

Grand Prix Legends

Man kan godt springe teksten over og bare se på grafikeksempler. Bemærk dog at Grand Prix Legends kom frem i 1998 og stadig kun har en meget begrænset lys skygge funktion. Man er derfor nødt til at "male sig frem" når man skaber teksturer til GPL og nødt til at tænke over lys/skygge virkninger, over afstandsafhængige farve-intensiteter, gradueringer og samspil. For eksempel ligger skygeeffekten på bilen herunder mest i tekturen.



Introduktion

Grand Prix Legends (GPL) er et spil eller rettere en simulator. Vel at mærke en køre-sim der handler om at køre formel 1 i 1967. Masser af hestekræfter til biler der godt nok var begyndt at få federe dæk, men som endnu ikke havde fået kunstig downforce ved hjælp af vinger og spoilers, og som endnu ikke var omdannet til kørende reklamesøjler. Engelske biler var stadig hovedsageligt mørkegrønne, italiensk røde, og franske lystigt blå. For visse nostalgikere er 1967 derfor det sidste år i formel 1 inden alt gik af lave. Det sidste "uskyldige" år. Vi er trods uskylden tilbage i en tid hvor dødsfald var jævnlige og endog hyppigt forekommende i motorsport og også i Formel 1, og den nostalgiske fascination af æraen kan også hænge sammen med dette beklagelige faktum.

GPL kom frem i 1998, og fik hurtigt status som den mest realistiske køre-simulator man kunne komme i nærheden af. Denne realisme og den indbyggede sværhedsgrad var måske en medvirkende årsag til at simulatoren aldrig blev den helt store kommercielle succes. Den var med andre ord nærmest for seriøs, for svær – ja nærmest sværere end virkelighedens 1967 biler, hvilket ikke siger så lidt. Til gengæld var dem der tog den til sig så begejstrede for den, at den er i live og spilles/bruges selv i dag mere end 15 år senere, også selvom der aldrig kom en officiel efterfølger eller "version 2".

Der opstod dog hurtigt forskellige fora og websites dedikeret bare til GPL og til opdateringer af baner, biler og userinterface. Folk lavede programmer der ene og alene var beregnet på at update GPL og på at gøre den i



forvejen berømmede og på grund af sværhedsgraden berygtede køresimulator endnu bedre. Dette blev forstærket af en af GPL's helt store fordele: Det var og er uhyre velegnet til "online-racing". Man kører real-time race mod hinanden selv om man sidder vidt forskellige steder i verden. Det var med til at skabe kultur, sammenhold og samhørighed omkring GPL og medvirkende til at der selv i dag er nye opdateringer, i støbeskeen, og at der stadig bygges baner beregnet til GPL.

Mit bidrag til disse updates var af grafisk art. Grafikken var næsten lige fra start lidt rudimentær, og selv med alle updates er måden grafik håndteres på i spillet begrænset af dets alder.

I GPL bliver farver for eksempel ikke mindre intensive jo længere de er væk, grønt går ikke over i blåt jo længere væk det er, og dette er man nødt til at tage i betragtning, når man farvelægger teksturer.

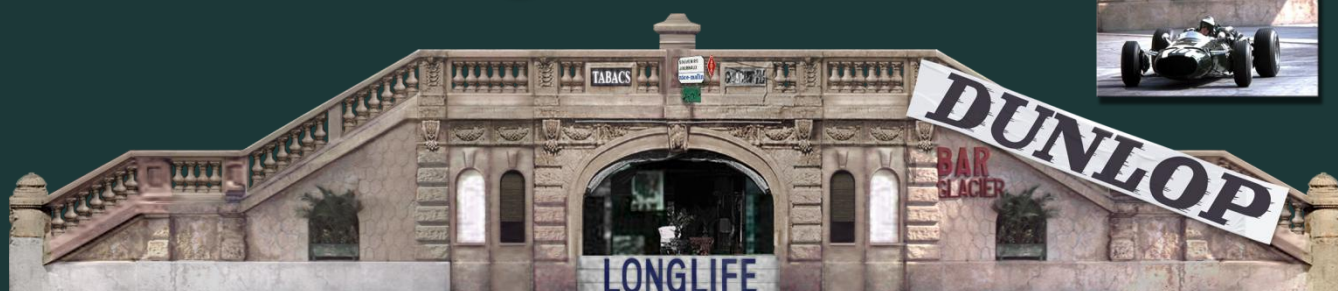
Monaco Rocks

Den berømte bane i Monaco så ikke specielt godt ud i GPL's originale udgave. Derfor var Monaco også en af de mest intensivt opdaterede baner. Mange GPL nørder snakkede dagligt sammen på et forum der hed Race Sim Central. Og visse baner fik deres egen tråd for at holde styr på de forskellige updates der kom fra de ivrige bidragsydere. På et tidspunkt startede jeg en tråd der hed Monaco Rocks, fordi den første update var en tekstur til nogle af Monacos mange klipper...

I løbet af nogle uger formede der sig et veritabelt team af 3do skabere og teksturmagere som endte med at være kendt som The Monaco Rocks Team. Jeg var ikke den store 3do skaber, men gik for at være den bedste teksturskaber, og det kommer der et par eksempler fra i det følgende. Monaco Rocks-tråden endte i øvrigt med at have 2-3000 bidrag i form af updates, nyfundne billeder fra nettet, og diskussioner om hvordan ting kunne lade sig gøre. The Monaco Rocks Team bestod udover mig af to amerikanere, en englænder og en tysker så teamet var som hele GPL-communityet en international affære.



Virage de la Tabac



Tabac – berømt sving i Monaco opkaldt efter den tobaks-kiosk og lille café der engang lå der. I den oprindelige GPL udgave af banen var der slet ikke nogen kiosk eller cafe, og det var lidt af et puslespil at få puttet 3do, en ind i banen. Det lykkedes dog til sidst, og derefter var det "bare" et spørgsmål om at lave teksturen. Teksturen blev sat sammen af ca. 15-20 forskellige historiske fotos i farver og sort/hvid. Meget af arbejdet handlede om at trække flader der er fotograferet i perspektiv ud i retvinklede firkanter, og genskabe en set forfra

fornemmelse, eller evt. en fornemmelse af at blive set fra en bestemt vinkel. Og så handlede det selvfølgelig om at få puslespillet til at give mening og se rigtigt ud.

At fange atmosfæren.

At lave en tekstur i GPL var for mig mere end "blot" at lave en vellignende afbildning af en given struktur. Hvis jeg i mine forberedelser og min research faldt over et billede – måske med en speciel stemning eller atmosfære blev mit mål naturligt blive at genskabe den atmosfære i tekturen. Alt sammen selvfølgelig med hensyntagen til den sammenhæng tekturen eller bygningen skulle indgå i. Og samtidig prøvede jeg i hver enkelt tekstur, hver reklame, mur etc etc at få et element ind af den af den generelle stemning.



HOTEL MIRABEAU

Stemningsfyldt tekstur af hotel Mirabeau. Lavet som et puslespil af mere end 30 historiske fotos. Også her har det handlet om atmosfære og om at skabe dybde, altaner og gesimser etc bare ved at lade tekturen lade som om det alt sammen er der. Det indebærer hvis man tænker efter nogle kompromisser – perspektivet på en altans fremspring ændrer sig jo alt efter beskuerens placering, og hvis denne placering så oven i købet er så omskiftelig som den er i en F1 racer, bliver det samtidig en øvelse i kompromiets ædle kunst.



Tilskuere der ser 1960'ers agtige ud, er en vigtig del af atmosfæren i GPL. Lysten til at bruge autentiske samtidsfotos sætter ofte en grænse for hvor detaljeret figurerne kan blive. De ikke så Monaco-agtige mennesker til venstre herfor, er en forsmag på de næste siders fokus på en helt anden bane. Vi skal faktisk en tur til solfyldte Sicilien...

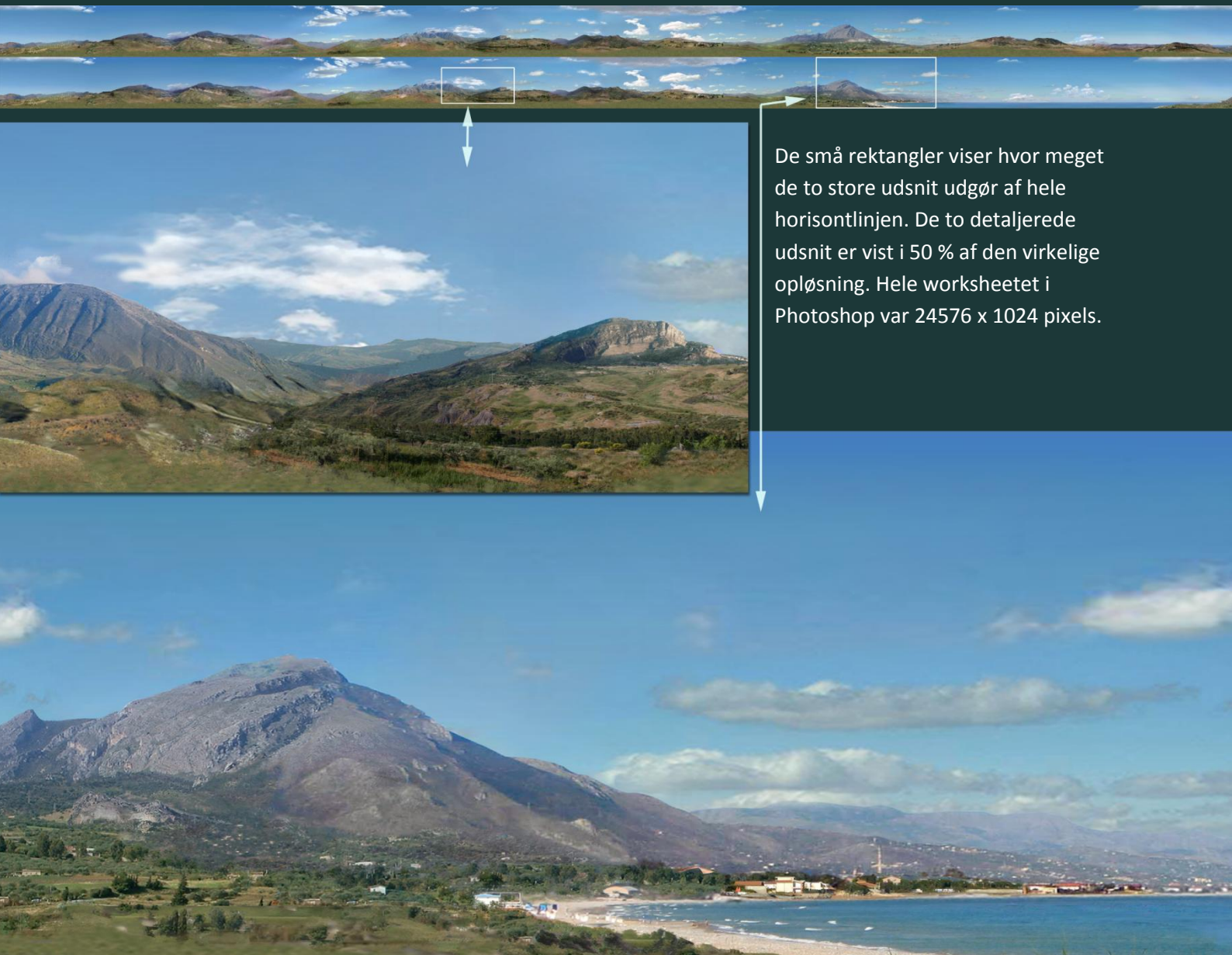
Targa Florio

Targa Florio er et legendarisk italiensk landevejsløb som blev afholdt i sit oprindelige format indtil 1976 da en alvorlig ulykke bragte det til ophør. Løbet var i lighed med Le Mans et løb for racersportsvogne og blev kørt på en 72 km lang "bane" der hovedsageligt bestod af snævre og snoede sicilianske bjergveje. Targa Florio var i sagens natur et af de mest udfordrende løb overhovedet.

Denne horisont er blevet kreeret på grundlag af ca 150-200 forskellige billeder fra forskellige punkter banen rundt. Målet har været at skabe en horisont der er autentisk således at alle billeder er fra banens omgivelser, og at de forskellige bjerge og kendemærker er placeret i den rigtige vinkel og retning.

Det siger sig selv, at det er en opgave der umuligt kan lykkes bare tilnærmelsesvist uden "fejl". Der er jo tale om et "tapet" og ikke et landskab der forskyder sig mens man bevæger sig i det. Men trods disse odds fungerer det redt fedt inde i spillet. Bortset fra at få det hele til at passe sammen har en anden udfordring været at få farver og stemning til at blende umærkeligt ind med de øvrige teksturer i GPL udgaven af banen.

En 6-7 km lang langside løber langs kysten, og når man befinder sig der, er det kysthorisonten der ses. Alle andre steder er havet skjult af bakker og landskab, og her er det den øverste horisontlinie der kan ses.



De små rektangler viser hvor meget de to store udsnit udgør af hele horisontlinjen. De to detaljerede udsnit er vist i 50 % af den virkelige opløsning. Hele worksheetet i Photoshop var 24576 x 1024 pixels.



Targa Florio tog i øvrigt flere år at "bygge" for GPL. Den var ikke en del af den oprindelige udgivelse, som blot indeholdt de 11 baner der blev kørt formel 1 GP på i 1967. Men kort tid efter udgivelsen begyndte folk at lave baner selv, Og der findes næppe ret mange baner eksisterende eller historiske som ikke er blevet portrætteret i GPL. Alle de mere end 500 baner kan downloades på [GPL Alternative Track Database](#).

Targa-teamet bestod af italienere, amerikanere, en portugiser, en argentiner, en hollænder og undertegnede, som ud over horisont leverede sicilianske 1960'er tilskuere, bygnings-teksturer, bannere, reklamer og lidt af hvert.

Banen er i øvrigt blevet konverteret til andre og mere moderne sims, som for eksempel Rfactor.



Ovenstående er teksten fra et berømt hårnålesving i den lille flække Collesano. Bygningen så igennem 60'erne ca sådan ud, præget af den lokale helt og tredobbelte Targa-vinder Nino Vaccarella. Herunder som det tog sig ud i real life 1965.



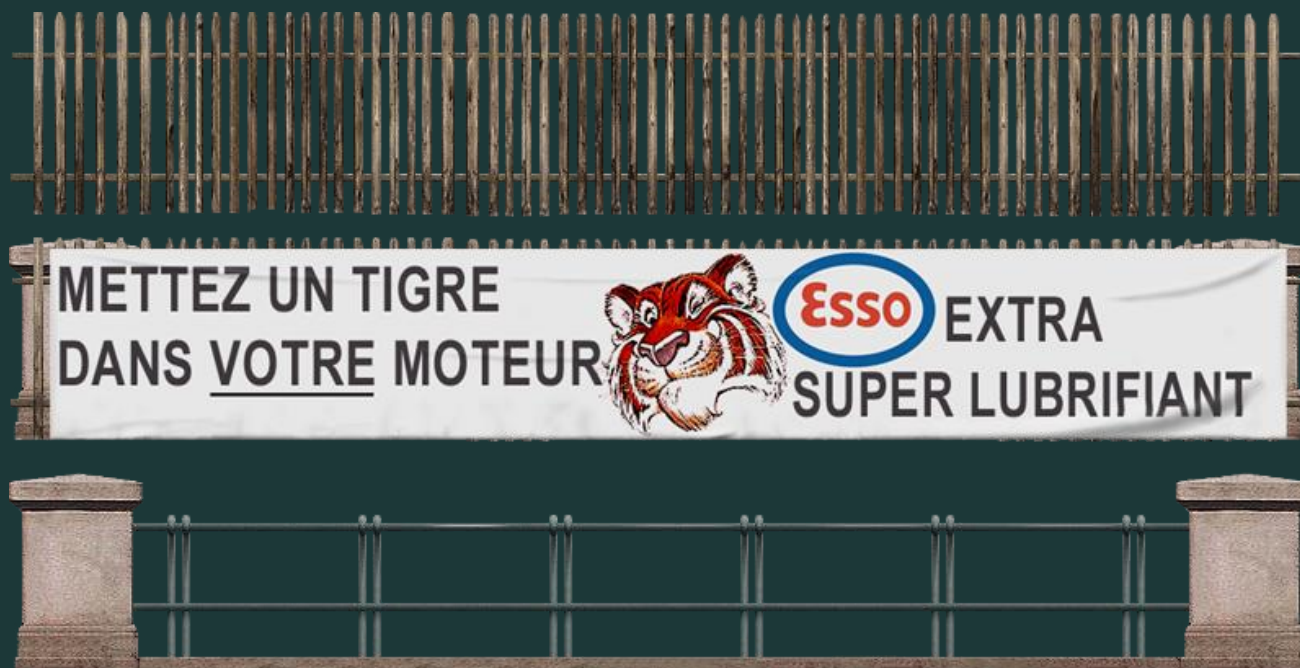
Reklamer

At få de forskellige reklame bannere til at se ægte og autentiske ud, er en vigtig del af at genskabe en 1960'ers atmosfære. Ofte havde de forskellige lande og de forskellige baner deres egen udgave af kendte logoer og at få det på plads har ofte været lidt af et research-mæssigt puslespil. Og en autentisk reklame er typisk stykket sammen via informationer fra flere forskellige billedkilder lige som de mere omfattende projekter beskrevet ovenfor.

Nedenstående et udvalg af genskabte reklamer fra Monacos GP 1967



Som man kan se varierer farve og lys-intensiteten på de forskellige reklamer. Det skyldes som før sagt, at de hang forskellige steder og i forskelligt lys. Man kan også se, at det med at komme en tiger i tanken, eller rettere motoren som Esso gjorde i 60'erne og 70'erne var et internationalt slogan.



Tigren i Monaco var forresten ganske anderledes end f.eks. tigren på Monza-banen i Italien. Den italienske tiger som blev genskabt på baggrund af et spinkelt billedmateriale har sit eget spilopfyldte udtryk.

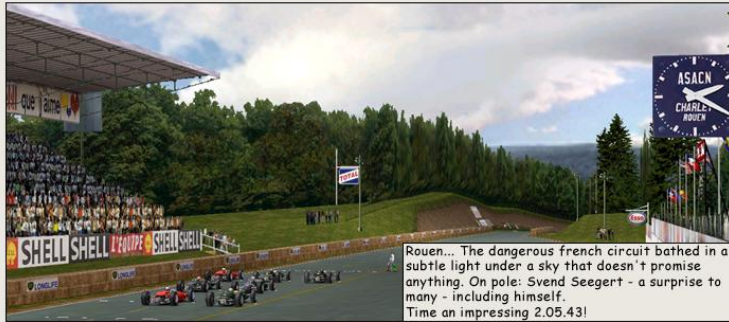


Ja faktisk er der to forskellige tigre, men de er helt sikkert i familie.



Nedenstående lille tegneserie er fra et online løb i 2004. Banen er Rouen som jeg har lavet mange updates til, bl. a i samarbejde med engelske Dave Allam. De er dog ikke alle med i tegneserien. Bilerne er fra det da helt nye 1965-mod, som der var blevet arbejdet på gennem et par år. Det pågældende løb her udmærker sig ved at have undertegnede som vinder, og billederne er taget fra replayet af løbet.

The Long And Winding Roads At Rouen

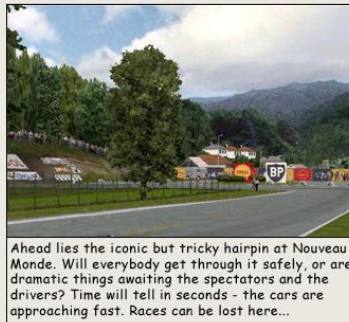


Rouen... The dangerous french circuit bathed in a subtle light under a sky that doesn't promise anything. On pole: Svend Seegert - a surprise to many - including himself. Time an impressive 2.05.43!

On his side - Jeff Duncan and Paul Skingley. In the second row it's Bob Berman and german ace Steffen Weitzdorfer whose name can't be spelled properly in photoshop.... In the back of the grid it's Tom Johnson and Arturo Pereira. A quite competent grid, although some of the fast guys are missing. The roar from 7 hightuned engines is deafening



Skingley takes the lead Duncan and his Lotus seem to disagree slightly about which direction is the best... And where is Berman???

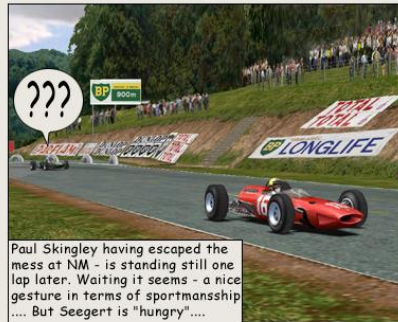


Ahead lies the iconic but tricky hairpin at Nouveau Monde. Will everybody get through it safely, or are dramatic things awaiting the spectators and the drivers? Time will tell in seconds - the cars are approaching fast. Races can be lost here...

Dramatic things does indeed happen at Nouveau Monde, and the disagreement about direction seems to have spread to the other drivers except Paul Skingley who escapes this mess. Meanwhile after finding a consensus about the directions it is: "After you sir", "No - after you"



Here is Berman. After the rendezvous at Nouveau Monde he's really firing up the car....



Paul Skingley having escaped the mess at NM - is standing still one lap later. Waiting it seems - a nice gesture in terms of sportmanship ... But Seegert is "hungry"....

....and being not sure of Skingley's motives he takes the lead. This means close racing the next couple of laps, with Skingley putting pressure on the leader....



Too much pressure maybe... This spin marks the end of Skingley's race



Finding himself all alone up front it's Seegert's turn to take a brake at NM.. but a bit more sudden than expected Jeff Duncan negotiates the hairpin exit



- being on the move....and Duncan leads!



But Duncan once again investigates the environment in T1 in depth....



Arturo Pereira performing a spectacular off asphalt free style driving - keeping up old Argentinian traditions. Instead of a 1930'es Chevrolet, he is using his beloved 1965 Ferrari 1512.....





After having been through several "racing incidents" Jeff Duncan overtakes Bob Berman in a spectacular move into T1 - and doesn't hesitate to repeat his exercise once again - with Berman as a front row eyewitness.

A race so filled with incidents that they are too many to tell - Jeff Dunvan the fastest in the race but persistent in his methods in T1. Svend Seegert in the lead for several laps with Steffen Weitzdorfer approaching, but seemingly he has everything in control until a wheel in the grass and a spin in the place Jeff knows so well, puts Weitzdorfer in the lead with 5 laps to go. Coming back on the track with an unharmed Lotus, Seegert takes up the chase, and within a couple of laps he is visible in Weitzdorfers mirrors. Still in the race is also Arturo Pereira Tom Johnson and Bob Berman.

The scene is set for some thrilling last laps.....

Weitzdorfer in trouble! Seegert sneaks by. With 2½ lap to go this seems to be fatal to Weitzdorfer's hopes.... Seegert continues at moderate speed.



A bit too moderate maybe. Weitzdorfer refuses to give up, and by the start of the last lap he is amazingly back in a position that forces Seegert to show a winning blend of the speed and concentration it takes...to win.

Close racing downhill, through Nouveau Monde, until THIS happens:



Og en happy end endda. Comic'en blev delt på RaceSimCentral og Steffen Weitzdörfer - en del af ovennævnte Monaco Rocks Team - sørgede for at det besværgende "Verdammt" med gotisk skrift jeg lidt frit havde tillagt ham, blev stavet rigtigt. ☺

Som sagt er GPL velegnet til online race, og der findes stadig forskellige ligaer man kan joine hvis man har lyst, og også servere hvor man kan hoppe på et tilfældigt løb. Man kan også uploade sine tider på for eksempel de originale 11 baner ind til den "officielle" GPL rank side, og få et tal som enten er positivt eller negativt afhængigt af hvor hurtig man er. Er man blevet negativ er man for alvor en del af det gode selskab mht til køreevner. Det er herligt nørdet, og der er forskellige ranks man kan prøve kræfter med. Det ovenstående udpluk er lettere vilkårligt. Der kan komme mere til. Skulle nogen have fået lyst til at køre GPL er der links og håb at hente nedenfor. Og faktisk er der så sent som 2014 udkommet en gennemrevideret og helt ny fortolkning af den legendariske Spa Franorchamps racerbane som den tog sig ud i 1967. GPL lever, og faktisk er visse af mine teksturer en del af denne udgivelse, selv om jeg dog ikke har været en del af teamet. ☺

Svend Seegert februar 2015.

www.svend.seegert.dk

Grand Prix Legends Wikipedia:

http://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Prix_Legends

GPL links om alt muligt

<http://www.gpllinks.org/>

GPL baner

<http://gpltd.bcsims.com/>

En håndfuld baner fra 2014 her:

<http://www.grandprixlegends.co.nf/GPLTD/>

Simracing Mirrorzone – forum og nyheder

<http://srmz.net/>

GPL Rank

<http://gplrank.schuerkamp.de/php-pub/gplrank.php>

