

Primera Revista Oficial de MiniRacingOnline

MAGAZINE

MRO

ALVARO_SL DICE QUE DEJA EL DISEÑO Y VA A DEJAR LEGADO



LOS MODS SE CAEN DE LA VERSIÓN 1 PERO VIENEN MEJORES SORPRESAS. KOTAI NOS LO CUENTA

WARMANUE Y NEENO NOS EXPLICAN SUS RITUALES DE JUEGO



YAMIK DESTAPA AL HALCÓN "MALTÉS" DE MRO

CACO: "NO DEJO MRO NI HARTO VINO"

ENTREVISTA A DOS GRANDES, ZANARDI_GT Y KLINX



ENERO 2008

COORDINADOR:

Sakic

MAQUETACIÓN:

Pocotico

COLABORADORES:

*Ivan89
Turriton
Yamik
Speedcj
Des06
Kakito
Bigpow
Serginho
Yone
Daxni
Anxogma*

COLABORADORES GRÁFICOS:

*Pocotico
Alvaro_sl
Neeo*

ÍNDICE

Créditos e Índice	2
Editorial	3
MRO Chasis	4
Desarrollo	9
Comunidades	16
Consejos	23
Campeonatos	27
Entrevistas	32
Zona Picante	37

EDITORIAL

BIENVENIDOS

NACE UN NUEVO PROYECTO...

Si, la editorial, eso que nadie se lee, que todo el mundo lo pasa de largo, delirios de grandeza del autor poniéndose en la primera pagina. Yo no invente el sistema así que para los pocos que se queden a verme decir paridas os comentare que creo que lo hemos conseguido y que gracias a la gente que ha colaborado, los que colaborarán y los que tengo con cadenas atas escribiendo de forma habitual, podemos tener entre manos la primera revista de cobertura general sobre el mundo MRO. Espero que haya suerte y la disfrutemos mucho tiempo.

En principio todo esto surge para todos aquellos que realmente les guste este juego como a un servidor y que no les baste con darle a las tecleas o al mandito (elijase lo que corresponda a las preferencias de cada usuario), sino que además pasa un ratito siempre mirando el foro o como van los campeonatos. O mas freaky aun, los que prefieren jugar pero en el trabajo o en clase tienen un ordenador delante y no pueden hacerlo, tienen que conformarse con navegar por las páginas de los campeonatos (pillines) a ver como de mal van las cosas desde que ha cogido la costumbre de correr cada semana sin entrenar una mierda. Y aun diría mas, esta revista nos gustaría que fuese para aquel que conoce el juego por primera vez o que se hecha partidas en LAN con amigos y nunca le ha dado por correr un campeonato, o hablar con la gente de la comunidad. Para ellos que no saben lo que se pierden también van estas paginas.

El propósito evidentemente, aparte de llevar la contraria a mis padres cuando me dicen que haga algo de provecho, es el de entretener, pura y simplemente, pero también estaría bien que

sirviera para que todos nos conociéramos algo mejor y que sepamos que se cuece en el universo miniracingonline. Saber que hay detrás de las cortinas, que nos depara el futuro y algún cotilleo interesante. Aprender a jugar mejor, ser más competitivo y disfrutar de ello.

Si todo marcha bien, la revista, de edición mensual, ira engordando con el tiempo y variando contenidos, por eso son tan importantes vuestras opiniones. Queremos saber que os gustaría leer en estas líneas, que secciones pondríais y si se podría sacar mas fruto a las existentes. Por ejemplo, se me acaba de ocurrir crear un apartado para esos comentarios a modo de cartas al director. Además de la revista esta en proyecto continuar con el viejo Daily, de modo que los que quieran colaborar puedan también hacerlo de otro modo mas. Como veis hemos pensado también en darle un toque de dinamismo a esto para que TODO el mundo pueda participar.

Con esa idea hemos preparado un primer numero con información acerca de la evolución que el juego podría tener en este año que comienza, un gran artículo del fundador y creador de este juego, una charla con diseñadores sobre sus nuevos proyectos y lo que han hecho últimamente, entrevistas con pilotos relevantes y algún consejo en forma de experiencia personal de los pilotos, aparte de algunas cosas mas que ahora veréis, ojalá que os sorprenda para bien y espero vuestros comentarios, criticas y sugerencias que harán que esto vaya a buen puerto.

Un saludo a todos.

Sakic.

LAS ENTRAÑAS DE MRO

KOTAI NOS OFRECE UNA SINCERA VISIÓN DEL PRESENTE Y FUTURO DE MRO

Hola a todos los lectores del MROMagazine. Primero que nada felicitar a Sakic por retomar este proyecto que hace crecer nuestra comunidad y tenernos a todos informados.

Esta es mi primera entrevista artículo donde os voy a informar del camino que va a tomar o por lo menos intentaré que tome nuestro querido MRO. Espero que no sea la última entrevista y así poderos tener informados siempre.

Últimamente, el juego no ha evolucionado mucho, porque desde que saqué la versión en la campus party a finales de julio, me he tomado unas merecidas vacaciones, ya que antes de llegar a la campus estuve tres meses dedicando mucho tiempo al MRO para preparar cambios, aunque algunos de ellos no los habéis podido ver aún. En este tiempo que he estado de vacaciones también he estado bastante desconectado de la web, pero por lo poco que he podido ver parece que la gente no está muy agusto, cada dos por tres hay líos en el tagboard, el foro está medio muerto y la gente de siempre parece un poco desconectada. Si algún día he jugado una partida casi siempre ha sido con gente nueva ya que no me suenan sus nombres y su nivel es bastante bajo.

También el tema de las colaboraciones ha cambiado: el concurso de coches de Caco, Menos5 y Vivndum apenas se presentan 3 coches en cada jornada, los circuitos ya solo los hace Álvaro, el pack de coches se actualiza muy poco, hace siglos que no tenemos mecánicos nuevos...

Un poco es comprensible porque el nivel del juego cada vez está más alto y es más difícil para la



gente hacer gráficos del nivel actual, pero me da la sensación de que hay menos interés. En las versiones de prueba por ejemplo, llevo casi un mes sacando versiones que todo el mundo puede probar y comentar sus experiencias, pero muy poca gente las ha probado y nadie juega con ellas.

Mirando un par de años hacia atrás, teníamos el foro lleno de mensajes y preguntas de cuando estaría la nueva versión, apenas la subía veía a un montón de partidas con ella, mucha gente enviaba circuitos y coches y a cualquier hora podías entrar a partidas en las que conocías a alguien. Pero sé que todo esto es normal. La gente se va cansando, el juego cada vez está más desfasado porque, por más cosas que le ponga, es un juego de 2D y todos sabemos que desde hace unos años solo existe el 3D. Pero esto no me va a desanimar, todo lo contrario, me voy a esforzar más para conseguir enganchar a más gente y reenganchar a los viejos jugadores, ya que aunque el juego sea el mismo, si lo volvieran a probar se sorprenderían de la cantidad de cosas nuevas que se han ido incluyendo. Así y todo, si cuando

saqué la primera versión del juego me hubieran dicho que cuatro años después el juego seguiría vivo, que lo jugaría tanta gente y que tendría tanta fama entre los internautas, no me lo habría creído porque pensaba que al hacer un juego sencillo 2D en la era 3D y con los avances tan brutales en juegos de última generación, el MRO tendría una vida muy corta porque ya nació desfasado.

En estos 4 años ha cambiado mucho el juego y la comunidad. En un principio era yo solo haciéndolo, la web, contestando todas las dudas del foro, poniendo publicidad en otros foros... la verdad es que me quitaba prácticamente todo el tiempo libre que tenía. Con el paso del tiempo cada vez he ido teniendo menos tiempo y más obligaciones con lo que tenido que ir delegando funciones. Hoy por hoy solo me encargo de programar y de vez en cuando me paso por el foro y una vez a las mil juego una partida por diversión (que por cierto cada vez que lo hago cuando acaba la partida siempre pienso "que pasada de juego" y no es porque lo he hecho yo, es que realmente me encanta este juego).

Como os decía ahora solo programo, pero el juego no avanza tanto como lo hacía antes, primero porque no tengo tanto tiempo para programar y segundo porque cada vez es más complicado hacerlo y las cosas que quedan cada vez cuestan más. En cuanto al tiempo, al principio del juego le dedicaba unas 6 ó 7 horas diarias 5 ó 6 días a la semana, esto solo se puede llevar con mucha ilusión, durmiendo unas 4 horas al día y teniendo pocas obligaciones. Ahora no le puedo dedicar tanto tiempo aunque por ejemplo este último mes que me he vuelto a poner, le estoy dedicando unas 3 ó 4 noches entre semana, acostándome a las 4 de la noche programando. El fin de semana casi nunca he podido programar y ahora menos. Por suerte tenemos a los administradores que se encargan de llevar la comunidad entera y ayudan a que MRO siga vivo. Yo suelo hablar por MSN con Vany y Claudio y ellos se encargan de hablar con todos los otros administradores para llevar la web, foro, circuitos, coches, denuncias... Tengo plena confianza en todos ellos y hacen un trabajo muy bueno.

mini racing online

The screenshot shows a 3D view of a racing track with several cars. The interface includes a top navigation bar with 'Imágenes (9)' and 'Opiniones (62)'. A review panel on the right displays the following information:

- Nota Softonic**: 5 stars (★★★★★) with the label **IMPRESCINDIBLE**.
- Nota usuarios**: 254 votos, with a score of **8.7**.
- Usabilidad**: 4/5 bars
- Estabilidad**: 4/5 bars
- Instalación**: 4/5 bars
- Funciones**: 4/5 bars
- Apariencia**: 4/5 bars

At the bottom of the review panel is the **Opinar** button. An 'Ampliar' button is located at the bottom left of the track view.

Hay que tener en cuenta que aquí nadie cobra y normalmente la gente no quiere trabajar sin cobrar, por lo que he tenido mucha suerte con ellos ya que hacen muchas cosas sin pedir nada a cambio. En mi caso lo entiendo porque soy el padre de la criatura y estoy muy orgulloso del juego, por tanto lo mimo y le dedico horas, pero en el tema de los administradores es de agradecer su dedicación sabiendo que muchas veces su trabajo no es reconocido, llevándome yo los méritos. Si bien estoy muy contento con todos y les doy las gracias por todo lo que hacen, tengo que agradecer especialmente a Vany todo su trabajo, porque es el que lleva todo el peso del juego, está con los circuitos, la web, los campeonatos, las firmas, me traduce a inglés todos los textos de MRO que pongo en los foros, me avisa de todas las cosas que van pasando... vamos que le dedica más horas que yo al MRO.

Volviendo a la actualidad, como muchos saben llevo un mes preparando una nueva versión. Tengo muchas cosas pensadas para hacerle, pero no se si todas podrán ser. En especial, en lo que más tiempo estoy invirtiendo y no sé si finalmente lo conseguiré es en el online. Estoy intentando que se pueda jugar sin tener que abrir puertos, que en cualquier ordenador donde funcione el MSN funcione el MRO. Creo que este sería el cambio más positivo para el juego porque si vemos las estadísticas actuales vemos que diariamente el juego se descarga casi 1000 veces pero solo se registran algo menos de 100 personas y de esas unas 10 consiguen jugar una partida online: son unos números muy malos. Solo el 1% de las descargas consiguen jugar online y eso es lo que más nos perjudica, porque mucha gente abandona el juego por no conseguirlo. Además no se puede jugar desde institutos/universidades/oficinas... que haría que todo el día hubieran partidas online. Este cambio que básicamente consiste en pasar de usar el DirectPlay 6 al 8 me está costando, porque la gente de Microsoft lo reescribió completamente y no se parece en nada al 6. Además en Delphi, que es el lenguaje que uso para programar el juego, nadie ha creado unos componentes para usar el

DirectPlay 8, que está pensado para programar en Visual Basic o en C. Si finalmente no lo consigo, no todo queda en saco roto porque me ha servido para mejorar bastante el 6 cosa que se ha visto en el online de las últimas versiones que ha mejorado considerablemente. Otro cambio importante que también me está quitando mucho tiempo estos últimos días es pasar del DirectDraw7 al 9 (como veis todos los cambios importantes no son sobre el juego, si no sobre los componentes que usa) para poder usar mejor la aceleración por hardware de la tarjeta gráfica.

Actualmente, si activamos la opción de hardware en las opciones del juego lo que hace realmente es usar la memoria de la tarjeta gráfica en vez de la del ordenador, pero no usamos las funciones avanzadas de las gráficas, todo el trabajo lo hace la CPU. Con estos cambios lo que se consigue es que la CPU vaya más desahogada, porque mucho trabajo lo hace la tarjeta, de forma que el resto de opciones del juego, como el online, siempre tenga disponible la CPU. Otro cambio más visual es en los objetos semitransparentes, que actualmente bajan mucho el rendimiento del juego y por eso el humo es tan pequeño. Aún así, la gente que juega partidas con muchos jugadores en T0 tiene problemas de rendimiento en el momento en el que en la pantalla hay mucho humo. Si uso toda la aceleración hardware que tienen las gráficas actuales podríamos pintar muchos objetos semitransparentes en pantalla sin que bajase demasiado el rendimiento. Todo esto ya lo tengo bastante avanzado, aunque siguen existiendo algunos fallos. En la imagen siguiente se muestra una prueba provisional:



Pasando a los cambios propiamente del juego, también tengo unas cuantas novedades. Lo primero es el nuevo editor de circuitos que permite añadir hasta 32 jugadores, los comisarios de las banderas, los objetos en que el coche pasa por debajo y las animaciones. Todo eso ya lo tenemos en el juego, pero hay que hacerlo de modo manual y a la gente le cuesta mucho. Con el nuevo editor será muy sencillo de hacer, sobre todo el tema de los comisarios con las banderas, que pasarán a ser parte del juego y no del circuito. Tendremos una opción donde diremos donde poner un comisario y hacia donde mira, pero no hará falta añadir el gráfico, ni el color de la bandera. Eso estará en el juego de forma fija.

Otra cosa que le quiero añadir al juego son nuevas opciones de configuración para los gráficos de forma que podamos deshabilitar el humo o las transparencias en nuestro coche o en el del resto de competidores de forma independiente (esto último ya está en las versiones de prueba que hay en el foro). Esto dará mayor flexibilidad para que el juego funcione bien en cualquier ordenador, tenga la potencia que tenga. También en las versiones de prueba se puede encontrar la nueva lluvia, en la que el asfalto se ve cómo se va mojando según llueve y lo mejor de todo, como se va secando, en especial por donde pasan los coches. Por ello, en una partida con varios jugadores podemos ver cómo, cuando acabe de llover, la pista se va secando rápidamente por la trazada de los coches y le cuesta más por donde no se pasa. Esto lo podemos usar para enfriar las ruedas (las ruedas de agua en seco se gastan muy rápidamente) o bien para arriesgarnos a poner ruedas de seco e intentar no salirnos de la trazada seca.

Otra opción que quiero añadir es la regla de obligar a usar los dos tipos de ruedas (blandas y duras) en las carreras que no llueva. Si está la regla activada y al final de carrera alguien no ha usado los dos compuestos tendrá una penalización o bien será descalificado.

Y por último quiero hacer unos cambios en la física del juego. Lo primero es activar el ABS para los frenos. Al 100% podremos frenar a tope, incluso en las curvas, sin preocuparnos de perder estabilidad o que derrapen las ruedas con su consiguiente desgaste. Esto supondrá una frenada poco potente. Según bajemos el ABS el coche tendrá una mejor frenada, pero derrapará antes, gastando ruedas y perdiendo estabilidad en forma de subviraje o sobreviraje. Si llevamos mucho alerón, como el coche va bien cogido al asfalto sufriremos de subviraje (el coche se irá recto en las curvas) mientras que si llevamos muy poco alerón, el coche tendrá sobreviraje, (se irá la parte trasera y haremos un trompo). La cantidad de pérdida de estabilidad dependerá de cómo llevemos el ABS, el tiempo de frenada y los alerones.

Otro cambio en la física estará en el paso por curva a grandes velocidades, que se va a reducir. A baja velocidad el coche girará lo mismo, pero según aumente la velocidad el coche girará menos para que se cojan las curvas de una forma más real. Actualmente casi todas las chicanes se pueden coger a tope cuando en la realidad no es así. También va a cambiar lo rápido que el coche alcanza su velocidad máxima teniendo en cuenta el cambio y el alerón que llevamos. Estos cambios pretenden hacer un comportamiento más real del coche.

Y por último, el cambio más importante de la física y posiblemente el más polémico sea la tracción.

Como sabéis este año en la F1 se va a prohibir el control de tracción y como mi intención es que el juego se parezca a la realidad lo máximo posible voy a hacer una T0 más fiel a la F1, para conseguir que, lo normal, sea jugar con T0. No sé muy bien cómo quedará el cambio, pero puede que sea como volver a las versiones antiguas que tanto añoran algunos. Esta es una mejora que tengo que probar mucho antes de publicarla y que todos tendréis oportunidad de colaborar con las versiones de prueba que iré sacando para ajustar bien la física.

Todos estos cambios son los que quiero hacer para la versión 1.0. No sé si serán todos de golpe o los haré en 3 pasos 0.98, 0.99 y 1.0.

Respecto al 2008, mi intención es dejar completamente acabada la versión 1.0 y explotar las posibilidades del juego con los servidores dedicados y campeonatos patrocinados por compañías que den regalos a los ganadores (estoy en contacto con varias marcas). Y como no, poner todos los recursos disponibles en publicitar el juego para hacerlo más conocido en internet.

El tema de los MODS lo dejo para la versión 2.0 ya que si hago todo lo que quiero para la 1.0, lo único que faltará serán los MODS para tener juegos específicos de MotoGP, F1, Nascar, Rally.... Más allá del 2008 no se lo que ocurrirá. Para empezar, no pensaba que a los 4 años siguiese vivo el juego, por lo que sí ha durado 4 años en la era 3D creo que puede durar muchos más. Siempre he comentado que mientras me quede ilusión seguiré programando y por ahora sigo teniendo la misma que al principio, por lo que no me puedo imaginar el día en que lo deje.

Por último, y para cerrar este primer artículo en el Daily, comentar a todos los jugadores que pueden colaborar con las versiones de prueba que subo al foro y así aportar un granito de arena a esta gran comunidad.

Y como no desearles un Feliz Año nuevo en el que jueguen muchas partidas y disfruten al máximo de MRO.

Saludos

Kotai



DESARROLLO

CIRCUITOS Y COCHES...

NOS ADENTRAMOS EN TRES GRANDES DISEÑADORES DE CIRCUITOS Y COCHES, SIN DUDA, UNA VISIÓN DESDE EL INTERIOR DE LO QUE ES ESTE MUNDO

Vamos a seguir el viaje a las tripas de MRO con algo que es fundamental para la evolución de este juego, la creación de circuitos, coches y otros elementos. Sin ellos MRO se estancaría y esta es nuestra manera de agradecer a aquellos que lo convierten casi en arte, con suerte aprenderemos un poco de las palabras de Alvaro_sl, Caco y Pamac.

“Muy buenas a todos los lectores de este nuevo daily, soy Alvaro_sl y antes de nada, me gustaría felicitar a Sakic por la estupenda idea que ha tenido y desearle suerte para el futuro de esta revista, que se promete como una gran innovación en nuestro mundo del MRO.”

Y adentrándonos directamente en el tema; cierto es que aparento ser rápido haciendo la tarea por la que la mayoría de la gente me conoce en MRO: la creación de circuitos, pero no es que sea rápido, la respuesta es que sé hacerlo y no tengo que irme andando con rodeos. Aún así, son muchas las horas que se tarda en hacer cada uno de ellos, muchos los minutos de dedicación para que quede lo mejor posible. Nunca me he “cronometrado”, pero la gente suele entender las cosas cuando tiene un número en mano, pues así a ojo, puedo echar (juntando todas las horas que dedico por separado) unas 35-40 horas con cada uno de ellos.

Aprender a hacerlos no fue una tarea sencilla, y ni mucho menos rápida. Gracias a los conocimientos que he ido adquiriendo poco a poco he conseguido

llegar a hacer circuitos, que, a mi parecer, son los que el MRO busca en cuanto a calidad gráfica. En mis comienzos, hace exactamente tres años, nunca conseguía los resultados que iba buscando, ya que mis conocimientos con photoshop aún eran nulos, pero por aquellos entonces, no se exigía tanto y me empezaron a aceptar circuitos.

Como curiosidad, recuerdo que el primero que hice fue Jerez, pero no el Jerez que tenemos a día de hoy en MRO. Este es un circuito que he hecho cuatro veces (aunque realmente solo se publicaron tres de ellos), de ahí la versión 4.0 actual. Luego vinieron Jarama, Imola, Albert Park... hasta completar un total de 16 circuitos:

6 de la serie F1

3 de la Serie MotoGP.

5 de la serie WTCC

Y algunos aparte como son el Race of Champions (ROC) o Jarama.



Vista Previa Jerez 2.0

Los últimos que se han publicado, y que seguramente muchos de vosotros conoceréis, son los de la serie WTCC antes citados. A mi parecer, los mejores que he hecho y consecuentemente, los que más trabajo me han dado. Os hablo un poco de cada uno de ellos:

Curitiba

Fue el primero que empecé, pero no el que primero acabé. Tuve que hacerlo dos veces, ya que la primera de ellas no quedó como a mi me hubiese gustado. La segunda si que quedó bien y bastante entretenido. Podéis probar la primera curva, bastante complicada y decisiva tanto en carrera como en contrarreloj.

Brno

Un circuito totalmente rodeado de vegetación. El trazado es prácticamente un calco al que había anteriormente, así que se puede decir que lo que “mejore” fue el decorado del mismo.

Oschersleben

El primero en publicarse de la serie. Me dio bastantes quebraderos de cabeza en cuanto al apartado de decoración puesto que el real apenas tiene nada y en MRO no se puede dejar un circuito “pelado”, por lo que hubo que poner un poco de imaginación al tema.



Vista Previa del circuito de Oschersleben

Anderstorp

Quizás el menos conocido de ellos a pesar de que aquí corría la F1 hace bastantes años. Por este motivo, hoy día es un circuito que está muy deteriorado. Precisamente presté bastante atención a este apartado a la hora de diseñarlo. Si lo habéis visto, podréis apreciar que lo conseguí en buena medida y que realmente da la sensación de ser un circuito “antiguo” adaptado a los nuevos gráficos.

Brands Hatch

Ha sido el último en publicarse. Tuve que hacerlo un par de veces: la primera no me convencía el trazado. En el segundo, a pesar de algunas quejas recibidas acerca de la chicane, creo que ha quedado todo lo bien que se puede. En este circuito, me gustaría resaltar la ayuda de Vany, que se encargó de hacer toda la parte de los boxes y alrededores. Gracias a él, este circuito estuvo a punto para el día previsto.

Y como última referencia acerca de esta serie, y como muchos de vosotros os habéis interesado por el tema, lo digo públicamente. Estos los llevo haciendo desde inicios del verano de 2007, de hecho, cuando estuve en la campus ya pude mostrar, a los que allí estuvieron, como llevaba cada uno de ellos. Por eso, cuando después de tantas y tantas horas de trabajo, llega alguien en el tag o en el foro a decir que la curva “nosecual” no le gusta, es lógico que me hierva la sangre y que en alguna ocasión haya llegado a decir cosas que ni pensaba. Pero bueno, no voy a entrar en más polémicas.

Para terminar con el tema de los circuitos y no hacerme demasiado pesado, hago un poco de publicidad a mi último circuito publicado: el ROC 07. Un circuito muy divertido y sobre todo, pensado para duelos 1 vs 1 (su verdadera utilidad).

*(Véase Pág. Siguiente)



Vista del circuito ROC 07

Cambiando de tema, pero siguiendo en la línea del diseño, hablaré un poco acerca de los coches.

Realmente pienso que son obras de arte cada uno de ellos. Esto lo podrán confirmar todos aquellos que hayan intentado hacer uno y hayan comprobado que no es tan fácil dar ese toque de realismo que solo algunos saben. Resaltar en este apartado a Caco y a Vivndum, para mí, los que mejores resultados consiguen.

Especialmente darle las gracias y la enhorabuena a Caco, que consiguió acabar la serie de coches de la WTCC a la perfección y que, al menos, en mi campeonato mrotcc, han sido todo un éxito.

Y siguiendo con el tema de este champ, decir que ha sido uno de los más bonitos de los que he participado. Hago un breve resumen y de paso un poco de publicidad: Las inscripciones se abrieron y al cabo de tan solo un par de semanas todos los puestos estaban cubiertos, se prometía un buen campeonato y sobretodo, entretenido, que es lo que la gente anda buscando. Con una nueva reglamentación (diseñada por mí) innovadora en algunos aspectos, como son el sistema del carné por puntos, los lastres o el sistema de clasificación (este último, pocas veces usado en campeonatos), las carreras se sucedían y a la gente se le veía contenta. Por lo que yo me sentía bien sabiendo que el trabajo realizado estaba bien empleado. Cosa que es la mayor gratitud a una persona que organiza este tipo de eventos. El campeonato finalizó con menos gente de la esperada, pero todos ellos pueden decir que han pasado unos buenos ratos (al margen de los resultados) y que se han divertido. Desde aquí darles las gracias porque el trabajo como admin, se me hizo más ameno.

Por último, y hablando de planes de futuro, decir que lamentablemente no tengo pensado hacer una nueva edición. Apenas me va a quedar tiempo en este nuevo año 2008. Aún así, no doy por zanjado el tema, y puede que algún día dé la sorpresa. Lo dejo en el tintero.

Para ir cerrando, y creo que como noticia más importante del artículo:

Tengo que comunicaros que dejo la creación de circuitos a un lado. Puede que siga en algún campeonato si el tiempo me lo permite, pero los trazados, definitivamente sí que los abandono. Como tiene que haber de todo, esta será una buena noticia para algunos y mala para otros. Pues para todos aquellos que les parece que es mala, ***DARLES LAS GRACIAS POR TODO EL APOYO QUE HE RECIBIDO, PORQUE QUIZÁS NO HUBIESE DURADO TANTO AQUÍ.***

A los otros, pues nada, que decir, que sigan en su misma línea, nadie les cambiará el rumbo...

Un saludo a todos los “miniracinguistas” y a seguir disfrutando de este maravilloso juego.

Alvaro_SL.”

Aunque es fácil decirlo una vez contado con su colaboración, grandiosa como todo lo que hace Alvaro_sl (al menos lo que nos enseña que hace), toda la redacción apreciamos sus trabajos de diseño y nos consta que como nosotros muchos mas. Es toda una lastima, y nos lo vamos a tomar como un descanso por que aunque sabemos que es un poco por motivos egoístas, queremos seguir disfrutando en el futuro de sus creaciones. De cualquier modo nos vale con contar con su presencia por MRO que es lo más importante.

Dando un pequeño giro, también nos hemos colado en el lugar de trabajo de Pamac, que recientemente ha lanzado un nuevo circuito para incluirlo como gran premio final en el campeonato que co-organiza. Colorido e intrincado, se trata de un trazado tan original como poco es su nombre, que ha bautizado como al propio campeonato por razones evidentes, Manzana XIII.

**(Véase Pág. Siguiente)*



Vista del circuito Manzana XIII

La pregunta obvia sería saber de donde viene tal denominación pero me temo que la única persona que puede satisfacer esa curiosidad es Viktor, fundador del torneo, el cual es algo reticente a la hora de esclarecer los frutales orígenes del nombre del campeonato. En vez de eso hemos preguntado a Pamac como van los últimos detalles del circuito (aún faltaban un par de días para su publicación cuando se produjo esta entrevista): "...Ya esta terminado, hace semanas que se lo envié al MRO para que lo validasen y hace un par de días que Vany me dijo que solo tenia que corregir un par de cosas en la edición y que con esos cambios hechos ya lo subirían a la Web de forma oficial." Así es que en breve se podrá disfrutar del trazado que tendrá su estreno de fuego en el campeonato para la tercera semana de Enero.

Para ir abriendo boca queríamos saber como ha sido el proceso de diseño y como fue surgiendo el tema: "La idea de crear un circuito se me ocurrió a mi un día, pensando en hacer algo distintivo para el campeonato. Espero que con esto se consiga llamar un poco mas la atención."

En el Daily por nuestra parte esperamos que disfrutéis de su creación ya que Pamac no se ve como asiduo en esto: "Me gusta diseñar circuitos, pero es algo que lleva mucho tiempo y por ahora no tengo pensado hacer ninguno mas, lo que si tengo pensado es mas adelante hacer una versión mejorada del ManzanaXIII." Referente al diseño en si nos comentó su manera de empezar el proyecto y como cogió forma: : "Me bajé los manuales de la Web de MRO, y usé el Macromedia FreeHand MX para crear el trazado y luego para la edicion de la imagen (añadir asfalto, peraltes, hierba, tierra, edificios, árboles) el Photoshop CS3" "El recorrido no fue lo difícil, cogí las letras del logo del campeonato y lo que faltaba era unir los extremos de la M y la Z , y después de un par de intentos salió este diseño final. Algunas cosas para la decoración las saque de otros circuitos y otras las creé yo mismo desde cero, como las vallas publicitarias, el lago ... Tiene animaciones, flashes, banderas en las gradas y semáforos

animados. Otras animaciones es parte de la futura versión que quiero hacer mas adelante."

Todo maestro siempre necesita un empujón, Pamac nos confesó que ha tenido ciertos apoyos: "He tenido ayudas, de Dr_Deft que hizo muchos coches y me pasó logotipos, y mucha otra gente que fue dándome su opinión según lo iba haciendo."

Le preguntamos también acerca de lo enorme que parece en principio el circuito, aprovechando al máximo el espacio: "El circuito parece largo pero no mas que otros, la vuelta rápida con T0 la tengo hecha en 43segundos, lo que tiene es un setup muy poco común." Uhhmm, ya soltando pistas, esta nos la apuntamos.

Respecto al trabajo de los demás diseñadores preguntamos a Pamac que circuitos le gustan a nivel de diseño y no se fue muy atrás en el tiempo para buscar un buen ejemplo: "Me gustan mucho los últimos que ha sacado Alvaro_sl de la serie WTCC." Como le decíamos a Alvaro, aquí tiene una muestra mas de que hay mucha gente que aprecia su trabajo. Y si no son circuitos, ¿que tal el diseño de coches? "Diseñar coches no me atrae la verdad, son imágenes tan pequeñas que no le veo aliciente, (risas) para mi cosas grandes"

No podíamos despedirnos sin preguntarle sobre una nueva edición del Manzana: "Por supuesto que habrá 4º edición, lo que pasa es que aun no nos hemos reunido para hablar de ello. Por falta de tiempo y ganas quizá no le dedicamos todo el tiempo que deberíamos, pero claro..., esto es un pasatiempo." Pues nada Pamac, ojala tenga buena acogida tu trabajo, por nuestra parte te aseguramos que lo disfrutaremos mucho.

Por ultimo nos interesamos por el mundo de los coches y otros elementos, materia en la que se ha hecho ilustre en dos patadas el señor Caco y no nos resistimos a preguntarnos como lo ha conseguido.

“Bueno, el contar como me metí en esto del MRO y posterior desarrollo podría ser muy largo de contar, así que resumiendo fue de chiripa, buscaba otro juego, un manager de f1 que jugaba desde hace mucho tiempo y de casualidad me encontré con esto por google. Luego vino todo rodado, primero correr offline y luego a desarrollar. Primero hice 4 coches, dos BMW (curiosamente mi primer coche fue un wtcc), un 911 y un R5, mi primer coche en el pack.



Primeros coches realizados por Caco

Luego empecé a participar en el concurso de diseño y gane una jornada, luego hacer más coches y presentar, y rechazos, rechazos y más rechazos, hasta que di con el sistema, gracias a Vivndum, copie sus coches hasta la saciedad, los analizaba e imitaba y gracias a los consejos de Viv entre otros conseguí ser un desarrollador de coches decente. Por lo que puedo considerar a Vivndum como mi maestro. El lío empezó la segunda temporada del concurso de coches, en la 3 jornada, por diferentes motivos, quedó cojo y bueno como me gustan los líos me ofrecí a echar una mano, y me podía haber estado quietecito, me lié con el concurso, me hicieron admin, luego te vas metiendo en mas cosas, y en mas, pero la acogida fue espectacular, se portaron verdaderamente bien conmigo. Como me han dicho hace bien poco ahora soy incapaz de dejarlo “ni harto vino”.

He realizado coches, firmas, mecánicos, avatares, escenografías, incluso me he liado la manta con un circuito que se me hace interminable. Verdaderamente lo que mas me gusta son los coches, pero también el diseño de firmas es muy divertido.



Firma realizada por Caco

turismos, tengo hecha la serie de los wtcc que sin menospreciar a nadie, creo que es de lo mejor del pack de coches. Con lo que no me acabo de sentir cómodo es con los f1, es una lástima ya que son los que mas gustan a la gente, es una asignatura pendiente que tengo. Los clásicos también me encantan, quizás más por mi pasión por el motor que por lo útiles del juego, ya que no he visto jugar a demasiada gente con ellos. Hay palos que no toco apenas como por ejemplo los camiones, muy divertidos de hacer ya que al ser más grandes te dan la opción de más detalle. En un momento hice también el trineo de Santa Claus, lógicamente no paso el corte, pero teníais que verlo derrapando por las calles de Mónaco.



El trineo del gordo con barba

El concurso de coches, junto con la actualización del pack es lo que mas tiempo me lleva dentro de la administración, peleo mucho por el concurso ya que creo que es una bonita forma de empezar con el diseño de coches, al menos así lo hice yo, es solo ser constante lo que es más importante.

Además de esto preparo alguna que otra sorpresa para futuras versiones. Y un cambio importante en el desarrollo del concurso y el pack de coches para hacer mas dinámico el primero y mas cómodo el segundo, ya que con tantos coches actualizar el pack se esta convirtiendo en algo complicado. Además hay en proyecto nuevos tutoriales y videotutoriales donde desvelaremos todos nuestros truquillos, aunque hay algunos que ya los conocen. Pero eso creo que nos daría para un artículo completo y largo en futuros dailys. Para finalizar quiero invitar a todos los que quieran que se animen a diseñar elementos para el MRO, es muy facil, solo hay que ser un poco constante, aquí todos estamos para ayudar en todo lo que podamos, tanto yo como todos los que nos dedicamos al desarrollo, Alvaro_sl, Vivndum entre otros y los que se dedicaron y ayudaron a crecer mas este maravilloso juego.

De los coches lo que mas me gusta hacer son los

COMUNIDADES

MRO WORLD

MRO NO TIENE FRONTERAS, HABLAMOS CON PILOTOS DE FUERA DE NUESTRO PAIS PARA CONTEMPLAR EL PESO DE MRO MUNDIALMENTE

Para conocer un poquito mejor a la gente que juega al MRO, sean de donde sean y unir lo que a veces separa la barrera idiomática, hemos intentado hablar con miembros de varias comunidades. De esta manera iremos viendo como se entiende MRO en otros sitios e idiomas por todo el mundo desde estas paginas. Como es la primera vez les hemos preparado una pequeña ficha para ir conociéndolos.

1. Presentación.
2. Como ven MRO y que es lo que mas les gusta del juego.
3. Es interesante dar un impulso para que MRO sea mas conocido?
4. Numero de personas de tu país que juegan al MRO.
5. Existencia de algún campeonato especifico de su comunidad y si juegan en alguno general.
6. Pagina Web de MRO en su lengua.
7. Mejor piloto del país.
8. El lenguaje como barrera para jugar



FLIP – ALEMANIA



1. Me llamo Sebastián, tengo 25 años y nací en Darmstadt (Alemania). Llevo jugando al MRO año y medio ya.

2. En mi opinión hay alguna cosa aun que mejorar en MRO, aunque el juego de por si es muy completo. Lo que ahora tendría que ser una prioridad para los responsables es el tema de las colisiones, la diversidad de conexiones y el lag que genera hacen poco jugable con las colisiones activadas. Si esto se pudiera mejorar y hacerlo de un modo mas realista entonces MRO ya sería perfecto. Lo mejor de MRO es que puedes jugar sin tener unos requisitos gráficos altos. Puedes pasártelo muy bien sin super gráficos y efectos 3D. Utilizar estrategias, probar setups, preparar tu coche para la carrera y la meteorología, eso es MRO.....te encanta o lo odias, no hay termino intermedio.

3. Seguro, solo por casualidad encontraras MRO si no lo estabas buscando. Yo lo vi accidentalmente en www.chip.de, tuve suerte. Desde que lo conozco he intentado hacer que sea más popular en Alemania, para ello funde la primera comunidad alemana, dando a los jugadores de aquí un punto de encuentro: www.MiniRacingOnline.de.vu. Pero hacer de MRO un juego mas conocido es un gran trabajo que recae en sus responsables. Yo por mi parte algo lo mejor que puedo con lo que he dicho. Por supuesto, cuanta

más gente conozca MRO mas lo jugarán. Tenemos que hacer mas publicidad y nuestra comunidad MRO crecerá. Como he dicho, MRO tiene un gran potencial por que no necesita mucha grafica, de hecho hay muchos juegos que si lo hacen y son mucho más pobres que este.

4. Es difícil decir un número concreto. Debe estar alrededor de 100 a 150 jugadores alemanes. Siempre hay jugadores no muy activos que no detallan su perfil y es difícil saber si son o no alemanes.

5. Existe un campeonato solo para pilotos RTG. La primera temporada ganó Saint23 y esta soy yo el que esta cerca del titulo. La organización para la próxima temporada esta ya casi acabada y esperamos conseguir algún piloto mas que se una.

6. RTG (RacingTeamGermany) fue el primer clan en el mundo MRO. Lo funde el 8 de Agosto de 2006, después de probar el juego ya que capto tremendamente mi atención. Muy pronto tuve los primeros miembros que a día de hoy siguen formando parte del RTG. Ahora RTG tiene 17 corredores activos, en edades comprendidas entre los 16 y 42 años. El propósito es darles un sitio de reunión y la posibilidad de organizar partidas entre ellos. Es un orgullo contar que RTG y MRO son la base para grandes amistades que se han formado a partir de esto. El resultado del colegueo en el clan y nuestros entrenamientos se puede ver en los rankings, siendo RTG los lideres en T0 y T100.

También existe la Web www.racingteamgermany.de, en ella se puede encontrar todo lo importante para nuestro clan, sobre la temporada actual, los archivos, la tienda, hall of fame y muchos mas. Así como la manera de registrarse en el RTG.

7. En T0 yo creo que el mejor es Saint23 de todos los pilotos alemanes. T100 es otra historia, CEM, otro piloto RTG, es para mi gusto uno de los mejores del mundo. Muy preciso y sólido, capaz de vencer a cualquiera. Pero hay otros, solo tienes que ver los ranks. Estoy muy orgulloso, algunos de los mejores pilotos del mundo son pilotos RTG.

8. No, en mi opinión el lenguaje y la nacionalidad no tienen un rol negativo en MRO. De hecho es justo lo contrario, une a la gente. Pilotos de todo el mundo corren en la misma pista en igualdad de condiciones. Es todo un gesto contra el racismo.



PAVLIK – POLONIA



1. Me llamo Pawel, tengo 18 años y juego al MRO desde el quince de Junio de 2007 (más de medio año ya). Vivo en una pequeña ciudad de Polonia, Tuchola se llama, esta en la zona norte y tiene aproximadamente 15.000 habitantes, os invito cuando queráis a venir (risas). Era un viciaillo del GeneRally, de hecho sigo jugando en esta liga www.generallyfl.fora.pl . Un día, buscando algo similar pero sobre F1, busque en google y adivinad que salio... encontré el MRO.

2. A primera vista MRO es un gran juego pero bien es verdad que tiene algunos fallitos. Por ejemplo, el estilo T0 lo encuentro...interesante (risas), en mi opinión aporta poco. Además también hay algún que otro bug que no voy a contar ya que suelen ser bastante útiles para correr. De todos modos lo que mas me gusta de MRO es los buenos ratos que me ofrece y la carga de tensión de algunos momentos en los que me veo soltando improperios al ordenador.

- Yo creo que no es difícil de encontrar. MRO es conocido en muchos países ya. Es lo que tiene el Google. No se a cuanta gente le gustan los juegos como Rfactor o F1C mas que tipo MRO, lo que esta claro es que a mas presencia en Internet mas gente lo conocerá y mas gente jugará.
- No pocos pero si hay que decir que un gran porcentaje no pueden abrir puertos y juegan con el Hamachi.
- Estoy jugando actualmente en el ManzanaXIII, en el MROT100 y en el MRO F1 CUP Poland, intentando dar lo mejor de mi pero últimamente tengo problemas de conexión y el lag me esta matando. En el Manzana he llegado a hacer segundo, quinto en el T100 en la división MRO y en el campeonato polaco he conseguido ganar.
- Ya hay una página de nuestra comunidad, esta es <http://www.miniracingonline.pl>. Pronto además pondremos nuestro torneo en la sección de campeonatos de MRO.
- No conozco a nadie en mi país más rápido que yo. (Risas)
- Al principio si, la primera persona que me hecho una mano fue Cogeme, me escogió de entre la multitud y me enseñó a dar los primeros pasos en el juego. Cuando me apunté al Manzana le perdí un poco la pista eso si. Luego, Vany, que es una gran persona y un gran piloto, me ayudó, y aun lo hace, con todo. Nunca olvidaré lo que esta haciendo por mí.

Saludos a los amigos y a los enemigos también.

   **MADAF – HUNGRÍA**   

- Mi nick es Madaf, tengo 29 años y vivo en Miskolc city, Hungría. Juego a MRO desde el otoño de 2005. Lo encontré casualmente mirando un foro húngaro de juegos.
- Creo que MRO es el mejor juego en 2D gratuito de todo el mundo. Y mejor que muchos en 3D. Lo que mas me gusta es la esencia del juego, practicar mucho antes de cada campeonato, la tensión antes de comenzar una carrera, necesitas estar muy concentrado. Sin hablar de que además puedes subir tiempos y mejorar en los ranks!
- Creo que si, es complicado encontrar el juego si resides fuera de España.
- Hay unos cuantos de Hungría
- A día de hoy no estoy jugando en ninguno. Pero he participado en tres temporadas completas de MROT100 y las mismas en MROLive. Incluso una vez organice uno yo mismo, el MRO Formula1 World Championship. Pero ahora mismo solo estoy peleando en los ranks.

6. En realidad hice algo similar con una descripción sobre el juego en húngaro:
<http://miniracingonline.try.hu>

7. Yo (risas).

8. No se, con un poco de ingles o español creo que basta, pero la verdad es que si se pudiera elegir húngaro en la Web.....seria mejor.



RAIMEI – JAPON



1. Me llamo Raimei, vivo en Osaka, Japón, y me gusta la formula uno, soy fan de Schumacher y de Mansell. La edad es un secreto pero digamos que soy de la generación de Kotai (risas). Empecé a jugar al MRO en febrero de 2006, lo encontré casualmente, buscando fotos de coches de formula uno y ví comentarios sobre el juego en un tag de una pagina japonesa de fans del deporte de motor.

2. MRO es genial y va evolucionando a cada momento. Si se me permite una pequeña sugerencia yo le añadiría una opción de problemas mecánicos que no dependan del piloto, es decir, algo que solo sea cuestión de suerte que se te rompa alguna vez el motor. Evidentemente desactivable también. Me gustan los juegos de 2D (con vista cenital) más que los de 3D. Es un tema generacional supongo y MRO consigue satisfacerlo. Además, viviendo en un país como Japón, en una isla, no estamos muy acostumbrados a jugar con gente de fuera y MRO también nos permite eso.

3. Si, creo que es difícil para la gente de fuera de España encontrar el juego. Si hubiera más publicidad en Internet llegaría a más gente.

4. Que yo sepa alrededor de 20 personas

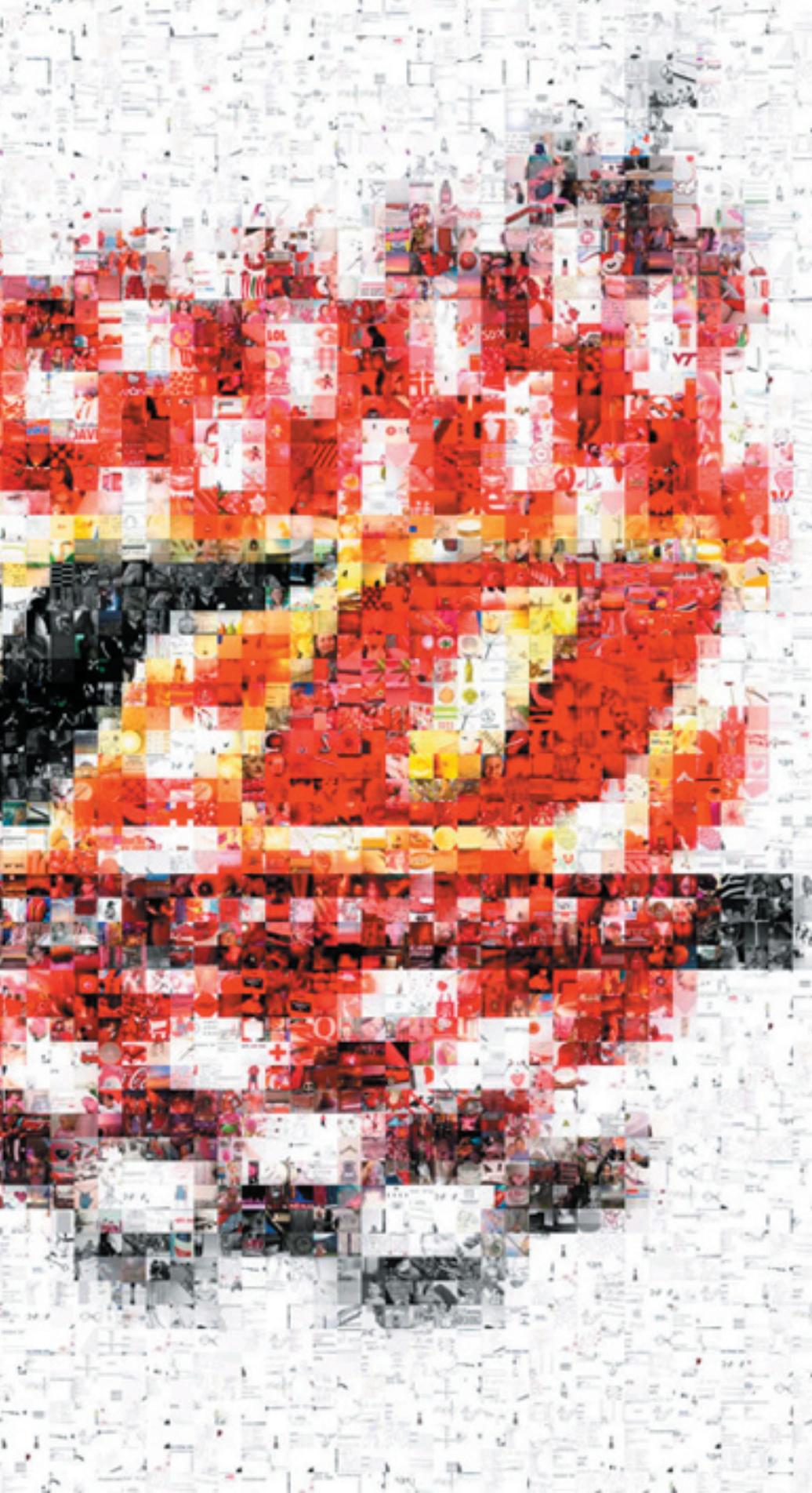
5. Si, tenemos un campeonato aquí que intenta simular todo el universo F1 (sanciones, sponsors,...), es muy divertido. Así conseguimos no solo disfrutar cuando corremos.

6. Hay un compañero que ha montado una página japonesa sobre MRO. Es simplemente a modo de manual para principiantes.

7. Es una pregunta difícil, hay pilotos más rápidos que yo y además no soy más lento que muchos otros.

8. Si, un poco, el idioma es a veces un problema, causa problemas a la gente de España cuando malinterpretas algo y por ello pido disculpas.







GUITARMAN – ITALIA



1. Mi nick es Guitarman, tengo algo más de 30 años y soy del norte de Italia (Lombardia). Juego a MRO desde el 2005. Soy técnico informático y programador, desde que tenía 11 o 12 años programe algunos juegos, nada profesional y normalmente incompletos, en mi Philips MSX. Eran sobre todo juegos de carreras, durante muchos años quise hacer algo como MRO, pero no tuve tiempo. Hace dos años me pregunte, y si alguien mas ha tenido la misma idea? Lo busque en google y...voila. Como podéis ver encontré MRO por que lo estaba buscando concretamente a el.

2. MRO es muy divertido. Un arcade con opciones de simulación, facil de jugar pero no tanto ser buen jugador. Me gustas sobre todo el sistema de simulación. En una carrera no solo tienes que apretar, tienes también que estar pendiente de la estrategia, me encanta.

3. No es difícil encontrarlo en Internet, pero tampoco hay mucha gente que lo conozca. Si el juego tuviese más publicidad, tendría más tirón.

4. En Italia no es muy popular el juego, debemos ser entre 10 y 20 pilotos activos de algún modo.

5. No, no he jugado jamás un campeonato, estoy muy limitado respecto al tiempo que se necesita. Solo me dedico a carreras aisladas o a mejorar mis tiempos. De todas maneras ahora mismo estoy algo inactivo, de nuevo el tema tiempo libre.

6. No conozco ninguna y tampoco tengo tiempo yo para impulsar una Web así.

7. Uhhmm...no me he topado nunca con un italiano más rápido que yo, pero nunca se sabe.

8. Nah, el español no es muy difícil de entender y además siempre esta el inglés por si acaso.

Esperemos que en un futuro podamos seguir hablando con ellos y con más gente que como los que aquí nos han contado su historia, forman parte del mundo MRO. Desde la revista les deseamos suerte y les damos las gracias por darnos unos minutillos de su tiempo.

¿AGRESIVO O CALCULADOR?

DOS DE NUESTROS PILOTOS NOS ACONSEJAN SOBRE CONDUCCIÓN, SIN DUDA, UN GRAN ARTÍCULO PARA AQUELLOS “NOVATOS” DE LA FAMILIA

Warmanue y Neeno se han prestado amablemente para contarnos como juegan a esto. Los más noveles seguro que sacaran ideas de su forma de dedicarle el tiempo a los “cochecitos”, que es como mi mujer llama a MRO, y los más duchos en esto se verán reflejados en ciertas cosas y no tanto en otras, por que cada maestrillo tiene su librillo. Vaya, va a tener razón Cogeme en que estoy todo el día con coetillas y refranes populares, a ver como narices traduzco esa ultima frase al inglés. Bueno, que me pierdo, a ver si hay suerte y cuantos mas maestrillos no hablen por aquí, mas grandes serán las paginas de nuestro librillo, literalmente.

JUÁN MANUEL - 18 AÑOS - JAÉN (ESPAÑA)

“Hola, soy Warmanue y os contare un poco como ha sido mi progresión dentro del juego y como lo he hecho. Yo empecé a jugar en marzo de 2006, me decante por la T0 por su gran velocidad y su espectacularidad a la hora de dar las curvas, empecé jugando con unos colegas, pero el juego me engancho un montón y pronto empecé a buscar campeonatos en los que correr, afortunadamente tuve un hueco en el 18s (El que es para mí el campeonato rey de MRO). Allí fue donde aprendí todo lo que soy como piloto, tuve grandes compañeros de lo que aprendí mucho y me lo pase genial, de hecho recomiendo a todo el mundo que pruebe suerte en dicho campeonato. Poco a poco fui mejorando, aprendiendo cosas nuevas y evolucionando junto a las versiones del juego.

Consejos útiles para principiantes

Para los que tienen un gran afán de superación y quieren ir mas allá día a día, yo daría una serie de consejos que fueron los que a mí en su día me hicieron mejorar bastante.

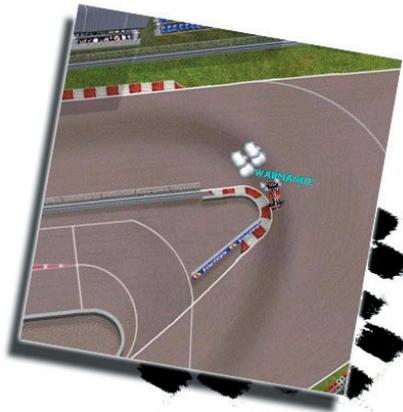
- Lo principal es definir tu forma de juego, como te gusta correr y tener un objetivo dentro del juego, ya sea tener un tiempo en un circuito, ganar una carrera online o participar en un campeonato.

-Para mejorar un tiempo en cualquier circuito yo lo primero que hacía era mirar la vuelta fantasma del piloto que tiene el record, a continuación me buscaba un setup que yo creyese adecuado (normalmente lo ponía más bajo que el del record y luego iba subiendo.)

-Hay varias maneras de encarar las curvas dependiendo de esta: Con las curvas cerradas, con T0, lo mejor es frenar lo justo para dar la curva y que al pisar el acelerador el coche salga derrapando a gran velocidad pisando justo el piano de la curva. (Esto es bastante complicado y conlleva una gran serie de piños las primeras veces...). Para encarar las curvas abiertas lo mejor es soltar el gas y cuando estés apunto de salir de la curva volver a cogerlo a tope.

- Siempre tener en cuenta la carga de gasolina que llevas, ya que la distancia del punto de frenada con la curva aumentara considerablemente cuanto más carga de gas tengas en el coche.

- Otra cosa que siempre sirve de gran ayuda es comentar con otros pilotos y aprender de ellos. Siempre sueles coincidir con gente que te ayuda y te da muy buenos consejos.



Mi forma de correr

Siempre intento divertirme jugando a MRO, lo principal es eso y si encima se puede ganar pues mejor que mejor, cuando entreno para alguna carrera siempre sigo un ritual:

1º Reconocer el circuito, doy unas vueltas y miro el fantasma del record.

2º Es la hora de ponerse manos a la obra, en arcade doy vueltas al circuito hasta que me pongo más o menos a 1 segundo del record (Si el circuito me gusta y me da buenas sensaciones intento bajar más aun). Esta parte es muy importante ya que de aquí sacas el setup que crees mejor para el circuito, su configuración es muy importante.

3º Una vez que estoy a menos de un segundo empiezo a probar con gas y ruedas (en caso de que se usen ruedas en la carrera).

4º Cuando ya se tiene el consumo y un buen setup definido no queda más que hacer simulaciones de carrera (Esto solo llego a hacerlo cuando tengo suerte y tengo bastante tiempo libre), cuantas más simulaciones de la carrera hagas mejor estrategia tendrás.

Mis claves del juego

Bueno pues mis claves para conseguir afinar al máximo cuando juego a MRO son las siguientes:

- Lo principal para ser un buen piloto es dedicar tiempo al juego, sobre todo en los inicios porque es cuando hay una mayor diferencia con el resto de los pilotos, una vez que estas a un buen nivel, te será mucho más fácil conseguir buenos resultados sin dedicar demasiado tiempo al juego.

- Afinar al máximo el setup para cada momento, con esto me refiero a modificar siempre el setup dependiendo de las condiciones en las que estés, ya que en arcade podrás poner un setup mas alto, en carrera, por el contrario, siempre intento bajarlo un poco.
- Generalmente en las carreras suelo ir cuanto más cargado mejor, ya que en el momento en el que está el juego, los rebufos y entrar a box lo menos posible es una gran baza para optar a la victoria. Si eres el ultimo en entrar a repostar reduces considerablemente las diferencias y siempre podrás coger rebufos a los demás que vayan mas descargados que tu.
- Usar tu propio coche fantasma en carrera, sin duda una gran ayuda porque aparte de saber cómo tienes que encarar las curvas me ayuda como referencia en carreras, vuelta a vuelta me debería ir acercando a mi fantasma y así sabría si lo estaba haciendo bien o no."

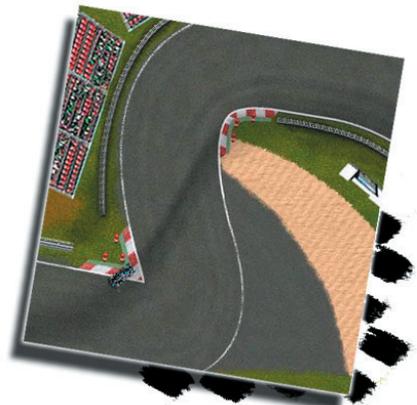
PABLO - 26 AÑOS - A CORUÑA (ESPAÑA)

"Pues a mi me conocen por Neeno, un piloto querido y odiado a partes iguales.... y mejor persona. Tuve varios comienzos en el juego, en primera instancia me decanté por la T0, tracción a 0, para los de la ESO^(*), simplemente porque se iba más rápido en paso por curva y se ganaban más carreras. Luego, después de un año más o menos, la T0 se hizo demasiado resbaladiza para mi gusto, y aprovechando que se había cambiado de versión en el juego, me pasé a la T100, y aquí sigo..."

Me encantan las partidas con un mínimo de estrategia. Lo mínimo que la carga de combustible y los neumáticos se gasten, y ya si hay paradas en box, mejor que mejor. Por eso me gustan los campeonatos que se organizan alrededor del MRO, además de que se conoce buena gente, y personajes, sobre todo personajes.

Consejos útiles para principiantes

- El derrapar resta velocidad, hay que dosificarlo. No siempre es lo más rápido tomar una curva a fuego.
- No todo es acelerar y frenar, la inercia juega mucho en este juego. Tanto para ahorrar combustible, como para evitar derrapar en las curvas (véase el punto anterior).
- Descargar el fantasma de los mejores suele ayudar a ver como trazar las curvas. Al contrario de la T0, la trazada es importantísima, además de conocer el punto exacto de frenada.
- Para hacerse con un buen setup, yo suelo preguntar (directamente). Pero si me pongo por mi cuenta, miro más o menos la velocidad máxima de los fantasmas,



analizo un poco si el circuito es de alerón alto o bajo, a más predominio de curvas rápidas más alerón, y según eso voy tratando de cuadrar el cambio para que salga la misma velocidad máxima del fantasma con el record, total la tracción estará a 100 seguro.

Mi forma de correr

Yo diría que me gusta la compañía, siempre están mejor las carreras reñidas que en las que sabes que ganarás, o perderás (casi nunca) de sobra. En cuanto a la forma de encarar los circuitos, yo me curro la seguridad. No bebo antes de las carreras, apenas me drogo, y suelo frenar antes de tiempo para no pasarme. Esto de frenar antes tiene sus ventajas cuando vas cargado de combustible, todo el mundo va lanzado en la primera curva y se pasa. Pero cuando llegan las últimas vueltas, y entre que vas con las ruedas en la llanta y los puntos de frenada son más cerca de la curva, te puedes comer hostias como panes con lo de frenar antes.

Lo de ir seguro no necesariamente es ir lento, digamos que trabajo la regularidad vuelta a vuelta, a veces ves a coches hacer una trazada completamente derrapando para tener que frenar un poco más adelante, cuando tu sabes que frenando un poco antes, te puedes hacer las próximas 3 curvas a fondo y entrar en la recta follado. Luego, me dan miedo los pianos, solo cojo (que no se escandalicen los argentinos) los que son muy anchos, de ahí mis tiempazos <- esto creo que era ironía (que es decir una cosa opuesta a la realidad para los de la ESO). Luego en carrera, digamos que espero el error de los demás, que se acercan peligrosamente a los bordes de la pista.

(*)La ESO es... bueno mejor paso a citar un comentario de la wikipedia, donde se quejan de la definición que sale en dicho wiki: "La ESO ha sido un desastre; sus ideólogos, responsables del mayor genocidio educativo de la historia de España."

CAMPEONATOS

MRO T-100

El T100 ya ha superado el ecuador del campeonato, con excelentes carreras y la gran competencia a las que nos tiene acostumbrados. Los grandes favoritos no están defraudando, pero como cada temporada, nuevos pilotos surgen para dar aún más emoción. El equipo Red Bull domina todas las categorías, mostrándose McLaren como segunda opción.

Como ya sabréis, el campeonato se divide en tres categorías. En la categoría reina, llamada MRO, el campeón Vany (Red Bull), que busca su 4º campeonato consecutivo es el líder destacado. Su soberbio ritmo y capacidad para recuperarse de los errores confirman su favoritismo inicial. Sin embargo, en cuanto a victorias parciales no lo ha tenido tan fácil, ya que Arazi (Ferrari), Maport (Renault) o Alonso (McLaren) le han “robado” algunas carreras. Por equipos, Red Bull también domina con solvencia, ya que Alvaro_SI, está demostrando que puede luchar con los mejores. Pilotos de los que se esperaba algo más pueden ser Chicui (Williams) o Rocky (McLaren) con sus problemas de lag y entre las sorpresas, Aiva (Williams), Pavlik (Super Aguri) o Farrondon (Renault).

La categoría media, MP, muestra una gran igualdad entre todos los pilotos, pero la grandísima regularidad de Des06 (Red Bull) le han dado una gran ventaja en la clasificación, aunque no por eso puede descuidarse. Además, en la carrera de Hungría consiguió su tan ansiada primera victoria. Sus perseguidores más próximos son

Cogeme (McLaren), que se ha mostrado muy fuerte, pero una ausencia le ha perjudicado mucho

o Zalin100 (Williams). Tras ellos, un pasito por detrás están Falconetti (Toyota), Nandolf84 (Spyker) y MazingerZ (Renault), que también han conseguido grandes resultados. La clasificación por equipos parecía tener más emoción ya que Dellmondo se ausentó en la carrera de Albacete, con lo que Williams (Zalin100, SpeedCJ), Renault (MazingerZ, Lapanol) y McLaren (Cogeme, Sturm) se les aproximaron, pero Dell ha vuelto...



La categoría JJPP, con muchas novedades, se presenta como un mano a mano entre Erl (Red Bull) y Whitehead (McLaren). El primero de ellos se ha llevado muchas victorias, pero el piloto de McLaren le está respondiendo en las últimas carreras. Tras ellos se ha colocado Safety (Red Bull), por lo que la clasificación por equipos está bastante decidida... Tras ellos se ha colocado Marivs, que ha mejorado mucho esta temporada con su paso a Toyota y Powell (Super Aguri), que se mantiene muy regular. La temporada de Fabi_LP06 (Honda) o Tnathos (Spyker), son algunas de las sorpresas positivas.

<http://t100.miniracingonline.com/phpBB3/>

Speedcj

MRO Brasil

La sexta temporada de MROBrasil tuvo un cierto parecido a la Formula 1 real de este año, si allí estuvo Hamilton nosotros tuvimos el descubrimiento de un fenomeno llamado Kanalha, la unica diferencia es que aqui si que venció.

Puntuando y llegando al podio en el 100% de las doce carreras de esta temporada, Kanalha fue demostrando desde las primeras citas su increíble capacidad de concentración y sus pocos errores, disputando intensamente con Celtic Park y Sidneybr hasta la consecución del titulo, aunque este ultimo quedo sin posibilidades de victoria final en las ultimas carreras.

En la categoria de reservas tuvimos una intensa lucha entre Ricdavel, Daely SenninhaBR. Faltando tres para el final, Ricdavel y Dael quedaron solos

para repartirse el titulo que finalmente quedo en manos de Dael merecidamente tras grandes actuaciones.

En GP2 el titulo fue conseguido por Cado, una conquista facil en cierta forma ya que su principal adversario, Knight, tuvo que abandonar por problemas técnicos la lucha.

Haciendo resumen final del campeonato MROBrasil, podemos decir que hemos visto el surgimiento de nuevas figuras con nombres como Xandao, Makarrao o Penteado, que prometen grandes duelos en el proximo campeonato.

<http://www.mrobrasil.com.br/index.php>

Kakito.

MASTER F1

MasterF1 es un campeonato que se define como traccion libre, cada piloto elije el setup como mejor vaya para la carrera. Esta tercera temporada estrenamos dos horarios para que la gente corra cuando mas le convenga, las 16:00 y 22:20 (GMT +1, hora de salida a parrilla), y luego se juntan los tiempos para obtener el resultado final..

La clasificación va liderada por Dr.Deft y los pilotos que van a su caza son Xorixorly, Whass y Warmanue. En el campeonato de equipos McLaren (Whass-Daxni) es el primero seguido de BMW (Warmanue-Carascucas), Toyota (Deft-Darkgt-Jove) y Williams (Ga113go- Katikeyan-Uriegi). En este campeonato se estan formando buenos pilotos que van a otros de mayor prestigio y estan triunfando.

El campeonato cada dia tiene mas visitantes y registros para apuntarse, actualmente quedan escuderias libres para ocupar e intentar hacerlo bien en lo que queda de campeonato.

Se han disputado ocho pruebas y quedan cuatro jornadas mas despues del paron de estas fiestas. Para la gente que no se va de comidas, vacaciones o simlar, vamos a hacer una copa de navidad.

Nada mas que decir, os recomiendo que os apunteis, lo pasareis mu bien y aprendereis de gente como Deft, Warmanue, Whass y Xorixorli que actualmente luchan por el cetro mundial.

La organizacion estaba conmpuesta desde un principio por Anxogma y Daxni, actualmente se han unido: Dr_deft y Xorixorly para ayudarnos a que el campeonato sea el mejor. Anunciamos ademas desde aquí que pronto tendremos dominio “.es”.

<http://www.masterf1.es>

Daxni & Anxogma

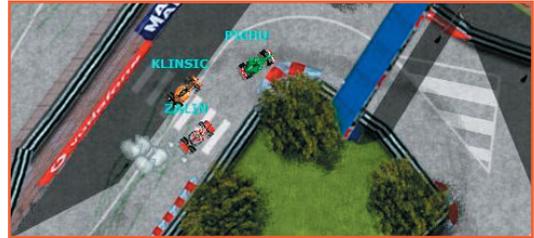
18S

El 18s llega a su habitual parón navideño, tras cumplirse este sábado la 8ª jornada del campeonato, los pilotos tendrán una oportunidad de comer el turrón con sus familias en lugar de comer los bolardos con los competidores.

El campeonato llega a este punto de una manera emocionante, con el campeonato oficial liderado por el piloto de McLaren Zalin (3 veces campeón del 18s) con más de 4 pilotos luchando por el título y otros tantos con opciones para poder disputarlo.

En el campeonato oficial por escuderías McLaren lidera con autoridad, pero ve como se acerca Williams en estas jornadas, equipo revelación en todos los sentidos, con pilotos como CelticPark y Bacabal que, si ser pilotos de renombre, están dando grandes sorpresas en el G1 (cabe recordar que el 18s se juega con un sistema por grupos donde todos los pilotos corren con corredores de su nivel).

Mientras, la clasificación de reservas esta liderada por los Arrows, con sus tres pilotos en las tres primeras posiciones y la primera posición en la clasificación por escuderías.



Por ultimo, la clasificación de rookies, donde compiten los noveles del campeonato, va liderada por Craze de Arrows (reciente fichaje de este equipo) con varios pilotos pisándole los talones.

El campeonato se presenta emocionante en su recta final, y seguro que tendremos que esperar hasta el 3 de febrero con gran expectación para averiguar quien gana la 10ª edición de este campeonato de Tracción Libre.

<http://www.18-s.net/>

foro/portal.php

Serginho.

MANZANA XIII

Actualmente se acaba de disputar la 11ª jornada del campeonato T100 ManzanaXIII, quedan sólo dos por delante, y después de estas 11 carreras tenemos un líder indiscutible: Vany. Ha ganado 8 de los 11 disputados, dejando los otros tres para Alonso, que ganó en Fuji y Silverstone, y Chicui que hizo lo propio en Monza.

Detrás de él se sitúa campeón de la pasada temporada, Rocky, que no ha podido ganar ningún gran premio, pero sólo dos veces ha estado alejado del podio. Completando el "cajón" del campeonato aparece Chicui, a quien le han pasado factura las dos carreras que no pudo acabar. Siguiéndoles a cierta distancia otros dos buenos pilotos, Aiva y Pavlik, éste último

no podrá terminar el campeonato, pero nos ha dejado buena muestra de su calidad en lo que ha sido su primera participación en el Manzana. Del 6º al 10º están en un pañuelo Des06, Pamac, Dr_Deft, Alonso y Cogeme.

La última carrera en Hungaroring ha sido un reflejo de lo que viene siendo toda la temporada, Vany ganando con autoridad, Chicui y Rocky completando el cajón muy cerca uno del otro, detrás Aiva ya algo alejado de los tiempos de los tres primeros, y detrás ese grupo que se encuentran disputando las plazas 6º a 10º del campeonato, destacando quizá la mala posición de Alonso que estuvo muy lejos de lo que se espera de él.

Si tuviésemos que destacar un sólo piloto creo que deberíamos hablar sin duda de Pavlik, llegó siendo un auténtico desconocido y se hizo un hueco entre los mejores. Ha mantenido siempre un alto nivel de concentración, un pilotaje al alcance de muy pocos y la mejor compañía para crecer profesionalmente (Vany y Chicui).

En algunas carreras incluso mantuvo el ritmo de sus compañeros de equipo, y sólo la inexperiencia le han dejado en un segundo escalón en la clasificación general. Una pena que no pueda acabar la temporada por problemas personales, ya que su particular duelo con Aiva prometía un final de infarto. Todo lo contrario podríamos decir de Alonso, Ferrari apostó fuerte esta temporada por él y Rocky con la intención de disputarle el campeonato de marcas al equipo Chiny-Vacui, comenzó muy fuerte, incluso ganó en Silverstone y Fuji, pero después múltiples problemas

con su monopla le han ido dejando cada vez más atrás.

En estas dos carreras que quedan seguro que los tres de arriba (Vany, Rocky, Chicui) seguirán dándolo todo en la pista, aunque ciertamente es difícil que cambien mucho las posiciones entre los tres, pero nunca se sabe, más cuando el último GP se disputa en el nuevo circuito Manzana XIII, en el que es fácil que veamos alguna sorpresa a cargo de todos esos buenos pilotos que, estando un puntito por detrás de los mejores, sabemos que en cualquier momento pueden dar la campanada, se espera mucho de Pamac y DrDeft en esa última carrera, también quizá de Cogeme, Speed, Sakic, Des06, Xorixorly ... en fin, que será apasionante vivir las dos carreras, no os lo perdáis !!

<http://manzana.miniracingonline.com/index.php>

Des06

INDYCAR SERIES

El Campeonato "IndyCar Series" esta basado completamente en el campeonato de óvalos que tiene el mismo nombre. La nueva temporada empezará en Febrero, será ya la 4ª, y tendrá como novedad principal la mudanza a un nuevo foro basado en el famoso sistema phpBB3, la existencia de una única categoría para tratar de hacerlo mas competitivo, un calendario mas corto que constara de 10 pruebas a disputar los sábados a las 19:00 (Horario de Brasil) o 22:00 (Horario de España), un menor numero de pilotos por equipo, de 6 se pasa a 4 y la posibilidad de crear equipos nuevos si no hay plazas suficientes para los nuevos pilotos.

Queda atrás una 3ª temporada que ha tenido como ganadores de la categoría PRO en la modalidad de pilotos a Zanardi_gt, que ha arrasado literalmente con todos, y en la de equipos a Luczo Dragon Racing (Zanardi_gt-Ivan89-Sakic), que ha mantenido una larga lucha con Vision Racing (TCT-Aiva-Bigpow) para poder conseguir el esperado titulo. Y en la categoría LIGHTS los flamantes ganadores han sido Luth, piloto que ha



hecho un campeonato excepcional en el que no ha faltado a ninguna de las pruebas, y en el apartado de equipos Newman Hass (Sonyrgs-Bensone-Icomatos) consiguió el primer puesto, quedando el segundo clasificado, Chip Gannasi Team (Luth-Chester_b-Tacelli), a tan solo 14 puntos.

No me queda más que invitaros a todos a conocer el campeonato, participar y pasar un buen rato con todos nosotros.

<http://www.indycar.miniracingonline.com/>

Yone.

T-ZERO

El campeonato T-Zero ha terminado y ya estamos lanzando su nueva edición (T-Zero II). Kamikaze ha ganado la primera edición con autoridad durante todo el campeonato y Ferrari ha quedado campeón por escuderías. Para ser la primera temporada ha tenido una gran participación llegando a una cifra de casi 40 personas corriendo cada domingo.

La nueva temporada comenzó el Domingo 23 de Diciembre, el horario es los Domingos a las 22.45 hora de España (GMT+1) como ya fue en la anterior edición. El campeonato está diseñado para que corra gente de todos los niveles, los grupos altos están compuestos de los mejores pilotos de la tracción 0, donde puedes demostrar

que eres de los más rápidos del juego derrapando o si eres nuevo correrás en los grupos bajos donde poco a poco irás cogiendo experiencia hasta llegar a correr con los mejores.

El campeonato consiste en carreras de aproximadamente 20 minutos con modo gasolina activado, tracción 00 y alerón 00 bloqueados y sistema de grupos por clasificación, es decir cada uno juega a tiempo real contra sus rivales directos. Hay muchas plazas libres para ocupar por nuevos pilotos, y si te animas hasta puedes ser manager de un equipo.

<http://www.t-zero.es/foro/index.php>

Bigpow

ROAD DEVILS

El campeonato mas Innovador del MRO por fin ha llegado a la fase más esperada, luego de una difícil clasificación en la Fase Continental donde corren Latinos y europeos por separado y los 10 mejores de cada serie se clasifican a la serie Elite, y no es para menos, dentro de los 20 pilotos que han logrado la hazaña, tenemos pilotos de máximo nivel de los dos continentes que son capaces de usar las dos tracciones y correr en todo tipo de pistas: Arazi, Kamikaze, Celticpark, Alextimaio, Maximilian, Romanno, Sturm, Rocky, Pamac, Gaitero, etc...

Recuerden que la cuenta va 2-1 a favor de Latinoamerica. Podrán los europeos igualar la

cuenta?

Igualmente el resto de pilotos que no lograron entrar a la maxima serie, correrán por el titulo de la serie Pro, mas de 40 pilotos se darán cita en una guerra sin cuartel.

La fase comenzará el 12-01-2008 a cinco carreras. Estén preparados para la máxima diversion y nivel del MRO, en un lanzamiento que lleva como símbolo el siguiente nivel en los campeonatos.

<http://roaddevils.miniracingonline.com/>

Tnathos.



ENTREVISTAS

ZANARDI Y KLINX AL 100%

ENTREVISTAS A DOS DE NUESTROS PILOTOS MAS IMPORTANTES, ZANARDI_GT Y KLINX

ZANARDI_GT

Empezaremos facil, ¿nombre completo?

Uff demasiado que te digo mi verdadero nombre... Augusto

¿Que edad tienes?

27

¿Donde vives?

Ciudad de La Plata, provincia de Buenos Aires. ARGENTINA

Además de ser un gran piloto... ¿a que te dedicas?

Estudiante de periodismo y comunicación social, y algún trabajo esporádico...

¿Que haces en tu tiempo libre aparte de jugar al MRO?

Digamos que mucho tiempo libre no tengo, además tengo que dedicarle time a mi chica también...

Tus aficiones son...

Automovilismo, Fútbol nacional e internacional. Computación

¿Cuanto tiempo llevas jugando al MRO?

Desde mediados del 2006

¿Quien te engancho a este estupendo juego? ¿Como lo conociste?

Nadie, mi hermano es de bajar y probar cuanto juego online encuentra, me gustó y nunca mas lo dejé, además no soy de jugar a otros juegos online.

Yo personalmente prefiero el T100 ¿y tú? ¿T100 O T0? ¿Por que?

T100, sencillamente porque los movimientos de los autos son más reales...

Ahora mismo hay muchos campeonatos en la actualidad... ¿en cuales de ellos corres o has corrido?

Corrí en el desaparecido Minichamp (el último), en 3 MroT100, en 2 Lives, el Kartilandia y el INDYCAR.

Ya se que hay muchos campeonatos distintos y que cada uno tiene lo suyo pero... según tu, ¿cual es el mejor de ellos?

En el INDYCAR y en el Live creo que me he sentido más cómodo.

¿Y en cuantos de ellos has ganado?

En el primer Live que participé en la categoría MASTERS por delante de grandes glorias como MADAF, ALEX_3D, AIVA, entre otros...Y recientemente en el INDYCAR, un gran torneo donde todo me ha salido muy bien.



Cuéntame algo mas sobre tu palmares.... ¿recuerdas haber corrido en muchos campeonatos distintos desde tus inicios?

Algo que recuerdo fue haber entrado al MROT100 directamente en la categoría MRO y terminar 3ro en la puntuación final, fue increíble. También haber participado en el Live en la categoría reina TITANS y haberme quedado con una victoria, algunas poles y records de vuelta por delante de los más grandes T100 del juego. (risas)

Al igual que los campeonatos hay muchos tipos de coches dentro del juego... ¿cual es tu preferencia?
Los desarrolladores de autos hacen trabajos espectaculares, igualmente no se por que siempre termino eligiendo autos de Indy o del CART generalmente de menos5 o de mi amigo Maverick.

Y en F1... ¿cual es tu escudería preferida?

Ferrari es la que mas me ha gustado, pero generalmente soy de pilotos... Ferrari no me gustaba en la época de Schumacher (más que nada por el tema del record de Fangio, no me quiero ganar enemigos XD), este año por ejemplo fue al revés, a favor de Ferrari y de Kimi. Todo de 10.

¿Que opinas de jugar a MRO en rallys, mini circuitos o karts? ¿Sueles hacerlo?

Poco y nada, para probar en algún momento o en el campeonato de kartilandia pero no mucho más.

¿Y los ranks? ¿Subes muchos tiempos o lo tienes olvidado?

Los tengo olvidados, mi objetivo lo cumplí llegando al Número 1 en los dos ranks más importantes el General y el F1. Además de mantener esos liderazgos bastante tiempo. También pude hacer muchos records, ahora es cosa del pasado, no creo volver al ruedo.

¿Sueles meterte a correr partidas sueltas o solo cuando es un entrenamiento para un campeonato?

Eso, eso, lo último...

Pasemos a los circuitos... todo el mundo tiene su preferido, ¿cual es el tuyo?

Mmm no se...creo que Oberá de Maverick, es muy divertido girar ahí.

¿Circuito más difícil? ¿Por que?

Active Mountain sin dudas... en la época de hacer Times su primera variante es una S terrible que te da muy pocas posibilidades de hacerla bien, o sea te pasas todo el tiempo haciendo solo la recta principal, cuando la superas ya no sabes como viene el resto del circuito y arruinas la vuelta en cualquier otro lugar. Es una tortura.

¿Que es lo que más te gusta del MRO?

La buena gente que uno conoce.

¿Que es lo que menos te gusta de el? (No lo digas muy alto)

Mmm... que no se actualizaron los circuitos de los ranks, siguen siendo los mismos de hace 1 año, muchos circuitos nuevos nunca estuvieron en los ranks a pesar de tener puntaje para estarlo y quedan en el olvido.

Hay muchos y muy buenos corredores dentro del juego pero... ¿quien crees que es el mejor jugador T100?

Vany siempre está un escalón por encima. No me olvido de mi mentor y excompañero Maximilian un gran t100 sin dudas...

¿Y T0?

Mucho no se... pero creo que Arazi anda por ahí dando buena lucha ¿no? bueno yo soy fan de el (risas).

¿Que gente con la que has corrido te ha llamado la atención por sus habilidades o su carácter? ¿Echas de menos a alguno que ya no anda por aquí?

El Toro, el más mejor... también Fluji pero de vez en cuando nos visita en algún circuito.

Esta entrevista la leerá mucha gente, muchos con la ilusión de ser grandes en el juego... ¿que consejo le darías a nuestros lectores para llegar a ser un gran jugador dentro del MRO?

Que aprovechen a divertirse con el juego.

¿Que esperas de este juego en el futuro?

Que mantenga la esencia, que no se haga más complejo, que siga siendo un juego.

Ya quedan pocas preguntas, tranquilo ¿cambiarías algo del MRO? ¿Como lo mejorarías?

Mmm, aparte de actualizar los circuitos de los ranks, creo que nada, quizás eso de los mods que todavía estamos esperando, pero como está ahora está muy bien.

Casi nada, extremadamente poco, apenas unos minutos extras a las carreras oficiales (así me va también a veces)

¿Te preparas mucho las carreras oficiales o ya casi no te hace falta poner mucho a tiempo a eso si no es circuito nuevo?

Como he dicho a veces voy sin Km. encima y me pasan todos por arriba...

Se ha relanzado el proyecto de esta revista en MRO ¿Que piensas de esto? ¿Crees que es una buena idea o que nos aburrimos mucho? ¿Alguna idea o sugerencia hacia la revista?

Es necesario, el Daily en su momento fue de culto, casi obligación pegarse una visita por ahí para ver noticias, fichajes, resultados, etc. Es lo que le está faltando al juego en estos momentos.

¿Algo que decir a los lectores?

Gracias por la entrevista Ivan89 y gracias a Sakic, mi gran compi de Indy. Feliz 2008 a todos.

Y por último felicitar a los que llegaron a leer hasta aca porque es todo un triunfo (risas), espero no haber aburrido.

Saludos a todos mis amigos del MRO, ellos saben quienes son.

KLINX

Empezaremos facil, ¿nombre completo?

Adrián Zorita Pérez.

¿Que edad tienes?

20 años.

¿Donde vives?

En Alcorcón (Madrid).

Además de ser un gran piloto... ¿a que te dedicas?

Estoy estudiando ingeniería informática.

¿Que haces en tu tiempo libre aparte de jugar al MRO?

Pues salgo con mis amigos, juego al fútbol, leer cosas por Internet.

Tus aficiones son...

Mi gran afición es el fútbol, el verlo o jugarlo me gusta de la misma manera.

¿Cuanto tiempo llevas jugando al MRO?

Pues llevo exactamente 3 años, empecé a jugar en diciembre de 2004, aunque hasta enero de 2005 no comencé a jugar online.

¿Quien te engancha a este estupendo juego? ¿Como lo conociste?

Pues la cosa es curiosa, cuando aún estaba en el instituto, en una clase que teníamos de informática pues estaba el juego, de primeras le probé y no volví a jugar. Lo olvidé, pero luego lo vi anunciado en una famosa pagina sobre pro evolution soccer (www.dekazeta.net), y decidí volver a bajármelo, entonces fue cuando comencé a jugar online, y así hasta ahora.

Yo personalmente prefiero el T100 ¿y tú? ¿T100 o T0? ¿Por que?

Mi tracción es la t0, la razón es por que cuando entre en el juego la mayoría de la gente jugaba así, y si querías optar al rank (que era una pasada de rank, muy competitivo), tenías que jugar con esa tracción y practicar bastante. Posteriormente hubo cambios de física, que obligaron a jugar con 100 100 100, cosa que me costó bastante adaptarme, pero mas o menos conseguí hacerme a ello. Luego con el nuevo



cambio de física se podía volver a jugar con t0, y como en el 18s al ser tracción libre íbamos con lo que mas rápido fuera, pues nos adaptamos a la nueva t0, y así hasta ahora.

Ya se que hay muchos campeonatos distintos y que cada uno tiene lo suyo pero... según tu, ¿cual es el mejor de ellos?

Sin duda el 18s, en mi opinión, a parte de ser de los más antiguos, es el campeonato que mas gente competitiva he visto correr, y sin duda le convierte en el campeonato con más dificultad de todos, además de ser el campeonato que más compañerismo y competitividad tiene.

¿Y en cuantos de ellos has ganado?

Pues he de decir que solo “he ganado” 1, y no se puede considerar ganado del todo. Fue el 18s V, quede empatado en el primer puesto a 99 puntos con CAP, eso si esa temporada fue inolvidable.

Cuéntame algo mas sobre tu palmarés... ¿recuerdas haber corrido en muchos campeonatos distintos desde tus inicios?

Pues en mis inicios no llegue a jugar ningún campeonato, yo andaba mejorando mis tiempos del rank, y echando carreritas cortas con mis amigos de donde vivo, posteriormente en el verano del año que empecé a jugar me coloqué en puestos altos del rank, no se si fue entre los 20 primeros y ahí me ficho Whass para el 18s, entonces ahí empezó mi andadura en los campeonatos. De los campeonatos en los que he estado, pues puedo decir que aparte del 18s he pasado sin pena ni gloria en el Mrolive, Mrot100, adtchamp (que estuve organizando), Mro brazil, Road devils, pero sinceramente estos campeonatos no me han dado la misma motivación que el 18s. Actualmente además del 18s, estoy como organizador en el campeonato T-Zero, era un difícil reto, pero hemos comenzado la 2ª temporada, y para ser un campeonato de solo tracción 00 esta respondiendo bastante bien, y con muchos pilotos cada carrera. Al igual que los campeonatos hay muchos tipos de coches dentro del juego... ¿cual es tu preferencia? Como creador de coches valoro bastante el trabajo de quienes los hacen ya que es una cosa que aunque parezca mas o menos fácil de hacer para nada lo es, eso sí, si tengo que elegir que tipo de coches, me quedo con los de f1 que creo que son los que mejor se adaptan al juego y a su forma.

¿Que opinas de jugar a MRO en rallys, mini circuitos o karts? ¿Sueles hacerlo?

He probado todos los tipos de circuitos del mro, me parece que el que haya variedad de tipo de pistas en el juego, le hace muchísimo mas divertido, y sobre todo que tenga muchas mas opciones a la hora de jugar. En mi caso he tenido cierto enganche a los mini circuitos, mas o menos hace 2 años, me dio por intentar batir los record de todos, cosa que conseguí pero me duro muy poco.

¿Y los ranks? ¿Subes muchos tiempos o lo tienes olvidado?

Últimamente no subo tiempos..., es una pena ya que cuando entre al juego la lucha por el rank y los record como dije antes era impresionante, cosa que ahora pues ha decaído bastante, veo a la gente que se decanta mas por los campeonatos. De todas formas de vez en cuando, pues suelo picarme e intento alguna record, ya sea por que corro alguna carrera del campeonato en ese circuito, o por que me da por hacer el record de ese circuito, creo que actualmente tengo un par de records.

¿Sueles meterte a correr partidas sueltas o solo cuando es un entrenamiento para un campeonato?

Actualmente, solo me meto para entrenar para los campeonatos, aunque alguna vez entro por partidas sueltas para hacer publicidad sobre mi campeonato.

Pasemos a los circuitos... todo el mundo tiene su preferido, ¿cual es el tuyo?

Sin duda el Jarama de Shalafi, no es que destaque gráficamente, pero su trazado me chifla, es totalmente t0, y al correr en el disfruto un montón.

¿Circuito más difícil? ¿Por que?

Para mi el EEUU de Issi, por una razón, es el único circuito que jugándolo en un campeonato me ha machacado la mano, en la actual temporada del 18s tuve que dejar una carrera por el dolor que me produjo, quizás por la postura que adquiero con el mando al jugar en ese circuito.

¿Que es lo que más te gusta del MRO?

Para mí, la facilidad de poder jugar a un juego de coches online.

¿Que es lo que menos te gusta de el? (No lo digas muy alto)

Siendo sincero, que cada vez el juego me vaya peor para el ordenador que tengo, y que cada vez sea más complicado.

Hay muchos y muy buenos corredores dentro del juego pero... ¿quien crees que es el mejor jugador T100?

De los que he visto y he podido jugar, sin duda Vany

¿Y T0?

Aquí si que he visto verdaderos cracks desde que llevo jugando, si tengo que quedarme con alguien lo hago con CAP, CHUBASKERO o actualmente KAMIKAZE.

¿Que gente con la que has corrido te ha llamado la atención por sus habilidades o su carácter? ¿Echas de menos a alguno que ya no anda por aquí?

Como dije anteriormente gente como CAP, CHUBASKERO, KOKI, me gustaría que volvieran.

Esta entrevista la leerá mucha gente, muchos con la ilusión de ser grandes en el juego... ¿que consejo le darías a nuestros lectores para llegar a ser un gran jugador dentro del MRO?

Mucha paciencia y práctica, y sobre todo conocer a gente con la que jugar y picarse, y con todo eso y tiempo seguro que llegan a ser grandes.

¿Que esperas de este juego en el futuro?

Que siga igual que hasta ahora, divirtiéndome con la simplicidad que ha tenido hasta ahora.

Ya quedan pocas preguntas, tranquilo ¿cambiarías algo del MRO? ¿Como lo mejorarías?

Creo que no soy quien para poder decir si cambiaría algo del juego, pero sobre todo me gustaría que este juego por ejemplo me fuera igual de bien que antes en mi ordenador, o que el online vaya mejor...

Ya sabemos todos del gran vicio que trae este juego ¿cuanto tiempo empleas en jugar a la semana?

Últimamente bastante poco, entro si mis compañeros de equipo del campeonato me dicen de jugar, pero a la semana quizás actualmente le dedique como mucho 2 o 3 horas, sin contar las carreras del campeonato.

¿Te preparas mucho las carreras oficiales o ya casi no te hace falta poner mucho a tiempo a eso si no es circuito nuevo?

Actualmente ya no me preparo con la misma ilusión que cuando era mas novato, actualmente ya me conozco casi todos los circuitos, y no suelo prepararlo a no ser que sea como has dicho un circuito nuevo.

Se ha relanzado el proyecto de esta revista en MRO ¿Que piensas de esto? ¿Crees que es una buena idea o que nos aburrimos mucho? ¿Alguna idea o sugerencia hacia la revista?

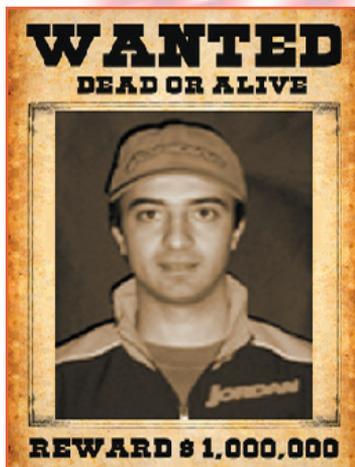
Me parece una idea genial para ya que el antiguo daily ya tuvo bastante éxito. Como dije antes me parece fenomenal que hagáis, y que seguro que haréis un gran trabajo y os deseo mucha suerte con ello.

ZONA PICANTE

SÉ LO QUE HICISTEIS EN MRO

GRAN ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN QUE NOS DEMUESTRA LO RATERA QUE PUEDE SER LA GENTE, DISPUESTA A TRIUNFAR GRACIAS AL TRABAJO DE OTROS

Empezamos fuertes en esta sección con un tema calentito en la comunidad, refiriéndome a un sujeto sin escrúpulos, sin moral, ¡sin... vergüenza!, un amigo de Satán, que ha estado tiempo con nosotros, en la sombra, oculto mientras bebía de nuestras ideas para dárselo en bandeja al mismísimo diablo... y no me estoy refiriendo a Maximilian (al menos por esta vez se libra), se trata de este personaje:



Nombre: Jeffrey Camilleri
Origen: Maltés (isla de Malta)
Edad: Unos 30 años

Se le acusa de andar vagando por el juego, la web y el foro del MiniRacingOnline cogiendo los objetos que hay repartidos por los circuitos y utilizando la sección MRODesign para beneficio de otro juego de similares características al nuestro.

Esta persona presume de tener varios diseñadores de circuitos trabajando para él o con él para darle sus creaciones y que el señor Jeffrey las modifique a su antojo para adaptarlo al juego para el que colabora, utiliza por los foros imágenes de circuitos creados para nuestra comunidad como imágenes suyas y además admite tener el permiso de sus dueños legítimos para poder utilizar todo

el material (cuando en realidad no es así), pide a otros usuarios si tienen la bondad de traducir nuestros manuales para la creación de trazados del español en el que están al inglés al que habla para poder usarlos para lo anteriormente citado.

Por todo ello y mucho más la recompensa por atraparlo es de 1.000.000 de MROpuntos que serán ofrecidos al que lo entregue vivo o muerto para su decapitación (preferentemente vivo para que sufra más).

Si queréis hacerle un seguimiento se suele mover por los foros del otro juego en cuestión

(es fácil saber cual es), por nuestros foros (está por la sección en inglés), incluso es dueño de la página <http://www.turboslidermalta.com>, dedicada exclusivamente al mundo del “otro juego”.

Después de nuestro descubrimiento sobre el tipo este, fue advertido de inmediato tanto en el foro de nuestros “rivales” como a él personalmente mediante mensajes privados del uso fraudulento que estaba realizando del material, retirando al momento casi todas las imágenes que podrían suponer una molestia hacia nuestra propiedad intelectual, pero no contento con ello ha vuelto a sus andadas, hablemos de su página web.

Anteriormente a este incidente, entrabas a ellas y tenías acceso a todas las secciones y lugares recónditos, de ahí que al entrar en la parte de descargas “Downloads” te salía una lista de sus circuitos disponibles en los que aparecían algunos casi idénticos a los del MRO, como Bahrein,

SpaFrancochamps, sobre todo circuitos de Skelter pero empeorados en calidad y tamaño para adaptarlos, y luego otros cogidos directamente del juego “Mad Cars”. Bien, a raíz del conflicto que ha ocasionado si entras en su página verás que puedes acceder a todos lados menos a la sección de “Downloads” en la que te pide un usuario y contraseña.

¿Qué intentará ocultarnos este tipejo? ¿Tendrá secuestrado a Skelter en Malta para que le haga los circuitos? ¿Sabrá donde está Madelaine y no quiere decirlo?

Yo por mi parte intentaré seguir investigando hasta dar con la llave de todo este caso; mientras tanto y siguiendo con la documentación de la que dispongo me he dado cuenta de que en Malta hay un fuerte espíritu plagiador, no es sólo producto de los genes de nuestro Jeffrey, si no os lo creéis observad la siguiente imagen.



¿Cómo se os ha quedado el cuerpo? Lo dicho, todo lo que ven lo copian y mal por cierto.

¿Veremos algún día todo un clásico Real Madrid – Marsa F.C. (o Marça para que se parezca más aún)? Incluso tienen un Etoo, lo podéis ver en la siguiente dirección: <http://www.marsafc.freehomepage.com>

Me despido de vosotros hasta el siguiente número que, si todo sale bien, será dentro de 30 días.

Ciao gentucilla.

Yamik

BREVES MRO

Nuevo Cheste en el horno. Tonet esta preparando un Cheste totalmente nuevo que saldrá muy pronto a la luz. Se trata de su opera prima en esto del diseño de circuitos MRO. En la curva dos ya se ha instalado el cartel de MRO en el mismo sitio donde Vany, Amsler y Kotai fueron a ver las WTCC series.



Tnathos actualiza Tocancipa y dice que se retira. El colombiano nos ofreció el día 22 del mes pasado un remodelado circuito de Tocancipa y aprovechó para anunciar que deja la edición de circuitos “[...]anuncio mi retiro como diseñador de circuitos del MRO, con lo cual las únicas pistas que me quedaron por actualizar son las A1, las pueden tomar quien quiera y mejorarlas, ya están viejitas pero siguen siendo buenas. [...]”



Las firmas serán totalmente configurables. Se esta trabajando en un nuevo sistema de administración de firmas para el foro totalmente configurables, para que os hagais una idea ahora mismo ya estan creadas casi una centena de modelos distintos.

Se crea una nueva sección de campeonatos regulares. Vany ha creado una nueva sección en la página oficial de MRO con un listado actualizado de los campeonatos que llevan un tiempo con nosotros. Un listado con todo lujo de detalles sobre las características de cada uno de ellos, incluyendo links a los foros y portales.

El legado de Alvaro_sl. Alvaro esta creando un nuevo circuito. Si, ya se que ha dicho que se retira, pero en este caso se trata del circuito de karting que esta sirviendo de muestra para un completo tutorial de creacion de circuitos que lanzará próximamente.



Vivndum presenta sus últimas creaciones. Como regalo de navidad Vivndum nos trae una completa serie de coches con un ojo puesto en Lemans y sobre todo en la escudería Porsche del cual nos confesó ser seguidor. Unos clásicos preciosos que están ahora en el foro y pronto subirán al pack. Es de agradecer su trabajo incluso ahora que no tiene una conexión a internet en casa.



BREVES MOTOR POR TURRITON

FRANCHITTI SE VA A LA NASCAR

Dario Franchitti cambia de categoría. El campeón escocés de la última edición de las IndyCar Series correrá en la categoría reina del automovilismo americano, la Nacional Stock Car. Además será compañero en Chip Ganassi de un gran conocido de la afición europea, el genial piloto colombiano Juan Pablo Montoya. Éste último manifestó que es muy feliz porque se permite hasta dar consejos a todo un experto en óvalos como Dario.

GP DE VALENCIA EN PELIGRO

Ecologistas en Acción denuncia, entre otras cuestiones, que la construcción del trazado urbano de Valencia tendrá efectos sobre el ser humano, el aire, el paisaje y el patrimonio cultural de la ciudad, ya que durante esa semana de agosto se emitirá al aire una gran cantidad de gases contaminantes procedentes de los bólidos, se generará una elevada contaminación acústica y se modificarán los hábitos diarios de numerosos barrios de la ciudad. La denuncia ha sido aceptada por un tribunal europeo.

BRISCOE A PENSKE

El polifacético piloto australiano Ryan Briscoe se ha convertido en el último fichaje de las más poderosa y laureada de las escuderías de las IndyCar Series, el equipo Penske. Sustituye en el equipo a un grande de los óvalos, Sam Hornish, que ha decidido pasarse a la categoría Nascar. Briscoe hace su sueño realidad y, quién sabe si ganando las 500 millas no pondrá sus miras en la Formula 1 (recordemos que ya probó con Toyota).

**ESPECTÁCULO DE STODDART**

Paul Stoddart, antiguo jefe del equipo Minardi de F1 y actual jefe del equipo Minardi USA de la ChampCar, se ha montado un negocio curioso, el “Minardi F1x2” (un Formula 1 biplaza). En la última exhibición (siempre coincidente con las carreras de la ChampCar), en Houston, faltaron los 2 pilotos ex de F1 y ocuparon los asientos Katherine Legge (Dale Coyne Racing) y Nelson Philippe (Conquest Racing); dicen que disfrutaron mucho, pero sus copilotos (“afortunados” del público) parece que sufrieron graves problemas estomacales. Esperemos disfrutar del espectáculo en Jerez en 2008



mini racing online

SE ACERCA EL INICIO

Un joven de 22 años será el sustituto de Marcus Gronholm (retirado de la competición), el finlandés Jari-Matti Latvala. El equipo oficial de Ford para la próxima temporada del Mundial de rallies queda así definitivamente configurado.

El equipo Suzuki ha anunciado que disputará su primera temporada completa en el mundial de rallies con el finlandés Toni Gardemeister y el sueco Per-Gunnar Andersson como conductores de dos coches con muchas incógnitas por resolver.

VALLÉS A LA GP2

Adrián Vallés estará en la GP2 en la temporada 2008, tras su periplo como piloto de pruebas del equipo Spyker. El equipo con el que ha fichado es Fisichella Motor Sport (FMS).

Tras varios días de pruebas en el circuito Paul Ricard, en los que Vallés se adaptó a marchas forzadas al monoplaza y a los ingenieros, el piloto español aseguró que su destino es la Formula 1 y que

la mejor forma de alcanzar un asiento en la categoría reina es ganar el campeonato GP2, cosa que según sus palabras está dispuesto a hacer en la próxima temporada. Mucha suerte Adrián.

Nada mas por esta entrega, no avanzamos los contenidos de la revista de Febrero por que ni siquiera sabemos que vamos a comer mañana como para echar la vista mas lejos.

Pero no nos vamos sin agradecer el trabajo y el apoyo de los que han hecho esto posible:

Gracias a Charxil por ceder el legado sin rechistar, a Turriton por encender la mecha, a Vany, Claudio y Kotai por aguantarnos, a Warma y Neeno por ofrecerse de cobayas, a la gente de la seccion comunidades y a nosotros mismos que carajo, brindemos por que no se nos quiten las ganas pronto.

Feliz año a todos.



Contacto MRO Magazine: Queremos vuestras criticas y sugerencias:
elquemastienemasquiere@hotmail.com – valerykarpin@hotmail.com