

[Accueil](#)[Articles](#)[Forum](#)

Articles

[0 - AU MENU](#)[1 - NEWS](#)[+ 2 - A MOI LE BAQUET !](#)[3 - A VOUS LE MICRO !](#)[4 - ECHO DES COURSES](#)[5 - WATCH ME ! I'M A STAR](#)[!](#)[6 - LA SCENE GPL](#)[7 - DIS MOI QUI TU ES](#)[8 - EN PISTE](#)[9 - Y EN A UN PEU PLUS...](#)[10 - LE CONDUCCON](#)**KYALAMI**

Ce blog est, entre autre, un bon prétexte pour découvrir tous les circuits disponibles pour GPL et vous les faire découvrir avec moi par la même occasion. La quantité et la variété des circuits disponibles peut faire, à elle seule, adorer une simulation comme GPL.

Sauf grosse erreur de ma part, il n'y a aucune autre simulation qui puisse offrir un tel choix, ou ne serait-ce que la moitié des quatre cents et quelques circuits actuellement finalisés et sur lesquels on peut piloter à notre guise.

Cette rubrique est celle qui me tient le plus à coeur et j'essaierai de vous présenter le plus souvent possible un circuit de fond en comble.

10 - LE COIN DU MACON

11 - EN CHANTIER

12 - PIMP MY RIDE

13 - CUSTOM

14 - VICTIME DU MOD

15 - DANS LE CAMBOUIS

16 - A DONF

17 - SOUS LES JUPES

18 - AU SECOURS

19 - RETOUR AUX

SOURCES

20 - JE PENSE DONC JE

SUIS

21 - LIVRE D'OR

22 - KEZAKO ?

23 - MISE A L'INDEX

24 - AU TOP

 25 - ENSEMBLE

26 - PLANETE GPL

REPLAY TV

27 - UN TOUR DE PERIPH

28 - TELECHARGEMENTS

+ 29 - CHAMPIONNATS

PLANETE

CHAMPIONNAT 67 -

2013/2014

C'est une manière de rendre hommage à la centaine de créateurs qui, de par le monde, ont passé et passent encore (5 nouveaux circuits finalisés au premier semestre 2007) des centaines ou des milliers d'heures sans en attendre rien que la reconnaissance ou l'émerveillement de milliers de joueurs passionnés. J'associe à cet hommage ceux qui consacrent également un temps infini à nous concocter des addons pour améliorer des circuits perfectibles.

Cette rubrique leur est consacrée et incitera, je l'espère, de nombreux joueurs à découvrir sans cesse de nouveaux terrains de jeux.

Avant de vous présenter des circuits additionnels, je détaillerai, à tout seigneur tout honneur, les circuits originels, ceux qu'on appelle les "Papy-Tracks".



EN 1967

Premier circuit de la saison il avait cette particularité de se disputer bien avant la seconde manche, en 67 en tous cas, puisque à peine le réveillon terminé (frugal, sûrement pour les pilotes) il fallait mettre son casque et se glisser dans la voiture.

Le 2è GP avait lieu, lui, 4 mois après, à Monaco.

Comme en 65, l'Afrique du sud ouvre donc le bal quatre mois avant Monaco, mais le Grand Prix se dispute pour la première fois à Kyalami.

Auparavant, il avait eu lieu en 62, 63 et 65 sur un circuit appelé curieusement "East London".

Ce tracé d'une longueur de 4,094 km, parcouru 80 fois était donc nouveau pour tous. Les meilleurs s'imposèrent donc aux essais, en toute logique.

Clark était précédé sur la grille de Denny Hulme et Jack Brabham, les deux hommes qui allaient le devancer en fin d'année au classement général du championnat.

La pôle est obtenue par Brabham en 1'28'3. Les pilotes absents du jeu et présents sur la grille de départ se nomment Love, Charlton, Stewart, Anderson,

[Tous les articles](#)

Forum

[GPL - Le jeu online](#)

[GPL - Le off](#)

[GPL - Problèmes techniques](#)

[GPL - Les mods](#)

[Y'a une vie ailleurs ?](#)

Membres du blog

Pour être tenu au courant des futures mises à jour du blog et y participer, inscrivez-vous.

[S'inscrire au blog](#)

A découvrir

[TEAM HAPPY OLDTIMERS](#)

[IN WHEELCHAIR](#)

[LAN Simracingdrivers.be](#)

[Setups O.Zaiit](#)

[Tous les blogs](#)

[Suggérer un blog](#)

Spence, Tingle, Botha et Courage.

Ils sont 18 en tout. Le meilleur tour en course sera obtenu par le futur champion du monde, Denny Hulme, seul ce jour là sous les 1'30 en 1'29'9.

Cela ne suffira pas pour lui, il finira au pied du podium.

Clark, quant à lui, sera un an après jour pour jour, au lendemain de son dernier Grand Prix mais, victorieux ce jour là, le 1er Janvier 68.

En ce 2 janvier 67, c'est une toute autre histoire et la Lotus fait des siennes comme bien souvent. Moteur cassé, il doit renoncer, rejoignant ainsi deux de ses opposants les plus dangereux, Hill et Stewart qui en ont fait autant au tout début de la course. La Lotus qui fait merveille dans ses mains le laisse malheureusement trop souvent en plan.

Les pannes, toujours différentes, plomberont une saison 67 où Clark va pourtant optimiser les courses qu'il peut finir.

4 victoires, un podium et une 6è place ne suffisent pas à contre-balancer 5 abandons. Le titre lui échappera et Kyalami n'est pour Clark qu'un avant-goût de ce qu'il va subir tout au long de l'année.

Le circuit sera très prisé par le championnat de F1 puisque utilisé dans la même configuration qu'en 67 dès 68 et jusqu'en 85 inclus, excepté en 81.



Source: STATF1

Le circuit 67-85

Ultérieurement le Continental Circus n'y reviendra qu'en 92 et 93 sur un tracé un peu plus long (de 150 m) mais surtout beaucoup plus anguleux et propre à casser la vitesse. On y tourne à l'envers et plus rien n'est comme avant. Il n'y a plus aucune ligne droite digne de ce nom, et, s'il serait fastidieux de lister ce qui a changé, on est plus près de la vérité en disant qu'un nouveau circuit a été tracé sur le terrain de l'ancien. L'enchaînement de courbes souples comme des lianes fait place à des sections abruptes et sans charmes. La partie la plus jouissive (à mon goût), celle où on lâche la cavalerie, du virage de Leukoop qui ramène vers les stands en passant le léger coude, The Kink, dans lequel on plonge en pleine accélération, quelle sensation, pour passer devant les tribunes et finir à pleine vitesse jusqu'au redoutable droite de Crawthorne, que l'on voit toujours arriver trop vite (avec l'hélico qui nous surplombe sur la gauche), tout ça donc a disparu.

Heureusement, il nous reste GPL pour y tourner encore et encore...



Source: STATF1

Le circuit 92-93

[Tchat](#)

DU 9.01.08 AU 09.01.12
(compteur débugué
au 8.01.08)

VISITEURS : 51092

VISITES : 73830

PAGES VUES : 278901

LES LIGUES



LES TEAMS



LES SITES



Mini-guides :

GPL LINKS

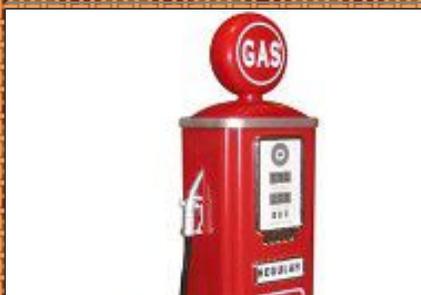
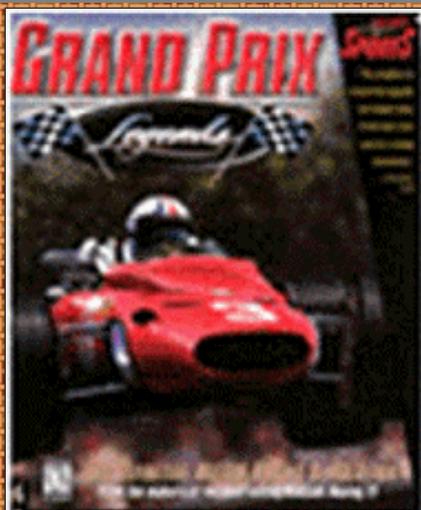
LIGUES FRANCOPHONES

Archives :

GPL MAG Magazine de Grand Prix Legends

GRAND PRIX LEGENDS

GRANDPRIXLEGENDS.NET



Pour bien mesurer la différence de tracé il suffit de constater que le pôleman avait tourné à près de 237 km/h en 85 et qu'en 92, sur le nouveau tracé le premier sur la grille (curieusement le même homme, Nigel Mansell chez Williams) ne tournait plus qu'en à peine 203 km/h. C'est dire si la philosophie du circuit avait changé.

Pour l'anecdote on comparera, avec un certain effroi, l'écart considérable entre les voitures de 1985 et celles de 67 dont le meilleur avait réalisé une moyenne de 167 Km/h à peine aux essais.

Pour en finir avec Kyalami en 67, il faut retenir la victoire finale de Pedro Rodriguez, qui obtient là la première de ses deux victoires en F1, le suit, le pilote local John Love qui permet ainsi à Cooper de réaliser le doublé, lui ayant un moteur Climax et le mexicain un Maserati.

L'ancien Champion du monde de moto, John Surtees complète le podium à bord de la seule Honda du plateau, à bonne distance des deux premiers, ceux-ci étant les seuls à finir dans le même tour.

Le Grand Prix est émaillé de nombreux abandons, soit sur accident, à deux reprises, soit sur pannes mécaniques, la forte chaleur africaine ayant eu raison, entre autre, de cinq moteurs. L'hécatombe est telle que, outre les hommes du podium, trois pilotes seulement seront classés et deux autres finiront sans l' être car ayant effectué au moins 15 tours de moins que le vainqueur.

Ainsi se termine le Grand Prix de Kyalami 67, avant quatre mois de trêve pour les pilotes, pour faire d'autres types de course ou préparer au mieux un Grand Prix très différent, celui de Monaco.

Il est temps pour moi de passer à la suite et vous parler maintenant de Kyalami dans Grand Prix Legends.



DANS GPL

A première vue, en comparant le tracé du jeu qui nous est présenté dans



CONSO GPL



GPL Digital Display Modifier

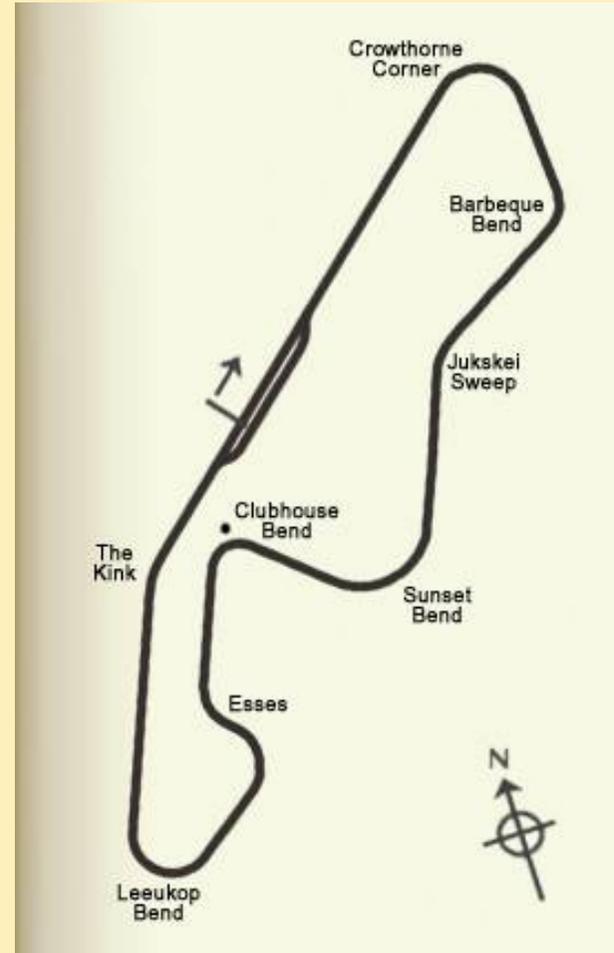
Utilities / Lee and Stefan



GPLRank

BAPOM

et le tracé réel tel qu'on peut le voir par exemple sur le très bon site "[Statsf1](#)" on constate que la transcription est parfaite. On en attendait pas moins de l'équipe qui a conçu ce qui reste aux yeux de beaucoup d'entre nous, et malgré les années, la meilleure simulation automobile actuelle.



Source: Bapom

Le circuit dans GPL

De nombreux addons existent pour améliorer l'aspect des circuits. Les circuits les mieux pourvus sont évidemment les onze circuits de base du jeu (les Papys-tracks) ceux qui servent de champs de bataille au championnat

1967.

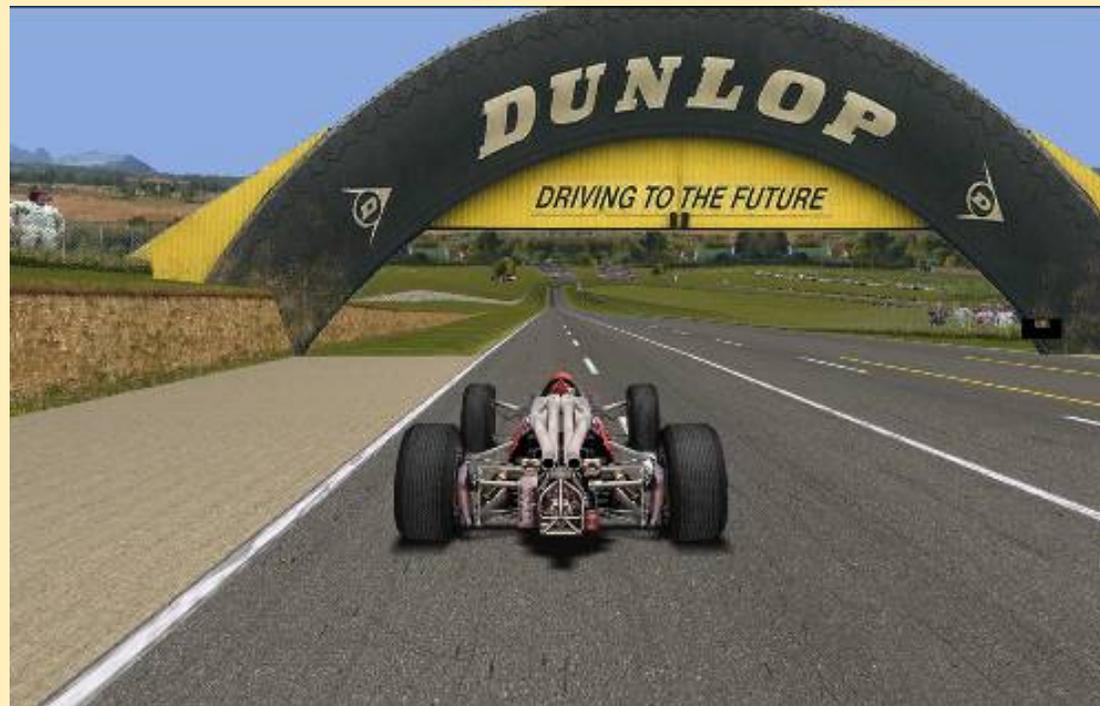
Pour Kyalami je vous indique les principaux addons que j'ai pu trouver. Par manque de temps je n'ai pas pu tout détailler mais j'y reviendrai ultérieurement si je le peux. J'essaierai de vous donner avec précision l'adresse des sites sur lesquels on peut les trouver et détaillerai les qualités des uns et des autres. Ces addons vont parfois dans des directions différentes selon les goûts de leurs concepteurs. Il y a d'abord ceux qui veulent se rapprocher le plus possible de la réalité de 67 et apporter ainsi des modifications aux choix effectués à l'époque par Papyrus: Ainsi à Kyalami on peut trouver un addon qui modifie les stands en les rapprochant de la tour et en supprimant la glissière qui les séparait de la piste dans le jeu original mais qui n'existait pas dans la réalité en 67.

REPLAY ANALYSER

gplsc

SETUP
COMPARATOR

GPLshift+



Source: Créateurs des addons

Une magnifique amélioration des graphismes...

L'autre direction des addons c'est l'amélioration graphique pure. On retravaille les textures, on les remplace par des graphismes hautes résolutions, on rajoute

GPL-TV



LE GARAGE

Pribluda 0.97b

Pribluda v1.1.1.0

VROC:



des objets, etc... bref on flatte l'oeil.

J'avoue que ces addons-là ont ma préférence car certains permettent à GPL de ne pas avoir à rougir de ce côté-là face à des jeux récents malgré un âge de 9 ans, conséquent pour un jeu vidéo.

Voici les différents addons:

- 3 addons sur FP.GPLEGENDS.PLUS.COM:

- Nombreux addons sur [GPL Seasons](#) mais certains liens sont inactifs.

- Addon de Klas Fjellgren sur [GPL TODAY](#).

- Addon de Jason Peters: kyalami-high-res.JP (38 mo non dézipés)



téléchargeable via le bouton SRMZ pour Kyalami 67 qui vous renvoie vers The simracing Mirror Zone. Là, il vous reste à cliquer sur Kyalami.highresJP.zip pour le télécharger.

Page suivante au message du 18.7.2005 de Dangermouse, cliquez sur 'here' et sur le message de Paul Skingley vous pouvez cliquer sur Kyalamihoriupdate.zip (2 Mo non dézippé) pour avoir un addon améliorant l'horizon.

Si j'ai bien compris, Jason Peters a amélioré l'addon de Steve Life, le Steve Life Kyalami 7.0 que l'on trouve sur son site STEVELIFE.COM, lui-même basé sur le travail de Klas Fjellgren.

Cet addon de Steve Life amélioré par Paul Skingley est évidemment destiné aux ordinateurs plutôt puissants pour profiter au mieux du travail magnifique de ces graphistes.

Pour les novices dans GPL, faites-vous un dossier de sauvegarde que vous segmenterez avec un dossier circuits.

Copiez-y le dossier Kyalami d'origine avant modification pour revenir à l'ancienne version si vous le souhaitez ultérieurement ou simplement par



SETUP CHRIS MOSES

Tuto installation GPL
By Christian alias "target"

précaution.

Ensuite créez un fichier Kyalami ou vous dézippez votre addon puis copiez le contenu du dézippage dans le dossier Kyalami du jeu.

Une boîte va s'ouvrir vous demandant si vous voulez remplacer les éléments concernés. Cliquez sur "oui pour tous" et les changements vont s'effectuer instantanément. Il ne vous reste plus qu'à refermer tous ces dossiers et lancer le jeu pour trouver un Kyalami tout beau tout neuf.

A noter que j'ai eu le souci de voir disparaître lors de l'ajout d'un autre addon, l'hélico situé à gauche en bout de la ligne droite des stands. Il suffit, si ça vous arrive d'aller dans votre fichier sauvegarde du circuit (d'où son utilité), cliquez dessus, faire contrôle C puis retourner dans le fichier Kyalami nouvellement modifié, faire Contrôle V et valider la modif, et, si tout se passe bien, après avoir refermé tous les dossiers et relancé le jeu, l'hélico est de nouveau là avec tous les nouveaux graphiques.

Voilà, j'en ai fini pour la partie addon des circuits même si j'essaierai d'être plus précis ultérieurement si possible.

GPL RANK - TEMPS DE
REF

Kyalami	1:20.861
Mexico	1:50.478
Monaco	1:29.326
Monza	1:30.202
Mosport	1:23.134
Nürburgring	8:21.931
Rouen	1:59.277
Silverstone	1:30.907
Spa	3:20.342
Watkins Glen	1:06.912
Zandvoort	1:26.848



Source: Créateurs des addons

Une autre vue superbe...

Maintenant que le circuit est là, disponible, dans sa meilleure version, il ne reste plus qu'à courir et là, on se heurte si on pilote off-line aux "problèmes" d'A.I. que j'évoque en détail dans la rubrique "[SOUS LES JUPES](#)". Je n'y reviendrais donc pas en détail.

Pour s'amuser, car le but est quand même là, il faut pouvoir s'améliorer. Or, pour ça, il y a deux méthodes complémentaires:

- Tourner seul, en training, passage obligé pour apprendre un circuit, c'est un exercice auquel on ne peut se soustraire mais ce n'est, évidemment, pas l'aspect le plus intéressant de la simulation.
- Tourner en course, en ligne, mais là c'est un autre débat. Ce n'est pas avec mes 1'33'4 à Silverstone et mes 1'32'3 à Monza, donc à peu près 2,5 secondes de plus que le GPL RANK (et je ne parle pas de mes temps ailleurs, il vaut mieux taire certaines choses) que je pourrais figurer honorablement même chez les Rookies en D5 de la ligue Française. Je risque plutôt de gêner les autres

et de créer des accidents. Il vaut donc mieux attendre d'être négatif pour se lancer sur V-Roc même si certaines ligues accueillent des pilotes débutants avec autorisation de Shift-R ou autres aménagements.

Avant un certain niveau il reste donc à courir avec les pilotes de l'A.I. et, là, pour être dans le peloton et non pas loin derrière à essayer de rattraper pendant toute la course le 19^e qui est à 20 secondes devant parce que vous avez fait 2 taq dans le 1^{er} tour, bref une course sans intérêt d'une part et qui ne vous fera pas progresser d'autre part, il vous faut moduler l'A.I. pour être dans la mêlée. Pour comprendre un peu ce qui se passe allez voir ma rubrique "SOUS LES JUPES" et pour le réglage proprement dit voilà ce qu'il vous faut faire: Allez dans le dossier GPL/GPL/, vous trouverez un fichier texte appelle driver.ini. Copiez-le dans votre dossier sauvegarde (voir plus haut, même manip que pour les fichiers addon Kyalami), puis, comme n'importe quel fichier texte allez modifier pour chaque pilote la ligne 'global-hype-scaling' en remplaçant la valeur attribuée au pilote (exemple: Pour Clark vous devez avoir 0,05) par 1. Tapez 1 ou 1.0 ou 1.00, normalement ça marche dans les trois cas. Cette manip n'est à faire qu'une fois, vous n'aurez plus à y revenir ultérieurement. Fermez le fichier driver.ini et validez à la fermeture les modifications que vous aurez faites pour les 19 pilotes.

Il ne vous reste plus qu'à étalonner le plateau des pilotes pour qu'ils soient à peu près à votre niveau.

Pour ce faire il vous faut faire la simple manip que voici:

Après avoir fermé le fichier driver.ini vous allez ouvrir le fichier gpl-ai.ini.

Comme l'autre c'est un fichier texte qui contient plusieurs chapitres: Si votre fichier se présente comme le mien (ce serait logique) c'est le 6^e chapitre qui nous intéresse, il s'appelle "magic".

La ligne modifier s'appelle npt-override (la 5^e en partant du bas du chapitre " magic", normalement.)

Le chiffre à côté de cette ligne doit être 0. Or, c'est là que le bâtts blesse dans

GPL. C'est un chiffre majeur dans le comportement des pilotes de l'A.I. Laissez sur 0, les pilotes, qui sont, au départ, meilleurs que la quasi-totalité des joueurs vont, de plus, s'améliorer au fur et à mesure de votre progression. Aussi bon que vous soyez, il n'y a donc quasiment aucune chance que vous puissiez battre les meilleurs (Clark, etc...).

C'est le hic majeur qui fait que cette simulation est parfois délaissée par les nouveaux joueurs alors qu'elle les intéressait au départ.

Or, le tableau que je mets votre disposition ci-après va vous permettre de modifier L'A.I. pour être au contact ou, mieux, "dans la meute".

Il vous suffit dans un premier temps de changer le 0 pour le 1 sur cette fameuse ligne npt-override et vous aurez des pilotes qui auront alors la vitesse de base programmée dans le jeu.

Pour jouer à ce niveau-là il vous faut déjà avoir un potentiel énorme ou être habitué au sim-racing sur d'autres simulations car là les meilleurs (Clark, etc...) tournent à peu près au niveau du GPL RANK (1'20'86 à Kyalami).

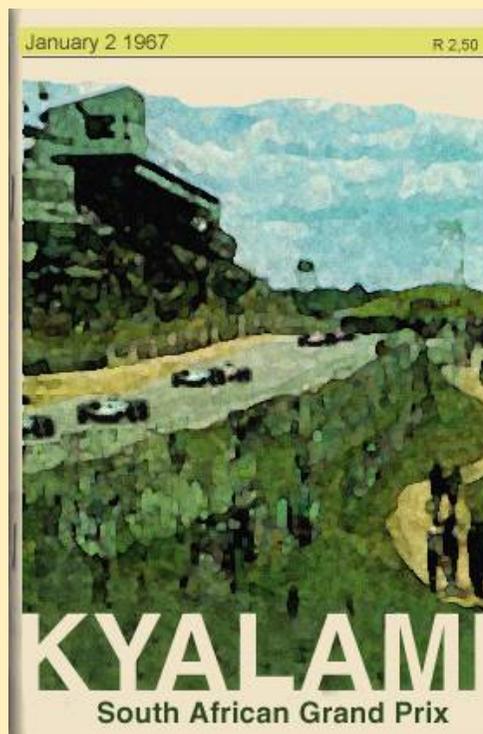
Si, comme moi, votre niveau n'en est pas encore là vous trouverez à quelle vitesse régler le npt-override au lieu de 1.

Ce tableau met en regard votre temps en secondes (80.86 pour 1mn 20 sec 86 centièmes), le pourcentage par rapport au GPL RANK (ex: 105 % soit 5% de plus que le temps du GPL RANK) et l'indice auquel vous devez régler le npt-override si vous ne voulez pas tourner tout seul en course.

Mon conseil pour vous faire des "saisons": Quand vous pensez connaître un peu le circuit, (au moins sous le 110 % soit 88.95 sec à Kyalami) mettez le npt-override au chiffre correspondant à votre pb en training, pour que, si vous arrivez à le reproduire aux essais chronométrés, vous vous retrouviez à peu près vers la pôle pour qu'en course la bataille soit intéressante. Trouvez ce tableau en annexe en fin d'article.

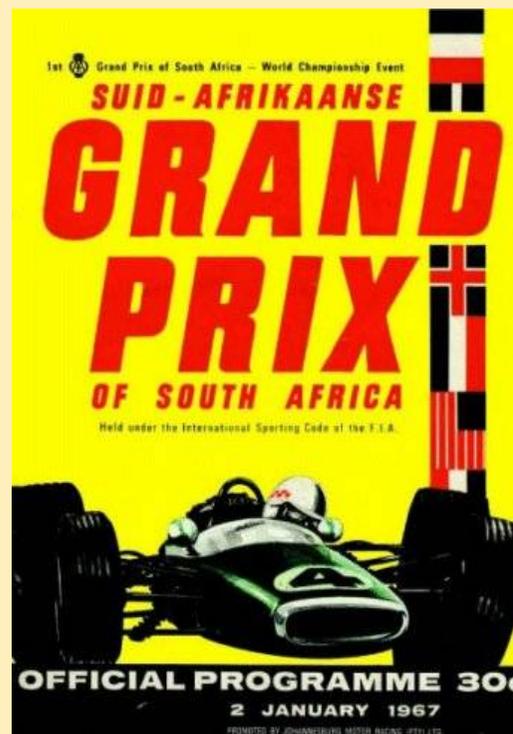
Evidemment ce réglage est valable circuit par circuit, aussi, pour un championnat, sauf à changer cette valeur circuit par circuit, ce qui fausserait

l'intérêt du challenge, il vous faudra trouver une valeur moyenne à laquelle régler le npt-override qui vous permette de lutter dans un championnat en ayant vos chances mais sans tuer l'incertitude. Je vous donnerai ce réglage circuit par circuit au fur et à mesure mais vous pouvez également aller consulter **SOUS LES JUPES**, ma rubrique consacrée aux A.I. ou faire des test de votre côté sans plus attendre pour en profiter dès maintenant. Ma rubrique sur les A.I. devrait cependant bien vous défricher le terrain.



Source: Papyrus

L'affiche d'origine



Source: Bapom

Une affiche alternative

Une petite idée de "Campagne":

Une fois un npt-override choisi d'après vos meilleurs temps réalisés sur les 11 circuits, montez en puissance du niveau novice au niveau GP à chaque fois que vous réussissez à remporter un championnat. Si vous réussissez à remporter le titre en mode GP (pour mémoire dans ce mode là, la course à Monaco, par

exemple, dure à peu près 2h30 avec tous les dégâts au maxi) vous avez tout le loisir de repartir à zéro en augmentant le npt-override au niveau qui est devenu le vôtre à ce moment-là. Durée de vie illimitée assurée. Ceci simule, à bien y réfléchir, le système de divisions que l'on trouve dans les ligues et surpasse, à mon avis le système initial régissant le jeu, celui où vos opposants virtuels s'améliorent en même temps que vous. Ce dernier, même si cela mérite discussion, me semble être finalement une fausse bonne idée. En effet, si vous jouez en ligne et intégrez une division déterminée par vos performances initiales, tous vos concurrents ne pourront suivre vos progrès si ceux-ci sont importants et, tous ne pourront se surpasser durablement pour vous empêcher de monter en division supérieure. Or, c'est ce qui se passe dans la version initiale du jeu avec un npt à 0. Voir plus haut. CQFD.

Tous ceci étant dit, bonnes courses à Kyalami et ailleurs.



Vous trouverez ci-dessous, en annexe, toutes les informations concernant ce circuit. D'autres viendront peut-être ultérieurement si j'en trouve qui m'auraient échappées pour l'instant.

Les annexes:

1° Un fichier de replay à lire avec le jeu. Il s'agit d'un tour de circuit à basse vitesse pour apprécier chaque détail des add-ons graphiques que j'ai retenu:



(Notez que l'aspect graphique du replay dépendra des addons installés dans votre version du jeu.)

2° Pour ceux qui ne peuvent pas lire le fichier et en attendant de le convertir éventuellement en vidéo, voici un lien vers une petite séquence vidéo, faute de mieux:

3° Une autre vidéo d'une grosse bataille:

4° Le tableau ci-dessous est expliqué dans ma rubrique SOUS LES JUPES consacrée aux A.I.

GPL RANK	TEMPS	NPT-OVERRIDE
0.96	77.63	
0.97	78.43	
0.98	79.24	0.95
0.99	80.05	
1	80.86	
(LE GPL RANK)		
1.01	81.67	
1.02	82.48	1
1.03	83.28	

1.04	84.09	
1.05	84.90	
1.06	85.71	
1.07	86.52	1.05
1.08	87.33	
1.09	88.14	
1.10	88.95	
		1.10
1.15	92.90	
1.20	97.03	

5° Des addons:

- Kyalami.high-res.JP : 38 Mo (non dézippé) par Jason Peters le 16.07.05
- Kyalami.hori-update : 2 Mo (non dézippé) par Paul Skingley le 01.08.05
- Helicop.srb : 16.2 ko . Dézipper à l'intérieur du dossier track et non à l'intérieur du dossier généré par le dézippage.
- 3 addons sur fp.gplegends.plus.com (lien plus haut).
- nombreux addons sur gplseason.euweb.cz mais certains liens morts sur ce site (lien plus haut).
- Addons de Klas Fjellgren sur GPL TODAY (lien plus haut).
- Le meilleur addon à mon goût: celui de Steve Life basé sur le travail de Klas Fjellgren et appelé 'Kyalami 7.0' sur



6° Infos diverses:

Auteur: Papyrus

Dispo: 31.08.98

4094 m

9 virages

Typologie: 4 B9

Notes sur GPL TRACK DATABASE:

Fun: 7.5/10

Graphismes: 6.1/10

A posséder: 7.8/10

Moyenne: 7.1/10

Nombre de votes: 139

Niveaux de jeu:

Novice - 7 tours

Intermédiaire / Pro court: 12 tours

Intermédiaire/ Pro long: 24 tours

Grand Prix: 80 tours

[Retour en haut de page](#)

03/08/2007 1301 visites

 J'aime 0

 Envoyer

 0

 Tweeter 0

 PARTAGER    ...

 0 [J'aime](#)

Liens

[Voir les articles de la catégorie 8 - EN PISTE](#)

[Imprimer cet article](#)

[Retour aux articles](#)

 XiTi

SIMRACING
LINKS.com **15**

[Recommander ce blog](#) | [Contacter l'auteur](#) | [Signaler un contenu](#) | [RSS](#) | [Blog4ever](#) | [Espace de gestion](#)