



GT

GRAN TURISMO® 3

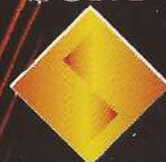
THE REAL DRIVING SIMULATOR

A-spec



POLYPHONY™
DIGITAL

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT®

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Utilisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour 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 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.

Avertissement sur l'épilepsie

En cours d'utilisation, faites des pauses d'environ quinze minutes toutes les heures. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée et à bonne distance de votre écran de télévision, aussi loin que le cordon de raccordement le permet. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à diverses stimulations lumineuses. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Même si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous pouvez être épileptique sans le savoir. Si vous êtes épileptique, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo, ou immédiatement si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, troubles de l'orientation, perte momentanée de conscience ou convulsion.

PIRATAGE INFORMATIQUE

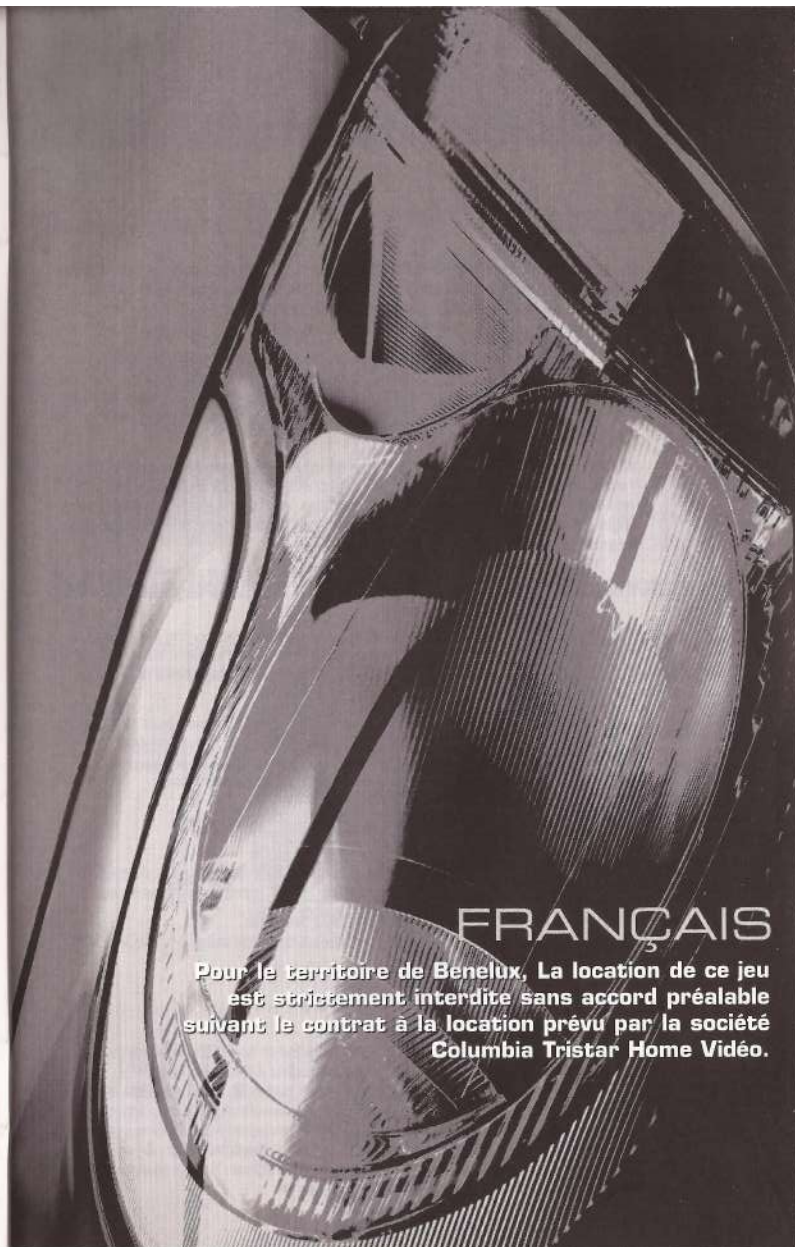
Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro **POWERLINE** se trouvent au dos de ce manuel.

SCES-50294

1 - 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (RM0) (pour PlayStation®2) : 240KB minimum • Compatible LINK : 1 - 6 Joueurs
• Compatible contrôle analogique : toutes les touches • Compatible fonction de vibration

Game © 2001 Sony Computer Entertainment Inc. Library programs © 1997-2001 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access to use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. "GT FORCE" TM & © 2001 Logitech. All rights reserved.



FRANÇAIS

Pour le territoire de Benelux, La location de ce jeu est strictement interdite sans accord préalable suivant le contrat à la location prévu par la société Columbia Tristar Home Vidéo.



INSTALLATION

Installez votre système de loisir interactif PlayStation® 2 selon les instructions de son mode d'emploi. Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) (situé au dos de la console) est éteint. Branchez les manettes et les accessoires nécessaires AVANT d'allumer la console. Nous vous conseillons de ne pas introduire ou retirer d'accessoires lorsque la console est allumée.

Allumez (ON) l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) et appuyez sur le bouton /RESET/RESET. Lorsque le voyant est vert, appuyez sur le bouton afin d'activer le tiroir pour disque. Placez le disque **GRAN TURISMO®3 A-SPEC** sur le tiroir pour disque, face imprimée vers le haut. Appuyez à nouveau sur le bouton pour fermer le tiroir pour disque. Enfin, appuyez sur le bouton /RESET avant de commencer à jouer.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes au moment de l'impression, mais il est possible que quelques modifications aient été apportées au jeu à un stade ultérieur de son développement. Toutes les photos d'écran de ce manuel sont extraites de la version anglaise du jeu. Certaines peuvent provenir de versions antérieures du jeu et différer légèrement de ce que vous verrez à l'écran.

MEMORY CARD (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2)

REMARQUE : dans ce manuel, le terme "memory card" désigne la memory card (carte mémoire) (8MB) pour PlayStation® 2 (SCPH-1020E). Les memory cards (cartes mémoire) (code de produit SCPH-1020 E) conçues pour être utilisées avec les logiciels au format PlayStation® ne sont pas compatibles avec ce jeu.

Si vous souhaitez sauvegarder votre progression et les paramètres du jeu, insérez une Memory Card (carte mémoire) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 de votre PlayStation®2. Vous pouvez charger des données de jeu à partir de cette même Memory Card ou à partir de n'importe quelle Memory Card contenant des données **GRAN TURISMO®3 A-SPEC**.

TOUCHES DIRECTIONNELLES - DEPLACEMENTS

Dans ce manuel, , , , etc. représentent les touches directionnelles ou les directions du joystick analogique gauche. Si vous souhaitez utiliser le joystick, placez la manette analogique (DUALSHOCK®2) en mode analogique (indicateur de mode : rouge).

" **GRAN TURISMO®3 A-SPEC** " vous permet d'utiliser soit la manette analogique (DUALSHOCK®2), soit le volant GT FORCE™ (LPRC-10000).

Manette analogique (DUALSHOCK®2)

La manette analogique (DUALSHOCK®2) se régle par défaut en mode ANALOG (analogique) (indicateur de mode : rouge) au démarrage. Vous pouvez activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction de vibration dans le menu Option. Lorsque vous utilisez les touches , , , , , , et pour freiner ou accélérer lors d'une course, la manette réagit de façon analogique : c'est-à-dire que la pression que vous exercez sur la touche correspond à la pression que vous exerceriez sur la pédale de frein ou d'accélérateur. Les touches directionnelles , , , ou vous permettent de diriger le véhicule, également de façon analogique : le virage sera plus ou moins sec selon la pression exercée sur la touche , , ou .

Le volant GT FORCE™

REMARQUE : avant d'utiliser le volant GT FORCE™, consultez son mode d'emploi. Avant d'allumer votre console, insérez le volant GT FORCE™ dans le connecteur USB supérieur en prenant garde de ne pas le débrancher de la console lors du démarrage. Vous ne pouvez pas utiliser de hub USB.

Le volant GT FORCE™ vous permet de piloter votre véhicule comme une véritable voiture et vous ressentirez le retour de force qui s'exerce sur le volant selon l'état de la voiture.

Si vous démarrez votre console alors que le volant GT FORCE™ est connecté, il bougera automatiquement lorsque le processeur vérifiera la connexion. Les réglages relatifs au volant et aux pédales peuvent être modifiés dans le menu Option, décrit plus loin dans ce manuel.

COMMANDES DE COURSE

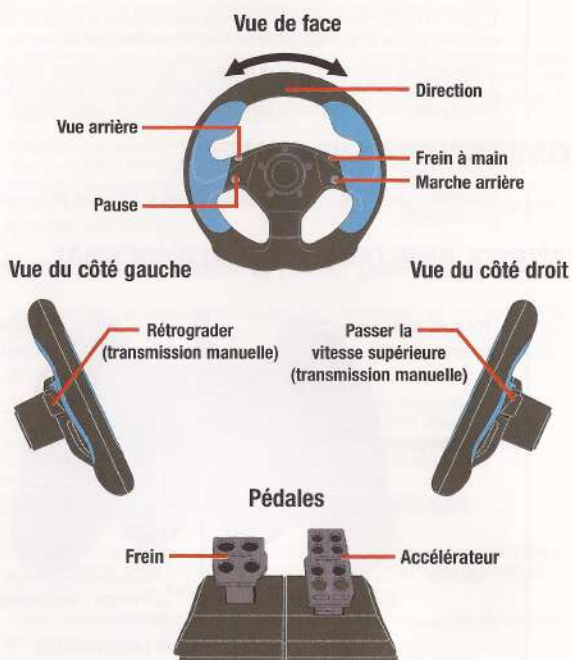
REMARQUE : le système de touches analogiques n'est pris en charge que par la manette analogique (DUALSHOCK®2).

MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)



REMARQUE : vous pouvez activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction de vibration dans le menu Option. Lorsque vous utilisez les touches de la manette analogique (DUALSHOCK®2) pour vous diriger, accélérer et freiner, la pression que vous exercez sur la touche correspond à la pression que vous exerceriez sur les pédales ou à l'angle dont vous tourneriez le volant.

LE VOLANT GT FORCE™



Volant:	Direction	Touche A:	Pause
Touche X:	Rear view	Touche L / R :	(transmission manuelle) vitesse
Touche Y:	Frein à main	Pédale de frein :	Freiner / annuler dans un menu
Touche B:	Marche arrière	Pédale d'accélérateur :	Accélérer / confirmer dans un menu

REMARQUE : avant d'utiliser le volant GT FORCE™, consultez son mode d'emploi. Lorsque vous n'utilisez que le volant GT FORCE™, assurez-vous que ce dernier est inséré dans le connecteur USB supérieur.

©2001 Logitech. Tous droits réservés.

COMMANDES DE RALENTI

MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)

Touche	Basculer entre la caméra de ralenti et la caméra à l'intérieur de la voiture
Touche	Pause
(de mise en marche) :	
Touche directionnelles :	Sélectionner la voiture cible (uniquement en sélection manuelle)

L'ECRAN DE JEU

L'ECRAN DE JEU

REMARQUE : l'affichage à l'écran diffèrera légèrement selon certains facteurs, tels que le réglage des options.



- | | |
|---|--|
| 1 Rétroviseur | 10 Tachymètre |
| 2 Position dans la course | 11 Jauge de turbo (uniquement pour les voitures équipées d'un turbo) |
| 3 Tracé de la course | 12 Temps du tour |
| 4 Rapport de vitesse actuelle | 13 Meilleur tour |
| 5 Compteur (réinitialisé automatiquement au début de chaque course) | 14 Temps total |
| 6 Compteur de vitesse | 15 Nombre de tours / Total des tours |
| 7 Odomètre | |
| 8 Indicateur de vitesse numérique | |
| 9 Gestion active de la stabilité (ASM, Active Stability Management), système anti-patinage (TCS, Traction Control System), Frein à main et voyant d'huile | |

POUR COMMENCER

Après une courte séquence vidéo d'introduction, le menu principal s'affiche.



MENU PRINCIPAL

REMARQUE : si une Memory Card (carte mémoire) contenant des données de jeu précédemment sauvegardées est insérée dans la fente pour MEMORY CARD N° 1, les données seront chargées automatiquement au démarrage.

Mode Arcade

Entre 1 et 6 joueurs peuvent se lancer immédiatement dans la course. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section Menu du mode Arcade plus loin dans ce manuel.

Mode Gran Turismo

Vivez l'expérience de course ultime (mode à un joueur). Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section Menu du mode Gran Turismo plus loin dans ce manuel.

Menu Replay Theatre (Seance Ralenti)

Revisionnez les ralentis ou gérez les données qui s'y rapportent.

Menu Load Game (Charger une Partie)

Sélectionnez une fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) à partir de laquelle charger une partie de GRAN TURISMO®3 A-SPEC précédemment sauvegardée. Une fois le chargement terminé, les paramètres des modes Arcade et Gran Turismo, ainsi que les réglages des options seront mis à jour simultanément.

Menu Save Game (Sauvegarder la Partie)

Sélectionnez une fente pour Memory Card (carte mémoire) sur laquelle sauvegarder votre partie et appuyez sur la touche  pour confirmer votre choix. Les données de jeu sauvegardées incluront les paramètres des modes Arcade, Gran Turismo et les réglages des options.

REMARQUE : une Memory Card (carte mémoire) ne peut contenir les données que d'un seul joueur. Pour sauvegarder la partie d'un autre joueur, utilisez une Memory Card qui ne contienne aucune sauvegarde de GRAN TURISMO®3 A-SPEC. Assurez-vous que vous disposez d'au moins 260 KB d'espace disponible avant de sauvegarder vos données.

File Operation (Gestion des Fichiers)

C'est ici que s'affichent les données sauvegardées de GRAN TURISMO®3 A-SPEC. Vous pouvez les copier ou les supprimer. Cette option vous permet également d'afficher, de copier ou de supprimer d'autres données de jeu.

Menu Option

Ce menu permet de définir divers paramètres de jeu. Pour de plus amples renseignements, consultez la section menu Option plus loin dans ce manuel.

MENU DU MODE ARCADE



Single Race (Course Unique)

Ce mode vous permet de choisir une seule course.

Time Attack (Contre la Montre)

Sélectionnez un circuit et battez le chrono au volant d'une voiture présélectionnée.



Free Run (Essai Libre)

Ici, l'objectif est de réaliser le meilleur temps au tour sur le circuit de votre choix et avec la voiture de votre choix.

2 Player Battle (Duel à 2 Joueurs)

Ce mode vous permet de jouer à deux sur écran divisé.

Bonus

Selon la façon dont vous progressez dans le jeu, vous gagnez divers prix. Pour découvrir les récompenses que vous avez déverrouillées, faites défiler le menu Bonus.

Menu Load Garage (Charger Garage)

Ce menu permet de charger les données du garage du mode Gran Turismo à partir d'une Memory Card pour un duel à 2 joueurs. Etant donné que les données chargées sont utilisées pour une course à 2 joueurs, les données de jeu ne sont pas mises à jour.

i.LINK Battle (Partie i.Link)

Ce mode permet à 2 joueurs de s'affronter via le câble i.LINK (IEEE1394) (4 broches - 4 broches) et à un maximum de 6 joueurs via un hub IEEE1394 grâce au câble IEEE1394 (4 broches - 6 broches). Pour plus de renseignements, reportez-vous à la section Menu du mode i.LINK Battle (Partie i.LINK) plus loin de ce manuel.

Mode Arcade - Déroulement de la Course

Le déroulement de base de la course en mode Arcade est présenté ci-dessous. Il varie légèrement d'un mode à l'autre.

Level Selection (Sélection du niveau)

Vous avez le choix entre EASY (FACILE), NORMAL et HARD (DIFFICILE). Plus le niveau est élevé, plus vos concurrents seront rapides.

Select Course (Sélection du circuit)

Pour sélectionner la course. Regardez bien la longueur totale du circuit et le type de surface.

Select Class (Sélection de la classe)

Sélectionnez le type de classe dans lequel vous voulez courir. Les types de voitures qui peuvent participer à la course dans chaque classe donnée sont prédéterminés. Si vous sélectionnez " Home Garage " (Garage principal) ou " Guest Garage " (Autre garage), vous pouvez sélectionner les voitures à inclure dans le garage pour le mode Gran Turismo. Chaque voiture appartient à une classe ; ainsi la classe que vous choisissez influe sur la voiture avec laquelle vous allez courir. Si vous comptez sélectionner " Guest Garage " (Garage principal), vous devrez préalablement charger les données de garage, à l'aide de l'option " Load Garage " (Charger garage) du menu du mode Arcade.

Select Car (Sélection de la voiture)

Appuyez sur $\leftarrow$ et $\rightarrow$ pour sélectionner la voiture de votre choix. Vous pouvez modifier la couleur de la carrosserie à l'aide des touches $\uparrow$ et $\downarrow$ (ceci ne s'applique pas aux voitures du Garage). Appuyez sur la touche $\otimes$ pour confirmer. Appuyez ensuite sur la touche $\leftarrow$ ou $\rightarrow$ pour choisir une transmission " AUTOMATIC " (Automatique) ou " MANUAL " (Manuelle) et appuyez sur la touche $\otimes$ pour valider. Enfin, choisissez " RACING " (Course) ou " DRIFT " (Patinage) puis confirmez à l'aide de la touche $\otimes$.

Course/Contre la montre

Une fois que vous avez sélectionné votre voiture, la course commence. Pour interrompre la course, appuyez sur la touche $\blacktriangle$ (de mise en marche) pour mettre la partie en pause puis sélectionnez " EXIT " (Quitter).

Après la Course/le Contre la montre

Lorsque la course est terminée, le ralenti se met en route automatiquement. Si vous ne souhaitez pas voir le ralenti, appuyez sur la touche $\blacktriangle$ (de mise en marche) et sélectionnez " EXIT " (Quitter).

MENU DE MODE

Chaque mode propose un menu qui s'affiche avant et après la course. Le contenu du menu varie légèrement en fonction du mode de jeu et d'autres facteurs.

Start (Commencer)

Pour commencer une course.

Start Replay / Save Replay (Voir le ralenti / Sauvegarder le ralenti)

Ce menu vous permet de voir ou de sauvegarder le ralenti de la course que vous venez de terminer.

Machine Settings (Réglages mécaniques)

Si vous utilisez une voiture sur laquelle vous avez effectué des réglages, vous pouvez utiliser ce menu pour modifier certains réglages. Pour plus de renseignements, reportez-vous à la section Réglages mécaniques plus loin de ce manuel.

Load Ghost / Save Best (Charger fantôme / Sauvegarder meilleur tour)

Ce menu vous permet de charger ou de sauvegarder le ralenti de votre meilleur tour. Lorsque vous chargez les données, la voiture apparaît en " fantôme " lors d'une course contre la montre ou d'une course libre.

Save Game (Sauvegarder partie)

Ce menu vous permet de sauvegarder votre progression dans le Championnat du mode Gran Turismo, puis de charger les données à partir de l'option " Load Game " (Charger partie) du menu principal.

Records

Ce menu permet de voir divers records.

Data Logger (Registre des données)

Ce menu permet de revoir le ralenti du meilleur tour en vue Logger (Registre).

Options

Ce menu permet de modifier divers paramètres de jeu.



Menu Time Attack (Contre la Montre)

Best Time Display (Afficher le meilleur tour)

Les 3 meilleurs temps jamais réalisés jusqu'à présent s'affichent.

Ghost (Fantôme)

Si vous avez déjà chargé certains ralentis de meilleur tour en utilisant l'option "Load Ghost" (Charger fantôme) du menu Time Attack (Contre la montre), les données de ralentis s'afficheront en tant que voiture "fantôme" au cours du Contre la montre.

Mode 2 Player Battle (Duel à 2 Joueurs)

Ce mode permet à deux joueurs de s'affronter sur un écran divisé. Le joueur 1 utilise la manette insérée dans le port de manette N°1 ou le connecteur USB supérieur (en supposant que la console soit à l'horizontale, base contre le sol).

Le joueur 2 utilise la manette insérée dans le port de manette N°2 ou le connecteur USB inférieur (en supposant que la console soit à l'horizontale, base contre le sol). Une fois que le joueur 1 a choisi le circuit, vous accédez à l'écran de sélection de la voiture. Ceci fait, la course commence.

Ecran de Course

Si le paramètre Screen (aspect ratio) (Ecran (aspect ratio)) du menu Option a été réglé sur "4:3", l'écran de course sera divisé horizontalement. En revanche, s'il a été réglé sur "16:9", l'écran sera divisé verticalement.

Menu du Mode i.Link Battle (Partie i.Link)

En mode i.Link Battle, jusqu'à 6 joueurs peuvent jouer simultanément en reliant leur PlayStation®2 à l'aide des câbles IEEE1394 et d'un hub IEEE1394.

Connexion des Consoles

REMARQUE : éteignez la console avant d'insérer le câble i.Link (IEEE1394) dans la PlayStation®2.

Si vous souhaitez jouer à deux en mode i.Link Battle en utilisant deux PlayStation®2 et deux écrans TV, connectez les deux consoles en insérant les deux extrémités d'un câble 4 broches - 4 broches i.Link (IEEE1394) dans le connecteur i.Link IEEE1394 de chaque console.

Si vous souhaitez jouer à trois ou plus en mode i.Link Battle en utilisant 3 PlayStation®2 et 3 écrans TV ou plus, utilisez un hub IEEE1394 (disponible dans le commerce) et connectez toutes les consoles en insérant une extrémité du câble i.Link (IEEE1394) dans le connecteur i.Link IEEE1394 de chaque console et l'autre dans le hub IEEE1394.

Il existe différents types de câbles i.Link IEEE1394 : l'un permet de relier des consoles et l'autre de connecter une console à un hub IEEE1394. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul hub IEEE1394 car il est impossible de les interconnecter. Si 6 joueurs comptent jouer en même temps, il faudra utiliser un hub IEEE1394 à 6 ports. Veuillez consulter votre détaillant pour de plus amples renseignements.

ACTIVATION DES CONSOLES CONNECTÉES

Insérez un disque **GRAN TURISMO®3 A-SPEC** dans chaque console et allumez-les. Chaque joueur doit sélectionner "i.Link Battle" (Partie i.Link) dans le menu du mode Arcade puis, lorsque l'écran "STANDBY" (Attente) apparaît, les joueurs doivent choisir "Battle Mode" (Mode Compétition) ou "TV Mode" (Mode TV). Vous ne pourrez pas effectuer de sélection tant que l'écran d'attente ne sera pas apparu sur chaque console connectée. Lorsque cet écran apparaît, un décompte commence et tous les joueurs doivent choisir "Battle Mode" (Mode Compétition) ou "TV Mode" (Mode TV). Lorsque le décompte est terminé, la course commence. Les joueurs qui choisissent "TV Mode" assisteront à la course sans y participer. Dans ce cas, les commandes sont les mêmes que pour le ralenti.

Course

Les courses en mode i.Link Battle (Partie i.Link) ne comportent pas de voitures contrôlées par la console.

Menu du Mode Gran Turismo

Appuyez sur **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour déplacer le pointeur blanc sur la carte.

My Home (Accueil)

Ce menu vous permet de passer en revue les voitures que vous possédez, de modifier les véhicules, de voir votre progression dans le jeu, etc.

Car Dealer (Constructeur)

Pour acheter des voitures chez les constructeurs du monde entier.

License Centre (Centre de permis)

Pour passer des permis nécessaires pour participer à certaines courses.

Go Race (Départ)

Pour participer à diverses courses.

Tune Shop (Magasin de réglages)

Pour acheter des pièces et régler votre voiture.

GT Auto

Pour acheter des roues, changer l'huile ou laver les voitures.

Machine Test (Tests mécaniques)

Pour faire des tours d'essai avec vos voitures, évaluer leurs performances et leurs limites.

MODE GRAN TURISMO

En mode Gran Turismo, le but est de gagner de l'argent lors de courses afin d'acheter des voitures, de les régler, puis de gagner des courses plus importantes.





Acheter une voiture

Vous pouvez acheter des voitures chez les constructeurs du monde entier. Les types de voitures acceptées dans les compétitions varient d'une course à l'autre.

Passer des permis

Pour certaines courses, vous devez être titulaire d'un permis particulier. Pour l'obtenir, vous devez passer l'examen correspondant.

Course

La victoire dépend bien sûr de vos talents de pilote, mais n'oubliez pas que d'autres facteurs entrent en ligne de compte. Si vous réalisez de bonnes performances dans une course, vous obtiendrez un prix.

Acheter des pièces détachées / Régler les voitures

Lorsque vous avez gagné de l'argent en remportant une course, vous pouvez acheter des pièces et régler vos voitures.

Modifier les réglages

Cette option vous permet de modifier les pièces et la carrosserie des voitures. Vous pouvez modifier les réglages en utilisant le menu pre-race (avant la course) ou en sélectionnant "Run & Settings" (Essai et réglages) du menu My Home (Accueil).

MODE MY HOME (ACCUEIL)

Garage

Ce menu vous permet de passer en revue les voitures que vous possédez. Sélectionnez la voiture qui vous intéresse dans la liste pour qu'elle s'affiche en grand. Vous pouvez alors consulter ses caractéristiques, changer les roues, la vendre ou la sélectionner pour l'utiliser.

Game Status (Statut)

Ce menu vous permet de vous situer dans le jeu et de voir votre progression.

Trade (Echange)

Utilisez ce menu pour échanger des voitures entre des données de jeu.

Run & Setting (Essai et réglages)

Ce menu vous permet de modifier les réglages de la voiture que vous pilotez actuellement ou d'effectuer un essai.

Save Game (Sauvegarder partie)

Pour sauvegarder les données de jeu sur une Memory Card (carte mémoire). Pour de plus amples renseignements, consultez la section Menu Save Game (Sauvegarder la partie) plus haut dans ce manuel.

Credits (Crédits)

Ce menu vous permet de consulter les informations sur les copyrights.

MODE LICENSE CENTRE (CENTRE DE PERMIS)

En mode License Centre, vous pouvez passer des permis qui vous permettront de participer à certaines courses. Il existe plusieurs catégories de permis : Domestic Class B et Class A (permis A et B), International Class B et Class A (permis internationaux A et B), Special License et Rally License (permis spécial et permis rallye). Une fois que vous aurez sélectionné le permis que vous souhaitez passer, vous accéderez à l'écran Select Exam (Sélection de l'examen).

Ecran Select Exam (sélection de l'examen)

L'écran Select Exam (Sélection de l'examen) vous permet de sélectionner l'examen que vous allez passer. Chaque icône d'examen affiche le résultat que vous avez obtenu. Placez votre curseur sur un examen pour voir son intitulé, la voiture utilisée et la note minimale s'affiche au bas de l'écran. Une fois que vous avez passé les examens 1 à 7, vous pouvez vous présenter à l'examen final (Graduation Exam) 8. Si vous réussissez, vous obtenez le permis.

Ecran de menu License (permis)

Le menu de permis (License Menu) apparaît lorsque vous sélectionnez l'examen auquel vous vous présentez. Choisissez l'option "START" pour commencer l'examen. Si vous réussissez, vous recevez une coupe de bronze, d'argent ou d'or selon les critères prédéfinis. La première fois que vous passez un examen, nous vous conseillons de sélectionner l'option "DEMO" pour voir en quoi il consiste.

MODE GO RACE (DÉPART)

En mode Go Race (Départ), vous pouvez participer à plusieurs courses à conditions que vous répondiez aux conditions d'admissions requises : il peut s'agir des permis, du type de voiture, etc. Pour chaque type de conditions, la ou les course(s) sont regroupées en "events" (Epreuves).

Beginners' League (Championnat débutants)

Comme son nom l'indique, ce championnat est destiné aux débutants. Vous pouvez participer à la plupart des épreuves sans être titulaire d'un permis. Au départ, vous pouvez participer à ce championnat pour gagner de l'argent et de l'expérience.

Amateur League (Championnat amateurs)

En championnat Amateurs, vous courez aux côtés de pilotes plus rapides que ceux du Championnat débutants.

Professional League (Championnat pro)

Il s'agit du championnat le plus difficile du mode Gran Turismo. Pour remporter les courses de Championnat pro, vous devrez améliorer les performances de votre voiture, parfaire vos techniques de pilotage et affiner vos réglages.

Rally Events (Epreuves de rallye)

Les épreuves de rallye ont lieu sur des circuits hors routes.

Endurance Races (Courses d'endurance)

Il s'agit de courses sur de longues distances.

COMMENT PARTICIPER AUX ÉPREUVES

Lorsque vous sélectionnez un championnat en mode Go Race (Départ), l'écran Select Event (Sélection de l'épreuve) s'affiche.



Ecran de sélection de l'épreuve

Appuyez sur **←** et **→** pour sélectionner l'épreuve de votre choix. Les scores des courses que vous avez déjà gagnées dans chaque épreuve s'affichent au-dessous des noms des épreuves au bas de l'écran.

Ecran de sélection de la course

Une fois que vous avez sélectionné l'épreuve à laquelle vous souhaitez participer, choisissez une course. Sélectionnez l'icône **1** à gauche du menu pour voir les permis requis, le type de voiture autorisé et d'autres informations relatives à la course. Lorsque les épreuves de championnat se basent sur le score obtenu par les participants au cours de différentes courses, vous pouvez participer à toutes les courses éliminatoires.

Ecran de démarrage

Cet écran s'affiche lorsque vous sélectionnez une course. Si vous choisissez "PREVIEW" (Aperçu), vous pouvez consulter le parcours de la course et les types de voitures acceptés. La course commence lorsque vous sélectionnez "ENTRY" (Démarrer).

MODE TUNING SHOP (ATELIER DE RÉGLAGES)

Brakes And Suspension (Freins et suspensions)

Ce menu concerne les kits de freins, les répartiteurs de freinage et les suspensions.

Engine And Exhaust System (Système moteur et échappement)

Utilisez ce menu pour les réglages ROM (mémoire morte) et NA (atmosphérique), pour augmenter le débitement et autres paramètres relatifs au moteur, et pour régler le système d'échappement.

Drive System (Système de transmission)

Ce menu permet d'apporter des changements à la transmission, au volant moteur, à l'embrayage, à l'arbre de transmission et au différentiel d'anti-patinage.

Turbo System (Système de turbo)

Ce menu permet de régler le kit turbine et le circuit de refroidissement intermédiaire.

Tyres (Pneus)

Pour utiliser divers types de pneus.

Electronic Controls (Contrôles électroniques)

Ce menu concerne le système de contrôle de lacets et autres systèmes de contrôle électronique, ainsi que le réglage des paramètres liés à la carrosserie dans son ensemble, tels que la réduction du poids.

RÉGLAGES MÉCANIQUES

Parts Change (Changer des pièces)

Ce menu vous permet de changer des pièces de la voiture.

Settings (Réglages)

Ce menu vous permet de modifier les réglages des pièces de la voiture.

Load Settings (Charger les réglages)

Ce menu vous permet de charger vos réglages à partir d'une Memory Card (Carte mémoire). Si vous chargez des réglages, vous modifierez ceux de la voiture que vous utilisez actuellement. Par ailleurs, si les données de réglages que vous tentez de charger correspondent à un type de voiture différent du véhicule que vous êtes en train de piloter, les données ne seront pas chargées. Les données de réglage concernant des pièces qui ne sont pas installées sur la voiture seront ignorées. Les pièces ne disposant pas de données de réglage ne seront pas mises à jour.

Save Settings (Sauvegarder les réglages)

Ce menu vous permet de sauvegarder vos réglages sur une Memory Card (Carte mémoire). Les données de la voiture que vous pilotez actuellement seront intégrées aux données de réglages.

Menu Replay Theatre (Seance Ralenti)

Load Replay (Charger le ralenti)

Ce menu permet de charger ou de voir des ralentis à partir d'une Memory Card (carte mémoire). Sélectionnez "LOAD" (Charger) pour accéder au ralenti.

Demonstration (Démonstration)

Cette option permet de voir des données de démonstration qui vous donneront la possibilité d'apprendre des techniques de pilotage très utiles.

Data Logger (Registre des données)

Cette option affiche le registre des données qui présente toutes les données enregistrées dans le ralenti.

OPTIONS DE RALENTI

Pour choisir l'une des options ci-dessous, mettez la partie en pause lors du ralenti.

Mode

Cette option vous permet de choisir le type de ralenti : Normal, Audio, Race (Course) ou Training (Entraînement).

Mode	Type de ralenti	Cible disponible		
		Sélection manuelle	Meilleure voiture seulement	Sélection automatique
Normal	Ralenti classique	0	x	x
Audio	Synchronisé avec la musique de fond	x	x	0
Race (Course)	Met en valeur l'aspect de compétition	0	0	0
Training (Entraînement)	utilise les caméras latérales pour vous permettre de voir les améliorations possibles	0	x	x

Target (Cible)

Cette option permet de déterminer quelle voiture est suivie par la caméra.

Item (Éléments)

Cette option permet de déterminer quelles informations s'affichent à l'écran lors du ralenti.

Sound (Son)

Cette option permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) la musique et les effets spéciaux lors du ralenti.

TYPES DE DONNÉES DE RALENTI

Les données de ralenti varient en fonction du mode dans lequel elles ont été sauvegardées et des détails qui peuvent être affichés.

Full Lap Replay (Ralenti du tour complet)

Si vous choisissez cette option, toutes les données de ralenti seront sauvegardées pour les courses de type course unique et duel à 2 joueurs du mode Arcade et pour toutes les courses Départ en mode Gran Turismo. La vue Logger n'est pas utilisable dans les ralentis complets.

Best Lap Replay (Ralenti du meilleur tour)

Cette option vous permet de ne sauvegarder que le tour le plus rapide de la course ou du contre la montre. Sauvegardez le ralenti du meilleur tour en sélectionnant "Run & Setting" (Essai et réglages) en mode Time Attack (Contre la montre) ou Free Run (Essai libre) du mode Arcade ou en sélectionnant My Home (Accueil) en mode Gran Turismo. Vous pouvez également sauvegarder chaque examen de permis, 0-400m et 0-1000m à partir du menu Machine Test (Tests mécaniques). Le ralenti du meilleur tour vous permet d'utiliser une voiture fantôme pour les modes Time Attack (Contre la montre) ou Free Run (Essai libre) du mode Arcade ou d'afficher le Logger (registre) en mode Replay Theatre (Séance ralenti).

TAILLE DES DONNÉES DE RALENTI

La taille des données de ralenti est indiquée en Kb (kilo-octets). Chaque course génère environ 50 Kb de données. Pour sauvegarder ces données, il vous faudra donc une Memory Card (carte mémoire) avec au moins 50 Kb d'espace disponible. Si la course ou le contre la montre s'avère particulièrement long, vous ne pourrez peut-être pas sauvegarder toutes les données de ralenti.

LOGGER VIEW (VUE REGISTRE)

Vous pouvez utiliser la vue Logger pour afficher le statut de votre voiture et les données objectives qui s'y rapportent lorsque vous conduisez. Ceci s'avère particulièrement utile lorsque vous cherchez à identifier les faiblesses de votre pilotage, à comparer deux performances et à améliorer votre conduite.

MENU LOGGER VIEW (VUE REGISTRE)

Pour que ce menu s'affiche, sélectionnez "Data Logger" (Registre des données) dans le menu Replay Theatre (Séance ralenti) qui apparaît après une course ou un contre la montre en mode Arcade ou Gran Turismo. Si vous chargez un ou deux ensembles de données de meilleur tour (Best Lap Replay) et que vous sélectionnez le type d'affichage approprié, la vue Logger se mettra en route.

Track A (Piste A)

Cette option vous permet de charger le premier ensemble de données de meilleur tour. Si vous passez en vue Logger directement à partir du menu qui s'affiche après une course ou un contre la montre, les données de ralenti de meilleur tour (Best Lap Replay) de la course qui vient de s'afficher sont chargées automatiquement.

Track B (Piste B)

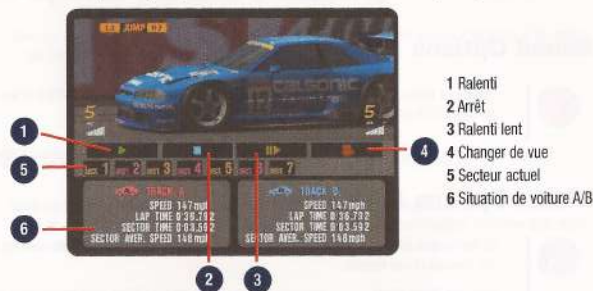
Cette option vous permet de charger le deuxième ensemble de données de meilleur tour. Vous ne pouvez pas charger de données pour un circuit différent de celui sélectionné dans "Load File A" (Charger fichier A). Si vous ne souhaitez pas comparer deux performances, vous n'avez pas besoin de charger un deuxième ensemble de données.

TYPES D'AFFICHAGE

La vue Logger propose deux types d'affichage. Que vous choisissiez l'un ou l'autre, vous pouvez changer de secteur (c'est-à-dire de segment de circuit) en appuyant sur la touche **L1** ou **R1**. Pour changer de mode dans le registre de données, appuyez sur la touche **L2** ou **R2**.

Replay Logger (Ralenti de registre)

Une fois le secteur sélectionné, le ralenti commence. Appuyez sur **↑** ou **↓** pour sélectionner Replay Controls (Commandes de ralenti) ou le secteur du tour actuel et appuyez sur la touche **×** pour confirmer. Vous pouvez passer, arrêter ou ralentir le ralenti ou encore changer l'angle de vue.



Graph Logger (Graphique de registre)

Une fois le secteur sélectionné, le statut de la voiture s'affiche sous forme de graphique. Utilisez le joystick analogique gauche pour modifier l'échelle et le joystick analogique droit pour faire défiler le graphique. Appuyez sur la touche **▶** (de mise en marche) pour ouvrir le menu Graph (Graphique) pour voir et régler les graphiques de vitesse (Speed), d'accélération (Accelerator) et de freinage (Brake) et pour activer ou désactiver l'affichage des voitures A/B.





MENU OPTIONS

Screen Settings (Reglages Ecran)



Ce menu vous permet d'afficher la méthode d'affichage pour l'écran de course.
Sélectionnez Screen: Screen aspect ratio: "4:3" / "16:9" (Ecran : aspect ratio de l'écran : "4:3" / "16:9")

Sound Options (Son)



Utilisez ce menu pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la musique de fond (BGM) et les effets spéciaux (SFX) pendant les courses, les ralentis et dans les menus.

Music Options (Musique)



Ce menu vous permet de déterminer la musique que vous souhaitez entendre dans les menus, lors des courses et des ralentis.

Favourite Music Panel
(Panneau de choix de musique)

Appuyez sur ← ou → ou sur l'icône pour sélectionner le morceau.
Pour modifier l'ordre des morceaux, sélectionnez le nom du morceau la souhaité et appuyez sur la touche ⊗, puis déplacez-le à l'aide des touches ↑ ou ↓. Pour supprimer une piste de la liste, mettez-la en surbrillance et appuyez sur ⊗.

Straight (Direct)

Les morceaux passent dans l'ordre.

Shuffle (Aléatoire)

L'ordre est aléatoire.

Vibration



Cette option vous permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) la fonction de vibration de la manette analogique (DUALSHOCK®2) pour le joueur 1 (Player 1) et 2 (Player 2).

Button Configuration (Configuration des Touches)



Ce menu sert à assigner des commandes de course aux touches. Si vous sélectionnez "DEFAULT" (Défaut), la configuration initiale sera rétablie.



Race Options (Options de Course)



Vous pouvez régler diverses options disponibles lors de la course dans ce menu.

2 Player Options (Options 2 Joueurs)



Dans ce menu, vous pouvez établir les règles du mode 2 Player Battle (Duel à 2 joueurs) et du mode i.LINK Battle (Partie i.LINK) du mode Arcade.

Ghost Settings (Reglages Voiture Fantôme)



Vous pouvez choisir de mettre à jour automatiquement le fantôme lorsque le record de la voiture fantôme est battu en contre la montre. Dans ce cas, même si la voiture fantôme s'affiche sans mise à jour automatique, le ralenti de meilleur tour est tout de même mis à jour.

GT Force Settings 1P / 2P (Reglages GT Force 1/2J)



Ce menu permet de modifier les fonctions associées au volant GT FORCE™. Vous pouvez régler Steering Assist Type (Type d'aide au pilotage) sur Beginner (Débutant), Amateur, Professional (Professionnel) ou Simulation. Vous avez également la possibilité de calibrer les pédales et le volant, mais aussi d'activer ou de désactiver la fonction de retour de force et de redéfinir la configuration des touches.



CREDITS

Developed and Produced by SCEI/Polyphony Digital Inc.

Producer	Kazunori Yamashita
System Optimisation	Satoru Iwano
Graphic Optimisation	Yoshihiro Kurita (Sei)
Data Optimisation	Takahiko Tajima
Simulation Algorithm	Akihiko Tan
User Interface	Tajiri Yasuhiro
Support Programs	Norio Takama, Satoshi Kijima, Yasushi Uchiyama
Visual Effects	Takashi Yokoyoshi, Daisuke Tawazaki, Shunichi Takano
Programming Tools	Yoshinori Ishizaki, Naoto Saito, Ikuo Shino, Junichi Kobayashi, Chikara Nakano, Michiohito Momose, Kun Bae Hg, Wasechi, Fujio Sei
Design Director	Yoshi Matsumoto, Masaki Goto
Car Modelling Director	Kazuki Aizawa, Yuki Sakuma, Tadaaki Torikoshi, Nodoka Kinoshita
Car Modelling Staff	Makoto Sadaoka
Course Design Director	Yoshihiro Yamura, Chikara Matsui, Masahito Goto, Tadaaki Watanabe, Aki Murai, Takayoshi Kawakami, Yuchiro Kono, Kenji Minemura, Hiroyuki Saito, Tomokazu Seki, Keiko Tera, Takaji Kagami
Course Design Staff	Hirotaka Saito, Shinichi Sawamura, Takamasa Shichikawa
Course Design Staff	Yoshiaki Takahashi, Tetsuya Yokoyama, Satoru Edokawa, Takafumi Kagami, Michio Kusaka, Tami Kamei, Junichiro Kurita, Koji Miyata, Takeshi Igarashi, Satoru Takasugi, Akihiro Yamazaki, Hiroshi Tanaka, Kazumichi Oshino
FMV Director	Takamasa Shichikawa
FMV	Takayuki Matsui, Hiroshi Kanazaki
Planner	Hirotaka Kenjiyama, Tomokazu Murase, Yasuaki Taki
3D Design Director	Hirotaka Yamashita
3D Design Staff	Shichikawa Takamasa, Takaya Izumi, Kazuhiko Onizuka
Assistant to the Producer	Zakki Tai, Mayumi Suzuki
Production Environment Support	Masaoji Hasegawa, Katsuhiko Takayama, Yasuaki Aoki
Sound Producer	Masamichi Seki
Sound Design	Daisuke Kikuchi
Engine Sound Recording	Kentaro Nakagoshi, Masao Kimura
Music Data Production	Kenneth Adachi
Engine Sound Tools	Yoshiaki Ueda, Tetsuya Hoshi, Naoki Tokino
New Music	Isamu Chira
Advisor	Takashi On, Shinzuke Saito, Yasuyoshi Yamamoto, Hiroyoshi Kudo (NISSAN), Hiroshi Tamura (NISSAN)
Car Commentary	Manabu Kawaguchi, Shinzuke Saito, Taisuke Yasuhara
Production Co-operation	Seiji Ito
Executive Producer	Akira Sato
Legal and Business Affairs	Miki Shingawa
Art Management	Miki Aoki Village-A, Hiroyuki Kanamori Village-A Inc.
Overseas Co-ordination	Kazufumi Kanazawa, Masaki Doi, Tsubasa Inaba

SCEE

Producer	Sean Kelly
Assistant Producer	Shiho de Ruiter - Miyazaki
European Senior Product Manager	Brigit Zick
European Public Relations	Ray Brink, Anne Carroll
Legal and Business Affairs	Marion Toole, Haggerty Auld, Anthony Hodgson
Manual and Packaging Text	Russell Gorum
Manual and Packaging Design	James Philpott / Owen Alligan French
QA Manual Approval	Stephen Griffiths, Andrew Kensington
QA Manager	Gord Hens
Internal QA Manager	Dave Parkinson
Internal QA Supervisor	Jim McCabe
Local Tester	Phil Green
Testers	Carl Seddon, Ian Cavill, Ian McEvoy, Michael Kennedy, Darren Perkins, Jenny Newby, Rich Gannell, Jon Ward, Rob Sutton, Chris Cobby, Anthony Gill, Barclay Christmas, Christopher Speed, Graham Foxall, Craig Duddle, Chris Stanley
TRC Auditors	Paul French, John Hale
Technical Assistance	Craig Duddle, Chris Stanley
Sound Recording	Jason Page, Paul Arnold
Localisation Supervisor	Britta Kuhn
Localisation Lead Testers	Donavick Viscari, Nadège Josa
Localisation Tester French	Gaelle Lepout, Patrick Paillet
Localisation Tester German	Marina Martin, Sandra Riva, Katharina Trif
Localisation Tester Italian	Monica Della Valle, Rosella Lora
Localisation Tester Spanish	Jose Flores, Susana Perdomo
Special Thanks	Simon Roberts, Shawn Layden, Lee Porting, Chris Gorman, Michele Scanz, Martin Pearce, Fiona Collingwood, Lee Paine, Colin Thomas, Nik Berg, Vanessa Wood, Martin Smith, Dan Brooke

MUSIC CREDITS

- **Feeder** - Just A Day, Buck Rogers and 7 Days in the Sun. All tracks written by Grant Nicholas & Feeder and performed by Feeder. Published by Universal Music Publishing Limited. Licensed with kind permission from the EMI Label Limited. © & © 2001. Buck Rogers & 7 Days in the Sun are from the album "Echo Park". www.feederweb.com
- **Ain** - Shark. Written by M.Hamilton, C.Hastings, T.Holmes. Produced by Dean Morris and Ain. Mixed by Alan Moulder. Published by Universal Music Publishing Limited & EMI Music Publishing Limited. © 2001; the copyright in this sound recording is owned by Infectious Records Ltd www.infectiousrecords.com www.ain-official.com
- **Grand Theft Auto** Wake Up in Your Own Mind written by Buttersby/Jacobs/Schulz. Published by Universal Music Publishing Ltd. Advance written by Buttersby/Jacobs/Schulz. Published by Universal Music Publishing Ltd. Grand Not Loving written by Buttersby/McConnell. Published by Universal Music Publishing Ltd. Copyright Control. © & © 2001 London-Sire Records Inc. Produced Under License From London-Sire Records Inc. By Arrangement With Warner Special Products www.grandtheftauto-online.com
- **Muse** - Solar (feat. US Nbl). Written by Matthew Bellamy. Produced by Muse and Paul Reeve. US Nbl by Ron Saint Germain. Published by Taste Music Ltd. www.muse-official.com www.museweb.com
- **Coroner** - Stomping (Radio Edit). Sequences: Screw Up (radio version for 673). All tracks written by Dr. Chug. Produced by Dr. Chug. Co-Produced by Dave Corbett. Published by Warner/Chappell Music Limited Tracks 1 & 3. © 2001; Track 2. © 2000; the copyright in these sound recordings is owned by Sony Music Entertainment Inc. © 2001 Chug Industries Limited.
- **Death in Vegas** - Aika. Written by Tim Holmes, Richard Miquis, Steve Heller, Igg Pop. © and © Coroner Records/Deconstruction/BMS Records. Published by Deconstruction Sange/BMG Music Limited, James Orlowski Music/Bug Music Limited, Warner Chappell Music Limited. <http://www.death-in-vegas.co.uk/>
- **Music Supervision** by Sean Kelly © 2002 and Mike © 2001 (all rights reserved). With thanks to Ain, Death in Vegas, Igg Pop, Grand Theft Auto, Muse, Feeder, Matthew Page, Sili Scott, Darin Woodhead, David Rowell, Jay, Mary Byrne, Salla, Jeffrey and all at Taste Media, Alan © Bug, Steve Ashford, Anne Wood, Andy Pearce, Alex Rush, Mark Lenton, Ross Pelling, Ian Hall, Simon Bentley, UKG, Rob Overman, Mersik & Paul of Sanctuary Management and Gabrielle Hardy.

Manufacturers

- Alfa Romeo, Fiat, Lancia** — Alfa Romeo, Fiat, Lancia, emblems and body designs are trade marks and/or other intellectual property of Fiat Auto S.p.A. and are used under license to Sony Computer Entertainment. • **Aston Martin** — The trademarks of Aston Martin DBT, V8 Vantage, Vanquish are the property of ASTON MARTIN LAGUNA LIMITED and are used under license to Sony Computer Entertainment. • **Audi** — Audi, Audi logo, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual property of Audi AG and are used under license by Sony Computer Entertainment. • **BMW** — The BMW logo, the BMW trademark and the BMW model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. • **DaimlerChrysler** — Dodge and Chrysler are registered trademarks of DaimlerChrysler. Dodge Viper and Chrysler PT Cruiser, including emblems and body designs of associated vehicles and trademarks are used under license to Sony Computer Entertainment. © DaimlerChrysler. • **Chevrolet** — Chevrolet, Onyon, Onyon Sport and Onyon Chevrolet logo, emblems and body designs are trade marks and/or other intellectual property of Onyon Automobiles and are used under license by Sony Computer Entertainment. • **Daihatsu** — Daihatsu, Onyon and Onyon names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Daihatsu Motor Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Ford Motor Company** — FORD TRADEMARKS USED UNDER LICENSE FROM FORD MOTOR COMPANY. • **General Motors** — General Motors trademarks used under license to Sony Computer Entertainment Inc. • **Golf** — Golf, Verbo and body designs are trademarks and/or other intellectual property of Automobiles Silex and are used under license to Sony Computer Entertainment. • **Honda** — Honda, Accord, Civic, CR-V, Fit, Insight, Honda S2000, Integra and NSX names, emblems and body designs are trademarks of Honda Motor Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Jaguar** — The word "Jaguar", the leaping cat device and the disclaimers "JAGUAR" and "JAGUAR" are the trademarks of Jaguar Cars Ltd. England and are used under license. • **Lexus** — "Lexus", the "Lexus" emblem and "Lexus" are trademarks, the body design is the intellectual property of Lexus Cars Limited all used under license to Sony Computer Entertainment. • **Lexus** — Lotus, Lotus, Lotus and associated logos, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual property of Group Lotus Limited and are used under license to Sony Computer Entertainment Europe. • **MAZDA** — Mazda, MazdaSpeed, Demio, MX-6, RX-7 and RX-8 names, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual properties of Mazda Motor Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Mercedes-Benz** — DaimlerChrysler, Three Pointed Star in a Ring and Mercedes-Benz are trademarks of DaimlerChrysler AG and are used under license to Sony Computer Entertainment. • **Mini Cooper** — Mini, Mini Cooper and the Mini shape are trademarks of BMW AG and are used under license. • **Mitsubishi** — Mitsubishi, PTO, 3000GT and Lancer names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Mitsubishi Motors Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Nissan** — Nissan name and emblems are trademarks and/or intellectual property rights of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. All Nissan cars contained in this video game are used under license to Sony Computer Entertainment. • **Pagani** — Pagani, Zonda, C12 and body designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Sony Computer Entertainment. • **Porsche** — Porsche trademarks and logo and body designs are the intellectual property of Automobiles Peugeot and are used under license to Sony Computer Entertainment. • **Renault** — Renault cars appear courtesy of RENAULT, Société Anonyme. • **Ruf** — Ruf, RGT, CTR2, JAGUOS, emblems and Ruf body styling equipment are trademarks and/or intellectual property of Ruf Vehicle GmbH and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Shelby** — SHELLEY GT-500, SHELLEY GT-500, SHELLEY COBRA COUPE, SHELLEY COBRA 427 GT and SHELLEY SERIES 1 are registered trademarks of Carroll Shelby Licensing, Inc. COBRA and the COBRA Snake design are registered trademarks used by CARROLL Shelby Licensing, Inc. under a worldwide exclusive license. The shape of the 427 GT, Cobra, and Series 1 vehicles is the proprietary trademark property of CARROLL Shelby Licensing, Inc. • **Suzuki** — Suzuki, Impulse, Legend and STI names, emblems and body designs are trademarks of Fuji Heavy Industries Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Suzuki** — Suzuki, Suzuki Sport, Alto works, and Escudo names, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual property rights of Suzuki Motor Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment. Any racing models of Suzuki cars, as appearing in this game cannot be purchased from Suzuki dealers. Suzuki Motor Corporation does not manufacture or sell this game product. • **Tickford** — Tickford, Falcon, XR6 and body designs are trademarks and/or other intellectual property of Tickford Ltd and are used under license to Sony Computer Entertainment. • **Tenney Kato** — Tenney Kato, Z2 and Z2 S names, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual properties of Tenney Kato Pty. Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Tenney** — TOM'S name and emblems are trademarks and/or other intellectual properties of Tom's Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Toyota** — Toyota, Axiom, Celica, Cressida, Corolla, MR-S, Sprinter, Trueno, Supra and Yaris names, emblems and body designs are trademarks of Toyota Motor Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment. • **TVR** — TVR, Griffith, Speed 12 and body designs are trademarks and/or other intellectual property of TVR Engineering Limited and are used under license to Sony Computer Entertainment. • **Vauxhall** — Opel — Astra, Astra, Vauxhall/Speedster emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Vauxhall/Opel and/or General Motors Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Volkswagen** — Volkswagen trademarks, logo and body designs are the intellectual property of Volkswagen AG and are used under license to Sony Computer Entertainment.



TUNING PARTS MANUFACTURERS

Motoroli — Motoroli is a trademark and is used with permission from Motorola Motors Limited. • **MIVE'S** — MIVE'S name and emblem are trademarks and / or other intellectual properties of MIVE'S MIVE CO., LTD. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Mugen** — Mugen name and emblem are trademarks of MUGEN Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **NISMO** — Nismo name and emblem are trademarks of Nissan Motorsports International Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **RALLIART** — Ralliart name and emblem are trademarks of Ralliart Inc. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Sifo** — Sifo name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of SIFO S.A./C. Sifo and Sifo are used under license to Sony Computer Entertainment. • **SPOON** — SPOON and SPOON SPORTS name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of SPOON Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **TRD** — TRD name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of Toyota Technoart Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.

IN GAME BRANDS

AAW — AAW HELMET name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of Aaw Helmet, Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **AUTOBACS** — AUTOBACS name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of AUTOBACS SEVEN CO., LTD. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **BBS** — "BBS" is a trademark and is used with permission from BBS-Racingsteuertechnik AG. • **Bosch** — G Robert Bosch Corporation 2000. Bosch is a trademark licensed by Robert Bosch GmbH, Germany. • **BP** — The BP W SHELL is a trademark and is used with permission from BP AMOCO s.r.l. • **Brembo** — Brembo is a trademark and is used with permission from Brembo S.p.A. • **BRIDGESTONE (POTENZA)** — BRIDGESTONE and POTENZA names, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of Bridgestone Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Bridgestone/Firestone, Inc.** — The FIRESTONE and FIRESTONE RACING trademarks are trademarks of Bridgestone/Firestone Research, Inc. and are used herein with permission. • **CALSONIC** — CALSONIC and CALSONIC RACING names and emblems are trademarks and/or other intellectual properties of CALSONIC RACING CORP. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Castrol** — Castrol and the Castrol logo are trademarks of Castrol Limited. • **Chevron** — Gulf — Gulf (the word) and Gulf Orange Disc are trademarks used under license to Sony Computer Entertainment. • **CR** — CR is a trademark and is used with the permission of Motorvann AG. • **DENSO** — DENSO name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of DENSO CORPORATION and used under license to Sony Computer Entertainment. • **DUNLOP** — DUNLOP name, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of Dunlop Rubber Industries, Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **ER** — ER logo licensed by Tefal France. • **ENZO** — ENZO name, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of Enzo Automotive Ltd. and Enzo Aluminium Wheels Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **ESSEX/EXXON** — The following are trademarks of Exxon Esso Corporation: Exxon, Esso, Ultron, Superfuel. • **FALKEN** — FALKEN name, logo and wheel design are trademarks and/or other intellectual properties of THE DHTSD TIRE & RUBBER CO., LTD. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **GOODYEAR (and winged foot design)** — Trademark of The Goodyear Tire & Rubber Company. Used with permission. • **GT Association** — All JSTC cars featured in this game are used under license from GT Association to Sony Computer Entertainment. • **Gulf Canada Resources Limited** — Gulf and the Gulf logo are used in Canada, the United Kingdom and Ireland under license from Gulf Canada Resources Limited. • **Gulf (International Lubricants)** — Gulf and the Gulf logo are trademarks of Gulf International Lubricants Limited and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Gulf (Gulf de España)** — Gulf and the Logo are trademarks of SAEI for Spain and Portugal and used under license to Sony Computer Entertainment. • **Kächer** — "Kächer" is a trademark and is used with permission from Alfred Kächer GmbH & Co. • **LAGUNA SECA RACEWAY** — "Laguna Seca Raceway" name, logo, image and business are trademarks and trademarks of the Sports Car Racing Association of the Monterey Peninsula and are used under license to Sony Computer Entertainment. • **Magneti Marelli** — "Magnet Marelli" is a trademark and is used with permission from Magnet Marelli S.p.A. • **Michelin** — "Michelin" and the Tire Man Device (called Bibendum) are trademarks and are used with permission from Société de Technologie Michelin & Michelin North America Inc. • **MOBIL OIL CORP.** — Mobil Oil trademarks used under license from Mobil Oil Corporation. • **Moto** — "Moto" is a trademark and is used with permission from Moto Design S.r.l. • **Motul** — "MOTUL" is a trademark and is used with permission from MOTUL. • **NIPPON MITSUBISHI OIL, NIPPON OIL, MITSUBISHI OIL** — NIPPON MITSUBISHI OIL name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of Nippon Mitsubishi Oil Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment. • **ORICA** — Orica is a trademark of Orica used under license to Sony Computer Entertainment. • **Oz** — "Oz Racing" is a trademark and is used with permission from O.Z.S.p.A. • **PONOL PRODUCTS CO.** — Ponol and Quaker State are registered trademarks of Ponol Products Company. • **Pirelli** — PIRELLI and PIRELLI logo are registered trademarks of PIRELLI S.p.A. • **PPG Industries, Inc.** — The PPG name and logo are trademarks of PPG Industries, Inc. • **RAVS** — RAVS, RAVS ENGINEERING, VOLK RACING, VOLK RACING WHEEL, and FORGED WAG names, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of RAVS COMPANY LIMITED and used under license to Sony Computer Entertainment. • **RED LINE SYNTHETIC OIL CORP.** — Red Line TM and Copyright ©1999 Red Line Synthetic Corporation. • **SEINO** — SEINO name and logo are trademarks and/or other intellectual properties of Seino Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment. The lining data used in the game is generated by Sony Computer Entertainment using its own method and not by Seiko Corporation. • **SHELL OIL CO.** — The SHELL trademarks used herein are licensed property owned by Shell Oil Company, Houston Texas. • **Senar** — "Senar" is a trademark and is used with permission from Senar GmbH & Co. KG. • **Speedline** — "Speedline Corsa" and "Speedline" are trademarks and are used with the permission of Speedline S.r.l. • **Telefonica** — "Movistar" is a trademark and is used with permission from Telefonica Services Movistar S.A. • **TEKACO INC.** — Tekaco trademarks are used by permission of Tekaco Refining and Marketing Inc. • **TOTAL** — TOTAL is a trademark and is used with permission. • **TRAMPOL** — TRAMPOL and TOYO TIRE names and emblems are trademarks and/or other intellectual properties of Toyo Tire & Rubber Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment. • **THE VALVOLINE CO.** — VO and Valvoline are registered trademarks, used with permission from the Valvoline Company, a division of Ashland, Inc. • **XANAVI** — Xanavi name and emblems are trademarks and/or other intellectual properties of Xanavi Information Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment. • **YOKOHAMA (ADVAN)** — YOKOHAMA and ADVAN names, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of the Yokohama Rubber Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Australia	1 902 262 662*	1 902 262 662*
*(Calls charged at \$1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.) *(Calls charged at \$1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)		
• Österreich	0820 500 535**	0900 970 111*
**Der Anruf unter dieser Nummer kostet 2 ATS/Min. *Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.		
• Belgique/België/Belgien	011 516 406	0900 000 00*
*(6.05 Bfr. 20 sec/40 sec)		
• Danmark	(+45) 33 26 68 20	(+45) 33 26 68 20
Åben Man-Fres 16.30-19.30 Åben Man-Fres 16.30-19.30		
• Suomi	0600 411 911	0600 411 911
4,70 fīm/min + pvm avoinna ark 17-21		
• France	0803.843.843	08 36 68 22 02*
*(2,23 F la minute)		
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 578 578*
(0,48DM/min.) *(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)		
• Ελλάδα	(00 301) 6777701	090 2322 00*
*Χρέωση κλήσης: 189 δραχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήσετε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel		
• Ireland	0818 365065	1550 13 14 15 (R.O.I. only)*
All calls charged at National Rate. *Calls cost per min. 58p (inc.VAT)		
• Israel	1-800-390-900	1-800-390-900
ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה מעלים בין השעות 12:00		
• Italia	848 82 83 84*	848 82 83 84*
* Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia * Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia		
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 574 817	09 09 9000 000*
*(0.99 Hfl./min)		
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 97669*
*(Before you call this number please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).		
• Norge	2336 6600	820 75 050*
Åpen Man - Fre: 18.00 - 21.00 *(Kr. 12,- pr. min).		
• Portugal	707 23 23 10**	707 23 23 10*
Número único nacional -22500 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone. *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico. *Serviço de Ajuda para Jogos		

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• España	902 102 102	902 102 102
• Sverige	08-587 822 25	0179 310 311
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	0900 55 20 55/Ein Anruf kostet*
*(Sfr. 1.-/min.) Kinder und Jugendliche sollten vorher die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen. *(Sfr. 1.-/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation.		
• UK	08705 99 88 77	09064 765 765 (incl. NI)*
Calls may be recorded for training purposes. *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (**Correct at October 2000. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.		

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.

Manette analogique (DUALSHOCK®2)



Votre garage de poche

Memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2)



DUALSHOCK.2



Pour ressentir chaque virage

www.scee.com/gt3

SCES-50294

“PS”, “PlayStation”, “△ ○ × □” and “DUALSHOCK” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
and “SONY” are registered trademarks and “MAGIC GATE” is a trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.

711719276326