
F1 Legends Racing

Geschrieben von B8man - 10.03.2014 18:57

F1 Legends Racing mod for GTL

=====

Version: ABB V1.01 - full ABB installation required!

Date: 2. juni 2013

3D mesh: BorekS (tibor.stilz@gmail.com)

2D gfx and textures: BorekS / diver helmets by Looseether

Car physics: WhipCracker (WildBill), deep-strike

Sounds: SimBin, internet sources, BorekS, Looseether

Project team coordinator: Looseether

Special thanks to: GeeDee and Greybrad for bugfix support

F1LR homepage: <http://f1legends.nolimit.cz>

Description:

A free downloadable add-on car pack, based on old Formula One era cars.

F1 Legends Racing (shortly F1LR) is a scratch build mod for SimBin games GT Legends, GTR2 and Race 07 / Race Injection.

There is one base mesh (car body tubus and engine) with genstring changable details (wheels, mirrors, windshields etc.)

List of style groups:

group 1: car body (7 styles)

group 2: windshield (3 styles)

group 3: mirror (4 styles)

group 4: wheel tire and rim (9 styles)

To get more fun into the F1LR game play, there is seven different main car slots (car manufacturers) created, related to the 1967 F1 real racing cars, with physics, based on this cars.

Every F1LR car manufacturer is easy to disclosure, what for car sim physics will be used, I guess... just:

Beagle Racing Team= 1967 Eagle

Britus Racing Team = 1967 Lotus

GBR Racing Team = 1967 BRM

Grabham Racing Team = 1967 Brabham

Hooper Racing Team = 1967 Cooper

Scarrini Racing Team = 1967 Ferrari

Yonda Racing Team = 1967 Honda

Every F1LR car manufacturer slot is trying to keep the ground of real 1967 F1 car skins - race team colors at least.

The reason, why the F1LR cars are imaginary car manufacturers and driver names, is the main car body 3d model wasnt created accurate according any real historic cars. It is just a bit improved lowpolygonal model from my own made arcade game attempt (2012), made with 3DRad game editor.

Note

There is also a F1LR mod support including texture templates to create new car user skins and another tools they help fans to create own car slots. We highly recommend a configurator F1LRconfig tool for F1 Legends Racing mod.

F1LRconfig is designed to work with GTL & GTR2 only. No Race Series support, sorry. :(

For more check the F1LR homepage.

F1LRconfig main features:

- * Select genstring options - graphically depicted as car parts.

- * Turn car slots ON or OFF

- * Add / Delete car slots

- * Edit car slot details

- * Assign any AUD (car sounds) to car slot.

- * Skin Car Slots - Add own helmet, body and cockpit skins.

- * GTL - Add F1LR class to SIM_GTC.gdb class file

- * GTL & GTR2 - Add wheels in cockpit view.
- * Run Sim from program

Installation:

Unzip and drop the GameData file into your GTL game installation.

Open the GTL GameData folder and add a new row to SIM_GTC.gdb file at Category item, called F1LR = F1LR (tip: you can use F1LRconfig tool to do this for you).

Look at GTL UserData folder, find your player *.PLR file, open it with notepad, find a "Wheels Visible In Cockpit" item and rewrite it this way:

Wheels Visible In Cockpit="1" (tip: you can use F1LRconfig tool to do this for you).

Save your modified *.PLR file, run game... a new class "F1LR" should appear at menu. Select it and say hello to F1LR cars ;-)

Known F1LR mod issues / bugs

-
- * some mesh / texture transparency issues
 - * not optimal wheel suspension arms moving
 - * not optimal animated driver arms and legs at virtual cockpit

F1LR mod changelog 1.01

-
- * cleaned CAR file items related to GTR2 mod version
 - * removed F1LRconfig tool (is downloadable as latest standalone app version)

Good luck and Enjoy!
F1LR team

=====
Property and restrictions:

=====
The package is property of the creator/development members.
It is protected by the copyright agreements and the laws for protection of intellectual property.
Any offence against these rights can result in civil or criminal charges.

It is not allowed release/distribute this package with any changes without permissions.
It is not allowed rip/convert mesh parts of this package and/or use such mesh parts in other game/3D format without permissions.
It is not allowed to be profited commercially from this stuff.

It is not allowed to create new car manufacturers.
It is allowed to create new skins, distributed separately (as a new F1LR team standalone car slots / skin packs etc.).
It is allowed to create new wheel sets (wheel set styles), distributed separately (as a new F1LR team standalone stuff / skin packs etc.).

=====
Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von MichaW - 10.03.2014 22:21

Also ich bin ja weiß Gott kein OW Fan, aber den MOD find ich klasse, sehr unterschiedlich zu fahrende Auto's, dazu die schön blockierenden VR und wenn's scheppert, dann strecken sie alle viere von sich, sehr fein gemacht :woohoo:
Nur am Sound gebe es bestimmt noch was zu fügen, aber gibt schlimmeres...;))
Auf jeden Fall ein fettes DANKE für diese Bereicherung der ABB! :dance: :dance: :dance:

Glück auf!

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Heizen Ltf - 10.03.2014 22:27

Hiho,

bin noch nicht gefahrn. Aber danke danke danke.

Wat isset doch schÃ¶n hier!!!!!!

Mfg Patrick

Edith hat TrÃ¤nen in den Augen. Das ist ein spass :lol:

=====

Re:Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Pelle - 11.03.2014 04:53

This was the surprise of the day YEAH;)
I got big eyes and my expectations were high.

The first is, of course...this mod is compared with the GPL (Grand Prix Legends) & it's easier to drive these cars in GTL than in the old Sierra GPL, but...there is a lot of work in the garage with setups before the car running perfect. :ohmy:

For us who were there from the beginning of the GPL in 1998 & to follow the story a little more correctly, the server might be changed to run the 11 tracks from GPL ;)

1967
Kyalami
Mexico
Monaco
Monza
Mosport Park
NÃ¼rburgring
Rouen-les-Essarts (Le Mans Bugatti)
Silverstone Circuit
Spa Francorchamps
Watkins Glen Int.
Zandvoort

A little scary, server running on MT Paorama (Bathurst)- these cars are in my opinion not suitable here - but in 1967 Denny Hulme world champion in F1 (Brabham)& Hulme died by heart attack...behind the wheel of the BMW M3 at this track in 1992.

=====

Aw: Re:Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von NIKMAN - 11.03.2014 07:26

wÃ¤re dafÃ¼r! :woohoo:

aber bitte dann auf der 6...
auf der 4 hÃ¤tte ich persÃ¶nlich gerne nochmal die GTC-65 gesehen :whistle:

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Manfred Hauptenthal - 11.03.2014 09:38

Vielen Dank für den schönen Mod.

Die Fahrzeuge zu bewegen macht richtig Spaß.
Die alten GPL'er (ich bin selbst dort noch ab und zu aktiv) stellen
natürlich sofort Vergleiche an.

Pelle schrieb GPL sei schwieriger.

Das stimmt meiner Meinung nach nur bedingt.
GPL war "Einstiegerfeindlich", ursprünglich durch die schlecht fahrbaren Standard Setups.
Folglich stellten viele das Spiel gleich wieder in die Ecke.
Wenn man sich aber ernsthaft damit befasste war es letzten Endes gut zu fahren.

Und das ist der Grund warum ich diesen neuen Mod, der auch wie ich denke gar keine Kopie von GPL sein will, gut finde.
Man kommt auf Anhieb einigermaßen klar und die Leute verlieren nicht gleich die Lust. Der Sound ist wirklich sehr
bescheiden, aber da kann man ja etwas nachhelfen. Grafik-Updates wurden ja auch schon in Aussicht gestellt.

Also für mich: ganz klar Daumen hoch :)

LG
Manfred

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von CasparGTL - 11.03.2014 09:43

Für mich auch.:)
Sehr fahrbare Autos auch für Anfänger aber wenn man wirklich schnell sein will ist es schon eine neue
Herausforderung. Ein bisschen wie Power&Glory für GTR2.

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Schwiizer - 11.03.2014 13:10

Sehr schönen gemachte Wagen. Gefällt mir sehr.

Nur habe ich ein Problem. Ich fahre ja in der Cockpitsicht. Da sehe ich aber die Vorderräder nicht.
Die oberen Träger die zu den Rädern führen sehe ich zwar, aber den Rest nicht?

An was kann das liegen?

Gruss Schwiizer

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von B8man - 11.03.2014 13:14

Aus der Readme:

Look at GTL UserData folder, find your player *.PLR file, open it with notepad, find a "Wheels Visible In Cockpit" item and
rewrite it this way:

Wheels Visible In Cockpit="1"

Geht aber auch prima Ã¼ber den Updater.

GruÃ

B8'

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Schwiizer - 11.03.2014 13:19

Ahh. KÃ¶stlich :D

Jetzt sehe ich die RÃ¤der. Vielen dank Flo!

Dann kÃ¶nnen die ersten Runden gedreht werden.

Von der Einstellung selber hab ich mal irgendwas gelesen. Wusste nur nicht mehr wo suchen. Aber ich wie ich bin hab im Spiel gesucht. Und da findet man nichts.

Gruss Schwiizer

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Schwiizer - 11.03.2014 16:48

Machen wirklich Laune diese Fahrzeuge. Habe bis jetzt aber auch nur 3 angetestet.

Yonda, Scarrini und den Beagle. Wobei ich sagen muss dass mir der Beagle bis jetzt am besten gefÃ¤llt.

Die anderen teste ich aber sicher auch noch. Vielleicht passt mir ein anderer noch besser.

Auf jeden Fall ein riesen DankeschÃ¶n von mir fÃ¼r diesen Mod!

Gruss Schwiizer

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Penhesken - 11.03.2014 20:33

Moin,

B8man schrieb:

Aus der Readme:

Look at GTL UserData folder, find your player *.PLR file, open it with notepad, find a "Wheels Visible In Cockpit" item and rewrite it this way:

Wheels Visible In Cockpit="1"

Geht aber auch prima Ã¼ber den Updater.

GruÃ

B8'

ich sehe bei mir auch die VorderrÃ¤der nicht und wollte es Ã¼ber den Autoupdater geÃ¤ndert haben.

Der sagt aber nur "Keine neuen Dateien".

Wie kann ich es lÃ¶sen, ohne in fÃ¼r mich heiklen Daten rumzuÃ¤ndern :unsure:

Gruß Ralf

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von MichaW - 11.03.2014 20:45

Hola, unter "Tweaks" --> "Profileinstellungen" -->Graphic Options, da Wheels visible in Cockpit anklicken und speichern.

Glück auf!

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Dino Miracoli - 11.03.2014 23:07

Also... sowas schön . Das ist ja wie früher mit GPL nur noch schöner weil nicht so zickig und mit richtigen, netten Leuten drumherum.

Vielen Dank für diese Bereicherung des Spiels.

Ich hab den Ferrari probiert, ging gar nicht, der Brabham ist schon etwas pflegeleichter und auch nicht sofort kaputt. Bei dem Gerangel und Chaos in der ersten Kurve ist das ein Vorteil :-)

Cu on Altbierbude

Dino M.

=====

Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von Tim Kaars - 11.03.2014 23:38

Even when cars are not exactly authentic, i would rather see that their names are just the same as it was in Grand Prix Legends.

I mean, Sierra and Papyrus are dead, buried and barred already for a long time.

So whats the deal?

Tim

=====

Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von Tim Kaars - 11.03.2014 23:47

And why not copy/record/use the sounds from Grand Prix Legends?

I mean, a 1967 formula 1 car with the enginesound of a ford capri really doesnt make any sense to me :-(

Tim

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Penhesken - 12.03.2014 00:04

Moin MichaW

MichaW schrieb:

Hola, unter "Tweaks" --> "Profileinstellungen" -->Graphic Options, da Wheels visible in Cockpit anklicken und speichern.

Glück auf!

Perfekt, hat geklappt, jetzt auch mit Reifen vorne, cheer: Dankeschön
Gruß Ralf

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 12.03.2014 10:02

Tim Kaars schrieb:

Even when cars are not exactly authentic, i would rather see that their names are just the same as it was in Grand Prix Legends.

I mean, Sierra and Papyrus are dead, buried and barred already for a long time.

So whats the deal?

Tim

ah, the another one...

F1LR is NOT a Grand Prix Legends conversion. F1LR is about imaginary cars for GT Legends, based on 1967 F1 car physics.

to do not insult the real car manufacturers we set a simple rule: it is not allowed to create new car manufacturers or change the original F1LR car manufacturer / car logos. that means no "Scarrini team" to "Ferrari team" transformation. braking such rules caused the event at NoGrip site - I removed the mod download from there (at june 2013).

oh yes, we can create the real looking F1 cars of course, but it will take not 6 months, but 6 years or even more.

Tim Kaars schrieb:

And why not copy/record/use the sounds from Grand Prix Legends?

Tim

you did probably never heard about permissions and how the sounds for SimBin games are made.

find all the GPL sound creators and ask them for permissions...

in F1LR mod development days (january - may 2013) we asked for sound support or sound creator, without success.

I agree the actual F1LR sounds are crap. but waiting for some help the mod were be never released.

well, the F1LR GTL mod 1.01 is cca 10 months out without changes, but some nice things happen latest days:

few days back we got permissions from a great sound creator called wolferl to use his sounds with our mod! wolferl is very known at the race sim mod scene, his car sounds based on real historic cars are used in many car-adons for GTR2, GT Legends or rFactor.

so, a new part of the F1LR project is opening... the next mod release should include improved 1967 car physics, the mentioned wolferls sounds (Eagle, Lotus, BRM, Brabham, Cooper, Ferrari, Honda) and some car mesh changes (different exhaust and engine pipes at least).

thats the plan.

BorekS (F1LR mod car 3D models, 2D graphics,
ingame import)

<http://simgarage.nolimit.cz/>

=====

Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von CasparGTL - 12.03.2014 10:33

Hail Borek and his team! :)

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von B8man - 12.03.2014 10:35

BorekS schrieb:
thats the plan.

Sounds great.

And be sure, no one of the Altbierbuden admins want to change anything. It's fantastic the way it is.

Thanks again for this MOD and keep working on it.

Cheers

B8'

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von R8 Gordini - 12.03.2014 11:38

BorekS schrieb:
ah, the another one...it won't stop, believe me :laugh: :whistle:

This Mod is a fully new experience of driving in GTL.
Thanks for all the work.

Cheers
Tom

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von !Dirk - 12.03.2014 14:59

noch besser wÄre es natÄrlich wenn auf dem 6er Server wenigstens die Gewichte heruntergenommen wÄrden ;)

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Manfred Haupenthal - 12.03.2014 16:13

Jetzt wird mir einiges klar :)

LG
Manfred

=====

Re:Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Tim Kaars - 13.03.2014 00:15

Dear BorekS,

Thanks so much for your very sportslike reply.

I can hardly wait for the update on your MOD :-)

Much pleasure on your mod-work dear friend,
Tim Kaars / The Netherlands

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von vangorn67 - 14.03.2014 21:50

"This Mod is a fully new experience of driving in GTL.
Thanks for all the work."

Mag ja sein. Aber ich hatte GTL als Tourenwagenspiel gekauft. :whistle:
Werde diesen Mod nur sehr spärlich nutzen.
Gruss,
Oliver

Nochwas: Kann zwar damit unheimlich schnell fahren (bin aber total langsam gegenüber den anderen Fahrern, was aber erstmal egal ist), aber ich kann die Fahrphysik nicht ernst nehmen. GPL war da ganz anders.
Entweder liege ich hier gefühlsmäßig falsch oder es handelt sich um einen verzichtbaren Mod???

Sorry.

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von B8man - 15.03.2014 08:37

Zum Glück nehmen wir das auf der ABB nicht so ernst und stellen es jedem Nutzer frei die MOD, die garkein GPL sein will, zu fahren oder zu meiden.
Ob die MOD verzichtbar ist entscheidet also jeder selber, aber wo mal gerade wieder Fastenzeit ist, braucht der ein oder andere vielleicht noch etwas, wo er sich mal so richtig doll enthalten kann und auch da bietet sich doch so eine MOD an.

Grüße

B8'

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von kart1803 - 15.03.2014 11:11

Hallo,
also ich möchte den Machern des Mod's "F1 Legends Racing" herzlich für diese Bereicherung danken.
Das chassis ist freestyle gebaut und gefällt mir soweit wirklich gut.
Vor allem das Erlebniss im "open wheeler" zu fahren ist klasse.
Ich fahre sie gerne und in meinen Augen ist auch die Physik sehr gelungen.
Spaß machen die kleinen F1 Zigarren wie verrückt! :woohoo:

Thanks to "Boreks" and all involved for this Mod!
I see some other interesting stuff on your website B) keep on that good work.

Natürlich ist die Physik im Vergleich zu GPL (welches ich seit 2 Wochen auch besitze und fahre) anders, aber für mich keinesfalls schlechter sondern, wie Manfred Hauptenthal es schon schrieb, deutlich "Einsteigerfreundlicher".

Fastenzeit....also ich verzichte auf schlechte Laune, aber sicher nicht auf diesen Mod!

Geschmacker sind verschieden und fahren muss man ihn nicht wenn er nicht gefällt.
Ich fahre ihn!

GruÃ,
kart1803/ TeamCC :)

=====

Re: F1 Legends Racing

Geschrieben von Nepomuk - 15.03.2014 11:51

Thank you so much for that crazy MOD, its a lot of fun.

I'm happy that some different things are being tried out hier on the Bude, very nice.

I heard some rumors that the engine sounds might be updated in future, I'm looking forward to to this :woohoo:

Thanks again and see you on track,

Nepomuk

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Mikaw258 - 15.03.2014 12:28

Hallo,
man mÃ¶ge mich jetzt Steinigen aber Vangorn hat ja nicht unrecht.
Der Mod macht Spass und ich fahre die Dinger auch, aber GT steht fÃ¼r Tourenwagen welche das Spiel ja vorgibt, bei Race07/R-faktor etc. gibts keine direkten Vorgaben, da passts besser.
GrÃ¼ne Bude ausgesucht weil eben nicht jeder Mod hier gefahren wird und wir alte TOURENWAGEN fahren dÃ¼rfen.
Open Wheeler passen hier nicht rein, zerstÃ¶ren etwas den Geist des Spiels auch wenn sie vom Baujahr passen, meine meinung.:)

Lg Mika

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Dino Miracoli - 15.03.2014 13:29

Es ist ganz einfach, wer Monoposto Rennwagen mÃ¶chte, kann sie jetzt hier auch fahren . Finde ich super und macht total spass.

Wenn jetzt eine "Truck racing" Klasse nach GTL kÃ¤me ? :evil: ...

... FÃ¼nde ich auch super , muss aber aus den 60-er Jahren sein. Meines Wissens gab es da noch keine Sattelschlepper..... :lol:

Gruss aus dem grauen Freistaat Lippe
Dino

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von R8 Gordini - 15.03.2014 13:41

Wenn jetzt eine "Truck racing" Klasse nach GTL k me ? ...

... F nde ich auch super , muss aber aus den 60-er Jahren sein. Meines Wissens gab es da noch keine Sattelschlepper.....

Gab's schon, aber keiner kam auf die Idee damit Rennen zu fahren :lol:

Borgward B622 Sattelzugmaschine Baujahr 1960

<http://up.picr.de/590671.jpg>

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von kart1803 - 15.03.2014 14:26

Wow,

an den jetzt noch Verbreiterungen bauen und ein 32er Momo Corse und ab geht die Luzi :evil:

By the way: Sehr sch ner alter Lastkraftwagen den Du da gefunden hast Tom.
Sch n mit Zwischengas Schalten da Getriebe unsynchronisiert denke ich :side:

Gru ,
Oliver

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Racingachim - 15.03.2014 15:37

Da wird wohl schon an dem Mod gearbeitet :whistle:

Ich werd dann den hier nehmen:

<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/MBLanghauber.jpg>

:P :P

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von makumba - 15.03.2014 16:19

<http://www.youtube.com/watch?v=sPjrltmbRso>

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Mikaw258 - 15.03.2014 16:30

Auweia....f r U-12 Kirmes-Racing-Arcade-Spiele wohl geeignet.....

Wer hatte denn da Langeweile...?

:S

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von kart1803 - 15.03.2014 16:44

Ist mir viel zu hektisch der "BUS" Mod.
Ich mag es da eher ein wenig "langsamer" :lol:

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von rdjango - 15.03.2014 21:35

Hi,

wir haben GTL hier doch schon mehrfach "gedehnt" - sei es um die 55er oder in Richtung 1977-78- ...

Jetzt also ne Dehnung in "horizontaler" Richtung - F1.

Vielleicht kommen ja irgendwann auch die Boliden wie der Porsche 917 f¼r LeMans u.a. auf die Bude ;) wenn wir schon die IMSA-Monster haben ...

Trotz nat¼rlich begrenzter historischer Vorbilder gibt es halt immer mal wieder was neues - sorgt doch f¼r Abwechslung :lol: wenn auch manchmal die reine Lehre verletzt wird.

Gruß
rdjango

PS: nat¼rlich geht da etwas die Åbersicht verloren - aber die 55er sind ja z.B. auch nicht immer verf¼gbar.

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von CasparGTL - 15.03.2014 22:49

917.....der ist SEHR gut! :cheer:

Der Matra und Lola T70 aber auch.

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Horst - 15.03.2014 23:00

Hallo,

in welchem Ordner finde ich die "Tweaks"?

Horst

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von vangorn67 - 15.03.2014 23:55

Genau da.

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Horst - 16.03.2014 00:33

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von vangorn67 - 16.03.2014 09:02

Na, schon gefunden?

Tweaks sind im Auto-updater (Button), nicht im Spiel.
HÄkchen an der richtigen Stelle, dann speichern, dann o.k., dann Spiel neu starten.
Ganz einfach :-)
GruÄŸ

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Horst - 16.03.2014 22:18

Ja, gefunden, danke !!

=====

Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von Tim Kaars - 21.03.2014 23:51

Jemand allerdings gesehen?

Das ferrari steuerlogo ist von 80's zeichenfilm 'Thunder Cats'.

Hehe, kein copyright problemen damit? :-D

Tim

=====

Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 22.03.2014 15:21

nah, Tim... I dunno such movie or poster at all. interesting.
I was inspired by Ferrari logo of course, and with google search for animal head paints.

however, when I will bother with a payware game creation or game add.on development, I will try to care about such problems deeper ... :)

anyway, if some 2D artist would like to make the F1LR logos (for the new mod version) bit better looking, he can contact me :)

=====

Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von Nepomuk - 22.03.2014 19:38

Looking forward to the Version 2 :woohoo: :woohoo: :woohoo:

I already had so much fun with Version 1, how much more can it be? :cheer:

Do you have a rough time plan about how long it will take you?

Thanks you so much for your work.

Nepomuk

=====

Aw: Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 25.03.2014 10:35

Nepomuk schrieb:

I already had so much fun with Version 1, how much more can it be? :cheer:

thanks :)

the new versions features

- * real car soundsets by wolferl
- * new physics by deep strike
- * new car wheel track / smaller and wider (front) wheels
- * different engine and exhaust pipes
- * different cockpit dials

Nepomuk schrieb:

Do you have a rough time plan about how long it will take you?

well, I am trying to keep 6-month time frame per mod. in my case it is a hobby work, mostly when the rest of the family sleeps, so it is a night work infact.

could be nothing will be released of course , thats the common free add-on creation event.

Marcos LM600 took two or three years,

F1LR mod took six months of work,

Ferrari 312B is done too, took nine months (there was few breaks because of lack community interest)...

=====

Aw: Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von KaiDasEi - 25.03.2014 11:08

BorekS schrieb:

F1LR mod took six months of workOnly six months? It took me almost two weeks to do a simple painting :woohoo:

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Nepomuk - 25.03.2014 11:18

BorekS wrote:

the new versions features

- * real car soundsets by wolferl
- * new physics by deep strike
- * new car wheel track / smaller and wider (front) wheels
- * different engine and exhaust pipes

* different cockpit dials <http://thesecretliberalagenda.com/wp-content/uploads/2013/01/secret-liberal-burns.jpg>

So if we are lucky we might get the update during this year, maybe even in summer? :lol:

Very nice, thanks again and keep up the good work.

Nepomuk

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 25.03.2014 11:41

will see... :)

it is not the only thing we are working on, but it is a primary goal to finish this ;)

here is the actual Beagle lookout

left: Beagle v.2 / right: Beagle original

http://media1.webgarden.name/images/media1:533157ad179a3.png/f1lr2_beagle_01.png

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Harald Arry - 25.03.2014 22:42

Hello, hello,

very good stuff. So much fun driving these little rockets - thank you!

Sonnige Grüße

Harald

=====

Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 01.05.2014 02:10

ok guys, here are some early shots from the next F1LR mod version:

<http://f1legends.nolimit.cz/menu-support/f1lr-support/f1lr-gallery/f1lr2-mod-default-cars-please>

working title is "F1LR2".

as you can notice, player will easily recognise the current car :)

still F1LR2 mod vehicles aren't accurate copy of real F1 1967 cars, so please no asks for real manufacturer and driver names :)

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Schwiizer - 01.05.2014 05:54

It looks very nice. Good Work!

Thank you so much for this mod.

Greetings Reto

=====

Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von Nepomuk - 01.05.2014 12:20

Very nice. I like the logos :P

Looking forward! Thanks for your effort.

Nepomuk

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 12.05.2014 13:00

news: Britus reworked. for more please check the gallery at our home site:
<http://f1legends.nolimit.cz/menu-support/f1lr-support/f1lr-gallery/f1lr2-mod-default-cars-please>

and here older Britus car footage, but with final already:
<https://www.youtube.com/watch?v=8NiU0EUb7x4>

<http://i57.servimg.com/u/f57/18/03/83/54/befunk26.jpg>

=====

Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 15.05.2014 15:23

recolored <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/britus11.jpg>

=====

Aw: Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von J.Lange - 15.05.2014 16:03

Wow, lookÂ's pretty good, well done.

GreetÂ's Jens

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 19.05.2014 09:38

thanks :)

because of warm welcome here at ABB and actually over the whole simrace scene we decided push the upcoming new F1LR mod version bit higher relating to the real F167:

aside the mentioned features (new sounds, physics, different / engine exhaust mesh and cockpits)there should be also different main car tubus styles.

ok, you can ask why, if we doing such changes, why to do not create real cars... the anwsver is pretty easy: the time.

here is image of a new Britus (the bottom part of picture): <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/britus12.jpg>

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 19.05.2014 09:41

a new Beagle

<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/beagle17.jpg>

just check from time to time the gallery:

<http://f1legends.nolimit.cz/menu-support/f1lr-support/f1lr-gallery>

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 21.05.2014 16:33

a new Grabham (wip)

<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/grabha11.jpg>

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von katze - 21.05.2014 16:58

Very nice work!!!

:dance:

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 23.05.2014 09:41

thanks :)

ok, Ive reworked the Britus and GBR noses again, this should be the final shape.

screenshot actors: Britus 49 and GBR P83 and Beagle T1G :)

http://i57.servimg.com/u/f57/18/03/83/54/f1lr2_38.jpg

http://i57.servimg.com/u/f57/18/03/83/54/f1lr2_37.jpg

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Schwiizer - 23.05.2014 12:09

Looks great!

Thanks a lot for your work.

Greets Reto

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von DerOlf - 23.05.2014 17:29

Schöne Fahrzeuge, gefällt mir sehr.

Nice Cars, i like it.

Fahren kann ich die Dinger allerdings überhaupt nicht. Es fängt sich an, als würde da noch ein Anhänger mit mindestens 10t dran hängen.

An jeder Kuvenausfahrt, fährt das Heck die kurve so lange weiter, bis ich wieder Gas gebe.

Sogar die KI hat mit diesen Autos so ihre Probleme (im Replay sah das bei den meisten auch nicht gerade kontrolliert aus)

Liegt das daran, dass ich mit Pad steuere?

Beim rumtesten habe ich mal das Differenzial unmenschlich verbogen. Bei einer "Balance" von 10/100 (Antrieb/Leerlauf) tritt das Problem nicht mehr auf, leider ist der Wagen dann irgendwie auch nicht mehr sonderlich agil.

Ebenso kann ich das Problem beheben, wenn ich den maximalen Lenkeinschlag auf 5% stelle - aber dann kommt der Wagen nur noch im Schrittempo (oder mit Handbremse) um die Kurven (ist schon schwer, damit heile aus der Box zu kommen).

Momentan gleiche ich das aus, in dem ich nach einer Kurve mit dem Gas stottere, und zwischendurch immer warte, ob der Wagen nur gewillt ist, von selber wieder geradeaus zu fahren.

Wirklich viel Spass macht das aber natürlich nicht.

Wenn ich den Wagen (fahre meist den Grabham) einfach ohne Gas aus der Kurve rollen lasse, gibts jedes mal nen Dreher.

Kann man dagegen was machen, oder gehen die Autos tatsächlich nur mit Wheel/Pedalen?

Grüße und Danke für die tolle Arbeit - ihr kennt ja nix dafür, dass ich's nicht geändert kriege. Sogar das wäre kein Problem, wenn die Karren nicht so verdammt schön wären. :)

Olaf

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von deepstrike - 23.05.2014 19:25

Es wird nicht nur ein grafisches Update sein, die Physik wird auch überarbeitet und der Sound wird auch verbessert. Das Fahrverhalten wird etwas anders sein als bisher. Die alten F1-Fahrzeuge sind durch ihre Konstruktionsweise schwieriger zu fahren als Tourenwagen. Es ist aber durchaus denkbar, das es mir einem Gamepad noch schwieriger ist. Wir versuchen die Verbesserungsvorschläge von hier mit in das Update einfließen zu lassen. Die ersten Ergebnisse davon kann man auf den Bildern sehen.:)

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von DerOlf - 24.05.2014 00:38

Ich danke dir natürlich für die Erklärung deepstrike.

Mir ging es darum, evtl. Tipps zu bekommen, wie man die Wagen etwas besser kontrolliert bekommt.

Dabei ging es mir weniger um Konstruktive Kritik an den Wagen, als um ein paar "Anfängertipps".

Ich denke, da man sich hier den Fortschritt an den neuen F1-Fahrzeugen ansehen kann, ist es am wahrscheinlichsten, solche Tipps zu bekommen. Wer sich mit den Fahrzeugen gut auskennt, und evtl. Tipps geben kann, der wird vllt. auch mal hier reinschauen (ich habe zwar keine Ahnung, aber ich schaue regelmäßig nach, was sich getan hat).

Ich glaube, dass es mit einem Pad noch schwieriger ist, bezweifelt hier niemand (obwohl es auch aufs Pad ankommt, denke ich).

Und dass die rasenden Zigarren allgemein nicht leicht zu bändigen waren/sind, ist eigentlich auch recht bekannt.

Ich habe nur abzuklopfen versucht, ob die Mischung (F1-1967 + Gamepad) für die Fahrbarkeit tatsächlich sein könnte. Ich habe schonmal gelesen, dass der Panthera mit Pad unfahrbar sei - (nachdem ich mit ihm und meinem Pad die beiden 60-Runden Rennen der Karriere gewonnen hatte) ;)

Bei F1 ist das sicher noch heikler.

Die einzige Konstruktive Kritik meinerseits würde sich darauf beziehen, dass die Wagen eine Handbremse haben (und diese auch noch funktioniert).

Ich hab zwar noch nie einen aus der N  he gesehen, aber ich glaube nicht, dass F1-Wagen eine Handbremse haben. Mir hilft die Handbremse zwar manchmal, aber irgendwie mag sich das nicht so ganz richtig anf  hlen. Falls eine Handbremse pauschal zu den Setups geh  rt, so k  nnte man ihren Wirkungsgrad f  r die F1-Klasse pauschal auf 0% setzen (wie z.B. beim Pontiac Firebird, obwohl der tats  chlich eine ziemlich wirksame hatte). Naja, jedenfalls wirft f  r mich die Handbremse im F1-Wagen einige Fragen auf - Aber ich bin da auch kein Experte.

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 07.06.2014 20:31

I am glad you like it :)
ok, a new Yonda attempt for today ...

http://i57.servimg.com/u/f57/18/03/83/54/f1lr2_39.jpg

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 12.06.2014 11:05

our old good Scarrini 312 got a new tubus :)
note: the textures of all the reworked cars arent done yet.

<http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/scarri10.jpg>

<http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/scarri11.jpg>

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von J.Lange - 12.06.2014 11:24

Nice:)

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Schwiizer - 12.06.2014 12:11

It looks unbelievable. Great work!

Greets Reto

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 13.06.2014 10:00

thanks :) two new cars which wasnt included in the F1LR 1.01 package, the Yonda RA273 and Britus 43

<http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/th/yonda213.jpg> <http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/th/yonda214.jpg>
<http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/th/yonda215.jpg>

<http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/th/britus12.jpg> <http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/th/britus13.jpg>

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Horst - 16.06.2014 23:49

When will we get an update to the F1LR 1.01 via Bierbude?

Kind regards
Horst

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 17.06.2014 11:00

I am not sure if I understand. the GTL F1LR 1.01 is the package available over the whole world wide web, released a year back. its the content of the F1LR ABB adapted version, made by Tom aka R8Gordini, available here.

actual GTL F1LR is version 1.01 (released juni 2013)
actual GTR2 F1LR is version 1.01 (released juni 2013)
actual Race07 F1LR is version 1.00 (released juni 2013)
actual rFactor F1LR is version 1.00 (released april 2014)

the next version in development with working title F1LR2 will be not a pure mod update, but a complete new mod infact. when done, I highly recommend to delete the old F1LR mod and use only the F1LR2 instead.

anyway, we probably will keep the original mod at our home site download section for nostalgic users.

and when the F1LR2 will be released? when done, when done... :)

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 17.06.2014 11:13

the F1LR2 backs :)

http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/f1lr2_10.jpg

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 17.06.2014 11:15

already presented Grabham BT24 with brand new BT20 together :)

<http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/grabha13.jpg> <http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/grabha14.jpg>

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von deepstrike - 17.06.2014 14:21

Das Release von dem F1LR2-mod wird leider noch etwas dauern. :(
Die Æberarbeitung der Physik gestaltet sich ein wenig schwieriger als gedacht.
Deshalb ist es schwierig einen Zeitpunkt zu benennen.
Die Screenshots der Æberarbeiteten Autos zeigen wie die Mod letztlich aussehen soll. :)
Es sind noch einige Dinge zu erledigen, aber wir arbeiten daran. :)

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 18.06.2014 16:17

yep, just like deep-strike said :)

well, because it is hard to take shot of all the cars together, Ive tried to make some test render image.
it presents the actual lookout of Beagle T1G, Britus 49, GBR P83 and Grabham BT24.
its not the 100% final end-user stuff yet, but its already noticable the nose and engine shape differs car by car :) and that was the main goal of a whole mod update :)

looks like a matchbox car collection, right? :)

http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/f1lr2_13.jpg

http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/f1lr2_14.jpg

=====

Re:Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Geedee - 19.06.2014 00:24

Great stuff BorekS m8... you can really see the differences that you have made and they look amazing! :geedee: :dance:

Great stuff BorekS m8 ... Sie wirklich sehen können, die Unterschiede, die Sie gemacht haben und sie sehen fantastisch aus! :geedee: :dance:

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Starraider - 19.06.2014 11:44

What you`ve done here is fantastic BorekS, love V1 of the Mod and cant await V2:woohoo:

Die Wagen machen wirklich Spaß, so langsam werde ich ein größerer Fan der ganzen Open Wheeler aus vergangenen Zeiten, besonders auf der Targa oder LeMans macht es Spaß die zu scheuchen!B)

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 20.06.2014 11:24

thanks Starraider

well, another simple F1LR theme: our old good Britus 49 and Britus 43 with GBR H-16 engine 8)

<http://i39.servimg.com/u/f39/18/03/83/54/britus15.jpg>

PS: thanks a lot for comments and screenshots at the another racesim related site :)

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Starraider - 20.06.2014 23:39

I have to thank you BorekS, i like the Quality of your Mods, one of my Favourites is also the Ferrari 312B 1970!:)

=====

Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 23.06.2014 00:16

oh, thanks for nice words:)

I did a simple video. this is how it looks and sounds sofar :)

F1LR2 work in progress first footage. Driven by AI.:

<https://www.youtube.com/watch?v=MyHeetVOKc4>

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von DerOlf - 23.06.2014 02:03

Yeah ... :woohoo:

But concentrating on the road might be even harder with all those beautiful cars around you :unsure: .

I can't wait to get my hands on one of them.

Greetz

Olaf

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Starraider - 23.06.2014 10:28

Fantastic BorekS. After this Teaser i cant await the Release. Many thanks again for sharing it to us.:)

=====

Re:Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 31.08.2017 02:09

ok guys, just to let you know, the F1 LEGENDS RACING 2.0 is out :)

F1 LEGENDS RACING 2.0 (F1LR2) is a completely overhauled F1 LEGENDS RACING 1.0 (F1LR) mod content. Its about same car type list basicaly, but there is not the common car body shape anymore. All our original F1LR cars got new body, engine and all the other related part styles. The original F1LR physics has been revised and each car type got a new real based F1 1967 engine sound set. Therefore the F1LR2 is meant like a mod updated to 2.0 version series.

DOWNLOAD here:

<http://f1legends.nolimit.cz/menu-add-ons/f1-legends-racing-2-0/mod-download/gt-legends>

IMPORTANT: its designed for the common GT Legends game, not for the ABB version. the ABB version will come later.

https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/f1lr2_10.jpg

http://media0.webgarden.cz/images/media0:596c6b3c404ba.jpg/gtl_f1lt_sebring5_depth.jpg

http://media0.webgarden.cz/images/media0:596c6b10d6f9c.jpg/gtl_f1lt_sebring2_depth.jpg

http://media1.webgarden.cz/images/media1:596c6b29d71bd.jpg/gtl_f1lt_sebring4_depth.jpg

http://media0.nolimit.cz/images/media0:59745693e193b.jpg/gtl_f1lr_sebring4_depth.jpg

=====

Aw: Re:Aw: F1 Legends Racing

Many Thanks Borek! :) I like the new version much better than the old one! Great new sounds and looks much better than the old version.

Glück auf!

=====

Aw: Re:Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 31.08.2017 11:21

glad you like it :)

yeah, I personally would recommend to completely abandon the old F1LR mod and to bother with F1LR2 now only.

note: the F1LR 2.0 version is designed to be a replace of the previous mod version, it isn't designed to be mergable with F1LR 1.0.

the old F1LR mod still be available for download at our home site, but rather from nostalgia then from any other reason.

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von deepstrike - 31.08.2017 14:25

Die F1LR 2.0 Mod muss noch für die Altbierbude entsprechend angepasst werden und soll sobald wie möglich auch hier erscheinen.:)

F1 LEGENDS RACING 2.0 Fahrzeugliste:

- * F1 1967 Beagle T1G, engine: Beagle V12 48 valves. This car is based on real F1 1967 Eagle Weslake T1G.
 - * F1 1967 Britus 43, engine: GBR H-16 64 valves. This car is based on real F1 1967 Lotus 43.
 - * F1 1967 Britus 49, engine: Britus V8 32 valves. This car is based on real F1 1967 Lotus 49.
 - * F1 1967 GBR P83, engine: GBR H-16 64 valves. This car is based on real F1 1967 BRM P83.
 - * F1 1967 Grabham BT20, engine: Grabham V8 16 valves. This car is based on real F1 1967 Brabham BT20.
 - * F1 1967 Grabham BT24, engine: Grabham V8 16 valves. This car is based on real F1 1967 Brabham BT24.
 - * F1 1967 Hooper T81, engine: Hooper V12 36 valves. This car is based on real F1 1967 Cooper T81.
 - * F1 1967 Scarrini 312, engine: Scarrini V12 48 valves. This car is based on real F1 1967 Ferrari 312.
 - * F1 1967 Yonda RA273, engine: Yonda V12 48 valves. This car is based on real F1 1967 Honda RA273.
 - * F1 1967 Yonda RA300, engine: Yonda V12 48 valves. This car is based on real F1 1967 Honda RA300.
- =====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von CY33 - 31.08.2017 14:58

Nice! Extrem schön gemacht und mal wieder vielen Next-Gen Sims einen Schritt voraus: Nicht nur ein Auto, dass man dann ohne Kontext gegen Prototypen und Straßenautos auf modernen Tracks fahren kann, sondern ein komplettes realistisches Feld. Hammer! Und dann handwerklich noch 1A gemacht - ich bin ja auch großer Fan der "Modellpflege" ;).

Ist das eigentlich eine neue Rag-doll/Helm/Kopf oder die originale von GTL bearbeitet? Ist auch onboard eine neue für realistischere Handschuhe? Kann ich auch selber nachschauen... :P

Aber zum Verständnis: hat es eigentlich Ärger gegeben mit den originalen Namen, oder ist es eine Vorsichtsmaßnahme? Bis auf Bizzarini (Bzw. der Anwalt des aktuellen Besitzers der Namensrechte von Bizzarini) hat es ja bisher noch nie Probleme mit Namen, Logos und sowas gegeben, da es für die meisten Hersteller und Firmen eher Werbung für umsonst ist.

Ich kann aber eure Vorsicht in Sachen Formel 1 verstehen: Da passieren Dinge, die für Normalsterbliche nicht nachvollziehbar sind...

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 31.08.2017 15:37

:)

as to the F1LR 2.0 external driver figure including the head / helmet styles, they are made from scratch by me, and they was originally made for our rFactor Cooper T73 mod and later used for our GTL Le Mans Classics mod too.

as to the F1LR car names the reason, why they still are imaginary car manufacturers and driver names is the car models arent created accurately according to the real historic cars. if you look closer each car type is just inspired by the real historic cars and differs with many details.

its same imaginary car name logic like you can see with the original (default) rFactor game cars or the rFactor 2 F1 EVE historics.

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von CY33 - 31.08.2017 15:42

Oh wow! Kudos for this! Looks really awesome

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 31.08.2017 15:55

thank you ;)

the rfactor.net says about the EVE cars this:

"The EVE F1, F2 and F3 cars are a generic car of the specifications found in historic Grand Prix cars, and are similar in construction to the Matra cars of the late 1960s™s which often led the way in the lower formulas, and were copied by many other teams at the time."

we can say this, about our Beagle, for example:

"The Beagle T1G is a car of the specifications found in historic Grand Prix cars and is visually and physically similar to F1 1697 Eagle Weslake T1G."

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 01.09.2017 10:29

The ABB poster theme

<https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/poster19.jpg>

=====

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 01.09.2017 23:25

lets presents the F1LR 2.0 cockpits ;)

note: the steering wheel logo should help a bit to guess what is the current car type (manufacturer) ;)

https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtl_2015.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtl_2014.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtl_2012.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtl_2016.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtl_2011.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtl_2013.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtl_2018.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtl_2017.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtl_2019.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtl_2020.jpg

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von MichaelE39 - 01.09.2017 23:43

Hi,

looks great.:)

like these racing cigars ;)

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Linus64 - 03.09.2017 10:55

...very nice work!:cheer:

Hard to wait for this...

Thx Borek

Gruss Wiege

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von BorekS - 04.09.2017 14:34

ok, lets show all the F1LR2 vehicles now. 10 car types (each is 2x a team skin ingame).

https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtr2_210.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtr2_211.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtr2_212.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtr2_213.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtr2_220.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtr2_214.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtr2_215.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtr2_216.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtr2_217.jpg
https://i11.servimg.com/u/f11/18/03/83/54/gtr2_218.jpg

Aw: F1 Legends Racing

Geschrieben von Schwiizer - 04.09.2017 16:12

It looks great! :woohoo:

=====

Re:F1 Legends Racing

Geschrieben von MoeZee - 04.09.2017 17:02

incredible :ohmy:

=====