

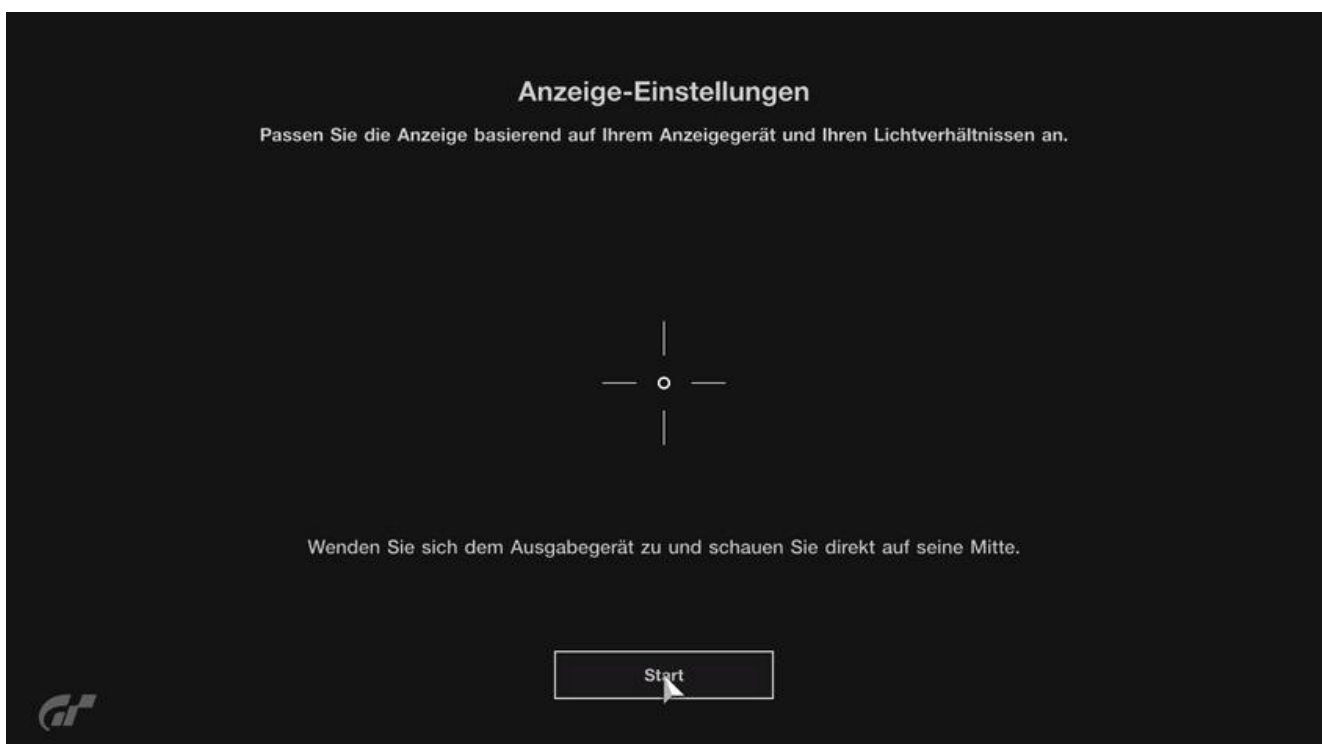
ONLINE-HANDBUCH

Anzeige-Einstellungsassistent

Um sicherzugehen, dass Sie Gran Turismo™ Sport in der bestmöglichen Umgebung spielen, wird beim ersten Spielstart das „Anzeige-Einstellungen“-Menü geöffnet. Bitte folgen Sie der unten aufgeführten Anleitung. Je nachdem, ob Sie ein HDR-fähiges oder ein Standard-Fernsehgerät (SDR) verwenden, müssen Sie unterschiedlich vorgehen.

① Überprüfen Sie Ihren Blickwinkel

Um die Anzeige-Einstellungen korrekt vornehmen zu können, müssen Sie direkt vor der Mitte des Bildschirms sitzen. Sobald Sie den korrekten Blickwinkel bestätigt haben, wählen Sie „Start“.



② Wählen Sie HDR/SDR

Wählen Sie, ob das Fernsehgerät, das Sie verwenden, ein HDR- (High Dynamic Range) oder ein SDR-Fernseher (Standard) ist. HDR-Fernseher ermöglichen eine größere Bandbreite an Farben und eine hellere Anzeige. Bitte wählen Sie „HDR“, wenn Sie einen HDR-Fernseher verwenden, und „Standard (SDR)“, wenn Sie einen Standard-Fernseher verwenden.

Sollten Sie „HDR“ nicht auswählen können, obwohl Sie einen HDR-Fernseher verwenden,

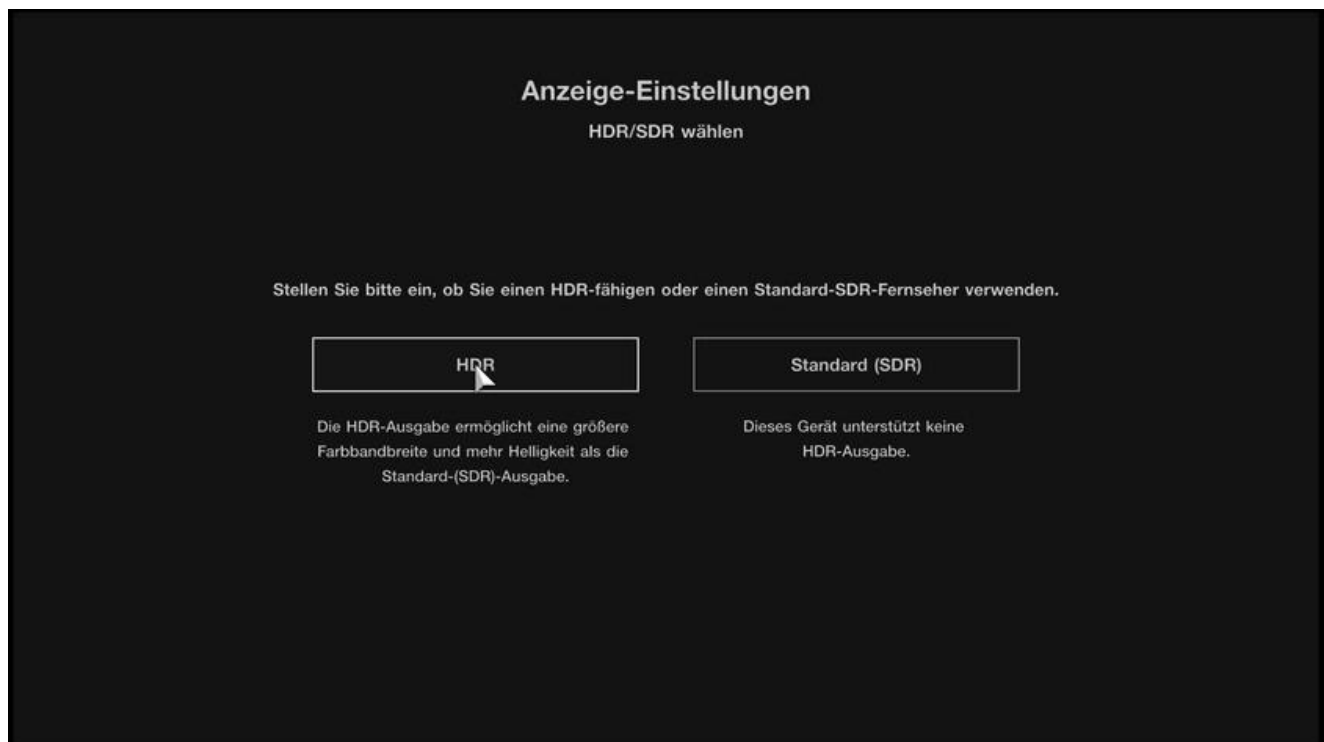
überprüfen Sie bitte die folgenden Punkte:

ONLINE-HANDBUCH

ist der HDMI-Eingang auf einem HDR-kompatiblen Modus eingestellt (z. B. Vergrößerungsmodus)?

- Verwenden Sie ein Premium-HDMI-Kabel?
- Die HDR-Ausgabe kann nicht verwendet werden, wenn Sie Ihr Gerät über PlayStation®VR an Ihren Fernseher angeschlossen haben.

Wenn Sie „HDR“ ausgewählt haben, fahren Sie bitte unten mit Schritt ③ fort. Falls Sie „Standard (SDR)“ ausgewählt haben, machen Sie bitte mit Schritt ⑥ weiter.



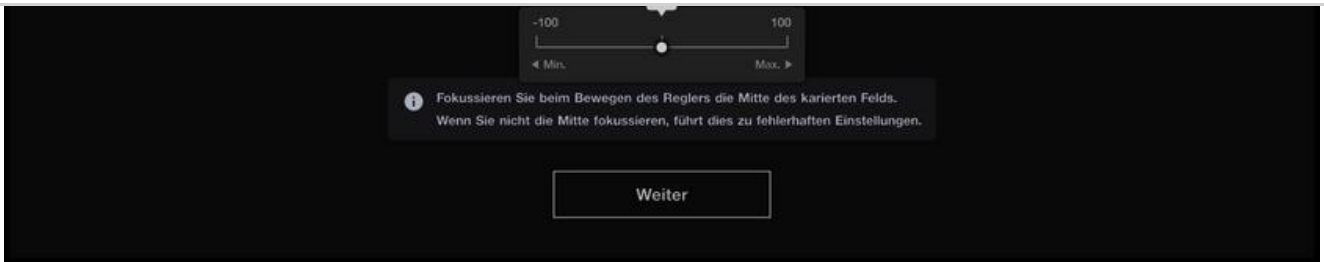
Wenn Sie HDR ausgewählt haben:

③ Maximalhelligkeit einstellen

In der Mitte des Bildschirms wird ein Schachbrett angezeigt. Bewegen Sie den Schieberegler unter dem Schachbrett nach links und rechts, bis das Schachbrettmuster kaum noch zu sehen ist. Sobald Sie zufrieden mit Ihren Einstellungen sind, wählen Sie „Weiter“.

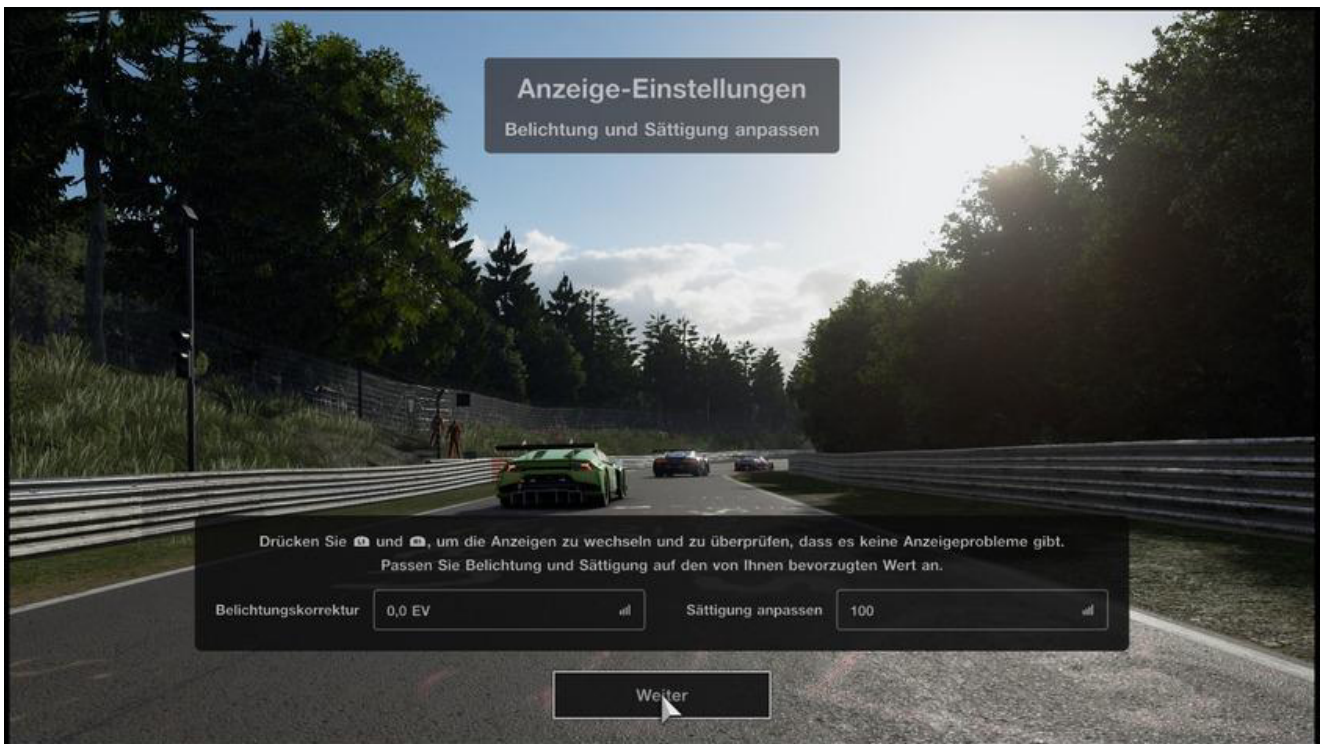


ONLINE-HANDBUCH



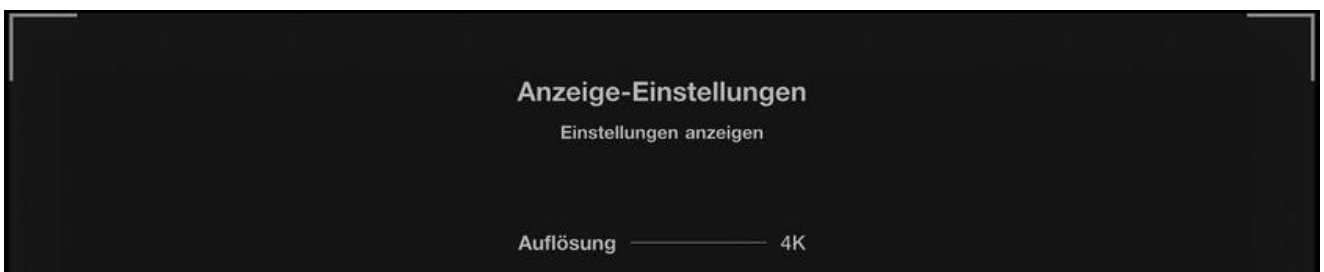
④ Belichtung und Sättigung anpassen

Wechseln Sie mithilfe der L1-Taste und der R1-Taste auf dem Controller das auf dem Bildschirm angezeigte Bild und prüfen Sie, ob sämtliche Bilder ohne Probleme dargestellt werden. Mithilfe der Schieberegler können Sie Belichtung und Sättigung Ihren Vorlieben entsprechend anpassen. Sobald Sie zufrieden mit Ihren Einstellungen sind, wählen Sie „Weiter“.

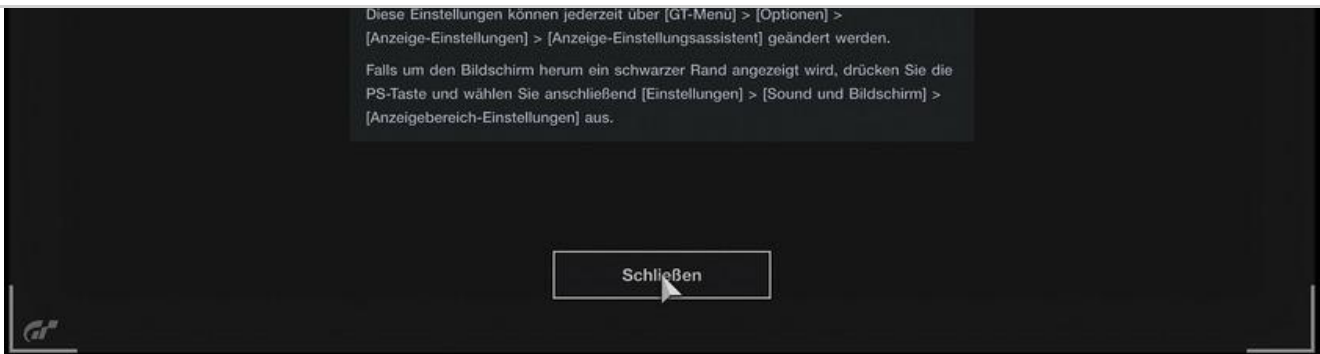


⑤ Einstellungen anzeigen

Überprüfen Sie, dass sämtliche Einstellungen korrekt sind, und wählen Sie „Schließen“ aus, wenn Sie fertig sind.



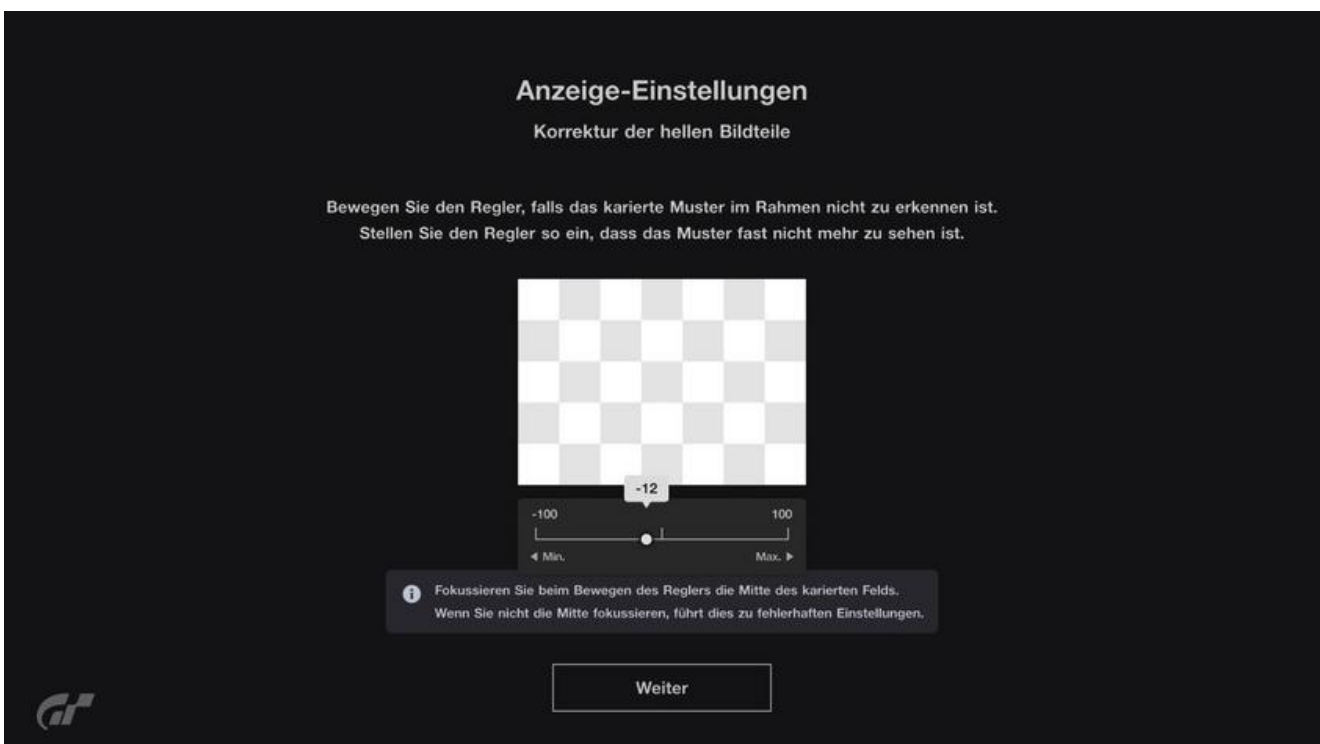
ONLINE-HANDBUCH



Wenn Sie „Standard (SDR)“ ausgewählt haben:

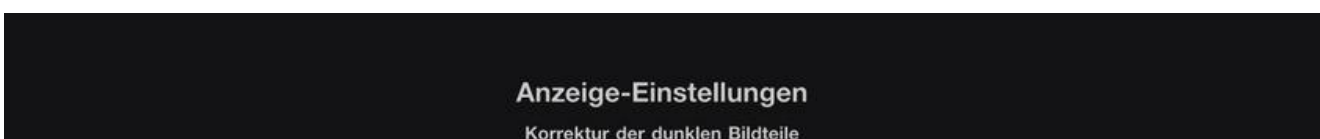
⑥ Korrektur der hellen Bildteile

Falls Sie das Schachbrettmuster auf dem Bildschirm nicht sehen können, bewegen Sie den Schieberegler nach links. Stellen Sie den Regler so ein, dass das Schachbrettmuster kaum noch zu sehen ist. Sobald Sie zufrieden mit Ihren Einstellungen sind, wählen Sie „Weiter“ aus.

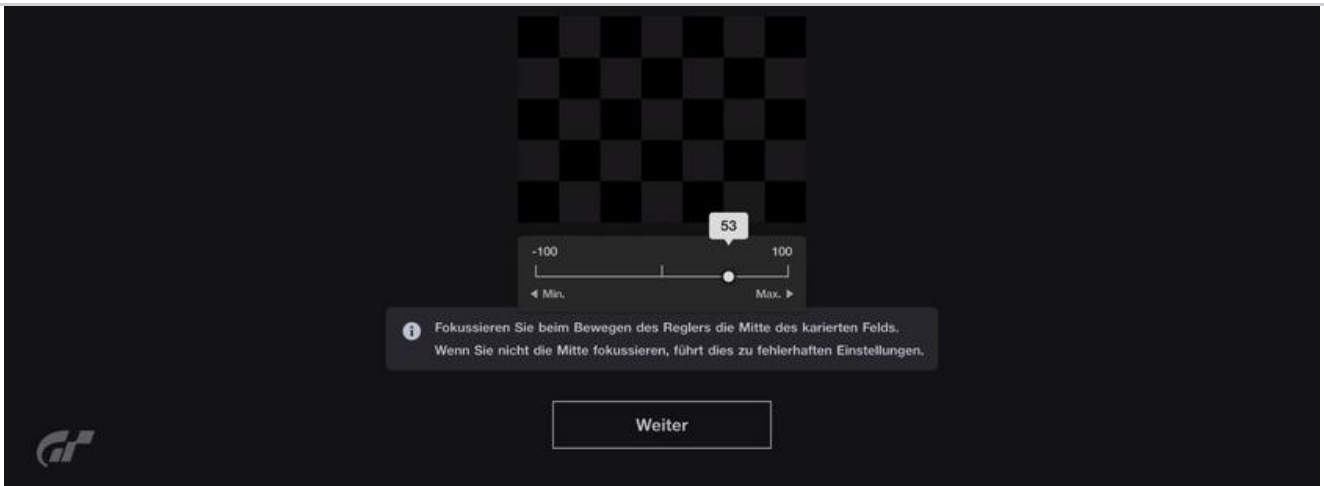


⑦ Korrektur der dunklen Bildteile

Falls Sie das Schachbrettmuster auf dem Bildschirm nicht sehen können, bewegen Sie den Schieberegler nach rechts. Stellen Sie den Regler so ein, dass das Schachbrettmuster kaum noch zu sehen ist. Sobald Sie zufrieden mit Ihren Einstellungen sind, wählen Sie „Weiter“ aus.

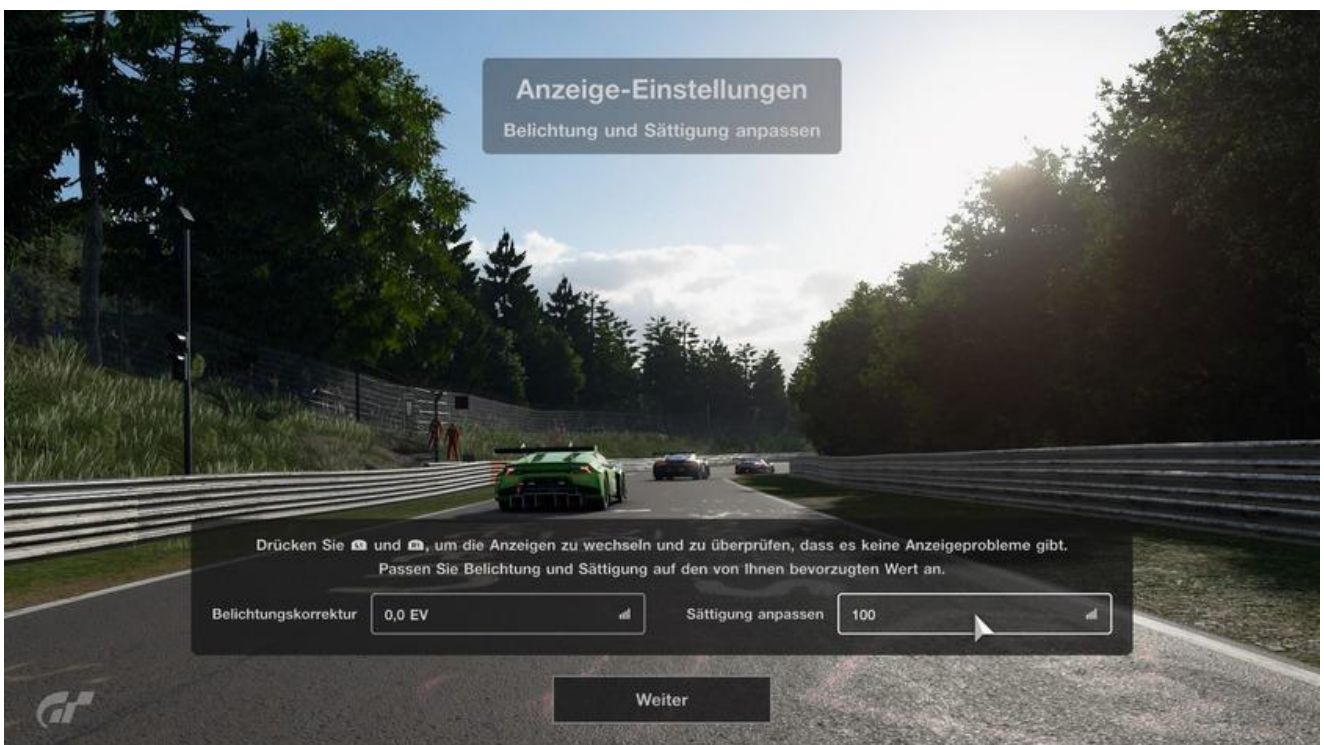


ONLINE-HANDBUCH



⑧ Belichtung und Sättigung anpassen

Wechseln Sie mithilfe der L1-Taste und der R1-Taste auf dem Controller das auf dem Bildschirm angezeigte Bild und prüfen Sie, ob sämtliche Bilder ohne Probleme dargestellt werden. Mithilfe der Schieberegler können Sie Belichtung und Sättigung Ihren Vorlieben entsprechend anpassen. Sobald Sie zufrieden mit Ihren Einstellungen sind, wählen Sie „Weiter“ aus.



⑨ Einstellungen anzeigen

Überprüfen Sie, dass sämtliche Einstellungen korrekt sind, und wählen Sie „Schließen“ aus, wenn Sie fertig sind.

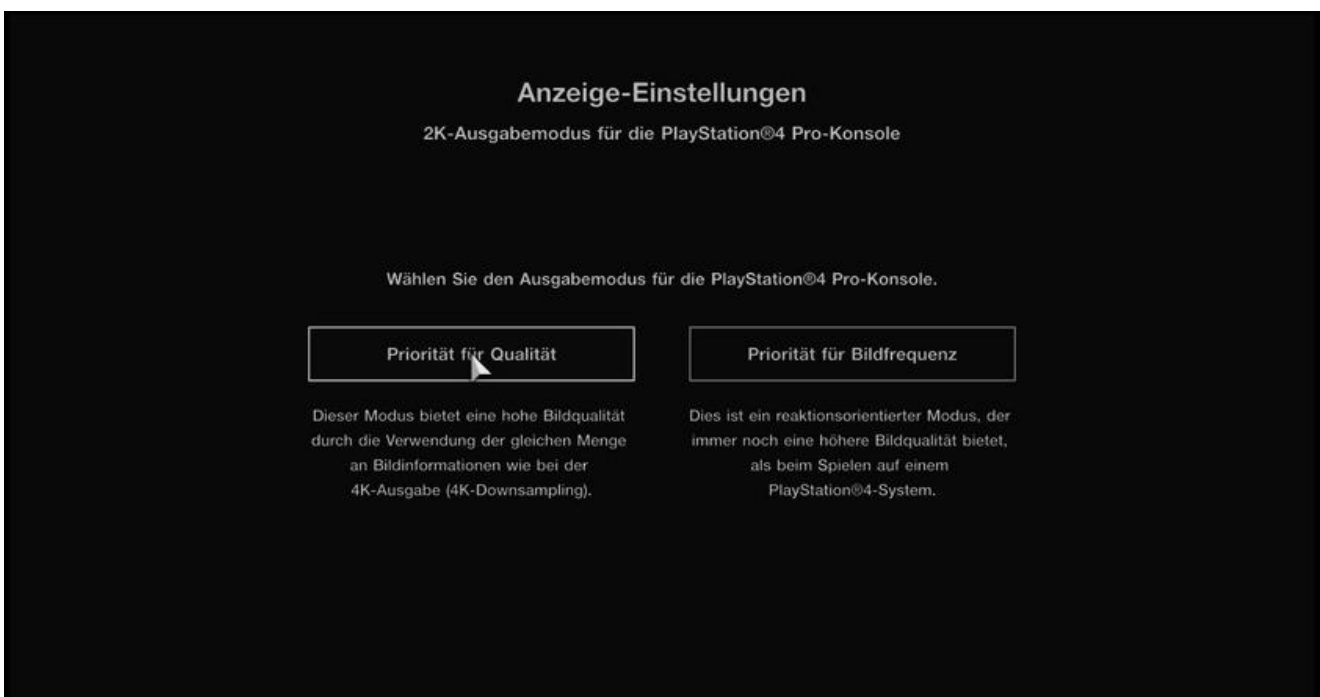
ONLINE-HANDBUCH



Wenn Sie den 2K-Ausgabemodus für die PlayStation®4 Pro-Konsole verwenden

Falls Sie den 2K-(HD)-Ausgabemodus für die PlayStation®4 Pro-Konsole verwenden, erscheint nach der „Belichtung und Sättigung anpassen“-Anzeige die „2K-Ausgabemodus für die PlayStation®4 Pro-Konsole“-Anzeige. Wählen Sie einen der beiden unten aufgeführten Ausgabemodi. Sobald Sie Ihre Auswahl getroffen haben, gelangen Sie zum „Einstellungen anzeigen“-Bildschirm.

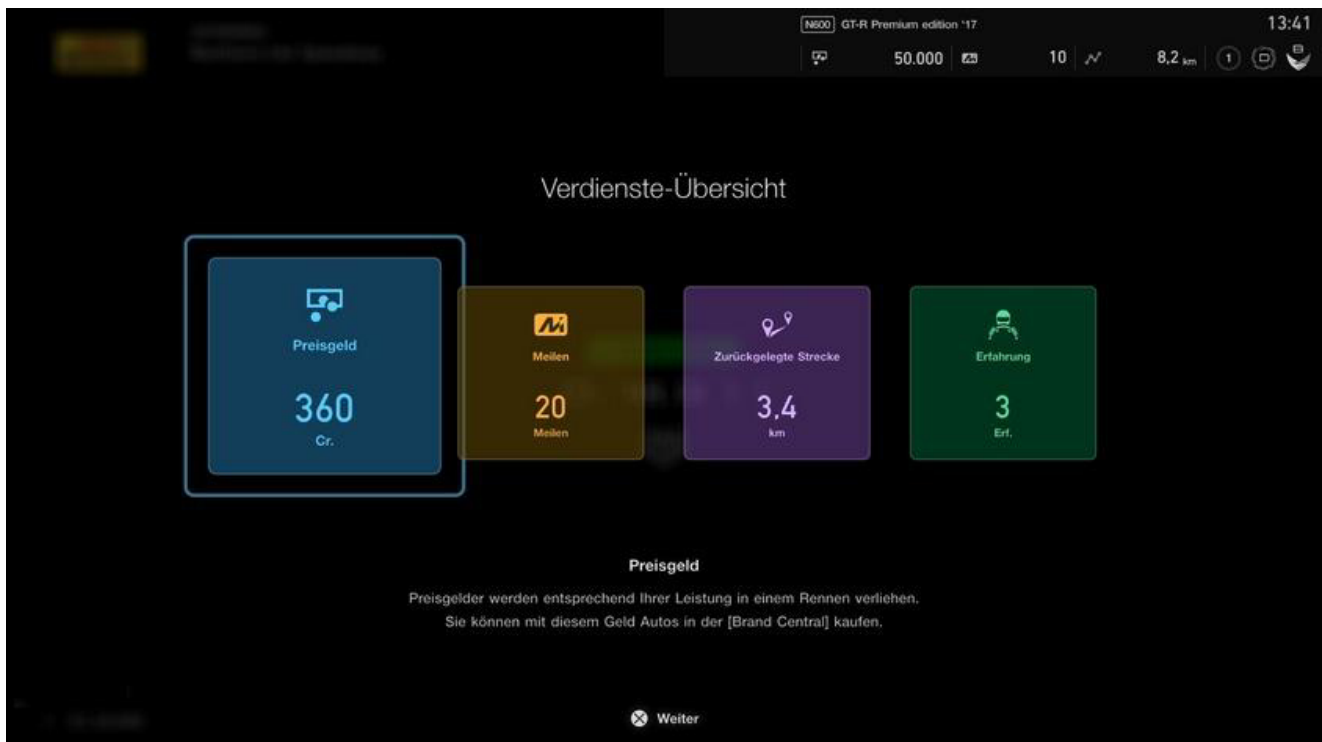
- **Priorität für Qualität:** Dieser Modus bietet eine hohe Bildqualität durch die Verwendung der gleichen Menge an Bildinformationen wie bei der 4K-Ausgabe (4K-Downsampling).
- **Priorität für Bildfrequenz:** Dies ist ein reaktionsorientierter Modus, der immer noch eine höhere Bildqualität bietet als beim Spielen auf einem PlayStation®4-System.



ONLINE-HANDBUCH

Belohnungen und Wertungen

Auf der Basis ihrer „Aktivität“ im Spiel erhalten die Spieler Belohnungen und Wertungen. Selbst Spieler, deren Fahrtechnik noch nicht ganz ausgereift ist, können bestimmte Belohnungen erreichen – vorausgesetzt, sie sind bereit, hart dafür zu arbeiten.



Die verfügbaren Belohnungen und Wertungen sind unten aufgelistet. Um sich Ihre Belohnungen und Wertungen anzusehen, wählen Sie den Eintrag „Mein Profil“ – entweder über das „GT-Menü“ (den Hauptbildschirm des Spiels) oder über das „Hauptmenü“, das erscheint, wenn Sie die OPTIONS-Taste drücken.

• Credits

Durch die Teilnahme an Rennen und Veranstaltungen können Sie Credits verdienen. Für Rennen mit höherem Schwierigkeitsgrad und über größere Distanzen erhalten Sie mehr Credits – ebenso für eine bessere Endplatzierung. Credits können verwendet werden, um Autos zu kaufen.

• Tägliches Training (Fahrmarathon)

Legen Sie im Verlauf eines einzigen Tages in Rennen oder Veranstaltungen die Distanz eines

ONLINE-HANDBUCH

• **Erfolge**

Erfolge markieren bestimmte Meilensteine, die Sie beim Spielen von Gran Turismo™ Sport erreicht haben – wie z. B. die Anzahl der gespielten Stunden, der erworbenen Autos und der geschossenen Fotos. Für das Erreichen einiger dieser Meilensteine erhalten Sie sogar einen Bonus.

• **Stufe und Erfahrung**

Für die Teilnahme an Rennen und Veranstaltungen und das Erreichen bestimmter Erfolge erhalten Sie Erfahrung. Durch das Ansammeln von Erfahrung können Sie Ihre Stufe verbessern. Mit zunehmender Stufe können Sie neue Strecken für den Einsatz im Arcade-Modus freischalten und andere Boni verdienen.

• **Abzeichen**

Fahrer erhalten Abzeichen basierend auf ihrer Stufe. Diese Abzeichen werden in Profilen und in der Freundeliste angezeigt und dienen als Indikator für den Status eines Fahrers. Wenn Ihre Stufe steigt, erhalten Sie einen Aufkleber dieses Abzeichens als Geschenk und können ihn im Lackierungseditor verwenden. Die sechs verfügbaren Abzeichen sind nachfolgend aufgelistet:

- Stufe 1 – 9: Kristall-Fahrer
- Stufe 10 – 19: Amethyst-Fahrer
- Stufe 20 – 29: Rubin-Fahrer
- Stufe 30 – 39: Smaragd-Fahrer
- Stufe 40 – 49: Saphir-Fahrer
- Stufe 50 und höher: Diamant-Fahrer

• **Meilen**

Meilen werden auf Basis der in Rennen und Veranstaltungen gefahrenen Distanzen, der Endplatzierung und der verdienten Erfolge verliehen. Mithilfe von Meilen können Sie Ihre Fahrzeuge hochstufen – außerdem können Sie die Meilen im Meilen-Shop einlösen.

• **Fahrerwertung**

Dieser Wert gibt Auskunft über die „Geschwindigkeit“ des Spielers. Es gibt insgesamt sechs unterschiedliche Wertungen: E, D, C, B, A und S. „E“ ist die niedrigste Wertung und „S“ die

ONLINE-HANDBUCH

nicht erreichen können. Bedenken Sie jedoch, dass Ihre Fahrerwertung erst erhöht werden kann, wenn Ihre Sportsgeistwertung den erforderlichen Standard erreicht hat, selbst wenn Sie sehr gute Resultate erzielt haben. Sämtliche Spieler beginnen auf der Fahrerwertung „E“.

• **Sportsgeistwertung**

Dieser Wert gibt Auskunft über das Benehmen des Spielers auf der Rennstrecke. Es gibt insgesamt sechs unterschiedliche Wertungen: E, D, C, B, A und S. „E“ ist die niedrigste Wertung und „S“ die höchste. Punkte erhalten Sie, wenn Sie Abschnitte eines Rennens sauber abschließen. Wenn Sie jedoch zum Beispiel während eines Rennens mit anderen Fahrzeugen kollidieren, verlieren Sie Punkte. Nach dem Ende eines Rennens wird die Anzahl der verdienten und der verlorenen Punkte gegeneinander aufgerechnet und in Ihrer Sportsgeistwertung angegeben. Sämtliche Spieler beginnen auf der Sportsgeistwertung „B“.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Fahrzeugkategorien und Leistungsbalance (BoP)

Fahrzeugkategorien

Gran Turismo™ Sport präsentiert eine Vielzahl unterschiedlicher Fahrzeuge. Um leichter erkennen zu können, welche Autos gegeneinander antreten sollten, sind diese Fahrzeuge in Kategorien eingeteilt. Im Folgenden ist eine Liste der Fahrzeugkategorien aufgeführt.

CLASS Gr. N



Gruppe N: Nicht-modifizierte Fahrzeuge wie handelsübliche Autos oder Konzeptfahrzeuge. Die Fahrzeuge in dieser Kategorie werden zusätzlich noch anhand ihrer Leistung eingeteilt. Die Klassifizierungen reichen von N100 bis N1000.

CLASS Gr. 4



Gruppe 4: Rennwagen, die geringfügig umgestaltet wurden, beispielsweise durch zusätzliche Sicherheitsmaßnahmen oder Gewichtsoptimierung. Diese Gruppe entspricht der GT4-Klasse der FIA.

CLASS Gr. 3



Gruppe 3: Rennwagen, deren Karosserien für eine bessere Aerodynamikleistung grundlegend umgestaltet wurden. Diese Gruppe entspricht der GT3-Klasse der FIA.

CLASS Gr. 1



ONLINE-HANDBUCH

entwickelt wurden. Zu dieser Gruppe zählen unter anderem Sportwagen-Prototypen.

CLASS Gr. X



Gruppe X: Extreme Autos, die in keine Rennkategorie passen.

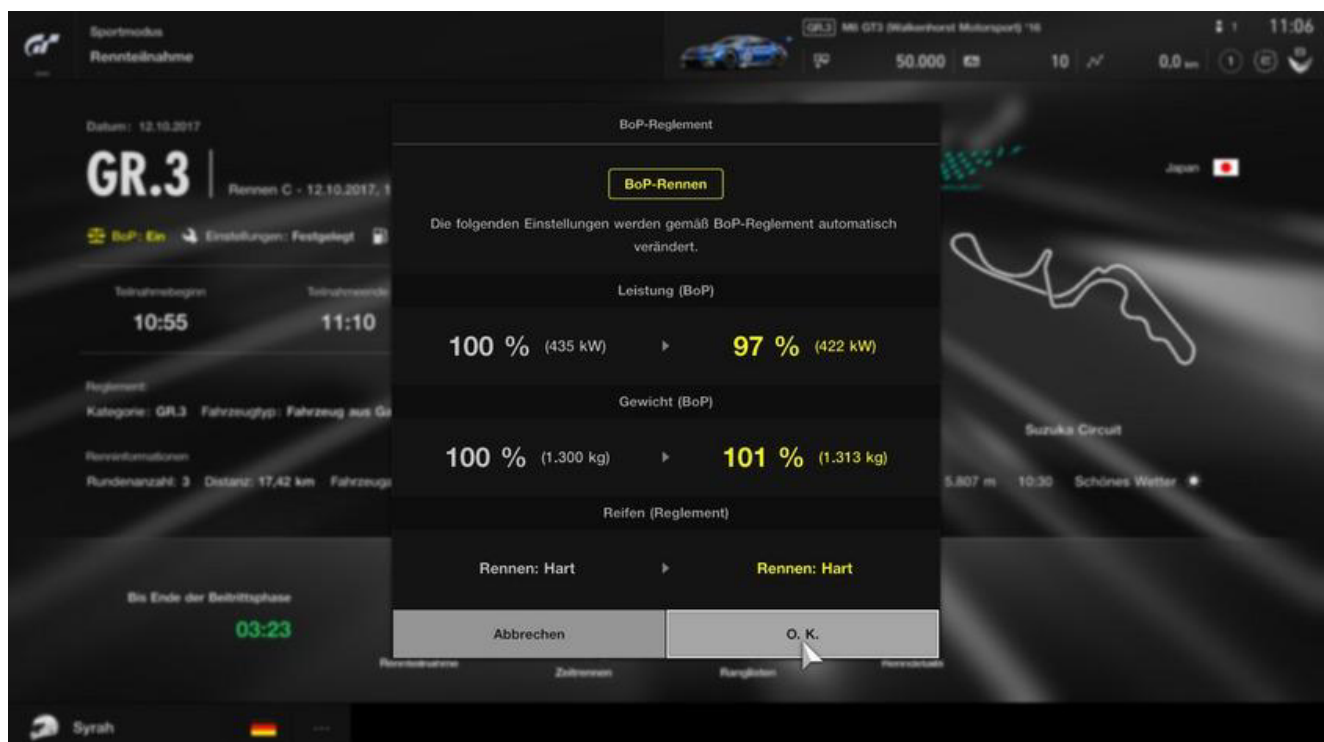
CLASS Gr. B



Gruppe B: Rallye-Autos, die unter anderem durch eine verbesserte Aufhängung und Karosserie-Höheneinstellung zum Fahren auf Staubpisten modifiziert wurden.

BoP (Leistungsbalance)

Die BoP (Leistungsbalance) gibt Ihnen die Möglichkeit, das Teilnehmerfeld in Bezug auf die am Rennen teilnehmenden Autos ausgeglichener gestalten zu können. Bei aktivierter BoP werden Gewicht und Leistung der teilnehmenden Fahrzeuge automatisch reguliert, um ihre Leistung möglichst gleich zu halten.



ONLINE-HANDBUCH



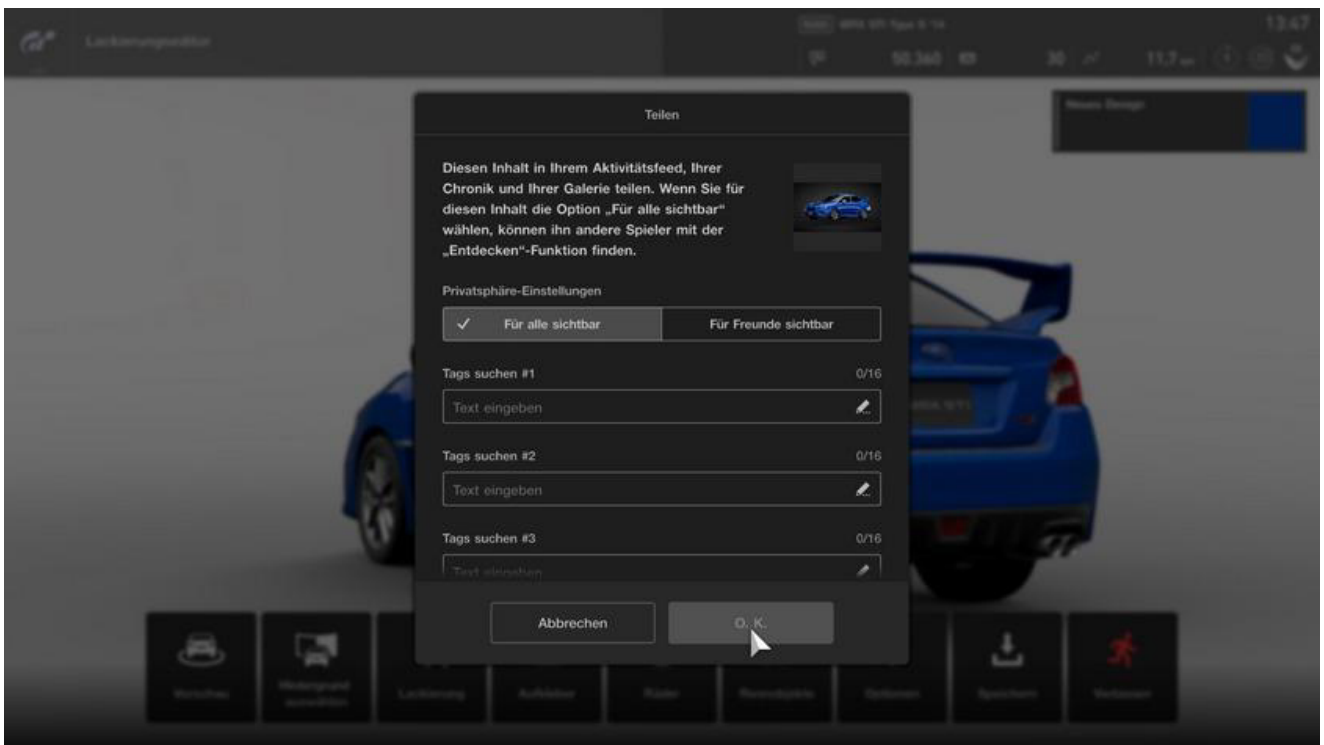
© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Community-Funktionen

Gran Turismo Sport bietet zahlreiche Community-Funktionen.

Teilen



In Gran Turismo™ Sport können Sie eine Vielzahl von Inhalten kreieren – einschließlich Fotos, Wiederholungen, Aufkleber und Lackierungen. Diese Inhalte werden unter dem Eintrag „Meine Sammlung“ gespeichert und können auch mit anderen Spielern geteilt werden.

Inhalte können geteilt werden, indem Sie „Teilen“ auswählen, während Sie sie speichern. Außerdem können Sie Inhalte teilen, indem Sie sie in „Meine Sammlung“ auswählen, die Δ -Taste drücken und dann „Hochladen“ auswählen.

Wenn Sie innerhalb der Teilen-Anzeige den Eintrag „Für Freunde sichtbar“ auswählen, bedeutet dies, dass der Inhalt nur für Ihre Freunde sichtbar ist. Wählen Sie aber „Für alle sichtbar“ aus, bedeutet dies, dass alle Spieler den Inhalt sehen können und ihn mithilfe der „Entdecken“-Funktion finden können. Fügen Sie beim Hochladen Ihrer Inhalte Such-Tags (Schlüsselwörter für die Suche) hinzu, damit sie andere Spieler leichter finden können.

ONLINE-HANDBUCH

Likes

Die Aktivität Ihrer Freunde und anderer Spieler wird im Rahmen der Entdecken-Funktion und in ihrem Aktivitätsfeed angezeigt. Wenn Ihnen diese Aktivität gefällt oder sie dem betreffenden Spieler Ihre Unterstützung zeigen möchten, können Sie in der Details-Anzeige „Like“ auswählen. Aktivitäten, die eine Menge Likes erzielen, können im Rahmen der Entdecken-Funktion (unter „Beliebteste Inhalte“ oder „Im Trend“) erscheinen.

Folgen

Falls es innerhalb des Sportmodus Fahrer gibt, die Sie bewundern, oder Spieler, die Ihrer Meinung nach coole Fotos machen oder tolle Lackierungen kreieren, denen Sie aber nicht sofort eine Freundesanfrage schicken möchten, können Sie ihnen für den Anfang erst einmal folgen. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, ihre aktuellen Aktivitäten zu verfolgen. Um einem anderen Spieler zu folgen, müssen Sie innerhalb seines Profils ganz einfach den Eintrag „Folgen“ auswählen. Die Aktivität der Spieler, denen Sie folgen, erscheint in Ihrem Aktivitätsfeed.

Erneut posten

Die „Erneut posten“-Funktion gibt Ihnen die Möglichkeit, Inhalte zu teilen, die in Ihrer Chronik, Ihrer Galerie, Ihrem Aktivitätsfeed oder in der Entdecken-Funktion erschienen sind. Inhalte, die Sie erneut posten, erscheinen in Ihrem Aktivitätsfeed und in Ihrer Chronik.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Wireless-Controller

① Grundlegende Menüsteuerung

Richtungstasten: Cursor bewegen

○-Taste: Abbrechen

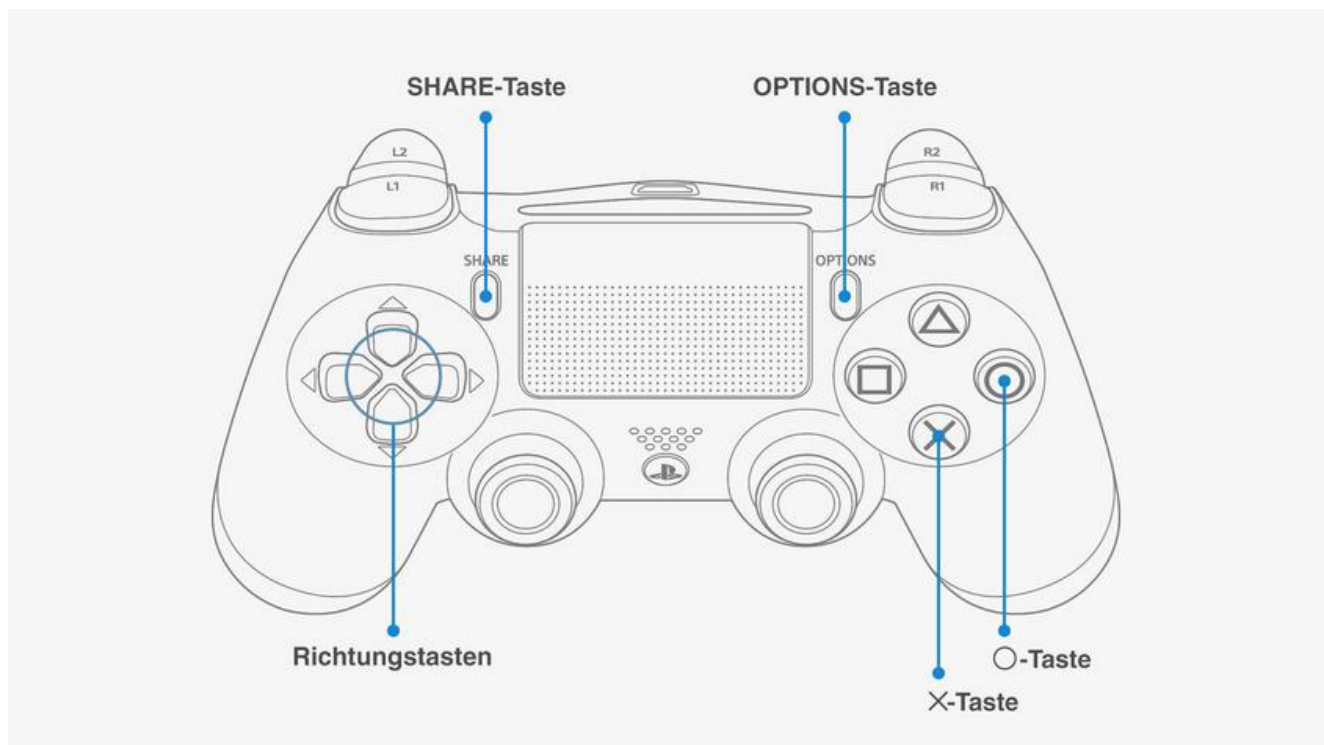
×-Taste: Auswahl

OPTIONS-Taste: Optionen-Menü anzeigen

Linker Stick: Cursor bewegen (freie Bewegung)

PS-Taste: Spiel verlassen

SHARE-Taste: Teilen-Funktion (*Einige Funktionen sind deaktiviert)



② Grundlegende Rennsteuerung (Auswahl des Steuerungstyps)

Sie können jeweils zwischen drei unterschiedlichen Steuerungstypen für Lenkung und Pedale (Beschleunigen/Bremsen) wählen. Bei Ihrem ersten Rennen im Sportmodus oder im Arcade-Modus wird die Auswahlanzeige für den Steuerungstyp angezeigt, und Sie können den Typ auswählen, der Ihnen am ehesten zusagt. Über den „Wireless-Controller S1“-Eintrag im „Optionen“ -> „Controller“-Reiter können Sie diese und andere Tastenbelegungen jederzeit ändern.

ONLINE-HANDBUCH

- 1 Linker Stick
- 2 Richtungstasten (Links-Taste/Rechts-Taste)
- 3 Bewegungssensor-Funktion



Pedal-Steuerungstypen (Beschleunigen/Bremsen)

- 1 R2-Taste/L2-Taste
- 2 X-Taste/□-Taste
- 3 Rechter Stick (nach oben zum Beschleunigen/nach unten zum Bremsen)



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Lenkrad-Controller

Unterstützte Controller und Funktionen

Beim Spielen von Gran Turismo™ Sport kann die Verwendung eines Lenkrad-Controllers ein noch realistischeres Fahrerlebnis bieten.

Gran Turismo™ Sport unterstützt die folgenden Controller:

- Guillemot Thrustmaster T-GT
- Guillemot THRUSTMASTER® T500 RS
- Guillemot THRUSTMASTER® T300 RS
- Guillemot THRUSTMASTER® T300RS GT Edition
- Guillemot THRUSTMASTER® T150 Force Feedback
- Guillemot THRUSTMASTER® T80 Racing Wheel
- Logitech G G29 Driving Force

Die Einstellungen für sämtliche Controller können angepasst werden, indem Sie innerhalb des Home-Bildschirms „Optionen“ -> „Lenkrad-Controller“ auswählen.

Schaltnüppel und Kupplungspedal

Wenn Sie einen Lenkrad-Controller verwenden, der über einen Schaltnüppel und ein Kupplungspedal verfügt (wie der Guillemot TH8 RS), achten Sie darauf, in den Fahroptionen das manuelle Getriebe (MG) auszuwählen. Wenn Sie ein Rennen beginnen, wird die Wippenschaltung ausgewählt, aber Sie können den Modus folgendermaßen ändern:

Den Schaltnüppel verwenden -> Es wird allein der Schaltnüppel aktiviert. (Automatischer Kupplungsmodus)

Auf das Kupplungspedal treten -> Der Schaltnüppel und die Kupplung werden beide aktiviert. (Komplett manueller Modus)

Wenn man in einem dieser Modi die Wippenschaltung verwendet, wird die Wippenschaltung automatisch wieder aktiviert.

Bei bestimmten Autos, zum Beispiel solchen mit Drehmomentwandlern, CVT-Getriebe,

Doppelkupplungsgetriebe usw., kann ein Kupplungspedal auch dann nicht verwendet werden.

ONLINE-HANDBUCH



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Spielaktualisierungen

Um die Online-Funktionen von Gran Turismo™ Sport optimal nutzen zu können, müssen Sie das Spiel aktualisieren, um stets die aktuelle Version zu verwenden. Für die Aktualisierung muss Ihr PlayStation®4-System mit dem Internet verbunden sein und Sie müssen im PlayStation™Network angemeldet sein.

Die Aktualisierung von Gran Turismo™ Sport kann Ihnen den Zugriff auf neue Gegenstände und Funktionen ermöglichen.

Wenn eine neue Spielaktualisierung veröffentlicht wurde, erhalten Sie (sobald Sie eine Internetverbindung aufbauen) eine Mitteilung, die Sie darüber informiert. Die Spielaktualisierung wird heruntergeladen und das Spiel automatisch aktualisiert. Es kann sein, dass Ihre Speicherdaten nach einer Aktualisierung mit der neusten Version des Spiels inkompatibel sind.

Bitte folgen Sie bei der Aktualisierung den Bildschirmanweisungen Ihres PlayStation®4-Systems. Schalten Sie das PlayStation®4-System nicht aus, während eine Aktualisierung durchgeführt wird.

Falls auf Ihrem Festplattenlaufwerk nicht genügend freier Speicherplatz zur Verfügung stehen sollte, verlassen Sie bitte Gran Turismo™ Sport und löschen Sie nicht benötigte Daten, um die Aktualisierung durchführen zu können.

Ihre Version überprüfen

Nach einer Aktualisierung kann sich Ihre Spielversion ändern. Um zu überprüfen, welche Version des Spiels Sie verwenden, müssen Sie auf der Startseite den Eintrag „GT-Menü“ -> „Optionen“ auswählen. Anschließend wird die Versionsnummer des Spiels unten rechts in der Anzeige eingeblendet.

ONLINE-HANDBUCH

reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

HINWEIS: Nur Online-Speichern

Gran Turismo™ Sport unterstützt nur Online-Speichern. Ihre Spielfortschritt-Daten werden auf dem Online-Server gespeichert. Bitte bedenken Sie, dass aus diesem Grund kein Offline-Fortschritt gespeichert werden kann (bestimmte Inhalte werden auf dem Festplattenlaufwerk des PlayStation®4-Systems gespeichert). Wenn Sie offline spielen, können Sie zuvor gespeicherte Spielfortschritt-Daten verwenden.

Gran Turismo™ Sport unterstützt automatisches Speichern. Um manuell zu speichern, müssen Sie auf der Startseite den Eintrag „Speichern“ auswählen.

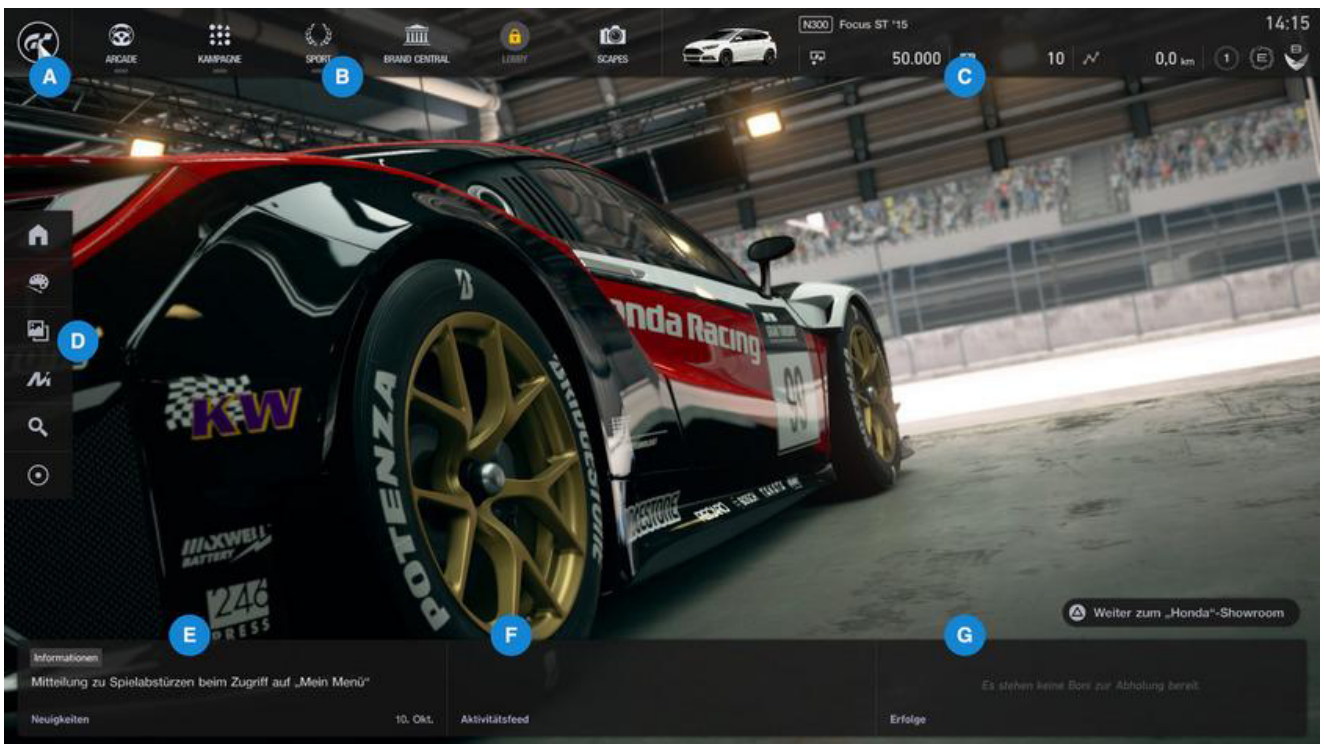


© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Funktionen der Startseite

Die Startseite ist Ihr Tor in die Welt von Gran Turismo™ Sport. Von diesem Bildschirm aus, auf dem zahlreiche kurze Filme und Bilder zu sehen sind, haben Sie Zugriff auf sämtliche Funktionen des Spiels. Jeder Bereich der Startseite führt Sie zu einer anderen Funktion – wie nachfolgend dargestellt:



A: Das GT-Menü

Sobald Sie das GT-Menü öffnen, stehen die unten aufgeführten Optionen zur Auswahl. Das GT-Menü ist in sämtlichen Modi verfügbar (abhängig vom Modus können die im Menü aufgeführten Optionen variieren).

- Mein Menü: Hier sehen Sie Ihren Status (Spielfortschritt), Ihre Chronik und Ihre Freunde. Weitere Informationen über „Mein Menü“ erhalten Sie im Abschnitt „Mein Menü“ in diesem Handbuch.
- Optionen: Passen Sie Ihren Controller und diverse andere Spieloptionen an. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Optionen“ in diesem Handbuch.
- Kurzinfos: Entscheiden Sie, ob Sprechblasen mit nützlichen Informationen angezeigt werden sollen oder nicht, wenn Sie den Cursor in einem der Spielmodi auf einem Symbol platzieren.

ONLINE-HANDBUCH

verschiedene Modi und Funktionen zur Verfügung steht.

- Verlassen: Verlassen Sie einen Spielmodus oder ein Rennen.

B: Modusmenü

Von hier haben Sie Zugang zu sämtlichen Spielmodi. Weitere Details zu den einzelnen Modi erhalten Sie unter den Abschnitten „Arcade“, „Kampagne“, „Sportmodus“, „Brand Central“, „Lobby“ und „Scapes“ in diesem Handbuch.

C: Statusfenster

Hier wird Ihr aktueller Status angezeigt. In der oberen Reihe erscheinen die folgenden Informationen: Ihr aktuelles Fahrzeug (und die Fahrzeugkategorie), Anzahl und Status der Erfolgsbelohnungen, die Zeit. Die untere Reihe zeigt die folgenden Informationen: Ihre Credits, Ihre Meilen, die für das tägliche Training gefahrene Distanz, Ihre Stufe, Ihre Fahrerwertung und Ihre Sportsgeistwertung.

D: Funktionsmenü

Von diesem Menü aus haben Sie Zugriff auf diverse Steuerungen für das Gameplay. Die folgenden Optionen sind verfügbar:

- Home: Ändern Sie Ihr aktuelles Fahrzeug oder die Lackierung. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Home“ in diesem Handbuch.
- Lackierungseditor: Starten Sie den Lackierungseditor. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Lackierungseditor“ in diesem Handbuch.
- Meine Sammlung: Sehen Sie sich gespeicherte Fotos, Wiederholungen, Lackierungen usw. an. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Meine Sammlung“ in diesem Handbuch.
- Meilen-Shop: Erwerben Sie zahlreiche Objekte mit Ihren Meilenpunkten. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Meilen-Shop“ in diesem Handbuch.
- Entdecken: Erkunden Sie vielfältige Inhalte, die von anderen Spielern erstellt wurden. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Entdecken“ in diesem Handbuch.
- Speichern: Speichern Sie Ihr Spiel manuell.
- Erneut verbinden: Versuchen Sie, erneut eine Verbindung mit dem Internet herzustellen. (Diese Option wird nur angezeigt, wenn Sie nicht mit dem Internet verbunden sind.)

E: Neuigkeiten

Sehen Sie sich Neuigkeiten in Bezug auf Gran Turismo™ Sport an.

ONLINE-HANDBUCH

Sehen Sie sich einen in chronologischer Reihenfolge aufgelisteten Feed der Aktivitäten Ihrer Freunde an. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Mein Menü“ -> „Aktivitätsfeed“ in diesem Handbuch.

G: Erfolge

Sehen Sie sich die Erfolge an, die Sie verdient haben, und die, die Sie bald verdienen können. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Mein Menü“ -> „Mein Profil“.



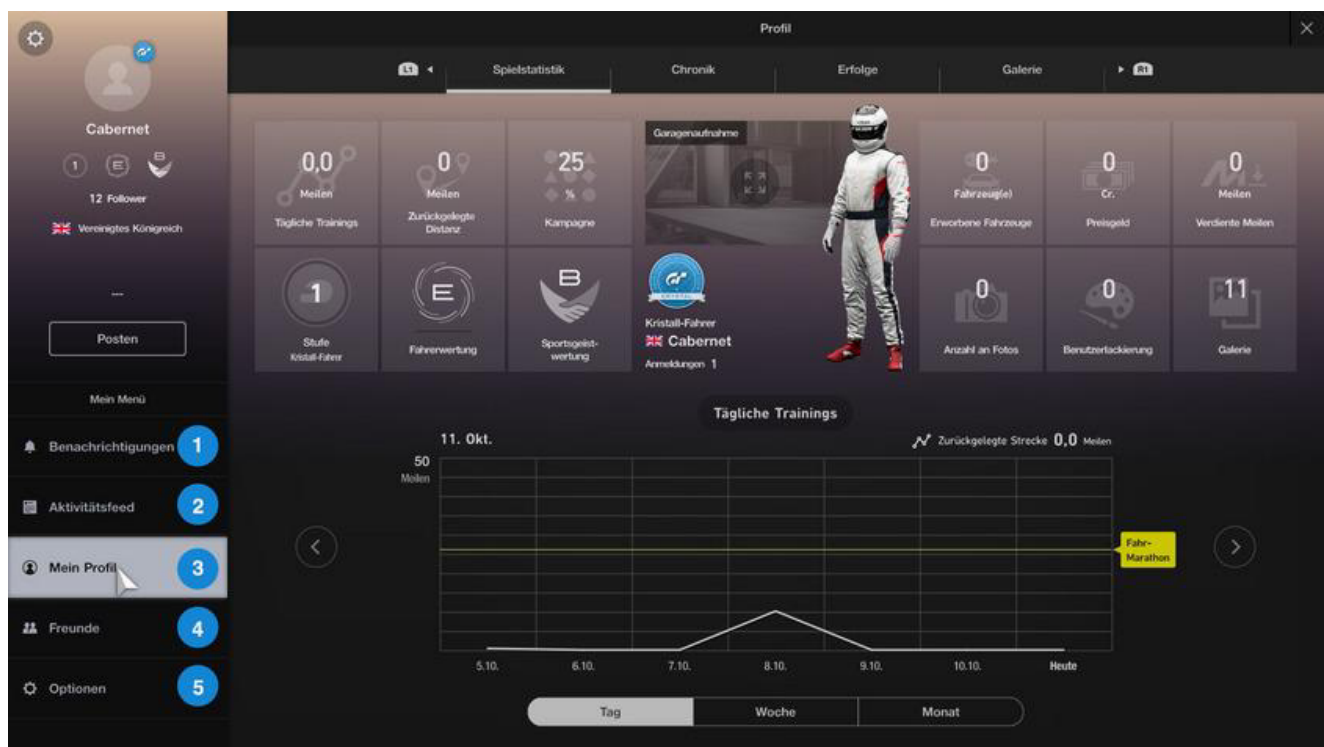
© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Funktionen von Mein Menü

Sie können „Mein Menü“ öffnen, indem Sie innerhalb des GT-Menüs den Eintrag „Mein Menü“ auswählen oder in einem beliebigen Spielmodus die OPTIONS-Taste drücken.

Auf der linken Seite der „Mein Menü“-Anzeige stehen folgende Optionen zur Auswahl:



1 Benachrichtigungen

Zeigen Sie Benachrichtigungen aus Gran Turismo™ Sport an.

2 Aktivitätsfeed

Sehen Sie sich Ihre eigenen oder die Aktivitäten Ihrer Freunde in chronologischer Reihenfolge an. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Mein Menü“ -> „Aktivitätsfeed“ in diesem Handbuch.

3 Mein Profil

Sehen Sie sich Ihre Statistiken und Erfolge an sowie eine Übersicht über Ihre Aktivitäten. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Mein Menü“ -> „Mein Profil“ in diesem Handbuch.

4 Freunde

ONLINE-HANDBUCH

diesem Handbuch.

5 Optionen

Sehen Sie sich das Optionen-Menü an. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Optionen“ in diesem Handbuch.

Profileinstellungen

Auf der linken Seite der „Mein Menü“-Anzeige wird Ihr Profil angezeigt. Hier können die folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- ① Wählen Sie das Symbol oben links, um die Profileinstellungen zu öffnen. Zu den Einstellungen, die angepasst werden können, gehören Ihre Designfarbe, Ihre „Über mich“-Vorstellung und der Inhalt Ihrer Begrüßung.
- ② Wählen Sie „Posten“, um einen Kommentar zu posten. Mit dieser Funktion können Sie Fragen stellen oder Freunden Mitteilungen senden. Kommentare werden im Rahmen Ihres Aktivitätsfeeds und Ihrer Chronik angezeigt.
- ③ Wenn Sie die Details eines von einem anderen Spieler geteilten Inhalts überprüfen, erscheint das Profil dieses Spielers auf der linken Bildschirmseite. Sehen Sie sich unter „Profil“ weitere Informationen an. Wählen Sie „Folgen“, wenn Sie diesem Spieler folgen möchten.

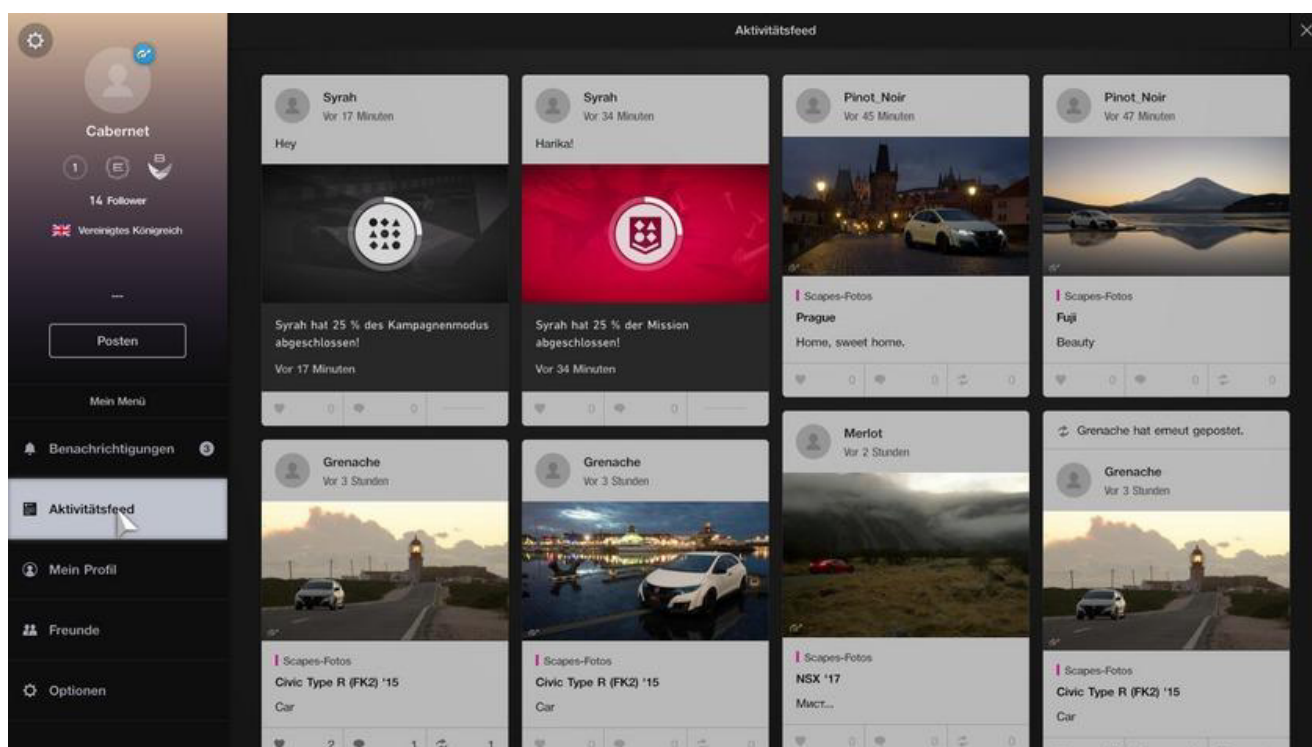


© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Aktivitätsfeed

Der Aktivitätsfeed zeigt sowohl Ihre eigene als auch die Aktivitäten Ihrer Freunde in chronologischer Reihenfolge an. Sie können jede individuelle Aktivität „ liken“, teilen oder kommentieren.



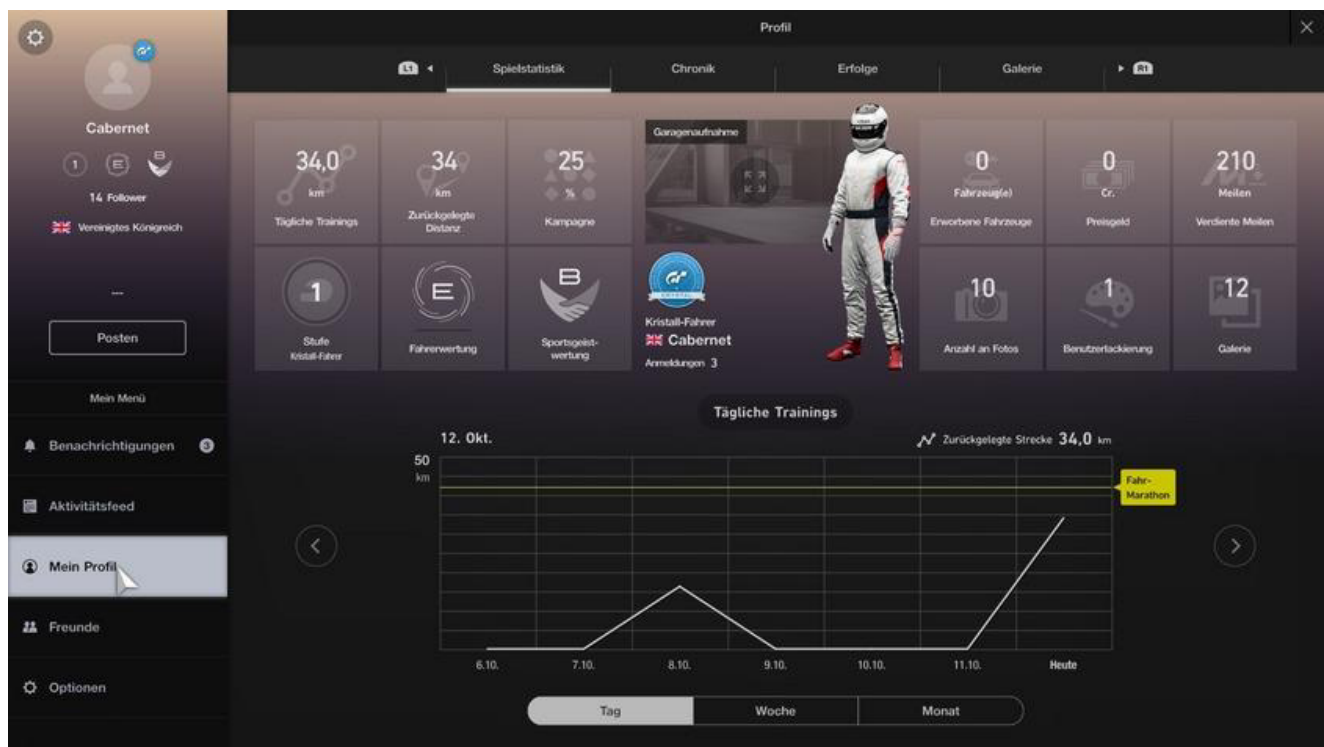
Wählen Sie eine Aktivität, um sich zusätzliche Informationen darüber anzusehen. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Entdecken“ -> „Entdecken-Funktionen“ in diesem Handbuch.

ONLINE-HANDBUCH

Mein Profil

Unter „Mein Profil“ wird alles aufgezeichnet, was Sie innerhalb des Spiels tun. Durch Wechseln innerhalb der Reiter am oberen Bildschirmrand können die folgenden Informationen angezeigt werden:

Statistiken

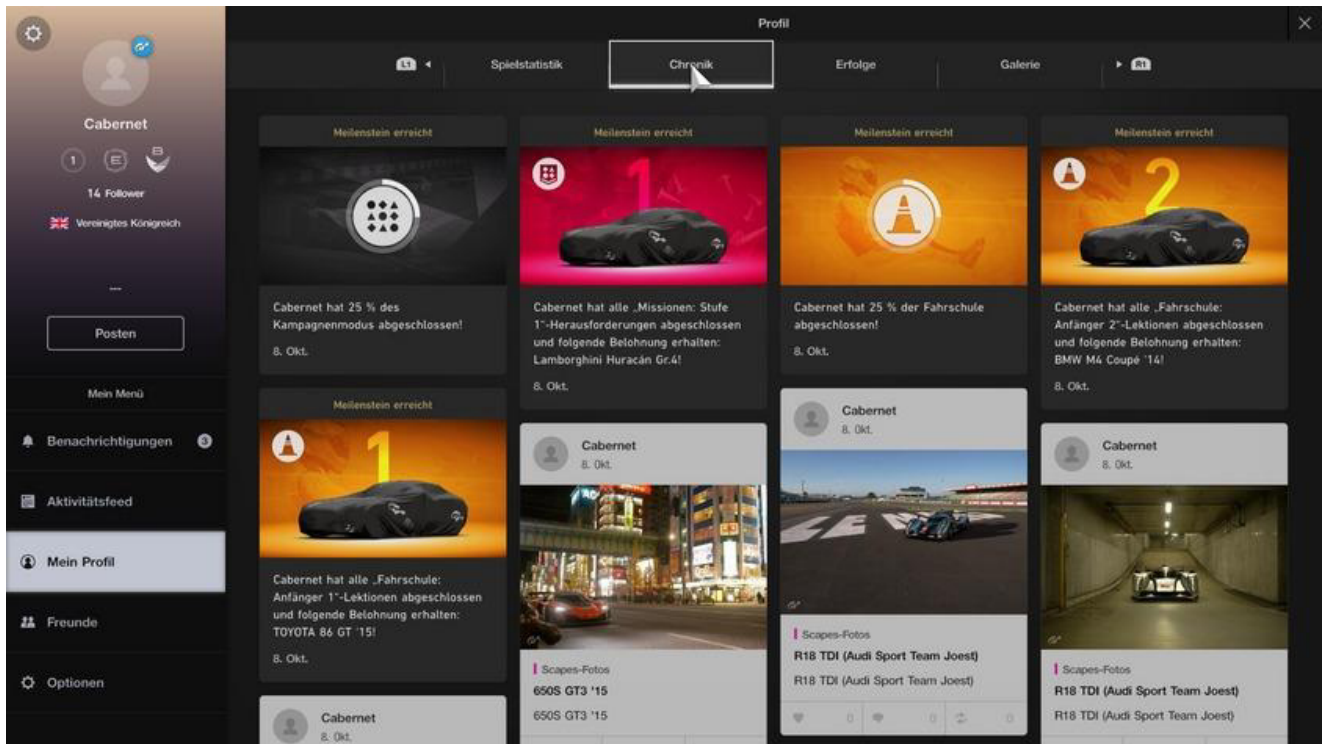


Die folgenden Statistiken werden angezeigt, um Ihren Fortschritt anzugeben:

- Anzahl der abgeschlossenen Fahrmarathons
- Zurückgelegte Distanz
- Kampagnenfortschritt
- Anzahl der erworbenen Fahrzeuge
- Anzahl der Credits
- Anzahl der Meilen
- Stufe
- Fahrerwertung
- Sportsgeistwertung
- Aufgenommene Fotos
- Anzahl der gespeicherten Benutzerlackierungen

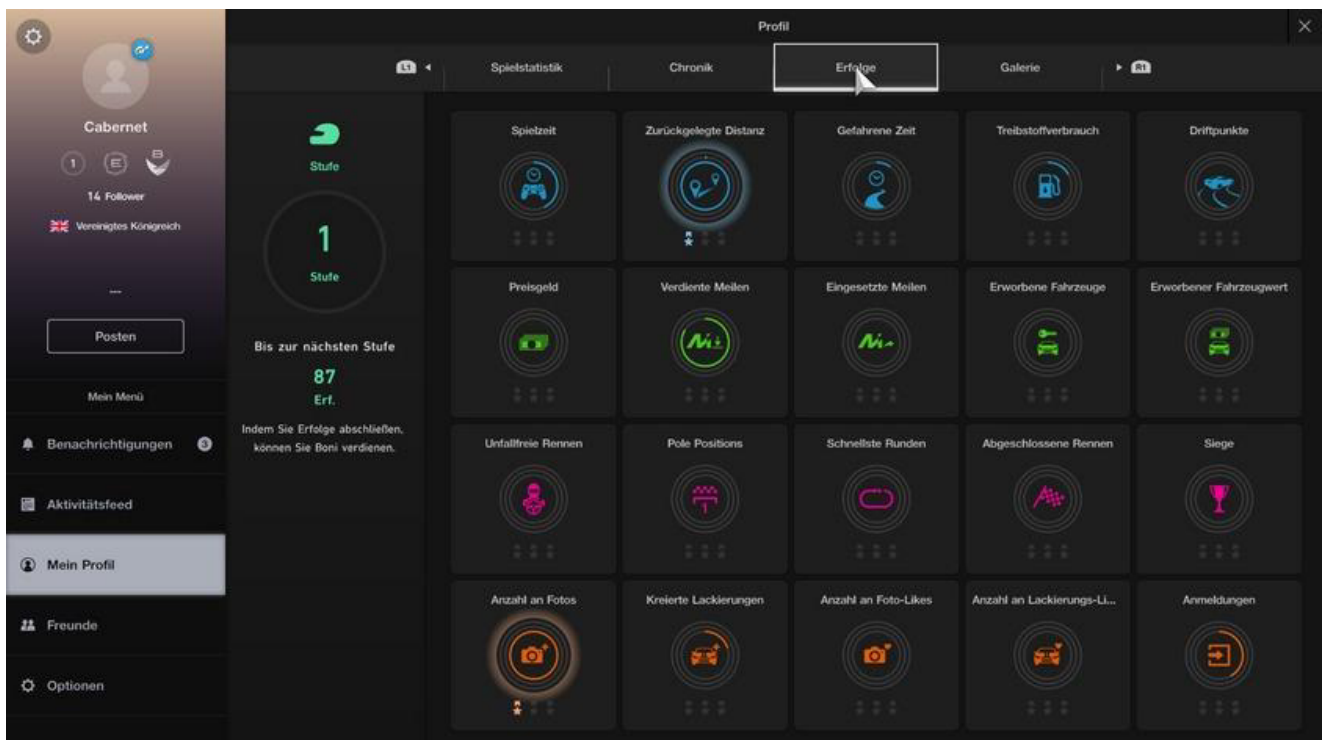
ONLINE-HANDBUCH

Chronik



Sehen Sie sich alle Ihre Aktivitäten in chronologischer Reihenfolge an. Wählen Sie eine Aktivität, um sich mehr Informationen darüber anzusehen. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Mein Menü“ -> „Aktivitätsfeed“ in diesem Handbuch.

Erfolge



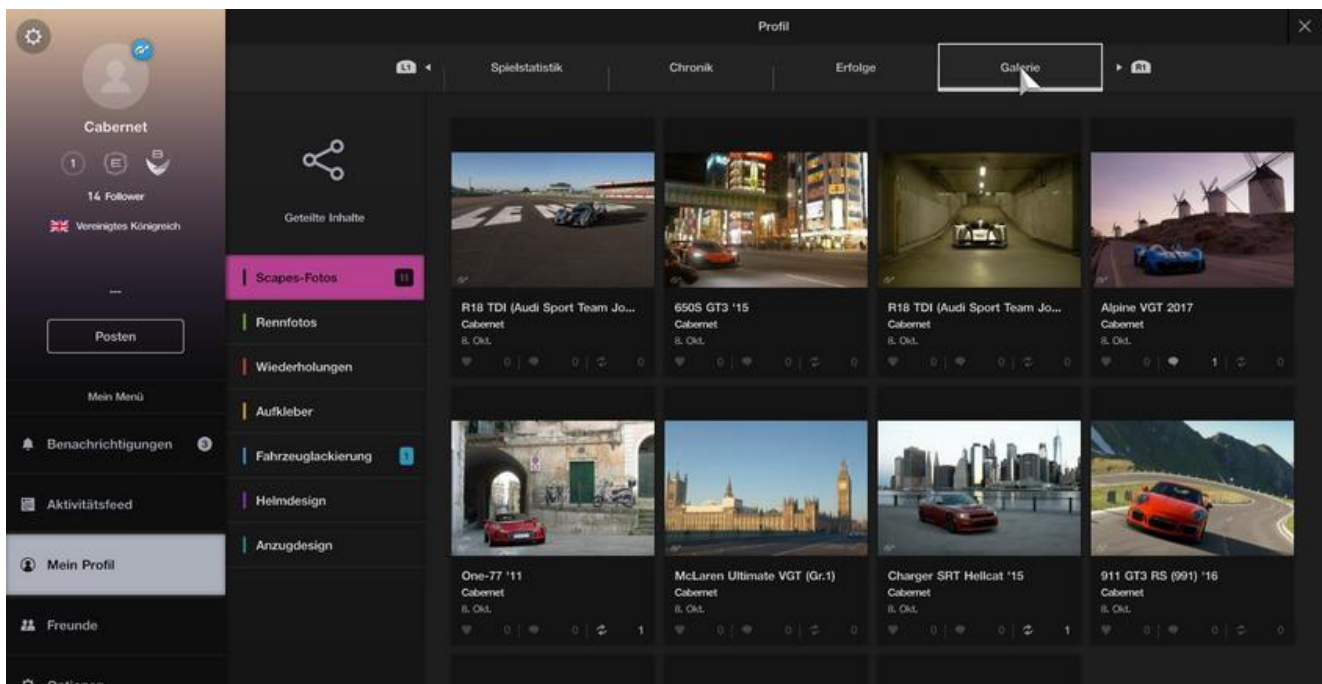
Sehen Sie sich Ihren Fortschritt in den unten aufgelisteten Bereichen an. Für das Erreichen

ONLINE-HANDBUCH

und die Δ -Taste drücken.

- Spielzeit
- Zurückgelegte Distanz
- Gefahrene Zeit
- Treibstoffverbrauch
- Driftpunkte
- Preisgeld
- Verdiente Meilen
- Eingesetzte Meilen
- Erworbene Fahrzeuge
- Erworbener Fahrzeugwert
- Unfallfreie Rennen
- Pole Positions
- Schnellste Runden
- Abgeschlossene Rennen
- Siege
- Anzahl an Fotos
- Kreierte Lackierungen
- Anzahl an Foto-Likes
- Anzahl an Lackierungs-Likes
- Anmeldungen

Galerie



ONLINE-HANDBUCH

Sehen Sie sich eine Liste der Inhalte an, die Sie online geteilt haben – einschließlich Scapes, Fotos, Wiederholungen, Fahrzeuglackierungen und mehr. Wählen Sie auf der rechten Seite Ihrer Profilanzeige eine Inhaltekategorie, um eine Liste mit entsprechenden Inhalten anzuzeigen.

Auf der Liste werden die folgenden Informationen zu den einzelnen Inhalten angegeben:

- Anzahl an Likes
- Anzahl Kommentare
- Wie oft geteilt

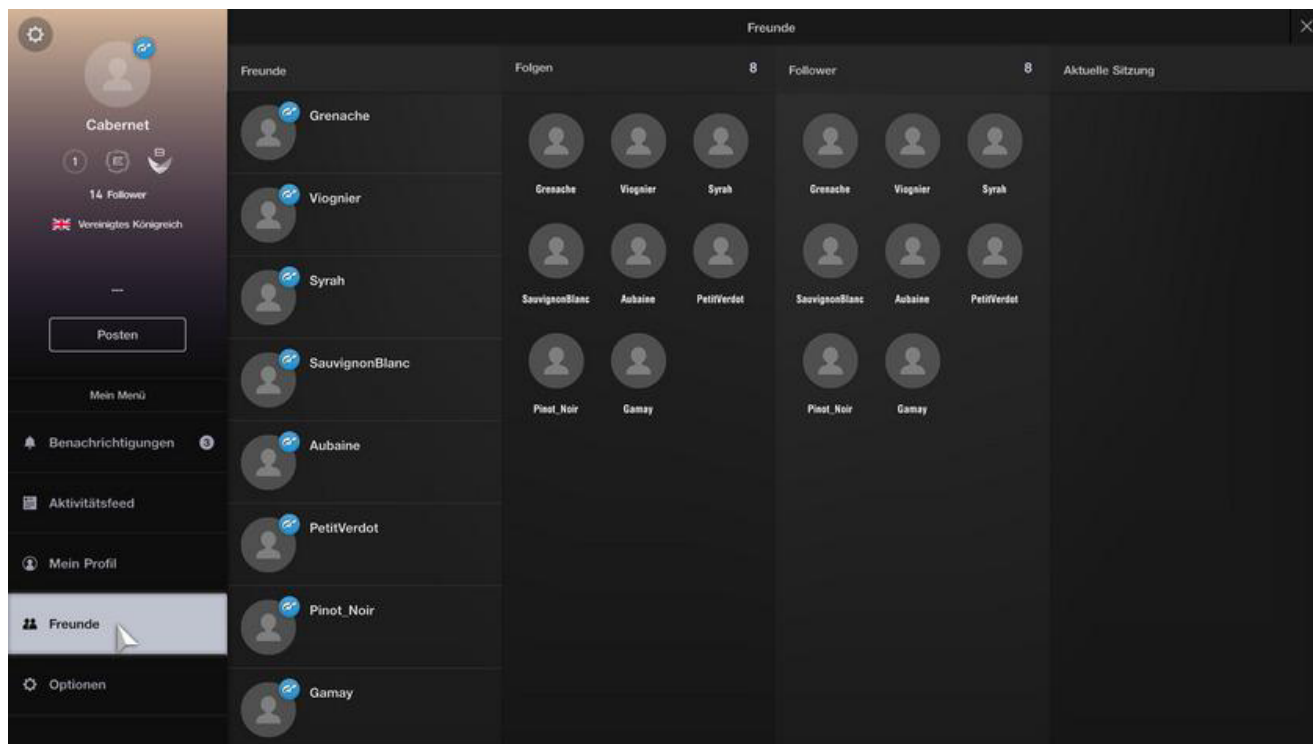
Wählen Sie ein Scapes-Foto, Rennfoto, eine Fahrzeuglackierung oder einen anderen Inhalt aus, um sich weitere Informationen darüber anzusehen. Sie können die Inhalte auch liken, teilen oder mit einem Lesezeichen versehen – außerdem können Sie den Inhalt auch kommentieren. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Meine Sammlung“ -> „Funktionen von Meine Sammlung“ in diesem Handbuch.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Freunde



Sehen Sie sich eine Liste Ihrer Freunde und der Spieler an, denen Sie folgen. Die folgenden Informationen sind verfügbar:

- Freunde: Zeigt eine Liste Ihrer Freunde an.
- Folgen: Zeigt eine Liste der Spieler an, denen Sie folgen.
- Follower: Zeigt eine Liste der Spieler an, die Ihnen folgen.
- Aktuelle Sitzung: Zeigt eine Liste der Personen an, die an der aktuellen Sitzung (Lobby oder Sportmodus) teilnehmen – einschließlich der Mitglieder, die nicht mit Ihnen befreundet sind.

Wählen Sie einen Freund oder einen anderen Spieler, dessen Profil Sie sich ansehen möchten. Wählen Sie „Profil“, um sich das PlayStation™Network-Profil der betreffenden Person anzusehen. Wenn Sie dieser Person folgen möchten, wählen Sie „Folgen“.

ONLINE-HANDBUCH

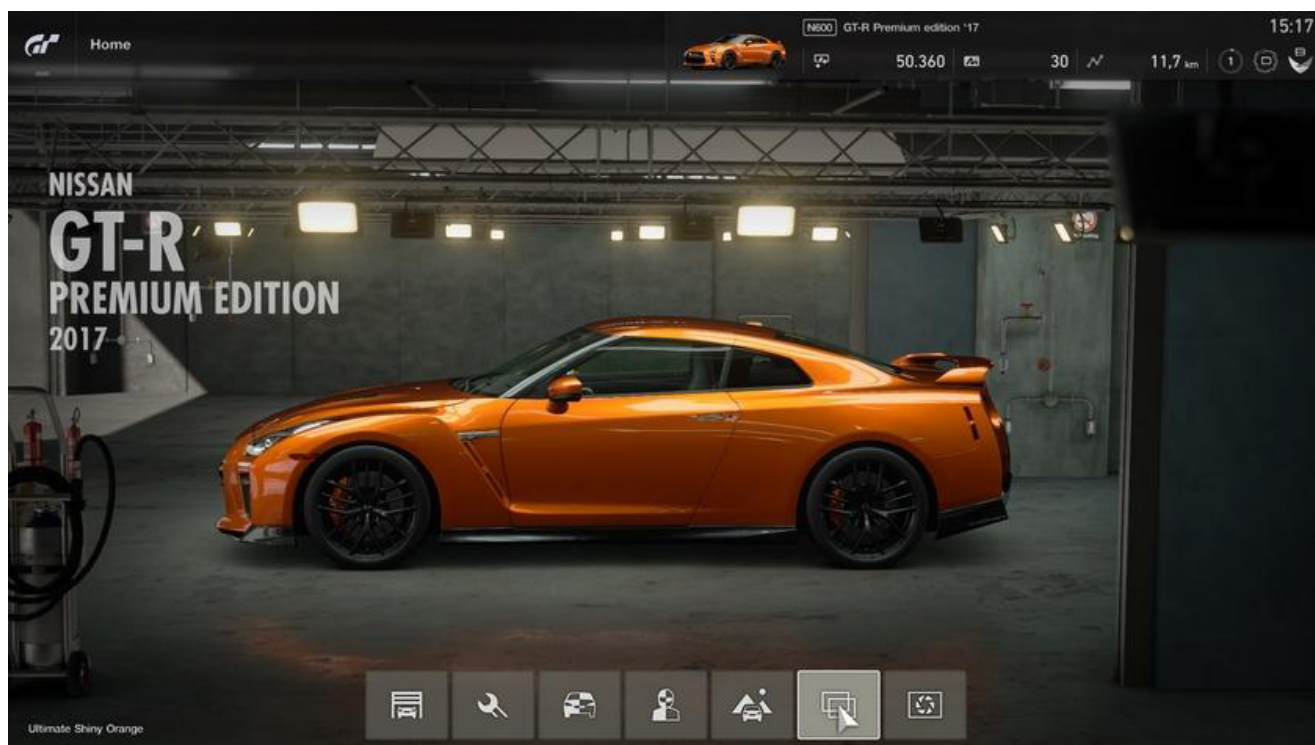


© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Home-Funktionen

Unter „Home“ werden Ihre Fahrzeuge gespeichert und verwaltet. Hier können Sie Ihr aktuelles Fahrzeug wechseln, Einstellungen anpassen und Ihre Lackierung oder Ihre Fahrerausrüstung ändern.



Wenn Sie auf der Startseite „Home“ auswählen, werden die folgenden Optionen angezeigt:

- Garage

Hier können Sie Ihr aktuelles Fahrzeug wechseln. Außerdem können Sie die Einstellungen für Autos in Ihrem Besitz anpassen und Autos, die Sie nicht mehr brauchen, verkaufen. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Home“ -> „Fahrzeuge wechseln“ in diesem Handbuch.

- Fahrzeugeinstellungen

Passen Sie die Einstellungen für Ihr aktuelles Fahrzeug an. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Fahrzeugeinstellungen“ in diesem Handbuch.

- Fahrzeuglackierung ändern

Ändern Sie die Lackierung (das Aussehen) Ihres aktuellen Fahrzeugs.

- Fahrerausrüstung wechseln

Wechseln Sie Ihren Helm und Rennanzug ebenso wie Ihre Profilhaltung.

ONLINE-HANDBUCH

Sehen Sie sich Filme Ihres aktuellen Fahrzeugs an und lesen Sie eine Beschreibung dazu.

- Hintergrund ändern

Verändern Sie die Garage, die als Ihr Hintergrund erscheint.

- Garagenaufnahme

Machen Sie ein Foto von Ihrer aktuellen Garage. Diese Fotos werden in „Mein Profil“ geteilt.



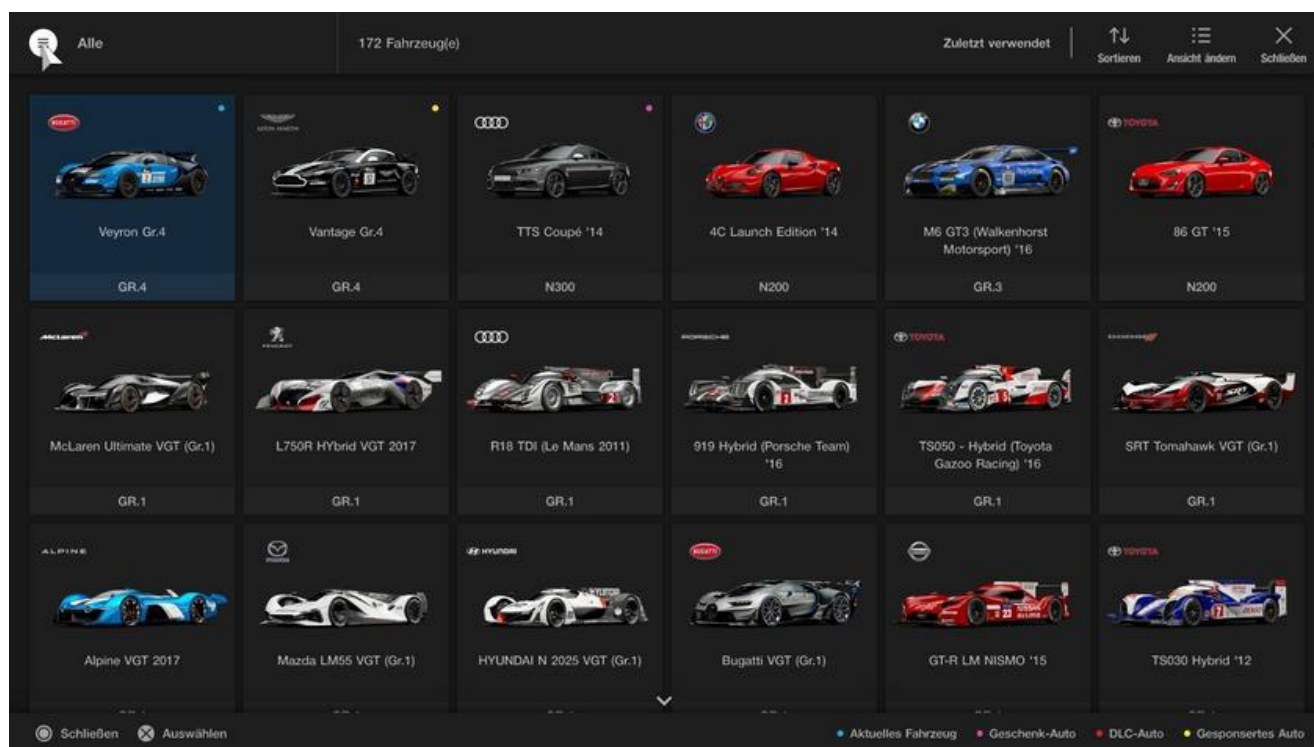
© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Fahrzeuge wechseln

Wählen Sie innerhalb des Home-Bildschirms „Garage“ aus, um eine Liste der Fahrzeuge in Ihrer Garage aufzurufen. Ihr aktuelles Fahrzeug ist mit einem blauen Punkt gekennzeichnet. Fahrzeuge, die Sie über herunterladbare Inhalte erhalten haben, sind mit einem roten, geschenkte Fahrzeuge mit einem rosafarbenen und geliehene Fahrzeuge mit einem gelben Punkt gekennzeichnet.

Es folgt eine Liste mit den in der Fahrzeugliste angezeigten Informationen und den Operationen, die hier ausgeführt werden können.



1 Suchparameter

Auf die Fahrzeugliste können diverse Suchparameter verwendet werden, die Ihnen helfen sollen, das Fahrzeug zu finden, das Sie suchen. Zu den verfügbaren Suchparametern gehören: „Alle“, „Nach Hersteller auswählen“, „Nach Land/Region auswählen“ und „Nach Kategorie auswählen“.

2 Gesamtanzahl der Fahrzeuge in Ihrer Garage

3 Listenreihenfolge

ONLINE-HANDBUCH

dem Symbol angezeigt.

4 Ansicht ändern

Ändern Sie die Listenansicht. Die Liste kann mit Miniaturansichten angezeigt werden oder ausschließlich mit Text.

Ein Fahrzeug auswählen

Lamborghini GR.3
Huracán GT3 '15

Eigenschaften

Hersteller	Lamborghini	Hubraum	5.204 cm³
Land/Region	Italien	Länge	4.458 mm
Kategorie	GR.3	Breite	2.050 mm
Max. Leistung	430 kW bei 8.000 U/min	Höhe	1.130 mm
Max. Drehmoment	580,1 Nm bei 6.500 U/min	Gewicht	1.230 kg
Antrieb	MR	Jahr	2015
Ansaugung	SGM		

Leistung

Max. Geschw.	6,9
Beschleunigung	6,0
Bremsen	4,0
Kurvenverhalten	4,0
Stabilität	5,5

Status

Zurückgelegte Strecke	---
Änderungen	---
Anzahl an Rennen	---
Anzahl Siege	---

Fahrzeug wechseln **Fahrzeugeinstellungen** **Verkaufen**

Wählen Sie das Auto aus, das Sie fahren möchten, um die „Fahrzeug wechseln“-Anzeige aufzurufen. In dieser Anzeige werden zahlreiche Informationen aufgeführt – einschließlich der Spezifikationen des Fahrzeugs, seiner Leistung und seines Status. Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:

- **Fahrzeug wechseln:** Legen Sie dieses Auto als Ihr aktuelles Fahrzeug fest.
- **Fahrzeugeinstellungen:** Passen Sie die Einstellungen dieses Autos an. Weitere Details erhalten Sie im Abschnitt „Fahrzeugeinstellungen“ in diesem Handbuch.
- **Verkaufen:** Verkaufen Sie dieses Fahrzeug. Der Verkaufspreis wird automatisch berechnet und auf der Bestätigungsanzeige angezeigt. Einige Fahrzeuge können nicht verkauft werden.

ONLINE-HANDBUCH

© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

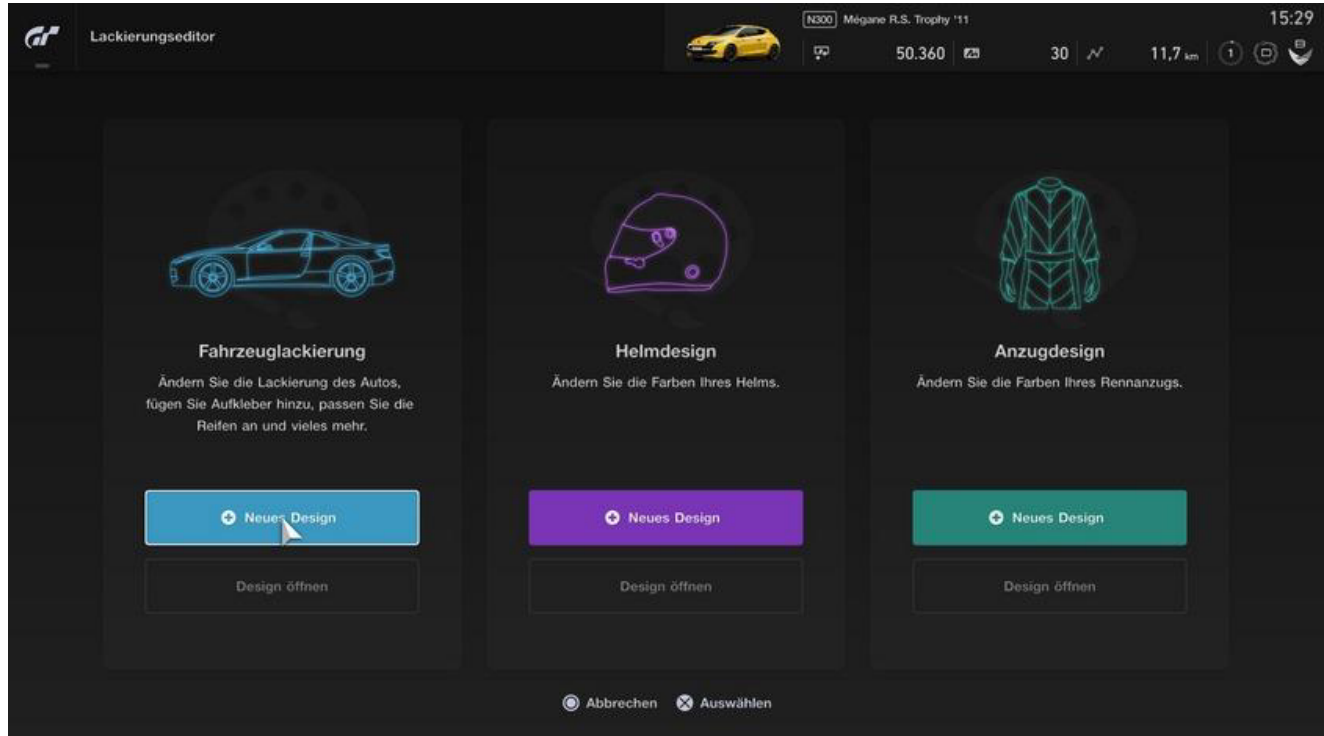
Funktionen des Lackierungseditors

Der Lackierungseditor

Die Farben und Aufkleber, die auf Rennwagen und Kleidung eines Rennteams angebracht werden, nennt man „Lackierung“. Im „Lackierungseditor“ können Sie die Farben Ihrer Fahrzeuge verändern und Aufkleber anbringen, um auf diese Weise Ihre eigene, einzigartige Lackierung zu erstellen. Außerdem können Sie die Farbe Ihres Helms und Ihres Rennanzugs ändern.

Um den Lackierungseditor zu starten, wählen Sie innerhalb des linken Funktionsmenüs der Startseite den Eintrag „Lackierungseditor“ aus.

Startseite

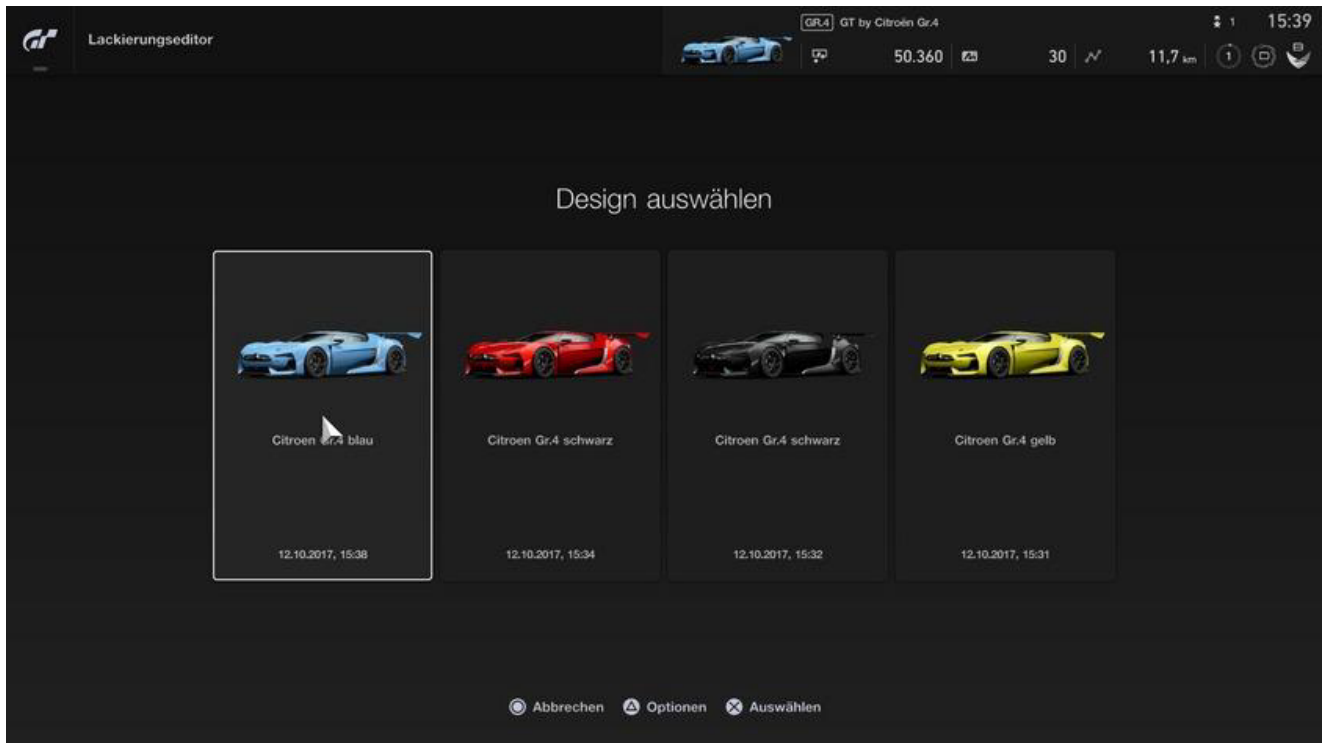


Auf der Startseite des Lackierungseditors können Sie die Art der Lackierung auswählen, die Sie kreieren möchten. Wählen Sie zwischen „Fahrzeuglackierung“, „Helmdesign“ und „Anzugdesign“ aus. Die Bearbeitung der Lackierung von Helm und Rennanzug wird freigeschaltet, wenn Sie Fahrerstufe 5 erreicht haben.

ONLINE-HANDBUCH

bestehendes Lackierungsdesign bearbeiten möchten, wählen Sie bitte „Design öffnen“.

„Design auswählen“-Anzeige



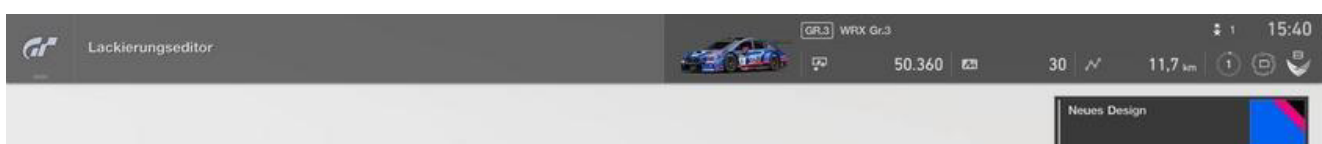
Wenn Sie „Design öffnen“ ausgewählt haben, werden sämtliche bereits bestehenden Lackierungsdaten für Ihr aktuelles Fahrzeug angezeigt. Bitte wählen Sie die Lackierung, die Sie bearbeiten möchten. Drücken Sie die Δ -Taste, wenn der Cursor auf eine bestehende Lackierungsdatei zeigt, um die folgenden Optionen anzeigen zu lassen.

- Löschen: Löschen Sie die Lackierung.
- Duplizieren: Duplizieren Sie die Lackierung. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie eine alternative Lackierung erstellen möchten, die auf dieser basiert.

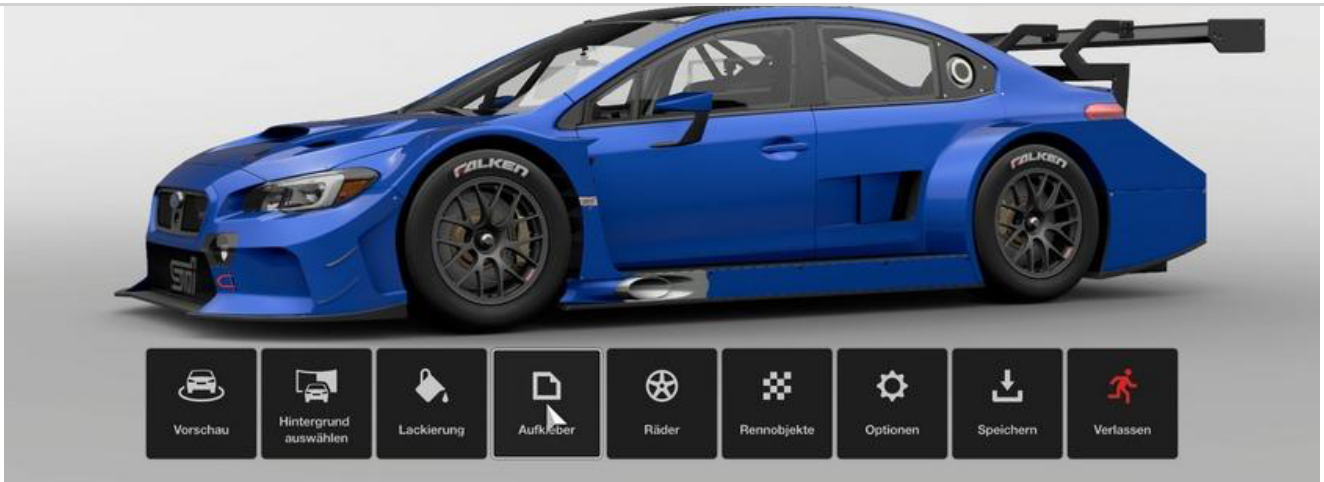
Menüanzeige

Hier verwenden wir eine Fahrzeuglackierung als Beispiel. Legen Sie das Fahrzeug, das Sie bearbeiten möchten, als Ihr aktuelles Fahrzeug fest und wählen Sie unter „Fahrzeuglackierung“ den Eintrag „Neues Design“ aus. Die Menüanzeige erscheint. Hier können Sie wählen, welchen Aspekt des Fahrzeugs Sie bearbeiten möchten.

Im unteren Teil der Menüanzeige haben Sie die folgenden Optionen.



ONLINE-HANDBUCH



- **Vorschau:** Eine Vollbildvorschau Ihrer vorgenommenen Änderungen. Drehen Sie das Fahrzeug mit dem rechten Stick frei und kontrollieren Sie mit L2 und R2 den Zoomfaktor. Halten Sie die R1-Taste gedrückt, um die Kamera mit dem linken Stick zu bewegen.
- **Hintergrund auswählen:** Stellen Sie den Hintergrund der Menüanzeige auf „Weiß“, „Schwarz“ oder „Draußen“.
- **Lackierung:** Lackieren Sie die Fahrzeugkarosserie. Weitere Details finden Sie unter „Lackierungseditor“ > „Lackierung“ innerhalb dieser Anleitung.
- **Aufkleber:** Bringen Sie Aufkleber an der Fahrzeugkarosserie an. Weitere Details finden Sie unter dem Eintrag „Lackierungseditor“ > „Aufkleber anbringen“ innerhalb dieser Anleitung.
- **Räder:** Wechseln Sie die Räder. Weitere Details finden Sie unter „Lackierungseditor“ > „Räder/Rennobjekte verändern“ innerhalb dieser Anleitung.
- **Rennobjekte:** Bringen Sie Objekte für Rennwagen wie die „Fahrzeugnummer“, „Fensteraufkleber“, „Fahrername“ und „Leuchtenabdeckungen“ an. Je nach Fahrzeugmodell können einzelne Objekte nicht angebracht werden. Weitere Details finden Sie unter „Lackierungseditor“ > „Räder/Rennobjekte verändern“ innerhalb dieser Anleitung.
- **Optionen:** Legen Sie die Kameradrehung (horizontal/vertikal), die Standard-Projektionsmethode für Aufkleber und den Standard-Hintergrund fest.
- **Speichern:** Speichern Sie das aktuelle Lackierungsdesign. Beim Speichern können Sie einen Namen für das Design und eine Benutzer-Farbkarte angeben.

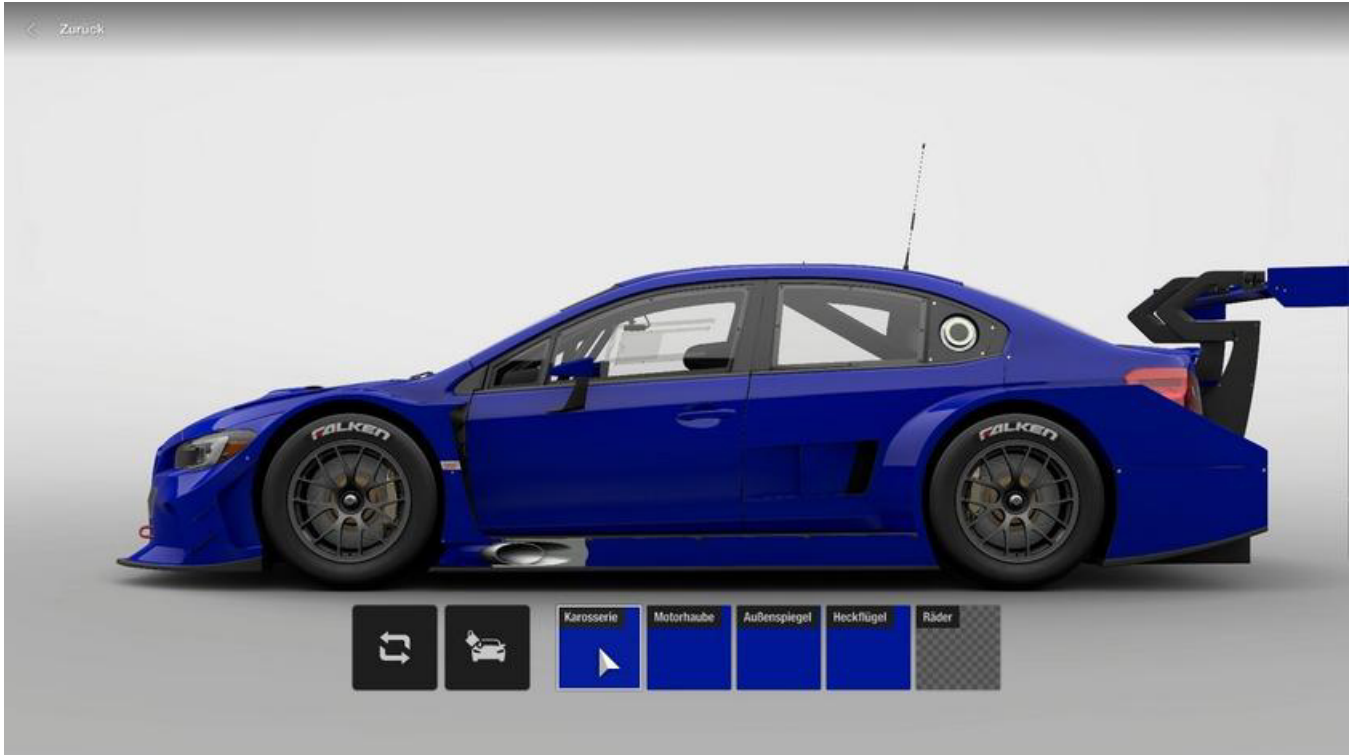
ONLINE-HANDBUCH



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

Lackierung

Lackieren



Um die Fahrzeugkarosserie zu lackieren, wählen Sie innerhalb der Menüanzeige „Lackierung“ aus.

Anschließend können Sie die gesamte Karosserie lackieren, indem Sie „Alles lackieren“ auswählen, oder mit „Räder lackieren“ nur die Räder lackieren. Nachdem Sie das gesamte Fahrzeug lackiert haben, können Sie verschiedene Teile für eine individuelle Lackierung auswählen: die Karosserie, die Motorhaube, die Außenspiegel und den Heckflügel. Durch Auswählen von „Farben zurücksetzen“ können Sie auch die Karosserie auf die Standardfarbe zurücksetzen.

Alles lackieren

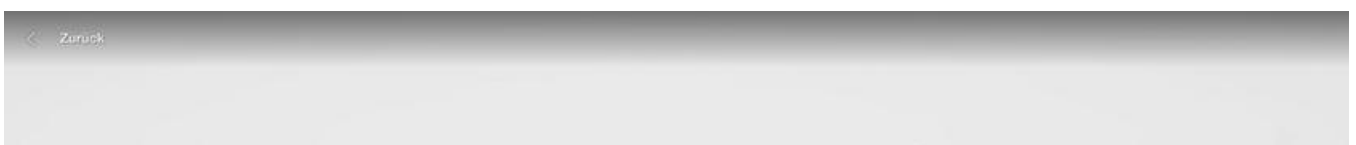
Wählen Sie „Alles lackieren“, wenn Sie die gesamte Fahrzeugkarosserie lackieren möchten. Im unteren Teil der Anzeige werden die folgenden Hilfsmittel für die Farbauswahl angezeigt:

① Farbe auswählen

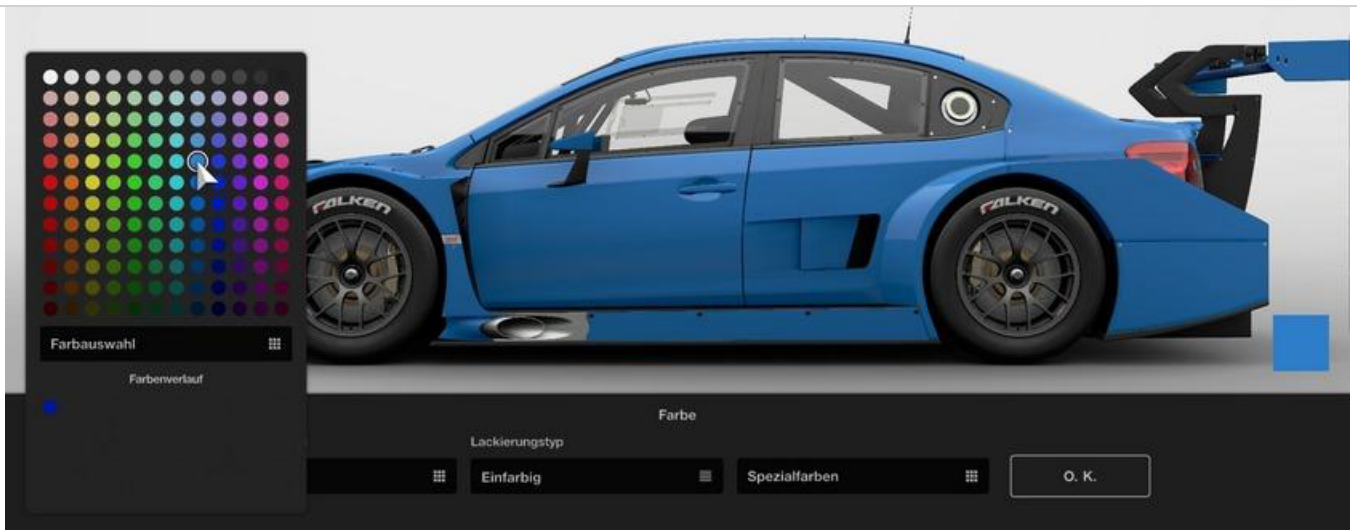
Zeigt die Farbpalette für die Farbauswahl an.

• Farbpalette

Um die Farbe an der Karosserie anzubringen, müssen Sie Ihre gewünschte Farbe in der Farbauswahl wählen. Im unteren Bereich der Farbpalette unter „Farbenverlauf“ werden auch bereits verwendete Farben angezeigt. Nutzen Sie diese Funktion, um schnell auf bereits verwendete Farben zuzugreifen.

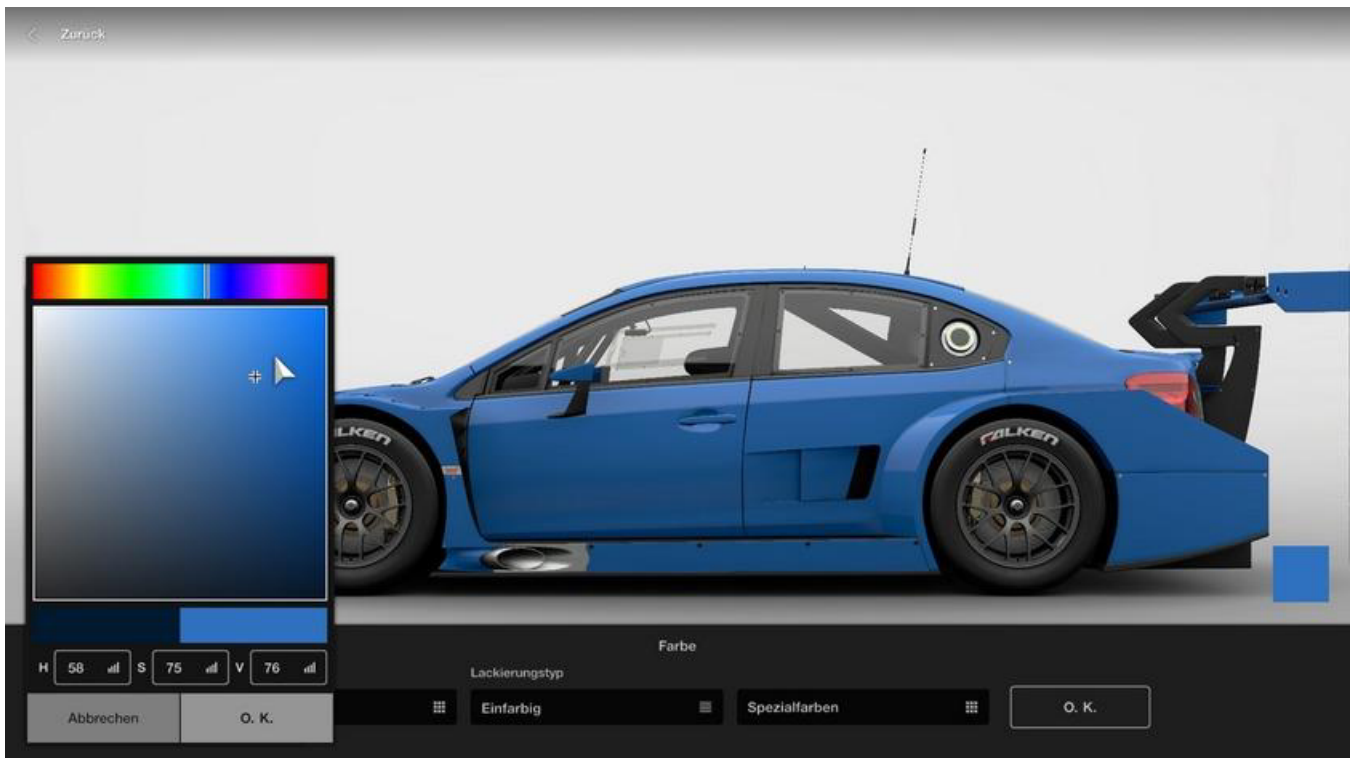


ONLINE-HANDBUCH



• Farbauswahl

Wählen Sie innerhalb der Farbpalette den Eintrag „Farbauswahl“, um die Farbauswahl anzeigen zu lassen. Mithilfe der Farbauswahl können Sie leichte Farbnuancen wählen. Wählen Sie „Farbauswahl“ aus und bewegen Sie den Cursor mit dem linken Stick über den Balken der Farbskala und drücken Sie anschließend die X-Taste, um den markierten Farbtön auszuwählen.

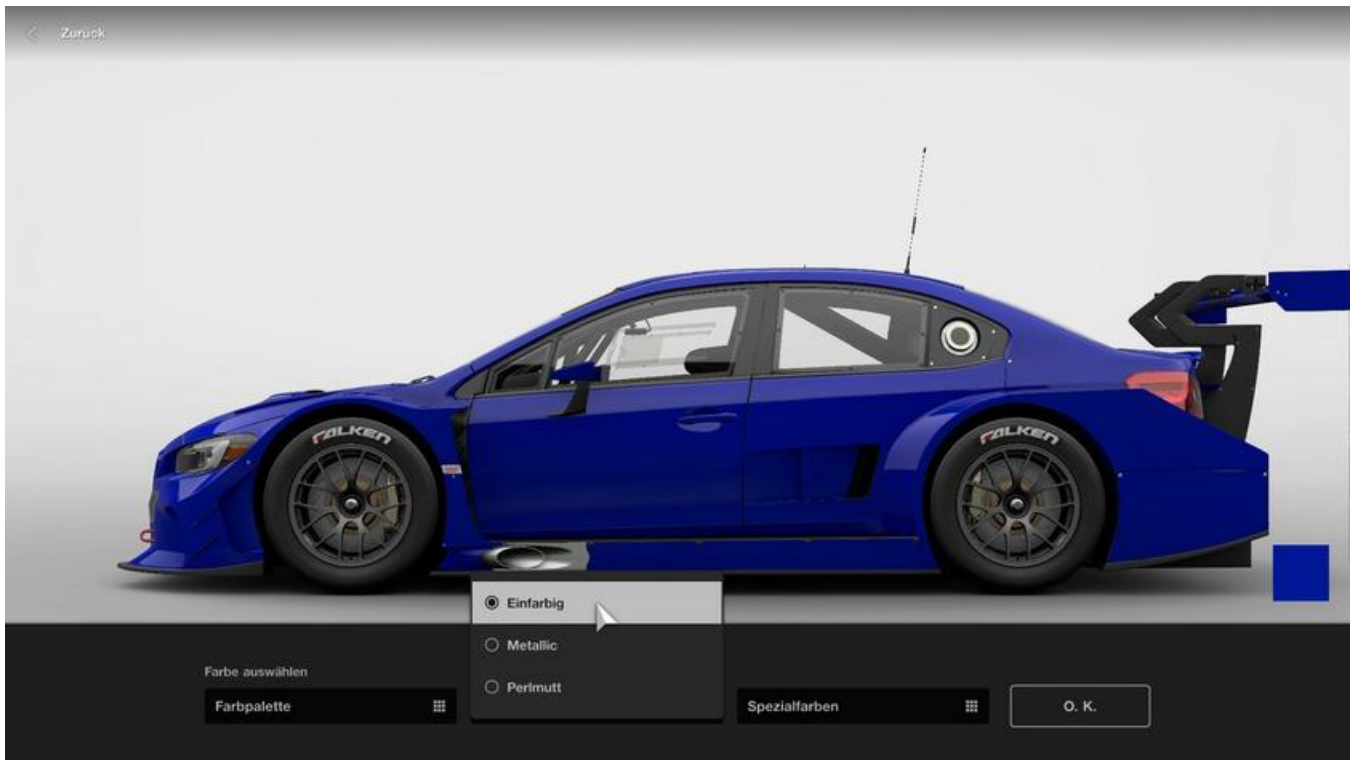


Nachdem Sie den Farbtön ausgewählt haben, erscheint unter dem Balken der Farbskala der Farbgradient für diesen Farbtön. Der obere rechte Bereich des Farbgradienten weist eine hohe Sättigung und Helligkeit auf – je weiter Sie nach unten links kommen, desto mehr nehmen Sättigung und Helligkeit ab. Bewegen Sie den Cursor mithilfe des linken Sticks über den Farbgradienten und drücken Sie die X-Taste, um die gewünschten Sättigungs- und Helligkeitsstufen auszuwählen. Sobald Sie mit der Farbe zufrieden sind, wählen Sie „O. K.“ aus.

Sie können auch die HSV-Werte direkt in die Farbauswahl eingeben, um eine Farbe zu bestimmen. Passen Sie innerhalb des Farbauswahl-Bedienfelds die einzelnen Schieberegler für „H“- „S“- und „V“-Wert an und wählen Sie „O. K.“ aus, um die Farbe zu bestätigen.

Nachdem Sie die Farbauswahl geschlossen und wieder geöffnet haben, wird die derzeit eingestellte Farbe unter dem

② Lackierungstyp



Wählen Sie einen Lackierungstyp. Hierfür stehen Ihnen drei Optionen zur Auswahl.

- Einfarbig: Lackierung ohne Metallic- oder Perlmutter-Elemente.
- Metallic: Lackierung mit Aluminium-Pigmenten, die ihr ein glitzerndes, reflektierendes Aussehen verleihen.
- Perlmutter: Die Farbe enthält Mica-Pulver, wodurch sie einen perlmuttartigen Glanz erhält.

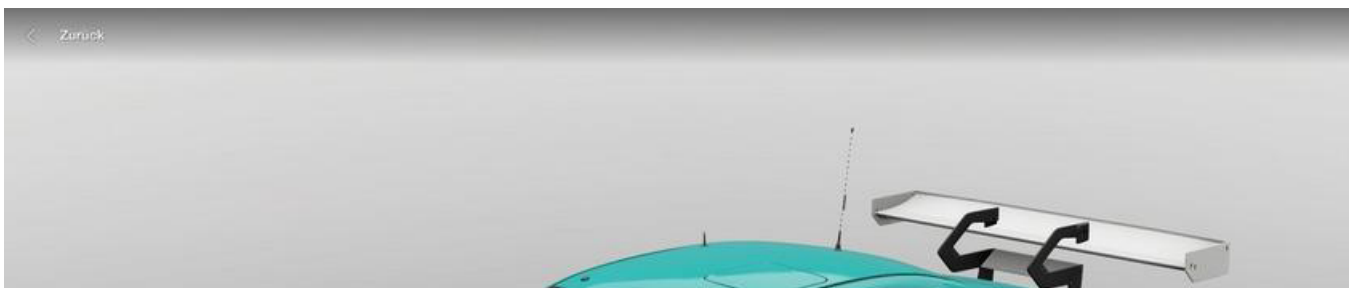
• Spezialfarben

Hier finden Sie Farben mit anderen Eigenschaften (wie z. B. Glanz- oder Matt-Effekten). Spezialfarben können Sie im Meilen-Shop erwerben. Falls Spezialfarben verfügbar sind, werden im unteren Teil der Anzeige Farbproben angezeigt. Wählen Sie eine Farbe, um sie anzuwenden. Bei Verwendung einer Spezialfarbe können Sie keinen Lackierungstyp auswählen.

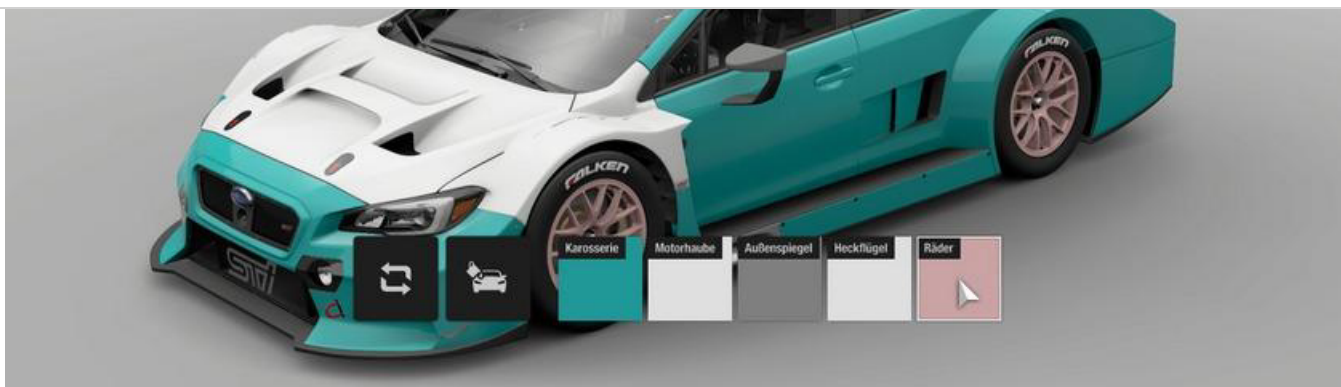
Nachdem Sie unter „Farbe auswählen“ und „Lackierungstyp“ Ihre Auswahl getroffen haben, müssen Sie abschließend „O. K.“ auswählen, um die Lackierung anzuwenden.

Einzelne Teile lackieren (Karosserie/Motorhaube/Außenspiegel/Heckflügel/Sonstiges/Räder)

Sie können auch einzelne Teile der Karosserie lackieren. Wählen Sie innerhalb der Anzeige „Lackierung“ den Teil der Karosserie aus, den Sie lackieren möchten. Nachdem Sie ihn ausgewählt haben, wird dieser Teil des Fahrzeugmodells durch Drücken der R3-Taste hellblau markiert. Mit dieser Funktion können Sie den Bereich bestätigen, der lackiert werden soll. (Je nach Fahrzeugdesign stehen verschiedene Fahrzeugteile zum Lackieren zur Verfügung.)



ONLINE-HANDBUCH



Ansonsten funktioniert das Lackieren einzelner Teile genauso wie „Alles lackieren“. Nachdem Sie unter „Farbe auswählen“ und „Lackierungstyp“ Ihre Auswahl getroffen haben, müssen Sie abschließend „O. K.“ auswählen, um die Lackierung anzuwenden.

Andere sinnvolle Funktionen im Bereich „Lackierung“

Die folgenden Funktionen könnten bei der Lackierung ebenfalls hilfreich sein.

- Rechter Stick: Kamera drehen
- L2-Taste, R2-Taste: Kamera zoomen
- R1-Taste + Linker Stick: Kamera bewegen



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Aufkleber anbringen

Aufkleber

Unter „Aufkleber“ können Sie Streifen und Aufkleber (Sticker) an der Karosserie anbringen. Wählen Sie innerhalb der Menüanzeige den Eintrag „Aufkleber“, um die Bearbeitungsansicht aufzurufen.



Auf der linken Seite der Bearbeitungsansicht werden mögliche „Bearbeitungsbereiche“ aufgeführt. Wählen Sie den Bereich aus, den Sie bearbeiten möchten. (Je nach Fahrzeugdesign stehen verschiedene Bereiche zur Verfügung. Wählen Sie „Sonstiges“ aus, um das Nummernschild zu bearbeiten.) Drücken Sie anschließend die R3-Taste, um den Bereich hellblau zu markieren und den zutreffenden Bereich zu bestätigen.

Im unteren Teil des Bildschirms werden die folgenden, wichtigen Steuerungen angezeigt:

- Richtungstasten: Menüsteuerung
- R1-Taste + Linker Stick: Kameraposition (Bewegen Sie sich parallel zum Fahrzeug zwischen Standpunkten hin und her.)
- Rechter Stick: Kamera drehen (Sehen Sie sich das Fahrzeug aus einem hohen/niedrigen Winkel an.)

ONLINE-HANDBUCH

- R3-Taste: Bearbeitungsbereich prüfen

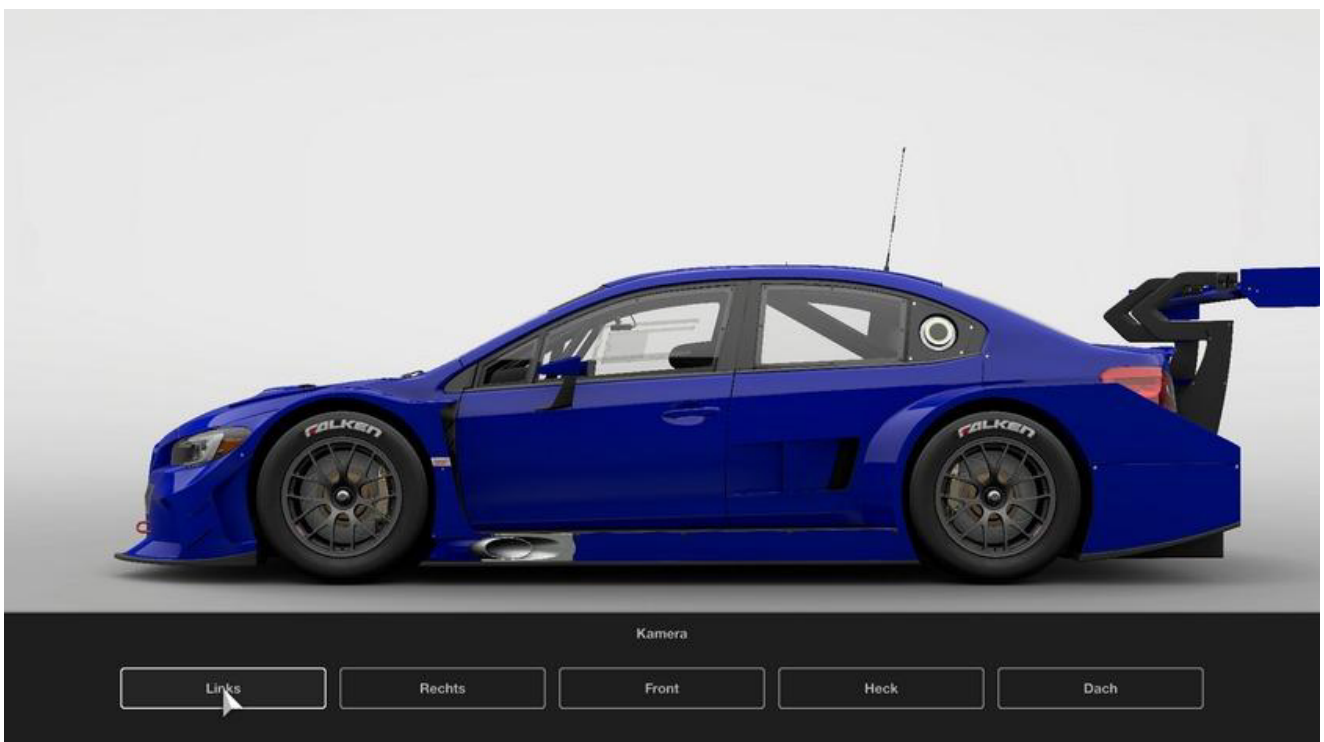
Aufkleberauswahl

Damit Aufkleber z. B. überlappen können, wird für sie ein Schichtensystem verwendet. Wählen Sie aus dem Bedienfeld auf der rechten Seite der Bearbeitungsansicht „Schicht hinzufügen“ aus, um mit der Arbeit an einem Aufkleber zu beginnen.

Für Schichten und Aufkleber gelten die folgenden Regeln:

- Die Anzahl der Schichten, die sich an einer Stelle überlappen können, ist begrenzt.
 - Die Anzahl der Aufkleber, die an einem Fahrzeug angebracht werden können, ist begrenzt.
- (Wird ein Aufkleber an anderer Position oder in einer anderen Schicht wiederverwendet, zählt er für diese Begrenzung nur als ein Aufkleber.)

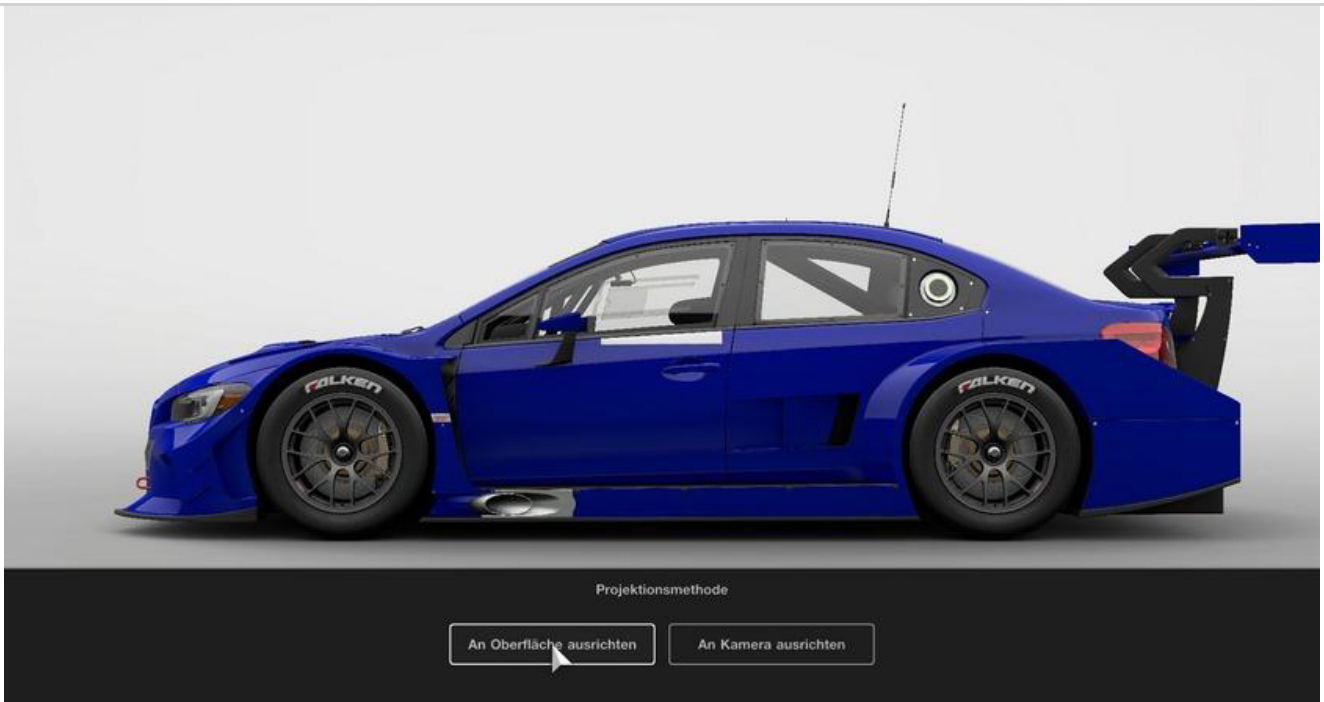
Anschließend folgt die Kameraauswahl. Bitte wählen Sie eine Kamera, die zu dem Bereich passt, in dem Sie den Aufkleber anbringen möchten.



Nachdem Sie eine Kamera ausgewählt haben, gelangen Sie zur Aufkleberauswahl. Hier haben Sie die folgenden Optionen:

- Kamera auswählen: Kehren Sie zur Kameraauswahl zurück
- Projektionsmethode: Wählen Sie das Anwendungsverhalten des Aufklebers aus den

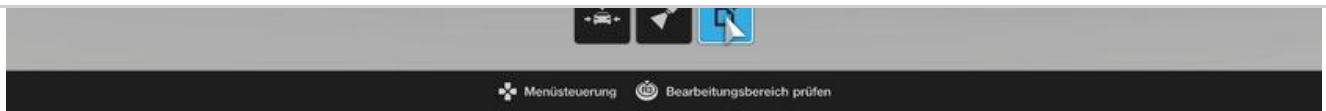
ONLINE-HANDBUCH



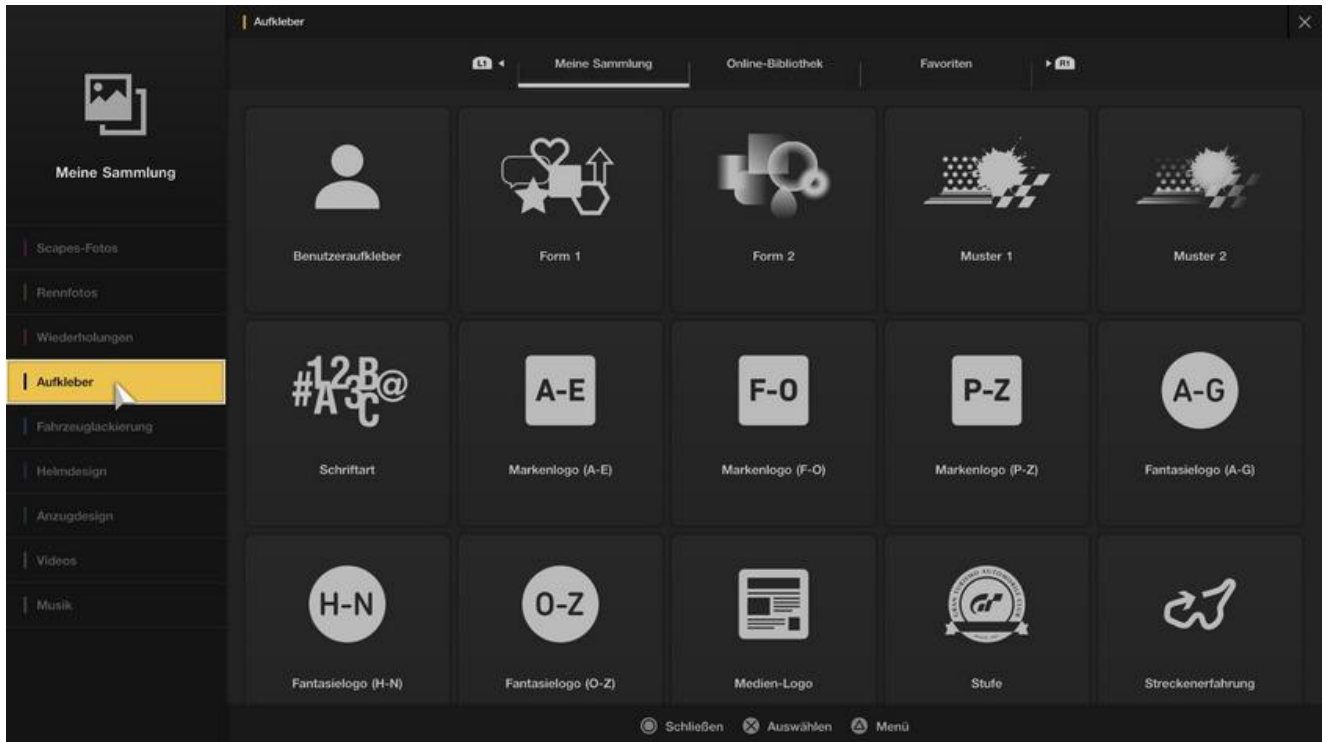
- ① An Oberfläche ausrichten: Der Aufkleber haftet automatisch auf der Oberfläche und zieht die Konturen der Karosserie nach. Eine gute Option, um Dinge wie Logos anzubringen.
- ② An Kamera ausrichten: Wie ein Projektor, der ein Bild an eine Wand wirft, wird der Aufkleber vom aktuellen Blickpunkt auf die Karosserie projiziert. Eine gute Option, um perfekt gerade Streifen zu kreieren, die nicht von den Konturen der Karosserie beeinflusst werden. Nach Auswahl von „An Kamera ausrichten“ stehen folgende Steuerungsmöglichkeiten zur Verfügung:
- L2-Taste/R2-Taste: Zoomen
 - Right Stick: Drehen
 - R1-Taste + Linker Stick: Kamera bewegen
 - L1-Taste + Linker Stick: Aufkleberposition bestimmen
 - Aufkleber auswählen: Öffnet „Meine Sammlung“ für die Auswahl des Aufklebers.



ONLINE-HANDBUCH



Nachdem Sie eine Projektionsmethode ausgewählt haben, gelangen Sie mit „Aufkleber auswählen“ in den Aufkleberbereich von „Meine Sammlung“. Hier finden Sie zahlreiche, nach Kategorie sortierte Aufkleber. Nachdem Sie Ihren gewünschten Aufkleber ausgewählt haben, wird er provisorisch auf der Karosserie platziert.

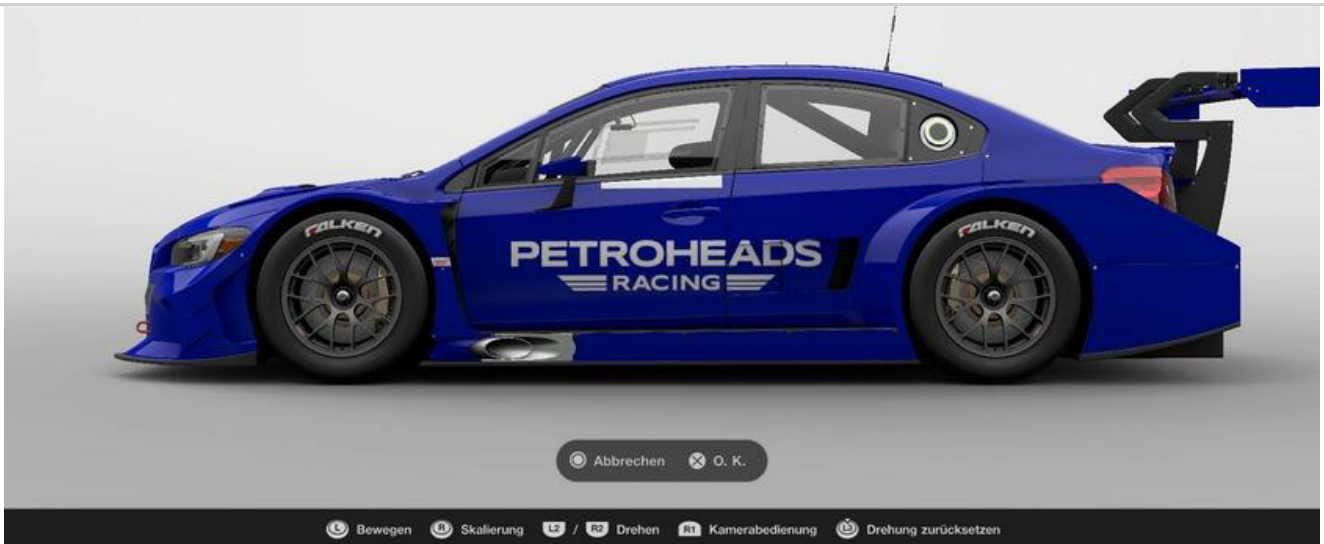


Aufkleberanpassungsanzeige

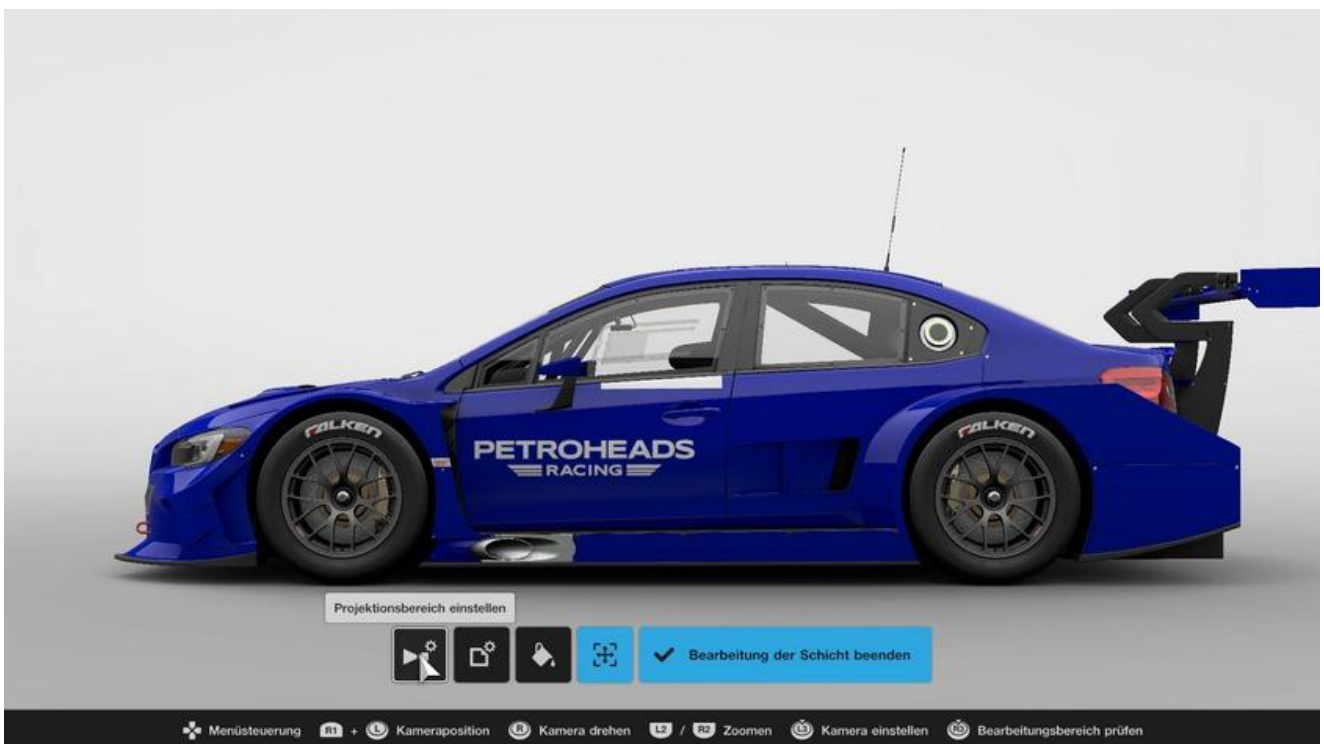
Anschließend erscheint die Aufkleberanpassungsanzeige. Mithilfe der folgenden Steuerungen können Sie Größe und Positionierung des Aufklebers anpassen:

- Linker Stick: Bewegen
- Rechter Stick: Skalierung (Vergrößern/Verkleinern)
- L2-Taste/R2-Taste: Drehen
- L1-Taste: Ändern (nicht alle Aufkleber können verändert werden)
- R1-Taste: Kamerasteuerung
- L3-Taste: Drehen zurücksetzen (setzen Sie einen gedrehten Aufkleber auf seinen ursprünglichen, horizontalen Winkel zurück)
- R3-Taste: Neigen zurücksetzen (setzen Sie einen geneigten Aufkleber auf Ursprungsausrichtung und -verhältnis zurück)

ONLINE-HANDBUCH



Sobald Sie Ihre Anpassungen abgeschlossen haben, drücken Sie zur Bestätigung die X-Taste. Anschließend erhalten Sie die folgenden Optionen:



- Projektionsbereich einstellen

Passen Sie Winkel und Tiefe des projizierten Aufklebers an.

① Winkel-Limit: Passt das Verhalten des Aufklebers entlang der Kurven und Biegungen der Karosserie an. Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um zuzulassen, dass sich der Aufkleber um Elemente wie die Radkästen in den Kotflügeln legt oder um den Heckspoiler herum bis zu seiner Unterseite legt. Eine nützliche Funktion, um geometrische Formen (wie z. B. Streifen) an der Karosserie anzubringen.

② Tiefen-Limit: Passt das Ausmaß an, mit dem der projizierte Aufkleber auf der gegenüberliegenden Ebene abgebildet wird. Wird zum Beispiel ein Aufkleber an der

ONLINE-HANDBUCH

dabei auch bis zur Hinterseite der Karosserie umzuschlagen. Eine effektive Funktion, wenn Sie zweifarbige Lackierungen auf die Karosserie auftragen möchten.

- Schicht-Steuerung

Beim Bearbeiten eines Aufklebers können Sie die folgenden Aktionen ausführen (Logos und einige andere Aufkleber können nicht um ihre Achse gedreht werden).

- ① Horizontal drehen: Drehen Sie den Aufkleber um die horizontale Achse.
- ② Vertikal drehen: Drehen Sie den Aufkleber um die vertikale Achse.
- ③ Duplizieren: Kopieren Sie diesen Aufkleber an der gleichen Stelle auf eine neue, separate Schicht.
- ④ Auf andere Seite spiegeln: Kopieren Sie den Aufkleber auf eine neue Schicht auf der gegenüberliegenden Seite der Karosserie. Praktisch, um ein Logo auf die gegenüberliegende Seite zu kopieren.

- Aufkleberfarbe

Färben Sie den Aufkleber ein. Diese Option wird für manche Aufkleber (wie z. B. Logos) nicht angeboten.

- Aufkleber bearbeiten

Setzen Sie die Bearbeitung des ausgewählten Aufklebers fort.

- Bearbeitung der Schicht beenden

Beenden Sie das Bearbeiten der aktuellen Schicht.

Nachdem Sie die Bearbeitung beendet haben, kehren Sie zurück zur Bearbeitungsansicht. Auf der rechten Seite des Schichtbereich-Bedienfeldes sehen Sie Ihren fertigen Aufkleber. Wählen Sie „Schicht hinzufügen“, um einen weiteren Aufkleber hinzuzufügen. Auf diese Weise können Sie mehrere Aufkleber auf ein Fahrzeug kleben und zahlreiche charakteristische Lackierungen kreieren. Die Anzahl der verwendeten Schichten und die maximal mögliche Anzahl an Schichten werden oben rechts innerhalb des Schichtbereich-Bedienfeldes und neben jedem Fahrzeugteil im Bearbeitungsbereich oben links angezeigt (die maximal mögliche Anzahl an Schichten hängt vom Fahrzeugteil ab).

Schichten bearbeiten



ONLINE-HANDBUCH



Jeder neu angebrachte Aufkleber stellt eine Schicht dar, die innerhalb des Schichtbereich-Bedienfeldes auf der rechten Seite der Bearbeitungsansicht erscheint. In Fällen, in denen Schichten überlappen, ist die Anzeigereihenfolge von großer Bedeutung. Merken Sie sich, dass Schichten, die oben auf der Liste erscheinen auch auf dem Auto über Schichten aus dem unteren Bereich der Liste angezeigt werden.

Wenn Sie innerhalb des Schichtbereich-Bedienfeldes eine Schicht wählen und die Δ -Taste drücken, erscheinen die folgenden Optionen:

- Schicht löschen: Löschen Sie diese Schicht.
- Eine Schicht darüber hinzufügen: Fügen Sie eine neue Schicht über dieser Schicht hinzu.
- Eine Schicht darunter hinzufügen: Fügen Sie eine neue Schicht unter dieser Schicht hinzu.
- Schicht duplizieren: Duplizieren Sie die ausgewählte Schicht.
- Schicht verschieben: Bewegen Sie die ausgewählte Schicht im Schichtbereich-Bedienfeld nach oben und unten. Wenn Sie eine Schicht auf diese Weise bewegen, können Sie die Anzeigereihenfolge sich überlappender Aufkleber ändern.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

ONLINE-HANDBUCH

Räder/Rennobjekte verändern

Räder wechseln

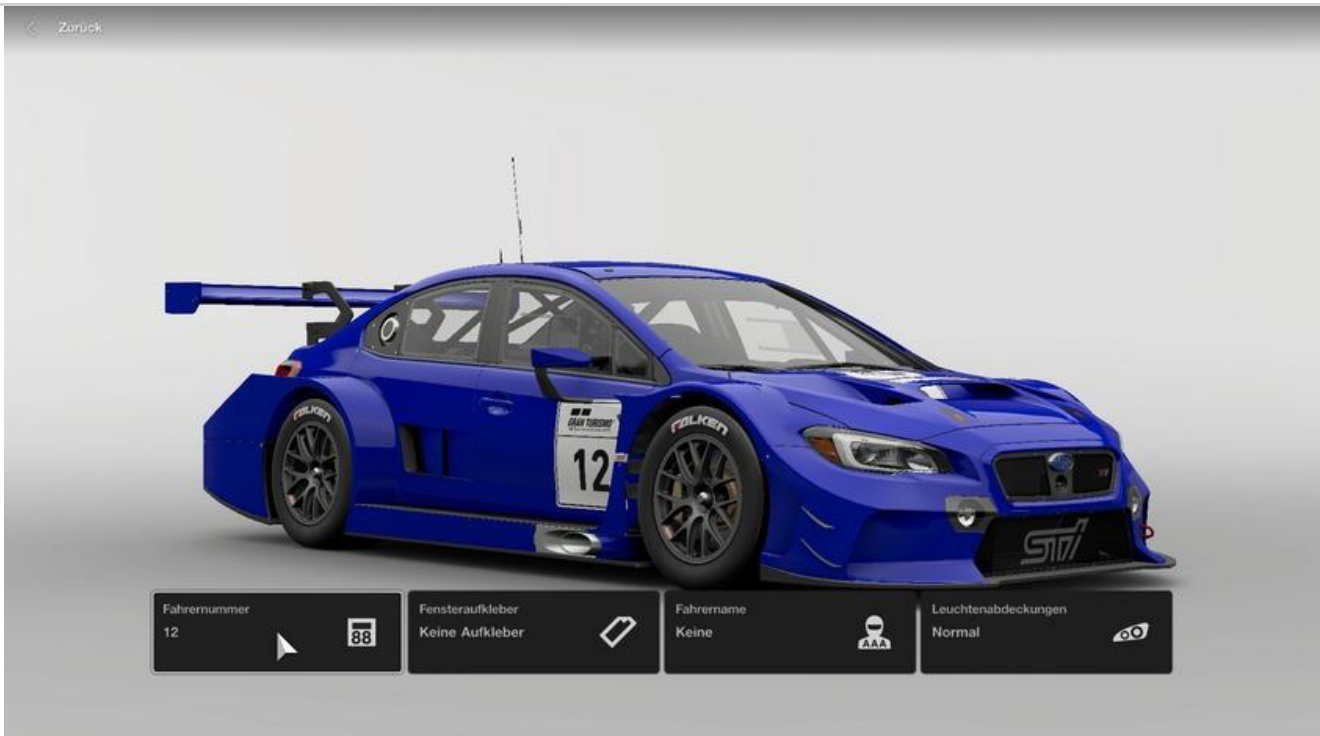
Um die Räder Ihres Autos zu wechseln, müssen Sie in der Menüanzeige des Lackierungseditors den Eintrag „Räder“ auswählen. Anschließend gelangen Sie in die Radauswahl-Anzeige, wo Ihnen die unten stehenden Optionen präsentiert werden. Räder können im Meilen-Shop mit Meilen erworben werden.

- Straßenräder
- Staubrad (nur für Fahrzeuge, die auf Staubpistenfahren können)
- Reifenaufkleber (nur für Rennwagen)

Wählen Sie entweder „Straßenräder“ oder „Staubrad“, um einen Katalog Ihrer verfügbaren Räder aufzurufen. Suchen Sie sich die Räder aus, die Sie an Ihrem Auto anbringen möchten. Bei bestimmten Fahrzeugen (wie z. B. einigen Straßenwagen) können Sie auch die Radgröße der einzelnen Räder vergrößern. In solchen Fällen müssen Sie die gewünschte „Zoll erhöhen“-Menge auswählen, um das Rad zu vergrößern (die Größe des Reifens selbst wird automatisch angepasst, sodass der äußere Umfang des Reifens nicht verändert wird).



ONLINE-HANDBUCH



Hier können Sie Objekte ausrüsten, die für Rennwagenlackierungen essenziell sind. Die folgenden Objekte können ausgerüstet werden (bei bestimmten Fahrzeugmodellen können manche Objekte nicht eingesetzt werden):

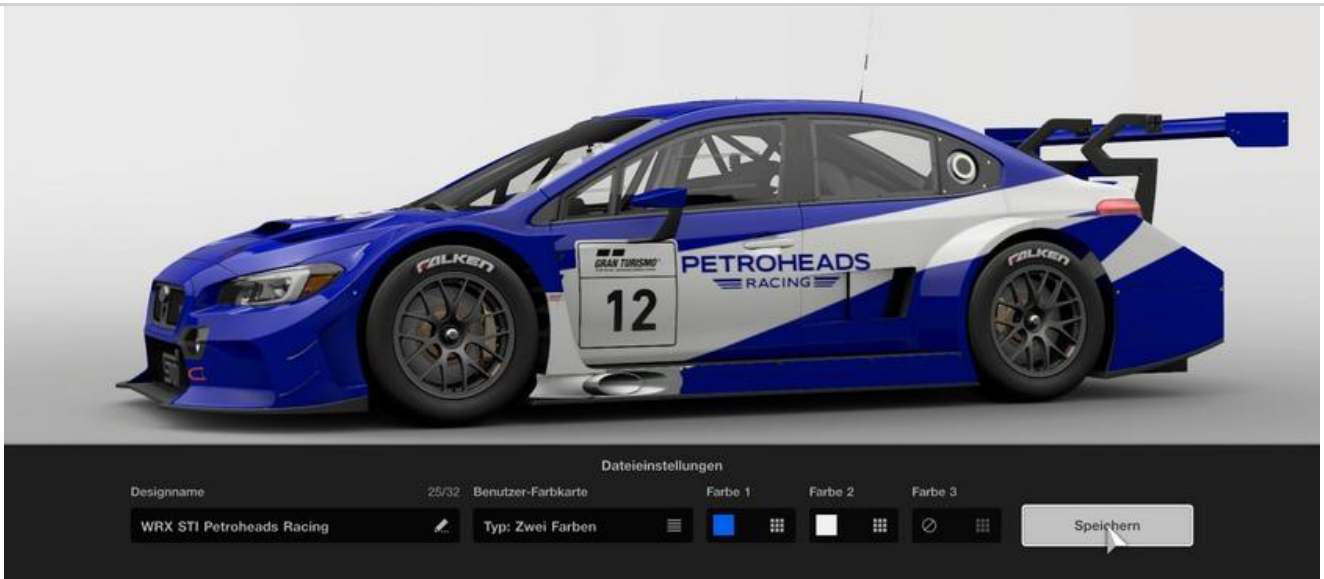
- Fahrzeugnummer: Bestimmen Sie das Rahmendesign und die Fahrzeugnummer.
- Fensteraufkleber: Bringen Sie im oberen Teil der Windschutzscheibe einen Sticker an. Sie können je nach ausgewähltem Fahrzeug zwischen „Keine Aufkleber“, „Weiß“, „Schwarz“ oder „Normal“ wählen.
- Fahrername: Bringen Sie einen Sticker mit dem Namen des Fahrers darauf im oberen Bereich der Fahrertür an. Sie können je nach ausgewähltem Fahrzeug zwischen „Keine“, „Weiß“, „Schwarz“ oder „Normal“ wählen.
- Leuchtenabdeckung: Rüsten Sie eine Abdeckung aus, um die Lichtfarbe der Scheinwerfer und Nebelscheinwerfer zu verändern. Hier können Sie zwischen „Normal“ (keine spezielle Farbe) oder „Gelb“ wählen.

Speichern von Lackierungsdaten

Nachdem Sie Ihre Lackierung fertiggestellt haben, sollten Sie Ihre Kreation speichern. Wählen Sie im Lackierungsektor-Menü den Eintrag „Speichern“. Unten auf dem Bildschirm erscheint das Bedienfeld für die Dateieinstellungen. Von hier aus können Sie Details wie den Dateinamen und Benutzer-Farbkarten problemlos konfigurieren und verwalten.



ONLINE-HANDBUCH

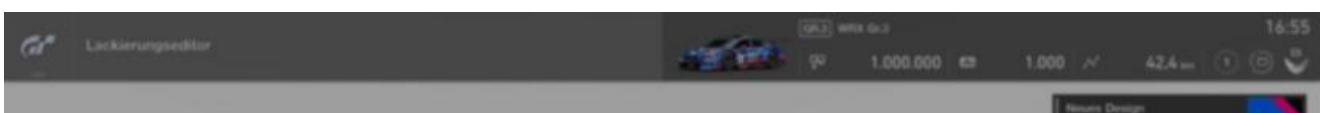


Wenn Sie eine Farbkarte verwenden möchten, müssen Sie zuerst aus dem Dropdown-Menü „Benutzer-Farbkarte“ zwischen „Typ: Eine Farbe“, „Typ: Zwei Farben“ oder „Typ: Drei Farben“ auswählen. Legen Sie dann die Haupt-Karosseriefarbe als „Farbe 1“ fest und die Farben der Akzente als „Farbe 2“ und „Farbe 3“. Ihre fertige Benutzer-Farbkarte kommt an Orten wie z. B. der Rennteilnahme-Liste und neben den Fahrzeugen in der Liste Ihrer Garagenfahrzeuge zum Einsatz.

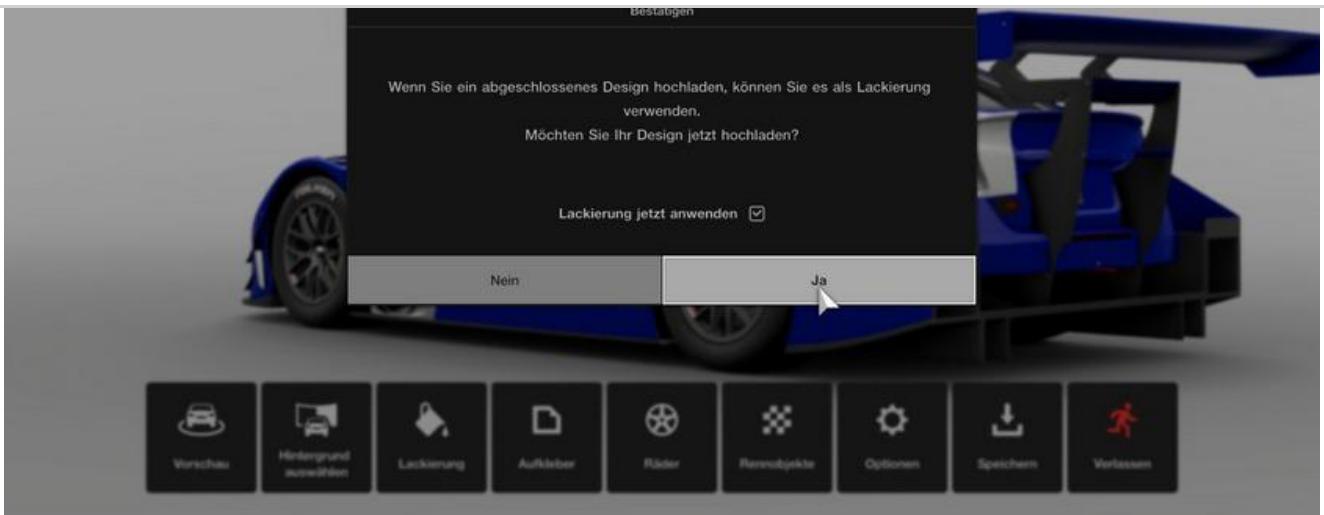
Nachdem Sie die Dateieinstellungen angepasst haben, müssen Sie auf der rechten Bildschirmseite „Speichern“ auswählen (wenn Sie eine bereits gespeicherte Lackierung bearbeiten, können Sie auch „Speichern unter“ auswählen).

Von Ihnen erstellte Lackierungen können hochgeladen und an Ihren Fahrzeugen angebracht werden. Wenn Sie ein Design speichern, werden Sie gefragt, ob Sie es hochladen möchten. Die folgenden Auswahlmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

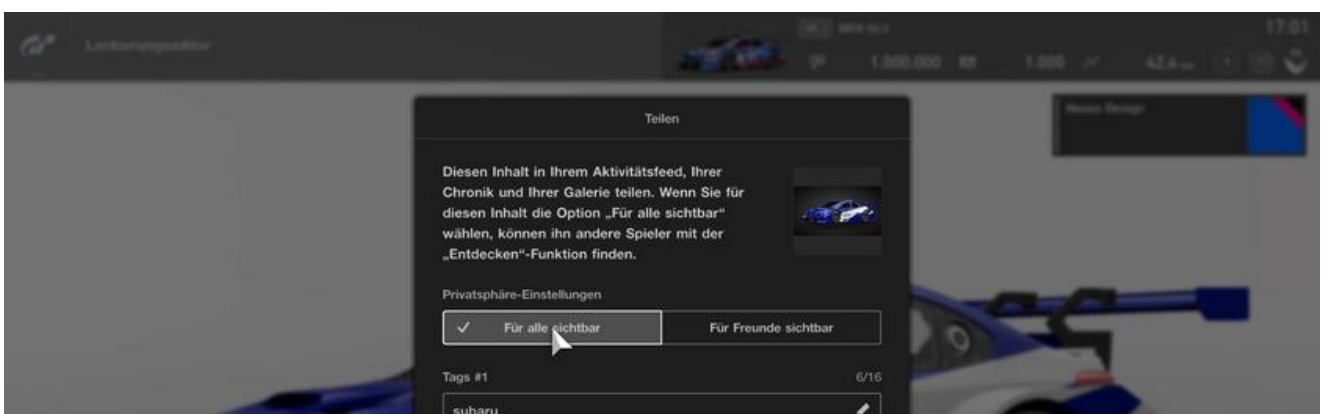
- Nein: Das Design wird gespeichert, ohne hochgeladen zu werden. Auf das gespeicherte Design kann im Lackierungseditor über „Design öffnen“ zugegriffen werden. Solche Designs können nicht an Fahrzeugen angebracht werden.
- Ja: Das Design wird hochgeladen. Hochgeladene Designs werden in „Meine Sammlung“ unter „Fahrzeuglackierungen“ gespeichert. Wählen Sie in der Garage „Fahrzeuglackierung ändern“, um die Lackierung auf ein Fahrzeug anzuwenden.
- Lackierung jetzt anwenden: Markieren Sie dieses Kästchen, um das Design hochzuladen und es sofort auf Ihr aktuelles Fahrzeug anzuwenden.



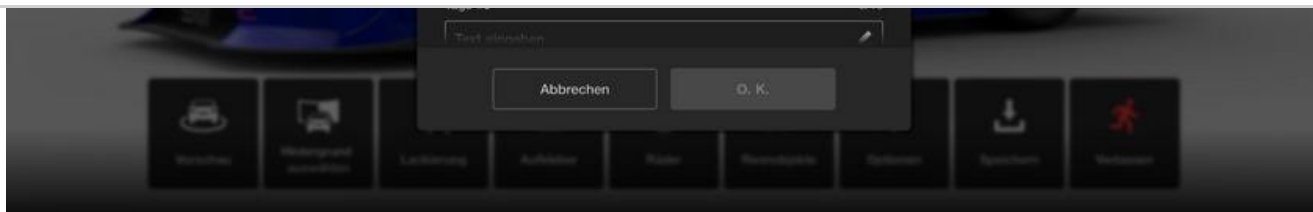
ONLINE-HANDBUCH



Wenn Sie „Ja“ auswählen, wird Ihr Design hochgeladen und Sie erhalten die Möglichkeit, es zu teilen. Sie können Ihre Designs mit Ihren Freunden oder mit jedem teilen. Wenn Sie ein Design zu einem späteren Zeitpunkt teilen möchten, wählen Sie es in „Meine Sammlung“ unter „Fahrzeugaufflackierungen“ aus.



ONLINE-HANDBUCH



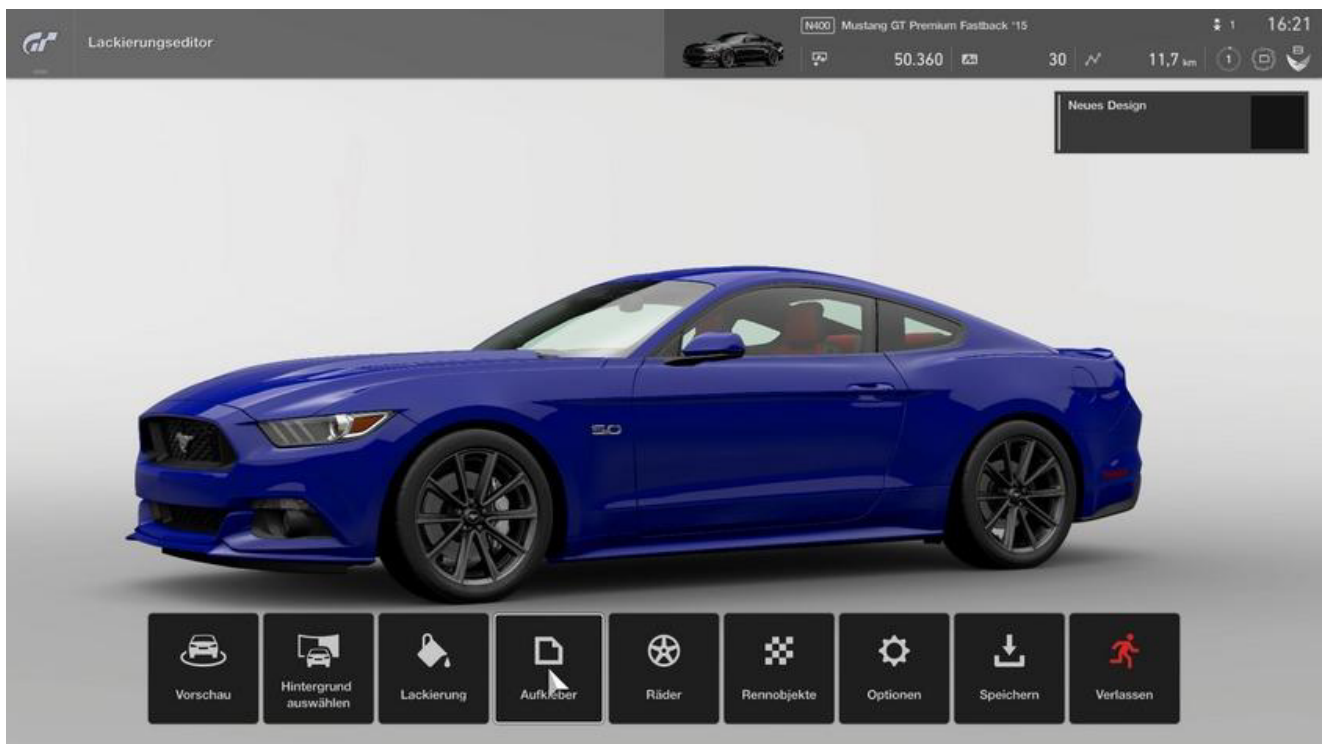
© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Tutorial ① – Streifen erstellen

Anhand der folgenden Anleitung können Sie einen Streifen in der Fahrzeugmitte von der Vorderkante der Karosserie bis zum Heck des Fahrzeugs erstellen.

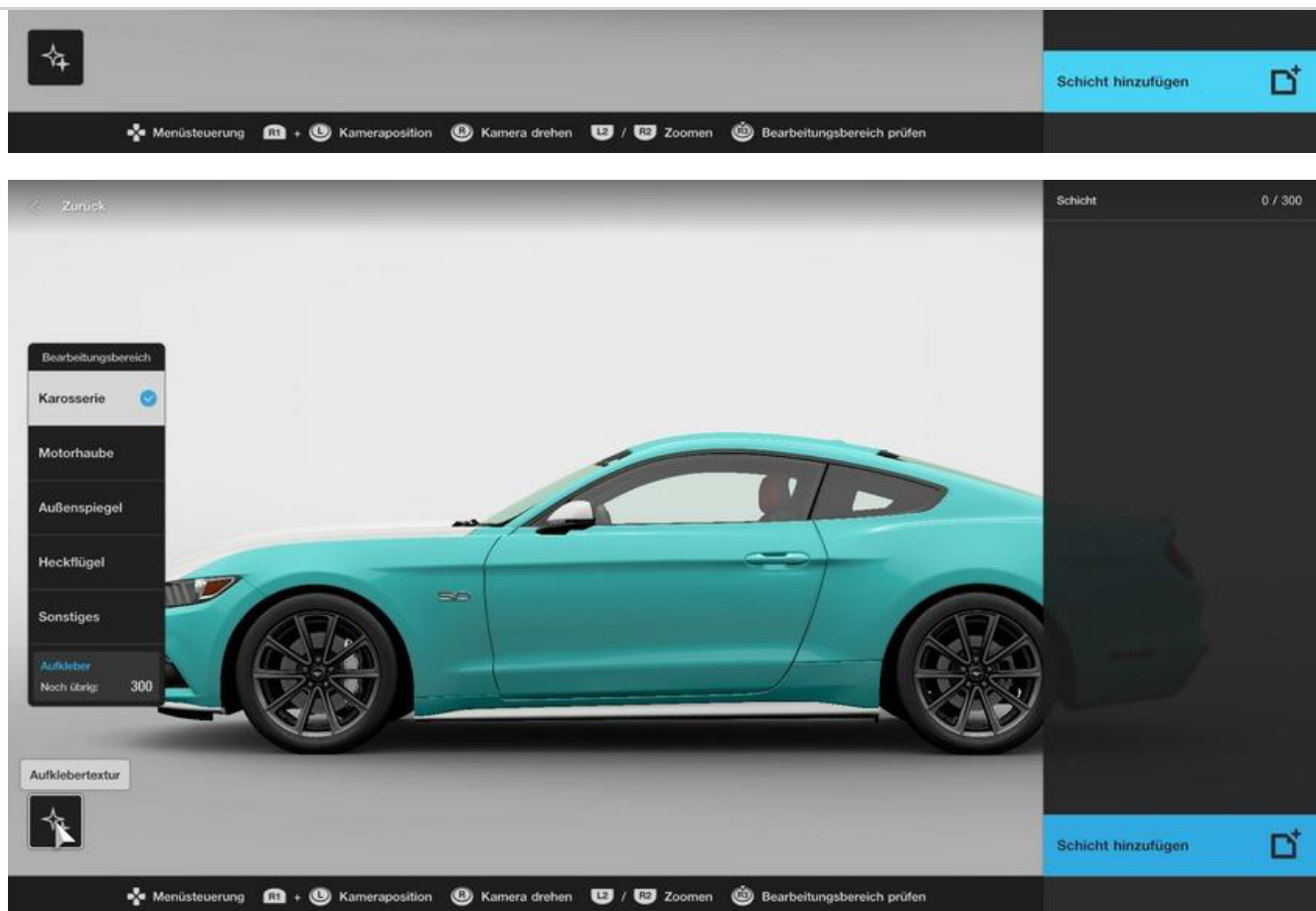
① Wählen Sie innerhalb der Lackierungseitor-Menüanzeige zuerst „Aufkleber“ aus.



② Wählen Sie als Bearbeitungsbereich „Karosserie“ und anschließend auf der rechten Bildschirmseite „Schicht hinzufügen“ aus. Falls Sie nicht genau wissen, welche Teile zu Ihrem aktuellen Bearbeitungsbereich gehören, drücken Sie einfach die R3-Taste, um den Bereich hellblau zu markieren.



ONLINE-HANDBUCH

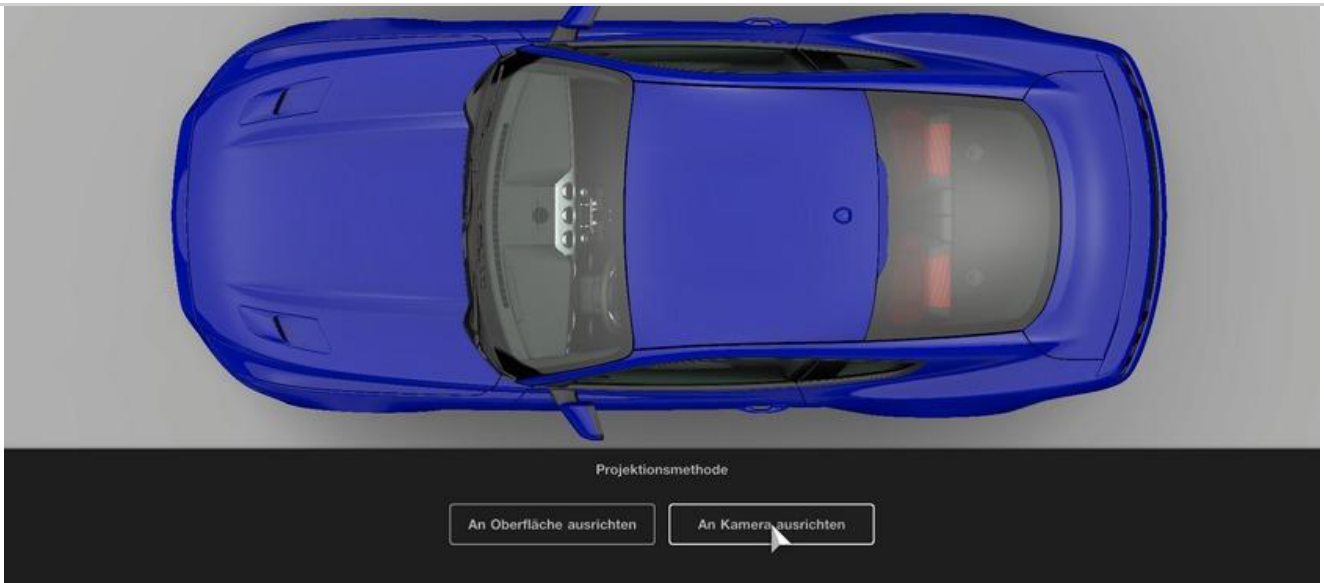


③ Wählen Sie in der Kameraauswahl den Bereich „Dach“.

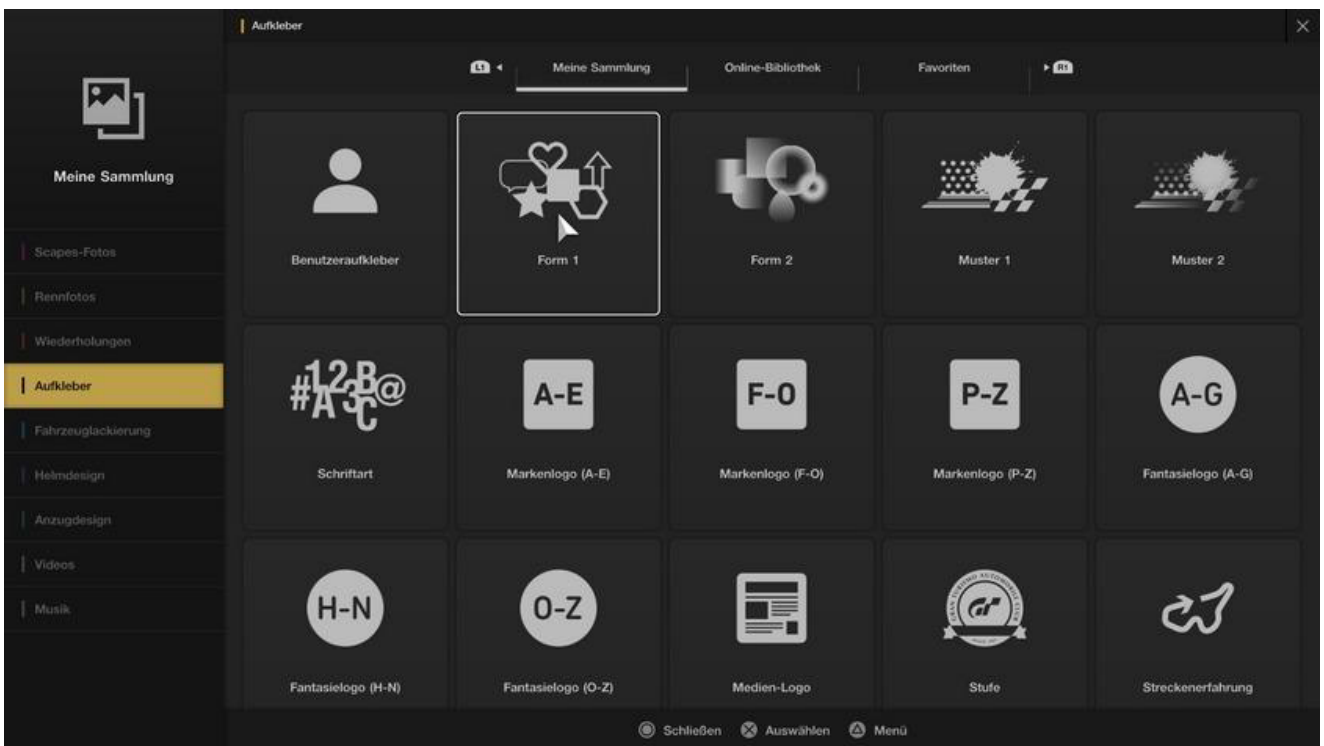


④ Stellen Sie in der Aufkleberauswahl die Projektionsmethode „An Kamera ausrichten“ ein.

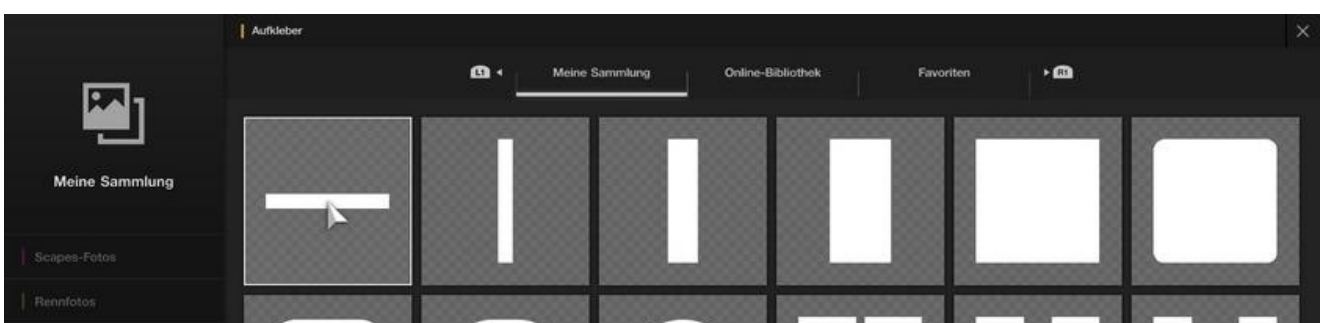
ONLINE-HANDBUCH



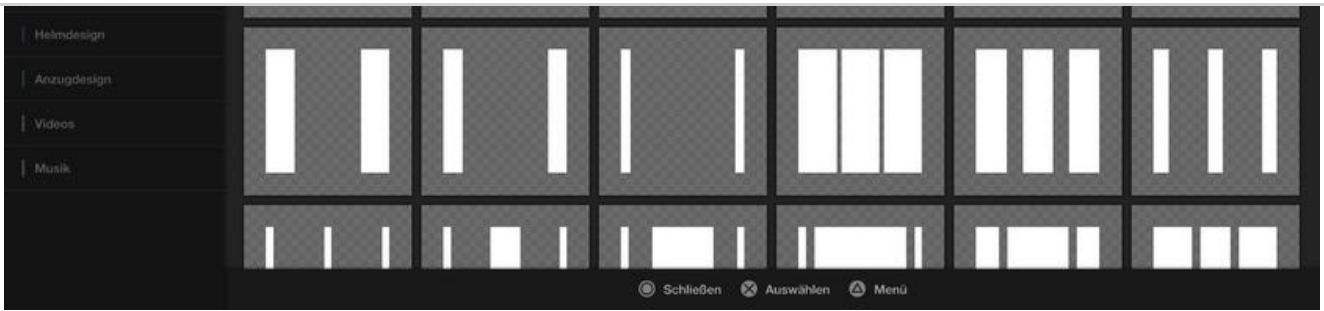
⑤ Wählen Sie als Nächstes über die Aufkleberauswahl den Aufkleber aus „Meine Sammlung“ und anschließend „Form 1“.



⑥ Es erscheint eine Auswahl an Aufklebern mit einfachen Formen – wählen Sie einen langen, dünnen, rechteckigen Aufkleber.



ONLINE-HANDBUCH



⑦ Der Aufkleber wird provisorisch auf dem Dach des Fahrzeugs angebracht. In der Grundeinstellung ist der Aufkleber weiß, weshalb er möglicherweise schwer zu sehen ist. Drücken Sie in solchen Fällen die X-Taste, um die Aufkleberbearbeitung zu verlassen und passen Sie die Farbe unter „Aufkleberfarbe“ an – kehren Sie anschließend zur Aufkleberbearbeitung zurück.



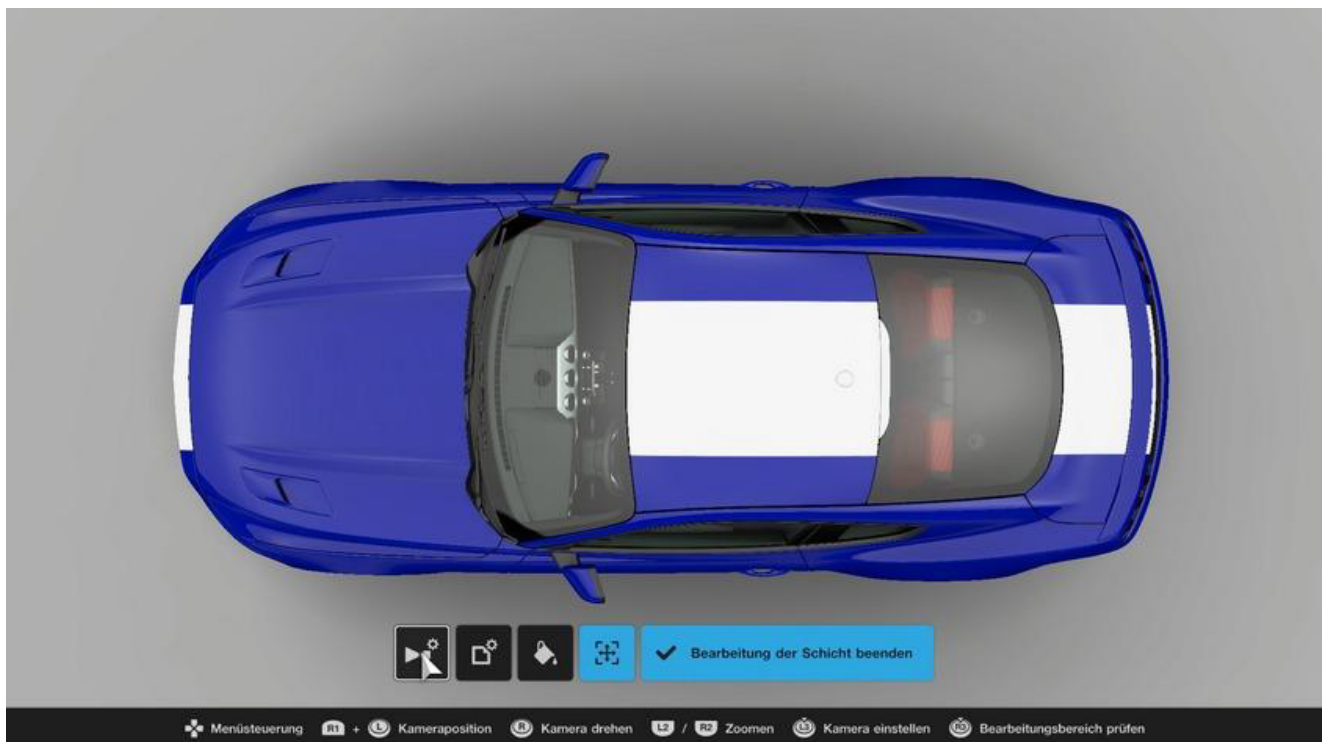
⑧ Strecken Sie das Rechteck mit der L1-Taste und dem rechten Stick horizontal (in Richtung des Fahrzeughecks). Passen Sie gleichzeitig auch die Breite an.



ONLINE-HANDBUCH



⑨ Strecken Sie den Aufkleber so weit, bis er den Rand des Kofferraums erreicht.



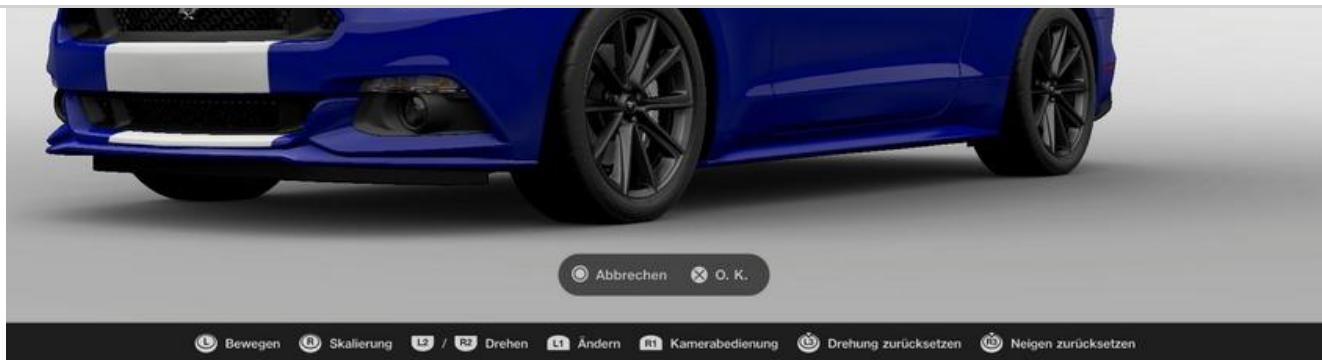
⑩ Drücken Sie die X-Taste, um den Bearbeitungsmodus zu verlassen und wählen Sie anschließend „Projektionsbereich einstellen“. Stellen Sie das „Winkel-Limit“ und das „Tiefen-

ONLINE-HANDBUCH

Öffnen Sie mit „Aufkleber bearbeiten“ erneut den Bearbeitungsmodus und drehen Sie die Kamera mit der R1-Taste und dem rechten Stick, um sich anzusehen, wie der Aufkleber aussieht.



ONLINE-HANDBUCH



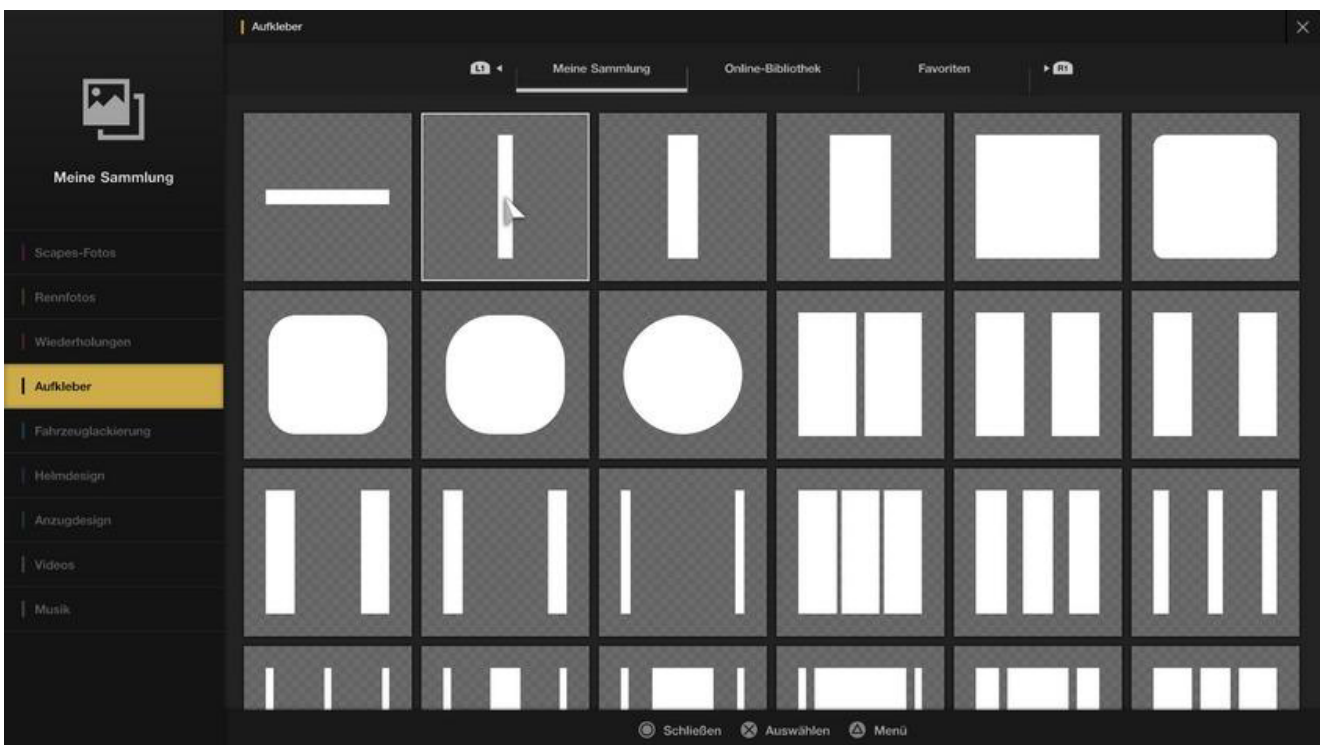
⑪ Damit ist der Karosseriestreifen fertig. Als Nächstes gestalten wir einen Streifen für die Motorhaube. Wählen Sie als Bearbeitungsbereich dieses Mal „Motorhaube“ aus.



ONLINE-HANDBUCH



⑫ Wählen Sie in der Kameraauswahl den Bereich „Motorhaube“ aus und stellen Sie als „Projektionsmethode“ „An Kamera ausrichten“ ein.

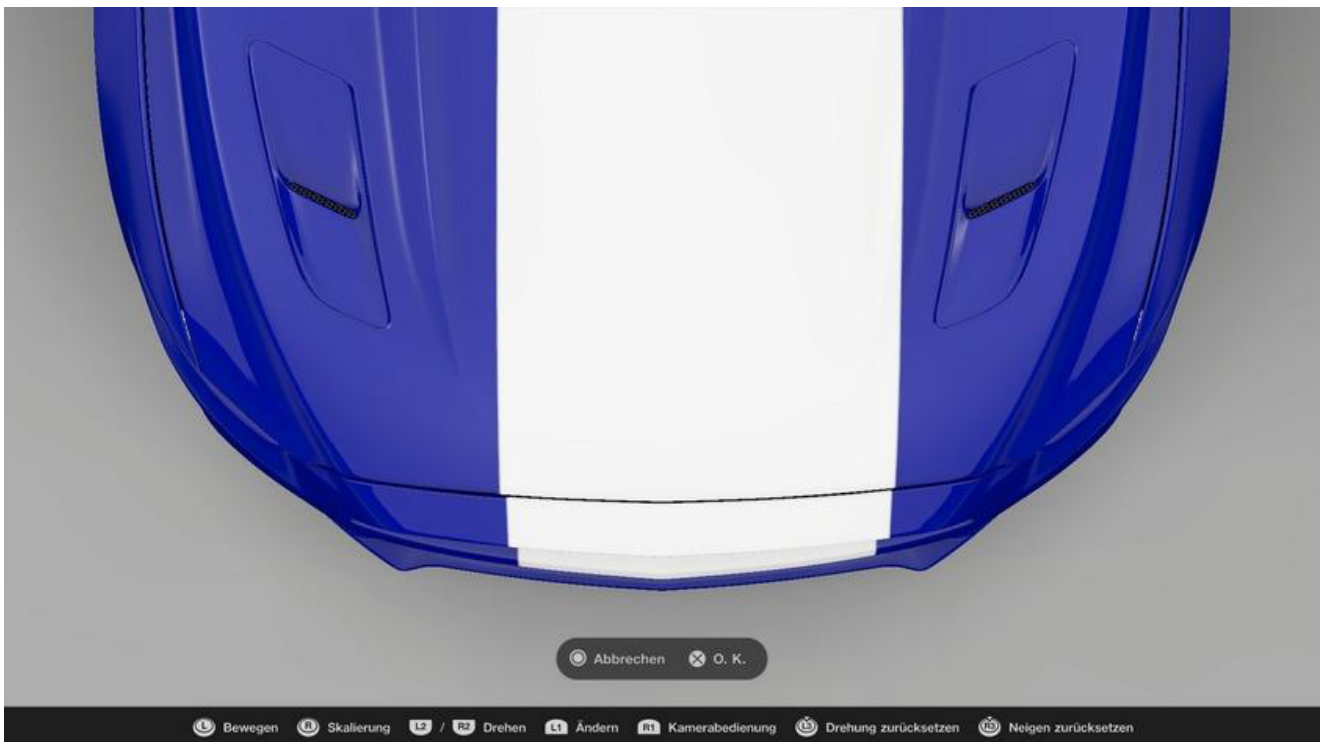


⑬ Wählen Sie als Nächstes über die Aufkleberauswahl erneut unseren Aufkleber aus „Meine Sammlung“ und anschließend „Form 1“ aus. Benutzen Sie den gleichen langen, dünnen, rechteckigen Aufkleber, den wir schon für die Karosserie verwendet haben.

ONLINE-HANDBUCH



⑭ Der Aufkleber wird provisorisch auf der Motorhaube platziert. Nehmen Sie die Breite der Aufkleber auf der vorderen Stoßstange und dem Dach als Referenz und passen Sie die Breite auf der Motorhaube an diese an. Mit der R1-Taste und dem rechten Stick können Sie die Kamera drehen, um sich anzusehen, wie der Aufkleber aussieht. Für eine genauere Prüfung können Sie die Kamera auch heranzoomen.

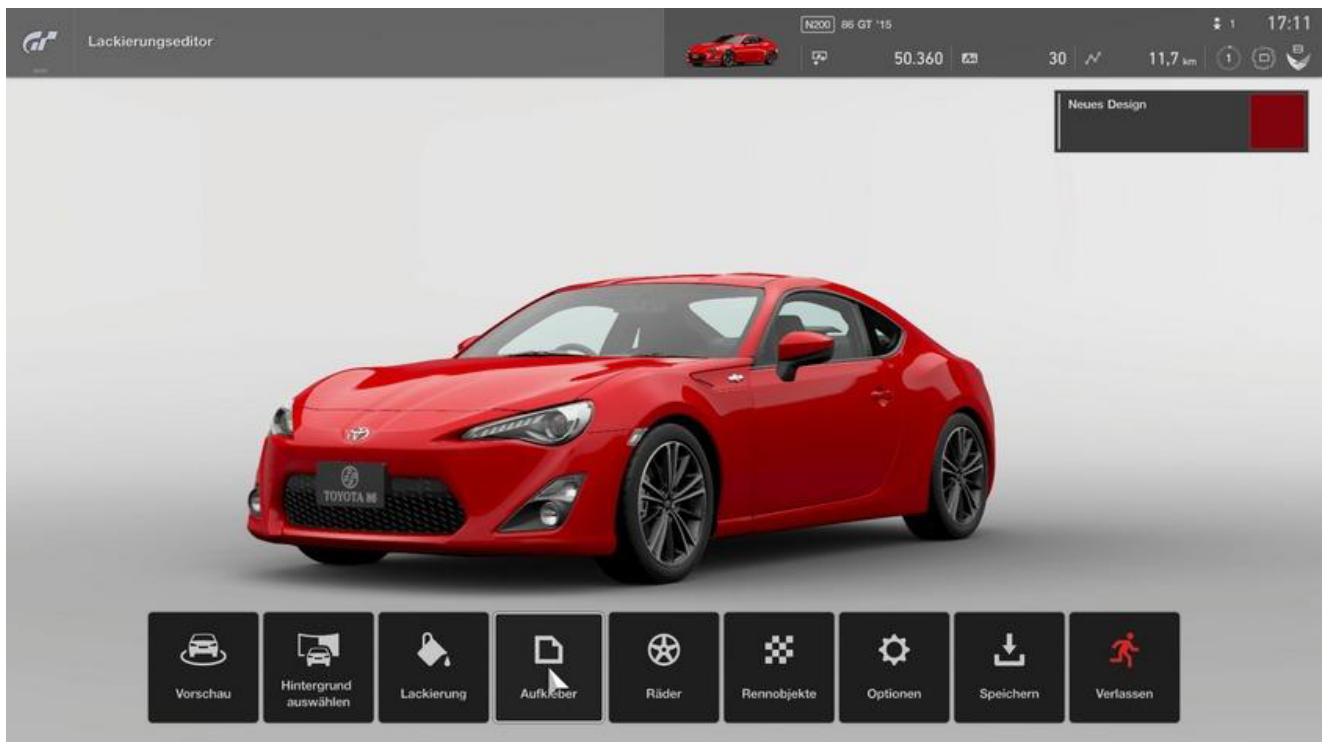


ONLINE-HANDBUCH

Tutorial ② – Abstufung

Versuchen wir einmal, die hintere Karosseriehälfte mit „abgestufter Farbe“ zu lackieren.

① Wählen Sie im Lackierungseditor-Menü den Eintrag „Aufkleber“ aus.

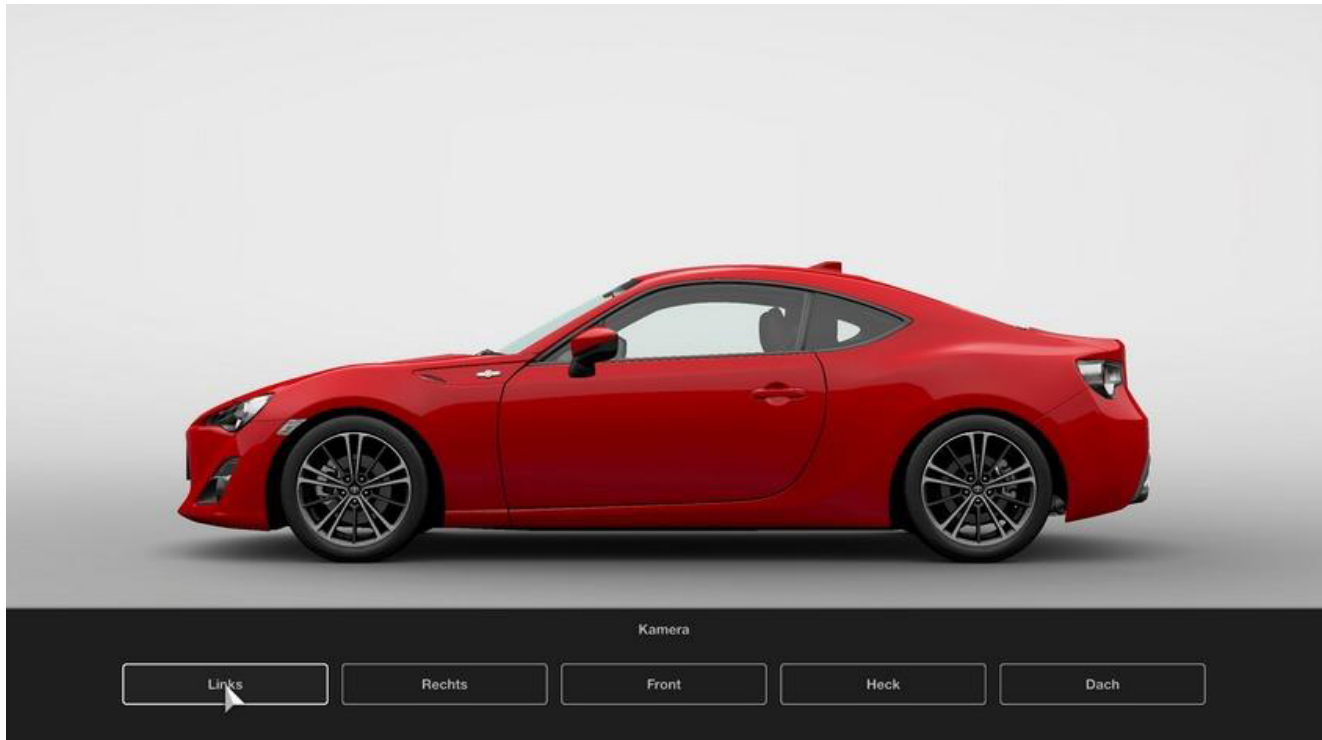


② Bestimmen Sie die „Karosserie“ als Arbeitsbereich und wählen Sie auf der rechten Bildschirmseite „Schicht hinzufügen“ aus.

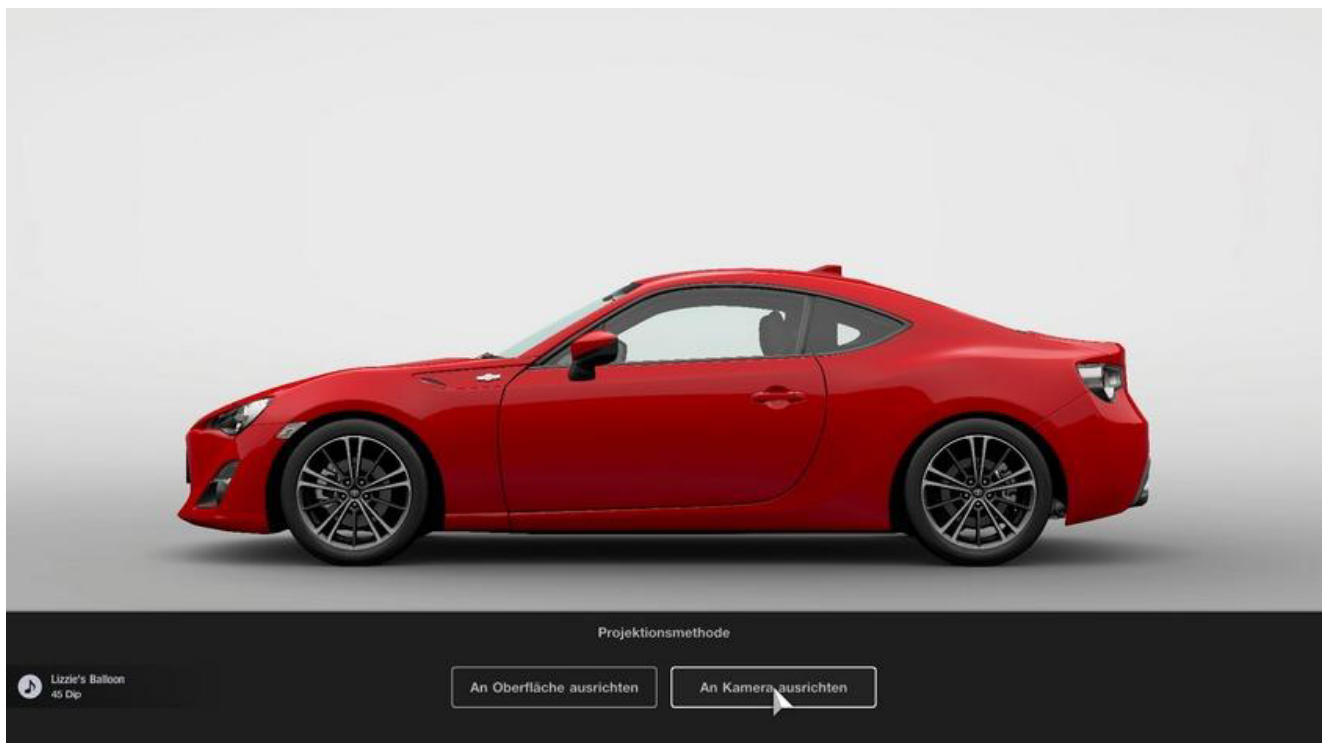


ONLINE-HANDBUCH

③ Wählen Sie in der Kameraauswahl „Links“ aus.



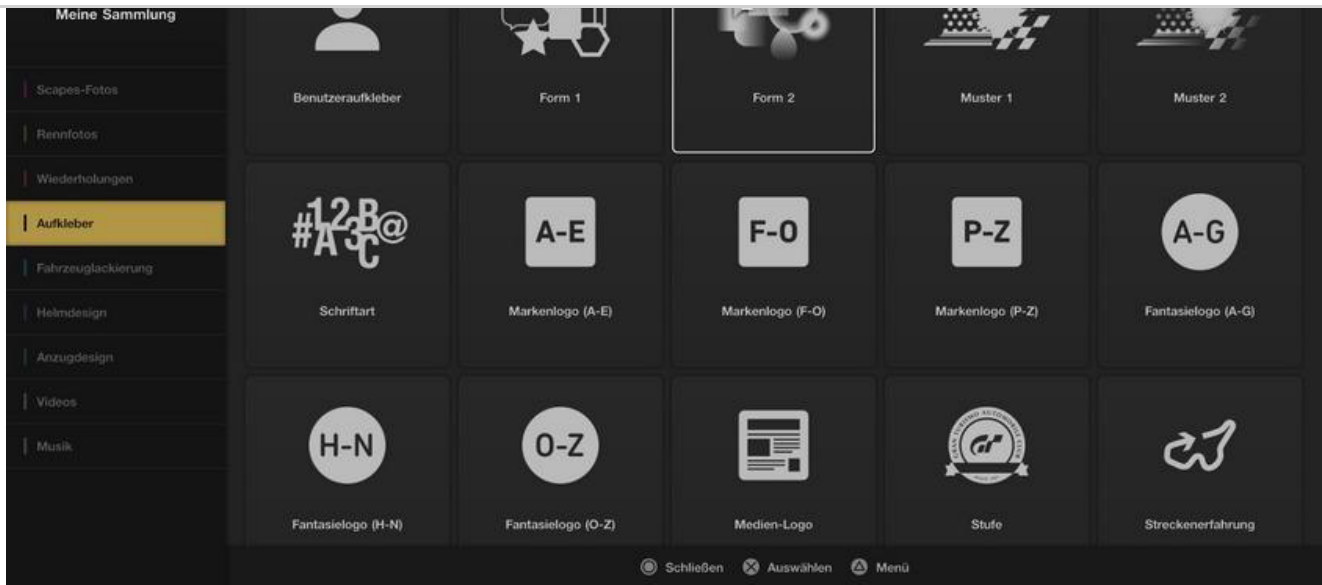
④ Stellen Sie in der Aufkleberauswahl als Projektionsmethode „An Kamera ausrichten“ ein.



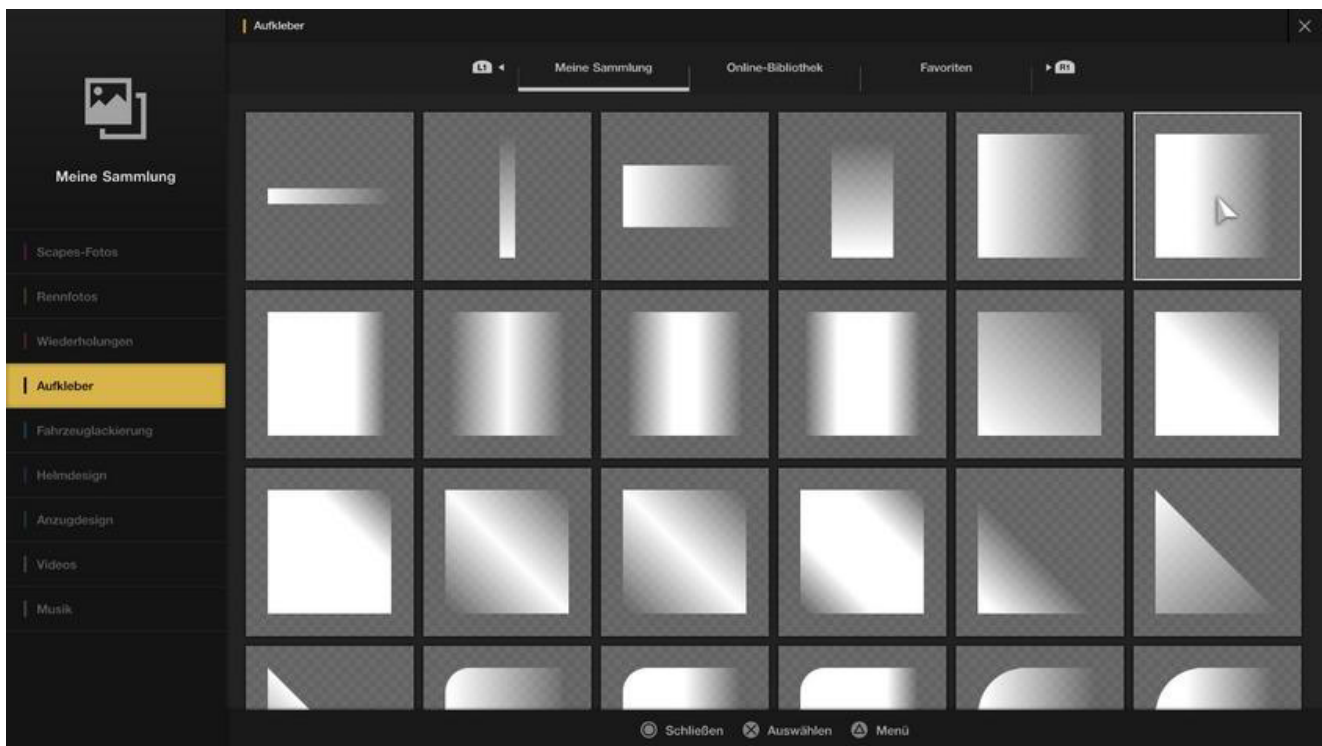
⑤ Wählen Sie in „Meine Sammlung“ den Aufkleber und anschließend aus dem Aufkleberbereich „Form 2“ aus.



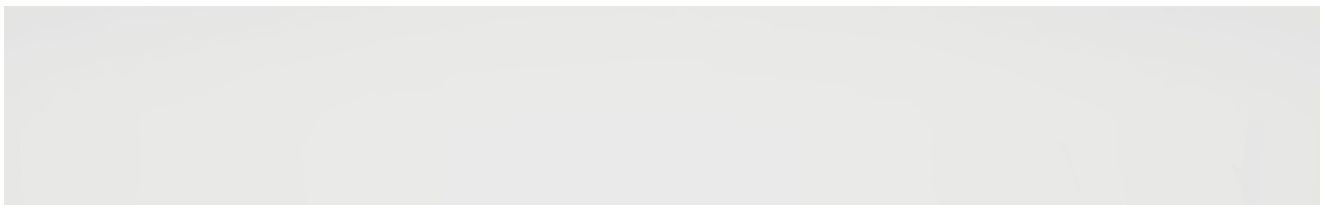
ONLINE-HANDBUCH



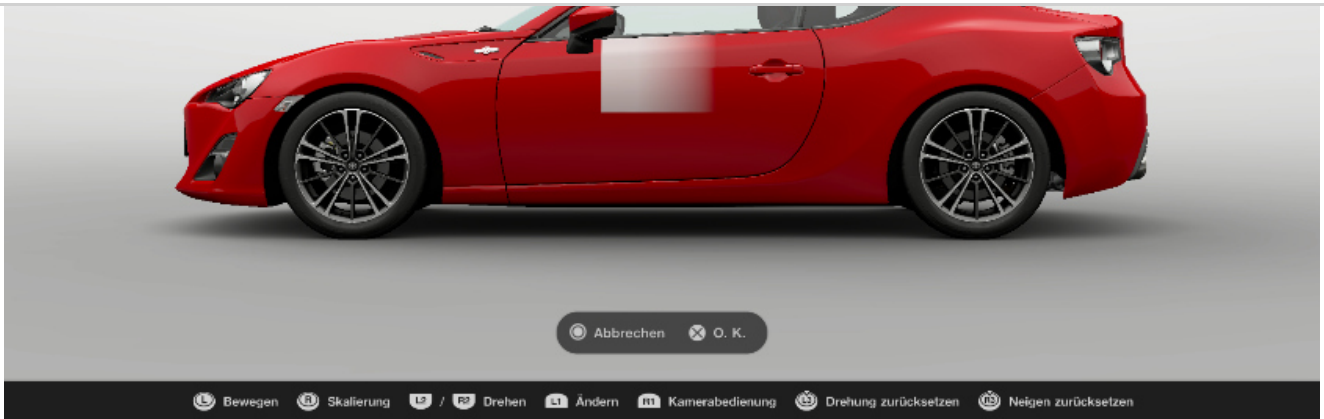
⑥ Daraufhin erscheinen eine Reihe abgestufter Aufkleber. Wählen Sie für dieses Tutorial bitte den Aufkleber ganz oben rechts in der Ecke.



⑦ Der Aufkleber wird provisorisch auf der Karosserie platziert. In der Grundeinstellung ist der Aufkleber weiß, weshalb die Abstufung schwer erkennbar sein kann. Drücken Sie in solchen Fällen die X-Taste, um die Aufkleberbearbeitung zu verlassen, und passen Sie die Farbe unter „Aufkleberfarbe“ an. Kehren Sie anschließend zur Aufkleberbearbeitung zurück.



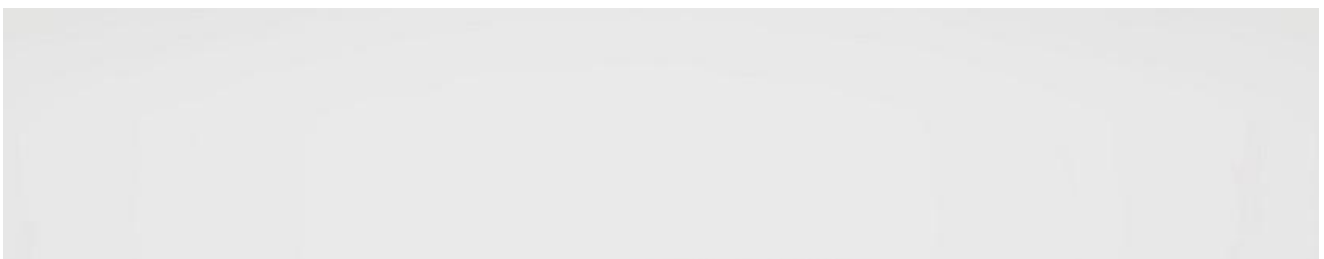
ONLINE-HANDBUCH



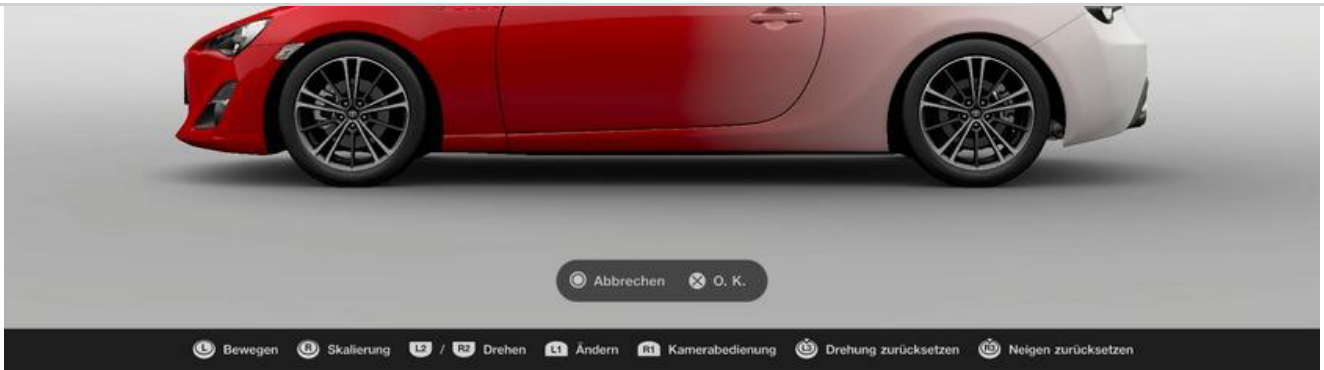
⑧ Im Moment wird unsere Abstufung zum hinteren Teil der Karosserie hin schwächer. Nutzen Sie die L1-Taste und den rechten Stick, um die horizontale Breite des Aufklebers zu verringern, bis die Abstufung umgekehrt wird.



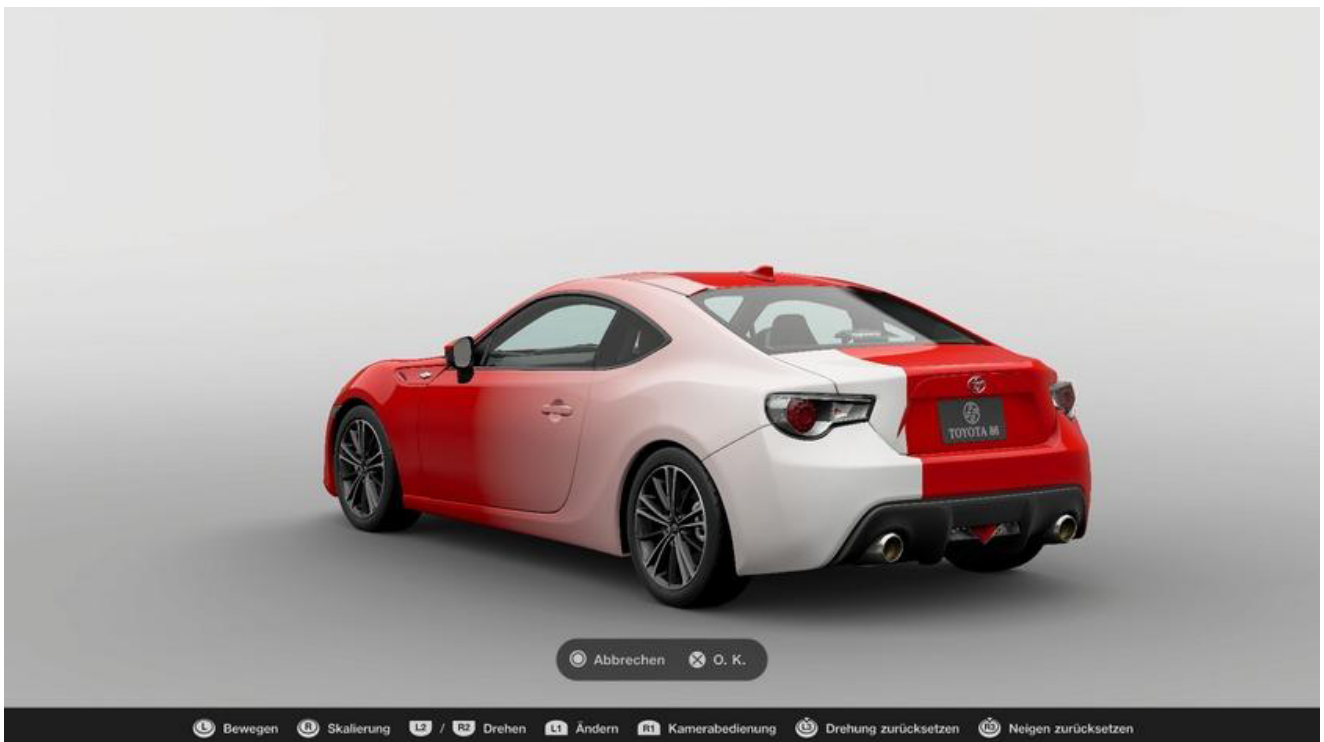
⑨ Mit dem rechten Stick können Sie den Aufkleber vergrößern, bis er groß genug ist, um die komplette Höhe des Fahrzeugs abzudecken. Bewegen Sie anschließend den Aufkleber mit dem linken Stick auf das Heck des Fahrzeugs zu. Mit der L1-Taste und dem rechten Stick können Sie das Bildseitenverhältnis des Aufklebers verändern, was Ihnen die Möglichkeit gibt, die Breite der Abstufung anzupassen.



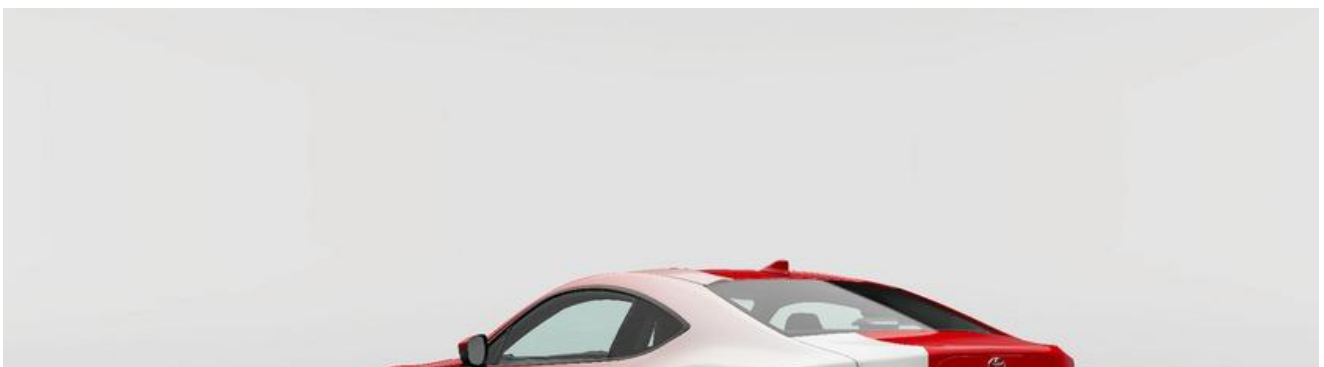
ONLINE-HANDBUCH



⑩ Drehen Sie die Kamera mit der R1-Taste und dem rechten Stick bis zum Heck der Karosserie, um zu überprüfen, dass die Abstufung um das Heck herum reicht.



⑪ Drücken Sie aus diesem Winkel die X-Taste, um den Bearbeitungsmodus zu verlassen und wählen Sie anschließend „Projektionsbereich einstellen“. Passen Sie „Winkel-Limit“ und „Tiefen-Limit“ an, bis der Aufkleber die Hälfte der hinteren Karosserie abdeckt. Drücken Sie „O. K.“, sobald Sie Ihre Anpassungen abgeschlossen haben.



ONLINE-HANDBUCH

Aufkleber hochladen

Die Spieler können auch ihre eigenen Aufkleber gestalten und sie dann über die Benutzerseite auf gran-turismo.com hochladen, um sie im Lackierungsektor zu verwenden.

Upload-Methode

- ① Für diese Funktion können nur SVG-Bilddateien hochgeladen und verwendet werden. Bitte bereiten Sie die Datei mit der entsprechenden Bildbearbeitungssoftware vor. Außerdem können SVG-Dateien, die größer als 15 KB sind, nicht hochgeladen werden.
- ② Nach der Vorbereitung der SVG-Datei müssen Sie sich im Bereich der Benutzerseite der offiziellen Website von Gran Turismo™ (gran-turismo.com) anmelden. Achten Sie darauf, dass Sie sich mit dem gleichen Sony Entertainment Network-Konto anmelden, mit dem Sie sich bei Gran Turismo™ Sport angemeldet haben.
- ③ Sobald Sie auf der Benutzerseite sind, müssen Sie im oberen Bildschirmbereich „Aufkleber-Upload“ anklicken. Jetzt erscheint in diesem oberen Teil ein „Datei hochladen“-Bereich. Ziehen Sie Ihre SVG-Datei hier hinein, um den Upload zu starten. Sobald der Upload abgeschlossen ist, wird eine Miniaturansicht der SVG-Datei angezeigt.
- ④ Anschließend finden Sie Ihre in Gran Turismo™ Sport hochgeladenen SVG-Dateien unter „Benutzeraufkleber“ in „Meine Sammlung“ -> „Aufkleber“. Wählen Sie dort die betreffende SVG-Datei, um sie im Lackierungsektor zu verwenden.

Wichtige Punkte in Bezug auf SVG-Dateien

Bitte bedenken Sie die folgenden Bedingungen, wenn Sie SVG-Dateien auf gran-turismo.com hochladen.

- Die Dateigröße darf 15 KB nicht überschreiten.
- Beschriftungen werden zu Umrissen konvertiert.
- Verzichten Sie unbedingt auf spezielle Blending-Modi(z. B. Addition und Multiplikation).
- Vergewissern Sie sich, dass keine Bitmaps eingebettet wurden.
- Die verwendete SVG-Dateiversion sollte 1.0 oder 1.1 sein.

ONLINE-HANDBUCH

Anzeige der Inheldetails, um sie zu melden.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

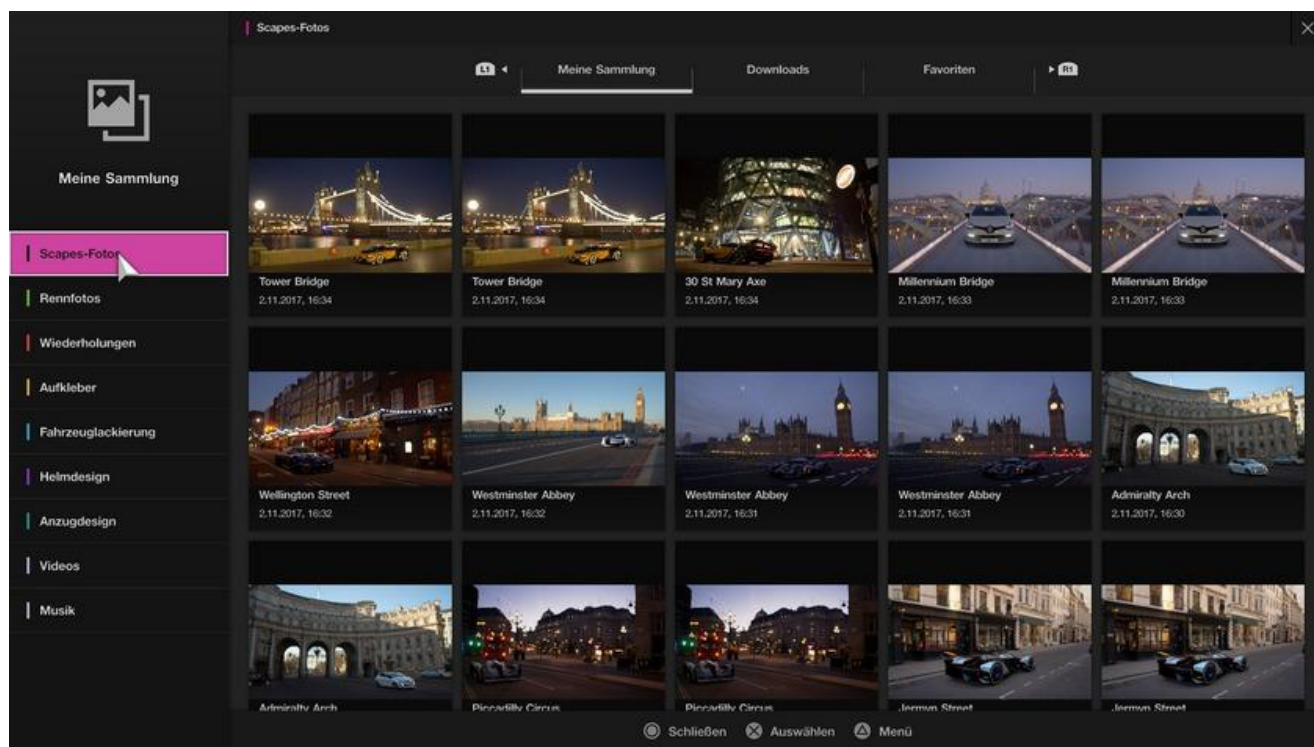
ONLINE-HANDBUCH

Funktionen von Meine Sammlung

Auf Inhalte, die Sie selbst erstellt haben, und Inhalte, die Sie mithilfe der Entdecken-Funktion gefunden haben, kann in „Meine Sammlung“ zugegriffen werden. Wechseln Sie zwischen den drei unten aufgeführten Reitern, um auf die verschiedenen Bereiche von „Meine Sammlung“ zuzugreifen.

- Meine Sammlung: Hier werden Inhalte gespeichert, die Sie erstellt haben.
- Downloads: Ein Ordner, auf den online zugegriffen werden kann. Das Verknüpfen dieses Ordners mit den Community-Funktionen von gran-turismo.com ist eine praktische Möglichkeit, auf Inhalte zuzugreifen.
- Favoriten: Hier befinden sich Ihre Lieblingsinhalte, aufgeteilt auf verschiedene Ordner.

Meine Sammlung



Unter „Meine Sammlung“ werden die von Ihnen erstellten Inhalte gespeichert. Eine Liste der Inhaltkategorien wird auf der linken Seite angezeigt. In „Meine Sammlung“ werden die folgenden Arten von Inhalten gespeichert:

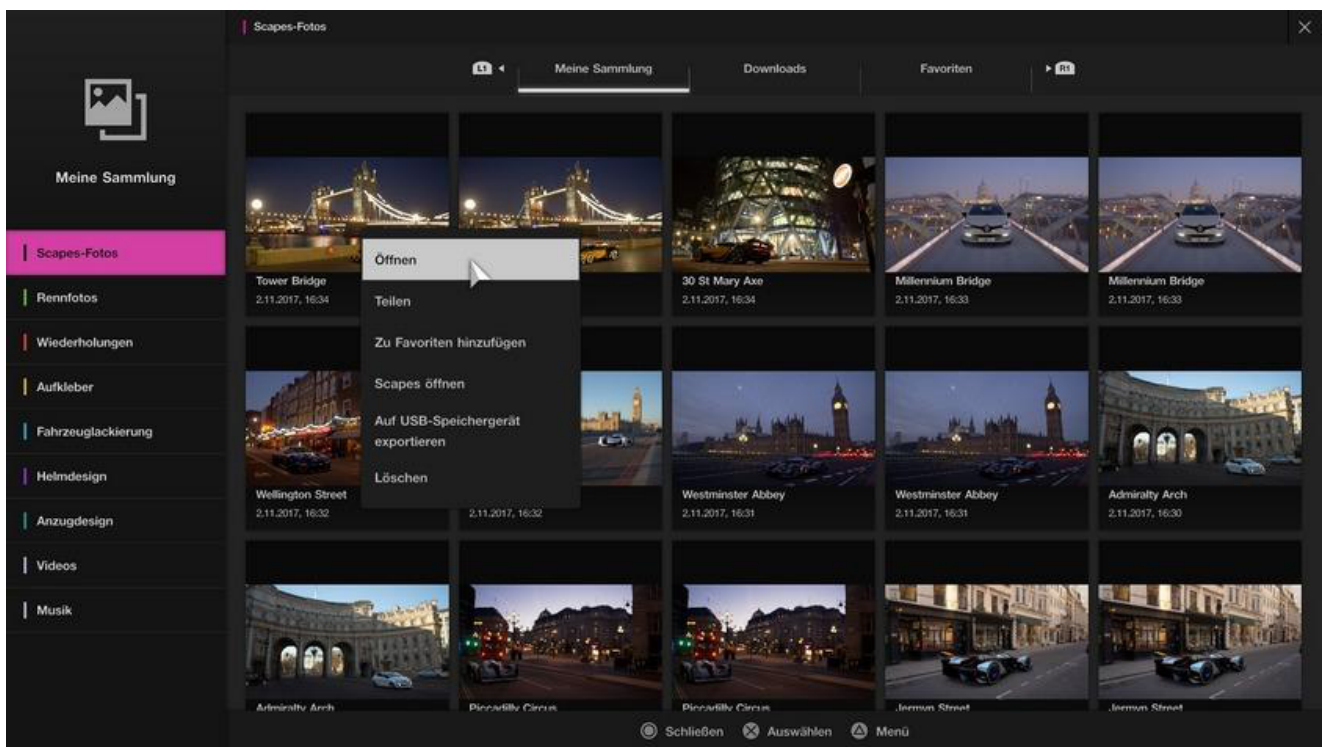
- Scapes-Fotos

ONLINE-HANDBUCH

- Aufkleber
- Fahrzeuglackierungen
- Helmdesigns
- Anzugdesigns
- Videos
- Musik (Aufgezeichnete Musik kann abgespielt werden.)

Wählen Sie eine Kategorie aus, damit auf der rechten Seite die entsprechenden Inhalte angezeigt werden.

Wählen Sie einen Inhalt aus und drücken Sie die Δ -Taste, um ein Menü mit den unten aufgeführten Optionen einzublenden. (Die Optionen können je nach Inhaltkategorie abweichen.)



- Öffnen: Öffnen Sie den Inhalt.

- Teilen: Teilen Sie den Inhalt. Wählen Sie „Teilen“ aus, um die Teilen-Anzeige zu öffnen. Legen Sie die gewünschten Privatsphäre-Einstellungen fest und fügen Sie dann Hashtags (Hashtags dienen als Suchbegriffe und es können bis zu drei Hashtags hinzugefügt werden), einen Titel und einen Kommentar hinzu. Wählen Sie „O. K.“, wenn Sie fertig sind. Geteilte Inhalte erscheinen in Ihrem Aktivitätsfeed und in der Galerie. Wenn Sie für Inhalte die Option „Für alle sichtbar“ auswählen, können sie andere Spieler über die Entdecken-Funktion finden.

ONLINE-HANDBUCH

verwalten. Wählen Sie „Zu Favoriten hinzufügen“ und eine Liste der Ordner, zu denen Sie Ihre Favoriten hinzufügen können, wird angezeigt. Wählen Sie einen Ordner aus, um Ihre Inhalte zu diesem Ordner hinzuzufügen. Weitere Einzelheiten erfahren Sie weiter unten unter „Favoriten“ -> „Einen Favoritenordner anlegen“.

- Scapes öffnen: Öffnen Sie den Bildsucher direkt nachdem ein Scapes-Foto angefertigt wurde. Das Foto kann auf Wunsch auch erneut aufgenommen werden.
- Auf USB-Speichergerät exportieren: Exportieren Sie den Inhalt auf ein USB-Speichergerät.
- Löschen: Löschen Sie den Inhalt.

Downloads

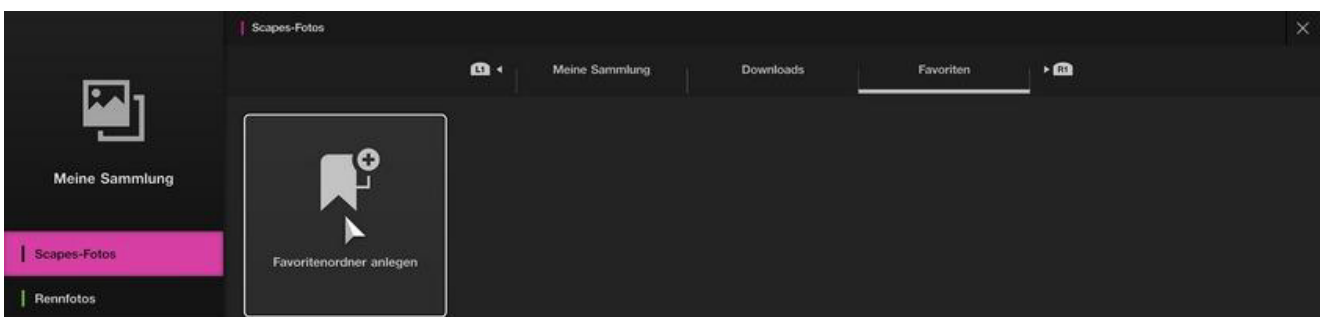
Auf den Ordner „Downloads“ kann auch über die offizielle Website von Gran Turismo™, gran-turismo.com, zugegriffen werden. Öffnen Sie die Details-Anzeige eines einzelnen Inhalts (wie etwa ein Foto, eine Wiederholung oder eine Lackierung) und wählen Sie „Zu ‚Meine Sammlung‘ hinzufügen“, um diesen zu Ihren Downloads hinzuzufügen.

Auf Inhalte, die in Ihrem „Downloads“-Ordner gespeichert sind, können Sie über gran-turismo.com auch dann zugreifen, wenn Sie das Spiel gerade nicht spielen. Sie können auch Inhalte über die Entdecken-Funktion von gran-turismo.com zu Ihrem „Downloads“-Ordner hinzufügen. Diese Inhalte können anschließend im Spiel genutzt bzw. angesehen werden.

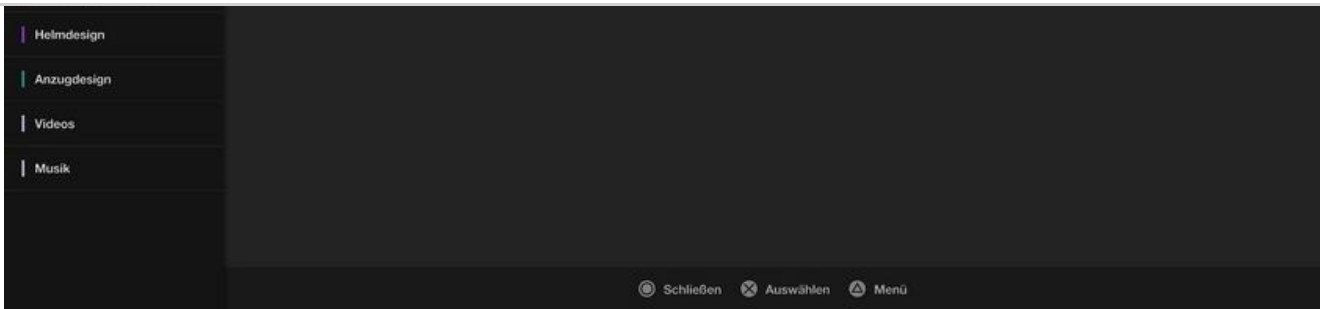
Der Ordner „Downloads“ wird auf dieselbe Art wie „Meine Sammlung“ bedient.

Weitere Details finden Sie in diesem Handbuch unter „Die offizielle Website von Gran Turismo™“ -> „Was Sie auf der offiziellen Website machen können“.

Favoriten



ONLINE-HANDBUCH

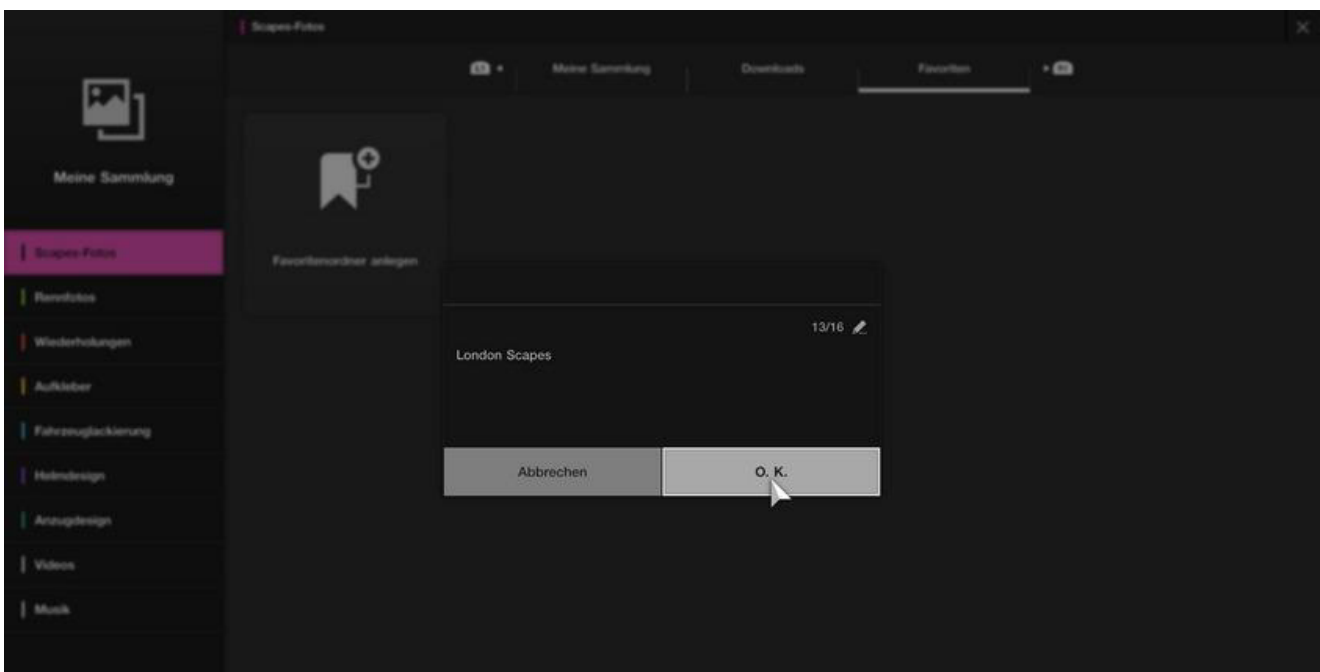


Unter „Favoriten“ verwalten Sie zu Ihren Favoriten hinzugefügte Inhalte. Auf der linken Seite wird eine Liste der Inhaltekategorien angezeigt. Wählen Sie eine Kategorie aus und die Ordner innerhalb dieser Kategorie werden auf der rechten Seite angezeigt.

Ihre Favoriten werden in Ordner aufgeteilt, damit Sie sie leichter verwalten können. Jede Kategorie enthält standardmäßig die folgenden Ordner:

- Online-Bibliothek: Wenn Sie für einen Inhalt die Option „Für alle sichtbar“ auswählen und ihn zu Ihren Favoriten hinzufügen, kommt er in diesen Ordner. Dieser Ordner wird online geteilt und Spieler können über die offizielle Website granturismo.com und die Begleit-App für Gran Turismo™ Sport darauf zugreifen. Sie können bis zu 1.000 Inhalte zu Ihrer Online-Bibliothek hinzufügen.
- Geteilte Inhalte: Von anderen Spielern geteilte Inhalte, die Sie zu Ihren Favoriten hinzugefügt haben.

Einen Favoritenordner anlegen



ONLINE-HANDBUCH

Sie können bis zu zehn neue Favoritenordner anlegen und jeder Ordner kann bis zu 100 Inhalte enthalten. Aufkleber und Lackierungen sollten Sie in jeweils eigenen Ordnern für die verschiedenen Fahrzeugtypen speichern.

Favoritenordner können auf zwei Arten angelegt werden:

- ① Wählen Sie einen Inhalt aus „Meine Sammlung“ aus, drücken Sie die Δ -Taste und wählen Sie dann „Zu Favoriten hinzufügen“. Wählen Sie aus der angezeigten Ordnerliste „Favoritenordner anlegen“.
- ② Wählen Sie „Favoritenordner anlegen“ auf der rechten Seite der Favoriten-Anzeige.

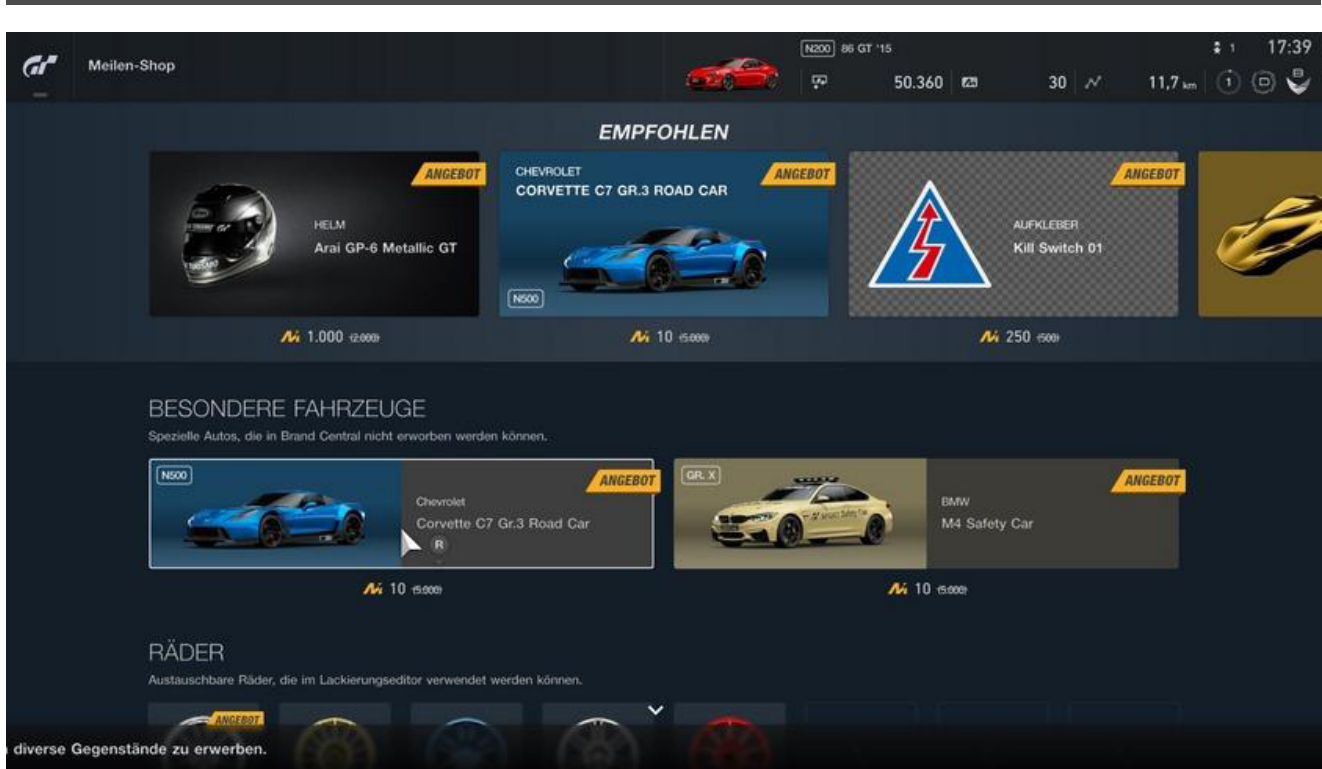
Wenn Sie einen Ordner löschen möchten, wählen Sie ihn aus, drücken Sie die Δ -Taste und wählen Sie dann „Löschen“.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Funktionen des Meilen-Shops



Im Meilen-Shop können Sie Meilen gegen diverse Gegenstände eintauschen. Sie sammeln Meilen, indem Sie an Rennen und Veranstaltungen teilnehmen und Erfolge sammeln.

Die Arten der Gegenstände, die mit Meilen erworben werden können, sind nachfolgend aufgeführt. Manchmal gibt es Rabattaktionen, bei denen Sie Gegenstände zu einem reduzierten Preis erwerben können. Schauen Sie also regelmäßig im Meilen-Shop vorbei, um sich die Angebote anzusehen.

- **Besondere Fahrzeuge:** Besondere Fahrzeuge, die in Brand Central nicht erworben werden können.
- **Räder:** Rädersatzes, die im Lackierungsektor verwendet werden können.
- **Aufkleber:** Aufkleber, die im Lackierungsektor verwendet werden können.
- **Helme:** Helme, die im Lackierungsektor oder beim Wechseln der Fahrerausrüstung verwendet werden können.
- **Profilhaltungen:** Profilhaltungen, die im Lackierungsektor oder beim Wechseln der Fahrerausrüstung verwendet werden können.
- **Besondere Farben:** Spezielle Lackfarben, die im Lackierungsektor verwendet werden

ONLINE-HANDBUCH

Wählen Sie einen Gegenstand aus und die Kaufbestätigungsanzeige erscheint. Wählen Sie „Kaufen“ aus, um den Kauf des Gegenstands abzuschließen.

Erworbene Gegenstände finden Sie an folgenden Orten:

- Besondere Fahrzeuge: „Home“ -> „Garage“
- Räder: „Lackierungseditor“ -> „Fahrzeuglackierung erstellen“ -> „Räder“
- Aufkleber: „Lackierungseditor“ -> „Fahrzeuglackierung erstellen“ -> „Aufkleber“
- Helme: „Home“ -> „Fahrerausrüstung wechseln“ -> „Helm“
- Profilhaltungen: „Home“ -> „Fahrerausrüstung wechseln“ -> „Profilhaltung“
- Besondere Farben: „Lackierungseditor“ -> „Fahrzeuglackierung erstellen“ -> „Lackierung“



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

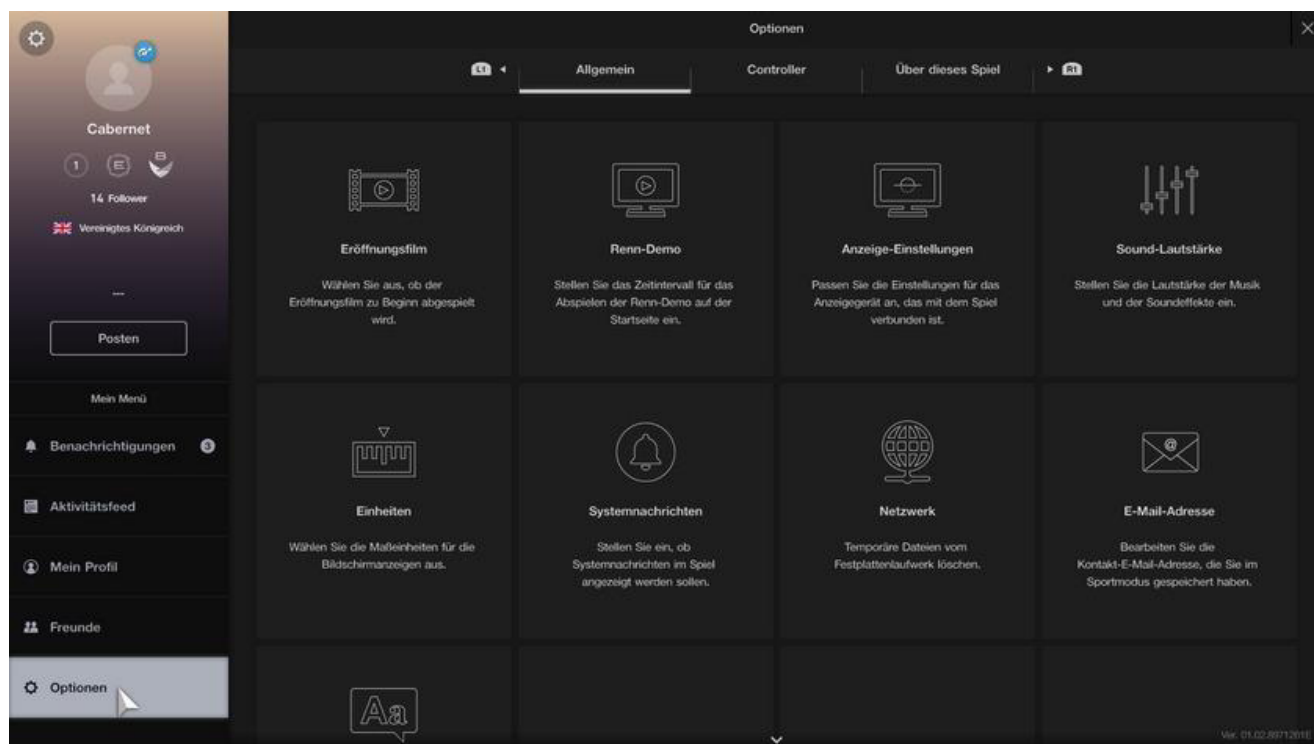
Funktionen des Optionen-Menüs ①

Wählen Sie „Optionen“ oder „Mein Menü“ -> „Optionen“ im GT-Menü aus, um das Optionen-Menü zu öffnen.

Im Optionen-Menü können Sie verschiedene Controller- und spielbezogene Einstellungen vornehmen. Die unten aufgeführten drei Reiter werden oben auf dem Bildschirm angezeigt. Wählen Sie einen Reiter, um ihn zu öffnen, oder schalten Sie mit L1-Taste und R1-Taste durch die Reiter.

- Allgemein
- Controller
- Über dieses Spiel

Allgemeine Optionen



① Eröffnungsfilm

Wählen Sie aus, ob der Eröffnungsfilm zu Spielbeginn abgespielt werden soll.

② Renn-Demo

ONLINE-HANDBUCH

③ Anzeige-Einstellungen

Die folgenden Einstellungen können angepasst werden:

- Belichtungsanpassung: Stellen Sie den Belichtungswert (Helligkeit) der Grafik im Spiel ein.
- Sättigung anpassen: Stellen Sie die Sättigung der Grafik im Spiel ein.
- HDR-Ausgabe: Schalten Sie die HDR-Ausgabe (High Dynamic Range) ein oder aus. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie einen HDR-fähigen Fernseher besitzen.
- HDR-Maximalhelligkeit: Stellen Sie die Maximalhelligkeit (den hellsten Bereich des Bildschirms) Ihres HDR-Fernseher (High Dynamic Range) ein. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie einen HDR-fähigen Fernseher besitzen.
- 2K-Ausgabemodus für die PlayStation®4 Pro-Konsole: Wählen Sie den 2K-Ausgabemodus für Ihre PlayStation®4 Pro-Konsole aus. „Priorität für Qualität“ bietet eine hohe Bildqualität durch die Verwendung der gleichen Menge an Bildinformationen wie bei der 4K-Ausgabe (4K-Downsampling), während „Priorität für Bildfrequenz“ ein reaktionsorientierter Modus ist, der immer noch eine höhere Bildqualität bietet (2K MSA), als beim Spielen auf einem PlayStation®4-System.
- Anzeige-Einstellungsassistent: Öffnen Sie die Anzeige-Einstellungen, die während des ersten Spielstarts vorgenommen wurden. Damit werden alle bisherigen Einstellungen zurückgesetzt.

④ Sound-Lautstärke

Die folgenden Einstellungen können angepasst werden:

- Hintergrundmusik (Menü): Stellen Sie die HGM-Lautstärke für Menüs ein.
- Menü-Soundeffekte: Stellen Sie Soundeffektlautstärke für Menüs ein.
- Hintergrundmusik (Rennen): Stellen Sie HGM-Lautstärke für Rennen ein.
- Renn-Soundeffekte: Stellen Sie Soundeffektlautstärke für Rennen ein.
- Hintergrundmusik (Wiederholung): Stellen Sie HGM-Lautstärke für Wiederholungen ein.
- Soundeffekte (Wiederholung): Stellen Sie Soundeffektlautstärke für Wiederholungen ein.
- Audioausgabe-Modus: Legen Sie die Zahl der Audioausgabe-Kanäle fest. Wenn Sie kein Surround-Sound-System verwenden, empfehlen wir Ihnen den Stereo-Modus.

⑤ Einheiten

Wählen Sie, welche Einheit als Maß für die Entfernung verwendet werden soll.

⑥ Systemnachrichten

Schalten Sie die folgenden Systemnachrichten, die während des Spielens in einem kleinen

ONLINE-HANDBUCH

- Informationen zur Hintergrundmusik, sobald etwas abgespielt wird.

⑦ Netzwerk

Löschen Sie temporäre Daten auf Ihrem Festplattenlaufwerk.

⑧ E-Mail-Adresse

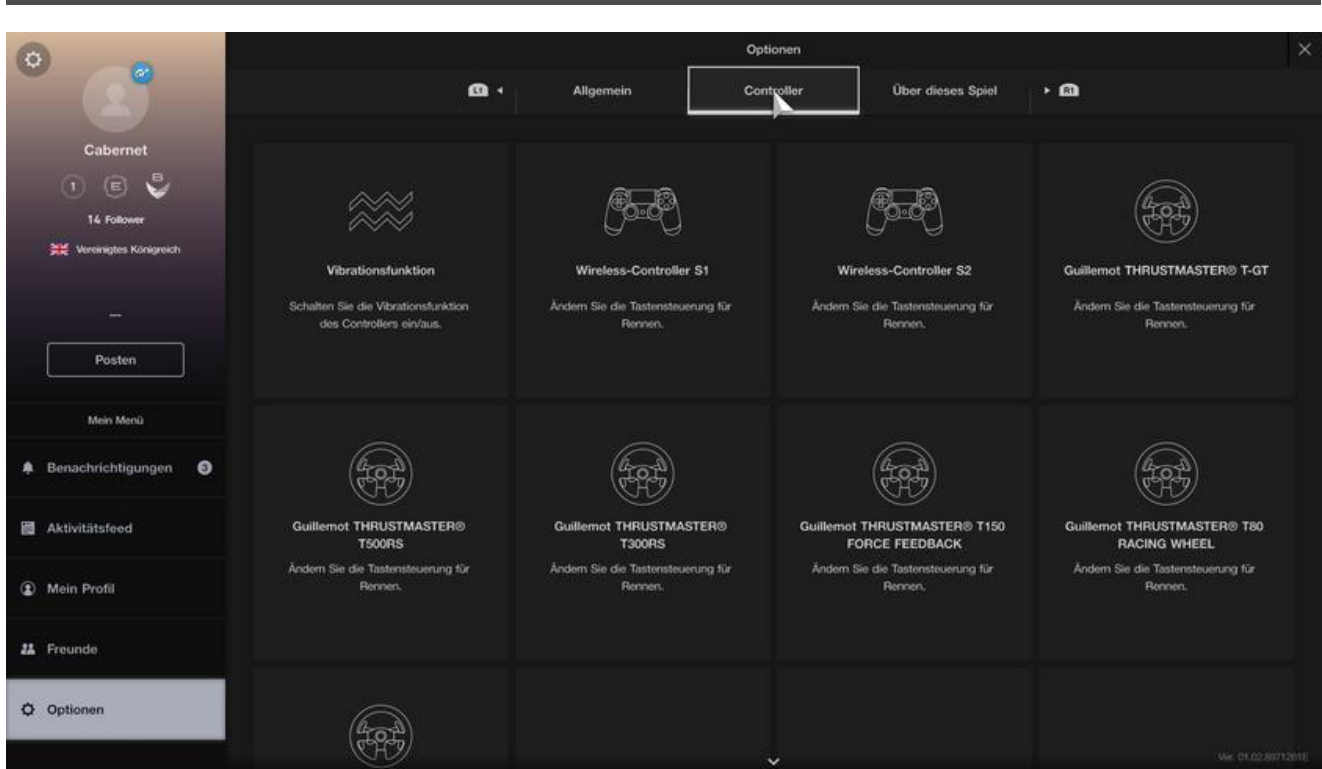
Ändern oder löschen Sie die registrierte E-Mail-Adresse, an die Nachrichten rund um den Sportmodus gesendet werden.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Funktionen des Optionen-Menüs ②



Controller

① Vibrationsfunktion

Schalten Sie die Vibrationsfunktion für den Controller von Spieler 1 bzw. Spieler 2 ein/aus.

② Wireless-Controller S1

Ändern Sie die Tastenzuweisung für den Wireless-Controller von Spieler 1.

③ Wireless-Controller S2

Ändern Sie die Tastenzuweisung für den Wireless-Controller von Spieler 2.

④ Guillemot THRUSTMASTER® T-GT

Ändern Sie die Tastenzuweisung, wenn Sie mit dem Guillemot THRUSTMASTER® T-GT fahren.

⑤ Guillemot THRUSTMASTER® T500RS

Ändern Sie die Tastenzuweisung, wenn Sie mit dem Guillemot THRUSTMASTER® T500RS

ONLINE-HANDBUCH

⑥ Guillemot THRUSTMASTER® T300RS

Ändern Sie die Tastenzuweisung, wenn Sie mit dem Guillemot THRUSTMASTER® T300RS fahren.

⑦ Guillemot THRUSTMASTER® T150 FORCE FEEDBACK

Ändern Sie die Tastenzuweisung, wenn Sie mit dem Guillemot THRUSTMASTER® T150 FORCE FEEDBACK fahren.

⑧ Guillemot THRUSTMASTER® T80 RACING WHEEL

Ändern Sie die Tastenzuweisung, wenn Sie mit dem Guillemot THRUSTMASTER® T80 RACING WHEEL fahren.

⑨ Logitech G G29 DRIVING FORCE

Ändern Sie die Tastenzuweisung, wenn Sie mit dem Logitech G G29 DRIVING FORCE fahren.

Über dieses Spiel

① Informationen zum geistigen Eigentum anzeigen

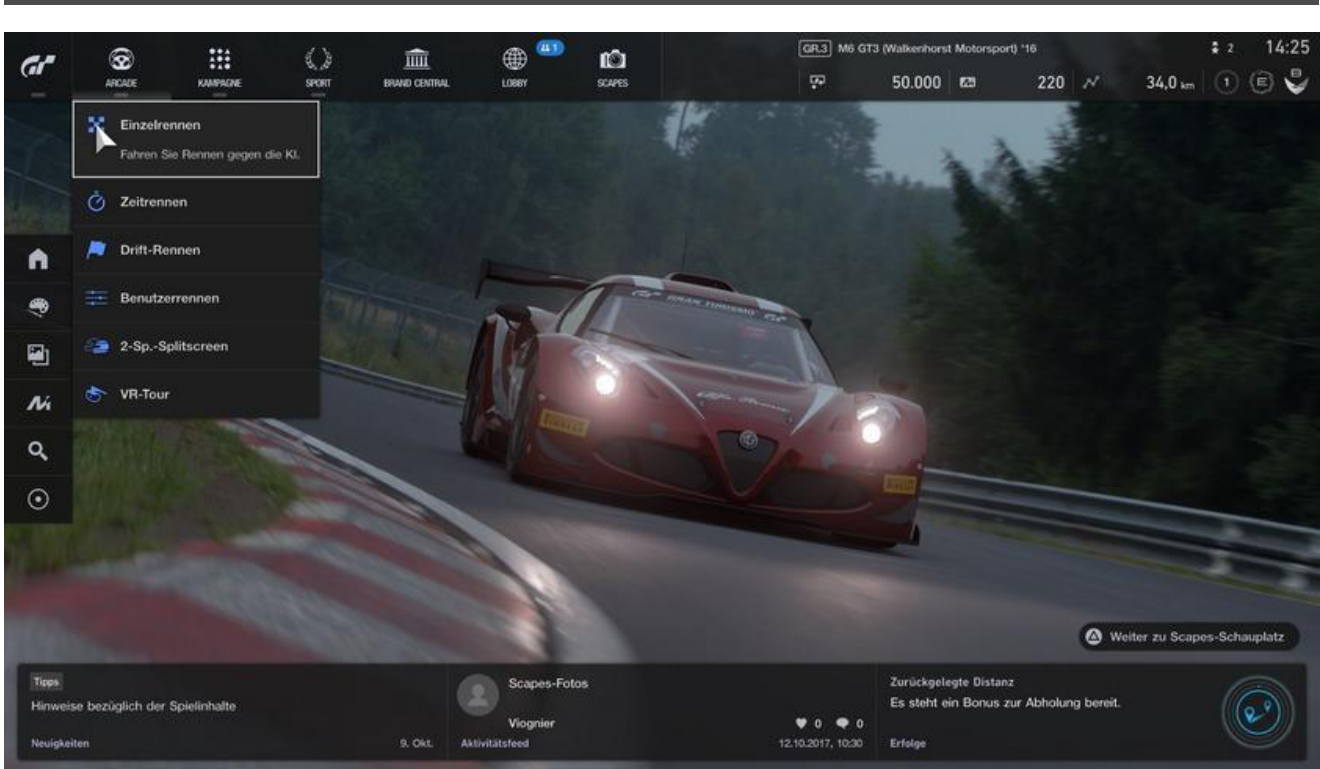
Sehen Sie sich die Hinweise zum geistigen Eigentum dieses Spiels an.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Was ist der Arcade-Modus?



Im Arcade-Modus können Sie gegen KI-Fahrer oder menschliche Gegner antreten und Virtual-Reality-Touren fahren. Die diversen Funktionen im Arcade-Modus werden unten genauer beschrieben.

Einzelrennen

Treten Sie gegen von der KI des Spiels gesteuerte Fahrzeuge an. Es stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl: Anfänger, Mittel und Profi. Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad erhöhen, steigt das fahrerische Können Ihrer Gegner.

Zeitrennen

Fahren Sie über eine leere Strecke und versuchen Sie, die schnellste Rundenzeit aufzustellen.

Drift-Rennen

Das Driften ist eine Fahrtechnik, bei der die Haftung der Reifen bewusst reduziert wird, damit die Fahrzeuge seitwärts rutschen. Wenn Sie um Kurven herum driften, erhalten Sie Fahrerpunkte. Ziel ist es, auf den einzelnen Strecken die meisten Punkte zu sammeln.

ONLINE-HANDBUCH

2-Sp.-Screens

In diesem Modus treten Sie gegen einen anderen Spieler an, der sich im gleichen Raum wie Sie befindet.

VR-Tour

Verwenden Sie PlayStation®VR, um in einer virtuellen 3D-Umgebung mit einem 360-Grad-Sichtfeld zu spielen. Für diesen Modus sind die beiden Peripheriegeräte PlayStation®VR und PlayStation®Camera erforderlich. Weitere Einzelheiten erfahren Sie im Abschnitt „Arcade-Modus“ -> „VR-Tour“ in diesem Handbuch.

Benutzerrennen

Legen Sie die Bedingungen nach Ihren Wünschen fest und treten Sie in Ihrem ganz eigenen Rennen gegen KI-Spieler an. Nachdem Sie eine Getriebeart gewählt haben, können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

- Renntyp (Runden/Langstrecke)
- Rundenanzahl (Wenn der Renntyp „Runden“ gewählt wurde.)
- Zeitlimit (Wenn der Renntyp „Langstrecke“ gewählt wurde.)
- Fahrzeugzahl
- Startaufstellung (Startposition des Spielers)
- Starttyp (Start aus Starterfeld/Fliegender Start)
- Intervall für fliegenden Start (Wenn „Fliegender Start“ gewählt wurde.)
- Boost (Mit dieser Funktion können Verfolgerautos schneller fahren.)
- Windschattenstärke
- Mechanischer Schaden
- Reifenverschleiß
- Treibstoffverbrauch
- Bodenhaftungsverlust: Nass/Rand (Schwach/Realistisch)
- Gegnerkategorie (Je größer der Unterschied zwischen der Kategorie Ihres Autos und der des gegnerischen Autos, desto mehr Sterne werden auf der linken Seite der Einstellungs-Anzeige angezeigt. Je mehr Sterne vorhanden sind, desto schwieriger ist das Rennen. Bei schwierigeren Rennen ist das Preisgeld höher.)
- Gegner-Geschwindigkeit (Aufsteigend von „Anfänger“ über „Mittel“ zu „Profi“, erhöht sich die Anzahl der Sterne, die auf der linken Seite der Einstellungs-Anzeige angezeigt wird, was

ONLINE-HANDBUCH

- Wandkollisionsstrafe
- Fahrzeug nach Wand-Kollision wieder ausrichten
- Fahrzeuge beim Verlassen der Strecke neu platzieren
- Flaggen-Regeln (Wenn „Ein“ ausgewählt wurde, werden die Flaggensignale vom Streckenposten am Streckenrand angewendet und die Fahrer erhalten Strafen, wenn Sie diese ignorieren.)

Ablauf der Teilnahme

Der Ablauf der Teilnahme an Rennen im Arcade-Modus ist wie folgt: Strecke auswählen -> Bedingungen auswählen -> Fahrzeug auswählen -> Farbe auswählen -> Getriebeart auswählen -> Schnellmenü. (Dies kann je nach Renntyp unterschiedlich sein.) Einzelheiten zur weiteren Vorgehensweise erhalten Sie im Abschnitt „Rennen“ in diesem Handbuch.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Drift-Rennen erleben



In Drift-Rennen geht es nicht darum, die schnellste Rundenzeit aufzustellen, sondern die spektakulärsten Drifts auszuführen. Auf dieser Seite erhalten Sie einige Informationen zum Driften, damit Sie es selbst ausprobieren können.

Zunächst ist es beim Üben von Drifts am besten, die Front und das Heck des Fahrzeugs einzeln zu betrachten. Die vordere Fahrzeughälfte bringt die Hinterräder ins Rutschen. Der hintere Fahrzeugteil führt den Drift aus.

Am leichtesten führen Sie einen Drift aus, indem Sie mit Höchstgeschwindigkeit in eine Kurve einfahren, sofort auf die Bremse treten und dann direkt die Handbremse ziehen. Zu Beginn ist es lediglich das Ziel, die Räder zum Durchdrehen zu bringen, damit Sie eine Vorstellung von der erforderlichen Geschwindigkeit und ein Gefühl dafür bekommen, wie es sich anfühlt, wenn die Hinterräder rutschen.

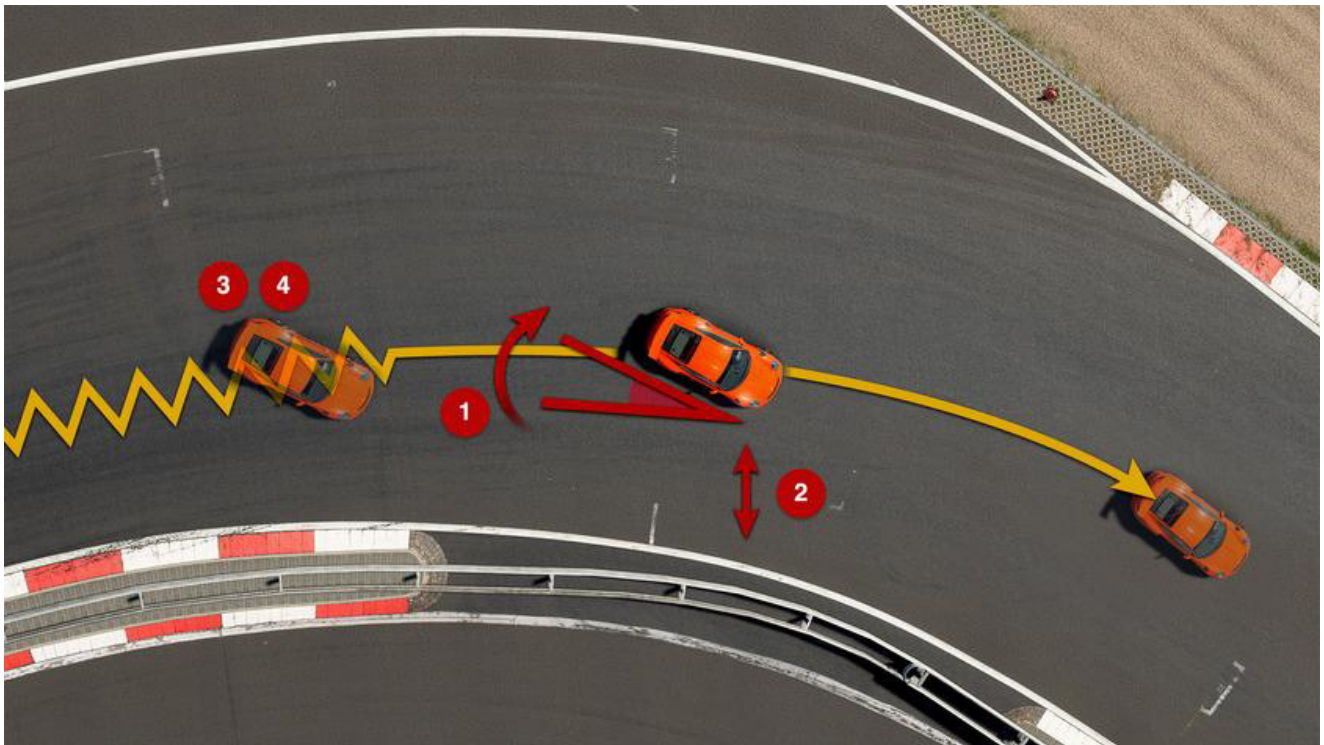
Sobald Sie es geschafft haben, die Hinterräder ins Rutschen zu bringen, müssen Sie lernen, wie Sie den Rutschvorgang aufrechterhalten. Am wichtigsten dabei sind das Gegenlenken und die Kontrolle der Beschleunigung. Gegenlenken bedeutet, dass Sie das Fahrzeug in dem

ONLINE-HANDBUCH

Den Rutschvorgang des Autos können Sie zudem mit dem Gaspedal kontrollieren. Drücken Sie den Fuß nach unten, um weiter zu rutschen. Nehmen Sie den Fuß vom Gas, um die Seitwärtsbewegung abzuschwächen. Mit einer Kombination aus Gegenlenken und Beschleunigungskontrolle können Sie eindrucksvolle Drifts ausführen.

Für Drift-Rennen werden Reifen mit möglichst wenig Profil empfohlen. Vorteile erhalten Sie auch, indem Sie die Einstellungen für die Bodenfreiheit für Front und Heck, die Eigenfrequenz der Aufhängung, den Dämpfungsgrad und das Sperrdifferenzial anpassen.

Bei Drift-Rennen werden die Punkte für die Drifts nach den folgenden Kriterien vergeben:



1 Winkel

Der Winkel, in dem Ihr Fahrzeug driftet (der „Driftwinkel“) wird mit der Rennlinie bei normaler Bodenhaftung verglichen. Wenn der Driftwinkel einen bestimmten Punkt überschreitet, dreht sich Ihr Fahrzeug, und Ihre Driftpunkte werden zurückgesetzt.

2 Entfernung von der Rekordlinie

Die Einhaltung der Ideallinie (bei normaler Bodenhaftung) wird bewertet. Je weiter Sie von der Rekordlinie abweichen, desto weniger Punkte erhalten Sie.

3 Geschwindigkeit

ONLINE-HANDBUCH

Dauer

Die Dauer des Drifts wird bewertet. Wenn Sie einen Drift ausführen, der in den oben stehenden Kriterien 1 bis 3 hohe Punktzahlen erzielt, und diesen dann lange Zeit beibehalten, können Sie schnell viele Punkte sammeln.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

VR-Tour



Die VR-Tour ist ein fesselndes 3D-Fahrerlebnis mit 360°-Sicht. Um die VR-Tour genießen zu können, müssen Sie PlayStation®VR zusammen mit einer PlayStation®Camera an Ihr PlayStation®4-System anschließen und dann einschalten. Mehr Informationen zu PlayStation®VR und der PlayStation®Camera finden Sie in den jeweiligen Bedienungsanleitungen.

Wählen Sie „VR-Tour“ aus und setzen Sie das VR-Headset auf. Sobald das PlayStation®4-System PlayStation®VR und die PlayStation®Camera erkannt hat, werden „VR-Showroom“ und „VR-Fahrt“ auf dem Bildschirm angezeigt. Bitte stellen Sie sicher, dass sich in Ihrer näheren Umgebung keine Objekte befinden, an die Sie stoßen können, wenn Sie die „VR-Tour“ starten.

VR-Showroom

Fahrzeuge werden für ein visuell angenehmes Erlebnis in einer 3D-Umgebung in 360°-Sicht dargestellt. Sie können auswählen, welche Fahrzeuge angezeigt werden sollen, und über die Karosseriefarbe bestimmen.

ONLINE-HANDBUCH

△-Taste: Lichter wechsen

O-Taste: Zurück

Linker Stick: Kamera bewegen

Rechter Stick: Kamerawinkel ändern

VR-Fahrt

Genießen Sie das echte Fahrersitz-Erlebnis, umgeben von einem Fahrzeug-Interieur, das dem echten in nichts nachsteht, und messen Sie sich dabei mit KI-Fahrern. Mehr Informationen, wie Sie an solchen Rennen teilnehmen können, finden Sie im Abschnitt „Ablauf der Teilnahme“ auf der Seite „Was ist der Arcade-Modus?“ dieses Handbuchs.

* PS VR ist nicht für Spieler unter 12 Jahren geeignet. Bitte lassen Sie keine Spieler unter 12 Jahren das VR-Headset aufzusetzen.

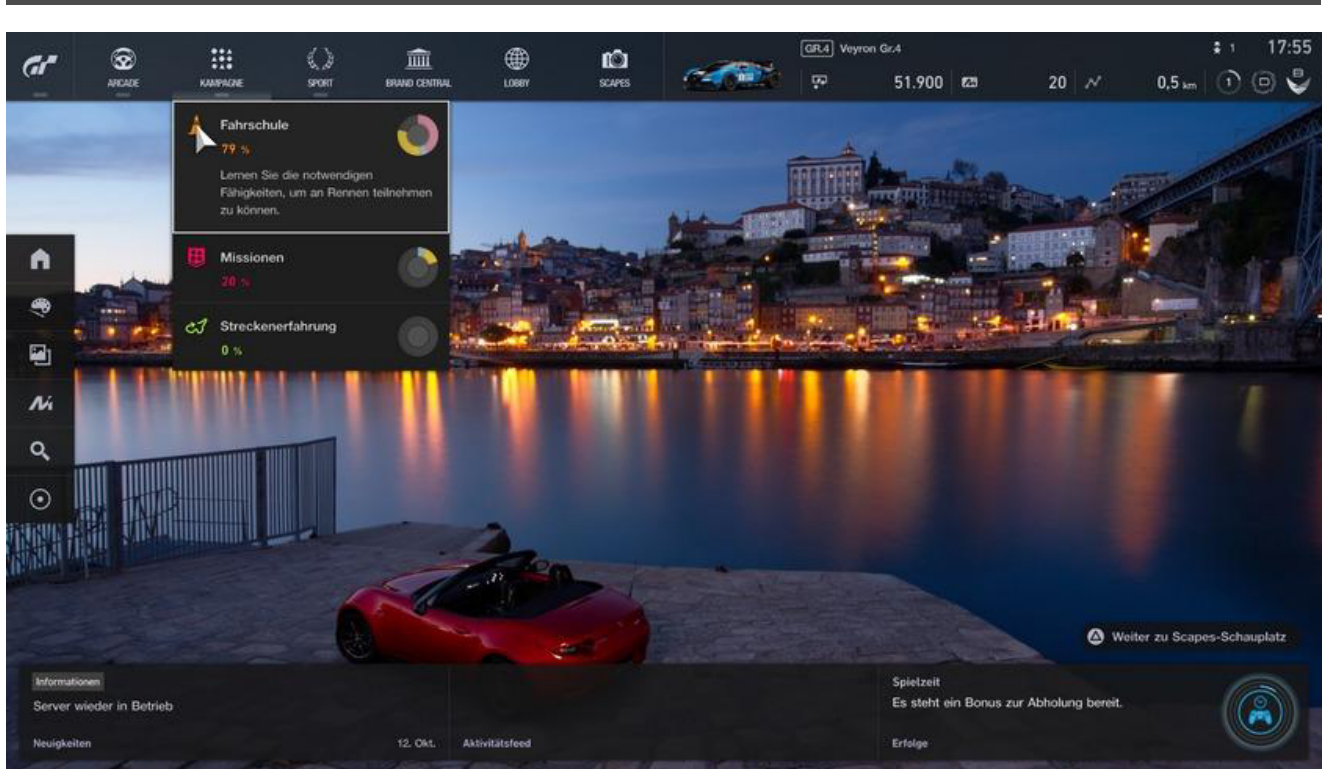
* Die HDR-Ausgabe kann nicht verwendet werden, wenn Sie Ihr Gerät über PlayStation®VR an Ihren Fernseher angeschlossen haben.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Über den Kampagnenmodus



Im Kampagnenmodus perfektionieren Sie Ihre Fahrtechnik und erfahren mehr über Rennregeln und Verhaltensweisen. Der Kampagnenmodus enthält die drei unten aufgeführten Funktionen.

Fahrschule

Lernen Sie alles, was Sie wissen müssen, um ein Rennen zu bestreiten. Sie beginnen mit den Grundlagen des Fahrens. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Kampagnenmodus“ -> „Fahrschule“ in diesem Handbuch.

Missionen

Setzen Sie die erlernten Fahrtechniken in der Praxis um, indem Sie verschiedene Herausforderungen abschließen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Kampagnenmodus“ -> „Missionen“ in diesem Handbuch.

Streckenerfahrung

Lernen Sie, wie Sie die verschiedenen Strecken am besten befahren. Weitere Informationen

ONLINE-HANDBUCH



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Fahrschule

In der Fahrschule können Sie in einer Reihe von Veranstaltungen von den Grundlagen bis hin zu fortgeschrittenen Fahrtechniken alles erlernen.

Veranstaltungsauswahl



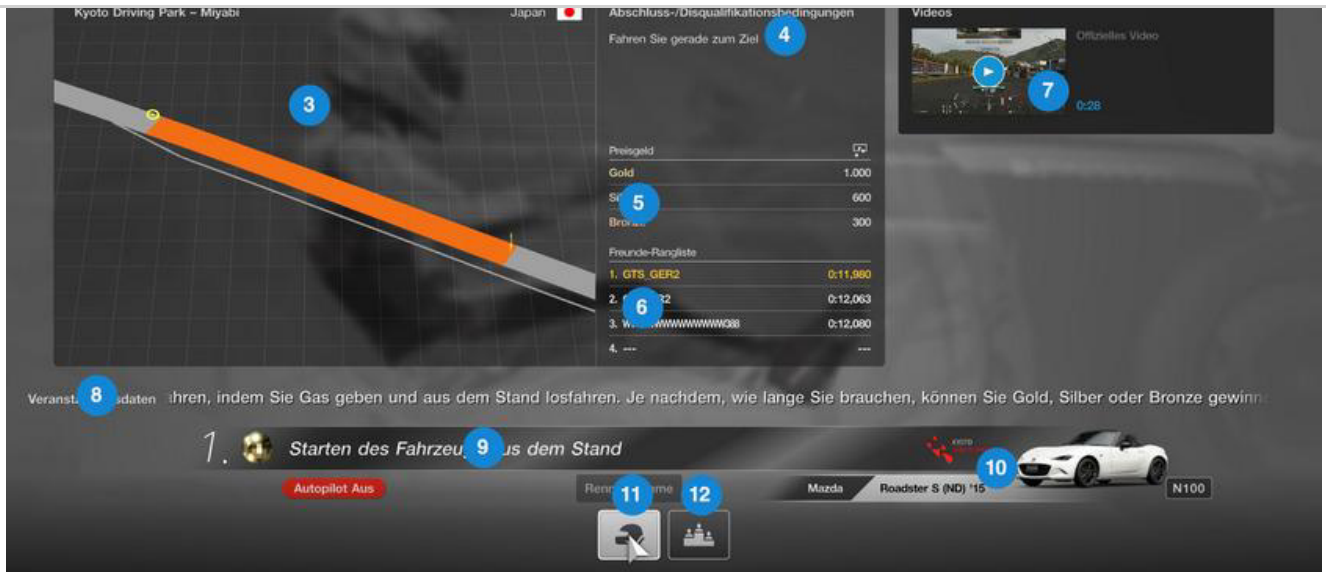
Diese Anzeige erscheint, wenn Sie auf der Startseite „Kampagne“ -> „Fahrschule“ wählen. Insgesamt sind 48 Veranstaltungen aufgeführt. Auf der linken Seite der Anzeige sehen Sie eine Grafik Ihres Fortschritts und die Anzahl Ihrer gewonnenen Gold-, Silber- und Bronzemedaljen. Unter der Grafik sehen Sie die Fahrzeuge, die Sie für Ihre Gold- und Silbermedaljen in allen Veranstaltungen erhalten haben.

Sie müssen alle Veranstaltungen durchspielen und beginnen mit der ersten. Sie können keine Veranstaltungen überspringen. Platzieren Sie den Cursor über einer Veranstaltung, um den Titel anzuzeigen. Immer wenn Sie acht Veranstaltungen abgeschlossen haben, bekommen Sie ein Fahrzeug geschenkt.

Veranstaltungsteilnahme-Anzeige



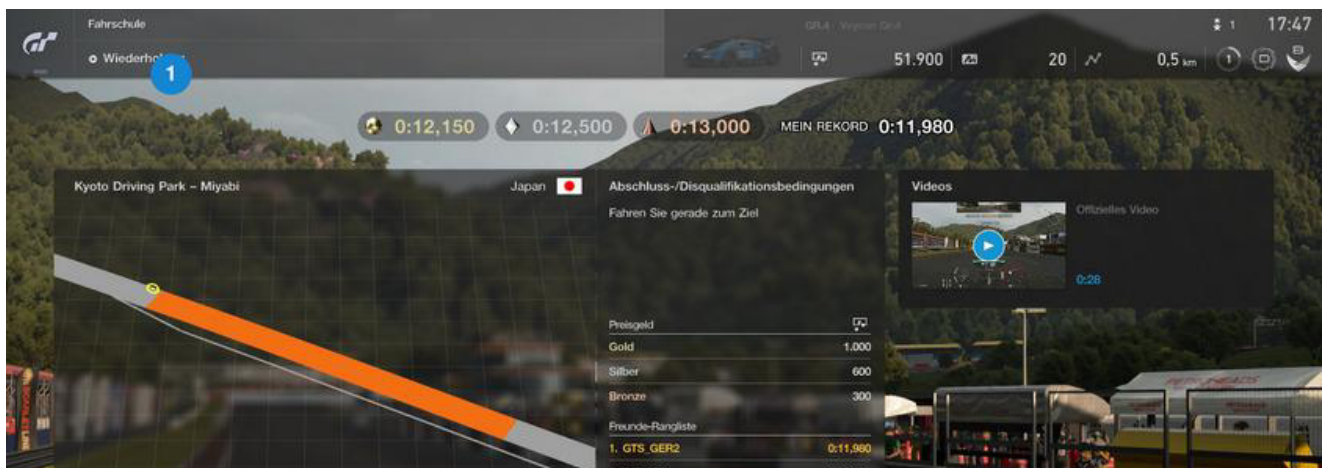
ONLINE-HANDBUCH



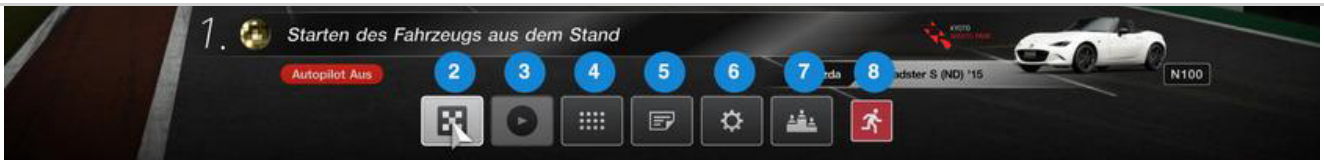
Dieser Bildschirm mit Details wird eingeblendet, nachdem Sie eine Veranstaltung ausgewählt haben. Folgende Einzelheiten werden zu der Veranstaltung angezeigt:

- 1 Benötigte Zeit für Gold/Silber/Bronze
- 2 Ihre Bestzeit
- 3 Streckenname und Streckenkarte
- 4 Abschluss-/Disqualifikationsbedingungen
- 5 Preisgeld
- 6 Ihre drei bestplatzierten Freunde
- 7 Tutorial-Video abspielen
- 8 Veranstaltungsdaten
- 9 Veranstaltungstitel
- 10 Fahrzeug für die Veranstaltung
- 11 An der Veranstaltung teilnehmen
- 12 Freunde-Ranglisten anzeigen

Start der Veranstaltung



ONLINE-HANDBUCH



Nachdem Sie sich in der Veranstaltungsteilnahme für ein Rennen eingeschrieben haben, gelangen Sie zum Start der Veranstaltung. Dieser Bildschirm enthält die folgenden Informationen und Symbole. Wählen Sie ② „Start“, um zu der Veranstaltung zu gelangen.

- ① Wiederholungen verwalten (Wiederholungen können hier gespeichert werden)
- ② Veranstaltung starten
- ③ Wiederholung abspielen
- ④ Veranstaltung auswählen
- ⑤ Veranstaltungsdaten
- ⑥ Fahroptionen
- ⑦ Ranglisten (Freunde-Ranglisten und die Top-10-Stars werden angezeigt)

Drücken Sie die X-Taste, um einen Spieler aus den Ranglisten auszuwählen. Wählen Sie „Profil anzeigen“, um sich das Profil des Spielers im Spiel anzusehen. Wählen Sie „Spielerinformationen anzeigen“, um sich das Profil des Spielers anzusehen.

- ⑧ Verlassen



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Missionen

Im Bereich der Missionen können Sie sich am Steuer eines Fahrzeugs in diversen Fahrmissionen versuchen.

Veranstaltungsauswahl



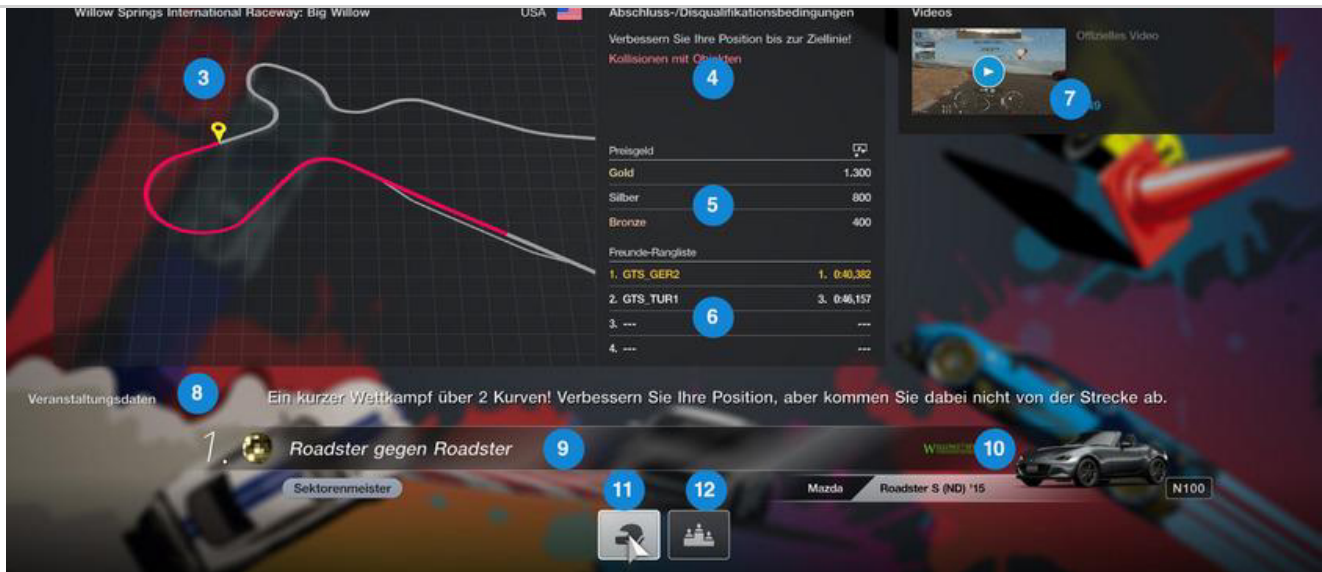
Diese Anzeige erscheint, wenn Sie auf der Startseite „Kampagne“ -> „Missionen“ wählen. Insgesamt sind 64 Veranstaltungen aufgeführt. Auf der linken Seite der Anzeige sehen Sie eine Grafik Ihres Fortschritts und die Anzahl Ihrer gewonnenen Gold-, Silber- und Bronzerauszeichnungen. Unter der Grafik sehen Sie die Fahrzeuge, die Sie für Ihre Gold- und Silberauszeichnungen in allen Veranstaltungen erhalten haben.

Sie müssen alle Veranstaltungen nacheinander durchspielen, beginnend mit der ersten. Sie können keine Veranstaltungen überspringen. Platzieren Sie den Cursor über einer Veranstaltung, um den Titel anzuzeigen. Immer wenn Sie acht Veranstaltungen abgeschlossen haben, bekommen Sie ein Fahrzeug geschenkt.

Veranstaltungsteilnahme-Anzeige



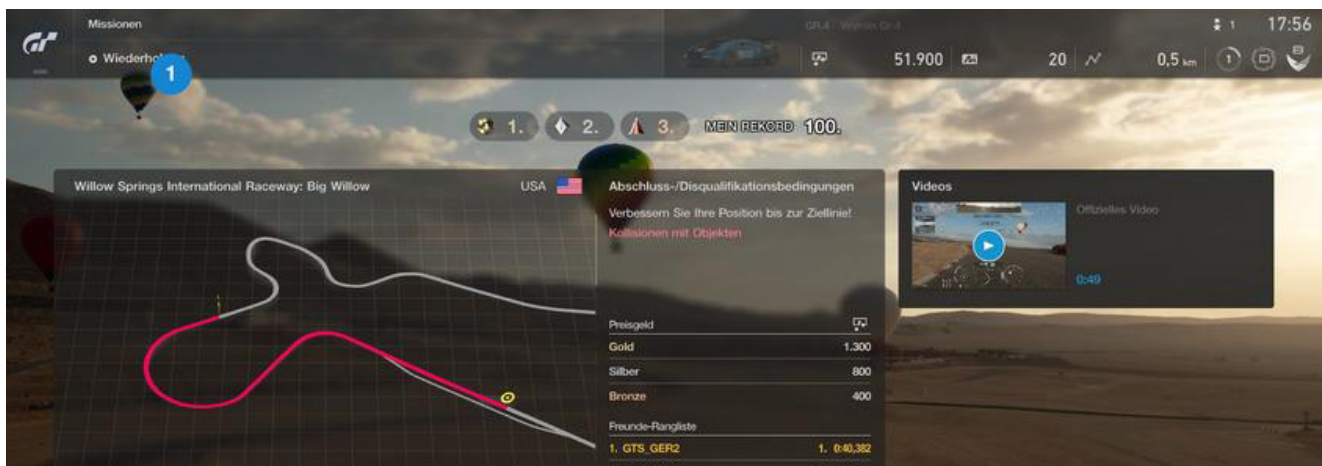
ONLINE-HANDBUCH



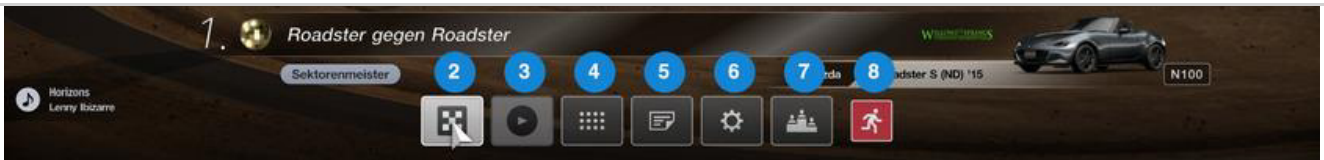
Dieser Bildschirm mit Details wird eingeblendet, nachdem Sie eine Veranstaltung ausgewählt haben. Folgende Einzelheiten werden zu der Veranstaltung angezeigt:

- 1 Ziel für Gold/Silber/Bronze
- 2 Ihre persönliche Bestleistung
- 3 Streckenname und Streckenkarte
- 4 Abschluss-/Disqualifikationsbedingungen
- 5 Preisgeld
- 6 Ihre drei bestplatzierten Freunde
- 7 Tutorial-Video abspielen
- 8 Veranstaltungsdaten
- 9 Veranstaltungstitel
- 10 Fahrzeug für die Veranstaltung
- 11 An der Veranstaltung teilnehmen
- 12 Freunde-Ranglisten anzeigen

Start der Veranstaltung



ONLINE-HANDBUCH



Nachdem Sie sich in der Veranstaltungsteilnahme für ein Rennen eingeschrieben haben, gelangen Sie zum Start der Veranstaltung. Dieser Bildschirm enthält die folgenden Informationen und Symbole. Wählen Sie ② „Start“, um zu der Veranstaltung zu gelangen.

- ① Wiederholungen verwalten (Wiederholungen können hier gespeichert werden)
- ② Veranstaltung starten
- ③ Wiederholung abspielen
- ④ Veranstaltung auswählen
- ⑤ Veranstaltungsdaten
- ⑥ Fahroptionen
- ⑦ Ranglisten (Freunde-Ranglisten und die Top-10-Stars werden angezeigt)

Drücken Sie die X-Taste, um einen Spieler aus den Ranglisten auszuwählen. Wählen Sie „Profil anzeigen“, um sich das Profil des Spielers anzusehen. Wählen Sie „Spielerinformationen anzeigen“, um sich das PlayStation™Network-Profil des Spielers anzusehen.

- ⑧ Verlassen



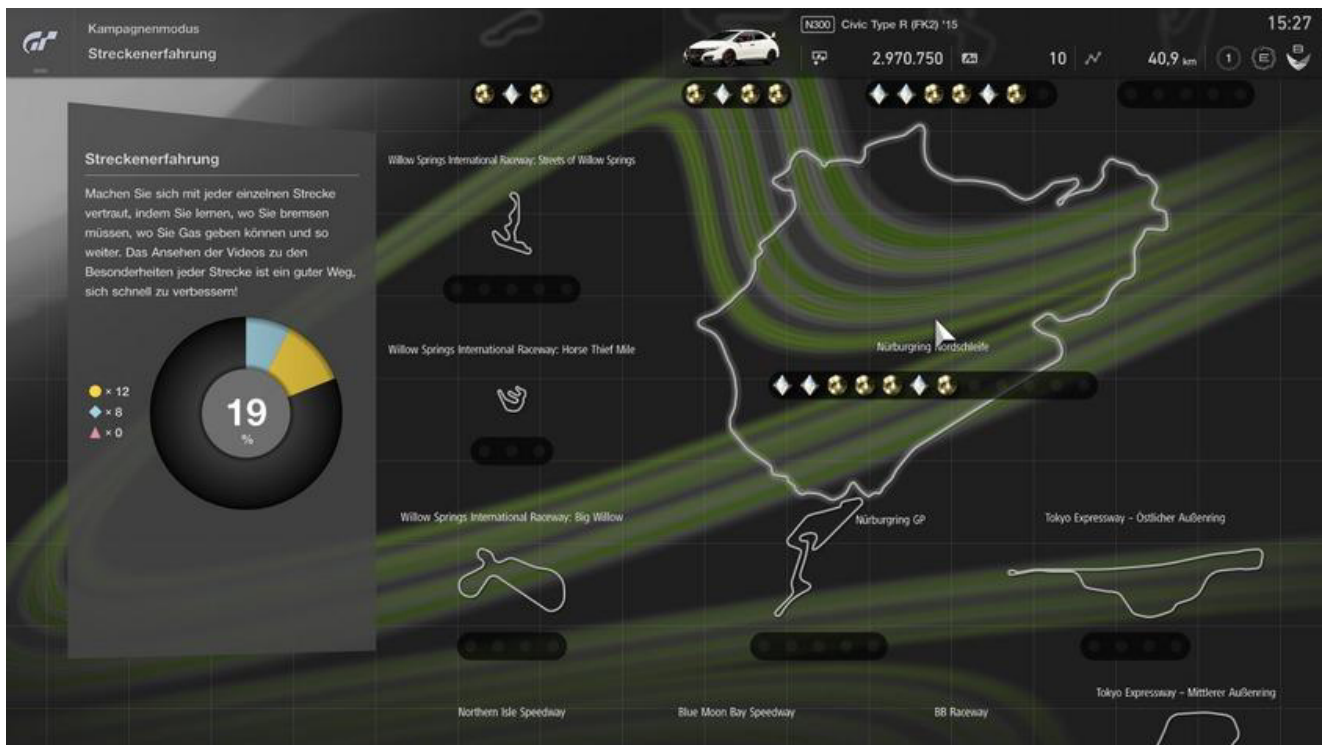
© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Streckenerfahrungen

Hier erfahren Sie, wie Sie auf bestimmten Strecken am besten fahren.

Streckenauswahl



Die Streckenauswahl wird angezeigt, wenn Sie auf der Startseite „Kampagne“ -> „Fahrschule“ wählen. Es werden Karten der Rennstrecken des Spiels angezeigt. Schalten Sie durch die Auswahl und wählen Sie eine Strecke aus, auf der Sie üben möchten. Alle Streckenkarten werden in der gleichen Größe dargestellt, damit Sie einen Eindruck von der Größe der Strecke erhalten.

Neben jeder Streckenkarte erscheint eine Reihe schwarzer Punkte. Diese geben an, welche Auszeichnungen Sie auf der Strecke gewonnen haben. Jede Strecke ist entsprechend der Länge und Schwierigkeit in Sektoren eingeteilt. Sie erhalten Auszeichnungen, wenn Sie die schnellste Zeit in einem Sektor oder auf der gesamten Strecke erzielen. Gewonnene Auszeichnungen werden in dem schwarzen Band neben jeder Streckenkarte angezeigt. Wenn Sie alle Auszeichnungen für eine Strecke gewonnen haben, erhalten Sie Abzeichen. Diese werden auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt.

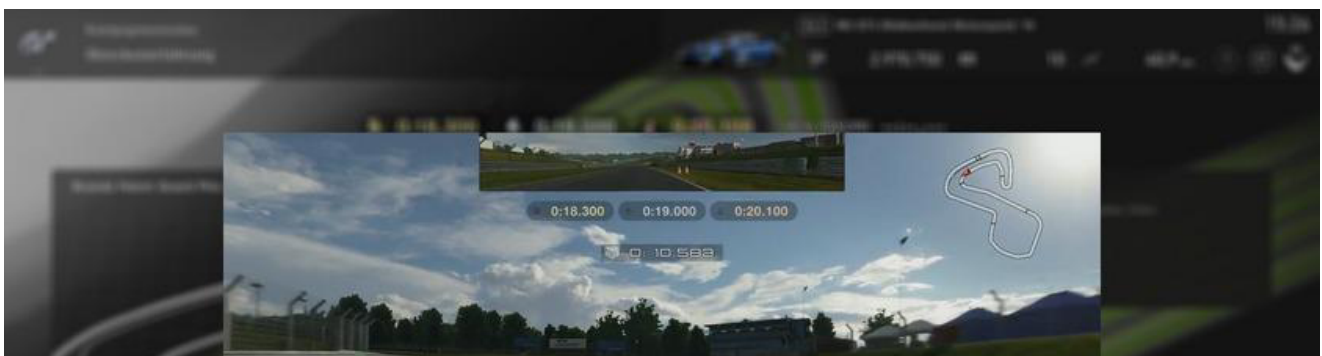
ONLINE-HANDBUCH



Dieser Bildschirm wird eingeblendet, nachdem Sie eine Strecke ausgewählt haben. Es werden die folgenden Informationen und Symbole angezeigt:

- 1 Benötigte Zeit für Gold/Silber/Bronze
- 2 Ihre Bestzeit
- 3 Streckenname und Streckenkarte
- 4 Abschluss-/Disqualifikationsbedingungen
- 5 Preisgeld
- 6 Ihre drei bestplatzierten Freunde
- 7 Tutorial-Video abspielen
- 8 Veranstaltungsdaten
- 9 Streckenname
- 10 Zu verwendendes Fahrzeug
- 11 Sektor auswählen (Nachdem Sie einen Sektor ausgewählt haben, können Sie entweder in diesem Sektor fahren oder sich die Freunde-Ranglisten für diesen Sektor ansehen.)

Tutorial-Video

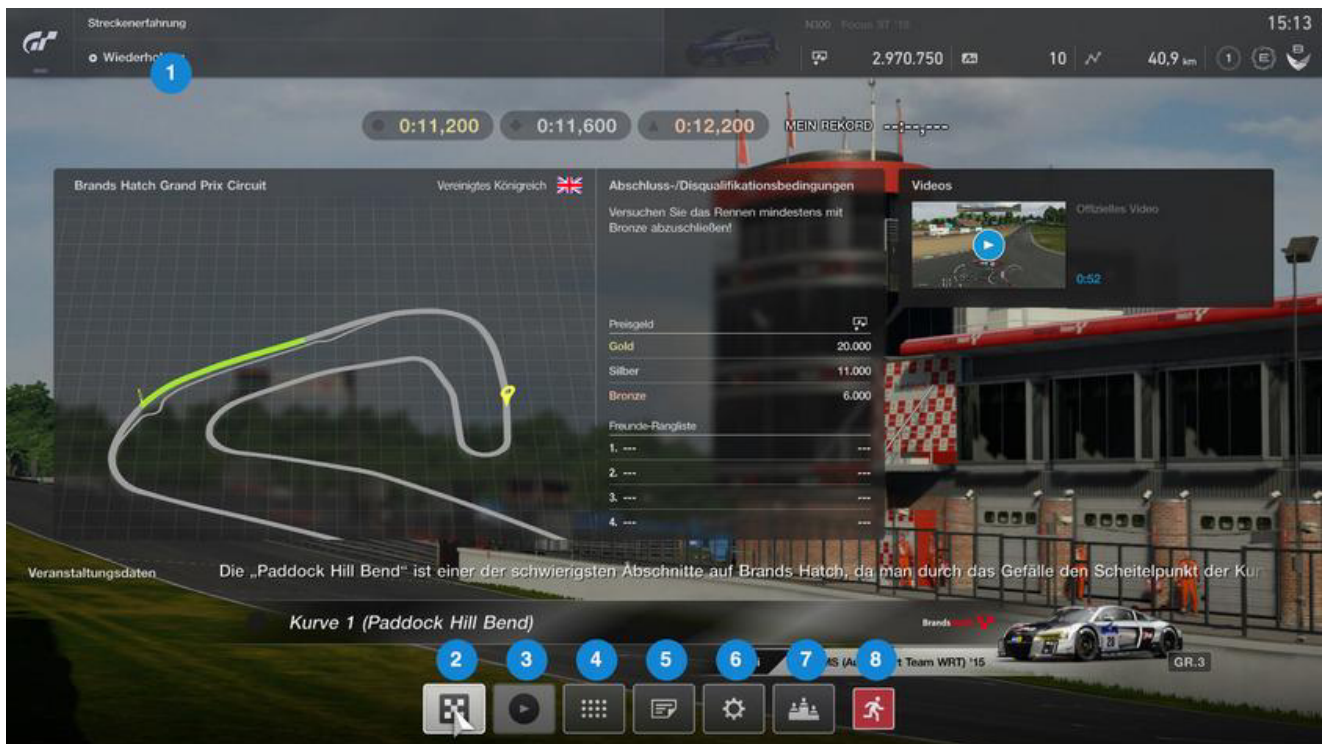


ONLINE-HANDBUCH



In Tutorial-Videos erfahren Sie auf effektive Weise, wie Sie eine Strecke am besten bewältigen. Diese Videos werden angezeigt, wenn Sie zum ersten Mal auf einer Strecke starten. Sie sollten sich diese Videos ansehen, um mehr über die Ideallinie und Bremspunkte der Strecke zu erfahren.

Start der Veranstaltung



Nachdem Sie sich in der Veranstaltungsteilnahme für ein Rennen eingeschrieben haben, gelangen Sie zum Start der Veranstaltung. Dieser Bildschirm enthält die folgenden Informationen und Symbole. Wählen Sie ② „Start“, um zu der Veranstaltung zu gelangen.

- ① Wiederholungen verwalten (Hier können Wiederholungen gespeichert werden.)
- ② Veranstaltung starten
- ③ Wiederholung abspielen
- ④ Veranstaltung auswählen
- ⑤ Veranstaltungsdaten
- ⑥ Fahroptionen
- ⑦ Ranglisten (Freunde-Ranglisten und die Top-10-Stars werden angezeigt.)

ONLINE-HANDBUCH

„Spielerinformationen anzeigen“, um sich das Profil des Spielers anzusehen.

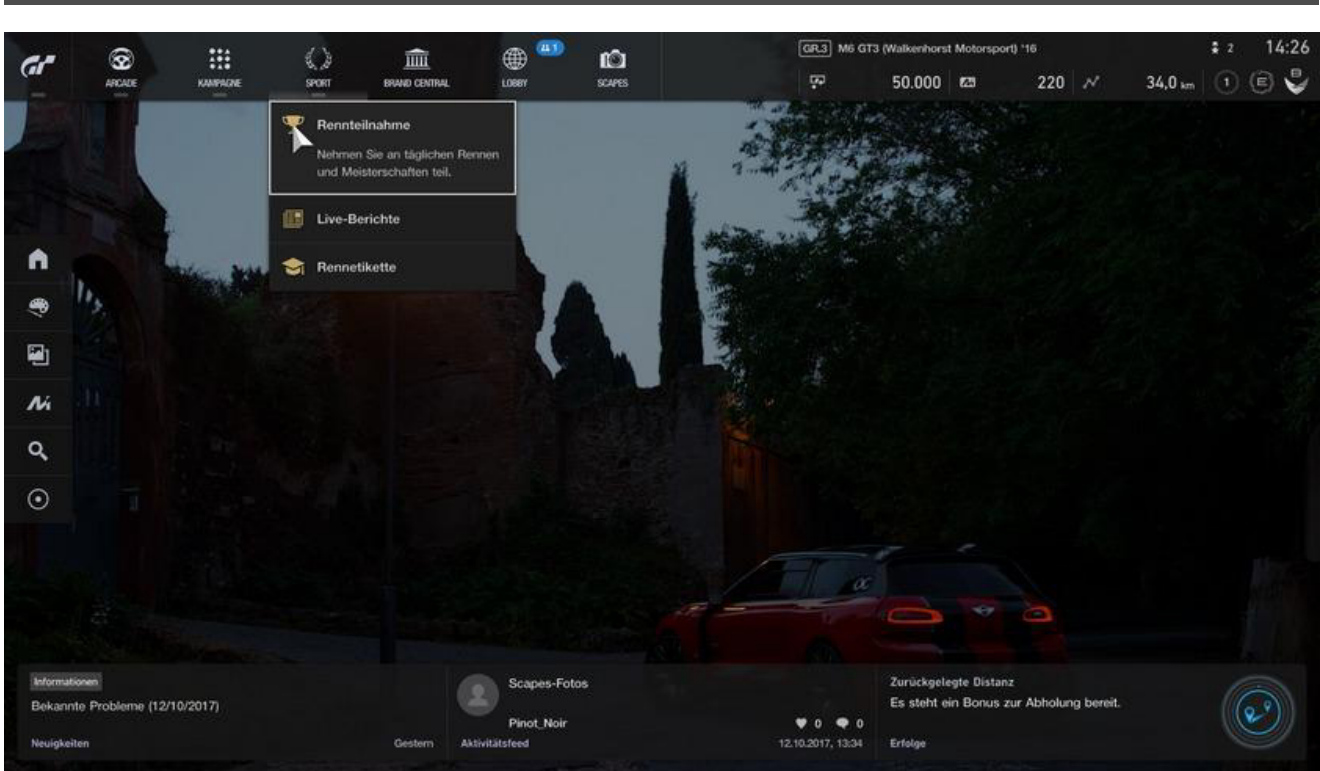
8 Verlassen



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Über den Sportmodus



Im Sportmodus können Sie in Online-Rennen, die dem offiziellen Reglement entsprechen, gegen andere Spieler antreten. Zahlreiche Veranstaltungen, Wettbewerbe und Meisterschaften stehen Ihnen zur Verfügung, inklusive täglicher Rennen.

Wählen Sie auf der Startseite „Sportmodus“ aus und es erscheinen folgende Optionen:

- **Rennteilnahme:** Nehmen Sie an Rennen wie tägliche Rennen oder Meisterschaftsrennen teil.
- **Live-Berichte:** Sehen Sie sich Berichte zu Rennen, Rennvideos und vieles mehr an.
- **Rennetikette:** Sehen Sie sich Videos rund um das Thema Sportsgeist an. Diese Videos müssen Sie sich ansehen, bevor Sie ein Rennen starten können.

Rennteilnahme

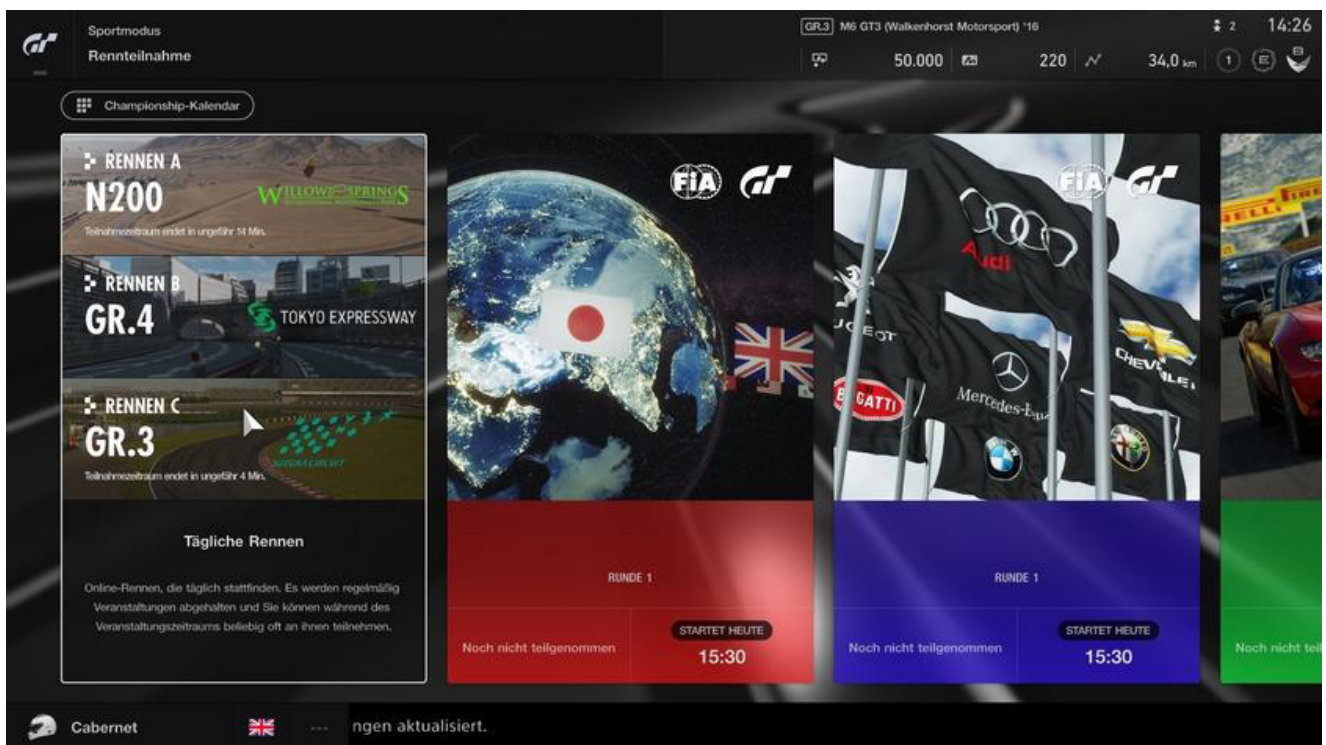
Um ein Rennen im Sportmodus zu starten, wählen Sie „Sportmodus“ -> „Rennteilnahme“ aus und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Als Erstes müssen Sie Ihre E-Mail-Adresse eingeben.

ONLINE-HANDBUCH

- Einladungen zu Veranstaltungen oder Meisterschaften
- Gewonnene Auszeichnungen
- Andere Benachrichtigungen

Nachdem Sie Ihre E-Mail-Adresse eingegeben und die Nutzungsbedingungen akzeptiert haben, erscheint die Veranstaltungsauswahl für den Sportmodus. Ihre eingetragene E-Mail-Adresse können Sie im Optionen-Menü bearbeiten oder löschen.

Veranstaltungsauswahl



Über die Veranstaltungsauswahl können Sie auf sämtliche Veranstaltungen zugreifen, inklusive täglicher Rennen und diverser Meisterschaften.

Im Sportmodus gibt es drei Hauptveranstaltungstypen:

- Tägliche Rennen

Tägliche Rennen sind Online-Rennveranstaltungen, die jeden Tag stattfinden. Die Veranstaltungen werden regelmäßig aktualisiert und die gleichen Veranstaltungen werden für einen bestimmten Zeitraum wiederholt abgehalten. In jeder Veranstaltung treten Sie automatisch gegen Spieler mit ähnlichen fahrerischen Fähigkeiten an. Ihre Leistungen und Ergebnisse in den täglichen Rennen nehmen Einfluss auf Ihre Fahrerwertung und Ihre Sportsgeistwertung. Nach Abschluss einer Veranstaltung erhöht sich abhängig von Ihrer

ONLINE-HANDBUCH

- FIA GT Nations Cup (Momentan in Vorbereitung)

Eine Serie der FIA-Gran-Turismo-Meisterschaft. Die Rennen finden am Wochenende statt. Spieler kämpfen darum, Ihre Region bzw. Ihr Land in dem Wettbewerb zu vertreten. Die Spieler mit der höchsten Fahrerwertung werden als Vertreter ausgewählt und können an den Rennen teilnehmen. Nach Abschluss einer Veranstaltung erhöht sich abhängig von Ihrer Leistung Ihre Fahrerstufe und Sie erhalten Credits und Meilen. Zudem erhalten Sie Serienpunkte für den FIA GT Nations Cup. Wer am Ende die meisten Serienpunkte gesammelt hat, gewinnt die Meisterschaft. Weitere Details dazu finden Sie unter „Sportmodus“ -> „FIA-Serie“ in diesem Handbuch.

- FIA GT Manufacturer Series (in Vorbereitung)

Eine Serie der FIA-Gran-Turismo-Meisterschaft. Die Rennen finden am Wochenende statt. Spieler schließen Verträge bei Ihren Lieblingsherstellern ab in der Hoffnung, diesen beim Cup zu vertreten. Die Spieler mit der höchsten Fahrerwertung werden als Vertreter ausgewählt und können an den Rennen teilnehmen. Nach Abschluss einer Veranstaltung erhöht sich abhängig von Ihrer Leistung Ihre Fahrerstufe und Sie erhalten Credits und Meilen. Zudem erhalten Sie Serienpunkte für die FIA GT Manufacturer Series. Wer am Ende die meisten Serienpunkte gesammelt hat, gewinnt die Meisterschaft. Weitere Details dazu finden Sie unter „Sportmodus“ -> „FIA-Serie“ in diesem Handbuch.

Veranstaltungsregionen

Für die Rennen teilt der Sportmodus die Welt in die drei unten aufgeführten Regionen auf. Die Spieler treten ausschließlich gegen andere Spieler aus derselben Region an. Bitte beachten Sie, dass zwar die gleichen Veranstaltungen in unterschiedlichen Regionen stattfinden, das Datum und die Zeiten aber womöglich voneinander abweichen können.

- ① Asien/Ozeanien
- ② Europa/Naher Osten/Afrika
- ③ Nord-/Mittel-/Südamerika

ONLINE-HANDBUCH

reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Tägliche Rennen

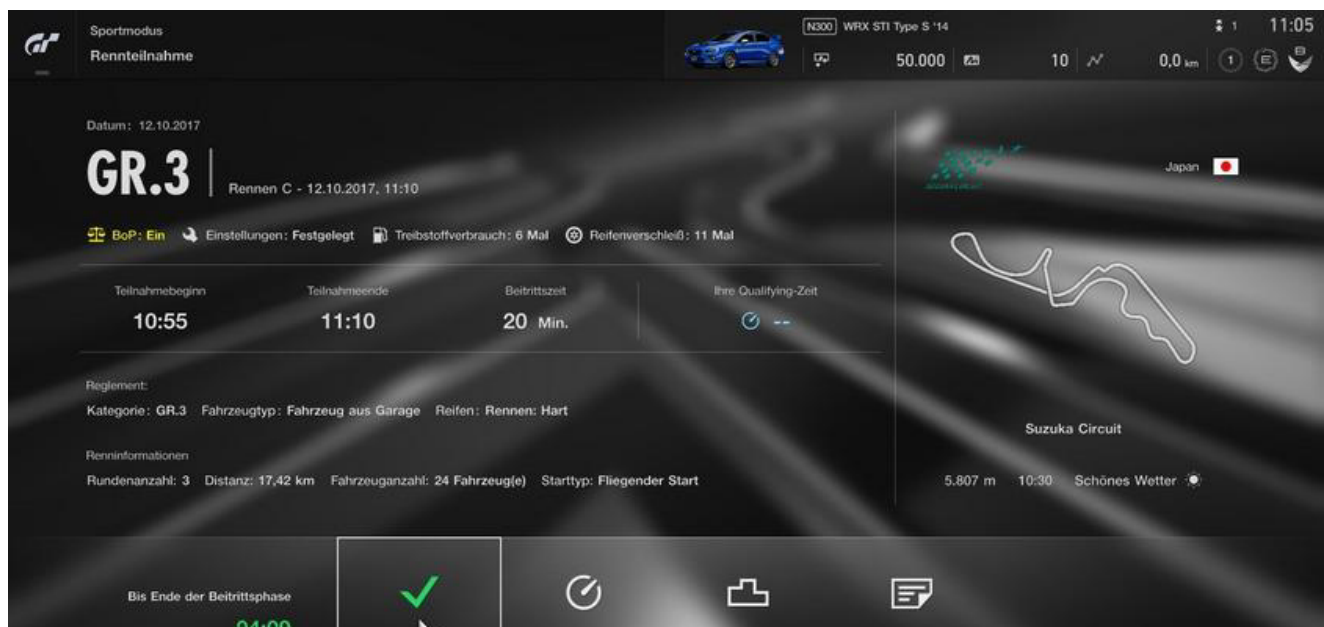
Tägliche Rennen sind Online-Rennveranstaltungen, die jeden Tag stattfinden. Die Veranstaltungen werden regelmäßig aktualisiert und die gleichen Veranstaltungen werden für einen bestimmten Zeitraum wiederholt abgehalten. In jeder Veranstaltung treten Sie automatisch gegen Spieler mit ähnlichen fahrerischen Fähigkeiten an. Ihre Leistungen und Ergebnisse in den täglichen Rennen nehmen Einfluss auf Ihre Fahrerwertung und Ihre Sportsgeistwertung.

① Veranstaltung auswählen

Wählen Sie „Tägliche Rennen“ im Sportmodus, um die Veranstaltungsauswahl einzublenden. Hier werden Flugblätter für jedes tägliche Rennen angezeigt. Diese enthalten Informationen über die Rennen wie die Fahrzeugklasse, die Startzeit für das nächste Rennen, die Rundenanzahl, die Anzahl der Fahrzeuge und die Veranstaltungsdauer. Wählen Sie ein Flugblatt, um zu der Veranstaltung zu gelangen.

② Veranstaltungsdetails-Bildschirm

Dieser Bildschirm mit Details wird eingeblendet, nachdem Sie eine Veranstaltung ausgewählt haben. Folgende Einzelheiten werden zu der Veranstaltung angezeigt:

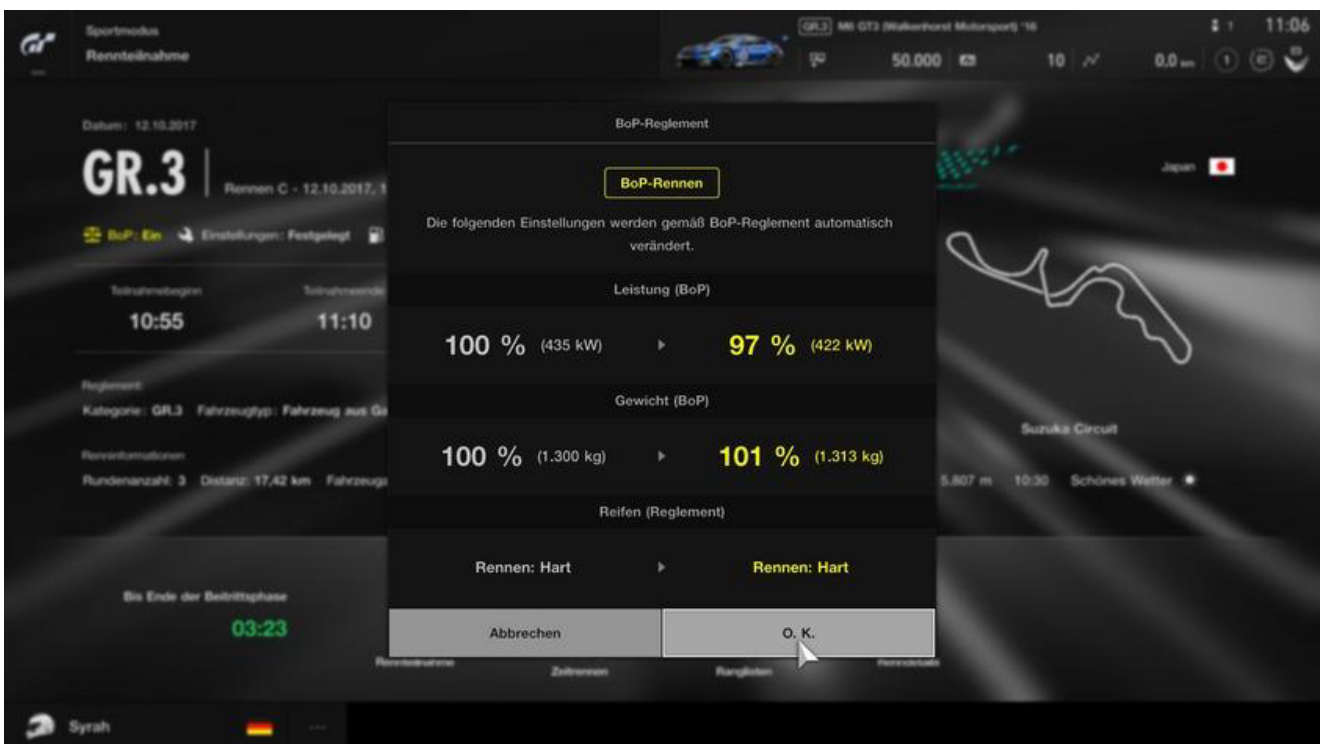


ONLINE-HANDBUCH

- 1 Veranstaltungsname/Veranstaltungsinformationen
- 2 Beginn des Teilnahmezeitraums/Ende des Teilnahmezeitraums/Renndauer
- 3 Ihre Qualifying-Zeit
- 4 Reglement
- 5 Renninformationen
- 6 Streckendaten
- 7 Zeit bis zum Ende des Teilnahmezeitraums
- 8 Rennteilnahme (Nachdem Sie sich für das Rennen angemeldet haben, können Sie bis zum Rennstart am Qualifying-Zeitrennen teilnehmen.)
- 9 Qualifying-Zeitrennen (Nehmen Sie am Qualifying-Zeitrennen teil, ohne am Rennen teilzunehmen.)
- 10 Qualifying-Ranglisten (Freunde-Ranglisten und die Top-10-Stars werden angezeigt.)
- 11 Renndetails

Wenn Ihr aktuelles Fahrzeug nicht die Reglements für das Rennen erfüllt, wird nach der Auswahl von „Rennteilnahme“ oder „Qualifying-Zeitrennen“ die Fahrzeugauswahl eingeblendet.

③ BoP (Leistungsbalance)



Einige Rennen werden als „BoP“-Rennen bezeichnet. In diesen Rennen werden die Leistungsniveaus der teilnehmenden Fahrzeuge angeglichen, um für ein Starterfeld mit

ONLINE-HANDBUCH

werden.

④ Qualifying-Zeitrennen

In täglichen Rennen wird Ihre Position in der Startaufstellung durch Ihre Leistung im Qualifying-Zeitrennen vor dem Rennen bestimmt. Fahren Sie mindestens eine Qualifying-Runde, bevor Sie zum Hauptrennen gehen. Fahrer, die keine Qualifying-Zeit aufgestellt haben, starten entsprechend Ihrer Fahrerwertung hinter allen qualifizierten Fahrern.

Wählen Sie im Veranstaltungsdetails-Bildschirm „Rennteilnahme“. Anschließend können Sie am Qualifying-Zeitrennen teilnehmen, bis das nächste Rennen stattfindet. (Die Zeit bis zum Start des Rennens wird auf dem Bildschirm angezeigt.) Wenn Sie im Veranstaltungsdetails-Bildschirm „Qualifying-Zeitrennen“ gewählt haben, können Sie am Qualifying teilnehmen, ohne im Rennen antreten zu müssen.

Wenn Sie direkt ins Rennen starten und nicht am Qualifying-Zeitrennen teilnehmen möchten, wählen Sie „Rennteilnahme“ und warten Sie einfach, bis der Countdown für den Start der Spielsuche eingeblendet wird. Wenn Sie „Rennteilnahme“ wählen und weniger als zwei Minuten bis zum Start des Rennens verbleiben, wird das Qualifying-Zeitrennen übersprungen und Sie warten einfach auf den Start der Spielsuche.

Wenn Sie eine Qualifying-Zeit aufgestellt haben, gilt diese für die gesamte Veranstaltung. Sie können das Qualifying-Zeitrennen auch erneut bestreiten und versuchen, eine schnellere Zeit zu erzielen. Drücken Sie die OPTIONS-Taste und beenden Sie das Rennen, wenn Sie das Qualifying verlassen möchten.

⑤ Das Rennen

Sobald der Teilnahmezeitraum beendet ist, wird die Spielsuche gestartet – selbst wenn Sie sich gerade mitten im Qualifying befinden. Sobald die Spielsuche beendet wurde, wird eine Liste der Fahrer eingeblendet und das Rennen wird gestartet. Sie können eine Aufwärmrunde fahren, während Sie auf den Start des Rennens warten.

Das Rennen endet, nachdem der erste Wagen über die Ziellinie gefahren und eine bestimmte Zeit verstrichen ist. Dann wird der Ergebnisbildschirm eingeblendet und es wird ermittelt, welchen Beitrag das Rennen zu Ihrem täglichen Training liefert.

ONLINE-HANDBUCH



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Live-Berichte

Im Bereich Live-Berichte können Sie Berichte über zuvor stattgefundene Rennen lesen, sich die Punkte-Ranglisten ansehen und mehr.

Wählen Sie auf der Startseite „Sportmodus“ -> „Live-Berichte“, um eine Liste der Artikel anzuzeigen. Wählen Sie einen Artikel, um mehr Details dazu zu erhalten und den Inhalt zu lesen.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Das Schnellmenü

Nachdem Sie die Einstellungen für den Sport- oder den Arcade-Modus vorgenommen haben, gelangen Sie zum Rennen.

Das Schnellmenü erscheint vor Rennbeginn. Dieses Menü beinhaltet die folgenden Optionen. (Die Optionen können je nach Rennen oder anderen Umständen abweichen.)



1 Start

Das Rennen wird gestartet.

2 Wiederholung

Spielt eine Wiederholung des letzten Rennens ab. Während der Wiederholung können Sie Aktionen, wie z. B. die Aufnahme von Rennfotos, durchführen. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt „Wiederholung“ dieses Handbuchs.

3 Fahrzeugeinstellungen

Nehmen Sie für verschiedene Teile des Fahrzeugs Einstellungen vor.

4 Fahraktionen

ONLINE-HANDBUCH

5 Rangliste

Während Rennen werden die Freunde-Ranglisten und die Top-10-Stars angezeigt. In Zeitrennen werden die Streckenrekorde für jede Fahrzeugkategorie angezeigt. Ändern Sie die angezeigten Informationen mit der L1-Taste/R1-Taste.

6 Verlassen

Das Rennen wird beendet.

7 Renneinstellungen

Nehmen Sie mit den folgenden Optionen Änderungen oder Anpassungen vor:

- Bedingungen ändern
- Fahrzeug wechseln (Garage)
- Fahrzeug wechseln (Empfohlen)
- Strecke wechseln
- Strafen-Einstellungen

8 Wiederholung

Eine Verknüpfung zum Speichern einer Wiederholung.

9 Rennergebnisse/Sitzungsergebnis

In den Rennergebnissen werden die Ergebnisse und Belohnungen für das vorherige Rennen angezeigt. Im Zeitrennen-Ergebnis finden Sie die Rundenzeit, die Sektorzeit und die Belohnungen aus dem vorherigen Zeitrennen.

Nach dem Rennen werden Ihnen in mehreren Anzeigen das Ergebnis, die Belohnungen usw. angezeigt. Drücken Sie die O-Taste, um zum Schnellmenü zurückzukehren.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any

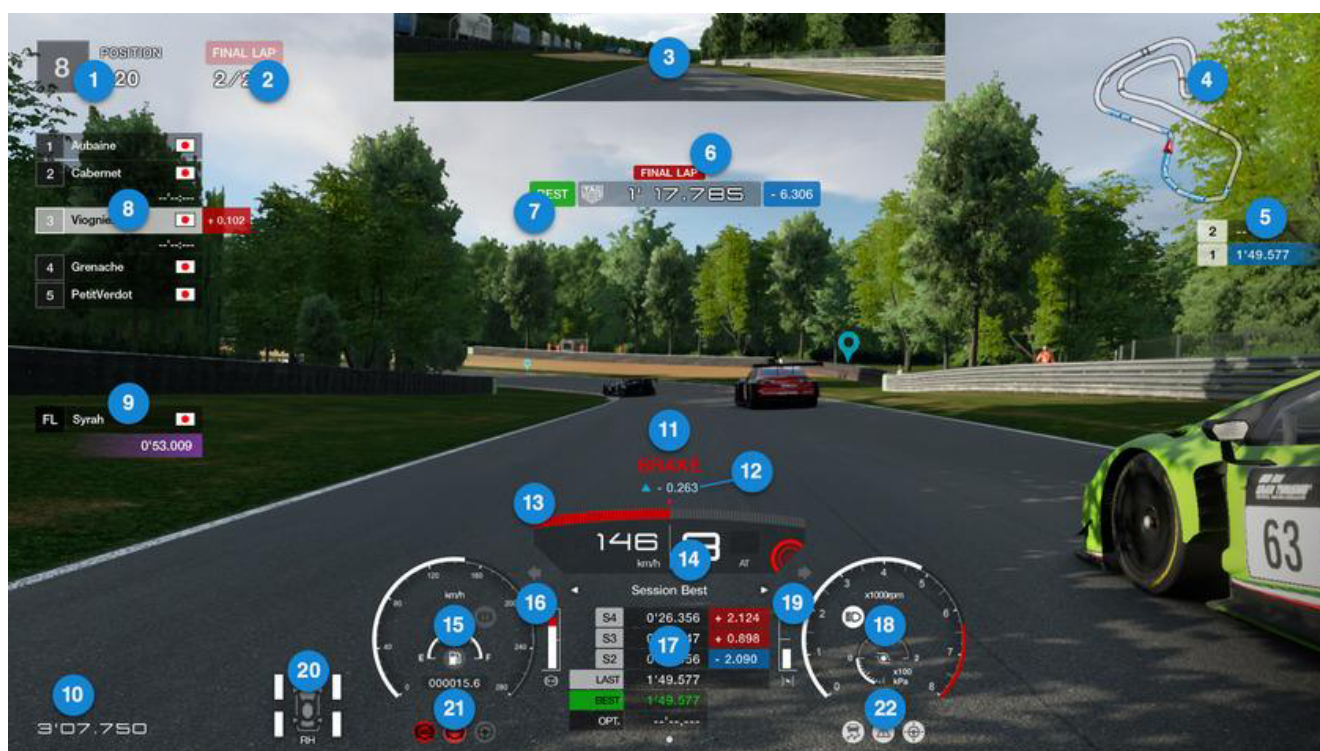
sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of

ONLINE-HANDBUCH

ONLINE-HANDBUCH

Die Rennanzeige

Informationen wie die nachfolgenden werden während des Rennens auf dem Bildschirm angezeigt. (*Dies gilt für alle Informationen in der normalen Ansicht. Die Rennanzeige während eines Rennens selbst weicht davon ab.) Die angezeigten Details sind je nach aktueller Ansicht und Art des Rennens unterschiedlich. Wenn Sie das Rennen abbrechen möchten, drücken Sie die OPTIONS-Taste auf dem Controller, um das Pausenmenü aufzurufen, und wählen Sie dann „Verlassen“ aus.



1 Aktuelle Position/Anzahl der Fahrzeuge

Zeigt die Gesamtanzahl der Fahrzeuge im Rennen und die Position Ihres Fahrzeugs an.

2 Aktuelle Runden/Gesamtrunden/Letzte Runde

Zeigt die Gesamtzahl der Runden und die Runde, in der sich Ihr Fahrzeug gerade befindet. Zeigt zudem in der letzten Runde einen Hinweis an.

3 Rückspiegel

Zeigt an, was hinter Ihnen geschieht.

4 Streckenkarte

Zeigt eine Karte der Strecke und die Positionen aller Fahrzeuge an.

ONLINE-HANDBUCH

5 Letzte Runde

Zeigt zu Beginn der letzten Runde eine Fahne an.

7 Aktuelle Rundenzeit/Bestzeiten pro Sektor

Zeigt Ihre aktuelle Rundenzeit an. Die Anzeige verändert sich, wenn Sie eine neue Bestzeit für einen Streckensektor aufstellen.

8 Positionsanzeige

Zeigt die beiden Fahrer vor Ihnen, die beiden Fahrer hinter Ihnen und den Zeitabstand zu den Fahrern vor und hinter Ihnen an. Zeigt zudem während eines Boxenstopps den Boxenstopp-Status an.

9 „Schnellste Runde“-Benachrichtigung

Benachrichtigt Sie, wenn Sie während eines Rennens den Rundenrekord brechen.

10 Gesamtzeit

Zeigt an, wie viel Zeit seit dem Start des Rennens vergangen ist.

11 Bremsempfehlung

Blinkt beispielsweise kurz vor einer Kurve rot auf, um Ihnen anzuzeigen, dass Sie bremsen sollen.

12 Zeitunterschied zur schnellsten Runde

Während eines Zeitrennens wird hier in Echtzeit der Zeitunterschied zwischen Ihrer besten Runde in derselben Sitzung (ein Rennen oder die Zeit vom Start bis zum Ende eines Zeitrennens) und Ihrer aktuellen Zeit angezeigt. Wenn Ihre Zeit besser ist, wird der Unterschied in Blau mit einem Minuszeichen angezeigt. Wenn nicht, erscheint er in Rot mit einem Pluszeichen.

13 Lenkwinkel-/Schalthinweis-Anzeiger

Der rote Punkt bewegt sich nach links oder rechts und zeigt an, wie stark Sie in die entsprechende Richtung einlenken. Der Schalthinweisanzeiger befindet sich darunter. Er leuchtet auf, wenn sich die Motordrehzahl dem roten Bereich nähert, damit Sie wissen, wann Sie schalten müssen.

14 Fahrzeugtempo/Gang/Gefahrenbereich-Anzeiger

Zeigt die Fahrzeuggeschwindigkeit und den gewählten Gang an. Die roten Halbkreise auf beiden Seiten sind die Gefahrenbereich-Anzeiger. Sie leuchten auf, um anzuzeigen, wie nah andere Fahrzeuge an der linken und rechten Seite Ihres Autos kommen.

ONLINE-HANDBUCH

gibt an, wie weit Sie mit dem jeweiligen Fahrzeug gefahren sind. Die Handbremsen-Kontrollleuchte blinkt auf, wenn die Handbremse gezogen ist.

16 Bremsdruck

Der Druck beim Bremsen wird hier als weißer Balken angezeigt. Die Druckreduzierung durch das ABS wird in Rot angezeigt.

17 Multifunktions-Display (MFD)

Mit dem MFD können Sie verschiedene Einstellungen, z. B. an der Traktionskontrolle, vornehmen. Während des Fahrens werden wertvolle Informationen angezeigt. Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt „Rennen“ > „Das Multifunktions-Display“ in diesem Handbuch.

18 Drehzahlmesser/Boost-Anzeige/Licht-Kontrollleuchte

Der Drehzahlmesser zeigt die Motordrehzahl an. Die Licht-Kontrollleuchte leuchtet, wenn die Scheinwerfer des Fahrzeugs eingeschaltet sind. Die Boost-Anzeige zeigt den Ladedruck für Turbolader und Kompressoren an.

19 Gas

Das Gas wird als weißer Balken angezeigt. Wenn ein Ausgleich durch die Traktionskontrolle erfolgt, wird der Grad dieses Effekts rot angezeigt.

20 Ausgerüstete Reifen (Abkürzung)/Reifentemperatur/Reifenzustand/Mechanischer Schaden

Die Abkürzung für den Typ der ausgerüsteten Reifen (z. B. „RH“ für Rennen: Hart und „SW“ für Sport: Weich) wird vor und hinter dem Fahrzeugsymbol angezeigt. Wenn die Reifen heißer werden, wird der äußere Rahmen der vier Reifen rötlich. Wenn die Reifen abgenutzt sind, wechseln die Symbole von Weiß (intakt) zu Rot (abgenutzt). Informationen zu mechanischem Schaden finden Sie im Abschnitt „Rennen“ -> „Mechanischer Schaden“ in diesem Handbuch.

21 Fahrerassistenz-Kontrollleuchten (von links nach rechts: ABS/Autopilot: Bremsen/Autopilot: Lenkung)

Eingeschaltete Fahrerassistenz-Funktionen werden weiß angezeigt, während ausgeschaltete Fahrerassistenz-Funktionen grau angezeigt werden. Funktionen, die momentan im Einsatz sind, werden rot angezeigt.

22 Fahrerassistenz-Kontrollleuchten (von links nach rechts:

Traktionskontrolle/Stabilitätskontrolle/Gegenlenk-Hilfe)

Eingeschaltete Fahrerassistenz-Funktionen werden weiß angezeigt, während ausgeschaltete

ONLINE-HANDBUCH



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Rennperspektiven

Während Rennen stehen mehrere Perspektiven zur Auswahl: Hauptperspektive, Cockpitansicht, Motorhaubenperspektive und Verfolgerperspektive. Wenn Sie die standardmäßigen Wireless-Controller-Einstellungen verwenden, können Sie mit der R1-Taste die Ansicht ändern. (Sie können eine andere Taste mit dieser Funktion belegen, indem Sie die Einstellungen für den entsprechenden Controller unter „Optionen“ -> „Controller“ ändern.)

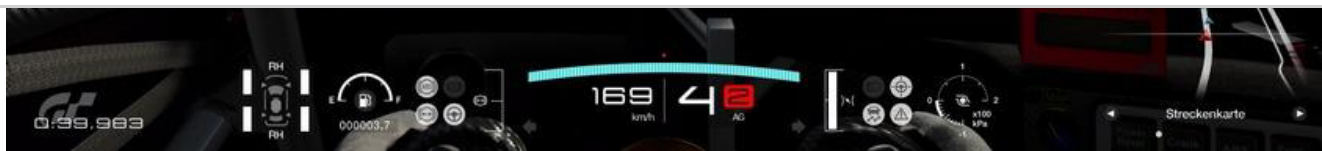
Hauptperspektive



Cockpitansicht



ONLINE-HANDBUCH



Motorhaubenperspektive



Verfolgerperspektive



ONLINE-HANDBUCH

Das Multifunktions-Display

Über das Multifunktions-Display (MFD) können Sie die Fahrzeugassistenten einstellen. Zudem werden während des Fahrens nützliche Informationen angezeigt. Wechseln Sie mit den Links- und Rechts-Tasten zwischen den verschiedenen Anzeigefunktionen. Das MFD bietet folgende Funktionen.

TKS (Traktionskontrolle)

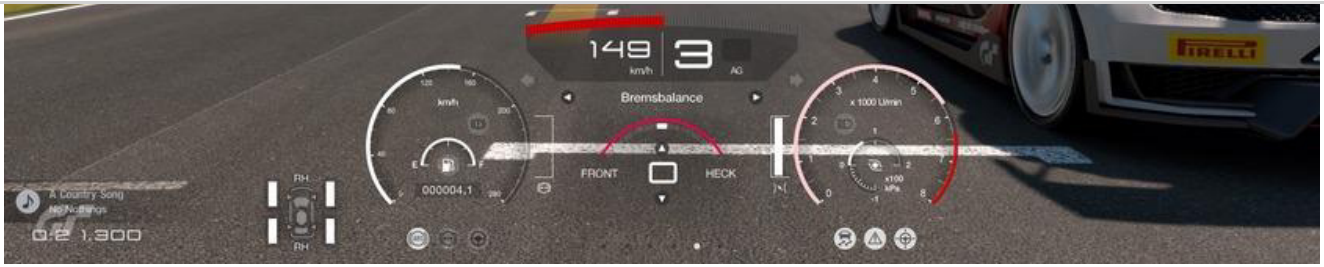


Sie können die Intensität der Traktionskontrolle in Echtzeit einstellen. Drücken Sie die Oben- und Unten-Tasten, um diese Einstellung zu optimieren.

Bremsbalance



ONLINE-HANDBUCH



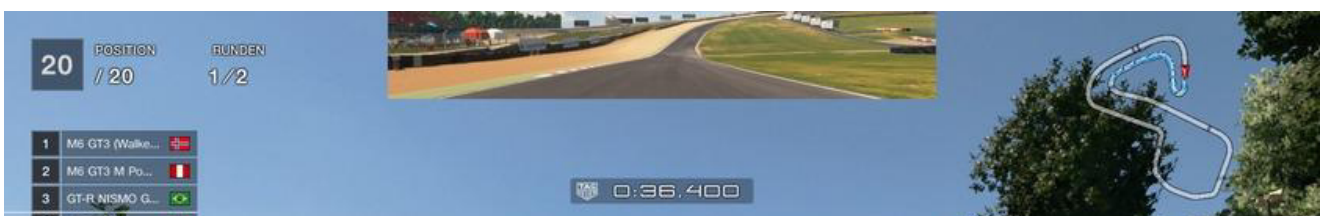
Stellen Sie die Bremskraft der Vorder- und Hinterbremsen in Echtzeit ein. Drücken Sie die Oben- und Unten-Tasten, um diese Einstellung zu optimieren.

Kraftstoffmischung (bei aktiviertem Treibstoffverbrauch)



Verändern Sie die Konzentration des Treibstoffs, der in den Motor geleitet wird. Diese Einstellung kann mit den Oben- und Unten-Tasten angepasst werden. Die Standardeinstellung ist „Kraft“ (1), wenn Sie die Zahl jedoch erhöhen, wird die Motorleistung zugunsten eines geringeren Benzinverbrauchs reduziert. Unter der Anzeige wird zudem die Rundenzahl eingeblendet, die Sie mit der aktuellen Treibstoffeinstellung schätzungsweise fahren können. Dies kann bei der Tankstrategie in Langstreckenrennen sehr hilfreich sein.

Streckenkarte



ONLINE-HANDBUCH



Zeigt eine vergrößerte Karte mit der Umgebung rund um Ihr Fahrzeug an.

Radar



Zeigt andere Fahrzeuge in der Nähe Ihres Autos an. Dies kann in engen Rennen nützlich sein.

Sitzungsrekord/Fahrzeugrekord

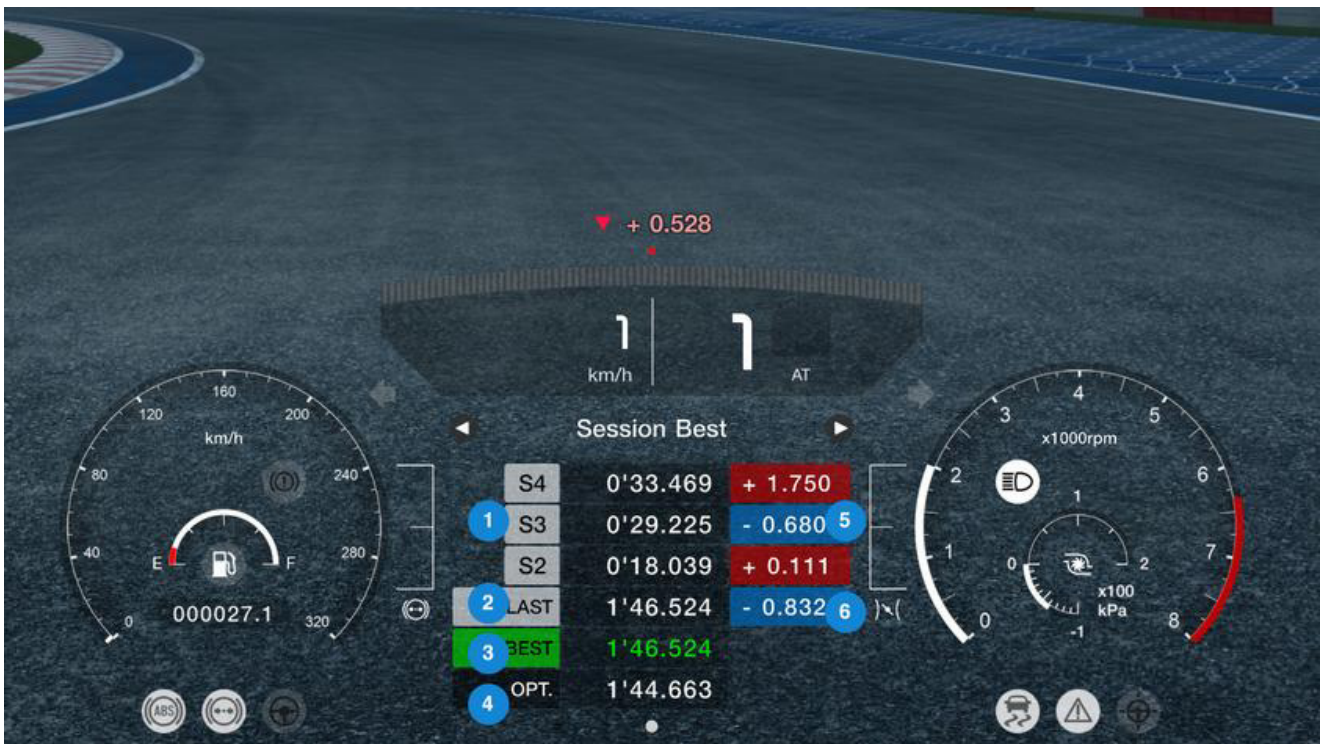


ONLINE-HANDBUCH



Für den Sitzungsrekord werden Ihre Sektor- und Rundenzeiten mit Ihren Bestzeiten für die Sitzung (ein Rennen oder die Zeit vom Start bis zum Ende eines Zeitrennens) verglichen. Während der Qualifizierungsrennen mit aktivierter Leistungsbalance (BoP) oder Zeitrennen (bei denen Sie alleine auf der Strecke sind), können Sie die Oben- und Unten-Tasten drücken, um die Fahrzeugrekorde für den Vergleich zu ändern. In den Fahrzeugrekorden werden Ihre bisherigen persönlichen Bestzeiten für Sitzungen mit dem gleichen Fahrzeugtyp und den gleichen Reifen angezeigt.

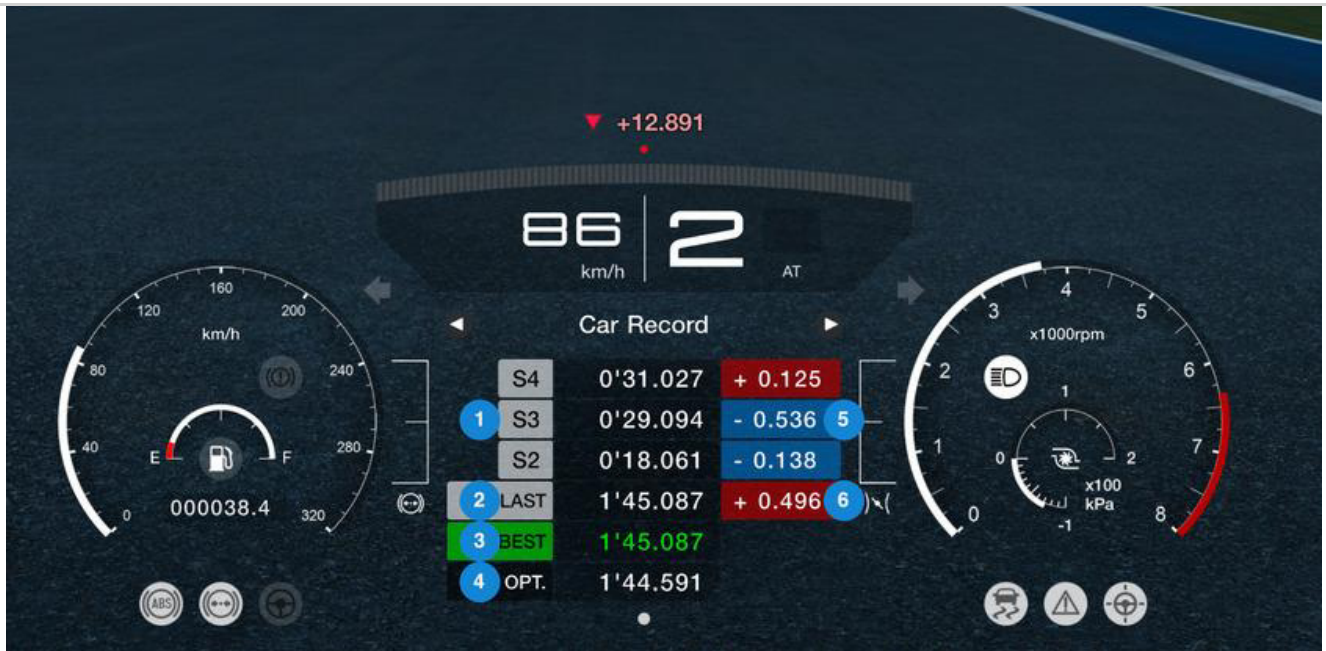
Aufbau des Sitzungsrekords



- 1 Zeit in jedem Sektor
- 2 Zeit für die letzte Runde
- 3 Beste Rundenzeit in der Sitzung
- 4 Aus den besten Sektorzeiten der Sitzung errechnete, theoretische beste Rundenzeit
- 5 Unterschied zwischen der letzten Sektorzeit und der besten Zeit in dieser Sitzung
- 6 Unterschied zwischen der letzten Rundenzeit und der besten Rundenzeit in dieser Sitzung

Aufbau des Fahrzeugrekords

ONLINE-HANDBUCH



- 1 Zeit für jeden Sektor
- 2 Zeit für die letzte Runde
- 3 Beste Rundenzeit in der Sitzung
- 4 Aus den besten Sektorzeiten der Sitzung errechnete, theoretische beste Rundenzeit
- 5 Unterschied zwischen der letzten Sektorzeit und der Allzeit-Bestzeit
- 6 Unterschied zwischen der letzten Rundenzeit und der Allzeit-Rundenbestzeit

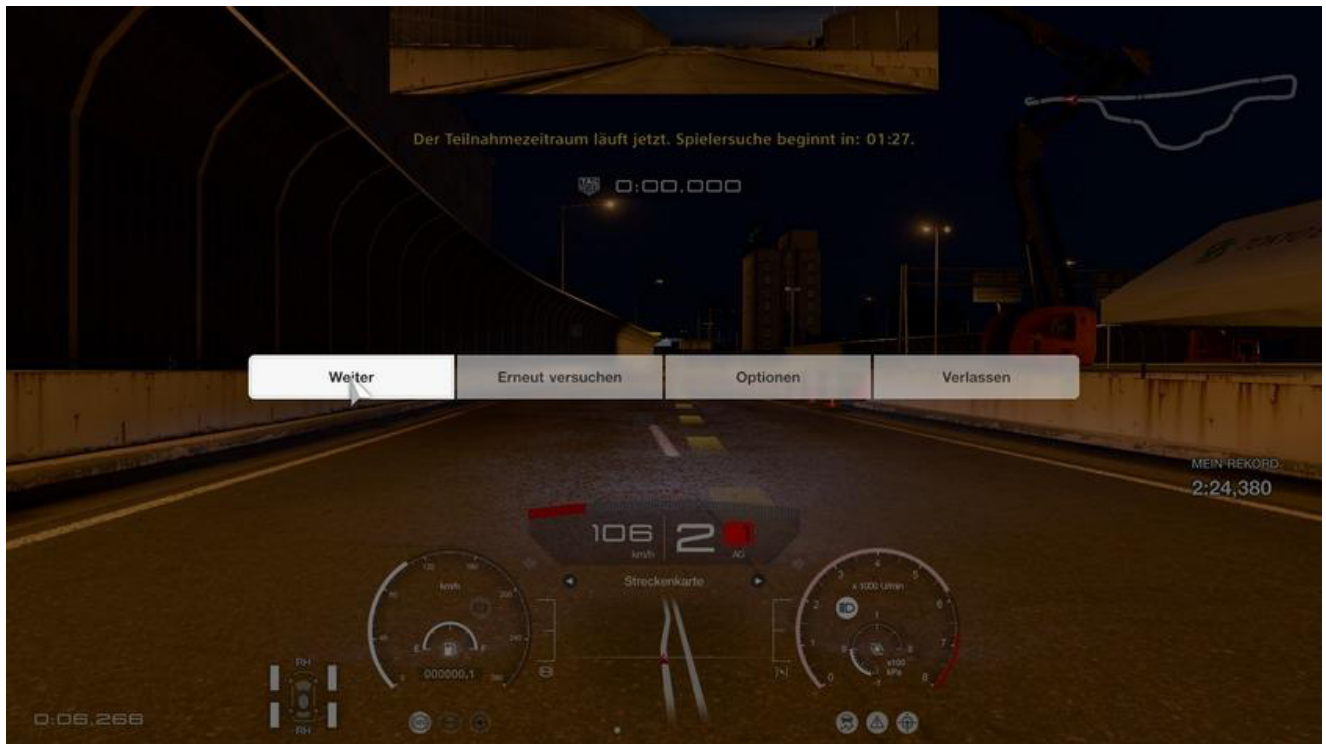


© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Das Pausenmenü

Drücken Sie während des Fahrens die OPTIONS-Taste, um das Pausenmenü zu öffnen. Das Pausenmenü enthält die folgenden Optionen.



- Weiter

Setzen Sie das Rennen fort.

- Erneut versuchen

Starten Sie das Rennen noch einmal von vorne.

- Optionen

Ändern Sie die Fahroptionen. Einige Optionen können nicht geändert werden. Weitere Informationen über die Fahroptionen finden Sie im Abschnitt „Fahroptionen“ -> „Über Fahroptionen“ in diesem Handbuch.

- Verlassen

Verlassen Sie das Rennen.

ONLINE-HANDBUCH



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Mechanischer Schaden

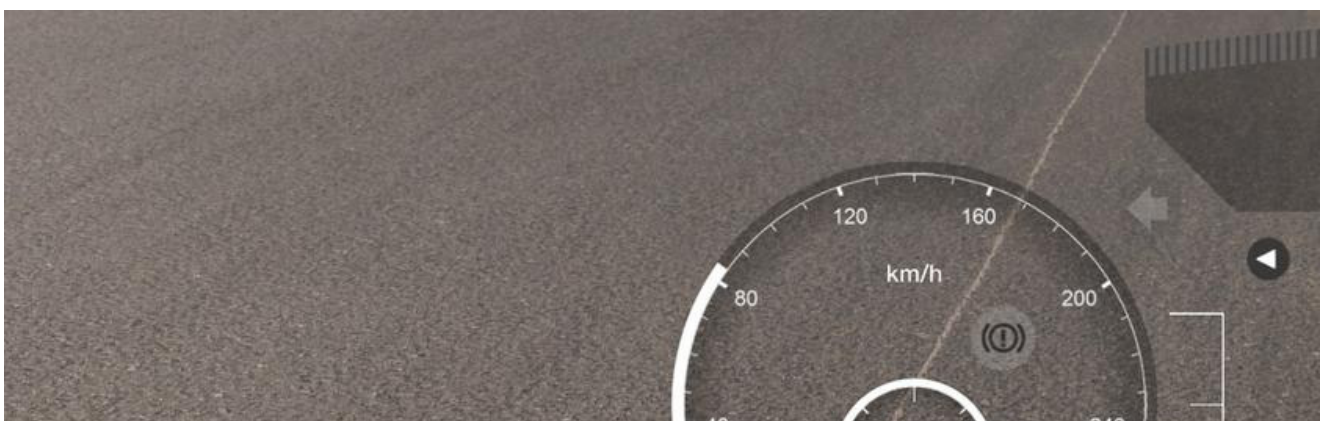
Bei Rennen mit aktiviertem mechanischem Schaden werden die Aufhängung oder der Motor der Fahrzeuge bei Unfällen, wie Kollisionen mit Wänden, beschädigt. Ein Schaden an Ihrem Fahrzeug wird im Reifenanzeigebereich unten links in der Rennanzeige angezeigt.

Bei einem Aufhängungsschaden

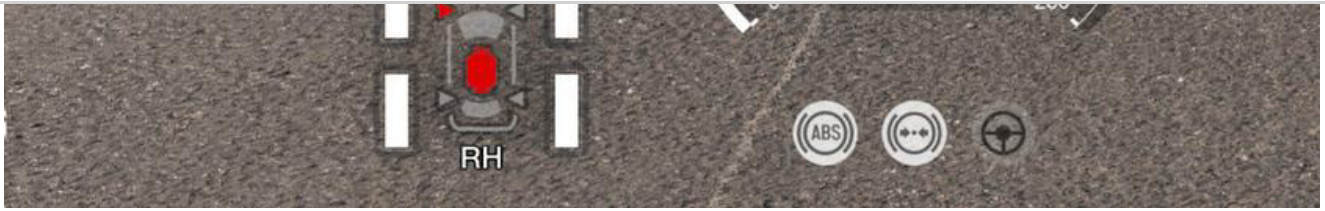


Beschädigte Aufhängungen werden rot markiert. Bei einem Aufhängungsschaden ist es schwerer, eine gerade Linie zu fahren.

Bei einem Motorschaden



ONLINE-HANDBUCH



Das Motor-Symbol in der Mitte des Fahrzeugdiagramms wird rot markiert. Bei einem Motorschaden läuft der Motor unruhiger und erzeugt weniger Leistung.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Das Boxenmenü

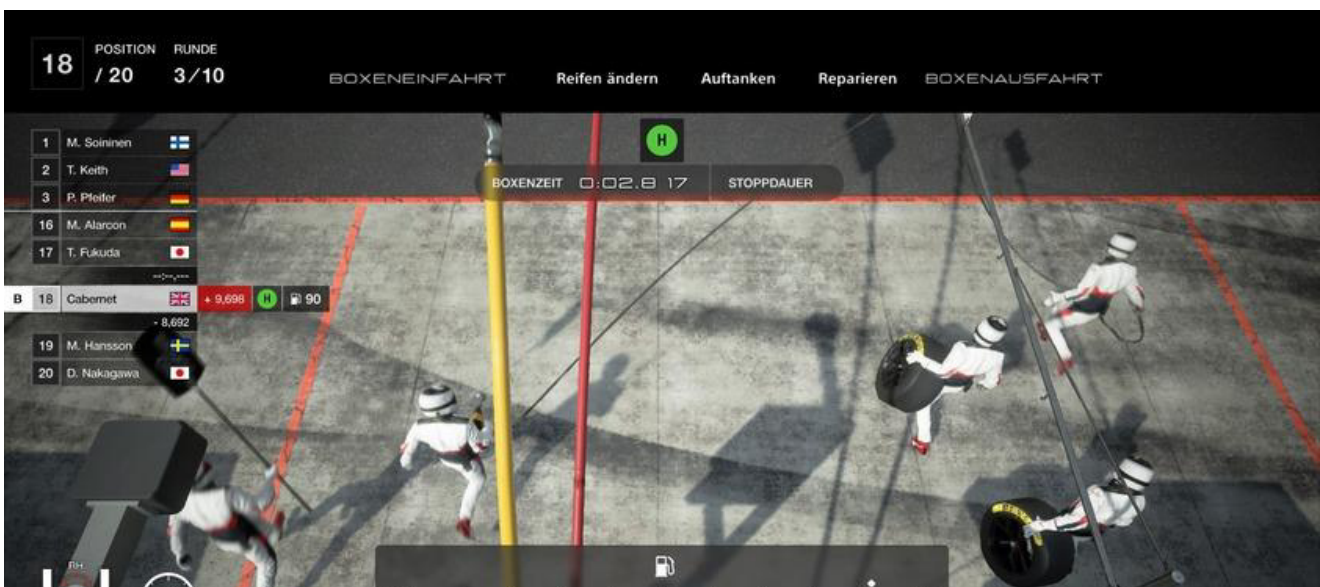
Wenn eine der Optionen unten für ein Benutzerrennen im Arcade-Modus oder für eine Lobby eingestellt ist, können Sie während des Rennens Boxenstopps einlegen, um die Reifen zu wechseln, aufzutanken, mechanischen Schaden zu beheben usw.

- Reifenverschleiß (Wert auf 1 bis 10 eingestellt)
- Benzinverbrauch (Wert auf 1 bis 10 eingestellt)
- Mechanischer Schaden, Einstellung „Schwer“

In Rennen mit Boxenstopps müssen Sie während des Fahrens auf den Treibstoffverbrauch, den Zustand der Reifen, mechanischen Schaden und andere in der Rennanzeige angezeigte Informationen achten. Fahren Sie von der Hauptstrecke in die Boxengasse, um einen Boxenstopp einzulegen. Wenn Sie in der Boxengasse sind, schaltet das Spiel auf automatische Steuerung um.

Die Arbeiten in der Box werden in der unten aufgeführten Reihenfolge ausgeführt und weichen abhängig von den Einstellungen für den Reifenverschleiß, den Treibstoffverbrauch und den mechanischen Schaden voneinander ab. Während der Arbeiten in der Box werden der aktuelle Vorgang, die Boxenzeit und die Stoppdauer angezeigt.

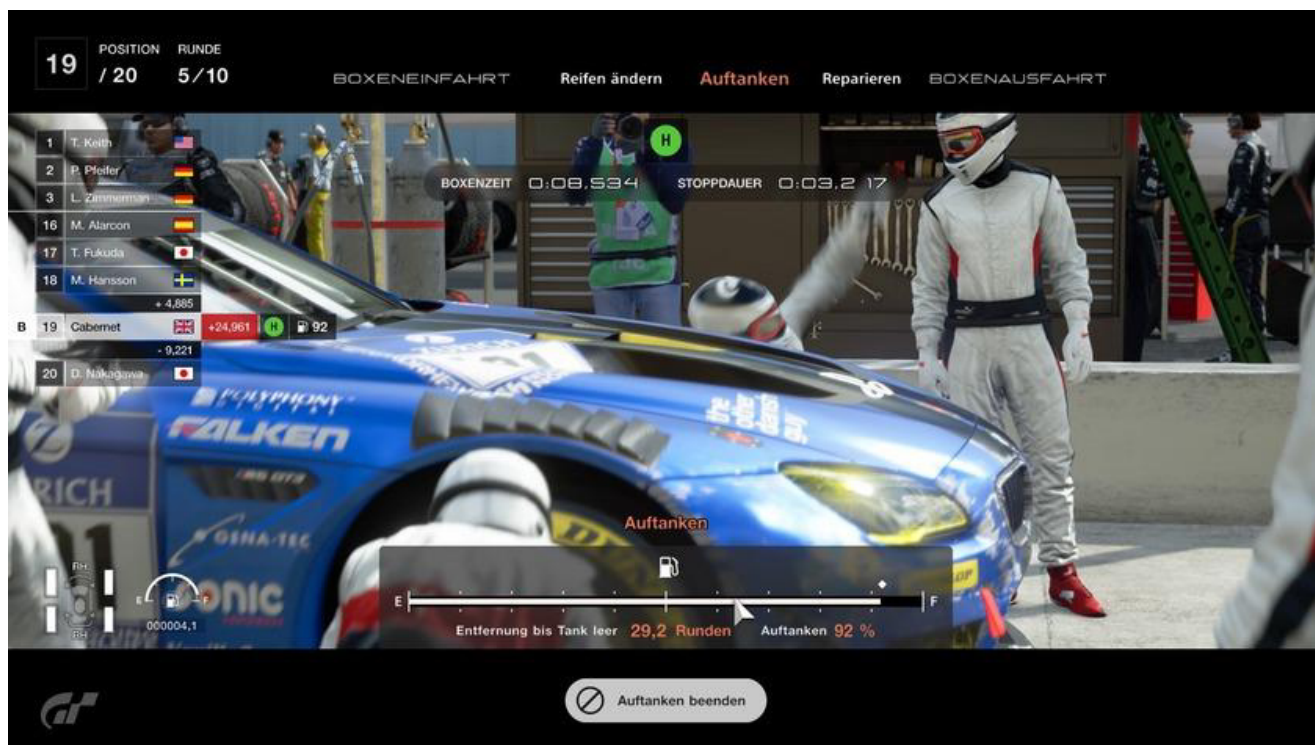
① Reifenwechsel



ONLINE-HANDBUCH

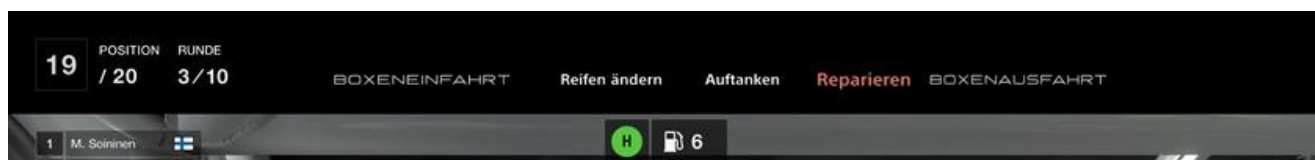
Wenn der Reifenverschleiß aktiviert ist, werden Ihre Reifen während des Boxenstopps gewechselt. Falls das Rennen fast zu Ende ist oder der nächste Boxenstopp bevorsteht und Ihre Reifen noch in Ordnung sind, sollten Sie die Reifen nicht wechseln, um Zeit einzusparen. In diesem Fall können Sie „Nicht ändern“ auswählen, um den Reifenwechsel zu überspringen.

②Auftanken



Wenn der Benzinverbrauch aktiviert ist, wird Ihr Fahrzeug während des Boxenstopps aufgetankt. Die Benzinmenge, die bis zum Ende des Rennens oder nächsten Boxenstopp benötigt wird, wird berechnet. Die verbleibende Entfernung (Runden), die Sie nach dem Auftanken zurücklegen können, wird unter dem Tankbalken als visuelle Hilfe angezeigt. Wenn Sie das Auftanken beenden oder überspringen möchten, wählen Sie „Nicht tanken“ aus. Sie können die „Kraftstoffmischung“ auch während eines Rennens auf dem Multifunktions-Display anpassen, um den Verbrauch zu verringern. Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt „Kraftstoffmischung“ unter „Rennen“ -> „Multifunktions-Display“ in diesem Handbuch.

③Reparaturen



ONLINE-HANDBUCH



Wenn der mechanische Schaden auf „Schwer“ (für Schadensreparaturen muss ein Boxenstopp eingelegt werden) eingestellt ist, werden Reparaturen während des Boxenstopps durchgeführt. Die Reparaturen werden automatisch ausgeführt und abhängig von der Art des Schadens ausgewählt.

Ihr Fahrzeug verlässt die Box automatisch, nachdem die Arbeiten abgeschlossen wurden. Die Boxenzeit und die Stoppdauer werden auf dem Bildschirm angezeigt.



ONLINE-HANDBUCH

sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. Gran Turismo logos are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Reifen

Die folgende Liste enthält die verschiedenen Reifen, die in Gran Turismo™ Sport ausgerüstet werden können.



Asphalt-Reifen

Es gibt drei Reifenkategorien für das Fahren auf Asphalt: Komfort, Sport und Rennen. Innerhalb dieser Kategorien werden die Reifen weiter in harte, mittlere und weiche Reifen unterteilt, wobei die Rennen-Kategorie zusätzlich superweiche Reifen enthält.

Die Reifen sind alle unten aufgeführt. Die Haftung wird von oben nach unten höher. Reifen mit mehr Haftung nutzen sich schneller ab.

- Komfort: Hart (KH)
- Komfort: Mittel (KM)
- Komfort: Weich (KW)
- Sport: Hart (SH)
- Sport: Mittel (SM)
- Sport: Weich (SW)

ONLINE-HANDBUCH

- Rennen: Weich (RW)
- Rennen: Superweich (RSW)

Regenreifen

Die Laufflächen der Regenreifen verfügen über Kanäle, über die das Wasser abgeleitet wird. Intermediates werden bei leichtem Regen oder auf Strecken verwendet, die nur teilweise nass sind, während Regenreifen bei allen anderen Bedingungen eingesetzt werden.

- Rennen: Intermediates (RI)
- Rennen: Starkregen (RR)

Geländereifen

Diese Reifen werden auf Staubpisten verwendet.

- Matschreifen



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

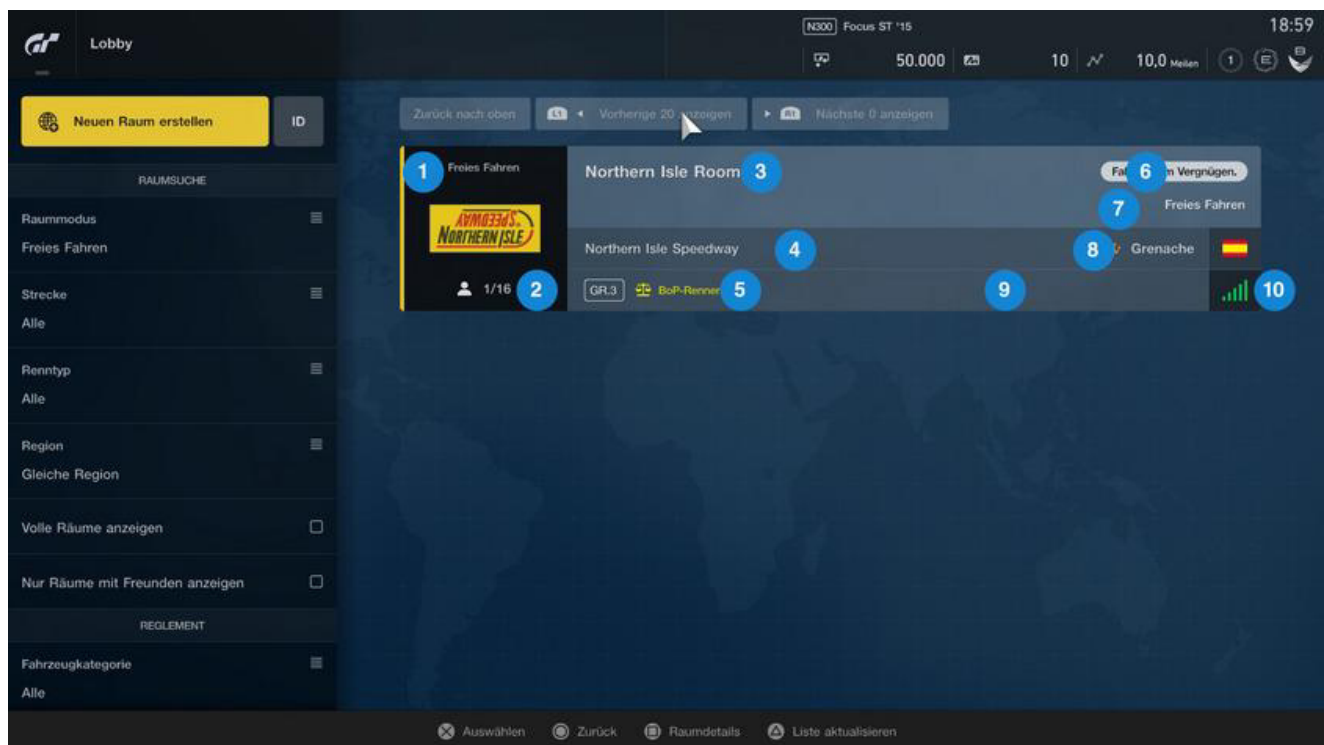
ONLINE-HANDBUCH

Die Raumauswahl

In der Lobby erhalten Sie Zugriff auf die im Netzwerk erstellten Räume. Diese ermöglichen Ihnen Online-Rennen und die Kommunikation mit anderen Spielern. Die Spieler können sowohl öffentlich zugängliche als auch private Räume nur für Freunde erstellen. Sie müssen bei PlayStation™Network angemeldet sein, um Lobbys erleben zu können.

Raum-Banner verstehen

Wählen Sie auf der Startseite „Lobby“, um in die Raumauswahl zu gelangen. Auf der rechten Seite des Bildschirms erscheint eine Zusammenfassung der aktuell geöffneten Räume. Jedes Raum-Banner zeigt die folgenden Informationen an (je nach Raumeinstellungen fehlen manche Informationen):



- 1 Der aktuelle Raumstatus (Informationen wie „Im Rennen ...“ oder „Im Training ...“ werden angezeigt)
- 2 Die maximal mögliche und die aktuelle Anzahl der teilnehmenden Spieler
- 3 Der Kommentar für diesen Raum
- 4 Die verwendete Strecke
- 5 Die verwendete Fahrzeugkategorie/ob BoP aktiviert oder deaktiviert ist

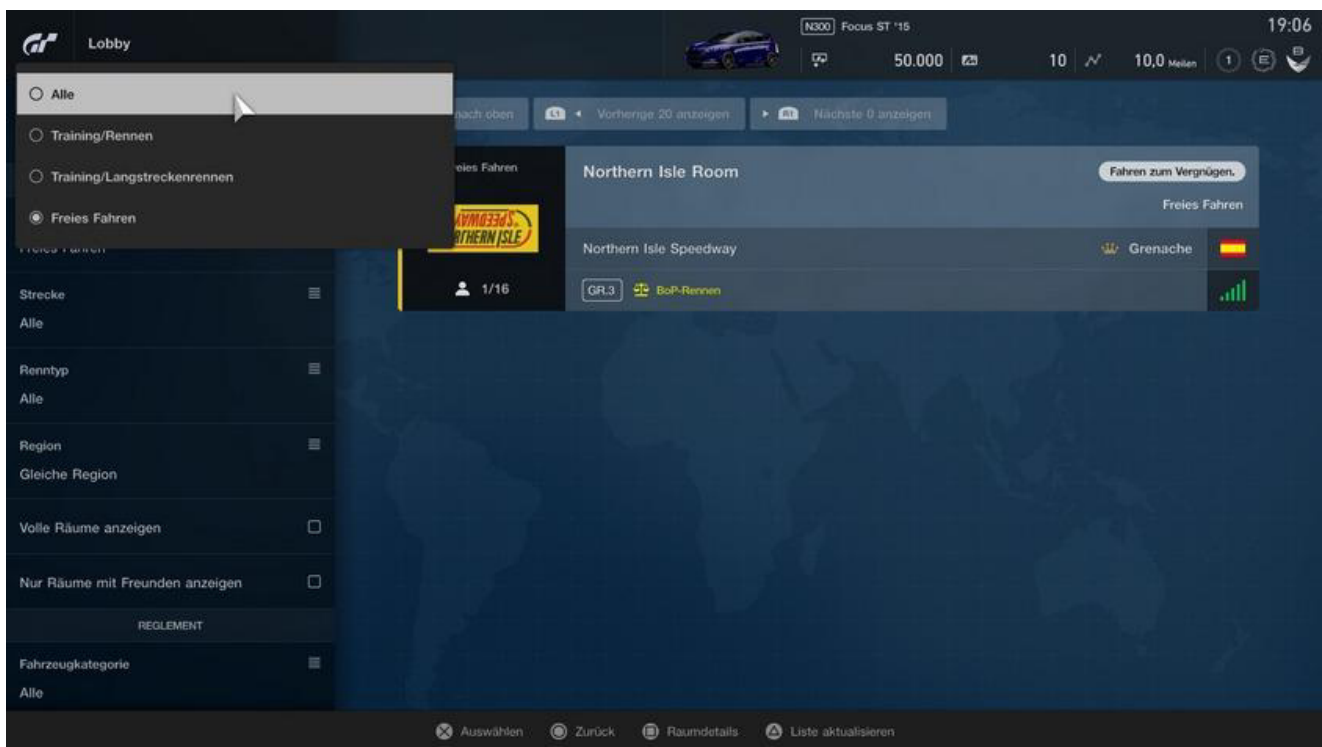
ONLINE-HANDBUCH

- 8 Der Name und die Region des aktuellen Raumbesitzers
- 9 Die Rennqualität
- 10 Die Bandbreitenqualität

Der Status der Online-Räume ändert sich häufig. Um die neuesten Informationen zu sehen, drücken Sie die Δ -Taste, um die Zusammenfassung für den Raum zu aktualisieren.

Platzieren Sie Ihren Cursor auf einem Raum-Banner und drücken Sie die $\square$ -Taste, dann sehen Sie weitere Details zum Raum, wie zum Beispiel die Mitgliederliste und die Veranstaltungseinstellungen. (Sie können die Veranstaltungseinstellungen auch überprüfen, sobald Sie einen Raum betreten. Wählen Sie dazu unter „Veranstaltungseinstellungen“ oben links in der Raumanzeige „Veranstaltungseinstellungen anzeigen“ aus).

Raumsuche



Das Netzwerk hostet eine riesige Menge an Räumen. Auf der linken Seite können Sie eine Raumsuche durchführen, um einen passenden für Sie zu finden. Sie können die Suche mit den folgenden Optionen verfeinern:

- Raummodus

Sie können die Suche abhängig von den Rennformaten im Raum verfeinern. Wählen Sie zwischen „Alle“, „Training/Rennen“, „Training/Qualifying/Rennen“,

„Training/Langstreckenrennen“, „Training/Qualifying/Langstreckenrennen“ und „Freies

ONLINE-HANDBUCH

- Strecke

Verfeinern Sie die Suche hinsichtlich der Strecke, die im Raum aktuell verwendet wird. Wählen Sie „Alle“ oder einen individuellen Streckennamen.

- Renntyp

Verfeinern Sie die Suche abhängig vom Charakter des Raumes. Wählen Sie zwischen „Alle“, „Spaßrennen“, „Härtetest“, „Fahren zum Vergnügen“, „Freunde suchen“, „Führen wir unsere besten Fahrzeuge vor“, „Tauschen wir Tipps und Informationen aus“ und „Café“ aus.

- Region

Verfeinern Sie die Suche abhängig von der Region des Raumes. Wählen Sie entweder „Alle“ oder „Gleiche Region“ aus. Bitte beachten Sie bei „Alle“, dass je nach Netzwerkumgebung die Gefahr größer ist, dass die Rennqualität negativ beeinträchtigt wird.

- Volle Räume anzeigen

Wählen Sie hier aus, ob Ihnen auch volle Räume angezeigt werden sollen, denen Sie nicht beitreten können.

- Nur Räume mit Freunden anzeigen

Mit dieser Option beschränken Sie die Suche auf Räume, in denen sich nur Freunde von Ihnen befinden.

- Fahrzeugkategorie

Wählen Sie hier eine Fahrzeugkategorie aus, wenn Sie die Raumsuche auf diese Fahrzeugkategorie beschränken möchten.

- BoP

Verfeinern Sie die Suche in Bezug darauf, ob die BoP (Leistungsbalance) aktiviert oder deaktiviert ist. Wählen Sie zwischen „Ohne Beschränkung“, „Aus“ oder „Ein“.

- Autopilot

Verfeinern Sie die Suche in Bezug darauf, ob der Autopilot aktiviert oder deaktiviert ist. Wählen Sie zwischen „Ohne Beschränkung“, „Aus“ oder „Bremsen“.

- Fahrerwertung

ONLINE-HANDBUCH

- Sportsgeistwertung

Wenn Sie die Suche hinsichtlich der Sportsgeistwertung verfeinern möchten, wählen Sie hier die gewünschte Sportsgeistwertung aus.

Wenn Sie Ihren eigenen Raum erstellen möchten, wählen Sie „Neuen Raum erstellen“ im linken unteren Bildschirmbereich. Weitere Informationen zum Erstellen von Räumen finden Sie unter „Wie man einen Raum erstellt ①-③“ im Abschnitt „Lobby“ in diesem Handbuch.

Räumen über die ID beitreten

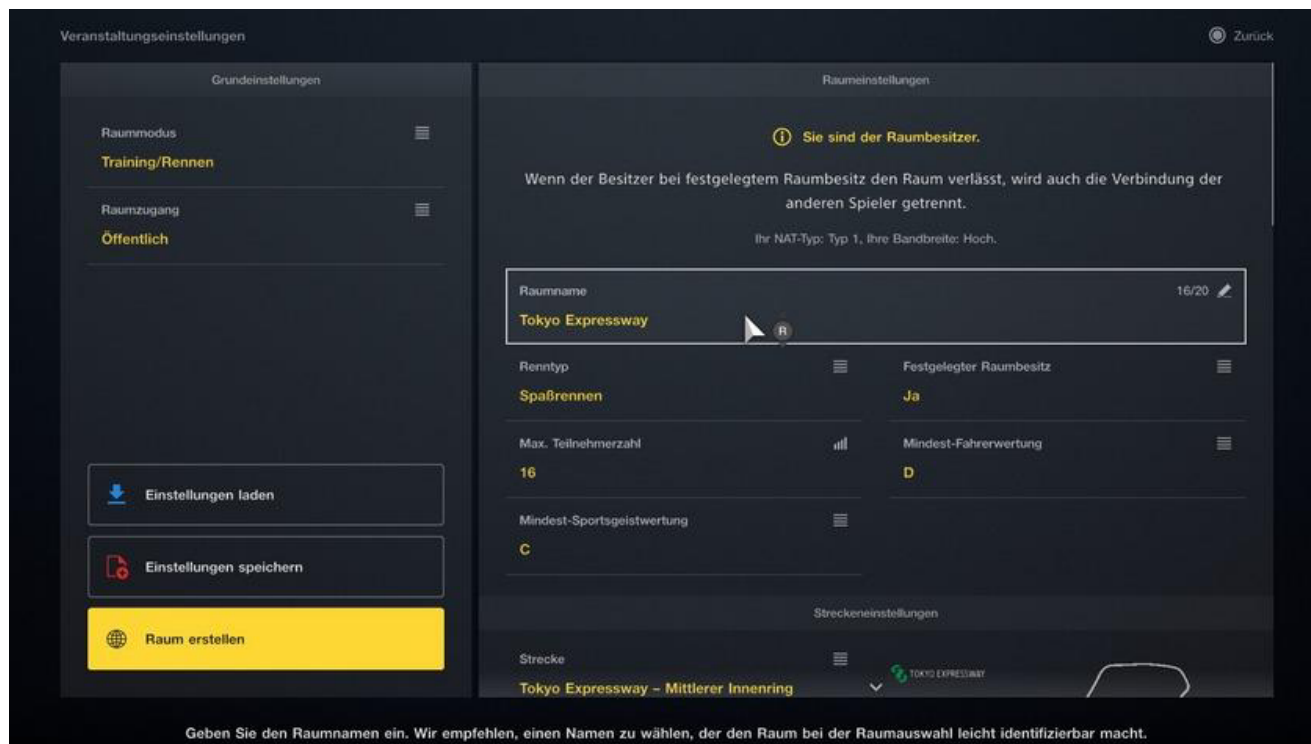
Jeder Raum verfügt über eine eigene ID. Geben Sie die ID ein, um dem entsprechenden Raum beizutreten. Wählen Sie links unten auf dem Bildschirm „ID“ aus, dann erscheint die „Raum-ID eingeben“-Anzeige. Lassen Sie bei der Eingabe der ID die Bindestriche weg und wählen Sie anschließend „O. K“ aus. Die Raum-ID finden Sie im jeweiligen Raumbildschirm in der Mitgliederliste. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Der Raumbildschirm“ im Abschnitt „Lobby“ in diesem Handbuch.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Wie man einen Raum erstellt ①



Wählen Sie im Raumauswahl-Bildschirm der Lobby „Neuen Raum erstellen“, um zum Raumerstellungs-Bildschirm zu gelangen.

Der Raumerstellungs-Bildschirm ist in verschiedene Blöcke unterteilt, in denen Sie unterschiedliche Einstellungen anpassen können.

Bitte beachten Sie, dass „Qualifying-Einstellungen“ nur angezeigt wird, wenn Sie den „Raummodus“ im „Grundeinstellungen“-Block auf „Training/Qualifying/Rennen“ oder „Training/Qualifying/Langstreckenrennen“ eingestellt haben.

Die folgenden Einstellungen können in jedem Block angepasst werden:

Grundeinstellungen

- Raummodus

Wählen Sie aus den folgenden Optionen das Format für das Rennen, das im Raum stattfinden wird:

Training/Rennen: Vor dem Rennen findet eine Trainingsrunde statt.

ONLINE-HANDBUCH

Training/Langstreckenrennen: Es findet eine Trainingsrunde statt, bevor ein Rennen beginnt, bei dem herausgefunden wird, wer innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits die meisten Runden abschließen kann.

Training/Qualifying/Langstreckenrennen: Es finden eine Trainingsrunde und ein Qualifying statt, bevor ein Rennen beginnt, bei dem herausgefunden wird, wer innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits die meisten Runden abschließen kann.

Freies Fahren: Es findet kein Rennen statt, nur eine freie Übungsrunde.

- Raumzugang

Legen Sie die Zugangsart für den Raum fest. Wenn sie auf „öffentlich“ gesetzt wird, kann jeder beitreten. Bei „Nur Freunde“ wird der Zutritt auf Freunde des Raumerstellers beschränkt. Wenn der Raumbesitzer wechselt, wird die Zugangseinstellung unverändert vom neuen Besitzer übernommen.

- Einstellungen laden

Laden Sie gespeicherte Veranstaltungseinstellungen. Die aktuellen Einstellungen werden zurückgesetzt.

- Einstellungen speichern

Speichern Sie die aktuellen Veranstaltungseinstellungen, um sie über „Einstellungen laden“ zu einem späteren Zeitpunkt laden zu können.

- Raum erstellen

Ein Raum mit den aktuellen Einstellungen wird erstellt. Bestimmte Einstellungen können nach der Erstellung des Raumes noch geändert werden.

Raumeinstellungen

- Raumübersicht

Neben den vom Raumbesitzer gewählten Einstellungen werden hier auch Ihre automatisch festgelegte und berechnete Bandbreite sowie Ihr NAT-Typ angezeigt.

- Raumname

Geben Sie ein Wort oder eine Beschreibung als Namen für den Raum ein. Dies hilft Spielern bei der Entscheidung, welchen Raum sie betreten werden, also gestalten Sie ihn kurz und deutlich.

ONLINE-HANDBUCH

Legen Sie den Renntyp fest. Diese Einstellung ändert nicht die Funktionsweise des Spiels, sie soll Spielern nur helfen, sich für einen Raum zu entscheiden. Daher wird empfohlen, den Raum und das Rennen, das veranstaltet werden soll, genau zu beschreiben.

- Festgelegter Raumbesitz

Bestimmen Sie, ob der Raumbesitz an einen anderen Spieler übertragen werden kann, wenn der derzeitige Besitzer Verbindungsprobleme hat oder das Rennen verlässt. Wenn der Raumbesitz festgelegt ist, kann er nicht übertragen werden und das Rennen wird unterbrochen, wenn Probleme aufseiten des Raumbesitzers auftreten. Jedoch ermöglicht es das sternenförmige Netzwerkmodell, auf dem diese Verbindungsart basiert, Spielern, deren NAT-Typ „3“ ist oder die eine Verbindung mit geringer Bandbreite haben, Online-Rennen zu genießen. Bitte lesen Sie für mehr Informationen die Abschnitte „Festgelegter Raumbesitz“ und „Flüssige Online-Rennen genießen“.

- Max. Teilnehmerzahl

Diese Einstellung reguliert die maximale Anzahl von Spielern, die sich gleichzeitig in einem Raum befinden können. Die höchste mögliche Einstellung ist 16. Die Teilnehmerzahl beeinflusst die Rennqualität, daher sollten Spieler mit einer langsamen Verbindung eine geringere Teilnehmerzahl wählen.

- Rennqualität

Diese Einstellung reguliert, wie oft während Online-Rennen Fahrinformationen über das Netzwerk gesendet und empfangen werden. Das Spiel erkennt die Verbindungsgeschwindigkeit von Spielern automatisch und wählt dementsprechend eine geeignete Rennqualitätseinstellung. Es ist normalerweise am sichersten, die empfohlene Einstellung zu nutzen, aber wenn Ihre Verbindung während Online-Rennen langsamer wird, ist es möglicherweise sinnvoll, die Rennqualität zu reduzieren.

- Mindest-Fahrerwertung

Diese Einstellung legt die Mindest-Fahrerwertung fest, die zum Betreten des Raumes nötig ist. Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü die gewünschte Mindestwertung. Spieler unter der gewählten Wertung können den Raum nicht betreten. Die möglichen Wertungen sind E, D, C, B, A und S, von der niedrigsten bis zur höchsten.

- Mindest-Sportsgeistwertung

ONLINE-HANDBUCH

unter der gewählten Wertung können den Raum nicht betreten. Die möglichen Wertungen sind E, D, C, B, A und S, von der niedrigsten bis zur höchsten.

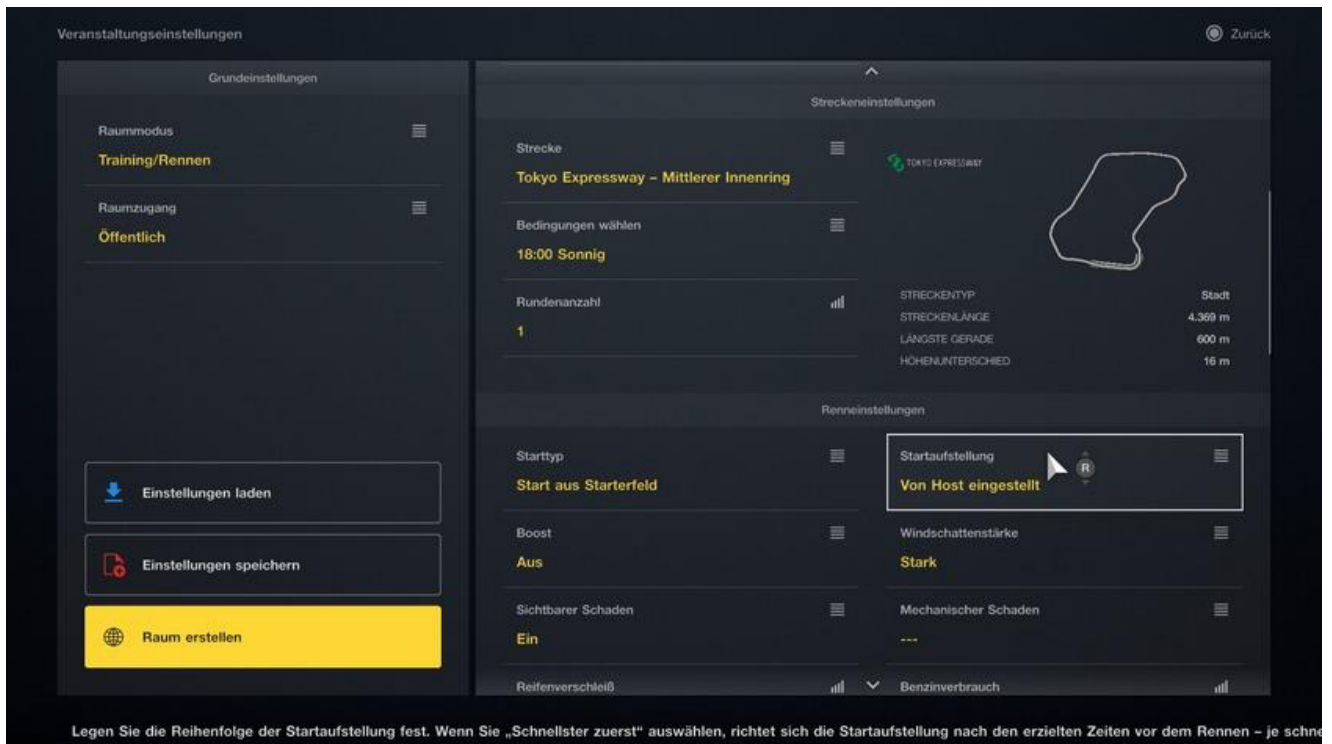
Wird fortgeführt auf der Seite „Wie man einen Raum erstellt ②“.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Wie man einen Raum erstellt ②



Streckeneinstellungen

- Strecke

Wählen Sie eine Strecke für die Veranstaltung. Benutzererstellte Strecken können nur ausgewählt werden, wenn ein Raum erstellt wird. Wenn der Raum bereits erstellt wurde, können diese Strecken nicht mehr ausgetauscht werden.

- Bedingungen wählen

Wählen Sie die Zeit- und Wetterkonditionen für die Strecke aus.

- Rundenanzahl

Legen Sie die Anzahl der Runden für das Rennen fest.

Renneinstellungen

- Starttyp

Legen Sie den Starttyp fest. Welche Starttypen verfügbar sind, hängt von der Strecke ab. Bei „Start aus Starterfeld“ beginnt das Rennen ohne Fehlstartprüfung aus dem Stand. Wenn

ONLINE-HANDBUCH

- Startaufstellung

Legen Sie die Reihenfolge der Startaufstellung fest. Wenn Sie „Schnellster zuerst“ auswählen, richtet sich die Startaufstellung nach den erzielten Qualifying-Zeiten vor dem Rennen – je schneller man war, desto weiter vorne ist man aufgestellt. Wenn Sie „Langsamster zuerst“ auswählen, wird diese Reihenfolge umgekehrt. Wenn Sie „Basierend auf vorherigen Rennergebnissen“ auswählen, werden die Autos in der Reihenfolge aufgestellt, in der sie das letzte Rennen abgeschlossen haben, und wenn Sie „Umgekehrt – Basierend auf vorherigen Rennergebnissen“ auswählen, ist die Startaufstellung umgekehrt zu den Ergebnissen des vorherigen Rennens.

- Verzögerung des Rennendes

Legen Sie die Zeitspanne fest, für die das Rennen fortgesetzt wird, nachdem das erste Auto die Ziellinie überquert hat. Ist diese Zeitspanne sehr kurz, kann das Rennen beendet sein, bevor überhaupt alle Autos die Ziellinie erreicht haben. Die Standardeinstellung beträgt 30 Sekunden.

- Boost

Legen Sie den Grad der Boost-Funktion fest, die einen spannenderen Wettkampf gewährleistet, indem die Geschwindigkeit von Verfolgerautos erhöht wird.

- Sichtbarer Schaden

Legen Sie fest, ob äußerlicher Schaden an den Autos dargestellt werden soll. Wählen Sie „Aus“, wenn Sie möchten, dass die Autos das gesamte Rennen über makellos bleiben.

- Mechanischer Schaden

Stellen Sie ein, wie stark die Motoren, Aufhängungen usw. der Autos bei Kollisionen beschädigt werden. Erleidet ein Auto mechanischen Schaden, kann es eventuell nicht mehr in einer geraden Linie fahren oder der Motor funktioniert nicht mehr richtig. Auf der Einstellung „---“ wird kein mechanischer Schaden verursacht. Auf „Leicht“ repariert sich der mechanische Schaden nach einiger Zeit von selbst. Auf „Schwer“ erleiden Autos denselben Schaden wie auf „Leicht“, allerdings wird dieser nicht repariert, bis sie in die Boxengasse fahren.

- Reifenverschleiß

Stellen Sie ein, wie schnell Reifen verschleissen. Weiche Reifen und solche, die vom Fahrer

ONLINE-HANDBUCH

- Treibstoffverbrauch

Stellen Sie ein, wie schnell Treibstoff verbraucht wird. Der Treibstoffverbrauch steigt, je länger Sie das Gaspedal durchdrücken und je stärker Sie den Motor aufheulen lassen.

- Mindestanzahl an Boxenstopps

Legen Sie die minimale Anzahl an Boxenstopps fest, die während eines Rennens eingelegt werden müssen. Fahrer, die die erforderliche Anzahl an Boxenstopps nicht einhalten, erhalten am Ende des Rennens eine Strafe.

- Windschattenstärke

Wenn Sie mit hoher Geschwindigkeit fahren, können Sie einem Wagen vor Ihnen dicht folgen, um den geringeren Luftdruck und -widerstand hinter diesem auszunutzen und dadurch aufzuholen. Diese Einstellung legt die Stärke dieses Effekts fest, der „Windschatten“ genannt wird. Sie können zwischen „Stark“, „Schwach“ und „Realistisch“ wählen; bei letzterer Einstellung ist der Effekt am schwächsten. Bei „Schwach“ und „Realistisch“ wird zusätzlich zum Luftwiderstand auch der Abtrieb verringert.

- Bodenhaftungsverlust: Nasse Strecke/Streckenrand

Stellen Sie ein, wie sehr ein Abkommen von der Strecke (zum Beispiel in Auslaufzonen) die Bodenhaftung der Reifen beeinflusst. Auf der Einstellung „Schwach“ verringert sich die Bodenhaftung nur geringfügig. Auf „Realistisch“ verringert sie sich stark.

- Treibstoffmenge zu Beginn

Stellen Sie die Menge an Treibstoff zu Beginn des Rennens ein. Die Einheiten entsprechen Litern. Schieben Sie den Regler auf „Aus“, wird kein Treibstoff während des Rennens verbraucht.

Qualifying-Einstellungen

Qualifying-Einstellungen werden nur angezeigt, wenn das Qualifying Teil des Raummodus ist.

- Rennformat

Legen Sie das Qualifying-Format fest.

- Zeitlimit

ONLINE-HANDBUCH

Fortdauer des Qualifying

Legen Sie fest, wie viel Zeit die Fahrer haben, das Qualifying abzuschließen, sobald das Zeitlimit erreicht wurde.

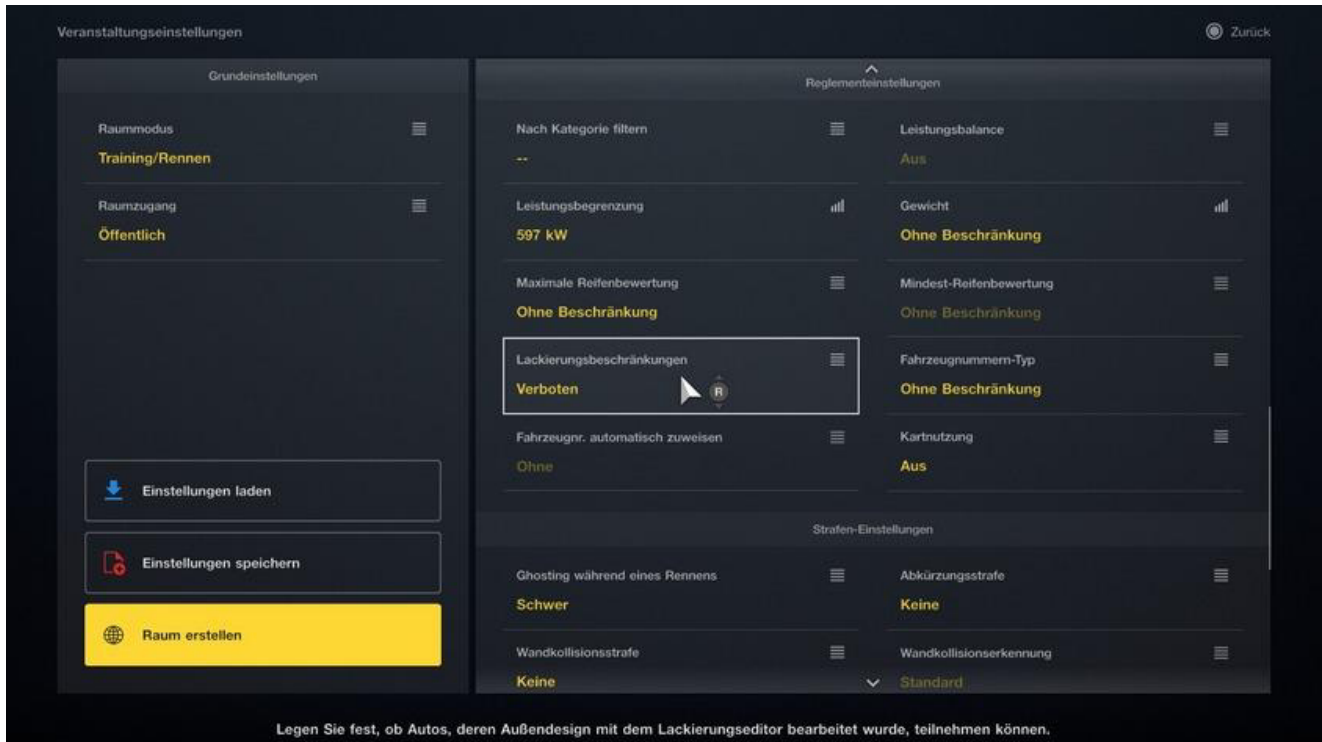
Wird fortgeführt auf der nächsten Seite „Wie man einen Raum erstellt ③“.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Wie man einen Raum erstellt ③



Reglementeinstellungen

- Nach Kategorie filtern

Wählen Sie ein Fahrzeugkategorie-Reglement.

- Leistungsbalance

Wählen Sie aus, ob Sie die BoP (Leistungsbalance) ein- oder ausschalten wollen. Wenn BoP eingeschaltet ist, werden Gewicht und Leistung teilnehmender Wagen automatisch reguliert, um ihre Leistung möglichst gleich zu halten.

- Leistungsbegrenzung

Filtern Sie Autos anhand ihrer Maximalleistung. Bewegen Sie den Regler, um die Maximalleistung festzulegen. Wenn Sie den Regler komplett nach links bewegen, wird keine Begrenzung der Maximalleistung verwendet.

- Gewicht

Filtern Sie Fahrzeuge nach Gewicht. Bewegen Sie den Regler, um das maximale Gewicht

ONLINE-HANDBUCH

- Maximale Reifenbewertung

Wenn Sie die zu verwendenden Reifen einschränken, können Sie hier die maximale Bewertung festlegen. Reifen mit einer höheren Bodenhaftung als die hier festgelegte können nicht eingesetzt werden, während diese Einstellung aktiv ist. Die Einschränkungen können innerhalb der Kategorien Komfort, Sport und Rennen gewählt werden. Wählen Sie „Ohne Beschränkung“, wenn Sie keine Einschränkung festlegen möchten.

- Mindest-Reifenbewertung

Wenn Sie die einsetzbaren Reifen beschränken möchten, dann legen Sie hier die Mindestbewertung fest. Diese Einstellung richtet sich nach der Einstellung für die „Maximale Reifenbewertung“. Wenn eine maximale Bewertung festgelegt ist, können Sie in den Kategorien „Komfort“, „Sport“ und „Rennreifen“ eine Mindestbewertung auswählen. Wenn Sie aber die maximale Bewertung auf „Hart“ einstellen, dann ist das auch das Minimum, weshalb diese Einstellung nicht verfügbar sein wird.

- Lackierungsbeschränkungen

Legen Sie fest, ob Autos, deren Außendesign mit dem Lackierungseditor bearbeitet wurde, teilnehmen können.

- Fahrzeugnummern-Typ

Legen Sie die Fahrzeugnummer fest, die an der Karosserie zu sehen sein soll.

Strafen-Einstellungen

- Ghosting während eines Rennens

Dies stellt den Grad ein, inwieweit Fahrzeuge während eines Rennens transparent gemacht werden, um Kollisionen zu verhindern. Schalten Sie es auf „Keine“, um kein Ghosting einzustellen. Nutzen Sie „Schwach“, um Fahrzeuge transparent zu machen, die auf der Strecke durch Schleudern, Wandkollisionen etc. Risiken darstellen. Die Einstellung „Stark“ macht die oben erwähnten Fahrzeuge und Autos, die wegen zu hoher Geschwindigkeit mit anderen kollidieren, transparent.

- Abkürzungsstrafe

Legen Sie das Ausmaß von Strafen bei Abkürzungen fest. Bei „Zeit annullieren“ wird die Rundenzeit für die Runde, in der die Abkürzung genommen wurde, annulliert.

ONLINE-HANDBUCH

wählen Sie die Strafe, die verhängt wird, wenn ein Fahrzeug mit einer Mauer am Streckenrand kollidiert. Bei „Zeit annullieren“ wird die Rundenzeit für die Runde, in der es zur Kollision gekommen ist, annulliert, und wenn Sie diese Einstellung verwenden, können Sie auch die Option „Wandkollisionserkennung“ konfigurieren.

- Wandkollisionserkennung

Legen Sie die Strenge fest, mit der Strafen für die Kollision eines Fahrzeugs mit einer Mauer am Streckenrand verhängt werden. Auf „Standard“ entscheidet die Schwere des Aufpralls darüber, ob eine Strafe verhängt wird oder nicht, und sie variiert von Strecke zu Strecke. Auf „Locker“ werden keine Strafen für leichte Kollisionen verhängt. Auf „Streng“ werden unabhängig von der Schwere des Aufpralls Strafen für alle Kollisionen verhängt.

- Fahrzeugkollisionsstrafe

Legen Sie das Ausmaß der Strafe fest, die verhängt wird, wenn ein Fahrzeug mit einem anderen kollidiert. Wählen Sie „Keine“, um keine Strafe zu verhängen. „Locker“ bedeutet, dass leichte Kollisionen keine Strafe nach sich ziehen. Bei „Streng“ wird jede Kollision geahndet.

- Seitenkontakt-Strafe

Wählen Sie, ob eine Strafe verhängt wird, wenn ein Fahrzeug ein anderes angrenzendes Auto stößt, ein anderes Auto von der Strecke abdrängt oder ein anderes Auto in eine Mauer am Streckenrand drängt.

- Fahrzeug nach Wand-Kollision wieder ausrichten

Passen Sie die Einstellungen für eine Funktion an, die nach Ereignissen wie Kollisionen mit Mauern am Streckenrand die Ausrichtung des Autos korrigiert.

Gegenlenk-Hilfe

- Gegenlenk-Hilfe

Bestimmen Sie die Stärke der Gegenlenk-Hilfe, die Sie beim Gegenlenken unterstützt, wenn Sie übersteuern. „Ohne Beschränkung“: Die Gegenlenk-Hilfe ist vollständig aktiviert. „Verboten“: Die Gegenlenk-Hilfe ist deaktiviert.

- Aktive Stabilitätskontrolle (ASK)

Legen Sie die Stufe der Stabilitätskontrolle (ASK) fest. Um diese Funktion zu deaktivieren, wählen Sie „Verboten“. Wenn die ASK-Funktion deaktiviert ist, können Sie Ihr Fahrzeug

ONLINE-HANDBUCH

Ideallinie

Schalten Sie Kurvenmarkierungen ein/aus, die als grobe Markierungen für die Ideallinie dienen. Wählen Sie „Verboten“, um diese Funktion zu deaktivieren.

- Traktionskontrolle

Passen Sie die Einstellung für die Traktionskontrolle an. Wählen Sie „Ohne Beschränkung“, um die Traktionskontrolle zu aktivieren. Wenn „Verboten“ ausgewählt ist, kann die Traktionskontrolle nicht verwendet werden.

- ABS

Legen Sie die ABS-Stufe fest. „Ohne Beschränkung“: ABS ist vollständig aktiviert. „Aus“: ABS ist deaktiviert.

- Autopilot

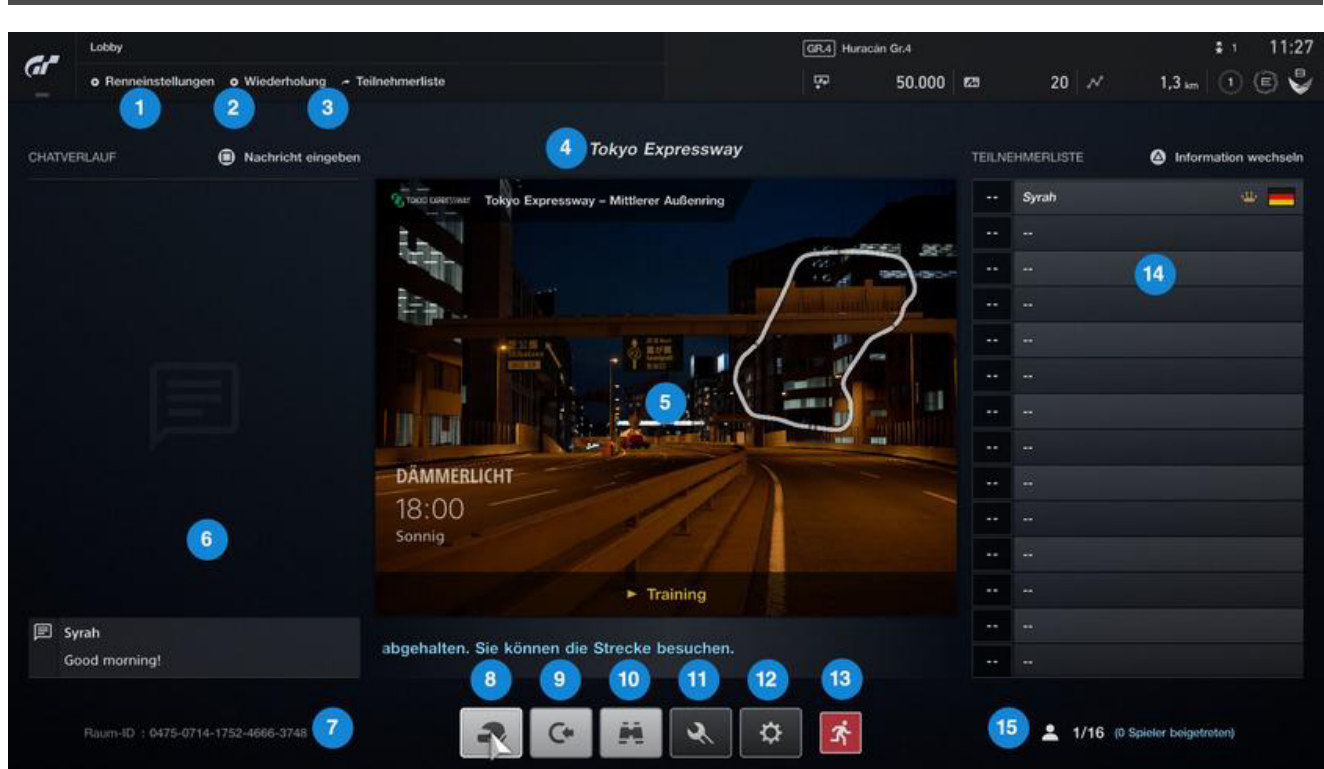
Stellen Sie die Autopilot-Funktion ein, die Sie beim Fahren unterstützt. „Ohne Beschränkung“: Der Autopilot ist aktiviert. „Aus“: Der Autopilot ist deaktiviert.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Der Raumbildschirm



Der Raumbildschirm wird angezeigt, wenn Sie einen Raum im Raumauswahl-Bildschirm auswählen oder einen eigenen Raum erstellen. Die folgenden Informationen werden im Raumbildschirm angezeigt.

1 Renneinstellungen

Passen Sie die Einstellungen für Rennen an, die im Raum stattfinden. Die folgenden Einstellungen sind verfügbar:

- **Rennstart:** Beenden Sie Trainingssitzungen und andere Einleitungen und starten Sie das Rennen.
- **Streckenabstimmung:** Raummitglieder stimmen ab, auf welcher Strecke das Rennen ausgetragen werden soll. Wenn die Wahl beginnt, müssen Spieler, die sich bereits auf einer Strecke befinden, zurückkehren, um abzustimmen.
- **Veranstaltungseinstellungen bearbeiten:** Passen Sie verschiedene Einstellungen in Bezug auf Veranstaltungen an.
- **Startaufstellung ändern:** Ändern Sie die Reihenfolge der Fahrzeuge für die Startaufstellung.
- **Veranstaltungseinstellungen anzeigen:** Sehen Sie sich Einstellungen in Bezug auf

ONLINE-HANDBUCH

2 Wiederholung

Speichern Sie eine Rennwiederholung.

3 Teilnehmerliste

Sehen Sie, wer sich im Raum befindet. Wählen Sie einen Spieler aus der Liste aus und drücken Sie die Δ -Taste, um aus den Informationen zu wählen, die zu diesem Spieler angezeigt werden. Wenn Sie die X-Taste drücken, können Sie aus den folgenden Einstellungen wählen:

- Profil anzeigen: Sehen Sie sich das ausgewählte Spielerprofil an.
- Spielerinformationen anzeigen: Sehen Sie sich das Profil des ausgewählten Spielers an.
- Lackierung überprüfen: Zeigt das Fahrzeug, den Rennhelm und Rennanzug des Spielers an.
- Folgen/Nicht mehr folgen: Folgen Sie dem ausgewählten Spieler oder stellen Sie ein, ihm nicht mehr zu folgen.

4 Raumkommentar

Ein Kommentar, der bei der Erstellung des Raums verfasst wurde.

5 Streckenanzeige

Zeigt Texte und Bilder mit aktuellen Streckeninformationen an.

6 Chat-Verlauf

Drücken Sie die $\square$ -Taste, um den Text-Chat anzuzeigen und eigene Nachrichten einzugeben. Es werden Benachrichtigungen angezeigt, die Sie informieren, wenn Spieler den Raum betreten und bestimmte Aktionen durchführen.

7 Raum-ID

Die festgelegte ID-Nummer des Raums. Spieler, die diese ID im Raumauswahl-Bildschirm eingeben, gelangen direkt zum entsprechenden Raum.

8 Beitreten

Treten Sie dem nächsten Rennen bei. Wenn Sie einem Rennen beigetreten sind, gelangen Sie automatisch zur Strecke, sobald das Rennen beginnt.

ONLINE-HANDBUCH

nicht betreten können, bspw. wenn gerade ein Rennen stattfindet.

10 Zuschauen

Schauen Sie anderen Spielern bei einem Rennen zu, ohne selbst teilzunehmen. Wenn Sie „Zuschauen“ auswählen, erscheint die Streckenanzeige im Vollbildmodus. Wenn Sie einem Rennen zuschauen, wählen Sie mit den Richtungstasten aus, welchem Fahrzeug Sie zusehen möchten. Wenn Sie während des Zuschauens eine beliebige andere Taste drücken, erscheint das Zuschauer-Menü, aus dem Sie folgende Optionen wählen können:

- Chat starten: Geben Sie Textnachrichten ein.
- Echtzeit: Wechseln Sie zur Echtzeitansicht. Mehr Details dazu finden Sie unter „Wiederholungen“ -> „Echtzeit“ in diesem Handbuch.
- Zuschauer-Optionen: Lassen Sie sich die Zuschauer-Optionen anzeigen. Zuschauer-Optionen basieren auf den Wiederholungsoptionen. Weitere Informationen finden Sie in dem Abschnitt „Rennfoto/Echtzeit/Wiederholungsoptionen“ unter „Wiederholungen“ -> „Die Wiederholungsfunktion“ in diesem Handbuch.
- Verlassen: Verlassen Sie den Zuschauermodus.

11 Fahrzeugeinstellungen

Zeigt den Fahrzeugeinstellungen-Bildschirm an.

12 Fahroptionen

Zeigt die Fahroptionen an.

13 Verlassen

Verlassen Sie den Raum. Wenn der Besitzer bei festgelegtem Raumbesitz den Raum verlässt, wird auch die Verbindung der anderen Spieler getrennt.

14 Teilnehmerliste

Zeigt die Online-IDs und momentan ausgewählten Fahrzeuge aller Spieler an, die in einem Raum sind. Der aktuelle Raumbesitzer ist durch eine Krone neben seiner Online-ID gekennzeichnet. Drücken Sie die Δ -Taste, um zwischen den Online-IDs der Teilnehmer und ihren aktuellen Fahrzeugen zu wechseln. Drücken Sie die X-Taste, um verschiedene Einstellungen anzuzeigen. Die angezeigten Einstellungen entsprechen denen bei **3** weiter oben.

15 Anzahl der Teilnehmer

ONLINE-HANDBUCH



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Festgelegter Raumbesitz

Im „Offene Lobby“-Modus wird der Spieler, der einen Raum erstellt, zum Besitzer dieses Raums. In den Raumeinstellungen können Sie angeben, ob der Raumbesitz festgelegt sein soll oder nicht. Ob ein festgelegter Raumbesitz empfehlenswert ist oder nicht, hängt von der Bandbreite und dem NAT-Typ des Besitzers ab. Weiter unten finden Sie Näheres dazu. Nähere Einzelheiten zur Bandbreite und zum NAT-Typ finden Sie auf der Seite „Flüssige Online-Rennen genießen“ im Abschnitt „Lobby“ in diesem Handbuch.

Festgelegter Raumbesitz (sternenförmiges Netzwerkmodell)

Ist der Raumbesitz festgelegt, wird das Rennen unterbrochen, wenn Verbindungsprobleme aufseiten des Raumbesitzers auftreten oder er das Rennen verlässt. Jedoch ermöglicht es das Modell des festgelegten Raumbesitzes, dass ein Rennen stattfinden kann, solange eine Verbindung zwischen den einzelnen Spielern und dem Raumbesitzer besteht. So ist die Wahrscheinlichkeit geringer, dass Rennen durch die Netzwerkumgebung oder die Netzwerkgeräte einzelner Spieler unterbrochen werden. (Kompatibilitätsprobleme zwischen Netzwerkgeräten wie Routern treten nur zwischen den einzelnen Spielern und dem Raumbesitzer auf.)

Dies wird als sternenförmiges Netzwerkmodell bezeichnet. Bei diesem Modell ist der Spieler, der den Raum erstellt hat, der Besitzer und gleichzeitig Host für bis zu 19 weitere Spieler. Sofern Ihr NAT-Typ „3“ ist, spielen Sie bitte in Räumen mit festgelegtem Raumbesitz.

Im sternenförmigen Netzwerkmodell muss der Raumbesitzer über eine hohe Netzwerk-Bandbreite verfügen. Das bedeutet, dass nicht jeder Spieler Raumbesitzer werden kann. Sollte doch ein Spieler mit geringer Bandbreite Raumbesitzer werden, kann es vorkommen, dass die Fahrzeuge bei Online-Rennen unnatürliche Bewegungen zeigen.

Nicht festgelegter Raumbesitz (vermaschtes Netzwerkmodell)

Ist der Raumbesitz nicht festgelegt, wird der Raumbesitz automatisch auf einen anderen Spieler übertragen, sobald der aktuelle Besitzer Verbindungsprobleme hat oder das Rennen verlässt.

ONLINE-HANDBUCH

verbunden sein, damit ein Online-Rennen stattfinden kann. Diese Art Netzwerk, bei der jeder Spieler mit jedem Mitspieler verbunden ist, wird als vermaschtes Netzwerkmodell bezeichnet.

Beim vermaschten Netzwerkmodell ist die Wahrscheinlichkeit von Verzögerungen geringer als beim sternenförmigen Modell, sodass es sich für qualitativ hochwertige Rennen eignet. Gibt es allerdings Kompatibilitätsprobleme mit der Netzwerkumgebung oder den Netzwerkgeräten eines Spielers, ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass während des Rennens Fehler auftreten.

Es kann vorkommen, dass Spieler, deren Netzwerk-NAT-Typ „3“ ist, nicht an Rennen teilnehmen können, die das vermaschte Netzwerkmodell verwenden.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Flüssige Online-Rennen genießen

Gran Turismo™ Sport legt Ihre Bandbreite und Ihren NAT-Typ anhand Ihrer Netzwerkumgebung fest. Sie können Ihre Bandbreite und Ihren NAT-Typ bei der Erstellung eines Raums im Lobbymodus einsehen, indem Sie die „Raumeinstellungen“ aufrufen.

Die Bandbreite ist eine Schätzung, wie viele Daten in einer bestimmten Zeit übertragen werden können. Je höher die Bandbreite, desto geringer die Verzögerung und desto realistischer verhalten sich die Fahrzeuge. Der NAT-Typ ist eine Art der Klassifizierung der IP-Adressen-Umsetzungsverfahren von Breitband-Routern usw. Manche NAT-Typen sind nicht für das Online-Rennen geeignet.

Gran Turismo™ Sport verwendet diese drei NAT-Typ-Klassifizierungen:

- Typ 1

Ihr PlayStation®4-System ist direkt mit dem Internet verbunden. Dieser NAT-Typ eignet sich am besten für Online-Rennen.

- Typ 2

Ihr PlayStation®4-System ist über einen Router mit dem Internet verbunden. Es ist möglich, eine fast mit NAT-Typ 1 vergleichbare Verbindung zu erhalten, indem Sie UPnP oder die Portweiterleitung verwenden. Wurde für Sie NAT-Typ „2“ ermittelt, können Sie abhängig von Ihrer Verbindungsumgebung möglicherweise nicht an Online-Rennen teilnehmen. Ziehen Sie in diesem Fall bitte die Seiten „UPnP/Portnummern“ und „Hinweise zur Internetverbindung“ in diesem Handbuch zurate.

- Typ 3

NAT-Typ 3 unterscheidet sich von Typ 1 und 2. Spieler mit NAT-Typ 3 können möglicherweise nicht an Online-Rennen teilnehmen.

Bei Gran Turismo™ Sport bieten sich Spielern mit NAT-Typ 3 folgende Schwierigkeiten:

- Im Raumauswahl-Bildschirm der Lobby werden nur Räume mit festgelegtem Raumbesitz angezeigt.

- Bei der Erstellung eines neuen Raums im Lobbymodus sind nur Räume mit festgelegtem Raumbesitz möglich.

ONLINE-HANDBUCH

Spieler mit der Bandbreitenwertung „Sehr niedrig“ oder mit NAT-Typ 3 können Ihr Rennerlebnis verbessern, indem Sie folgende Raumeinstellungen verändern. Bitte ziehen Sie auch die Seiten „UPnP/Portnummern“ sowie „Hinweise zur Internetverbindung“ im „Lobby“-Abschnitt in diesem Handbuch zurate.

- Stellen Sie die Rennqualität niedriger ein als die automatische Einstellung.
- Reduzieren Sie die Höchstanzahl der Spieler im Raum.
- Deaktivieren Sie den Sprach-Chat.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Hinweise zur Internetverbindung

Für ein stabileres Online-Rennvergnügen schließen Sie bitte Ihr PlayStation®4-System direkt an Ihr Breitbandmodem an, statt die Verbindung über einen Router herzustellen. (Je nach Art Ihrer Verbindung wird Ihr Breitbandmodem möglicherweise als „DSL-Modem“, „FTTH-Modem“ oder „ONU“ bezeichnet.)

Bitte beachten Sie, dass Sie zur direkten Verbindung Ihres PlayStation®4-Systems mit dem Modem zunächst eine PPPoE-Verbindung einrichten müssen. Wählen Sie zur Einrichtung des PPPoE im Home-Bildschirm Ihres PlayStation®4-Systems „Einstellungen“ und dann „Netzwerk“ -> „Internetverbindung einrichten“ -> „LAN-Kabel verwenden“ -> „Benutzerdefiniert“ -> „PPPoE“. Wenn Sie Ihren PPPoE-Benutzernamen oder Ihr Passwort nicht kennen, kontaktieren Sie bitte Ihren Internetdienstanbieter.

Wenn Ihr PlayStation®4-System direkt an Ihr Breitbandmodem angeschlossen ist, können Sie Ihren PC oder andere Netzwerkgeräte nicht nutzen, solange Sie an Online-Rennen teilnehmen. Um während des Online-Rennens andere Netzwerkgeräte nutzen zu können, verbinden Sie Ihr PlayStation®4-System bitte über einen Router mit dem Internet. Manche Routertypen und Routereinstellungen unterstützen allerdings keine Online-Rennen, sodass es zu Fehlern kommen kann.

Gran Turismo™ Sport ermöglicht es Ihnen, Ihr PlayStation®4-System sowohl kabellos als auch über eine Kabelverbindung mit dem Internet zu verbinden. Für ein stabileres Online-Rennerlebnis wird jedoch eine Kabelverbindung empfohlen.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any

sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of

ONLINE-HANDBUCH

ONLINE-HANDBUCH

UPnP/Portnummern

Über UPnP

Wenn Sie Ihre Internetverbindung über einen Router herstellen, können Sie eine für das Online-Spiel geeignete Umgebung erstellen, indem Sie UPnP aktivieren. Achten Sie bei der Aktivierung von UPnP bitte darauf, Ihren Router auf UPnP einzustellen. Näheres zur Aktivierung von UPnP auf Ihrem Router entnehmen Sie bitte dem Handbuch Ihres Routers, oder wenden Sie sich an den Hersteller des Geräts.

Über Port-Nummern

Bitte folgen Sie dem unten stehenden Link für weitere Informationen zu den von PlayStation™Network genutzten Portnummern.

[PlayStation®4-Online-Handbuch](#)



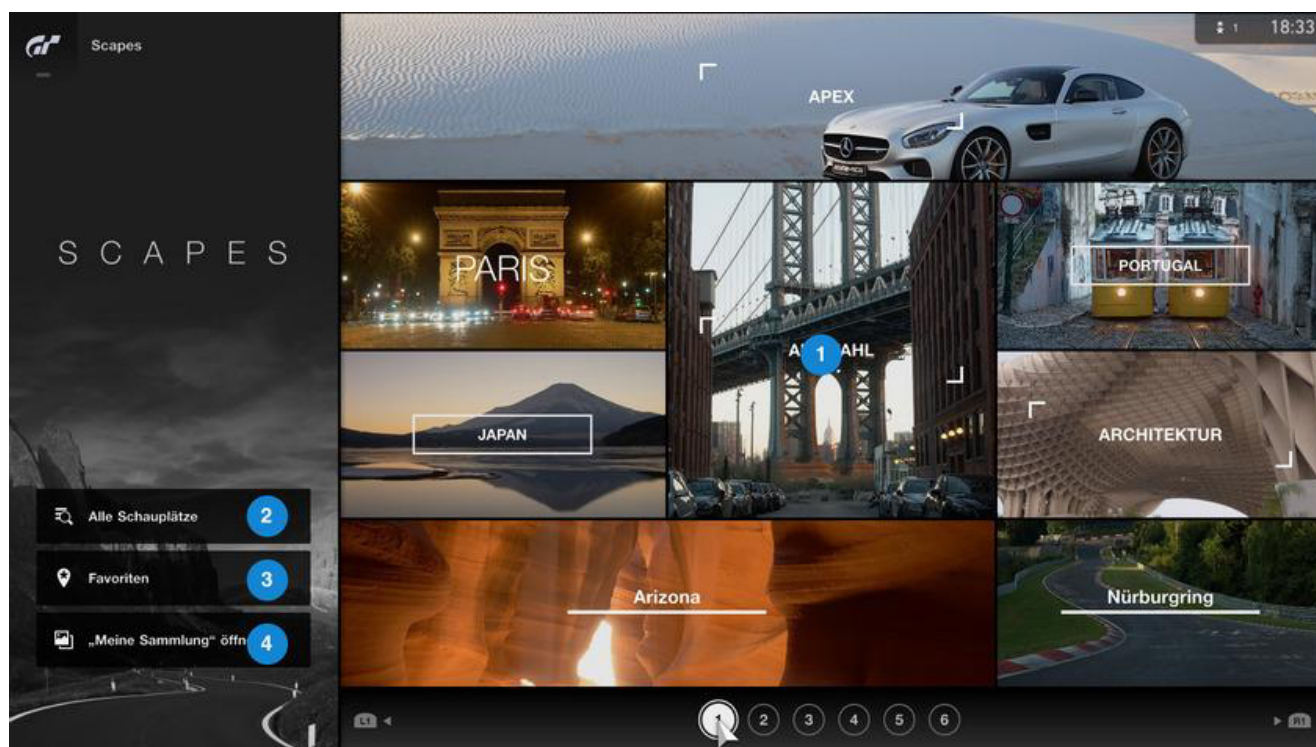
© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Über Scapes

In Scapes können Sie ein Auto in Szenen aus aller Welt präsentieren und Fotos davon schießen. Diese werden unter „Scapes-Fotos“ in „Meine Sammlung“ gespeichert. Sie können die Fotos mit anderen Spielern teilen.

Hauptmenü



Wählen Sie im Hauptmenü „Scapes“, um das Scapes-Hauptmenü anzeigen zu lassen.

Wählen Sie als Nächstes eine Szene (einen „Schauplatz“), in der Sie das Auto platzieren möchten. Auf folgende Weise können Sie einen Schauplatz aussuchen. (Bitte beachten Sie, dass manche Schauplätze den Download von DLC erfordern, bevor sie verwendet werden können.)

1 Ein Design auswählen

Schauplätze sind nach Designgruppen geordnet. Es gibt mehrere Seiten mit Designs, die Sie durch Anwählen der umkreisten Zahlen unten auf dem Bildschirm durchblättern können, oder indem Sie die L1-Taste und die R1-Taste drücken. Bestätigen Sie ein Design für die Schauplatzauswahl. Wählen Sie dann einen Schauplatz, indem Sie den Cursor mit der Links-Taste und der Rechts-Taste bewegen.

ONLINE-HANDBUCH

Mit dieser Option werden alle Schauplätze angezeigt. Filtern Sie Schauplätze nach „Land/Region“, „Zeit/Wetter“ und „Genre“. Nach der Auswahl von „Alle Schauplätze“ oben links auf dem Bildschirm können Sie zwischen „Nach Auswahl suchen“ und „Kürzlich geöffnete Schauplätze“ wechseln.

3 Favoriten

Zeigt Schauplätze an, die Sie zu Ihren Favoriten hinzugefügt haben. Um einen Schauplatz hinzuzufügen, drücken Sie in der detaillierten Schauplatz-Anzeige die Δ -Taste und wählen Sie dann „Zu Favoriten hinzufügen“ aus.

4 „Meine Sammlung“ öffnen

Öffnet „Scapes-Fotos“ in „Meine Sammlung“ und zeigt die von ihnen gemachten Scapes-Fotos an. Um eins davon erneut zu bearbeiten, wählen Sie es aus, drücken Sie dann Δ -Taste und wählen Sie „Scapes öffnen“.

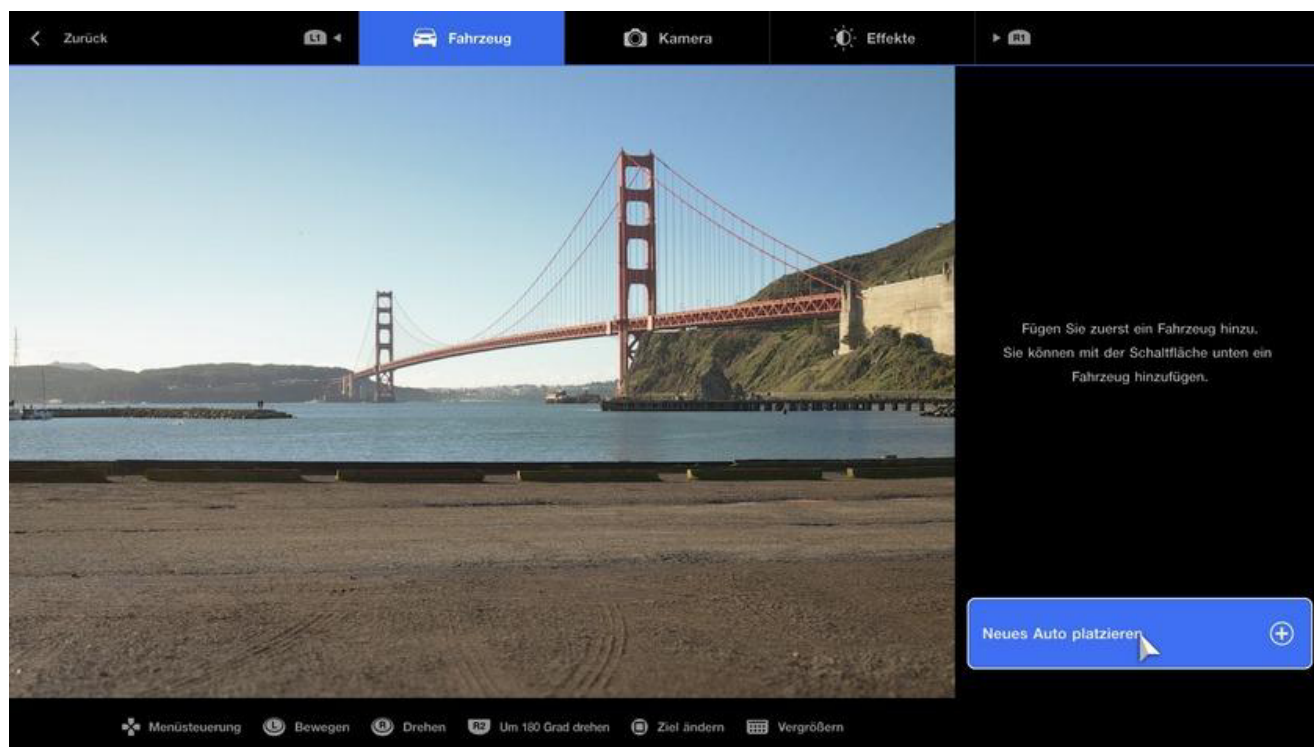


© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Platzieren von Fahrzeugen

Sobald Sie einen Schauplatz gewählt haben, erscheint der Scapes-Erstellungsbildschirm. Oben auf dem Bildschirm sehen Sie drei Reiter, „Fahrzeug“, „Kamera“ und „Effekte“. Wechseln Sie zwischen den Reitern hin und her, indem Sie diese auswählen und die X-Taste drücken oder indem Sie die L1-Taste und die R1-Taste drücken.



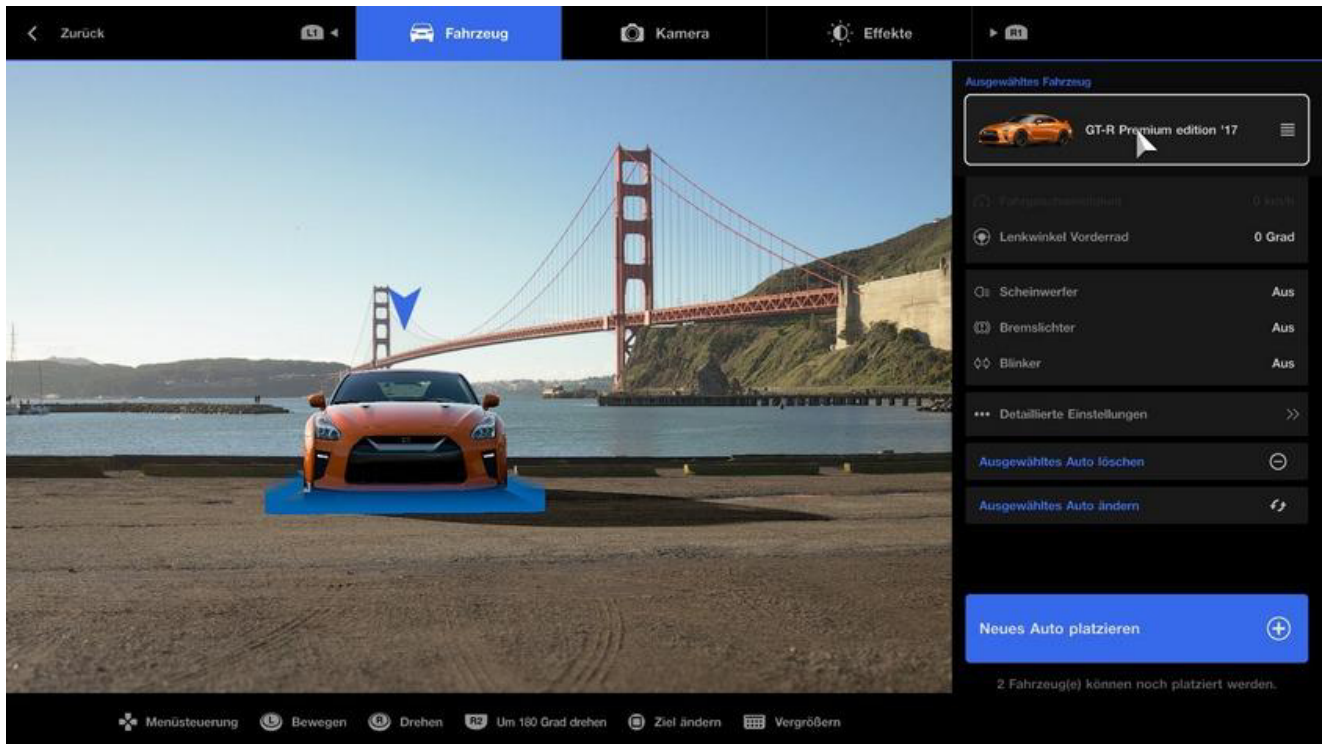
Platzieren Sie zunächst ein Fahrzeug in einem Schauplatz, indem Sie den Reiter „Fahrzeug“ auswählen. Wählen Sie „Neues Auto platzieren“ unten rechts auf dem Bildschirm, um eine Liste der Fahrzeuge in Ihrer Garage anzuzeigen. Dann wählen Sie ein Fahrzeug aus. (Informationen zu Themen wie der Filterung der Fahrzeugliste finden Sie unter „Garage“ -> „Fahrzeuge wechseln“ in diesem Handbuch.)

Nach Auswahl des Fahrzeugs wird dieses temporär im Schauplatz platziert. Sie können bis zu drei Fahrzeuge gleichzeitig platzieren. Abhängig von der Größe des Schauplatzes und der Autos ist jedoch unter Umständen nicht immer genug Platz für drei Autos vorhanden.

Auf neu platzierte Fahrzeuge können Sie die folgenden Aktionen anwenden. Passen Sie Position und Winkel des Autos nach Belieben an.

ONLINE-HANDBUCH

- R2-Taste: Um 180 Grad drehen
- Anderes Fahrzeug anwählen
- Touchpad-Taste: Bild vergrößern (Vollbild-Anzeige)



Nachdem Sie das Auto temporär platziert haben, wird auf der rechten Bildschirmseite das Fahrzeugmenü angezeigt. Dieses verfügt über die folgenden Optionen.

- Ausgewähltes Fahrzeug

Wenn Sie mehrere Autos platzieren, können Sie über diese Option bestimmen, auf welches Auto die Fahrzeugmenü-Einstellungen angewandt werden.

- Fahrgeschwindigkeit

Sind im Kameramenü die Panoramасhwenk-Einstellungen aktiviert, legt diese Option das Fahrzeugtempo fest.

- Lenkwinkel Vorderrad

Schieben Sie den Regler, um den Lenkwinkel der Vorderräder anzupassen.

- Scheinwerfer

Passen Sie die Scheinwerfereinstellungen an. Sie können außerdem die Rücklichter einschalten. Bei einigen Fahrzeugen, wie etwa Rennwagen, sind die Positionsleuchten oder Fernlicht/Abblendlicht nicht anpassbar.

ONLINE-HANDBUCH

Schalten Sie die Bremslichter ein oder aus. Bei einigen Fahrzeugen ist diese Einstellung nicht verfügbar.

- Blinker

Schalten Sie die Blinker ein oder aus. Warnblinker können Sie ebenfalls anpassen. Bei einigen Fahrzeugen ist diese Einstellung nicht verfügbar.

- Detaillierte Einstellungen

Legen Sie die folgenden Einstellungen fest. Manche davon sind bei bestimmten Autos nicht verfügbar.

- ① Hauptlichtquelle: Dadurch werden Tagfahrlichter (sofern angebracht) eingeschaltet und die Anzeigen auf dem Armaturenbrett leuchten. Beim Deaktivieren dieser Einstellung werden alle eingeschalteten Lichter ausgeschaltet.
- ② Rücklichter: Schaltet das Licht ein, das signalisiert, dass das Auto rückwärts fährt.
- ③ Nebelscheinwerfer: Schaltet die vorderen Nebelscheinwerfer ein.
- ④ Nebelleuchte: Schaltet die Nebelleuchte für Rennwagen und die hinteren Nebelscheinwerfer ein oder aus.
- ⑤ Positionsleuchten: Schaltet die Rennpositionsleuchte für Rennwagen ein. Die Position kann manuell geändert werden.
- ⑥ Lichthupe: Schaltet spezielle Beleuchtungen wie das Warnlicht des Safety-Cars ein.
- ⑦ Fahrer: Aktiviert oder deaktiviert die Anzeige eines Fahrers im Fahrersitz. Beim Panoramaschwenk ist unabhängig von dieser Einstellung immer ein Fahrer im Auto zu sehen.
- ⑧ Bewegliche Flügel: Aktiviert bewegliche Flügel. (Nicht von allen Autos unterstützt.) Diese Option betrifft Fahrzeuge ohne bewegliche Flügel nicht.
- ⑨ Lichtintensität: Passt die Helligkeit der Lichter an. Die Anpassungen wirken sich gleichermaßen auf alle platzierten Fahrzeuge aus.

- Ausgewähltes Auto löschen

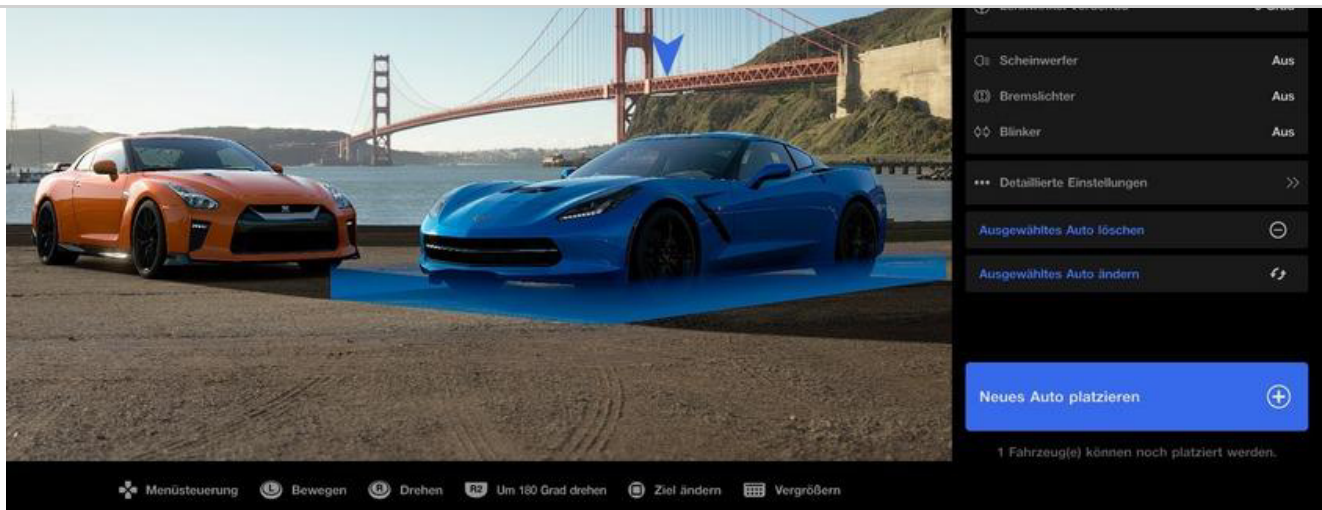
Entfernt das aktuell ausgewählte Auto.

- Ausgewähltes Auto ändern

Ersetzt das aktuell ausgewählte Auto durch ein anderes an der gleichen Stelle.



ONLINE-HANDBUCH



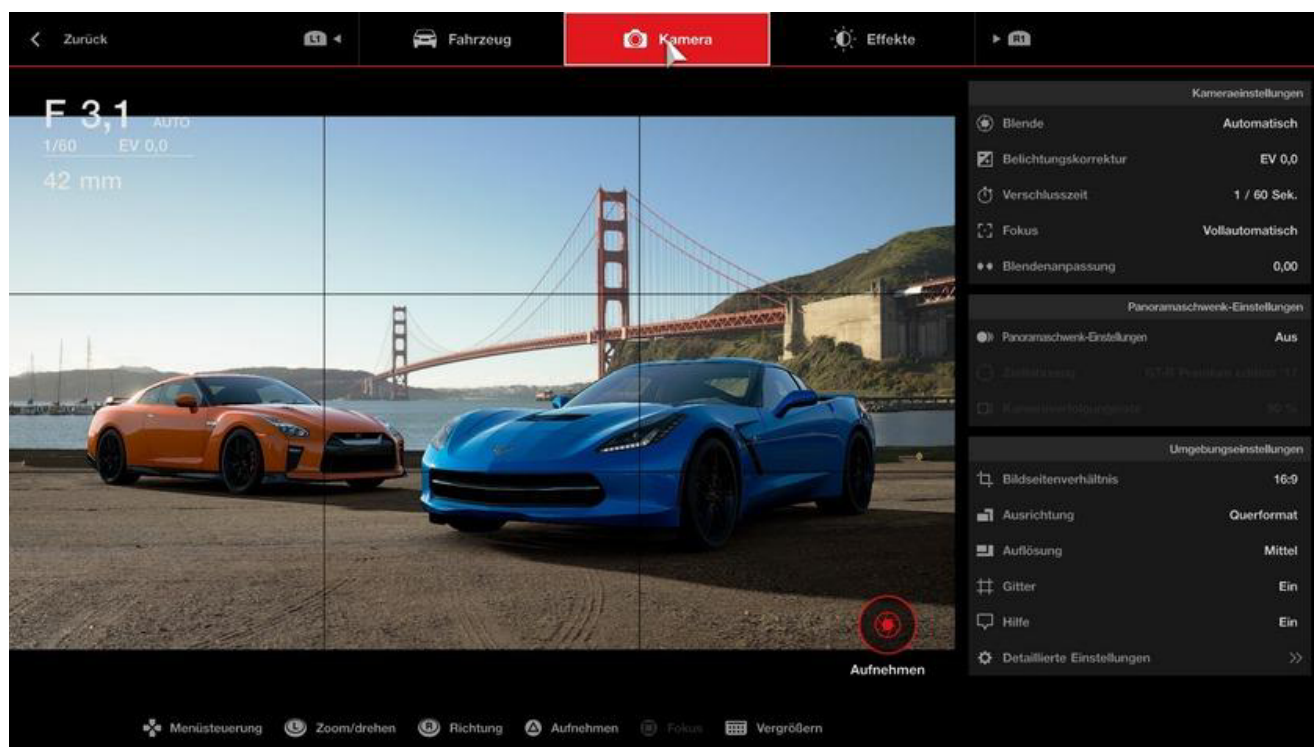
© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Kamera einstellen

Wechseln Sie nach der Platzierung eines oder mehrerer Autos zum Reiter „Kamera“ am oberen Bildschirmrand, um die Kamera einzustellen. Hier können sie die folgenden Aktionen ausführen.

- Richtungstasten: Durch das Menü navigieren
- Linker Stick: Zoomen/Drehen
- Rechter Stick: Ausrichtung der Kamera anpassen
- Δ -Taste: Bild aufnehmen
- $\square$ -Taste: Fokus (nicht verfügbar, wenn „Vollautomatisch“ im Kamera-Menü aktiviert ist)
- Touchpad-Taste: Bild vergrößern (Vollbild-Anzeige)



Das Kamera-Menü

Das Kamera-Menü wird auf der rechten Bildschirmseite angezeigt. Es verfügt über die folgenden Optionen.

- Blende

Passen Sie die Blende an. Verringern Sie diesen Wert, damit Objekte vor und hinter dem

ONLINE-HANDBUCH

- Belichtungskorrektur

Korrigieren Sie die Belichtung und passen Sie die Helligkeit an.

- Verschlusszeit

Passen Sie die Verschlusszeit an. Verlängern Sie bei einem Panoramасhwenk die Verschlusszeit, damit der Hintergrund fließender erscheint.

- Fokus

Wählen Sie den automatischen Fokustyp aus. Wenn Sie „Einzel-AF“ oder „AF feststellen“ wählen, können Sie den Fokusregler in der Mitte des Vorschaubereichs mit der ☐-Taste verschieben. So können Sie andere Objekte fokussieren, ohne die Bildkomposition zu ändern.

Vollautomatisch: Legt Blende und Fokus automatisch fest.

Einzel-AF: Behält den Fokus nach dem Einstellen bei. Ideal geeignet für Fotos stillstehender Autos.

AF feststellen: Stellt den Fokus auf ein festgelegtes Objekt fest.

- Blendenanpassung

Legen Sie die Menge an Weichzeichner vor und hinter dem Motiv fest, wenn der Fokus auf "Vollautomatisch" eingestellt ist.

- Panoramасhwenk-Einstellungen

Für ein dynamisches Foto mit fließendem Hintergrund, das ein Gefühl von Geschwindigkeit vermittelt, können Sie die Kamera ein fahrendes Auto verfolgen lassen. Dies nennt sich Panoramасhwenk. In Scapes können Sie diesen Effekt reproduzieren, selbst wenn das Auto stillsteht. Stellen Sie diese Option auf „Ein“, um Panoramасhwenks aufzunehmen.

- Zielfahrzeug

Wählen Sie ein Zielfahrzeug aus, dem die Kamera folgen soll, wenn mehr als ein Fahrzeug platziert wurde.

- Kameraverfolgungsrate

Legen Sie das Verhältnis fest, in dem sich die Kamera mit dem Zielfahrzeug bewegt. Je höher der Wert, desto weniger verschwommen erscheint das Auto.

ONLINE-HANDBUCH

Passen Sie das Bildseitenverhältnis für Fotos an.

- Ausrichtung

Wählen Sie eine Porträt- oder eine Landschaftsausrichtung.

- Auflösung

Wählen Sie die Auflösung.

- Gitter

Schalten Sie die Anzeige der Gitterlinien ein oder aus, die eine nützliche visuelle Hilfe für die Komposition Ihres Bildes sind.

- Hilfe

Schalten Sie Hilfsballons an oder aus, die Informationen zur Steuerung anzeigen.

- Detaillierte Einstellungen

Ändern Sie die Steuerungsbelegung für den rechten und linken Stick. Folgende Einstellungen sind verfügbar:

- Einstellungen für den linken und rechten Stick: Tauschen Sie die Steuerung vom linken und rechten Stick.
- Vertikale Kameraachse: Ändern Sie die Steuerung für die vertikale Kameraachse.
- Horizontale Kameraachse: Ändern Sie die Steuerung für die horizontale Kameraachse.
- Horizontklick: Durch diese Option bleibt die Kamera für kurze Zeit stehen, wenn sie auf Höhe des Horizonts ist.

- Aufnehmen

Drücken Sie den Auslöser zur Aufnahme eines Bildes.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any

sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of

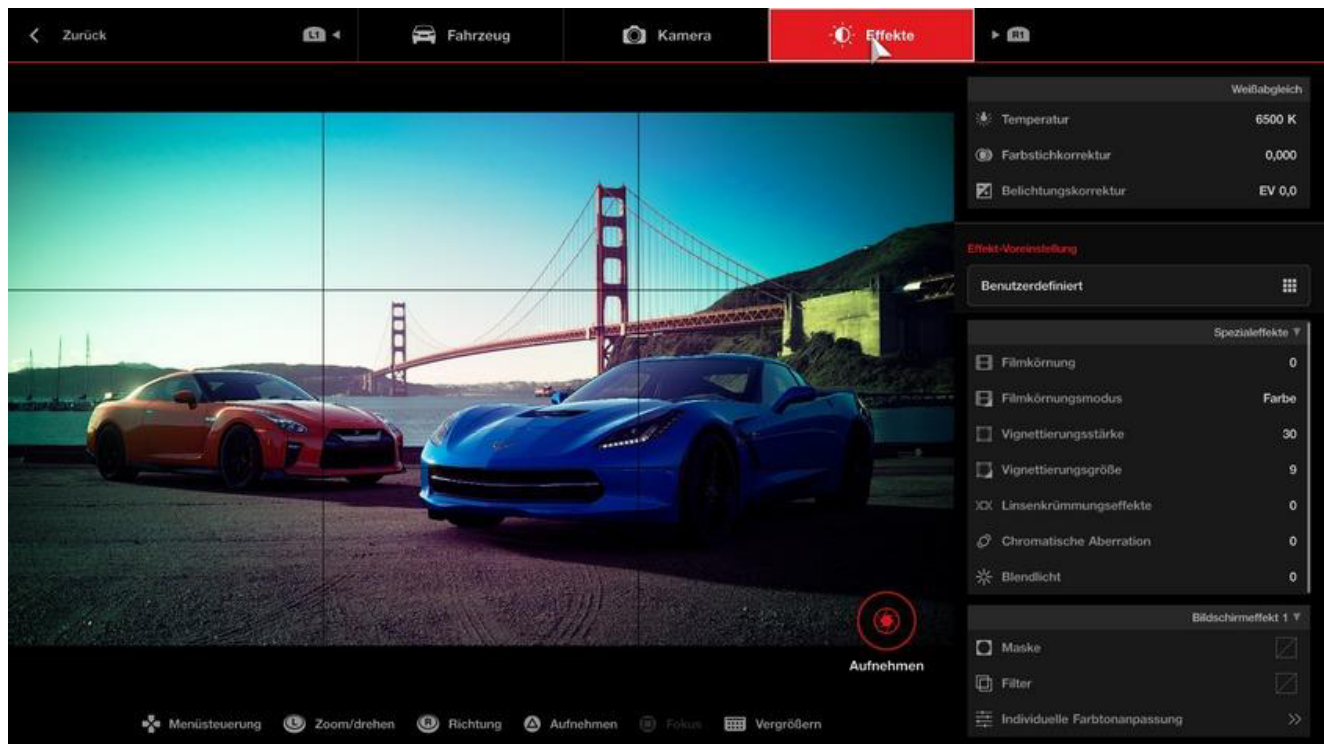
ONLINE-HANDBUCH

ONLINE-HANDBUCH

Effekte einstellen

Nachdem Autos und Kamera eingerichtet sind, wechseln Sie zum Reiter „Effekte“ (am oberen Bildschirmrand), um Effekte auf das Foto anzuwenden. Durch Effekte können Sie Ihren Bildern mehr Ausdrucksstärke verleihen.

Das Effektmenü befindet sich auf der rechten Seite des Effektbildschirms. Dieses Menü verfügt über folgende Optionen:



Weißabgleich

- Temperatur

Farbtemperatur ist ein Maß für die Farbe des Lichts, das von einer Lichtquelle stammt.

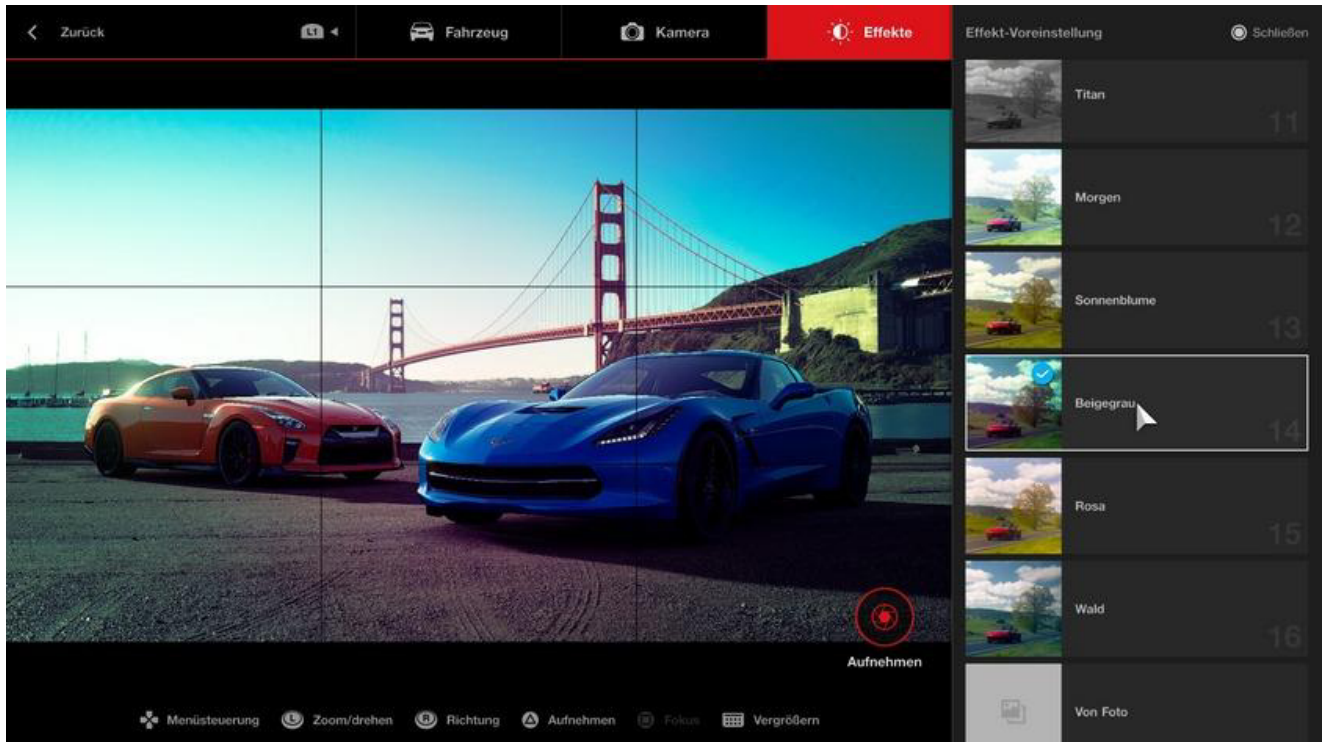
Niedrigere Werte geben dem Farbton eine Tendenz ins Blaue, höhere Werte eine Tendenz ins Rote.

- Farbstichkorrektur

Führen Sie eine Farbstichkorrektur durch. Farbstich ist die Tendenz zu einer bestimmten Farbe im Farbton einer Fotografie.

ONLINE-HANDBUCH

Effekt-Voreinstellung



- Effekt-Voreinstellung

Nutzen Sie eine dieser Voreinstellungen, wenn Sie Schwierigkeiten mit dem effektiven Einsatz der verschiedenen Effekte haben. Sie können frei aus den enthaltenen Voreinstellungen wählen. Es ist ebenfalls möglich, Einstellungen von zuvor aufgenommenen Fotos zu importieren. Die Effekt-Voreinstellung überschreibt die unten aufgeführten individuellen Einstellungen.

Spezialeffekte

- Filmkörnung

Legen Sie den Grad an Rauschen fest, um die körnige Textur von Filmen zu imitieren.

- Filmkörnungsmodus

Wählen Sie zwischen Farb- und Schwarz-Weiß-Filmrauschen.

- Vignettierungsstärke

Passen Sie die Stärke der Vignettierung an. (Vignettierung ist die Reduzierung der Helligkeit in der Peripherie des Bildes.)

- Vignettierungsgröße

ONLINE-HANDBUCH

• Linsenkrümmungseffekte

Imitieren Sie den Effekt einer Objektivverzerrung. Je höher der Wert, desto stärker die Verzerrung.

• Chromatische Aberration

Hierdurch wird eine chromatische Aberration der Umgebung erzeugt. Befindet sich der Regler in zentraler Position („0“), wird keine chromatische Aberration erzeugt.

• Blendlicht

Passen Sie die Stärke des Blendlichts von Scheinwerfern und anderen Lichtquellen im Bild an.

Bildschirmeffekte

Sie können Effekte erzeugen, die auf den ganzen Bildschirm angewendet werden, und bis zu zwei davon als Schichten übereinanderlegen. Die gleichen Anpassungen sind für beide Schichten möglich. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

• Maske

Wählen Sie eine Maske, um den Effektbereich zu bestimmen. Durch eine Maske kommt der Effekt besser zur Geltung. Die weißen Bereiche der Masken zeigen an, wo der Effekt angewendet wird.

• Filter

Wählen Sie einen Filter.

• Individuelle Farbtonanpassung

Nehmen Sie eine detaillierte Anpassung des Farbtons vor. Die folgenden Einstellungen sind verfügbar:

- Anwendungsgrad: Ändern Sie den Grad, zu dem die Farbtonanpassung angewendet wird.
- Sättigung: Passen Sie die Lebendigkeit der Farben an.
- Helligkeit: Passen Sie die Helligkeit an. Sie können die RGB-Werte (rot, grün und blau) auch einzeln ändern.
- Kontrast: Passen Sie den Kontrast der Schatten an (Bereiche, die dunkler sind als der Mittelwert). Sie können die RGB-Werte (rot, grün und blau) auch einzeln ändern.
- Hervorhebung: Passen Sie die Stärke der Highlights an (Bereiche, die heller sind als der Mittelwert). Sie können die RGB-Werte (rot, grün und blau) auch einzeln ändern.

ONLINE-HANDBUCH

Highlights darstellt. Niedrige Werte verleiern nur dunklen Bereichen des Bildes mehr

Kontrast, höhere Werte dagegen größeren Bereichen des ganzen Bildes.

- Schwarzpunktkorrektur: Passen Sie die Schwarzstufe an.

Fahrzeugeffekte

Erzeugen Sie Effekte, die sich nur auf Autos auswirken. Die folgenden Einstellungen sind verfügbar:

- Filter

Wählen Sie einen Filter.

- Individuelle Farbtonanpassung

Nehmen Sie eine detaillierte Anpassung des Farbtons vor. Die Optionen sind die gleichen wie für die Bilschirmeffekte.

Fotos aufnehmen

Drücken Sie die Δ -Taste oder wählen Sie „Aufnehmen“, während die Reiter „Kamera“ oder „Effekte“ (zu finden am oberen Bildschirmrand) geöffnet sind, um ein Foto aufzunehmen und eine Vollbildansicht davon zu sehen. Für diese Ansicht gilt die folgende Steuerung:

- X-Taste: Speichert das Foto. Fotos werden unter „Scapes-Fotos“ in „Meine Sammlung“ gespeichert. Wenn Sie das Foto mit Freunden teilen möchten, wählen Sie „Teilen“ auf dem Bildschirm, der erscheint, nachdem Sie die X-Taste gedrückt haben. Wählen Sie im anschließenden Bildschirm die gewünschten Privatsphäre-Einstellungen und schreiben Sie dann nach Bedarf Hashtags (bis zu drei Schlüsselwörter für die Suche), einen Titel sowie einen Kommentar, bevor Sie mit „O. K.“ bestätigen. Geteilte Fotos werden in Ihrem Aktivitätsfeed, Ihrer Chronik und Galerie veröffentlicht. Wenn Sie den Inhalt „Für alle sichtbar“ machen, können andere Nutzer ihn über die Entdecken-Funktion finden.

- O-Taste: Wählen Sie aus, ob Sie das Foto speichern möchten, und kehren Sie zum Fotobildschirm zurück.

- Linker Stick: Herein- oder herauszoomen

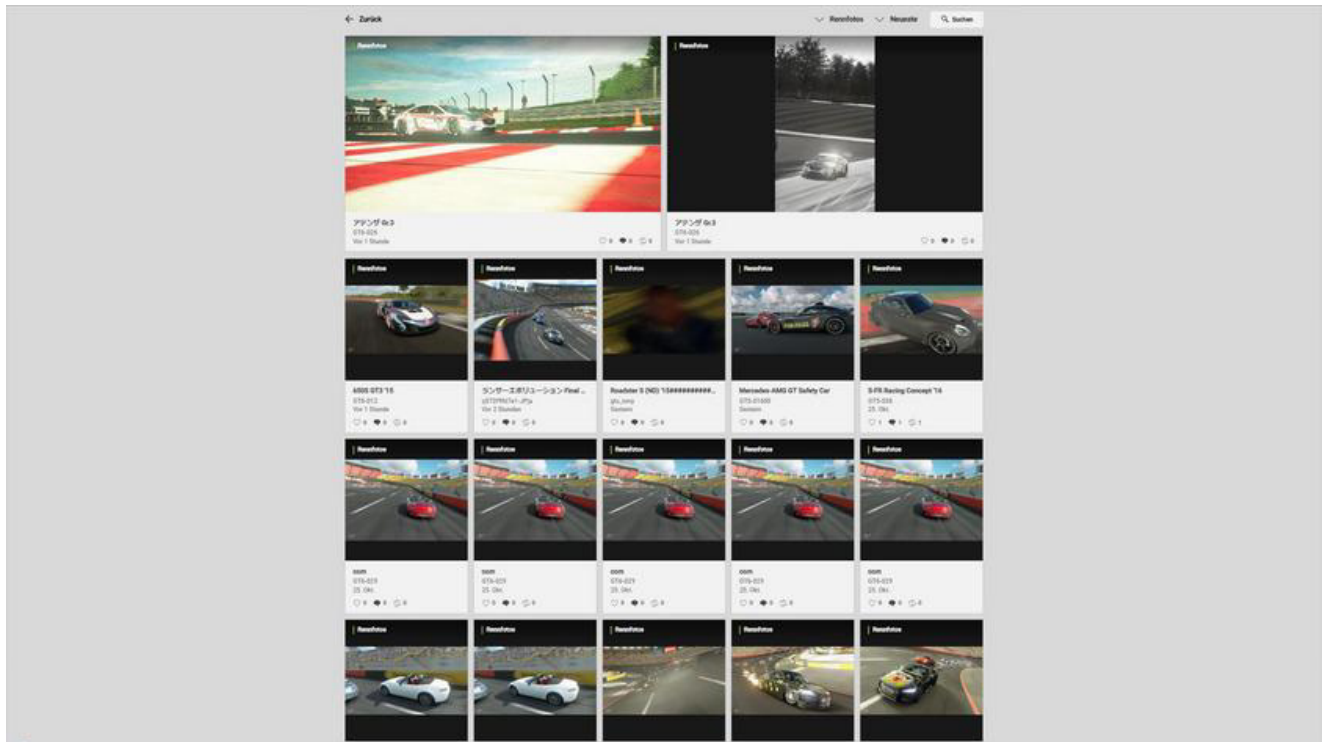
ONLINE-HANDBUCH



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Was Sie auf der offiziellen Website machen können



Die offizielle Website von Gran Turismo™, gran-turismo.com, enthält eine Seite zu Gran Turismo™ Sport. Dort können verschiedene Inhalte aufgerufen werden, ohne das Spiel selbst zu starten.

Wenn Sie die Seite für „Gran Turismo™ Sport“ über die Hauptseite von gran-turismo.com öffnen, werden die folgenden Informationen angezeigt:

- Neuigkeiten

Online-Rennpläne, Wartungsinformationen und andere Neuigkeiten rund um das Spiel.

- Videos

Sehen Sie sich Trailer, Wiederholungen von Online-Rennen und andere Videos zum Spiel an.

- Veranstaltungen

Informieren Sie sich über Online-Rennpläne und andere anstehende Veranstaltungen.

- Meisterschaften

ONLINE-HANDBUCH

- Community

Sie können auch von der Website aus auf die Community-Funktionen des Spiels zugreifen. Mehr Informationen dazu finden Sie unter „Community-Funktionen“ weiter unten.

- Produktinformationen

Sehen Sie die Produktinformationen zu Gran Turismo™ Sport ein.

Community-Funktionen

Indem Sie sich auf gran-turismo.com mit demselben Konto für Sony Entertainment Network anmelden, mit dem Sie das Spiel spielen, können Sie über die Website auf die Community-Funktionen des Spiels zugreifen.

Das sind die Community-Funktionen:

- Home (Aktivitätsfeed)

Sehen Sie die neuesten Aktivitäten Ihrer Freunde und der Spieler, denen Sie folgen. Sie können Aktivitäten mit „Gefällt mir“ markieren und Kommentare hinterlassen. Andere können ebenso bei Ihren Aktivitäten und Ihrer Chronik im Spiel Kommentare posten.

- Mein Profil

Sehen Sie einen Verlauf Ihrer Aktivität im Spiel ein. Sie können Ihren Fortschritt und Ihre Spielerfolge überprüfen.

- Freunde

Sehen Sie Informationen zu Ihren Freunden und Personen, denen Sie folgen bzw. die Ihnen folgen.

- Downloads

Schauen Sie sich Ihre Lieblingsinhalte an oder löschen Sie sie. Lackierungen, Aufkleber und sonstige Sachen, die hier hinzugefügt werden, können auch im Spiel verwendet werden.

- Entdecken

Schauen Sie sich von anderen Spielern geteilte Fotos, Lackierungen, Wiederholungen und mehr an. Sie können nach Lieblingsinhalten suchen und sie Ihren Downloads hinzufügen.

- Aufkleber-Upload

ONLINE-HANDBUCH

„Lackierungseditor“ -> „Aufkleber hochladen“ dieses Handbuchs.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Onlinedienst

Wenn Sie Ihr PlayStation®4-System mit dem Internet verbinden und sich bei PlayStation™Network anmelden, können Sie den Onlinedienst von Gran Turismo™ Sport nutzen.

Sie benötigen eine Mitgliedschaft bei PlayStation®Plus, um den Sportmodus und die Lobby nutzen zu können.

Für Informationen dazu, wie Sie Ihr PlayStation®4-System mit dem Internet verbinden und sich bei PlayStation™Network anmelden, folgen Sie bitte diesem Link:

PlayStation®4-System Benutzerhandbuch

<http://manuals.playstation.net/document/de/ps4/>

Verfügbarkeit des Onlinedienstes

Der Onlinedienst steht nur für eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Informationen und Ankündigungen bezüglich der Wartungszeitpläne sowie der Verfügbarkeit der Onlinedienste finden Sie unter folgenden Links:

Informationen zu bei PlayStation™Network

<https://www.playstation.com/de-de/explore/playstation-network/>

Gran-Turismo.com

<http://www.gran-turismo.com/de/>

Wenn Sie Probleme mit dem Onlinedienst haben, überprüfen Sie bitte die Netzwerkeinstellungen Ihres PlayStation®4-Systems und folgen Sie diesen Links für Informationen zu Wartungszeitplänen des Onlinedienstes.

Wenn die Onlinedienste gewartet werden, verbinden Sie sich bitte erneut mit dem Netzwerk, sobald die Wartung abgeschlossen ist.

ONLINE-HANDBUCH

Gran-Turismo.com

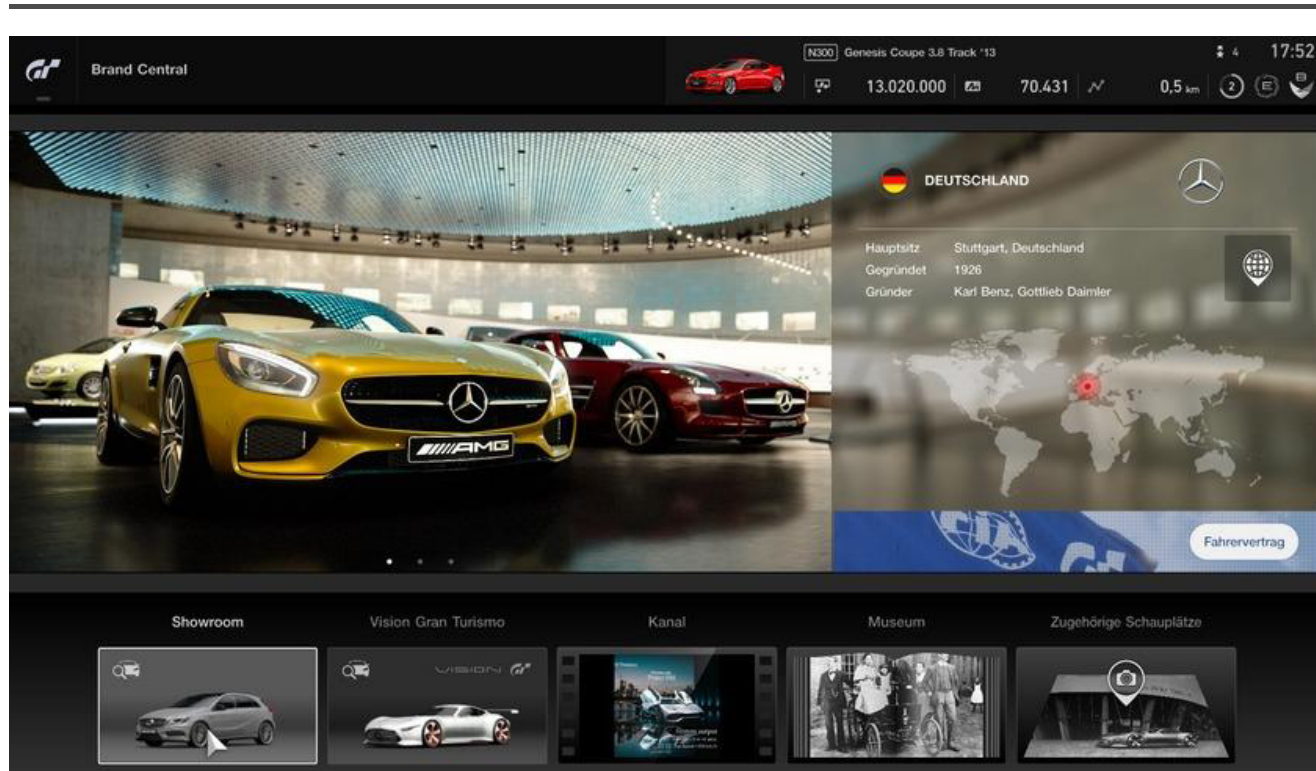
<http://www.gran-turismo.com/de/>



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Was ist Brand Central?



Brand Central ist ein Bereich, der Automobilherstellern aus aller Welt gewidmet ist. Hier können Sie Autos kaufen, mehr über die Geschichte der Hersteller erfahren und sich empfohlene Videos zu diesen ansehen.

Wählen Sie auf der Startseite „Brand Central“ aus, um zur Markenauswahlanzeige zu gelangen. Wählen Sie eine von drei Regionen: Amerika, Europa oder Asien-Pazifik.

Danach wird eine nach Ländern geordnete Liste von Marken angezeigt. Wählen Sie aus dieser Liste eine Marke aus.

Die Startseite der Marke

Wählen Sie eine Marke aus, um zu ihrer Startseite zu gelangen. Folgende Optionen stehen Ihnen auf der Startseite jeder Marke zur Verfügung.

- Showroom

Im Showroom werden die Fahrzeugmodelle des jeweiligen Herstellers präsentiert. Hier können Sie die Autos kaufen. Weitere Details zum Kauf von Fahrzeugen finden Sie unter

ONLINE-HANDBUCH

- Vision Gran Turismo

Für einige Marken stehen Autos zum Verkauf bereit, die speziell für Gran Turismo entwickelt wurden. Sie können diese auf die gleiche Weise kaufen wie die Autos im Showroom. Diese Option ist nicht für alle Hersteller verfügbar.

- Museum

Sehen Sie sich die Geschichte einiger Hersteller, eingebettet in die Zeitgeschichte, an. Diese Option ist nicht für alle Hersteller verfügbar.

- Kanal

Sehen Sie sich empfohlene Videos zu einigen Herstellern an. Diese Option ist nicht für alle Hersteller verfügbar.



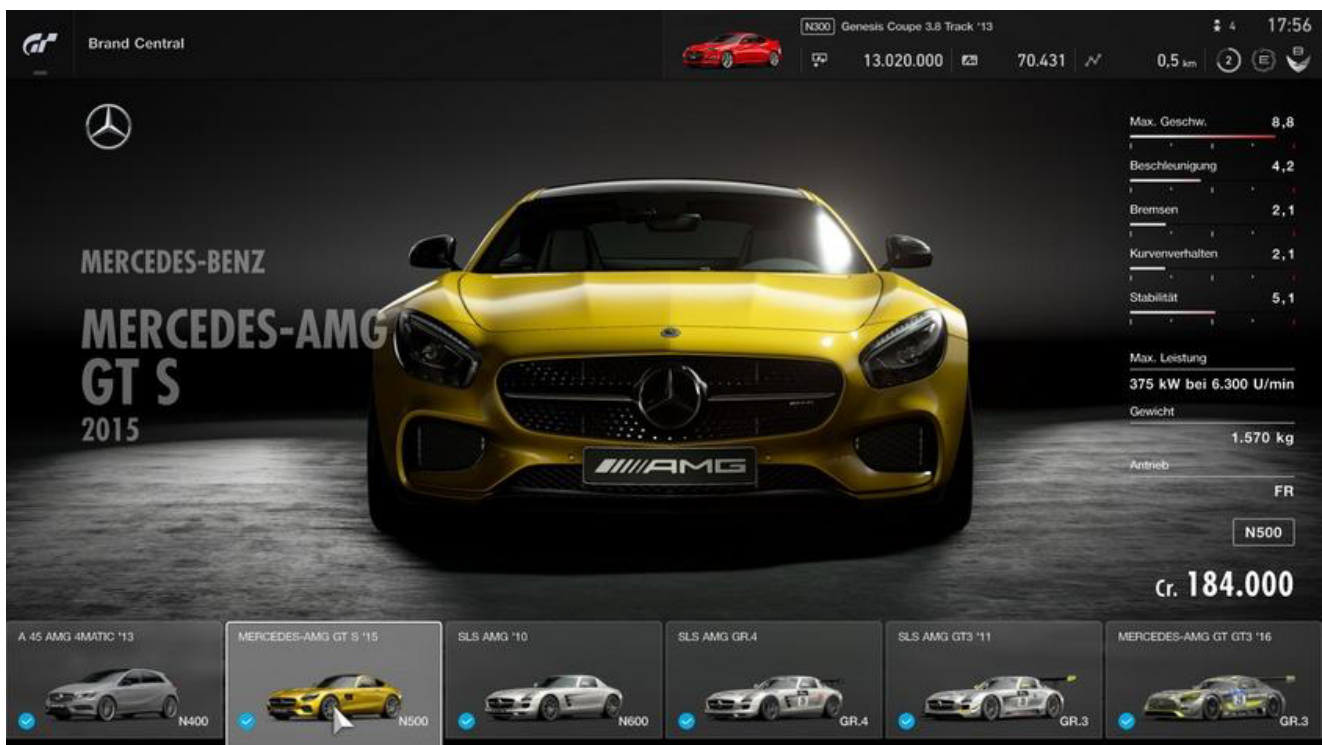
© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Fahrzeugkauf

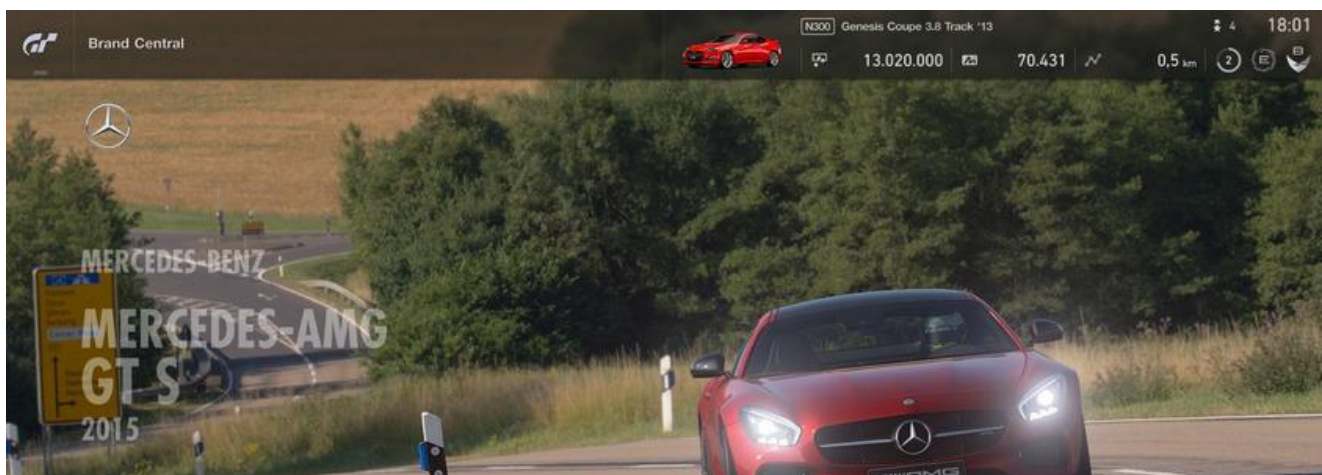
In Brand Central können Sie Autos im Showroom des jeweiligen Herstellers kaufen. Fahrzeuge werden mit den Credits gekauft, die Sie als Preisgeld erhalten.

① Fahrzeugauswahl



Wählen Sie in Brand Central „Showroom“, um zur Fahrzeugauswahl zu gelangen. Prüfen Sie die wichtigsten Informationen und Preise der Autos, bevor Sie sich für eines entscheiden.

② Farbe auswählen



ONLINE-HANDBUCH

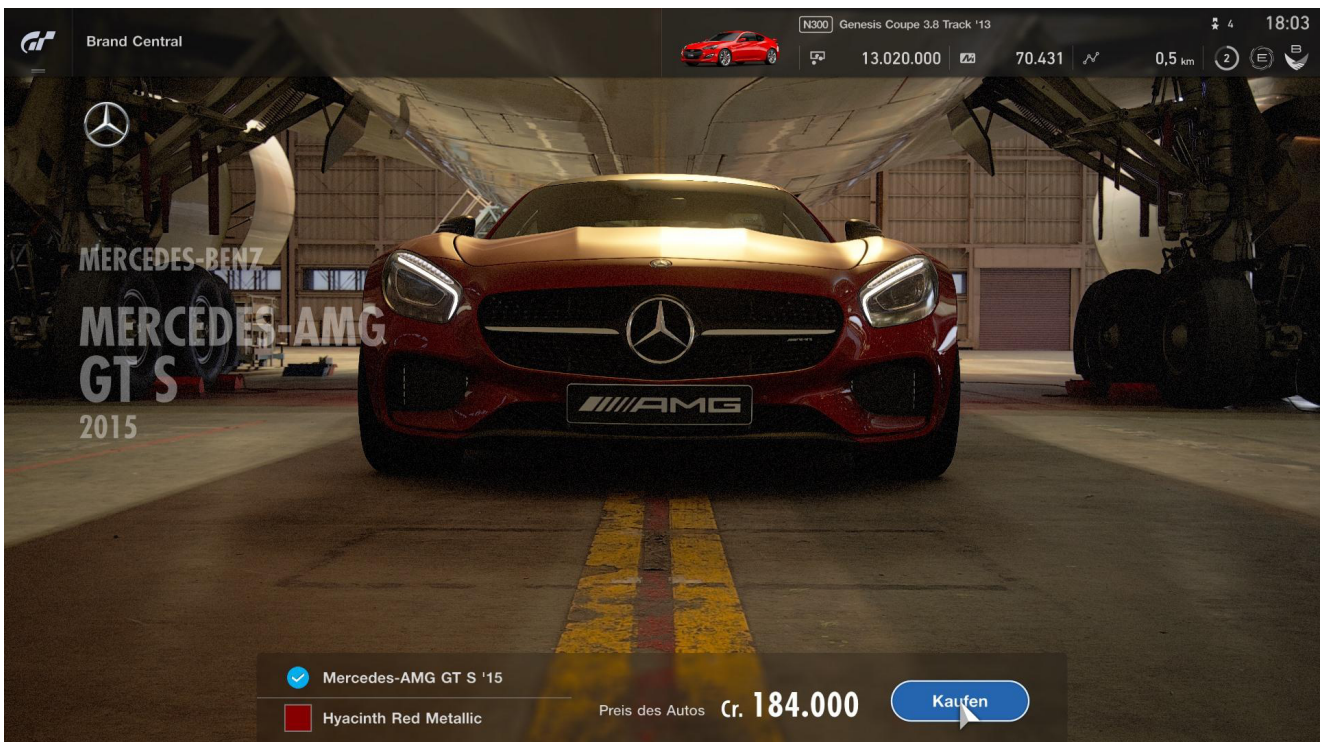


Nachdem Sie sich für ein Auto zum Kauf entschieden haben, wählen Sie seine Farbe aus. Nehmen Sie die Farbe, die Ihnen am besten gefällt. Folgende Optionen stehen Ihnen in diesem Bildschirm ebenfalls zur Verfügung:

- Hintergrund ändern (Dynamische Szenen/Studioszenen): Dynamische Szenen zeigen das Auto beim Fahren, Studioszenen zeigen Standfotos.
- Fahrzeuginformationen: Sehen Sie hier die Beschreibung des Autos.

③ Kaufen

Im Anschluss an die Farbauswahl gelangen Sie zum Kaufbildschirm. Hier können Sie noch einmal den Fahrzeugnamen und die Farbe überprüfen sowie die Kosten und Ihre aktuelle Anzahl an Credits sehen. Wählen Sie „Kaufen“, um den Kauf abzuschließen. Anschließend werden Sie gefragt, ob Sie dieses Auto als Ihr aktuelles übernehmen wollen. Wählen Sie „Ja“, falls Sie dies tun möchten. Gekaufte Fahrzeuge finden Sie in Ihrer Garage, auf die Sie über die Startseite zugreifen können.

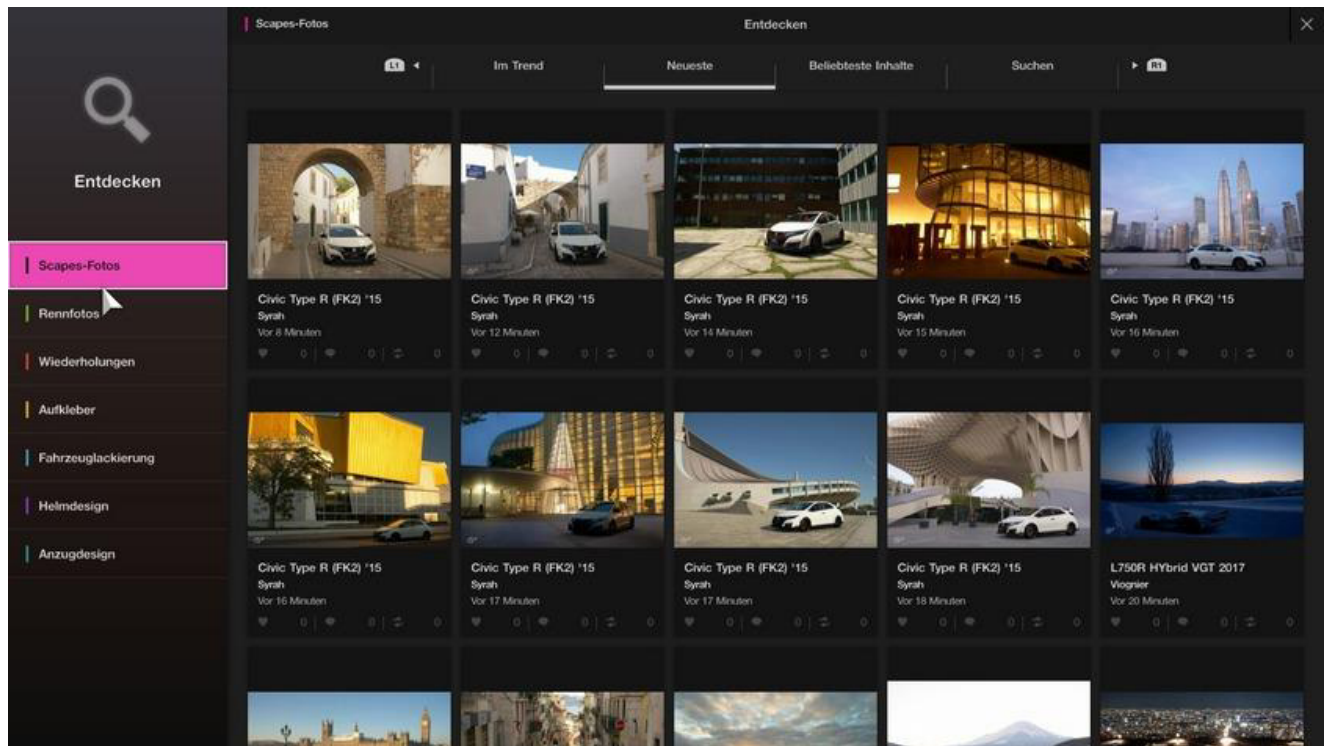


ONLINE-HANDBUCH

© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Entdecken-Funktionen



„Entdecken“ ist eine Funktion, mit der Sie sich von anderen Spielern mit der Option „Für alle sichtbar“ geteilte Inhalte ansehen können. Wählen Sie „Teilen“ aus, wenn Sie ein Foto, eine Wiederholung, eine Lackierung oder andere Inhalte speichern, und legen Sie dann in den Privatsphäre-Einstellungen „Für alle sichtbar“ fest. Jetzt steht dieser Inhalt in der Entdecken-Funktion zur Verfügung. Mit der Entdecken-Funktion kann man auf folgende Inhalte zugreifen:

- Scapes-Fotos
- Rennfotos
- Wiederholungen
- Aufkleber
- Fahrzeuglackierungen
- Helmdesign
- Anzugdesign

Mit der L1-Taste und der R1-Taste können Sie zwischen den Reitern oben in der Entdecken-Anzeige wechseln:

ONLINE-HANDBUCH

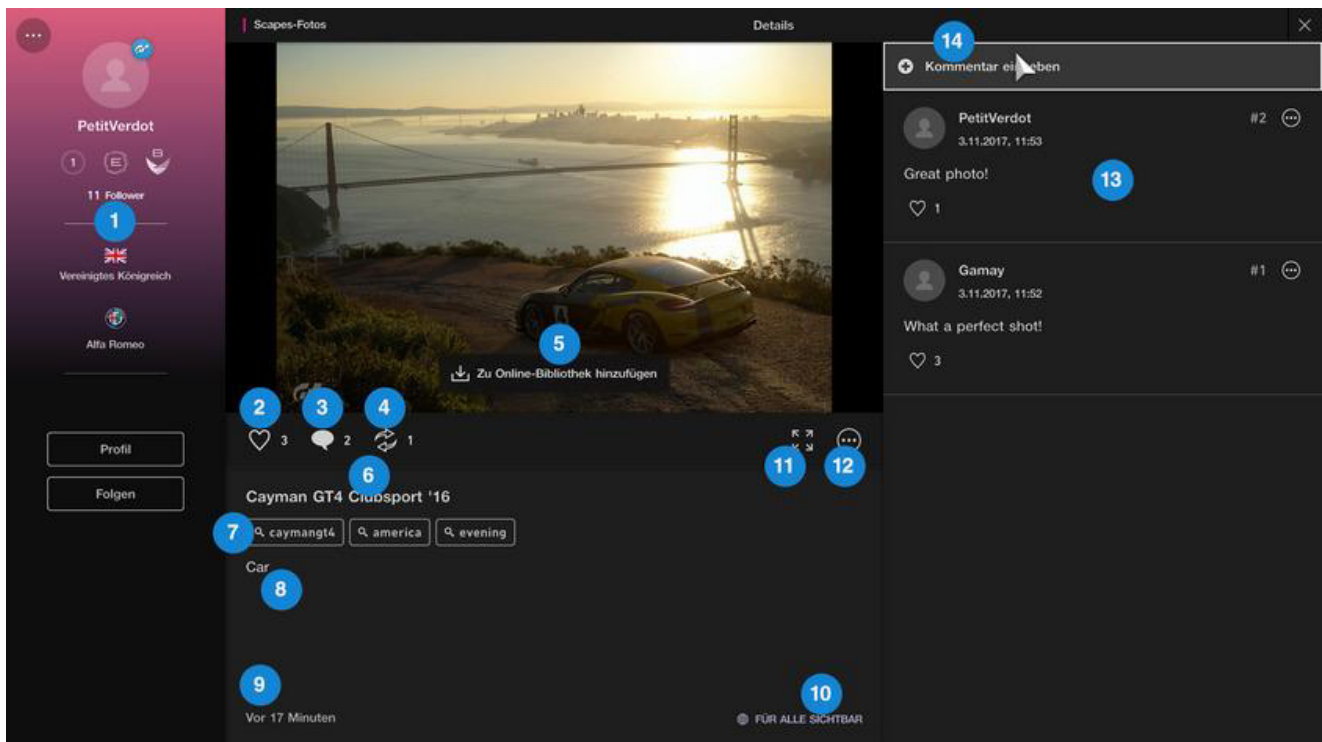
- **Neueste:** Die aktuellsten geteilten Inhalte.
- **Beliebteste Inhalte:** Die Inhalte, die die meisten Likes erhalten haben.
- **Suchen:** Suchen Sie mit Such-Tags, Fahrzeugtypen, Orten usw. nach Inhalten.

Für jeden Inhalt werden Miniaturansichten und die folgenden Informationen angezeigt:

- Anzahl der Likes
- Anzahl Kommentare
- Wie oft erneut gepostet

Details-Anzeige

Wählen Sie in „Entdecken“ einen Inhalt aus, um detaillierte Informationen zu diesem Inhalt anzeigen zu lassen. Die angezeigten Informationen sind unten aufgelistet. Sie können in dieser Anzeige auch Inhalte liken, erneut posten oder mit Kommentaren versehen. (Die angezeigten Informationen können je nach Art des Inhalts abweichen.)



- 1 Profil des Post-Autors
- 2 Liken/Anzahl der Likes
- 3 Kommentieren/Anzahl Kommentare
- 4 Erneut posten/Wie oft erneut gepostet
- 5 Bild zu Ihren Downloads hinzufügen
- 6 Inhaltstitel

ONLINE-HANDBUCH

- 9 Veröffentlichungsdatum
- 10 Privatsphäre-Einstellungen
- 11 Inhalt im Vollbildmodus anzeigen
- 12 Inhalt melden
- 13 Anzeigebereich für Kommentar
- 14 Schaltfläche für Kommentareingabe

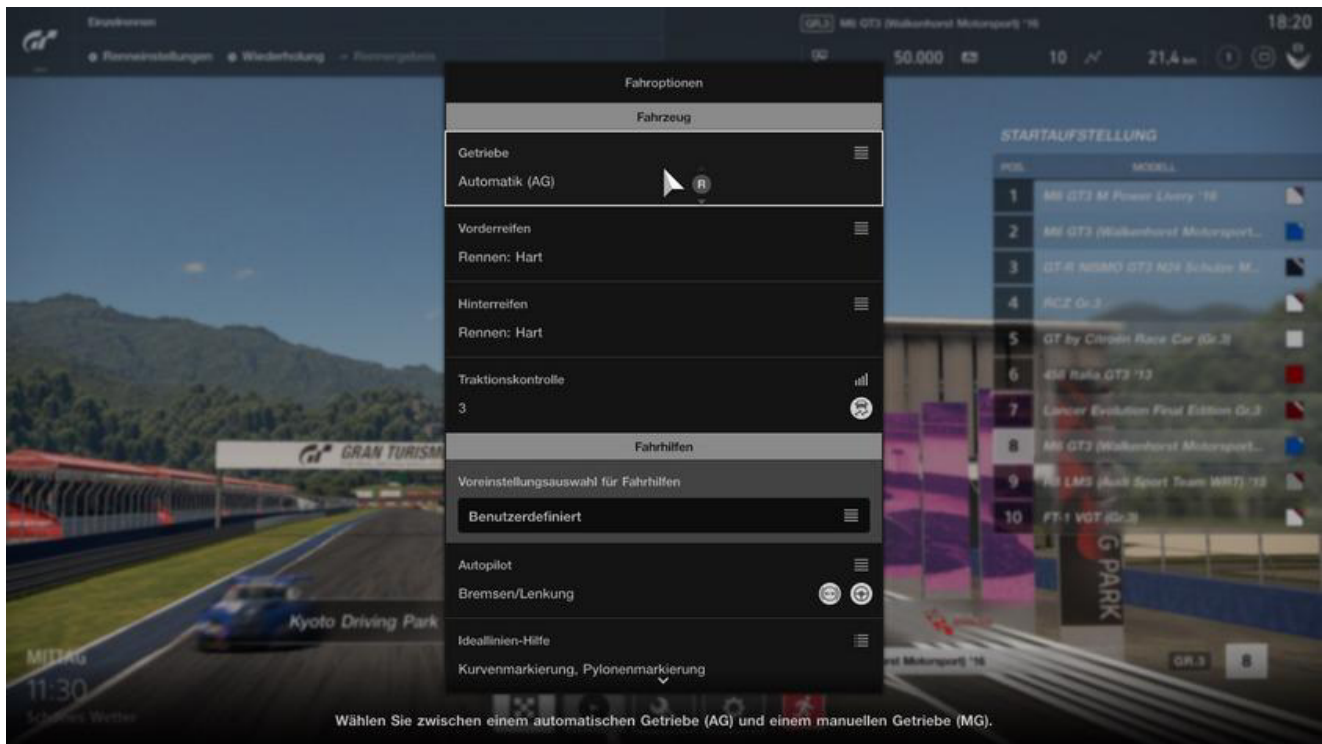
Die gleiche Anzeige erscheint, wenn Sie einen Inhalt aus der Galerie oder aus Ihrem Aktivitätsfeed auswählen. (Die angezeigten Informationen können je nach Inhalt abweichen.)



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Über Fahroptionen



Die Fahroptionen werden vor Beginn eines Rennens im Schnellmenü angezeigt. Hier können Sie diverse auf das Fahren bezogene Funktionen anpassen und festlegen, was während des Rennens auf dem Bildschirm angezeigt wird. Die verschiedenen Fahroptionen stellen wir hier vor.

Fahrzeug

- Getriebe

Wählen Sie zwischen manuellem Getriebe (MG) und automatischem Getriebe (AG).

- Vorderreifen

Wählen Sie Ihre Vorderreifen. Mehr Details dazu finden Sie in diesem Handbuch unter „Rennen“ -> „Reifen“.

- Hinterreifen

Wählen Sie Ihre Hinterreifen.

- Traktionskontrolle

ONLINE-HANDBUCH

durch. Allerdings werden dadurch die Geschwindigkeiten bei Kurvenausfahrten beeinträchtigt. Sie können die Traktionskontrolle ebenfalls während des Fahrens im Multifunktions-Display (MFD) anpassen.

Fahrhilfen

- Voreinstellungsauswahl für Fahrhilfen

Die voreingestellten Fahrhilfefunktionen können an Ihre Fähigkeiten angepasst werden. Wählen Sie „Anfänger“, wenn Sie noch nicht mit Rennspielen vertraut sind, und „Mittel“, wenn Sie schon etwas Übung haben. Wenn Sie erfahrener sind, wählen Sie „Experte“. Nähere Informationen zu jeder Voreinstellung finden Sie in diesem Handbuch unter „Fahroptionen“ -> „Voreinstellungen für Fahrhilfen“. Diese Fahrhilfefunktionen können auch einzeln angepasst werden, wodurch die Einstellung automatisch auf „Benutzerdefiniert“ gestellt wird.

- Autopilot

Die Autopilot-Funktionen lassen die KI bestimmte Funktionen wie Bremsen und Lenken anstelle des Fahrers übernehmen. Die Aktivierung der Bremshilfe bremst das Fahrzeug automatisch ab, wenn Sie auf eine Kurve zufahren. Die Lenkhilfe verhindert, dass ein Fahrzeug übersteuert. Wir empfehlen Anfängern, zu Beginn beide Autopilot-Funktionen zu verwenden.

- Ideallinien-Hilfe

Wählen Sie aus diversen Funktionen aus, die Ihnen auf der Strecke helfen.

Pylonenmarkierungen: Diese Pylonen zeigen Ihnen vier Punkte an: den Bremsbereich, den Punkt, an dem Sie einlenken sollten, den innersten Punkt einer Kurve und den Ausfahrtpunkt der Kurve. Es gibt zwei Pylonen, die den Bremsbereich anzeigen.

Kurvenmarkierungen: An der Seite der Strecke werden Markierungen angezeigt. Verbinden Sie diese Markierungen, um die perfekte Rennlinie zu erhalten.

Ideallinie: Eine gepunktete Linie ist auf der Strecke zu sehen, die Ihnen die ideale Rennlinie anzeigt.

- Bremsanzeige

Wenn Sie nicht wissen, wann Sie bremsen sollen, aktivieren Sie die Bremsanzeige. In der

ONLINE-HANDBUCH

- Aktive Stabilitätskontrolle (ASK)

Legen Sie die Stufe der Stabilitätskontrolle (ASK) fest. Um diese Funktion zu deaktivieren, wählen Sie „Verboten“. Wenn die ASK-Funktion deaktiviert ist, können Sie Ihr Fahrzeug leichter zum Schleudern bringen.

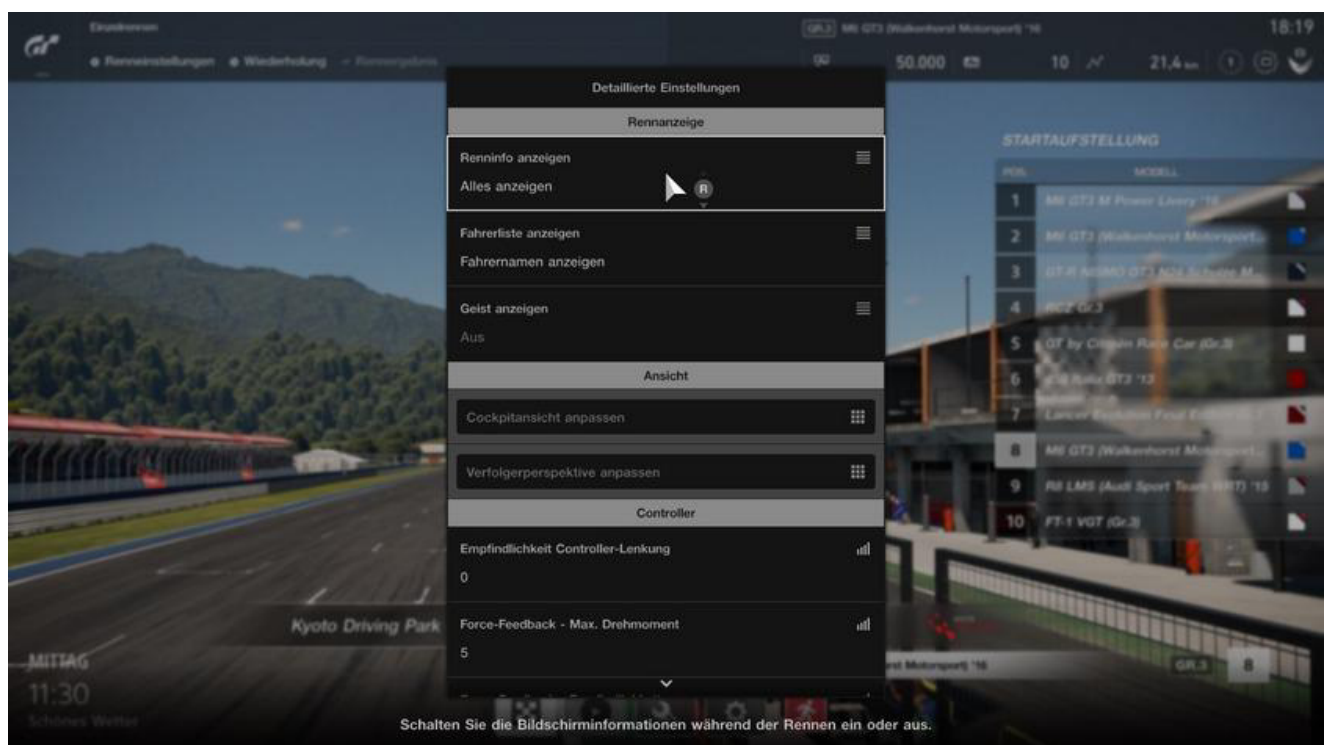
- Gegenlenk-Hilfe

Bestimmen Sie die Stärke der Gegenlenk-Hilfe, die automatisch eingreift, wenn das Fahrzeug übersteuert und das Heck ausbricht. Wenn sie auf „Schwach“ eingestellt ist, lässt das System ein gewisses Maß an Übersteuern zu. Ist sie auf „Stark“ eingestellt, wird auch das geringste Übersteuern korrigiert, um ein stabileres Fahrerlebnis zu gewährleisten.

- ABS

Passen Sie die Effizienz des ABS (Antiblockiersystems) an, welches das Blockieren der Reifen beim Bremsen verhindert. Auf „Standard“ wird das Blockieren aller vier Räder reguliert und ein Teil der Reifenhaftung wird der Drehkraft zugewiesen. Auf „Schwach“ wird diese Einschränkung deaktiviert. Diese Einstellung ist für erfahrenere Fahrer geeignet. Auf „Aus“ wird das ABS vollständig deaktiviert.

Detaillierte Einstellungen



Die folgenden Optionen sind in den detaillierten Einstellungen verfügbar:

- Renninfo anzeigen

ONLINE-HANDBUCH

- Fahrerliste anzeigen

Legen Sie Anzeigeregeln für die Fahrerliste fest. Sie können die Namen der Fahrer und der Fahrzeuge wählen. Dies gilt nur bei Rennen gegen andere Spieler, z. B. im Sportmodus und der Lobby.

- Geist anzeigen

Die „Geist“-Funktion zeigt Ihnen während Ihrer Fahrt die Wiederholung Ihrer besten Rundenzeit auf einer bestimmten Strecke in Form eines transparenten Fahrzeugs auf der Strecke an. Indem Sie versuchen, dem Geist auf der Strecke zu folgen, können Sie Ihre fahrerischen Fertigkeiten auf der Strecke verbessern. Mit dieser Option können Sie den Geist ein- oder ausschalten.

- Cockpitansicht anpassen

Passen Sie die Höhe und Tiefe der Cockpitansicht an. Auf diese Einstellung können Sie auch während des Fahrens zugreifen, indem Sie die OPTIONS-Taste drücken und „Optionen“ auswählen.

- Verfolgerperspektive anpassen

Passen Sie die Verfolgerperspektive an. Auf diese Einstellung können Sie auch während des Fahrens zugreifen, indem Sie die OPTIONS-Taste drücken und „Optionen“ auswählen.

Kameraempfindlichkeit – Verfolgerperspektive: Passen Sie die Empfindlichkeit der Kamerareaktion auf die Bewegungen des Fahrzeugs an. Je höher der Wert, desto weniger empfindlich ist die Kamera, d. h. sie reagiert langsamer auf die Bewegungen des Fahrzeugs.

Drehmittelpunkt anpassen – Verfolgerperspektive: Legen Sie den Drehmittelpunkt der Kamera fest. Ist der Wert „0“, bildet die Fahrzeugmitte das Zentrum, sodass die Kamera mit den Bewegungen des Fahrzeugs mitschwenkt. Je höher der Wert, desto mehr verschiebt sich der Drehmittelpunkt in Richtung Fahrzeugheck.

Verfolgungsansicht: Wählen Sie die Position der Kamera in der Verfolgerperspektive.

- Empfindlichkeit Controller-Lenkung

Passen Sie die Lenkgeschwindigkeit und die Reaktion der Vorderräder auf die Eingabe des Wireless-Controllers an. Wird der Wert reduziert, reagiert die Lenkung langsamer und ist ruhiger. Wird der Wert erhöht, reagieren die Reifen schneller und empfindlicher.

ONLINE-HANDBUCH

Passen Sie das maximale Drehmoment an. Dies ist ein Beispiel für das Force-Feedback, das die Informationen zur Streckenoberfläche über die Reifen an den Fahrer weiterleitet. Je höher dieser Wert ist, desto schwächer sprechen die Reifen auf die Veränderungen bei engen Kurvenfahrten an. Je niedriger die Einstellung, desto schneller spricht das Auto an. Durch Erhöhen/Reduzieren dieser Werte können Sie die Steuerung an Ihren Fahrstil anpassen.

- Force-Feedback – Empfindlichkeit

Passen Sie den Widerstand des Lenkrads zu Beginn des Lenkvorgangs an. Dieser Widerstand ist ein Beispiel für das Force-Feedback, das die Informationen zur Streckenoberfläche über die Reifen an den Fahrer weiterleitet. Je höher dieser Wert ist, desto schneller spricht das Lenkrad auf Veränderungen an. Bei niedrigerer Einstellung werden die Bewegungen des Lenkrads beim Geradeausfahren reduziert. Durch Erhöhen/Reduzieren dieser Werte können Sie die Steuerung an Ihren Fahrstil anpassen.

Anzeige-Einstellungen

Wählen Sie im Menü für detaillierte Einstellungen „Anzeige-Einstellungen“, um die folgenden Einstellungen vorzunehmen:

- Belichtungsanpassung

Passen Sie die Bildschirmhelligkeit während der Rennen an.

- HDR-Ausgabe

Schalten Sie die HDR-Ausgabe (High Dynamic Range) ein oder aus. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie einen HDR-fähigen Fernseher besitzen.

- HDR-Maximalhelligkeit

Stellen Sie die Maximalhelligkeit (den hellsten Bereich des Bildschirms) Ihres HDR-Fernsehers (High Dynamic Range) ein. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie einen HDR-fähigen Fernseher besitzen.

ONLINE-HANDBUCH

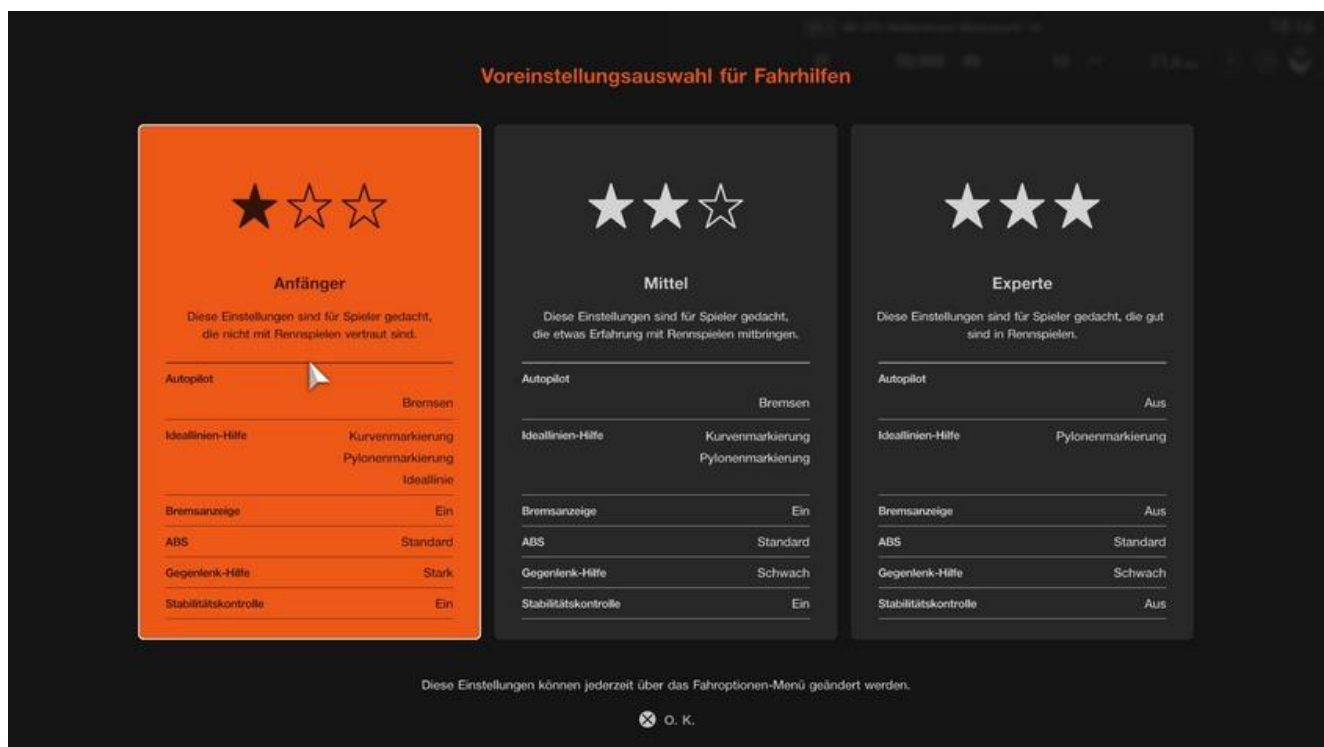
sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Voreinstellungen für Fahrhilfen

Im Bereich „Fahrhilfen“ im Fahroptionen-Menü finden Sie eine Reihe von Voreinstellungen, die sich ideal für Spieler eignen, die nicht jede Einstellung gesondert vornehmen möchten.

Jede der drei Voreinstellungen ist jeweils auf eine andere fahrerische Leistungsstufe zugeschnitten. Wählen Sie „Anfänger“ aus, wenn Sie zum ersten Mal ein Rennspiel spielen, „Mittel“, wenn Sie bereits etwas Übung besitzen, und „Experte“, wenn sie über einige Erfahrung verfügen. Nähere Informationen zum Schwierigkeitsgrad jeder Voreinstellung finden Sie unter „Fahroptionen“ -> „Voreinstellungen für Fahrhilfen“ in diesem Handbuch. Details zu jeder Voreinstellung finden Sie nachfolgend:



Anfänger

Autopilot: Bremsen

Ideallinien-Hilfe: Kurvenmarkierung/Pylonenmarkierung/Ideallinie

Bremsanzeige: Ein

ABS: Standard

Gegenlenk-Hilfe: Stark

Stabilitätskontrolle: Ein

ONLINE-HANDBUCH

Autopilot: Bremsen

Ideallinien-Hilfe: Kurvenmarkierung/Pylonenmarkierung

Bremsanzeige: Ein

ABS: Standard

Gegenlenk-Hilfe: Schwach

Stabilitätskontrolle: Ein

Experte

Autopilot: Aus

Ideallinien-Hilfe: Pylonenmarkierung

Bremsanzeige: Aus

ABS: Standard

Gegenlenk-Hilfe: Schwach („Aus“, wenn Sie einen Lenkrad-Controller verwenden.)

Stabilitätskontrolle: Aus



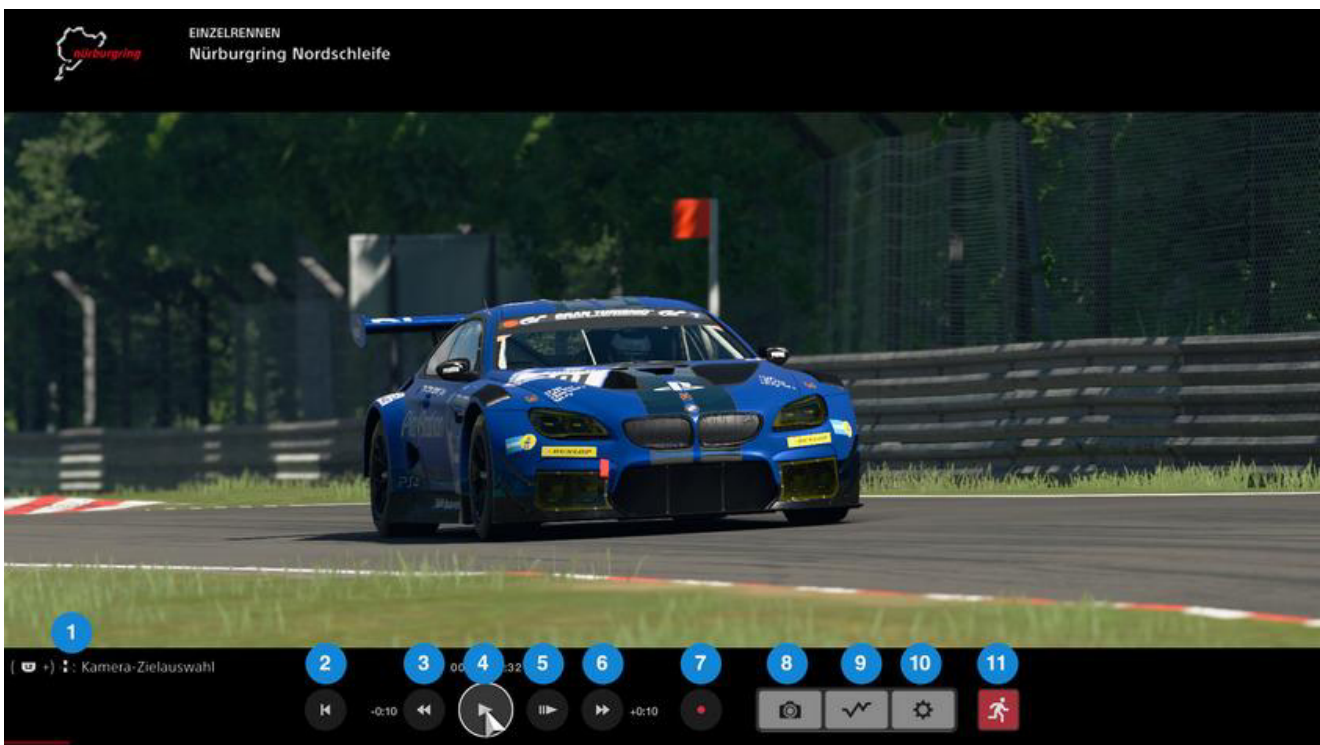
© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Die Wiederholungsfunktion

Wenn Sie nach einem Rennen oder Zeitrennen ins Schnellmenü zurückkehren, wird im Hintergrund automatisch eine Wiederholung abgespielt. Um diese von Anfang an wiederzugeben, wählen Sie im Schnellmenü „Wiederholung“. Um die Wiederholung zu speichern, wählen Sie in der oberen linken Bildschirmecke „Wiederholung“ -> „Wiederhlg. speichern“. Ihre Wiederholungen finden Sie im Bereich „Wiederholungen“ in „Meine Sammlung“.

Wiederholungssteuerung



Wählen Sie „Wiederholung“ im Schnellmenü, um die Wiederholung abzuspielen. Wenn Sie eine beliebige Eingabe mit dem Controller durchführen, öffnet sich die Wiederholungssteuerung. Dort stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

- 1 Kamera-Zielauswahl (Wählen Sie, welches Auto in der Wiederholung gezeigt wird, indem Sie die L2-Taste und die Richtungstasten oben/unten drücken.)
- 2 Zurück zum Start
- 3 Zurückspulen (jeweils 10 Sekunden)
- 4 Pausieren/Fortfahren

ONLINE-HANDBUCH

- 7 Wiederholung speichern
- 8 Rennfoto
- 9 Echtzeit
- 10 Wiederholungsoptionen
- 11 Beenden (die Wiederholung verlassen)

Rennfoto/Echtzeit/Wiederholungsoptionen

• Rennfoto

Nehmen Sie ein Foto während des Rennens auf. Mehr Details dazu finden Sie im Abschnitt „Wiederholungen“ -> „Rennfotos“ in diesem Handbuch.

• Echtzeit

Hier sehen Sie eine Darstellung des Rennens mit Statistiken und Schaubildern wie etwa einem Zeitenmonitor und einer Rudentabelle. Mehr Details dazu finden Sie im Abschnitt „Wiederholungen“ -> „Echtzeitansicht“ in diesem Handbuch.

• Wiederholungsoptionen

Folgende Optionen können angepasst werden:

Kameratyp: Wählen Sie Ihre bevorzugte Kamerabewegung. „Standard“: Die Kameraführung konzentriert sich auf Dynamik und Intensität. „Variabel“: Die Bewegung der Kamera wird eingeschränkt und der Schwerpunkt liegt auf einem entspannten Betrachten.

- Renninformationen anzeigen: Wählen Sie, ob während der Wiederholung Renninformationen angezeigt werden sollen.
- Tastaturwechsel: Diese Möglichkeit ist nur als Teil der „Zuschauer-Optionen“ in der Lobby verfügbar. Damit können Sie wählen, ob die USB-Tastatur für Aktionen wie das Wechseln der Kamera verwendet werden kann. Um diese Funktion zu nutzen, müssen Sie eine USB-Tastatur an Ihr PlayStation®4-System anschließen.

ONLINE-HANDBUCH

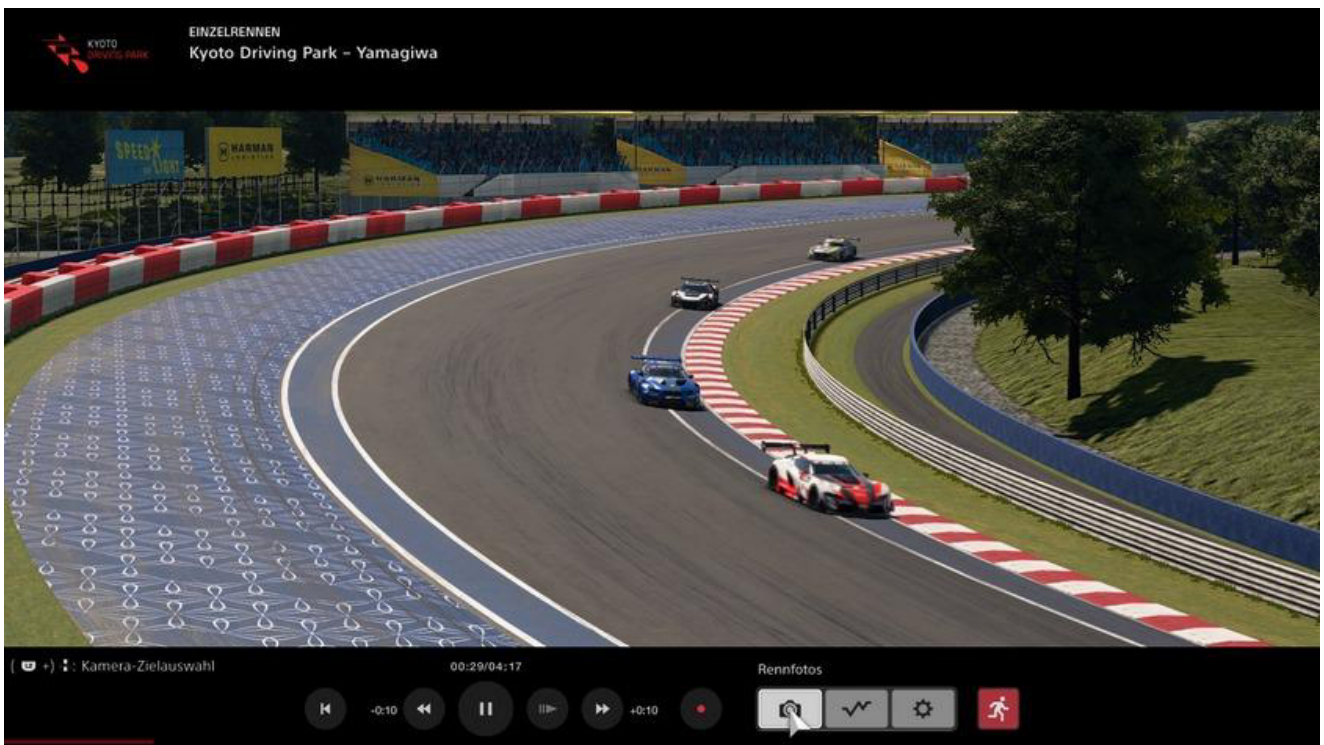
ONLINE-HANDBUCH

Rennfotos

Mit der Rennfotos-Funktion können Sie ein Foto von einer Szene aus einer Wiederholung machen.

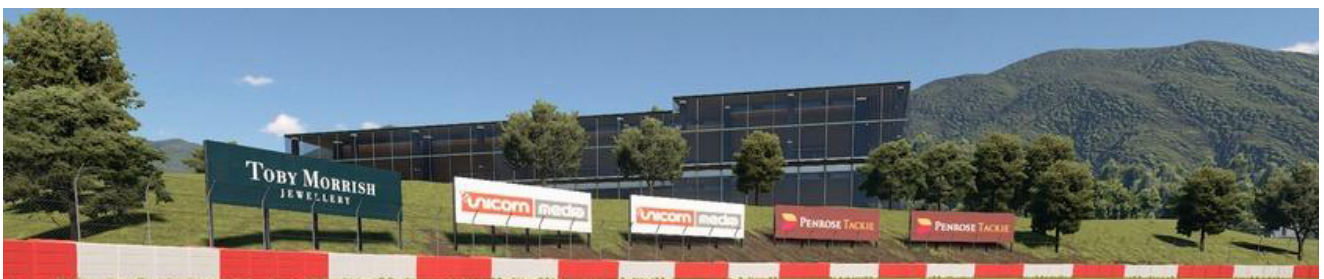
Befolgen Sie die unten stehenden Schritte, um ein Rennfoto zu machen.

① Die Wiederholung pausieren

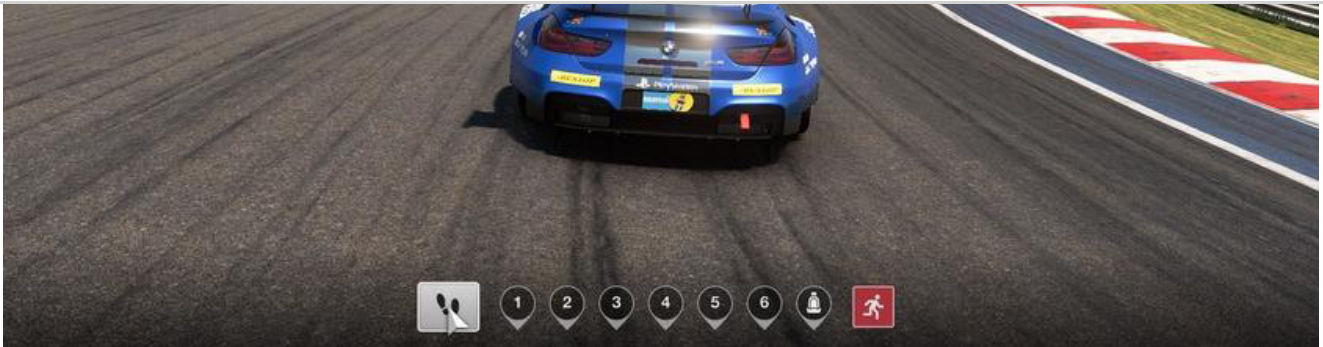


Pausieren Sie die Wiederholung im für Sie passenden Moment und wählen Sie dann „Rennfotos“. Sie können Bild für Bild vorspulen, bis Sie das perfekte Motiv gefunden haben. Wenn Sie während einer laufenden Wiederholung „Rennfotos“ wählen, wird diese automatisch pausiert und Sie gelangen zum Rennfotos-Bildschirm.

② Kamera auswählen



ONLINE-HANDBUCH



Es wird die Kameraauswahl für das Rennfoto angezeigt. Die Zahlen unten auf dem Bildschirm stehen für die unterschiedlichen Kameras, die das Rennen aufgenommen haben. Wechseln Sie zwischen den Nummern, um die Bilder der verschiedenen Kameras zu sehen. (Kamera ① ist die für die Wiederholung verwendete Kamera.) Wählen Sie die Kamera aus, die Sie für Ihr Foto verwenden möchten.

③ Lauf-Modus

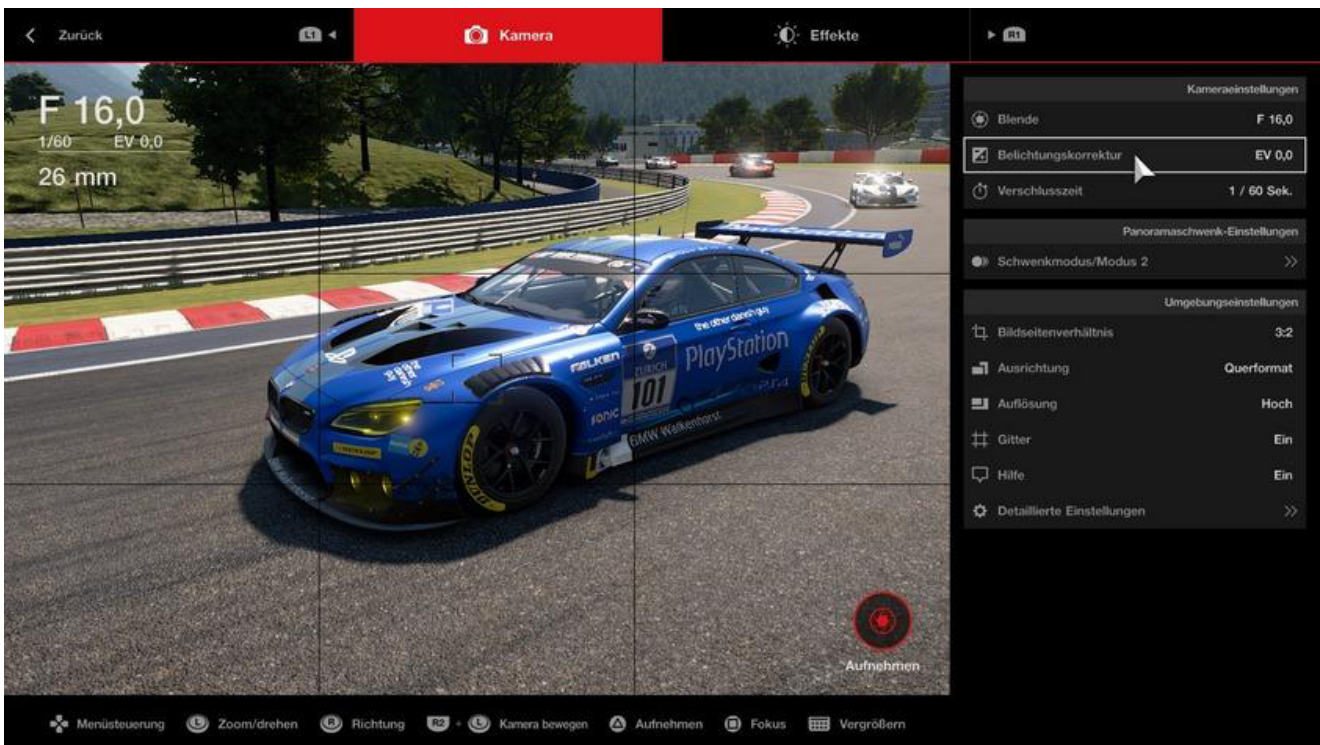


Wenn Sie sich frei auf der Strecke bewegen möchten, um von beliebigen Positionen aus Fotos zu machen, wählen Sie ganz links auf dem Bildschirm den „Lauf-Modus“. Die in diesem Modus möglichen Aktionen sind unten aufgelistet. Passen Sie die verschiedenen Einstellungen an, bis Sie mit dem Foto zufrieden sind.

- Linker Stick: Bewegen
- Rechter Stick: Blickrichtung ändern
- R1-Taste: Perspektive erhöhen
- R2-Taste: Perspektive senken

ONLINE-HANDBUCH

④ Kamerabildschirm



Wählen Sie in der Kameraauswahl eine Kamerazahl oder richten Sie die Kamera im Lauf-Modus aus. Sie gelangen dann zum Kamerabildschirm, der der Sicht durch den Bildsucher entspricht. Die im Kamerabildschirm möglichen Aktionen sind unten aufgelistet. (Einige der Aktionen sind nur im Lauf-Modus möglich.)

- L1-Taste/R1-Taste: Kamera wechseln/Effekte
- Richtungstasten: Durch das Menü navigieren
- Linker Stick: Zoom/Drehen
- Rechter Stick: Kameraausrichtung ändern
- R2-Taste + Linker Stick: Kamera bewegen (nur im Lauf-Modus)
- Δ-Taste: Foto machen
- □-Taste: Fokus
- Touchpad-Taste: Vergrößern (Im Vollbild anzeigen)

⑤ Kameraeinstellungen

Passen Sie die Kameraeinstellungen auf der rechten Bildschirmseite an. Mehr Details dazu finden Sie im Abschnitt „Scapes“ -> „Kamera einstellen“ in diesem Handbuch.

⑥ Effekteinstellungen

ONLINE-HANDBUCH



Drücken Sie die R1-Taste im Kamerabildschirm, um zum Reiter für Effekteinstellungen zu gelangen. Mit Effekten können Sie ein noch beeindruckenderes Foto erschaffen. Mehr Details dazu finden Sie im Abschnitt „Scapes“ -> „Effekte einstellen“ in diesem Handbuch.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Echtzeitansicht

In der Echtzeitansicht sehen Sie die Zeiten und Daten zu einem einzelnen Rennen. Wählen Sie im Wiederholungsmenü „Echtzeit“ aus, um die Echtzeitansicht zu öffnen. Diese bietet Ihnen vier Reiter an: Zeitenmonitor, Rundentabelle, Kreiskarte und Streckenkarte. Mit der L1-Taste und der R1-Taste wechseln Sie zwischen den Reitern.

Zeitenmonitor

PLATZ	FAHRER	AUTO	REIFEN	ZEITDIFF.	LETZTE RUNDE	SEKT. 1	SEKT. 2	SEKT. 3	SEKT. 4	BESTE RUNDE
1	F. Duke	M6 GT3 M Power Livery '16	RH	...	...	0:31,660	...	...	...	...
2	R. Sheppard	M6 GT3 (Walkenhorst Motorsp...	RH	...	...	0:32,189	...	...	...	...
3	N. Soler	GT-R NISMO GT3 N24 Schulze...	RH	...	...	0:34,307	...	...	...	...
4	V. Naranjo	RCZ Gr.3	RH	...	...	...	...	...	...	...
5	F. Buisson	GT by Citroën Race Car (Gr.3)	RH	...	...	...	...	...	...	...
6	O. Gould	458 Italia GT3 '13	RH	...	...	...	...	...	...	...
7	O. Casado	Lancer Evolution Final Edition ...	RH	...	...	...	...	...	...	...
8	E. O'Neill	R8 LMS (Audi Sport Team WR...	RH	...	...	...	...	...	...	...
9	A. Perret	Huracán GT3 '15	RH	...	...	...	...	...	...	...
10	GTS_GER2	M6 GT3 (Walkenhorst Motorsp...	RH	...	...	...	...	...	...	...
11	L. Halonen	FT-1 VGT (Gr.3)	RH	...	...	...	...	...	...	...
12	H. Rodriguez	Mercedes-AMG GT GT3 '16	RH	...	...	...	...	...	...	...

SR -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --

0:34.983 Schließen TAG Heuer OFFICIAL TIMEKEEPER

Zeigt die in Echtzeit aktualisierten neuesten Zeiten für jedes Auto an. Zu sehen sind die Zeiten für jeden Sektor, die Rundenzzeit, der Zeitunterschied zwischen den Autos, die beste bisherige Rundenzzeit sowie der Fahrer, der diese aufgestellt hat.

Rundentabelle

PLATZ	FAHRER	AUTO	REIFEN	ZEITDIFF.	LETZTE RUNDE	SEKT. 1	SEKT. 2	SEKT. 3	SEKT. 4	BESTE RUNDE
1	F. Duke	M6 GT3 M Power Livery '16	RH	...	...	...	...	...	...	...
2	R. Sheppard	M6 GT3 (Walkenhorst Motorsp...	RH	...	...	...	...	...	...	...
3	N. Soler	GT-R NISMO GT3 N24 Schulze...	RH	...	...	...	...	...	...	...
4	V. Naranjo	RCZ Gr.3	RH	...	...	...	...	...	...	...

SR -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --

0:34.983 Schließen TAG Heuer OFFICIAL TIMEKEEPER

ONLINE-HANDBUCH

9	A. Perret		Huracán GT3 '15		RH	...					
10	GTS_GER2		M6 GT3 (Walkenhorst Motorsp...		RH	...					
11	L. Halonen		FT-1 VGT (Gr.3)		RH	...					
12	H. Rodriguez		Mercedes-AMG GT GT3 '16		RH	...					

	FAHRER	AUTO	REIFEN	LETZTE RUNDE	SEKT. 1	SEKT. 2	SEKT. 3	SEKT. 4	BESTE RUNDE
SR	--	--	--	...	...	...	...	...	...

0:34.983 Schließen

Zeigt an, wie sich die Platzierung jedes Fahrers von Runde zu Runde ändert.

Kreiskarte

EINZELRENNEN
 Kyoto Driving Park - Yamagiwa

Zeitmonitor | Rundenabelle | **Kreiskarte** | Streckenkarte

PLATZ	FAHRER	AUTO	REIFEN	ZEITDIFF.
1	F. Duke	M6 GT3 M Power Livery '16	RH	...
2	R. Sheppard	M6 GT3 (Walkenhorst Motorsp...	RH	...
3	N. Soler	GT-R NISMO GT3 N24 Schulze...	RH	...
4	V. Naranjo	RCZ Gr.3	RH	...
5	F. Buisson	GT by Citroën Race Car (Gr.3)	RH	...
6	O. Gould	458 Italia GT3 '13	RH	...
7	O. Casado	Lancer Evolution Final Edition ...	RH	...
8	E. O'Neill	R8 LMS (Audi Sport Team WR...	RH	...
9	A. Perret	Huracán GT3 '15	RH	...
10	GTS_GER2	M6 GT3 (Walkenhorst Motorsp...	RH	...
11	L. Halonen	FT-1 VGT (Gr.3)	RH	...
12	H. Rodriguez	Mercedes-AMG GT GT3 '16	RH	...

	FAHRER	AUTO	REIFEN	LETZTE RUNDE	SEKT. 1	SEKT. 2	SEKT. 3	SEKT. 4	BESTE RUNDE
SR	--	--	--	...	...	...	...	...	...

0:34.983 Schließen

Auf dieser Karte erhalten Sie einen Überblick zu den Zeitunterschieden zwischen den einzelnen Autos. Fahrer/Fahrzeuge können aus einer Liste in der linken Bildschirmhälfte ausgewählt werden. Nach Auswahl eines Fahrers/Fahrzeugs wird die aktuellste Rundenzeit in einem Kreis in der rechten Bildschirmhälfte angezeigt. Die Positionen der runden Zahlen auf dem Bildschirm zeigen den Unterschied zwischen dem gewählten Fahrzeug und allen anderen in Sekunden an.

Fahrzeuge mit geringem Zeitabstand befinden sich im äußeren Teil des Kreises und sind miteinander verbunden. Da sich der Kreisumfang je nach Rundenzeit des ausgewählten Autos verändert, kann der Abstand zwischen schnellen und langsamen Fahrzeugen selbst innerhalb desselben Rennens abweichend sein.

Die runden Zahlen stehen für die Position des Autos. Das ausgewählte Fahrzeug blinkt auf, damit es leichter zu finden ist. Die Zeiten innerhalb des Kreises stehen für die einzelnen

ONLINE-HANDBUCH

Streckenkarte

EINZELRENNEN
 Kyoto Driving Park - Yamagiwa

Zeitmonitor
 Rundertabelle
 Kreiskarte
 Streckenkarte

PLATZ	FAHRER	AUTO	REIFEN	ZEITDIFF.
1	F. Duke	M6 GT3 M Power Livery '16	RH	...
2	R. Sheppard	M6 GT3 (Walkenhorst Motorsp...	RH	...
3	N. Soler	GT-R NISMO GT3 N24 Schulze...	RH	...
4	V. Naranjo	RCZ Gr.3	RH	...
5	F. Buisson	GT by Citroën Race Car (Gr.3)	RH	...
6	O. Gould	458 Italia GT3 '13	RH	...
7	O. Casado	Lancer Evolution Final Edition ...	RH	...
8	E. O'Neill	R8 LMS (Audi Sport Team WR...	RH	...
9	A. Perret	Huracán GT3 '15	RH	...
10	GTS_GER2	M6 GT3 (Walkenhorst Motorsp...	RH	...
11	L. Halonen	FT-1 VGT (Gr.3)	RH	...
12	H. Rodriguez	Mercedes-AMG GT GT3 '16	RH	...

FAHRER	AUTO	REIFEN	LETZTE RUNDE	SEKT. 1	SEKT. 2	SEKT. 3	SEKT. 4	BESTE RUNDE
SR	--	--	--	--	--	--	--	--

0:34.983
 Schließen
 TAG Heuer OFFICIAL TIMEKEEPER

Jeder Kreis auf der Karte steht für ein Auto. Die Zahl innerhalb des Kreises zeigt die Position des Autos im Rennen an. Wenn Sie ein(en) Fahrzeug/Fahrer aus der Liste auf der linken Seite auswählen, blinkt dieser auf, damit man ihn besser zuordnen kann.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Über Fahrzeugeinstellungen

Tunen Sie Ihr Fahrzeug für die Strecke, um die maximale Performance herauszuholen. Dies können Sie in den Fahrzeugeinstellungen tun.

Zu den Fahrzeugeinstellungen gelangen Sie auf folgenden Wegen.

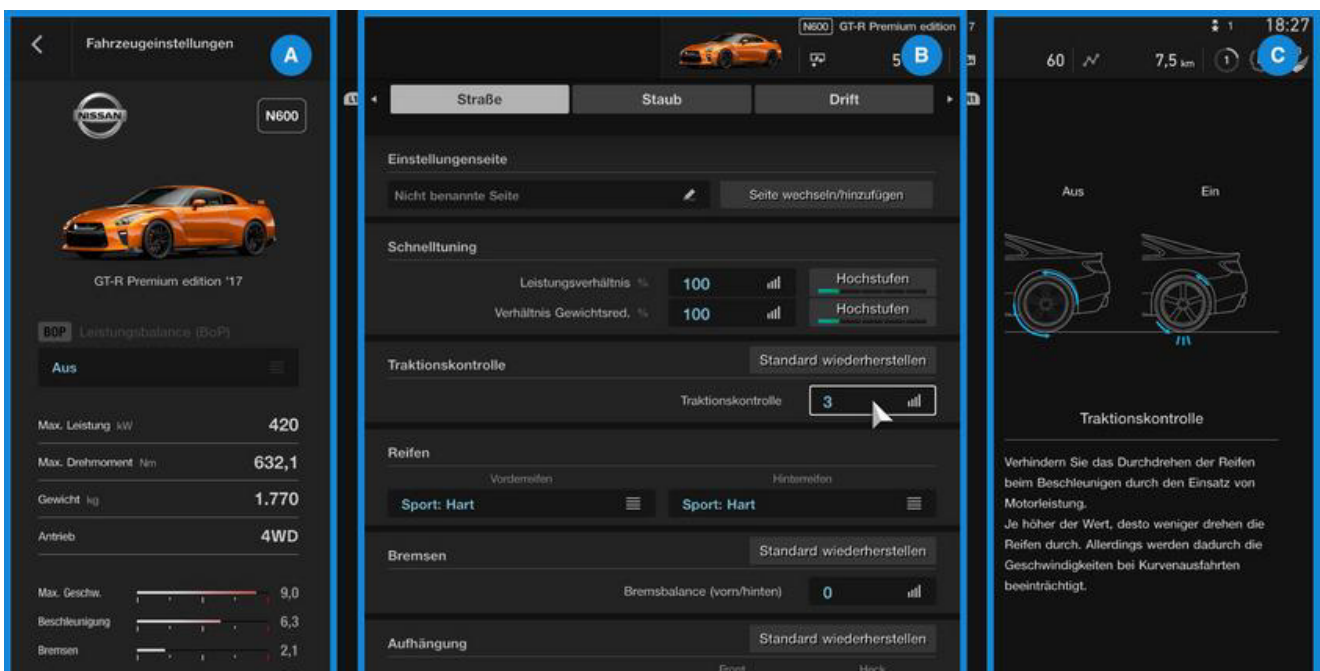
- ① Startseite „Home“ -> „Fahrzeugeinstellungen“
- ② Startseite „Home“ -> „Garage“ -> (Fahrzeug wählen) -> „Fahrzeugeinstellungen“
- ③ Über das Schnellmenü für ein Rennen

Da das Rennreglement Vorrang hat, wenn Sie die Fahrzeugeinstellungen über das Schnellmenü betreten, können Sie bestimmte Optionen womöglich nicht ändern.

Die Fahrzeugeinstellungen

In den Fahrzeugeinstellungen können Sie Fahrzeugteile Ihren Vorlieben oder den Streckenanforderungen gemäß anpassen. Das Ergebnis wird auf der Einstellungsseite gespeichert.

Die Fahrzeugeinstellungen sind in folgende drei Bereiche unterteilt.



ONLINE-HANDBUCH

A: Leistungsanzeigebereich

Zeigt die aktuelle Leistung des Fahrzeugs an. In manchen Fällen können Sie die Leistungsbalance (BoP) anwenden, wenn Sie die Fahrzeugeinstellungen über das Schnellmenü anpassen. Wenn Sie die BoP über das Dropdown-Menü anwenden, spiegelt sich dies in der Leistung des Autos wider.

B: Einstellungen-Bereich

Hier können Sie individuelle Einstellungen vornehmen. In der oberen Bildschirmhälfte finden Sie drei Einstellungstypen: Straße, Staub und Drift (oder nur Straße und Drift – bei Autos, die sich nicht für Staubpisten eignen). Sie können Ihre vorgenommenen Einstellungen auf der Einstellungsseite speichern. Wechseln Sie die Einstellungstypen direkt durch Auswahl der Überschriften oder mit der L1-Taste und der R1-Taste. Mehr Details zu der Einstellungsseite finden Sie unten im Abschnitt „Einstellungsseiten“.

C: Erklärungsbereich für die Optionen

Zeigt Illustrationen sowie Erklärungen für die anpassbaren Optionen an.

Einstellungsseiten

The screenshot shows the 'Fahrzeugeinstellungen' (Vehicle Settings) screen for a Nissan GT-R Premium edition '17. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Displays the car's name, current gear (N600), and various status icons.
- Left Panel:** Shows the car's name, a small image of the car, and a 'BOP' (Balance of Performance) section with a dropdown menu set to 'Aus'.
- Performance Metrics:** A list of key stats:
 - Max. Leistung kW: 420
 - Max. Drehmoment Nm: 632,1
 - Gewicht kg: 1.770
 - Antrieb: 4WD
- Adjustable Settings:** A series of sliders for:
 - Max. Geschw.: 9,0
 - Beschleunigung: 6,3
 - Bremsen: 2,1
 - Kurvenverhalten: 2,0
 - Stabilität: 5,4
- Track Type Selection:** Three tabs at the top: 'Straße' (selected), 'Staub', and 'Drift'.
- Settings Table:** A table with columns for 'Einstellungsseite', 'Nicht benannte Seite', and 'Nicht benannte Seite'. It lists various settings like 'Kategorie', 'Max. Leistung', 'Max. Drehmoment', 'Gewicht', 'Leistungsverhältnis', 'Verhältnis Gewichtsred.', 'Traktionskontrolle', 'Vorderreifen', 'Hinterreifen', 'Bremsbalance', 'Bodenfreiheit', 'Eigenfrequenz', 'Stabilisator', 'Dämpfungsgrad (Kompression)', 'Dämpfungsgrad (Ausfedern)', 'Radsturz', 'Spur', 'Abtrieb', and 'Anfangsdrehmoment'.
- Right Panel:** Includes a 'Neues Blatt hinzufügen' (Add new page) button and a 'Noch übrig: 6' (Still left: 6) indicator.

Einstellungsseiten sind Listen mit angepassten Einstellungen. Jedes Auto hat zu Beginn eine Seite für jeden Einstellungstyp. (Straße, Staub und Drift, oder nur Straße und Drift – bei Autos, die sich nicht für Staubpisten eignen). Jedes Auto kann bis zu zehn

Einstellungsseiten haben

ONLINE-HANDBUCH

Einstellungenseiten-Bildschirm „Neues Blatt hinzufügen“ aus.

Wählen Sie eine Einstellungenseite und drücken Sie die X-Taste, um diese Seite zu bearbeiten. Folgende Aktionen sind verfügbar.

- Auswahl: Wenden Sie die Einstellungenseite auf das Auto an. (Die aktuell für das Auto ausgewählte Einstellungenseite wird nicht angezeigt.)
- Kopieren: Kopieren Sie die Inhalte der Einstellungenseite.
- Einfügen: Fügen Sie die Inhalte der Einstellungenseite ein. Sie können diese auch auf der Einstellungenseite eines anderen Autos einfügen.
- Löschen: Löschen Sie die Einstellungenseite. (Sie können nicht sämtliche Einstellungenseiten löschen.)

Abhängig vom Rennen, an dem Sie teilnehmen, können die folgenden Einschränkungen für die Einstellungstypen gelten.

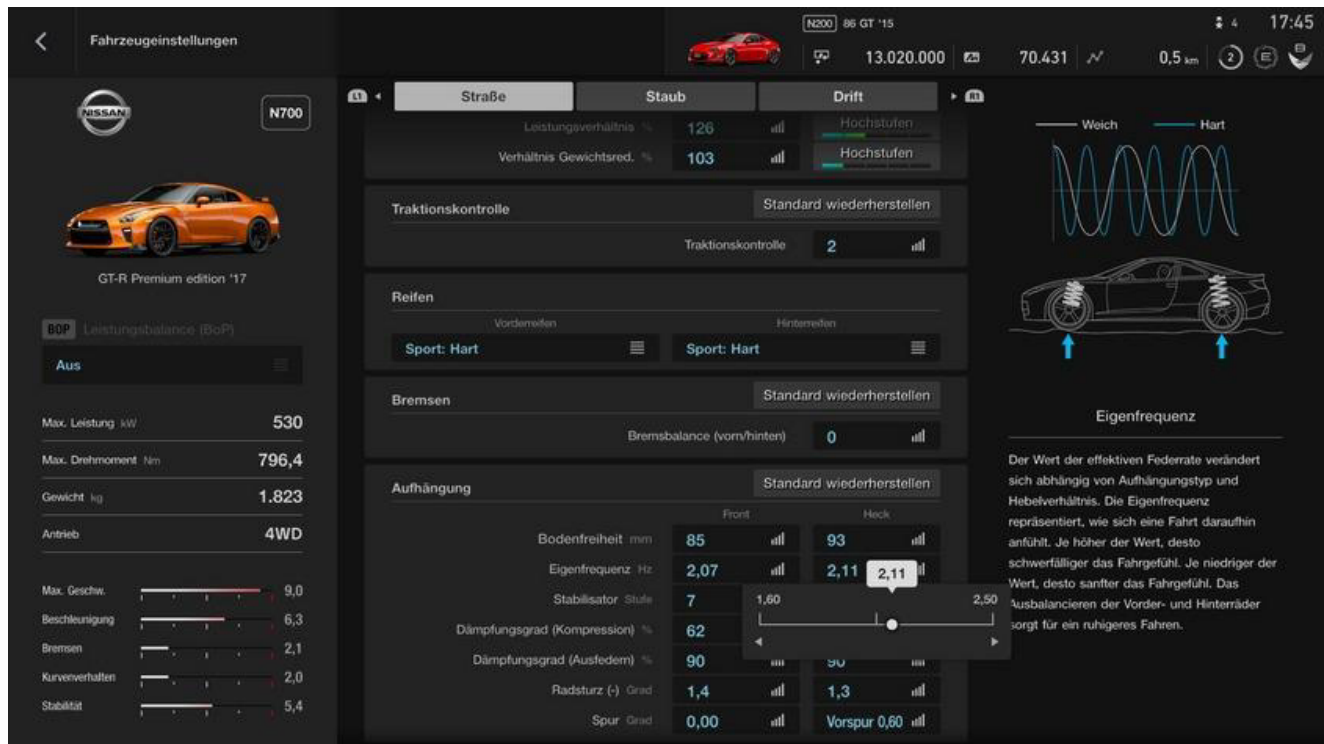
- Bei Veranstaltungen mit aktivierter BoP wechselt der Einstellungstyp automatisch zu „Straße“ und kann nicht geändert werden.
- Auf Staubpisten wechselt der Einstellungstyp automatisch zu „Staub“ und kann nicht geändert werden.
- Bei Drift-Rennen (keine Staubpisten) wechselt der Einstellungstyp automatisch zu „Drift“ und kann nicht geändert werden.
- Der Einstellungstyp kann auf Strecken, die keine Staubpisten sind, nicht zu „Staub“ geändert werden.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ONLINE-HANDBUCH

Fahrzeugeinstellungsoptionen



Die folgenden Optionen sind in den Fahrzeugeinstellungen verfügbar:

- Name der Einstellungsseite

Fügen Sie der Einstellungsseite einen Titel hinzu.

- Schnelltuning

Passen Sie das Leistungsverhältnis (Maximalleistung) und Gewichtsreduzierungsverhältnis (Fahrzeuggewicht) an. Mit Ihren Meilen können Sie den Optimierungsumfang von Leistung und Gewicht erhöhen. Das nennt man Hochstufen. Es gibt fünf Stufen für jede Einstellung. Beachten Sie, dass Sie womöglich nicht jede Einstellung anpassen können, wenn Sie die Fahrzeugeinstellungen über das Schnellmenü öffnen.

- Traktionskontrolle

Passen Sie die Effektivität der Traktionskontrolle an.

- Reifen – vorn/hinten

Wählen Sie Vorder- und Hinterreifen aus, die ausgerüstet werden.

ONLINE-HANDBUCH

Passen Sie die Balance der Vorder- und Hinterreifen in Echtzeit an. Mit erhöhter Effektivität der Vorderreifen können Sie in Kurven beim Bremsen leichter übersteuern, während eine erhöhte Effektivität der Hinterreifen das Untersteuern erleichtert.

- Bodenfreiheit – Front/Heck

Stellen Sie die Aufhängung ein, um den Abstand zwischen Auto und Boden anzupassen. Im Allgemeinen ist es besser, wenn sich das Auto näher am Boden befindet. Ist der Bodenabstand jedoch zu gering, erhöht sich das Risiko, dass das Fahrzeug durch den Randstein oder andere Objekte beschädigt wird. Die Bodenfreiheit für Front und Heck kann unabhängig voneinander angepasst werden, sodass Sie die Gewichtsverteilung zwischen Vorder- und Hinterrädern ändern können.

- Eigenfrequenz – Front/Heck

Der Wert der effektiven Federrate verändert sich abhängig von Aufhängungstyp und Hebelverhältnis. Die Eigenfrequenz stellt dar, wie sich ein Fahrzeug daraufhin anfühlt. Je höher der Wert, desto schwerfälliger das Fahrgefühl. Je niedriger der Wert, desto sanfter das Fahrgefühl. Das Ausbalancieren der Vorder- und Hinterräder sorgt für ein ruhigeres Fahren.

- Stabilisator (Front/Heck)

Passen Sie die Härte des Stabilisators an, der die linke und die rechte Seite des Autos miteinander verbindet. Je höher der Wert, desto härter der Stabilisator, was das horizontale Rollen (z. B. die Fliehkraft) begrenzt. Ein härterer Frontstabilisator macht ein Untersteuern wahrscheinlicher, während ein härterer Heckstabilisator eher zum Übersteuern führt.

- Dämpfungsgrad (Kompression) – Front/Heck

Der Dämpfungsgrad ist der Anteil an Dämpfungskraft, wobei 100 % keiner Schwingung entspricht. Hier können Sie den Grad für die Kompression einstellen. Höhere Werte sorgen für mehr Dämpfungskraft, weil sich die Federn langsamer zusammendrücken lassen. Umgekehrt führen niedrigere Werte dazu, dass sich die Federn schneller zusammenziehen.

- Dämpfungsgrad (Ausfedern) – vorn/hinten

Der Dämpfungsgrad ist der Anteil an Dämpfungskraft, wobei 100 % keiner Schwingung entspricht. Hier können Sie den Grad für das Ausfedern einstellen. Höhere Werte sorgen für mehr Dämpfungskraft, weil die Federn langsamer ausfedern. Umgekehrt führen niedrigere Werte dazu, dass sich die Federn schneller ausfedern.

ONLINE-HANDBUCH

Passen Sie den Winkel der Räder in Bezug auf die Straßenoberfläche an. Beim niedrigsten Wert (0) stehen die Räder senkrecht. Je höher der Wert, desto größer stehen der untere und der obere Teil der Räder auseinander. Bei einem negativen Sturzwinkel haben die Reifen in der Kurve mehr Bodenhaftung. Ein zu hoher negativer Sturz wirkt sich jedoch nachteilig beim Fahren aus.

- Spur – vorn/hinten

Passen Sie den Winkel der Vorderräder des Autos von oben betrachtet an. Bewegen Sie den Regler nach rechts, um einen Vorspurwinkel zu erhalten, bei dem die Räder zur Fahrzeugmitte zeigen. Bewegen Sie den Regler nach links, um einen Nachspurwinkel einzustellen, bei dem die Räder von der Fahrzeugmitte nach außen zeigen. Ein Vorspurwinkel bietet mehr Stabilität beim Geradeausfahren, wobei das Risiko des Untersteuerns erhöht wird. Ein Nachspurwinkel bewirkt das Gegenteil.

- Abtrieb – vorn/hinten

Passen Sie die Kraft an, mit der die durch die Geschwindigkeit des Autos erzeugten Luftströme das Fahrzeug an die Strecke drücken. Ein höherer Wert sorgt für mehr Abtrieb, verringert jedoch die Höchstgeschwindigkeit des Autos.

- Auswahl des Differenzialgetriebes

Wählen Sie das Differenzialgetriebe. Wenn Sie „Voll anpassbares mechanisches Sperrdifferenzial“ wählen, können Sie folgende drei Einstellungen am Sperrdifferenzial vornehmen.

- Sperrdifferenzial: Anfangsdrehmoment

Passen Sie das Anfangsdrehmoment des Sperrdifferenzials an, bevor das Auto startet. Ein höherer Wert erhöht das Drehmoment und lässt das Sperrdifferenzial schneller ansprechen, wodurch aber die Kurvenfähigkeiten des Autos eingeschränkt werden könnten.

- Sperrdifferenzial: Beschleunigungsempfindlichkeit

Passen Sie die Effektivität des Sperrdifferenzials beim Beschleunigen an. Eine Erhöhung dieses Wertes lässt das Sperrdifferenzial effektiver werden, aber beim Loslassen des Gaspedals wird das Auto instabil.

- Sperrdifferenzial: Bremsempfindlichkeit

Passen Sie die Effektivität des Sperrdifferenzials beim Abbremsen oder Nicht-Beschleunigen

ONLINE-HANDBUCH

- **Getriebeauswahl**

Wählen Sie das Getriebe. Wenn Sie „Voll anpassbares Getriebe“ wählen, können Sie folgende drei Einstellungen anpassen.

- **Höchstgeschwindigkeit (autom.)**

Stellen Sie das Übersetzungsverhältnis Ihres Getriebes automatisch so ein, dass es die maximale Endgeschwindigkeit erzeugt. Eine zu hohe Einstellung der Endgeschwindigkeit verringert die Beschleunigung und führt insgesamt zu einem Geschwindigkeitsverlust.

- **Getriebe: Übersetzungsverhältnisse**

Passen Sie jeden Gang des Getriebes individuell an. Die Verwendung automatischer Einstellungen für die Endgeschwindigkeit macht jede manuelle Anpassung rückgängig.

- **Höchster Gang/Übersetzungsverhältnisse**

Passen Sie die Übersetzung für den höchsten Gang an. Prinzipiell führt ein höherer Wert zu rascherer Beschleunigung, während ein niedriger die Endgeschwindigkeit verbessert.



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks of trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

