

Primera Revista Oficial de MiniRacingOnline

# MAGAZINE ABRIL

## MISSION ACCOMPLISHED

LA NUEVA VERSIÓN PASA EL TEST MÁS DURO.  
EL CAMPEONATO MARCA ES UN ÉXITO.

**YAMIK REBASA EL LÍMITE**

PUBLICAMOS SU POSIBLE  
ÚLTIMO ARTÍCULO

**LEPANOL NOS MUESTRA  
EL CAMINO**

CONSEJOS PARA NO HACER  
MUCHO EL RIDÍCULO



---

ABRIL 2008

---

**COORDINADOR:**

*Sakic*

**MAQUETACIÓN:**

*Pocotico*

**COLABORADORES:**

*Ivan89*

*Turriton*

*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
Comunidades .....	11
Campeonatos .....	16
Entrevistas .....	19
Zona Picante .....	24
Consejos .....	26
Breves .....	32
Última Página .....	36

# EDITORIAL

## CORREN NUEVOS TIEMPOS PARA MRO

Mejores tiempos para ser exactos. Una vez acabado el mes de los cambios empieza una nueva era, marzo ha sido el mes en el que posiblemente ha habido el avance más grande de al menos los dos últimos años, sino de toda la historia de MRO, pero realmente no hay que contar solo los cambios en la versión o el gigantesco efecto del acuerdo con Marca, sino también que se ha puesto la primera piedra para renovar todos los circuitos, se han borrado los tiempos, se han borrado los usuarios inactivos, se han ideado unos nuevos rankings y se han actualizado a un formato más cómodo la ingente cantidad de diseños de coches. Una celebración por todo lo alto del cuarto aniversario de MRO.

Ahora se nos presenta un mes con dos grandes premios de F1, que significan otras tantas jornadas del torneo Marca como la que ya vivimos. El segundo de ellos en Montmelo, para los agraciados que tengan entradas, donde también empieza el calendario GP2, pasado el experimento de la GP2 Asia. En MRO los campeonatos importantes están dando sus primeros pasos en este mes, que es además cuando mayor asistencia y diversión deparan.

Nosotros en el Magazine hemos preparado para la ocasión, un revoltijo de tonterías como siempre, sobre todo reflexionando sobre cómo ha sido ese mes de marzo tan caótico, para que conozcáis como se ha llevado a cabo todo para que estemos ahora donde estamos. La sección desarrollo se toma un descanso para volver con más fuerza, ya que este mes han estado casi todos entretenidos actualizando circuitos y coches, para compensar tenemos unos consejos de Lepanol que no tienen

desperdicio, de lo mejor que hemos publicado, aunque tampoco eso es decir mucho. Además de otras secciones habituales podréis leer en primicia el artículo que le va a suponer el baneo del juego a Yamik, sin censuras.

En mi cachito especial de la revista, aparte de seguir recomendando la casa El Navarón para unas vacaciones, me voy a permitir otra dedicatoria/recomendación, como ya tengo por costumbre todos los meses. Esta vez para Graham Chapman, más conocido por todo el mundo por su papel de Brian en la archiconocida película de los Monty Python. Lamentablemente, a este curiosísimo personaje, se le daba tan bien la comedia como acabarse las botellas. Se le puede ver en una de sus últimas apariciones en el video de "Can i play with madness?" de los Maiden, pero donde se disfruta más de sus sketches es en la época del Monty Python Flying Circus, también son desternillantes las frases que le dedicó John Cleese en su funeral. Si tenéis un rato, el youtube siempre está ahí para esto.

Pues nada, os dejo con la revista, que ustedes la disfruten, que para eso se ha hecho. Os recuerdo como siempre que si algún alma caritativa quiere donar su tiempo a la causa, será más que bienvenido, el único requisito es que tenga ojos y manos, a poder ser un par de cada, para ir aligerando trabajo más rápido. Una cosa más antes de que paséis de página, como siempre me gusta dejaros con la incertidumbre, os comento que para el mes que viene MM está preparando una divertida novedad, razón en la contra portada.

Un saludo

Sakic

## DECLARACIONES TRAS LA REVOLUCIÓN

Después de un mes de marzo movidito, en el que tanto Kotai como administradores y colaboradores han trabajado probablemente más que nunca, llega la época de resaca. Mientras dejamos descansar al jefe, sin que sirva de precedente, hemos querido esta vez hablar con algunos de los personajes que han intervenido en este punto de inflexión que han significado para MRO, el campeonato Marca y la nueva versión.

Para empezar quien mejor que el omnipresente Vany, que seguro ha tenido que echar mano de las excusas de emergencia, para explicar las largas horas de trabajo de este mes, en lo que el mismo sigue empeñando en llamar "hobby". De cualquier modo, el resultado final de todo parece estar a la altura de las expectativas. "Para mí la nueva versión ha quedado muy bien, hay grandes novedades que aportan mucho. Ha sido un gran esfuerzo pero vale la pena. La física ha quedado muy bien y bastante compensada tanto en T0 como en T100. El ABS es muy interesante, dejarlo a cero complica mucho la conducción, derrapa y te hace un trompo a la más mínima, pero te permite apurar más las frenadas. Además, las ruedas se las come literalmente, con lo cual si se opta por usarlo en una carrera, la estrategia de la misma cambia radicalmente, obliga a realizar stints cortos. Ahora los coches tienen una salida de curva más inestable y hay que hilar más fino para no perder mucho en ese punto. La inclusión de los bots también ha sido muy bien acogida por todos, poder jugar con una parrilla completa de F1 offline es una nueva experiencia. Sobre el champ de Marca, pues qué voy a decir, un proyecto que Kotai lleva años persiguiendo y que siempre por una razón u otra se quedaba siempre a medias, pero esta vez ha podido salir. Solo en publicidad y

en jugadores nuevos que nos conocen el impacto es brutal." Pero para conseguir esto la gente no se imagina el trabajo que hay detrás, por amor al arte además, la recompensa es que el juego sea mejor y más popular, y para ello hay que sudarlo. Encima el destino ha juntado estos dos eventos y había una fecha de entrega predeterminada, en otras palabras, eso significa el stress de tenerlo todo preparado sin falta para la cita acordada, y eso inevitablemente tiene consecuencias. "Pues tengo un par de rodajes nuevos de canas, y a Kotai ahora lo llaman copito de nieve (risas). Han sido días críticos, ha habido algunas noches de empalmar directamente sin dormir para entregar todo listo a los de Marca. Recuerdo la carrera de Melbourne de la F1 que era de madrugada y estábamos todos despiertos trabajando, vimos la carrera y al acabar otra vez a seguir dándole (salvo la perra de Claudio que se durmió viéndola). Tuvimos un primer pico con Melbourne, no teníamos confirmación de Marca de que íbamos a salir en ese momento, pero teníamos que tenerlo preparado por si acaso, no podíamos permitir que ellos nos dijeran 'ya' y no tenerlo acabado. Así que intentamos por un lado tener un Melbourne nuevo (que se quedó a medias pero se acabará con tiempo), se convirtieron todos los coches al nuevo formato de 4 campos para tenerlos mejor

organizados, se introdujeron los fl'08, nuevos mecánicos, el skin de marca, cambios y ajustes en la web, la versión dio mil vueltas, en fin, una riada de cambios de última hora. Pero luego resulta que Melbourne no salió en Marca, ellos andaban aún acabando su página web. Entonces llegó Sepang y ahí sí que nos aseguraron que salíamos... En esos días surgieron algunos cambios en la versión (ABS y algunos bugs) y otra vez nos tocaron unos días intensos para tenerlo todo listo para Sepang. Acabar de pulir la física y el resto de la versión, preparar el circuito con la publi de Marca, el tutorial del MRO en pdf y html para tenerlo de ayuda online, el borrado de circuitos, tiempos y usuarios, y mil detalles más. A partir de salir en Marca el trabajo cambió, y ha sido más de pulir algún bug, ir convirtiendo circuitos, ayudar a los nuevos, controlar el camp, esas cosas. Realmente sí ha sido el pico más gordo de trabajo que recuerdo, solo los días en la campus con el Zombie's Party fueron similares.” **Por suerte, hemos podido comprobar que la nueva versión es muy estable y que podrá aguantar en principio todo el campeonato Marca, ya que este tendrá la misma duración que el calendario oficial de la Formula Uno y no serían interesantes cambios bruscos a mitad de temporada.** “En cuanto a estabilidad sí está bastante bien, todo lo más veremos cómo se solucionan algunos bugs con versiones menores o algún detallito nuevo, pero no creo que veamos grandes cambios a corto plazo.” **Ya se ha terminado la primera jornada de dicho torneo y tenemos ganador, ¿adivináis quien? Efectivamente, es otro motivo por el que llamamos a la puerta de Vany, el papel esta caro y así matamos dos pájaros de un tiro, sus declaraciones poco después de llevarse la victoria explican un poco como fue la gesta.** “Desde el lado jugador han sido un montón de horas dándole vueltas a Sepang. El primer día medio de pruebas subí un tiempo de 54.9, Kotai me dijo que mejor lo borrara de inicio porque era



complicado que la gente nueva llegará ahí y para no desmotivarlos mejor no tener tiempos competitivos los primeros días, así que hice un 55 alto y lo dejé unos días para ver como evolucionaba. A priori Claudio y yo discutíamos de hasta donde llegarían los tiempos, yo pensaba que al final andarían las cosas por 54.5 o 54.4, él aseguraba que una Xbox es un ‘empuja, empuja’ muy fuerte en la oreja de todos y que llegaríamos al 54.0. El sábado le dediqué un rato al circuito y conseguí bajar a 54.6 sin demasiados problemas con el setup que ya tenía de versiones anteriores. El lunes ya me puse en serio por la tarde, y empecé a buscar los límites al circuito y a los setups, probé con varios valores de abs, alerones, cambio,... al final del día acabé con 6 o 7 fantasmas con diferentes setups entre 54.5 y 53.9. Realmente el 53.9 es una de esas vueltas milagro, que te sale una vez de cada mil, pisando hierba en absolutamente todas las curvas (creo que salvo en la horquilla en todas). El martes ya empezaron a bajarse los tiempos en el campeonato y ya empezamos a ver las cartas que teníamos todos, por la noche ya veía que Alonso y Maxi se estaban poniendo las pilas y bajaban a 54.2 y aún quedaba mucho tiempo para mejorar, así que abrí el MRO y me puse a intentar bajar aún más ese 53.9, cosa que me resultó imposible, solo esperaba que fuera suficiente para aguantar los tiempos de ellos. Al final fui subiendo tiempos de los que tenía guardados, un 54.4 que me bajaron ellos, un 54.3 que me volvieron a bajar, pero al final el 54.0 fue el que

terminó ganando. Realmente Alonso y Maxi han sido dos competidores muy duros y les felicito por el trabajo, llegar a 54's bajos en Sepang son vueltas perfectas que se definen por detalles muy pequeños, esta vez he tenido yo la suerte de ser favorecido por uno de esos detalles, pero ellos seguro que lo hacen perfecto en Bahrein, Montmelo, etc.... “ **Y es que muchísima gente se ha animado con la propuesta de Marca, el anuncio**

estuvo en primera página del diario en formato digital durante todo el fin de semana y volverá a aparecer cuando venga Bahrein y los demás. Todo ello significa una gran afluencia de nuevos usuarios de MRO. “Avalancha, todo se resume en eso. En cifras, siempre andábamos en torno a 100 jugadores nuevos por día, dependiendo de fechas y acontecimientos, los cinco primeros días de Marca hemos tenido 6.000 jugadores nuevos, que supone una media de 1.200 jugadores por día, es decir, hemos multiplicado por doce la afluencia de gente nueva. Las visitas web se han duplicado, y los accesos al foro triplicados, las partidas creadas se han cuadruplicado, en ciertos momentos se han visto 400 ó 500 jugadores online a la vez, el chat estaba desbordado de gente preguntando por problemas y otros que intentábamos solucionarlos sobre la marcha. Realmente ha sido increíble, y más si tenemos en cuenta que la publicidad solo ha estado en la edición online de Marca y se ha producido durante una Semana Santa en la que muchísima gente andaba de vacaciones, ya veremos el alcance real de todo esto dentro de un par de GPs.” Aunque bien es verdad que el número de despistados también aumenta, muchos usuarios no saben cómo entrar a una partida online o tienen problemas en las pantallas de configuración de estas, otro reto más para los que miran por el juego. “En previsión de eso Gesko hizo un tutorial bastante completo, y luego lo convertimos para que estuviera disponible desde el juego a modo de ayuda a la que se accede con un botón en cada pantalla. Pero aún así mucha gente no es de leer los manuales. El chat era un hervidero, la única opción es intentar darles más información sobre la marcha, es decir, en el chat, foro, o en partidas online, o crear otros sistemas de información más directos dentro del juego en sí, mejor integración de ayudas, etc...” Ahora solo queda actualizar los circuitos con las nuevas implantaciones y reconfigurar los rankings para que el cambio sea total. Pero evidentemente habrá que tener paciencia porque tiene pinta de ser bastante curro, al igual que en general todo lo que en su momento estos cuatro gatos se propusieron. “No es mucho

trabajo, es una burrada de trabajo (risas). Pero había que hacerlo en algún momento. Hay circuitos que están mejor preparados que se convierten en una o dos horas, pero los más antiguos son un trabajo de chinos y cuesta bastante más. Y cuando acabe esa fase toca meterse con los ranks y reestructurarlos todos. Las vacaciones a este paso yo me las junto con las vacaciones del trabajo, en agosto va a tocar el MRO su padre. Kotai sigue dándole vueltas, la versión aún hay que pulirla un poco y tenemos lo de Marca encima y hay que estar muy pendientes de que todo salga perfecto, ahora mismo unas vacaciones solo significan alejarse un poco, pero no mucho, es un punto de inflexión para el MRO y es importante estar atentos.” Sin contar que siempre hay algunos proyectos en background. “En el tema de circuitos nuevos se está trabajando en varios frentes, se está trabajando también en crear un foro de respaldo para el foro para aligerar el que tenemos y no perder posts antiguos, en cuanto a la web se está trabajando también en integración con el foro y en optimizaciones varias y algunas cosas más, nunca se para aquí.” Como también está un nuevo campo que se ha abierto desde la 98, los bots, que necesitan un fichero para que la inteligencia artificial salga a pista en cada circuito. “Las IAS están pensadas para que cualquier usuario las pueda hacer, por ahora estamos incluyendo un bot por cada circuito, pero probablemente ese no sea el mejor bot para ese circuito, así que tenemos planeado crear packs de bots completos para todos los circuitos por categorías, así como más temporadas completas de diversas disciplinas automovilísticas.” Y en el horizonte se divisa ya la Campus, que ya está en sus mentes, esto es un no parar. “La campus no solo está en nuestras mentes sino que ya se están planteando cosas. El circuito de Valencia o Singapur sin ir más lejos están en desarrollo pensando en la Campus como fecha límite. En realidad solo quedan tres meses, ya es hora de ir empezando a planearlo para que todo nos salga bien un año más.” Pero no siempre llueve a gusto de todos y Vany y compañía saben muy bien que a pesar del esfuerzo siempre hay críticas, una

pena la verdad, pero todos somos libres de expresar nuestra opinión, eso seguro. “Cuando se hacen cambios o se toman decisiones nunca se hace al gusto de todos, es realmente imposible, y más cuando hay facciones tan distintas por aquí. Nuestra prioridad absoluta siempre es maximizar el número de pilotos que entran al MRO, eso conlleva tomar decisiones que no siempre son entendidas o bien recibidas, pero nuestro camino siempre ha sido y será ese.” En conclusión a todo esto la pregunta para Vany se hace evidente ¿Echas de menos delegar más trabajo? “Sí y no, realmente ya se delega mucha carga de trabajo, las noches estas de los lios hubo ratos que estaba de coordinador con el MSN echando humo con 20 ventanas abiertas sin realmente hacer nada productivo, necesitábamos mil cosas y yo solo no podía con todas, así que me tocó tirar de los responsables de cada área para tenerlo todo listo, tengo que decir en ese punto que todo el mundo respondió de maravilla y tuvimos todo listo a tiempo. Por otra parte también me supone un problema muchas veces pasar marrones a la gente sabiendo que puedo hacerlos yo, no me gusta

obligar a nadie a trabajar en esto y a veces cuando andas pidiendo algunas cosillas me siento así. Por otro lado el grado de implicación de la gente es muy diverso, afortunadamente la mayoría de la gente que está colaborando de eso andan sobrados...” De todas maneras, aunque haya pasado el chaparrón, no se crean ustedes que esto termina aquí. Este mes será uno más de trabajo, es lo bueno o lo malo de MRO, es una rueda que no ha dejado de girar en sus cuatro años de vida. “Pues Abril no será trankilo....Sabes que aquí lo único que hacemos es bajar o subir el ritmo, nada más, en mente siempre hay mejoras, cambios, nuevos desarrollos, lo único que necesitamos muchas veces es tiempo para hacerlas. Yo personalmente no me canso, esto es un hobby y como tal me lo tomo (aunque muchas veces nos pasemos de la raya y nuestras familias no entiendan nada... ) Lo único necesario de vez en cuando es desconectar un poco para refrescar la mente.” Por último nos ha contado cómo está el jefe y ha aprovechado para mandar un recado. “A Kotai lo veo como siempre, ilusionado con todo el lio este que se ha montado y con muchas ganas

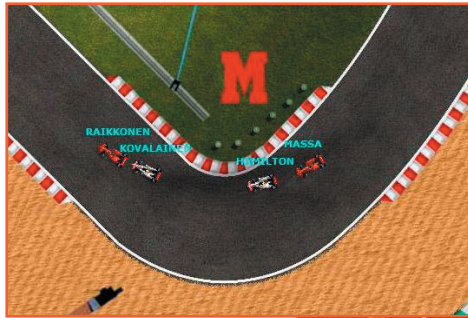


No me llego a hacer a la idea de cómo será un día en la vida diaria de Vany, tiene que ser cuanto menos curioso, la única solución que le encuentro es que o bien está engañando a todos en su trabajo y no mueve un dedo, o bien Vany es un ente mayor, quizá son tres o cuatro los que se esconden detrás de tal Nick. Quizá con el tiempo lo iremos descubriendo. MRO Magazine no ha querido este mes quedarse ahí y hemos buscado mas opiniones y reacciones entre los demás administradores, para saber cómo han vivido ellos este mes de marzo.

Por ejemplo a Zerocoult, que nos dijo que el lo sobrellevó bien, pero que le constaba que había alguno que no tanto. “Una noche estuve hasta tarde, pero dormí bien, porque al día siguiente no tenia clase, por eso me quedé, yo ante todo tengo mi vida, no voy a dejar de dormir, salir, etc... por el juego, hay que separar ambos aspectos, yo cuando llega la hora límite (aprox. 1am) le digo a Kotai o quien sea al que esté ayudando que hasta el día siguiente. Alvaro\_sl se pegó una noche de empalmada para ver si podía hacer en UNA SOLA NOCHE el circuito entero de Melbourne, porque supuestamente salía lo de Marca al día siguiente, al final no pudo creo y encima no salió lo de Marca.” Así como en qué ha consistido su trabajo. “Pues sobre todo el skin para ir encajando todas las opciones nuevas que ofrece el juego, también ayudo en lo que puedo, phps, gráficos, pruebas de versiones... lo que pueda. La última cosa gorda que hice de php y la primera (luego abre hecho algún retoque o algo) fue la pantalla de campeonatos de vueltas rápidas, la de la clasificación, luego aparte también hice en su momento la mini pantallita que sale en la de partidas online poniendo la duración y vueltas de las sesiones (que luego Vany usó para la de campeonatos regulares) y también metí la meteorología en la página de campeonatos normales, tampoco es que sepa mucho php. Ahora estoy en un proyecto para liberar de carga la base de datos de MRO respecto al foro, los mensajes antiguos pasaran a un nuevo foro en otra dirección solo para consulta, para que el foro normal vaya más descargado.” Y lo más importante de todo, su opinión sobre el resultado final, sobre cómo ha quedado la última versión y qué le parecen sus novedades. “La retirada del paso por curva lento me parece un acierto, esa opción le quitaba al juego toda la diversión, y más que jugar sufrías conduciendo el coche. El abs, me parece

un cambio bueno, ahora que se han borrado los tiempos, y el efecto en el coche de salir culeando me encanta, quizá te haga ir más lento, pero así es como hacen los F1 esta temporada. Los bots tengo que decir que me parece impresionante lo que ha conseguido Kotai, tal vez sea porque vi el primer inicio de los bots como idea, que solo seguían al fantasma y malamente y el cambio ha sido impresionante.” Alvaro\_sl también habló para MM y nos comento en que estuvo involucrado. “Pues este mes ha sido, a mi parecer, el más atareado para los admins del MRO. En mi caso, como no podía ser de otra forma, me tocó la parte de circuitos. En esta ocasión, ayudé a Caco a “marcaizar” (como nosotros decimos. Significa ponerle la publicidad de Marca a un circuito) el circuito de Melbourne. Nos repartimos el trabajo y nos pusimos manos a la obra. Por otra parte, también he ayudado con las pruebas y búsqueda de bugs de las versiones que iban saliendo.” Alvaro también es uno de los máximos responsables en el tema de sacar los circuitos remodelados, pero lleva con soltura lo que a todas luces parece una de las menos agraciadas parejas de baile. “Desde la Campus Party pasada, todos los circuitos que han salido nuevos, tenían una serie de características que el resto de circuitos más antiguos no tienen. Me estoy refiriendo a: 32 posiciones en la parrilla de salida, objetos y puentes separados del jpg del circuito y por último, los comisarios. La misión ahora es, hacer que todos los circuitos que no tengan estas características, que las tengan. Claro está que todo esto lleva consigo mucho tiempo (incluso hablando individualmente por un circuito), por eso nos repartimos el trabajo.” Por supuesto, también nos habló de lo que ha supuesto este mes de revolución. “La versión actual 0.98C ha llevado consigo muchos quebraderos de cabeza sobre todo para Kotai. Me consta que han sido unas

cuantas las noches que no ha dormido para poderla tener acabada y empezar con el que, personalmente pienso, el mayor propulsor del juego en toda su historia: el campeonato de MARCA.” Y su opinión sobre el resultado final de todo esto es una de las más positivas, fijándose en detalles fuera del alcance de muchos usuarios tipo. “Me parece sencillamente GENIAL. No tiene muchos peros, y los que tiene, se irán solucionando dentro de poco, pero más no se podía pedir. Está claro que todos, cuando os referís a la 0.98c, os estáis refiriendo al juego en sí., a las partidas, campeonatos, etc, pero como diseñador que soy, por la parte que me toca, doy un diploma de honor al nuevo editor de circuitos que también es genial. Ahora es mucho más rápido el posicionamiento de objetos, puentes, semáforos, comisarios, etc. Una verdadera virguería.” Aprovechamos la ocasión para preguntarle a Alvaro por ese tutorial por entregas en el que se había embarcado, cubriéndonos la cara antes por si nos llovía algún guantazo, ya que no es el momento para ponerse exigentes. “Claro que seguiré, tengo ganas de acabarlo y empezar a ver mi trabajo recompensado, pero como he dicho antes, ahora estamos en fechas difíciles y atareadas y no he podido adelantar nada. Sé que ya hay gente esperando a nuevos números, pues a todos ellos les pido disculpas por el retraso y les ruego un pelín de paciencia. Los acabaré antes o después.” Por último también nos dejó un saludo más que elegante para aquellos que siempre piden por algo mejor, diferente o lo quieren para ayer. “Que pidan los que dan.” Lapidario sin duda. También estuvimos con Albatalia, que estuvo ayudando en el testeo de la 98 y que es el precursor de una nueva vía para entender MRO, su



compatibilización con sistemas operativos Linux. “Hice poca cosa este mes, he puesto el apartado f1 de esta temporada, yo soy más de probar el juego (en Linux) y comentarle a Kotai los fallos que voy encontrando, ahora mismo estoy viendo porqué en Linux funcionan las partidas en LAN pero no por internet.” Albatalia estaba detrás de la solución de uno de los baches del mes pasado, la caída del foro, como pudimos saber hablando con Vany. “Nada, tonterías, cuando Kotai se cargó el foro borrando los post de 15 días de antigüedad le estuve comentando a Vany como restaurar la base de datos (donde está el foro), pero al final no sirvió nada de

lo que yo le dije, el problema estaba en que era demasiado grande la base de datos y no podía restaurarla, pero vamos él lo solucionó partiéndola en cachitos, 200 trozos, y la fue subiendo.” Como a los demás, le preguntamos acerca de las novedades de la 98. “Muy buenas, aunque parezca mentira siendo uno de los moderadores, creo que soy el que menos juego al MRO. Con la última novedad, la los Bots en concreto, estoy jugando más que nunca. Creo que esta versión va a dar un empuje fuerte al juego para que la gente que no encuentra partidas online a su gusto, los que no puedan conectar porque por razones de configuración de la red, o simplemente para los que juegan en Linux (o en Mac) y por eso no puedan conectar ahora no tienen excusa para echarse unas partiditas.” Y aprovechando el viaje, le preguntamos por cómo surgió todo el tema de Linux, desde cuando lleva detrás de adaptar el juego. “Una tarde estuvimos buscando la razón por la que el juego se quedaba con la pantalla en negro al entrar a pista. Al final, con las indicaciones que le fui dando en base a las versiones que me iba pasando dimos con el problema. Ahora es

posible jugar más o menos decentemente en Linux. El problema que estoy teniendo ahora mismo, es principalmente que no funciona por internet (en LAN sí). Otra cosa que me ocurre es que cuando el juego va creciendo en memoria llega a un punto en que da un error y ya no se puede continuar. Por ejemplo, al cargar un circuito muy grande, al usar 32 bits de color (ya que necesita más espacio en RAM que a 16), al introducir muchos coches, etc... seguro que se pueden solucionar todas estas cosas de una manera sencilla, pero hay que encontrarla.” Sin desplazarnos mucho podemos encontrar otra persona que ha estado ocupada estos días. Gesko, autor del largamente esperado tutorial genérico de MRO, nos comenta como fue su creación. “Pues tampoco me he matado a currar, ni mucho menos tanto como Kotai, que ha tenido que hincharse a programar, u otros que se han dedicado a actualizar circuitos, tocar cosas de la web, etc... Eso sí, el tutorial que llevaba queriendo hacer desde hace tiempo, lo hice a ratos en un par de semanas. Supongo que es lo más que he currado, aunque con las nuevas versiones tenía que ir actualizándolo sobre la marcha. Estos últimos días lo que más me ha ocupado ha sido probar la versión (que tiene su parte agradable) y

el estar de consultor en el chat del juego para ayudar a todos los novatos.” Otro humilde al que le parece que todos hacen más que él, sin embargo, lo interesante es ver la calidad de cada parcela de trabajo, que es lo que ha conseguido que hayamos presenciado un momento histórico en el juego. “La nueva versión introduce una gran novedad como son los bots, queridos por mucha gente que no podía de ninguna manera conectarse a las partidas. Es cierto que todavía no están pulidos del todo, pero es solamente el comienzo y los cimientos están listos. Esta versión además trae consigo mayor velocidad a la hora de cargar cosas, algo que se agradece. La física cambia y ahora el coche derrapa más que antes en las curvas, haciendo la T0 diferente a como la conocíamos antes. La introducción del ABS veremos lo que puede aportar, aunque me da que al final terminará en valores extremos (0 o 100). Sobre el campeonato Marca sólo hay que ver la respuesta que ha habido en los pocos días que lleva de oficial en la web de Marca. Se han producido más de mil altas de jugadores al día y esto sólo es el principio. Sólo hay que ver el chat estos días para darse cuenta de la repercusión que ha tenido el campeonato en MRO.”



## MRO EN SUDAMERICA

La crisis económica esta haciendo estragos también al Magazine y esta vez hay que aprovechar el viaje ya que cruzamos de nuevo el charco. MM ha hablado con tres jugadores MRO que viven en Venezuela, Argentina y Uruguay, otro ejemplo de cómo el juego triunfa especialmente en este continente. Me he traído de recuerdo una camiseta del River, mate uruguayo y chocolate de Venezuela por que no me dejaban facturar a miss 2007.



### KAMIKAZE VENEZUELA



Hola Kamikaze, ¿tienes tiempo ahora para una entrevistilla? “Si, dime.” ¿de dónde eres? “de Caracas, Venezuela.”

Cuéntame cómo conociste MRO. “Bueno en realidad todo comenzó en épocas de navidad hace como dos años. y bueno lo que me gustó principalmente fueron los diferentes ranks que en su principio fué lo que luce, luego empecé a conocer el mundo de los campeonatos y me agradó la competencia que se vivía.. Y bueno hoy por hoy lo que me agrada del juego mas que novedades o otras cosas es la competencia contra otras personas.” Esto te lo habrán preguntado mucho pero, ¿cual es tu secreto para ser rapido? ¿Haces algo especial? ¿Naciste con talento? “No lo sé, yo creo que siempre me escribo en mi un objetivo, y no me quedo quieto hasta lograrlo, me imagino que el talento ya entro en mi.. Yo creo que el secreto de esto y de toda cosa, es algo ya mental . Saber que si se puede.” ¿Alguna discusión grande con alguien de MRO? ¿Alguna vez te acusaron de tramposo? ¿Hay alguien a quien le tengas tiña en la comunidad? El cotilleo vende. “No he tenido ningún tope con ningún piloto y/o persona, por la sencilla razón que no les doy ningun tipo de importancia en lo que piensen o digan de mi, cosa que hasta ahora me ha ido bien. Aunque la verdad estos últimos días si he cambiado mas de ser y no aguanto a unos cuantos de la comunidad

del 18s, no te díre nombres porque no caere en eso.. Pero en realidad, insoportables.” Claro, a veces de todos modos un poco de picante lo hace mas divertido. “Pues si, pero ellos sabran.” Pocos pilotos venezolanos se ven, alguna idea de porque. “¿Pocos? que digo pocos, casi nada se ve, hace poco conocí uno y fuera del juego es bastante extraño ver esa banderita mia, en realidad no se por que, yo conocí este juego por medio de un amigo de aqui, pero solo quede yo activo. Y bueno no se la razón pero me da gusto por que así soy especial y defiendo a mi pais con orgullo.” Y de buena manera además. ¿Como te ves dentro de cinco años y como ves MRO? ¿Te ves jugando aún? “Eso si lo veo complicado, por que cada vez, no se por que, estoy dejando un poco el juego, me imagino que ya será por diferentes ocupaciones que se me dan en la vida, pero espero que si lo dejo en algún momento sea por X o sea por Y, vuelva en otro momento con la misma ilusión que en su principio tuve. Y bueno el MRO ya me ha marcado, siempre lo tendré en cuenta en tiempos libres.” La verdad es que hay gente que va y viene, pero te tengo que decirte que algunos con muchas responsabilidades y entrados en edad, juegan a esto con más ilusión que un chavalín. “Bueno si, y si te das cuenta, por lo menos los que yo conozco el promedio de los que juegan al MRO son de 20 años para arriba osea, que los

diferentes pilotos con tantas responsabilidades y cosas siguen jugando o aportando cosas al juego, y eso me parece muy bien, ojalá yo luego de algún tiempo siga jugando y me divierta un montón como lo hacía y lo hago.”

**¿En que campeonatos estás? ¿Tienes pensado en cuantos vas a estar este año o eso va saliendo? Hablaste antes de metas prefijadas, ¿cuales son las tuyas para esos campeonatos?** “Por el momento estoy en el 18s y el road devils, no pienso estar en ninguno más con excepción al MROT100 que si quise entrar y hacer un equipo junto al famoso brasilero Maximilian pero por cosas absurdas no se dieron. Para el 18s mi meta principal es ganar y barrer con todo en la copa de equipos, y en lo individual soy mas conservador, total que gane yo o un miembro de mi equipo estaré contengo, pero sin embargo siempre luchare por estar arriba, en cuanto al RD, la meta prefijada desde hace tiempo es seguir sin dejar chance a que otro equipo se quede con la copa, y en cuanto a lo individual mejor y colocarle mas ganas, que en competiciones pasadas lo he dejado un poco. Objetivo principal, ganar todo con meritos propios.” **Vamos terminando ya pero no puedo dejarte ir sin preguntarte sobre tu país, ¿como le ves a dia de hoy y en un futuro próximo? ¿Que tal las relaciones con los paises vecinos?** “Mi país, me parece un país muy bonito y esplendido, pero que lamentablemente y para la negativa de todos los que vivimos aquí, tenemos un presidente y su conjunto de parasitos, que nos esta, hablando claramente y sin rodeos, jodiendo la existencia, cada vez empeoramos mas en los económico, cada vez tenemos peores relaciones con diferentes paises, Y lo que duele más que cada vez se ven más pobres en está



nación, lo que tengo yo y se que la mayoría de los venezolanos, es que en su momento salga y empecemos de nuevo, que sé que nos ira muy bien. Lo único que se le puede decir a los diferentes lectores de esta revista, es que Venezuela es un país muy bonito y lleno de pensamientos de superación y añadiendo las chicas lindas que tenemos (risas), y el que tiene una imagen diferente de nosotros es por que no nos conoce, y les invito a ello.” **La última, cuéntame tu: 1)Momento de gloria en MRO; 2)El mayor crack de todos los tiempos; 3)La opción de MRO que mas te gustó siempre; 4)Tu piloto real preferido; 5)El piloto MRO más divertido; 6)Lo que te gustaría que tuviera MRO en el futuro; 7)Un ganador para la f1 2008.** “1) No tengo ningun momento especial si te soy sincero así que no te puedo decir nada. 2) A mi ver siempre me gusto el Toro, Shalafi y Alek, a mi gusto ellos serán los mejores de este juego. Me acuerdo cuando luche los rank de rallys con Alek siendo yo un novato, fue extraordinario. 3) A mi siempre me ha gustado el modo arcade y sin ruedas, ahí es donde se comprueba el que verdaderamente es rápido, no que se te pegue a tu culo por el rebufo. 4) Mi piloto real preferido por siempre será Schumacher, es el mejor, y de los acuales corriendo no tengo ninguno, pero Raikonen es el que más me gusta. 5) El más divertido siempre sera Maximilian, con su prepotencia es el mejor, me divierte mucho, nadie se le equipara. 6) No lo se, pero todas las novedades seras bienvenidas, lo que no quiero es que sigan cambiando la fisica,

¿hasta cuando eso?, por eso ya ni corro en los rank. 7) Raikonen y Ferrari arrasarán.” **Ok Kami, muchas gracias de verdad.** “Gracias a ti, y bueno ya sabes cualquier cosa estoy por aquí.”



## CHAFIRETE ARGENTINA



Hola Chafirete, cuéntale a los cotillas del Magazine de donde eres. “Bella Vista, Provincia de Buenos Aires, Argentina.” ¿Cómo y cuando te topaste con MRO? “Lo conocí allá por el 2005, luego de ver una nota del juego en una revista de informática de acá, Users se llama.” ¿Y que tiene este juego que después de todo ese tiempo estamos tu y yo ahora hablando? “Pues lo que más me llamó la atención es lo adictivo que me resultó al probarlo por primera vez, la jugabilidad que tenía ya, además tratándose de un juego de Formula 1, que me apasiona mucho, en español y gratuito.” ¿A quien nominarias para representar a tu país en el mundo MRO? “La verdad que siendo pocos, la mayoría de los argentinos son buenos (me excluyo de ese último grupo), pero creo que Zanardi es uno de los mas veloces, aunque nunca corrí con él.” ¿Conoces a alguno personalmente? “Desafortunadamente no” Dime un manera coherente y razonable de responder a alguien que te critique por jugar a los cochecitos a tu edad. “Es un tema muy recurrente ese, a algunas personas les parezco “grandecito” para seguir con los videojuegos, pero yo me crié con ellos, nací jugando al Mario Bros, pase por el Sega, probé la Playstation y llegué a los juegos de PC y no creo dejarlos nunca, porque tratándose de un juego de ocio como cualquier otro, brinda muchas ventajas, como formar grandes comunidades mundiales de jugadores como esta através de internet, motivo

por el cual sigo en MRO, la cantidad y calidad de gente jugando y ayudando solo por el placer de divertirse y pasar un buen rato.” ¿Has participado en algún campeonato? ¿Cómo es Chafirete como piloto? “Parece increíble pero nunca participé en uno y mi estilo de juego es mas bien clásico, T100 y poco uso del setup, debido a que me gusta mas demostrar mis “cualidades” como piloto, mas que como mecánico o ingeniero.” La última, cuéntame tu: 1)Momento de gloria en MRO; 2)El mayor crack de todos los tiempos; 3)La opción de MRO que mas te gustó siempre; 4)Tu piloto real preferido; 5)El piloto MRO más divertido; 6)Lo que te gustaría que tuviera MRO en el futuro; 7)Un ganador para la f1 2008. “1) Mi momento de gloria fueron dos, el primero fué al correr mi primera carrera y ganarla y verme segundo en el ranking de Magny Cours, aunque fuera por menos de media hora; 2) Como mayor crack voy a elegir a Skelter porque sus circuitos de Spa y Barhein me parecen obras de arte inigualables y a la vez poco tenidas en cuenta en la comunidad; 3) Tener circuitos muy variados; 4) Kimi Raikkonen; 5) Obviamente que Maximilian; 6) Creo que la opción de bots incluida recientemente era lo que siempre soñaba; 7) Creo que mas allá de mi fanatismo por el, Kimi repite título este año.” Hey, gracias por dejar que te aburra un rato. “De nada Sakic, gracias a ti y mis felicitaciones por el excelente trabajo que estan haciendo con la revista.”



## PIMAGRA URUGUAY



Hola Pimagra, ¿tienes quince minutos que desperdiciar? ¿Qué tal una entrevistilla? “Si, claro, tirame las preguntas.” Dime de donde eres exactamente primero. “Soy de Uruguay, vivo en la capital Montevideo.” ¿Cómo encontraste el juego? “Bueno, MRO en realidad lo conocí gracias a mi hermano Alepi. Un día me fuí a un recital de rock de unos dos días que se hace en mi país, y bueno, como mis hermanos siempre me tocan el pc y me instalan juegos, me llevé el Formula 1 Challenge conmigo y a la vuelta me encontré el MRO. Me lo escondió unos días, pero luego lo ví, me gustó y bueno, aqui estoy ahora.” ¿Contento con ello? ¿Qué tiene el juego que te enganchara de inicio?

“Si, bastante. Soy un tipo raro, tal vez para algunos, y es que respecto a los juegos tengo una cualidad un tanto extraña. No me gustan los juegos en 3D. Solamente algunos pocos y bueno, vi el MRO, y me encantó la idea de que en estos años en que todo es tridimensional, el juego fuese en 2D. Luego me gustó también los gráficos de los circuitos y la realidad que tiene el juego, que se parezca tanto a la tele esta muy bueno.” ¿Pero te gusta en si los juegos o también las competiciones de coches reales? ¿Hay en Uruguay afición por el deporte de motor? “Las dos cosas. Me encantan los juegos, pero yo siempre pienso que cuanto más real sea en gráficos el juego, más jugabilidad pierde. Prefiero mil veces un juego en 2D que sea difícil, a un 3D que lo maneja hasta un chico de tres años. Las competiciones reales me encantan también, soy muy aficionado al mundo del motor, mi padre se encargo de ello, ya que veo la Formula 1 desde que tengo 7 años, y actualmente tengo 17. La Formula 1 es lo que sigo más, aunque miro cualquier cosa que tenga un motor y 4 ruedas. (risas) En Uruguay no hay mucha afición por los deportes del motor, acá es más bien el futbol. Yo creo que si tuvieramos un piloto por lo menos, el tema



del motor se expandiría más. Hubo una epoca en la cual fue así, cuando Gonzalo Rodriguez (el Gonchi) estaba llegando, que supuestamente tenía un contrato con un equipo de la Formula 1. Pero luego se mató en un accidente en la categoria que estaba (no me acuerdo bien ahora cual era) y todo Uruguay quedó como frustrado con su muerte. Hoy en dia tenemos a Juan Caceres, que practicó con Minardi, pero sinceramente no creo que llegue.” Hablando de tu país ¿Cómo es Uruguay? ¿Qué tal se vive allí? “Yo definiría a Uruguay como un país en el que hay de todo. Hay gente trabajadora, como gente que no hace nada de su vida, pero dentro de todo es un país muy tranquilo, donde no hay problemas con terroristas, ni nada de esas cosas. El presidente camina por la calle como cualquiera de nosotros, es un sitio precioso para visitar, la arquitectura que tiene, los paisajes, en fin, no es un país muy grande, pero es tranquilo y muy lindo, de verdad. La gente sale a la hora que quiere, hay bastante

libertad.” La última, cuéntame tu: 1)Momento de gloria en MRO; 2)El mayor crack de todos los tiempos; 3)La opción de MRO que mas te gustó siempre; 4)Tu piloto real preferido; 5)El piloto MRO más divertido; 6)Lo que te gustaría que tuviera MRO en el futuro; 7)Un ganador para la f1 2008. “1) ¿Mi momento de gloria en el MRO? difícil pregunta, (risas) cuando salí subcampeon en la 2ª edición del Masterf1, cuando salí campeón en el antiguo campeonato de Zarrao, el Legendary. Mis tres segundos puestos que llevo hasta ahora en el 18s (aunque espero la victoria), no creo que haya algo mas; 2) El mayor crack de todos los tiempos es Vany, me parece un tipo genial, que siempre esta para ayudarte. Me ha ayudado muchísimo con el circuito que estoy haciendo y creo que sus estrategias, y su manejo en el juego es mas que destacable, es algo de otro

mundo; 3) Me encanto cuando descubrí la T0, descubrí eso y mis tiempos que estaban a 4 ó 5 segundos del record, bajaron a decimas o a un segundo y poco, a parte de que es divertidísimo manejar con T0. Tambien me gusta la opción de mantener estrategia, es divertido porque puedes planear mas las cosas y eso; 4) Mi piloto real preferido lo saben todos creo, obviamente es Kimi Raikkonen; 5) El mas divertido creo que es Javi\_f1. Se que algunos no lo soportan, pero si la gente lo conociera más vería que es muy divertido, y más cuando se enoja cuando pierde y mete excusas; 6) Yo creo que el MRO esta perfectamente bien como esta ahora, aunque sigo esperando lo de la

telemetria. Esa idea me encanto, espero que salga pronto. 7) Como soy un “fan” de Kimi, siempre, esté en la situación que esté apuesto por Kimi, aunque me gustaría que este año esté Kubica ahi arriba tambien, al igual que Kovalainen, me caen bien. Y hablando de Formula 1, no he tenido tiempo de responder a un topico que se hizo en el 18s, respecto a que Alonso se iría a Ferrari la temporada que viene, y cuando dije que yo no lo creía, alguien me preguntó quien podria ser sino y yo creo que Vettel es un fuerte candidato, yo creo que Ferrari quiere tener otro Schumacher.



# CAMPEONATOS

## 18S

La 11ª edición del campeonato 18s dio comienzo el pasado día uno de Marzo, otra temporada más en la que los mejores pilotos del MRO se verán de nuevo las caras en pos de conseguir llevarse la victoria final de este campeonato.

Con dos carreras ya disputadas al cierre de este artículo, hablar del 18s ahora mismo, es hablar de Honda F1 Team, el equipo capitaneado por Arazi que consiguió juntar a la mayoría de los mejores pilotos del campeonato y que ha conseguido colar en estas dos carreras a sus tres pilotos titulares en los tres primeros puestos de la clasificación, siendo también líder por supuesto en la clasificación de escuderías oficiales con 30 puntos de ventaja sobre su inmediato perseguidor (Orange Arrows) y 31 sobre el tercero (Scuderia Ferrari), mientras que la actual campeona (McLaren Mercedes) ocupa la 10ª posición a causa de un fallo en las confirmaciones de la última carrera.

La clasificación de reservas también va comandada por un piloto de Honda (Vader25), pero en este caso empatado a puntos con DrDeft de Arrows,

mientras que en la clasificación por escuderías de reservas también está dominada por Honda, pero esta vez con Arrows mas cerca (solo 8 puntos) y en tercera posición un sorprendente Williams, que ha conseguido formar un gran equipo tras las numerosas bajas sufridas al final de la temporada pasada.

En la clasificación de Rookies el dominador parece ser Renault, colocando 1º y 3º a dos de sus rookies, colandose entre medias Revenge, piloto de BMW que promete poner las cosas difíciles a los Renault.

Ahora tras el parón de Semana Santa volveremos a vivir la magia de las carreras del 18s, ¿podrán los equipos hacer sombra a la todopoderosa Honda? ¿conseguirá Vany volver a dominar el 18s? los derrapes, los nervios y los bolardos responderán a estas preguntas....

[www.18-s.net](http://www.18-s.net)

Serginho

## ROAD DEVILS

En el momento de redactar estas líneas el lanzamiento del Road Devils en su 5 edición es inminente, se han incorporado cambios que seguro serán del gusto de todos los pilotos que han venido corriendo en este campeonato y los nuevos que se están enganchando. Como datos interesantes se crearon 15 escuderías con 4 pilotos cada una, además se dejaron dos horarios de carreras, únicamente los domingos, además se dejaron fijas dos categorías, elite para los pilotos experimentados y pro para los pilotos mas novatos y bloqueo de tracción en los circuitos t100.

Ahora mismo ya está cubierta la mitad del tope máximo de pilotos, y se espera una última tanda

de gente que seguro completaran los cupos pendientes, aun así podemos ver pilotos de gran tradición inscritos y listos para volver a la pelea, como Maximilian, Arazi, Kamikaze, Sturm, Durango, Pocotico, Kakito etc.. y muchos nuevos los cuales seguro se engancharan y aprenderán mas sobre el MRO. Por el momento no hay más que contar, y esperar a las primeras carreras de la temporada, las cuales serán en Estambul y Monza2006.

[roaddevils.miniracingonline.com](http://roaddevils.miniracingonline.com)

Tnathos

# MASTER F1

El tercer GP de la temporada se disputó en Fuji y se lo adjudicó Xorixorly, con un tiempo de 18:09:687, seguido de Whass a dos segundos de distancia y el tercer escalón del podium lo ocupó Kartikeyan a cinco segundos del campeón de la prueba.

En realidad Whass consiguió llegar primero bajo la bandera a cuadros pero una sanción de cinco segundos que traía del anterior GP le arrebataron los honores después de un fin de semana sensacional incluyendo la pole, que también consiguió con un tiempo de 46.891. La vuelta rápida de carrera se la llevo XoriXorly con un tiempo de 48.828.

Las cosas en el campeonato de pilotos se han igualado bastante, la clasificación está liderada por Dr\_Deft (McLaren) con 54 puntos y seguido de muy cerquita por Xorixorly (Toyota) con 53 puntos, y ya en el tercer escalón se sitúa Whass (BMW) un pelín descolgado con 39 puntos.

También nombrar la magnífica actuación de Dieru

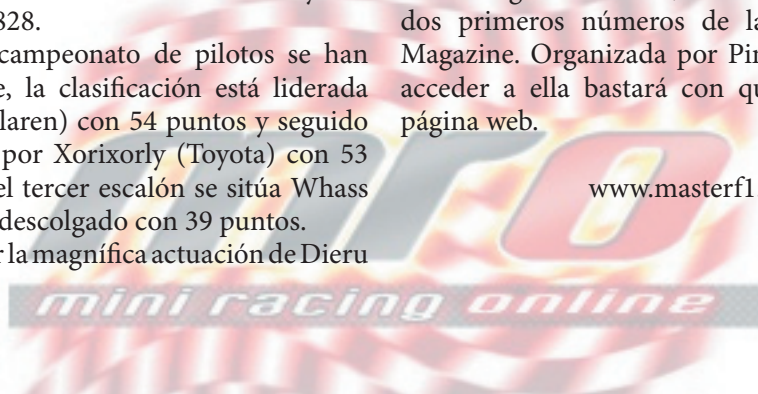
durante todo el campeonato situándose en sexta posición de la clasificación general, posiblemente estemos viendo una joven promesa...

Y finalmente en el campeonato de constructores después de la tercera carrera, sigue liderada por McLaren con 114 puntos que aventaja a Toyota en 43 puntos y a Ferrari en 45 puntos. Ferrari sorprendentemente esta siendo una de las escuderías revelación del campeonato junto a SuperAguri, habrá que estar pendientes de estos dos equipos en lo que resta de campeonato.

Master F1 cuenta desde hace unos días también con una gran novedad, se han publicado ya los dos primeros números de la revista Master Magazine. Organizada por Pimagra, para poder acceder a ella bastará con que visiteis nuestra página web.

[www.masterf1.es](http://www.masterf1.es)

Anxogma



Clasificación de pilotos									
Pos	Piloto	Escuderia	GP's	1º	2º	3º	Poles	VR	Pts
1	Dr_Deft	McLaren	3	1	1			2	54
2	Xorixorly	Toyota	2	1	1		1		53
3	Whass	BMW	2	1	1			1	39

# MANZANA XIII

Hace ya un par de semanas dio comienzo la cuarta temporada del Manzana XIII que llega cargada de novedades entre las que destacan carreras de 25 vueltas, tres carreras con lluvia, 10 minutos de clasificación, quiniela semanal, categoría school para las jóvenes promesas del MRO y un tema de recomendaciones que hará las delicias de los nuevos ... y también de los no tan nuevos. Entre los pilotos tenemos de todo, alguna baja, muchas incorporaciones y, sobre todo, mucho nivel, Pamac y Cogeme en McLaren, Pavlik y Mick4 correrán con Ferrari (un equipo compuesto íntegramente por corredores polacos), Dr\_deft y El\_rayo en Renault, Maport y Alonso se encargarán de domar el Red Bull, a Caco y Sakic "les gusta conducir", SpeedCJ y Lepanol intentarán llevar a lo más alto a Williams, Darkito y Vilchez en Toro Rosso, y cerrando la lista Vany y Des06 que intentarán el asalto al título con Toyota. Como pilotos school

Pype, SzczepanIF, Ivan89, Eddy, Efegedete, Shura, Germany y The\_Magic, que tratarán de ganar el campeonato de novatos mientras aprenden los secretos de sus compañeros PRO.

La primera carrera ya se ha disputado, 25 giros al circuito de Macao que dejaron como claro vencedor a Vany, con Alonso y Pavlik completando el cajón y protagonizando un final de infarto en el que Alonso pudo imponerse por sólo unas décimas. Gran carrera también de El\_Rayo que estuvo al nivel de grandes pilotos más experimentados como Pamac o Maport. The\_Magic por su parte le dio el doblete a Toyota acabando primero en la categoría school por delante de Pype y Germany. Próxima parada ... Hockenheim!

[manzana.miniracingonline.com](http://manzana.miniracingonline.com)

Des06

## MRO T-100

El MRO T100, campeonato pionero en la tracción 100, acaba de comenzar en su 8ª temporada. Las 11 escuderías de la actual F1, seis pilotos por escudería, y emoción asegurada en cada carrera. Esta nueva temporada los equipos están divididos en cuatro categorías (Oro, Plata, Bronce y Hierro), para una mayor igualdad. Como siempre, todas las categorías tendrán fascinantes carreras. Además, dada la oleada de nuevos jugadores, se está poniendo en marcha una escuela para jóvenes promesas, para que vayan conociendo el campeonato y empiecen a saborear toda la tensión de las carreras. Esto les pondrá en primera línea para poder ocupar las vacantes que se produzcan.

Entre las novedades que surgen en los equipos cabe destacar el cambio de Vany a Toro Rosso, donde se rodea de Pamac o Madaf entre otros, Alvaro\_SL se hace cargo de Force India, Toyota monta un equipo con veteranos pilotos como Claudiosan, Equiman, Pocotico y Alonso como estrella y Des06 se convierte en manager de Red Bull, manteniendo a sus jóvenes pilotos y

fichando al solvente Falconetti. Equipos como McLaren, Williams o Ferrari han apostado por la continuidad. Pasaros por el foro para conocer las plantillas al detalle.

Además, podrá disfrutarse de avatares personalizados (como el que se ve en la figura), caracterizados con nombre, escudería, categoría...

En cuanto al calendario, tendremos 12 carreras que recorrerán todo el mundo; América, Europa, Asia, Oceanía y finalizando en el circuito propio, el MRO T100. La lluvia estará presente en algunas de ellas.

Los días de competición se mantienen, Dom 15 y 17 h y Lun 21 y 23 H (GMT +1).

Complementando el campeonato, sección de prensa, en la que cada semana podrás disfrutar de la crónica de cada categoría.

[t100.miniracingonline.com](http://t100.miniracingonline.com)

Speedcj

# ENTREVISTAS

## LLUNATIK

¿Cómo te llamas? “Marc.”

¿Dónde vives? “En Igualada, Barcelona.”

¿A que te dedicas? “Soy periodista deportivo.”

¿Cuántos años tienes? “24, tirando a 25 (porque si fuera a 23 sería un Expediente X).”

¿Por qué elegiste ese nick? “Es un nick que siempre he usado a Internet. Soy un poco (bastante) lunático, en el sentido bueno, si es que tiene sentido bueno, y siempre me ha gustado el lado más romántico de la noche.”

¿Cómo conociste MRO y cuando? “Hace tres años, casi cuatro ya. Un amigo mío me comentó que lo había encontrado en el foro de la página web de Pedro de la Rosa y nos pasamos toda esa noche jugando con otro amigo. Lo hicimos en un circuito karting, con lo que quedé con los dedos hechos polvos. Aún no sé porqué volví a probarlo.”

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? “Que ganas (o pierdes) contra gente humana, gente que tienes por allí y a la que luego puedes conocer, hablar y picarte. Todo esto le da una emoción y una humanidad que no tienen otros juegos.”

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? “Bueno, tras tres años tengo muchísimas. Caídas, muchas partidas, vueltas intentando acercarme a los mejores, alguna victoria (aunque parezca mentida...) y muchas vueltas de ilusión y algunas más de desesperación. Podría hacer unas memorias, pero tampoco vamos a torturar a los pocos que lean esto.”

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? “Siempre he sido un piloto muy regular, siempre estando entre los mejores pero sin acabar de dar el gran salto. Si le doy bastantes vueltas, puedo hacer un buen papel, pero no tengo el talento de los grandes cracks. Pero bueno, siempre he estado dando la lata por allí. Copas pocas, eso sí, algunos campeonatos con McLaren en el 18S. La mejor copa posible.”

¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en el? “18S, desde que se creó. Soy uno de los organizadores, Manager de McLaren y uno de los más veteranos pilotos (junto a Alberto). Intentando correr, que con mi trabajo, es muy complicado.”

¿Qué opinión tienes sobre la nueva versión y el campeonato Marca? “La nueva versión aún no la he probado (llámame vago). Lo del campeonato medio me sorprendió, porque un pajarito me dijo que se preparaba algo muy gordo y cuando lo ví en el Marca no me extrañó mucho.”

¿Cómo ves la progresión del juego? “Buena, aunque siendo tantos pilotos es muy difícil encontrar un punto común para seguir avanzando rápido. Lo único a mejorar es que todo el mundo pueda jugar sin tener que mirar puertos, configuraciones, conexiones. Sé que se trabaja mucho en este sentido, pero hasta que no hayan problemas de este tipo...”

Mójate y dame un campeón para la F1 2008. Kimi Raikkonen. Hamilton puede tener opciones, pero



el Ferrari me parece un poco superior al McLaren y Lewis no va ser tan regular como el año pasado. Y Massa y Kovalainen son unos segundones. Y de Alonso mejor ni hablar. Suficiente hará con no picarse con Briatore cuando las cosas salgan mal.”

¿Algo que decir a la comunidad MRO? “Apuntaros al 18S (barriendo para casa).”

## ALEX3D

¿Cómo te llamas? “Alejandro.”

¿Dónde vives? “En Sevilla capital, la zona de Sevilla-Este.”

¿A que te dedicas? “Soy teleoperador y gestor de datos en Orange.”

¿Cuántos años tienes? “25 añazos, la mejor edad sin duda, ni muy joven, ni muy viejo, creo que dejare de crecer a partir de aquí.”

¿Por qué elegiste ese nick? “Bueno, ‘Alex’ creo que es obvio de donde viene, y ‘3D’ viene de que cuando me cree la cuenta de hotmail estudiaba diseño gráfico en 3D y hacia mis pinitos, que sigo haciendo, y me puse Alex3D. He conservado ese nick desde siempre, y por supuesto también para el MRO.”

¿Cómo conociste MRO y cuando? “Fue hace poco más de 2 años creo, ya ha llovido, en una demo de una revista de PC venía un juego de minicarreras, no era el MRO pero no me acuerdo como se llamaba, era mas malillo y offline, pero era parecido, facil y muy adictivo, me gusto ese juego y me decidí a buscar la versión completa por la red, y casualmente buscando un juego con esos criterios me topé con el MRO, me enganchó nada más cogerlo, haciendo que me olvidara del otro juego inmediatamente, y cuando me enteré que había campeonatos organizados con el juego no lo dude, me apunté a mi primer campeonato, el MRO T100, y desde entonces a muchos otros mas campeonatos hasta el día de hoy.”

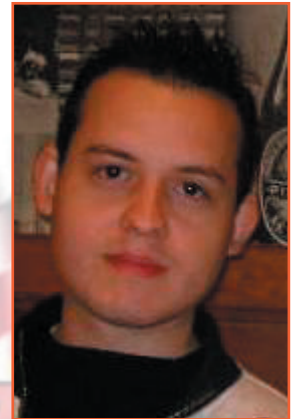
¿Qué tiene MRO que te llame la atención? “En lo que al juego se refiere se agradece un juego sencillo, sin complicaciones, que te hagas a él desde el primer día, y que consigue que te piques con él, y en global sin duda los campeonatos, hay algunos que ya querría la maFIA estar la mitad de organizados que ellos.”

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? “Pues como una experiencia muy divertida, el sentarse delante del PC justo antes de un GP de un campeonato, motivarse y tranquilizarse, hace que por un momento me sienta Fernando Alonso, aunque sin ganar tanta pasta claro. (risas)

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? “Bueno, como piloto soy bi-tracción, es decir, corro tanto en T0 como T100 y rindo mas o menos igual en ambas, en pista sin duda mi principal cualidad es la regularidad, aunque depende del circuito claro, no suelo ser el piloto más rápido de la parrilla, aunque si de los mas regulares. Y copas hay unas cuantas, aunque casi todas por equipos, individualmente fui campeón de Europa en el Road Devils I, y por equipos he ganado el Road Devils 4 veces, el 18s dos veces y el T-Zero una vez, sin duda mi cuenta pendiente es la T100, una cuenta que espero saldar tarde o temprano.”

¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? “Estoy en el Road Devils y el 18s de momento, en el Road Devils espero ganar de nuevo el campeonato de constructores e intentaré dar la sorpresa en la fase mundial, ya que el año pasado estuve muy cerca de lograr el título y me dio mucha moral, y en el 18s la competencia es feroz, así que si lograrse estar entre los diez primeros y la escudería segunda sería un éxito.”

¿Qué opinión tienes sobre la nueva versión y el campeonato Marca? “A mi me ha gustado bastante, el



ABS va a dar mucho juego, y los bots han sido una implementación muy interesante, hay que pulirlo pero yo ya me estoy hechando mis carreras contra 20 bots y con colisiones, que son las carreras que mas me gustan, y el campeonato de Marca ha sido toda una sorpresa, aunque juego frecuentemente al juego siempre he sido un vago en lo que a hacer tiempos para subirlos a la web se refiere, pero sin duda el campeonato Marca es todo un aliciente, y desde luego voy a probar suerte a ver si cae una consola.”

**¿Cómo ves la progresión del juego?** “Pese a lo que se ha quejado sobre todo el sector T0, a mi me ha gustado el cambio, poco a poco se van incluyendo cosas, las ruedas, la lluvia, el ABS, los bots, y se va convirtiendo en un juego mas completo sin restarle entretenimiento.”

**Mójate y dame un campeón para la F1 2008.** “Cualquiera menos Hamilton. No hombre, si Ferrari logra un coche medianamente fiable que no deje tirado a Raikkonen cada dos por tres, sin duda creo que será de nuevo campeón.”

**¿Algo que decir a la comunidad MRO?** “Pues que siga así y no decaiga nunca, que poco a poco se va consiguiendo algo más y más grande y a saber donde puede llegar, ya con la colaboración de Marca y todo, ojala siga la progresión del juego que creo que todos lo que colaboran en el se merecen. ¡Un saludo!

## WHITEHEAD

**¿Cómo te llamas?** “Alfonso Domingo.”

**¿Dónde vives?** “Ávila, aunque soy natural de Zaragoza y trabajo en Madrid.”

**¿A que te dedicas?** “Soy Militar pero no de los que pegan tiros, trabajo en administración en la sección de contabilidad delante de un ordenador.”

**¿Cuántos años tienes?** “45.”

**¿Por qué elegiste ese nick?** “Por la novela ‘Los pilares de la tierra’ donde al hablar de un canoso le daba ese nombre, ‘Whitehead.’”

**¿Cómo conociste MRO y cuando?** “Pues lo conocí por casualidad en un banner de la página www.pcliga.com, hace mas o menos un año.”

**¿Qué tiene MRO que te llame la atención?** “Lo primero que es gratuito y muy adictivo, no solo tienes la rivalidad de demostrar como pilotas contra otros jugadores, sino que también es un reto de superación contra ti mismo.”

**¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí?** “Un piloto que quiere divertirse y seguir aprendiendo de los mas grandes para ir mejorando poco a poco.”

**¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas?** “Procuro ser constante y cometer pocos fallos, aunque para ello necesito estar concentrado y que no haya nadie a mi alrededor. Copas todavía no he conseguido ninguna, mi mejor posición fue el sub-campeonato en la categoría JJ.PP. de la temporada pasada del MRO T-100.”

**¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos?** “Esta nueva temporada, además de seguir en el champ de MRO T-100, he querido probar con otro nick ‘Revenge’ (Venganza) en el 18-S con tracción libre (o sea T-0). Y mis expectativas, a parte de disfrutar, es hacer un papel digno en la categoría de Plata, y experimentar la conducción de la T-0 (aunque prefiero la T-100).”

**¿Qué opinión tienes sobre la nueva versión y el campeonato Marca?** “Me parece muy agradable visualmente, y si se añade un comportamiento mas realista a la conducción me gusta mas (aunque hay



detractores que dicen que es un juego arcade), pero para mi cuantos mas parámetros haya que tocar, me parece mejor (¿suspensiones?, ¿frenos?). Sobre el Campeonato Marca es muy buena idea con afán de que lo conozca mucha más gente, aunque yo también procuraría hacerlo extensible a otras páginas webs deportivas de periódicos de otros países.”

**¿Cómo ves la progresión del juego?** “Muy bien aunque creo que no se debe sacar versiones oficiales con mucha asiduidad, es preferible desde mi punto de vista que aguanten de dos a tres meses antes de actualizar nuevamente.”

**Mójate y dame un campeón para la F1 2008.** “En la realidad será Raikkonen (o eso deseamos los Alonsistas, cualquiera menos Hamilton).”

**¿Algo que decir a la comunidad MRO?** “Que es un gran juego a pesar de ser en 2D y lamento no saber programación, ni Photoshop para poder ayudar en la construcción de circuitos. Eso sí hecho de menos que se incluyan motos (también atraeríamos a mas gente). Me ha sorprendido gratamente que el MM se haya fijado en mi ‘corta’ carrera como piloto de éste gran juego.”

## SERGINHO

**¿Cómo te llamas?** “Como tu quieras guapo, esto..., Sergio Rivero Espinosa.”

**¿Dónde vives?** “En Fuenlabrada (Madrid).”

**¿A que te dedicas?** “Estoy estudiando (entre comillas lo de estudiando) Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas, pero para poder pagarme la carrera también curro en el IKEA como ‘encargado de que la mercancía salga correctamente pagada de la tienda’ vamos, que soy un mierda de cajero en el IKEA.”

**¿Cuántos años tienes?** “21 físicamente, mentalmente tendré unos 14 ó 15.”

**¿Por qué elegiste ese nick?** “Fue en mi época de instituto, estábamos jugando al fútbol y me tocó el día bueno, empezamos con la tontería de Serginho (por el tema de los brasileños y tal), en una de esas me la pasaron y haciendo un poco el moñas empecé a decir ‘¡Ahora veréis la magia de Serginho!’, metí un pelotazo muy desviado y jodí una farola, me crucificaron para toda la vida con el ‘Vaya magia que tienes Serginho’, así es la vida.”

**¿Cómo conociste MRO y cuando?** “Pues lo conocí en el primer año de universidad, hará tres años y medio o así. Un amigo mío (Anetheron, que antes jugaba) me dijo ‘Sergio, acabo de encontrar un juego nuevo de F1 online, es en 2D y visto desde arriba, pero engancha bastante’, yo me puse a jugar y ya ves donde estoy ahora.”

**¿Qué tiene MRO que te llame la atención?** “Pues nada mas entrar me llamaba la atención el hecho de que era gratuito y podías echarte unos piques con los amigos sin apenas dificultad, un juego bastante sencillo que no requería saber de setup ni nada de eso, eso fue lo que me enganchó, pero ahora sin duda alguna estoy enganchado por los grandes amigos que hice en mis primeros años de MRO, por su culpa estoy malgastando bastantes años de mi vida.”

**¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí?** “La verdad que en un principio pasaba bastante desapercibido, era uno mas de esos jugadores sosos y autistas que no hablan con nadie, un día me metí en el foro a preguntar una movida de como crear un coche, me gusto eso del foro y empecé a postear, sin duda alguna lo que más impactaría de mi era mi primera firma, creo que ha pasado a la historia del MRO como la peor firma del mundo (dame una S...dame una E...). Empecé a conocer a los famosillos del



MRO y ya me metí en el 18S, eso fue algo que cambió mi perspectiva del MRO para siempre, me involucré más en el juego y ya ves, organizador del 18S y administrador del MRO, mis amigos lo flipan cuando se lo digo. También me llaman friki y demás movidas.”

**¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas?** “Lo que más me define como piloto, sin duda alguna, son las 16 veces (no es una cifra exacta pero mas o menos) que me he quedado sin gasolina en el 18S, vamos, un puto desastre, no soy rápido a una vuelta, no soy constante, soy un paquete en toda regla, pero bueno, lo importante es divertirse, no ganar. Sobre si hay copas en mis vitrinas, pues yo creo que las únicas copas que hay son las que tengo para hacerme los cubatas, quizá también haya alguna telaraña con forma de copa pero no sé, bueno si, también una de subcampeón de reservas del 18SIV, una de manager del equipo campeón de escuderías del 18SVIII con Arrows y otra de manager del equipo campeón de escuderías reservas del 18SX con Arrows.”

**¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos?** “Yo no estoy en algún campeonato, estoy en EL campeonato (risas), estoy en el 18S, soy uno de los Organizadores de dicho campeonato y también manager de Orange Arrows, no corro por culpa del trabajo, pero sigo manteniendo el espíritu suficiente para seguir a mandos de la escudería con más historia del 18S, siempre intentando crear un grupo de personas que jueguen a divertirse sin importarles ganar, por supuesto con la ayuda de Komandante (la mejor persona que he encontrado por estos lares). Mis expectativas, pues como ya he dicho, crear esa escudería de mis sueños y por supuesto, mi mayor expectativa es poner el mayor número de avisos a la gente y banearles del foro, no vaya a ser que pierda mi fama de Hombre del Saco.”

**¿Qué opinión tienes sobre la nueva versión y el campeonato Marca?** “Tu ahí, metiendo el dedito en la herida con la dichosa preguntita. La nueva versión no esta mal, sigue la línea de progresión que esta teniendo el juego de complicar todo un poco, como dije antes lo que más me gustó de este juego era el correr directamente sin preocuparse del setup, ahora cada vez meten mas cosas que rompen con el sencillismo de antes, algo que agrada a algunos y no gusta a otros. Lo del Marca, pues ya se vió en el foro lo que se lió, yo creo que es un salto muy grande para el MRO que le ayudará a ganar gente, pero se ha echado de lado a los corredores de T0, que no tenemos oportunidad de participar en este campeonato y nos hemos visto como ‘rechazados’ un poco.”

**¿Cómo ves la progresión del juego?** “La progresión del juego es buena, empezó siendo un juego para los amigos y ahora aparece hasta en el Marca, sin duda alguna llegara alto, el problema es que se esta intentando llevar el juego a la simulación y creo que debería de estar mas bien orientado al arcade, un juego que se haga para descargar, instalar y jugar, quizá eso fue lo que llamo la atención a muchas mas personas pero bueno, no quiero entrar en el tema.”

**Mójate y dame un campeón para la F1 2008.** “Pues, yo creo que ganará Albers, mierda, si no está ya, putos capos de Spyker. No sé, si tuviera que decidir uno mirando corazón y cabeza me decantaría por Kovalainen, Kubika, Heidfield, Webber o Coulthard, los pilotos de arriba me caen como el puto culo y Alonso y Hamilton los que mas, pero creo que ganara Raikkonen otra vez.

**¿Algo que decir a la comunidad MRO?** “Pues nada hermanos, que hay que disfrutar la vida que son dos días y nada mejor para disfrutarla que el 18S, va va, no me pegues, ya dejo de hacer publicidad. Pues eso, que disfrutéis mucho, participéis más en el foro y seáis más alegres, que un juego online se basa en comunicarse con la gente que juega, que es lo más divertido y puedes encontrarte siempre a gente de puta madre como me encontré yo. Pero lo mas importante aún, echar siempre unos cuantos litros más de sopa al coche en las paradas, que luego os quedáis tirados a falta de 5 milímetros para la línea de meta y eso jode, os lo digo por experiencia, y nada, sexo, derrapes y Rock&Roll para todos y para Sakic.... JODETE QUE NO HE PUESTO NINGUNA TILDE NI NINGUNA H Y TE VA A TOCAR CORREGIRLO!!!

# ZONA PICANTE

## SE LO QUE HICISTEIS EN MRO

*Nota: Conocer la información de este artículo puede tener como resultado la expulsión del juego, veremos si puedo hacer el próximo número desde el exilio en alguna isla perdida.*

Bienvenido a la zona picante del Magazine, orgulloso estoy todavía de haber sido telonero de la entrevista del gran Javi Villa del mes pasado, pero como eso fue hace casi treinta días lo dejamos olvidado y a seguir investigando gente. La pregunta que realicé para el mes de Marzo fue “¿Peligro o Poder?” pues bien, la opción más elegida fue **poder**.

Y realmente hablaré de una persona poderosa, pero quién podría ser... ¿Goku, Vegeta? Todos conoceréis la serie Dragon Ball, en la que quedaba bien claro que Goku iba siempre un paso por delante de los demás y podía con todos los enemigos. Sin duda era el que más poder tenía, pero había una persona que podía con él, su mujer.

Cuando habéis leído la palabra “poder”, seguro que a la mayoría, por no decir a todos, se os vino a la cabeza a Kotai, que para eso es el jefe del proyecto y el único que tiene acceso a todos los rinconcitos del juego, aunque haya otras personas de las que hablaré en el próximo número que se cuelan por los entresijos de la programación. Pero si hay alguien por encima del jefe esa es Isabel.



Ahí está la clave de todo, la persona que es capaz de dominarlo, la que si quiere algo ten por seguro que lo conseguirá, incluso si él se niega como en el tema de cierta mascota llamada Gromit, un perrito que llegó a sus vidas el verano pasado o poco antes y del que Kotai no estuvo de acuerdo en tenerlo, pero ya sabéis que cuando llegan a casa enseguida se les coge cariño.

### 11. ¿Tienes mascotas?

*“No, de pequeño he tenido gato, pájaro y tortuga pero ahora no tengo nada, aunque no sé cuanto tiempo más podré seguir diciéndole a mi mujer que no quiero perro (ella quiere uno)”*. Kotai en una entrevista realizada por gente del foro.

Cómo se nota que la profesión la lleva por dentro, ejerciendo de Psicóloga, con sus poderes ocultos y su mente analizando continuamente las conductas de las personas, pero no sólo en su trabajo, sino por la calle, en la “Campus Party” (en la que conmigo se le encendió la luz roja de “¡¡¡alarma, individuo peligroso!!!”) y por el foro, motivo por el cual le ha servido para entrar a formar parte de la gente peligrosa para el MiniRacingOnline, que no gente dañina, aunque el tiempo lo dirá.

Y es que si no llega a participar en el juego hubiera pasado desapercibida, oculta en la sombra como siempre ha estado, o al menos hemos creído que estaba, pero una situación un tanto violenta requirió de una participación por su parte y a raíz de una respuesta publicada y sus “poderes” logró apaciguar dicha situación, aún así, el efecto Isabel no es permanente y con el tiempo ha vuelto a calentarse el foro, espero que no lleguemos a requerir otra vez de sus servicios porque miedo me da las consecuencias que ello traería.

Tuve la suerte... o el error, el placer... o la desgracia, de conocerla durante el evento de la “Campus Party” bien conocido por todos ya que forma parte de nuestra historia, hará casi dos años ya (como pasa el tiempo) y la impresión que me dio fue la de una persona tranquila, buena... es decir de las peores personas que puedes conocer, porque dentro de ese aspecto amigable guarda en sí una cólera que cuando desata provoca terremotos, tormentas y vendavales. Suerte que todavía no he visto esa parte de ella y espero que cuando me la cruce de nuevo y después de que haya leído estas líneas no me de una colleja o lo que es peor, me neutralice la mente con su poder (suerte la mía que no la utilizo mucho) y cree de mí un zombie (así podría hacer de protagonista en el juego que nos pusimos a hacer allí en Valencia).

Ya hemos dejado claro que es la persona más poderosa de la comunidad de MRO, pero aún hay otro ser por encima suya y del cual quiero hacer un homenaje, ya he hablado antes de él, se trata de Gromit. El verdadero poderoso de todo esto, que hace lo que le da la gana cuando le da la gana, el que decide la hora de levantarse de sus dueños, la hora de jugar, la hora de comer. ES EL AMO, que os quede claro.



PD: El mes anterior en el que hablé de Maximilian cometí un error, fruto de una falta de información y del poco tiempo que tengo en encontrarla. Desde aquí quiero rectificar y decir que el italiano del que hablé nació en Brasil.

Eso es todo por este mes, en el que he conseguido llegar a la punta de la pirámide del organigrama del MRO y con esto ya me puedo ir despidiendo de todos vosotros por una buena temporada, no sé seguro si podrá ser hasta el mes que viene, por si acaso... me despido de vosotros.

Un saludico gentucilla.

Yámik.

# CONSEJOS

## COMO PREPARAR UNA CARRERA

En esta ocasión hemos cazado a lazo a Lepanol, que ya lleva un tiempo por aquí haciendolo muy bien en campeonatos como el MROT100 o el Manzana XIII, para que nos cuente sus secretos más íntimos. Lastimosamente solo ha accedido a contarnos como prepara una carrera normalmente, otra vez será.

“Quiero introducir que el consejo que voy a dar es cuestionable y cada uno tiene una técnica. Yo voy a desnudar la mía.

### *EL REGLAJE DEL RECORD DEL CIRCUITO.*

El reglaje es la relación o setup: Cambio-Alerones-Tracción. En este apartado, solo voy a dar datos técnicos de carrera y no de cómo obtener el “setup ideal del circuito”, y solo cuando la tracción es igual a 100 ó t100. Se debe partir de la base de que no existe un setup optimo, porque todos no usamos la misma cabeza o melón para correr, y cada uno se adapta mejor o peor a un setup.

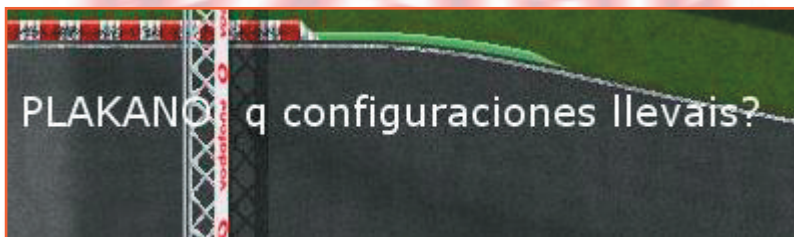


Si la carrera es en un circuito que no conozco, lo primero que busco, es sacar un buen reglaje sin gasolina y sin desgaste de ruedas, ya sea por mi mismo o por Ingeniería Social, enviando un mensaje privado tal que así: “ehh! Dime tu setup, feo!!”

### **SACANDO EL REGLAJE DE CARRERA.**

Una vez que tengas el “setup ideal del circuito”, olvídate de él, que el de carrera muchas veces se parece poco. Los alerones de carrera suelen ir de 35 a 56 en casi todos los circuitos, con excepciones contadas. Las carreras suelen ir a unas 20-35 vueltas, por lo que si pones un alerón muy bajo te comes las ruedas en pocas vueltas y tienes que entrar rápido en boxes. Si pones el alerón alto y en el circuito hay curvas lentas, vas a perder mucho tiempo en acelerar el coche cuando vas cargado. Entonces, tomando el “setup ideal del circuito”, el alerón ha de acercarse a la orquilla 35-56.

El cambio de marcha, se toma después. Si el numero máximo de vueltas sin repostar, por ejemplo, es 10, pues haz la prueba de écharle sopa para 6 vueltas y regula el Cambio hasta que el coche esté unos 2 segundos a tope en la recta mas larga, así exprimes la relación “aceleración-velocidad punta”. La verdad, ¿para que te vas a complicar en conseguir el setup de carrera? Pregúntalo, pero nunca hagas esto:



Más fácil, aplica la Ingeniería Social, enviando un mensaje privado así: “ehh! Dime tu setup de carrera, feo, frikii!!”

### **SACANDO LA ESTRATEGIA DE CARRERA.**

Para la carrera intenta aplicar la regla de oro: “Antes de salir a carrera, carga el máximo combustible que permita dar el máximo de vueltas (con ruedas), así se pierde el menor tiempo cargando en boxes”. Esto ocurre igual que en la Formula 1. (Ej.: Una carrera a 60 vueltas: las paradas son en la 30 y 45. ¿Por qué no paran en las vueltas 20 y 40?

Con esta regla para la salida, podemos aplicar la estrategia para hacer la última parada en boxes a pocas vueltas del final (ej:6, 5 vueltas), esto nos permitira controlar la carrera. Se debe decidir cuantas veces y cuando parar en boxes. En ultimo caso también se puede alargar la parada subiendo el alerón o en algún caso poniendo ruedas duras.

La verdad, ¿para que te vas a complicar en conseguir el “cuanto” y “cuando” parar? Aplica la Ingeniería Social de nuevo enviando un mensaje privado así: “ehh! Dime cuando pararas, feo, frikii, te matoo!!” Bueno, partiendo de la teoría de cómo obtener el setup y estrategia de carrera, vamos a pulir detalles en el siguiente punto.

### **ENTRENANDO LA CARRERA**

No pienses que por que estás cerca del record de un circuito estás preparado para afrontar la carrera, si no la has preparado, lo mas seguro que te doble mi abuela con la “L”. A partir de aquí, vas a ver como en la Formula 1 y aquí en MRO, se gana por limar los pequeños detalles.

Claro está que cuanto más se entrene mejor saldrá la carrera, pero, normalmente hay una carrera por semana y se dispone de un número limitado de horas.

¿Cómo distribuimos el tiempo en entrenar la carrera?

Si no conocemos el circuito, ir al punto primero, debemos obtener el “setup ideal del circuito” y con ello las trazadas y los puntos de referencia para frenar o virar. Sino se propone dar vueltas de reconocimiento para lo mismo.

Optimizar el uso de los neumáticos.

No soy el más indicado en hablar de este punto pues tengo unas manos de cerdo que destrozó los neumáticos en menos tiempo que Hamilton. ¡Ojo! Si no quiere ser un Hamilton cualquiera debes cuidar, de mayor a menor:

No frenar continuamente. Sobre todo si vas cargado porque verás que te has dejado media rueda en el asfalto y tendrás que ir a boxes a que Ron Denis te eche la bronca.

No raspar los muros. No los pulas con las ruedas, ya los limpiarán.

No hacer excursiones por el prado. Es lo que tiene el campo, que tira mucho pero te pones perdido.

Salir derrapando de las curvas. Eso es de macarras, para empezar.

Tomar muy fuerte una curva larga. ¿Ese chirrió no te dice nada?

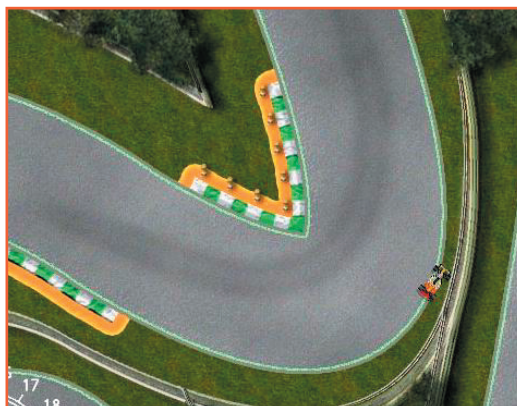
Revisar las nuevas referencias de frenada.

Normalmente sin gasolina ni ruedas, se toman referencias para frenar antes de las curvas. En carrera, esas referencias son variables dependiendo del combustible y las ruedas que queden, por lo que debemos conocer como va a reaccionar el monoplaza.

Ser muy seguro conduciendo.

Para la carrera hay que cambiar el chip de cómo se toman las curvas, no se ha de obtener siempre la mejor trazada porque sino estamos cerca de la leche que dan las vacas. Me hace gracia cuando dicen algunos: “Joe, porque me he dado dos golpes que sino, te ganoo, ¡¡ehh!!” Pero, a ver, alma de cántaro, si vas a saco en todas las curvas, pues las imprudencias se pagan. Cada vez más...

Se debe aprender a rectificar en medio de una trazada en la que se ha entrado mal. Cuando se va a muerte no se rectifica. Por lo que, si te has cantado una serie de leches es por malo, y debes practicar ir rápido y estable.



Decidir la estrategia de setup y parada.

Con lo anterior, hay que decantarse por un setup de carrera y una estrategia de parada y practicarlo. La mejor forma de practicarlo es (haciendo simus) simulando la carrera en vueltas. Si no tenemos tiempo, se puede practicar el stint (tramo con las mismas ruedas) mas largo y después el más corto.

Practicar la entrada en boxes.

Por ultimo, ajustando los detallitos al máximo, conviene poner contrarreloj con poca sopa y dedicarle un mínimo de 5 minutos a realizar entradas en boxes.

## LA CARRERA

Previo.

Igual te tenía que haber contado antes que para meterte en una carrera o un campeonato hace falta tener una alta capacidad de concentración. Si no dispones de eso, prueba con las chapas o las canicas que ahí te concentras durante unos 5 segundos y ya. Aquí no, aquí debes estar concentrado durante unos 15-25 minutos y si pasa una mosca y la miras, el coche se va al “prado”/”a por uvas”:



Por lo que, estés limitado o no de concentración, debes maximizarla y prever incomodidades externas al juego: Movil, teléfono, parienta, visitas de pesaos inesperados, etc... Dile a la parienta/family feber que vas a jugar a los cochecitos con unos amigos friquis de Internet y que necesitas que no te moleste nadie, dile que te vas a forrar con esto, o algo así. Siempre que tengo carrera intento calentar antes de 30 a 90 minutos, para estar entonao.

Se apaga el semáforo en rojo.

Sin intentar apurar la salida, con mis 32 tacos de veterania, salgo con la mentalidad de ir “piano” las dos primeras vueltas porque voy cargado de combustible y sino me voy a comer las ruedas. A partir de aquí, empieza a funcionar el tandem “hombre-maquina”. Curva a curva intento sacar una de las mejores trazadas previendo la rectificación.

Debo tener la filosofía de estar tranquilo si se me van algunos rivales pues lo mas seguro que vayan menos cargados. He de ir a “hacer mi carrera”. Esto no es siempre así, pues hay circuitos que se deben forzar un poco las gomas para que no se te escape el rebaño y así aprovechar los rebufos que te dan tiempo y ahorran combustible.

Soy un maniático de mirar el estado de las ruedas, en cada recta las miro a ver si siguen ahí. También reviso cada vuelta la entrada en boxes, suelo saber en que vuelta entro, me esfuerzo en hacer una buena entrada en boxes, aquí se puede ganar 1 ó 2 segundos si lo haces bien, o sino te puedes marcar un Hamilton. Tengo previsto cuantos litros tengo que echarle, intento pasarme 1 ó 2 litros. De la misma forma, no me gusta exprimir al máximo las ruedas, prefiero que le queden una vuelta porque puede ser que lo pase realmente mal sin ellas.

Ejemplo de carrera que hizo estragos, donde la gente tuvo problemas de ruedas (+X LAPS) y apuró la gasolina (Fuel):

MiniRacingOnline™ DoningtonGP 01/12/2007 Race Classification after 32 Laps						
1	VANY		CHINY-VACUI	B	28:46:940	0:53:967 25
2	PAVLIK		CHINY-VACUI	B	+7.400	0:54:198 22
3	LEPANOL		DUREX MINARDI	M	+19.080	0:54:563 20
4	DR_DEFT		RENAULT ING	B	+42.980	0:55:310 18
5	SAKIC		VODAFONE BMW	M	+46.450	Penalty +10secs 16
6	XORIXORLY		TEAM HONDA TEKA	M	+47.910	0:55:464 15
7	EL_RAYO		RENAULT ING	B	+49.380	0:55:510 13
8	AIVA		DUREX MINARDI	M	+2 LAPS	Penalty 11
9	CACO		VODAFONE BMW	M	+2 LAPS	0:57:181 10
10	KAMYL		MCLAREN FIREFOX	M	+2 LAPS	0:57:693 9
11	WIOF11		TORO ROSSO WIOF	M	+3 LAPS	0:58:487 8
	DES06		AGÜELETES TOYOT	B	+15 LAPS	Abandon 7
	PAMAC		MCLAREN FIREFOX	B	+19 LAPS	Fuel 6
	MATH		TEAM HONDA TEKA	M	+20 LAPS	Fuel 5
	CHICUI		CHINY-VACUI	B	+23 LAPS	Fuel 5

Por ultimo, en las últimas vueltas hay que prestarle especial atención a mantener la concentración pues en estas últimas vueltas es donde se suelen cometer más fallos. Con todo esto, seguro que llegas bien tras la bandera a cuadros.

Saludos Frikis del mundo, os dejo con un ejemplo de carrera donde se pone de manifiesto lo importante que es preparar una carrera.”

MiniRacingOnline™ Brno 12/01/2008						
Race Classification after 36 Laps						
1	ROCKY		FERRARI CARREFO	B	27:31:380	0:45:871 25
2	PAMAC		MCLAREN FIREFOX	B	+10.340	0:46:159 22
3	EL_RAYO		RENAULT ING	B	+15.310	0:46:297 20
4	LEPANOL		DUREX MINARDI	M	+22.660	0:46:501 18
5	VANY		CHINY-VACUI	B	+29.060	0:46:679 16
6	COGEME		DUREX MINARDI	M	+30.760	0:46:726 16
7	SAKIC		VODAFONE BMW	M	+33.570	0:46:804 13
8	IVAN89		RENAULT ING	B	+1 LAP	Penalty +10secs 11
9	DR_DEFT		RENAULT ING	B	+1 LAP	0:47:553 10
10	WIOF11		TORO ROSSO WIOF	M	+2 LAPS	0:48:545 9
11	CAGO		VODAFONE	M	+4 LAPS	0:51:087 8

No esta mal, quinto y séptimo en esas dos fotos, yo me creía mas malo. Que egocéntrico soy, siempre mirandome a mi primero en la foto, de todas maneras son resultados que espero puedan conseguir un aprobado del maestro Lepanol y su manual de operaciones que nos ha presentado hoy. Por cierto, no recuerdo esa penalización de Donington pero seguro que era injusta.

### **NASCAR. IGUALDAD LA NOTA PREDOMINANTE.**

Cinco carreras ya disputadas en la Nascar y está sucediendo lo esperado: igualdad. Comenzó Ryan Newman ganando la Daytona 500, pero dos triunfos consecutivos de Carl Edwards hicieron pensar en él como uno de los grandes favoritos a ganar el campeonato. Siguió el primer triunfo desde 1954 en la Nascar de un coche no americano, el Toyota de Kyle Busch y, por último la victoria en Bristol de un histórico que parece decidido a callar bocas: Jeff Burton. La clasificación la encabeza Kyle Busch, pero hay cuatro en apenas 40 puntos, apenas nada en la Nascar.

### **F1. EMPIEZAN A VIGILAR A BMW**

En Ferrari ya no miran para un solo sitio. Los responsables del equipo italiano empiezan a considerar la posibilidad de tener que luchar en no muy lejanas fechas con los BMW por cada carrera. Stefano



Domenicalli, jefe del equipo, declaraba “hemos visto que BMW también ha completado un gran fin de semana. Ellos van a estar en la lucha para restarnos puntos a nosotros y a McLaren, así que hemos de respetarlos y mucho”. En BMW están sorprendidos por el magnífico comienzo de temporada y, Mario Theissen ya piensa en cómo arañar esas pocas décimas que los separan de Ferrari y así estar en igualdad de condiciones para poder ganar carreras.

### **INDYCAR SERIES. SE PERFILAN LOS EQUIPOS**

Tras la fusión de la Indy y la ChampCar (algunos lo llaman la desaparición de la ChampCar), los pilotos de la extinta categoría se buscan un sitio en la Indy. Varios ya lo consiguieron: Justin Wilson, Oriol Serviá, Ernesto Viso, Will Power, Franck Perera, Enrique Bernoldi... Pero aun hay ilustres que no han movido ficha y nada se sabe de su porvenir, pilotos como el canadiense Paul Tracy, Mario Domínguez, Alex Tagliani, Catherine Legge... Probablemente la decisión de muchos equipos de esperar hasta el último minuto para su inscripción en la Indy deja en el desconcierto a estos grandes pilotos. En breve veremos.



### **RALLY. LOEB... EL DE SIEMPRE**

No hay duda de que estamos ante un privilegiado de la conducción. Ya son muchos años y muchos rivales que han ido desapareciendo año tras año, pero siempre Sebastián Loeb se ha mantenido en la lucha por el campeonato de Rallies. Su última victoria en el Rally de México. El francés bromeaba subido a los más alto del cajón cuando alguien le preguntó si este año consiguió esquivar a la policía,

y es que hace unos años, en pleno rally en tierras aztecas, un motorista miembro de la autoridad local lo detuvo en pleno rally porque llevaba una rueda pinchada.

### *GP2. SENNA... ¿MARCADO SIEMPRE?*

El piloto Bruno Senna se siente orgulloso de ser el sobrino, pero quizás la presión de querer ver todos de nuevo la magia de la familia en los circuitos esté empezando a pesarle. En la carrera de las GP2 Asia Series en Dubai al brasileño le faltó ese punto de agresividad y genialidad que siempre tuvo su tío. Se limitó a esperar el fallo del primero y, como no se produjo, se conformó con la segunda posición. Su tío seguro que lo habría intentado, pero su tío era Dios disfrazado de piloto.



Turriton

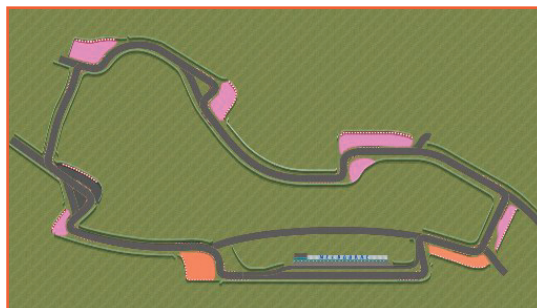
**MRO**

### *Y EL APOCALIPSIS LLEGÓ*

Aproximadamente 35.000 usuarios inactivos volaron y los ranks se vaciaron. No por estar bajo aviso es menos espectacular ver que 150.000 registros se esfuman de un día para otro. Han sido dos más de los efectos colaterales de la nueva versión, pero como a la planta que le quitas las hojas muertas, ahora luce mejor, al ritmo que están llegando nuevos usuarios volveremos a estar en las cifras de antes del borrado en poco tiempo. Además, los circuitos remodelados aparecen de nuevo regularmente, con nueva nomenclatura algunos, preparados para la futura remodelación de ranks según competiciones.

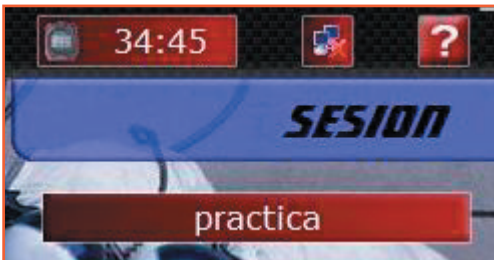
### *CIRCUITOS POR VENIR*

Como se puede ver en el foro de desarrolladores, se ha preparado un listado de circuitos en fase de creación. En dicha relación aparece marcado que desarrollador se está encargando del trabajo de cada trazado, llama la atención que Singapur y Valencia están ya en obras, este último llevado a cargo en colaboración por cuatro personas distintas. También se vislumbra el tema de la remodelación de los rankings puesto que los circuitos están separados por competiciones, se puede ver todo el calendario no solo de F1, sino de MotoGP, SBK, Rally, Nascar, DTM, etc...



**TRABAJANDO DE SAT**

La llegada del campeonato Marca ha traído muchos nuevos jugadores y con ellos una revolución en el servidor de partidas. Pero no solo se ha notado ahí, el chat del juego también ha echado humo con usuarios que no eran capaces de conectarse o tenían alguna duda. Muchos jugadores habituales y veteranos en esto se han ofrecido para echar una mano a la gente despistada desde el mismo chat. En cualquier caso, una de las novedades de la versión 98 es un icono de ayuda en la parte superior derecha de las pantallas del juego, hay que recomendar su uso para reducir este tipo de problemas en el futuro.

**RANKING ONLINE**

A falta de otros rankings, que aunque si están activos, no pueden tenerse mucho en cuenta debido a los pocos circuitos funcionales y los planes de reestructuración, tenemos el ranking online. Encabezado desde hace bastantes días por Maximilian y seguido por Alvaro\_sl y Ballackov, es un ranking basado en las carreras online y nuestros resultados en ellas, culpable de ese numerito entre cero y cien que aparece debajo de nuestro jugador en la pantalla de boxes. Se puede ver el listado completo del ranking en el apartado estadísticas / puntuación de la página web.

Sakic

**FORO****ESTRATEGIA**

Para los pilotos menos expertos, Zerocoult nos presenta un programita para decidir estrategias en las carreras. Habrá que probarlo...

**CUMPLEAÑOS FELICES**

Algunos de los foreros más activos, pilotos de leyenda y personajes conocidos en general han cumplido años. Entre ellos Alicentric, Toro, Pocotico, Kamikaze o Yamik...

**NUEVA VERSIÓN!!**

Como anunciaba en primicia esta revista, tenemos nueva versión del MRO, con grandes novedades. Tras una temporada en la que no se veía ningún avance en el juego, ni salían nuevas versiones de prueba, se ha dado la gran sorpresa y tenemos ya la versión 0.98.

**DUDAS, SUGERENCIAS Y COMENTARIOS**

Como en toda nueva versión, el foro echa humo. Gran parte de los comentarios se centran en los novedosos *bots*, aunque la opción de controlar el ABS no se queda atrás. Ya han comenzado las primeras sugerencias para esta versión: safety car, posibilidad de cambio de reglajes, mejorar colisiones, etc,...

### **CIRCUITOS**

Tras una época paradito, el foro de circuitos en desarrollo nos deja dos noticias. Rayben1982 anuncia su vuelta tras 3 años fuera del MRO. Por otro lado, The\_Magic nos sorprende embarcándose en el proyecto de realizar *Phillip Island*. Los maestros Alvaro\_SL y Tonet\_84 ya le han aportado sus primeros consejos.

### **COCHES, COCHES, COCHES**

Vivndum no deja de presentar novedades y cada vez que postea nos deja un buen número de nuevos vehículos. Cualquiera fábrica de automóviles querría tenerlo en nómina, dada su eficacia. Morespeed también está probando con algunos modelos F1.

### **MECÁNICOS**

Circuitos, coches y parece que por fin se actualizarán los mecánicos. Tras muchos meses parado el tema de su desarrollo, Larin nos anuncia que creará los del 2008. Un aplauso para él.

### **INSTALADORES**

Para facilitar el proceso de instalación del juego y sus actualizaciones se ha puesto en marcha la descarga de archivos .exe. En el foro Tnathos y Claudiosan nos dan una serie de indicaciones y se han presentado con esto los videotutoriales.

### **NUEVOS JUGADORES**

Ya sea por el campeonato de Marca, o por otras variadas razones, la cantidad de jugadores está aumentando. Algunos nos dejan sus saludos en el foro, como Pablo23, Lucas5, Gabb, el indonesio Rendy... Esto también se está notando en el foro de soporte técnico, que está echando humo...

### **TELEVISIÓN**

El cambio de derechos televisivos en España el año que viene está dando mucho que hablar en el foro Formula 1. Que si Lobato por aquí, que si Montes por allá... Los pilotos de otros países lo estaréis flipando...

Speedcj

**NADA MÁS POR ESTE MES, NOS DESPEDIMOS ANUNCIANDO QUE PARA EL MES DE MAYO, MRO MAGAZINE PREPARA EL PRIMER CAMPEONATO DE ESPAÑA DE MRO. UN EVENTO POR ELIMINATORIAS QUE SERÁ CUBIERTO EN SU TOTALIDAD POR LA REVISTA, CON UN SEGUIMIENTO DE LAS CARRERAS DE PRINCIPIO A FIN COMO NUNCA ANTES SE HA HECHO. PRONTO HABRÁ MÁS INFORMACIÓN.**



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