

GRAND PRIX LEGENDS

- Guia de Instalação 2006 (v1.0) -

Introdução:

[Grand Prix Legends](#), a.k.a. *GPL*, é um simulador de corridas desenvolvido pela [Papyrus Design Group](#) e publicado no ano de 1998 pela [Sierra Entertainment](#). Simula a época de 1967 do campeonato do mundo de [Fórmula 1](#), e é ainda hoje em dia considerado por muitos como o melhor e mais realista jogo de corridas alguma vez publicado!

Quando foi lançado no mercado, [Grand Prix Legends](#) era o "State of the art" no ainda pequeno mundo dos simuladores, e apesar da oferta actual ser bem maior que a existente na altura, o *GPL* mantém-se hoje no topo dos simuladores de corridas, graças ao suporte da grande comunidade de fãs que possui em todo o mundo.



Em 1998 poucos possuíam recursos de hardware suficientes para correr o *GPL*, no entanto isso não impediu que se torna-se um fenómeno de popularidade, e em 2004, a comunidade de apoiantes e fãs do *GPL* lançou um *update* fácil de utilizar, elevando o simulador aos padrões de qualidade actuais. Este *update* foi lançado sobre a forma de *demo* e designado [GPL 2004 Demo](#).

Esta *demo* é na realidade o jogo base, com os *patches* oficiais da [Papyrus](#), e *updates* gráficos aos carros e à pista de *Watkins Glen*, feitos pela comunidade. A única grande diferença entre o jogo original e *demo*, para além dos *updates* referidos é o facto de trazer apenas uma pista. No entanto, existem centenas de pistas criadas pela comunidade (inclusive pistas nacionais, como Boavista 58 e Monsanto 59) e actualizações para as originais, que devem ser copiadas do CD original do jogo.

Muita informação pode ser encontrada nas centenas de sites sobre o *GPL*, podendo aceder-se aos links para estes, pelo site [GPLLinks.org](#).



Imagem comparativa do GPL em 1998 e com as actualizações recentes.

Este pequeno guia pretende mostrar os simples passos para a instalação de raiz do *GPL*, a partir da *demo* de 2004, por ser este o método actualmente mais fácil de utilizar.

Tiago Silva (Liga GPLPT)

n Instalação base a partir da GPL 2004 Demo:

Nota: a maior parte dos *updates* ou utilitários referidos neste guia, possuem com eles instruções sobre o seu modo de instalação e funcionamento, pelo que se omite essas explicações específicas.

1. Fazer *download* da [GPL 2004 Demo](#) e instalar no disco, correndo o executável.

2. Iniciar o *GPL* e criar um *player* novo, a gosto!

Possíveis problemas de velocidade: Em computadores recentes, poderão ocorrer problemas caracterizados por rapidez ou lentidão excessiva do jogo. Para estes casos sugere-se tentar utilizar o [GPL Power Monger](#), ferramenta para lidar com algumas características específicas dos processadores actuais.

Outra hipótese é fazer *download* e instalar o [GPL Cpu Speed Fix](#), *patch* para adaptar o *GPL* à velocidade dos computadores actuais, embora este *patch* já

esteja incluído na *demo*.

Outros casos poderão estar relacionados com os esquemas de poupança de energia dos processadores. Sugere-se uma leitura do [GPL F.A.Q.](#) onde se poderão encontrar soluções.

n *Preparação e ferramentas para correr online:*

1. Fazer *download* e instalar o [Band Width Patch](#). Seguir as instruções do *patch* para alterar o ficheiro "Core.ini" do GPL.
2. Fazer *download* e instalar o programa [WinVroc](#). Este programa funciona como *lobby* de servidores a correr o GPL, para qualquer pessoa facilmente entrar numa corrida *online*. Este programa requer um *update* do endereço do servidor que têm a listagem de servidores com o GPL, pelo que, após a instalação devem correr um *fix* que vai resolver o problema. Mais informações, no site [Vroc.net](#).
3. Opcionalmente, mas muito recomendado, pode-se instalar o programa [Pribluda](#), muito útil em corridas online, para ver a distância em *real-time* para os adversários mais próximos em pista.

Nota: as *firewalls* e antivírus que quase todos usamos hoje em dia, podem tentar bloquear o acesso à *internet* quer do GPL, quer dos seus *Mod's*, quer dos programas utilizados para o *online*, como o WinVroc e iGOR (este é referido mais adiante). Assim, devem sempre verificar se esses programas têm permissão de acesso à *internet* nos vossos *firewalls* e antivírus instalados.

Caso se verifiquem situações de quebra de ligação quando já online, tentem fazer *download* e instalar o [GPL Disconnect Fix](#). Este *patch* já está incluído na *demo*, mas pode-se tentar a sua instalação à parte, caso se verifiquem essas situações.

E pronto! Neste momento, devem ter instalado e pronto a funcionar quer *online*, quer *offline* o [Grand Prix Legends](#). Como a *demo* só têm uma pista, deverão obter as restantes pistas originais a partir do CD original do jogo, bastando copiar as pastas das pistas para a pasta "tracks" da instalação, e podem também fazer *download* de centenas de pistas, que podem encontrar no site [GPL Track Database](#).

Recentemente o simulador recebeu da comunidade vários *mod's* que permitem simular épocas como a de 1965 e 1969, assim como um campeonato fictício de "Thunder Car's". Outros *mod's* como das épocas de 1955 e 1966

estão a caminho, bem como *mod's* de carros de sport.

Nas próximas páginas, vamos ver como instalar e preparar os *mod's* de 1965 e 1969 para quem quiser experimentar, o que é grandemente recomendado!

n Instalação do GPL Mod'65 add-on:

1. Fazer *download* do [GPL Mod'65](#) e instalá-lo directamente na mesma directoria onde está instalado o *GPL*.

2. Fazer *download* e instalar o programa [GEM+2](#). Este programa vai gerar as físicas dos carros de 65, e para além disso é um interface de início do simulador, onde se poderá facilmente alternar entre o *mod* e o *GPL* base, bem como alterar outras opções.

3. Iniciar o programa instalado *GEM+2*, e no primeiro ecrã denominado "*GPL Maintenance assistant*" devem clicar no botão "*Add*" para adicionarem o caminho para o ficheiro "*gpl.exe*" presente na pasta de instalação do simulador. Se esse ecrã não aparecer, ou para qualquer alteração, devem clicar no botão "*Installs*" no ecrã principal do *GEM+2*.

4. Clicar no botão "*Carsets*" e tornar activo o *carset* 1965 F1 (GPL65). Depois, para iniciar o jogo com o *Mod'65*, pode-se optar entre um *carset Full65* ou *Lite65*, cuja única diferença é a qualidade dos gráficos, que na versão *Full* exige a performance de computadores actuais!



A partir daqui, o *mod* está pronto a ser iniciado, bastando escolher o carro e pista e clicar no botão verde "*GPL*". Podem também iniciar outros *mod's* instalados ou o próprio jogo original utilizando o *GEM+2*.

n Ferramentas para correr online com os Mod's:

Com a instalação do *GEM+2* é também instalado um programa denominado *iGOR*. Este programa é semelhante ao programa *WinVroc* referido anteriormente, tendo um funcionamento idêntico. Este programa é o utilizado para funcionar como *lobby* para os servidores que correm os *mod's* feitos para o *GPL*, sejam eles quais forem.

Também o iGOR pode precisar de uma actualização ao endereço do servidor que têm a listagem de servidores disponíveis. Para isso, devem verificar no ficheiro *igor.ini*, localizado na directoria de instalação *\GPLSecrets\iGOR*, abrindo-o com o "NotePad" e alterar a entrada *[RaceListServers]* para: *IP=gplrank.info*

n Instalação do [GPL Mod'69 add-on](#):

Nota: se já foi instalado o *Mod'65* e as ferramentas *GEM+2* e *iGOR*, não será necessário cumprir todos os passos deste parágrafo, bastando cumprir os passos 1. e 4..

1. Fazer *download* do *GPL Mod'69* e instalá-lo directamente na mesma directoria onde está instalado o *GPL*.

2. Fazer *download* e instalar o programa [GEM+2](#). Este programa vai gerar as físicas dos carros de 69, e para além disso é um interface de início do simulador, onde se poderá facilmente alternar entre o *mod* e o *GPL* base, bem como alterar outras opções.

3. Iniciar o programa instalado *GEM+2*, e no primeiro ecrã denominado "*GPL Maintenance assistant*" devem clicar no botão "*Add*" para adicionarem o caminho para o ficheiro "*gpl.exe*" presente na pasta de instalação do simulador. Se esse ecrã não aparecer, ou para qualquer alteração, devem clicar no botão "*Installs*" no ecrã principal do *GEM+2*.

4. Clicar no botão "*Carsets*" e tornar activo o *carset* "*1969 Grand Prix (GPL69)*". Depois, para iniciar o jogo com o *Mod'69*, pode-se optar entre um *carset* *LWG69* ou *HWG69*, cuja diferença é o tipo de asa que os carros utilizam, diferenciadas entre *Low Wing* e *High Wing* respectivamente! O modo *LWG69* é o correntemente mais utilizado pelos pilotos.

A partir daqui, o *mod* está pronto a ser iniciado, bastando escolher o carro e pista e clicar no botão verde "*GPL*". Podem também iniciar outros *mod's* instalados ou o próprio jogo original utilizando o *GEM+2*.

Para o online, deve-se utilizar também o programa *iGOR*, tal como foi referido para o *Mod'65*.

n Conclusão:

Com estes poucos passos fica pronto a utilizar o fabuloso [Grand Prix Legends](#).

Para o esclarecimento de mais dúvidas ou resolução de mais problemas, podem sempre tentar contactar a *Liga GPLPT* pelo site [GPLPT](#) e e-mail gplpt.league@gplpt.tk, ou nos fóruns <http://www.simracingportugal.net/> ou forums.speedgeezers.com na secção *GPL Portugal*.