

## O simulador *Grand Prix Legends*

*Grand Prix Legends*, a.k.a. *GPL*, é um simulador de corridas desenvolvido pela [Papyrus Design Group](#) e publicado 9 de Outubro 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 de corridas de automóveis, e apesar da oferta actual ser bem maior que a existente na altura, o *GPL* mantém-se hoje no topo dos simuladores, graças ao suporte da grande comunidade de fãs que possui em todo o mundo e à reconhecida qualidade que ainda mantém, apesar das suas limitações.



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 de *SimRacers*. 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.

### Porquê 1967?!

Estando a desenvolver um novo simulador, pergunta-se: Porquê simular a época de 1967 da *Fórmula 1*, e não uma época mais recente?

Se retratasse uma época 10 anos anterior a 1967, colocaria o simulador a retratar a altura em que os carros começaram a utilizar motor traseiro em vez de dianteiro, e se fosse 10 anos mais tarde que

67, colocaria a simulação na época da revolução dos motores Turbo e do efeito de solo!

Então, afinal o que há de tão interessante na época de 1967?

A época de 1967 marcou também uma transição importante na vida dos Grandes Prémios de Fórmula. Foi a última época antes de serem autorizados patrocínios comerciais nos carros, mas foi sobretudo a última época antes do aparecimento das "asas", "spoilers", "ailerons", etc., relacionados com a aerodinâmica dos carros, ou seja, a última época em que a perícia do piloto em conduzir o carro e mantê-lo em pista só com aderência mecânica contava realmente, antes de introduzir-se a verdadeira aderência aerodinâmica.

E assim, a *Papyrus* decidiu criar uma simulação realista da época de 67 da Fórmula 1, e tão realista que, do mesmo modo que ninguém consegue pegar num carro de Grande Prémio e pilotar logo sem se estampar, também ninguém consegue pegar no Grand Prix Legends e pilotar um carro sem se estampar.

### **Sucesso, Insucesso e Evolução!**

Uma simulação tão apurada têm o seu preço. E apesar de aclamado pela crítica da especialidade quando foi lançado em 1998, como o mais realista simulador de corridas alguma vez feito, o *GPL* não vendeu muito bem, por diversos factores.

O realismo da simulação faz com que a curva de aprendizagem do simulador seja bastante inclinada, sendo necessária persistência e dedicação para se começar a tirar todo o partido das potencialidades do simulador. Claro que o retorno final é muito superior que um jogo de corridas normal, devido às sensações virtuais obtidas na condução de um verdadeiro simulador.

Também os requisitos de *hardware* do simulador tiveram a sua quota parte do insucesso comercial do título, uma vez que à altura a que foi lançado em 1998, poucos possuíam computadores com capacidade para utilizar o simulador.

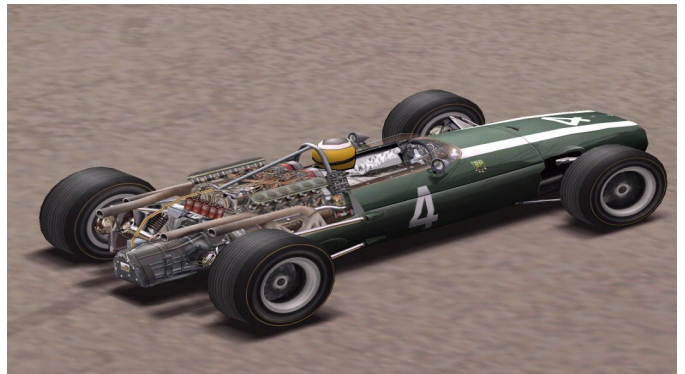
<b>Minimum requirements:</b>	<b>Recommended requirements:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Pentium 166 or better</li><li>- 32MB of RAM</li><li>- Windows-compliant video card with 2MB or more of video memory</li><li>- 2X or better CD-ROM drive</li><li>- Mouse</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pentium II-266 or better</li><li>- 64MB of RAM</li><li>- 3Dfx Voodoo 1 or Voodoo 2, or Rendition v2x00 series video card</li><li>- Joystick or steering wheel and foot pedals</li><li>- Windows-compliant sound card</li></ul>

*Requisitos de Hardware do GPL em 1998 (Fonte: Game Guide Oficial)*

Quando foi lançado, o *GPL* não tinha suporte interno para placas aceleradoras 3D modernas, estando apenas preparado para correr com placas 3Dfx ou *Rendition* e um fraco suporte de um *software mode*. Na altura, também este factor prejudicou a venda do *GPL*, quando as velhas placas 3Dfx se tornaram obsoletas. Claro que mais tarde, a *Papyrus* lançou um patch para corrigir esta situação, passando a haver suporte para placas com *Direct3D* ou *OpenGL*.

Mas o seu sucesso como simulador sobrepõe-se fazendo com que o *GPL* se mantenha actual e com uma legião de fãs que formam uma das comunidades mais unidas e trabalhadoras do mundo dos simuladores, através da *Internet*.

Após os *patch's* oficiais da *Papyrus*, que permitiram colocar o simulador a correr bem nos computadores mais modernos, e depois desta ter fechado as portas, a comunidade de *GPLer's* continua a desenvolver e evoluir o *GPL* através do seu trabalho, criando todo o tipo de utilidades e expansões para o *GPL*. São exemplo disso a [GPLEA \(GPL Editor's Association\)](#) e os seus gráficos para os carros do *GPL*, utilitários para criar e gerir *setup's*, para observar *replay's* do simulador e analisar a melhor trajectória em cada pista, novos sons, actualizações gráficas das pistas originais e centena (literalmente) de novas pistas, incluindo pistas Portuguesas míticas como a *Boavista* de 1958 e *Monsanto* de 1959, entre muitos milhares de outros *features* novos criados pela comunidade e à disposição de todos, pela *Internet*.



Exemplos do fabuloso trabalho da GPLEA: O Honda e o Cooper



Imagens das pistas da Boavista e de Monsanto

Porventura uns dos novos *features* mais interessantes e aclamados são os *mod's*, que se caracterizam por ser mais do que actualizações isoladas de gráficos ou sons ou física, mas todo um conjunto que pode tornar o *GPL* todo um novo simulador de algo diferente do original.

O *Mod65* e o *Mod69*, retratam as épocas de 1965 e 1969 da Fórmula 1, utilizando o motor físico e gráfico do *Grand Prix Legends*, ou seja, mantendo todas as excelentes características de simulação do simulador original. Mais, acrescentam melhoramentos de nível profissional, feitos pelos talentos existentes na comunidade *GPL*, que facilmente poderiam ser confundidos com trabalho da própria *Papyrus*.

O *Mod65* retrata a época de 1965, com a principal diferença a ser as dimensões dos carros e a capacidade dos motores, de 1500 cm<sup>3</sup>, ao contrário dos motores de 1967 com 3000 cm<sup>3</sup>, e conseqüente diferença de potência. A principal característica destes carros é a sua maior manobrabilidade, permitindo corridas muito renhidas.

O *Mod69* retrata a época de 1969 e cria um marco na vida do *GPL*, com a introdução de asas nos carros, e o seu devido efeito aerodinâmico devidamente retratado na simulação.

Em produção estão mais *Mod's*, como o *Mod55*, retratando a época de 1955, o *Mod cortina*, com o *Ford Cortina Lotus* a ser a estrela deste *Mod*, entre outras criações da comunidade *GPL*.





### O Mod65 e o Mod69 enriquecem ainda mais o GPL

A somar a tudo isto, há ainda o devido aproveitamento do simulador para corridas *online*, através da *Internet*, permitindo organizarem-se campeonatos por todo o mundo, recorrendo a ferramentas desenvolvidas pela comunidade, mais uma vez, e que, com o desafio que é pilotar estes carros, atraem muitos *SimRacers* para o mundo da simulação *online*, reproduzindo a competição real, sem sair de casa, mas com tudo o que diz respeito à mesma, excepto o cheiro a suor e borracha queimada.

Em Portugal, a Liga GPLPT é a competição de simuladores mais antiga do país, realizando-se já desde 2001, e que continua a juntar os aficionados do nosso país em torno de corridas cheias de *Fair-Play* e divertimento. Podem encontrar mais informações em [www.SimRacingPortugal.net](http://www.SimRacingPortugal.net)

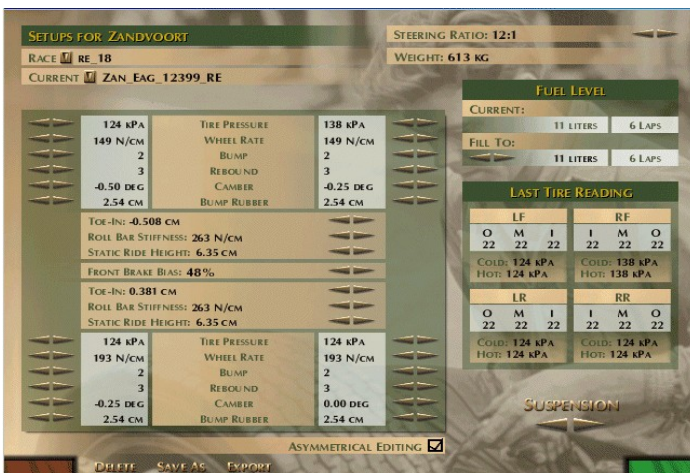
### Ser ou não ser um simulador

Porque é que se diz que o *GPL* é um simulador e não um simples jogo de corridas, como os populares *Need for Speed*, *GT4*, e outros títulos do género?!

No *GPL*, tudo obedece às leis da física, tal como seria no mundo real. Cada pneu têm o seu modelo físico, cada peça da suspensão pode ser vista a movimentar-se realisticamente para cima e para baixo. Se travarmos, a frente do carro afunda em direcção ao chão, e se acelerarmos a fundo, a traseira solta-se e entra em pião devido à tracção traseira e a toda a potência aplicada no eixo traseiro. O *GPL* introduziu o uso de embraiagem, e vai ao pormenor de, quando se coloca o carro em "ponto-morto", com este em movimento, se sente um ligeiro abrandamento devido ao peso dos carretos em rotação dentro da caixa de velocidades!!

Tudo o que um piloto podia afinar no seu carro na época de 1967 está reproduzido no *GPL* de maneira realista, e de modo a que possa ser afinado da mesma maneira que seria no mundo real, num painel de *car setup*. Entre as afinações inclui-se dureza de molas, rigidez das barras de torção, pressão de ar nos pneus, *camber* das rodas, ângulos de escorregamento do diferencial, relações de caixa de velocidades, etc, etc, etc.

São coisas comuns de encontrar num simulador actual, mas que não existem (pelo menos de forma realista) nos jogos de corridas, e que foram novidade na altura do lançamento do *GPL*.



Menus de Setup do GPL

Tudo isto, conjugado com o comportamento visivelmente realista do carro em pista, dos danos nos cidentes, da representação das pistas e das sensações que transmite, tornam-no num Simulador. A maneira como o carro adorna nas curvas, como escorrega às quatro rodas quando ultrapassou o limite de aderência, como obriga a gerir a travagem nas curvas e a aceleração nas rectas é visivelmente realista, ao contrário do comportamento dos vulgares jogos de corridas comerciais.

Perfeito?! Não o é, têm as suas pequenas falhas e actualmente não é o mais realista dos simuladores. Mas continua a ser um simulador muito exigente e cujo domínio da máquina dá ao Homem o mesmo gozo ou aproximado, do mundo real.

### Por onde começar hoje em dia

Actualmente, a forma mais fácil de começar no *Grand Prix Legends* é através da *Demo 2004*, já que se trata do jogo completo, embora com apenas uma pista, no caso *Watkins Glen*, nos EUA. Mas, como a *demo* já têm todos os patches oficiais do simulador, fica de imediato pronto a correr.

- Download da *GPL Demo 2004*: [www.bhmotorsports.com/GPL/downloads](http://www.bhmotorsports.com/GPL/downloads)

A partir daqui, tudo pode ser feito. O primeiro passo será, talvez, procurar uns *setups* já pré-feitos ou uns *Setup Guides* de gurus do *GPL* como *Greger Huttu*, *Paul Jackson*, *Roland Ehnstrom* ou *Alison Hine*, uma das primeiras mulheres no *SimRacing*.

Outra coisa a fazer, será procurar novas pistas para o simulador, embora se tenha de ter calma e paciência para as conhecer e dominar os carros em cada uma delas. Em relação às restantes pistas originais, a melhor forma de as obter é comprando o CD do simulador.

Existem na *Internet* inumeros recursos para os principiantes, desde guias de condução e afinação, a guias de configuração do próprio *GPL*.

De seguida, há inumeras opções e actualizações para o *GPL*, já referidas, como sejam *sons* e *mod's* que podem e devem ser experimentados para o *SimRacer* otimizar a sua experiência com o simulador, e tirar ainda mais partido da simulação. Bem como, inúmeros programas utilitários para trabalhar em torno do *GPL*.

Para tudo isto e muito mais, existe um *site* na *Internet* que é o portal ideal para se começar, uma vez que agrega todos os *links* de sites relacionados com o *GPL*:

- Tudo sobre o *GPL*: [www.gpllinks.org](http://www.gpllinks.org)

Nenhum piloto real conduz com um teclado. Os teclados são digitais, sendo que, quando se carrega numa tecla é tudo activado, e quando se solta é desactivado. Isto corresponde a, por exemplo na direcção, a virar o volante todo de uma vez, e depois a colocá-lo direito também de uma vez. Os volantes são analógicos, e permitem assim precisão na condução. Um bom simulador exige um volante, e o *GPL* exige um bom volante, com *Force-Feedback* de modo se "sentir" melhor os movimentos do carro. Felizmente, hoje em dia já existem no mercado muitas e boas escolhas para todas as bolsas, sendo uma marca recomendada, a *Logitech*, em termos de produtos comerciais.

Para além disto, convém ter um bom computador, mas sendo o *GPL* já de 1998, mesmo com as actualizações mais recentes, não é muito exigente.

Existem ainda uma panóplia de acessórios opcionais que podem otimizar toda a sensação de simulação, e que vão desde as simples *SimSocks* (meias), a cadeiras de simulação com equipamento hidráulico ou pneumático que permitem simular as forças G do simulador.

A melhor forma de um iniciante se inteirar sobre tudo isto, é visitar fóruns e sites da comunidade de *SimRacers*, sendo que em Portugal, a maior comunidade é o *SimRacingPortugal*.

- Em Portugal: [www.simRacingPortugal.net](http://www.simRacingPortugal.net)

Mas o verdadeiro gozo da simulação, passa por poder fazê-lo também, simulando corridas, e não só pilotando a solo, ou contra o computador, por muito evoluída que seja a *AI (Artificial Intelligence)* do simulador. A participação em corridas *online* através da *Internet* com outros pilotos humanos, que partilham a mesma paixão, e sabem transpor essa paixão para estas provas, com muito *Fair-Play* e

#### DICAS:

- É recomendado o uso de um bom volante, mas para começar com teclado, há que ter em atenção que o *GPL* só permite o uso das teclas do Num Pad!

- ISTO É UM SIMULADOR. É preciso tempo e paciência para aprender a conduzir estes carros.

- Comecem devagar e com calma, em pistas simples como *Monza*, a conduzir em ritmo de passeio e depois vão aumentando o ritmo.

- Experimentem mexer nos valores do *setup* para sentirem as reacções do carro. Podem orientar-se por guias de afinação disponíveis na *net*.

- Diferenciais 85/30 ou 85/45 são os recomendados para iniciados.

- Leituras recomendadas:  
"Four-Wheel Drift" de *Steve Smith*



dedicação, é o valor maior das comunidades de *SimRacers* na *Internet*. O resultado é o de horas e horas de diversão, em campeonatos mais ou menos bem organizados.

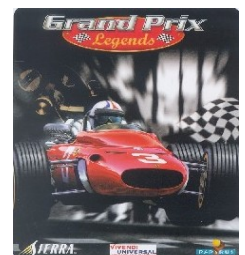
Em Portugal, inserido na comunidade *SimRacingPortugal*, existe a *Liga GPLPT*, que organiza os campeonatos Portugueses de *GPL*.

– Liga GPLPT: [www.simRacingPortugal.net/GPL](http://www.simRacingPortugal.net/GPL)



*Imagens de algumas corridas da Liga GPLPT*

Finalmente, é muito recomendado, comprar o CD original do simulador. Embora a *Papyrus*, editora do simulador, já não exista, e portanto já não lucra com isso, ter o original é ter uma peça de colecção muito valorizada. Sendo já antigo, será difícil encontrar à venda em lojas o *GPL*, mas através da *Internet*, é possível fazê-lo.



**E todo este trabalho e atenção ao pormenor, compensa?!**

Sim, compensa!

Tiago Silva (a.k.a. Lynx) © 2007