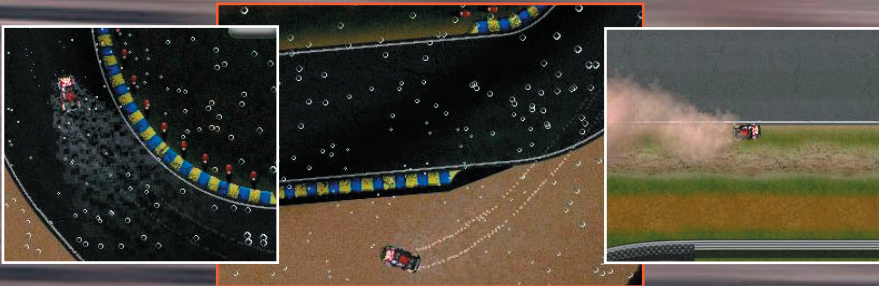


Primera Revista Oficial de MiniRacingOnline

MAGAZINE FEBRERO

LLUVIA DE VERSIONES DE PRUEBAS

MEJORAS GRÁFICAS, OPTIMIZACIONES,
ACELERACIÓN HARDWARE, COLISIONES MEJORADAS...



FIN DE TEMPORADA

MUCHOS CAMPEONATOS HAN
TERMINADO O ESTÁN APUNTO

¿CÓMO HAGO UN COCHE?

VIVDUM NOS LO EXPLICA CON
TODO DETALLE

NUEVAS SECCIONES

NOTICIAS BREVES
Y VUESTRAS CARTAS





FEBRERO 2008

COORDINADOR:

Sakic

MAQUETACIÓN:

Pocotico

COLABORADORES:

*Ivan89
Turrítón
Yamik
Speedcj
Des06
Kakito
Bigpow
Thathos
Jairotis
Yone
Daxni
Anxogma*

COLABORADORES GRÁFICOS:

*Pocotico
Alvaro_sl
Neeno*

ÍNDICE

Créditos e Índice	2
Editorial	3
MRO Chasis	4
Desarrollo	12
Comunidades	18
Consejos	23
Campeonatos	28
Entrevistas	34
Zona Picante	39
Breves	42
Tu Voz	46

EPISODIO II

EL ATAQUE DE LAS VERSIONES DE PRUEBA

Ya estamos aquí otra vez, una vez confirmado que más de tres personas nos leen, nos hemos puesto manos a la obra para publicar una segunda parte y amenazamos con volver el mes que viene también. Muchas gracias a todos los que nos han expresado sus opiniones, buenas por cierto, y también a los que les ha gustado la revista pero no han dicho nada por que reconocemos que da bastante pereza poner un post o escribir un mail, si no es para hacer sangre en estos tiempos que corren.

Los perspicaces se darán cuenta que la revista es en si un cúmulo de entrevistas y colaboraciones y es que en realidad como bien me dijo alguien una vez cuando trabajaba en otras cosas nada referentes a hacer camas y recibir huéspedes, lo importante no es saber si no tener a mano el teléfono del que si que sabe. Es decir, la gracias esta en buscar a las personas que están detrás de una noticia o evento, no lo que los cuatro mangurrianes que escribimos aquí sabemos. Y la mejor manera de llegar hasta ellos es dándoles la palabra.

El mes pasado Kotai hablo de cuales eran los objetivos a corto y medio plazo del juego, en esta ocasión contamos con una extensa sección para tratar como esta siendo el camino a recorrer y los retos que faltan para que llegue a nosotros la próxima versión del juego, así como una entrevista a Vany, una de las personas que mas tiempo dedica (y de manera productiva no como nosotros) al crecimiento de MRO. Además volveremos a hablar de desarrollo de coches y circuitos, esta vez con el maestro Vivndum y un rookie en la materia, Tonet. También podréis dar

una vuelta a bordo con Chicui a Mónaco y ver lo malito que esta de lo suyo Yamik. Estas y muchas mas cosas vuelven a completar una amplia revista que nos ha salido regular pero prometemos que lo hacemos lo mejor que sabemos. Gracias a vuestros comentarios y a algún momento de inspiración que otro, están en proyecto nuevas secciones para que MM (como las bolitas esas de colores) se vaya renovando continuamente.

Quiero aprovechar este huequecito que es solo mío para comentar cosas de interés general, y es que aunque no lo parezca a veces, MRO no lo es todo en este mundo. Así que a modo de offtopic quiero dedicar estas líneas al señor David Bravo, abogado y defensor del intercambio de información por internet. No solo es interesante su posición ante este asunto de actualidad en todo el planeta, con la que comulgo a pies juntillas, si no que además nos muestra como siempre es necesario abrir la mente y la posibilidad de racionalizar las cosas, algo que casi nadie hace. Cuando comenta verdades como puños encima es más divertido que cualquier humorista de profesión.

No voy a irme sin anunciar que para el mes que viene estamos preparando algo nuevo para la revista que va a sorprender a muchos, en el buen sentido. No puedo adelantar nada porque se estropea la sorpresa, pero si yo fuera vosotros permanecería en sintonía, va a ser algo sensacional. De momento a contentarse con lo que hay, espero que os guste, que no todas las segundas partes fueron buenas.

Sakic.

MRO CHASIS

DE BARRO HASTA EL CUELLO POR MRO

Ya nos comento Kotai en el número anterior que para hablar con los administradores MRO, muchas veces utilizaba a Vany como portavoz mejor que ir uno por uno. Muchos lo conoceréis por que ya os habrá quitado las pegatinas del coche en alguna carrera oficial, pero además de humillar en la pista ¿Qué mas cosas hace Vany como administrador? Si seguís leyendo descubriréis que es una especie de divinidad, por aquello de que esta en todos lados.

Hola Vany.

Hola. Antes de nada darte la enhorabuena por el Magazine, una gran idea llevada a cabo con gran eficacia.

Muchas gracias. Comentando el artículo de Kotai. Aunque repite que sigue con mucha ilusión, ¿no le ves algo de bajón?

Ni mucho menos, solo que de vez en cuando es necesario alejarse un poco para respirar, Kotai se pega palizas importantes en épocas de desarrollo y eso desgasta mucho tanto física como psicológicamente. No hay que olvidar que todos nosotros tenemos nuestras propias vidas, trabajos, familias, amigos,... y esto es un hobby que muy a menudo se convierte en algo más. Pero si algo le sobra a Kotai es ilusión, el MRO es como su hijo y le encanta verlo crecer y evolucionar.

Los datos hablan del problema que tiene la gente para jugar online. ¿Es la gente muy inútil? ¿Será que si no se lo pones masticao de inicio desisten pronto?

El problema del online es muy amplio. Por un lado está la gente que no puede acceder a su Router/ Config de red por que o bien están en redes privadas con acceso limitado (universidades, colegios mayores, ...) o bien sus ISP no les provee con esa capacidad (jugadores polacos,), en este apartado seria muy importante conseguir olvidarse de abrir puertos y traspasar el NAT

como hacen otras aplicaciones tipo Messenger, básicamente la idea es conseguir que en toda maquina que funcione el Messenger pueda funcionar el MRO online. Por otro lado mucha gente no tiene las habilidades técnicas necesarias para acceder o modificar sus parámetros de red o los puertos, con lo cual desisten si no encuentran ayuda. Sobre todo a la hora de iniciarse en el juego la gente no le da muchas oportunidades, lo prueban y si algo va mal simplemente lo dejan y van a por lo siguiente que tienen en mente abandonando el juego antes de empezar. Por otro lado está la gente que consigue acceder pero por problemas secundarios (mala calidad de la red, exigencias del online,...) no consigue mantenerse de manera estable dentro de las partidas online y acaban abandonando en poco tiempo. En cualquier caso seria muy importante conseguir un online perfecto en todos los sentidos para darle un empujón más al juego y no perder jugadores por ello.

¿Confías en que algún día esto mejore o te la toca?

No es que confíe en que se solucione, es que estoy seguro de que se solucionará. Personalmente como piloto raramente he sufrido problemas con el online, creo que solo una vez me he caído en una partida de campeonato. Pero es realmente importante para el juego y la comunidad que se

solucione. Me consta que Kotai está dejándose la piel para intentar optimizar toda esa parte, el problema básicamente es que el DirectPlay hay que trabajarlo a ciegas muchas veces, sin documentación y sin guía, y es realmente difícil saber por donde has de tirar, muchas veces es más cosa de intuición. Pero si algo ha demostrado Kotai en todo este tiempo es que es un gran programador y a mi personalmente, como programador también que soy, me sorprende la capacidad de este hombre para desarrollar todo esto....

Yo no creo que solo sea un tema de los recién llegados, ¿por que los veteranos juegan menos cada vez?

El problema con los veteranos es que la vida del juego evoluciona y no siempre estás con ganas para jugar. La motivación para seguir jugando cambia y pese a que la longevidad del juego es la más larga que nunca haya visto llega un momento que la ilusión con la que afrontas el jugar va disminuyendo. En eso tienen mucho que ver los campeonatos o los rankings que hacen que los pilotos sigan peleando y jugando. Normalmente en épocas entre campeonatos el movimiento dentro del juego disminuye y luego sube conforme se van haciendo cosas.

¿Que les dirías tu que cada vez vas a mayor ritmo desde que llegaste?

Mi mayor motivación para seguir corriendo y peleando en campeonatos es muy simple, diversión, el día que deje de divertirme en la pista entonces será el día en el que baje el ritmo. En varias ocasiones me ha pasado que he tenido que buscar motivaciones extras para mantener el nivel, sobre todo al inicio cuando me metía en 5 o 6 campeonatos a la vez y tenía carrera casi todos los días. Cuando decidí aprender a pilotar en T0 me pasó algo parecido, era complicado ponerse a cambiar toda la forma de manejar el coche y era un poco cansado al inicio, en ese momento mi motivación fue demostrar que también podía correr en T0, ahora mismo me divierto muchísimo corriendo sin control de tracción.

Kotai te agradece mucho tu trabajo, ¿de verdad te lo mereces o simplemente hay un rollito raro

entre vosotros?

¿Tan evidente es lo del rollito?

Yo sí que le agradezco a él el trabajazo desde que empezó a montar todo esto. Realmente para mí la mayoría de las veces no es un trabajo, es otro de mis hobbies. Gracias al MRO he aprendido programación PHP (y gracias a Claudio y su paciencia también...) y también a manejarme en Photoshop (y gracias a Alvaro_sl y su paciencia....), aparte de las horas de vicio delante de la pantalla. Es lo realmente grande del MRO, que cualquiera con ganas y paciencia puede aportar cosas y recibir a cambio otras cosas del MRO.

Según veo en el foro, Kotai esta currando a muerte otra vez. ¿Siempre ha sido tan costoso resolver problemas?

A veces hay cosas que parecen súper complicadas que se solucionan en 4 líneas de código, y en cambio ideas en principio simples suponen un montón de esfuerzo. El problema es que el nivel que va cogiendo el juego hace que cada vez las soluciones sean más complejas, por un lado el juego es más grande y es más difícil integrar algo, y además las ideas son cada vez más complejas en sí mismas. Sin ir más lejos en esta última versión la idea de que el coche fuera secando la pista parece algo simple, pero integrarlo es un follón increíble que ha hecho que Kotai tuviera que replantearse muchas cosas de la meteorología.

¿Alguna vez habéis planteado cambiar el lenguaje y rehacerlo (esta última es para introducir el gag humorístico)?

En una cena en la campus de este año tuvimos una conversación sobre esto mismo (de la cual Zerocoult casi sale llorando) y alguna vez lo hemos comentado con Kotai o Yamik, la conclusión siempre es la misma, ahora mismo el juego es demasiado grande y afrontar el rehacerlo supone un trabajo titánico. Quizás no sea lo más óptimo desarrollarlo sobre Delphi o depender tanto del DirectX, pero buscar otras opciones ya es complicado porque ninguno de nosotros es especialista programador de juegos y luego ponerse a desarrollar todo desde cero es casi una locura. Me mareo solo de pensar en los miles y miles de líneas de código que traducir....

¿Que opinas de las mejoras que intenta conseguir?

Casi todas me parecen interesantes, el juego siempre intenta aproximarse al lado de la simulación sin olvidarse de la simplicidad que lo hizo grande. La meteorología ha sido un gran acierto y seguir evolucionándola es muy interesante. Aunque muchas veces hay que poner los pies en tierra y pensar bien antes de darse cuenta si una idea encaja con el MRO, casi todas las opciones que nos acercan a la realidad de las carreras son buenas.

¿Tiene prioridades parecidas a las tuyas?

En líneas generales sí, quizás él esté más centrado en la programación pura y yo ando más disperso en otras cuestiones. En cuanto a las ideas para el juego él es más idealista que yo, él prioriza las ideas que llevan hacia la simulación mientras que yo considero quizás más importantes cuestiones más prácticas. Es lógico teniendo en cuenta que yo me mantengo más cerca del mundo MRO, campeonatos, etc....

¿Y la bomba que suelta de la tracción? ¿Que te parece? ¿Gustara a la gente?

Ya hace tiempo que llevamos comentándolo. Es lógico sabiendo que el juego siempre ha intentado seguir a la F1 real. Realmente es una pequeña incógnita. Aún no está muy claro como va a ser, la idea es hacer algo intermedio entre la T100 y la T0 actual. Hacer más lento el paso por curva haciendo que el coche gire menos a velocidades más altas y a la vez conseguir que a velocidades bajas el coche pueda derrapar al acelerar a tope y pierda tracción. Lo ideal sería conseguir un buen tacto en el acelerador usando controles analógicos para controlar al 100% la entrada de la tracción y así poder dosificarlo. Realmente es una parte que requerirá horas y horas de pruebas y el consenso de los jugones para que finalmente se consiga algo que realmente nos guste a todos. Yo tengo plena confianza que se logrará crear un nuevo modelo de física que agrada a todos. También la entrada de otros factores en la física pueden ayudar a mejorarla, como el sistema de ABS para el frenado o la separación de los actuales únicos alerones en los delanteros y traseros, dando más

variedad y personalización del setup del coche.

Aprovechando esto cuéntame de manera políticamente correcta que opinas sobre que chupando todos de la misma teta haya a veces división entre los jugadores de MRO. Hay incluso partidarios del juego de hace tres años, para todos los gustos.

A mí personalmente todo ese tipo de radicalismos me parecen exagerados y fuera de sitio. Yo siempre he pensado que yo corro al MRO, el resto son ganas de marear la perdiz. Ahora mismo se está demostrando que los pilotos más competitivos son los que dominan todas las áreas del juego, saber derrapar en horquillas o chicanes con T0, tomar curvas enlazadas a altas velocidades en T100, dominar la estrategia de carrera, saber encontrar el mejor setup para cada circunstancia, Si miras en las posiciones altas de los mejores campeonatos del MRO verás que sin importar la tracción están los más completos arriba. Eso a mí entender tiene una lectura importante, si quieres estar arriba no puedes centrarte solo en un sitio, debes ser competitivo en todos. En cuanto a los enfrentamientos y disputas que se organizan cada cierto tiempo creo que la mejor solución es el diálogo y el equilibrio, muy a menudo es complicado encontrar el punto medio pero es necesario para una convivencia en paz.

La gente dice por todos lados que lo importante es el online, a pesar de que Kotai se deja los huevos con lo del Directx, parece que no le escuchan y creen que no se le da prioridad. ¿Como ves este tema? ¿Ves luz al final del túnel?

El problema es que Kotai's solo hay uno, si tuviéramos 4 o 5 entonces pondríamos a cada uno a trabajar al 100% en un área. En realidad no es que no le de prioridad al online, de hecho está muy optimizado desde las versiones iniciales, siempre ha sido lo más importante para Kotai dentro del juego, que todo el mundo pueda jugar sin problemas. La gran mejora del online vendrá cuando seamos capaces de entender perfectamente el DirectPlay8 y podamos pasar ahí todo el online. Y repito que estoy plenamente confiado en las posibilidades de Kotai para realizarlo.

Dejamos el artículo descansar. Según veo en las versiones de pruebas, está muy avanzado el tema del asfalto mojado, la aceleración hardware e incluso lo del puerto TCP solo. ¿Estas trabajando con el en estos avances? ¿En que cosas?

Realmente ahora mismo ando un poco desvinculado de la programación en sí del juego. Estoy bastante liado en otras cosas y con Kotai comento cosas puntuales de esas que dices, pero no participo activamente en ellas. Como decía antes, el juego se ha convertido en algo muy complejo desde el punto de vista de programación y el único que tiene una visión global del mismo lo suficientemente profunda para hacer ese tipo de cosas es Kotai. De hecho en las pocas cosas que he aportado en programación siempre he hecho algún módulo separado por mi cuenta contando con su ayuda y luego ha sido él quién lo ha integrado dentro del juego.

¿El sistema de rank online sigue en pruebas? ¿Que futuro tiene esto? ¿Se va a consolidar?

El sistema sigue en pruebas aunque creo que ahora mismo está bastante bien calibrado y no hay ninguna barbaridad visible, aún queda hacerle algún ajuste como hacer que se pierdan puntos



conforme pasa el tiempo sin jugar. Yo creo que puede ser otro aliciente más para jugar al MRO y demostrar que eres bueno en lo que llamamos partidas 'ilegales', esto motiva a la gente a correr en carreras sueltas online. Es otro aspecto que puede darle mucha vida al juego fuera de campeonatos o tiempos. En las versiones de prueba ya se ve el rank online del piloto al lado del nombre dentro de la pantalla de boxes del juego, así que está aquí para quedarse.

En la Web en inglés por ejemplo no está disponible.

Otra de las chapuzas a las que nos tiene acostumbrados nuestro amigo Yamik....

Otra cosa de la Web, cuando comparas tiempos con otros jugadores el rank de karting no aparece.

El tema de los ranks está ahora mismo en fase de reestructuración y en breve estará todo patas arriba así que un poco de paciencia en eso.

Ayudas a Kotai, ayudas con los circuitos y su administración, pones noticias en la Web, estas con lo de las firmas, me aguantas a mi...¿Qué mas haces? ¿O que no haces que lo mejor es más rápido? No, en serio, alguna vez me has dicho mas cosas pero ya las olvide, quiero que quede constancia de todo el curro que haces y como.

Pues de todas realmente lo más cansado es aguantarte a ti de lejos.... No, en serio, es un placer echarte una mano en todo este follón en el que te has metido. En cuanto a mis labores, pues muchas y muy diversas, como he comentado antes estoy muy disperso en 2.000 cosas a la vez. Así a ojo recapitulando con lo que estoy haciendo ahora día a día:

La administración y moderación del foro lleva algún rato. Aunque es una tarea compartida con el resto de administradores.

El tema de los circuitos quita bastante tiempo. Por un lado echar una mano a otros desarrolladores en cuestiones técnicas de Photoshop o Freehand, como directamente participar en el desarrollo de algunos tanto a nivel de trazados como de diseño de decorados, mejora de algunas cosas,... Eso me llevó a empezar un circuito propio inventado partiendo de la idea de P_mart que a día de hoy sigue en obras, pero últimamente me he puesto con él y espero acabarlo pronto. Realmente me cuesta mucho avanzar, soy muy perfeccionista y le doy mil vueltas a las cosas, los pianos creo que los rehice como 4 o 5 veces hasta que los encontré a mi gusto. También tengo a medias Motegi con los dos trazados el race track y el óvalo. Y muy avanzadas también nuevas versiones de Magny Cours y Nurburgring.

Administrar los circuitos que se suben, verificarlos desde el punto de vista de diseño y de edición.

Traducir diversas cosas tanto para el juego como para buscar soporte en foros anglosajones.

mejorar el rendimiento de cualquier piloto viendo donde puede mejorar respecto a otros.

Programar partes de la web, recientemente acabé el apartado de Campeonatos Regulares para tener una referencia rápida de campeonatos activos. Y en cuanto a programación web el apartado más

Otro proyecto que tengo en mente es el añadir a la web en cada circuito una sección en la que se muestren datos técnicos referentes al mismo, por un lado datos orientativos sobre el setup a llevar

importante y que más tiempo me ha llevado y me llevará es el nuevo sistema de firmas, totalmente personalizable tanto para los diseñadores como para los jugadores, están plenamente acabadas y operativas las partes de generación de firmas como de



administración por parte de los diseñadores, y estoy acabando la parte de los usuarios donde los jugadores elegirán la firma que deseen y los datos que ésta contenga (ahora que tengo a Claudio al lado aprenderé a manejar el demonio ese del Ajax). Ahora mismo tenemos ya unas 100 firmas operativas de distintas categorías.

Dentro del juego hay una opción de Comparar Setup que algún día acabaré de programar y que pretendía comparara de forma sencilla el rendimiento del coche según variábamos el setup del mismo.

La telemetría fue mi primer proyecto dentro del MRO y el que aún sigo sin acabar de darle forma, Deif le dio un empujoncito este verano y se encargó de hacer gráficas de diferentes valores de rendimiento, yo tenía ya listo un sistema para dibujar las trazadas del coche sobre el circuito y poder comparar las mismas con otros coches. En general sería un sistema para poder analizar de un modo objetivo y con datos gráficos y visuales varias vueltas fantasma, de esa manera se podría

o sobre desgaste de ruedas o consumo de gasolina en cada uno de ellos. Así facilitar la adaptación de pilotos nuevos.

Por otro lado en breve se borrarán todos los tiempos de la web, cuando se haga definitiva la nueva versión. En ese punto tienen que

haberse acabado y estar operativos una serie de trabajos relacionados. Empezando por el propio borrado de todos los tiempos de la BD y las vueltas fantasma del FTP. Luego haremos una revisión de todos los circuitos subidos y decidiremos si es necesario borrar alguno que esté desfasado. Todos los que se queden se reestructurarán para añadirles las nuevas animaciones para puentes, semáforos, comisarios, las 32 posiciones de parrilla,... El sistema actual de ranks vamos a rehacerlo por completo para evitar ciertos problemas actuales (como desfase de tiempos, complicación de añadir/modificar ranks,...), todo se va a hacer de manera dinámica y eso implicará que será más sencillo y por tanto habrán más ranks, como un rank de circuitos históricos con circuitos de Issi/Skelter/..., ranks de WTCC, DTM,... serán como un prelude de los tan esperados mods....

También tengo que echarle una mano a Caco en la programación de la página de coches para hacer

más fácil el mantenimiento del pack de coches y estructurar bien la subida de nuevos coches.

Y creo que lo último que se añadió a la cola de cosas para hacer fue darle cobijo al MRO Magazine, tengo que acabar de preparar un PHP para albergar todos los números en los dos idiomas. Y también reflotar el viejo Daily con ayuda de Claudio.

Seguro que me dejo como 10 cosas más que ahora mismo no recuerdo y en algún momento me tocará hacer aparte de las cosas del día a día.

Bueno, no podía olvidarme de mencionar en este apartado de lo sufrido y el trabajo que supone

el aguantar al Sr. Claudio y su familia, bueno realmente solo al Sr. Claudio, porque Romy y Enzo son encantadores.

¿Harás algún champ otra vez o ya tuviste suficiente?

Pues la última temporada del Live sobre todo al final fue bastante cansada y cuando empezamos a plantearnos Chicui y yo volver con el Live 5 nos dio bastante pereza y decidimos darnos un descanso. Pero espero volver a replantear pronto esa idea y seguir dándole vida a uno de los mejores champs del MRO.

Gracias Vany.



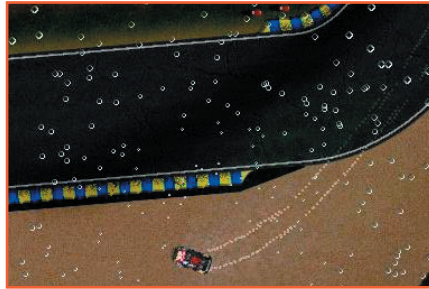
Como no podía ser de otro modo, hemos vuelto a hablar con Kotai, para ver como van esas versiones de prueba y como de cerca nos queda la próxima versión. Enero parece haber sido un mes de mucho trabajo y aquí nos cuenta en exclusiva para el MM el camino recorrido y lo que falta por andar en el momento de realizar este documento a cinco días para acabar el primer mes del año.

Hola de nuevo, lectores del MRO Magazine. En este segundo número voy a ser más breve para no aburrir tanto a la gente ya que el artículo del primer número no lo he podido leer ni yo de largo que es. Como ya os comenté en el número anterior estoy a tope programando la nueva versión, aunque no os comenté cuales eran los cambios que llevaba. Este es un listado de los cambios más importantes antes de aparecer el primer número de la revista:

- Todas las ventanas modales se mantienen siempre encima.
- Al cambiar de sesión se eliminan los jugadores caídos.
- Añadido el rank de cada jugador debajo de la posición en la pantalla de boxes.
- Optimizada la velocidad en la selección del coche y salida del juego.
- En la pantalla de conexión podemos cambiar de partida con los cursores.
- Optimizado el cambio de pantalla por los menús del juego.
- La pista se moja y seca gradualmente dejando trazadas secas.
- A velocidad > 3/4 del máximo aumenta la probabilidad de trompo.
- Con lluvia aumenta la probabilidad de trompo.
- En modo arcade ya no penaliza al pisar la línea de salida de boxes.
- Separada la opción de ver sombras para los coches locales y remotos.

- Separada la opción de ver humo para los coches locales y remotos.
- Separada la opción de ver transparencias para los coches locales y remotos.

Como en esta lista algunas cosas pueden sonar un poco técnicas, comentaros que lo más importante ha sido haber solucionado el problema que hacía que el juego se quedara colgado al entrar al circuito; El rank de boxes en el que podemos ver el nivel de cada jugador con un valor de 0 a 100 y que jugador en partidas online; y selección de opciones de los más rápida. Con lluvia la pista y no de golpe; Nuevas opciones mejor el rendimiento del juego en nuestro PC.



el problema que hacía que el salir la pantalla de resultados que se ha añadido en la pantalla ver el nivel de cada jugador nos indica lo bueno que es el Además el cambio de pantalla menús del juego será mucho se moja y se seca gradualmente de configuración para ajustar

En estos treinta días entre revista y revista no he parado de trabajar con el MRO y esto se refleja en las once versiones que se han publicado en el foro de pruebas. Os comento los cambios más importantes (para ver la lista completa pasáros por el foro de versiones de prueba):

- Añadido los tipos de suelo nieve, barro y Agua como asfalto para la lluvia.
- Antes de entrar al circuito se cargan todos los sprites para que dentro del juego no de parones al pintar un nuevo sprite (fantasma, lluvia, humo, sombras).
- Al mejorar nuestro tiempo no se actualiza el tipo de coche del fantasma para evitar parones, pero si se actualiza la vuelta.
- Al cambiar a pantalla completa o ventana se vuelve a pintar la pista si estaba mojada.
- Solucionado bug que al cambiar de circuito lloviendo no salía el suelo mojado en el nuevo circuito.
- Reducida a la tercera parte la memoria necesaria para los coches, mecánicos, fantasmas, lluvia, barro, nieve y agua.
- Al parar en boxes, el coche se ajusta a los mecánicos.
- Si la meteorología está al 0% no consume recursos.
- Al jugar por primera vez a un circuito ya no dice que está manipulado.
- En lluvia el fantasma no saca humo.
- Añadida la previsión de los 8 próximos minutos en la pantalla de boxes.
- Optimización en el arranque del juego: carga de idioma, coches, mecánicos, circuito, banderas y voces.
- Nuevo humo si tenemos activada la opción do3D y transparencias.
- Nueva estela de lluvia si tenemos activada la opción do3D y transparencias.
- Ajuste de los volúmenes por defecto.
- Las marcas de las ruedas secando la pista se ven más.
- Los objetos del circuito también se oscurecen con la lluvia.
- Se admite la resolución 720p (se come un poco de menú).
- Comunicación solo por TCP (cambiadas las tramas UDP a TCP).

- Optimización en el pintado de la lluvia.
- Al entrar los jugadores al circuito aparecen un momento transparentes para no chocar contra ellos.
- El humo de los fantasmas se ha reducido y solo sale si tenemos activado el humo de los otros coches (y no el nuestro).
- Optimizado el dibujar la parrilla de coches en la pantalla de boxes.
- Si no tenemos la imagen del coche de un jugador remoto nos la manda online.
- Colisiones mejoradas con detección en 8 puntos.
- Reajuste de la velocidad del juego en función de los FPS.
- Si los coches remotos tienen LAG no pintan humo.
- Detección de colisiones píxel a píxel.
- Las repeticiones y setups se pueden seleccionar con los cursores.

Resumiendo, lo más importante es: Optimización del juego mandando más trabajo a la tarjeta gráfica y menos al procesador para que dedique todo el tiempo de CPU a la física y el online del juego; Importante mejora gráfica para pintar el humo y la estela del agua; Eliminación de parones cuando estamos dentro del circuito; Reducción muy importante en el tiempo de carga del juego; Ver el coche que usan los otros jugadores aunque no lo tengamos en nuestro disco duro; Colisiones mejoradas tanto en la detección, que ahora es píxel a píxel, como en el comportamiento que tienen los coches al colisionar.

Hasta aquí lo que ya está programado y podéis probar descargando el juego desde el foro de versiones de prueba. Respecto a lo que me queda para sacar la siguiente versión oficial sería:

- Solucionar algunos problemas visuales con tarjetas gráficas ATI.
- Añadir al editor hasta 32 posiciones de parrilla, los objetos y los comisarios.
- Añadir más información al log de carrera como: Arcade/Simulación, consumo de ruedas, desgaste de neumáticos...
- Subir el juego a 40 fps para que vaya más suave.
- Habilitar la opción del ABS
- Cambiar la física como comenté en el artículo del mes pasado.

Cambiando de tema, varias personas me han preguntado porque no hay un campeonato oficial de MRO. Lo tengo en mente desde que se hizo la web de MRO, hace casi cuatro años, pero estoy esperando a tener la versión 1.0. Mi intención sería hacer un campeonato por temporadas. La gente se repartiría en categorías formadas por grupos en forma de pirámide. Cada grupo tendría de 20 a 32 jugadores. En la 1º categoría solo habría 1 grupo, en la 2º categoría 2 grupos, en la 3º categoría 4 grupos... haciendo tantas categorías como jugadores se apuntaran. Al acabar la temporada los ganadores de cada grupo subirían a una categoría superior y los dos últimos de cada categoría bajarían a la inferior. Las reglas serían las mismas que la Formula 1.

Esto es solo una idea aproximada, tendría que buscar gente que lo gestionara y patrocinadores que dieran premios a los ganadores, para así incentivar a la gente a que se apunte al campeonato. De momento es solo una idea, lo primero es sacar la versión 1.0 y hacer el juego más famoso. Me despido ya de vosotros recordando que podéis colaborar con las versiones de prueba que os podéis bajar del foro y comentar vuestras impresiones o probar lo que pido en cada una de las versiones.

Saludos

Kotai.

DESARROLLO

DE MAYOR QUIERO SER DISEÑADOR

¿CÓMO LECHES SE HACE UN CIRCUITO? ¿Y UN COCHE? VIVNDUM Y TONET_84 NOS HAN DADO ALGUNA PISTA PARA LOS DESPISTADOS, VALGA LA REBUZNANCIA.

Aprovechando sus últimas aportaciones como excusa, Vivndum y Tonet_84 han venido “a hablar de su libro”. Todo un placer por que viendo sus diseños, es difícil buscar mejores maestros. Vivndum nos ha contado como se puede hacer un coche desde cero y los retos técnicos que conlleva. Tonet_84 acaba de lanzar un par de grandes circuitos, geniales para ser una obra prima, y le hemos preguntado como se las ha apañado para triunfar a la primera.

Empecemos con el gallego. Como comentamos en el último número, a pesar de estar sin línea en casa, Vivndum sigue contribuyendo con nuevos coches y echando una mano a la administración del pack. Eso es amor por el juego, en su página personal se puede ver más claramente todas sus contribuciones y descargar incluso cosas inéditas.

Carrera en el MRO. “La verdad es que no se exactamente cuanto tiempo llevo con el juego, deben ser como 3 años. Lo conocí de casualidad en un foro de Scalextric y desde entonces no lo he podido dejar, es como una droga. Como piloto no soy gran cosa, me defiendo en todos los terrenos pero sin destacar en ninguno. Como logros tengo el subcampeonato de camiones y la victoria por escuderías del 18s V. Como diseñador es donde mas se me conoce, empecé de forma un tanto cutre, escaneando directamente una maqueta. Poco a poco fui empezando a trastear con el Photoshop, todo autodidacta. al principio mis coches eran bastante pobres pero a base de insistir he ido mejorando hasta el nivel actual, que me ha permitido vencer en 8 jornadas el primer año del concurso de coches y en 6 este ultimo año, además de ganar en el 2006 el premio al mejor creador de coches.”

Admin de desarrollo de coches. “El estar como

administrador de coches, me lo he buscado por bocazas (risas). Solo a mi se me ocurre decirle a Kotai: “si quieres te hecho una mano para organizar el pack de coches...” Total que casi sin enterarme me tenia que “enfrentar” a los demás diseñadores teniendo que decidir entre el “bien y el mal”. Debido a la falta de conexión en mi casa (me sigo peleando para conseguir una conexión decente y tengo la esperanza de que no tarde mucho), me he tenido que buscar compañeros que vigilaran mas constantemente el foro para mantener actualizado el pack de coches. Avedesing al principio y Serginho y Caco ahora se encargan del pack, aunque siempre que puedo les ayudo. Me conecto de vez en cuando desde casa de mis padres, pero como viven en otra ciudad no vengo mucho.”

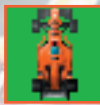
Evolución en el diseño. “Básicamente solo ha cambiado en que he descubierto nuevas posibilidades. Hacerlos los hago siempre igual, “a mano”. Casi no utilizo efectos especiales de los

“EL ESTAR COMO ADMINISTRADOR DE COCHES ME LO HE BUSCADO POR BOCAZAS”

programas, solo cojo el pincel y pinto con el ratón como si lo hiciese con un lápiz sobre papel.”

Proceso de creación de un coche nuevo desde cero. “Para hacer un coche hay que tener una cosa muy clara: no puedes hacer lo que quieres, solo lo que puedes. Quiero decir que al ser con tan pocos pixels estas muy limitado en los detalles que le puedes dar al coche, por eso es muy importante escoger coches con suficientes formas o decoraciones conocidas para que el coche se pueda reconocer.

El fondo es casi lo de menos, lo único que debéis tener en cuenta es que no sea un color que tenga el coche en si porque se vería transparente en el coche. Hemos estipulado el tamaño de los coches en 36x36 pixels los “normales”, 42x42 los todoterrenos y furgonetas y en 48x48 los camiones, aunque yo últimamente para mantener un poco las proporciones con el resto de coches he hecho algunos a 38x38 pixels.



Coches creados por Vivndum

Con esto claro hay que “informarse”, cuantas mas imágenes tengas del modelo a realizar mejor y si tienes alguna cenital perfecto. Lo primero es hacer la forma básica, con las ventanas, faros etc... y empezar a decorar poco a poco.

Como hay pocos pixels debemos engañar al ojo, por ejemplo, si tienes una raya azul junto a otra roja en el coche original, a esta escala deberás juntar los dos colores en los mismos pixels, por ejemplo pintando con opacidad 50 de rojo y encima con opacidad 50 de azul, así sale un tono medio violeta, pero al verlo en conjunto, sobre todo si conocemos el modelo real, nuestro ojo tenderá a ver algo rojo y algo azul muy junto. Así que poco a poco se completa la decoración básica del coche (a veces es bueno sacrificar los pequeños sponsors por el bien final).

Después de la decoración básica yo siempre le doy reflejos al coche, así consigo un pequeño efecto

3D. He variado un poco y esto lo hago en una capa nueva de forma que los mismos reflejos los puedo aplicar a muchas decoraciones del mismo modelo como seguramente habéis visto últimamente.

Para hacerle luces y sombras es esencial tener clara la forma del coche y escoger un punto de luz, por ejemplo supongamos que el sol esta en la esquina superior izquierda del formato de 36x36, por supuesto a cierta altura. Cada distinta altura del coche produce unas sombras con dirección a la esquina inferior derecha, cuanto mas alto sea algo, mas larga será la sombra. Para los reflejos hay que buscar los puntos del coche donde incide el sol. Para ver mejor esto yo os recomiendo coger una maqueta de un coche, poner una bombilla hacia donde imaginamos que estará el sol y ver que luces y sombras producen las distintas formas de la carrocería sobre otras partes de la carrocería. Creo que esto es indispensable para hacer un buen coche.

A día de hoy lo que mas me lleva para hacer un coche es informarme bien de como es y sus distintas decoraciones. No suelo aprovechar coches ya hechos salvo en casos muy claros como un porsche 917k y un 917lh, donde compartes muchas cosas. En 10-20 minutos puedo tener un coche dibujado, y al dejar las sombras en una capa a parte puedo hacer nuevas decoraciones usando nuevas capas en apenas 5 min.

Yo uso Photoshop cs2, valen otros programas, incluso paint, pero cuanto mas avanzado mas facil es. Algo que considero esencial es una herramienta como el pincel del Photoshop porque puedes regular la opacidad, es como si regulas cuanto presionas con un lápiz, cuanto menor sea mas clarito queda. Además, pinta un pixel del color elegido y los de alrededor los difumina más, haciendo todo más progresivo.

La diferencia entre un F1 y un turismo es la misma que entre tener un coche de 5 pixels de ancho y uno de 20, permite mas detalles los turismos, GT, etc... Ahora bien, eso no quiere decir que no se puedan dar detalles en los F1, no basta con pintarlo de rojo para que sea un Ferrari, creo que todos debemos hacer un esfuerzo por lograr formas mas cercanas a la realidad, por ejemplo, ¿a cuantos McLaren se le notan los cuernos? pocos, muy pocos, y dado el nivel gráfico actual del juego hay que ser muy estrictos. Habrá muchas novedades con los coches y todos los diseñadores deberemos hacer un esfuerzo extra para poder estar en el pack oficial.

En cuanto a los tutoriales tengo algunas ideas para mejorar lo actual, como un videotutorial, para que veáis en tiempo real como hago yo un coche, como realmente manejo el ratón. También tengo en mente un tutorial especial de luces y sombras, recorriendo distintas figuras geométricas y viendo como interactúa la luz sobre ellas.”

Tipos de coches. “No sabría escoger un tipo en concreto, me encantan los Rallyes y Lemans, también los clásicos y los camiones dan mucho juego al ser mas grandes. No puedo escoger un tipo, a mi me gustaría que cada uno tuviera la misma categoría que la F1 porque el juego ya hace tiempo que es algo mas, pero eso va mas por los gustos de los jugadores, pero creo que especialmente los Rallyes y el WTCC, al tener categoría de campeonato del mundo FIA, como la F1, deberían tener algo mas de peso.

También hay dos pruebas legendarias, más allá de la F1 en muchos países, como son las 24h de Lemans y el Dakar que deberían tener más apoyos por parte de organizadores para campeonatos. La mayoría de los campeonatos actuales son de F1 y a mi me gusta la variedad.”

Pocos desarrolladores. “Alguien me comentaba el otro día que es que éramos muy exigentes, sinceramente la exigencia actual nos hace mejores. Creo que el juego se merece este nivel de exigencia en todos los campos, a veces la gente

tiene demasiado miedo a las criticas, a mi me enriquecen, se que no soy perfecto ni nunca lo seré pero a cada critica estoy un paso mas cerca.

Cuando empecé era muy malo, pero insistí hasta llegar a donde estoy ahora, la experiencia es un grado, pero para tenerla hay que atreverse y empezar. Nadie ha nacido aprendido, si recordáis el artículo de Caco del mes pasado podías ver sus primeros coches y ver lo que hace ahora, a años luz, pero porque no se rindió en un no. Yo animo a cualquiera a que se lance, ya sea con coches, circuitos o lo que le guste, poder hacer el juego entre todos es lo mejor que tiene el MRO.”

Inspiraciones. “Yo soy un apasionado de los coches, mi padre me metió gasolina en las venas y no tiene cura. Me encanta Lemans, Porsche y los rallyes, y con esos gustos busco fotos, y mas fotos y cuando veo algún modelo interesante por decoración o por lo que ha representado en la historia del automóvil o por ser novedad, algo que lo haga especial, pues lo intento, y no siempre consigo un coche de calidad o que se reconozca minimamente en el MRO, pero insisto hasta que lo logro.

Me encanta hablar con otros diseñadores y ver que ideas tenemos, ponernos de acuerdo sobre algún modelo, etc... Con cada modelo presentado se aprende algo, de Menos5 aprendí a centrarme en lo principal de las decoraciones y no intentar poner todo si no se ve, de Avedesinghe descubí el uso de capas y con Caco es un placer ver sus sombras y reflejos, sus modelos son gran parte de mi inspiración actual. Todos y cada uno de mis compañeros tienen algo que me ha ayudado a ser mejor e intentar seguir mejorando.”



Coches creados por Vivndum

Página web. “Mi web, vivndum.iespana.es, es una página personal, es decir tiene cosas que

me interesan a mi y poco mas. MRO, slot, radio control... un poco de todo. Respecto al MRO, que es la parte que tengo mas desarrollada, tengo todo lo que he hecho para este juego, todos mis coches, incluso los descartados para el pack; circuitos, sonidos, skins, premios...todo. Ya que tengo este hueco me gustaría pedir a los organizadores de campeonatos que si se usan mis coches o circuitos me lo digan porque les pongo una identificación en mi web sobre el campeonato

donde se han usado.”

Vivndum piloto. “Como piloto, aunque de radio control, que he sido no puedo dejar de lado las pistas, me encanta competir y si pudiese me inscribía a todos los campeonatos del MRO. Pero al menos con el diseño mato un poco el gusanillo, formado parte de este gran juego.”

Gracias Vivndum.

Como ya habréis visto y probado, este mes ha salido a la calle Eurospeedway de la DTM, un circuito creado por Tonet_84 que tiene, como bien anuncio ya MRO Magazine, el nuevo Cheste apuntísimo de salir a la calle. No hace falta decir que ambos son de una calidad muy grande así que a MM le ha faltado tiempo para llamar a la puerta del autor para darle la tabarra. La pregunta era facil, como toda la prensa que se digne somos unos incultos y no nos documentamos así que no conocíamos a Tonet_84 de nada, ¿serán estos sus primeros circuitos?

“Si, hice ya hace 3 o 4 meses mi primer circuito que fue Cheste y hace uno que termine mi segundo que fue Eurospeedway, lo que pasa es que salió este ultimo primero.” Buenísimo por cierto “Gracias, soy bastante novato en todo esto.” Eso es lo que te iba a preguntar, ¿cuanto tiempo llevas por aquí entonces? “Llevo en mro alrededor de 4 años” Toda la vida entonces... “Si, si, primero con el nombre de Etiliko, luego Mr_x, Hamilton después y ahora Tonet pero nunca me había planteado antes hacer circuitos.”

antemano que había bastantes posibilidades de competir con el de Avedesign y entonces fui yo el sorprendido. Rectifique todo lo que Alvaro y Vany me dijeron, y bueno, esto es lo q ha salido aunque tenían que haber sacado primero Cheste, ya que el Eurospeedway creo que esta mejor acabado...”

LOS CIRCUITOS DE ALVARO Y SKELTER, PARA MÍ, LOS MEJORES

¿Fueron muchas cosas a cambiar? ¿Qué te faltaba?

¿Y como hemos llegado a esto entonces? “Hará cosa de medio año me compré un ordenador nuevo con el Photoshop y me entro curiosidad y empecé a ojear el tutorial de Carllord. No tenia ni idea de Photoshop, cero, y empecé a seguir el tutorial poco a poco pero adaptándolo a un circuito grande. Jamás pensé en publicarlo.” Eso da ánimos a paquetes como yo en lo grafico, por que de verdad que no me explico que llegues y saques de repente Eurospeedway con ese acabado. “Pues cuando mas o menos lo tenía acabado se lo mande a Vany y me dijo que ya había un Cheste, que no podía repetirse. Yo le comenté que no lo quería subir que era solo para que me dijese que tal le parecía a el y le sorprendió bastante.” **¡Normal!** “Hubo que retocar muchas cosas pero me dijo de

“Bueno, ya sabes como son los circuitos de Alvaro, junto con los de Skelter, para mi los mejores, y claro, me comento que a las ruedas les faltaban volúmenes, había que hacer mas ancha la salida de box, mejorar texturas y sombras... retocar bastantes detalles, ya sabes, soy un novatillo y se me escapan muchas cosas.” ¿Y no se te quitaron las ganas? “Si, de hecho cuando acabe Cheste les dije a Vany y Alvaro que no iba a hacer ninguno mas, que había hecho esto para mas o menos aprender algo de Photoshop, pero a los pocos días ya estaba mirando que otro circuito podría hacer (risas). Ya me comentaron que esto enganchara y tenían razón pero ahora si que de verdad que no tengo pensado hacer mas a corto plazo por lo menos.”

“No se, la verdad es que ahora me tengo que centrar en el proyecto fin de carrera y exámenes y de momento a corto plazo no tengo pensado



hacer nada. Si me gustaría mas adelante pero sin prisas, cuando me apetezca realmente.”

Pero, ¿el fin justifica los medios? Es decir ¿estas contento con lo hecho? “Si, yo personalmente estoy bastante contento, se que se puede hacer mejor, esta claro, pero considerando que llevo bastante poco tiempo en esto del Photoshop, me puedo dar por satisfecho. Además les debo bastante a Vany y a Alvaro, ellos me han enseñado prácticamente todo.”

¿Y por que Cheste? ¿Y por que Eurospeedway? “Cheste porque soy valenciano y ya te digo que no entraba en mi cabeza publicar nada, simplemente aplicar el tutorial de minicircuitos a algún circuito grande, empezarlo de cero por mi mismo y escogí Cheste por que he estado alguna vez que otra allí. Y Eurospeedway, bueno porque me llama bastante la atención el DTM y entré en la pagina para ver que circuitos estaban mas o menos hechos en el

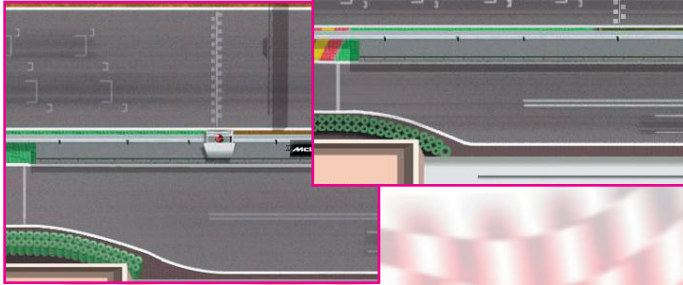
MRO y Eurospeedway era uno de los pocos que no estaban.”

¿Que hay de tu lado como jugador? ¿Estas ahora activo en el juego? ¿Te apuntarías a un campeonato DTM si lo hubiera no? “(suspiro) Hace bastante tiempo que no juego, la verdad es que hace unos años si jugaba mas, estuve apuntado a algún que otro campeonato pero no me considero nada competitivo. Si hubiese en el futuro un campeonato del DTM, si que lo correría aunque fuese alguna edicion, pero ya te digo que no es lo mío correr, normalmente suelo correr offline.”

¿Me vas a decir entonces que este “aprendizaje” tuyo con el photoshop no ha cambiado tu relación con el juego? “Respecto a lo poco que llevo como diseñador, lo que ha cambiado es que le doy mucha mas importancia a los pequeños detalles de los circuitos que llevan tiempo en el mro y que hasta ahora no me había dado cuenta y también a darle todo el merito a la gente que se atreve a

hacer circuitos evidentemente. Como jugador no ha cambiado prácticamente en nada, consideraba el MRO como el mejor juego online gratuito de internet hace 4 años y también ahora.”

No esta mal el piropo, ¿y que les tenemos que decir a los que ni siquiera han probado a hacer algún diseño? ¿A los q ni se les ha pasado por la cabeza pero si están muy ligados al juego? que la verdad escasean últimamente las obras de arte como las que has hecho “Bueno, gracias, pero no las considero obras de arte. Lo que si vendría



Box's ancho y estrecho de Cheste

bastante bien, serian mas tutoriales de como empezar a diseñar, desde lo mas simple hasta lo mas complicado (aunque me consta que ya se esta cociendo algo). Si hubiesen mas y mejores tutoriales, la gente se engancharía bastante, porque realmente (al menos eso me paso a mi), veía los circuitos y no sabia como la gente era capaz de hacer eso, me parecía imposible. Pero empiezas diseñando el trazado, el asfalto, los pianos y poco a poco te vas metiendo. El que lo prueba repite, eso seguro.”

¿Que es lo que mas tiempo te llevo? ¿Alguna parte realmente complicada? “Bueno, tampoco sabría que decirte, al principio es todo bastante complicado, pero si te tengo que decir algo seria diseñar el trazado del circuito.” ¿Mas que la decoración? “Digamos que el trazado es lo que mas se va a ver ya que el coche esta constantemente sobre el y en una curva o en una entrada a box, si el trazado no queda fino, pues se nota. La decoración también es bastante costosa, pero como es una cosa que generalmente es lo ultimo que haces, pues digamos que la inercia de ver que ya casi lo acabas, hace que te cueste menos... (Risas).” Por esa deducción entonces es facil que lo mandes todo a la mierda cuando haces el trazado. “Bueno, todavía tengo que repetir el trazado bastantes veces, hasta que mas o menos queda aceptable, aunque te llegues a desesperar,

por eso al principio Vany me echo un cable.”

Y dime, si tuvieras tiempo, seguro que ya le pondrías el ojo a ¿que circuito? “Hombre, no se, si tuviera que hacer alguno, seria alguno del DTM, no he pensado cual pero seguro que seria de este campeonato.”

Gracias Tonet_84, nada mas, ¿si quieres decir algo a la afición? “Nada, que se animen que cuando empiezas es un poco de lio pero se coge bastante pronto el tranquilo

y que verán como poco a poco les picara el gusanillo de eso del diseño.”

Según tengo entendido Alvaro esta dándole a eso precisamente ahora “Algo comentó pero tampoco he querido decir nada por si le reventaba la exclusiva (risas)”

Pues para eso estamos nosotros, para destapararlo. Ciao Tonet_84.

“Hasta luego Sakic, gracias por haberte interesado en mi trabajo.”

ON THE ROAD AGAIN

MRO MAGAZINE VISITA LOS TRIBUNALES DE LA HAYA, BAILA UN POCO DE CAPOEIRA Y ACUDE A UN CONCIERTO DE “BARENAKED LADIES”.

De vuelta con MRO World, o la movida de los extranjeros, como queráis llamarlo, recordando que si no fuera por esta gente el juego no sería tan grande, así que les guardamos un espacio preferencial. Hoy vamos a por unas pequeñas lecciones de geografía y de paso conoceremos buena gente en nuestro paseo alrededor del mundo.

PASTRELLI – HOLANDA

Nuestro primer viaje nos lleva a Holanda, para hablar con Pastrelli en La Haya, ciudad que curiosamente aunque no sea la capital es la sede de todo el gobierno holandés, además del lugar de residencia de “Pasta”. Según nos dice aquí el amigo, lleva jugando desde Noviembre de 2005 aunque confiesa que con algunos parones. De todas maneras nadie puede decir viéndole pilotar que le falta experiencia. Pastrelli, ¿conoces a alguien más de tu país que juegue a MRO?

“Pues ahora mismo estoy en contacto con varias personas para montar un campeonato y justo esta mañana he recibido una respuesta afirmativa de Zed. En este momento es el único holandés que conozco que juegue regularmente”

¿Uno solo? Madre, es peor de lo que imaginaba, ¿Cuál piensas que es el motivo de esto? Mira a todos los brasileños que hay, todos los alemanes, el idioma no puede ser el motivo...

“Sinceramente ni idea, los holandeses son relativamente gente lista, normalmente hablan holandés e inglés fluido, incluso si lo hicieron bien en el colegio, también alemán y francés. Puede que el problema este en el tamaño de

la población, Holanda tiene 16 millones de habitantes, ¿a cuantos de ellos les gustaran las carreras? No sabría decir pero seguramente no muchos. Además tienes que tener suerte para dar con la página de MRO y aun así habrá muchos que prefieran los simuladores 3D como Race07 o rFactor. Evidentemente ese no es mi caso, en mi retorno a MRO me he dado cuenta de que hay un montón de razones por las que es mejor que los 3Ds. Estoy intentando conseguir nuevos jugadores holandeses haciendo publicidad en paginas, la verdad que es raro ser casi el único en mi país que juega a esto.”

Ya lo creo, pero al menos le representas muy bien. Entonces ¿estas pensando en hacer publicidad de MRO? ¿De que modo?

“Bueno, yo visito mucho las paginas holandesas de F1, los foros, solo tengo que ir diciendo lo bueno que es este juego por ahí, o incluso hacer un banner o una animación para mostrarlo. Es un juego gratuito, lo menos que merece es que lo pruebes ¿no crees?”

Claro, todos los que les gustan este tipo de deportes deberían probarlo al menos. ¿Y que harías tu para

que se conociera en mas países? ¿Qué podemos hacer para estar mas presente allí? Otros juegos son conocidos en todo el planeta y sin embargo el nuestro parece un tanto selectivo con las zonas. Jamás conocí a nadie de Bélgica por ejemplo.

“Si, así es, bueno, yo creo que tiene mucho que ver con la Formula uno real. Me explico, cuando MRO se creó Alonso era un novato que luego llegó a convertirse en campeón del mundo. La gente empezó a seguir el deporte y buscar noticias sobre F1 o incluso un juego como MRO. La misma historia con los polacos, Kubica es piloto oficial desde la temporada pasada, ahora contad cuantos nuevos pilotos de Polonia han llegado recientemente, muchos, ya os lo digo yo, cada semana se unen unos cuantos nuevos. Por ello no creo que podamos en realidad hacer mucho al respecto excepto anuncios en la tele o similar pero eso ya es otro mundo. Lo mejor sería llevar el juego al siguiente nivel, no me refiero a tridimensional si no a hacerlo mas real y jugable. Si yo fuera el programador me esforzaría también en el tema offline, si, ya se que el juego se llama MiniracingONLINE, pero mucha gente tiene problemas de conexión y de este modo siempre podrían jugar con amigos, no se, por ejemplo en pantalla partida.”

¿Entonces opinas que todo depende de lo bien que les vaya a los pilotos reales de un país o de otro? Pues vaya, entonces tendremos que apoyar más la carrera de Albers (risas). Hablando de eso, ¿va a ser esta una buena temporada para el motor y los pilotos holandeses?

“Menos buena que el año pasado y el anterior.

Albers la jodió, no es que sea mal piloto, simplemente es que Sutil también tiene talento. Hay rumores por ahí que dicen que podría meterse de probador para la temporada 2008 de F1, sería genial. También esta Robert Doornbos, el tío ha hecho un año bestial en la ChampCar, es el rookie del año acabando tercero en su primer año allí. Me gustaría que consiguiera un volante en formula uno pero parece que se va a quedar un año mas en la ChampCar. Además esta Chris van der Drift (curioso apellido para su profesión) que tiene la posibilidad de correr en GP2 este año, mientras que Giedo van der Garde correrá en las World series de Renault. Por supuesto también tenemos nuestra escudería de A1GP, con Jeroen Bleekemolen y Arie Luyendijk Jr., este ultimo la verdad es que es un tanto paquete, como si su padre simplemente no hubiera sabido otra cosa que hacer con su dinero que darle al crío unas clases de pilotaje. Jeroen por otro lado esta respondiendo bien a ser el sustituto de Jos Verstappen, metiendo al equipo en la quinta o sexta posición del campeonato. Será un año menos bueno pero estará bien.”

La última Pasta, ¿Cuándo tienes pensado lanzar ese campeonato del que me hablaste al principio?

“No se, empezará a lo largo de este año, en marzo, abril o mayo. Quiero que sea sobre el World Touring Car para gente que hable ingles, que es una cosa que a veces se deja de lado.” Gracias Pastrelli, es genial verte de nuevo por aquí, un placer hablar contigo, ya lo repetiremos en el futuro.



La Haya



KANALHA – BRASIL



De Holanda volamos a Brasil, a Salvador de Bahia, cuna de la Capoeira, donde vive nuestro siguiente amigo, Kanalha, que nos ha contado que posiblemente es el único en la ciudad que juega a MRO, al menos que el sepa. En este caso no podemos decir que se trate de un piloto veterano “Empecé a jugar en Agosto del año pasado, mi hermano estaba buscando un juego de carreras y encontró MRO, me lo enseñó y me encantó”

Y te las apañas para jugar realmente bien como hemos visto en MROBrasil o en los ranks. Si no de tu ciudad, ¿conoces personalmente a mas brasileños que jueguen?

“No, pero me gustaría conocerlos a todos y tomar algo en los bares, están siendo grandes amigos virtuales y probablemente serian aun mas íntimos si vivieran cerca mió.”

Entonces ¿opinas que hay buena camaradería en la comunidad brasileña?

“Seguro, hay muy buen rollo de inicio, luego vienen las peleas (risas), las discusiones, pero nos encanta que esto forme parte del juego, recuerdo un par de riñas gordas el año pasado.”

Cuéntame más sobre eso. Seguro que hay mucha gente de otros sitios que no entiende esa manera de vivir la competición.

“En MROBrasil la mayor parte de los pilotos cuentan en publico sus estrategias y los mejores setups compartiéndolos cuando están entrenando, de esta manera animas a los novatos a no desesperarse contándoles como hacer mejor las cosas, sobre todo con T0. Pero esto solo dura hasta el domingo cuando todo el mundo se calla y no suelta prenda

sobre la estrategia que va a seguir, lo que se refleja en algunos momentos tensos. Normalmente se intenta ayudar a todos pero las peleas surgen sobre todo con los servers, hay algunos pilotos que entrar a partidas para tocar las narices a los servers pidiendo que cambien esto o aquello. Y luego esta el tema de la organización, el reglamento, la mitad de la gente quiere cambios y la otra no. Lo que esta claro es que los admins intentan hacer lo mejor para el campeonato.”

Si, ya nos han contado que esta bien llevado y ahora que cuentas eso tienes aun mas merito. Bueno, ya sabemos más sobre vuestra comunidad pero hay algo que se me escapa aun, ¿por que leches crees que Brasil se ha convertido en el segundo país en MRO? Por delante de otros mas cercanos a España al menos en el habla.

“Por que nos encantan las carreras (después del fútbol claro), F1, Indy, Stock, GT, todos, seguimos muy de cerca la formula uno por que muchos de nosotros vimos ganar ahí a Ayrton Senna cuando éramos crios. Aquí todo el mundo se lo pasa bien con juegos de carreras y quiere emular a Senna o a Schumacher. MRO es perfecto para ello, es simple de jugar, de aprender, estar en competiciones, es el juego perfecto para el online.”

¿Y tu que preferencias tienes en esas categorías que has dicho?

“En F1 ninguna, estoy esperando a que Bruno Senna llegue pero ni idea de cuanto falta para eso. Su apellido esta en nuestras mentes, en nuestros sueños, a todos nos gusta Senna. También me gusta Barros

en MotoGP. Diría que Lewis Hamilton también pero no se si será tan bueno sin Alonso dándole



Salvador de Bahía

los setups, odio ese tema (risas). Me gusta también Helio CastroNeves.”

Piquet Jr. ha llegado ya a la F1, ¿no te hace ilusión? Es también hijo de un grande.

“Es verdad, Piquet Jr. y Massa, pero si hay que elegir me quedo con Felipe, no me caen muy bien los Piquet. A Alextimao le encanta, me va a odiar por decir esto.”

¿Y en MRO? ¿Quién es el mejor brasileño?

“Ahora mismo CelticPark, Small, Alextimao,

SidenyBR11, Bacabal, y yo. Algunos teniendo problemas con el online últimamente. Pero si tuviera que decir solo uno me quedaba con Alextimao.”

Para acabar ¿Cómo mejorarías MRO?

“Estaría bien crear un rank de carreras simuladas, es decir, poder subir a la web los tiempos de 30 vueltas consecutivas. También leí sobre el online sin abrir puertos, me gusta.”

Gracias Kanalha, mucha suerte con todo.



MORAKANOX – CANADÁ



Ultima parada en Ontario, Canadá. Hace un poco de frío ahí arriba por estas fechas pero no importa por que toda la gente que conozco de allá es calida y amigable. Morakanox no es una excepción, el vive a unos 30 minutos de Toronto, la ciudad mas poblada de Canadá. ¿Como acabaste jugando a MRO Morakanox?

“Estaba buscando juegos en download.com y apareció entre otros, las capturas y el hecho de que fuera online me convencieron, así que me lo bajé y descubrí que estaba muy bien.”

¿Conoces más gente de tu país que juegue?

“No conozco mucha, pero muchos amigos míos de donde yo vivo suelen jugar conmigo de vez en cuando.”

Dijiste que descubriste que estaba bien el juego, cuéntame mas sobre tu opinión del mismo

“Pues pienso que esta genial, el hecho de que sea online define su grandeza en si, la verdad es que definitivamente merece la pena el juego. Me encanta que se puedan diseñar tus propios coches y circuitos así como cambiar los ajustes para prepararte una carrera.”

Aparte de esto además preguntamos a Morakanox si es en realidad un fan del motor o simplemente le gustan estos videojuegos

“No no, me gusta mucho el motor y por eso

principalmente el juego me llamo la atención. Soy un gran fan de la Formula 1 en general y de Michael Schumacher en particular es mi piloto favorito de todos los tiempos.”

¿Hay en Canadá algo de afinidad por este tipo de deportes o como dice el viejo tópico allí son más del hockey sobre hielo? No me mires así, a mi me gusta el hockey también, mira mi nick (Joe Sakic es un jugador profesional de Hockey)

“(risas) yo creo que la mayor parte de la gente que se muda a Canadá trae consigo sus gustos, los europeos siguen viendo por la tele las mismas cosas que veían antes de venir, pero de todas maneras no creo que el canadiense medio vea la F1, alguno hay obviamente por que yo lo hago.”

¿Y has ido a ver alguna carrera en directo? ¿has estado en el circuito Gilles Villeneuve?

“En mi vida, hasta la fecha no pero el padastro de mi novia es irlandés y quiere que vayamos para allá este verano para llevarnos además a ver una carrera ya que el sigue la F1 tanto como yo. Me hace mucha ilusión por fin acudir a una por primera vez, como apunte tampoco he ido a ver un partido de hockey en directo.”

Hablando de esto aprovechamos para preguntarle si corre más asiduamente en este circuito en MRO, si le gusta mas jugar en casa.

“Pues como sabes la gente tiene tendencia a jugar siempre en el mismo circuito todo el rato, suele ser además donde mejor se le de para algún día poder ser el numero uno allí. Yo simplemente me meto en las partidas donde mas gente hay y así interaccionar con mas competidores. También me pasa que si veo una carrera en la tele luego me entran ganas de ser yo el que conduzca por esas pistas y busco o creo una partida en ese circuito.”

Si, supongo que algo así nos pasa a todos. Otra cosa, ¿te llama la Nascar o Indy o similares?

“No, nunca me llamo la atención, son simplemente coches dando vueltas al mismo sitio como quinientas veces, me gusta mas la F1.”

¿Por ejemplo? ¿sirope de arce? (otro tópico, si, ya se, y a todos los españoles nos gustan los toros)

“(risas) otra cosa podría ser buscar gente que lo promocionara aquí.” ¡Ya te encontré a ti! “ Si, se que mis amigos no habían oído hablar del juego hasta que yo se lo enseñé. Podría ser bueno poner anuncios en páginas muy visitadas de Canadá. No hay motivo para que la gente no lo pruebe, un anuncio en la pagina oficial de la formula uno sería ya la hostia.”

Eso es soñar despierto, aunque si que hay por ahí paginas no oficiales que tienen mucho tirón.

“Claro, eso es casi mejor, muchas veces la gente joven es la que va a esos sitios que además son el mejor publico para el juego, el colectivo con mas



Burlington, Ontario

Volviendo a MRO ¿Qué harías para que fuera un mejor juego? ¿hechas de menos algo?

“Pues como canadiense hecho en falta el speaker ingles, pero la verdad es que después de un rato ya ni te acuerdas. No se me ocurre nada mas, lo que esta claro es que el juego tiene todo lo que yo esperaba de el.”

Y para hacer que se conozca mas en tu tierra, ¿Qué deberíamos hacer?

“Bueno, un par de cosillas, los anuncios en websites ayudan mucho, también es verdad que para este tipo de cosas poco mas se puede hacer. Otro tema sería ofrecer algo que los demás juegos no hagan, algo que atraiga al publico canadiense.”

posibilidad de sentirse atraído por el juego.”

La ultima ¿Qué va a ocurrir en la Formula uno en el 2008? Dame tu predicción

“Soy ferrarista desde hace mucho, no puedo dejarlos de lado desde que Michael se fue, tienen un buen equipo igualmente. Tanto Kimi como Michael acababan siempre las carreras arriba y además creo que el finlandés tiene un gran maestro con Schumacher aun a su lado, yo creo que van a repetir lo del año pasado otra vez.”

Gracias Morakanox, un placer hablar contigo.

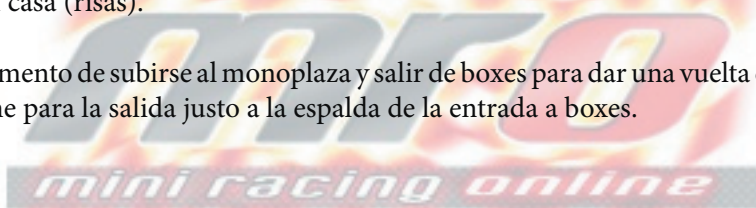
CONSEJOS

MONACO ONBOARD CON CHICUI

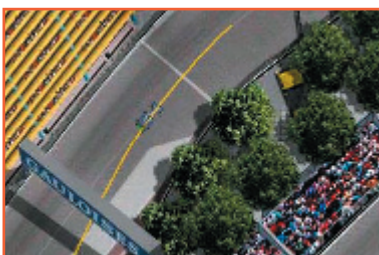
Hola a todos los MROmaniacos, tengo el placer de participar en esta nueva aventura periodística de la mano de Sakic poniendo mi pequeño granito de arena en este número de la revista, espero que les guste.

La mañana se presentó perfecta para ponerme a los mandos del Williams FW29 y explicar cómo doy una vuelta a tope por las estrechas calles de Mónaco, por supuesto este reportaje es a modo orientativo y no lo probéis en casa (risas).

Por fin llegó el momento de subirse al monoplaza y salir de boxes para dar una vuelta de reconocimiento antes de colocarme para la salida justo a la espalda de la entrada a boxes.



Una vez me dan luz verde me dispongo a salir poniendo el coche al máximo de revoluciones para encarar la recta de meta a la mayor velocidad posible.

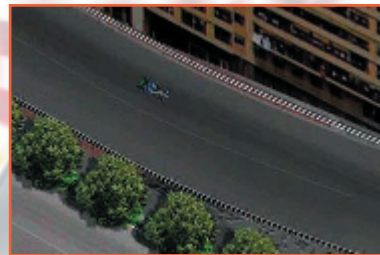


Justo al pasar por meta alcanzo la máxima velocidad que permite la configuración de mi coche.

Enseguida me encuentro con el primer obstáculo a sortear, una curva a derecha a la que se llega a tope y donde incluso si nos pegamos a la pared exterior para luego pegarnos al piano interior se puede pasar casi sin pisar el freno y soltando sólo acelerador.



Pasado este primer escollo volvemos a un periodo de máxima aceleración en la subida al casino.

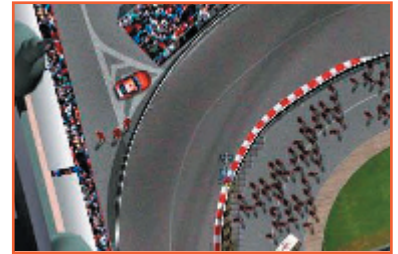
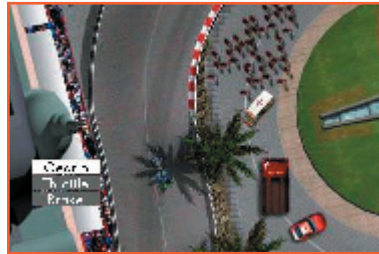


Hasta que llegamos a una curva abierta de izquierdas que desemboca en otra mas difícil de derechas; a este tramo se llega también a tope en séptima marcha desde la subida.

Al entrar en la primera de las curvas suelto gas para inmediatamente continuar acelerando en plena curva.

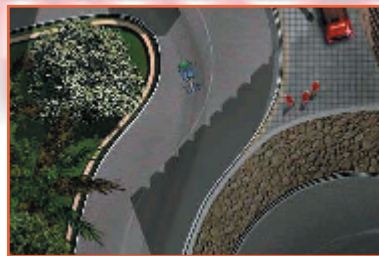


De esta manera llego a la siguiente curva donde vuelvo a soltar gas pegándome lo máximo posible al piano interior de la curva para poder salir con suficiente espacio y así no comerme el muro de fuera al salir de la misma, en el momento de pegarme al interior empiezo nuevamente a acelerar.

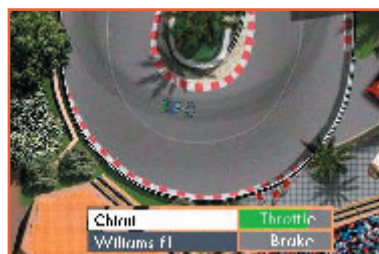


Después de un breve periodo de aceleración entramos en la zona más lenta del circuito con constantes frenadas y muy poca aceleración. En la primera curva hago una frenada fuerte pero rápida pasando de casi 7ª a 4ª.

Prácticamente al salir de ella ya estoy acelerando para encontrarme con la siguiente dificultad, la curva más cerrada del circuito a la que llego soltando acelerador y reduciendo hasta 2ª para que el coche entre lo mas cerrado posible.



En plena curva ya puedo acelerar para encontrarme con el enésimo problema, dos curvas seguidas de derechas donde lo único que hago es soltar, acelerar y soltar manteniéndome lo mas pegado posible a ellas.

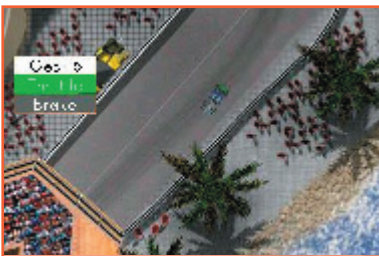


Pasado todo este tramo tortuoso me interno en el famoso túnel a toda velocidad.

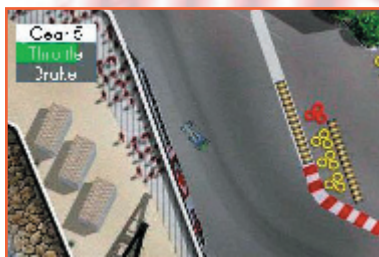


En este punto dejo de acelerar en el momento que paso debajo del puente, de ahí que no me veáis

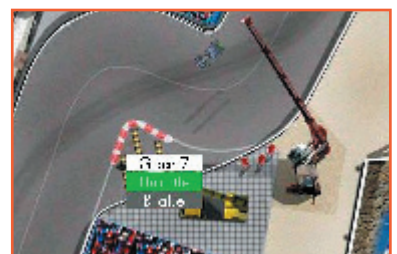
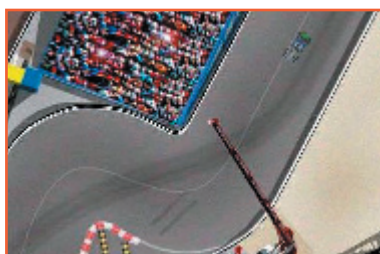
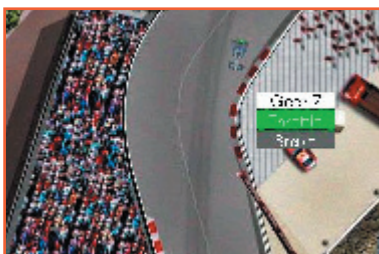
Al salir de él, el monoplaza alcanza nuevamente el tope de velocidad dispuesto a encarar otra zona delicada, una complicada chicane a la que sin embargo no se entra excesivamente lento, pisando freno pero no demasiado, dejo ir el coche sin acelerar hacia la salida de la misma para a continuación volver a pisar teniendo cuidado de la pared izquierda la cual se pasa bastante pegadito.



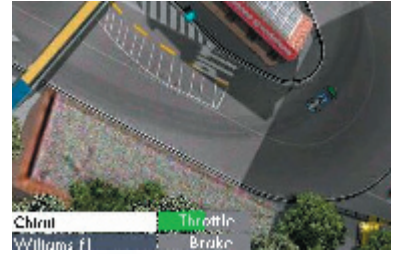
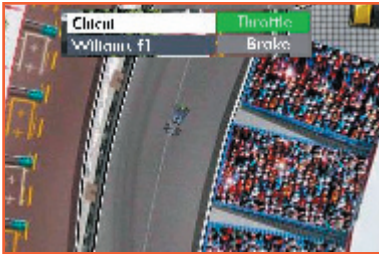
Una vez resuelto este tramo el coche entra en una fase de plena aceleración pero no precisamente en recta, es fácil pero no hay que descuidarse porque se pasa a veces bastante cerca de los muros.



Una vez mas llegamos al máximo a otra chicane bastante pequeña pero no menos peligrosa, ésta la consigo pasar soltando muy poco gas justo antes de afrontarla para después acelerar en la entrada y encarar la parte final del circuito, también se puede pasar sin dejar de acelerar pero hay que tener la suficiente precisión, si no cualquiera de las esquinas o el muro de la derecha te los comes fijo.



Y por fin estamos ante la última parte de este circuito mítico, dos curvas mas y enfilamos recta de meta; a la primera de ellas me acerco en séptima y empiezo a frenar mucho antes de llegar reduciendo hasta tercera pasando un poco pegado al interior para que me quede espacio luego para acelerar sin problema de la pared que tengo enfrente.



A partir de aquí sólo queda una última curva que se pasa a tope sin dejar de acelerar pasando una vez mas por el borde interior para no tener problemas al salir y de ahí solamente queda ya levantar los brazos para celebrar la vuelta. (Risas)



Espero que les sirva de alguna ayuda sobretodo a los jugadores mas inexpertos pero sólo es eso una ayuda, evidentemente no es ésta la única manera de afrontar este trazado, hay al menos 8 ó 9 razones que lo demuestran y si no sólo hay que mirar el rank T100.

CAMPEONATOS

ROAD DEVILS

Después de una larga espera de casi dos meses se dio inicio a la segunda fase del RD.

La cosa no ha sido fácil, un inicio que en solo dos carreras de cinco, tiene en vilo los campeones de las 5 categorías restantes, ya que en la fase continental Arazi y Maximilian se coronaron campeones de la serie Latina y Europea.

Las carreras que hasta el momento se han disputado han sido en terrenos diferentes, en Hungaroring un circuito T0 muy complicado especialmente por las chicanes y el Ovalo de Puebla, un circuito T100 en donde el rebufo es el mejor amigo. Pasadas estas dos carreras nos encontramos con lo siguiente, en los 5 primeros puestos de cada copa. En la Serie Elite, máxima categoría, vemos a un renaciente Arcade que lleva la primera posición con 36 puntos, seguido de Arazi y CelticPark con 35, dos puntos abajo Alextimaio con 34 y Romanno con 33, lo que muestra lo difícil que va a ser encontrar al campeón entre estos 5 pilotos que tienen opción por el momento ya que Kamikaze y Maximilian con una carrera sin asistir han perdido mucho terreno. En la serie Pro, Durango lleva la primera posición con 32 puntos seguido de un nuevo talento en el MRO, Isialonso con 31 quien milita en Subaru Racing, peleando el podium esta Dkateizer y Juan 42 con 22 y por ultimo Superkoko con 18.

En la Copa de Equipos, no hay nada escrito, Shelby Cobra con 455 puntos, seguido de los defensores Subaru con 445, en tercera posición Lotus con 385 y Citroën se ha recuperado con 380. Por ultimo está Audi que sigue sumando con 345. Los Rookies no son la excepción, Jabea esta en punta con 71 puntos sacando ventaja a Kamohardy con 62, Juan42 se ubica en tercera posición con 53. Y por ultimo en los Ladders, Sturm parece ser invencible con 134 puntos recogidos, seguido por Gaitero con 97 y Romanno con 92.

Así están las cosas muy cerradas, la próxima carrera será en otro terreno difícil para muchos, el Rally de Argentina.

Tnathos.



<http://roaddevils.miniracingonline.com>

T-ZERO

Tras cinco Gran Premios, el Ferrari de Bacabal lidera con autoridad el T-Zero, el único campeonato con tracción y alerón bloqueado a cero del MRO.

Le siguen los Super Aguri de Klinsic-Kuraia y los Redbull de Bigpow-Ballackov.

En equipos, lidera la clasificación Redbull, seguido muy de cerca por Super Aguri, Ferrari y Spyker.

El campeonato se acerca al ecuador del mismo y la tensión va en aumento. Bacabal es el enemigo a batir en este momento, veremos si consigue su objetivo de ganar su primer campeonato de MRO. Las próximas citas del calendario (Estambul, Bahrein y Cheste) nos dejarán algo más claro quien llegará al final con opciones de gloria.

Jairotis.

<http://www.t-zero.es>

18S

Tras el parón navideño, el 18S entra en la fase final de su décima edición. A falta de dos gran premios, el de Jerez y el que se disputará en el remodelado circuito del 18S, la clasificación general de pilotos está liderada por Vany seguido a tres puntos por Zalin y Arazi. Les sigue Celticpark a 10 puntos del primero, que ya tiene prácticamente asegurada esa cuarta plaza y solo aspira a mejorar.

En el campeonato oficial por escuderías, McLaren tiene el campeonato virtualmente en su poder. La lucha por el podium está en su mejor momento, con Ferrari en 2ª plaza, Williams 3º y Arrows en 4ª posición en un estrecho margen de 8 puntos. En el campeonato de reservas, Bigpow tiene una ventaja sustancial sobre el 2º clasificado, su compañero en Arrows Ballackov, y parece que el título depende únicamente de Bigpow y de su concentración en estas dos últimas citas. Por equipos Reservas, lidera Arrows con una amplia ventaja sobre Ferrari que es segundo y Williams, que disputaran junto a Jordan, McLaren, Redbull y Jaguar las posiciones del podium de esta clasificación. El campeonato de novatos ha dado un giro en las últimas semanas y Lois_1980 es ahora el líder con 6 puntos sobre Loki87 y 9 sobre Craze. Otra clasificación que nos tendrá en vilo hasta el final.



Esta edición se cerrara en el actualizado circuito del 18S. Serginho ha realizado un magistral trabajo con su desarrollo manteniendo el trazado inicial diseñado en su día por Iñigo. Llunatik se ha encargado de la edición del trazado. Jairotis y Siepen también han colaborado en la realización del mismo. Todo ello para dar un final de lujo a la décima edición del 18S, el campeonato de tracción libre por excelencia.

Jairotis.

<http://www.18-s.net/foro/portal.php>

MASTER F1

A falta de una carrera Dr_Deft se ha convertido en el tercer campeón del Masterf1. Lo curioso es que ningún campeón ha repetido título en las tres ediciones que lleva el campeonato.

Dr_Deft ha sido justo vencedor con 5 carreras vencidas, 9 Podium, y 5 Vueltas Rápidas y esos resultados le han alzado campeón, ganando de manera justa en el asfalto. Su gran perseguidor fue XoriXorly que lo intentó hasta la carrera de Imola consiguiendo la victoria, pero Dr_Deft por su lado se adjudicó matemáticamente el título de pilotos con su séptima plaza.

Ahora esta por averiguar quien acompañara a Dr_Deft y a XoriXorly en el podium final de la temporada. Kartikeyan y DaXni están peleando duramente por este puesto como se pudo ver en el circuito italiano, donde en muchas fases de carrera iban primero y segundo. En la última vuelta DaXni se llevo el gato al agua en el duelo particular consiguiendo el ultimo cajón del podio en Imola, mientras que Kartikeyan entraba cuarto a menos de un segundo. Ahora DaXni marcha tercero en el campeonato a falta de una prueba por disputarse y Kartikeyan le sigue muy de cerca, veremos que pasa al final de temporada.

En el capitulo de constructores hay una lucha muy abierta, tres escuderías pueden hacerse con el título, la mejor situada es McLaren (Daxni-Whass-Break19) con una ventaja mínima sobre sus grandes perseguidores, Toyota y Williams.

El final se acerca ya, el viernes 1-02-08 se decidirá todas las incógnitas que quedan por resolverse en la tercera edición del masterf1.

Daxni & Anxogma.



<http://www.masterf1.es>

MANZANA XIII

Acabó la 3ª edición del Manzana que coronó a Vany como campeón por delante de Rocky que no pudo repetir título. Destacable también la temporada de Chicui que acompaña a Vany y Rocky en el cajón de la 3ª edición, e impresionante el sprint final de Pamac que le alzó a la cuarta posición muy cerca del podium. Por detrás Aiva y Pavlik penalizados por sus últimas ausencias, des06 y Dr_Deft de quienes se esperaba un poco más, y un grupo formado por Cogeme, Alonso, Sakic y Speedcj que pelearon por los puestos medios de la clasificación.

En cuanto a los debutantes, además de la destacada actuación de Pavlik, hay que reconocer también la gran temporada de El_Rayo, y la regularidad de pilotos como Math o Wiof11, o los buenos resultados de Lepanol en sus últimas actuaciones.

Para la próxima temporada se barajan varios cambios que harán más interesante que nunca este campeonato, se correrán 12 GPs más el Manzana (13 en total), se baraja la posibilidad de hacer que todas las carreras tengan el mismo número de vueltas, haciendo posible la variedad de estrategias (0, 1, 2 o hasta 3 paradas) según el circuito que toque, tres carreras con lluvia, quizá se cree un categoría de novatos y habría entonces temas en el foro dedicados a ellos.

No quiero terminar el artículo sin dar un dato que se me antoja importante, Vany (junto con Pamac) ha estado presente en las 13 carreras, recuérdalo la próxima vez que te preguntes cómo es posible que Vany te saque X segundos en X circuito, no sólo es el mejor piloto, es además el más comprometido y eso es de agradecer, ¡enhorabuena crack!

Des06.

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

MRO T-100

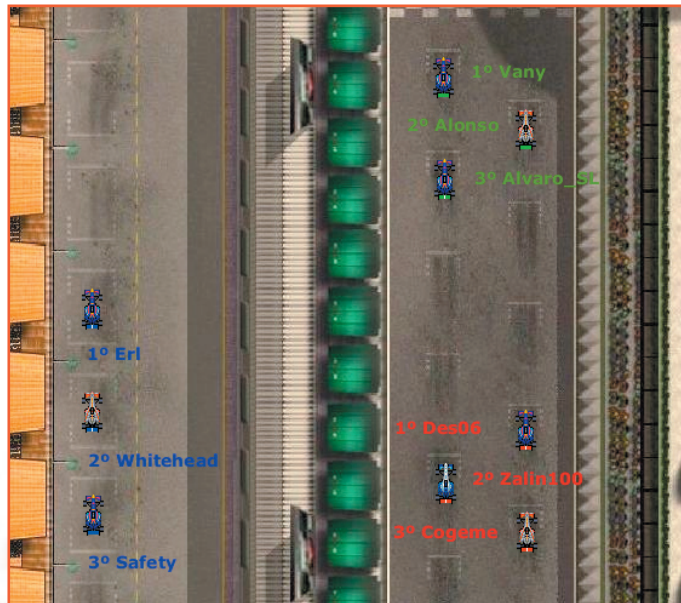
El campeonato MRO T100 ha llegado al fin de su 7º edición, con la esperada cita en su circuito, el MRO-T100. Tras 12 emocionantes carreras, el equipo Red Bull ha demostrado su dominio en la competición, consiguiendo la victoria en las tres categorías, y llevándose dos campeonatos de constructores.

En la categoría JJPP, hemos disfrutado de una lucha de titanes entre Erl (Red Bull) y Whitehead (McLaren). Han competido de poder a poder durante todo el campeonato, separados siempre por escasos puntos y con una gran regularidad de ambos. Finalmente el “novato” Erl se llevó el gato al agua. El 3º se ha situado Safety (Red Bull), que también ha demostrado un gran nivel, pero que un comienzo algo más flojo, que le ha impedido luchar por el campeonato. Cuarto se ha colocado Marivs (Toyota) y por la 5ª plaza han tenido una dura pugna Fabi_LP06 (Honda) y Powell (Super Aguri), decantada finalmente por el primero de ellos. A destacar el fichaje a mitad de campaña de Tirant (McLaren), que ha demostrado que puede ser uno de los favoritos para la próxima edición.

MP, categoría intermedia, ha tenido un claro dominador de principio a fin, aunque para nada le ha

sido fácil llevarse el campeonato. Des06 (Red Bull) empezó muy fuerte y marcando diferencias, pero Zalin100 (Williams) y Cogeme (McLaren) han podido ir limándolas para ajustar el campeonato. Aun así, el mal inicio del primero y una ausencia del segundo les ha impedido un final todavía más ajustado.

Des06 participaciones por JJPP del pasado año. Nandolf84 (Spyker), un “puntito” para y muy emocionante lucha por la 5ª plaza, como Tymac (Super (Williams), Falconetti (BMW) entre otros. SpeedCJ ha sido el que top 5, lo que también que la clasificación la han llevado los trofeo que no cae Bull.



su cuenta sus victorias, tras la de Cuarto ha sido al que ha faltado acercarse al podio ha resultado la entre pilotos Aguri), SpeedCJ (Toyota) o Austin F i n a l m e n t e ha entrado en el ha colaborado en por equipos se Williams, único en manos de Red

La categoría reina, MRO, ha resultado un *monologo* de Vany (Red Bull), que lo ha dominado desde la segunda carrera. Bonitas han sido las luchas por completar el podio, formado finalmente por Alonso (McLaren) y Alvaro_SL (Red Bull), y la 4ª y 5ª plaza, ocupadas por Rocky (McLaren) y Chicui (Williams). Tras ellos dos pilotos que también han conseguido victorias parciales, Maport (Renault) y Arazi (Ferrari). Este último lastreado por las ausencias, ya que ha vuelto a demostrar que es una verdadera amenaza para la corona de Vany si esta a su nivel. Tras ellos Bigpow (Toyota), que ha demostrado una buena progresión en su primera temporada en la categoría.

Speedcj

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

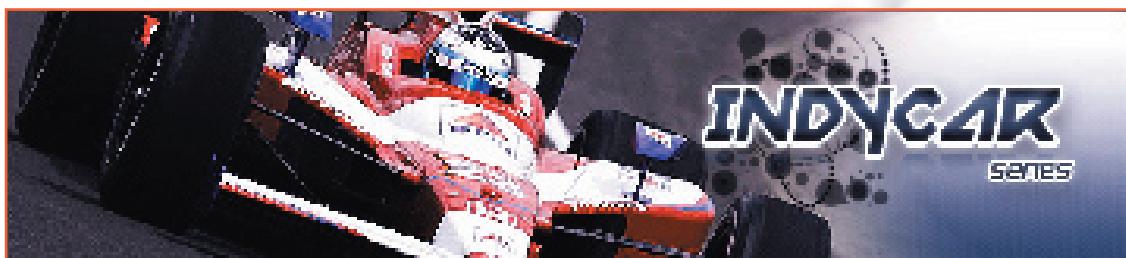
INDYCAR SERIES

Las IndyCar Series, el campeonato más famoso de óvalos del MRO está de vuelta en su 4ª temporada, congregando a nuevos pilotos y a aquellos que ya han experimentado la sensación de disputar este gran torneo. Esta vez el campeonato volverá a su antiguo modelo, de una sola categoría. Cada equipo contará con cuatro pilotos, todos ellos luchando por tener la posibilidad de ganar el título tanto individualmente como por equipos, teniendo que tomar decisiones en milésimas de segundo.

Después del electrizante final de la 3ª de la temporada, entre los equipos Luczo Dragon, Chip Ganassi (Deadman-Luth-Chester-Fernando) y Newman Haas (Bacabal-Kakito-Bensone-Gilmacher), estos son considerados como favoritos de cara a la 4ª temporada.

Otros equipos intentaran escalar posiciones para tratar de dar la sorpresa, tales como AJ Foyt o Penske. En esta edición el campeonato contará con diez pruebas, dos pistas mixtas con el setup bloqueado (Sebring y Laguna Seca), y ocho óvalos (Atlanta, Mansfield, Talladega, Bristol, Ovalo de Puebla, Pikes Peak, Daytona y las 500 Millas de Indianápolis). Calendario que dará lugar a carreras muy disputadas con resultados totalmente imprevisibles, sin olvidarnos de las 500 millas, la carrera más esperada de todo el campeonato. La fecha de comienzo oficial es el 9 de febrero. Suerte a los participantes.

Yone.



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



ENTREVISTAS

ZALÍN Y DR_DEFT SE “DESNUDAN” PARA TI

ZALIN



Nombre completo: Gonzalo Abol Rodríguez
Edad: 20 años
Residencia: Oviedo, Asturias
Ocupación: Estudiante de Instalaciones
Electrotécnicas.

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

Voy a ver el fútbol, salgo de fiesta, juego a la play....lo normal vamos.

¿Cuanto tiempo llevas jugando?

Pues mucho, no lo se exactamente, pero empecé en el JJPP con la T100 y en la 3ª edición del 18S y ya va por la décima, así que sobre 3 años llevaré mas o menos.

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

Estaba buscando juegos online de carreras y lo encontré por casualidad con el google.

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

Prefiero la T0 porque es donde mejor rendimiento doy, pero la T100 también me gusta.

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

He corrido en bastantes (Kartilandia, Road Devils...), pero ahora solo me centro en dos, el 18S y el MROT100.

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

Para mi es el 18S sin duda alguna. A pesar de no ser de los más innovadores, junta cada sábado muchísimos pilotos de gran nivel y eso dice mucho de este campeonato. Y estando ya en la décima edición aún dice más.

¿Y en cuantos de ellos has ganado?

He ganado el 18S en tres ocasiones y el Kartilandia en su primera edición.

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

Pues si, mi trayectoria ha sido muy variada. He corrido en muchos campeonatos como ya he comentado antes. Kartilandia, Road Devils, uno de Turismos hace dos veranos, he pasado por muchos y encantado de haber corrido en ellos.

Al igual que los campeonatos hay muchos tipos de coches dentro del juego ¿Cuáles son tus preferencias?

Los de Cervero en general, me parecen de lo mejor.

Y en F1 ¿cual es tu escudería preferida?

Renault

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

La verdad es que no. Lo que entreno y juego es solo en circuitos en los que podrían correr los formulas 1, ya que solamente me centro para correr en los dos campeonatos en los que participo.

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

Últimamente lo tengo mas olvidado. Antes la pelea por cada record era mayor y había muchos ánimos en mejorar y subir tiempos. Ahora esa pelea es menor y no apetece pelearse por los ranks, me centro en los campeonatos nada más.

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

Ahora ya no suelo entrar por entrar, solo entro cuando quedamos los de un mismo equipo para entrenar.

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

Inglatera de Issi. Me encanta correr allí, es un circuito rapidísimo y que siempre se me dio bien. Gane muchas carreras en el 18S en este circuito, de ahí mi preferencia sobre cualquier otro circuito.

¿Circuito más difícil? ¿Por que?

El circuito de Canadá de Issi. Me parece increíble lo duro que es, corriendo en el 18S llegas a la extenuación y en cuanto tienes un par de errores pierdes la concentración muy fácilmente. Es imposible hacer una carrera entera sin chocarse una sola vez.

¿Que es lo que más te gusta del MRO?

El ambiente en los campeonatos.

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

Los problemas con el online y de rendimiento. Es cierto que puede ser debido a que no tenga un ordenador muy bueno, pero no hace mucho este ordenador me iba de sobra y ahora ya va mal. Y sobre el online, pues que haya pilotos muy buenos que se pierdan carreras por las caídas no me gusta mucho.

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

Vany sin ninguna duda, en la actualidad. Hace un tiempo estaba Mcgyver intratable, pero ahora el rey es Vany.

¿Y T0?

Pues es difícil, en la actualidad hay un abanico grande de buenos pilotos. Kamikaze, Klinx, Vany, Arazi, Komandante, Ballackov, Pichu, Romanno....cualquiera te puede dar un susto y ganarte en cualquiera de los circuitos del MRO.

¿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?

Se echa de menos a pilotos carismáticos dentro del 18S por ejemplo. Mcgyver era un crack y me

hubiese gustado alguna vez estar a su altura. También se echa de menos a Cap por su gran habilidad para pilotar.

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?

Pues que cojan un poco de práctica y se den vueltas y vueltas como hemos hecho todos. Que no se vicien mucho que luego nos ganan a todos los viejecitos de este mundillo. Solamente la práctica y el empeño te pueden llevar a ser un buen piloto.

¿Que esperas de este juego en el futuro?

Pues llegar a la versión 1.0 y que podamos seguir con los campeonatos en los que estoy ahora, que son los mejores. Solo espero poder seguir jugando un poco mas de tiempo. Mientras me siga divirtiendo, estaré dando guerra.

¿Cambiarías algo del MRO? ¿Como lo mejorarías?

Poco a poco va mejorando. No cambiaria nada ya que los cambios que se están introduciendo en estos momentos están haciendo que el juego mejore mucho.

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

Diría que entre el tiempo de los campeonatos y de algún que otro entrenamiento, pues unas dos o tres horas mas o menos. Antes era más viciadillo (risas).

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

Pues la verdad que ya últimamente preparo las carreras mucho menos. Antes me podía pegar 4 o 5 horas entrenando a la semana pero ahora ya vagueo mucho mas y son menos las horas que le dedico al juego.

¿Qué opinión te merece MRO Magazine? ¿Alguna sugerencia?

Me parece una idea genial. Esta perfectamente llevada por el director y sus colaboradores, y si es necesario colaborar pues yo encantado de aportar mi granito de arena. Con esta revista seguramente haya gente que descubra cosas nuevas, campeonatos diferentes y muchas mas cosas acerca del juego. Sugerencias ninguna, creo que va bien dirigida y por ahora no hay ninguna pega.

Muchas gracias por cedernos unos minutillos Zalin.

Encantado de haber sido entrevistado para la revista y espero que en el 2008 vaya todo de lujo.

Un saludo.

DR_DEFT



Nombre completo: Eric Andreu Roldan

Edad: 18 años

Residencia: Badalona, Barcelona

Ocupación: Ebanista.

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

Hago Skate.

¿Cuanto tiempo llevas jugando?

Desde Julio del 2006, creo.

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

Mi mejor amigo me dijo: "¡mira que juego he encontrado!" me lo descargué y me acabé enganchando.

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

A mi sinceramente me gusta mas la T0, pero la T100 también mola mucho por la dificultad que tiene para encontrar setup, etc...

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

T-Zero, 18s, Manzana XIII, MRO T100, Road Devils, Master F1, Minichamp....

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

18s y Manzana XIII.

¿Y en cuantos de ellos has ganado?

En el Manzana he llegado a ser subcampeón, al igual que en el RD y Minichamp.

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

Haber, empecé en el Minichamp 03 y Maverick me fichó para Minardi, con el campeonato ya empezado, empecé a escalar posiciones, llegué a ganar varias carreras, varios podiums, vueltas rápidas y poles. Tuve opciones de ganar el campeonato pero no se pudo. En el T-Zero, he conseguido podiums, poles y creo que una vuelta rápida, he estado en el G1 y poco mas. En el 18s mas de lo mismo, pero he llegado a conseguir un triplete, en Laguna seca fue. En el MRO T100 he conseguido podiums, alguna victoria, poles y vueltas rápidas en la categoría JJPP al igual que en el Manzana XIII y en el Road Devils. Para terminar en el MasterF1 la temporada anterior quedé tercero corriendo solo cuatro carreras, en esas cuatro gané, tuve la pole y la vuelta rápida, ahora en la 3ª temporada voy primero con ocho carreras disputadas, 4 ganadas, 4 vueltas rápidas y 8 podiums, le saco una diferencia al segundo de unos 38 puntos.

Al igual que los campeonatos hay muchos tipos de coches dentro del juego ¿Cuáles son tus preferencias?

Los de F1.

Y en F1 ¿cual es tu escudería preferida?

Minardi.

¿Que opinas de jugar a MRO en rallys, mini circuitos o karts? ¿Sueles hacerlo?
Solo suelo correr en circuitos de F1.

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

Lo tengo algo olvidado, no tengo mucho tiempo libre para intentar subir posiciones ni intentar hacer records.

¿Sueles meterte a correr partidas sueltas o solo cuando es un entrenamiento para un campeonato?
Solo cuando es un entrenamiento, aunque muy pocas veces en partidas sueltas.

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

¿Circuito más difícil? ¿Por que?
Habilidad Pacman, por que es una ratonera.

¿Que es lo que más te gusta del MRO?
No sabría decirte.

¿Que es lo que menos te gusta de el? (No lo digas muy alto)
El pique entre los T0 y los T100.

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

¿Y T0?
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?
Bigpow. No, he llegado a conocer alguna "joya" del MRO.

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?
Eso preguntárselo a Vany no a mi (risas). ¿Un consejo?.... Entrenad.

¿Que esperas de este juego en el futuro?
Nada, que siga siendo gratis e igual de divertido.

¿Cambiarías algo del MRO? ¿Como lo mejorarías?
Lo dejaría tal cual.

Ya sabemos todos el gran vicio que trae este juego
¿cuanto tiempo empleas en jugar a la semana? Pues como mucho cuatro horas.

¿Te preparas mucho las carreras oficiales o ya casi no te hace falta poner mucho a tiempo a eso si no es circuito nuevo?
No me suelo preparar para las carreras, más que nada por que no tengo tiempo.

¿Qué opinión te merece MRO Magazine? ¿Alguna sugerencia?
Me parece perfecto. De todas maneras a mi se me ocurre que se podrían dar noticias sobre jugadores no conocidos o comentar una partida suelta determinada.

Muchas gracias Doc.
Hasta otra.

ZONA PICANTE

SÉ LO QUE HICISTEIS EN MRO

Después del éxito obtenido en el anterior número y la buena crítica recibida por los lectores lo único que puedo decir con lagrimitas en los ojos es... “Gracias a todos y que este proyecto siga adelante por muchos números más”.

Y poniéndonos ya en faena os traigo este mes otro personaje “peligroso” para la comunidad. Una persona que la definiría como un “lobo con piel de cordero”, agradable por fuera pero que esconde en su interior oscuras intenciones, de esos tipejos a los que no hay que darle la espalda por si recibes una fría puñalada. Sé que a todos vosotros se os vendrá a la cabeza a nuestro enemigo número uno de la comunidad, el señor “Maximilian”, pero en este caso tampoco hablaré de él.

El hombre al que hago referencia esta vez no necesita recompensa por buscarlo porque está bien localizado, es más, no merece ni que recibamos MROpuntos por él. ¿Lo conocéis?



Nombre: Claudio

Pseudónimo: Claudiosan (miembro del cártel de los tortugones)

Edad: 32 años

Origen: Argentino residiendo en España

Acusado de traficar con Mate (una bebida estimulante de la zona sur de América) en territorio español. Junto con él también se sospecha de Vany quien le acogió en su casa a su llegada a territorio patrio y en donde tienen establecido el laboratorio clandestino para la preparación del brebaje. Como he dicho anteriormente no hay recompensa por él, por lo que sólo me queda deseárselo toda la suerte posible en su “negocio” y que le vaya todo bien por tierras valencianas. Llevaba tiempo deseando coincidir con este sujeto

para poder investigarlo de cerca, pero la distancia hasta Argentina era un impedimento demasiado importante, hasta que durante el pasado verano, en la “Campus Party” (Lan party española) me llegó información la cual situaba a Claudiosan cerca de la cúpula del MRO. Más tarde, gracias a un chivatazo, conseguí saber que se reuniría junto a cabecillas de la banda del MiniRacingOnline, personajes bastante peligrosos con los que hay que tratar con mucho cuidado. La reunión se acordó en el circuito Ricardo Tormo de Cheste,

durante los entrenamientos de la Fórmula Uno, para no levantar sospechas al estar entre más de 25000 personas que se dieron cita, y yo no iba a ser menos.

Me levanté temprano después de descansar pocas horas a causa de mi trabajo nocturno (la vida de periodista de investigación es muy dura) y a las 8:30 a.m. arranqué el coche en dirección al circuito, con mi hermana de copiloto, llegando a las 12:00 p.m. a causa de los continuos atascos que tuve que soportar a poco más de 30 kilómetros de

Cheste. Una vez allí y con el coche aparcado en una zona alejada de la entrada, nos dirigimos a la taquilla para sacar las entradas, sin imaginarnos la magnitud de la cola que debíamos soportar para conseguir el ansiado ticket. Bastantes minutos después, sin llegar a una hora, conseguimos



entrar y mi contacto me dijo que estaban situados en la grada naranja. Allí me dirigí para encontrarme por fin con el mafioso y su socio, pero antes de verlos me crucé con Kotai, que iba cargado con los carteles del juego para poder ponerlos en algún lado del circuito.

Una vez todos juntos pude al fin conocerle, tampoco parecía tan malo, pero su fama le precedía. Decidimos irnos a la parte de enfrente, en plena curva Doohan (la segunda curva del trazado), con menos gente pero un sitio bastante bueno para tomar apuntes sobre física y poder tratar diversos asuntos de forma tranquila. Allí estuvimos viendo como sin control de tracción el coche se mueve mucho de detrás cuando aceleran al máximo, como frenan mucho más tarde, casi en plena curva, los diferentes sonidos de los motores, tan suaves en Ferrari, tan bruscos en Honda y hablando de añadidos para el juego. Por la tarde se acercó otro conocido por la

comunidad, se trataba de Deif, que se pasó para saludar, estar un rato con nosotros y luego irse a su casa, tampoco estuvo mucho tiempo.

La prueba acabó a las 17:00 y con ello la reunión, así que tocaba recoger los objetos (carteles y Charmy, mi muñeco naranja, que también estuvo presente y le hicieron fotos). Kotai se fue el primero junto con unos vecinos suyos que le acompañaron, nosotros mientras nos quedamos un rato más, pero no mucho hasta que dimos por terminada la “quedada”. De vuelta en el coche y

aguantando de nueve kilómetros atascos, accidentes incluidos sin que me afectaran a mí, excepto en el tema de esperar con el coche parado, logramos llegar sanos y salvos de tan largo y pesado viaje de vuelta, pero con la sensación de haber hecho bien el trabajo ya que recopilé suficiente información para continuar con mis

investigaciones. La próxima vez que coincida con él tampoco está tan lejos como podéis pensar, hasta que el destino nos cruce de nuevo.

Dejando de lado este tema y retomando el anterior del mes pasado, parece que nuestro amigo Jeffrey realmente está dolido por lo sucedido, pidiendo perdón a la comunidad y como no soy quien para condenarle (sólo para otorgarle un “busca y captura”) por mi parte está perdonado y le deseo suerte en su nueva etapa con el RFactor como él me comunicó. Espero que vosotros también seáis capaces de perdonarle, que en el fondo parece un buen tipo. Un saludo para Malta en general. ¿A quién le tocará la próxima vez?

Un saludo gentucilla.

Yämik.

TURRI EN EL NAVARÓN

Hace unos pocos días vino a visitarme a “El Navarón” (¿no he puesto todavía por aquí publicidad de mi negocio? Eso es que estoy perdiendo facultades: <http://www.elnavaron.com>) un viejo amigo de MRO, el cual conocí discutiendo acaloradamente en el foro. Ha llovido mucho desde entonces, al menos en Asturias, lo que no indica necesariamente que haya pasado mucho tiempo. Martín, alias Turrítón, decidió pasar unos días en la casa rural a mediados de enero, con su mujer y sus dos hijos, y aprovechamos para charlar un poquito sobre el juego y muchas más cosas.

Turrítón cada vez tiene menos tiempo para el ordenador y aunque mantiene un ojo en el MRO y no se calla sus opiniones, para desgracia de algunos que no le conocen y no se dieron cuenta aun que le va la marcha, ha pasado a modo standby. Ha dejado atrás su etapa como organizador del campeonato Indy car, que en la temporada que acaba de terminar le ha correspondido con unos cuantos premios, entre ellos por ejemplo el de mejor manager por aupar a su equipo a la victoria de la máxima categoría. Es esta pasión por las carreras americanas y los circuitos ovals en particular, como demuestra su alta posición en el rank Nascar de MRO, lo que le ha llevado a lanzar un nuevo proyecto para fans de este genero, que incluye el desarrollo de un campeonato en un juego de la competencia pero espera ser algo mas, un rinconcito para los locos que ven el encanto en los peraltes y los circuitos al mas puro estilo pack

básico de scalextric.

Por supuesto también hablamos sobre esta revista ya que como cabe recordar, Turrítón digamos que en una gala de los oscars se llevaría la nominación a guión original. Hace tiempo, con el antiguo Daily en funcionamiento, nos comentó a Charxil y a mí, una rocambolesca idea de “noseque” de un pdf mensual con información genérica sobre

MRO. Ahora es ya una realidad que a su pesar seguro que no se parece en nada a lo que tenía en mente, aunque su idea de poner chicas ligeras de ropa esta aun en estudio. De cualquier forma, como es buena gente, me dijo que la línea que sigue la revista esta muy bien



en cuanto a los contenidos, dejando las criticas para las faltas de ortografía (mas que justo, que le vamos a hacer si soy de ciencias) y sugirió alguna mejora estética.

Aprovechamos para tomar unas sidras y jugar un poco al Nascar08 en la buhardilla. Muy divertido, de esas cosas que tienen que repetirse. Os dejo una fotillo del sensacional evento, a la izquierda de la imagen Turrítón y a la derecha quien escribe estas líneas. Un placer conocerte “amigo Turrítón”.

Sakic.

KAMIKAZE A LA CABEZA DEL RANK GENERAL

El venezolano ha dado este mes el salto desde la cuarta posición del rank a la cabeza, pasando por encima del anterior líder que era el brasileño Alextima. Kami obtiene su segundo liderato en ranks, junto con el de rallys que ya estaba en su poder. En el rank F1, Kanalha se mantiene al frente, así como el argentino Onchi en minis, el español Vader en karting y como siempre F2000 en Nascar.

VANY RECOGE LA PELOTA DE P_MART

Hace ya año y medio que P_Mart, arquitecto de profesión, dibujo a lápiz un boceto de un circuito de asfalto en Torremirona, provincia de Gerona. Con el P_Mart pudo probar su trabajo en el foro y animar a su trazado. Ha sido Vany recogido el testigo y tiene ya Olot-Torremirona.



de asfalto en Torremirona, editor de circuitos de MRO, creación para después dejar a los diseñadores a dar vida quien pasado este tiempo ha en su última fase el circuito de

NUEVO PACK DE COCHES

A mediados de mes Caco lanzó el nuevo pack de coches que seguramente será el último en el formato actual. Para adaptarlo a las nuevas versiones aparte de adjuntar las nuevas creaciones, el pack tiene ya todos los coches en 256 colores, y es que de ahora en adelante esta será condición necesaria para que un coche sea subido al pack. La próxima actualización que llegue a nuestras manos será además dividida por categorías según nos ha comentado Caco, y dentro de la categoría de formula uno se dividirá por años.

PAGINA OFICIAL PARA DESARROLLO DE COCHES

También de la mano de Caco nos llegará en el futuro una web sobre el desarrollo de coches y tutoriales según ha podido conocer MRO Magazine. Se tratará de un espacio con tutoriales y video-tutoriales para la creación de nuevos diseños, una vía directa para subir coches al pack o los concursos de diseño, así como una central de estadísticas sobre los modelos mas usados.

MOTOR**TOYOTA EN LA NASCAR**

La Nacional Stock Car americana contará a partir de ahora con un invitado de excepción que intentará arrebatar el predominio histórico de la categoría a marcas como Chevrolet, Dodge o Ford; serán los japoneses (primer fabricante mundial de automóviles) de Toyota. Habrá siete coches japoneses en el campeonato. Veremos cómo les va a los

**ILUSIONES EN TORO ROSSO**

La pretemporada avanza y los grandes resultados de Toro Rosso saltan a la vista. Un equipo modesto que ha ido haciéndose con los servicios de buenos ingenieros y, tras la llegada de Berger, la prioridad era contratar dos buenos pilotos y olvidarse de la mediocridad hasta ahora reinante en la escudería. Todo se ha conseguido y ya veremos de qué son capaces este año. Hay madera dentro y fuera de la pista.

**DISEÑO**

Hace unas semanas se inició un concurso público para diseñar cual será el Safety Car en la temporada 2008 de las Indycar Series. Lo ha ganado Richard Clark y su premio será asistir a la primera carrera del año en Homestead Miami y ocupar el puesto de copiloto del Safety Car durante toda la prueba. Iniciativas así se echan de menos en este lado del Atlántico.



A.J. ALLMENDIGER A LA NASCAR

Parece que la marcha de Bourdais a la Fórmula 1 ha hecho que la desbanda se organice. Uno de los más prometedores pilotos de U.S.A. ha decidido pasarse a la categoría reina del automovilismo americano. Los duelos con Paul Tracy y el mismo Bourdais ya son historia. A.J. correrá en Toyota y, como curiosidad, el jefe del equipos es el mismísimo Dietrich Mateschitz, mandamás de Redbull y Toro Rosso.

¿ES HISTORIA EL DAKAR?

Parece ser que al menos ese nombre no será el distintivo. Ofertas para correrlo en Turkia, Argentina, Chile, Rusia, Rumanía, China, toda América Latina hacen que haya a día de hoy una crisis de identidad y una enorme necesidad de centrar la brújula. El miedo a un posible asedio de Al Qaeda hace que el más famoso Rally de todos los tiempos sea un animal en grave peligro de extinción.

JAVI VILLA NO SE MUEVE DE LA GP2

El asturiano de 20 años tiene la sensatez de los mayores y ha declarado que no piensa moverse este año de la GP2. Muchos rumores lo situaban como tercer piloto de BMW, pero el jefe del equipo de Villa, Alfonso de Orleáns, ha declarado que el equipo y el mismo Villa están muy centrados y que el objetivo único será ganar este año el título. El año que viene ya veremos.



Turrítón

VISTO EN EL FORO**WALLPAPERS**

F2000 y Dereke nos traen desde el foro inglés algunas opciones para decorar la pantalla. Dereke nos aporta un coche decorado con la publicidad del MRO.

NUEVA VERSIÓN

La sección "Versiones de prueba" echa humo. Este año ya se ha estado testando la versión 0.97E, F, G, H, I, J y K. Gran trabajo de los probadores.

MRO MAGAZINE

Exitazo de la MRO Magazine Ene08. 29 respuestas nada menos en el foro y cientos y cientos de lecturas. Destaca la extensa opinión de Marivs, el único que se estiró en su opinión en el foro y los problemas técnicos de Viktor, que no sabía en que kiosko podía adquirirse la revista.

CHAT

Tnathos nos recuerda en la sección sugerencias la importancia del chat y el poco uso que se le da actualmente. Chateen chicos...

ACELERACIÓN, AERODINÁMICA, TRACCIÓN.

Conceptos físicos sobre los que Vany impartió una clase particular en el tema “comportamiento más real” del subforo sugerencias. Finalmente la clase se convirtió en una charla informal entre los profes Alicentric, Claudiosan y el citado Vany.

COCHES F1.

Los amantes de los coches F1 están de suerte, se comienzan a presentar los nuevos monoplazas y empiezan a aparecer para el MRO. Morespeed, Alvaro_SL, The_Magic, DrDeft o Maverick27 han mostrado su idea de realizar los coches de la parrilla.

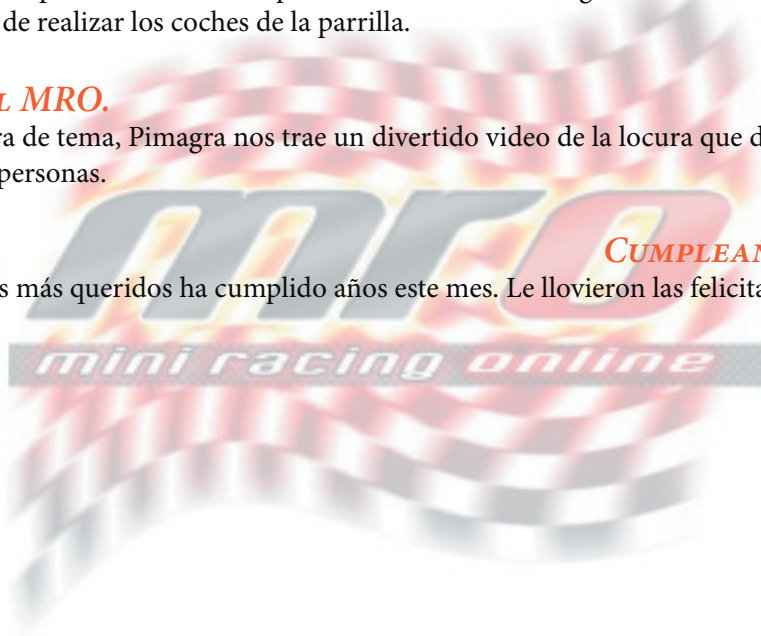
LOCOS POR EL MRO.

En la sección fuera de tema, Pimagra nos trae un divertido video de la locura que desencadena este juego en algunas personas.

CUMPLEAÑOS RICEMAN.

Uno de los foreros más queridos ha cumplido años este mes. Le llovieron las felicitaciones...

Speedcj



SPEEDCJ

“[...] Las comunidades fenomenal, aunque supongo que será difícil encontrar gente para esta sección. He echado en falta gente de América del sur, ¿no? Lo mismo lo dejáis para otro número [...] Alguna cosilla más que se me ocurre, pues he echado en falta titulares en los artículos, en medio de la página y tal, como en los periódicos, por ejemplo. Aunque no se lo difícil que será en función del programa que uséis. Una sección de cartas al director, que creo que lo dices tú ya [...] En breves o así, se podía poner curiosidades oídas por el foro. Frases graciosas, sugerencias rocambolescas [...]”

Un ejemplo de cómo escuchamos y valoramos vuestras opiniones. Gracias por tus comentarios Speedcj, como veras ya nos hemos pasado al otro continente en la sección comunidades este mes, los titulares que comentas a media pagina ya están en algunas de las secciones y tus palabras salen en las “cartas al director” que comentas. Ahora bien, hay veces que la idea es tan personal que lo mejor es que tu mismo la llesves a cabo, por hablar ahora tienes algo que hacer todos los meses para la sección de breves.

VADER25

“[...]felicidades, grandísimo trabajo, me ha gustado mucho [...] En cuanto a ideas, podríais analizar un circuito en cada numero, tiempos, un abanico de setups, un pequeño análisis de un par o tres de pilotos refiriéndose a como toman las diferentes curvas. Bueno no sé es solo una idea, lo mas importante es animarte a que sigas con la revista que está muy bien, si necesitas ayuda, en lo que se pueda, cuenta conmigo.”

Gracias Vader, en este numero hemos intentado hacer algo similar a lo que comentas con Chicui en Mónaco, esperamos que te guste, de todos modos la sección de consejos puede tirar hacia lo que la gente mas requiera por que esta para eso, para ayudar. La idea es que sea una de las que mas evolucione con el tiempo.

THE_MAGIC

“Muy bueno el articulo de Kotai. Por cierto hay una errata, de 100 personas, 10 es el 10% no el 1%.”
Jpeeri

Como bien creo que ya comento uno de los colaboradores del Magazine, el uno por ciento al que se refiere Kotai en su artículo, es un porcentaje del total de personas que se descargan el juego, que son una media de 1000 personas al día. Evaluando de este modo cuantos usuarios juegan online de todos los que se atreven con la descarga inicial, de todos los que llegan hasta nosotros. Me permito apostillar a esta observación del maestro, que hay que tener en cuenta a los jugadores que descargan el juego con la intención de solo jugar offline o en LAN, que fue la manera en que yo empecé con MRO. Este tipo

de jugadores, que me temo que no son pocos, no hace mal alguno al juego, simplemente no saben lo que se pierden. Para eso esta MM, para mostrárselo.

“Si quieres en la revista que acabas de crear puedo contribuir, por ejemplo para el próximo número podría hablar en el apartado campeonatos de la F1 Champs, un campeonato T100 que acaba de terminar su primera temporada y que dentro de un tiempo comenzará su segunda. ¡Saludos y gran revista!”

Por supuesto. Aprovechamos para hacer un llamamiento a todos los administradores de campeonatos con ganas de colaborar, siempre habrá un hueco para vosotros en el MRO Magazine. Eso si, si no respetas la fecha tope te puede pasar esto The_Magic, que te quedes fuera. La imprenta no tiene misericordia.

DEREKE

“[...] Por cierto, un poco decepcionado por que mi campeonato no aparezca en la nueva revista. De todos modos entiendo los motivos.”

Sentimos no habernos puesto en contacto con todos los campeonatos existentes pero en nuestra defensa hay que comentar que tu torneo solo tiene cuatro jugadores activos apuntados y cuando la edición de enero apareció faltaba mucho para el comienzo del mismo. De todas maneras, estamos aquí para solucionarlo, si aun estas interesado mándanos un artículo sobre el campeonato y será incluido.

MARIVS

“[...] Las entrevistas están bien, quizá un poco largas. Mejoraría el hacerlas mas cortas y a más gente, por proponer algo. La Zona picante es simplemente de 10. Descojone 100% Indispensable el cotilleo MRO. Aprovecho para saludar a toda la comunidad MRO y a todos los que lo hacen posible, desde Kotai, a los admin, diseñadores, admins de champs, pilotos, mecánicos... ¿mecánicos? A estos ni agua que siempre me dejan sin gasofa. ¡Un saludo y ánimo en este nuevo Magazine!”

En el Magazine opinamos que es mejor intentar profundizar lo que podamos, así los lectores pueden decidir leer la parte que les interese y los mas freaks tener lectura para bastante rato. Aun así tu idea de hacer la entrevista a más gente es interesante, lo estudiamos para el futuro.

CLAUDIOSAN

“Pues yo solo dejaría la sección de Yamik... que crack... que manera de reírme por dios.... muy bueno.... a ver si te dedicas a eso y ganas algo de dinero encima. En realidad lo he leído completito y me ha gustado mas de lo esperado, quizás no dejaría tantas auto-entrevistas, aunque se que lleva mas tiempo tener que entrevistar a todo el mundo, pero queda mejor que cuando solo ponen lo que quieren decir. Esperando el numero dos.”

Otro piropo para Yamik, al final va a haber que subirle el sueldo. A ver si opinas lo mismo Claudio después de esta su ultima entrega. Por cierto, coincido totalmente contigo en lo de las entrevistas, el único problema es que siempre no puede ser, pero esa es la intención. Hombre de poca fé, mira que gustarte mas de lo esperado....

Noticia de ultimísima hora, los investigadores de MM han podido conocer que Kotai esta trabajando en algún tipo de modificación del juego, ayudado por un colaborador de identidad desconocida, que podría depurar y mejorar aun más varios aspectos del juego. Puede ser el bombazo del mes que entra.

Y otro mes que pasa y ya somos treinta días mas viejos. No malgastéis los treinta que vienen de la misma manera.

Esta vez si que damos un avance, pero mas bien para dejaros el agrio sabor de la expectación en la boca. La revista de Marzo va a ser todo un acontecimiento, tenemos preparado algo que va a hacer historia en el mundo MRO, esperad y veréis.

Muchas gracias a todos por vuestro apoyo. Si estáis interesados en colaborar, escribidnos un mail, se necesita personal y no somos muy exigentes.



Contacto MRO Magazine: Queremos vuestras criticas y sugerencias:
pocotico@miniracingonline.com – sakic@miniracingonline.com