chaque évènement dure quatre jours et termine sur une course de 24 heures ! Les cycles du jour et de la nuit sont respectés, ainsi que la météo. Vous devez courir avec des variables comme la pluie qui affectent le pilotage.*

*La modification de l'échelle temporaire vous permet de définir la durée de la course de 24 heures en temps réel.*

*Une fois la voiture et la course sélectionnées, cliquez sur "Continuer". Par défaut, vous partez sur la grille de la 1<sup>ère</sup> session d'entraînement. Il y a 2 sessions d'entraînement, 2 de qualifications et une de warm up. Pour en passer une, cliquez sur le bouton "Continuer à \_\_\_", sur la droite.*

*La course débute à 16h00, le dimanche après-midi. Les voitures sont placées sur la grille conformément à leur place aux qualifications. Si vous avez passé les sessions de qualification, vous n'avez pas de temps enregistré et vous démarrez dernier. Vous pouvez faire des modifications de dernière minute sur la voiture ou cliquer sur "Course" pour commencer. Pendant la course, vous pouvez vous arrêter à loisir dans les stands.*

*La fin de la course est signalée lorsque le premier pilote à terminer un tour après 16h00 le lundi après-midi franchit l'arrivée. Les autres voitures sont classées en fonction de leur position à l'arrivée. Les voitures ayant des tours de retard terminent la course au même tour que le gagnant.*

## **CHAMPIONNATS**

*Vous avez la possibilité de jouer un championnat entier qui reflète les saisons FIA-GT ou de jouer à des championnats personnalisés prédéfinis.*

### **Championnat officiel**

*Choisissez les courses de la saison 2003 ou 2004 de FIA-GT. Le championnat officiel se déroule sur les circuits de la saison FIA-GT sélectionnée, dans leur ordre original d'apparition. Vous pouvez sélectionner votre voiture dans l'onglet "Voitures".*





Chaque course d'un championnat officiel comporte 2 sessions d'entraînement, 2 sessions de qualification et une session de warm up. Vous pouvez régler votre voiture à tout moment avant le début de la course.

Le meilleur temps des deux sessions de qualification détermine votre position sur la grille de départ.



Les options de configuration du championnat officiel comprennent :

- Longueur de course en pourcentage de la course originale
- Longueur de course en pourcentage de la course 24 hours of Spa
- Conditions météo
- Classes des adversaires (GT, NGT ou Grille pleine)
- Nombre d'adversaires gérés par l'IA
- Niveau de compétence des adversaires gérés par l'IA
- Activer/Désactiver la fonction voiture de sécurité en cas d'accident grave
- Taux d'usure des pneus
- Taux de consommation de fuel
- Pannes mécaniques
- Règles de drapeau On/Off



La course se termine lorsque le premier pilote franchit la ligne d'arrivée. Les autres voitures sont classées en fonction de leur position à l'arrivée. Les voitures ayant des tours de retard terminent la course au même tour que le gagnant.

### **Championnat personnalisé**

Au début du jeu, la plupart des championnats personnalisés sont bloqués (noms grisés) ; cliquer sur l'un d'eux affiche une bulle d'information signalant quoi faire pour le débloquer. Débloquer les championnats personnalisés se fait en passant les défis de l'école de pilotage. Cliquer sur "Débloquer" vous amène directement à l'école. Un championnat personnalisé est une succession de petites courses permettant de gagner des points et de débloquer des versions alternatives de circuits. Elles offrent des variations, comme la météo ou la méthode de départ. Débloquées, ces versions alternatives deviennent disponibles en Essai libre, en Contre-la-montre ou en Week-end de course.

## SELECTION DES VOITURES ET CIRCUITS



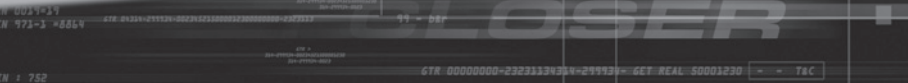
*GTR 2 propose toutes les voitures ayant participé aux saisons 2003 et 2004, ainsi que tous les circuits employés. En mode Week-end de course, Contre la montre et Essai libre, vous pouvez sélectionner n'importe quel circuit standard et n'importe quelle voiture. Une fois un circuit débloqué en mode Championnat personnalisé, vous pouvez le sélectionner dans les modes Week-end de course, Contre la montre et Essai libre. Cliquez sur le mode souhaité dans le menu principal et cliquez sur les onglets "Voitures" et "Circuits" pour effectuer vos sélections.*

*Dans l'onglet "Voitures", le premier choix est celui de la classe. Il détermine la sélection de voitures disponibles pour vous et les pilotes IA. Cliquez ensuite sur "Modèle" pour une liste de toutes les voitures disponibles pour ce modèle. Dans certains cas, il y a plus d'une voiture disponible par modèle. Cliquez sur l'onglet "Showroom" pour les voir en détail.*

*Le mode Course de 24 heures permet de sélectionner n'importe quelle voiture ayant vraiment participé à la course de 24 heures que vous avez sélectionnée. Là encore, il peut y avoir plus d'une voiture disponible pour chaque modèle. Passez-les en revue dans la Showroom.*

*En mode Championnat officiel, vous pouvez sélectionner toutes les voitures ayant participé au championnat en question. Les circuits arrivent dans leur ordre original. L'ordre tient compte de l'année du championnat.*

*En mode Championnat personnalisé, vous ne pouvez sélectionner que les voitures des listes prédéfinies, propres aux championnats spécifiques. Les circuits disponibles sont prédéfinis et doivent être terminés avec succès pour accéder au championnat personnalisé suivant.*





## NIVEAUX DE DIFFICULTE (MODES)

*GTR 2 propose trois niveaux de difficulté :*

### **Novice**

*Le mode Novice propose une expérience de jeu simple. Il est idéal pour les débutants et ceux qui veulent s'amuser simplement. Aucun réglage de configuration n'est nécessaire : sélectionnez juste le circuit, le véhicule, et allez brûler vos pneus.*

### **Semi-Pro**

*Ce mode propose des courses réalistes, mais vous autorise les aides de pilotage. Vous vous remettez plus simplement de certaines qu'en mode Simulation. Améliorez vos temps et votre compétence en employant une configuration de voiture personnalisée.*

### **Simulation**

*Ce mode retranscrit une véritable expérience de course, réaliste sous tous les aspects. Les joueurs expérimentés et vétérans peuvent personnaliser leur véhicule pour l'adapter à leur style de conduite.*

*Chaque mode dispose de différentes aides de pilotage. Apprenez-en plus à l'Ecole de pilotage, dans l'onglet "Aides". L'écran "Réalisme" permet d'ajuster ces aides.*

*Par défaut, le niveau de difficulté sélectionné par le jeu est Novice. Pour changer le niveau de difficulté depuis le menu principal, sélectionnez "Réalisme", puis ajustez la barre en haut de l'écran.*

## AIDES DE PILOTAGE

*Le nombre d'aides de pilotage autorisées dépend du niveau de difficulté et du type de contrôleur employé. Le mode Novice autorise toutes les aides, alors que le mode Simulation en autorise très peu.*

*Dans le menu Options, vous pouvez paramétrer les aides suivantes :*

### **Aide direction**

*Fournit aux utilisateurs de claviers et de manettes une aide à la direction avec la touche F1.*



### **Aide freinage**

Aide à freiner au bon moment pour négocier un virage avec la touche F2.

### **Aide stabilité**

Aide à prévenir un tête-à-queue avec la touche F3.

### **Remise dans l'axe**

Réorienter votre voiture sur le circuit après un tête-à-queue, avec la touche F4.

### **Dégâts**

Voiture insensible aux chocs avec la touche F5.

### **Embrayage automatique**

Embrayage automatique qui rend le changement de rapport fluide, avec la touche F6.

### **Contrôle de traction**

Prévient les patinages. Pratique pour les voitures contrôlées au clavier: A certains niveaux de difficulté, il y a deux niveaux de contrôle de traction : haut et bas. La touche F7 permet de passer de l'un à l'autre.

### **ABS**

Prévient le blocage des roues quand la voiture freine. Pratique pour les utilisateurs de clavier: Touche F8.

### **Réinit. voiture**

Vous pouvez vous retrouver coincé hors du circuit ; lorsque vous êtes piégé dans un piège de sable ou dans un fossé, cette aide fait office d'équipe d'assistance (en plus rapide), et vous replace sur le circuit là où vous en êtes sorti, dès qu'il est possible de le faire sans risque. Vous devez être immobile pour l'utiliser. Pour assigner cette fonction à une touche, suivez l'arborescence Contrôles>Touches>Jeu, cliquez sur l'entrée Réinit. voiture et sélectionnez la touche à assigner.

Les aides de pilotage disponibles sont affichées dans l'ATH. Les aides indisponibles sont grisées.



# COMPRENDRE L'ATH







- A** - Position
- B** - Voiture suivante
- C** - Voiture précédente
- D** - Tour
- E** - Meilleur tour
- F** - Tour actuel
- G** - Temps intermédiaire

- H** - Indicateur de réserve de carburant basse
- I** - Indicateur de surchauffe du moteur
- J** - Indicateur stand - S'allume quand une demande stand a été effectuée ou sur une pénalité stop/go reçue.

- K** - Indicateur de vitesse
- L** - Compte-tours
- M** - Indicateur de rapport
- N** - Lumière de rapport

#### Aides

- 1** - Direction
- 2** - Freinage
- 3** - Stabilité
- 4** - Remise dans l'axe
- 5** - Dégâts
- 6** - Boîte automatique
- 7** - Contrôle de traction
- 8** - ABS



## COURSE MULTIJOUEUR

*GTR 2 vous permet de jouer contre vos amis ou d'autres adversaires, en direct, via réseau local (LAN), sur Internet via direct TCP/IP ou sur Internet via le service Internet de GTR 2.*

*Pour accéder à ces fonctionnalités, sélectionnez "Réseau local" ou "Internet" depuis le menu principal.*

### **Héberger une nouvelle partie**

*Pour lancer une partie à laquelle d'autres joueurs peuvent se joindre, cliquez sur "Créer". Vous pouvez sélectionner n'importe quel circuit et les voitures autorisées. Par défaut, les voitures autorisées sont celles ayant participé aux saisons 2003 et 2004. Sélectionnez la difficulté et toutes les conditions de la course. Si vous souhaitez filtrer les participants sur invitation, déterminez un mot de passe.*

*Une fois les conditions de course définies, cliquez une nouvelle fois sur "Créer" et indiquez un nom de partie. Ce nom sera la description visible par les autres joueurs.*

*Le circuit sélectionné se charge, et vous êtes seul dans la partie, en attente de joueurs. Il peut s'agir de joueurs sur votre réseau LAN ou (si vous disposez d'une connexion Internet) de joueurs sur Internet. Pour inviter quelqu'un, donnez-lui votre adresse IP. Remarque : en tant qu'hôte, vous devez charger la course avant que d'autres participants ne puisse la rejoindre. Sans cela, les autres joueurs n'y ont pas accès.*

### **Rejoindre une partie existante**

*Pour rejoindre une partie créée et hébergée par un tiers, déterminez d'abord si vous souhaitez jouer via Réseau local ou via Internet. Une fois la sélection effectuée dans le menu principal, GTR 2 se met en recherche de parties disponibles. Toutes les parties disponibles apparaissent dans la liste, au bout de quelques secondes.*

*Si la partie est hébergée de manière privée sur Internet, l'hôte doit vous transmettre son adresse IP directe. C'est la signature unique de son ordinateur sur Internet. Sans elle, vous ne pouvez pas vous connecter. (Les adresses IP sont des suites de 4 nombres séparés par des ".". ex : 233.101.23.80). Une fois que vous avez l'IP de l'hôte, sélectionnez "Ajouter adresse IP" dans le salon principal. Entrez l'adresse IP dans la fenêtre de dialogue et cliquez sur "Continuer".*



*GTR 2 recherche alors une partie à l'adresse spécifiée. Si une partie est disponible, elle apparaît dans la liste, au bout de quelques secondes.*

*Si vous avez entré une adresse IP sans trouver de partie, vérifiez l'adresse et sélectionnez à nouveau l'option "Ajouter adresse IP". Si la course n'apparaît toujours pas, contactez l'hôte, vérifiez que la partie est lancée et que l'adresse IP est correcte.*

### **Course sur Internet – Service Internet de GTR 2**

*GTR 2 propose une méthode de course via Internet, grâce à laquelle vous pouvez parler aux joueurs intéressés et les affronter. Pour accéder au service Internet de GTR 2, sélectionnez "Internet" dans le menu principal.*

*Entrez le numéro de série fourni avec le jeu (il n'est demandé qu'une fois). Vous arrivez à l'écran principal de connexion. A la première utilisation, vous devez choisir un nom d'utilisateur et un mot de passe.*

### **Enregistrement**

*Sélectionnez l'option "Enregistrer" pour créer un compte sur le service Internet de GTR 2. Il vous faut un nom d'utilisateur, un mot de passe (+ sa confirmation) et votre adresse email. Une fois que vous avez confirmation de l'enregistrement, vous pouvez vous connecter.*

*Le nom d'utilisateur sous lequel vous vous enregistrez est indépendant de celui de votre profil. Il ne sert à vous identifier que dans les salons ! Vous pouvez avoir n'importe quel nom pour le service Internet de GTR 2 et participer aux courses avec votre profil de joueur préféré. Dans un salon, le nom d'utilisateur est celui qui vous identifie. Quand vous commencez une course, votre nom pour les autres participants est celui du profil sélectionné.*

**Important: vous devez vous souvenir de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe. Veillez à les choisir soigneusement et à en garder une trace.**

### **Liste des parties**

*Cette liste est un résumé de toutes les parties actives. On y trouve le nom de partie choisi par son créateur, le circuit employé, le nombre de joueurs actuel et le ping de la partie.*



Vous pouvez également voir les paramètres détaillés d'une partie, dans le salon. Sélectionnez une partie dans la liste et cliquez sur le bouton "Règles".

Si vous souhaitez créer une partie multijoueur, cliquez sur "Créer" et définissez les options de jeu selon vos préférences. Vous pouvez sélectionner tout circuit déjà débloqué dans votre carrière solo. Une fois la partie créée, elle apparaît dans la liste.

### **Niveaux de difficulté**

Quand vous vous connectez au salon, GTR 2 détecte votre niveau de difficulté (Novice, Semi-Pro ou Simulation). Toutes les courses apparentes dans la liste des parties correspondent spécifiquement à ce niveau de difficulté. Pour accéder à différents salons, vous devez changer les niveaux de réalisme ou de difficulté.

### **Liste des joueurs**

Cette liste affiche tous les joueurs présents sur le service Internet de GTR 2. Les joueurs sont dans le salon ou dans une partie qu'ils ont déjà rejointe. Leur état est indiqué dans la liste. S'ils courent déjà sur un serveur, leur colonne d'état affiche la partie à laquelle ils participent. S'ils ne sont pas déjà sur un serveur de jeu, la colonne indique dans quel salon ils sont, ex : < MAIN (ENG) >.

### **Discuter**

Le service Internet de GTR 2 dispose d'un service de messagerie centralisé pour tous les utilisateurs en ligne du salon (mais pas pour ceux qui ont déjà rejoint une partie), pour se faire des amis, organiser des courses, etc.

Une fonction avancée de ce système de messagerie est la possibilité de créer votre propre salon et de le protéger par mot de passe. Cliquez sur "Créer", entrez les détails relatifs à votre salon (nom, message de bienvenue, mot de passe), et votre salon apparaîtra dans la liste des salons.

Reportez-vous au fichier GTR\_2\_dedicated\_server.txt dans le dossier "Support", sur le disque d'installation, pour y trouver une information sur la manière d'ouvrir un serveur dédié pour héberger des parties.

Quand vous hébergez un serveur GTR 2 derrière un pare-feu, vous devez vous assurer que les ports UDP 34297 et 34298, ainsi que le port TCP 34347 sont ouverts. Pour plus d'informations, veuillez consulter le fichier GTR\_2\_Server\_Hosting.txt, situé dans le dossier du jeu GTR 2.



## ARRETS AU STAND

*Quand vous entrez dans le couloir des stands, le limiteur de vitesse s'enclenche automatiquement. Il limite la vitesse maximale à laquelle votre voiture peut se déplacer (60 km/h). Assurez-vous de ralentir en dessous de la vitesse limite avant de rentrer dans le couloir ou vous recevrez une pénalité stop/go.*

*Le jeu vous aidera à atteindre votre stand. Contrôler votre vitesse et votre freinage est la clé d'un arrêt au stand réussi. Si vous ne freinez pas à temps, vous dépassez l'espace de votre stand et perdez du temps à faire marche arrière.*

*En quittant votre stand, avant de reprendre le couloir, faites attention à votre vitesse et à votre direction pour reprendre la sortie. Regardez en arrière ou utilisez le rétroviseur pour vérifier l'état du trafic dans le couloir.*

*Quand vous entrez dans le couloir des stands, la vue de la caméra passe en vue cockpit. A la sortie, la vue de la caméra se réinitialise et le limiteur de vitesse se désactive.*



# REGLES DES COURSES

## **SIGNIFICATION DES DRAPEAUX ET CONSEQUENCES**

### **Bleu**

*S'affiche quand un pilote ne cède pas le passage à une voiture qui lui prend un tour d'avance. La première fois est un avertissement, la 2e fois indique que le conducteur doit céder le passage immédiatement, et la 3e fois entraîne une pénalité stop/go.*

### **Jaune**

*Indique que tout le monde doit ralentir et cesser de doubler: Un élément dangereux est présent sur le circuit.*

### **Pénalité stop/go**

*Le pilote est sanctionné pour avoir coupé un angle ou pour une autre infraction. Le pilote a trois tours pour entrer dans les stands et s'y arrêter 10 secondes. Aucun véhicule de maintenance ne peut intervenir (ravitaillement en carburant, etc.). Si le pilote ne s'arrête pas dans les trois tours, il est disqualifié.*

## **VITESSE DANS LE COULOIR DES STANDS**

*La limitation de vitesse dans le couloir (60 KM/H ou 37 MPH) prend effet entre les feux de signalement des stands ou entre deux lignes blanches.*

## **POINTS**

*Les points FIA-GT standard sont distribués en championnat de la manière suivante :*

*1ere place - 10 points*

*2e place - 8 points*

*3e place - 6 points*

*4e place - 5 points*

*5e place - 4 points*

*6e place - 3 points*

*7e place - 2 points*

*8e place - 1 point*





Les voitures de classe GT et NGT se battent pour les points dans leur propre catégorie. Elles ne se battent pas entre catégories différentes. Chaque catégorie rapporte des points aux 8 premiers pilotes à terminer la course. Une voiture GT qui termine 1ère rapporte 10 points et il en va de même pour une voiture NGT. Au niveau des points, il n'y a donc aucune différence entre classes.

### Règles spéciales de points concernant la course Proximus 24 hours of Spa :

Dans une course de 24 heures, il est possible de gagner le double des points gagnés en temps normal. Cette charte explique l'allocation des points :

Position	Après 6 heures (durée 100%) 3 heures (durée 50%) etc.	Après 12 heures (durée 100%) 6 heures (durée 50%) etc.	Après 24 heures (durée 100%) 12 heures (durée 50%) etc.
<b>1er</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>10</b>
<b>2e</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
<b>3e</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
<b>4e</b>	<b>2,5</b>	<b>2,5</b>	<b>5</b>
<b>5e</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
<b>6e</b>	<b>1,5</b>	<b>1,5</b>	<b>3</b>
<b>7e</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>8e</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>	<b>1</b>

### PENALITES DE POIDS

La raison des pénalités de poids est une tentative d'encouragement de courses plus serrées, par pénalisation des voitures gagnant systématiquement. Cela donne aux autres voitures une chance de lutter d'une manière un peu plus égale, en réduisant le delta entre les performances des meilleures voitures et des plus faibles. Un supplément de poids affecte plusieurs points : l'usure des pneus, la vitesse, la consommation d'essence, l'équilibre et l'accélération. Un supplément de 80kg marque une différence énorme dans les réactions d'un véhicule.



Les pénalités de poids sont infligées à une voiture en fonction de sa position finale lors d'une course.

Une voiture qui termine dans les trois premières voit sa pénalité augmenter jusqu'à atteindre le maximum autorisé pour sa classe (GT 80kg et N-GT 50 kg). Une voiture pénalisée ne terminant pas dans les trois premières voit sa pénalité réduite en fonction de son retard (minimum ou 0 kg). Au début de la course Proximus 24 Hours of Spa, aucune pénalité de poids n'est appliquée. Tous les handicaps précédents sont ignorés. Toutefois, des pénalités sont attribuées en fin de course. Ces poids sont ajoutés ou déduits de ceux en vigueur à la fin de la course précédente et s'appliquent à la course suivante.

L'échelle des pénalités de poids fonctionne ainsi :

### **GT**

1<sup>ere</sup> place + 40 kg

2<sup>e</sup> place + 30 kg

3<sup>e</sup> place + 20 kg

### **N-GT**

1<sup>ere</sup> place + 20 kg

2<sup>e</sup> place + 15 kg

3<sup>e</sup> place + 10 kg

Si le pilote ne remporte aucun point à la fin d'une course, il ne reçoit pas de pénalité de poids. S'il ne reçoit que la moitié des points, la pénalité est divisée par deux.

Les pénalités ne sont annulées/réduites que si le pilote n'est pas dans les trois premiers sur les courses suivantes.



*Les pénalités de poids sont réduites ainsi :*

### **GT**

*4e place - 20 kg*

*5e place - 30 kg*

*6e place - 40 kg*

*7e place - 40 kg*

*8e place - 40 kg*

*et ainsi de suite jusqu'à la dernière voiture.*

### **N-GT**

*4e place - 10 kg*

*5e place - 15 kg*

*6e place - 20 kg*

*7e place - 20 kg*

*8e place - 20 kg*

*et ainsi de suite jusqu'à la dernière voiture.*

*Les voitures qui n'ont pas participé à l'intégralité du championnat reçoivent un handicap de poids minimum déterminé ainsi (sauf pour les courses de 24 heures) :*

### **GT**

*Après le 3e évènement du championnat +20 kg*

*Après le 4e évènement du championnat +30 kg*

*Après le 5e évènement du championnat +40 kg*

*Après le 6e évènement du championnat et autres +60 kg*

### **N-GT**

*Après le 3e évènement du championnat + 10 kg*

*Après le 4e évènement du championnat + 15 kg*

*Après le 5e évènement du championnat +20 kg*

*Après le 6e évènement du championnat et autres +30 kg*



## GLOSSAIRE

**La corde:** Le point d'un virage où votre voiture se trouve la plus proche du bord intérieur ou le point où la voiture cesse d'entrer dans le virage et commence à en sortir.

**Équilibrage des freins:** Pression reposant sur les freins avant et arrière. Idéalement, quand vous négociez un virage, le but est d'équilibrer l'adhérence. Lors d'un freinage, les roues avant et arrière doivent se répartir la l'effort en fonction de leurs charges respectives.

**Courbure:** L'inclinaison en degrés du haut du pneu, vers l'intérieur [courbure négative] ou vers l'extérieur [courbure positive]. En courbure négative, les pneus semblent "pencher" vers l'intérieur du châssis, augmentant l'adhérence du véhicule dans les virages. En courbure positive (plus rare) les pneus penchent vers l'extérieur, conférant une plus grande stabilité dans les lignes droites, mais perdant en adhérence. En course sur route, seule la courbure négative est employée.

La courbure idéale se détermine en se servant de la température des pneus. La température interne des pneus doit être 7 à 10°C plus élevée que la température externe, un peu moins à l'arrière. L'inclinaison (négative) varie en fonction de la suspension et de la résistance au roulis (amortisseurs et

barres antiroulis). Plus la résistance est grande, moins l'inclinaison négative est nécessaire. Plus elle est mauvaise, plus l'inclinaison doit être importante.

**Chasse:** Degré d'inclinaison de l'axe de pivotement de l'automobile. La chasse augmente ou diminue la stabilité. Une chasse positive augmente la stabilité, mais rend la direction moins réactive.

**Circuit:** Le parcours et la position d'une course.

**Zone de contact:** La partie du pneu qui est constamment en contact avec la route. La taille de cette surface change en permanence, en fonction de l'influence des forces G sur la voiture.

**Amortisseur:** Permet d'appliquer dans le jeu des paramètres lents et rapides aux Amortisseurs et aux Rebonds. Différentiel - Unité gérant le delta de vitesse de rotation des roues, dans les virages et la répartition du couple entre les roues motrices.

**Conduites:** Systèmes d'aération employés pour réguler la température des freins. Des freins trop chauds ou trop froids fonctionnent moins bien. Vitesse d'entrée - Vitesse à laquelle une voiture s'engage dans un virage. Attaquer un virage au bon endroit et à la bonne vitesse permet de prendre le virage à la corde et d'en sortir à vitesse optimale.



**Vitesse de sortie:** La vitesse à laquelle un véhicule sort d'un virage. Plus elle est grande, plus la vitesse de pointe atteinte dans la ligne droite suivant le virage est importante.

**Grille:** La grille de départ ou le point du circuit à partir duquel la course débute.

**Adhérence:** L'adhérence des pneus à la route.

**Ligne:** La trajectoire suivie par une voiture sur un tour de circuit. Dans un tournant, la ligne optimale est toujours celle qui permet d'entrer et de sortir le plus court chemin. Les lignes changent en fonction du circuit, de la voiture et des conditions météo.

**Marbles:** Petits morceaux de caoutchouc et autres débris provenant des pneus.

**MoTeC:** Programme d'analyse des données de pilotage des utilisateurs.

**Survirage:** Les pneus arrière perdent de l'adhérence avant les pneus avant, dans un virage. La voiture semble moins bien répondre au niveau de la direction.

**Pole Position:** Première place sur la grille de départ.

**Qualifications:** Tours précédant la course, qui déterminent la position sur la grille de départ.

### **Point de référence:**

Un point de repère visuel dans le circuit ou hors du circuit, dont le pilote se sert pour manoeuvrer (freiner, braquer, accélérer, etc.).

**Pincement:** Phénomène par lequel les parties avant des roues convergent l'une vers l'autre.

**Ecartement:** Phénomène inverse du pincement. Les parties arrière des roues convergent l'une vers l'autre.

**Gaz:** Accélérateur.

**Sous-virage:** Les pneus avant perdent de l'adhérence avant les pneus arrière, dans un virage. La voiture semble moins bien répondre au niveau de la direction.



## CREDITS

### DEVELOPER

SimBin AB

### SIMBIN MANAGEMENT

**Chief Executive Officer:** Henrik Roos. **Chief Communications Officer:** Magnus Ling. **Chief Marketing Officer:** Johan Roos. **Chief Operations Officer:** Tomas Karlsson. **Chief Financial Officer:** Peter Arrman. **Chief Technical Officer:** Peter Björklund. **Press Officer:** Marie Moqvist. **Management assistant:** Jessica Stark. **Studio Coordinator:** Heidi Nikunen.

### GTR 2 PRODUCTION TEAM

**FIA GT Coordination:** Henrik Roos. **Production Manager:** Tomas Karlsson. **Assistant producer:** Diego Sartori. **Physics and AI QA:** Mark Reynolds. **Build Engineer:** Jon Bäcklund. **Programming:** Jens Agby, Peter Björklund, Jon Bäcklund. **Art and Reference Coordination:** Henrik Andersson, Kalle Helgesson, Jay Ekkel. **Car Modelling:** Henrik Andersson, Kalle Helgesson. **Car Texturing:** Bram Knot. **Characters:** Roger Bacon. **Animation:** Dan McGeoch. **Track Modelling:** Jay Ekkel. **Artwork Production:** Bold Communication / Mats Persson. **QA Officer:** Diego Sartori. **Beta Testers:** Karsten Borchers, Marko Hartikainen, Jesper Haulund Christensen, Peter Jensen, Peter Madsen, Ferenc Pal, Ronnie Pedersen. **Additional art production:** Breakneck Studios.

### SUBCONTRACTED DEVELOPMENT TEAM & CONSULTING

Blimey! Games Ltd.

**CEO/Creative Director:** Ian Bell. **Technical Director:** Andy Garton. **Lead Designer/Producer:** Stephen Viljoen. **Art Director:** Eric Boosman. **Physics and AI:** Doug Arnao. **Art Lead:** Jan Frischkorn. **Build/Asset Manager:** Viktor Kolomiets. **Programming:** Darren Barrett, Robert Dibley, Steven Dunn, Andy Garton, Matt Hobbs, Paul Houbart, Anders Johansson, Ged Keaveney, Martial Reynes, Iain Wallington, Steve Wilson. **Lead Car Modeller:** Perran Truran. **Car Modelling:** Casey Ringley, Gustavo Olivera, Bryn Alban. **Additional Car Modelling:** Martijn Haans, Ruben Campiña. **Lead Car Texturer:** Jan Frischkorn. **Car Texturing:** Vincent Dambreville, Daniel Karlsson. **Track Modelling:** Andy Garton, Dominik Rühl-Mezzetti, Sean Vollmer. **Track 3DO Modelling:** Luis Barata, Roe Tengco, Daniel Thies. **Track Texturing:** David Driver, Cyro Pires Filho, Marcio Ramos. **Additional Track Production:** Eric Boosman, Sven Moll, Andreas Moll, Danilo Monno, Gustavo Olivera, Perran Truran, Stephen Viljoen. **Track Organics:** Sven Moll, Andreas Moll. **Sound Director & Music Composer:** Dr. Stephen Baysted. **Vocal Performances on "GTR2 Head to Head":** Susan Legg. **Guitar elements on "GTR2 Assassin":** Eric Boosman. **Sound Design: Engine, Vehicle & Environmental Sounds by:** Greg Hill - Soundwave Concepts ([www.soundwaveconcepts.com.au](http://www.soundwaveconcepts.com.au)). **Additional Engine, Vehicle & Environmental sounds:** Dr. Stephen Baysted. **Video Compositing:** Rod Chong. **UI Graphics:** Sven Moll, Andreas Moll. **Animation:** Andy Everett. **Technical Writing:** Karin Groepper Boosman. **Server Side Coder / Administrator:** Vittorio Rapa. **Testing Manager:** David Wright. **QA Coordinator:** Denis Paradis. **Development Administrator:** Laura Zareckaite. **Beta Testers:** Mick Dunn, Jochen Frömel, Marcus Jirak, Henk Kristel, Matthias Marquardt, Daniel Roberts, John Schoen.



**PUBLISHER**

10TACLE STUDIOS AG

**Chief Executive Officer:** Michele Pes. **Marketing and Sales Director:** Frank Holz.  
**Development Director:** Jürgen Reusswig. **Business Development Director:** Kay Krämer.  
**Executive Producer:** Martin J. Schwiezer. **Business Development Manager:** Marc Küpper.  
**Project Controller:** Marc Huppke. **Producer:** Boris Triebel / Zeal GmbH. **Assistant  
 Producer:** Daniel Renkel / Zeal GmbH. **Marketing and Sales Manager:** Wolfgang Dühr.  
**Senior Product Manager:** Stephan Pietsch. **PR Manager:** Marcel Jung. **Community /  
 Online PR Manager:** Martin Szymanski. **Marketing Assistant:** Daniel Zimmerman. **QA and  
 Localization Manager:** Nicolai Porsche. **Technical Lead / Localization Assistant:** Edmundo  
 Harbin. **Project Lead Tester:** Oliver Landrock. **QA Support Representative:** Sebastian  
 Häusler. **Translations:** Localab. **Recordings:** M&S Music, Ton in Ton. **Layout:** Daniela Klement,  
 Lukas Pobuda. **Quality Assurance Team:** Nicolai Porsche, Oliver Landrock, Edmundo Harbin,  
 Sebastian Häusler, Joannis Thomas, Tobias Bönning, Stefan Hölzel, Serjoscha Wiemer, Helge  
 Peglow, Ingo Höschler, Tai von Keitz. **Additional Quality Assurance:** DER Text.

**SPECIAL THANKS**

Rene Günther, Staromedia, Stefan Tapper, Staromedia, The Virtual-Racing Community.

**SPECIAL THANKS**

All FIA GT team and drivers, SRO, Stephane Ratel, Ian Forbes, Benjamin Franassovici, Klaus  
 Wohlfarth, Peter Wallenberg, Jamal Laraquie, Marcus Bodin, Vinge Fredrik Persson,  
 KW automotive GmbH, Oliver Scherbaum, RaceSimCentral, MoTeC, Tony Whitfort, Tash  
 Littlewood, Jamie Augustine, Martin Haven, Tomas Hansson, David Wiernicki, Särskilda  
 media kontakter, Anders Hejdenberg, Charden Reklam, Charlie Gunnarsson, Gjon Camaj, Joe  
 Campana, Terence Groening, Ken Street.



## **COPYRIGHT AND TRADEMARK**

*Software, graphics, music, text, names and manual are all protected by copyright law. No part of the software or manual may be reproduced, used, mailed or translated in any way without previous written consent of 10TACLE STUDIOS AG. Most of the terms used in this manual are registered trademarks and should be treated as such. Published under license by 10TACLE PUBLISHING GMBH. All rights reserved.*

*GTR 2 FIA GT Racing Game - Produced by AAA Capital Game Fonds Nr:1 - © 2006 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Published by 10TACLE PUBLISHING GMBH and developed by SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Under the official license of the FIA GT CHAMPIONSHIP.*

*Utilizes gMotor2 from Image Space Incorporated  
© 2006. All Rights Reserved.*

### *IMAGE SPACE INCORPORATED*

*Powered by EMotion FX - Character Animation System.  
Copyright © 2001-2006 Mystic Game Development.  
All rights reserved worldwide.  
[www.emotionfx.com](http://www.emotionfx.com)*

*RAD Software  
Uses Miles Sound System.  
Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc.  
Uses Bink Video.  
Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.*

*Utilising Inno Setup and ISTool for installation and updates.  
Inno Setup  
Copyright © 1997-2006 Jordan Russell. All rights reserved.  
ISTool  
Copyright © 1999-2006 Bjornar Henden.*



# ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	www.atarisupport.de
• Belgique	+32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34€ min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€ min) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€ min. du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	www.atarisupport.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h - 14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.*	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

### Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

### Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

[www.atari.com](http://www.atari.com)

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

[www.dell.co.uk/xps](http://www.dell.co.uk/xps) - Check out for latest DEALS

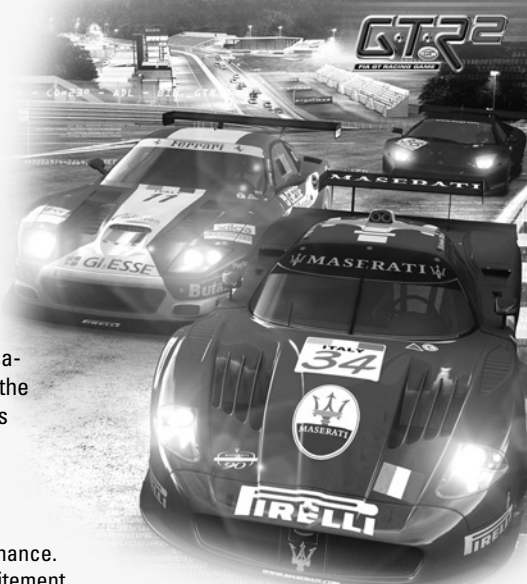


**XPS**  
experience

Put yourself in front and experience full throttle excitement with the sensational Dell XPS. Packed with power, the XPS gives you the lightning reactions you'll need to survive in any intense gaming environment.

The XPS is optimized for sheer performance. So if you crave adrenaline-fuelled excitement, accept no compromise!

Get your new Dell XPS - NOW!



GTR 2 FIA GT Racing Game - Produced by AAA Capital Game Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 1 KG - © 2006 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Published by 10TACLE Publishing GmbH and developed by SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Under the official license of the FIA GT CHAMPIONSHIP

Dell and the Dell Logo are Trademarks of the Dell Inc.

10TACLE STUDIOS

SIMBIN DEVELOPMENT TEAM

**Rencontrez la communauté  
des meilleurs pilotes européens !  
Affrontez les meilleurs pilotes du monde !  
Apprenez les astuces  
des professionnels !**

**[www.rscnet.org](http://www.rscnet.org)**

"Where simracers go to talk, discuss, brag, explain, learn, tutor, explore, grow, whine, gloat, interact, believe, dream... share!"



**[www.virtualracing.org](http://www.virtualracing.org)**

"Where do you want to race today?"



**[www.otaugames.com](http://www.otaugames.com)**

"Otau Games: des pilotes virtuels, des sensations réelles!"



**[www.drivingitalia.net](http://www.drivingitalia.net)**

"The natural evolution of Sim Racing"



**[www.simracing.org.uk](http://www.simracing.org.uk)**

"The Spirit of British SimRacing"

**SimRacing.org.uk**

**[www.race-online.net](http://www.race-online.net)**

"A french Team of impassioned pilots"





*The 1<sup>st</sup> 5-axis racing wheel:  
the sensations of the pro!*

## RGT Force Feedback Pro

*The first and only Force Feedback wheel with 5 independent and progressive axes\* for unrivalled sensations in GT and Rallye racing.*

- With those 5 exclusive axes, perfectly control your double-clutching and powerslides with handbrake, get progressive views from inside the cockpit! And for those who are even more simulation freaks, a double pedal set\* is available.
- Exclusive button allowing to enable or disable the re-centering function directly via the wheel while racing.
- A powerful motor for maximum realism and sensations in games.
- Dual belt-pulley/gears system allowing for a flexible and silent Force Feedback mechanism.
- Metal axis and ball bearing steering mechanism for excellent precision and fluidity in games.
- High quality of the wheel's design and the materials used: 'oversized' tube design, double-injection rubber texture, aluminum pedals with a long range of travel.

*\*optional*



*Progressive clutch control*



*Progressive handbrake control*



*Progressive cockpit view control*



# THRUSTMASTER®

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)



