

MAYO 2008

Primera Revista Oficial de MiniRacingOnline

MAGAZINE

ESPECIAL CAMPEONATO DE ESPAÑA

MRO MAGAZINE PATROCINA UN NOVEDOSO CAMPEONATO

**NOVEDADES EN EL
CAMPEONATO MARCA**
KOTAI NOS LO CUENTA

SINGAPUR EN OBRAS
URBANO Y NUEVO, ¿ES POSIBLE
DISEÑARLO? PREGUNTEMOS A
CACO

ABORDO CON KANALHA
CONSEJOS T-00 PARA MONTMELÓ

TOUR EUROPEO
EN COMUNIDADES VISITAMOS 3
PAISES EN AUGE EN LA F1

¿YÁMIK? NO NO, LO SIENTO, YA NO TRABAJA AQUÍ.

www.miniracingonline.com





MAYO 2008

COORDINADOR:

Sakic

MAQUETACIÓN:

Pocotico

COLABORADORES:

*Ivardi
Turriton
Yamik
Speedcj
Des06
Thathos
Jairotis
Yone
Daxni
Anxogma*

COLABORADORES GRÁFICOS:

*Pocotico
Alvaro_sl
Neeo*

ÍNDICE

Créditos e Índice	2
Editorial	3
MRO Chasis	4
Desarrollo	8
Especial "Campeonato de España"	12
Comunidades	15
Campeonatos	18
Entrevistas	22
Consejos	28
Zona Picante	32
Breves	35
Última Página	37

EDITORIAL

FALTABA MATERIAL

Hola a todos una vez más, he pensado que si el número de usuarios de MRO está creciendo a pasos agigantados, quizá también nos lea más gente últimamente, es una deducción medianamente lógica, aprovecho para saludar especialmente a los nuevos lectores. El caso es que me han entrado aires de grandeza reflexionando sobre ello y me he tirado a la piscina con una idea muy vieja y poco práctica, un campeonato de España. Como las cosas simples no son divertidas, encima el torneo va a ser entre comunidades autónomas, para así favorecer un poco las eternas rivalidades regionales. De todos modos, yo creo que en el fondo lo he hecho porque faltaba material para rellenar las casi cuarenta páginas de revista, cada vez metemos más paja.

En este número, aparte del previo para este campeonato, hablaremos de nuevo con el desarrollador de MRO, Kotai, para que nos cuente que se cuece por aquí. El campeonato Marca va a evolucionar notablemente aprovechando la cita en Montmeló de la Formula Uno, habrá más publicidad y la participación será gratuita entre otras cosas, ya no será necesario mandar un SMS. Aunque los circuitos siguen actualizándose, a buen ritmo por cierto, hay diseñadores creando nuevos trazados, Caco, Erl y The_Magic son un ejemplo de ello. Una de las secciones que mas suelen gustar es la de consejos, en el fondo todos nos creemos mejores de lo que somos e internamente estamos convencidos de que algún detalle nos falla para que estemos tan lejos de los records, nada más lejos de la realidad pero, tranquiliza un poco ver cómo se las apañan los cracks como Kanalha, quizá esta vez con sus directrices para dar una vuelta con T0 en Montmeló, nos ayude a mejorar un poco. Yámik ha vuelto y sigue dando caña, disfrutemosle mientras siga de una pieza.

Además contamos de nuevo con las secciones habituales de entrevistas, comunidades y breves, todo ello para completar un petardo de revista hecha con mucho cariño. Quiero hacer una mención especial a Ivardi, que recientemente se ha unido al staff para echar una buena mano con todo esto. Juzgad vosotros mismos pero yo creo que le voy a tener que despedir por que lo hace mejor que yo. Muchas gracias Ivardi. Ojala más gente se suba al carro, así MM será más plural y mejor, y lo más importante, yo me tocaré mas los huevos.

Suerte a los que vayáis a Montmeló, a ver si se da un buen fin de semana. Yo me tendré que conformar con el rally de la subida al Fito que se corre a doscientos metros de mi casa, aunque un rato está bien pero luego el ruido cansa, y la gente lo deja todo hecho un asco. ¿Cómo se puede ser tan guarro? Un día próximo la raza humana se verá nadando en mierda y aún así no nos daremos cuenta.

Después de la queja social me he quedado agusto, nada más por mi parte, dedicarle el número de Mayo a otro ídolo como es Brad Delp, cantante del grupo de rock Boston, fallecido el año pasado. También comentar otra vez más que si queréis darme una colleja porque esta revista apesta, me encontrareis en El Navarón (www.elnavaron.com).

Un saludo.

Sakic

MRO CHASIS

Volvemos con el jefe para que nos cuente como ha llevado estos últimos dos meses. Para variar nos hemos encontrado con gratas sorpresas que harán que disfrutemos aún más de MRO, amén de aprovechar para preguntarle algunas cosillas de interés general. El campeonato Marca se revoluciona y se pone más al alcance de cualquiera a partir de ya. Pero mejor dejemos que el propio Kotai nos lo cuente.

“Hola de nuevo, lectores del MM. Tras un mes de ausencia en “nuestra” revista, vuelvo a la carga con más rollos que contaros.

Por fin el mes pasado salió la esperada versión 0.98 con todas las mejoras gráficas y de rendimiento, los bots, la nueva lluvia y el pre lanzamiento del campeonato de MARCA el cual llevaba tres años intentándose. Antes de nada debo de agradecer a los administradores de MRO que estuvieron implicados en el desarrollo de esta versión, el gran esfuerzo que realizaron los días finales antes del lanzamiento, llegando algún día a no acostarse a dormir para tener lista la versión a tiempo. De verdad, muchas gracias a todos vosotros por esforzaros tanto y ayudarme a hacer más grande el MRO.

Con las prisas de acabar la versión y la cantidad de cambios que había, no ha salido muy fina y hemos tenido que sacar 4 revisiones más para pasar de la 0.98A a la 0.98E que tenemos actualmente. También este cambio de versiones se ha hecho para ir ajustando el campeonato de MARCA, que según íbamos viendo los resultados se arreglaban algunas carencias. Y debido al campeonato de MARCA vamos a tener otra nueva versión de MRO para Montmeló. En este caso los cambios que se van a realizar son para simplificar al

máximo la participación al campeonato y así poder aumentar el número de participantes para encontrar algún patrocinador que ponga mejores y más regalos. Los cambios más importantes que va a sufrir MRO y el campeonato GP Marca 2008 son:

Se elimina el SMS para participar en GP marca 2008, la participación es completamente gratuita. Se elimina la obligación de registrarse en MRO para poder participar en el campeonato, simplemente siendo usuario de MARCA ya puedes participar.

Se añade un nuevo botón en el menú inicial de MRO para jugar a GP marca 2008. Al pulsarlo nos pide nombre de usuario y contraseña de MARCA y directamente nos lleva a la pantalla de boxes con un jugador en la partida con el nombre del login de MARCA.

No se puede cambiar ningún parámetro del juego, las vueltas se realizarán en contrarreloj, sin gasolina, ni ruedas, ni colisiones y en modo arcade.

No se puede cambiar el setup, estará bloqueado a unos valores que dependerán del circuito.

Ya no hay que subir tiempos, en el momento que salimos del circuito se exportan los resultados a la web.

Se van a dar varios regalos, no solo al ganador.



Como se puede ver, todos los cambios van orientados a simplificar al máximo la participación en el campeonato, ya que necesitamos que participe mucha gente para poder buscar un patrocinador importante que ponga los regalos. Por eso os pido a todos los jugadores que os apuntéis al campeonato, aunque no hagáis buenos tiempos porque todos los participantes podrán ganar un premio y necesitamos ser muchos si queremos que MARCA siga confiando en nosotros.

Aprovechando que se va a cambiar la versión para Montmeló también arreglaremos algunos fallos ya identificados como el de colgarse el juego al entrar en algunas partidas. Hay más cosas a solucionar como por ejemplo hacer unos bots más inteligentes y menos camicaces, o crear una opción para poder jugar campeonatos contra los bots, pero eso tendrá que esperar hasta otra versión.

Los bots han sido un triunfo, sobre todo para los que no juegan online. Ya están pidiendo campeonatos offline para utilizarlos. ¿Es buena idea? ¿Qué prioridad le pondrías a una mariconada como esta?

Por supuesto que es buena idea. Es algo que tuve claro desde el momento que me puse a hacer los bots. Para poder sacarles partido se hace necesario tener un modo campeonato o incluso un modo en el que empieces en una escudería con poco potencial y tengas que demostrar que eres bueno para que te fichen escuderías más potentes y llegar a ser campeón del mundo.

Para poder hacer esto de los campeonatos primero hay que acabar de ajustar los bots que son un poco kamikazes y no siempre van por donde deben. Espero tenerlo antes de la versión 1.0.

He visto que en varios países no pueden jugar online si no es por hamachi, ¿te da fuerzas esto para seguir investigando el Direct Play 8? ¿Tienes algún as en la manga?

No es que haya países que no puedan jugar, es que sus proveedores de internet no les permiten abrir puertos y por lo tanto no les funciona el online del MRO. Tengo claro que el freno más grande que tiene MRO para ser más famoso es el tema de los puertos y por eso estoy decidido a solucionar ese problema. Por desgracia no tengo ningún as en la manga, pero con esfuerzo y dedicación conseguiré programar el Direct Play 8 en Delphi y así poder unirse a las partidas sin necesidad de abrir puertos.

He oído algo sobre una presentación en la universidad, cuéntanos un avance.

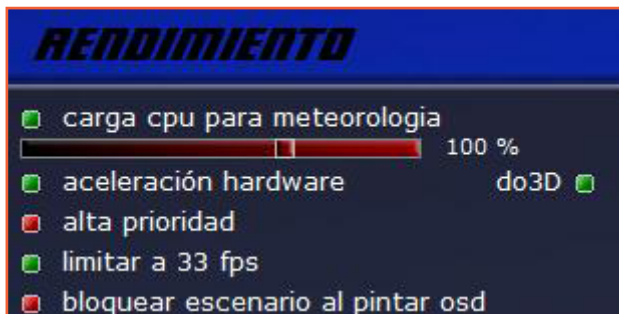
Si, el 6 de Mayo en la semana cultural de la Universidad Politécnica de Valencia, en la facultad de informática daré una charla sobre MRO, sus orígenes (que justamente fue cuando estudiaba allí), evolución y donde hemos llegado. Luego inauguraré el campeonato de MRO de la semana cultural. Espero que en la charla me puedan acompañar Vany y Deif para que ellos cuenten, como administradores, como han vivido MRO y que comenten la evolución del esperado programa de telemetría para MRO. Se da la casualidad que los tres estudiamos en esa misma facultad en los mismos años, pero no nos conocíamos.

También tiene que haber sitio para lo malo. Como siempre cuando se saca una versión hay gente que se queja de fiabilidad. ¿Exige demasiado el juego o la gente que se queja tiene máquinas obsoletas?

No se quejan de vicio, es cierto que el juego tiene algunos fallos. Cuando un proyecto es tan grande cambiar una cosa implica tocar muchas y es bastante fácil que una de esas cosas no se quede bien. Además esta vez se ha corrido mucho para tener todo listo y ya se sabe que las prisas no son buenas compañeras. Otro caso es que existen millones de configuraciones en los ordenadores y lo que a unos les va perfecto a otros les falla. Por desgracia yo solo tengo la configuración de mi ordenador y muchos de los fallos que me comenta la gente en mi ordenador no suceden por lo que al hacer la versión no

los veo y lo peor es que cuando los quiero depurar, como no los puedo reproducir en mi máquina es complicado de resolver.

En esta versión he pasado parte de la carga de la CPU a la VGA. Esto a la gente que tenga VGAs decentes les vendrá de maravilla, pero los que tengan tarjetas gráficas antiguas les empeorará el juego, aunque desactivando la opción do3D se queda como estaba antes, aunque sin las mejoras gráficas.



¿Se puede conseguir mejoras del online o ya esta depurado al máximo?

El online es una cosa que he trabajado mucho con el MRO. Hay que llegar a un compromiso entre fiabilidad de la conexión (que lo que envíe se reciba bien) y velocidad. Las primeras versiones de MRO había mucha fiabilidad pero muy poca velocidad o lo que es lo mismo mucho LAG (retardo desde que yo envío la información hasta que le llega a los otros jugadores). Esto era así porque los componentes de comunicaciones que uso estaban programados para ser seguros. Con el tiempo, estudiando esos componentes los fui reprogramando para reducir el LAG y la cantidad de información enviada, pero esto supone una menor fiabilidad ya que dejamos de enviar información que permite comprobar que las tramas llegan correctamente. En mi caso las conexiones han mejorado pero por el foro se que a algunos les ha empeorado. Desde la versión 0.97 he vuelto un poco atrás añadiendo de nuevo un poco más de seguridad a costa de enviar más información pero parece que la cosa ha sido peor. Me quedan algunas cosas que cambiar, pero no sé si perder más tiempo en la comunicación de Direct Play 7 o ponerme de nuevo con el Direct Play 8 hasta que consiga sacarlo y podamos unirnos a las partidas sin necesidad de abrir puertos.

¿Vas a descansar un poco o ya ves demasiado cerca la campus?

Desde que sacamos la versión 0.98E me he tomado un descanso, porque los últimos meses el MRO me había robado toda mi vida personal y me había dejado muchas cosas por atender. Ahora estoy de nuevo preparando la versión para la carrera de Montmeló y si todo sale bien y no hay fallos gordos me tomaré un mes más de descanso antes de ponerme a tope con la versión 1.0 que me gustaría tenerla para la Campus Party aunque dudo que me dé tiempo.



¿Que asignaturas pendientes le ves a MRO a día de hoy?

La principal es el online, la necesidad de abrir puertos, aunque por desgracia no es la única. Las cosas que quiero solucionar antes de la versión 1.0 son:

Poder unirse a las partidas sin abrir puertos.

Online más suave.

Colisiones mejoradas.

Juego más fino y que necesite menos recursos

Ajustes de la física, en especial con el control de tracción.

Bots más inteligentes.

Campeonatos contra los bots.

Eliminar errores.

No te veo en ningún campeonato, ¿se acabo el Kotai piloto (antes al menos uno caía) o está de año sabático?

No estoy de año sabático, pero no he tenido tiempo. Primero haciendo la versión que me llevó desde noviembre hasta principios de Abril, y ahora que tenía que descansar un poco de MRO y ponerme al día en otras cosas. Tal y como veo el futuro no creo que pueda participar hasta el campeonato de la campus party. Y es una pena, porque cuando corro un campeonato me doy cuenta de lo que me gusta el juego y lo que he conseguido. Juego poco pero las veces que juego no puedo dejar de decirme a mi mismo "que pasada de juego". Modestia aparte, por supuesto.



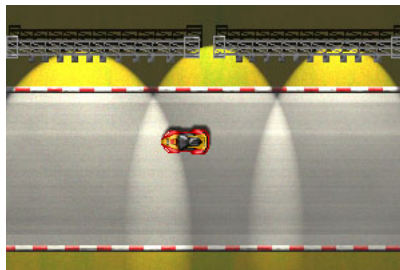
DESARROLLO

CACO Y SUS LABORES

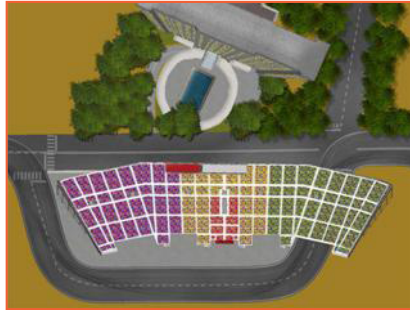
Después del mes de Abril con todas las actualizaciones de circuitos, el pack de coches y la continuación del concurso de Marca, llegamos a mayo, más circuitos nuevos están al caer y también más coches para ponerlos en la nueva versión del MRO. Para este mes os presentamos a Caco, creador de Watkins Glen y desarrollador del novedoso circuito nocturno de Singapur, esperemos que no se le apague la luz y nos siga deleitando con estos grandiosos circuitos.

Hay gente que os llama locos por echaros tantas horas para sacar un circuito y que puede que solo se use una sola vez.

“El circuito de Singapur, (suspiro) pues no le queda todavía..., después de acabar con mis primeros pinitos de Watkins Glen se me ocurrió la brillante idea de hacer Singapur, no había otro, urbano y encima nocturno, pero bueno, el hecho es que me animo y después de descartar varios trazados me quedo con uno que se le aproxima casi a la perfección a lo que seguro será el trazado. El principal problema y lo mas difícil son los edificios, primero con unas discusiones con Vany por el tema de la perspectiva de los edificios y como deberían verse. Después te pones a buscarlos y aquí es donde descubro el Google Sketchup, mi sorpresa fue mayúscula, aparecen prácticamente todos los edificios que rodean el circuito, ahora hay que sacarlos y editarlos para que queden lo mejor posible, esto facilita el trabajo muchísimas horas ya que de momento, y solo con el trazado llevo muchísimas, son varios días completos dedicándole al trazado, hacerlo, probarlo y enseñarlo. Si está bien pues, a darle al siguiente paso. El problema en este circuito es el tema de que sea nocturno, beneficia en tanto de que las imperfecciones en edificios y decorados siempre se verán menos, en cambio el efecto de luz sobre el circuito tiene que ser espectacular, después de barajar varias opciones el resultado será algo parecido a lo que se muestra en la imagen, aunque aún queda pendiente alguna opción diferente. Las luces las hago al final siempre pensando en que el circuito se pueda jugar de día, es simplemente jugar con el brillo de la imagen y con los filtros de fotografía, esperemos que quede al gusto de todos.”



Lagenteestásiempredetrásdevosotrospreguntadoqueparacuandoestará;Tienesunacontestaciónaesto? “¿Un plazo?, lo antes posible, espero que antes de un mes tenerlo ya disponible para todos, al menos ahora estoy prácticamente volcado en el circuito relegando a un segundo plano el desarrollo de coches.”



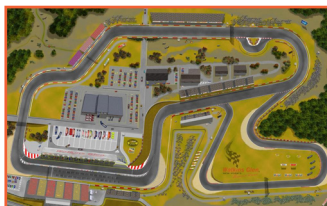
Hablando de coches, también está habiendo muchísimos cambios de coches para esta nueva versión. Habrá muchísimo “curro” para vosotros en cambiar todo para tenerlo listo para los Champs, Road Devils, 18-s y T-zero ya empezaron de lleno con sus campeonatos y T-100 y F1 Champs necesitan una serie de coches.

“El pack de coches es otro cantar, el problema fue el cambio de nomenclatura, ahora es todo mucho más sencillo si lo llevas al día, recopilando los coches según los van presentando pero para nuestra desgracia la gente no se anima al desarrollo de coches, solo Vivndum y yo le damos asiduamente, Maverick colabora con sus f1, igual que Alvaro_sl. Otros como Morespeed o Larin hacen también sus pinitos. No me quiero olvidar de Raimei, este japonés, buen tipo, también hace todos los años sus f1 además han sido la referencia para la nueva nomenclatura, gracias chato. Vivndum aunque en la sombra también ayuda mucho, es mi pepito grillo, siempre corrigiendo mis errores, gracias a ti también maestro. Sin duda ninguna los coches que resultan mas difíciles son los f1 tanto de hacer como de valorar, generalmente están bastante bien la mayoría y se anima mucha gente a hacerlos ya que entran la gran parte de los que presentan en el pack. A mí el hacerlos me resulta más difícil ya que baso mis diseños en el volumen, cristales y sombras y los f1 apenas lo llevan.”

Si, eso es verdad últimamente la gente no se lanza mucho a crear coches.

Y esta a la vuelta de la esquina el concurso de diseñadores.

“Del concurso también es difícil hablar, acabé muy desanimado en la anterior edición hasta el punto de casi decidir no hacerlo más, en más de la mitad de las jornadas solo presentamos coches Vivndum y yo, luego se animo Álvaro y poco mas, era desesperante tener que retrasar una semana y otra la jornada por no tener suficientes coches, espero que esta edición con todas las novedades que lleva sea diferente. Tendremos clasificación general y solo 10 jornadas que es la mitad que se había hecho hasta ahora, además se tocaran todos los palos del pack así que será como un desarrollador total. Animaos gente. Además esta temporada a lo mejor no me presento y todo y miro desde la barrera asesorando para animar mas a los novatos, bueno depende del nivel de participación. Cualquiera con un ratito puede participar en una jornada u otra, un coche no lleva más de 20 minutos y es muy gratificante verlo correr a manos de otra persona.”



Desde aquí decidle a la gente que se apunte que aunque solo preparen un coche para la 1º jornada...y ¿si ganas? Siguiendo con los packs, también hay que hacer uno para el campeonato de España el suyo y según tengo entendido eres tu el que está con ello, así como con coches para otros torneos. “Los coches del Live serán básicamente los mismos wtcc del pack con los alerones modificados según categoría, de los demás pues de todo, los Nascar tengo ya más de la mitad hechos pero ahora están en standby hasta que acabe el circuito aunque alguno sacaré a ratitos. Los del campeonato de España... pues esos si me corrian más prisa pero se podría decir que se presentaran en breve después de decidir que queríamos, aproveché las bases que tenía y cree los que faltaban, lo que hace el trabajo muy rápido. En el video tutorial de viv o el tutorial avanzado de la nueva web podeis ver por ejemplo como trabajamos los coches con capas.”

Además de tus magníficos coches me ha comentado un pajarillo que estas desarrollando una web de diseño de coches. Estoy deseando verla, lo mismo con ayuda me ayudo a hacer un coche. Adelántanos un poco de este proyecto.

“La web no te la adelanto, te doy la exclusiva.”

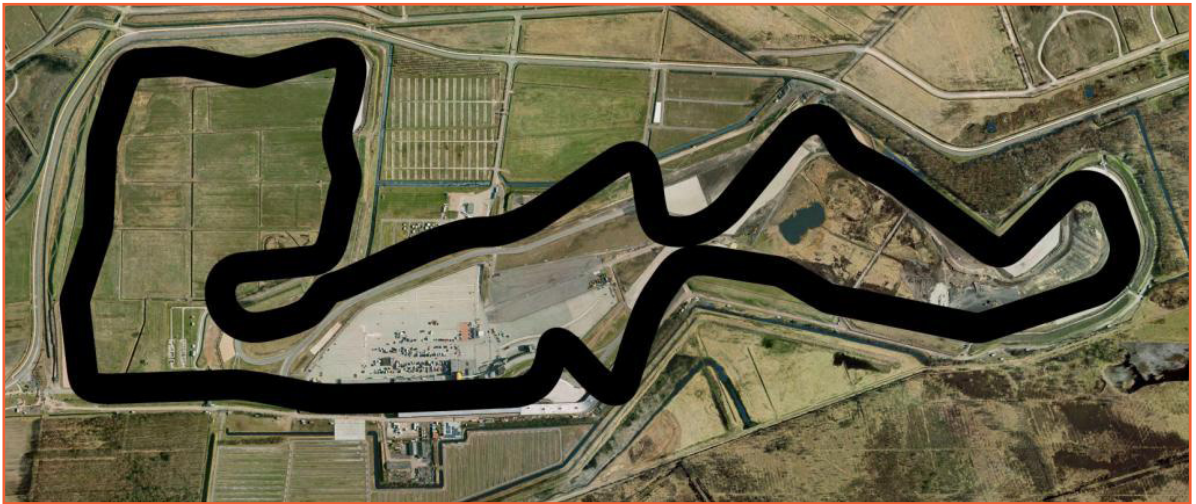
Si señor, para todos en EXCLUSIVA.

www.coches.miniracingonline.com

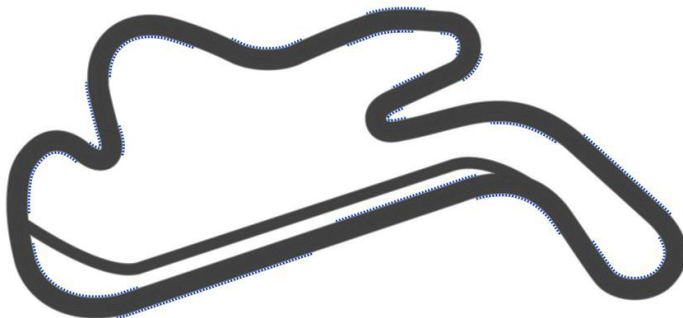
Aun esta en versión beta, faltan algunas cositas pero su apariencia será casi la definitiva. El proyecto surge por la necesidad de crear un server para subir los coches y así evitar los server externos que siempre dan problemas y para facilitar el desarrollo del pack, lo que pasa que esta idea inicial fue creciendo hasta convertirse en un verdadero portal para el diseñador de coches, consejos, tutoriales, actualizaciones, tendrá de todo como ya podéis comprobar.” Yo me pase ya por la página web y de veras que va a ser un lujo, me gusta bastante el diseño y los contenidos les vendrán bien tanto a los veteranos como a los nobeles en esto del diseño. Pues nada más por hoy Caco, un placer haber hablado contigo, muchas gracias y a seguir diseñando tan bien. “Aprovecho para invitar a todos, a diseñar coches que es la mar de entretenido y así hacéis más vuestro nuestro querido MRO.”

Y yo pido encarecidamente a la gente que lea la revista que se anime a diseñar. Los alvaros_sl, Cacos, Vanys del Mro no supieron crear circuitos y coches de la noche a la mañana así que a darle caña.

Ahora siguiendo con el tema de los circuitos, hablamos con un par de personas más han querido dar su punto de vista sobre como llevan los circuitos que crean y los problemas que se encuentran en el camino. Sin más dilación charlemos un poco con Erl y The_Magic, por escrupuloso orden alfabético. “Pues de momento poca cosa. Es mi primer circuito y me lo estoy tomando con calma, pero sin dejarlo abandonado. Empecé a hacerlo, e incluso pase el trazado al editor de MRO, a ver qué tal estaba, y como veía que estaba un poco flojo, estoy empezando de nuevo con él. La cosa va lenta pero va. Aun estoy con el trazado, puntos de ancla etc...Ten en cuenta que soy novato tanto en hacer circuitos, como en el “protocol”, no lo había usado nunca. Para mí la dificultad es máxima. Me lleva tiempo hacer bien el trazado, como exigen los administradores para darle el visto bueno. El tiempo que empleo, púes cuando tengo un ratito, ya que el curro me absorbe bastante, y suelo andar pelao, pero bueno, cuando tengo un ratito, me suelo poner con ello. En cuanto a futuros proyectos, de momento nada, suficiente tengo con esto, que es un buen embolado para mí. Me parece muy entretenido la verdad, es difícil, pero me gusta, espero que salga algo bueno, y más adelante, cuando termine este, pues meterme con otro, ¿Por qué no?”



Pues esperemos que veamos pronto ese Circuito de Assen Erl. Seguro que lo terminas pronto y bien. The_Magic nos habla también sobre su circuito Phillip Island. Otra novedad que junto a Assen esta catalogada para un futuro ranking de circuitos Motogp. “Bueno, primero, saludar a todos los lectores de MM, y segundo felicitar a Sakic & company, por el trabajo que estáis haciendo con esta gran revista, y dar gracias a Ivardi por darme la oportunidad de redactar para la revista. Sobre el circuito que estoy desarrollando, el trazado Australiano de Phillip Island, que actualmente se corre en SBK y MotoGP, decir que es un circuito muy completo, no tiene puntos donde se pase muy lento, y hay tramos donde la velocidad punta es muy alta. El proyecto ya lo tenía en mente desde hace unas semanas, pero tuve que rehacer el trazado la semana pasada. El trazado lo hice con el Freehand en una media horita, y Tonet me lo revisó y me dijo que puntos tenía que editar o que estaba mal. Unos días después he hecho los pianos con el tutorial de Álvaro. La verdad es que me hubiera gustado mucho tener el circuito un poco más desarrollado, porque de momento lo único que tiene es la trazada y los pianos, entre los campeonatos y que el tiempo no ayuda es lo único que he podido tener hasta hoy. Lo siguiente que haré serán los bolardos, la arena, las marcas de neumáticos, boxes, parrilla... Un largo trabajo que requiere mucha paciencia y tiempo. Creo que en unas 2 o 3 semanas como mucho, el circuito lo tendré terminado y ya estará listo en el mercado. Cuando acabe este tengo pensado hacer también el de Norisring, pero primero hay que mirar el presente y acabar este, y después ya vendrán los que vengan.”



Muchísimas gracias por tu colaboración.

Estoy deseando ver este circuito que empieces con el de Norisring ya que es uno de mis favoritos.

“Un placer haber hablado para la revista, ¡saludos a todos los jugadores de MRO!”

ESPECIAL

CAMPEONATO DE ESPAÑA MRO MAGAZINE

Durante estos días de mayo se va a celebrar el primer campeonato de España en MRO, bajo el patrocinio y la atenta mirada de MRO Magazine. Por si la perspicacia no es vuestro fuerte, lo de primer campeonato indica que es una cosa que no se ha hecho nunca, así que preparaos para cualquier cosa. De todas maneras ya sea con divertidas carreras o jugando al tres en raya online en su defecto, coronaremos a una comunidad autónoma como ganadora del torneo. Además la revista premiará al MVP de todo el campeonato con una palmadita en la espalda.

Los domingos del 11 de mayo al 1 de junio tendrá lugar el campeonato en sistema de eliminatoria. De nuevo aclaración para los no muy duchos en leer entre líneas, esto significa que quien palma a su casa y el que gana sigue adelante.

Existe un seleccionador por cada comunidad autónoma que se está encargando de reclutar sus pilotos entre los jugadores de MRO residentes en su zona. Así mismo será el encargado de presentar una alineación de carrera para cada eliminatoria en la que compitan. Las selecciones constarán de cuatro pilotos pero solo dos correrán en cada carrera. De este modo se enfrentarán dos comunidades en un dos para dos y se sumarán los tiempos de cada equipo para obtener un ganador. Es importante reseñar que al menos uno de los pilotos de cada selección tendrá que correr con T100. El día uno de Mayo las selecciones tendrán que estar conformadas y tres días más tarde se procederá al sorteo. Aquí vamos a dar un primer vistazo a las selecciones y sus componentes, pero hay que aclarar que es un listado no oficial aun.





GALICIA



Bugatti Veyron
 Seleccionador: Pamac
 Piloto: Pamac



CATALUÑA



I26 Concept Wildcat
 Seleccionador y piloto: Fastman19
 Pilotos: Dr_deft, Endy y Falconetti



ASTURIAS



Renault Concept Neptum
 Seleccionador y piloto: Sakic
 Pilotos: Wales y Warrasen



CASTILLA Y LEON



Chrysler ME
 Seleccionador y piloto: Romanno
 Pilotos: Rocky



EUSKADI



Lamborghini Concept
 Seleccionador y piloto: Ibon
 Pilotos: Komandante y Erl



MADRID



Ferrari
 Seleccionador: Serginho
 Pilotos: Bigpow, Ballackov, Klix y Alonso



LA RIOJA



Nissan GTR
 Seleccionador y piloto: Speedcj
 Pilotos: El_rayo



EXTREMADURA



Lotec C1000
 Seleccionador: Skyla
 Piloto: Skyla



ARAGON



Lotus Exige
 Seleccionador y piloto: Alicentric
 Pilotos: Siepen

CASTILLA
LA MANCHA

Porsche GT3
 Seleccionador y piloto: Tommmmy
 Pilotos: Gonner, Cmtb y Arrowslr



COMUNIDAD VALENCIANA

Koenigegg CCXR
 Seleccionador y piloto: Vany
 Pilotos: Maport



ANDALUCIA

Seat Cupra GT
 Seleccionador y piloto: Alex_3d
 Pilotos: Chicui, Alvaro_sl y Robinho



BALEARES

Wiesmann GT MF5
 Seleccionador: Pype
 Piloto: Pype



CANARIAS

Ford Mustang
 Seleccionador y piloto: Yone



MURCIA

Accura Advanced Concept
 Seleccionador: Gesko
 Pilotos: Gesko y Yamik



CANTABRIA

Toyota Supra
 Seleccionador: Ivardi
 Piloto: Ivardi



El seguimiento del campeonato se hará a través del foro de MRO, en la sección de campeonatos, y por medio de correos electrónicos entre la organización y los seleccionadores. Por supuesto, el mes que viene analizaremos las carreras en estas páginas y comentaremos lo ocurrido. La selección de Navarra no tomará partida en el evento así como la de Ceuta y Melilla por falta de interesados. Si es la primera vez que tenéis noticias sobre este campeonato y estáis interesados en participar, se recomienda ponerse en contacto con el seleccionador o con la organización del campeonato, que es la misma que la de esta revista. Sin embargo hay que tener en cuenta que el plazo se limita a solo cuatro pilotos por zona y algunos equipos ya están completos.

Los horarios de las carreras están fechados para los domingos a las 22:00, hora peninsular, pero los contrincantes de cada eliminatoria pueden pactar un horario alternativo si beneficia a ambas partes. Para mas información sobre las bases del campeonato es interesante mirar el hilo oficial en la ya comentada sección de campeonatos del foro de MRO. La primera carrera será como no, en el circuito de Montmelo, las demás sedes se irán informando una vez avance el torneo.

Desde la redacción deseamos que este torneo sea lo más divertido posible. Seguiremos informando solo de lo necesario porque somos así de vagos pero con suerte todo saldrá como dios manda. Un agradecimiento especial para Caco por su excelente trabajo con los coches y su divertida compañía desde que le di la tabarra por primera vez, así como a Vany por el apoyo moral y que aun no me haya mandado a la mierda.

COMUNIDADES

TOUR EUROPEO

MRO Magazine ya no da para más, pero menos mal que existen los vuelos de bajo costo. Este mes hemos visitado unos cuantos sitios sin irnos muy lejos. Cabe destacar nuestra segunda visita a Alemania, que como todos saben lo merece, no ya por sus cervezas sino porque es una de nuestras comunidades más activas. También Finlandia fue otra parada en la agenda para preguntar cómo viven el éxito de sus compatriotas en la Formula Uno e Italia, por segunda vez también, donde una gran cantidad de pilotos disfrutaron de MRO algo ocultos tras el velo del Hamachi.



ITALIA



Hola Crono, dínos de dónde eres. “Hola, soy de Roma. Aprovecho para hacer publicidad, ¡venid a visitarla!” ¿Y cuántos años tienes? “Diecinueve.” ¿Cómo y cuándo encontraste MRO? “Pues fue en el 2006 pero la verdad es que no me acuerdo donde lo encontré.” ¿Cómo disfrutas de MRO?

¿Subes tiempos? ¿Estas en algún campeonato? “Solo subo tiempos, desafortunadamente mi proveedor de internet no me permite a mi ni a ninguno que tenga la línea contratada con ellos, abrir puertos o conectarme con usuarios de otros proveedores. Por esta razón solo puedo jugar a MRO con mis amigos en carreras online utilizando Hamachi, un programa que emula una red local.” Según tengo entendido esto

pasa en otros países como Polonia, es una lástima enorme que gente como vosotros, aficionados a MRO, no podéis de momento disfrutar del juego al cien por cien. Otro incentivo más para que se siga investigando en un MRO sin necesidad de abrir puertos. Sabemos que es una labor muy

complicada pero el día que se consiga será un día histórico para el juego. Al final se podrá eludir estas trabas que ponen ciertos proveedores que con sus limitaciones a usuarios recuerdan a actitudes fascistas. De ahí a lo que hace China hay solo un paso. De todas maneras, ¿Cuál es tu opinión sobre MRO? “Creo que

es un gran juego pero también opino que las colisiones podrían ser un poco más mejoradas y por supuesto el tema de los puertos. Si se incentivase un poco más el uso de Hamachi se paliaría un poco de todos modos. Finalmente, si algún día se hacen los mods, MRO será un juego completo y perfecto para simular carreras.” ¿Has conocido

gente en el MRO o solo pasas para jugar un rato? “Pues me gustaría conocer más gente pero la verdad es que solo hablo italiano. De cualquier modo evidentemente mi motivación principal es correr en las pistas.” ¿Y solo jugar o también los deportes de motor en general? “Soy un diccionario humano de la Formula Uno, me gusta jugar pero



también me encantan las competiciones reales. Ferrari es mi vida pero tengo también simpatías por Lotus y McLaren.” **Italia es la leche en casi todos los deportes, sin embargo últimamente no se ven grandes pilotos italianos, ¿me equivoco?** “Es verdad, aunque personalmente creo que Trulli no es mal piloto, creo que en Italia no se apoya como debería este sector. Si eres un piloto joven necesitas muchísimo dinero para financiar tu progresión. También creo que Ferrari tiene algo de culpa en esto, para mi uno de sus pocos fallos, que al contrario que McLaren no apuesta por la gente joven o la gente de casa.” **Supongo que el futbol es el primer deporte por allí pero**

¿Cómo se sitúa entonces el deporte de motor en Italia? “Efectivamente, el futbol es el número uno aquí ¿no lo es también en España? Para mi es tan importante como mínimo como el futbol, pero el italiano medio no opina lo mismo. Yo diría que aquí es el cuarto o quinto deporte, detrás también del baloncesto, voleibol y rugby.” **Ya terminando, danos alguna sugerencia para el juego.** “Me gustaría que hubiera más trazados clásicos de la Formula Uno, de la década de los cincuenta y sesenta como Reims o Kyalami.” **SI hubiera en el futuro una copa del mundo MRO, ¿te apuntarías a defender a Italia?** “Si la hay, yo QUIERO representar a Italia.”



ALEMANIA



Hola KPR, cuéntale a la gente donde vives... “Pues vivo en pueblito de unos 120 habitantes que se llama Grebenau.” **¿Y cuántos años tienes?** “Treinta y nueve.” **¿Cómo encontraste MRO?** “Encontré tanto MRO como RTG en internet, estaba buscando un juego de carreras sencillito. Dí con MRO y lo descargue de inmediato, era genial, justo lo que estaba buscando. Más tarde busqué a gente en Alemania que jugara también a MRO, porque esta clase de juego suele duplicar su diversión cuando se juega entre varios, además, todo el mundo siempre quiere retar a otro, es la base de la competitividad. Afortunadamente encontré RTG, el mejor clan de todos si piensas estar en uno.” **¿Cómo juegas a MRO?** “En mi opinión solo hay una manera de jugar a MRO, una vez lo pruebas o no te gusta o te encanta. A mí me pasa lo primero y juego varias veces a la semana. Cada vez que consigo mejorar un tiempo lo subo a la web. Además compito actualmente en el campeonato RTG.” **Hablando de eso, ¿qué significa RTG para ti?** “Mucho, evidentemente no tanto como mi familia pero significa mucho para mí. Los otros miembros de RTG se han convertido

ya en verdaderos amigos.” **¿Y qué tipo de gente ronda por el RTG?** “Pues es una mezcla de gente, unos jóvenes, otros mayores como yo, pero el juego en equipo funciona muy bien. El que destaca de entre todos por sus esfuerzos es Flip, sin él como cabecilla yo creo que RTG no existiría ya. Así que solo me queda agradecerlo: ¡Gracias Flip por tu gran labor por y para el RTG! Sé que el curra bastantes horas a la semana para tener un mejor RTG y una mejor web.” **Volviendo a ti como piloto ¿Cómo vas en el campeonato RTG?** “En la presente edición voy bastante bien. No soy el mejor del RTG pero me considero en la parte media alta de la tabla. Espero mejorar un poco más pero todo lo que sea estar alrededor del sexto puesto en este campeonato esta genial para mí. En la clasificación de constructores voy primero, pero claro, no es merito mío solo, tengo un compañero que es mejor que yo, de hecho creo que todo el mundo va a oír hablar más de él a partir de ahora. Se llama Emka, ¡gracias Emka por esta gran temporada, espero que lo consigamos!” **De todas maneras, para quien no lo conozca, ¿Cómo está estructurado vuestro campeonato?**



¿Qué sistema sigue? “Nosotros corremos en los dieciocho circuitos que corre la Formula Uno, con el mismo calendario tenemos que dilucidar quien es el mejor piloto y el mejor equipo. Muy interesante, es divertido ver como los equipos trabajan en sus estrategias y si estas dan sus frutos luego en la carrera.” ¿Ha cambiado algo desde que Saint falleció? ¿Habéis vuelto ya a la normalidad? “Cuando una persona, un amigo, se va para siempre, nada vuelve a ser igual nunca más, pero sí, es cierto, ahora que ha pasado un poco de tiempo todos volvemos a la normalidad entre comillas, la vida sigue. Pero cada vez que visito la pagina de racingteamgermany.de me acuerdo de “Saint” Thomas Weiland, porque hemos hecho una sección en su memoria, de esta manera nadie podrá olvidarle, seguro que conocerás la frase de que uno solo muere cuando ya nadie le recuerda. Nosotros siempre le recordaremos, D.E.P Saint2323, ¡pisa a fondo estés donde estés!” ¿Cuál

sería el siguiente paso para RTG? ¿Por qué no se os ve más en otros campeonatos globales? “Lo que tiene que hacer RTG es mantenerse en lo más alto de los rankings, siempre miramos por ello y encontramos gente que mejore nuestros tiempos mas y mas. La mayoría de los demás campeonatos se corren a horas a las que nuestros pilotos no están disponibles, creo que tenemos varias personas interesadas en correr en torneos globales, pero depende mucho de los horarios, además del lag. A veces es demasiado alto jugando contra pilotos de otros países y eso lo hace más difícil. Es un punto en el que MRO podría trabajar mas.” Si hay un campeonato del mundo ¿te gustaría estar en él? “Eso sería un proyecto muy arduo, sería difícil meter a todos los pilotos en un mismo paquete, de hecho en mi opinión sería casi imposible de llevar por motivos horarios, pero no es motivo para no intentarlo.” Gracias KPRTeam. “A ti.”



FINLANDIA



Hola CodeFx, gracias por dejarnos unos minutos de tu tiempo, cuéntanos de dónde eres. “Hola, vivo en Siuntio, un pequeño pueblo a cincuenta kilómetros al oeste de Helsinki.” ¿Cuántos años tienes? “Dieciséis.” ¿Cómo acabaste dándole al MRO? “Pues yo creo que lo encontré por medio de otro juego online a principios del año pasado. Muchos de los jugadores de allí estaban también en el MRO e incluso montaron un campeonato. En estos últimos días el campeonato ha reaparecido y esta vez me he apuntado yo también.” ¿De qué manera juegas a MRO? ¿subes también tiempos? “Pues lo normal es quedar con mis amigos para jugar online o en ese campeonato. A veces también subo tiempos.” ¿Te gusta el juego solo o también los deportes de motor? De tu tierra salen grandes pilotos los últimos años. “Sí, si, me gusta el motor también, en especial la Formula Uno. Hakkinen era genial, Kovalainen es muy bueno también y Raikkonen brillante. Me gustan los tres. También sigo como lo hace Rosberg que es mitad alemán, mitad finlandés.” ¿Cuál es el deporte número uno allí y que rol tiene la Formula Uno? “Aquí el hockey sobre hielo es el número uno. La Formula Uno está muy arriba también y últimamente el futbol también está creciendo.” ¿Un resultado para la temporada 2008 de Formula Uno? “Raikkonen

campeón y Kovalainen segundo (risas).” ¿Qué te llama la atención de MRO? ¿Alguna sugerencia de mejora? “Me gustan los juegos simples, y así es MRO, nada complicado de utilizar pero también muy táctico. Fácil de aprender a utilizar, difícil de conseguir ser el mejor. Hay algunas cosillas por ahí que fallan, pero son arreglables.” Si hubiera un campeonato del mundo ¿te apuntarías? “Si me gustaría, al menos si soy lo suficientemente rápido para participar.” Gracias CodeFx. “De nada, ciao”



CAMPEONATOS

ROAD DEVILS

Y por fin comenzó el RD5!! Las primeras tres carreras de la quinta temporada han tenido varios protagonistas fuera de la versión del MRO....y en este punto del campeonato la lucha está dada por todos los frentes y copas peromiremos como ha sido la cosa.

La primera carrera se llevo a cabo en el circuito de Estambul el primer circuito de tracción libre de la temporada, en esta carrera participaron alrededor de 30 pilotos en los 2 horarios disponibles, pero algo no estaba dentro del presupuesto, la falla del online en una competición tan internacional como esta con conexiones tan dispares. Esto provocó muchos problemas en las partidas y que los pilotos a lo último subieran sus tiempos de carrera por separado. Aun así los pilotos de la serie elite demostraron que sin online también son rápidos y Arazi y Kamikaze fueron los punteros en esta carrera y en la serie pro, Fernandolc como uno de los rookies en el champ se llevo casi todos los puntos. Aquí unas cuantas impresiones después de la carrera:

Segunda carrera, cita en SPA. La primera carrera con t100 bloqueada en uno de los circuitos míticos del MRO, muchos entrenaron pero nuevamente el factor 98e generó problemas en todas las partidas, creando así algo de caos. Aquí Maximilian dominó la carrera en la serie Elite haciendomuestra de su calidad de piloto en t100 ya demostrada en el campeonato de Marca. Pero aquí las cosas cambiaron, otros pilotos mas expertos en t100 entraron en la pelea, Pavlik, Bigpow, El_rayo, Xamade y Sturm lideraron demostrando que siempre hay opciones para todos.

La tercera carrera se ha dado en el circuito de Interlagos (el circuito jabón), esta con tracción libre, aquí ya el online no fue el culpable de los malos resultados de algunos y al contrario corriendo con la 97b se fue mucho más fluido, en la serie elite Arazi y Bigpow fueron los que más puntos recolectaron y en la pro nuevamente Fernandolc sacó partido de sus conocimientos en t0.

La pelea en las diferentes copas está abierta, en equipos Subaru lleva la delantera por 6 puntos y ahora será su turno de contraatacar ya que el circuito que viene es T100 y aquí Maximilian es muy fuerte, en cuanto las copas de pilotos en elite, Maxi está en la cumbre y en la pro el rookie Fernandolc está liderando, en rookies Pype esta compartiendo la posición con fernandolc “que no quiere dejar copa” y en los ladders Maximilian lleva la batuta luego que El_rayo perdió todos los puntos en Brasil. Veremos cómo se desarrolla el champ. Esto hasta ahora solo comienza y lo mejor está por venir con los rallyes y óvalos.

Tnathos.

MRO T-100

El T100 ya ha superado el primer cuarto del campeonato, una vez disputadas las cuatro primeras carreras. Parece que se consolidan algunos líderes de categorías, mientras que en otras categorías la competitividad es máxima entre varios pilotos. Equipos como Red Bull y Toro Rosso están brillando en general, sin olvidar a pilotos de Force India, Ferrari o McLaren.

La categoría Oro está más abierta que nunca.

Vany ha tenido algún que otro percañe, y no domina como nos tiene acostumbrados, aunque recordemos que sus temporadas siempre son de menos a más... Empatado a puntos está con su ex-compañero Alvaro_SL, que se ve aprovechó bien la pasada temporada para absorber conocimientos. Otro alumno aventajado se coloca tercero, Des 06 y cuarto Alonso; todos ellos en la lucha por el champ. Las ausencias de Arazi o la mala suerte de Chicui son otras notas destacadas.

La categoría Plata se presentaba como una de las más igualadas, pero de momento tiene un líder muy sólido en Pavlik. Tras él, cuatro pilotos han cuajado un excelente comienzo de temporada, Erl, Falconetti, Bigpow y MazingeZ; con Madaf algo más retrasado. Las diferencias entre todos estos pilotos están siendo mínimas y cualquier cosa puede pasar de aquí al final. En la zona media de la clasificación también hay verdaderas "bofetadas" y entrar en el top10 será realmente complicado. Austin ha obtenido algo de ventaja, pero intentarán superarle pilotos como Aiva, que se ha visto lastrado por una ausencia y una mala carrera, Nandolf84, SpeedCJ, o ZanardiGT.

La categoría Bronce también presenta un líder

destacado en Pype, que ha vencido en las cuatro carreras, pero sus rivales tampoco parecen rendirse. Safety nos mostró la pasada temporada su mejora según pasaban las carreras y la regularidad de Sakic también podría llegar a inquietar al líder. Un poco más retrasados Tirant, Equiman o Isialonso, que también están teniendo buenos resultados. A destacar en la categoría la rivalidad entre Equiman y Migcomand, que de momento se decanta claramente hacia el primero de ellos.



La categoría Hierro es la que más podía sorprender, ya que hay muchas novedades cada temporada. De momento no sorprende el claro liderato de Kassak, la última joya extraída de la "factoría" Red Bull. Ha ganado en tres ocasiones.

Sus rivales más firmes son de momento Patife, al que pesa mucho la ausencia en Indianapolis y Ballackov, que ha demostrado una buena adaptación a la tracción 100, pero ha ido de más a menos... Tras ellos pilotos como Ivan89, The_Magic o Fabi_LP06 han demostrado con creces que no piensan estar como simples comparsas. Más atrás, veteranos como Caco o Germany luchan con pilotos más novatillos como Raulgrand o Endy.

Por otro lado, este último fin de semana comenzó la categoría de JJPP, en la que pilotos totalmente inexpertos en el juego y campeonatos pueden empezar a "fogearse", siendo además un escaparate para las escuderías. Ataide o Bomolow, pilotos que simultanean con la categoría Hierro fueron los más destacados.

Speedcj.

MASTER F1

Tras siete grandes carreras, Dr_Deft sigue liderando la temporada , cuatro victorias, dos segundos puestos, una pole y tres vueltas rápidas son su bagaje para obtener los 134 puntos que atesora. Su inmediato perseguidor es Whass con una victoria, tres segundos puestos y dos terceros, que le dan un total de 112 puntos. Xorixorily completa el podium, la última carrera no pudo asistir y se ha distanciado ya con 108 puntos.

La carrera de Jerez la ganó Xorixorily con una ventaja de 2.5 segundos sobre Dr_def y el campeonato se apretaba aún más, pero a la semana siguiente Dr_Deft actuó de campeón y ganó una carrera que se le había puesto muy complicada con su bandera negra, Xorixorily quedo tercero justo detrás de Whass. La última carrera disputada, Imola, la ganó Deft con Whass pegado a 4.3 segundos, este último consigue alzarse con la segunda posición tras la baja para esta carrera de Xorixorily y el podium de esta carrera lo completo Pimagra ya a 16 segundos.

Y en el campeonato de constructores McLaren cada carrera va sacando mas y mas puntos a sus seguidores con 273 puntos, su más cercano perseguidor es Toyota con 165 y el podium lo completa el equipo Ferrari que esta haciendo una gran campaña con 131 puntos, pero justo detrás estan William y BMW luchando para meterse en el tercer escalón.

Pos	Piloto	Escuderia	GP's	1º	2º	3º	Poles	VR	Pts
1	Dr_Deft	McLaren	7	4	2		1	3	134
2	Whass	BMW	6	1	3	2	2	4	112
3	Xorixorily	Toyota	6	2	2	1	2		108

Pos	Escuderia	Pts
1	McLaren	273
2	Toyota	165
3	Ferrari	131

Daxni.

MANZANA XIII

Ya se han disputado las cinco primeras carreras, y el dominio de Vany es casi absoluto, incontestable, Alonso era el único que podía seguirle a duras penas, pero en la última carrera disputada en el siempre difícil circuito de Brno, Pavlik, Maport, SpeedCJ, y Pamac estuvieron por delante de él, restándole puntos muy importantes en la lucha por el título. Maport y Pavlik siguen a Alonso a cierta distancia, incluso Cogeme podría entrar en la lucha por el podium si mejora un poco sus resultados, el piloto de Mc Laren se está mostrando muy regular, pero no termina de cuajar una buena actuación y poco a poco se le escapan los de delante. En lo que respecta la categoría School la cosa está mucho más reñida, dos pilotos destacan sobre los demás, Eddy y The_Magic, dos puntos de diferencia a favor del primero, en la última carrera The_Magic cedió ese primer puesto al ser superado por Eddy y también por el tercer clasificado en la general, Ivan89, que está pagando cara su ausencia en Macao. Destacar también el buen fichaje que hizo BMW con efegedete, que está cuajando un excelente campeonato.

Red Bull y Toyota están dominando el campeonato, pero quedan muchos puntos en juego y todos los monoplazas van mejorando el rendimiento carrera a carrera, pilotos como El_Rayo, Pamac, Sakic o Speed_CJ están inmersos en una encarnizada lucha por las posiciones medias de la tabla, y se espera mejores resultados de otros como Lepanol, Des06 o Dr_Deft, que no están rindiendo al nivel esperado, seguro que tendremos muchas sorpresas en lo que resta de campeonato.



Des06.

INDYCAR SERIES

A falta de dos carreras para el final de la temporada el equipo Andretti Green Racing ha conseguido ser el campeón de la categoría, con un dominio abrumador durante todo el campeonato. Un dato curioso es que Danicka Patrick conseguía su primera victoria en las renovadas IndyCar Series el mismo día (Las reales). ¿CASUALIDAD? Comandados por Celtic Park (Actual líder) y con miembros como Ibon08, Sonyrgs o Kriekdk este equipo ha marcado un antes y un después en la historia del campeonato, ya que de media en cada prueba han conseguido unos 100 puntos y ahora mismo tienen casi el doble de puntos que el segundo clasificado en la tabla de equipos.

Felicidades Andrettis!!!

Por parte de los administradores deciros que esperamos terminar esta temporada pronto para tomaros un descanso y empezar ya a preparar la próxima, en la que introduciremos nuevos cambios al campeonato para hacerlo cada vez más interesante y competido. En mente esta empezar a usar la nueva versión del juego que puede mejorar mucho las tácticas y estrategias de cara a carrera, y alguna sorpresilla más que se dirá más adelante. Queremos seguir haciendo un buen trabajo por y para el campeonato y sobre todo para los jugadores. Saludos a todos!!!

Yone.

ENTREVISTAS

JOROFER



Nombre Real: José Rodríguez Fernández

Residencia: Hospitalet de Llobregat, Cataluña

Ocupación: Estoy al cargo del Departamento de Preseries y Prototipos de Seat

Edad: 36

¿Por qué elegiste ese nick? Es fácil, son las primeras sílabas de mi nombre y apellidos.

¿Cómo conociste MRO y cuando? Ya ni me acuerdo, pero allá por la versión 80, hace un par de años, o algo más.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? La jugabilidad, y sobre todo, lo divertido que es.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Bueno al principio como un juego más, y poco a poco me fui metiendo en Champs, y en eso estoy, en un nivelillo medio, pero dando guerra.

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? Bueno como dije, tengo un nivel medio, eso sí, sí me apunto a un campeonato, voy hasta el final, y de momento no hay trofeos. Pero todo se irá.

¿Estás en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Ahora empezaré en el T-100, y espero estar entre los 5 primeros de la categoría plata.

¿Qué opinión tienes sobre la nueva versión y el campeonato Marca? La nueva versión estoy empezando a conocerla, y de momento me gusta, del campeonato MARCA, no conozco como para juzgarlo.

¿Cómo ves la progresión del juego? Muy buena, hay gente muy buena en esto de la programación, y llegará a un nivel de juego de 60 € (risas).

Mojate y dame un campeón para la F1 2008. Quisiera que fuera Alonso, pero hay que ser realistas, y votaré por Raikkonen.

¿Algo que decir a la comunidad MRO? Que son todos gente genial, y que entre todos haremos este juego muchísimo más grande de lo que es.



MAZINGERZ

Nombre Real: Raúl

Residencia: Trapagaran, Bizkaia

Ocupación: Transportista

Edad: 34

¿Por qué elegiste ese nick? Mazinger Z es simplemente mi infancia.

¿Cómo conociste MRO y cuando? Pues conocí MRO por medio de mi cuñado Shaey, nunca había jugado a un juego por internet y el me metió en esta familia. Hace más o menos 3 años que empecé a jugar al MRO.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? Pues casi todo, a mi desde pequeño me gustaban los juegos de las consolas y sobre todo los juegos de coches que se veían desde arriba y cuando vi este aluciné. Hoy, el día que me pongo a jugar, cuando voy a empezar una carrera se me ponen los pelos de punta. También me llama la atención la gente que se molesta en ayudar a los demás sin conocerse y sin pedir nada a cambio y sobre todo la superación que tienen los programadores para sacar más versiones, es impresionante.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Mi primer champ fue la Campus Party 2006 quedando el 18 en la general. Luego he corrido el MRO live ganando alguna carrera, quedé campeón el LeMro 24 horas con poca asistencia y he corrido la copa león haciendo resultados discretos, lo mejor, yo creo, son los tiempos de algunos circuitos subidos en internet y poco más.

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? Creo que soy bastante constante en las carreras largas pero no arriesgo mucho, fallo en los setups y me pongo muy nervioso si voy primero en el final de las carreras. Tengo una copa de campeón de Lemro 24 horas

¿Estás en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Ahora mismo no estoy corriendo ningún campeonato pero estoy en el equipo Renault del MROt100 y espero aspirar al título de la categoría de plata.

¿Qué opinión tienes sobre la nueva versión y el campeonato Marca? Todo lo que sea mejorar el juego mucho mejor y el campeonato Marca va a ser un pique muy grande entre todos los pilotos.

¿Cómo ves la progresión del juego? Para mi impresionante, cada vez que sale una versión me pregunto ¿será la última?....

Mojate y dame un campeón para la F1 2008. Hamilton le veo muy fuerte, Fernando Alonso no tiene coche pero espero que le de mucha guerra.

¿Algo que decir a la comunidad MRO? Simplemente gracias por hacerme sentir como un piloto. Saludos a todos los lectores y PUÑOS FUERAAAA.

**BALLACKOV**

Nombre Real: Carlos Jiménez

Residencia: Madrid

Ocupación: Estudio Administración y
Dirección de Empresas.

Edad: 22

¿Por qué elegiste ese nick? Es una mezcla de Ballack y Balakov, dos futbolistas que ni me parecen ídolos ni nada parecido, pero me gustó la combinación de los nombres y de ahí nació Ballackov.

¿Cómo conociste MRO y cuando? Lo conocí en marzo de 2006, cuando salió en el Micromania de ese mes.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? La sencillez que tiene para manejarlo y para poder jugar con otros pilotos. Al final terminas corriendo por los compañeros que haces y no por el juego en sí.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Siempre he estado muy cómodo en el MRO y sobre todo en la T-0, que es mi tracción favorita. Está claro que ya no tengo la misma motivación que antes, cuando llevas aquí dos años es difícil tener algo con lo que motivarse pero aún así seguiré dando guerra en el MRO. También soy administrador del 18-S, el mejor campeonato que tiene MRO si miramos los premios que tiene, y aunque no se reconoce nunca lo suficiente nuestro trabajo, al final compensa el esfuerzo que se le dedica.

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? Si tuviera que hacer una comparación con el fútbol sería como Grecia, no soy muy explosivo ni me voy a ir de nadie por velocidad, pero siempre estoy esperando el fallo y presionar al de delante me encanta. Sobre las copas, soy el rey de Copas del 18-S (aunque no son oficiales), también tengo dos campeonatos de reservas en el 18-S, aunque mi espina clavada es no haber ganado el campeonato de escuderías, he sido tres veces subcampeón. También le tengo cariño al MRO Brasil, gané la primera carrera de su historia y fui subcampeón esa temporada, y cuando me meto en alguna partida suelta por MRO brasileños recién llegados me reconocen y sabe quién soy, lo que me llena de orgullo y satisfacción como diría el Rey.

¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Estoy en el 18-S como siempre desde que vine aquí, ya llevo 7 temporadas, y en el MROT-100, por variar y probar cosas nuevas, que dos años con lo mismo me cansa. En el 18-S terminé 7º la pasada temporada pero en esta las cosas no están saliendo tan bien, así que se hará lo que se pueda. En el MROT-100 soy un recién llegado al campeonato y la tracción, aunque espero divertirme y acabar entre los mejores de 2ª división, a ver si ascendemos a 1ª que hay que darlo todo por la afición.

¿Qué opinión tienes sobre la nueva versión y el campeonato Marca? La nueva versión me parece continuista pese a la incorporación del ABS, pero no la he probado lo suficiente como para valorarla más a fondo. Sobre el campeonato Marca, como ya dije por el foro me alegro por MRO y por Kotai porque sé que llevaban años buscándolo, aunque no me ha gustado que se corra con T-100 en exclusiva ya que para los que somos T-0 nos es cada vez más difícil "convertir" pilotos. No es cuestión de querer una XBOX o no, hay muchos que reducen el problema a eso.

¿Cómo ves la progresión del juego? En los dos años que llevo aquí apenas ha variado la física y personalmente me gustaría un cambio de verdad, que no fuera ni hacia T-0 ni hacia T-100, aunque asumo que es imposible contentar a todos. Sobre otros cambios desde que llegué, me gusta bastante la opción de meteorología si lo que quieres es divertirse un rato.

Mojate y dame un campeón para la F1 2008. No soy un fanático de la F-1 y ahora que Alonso va a ganar no estoy muy pendiente, pero creo que Hamilton ganará el mundial aunque no me guste, pero es un gran piloto.

¿Algo que decir a la comunidad MRO? Pues que arriba la T-0, que somos pocos pero valientes! También quiero felicitaros por vuestro trabajo en el Magazine y espero que siga adelante.

PYPE**Nombre Real:** Cesar**Residencia:** Ibiza desde hace más de 20 años, aunque nació en Murcia**Ocupación:** Trabajo en una asesoría fiscal pasando contabilidades.**Edad:** ¿Este dato es imprescindible? Venga va, 30.

¿Por qué elegiste ese nick? Porque Pipe ya estaba registrado, pero en cuanto quede libre... Desde pequeño mi hermano me llama Pipe, y en el pueblo todo el mundo me conoce por Pipe. Mi antiguo nick era Skewsiskin, que es un grupo de rock de Alemania que tampoco es que me gusten especialmente, pero fue lo primero que se me ocurrió. Lo cambié porque a la gente le costaba escribirlo y me llamaban Skew (tampoco hubiera sido mal nick...).

¿Cómo conociste MRO y cuando? Pues lo encontré buscando juegos de coches multijugador hará un par de años. La primera impresión fue la de un juego un pelín cutre comparado con otros juegos, pero sin duda ninguno me ha enganchado, ni de lejos, tanto como este. Y eso que he probado juegos de carreras multijugador, en 3D, con gráficos y conducción espectaculares... pero nada, nada engancha tanto como el MRO.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? Lo mejor sin duda son los campeonatos, el competir contra otra gente y también conocerlos. Hay muy buen rollo (casi siempre).

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Una gran experiencia, muchas horas de diversión, aunque en el tema competitivo siempre he sido muy mediocre.

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? Realmente me considero un paquete, pero le echo ganas y no me doy por vencido e intento aprender cada vez que juego ¿Copas en mis vitrinas? Copas sí, trofeos no...

¿Estás en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Pues, el caso es que estuve un tiempo retirado del juego, y volví para echar alguna carrerita, pero no pensaba en apuntarme a ningún campeonato, como mucho a uno... Y nada, al final estoy "sólo" en cuatro campeonatos: Manzana XIII, T100, 18-S y Road Devils (por allí nos vemos...). Respecto a expectativas, ganar alguna carrera y estar lo más arriba posible en mi categoría.

¿Qué opinión tienes sobre la nueva versión y el campeonato Marca? La nueva versión me parece genial, aunque aún tiene algunos fallos en el on-line, pero seguro que Kotai lo arregla todo (si es que no lo ha hecho ya). El tema de los bots es interesante, aunque no es algo que yo echara en falta en el juego. El cuanto al campeonato Marca, creo que le ha dado mucha publicidad al juego, no hay más que ver la cantidad de partidas que se ven estos días en el juego. Me parece fantástico y espero que se refleje también en la cantidad de gente que se apunta a los campeonatos, pues creo que últimamente a la gente le cuesta meterse en ellos (a mi está claro que no).

¿Cómo ves la progresión del juego? Lenta pero en la dirección correcta.

Mojate y dame un campeón para la F1 2008. Sinceramente me da igual quién gane, pues está difícil que sea Alonso. Si tengo que elegir a uno, prefiero a Kubica, que además me parece muy bueno.

¿Algo que decir a la comunidad MRO? Que lean el magazine, que está genial. Y saludos a todos!!!

**ERL****Nombre Real:** Erlantz Rodriguez**Residencia:** Getxo, Bizkaia (capital del mundo)**Ocupación:** Empresario, sector electrodomésticos**Edad:**26

¿Por qué elegiste ese nick? Es evidente no? Erl... tenía dudas si poner Erl o txankleta, que es el nombre del primer velero que tuve, al que tenía un cariño especial.

¿Cómo conociste MRO y cuando? Pues no recuerdo exactamente, pero por septiembre del 2007 más o menos. El como, a través de uno de mi grupo...él fue el primero en conocerlo,y nos lo hizo saber a todos los demás...de 15 que somos, solo me he viciado yo (risas).

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? Pues... la aceptación que tiene este juego. lo fácil que es engancharse. lo divertido que es siendo tan “simple”, pero tan elaborado a la vez. La entrega de sus creadores es admirable.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Genial. me encanta. no solo jugar, sino el buen rollo que tengo con todos los pilotos que voy conociendo, he hecho unos cuantos “amigos”. Cuando entré en los champs lo vi todo un poco caótico al no ver un poco la dinámica, pero a día de hoy, la verdad encantado. cada día disfruto más...cada día para mí es un reto por batir a los que están por encima de mí, y porque los que están por debajo no me superen. esa es para mí la clave de una buena evolución, absorber los consejos y ponerlo en práctica de la mejor manera que podamos...

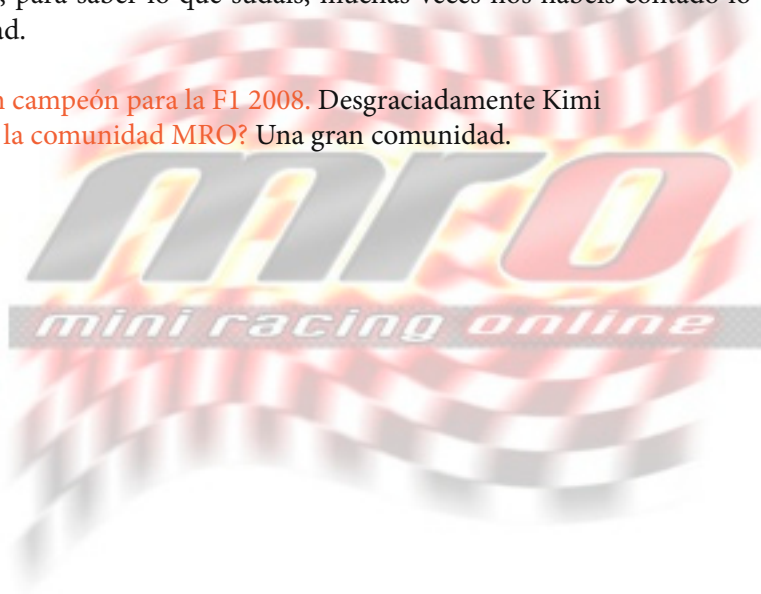
¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? Creo que tengo una mezcla de todo, me cuesta ser conservador, aprovecharme de los rebufos manteniendo el ritmo de carrera, aun a sabiendas que esa es una gran estrategia. normalmente suelo llevar mi ritmo al margen de lo que pasa en pista. intento ver solo mi coche ,intento solo ver la pista sin coches ni bolardos...quitar la máxima presión posible es una buena carta a jugar,y ese es un camino para ello. aunque también suelo poner en práctica lo contrario, depende mucho de la preparación con la que vaya a carrera oficial, de las características del circuito, de mis rivales, objetivos de carrera...hay muchos factores que alteran el carácter. Y si,tengo una copita, MRO-T100 categoría JJPP, la tengo en una vitrina de cristal, muy iluminada, que se vea bien, (risas) me costó conseguirla, peleando con White hasta la última carrera, ese día el circuito MROT100 y mi coche REDBULL hicieron buenas migas, salió una carrera redonda.

¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Sigo corriendo en el MROT100 en categoría plata al lado del maestro Falconetti. También estoy en el F1CHAMPS, que está a puntito de empezar, os aconsejo que os paséis por el foro, ya que se han hecho muchos cambios y tiene una pinta muy buena. Hay grandes pilotos y la competición está servida de comienzo a fin. Las expectativas en el T100, antes de empezar el champ, la verdad, era de aprendizaje y conocimiento de pilotos nuevos, de su pilotaje, pero visto el comienzo, quizás tenga que exprimirme un poco más e intentar quedar en unos puestos un poco más altos, ya que me veo con alguna opción de dar guerra arriba. De todas formas acaba de empezar y habrá que ir viendo cómo se desarrolla todo. En el F1CHAMPS, un poco lo mismo, la verdad es que siempre que salgo a pista, es para ganar, sea quien sea mi rival. Aspiro a poder pelear algún día con los oros mas oros, pero aun hay que trabajar muchísimo.

¿Qué opinión tienes sobre la nueva versión y el campeonato Marca? Sobre la nueva versión, para mí es una maravilla. muchos de los problemas que tenía antes han desaparecido, por no decir todos, sobre todo, y el que más me quemaba, SAN CANVAS, absolutamente depurado. me gusta mucho la física, el sistema ABS, las actualizaciones de circuitos muy conocidos, en general, muy contento. Ahora toca adaptarse rápidamente a esta nueva versión, y sacar máximo rendimiento al ABS, que en muchos circuitos puede llegar a ser casi determinante. En cuanto al campeonato Marca, al final no me he inscrito, pero me parece una gran idea, y un gran logro cara a publicidad del juego, lleva poco tiempo y se ha notado de forma bestial el aumento de nuevos pilotos creando partidas para mejorar sus tiempos.

¿Cómo ves la progresión del juego? Bestial. Cada actualización es sorprendente. además, no sé a los demás pero a mí la sensación que me da este juego, es que tiene una progresión, una evolución, sin límite, quiero decir, un crecimiento constante, ideas innumerables, mejoras cada una mejor, valga la redundancia, una progresión, justificante del trabajo que hay detrás, que no hace falta ser un Kotai o un colaborador, para saber lo que sudáis, muchas veces nos habéis contado lo difícil que es, y se agradece de verdad.

Mojate y dame un campeón para la F1 2008. Desgraciadamente Kimi
¿Algo que decir a la comunidad MRO? Una gran comunidad.



CONSEJOS

MONTMELO ON BOARD CON KANALHA

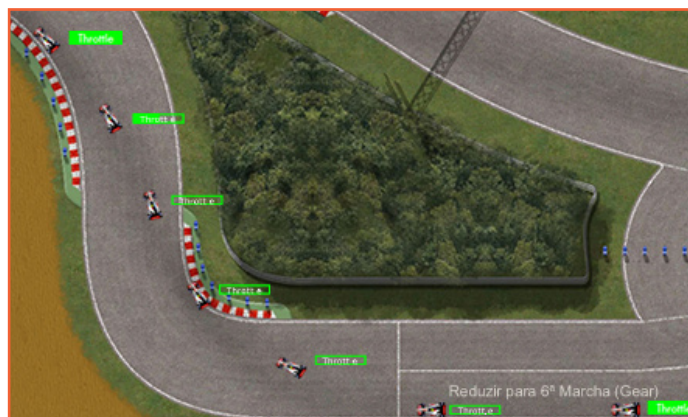
Repetir el análisis de un circuito como se hizo en el MM de febrero ha sido una de las peticiones de los lectores que se han repetido en casi la mitad de las dos cartas que han llegado a nuestra redacción, así que para complacer a la mayoría, nos hemos puesto manos a la obra y se lo hemos pedido a otro para que lo haga, que nosotros hemos estado muy ocupados haciendo apuestas para Eurovisión. Lo que si fue fácil fue decidir que el circuito a analizar fuera Montmelo, aprovechando que la Formula Uno pasa por casa, que fuera en T0 por que hay que dar cobertura también al lado oscuro y que la persona adecuada para darnos consejos en esta tracción sea uno de los mejores en ello. Con ustedes, y a mi pesar porque tengo que traducirlo, posiblemente uno de los tres mejores T0 en la actualidad, el brasileño Kanalha.

Hola, primeramente quiero decir que es siempre un placer colaborar con la revista MRO Magazine. Esta vez fui invitado a describir paso a paso una vuelta en la pista de Montmelo utilizando tracción cero, indicando los puntos de la pista que hacen la diferencia entre una vuelta buena y una realmente rápida.

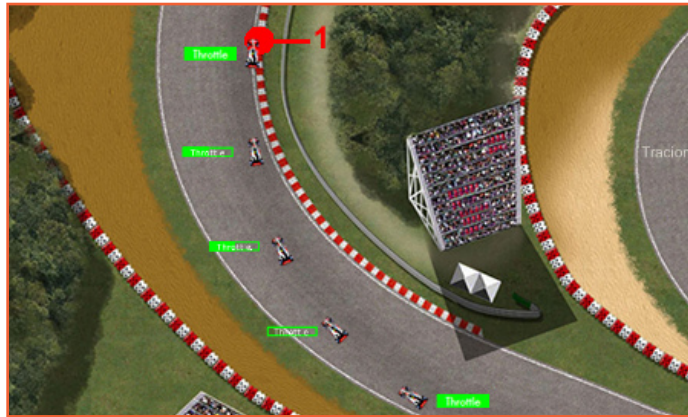
Antes de nada es importante aclarar que para ser rápido con T0 en las curvas con esta nueva versión 98E, es necesario afrontarlas desde el exterior, reduciendo la velocidad antes, semejante a como lo conduciríamos en T100. Solo de esta forma conseguiremos traccionar de manera adecuada, es decir, en el mejor punto y con el mejor ángulo posible, sin derrapar.

Setup. Precisaremos de un reglaje veloz en las rectas y que además no nos perjudique mucho a la hora de traccionar. Los setups que a mí me gustan para este trazado son: 57/0/100/0 ó 61/0/100/0.

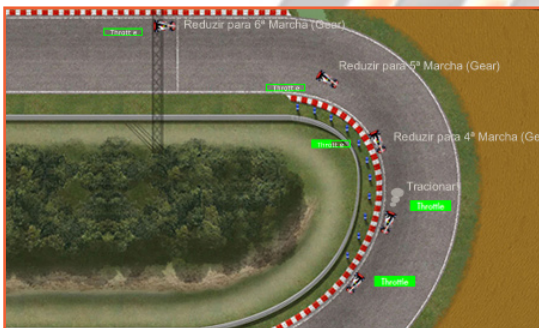
Vamos a ello. La primera curva es una "S". Cuando paso por la línea blanca reduzco hasta sexta marcha, suelto acelerador mientras trazo la primera curva a derechas y mantengo hasta salir acelerando en la curva a izquierdas.



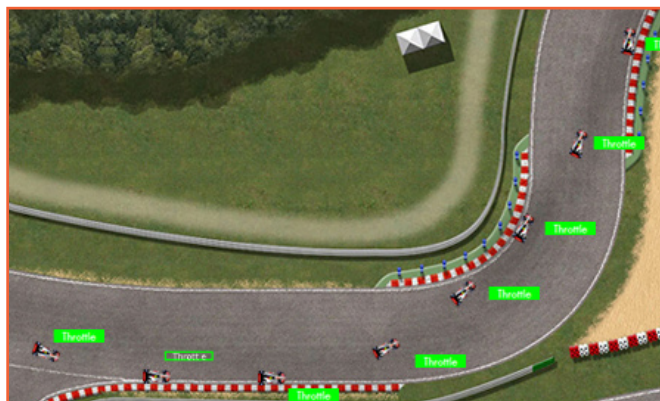
Después tenemos una larga y abierta a derechas. En ella tenemos el primer punto especial del circuito (punto rojo número 1). Justo en este punto el coche debe apoyarse en los pianos para poder obtener un empujón extra de velocidad a la salida de la curva.



Las próximas dos curvas son tranquilas, donde el piloto solo debe preocuparse de abrirse, buscar el vértice a mitad de curva y salir con un buen ángulo y acelerando a tope, como se ve en las imágenes.



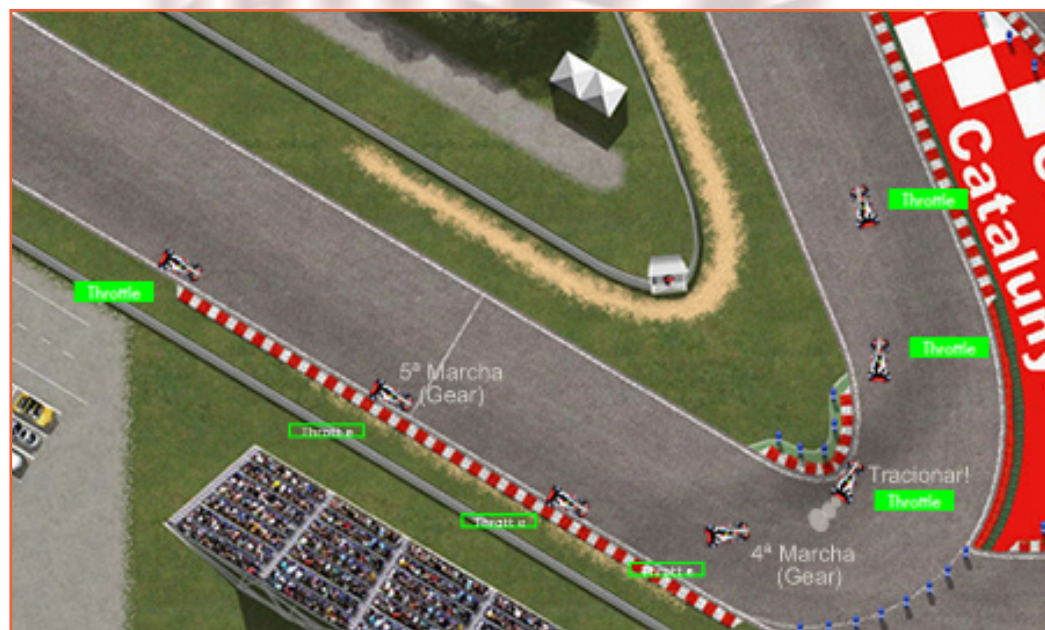
Nos acercamos ahora a la mitad del trazado, con una curva a izquierdas que debe ser pasada a alta velocidad. Como se puede ver en la siguiente imagen, yo acostumbro a aliviar rápidamente el acelerador antes de llegar a la curva, para pisar nuevamente en seguida. Poco más, una curva rápida en la que hago eso para evitar tocarme con los bolardos de la derecha al salir, por exceso de velocidad.



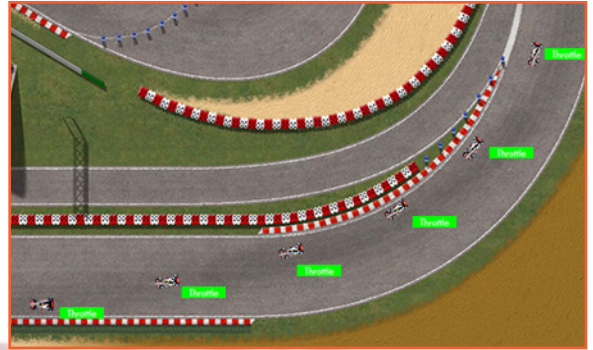
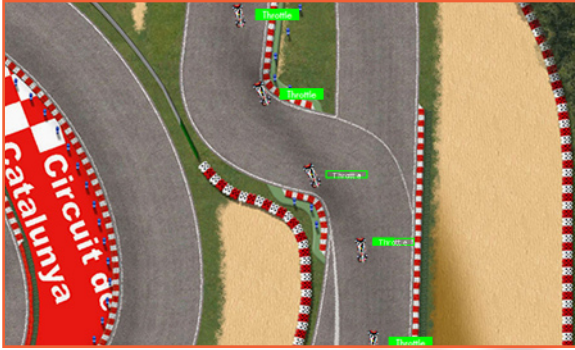
La siguiente es a derechas, igual que la anterior, tiene que hacerse a mucha velocidad y lo más cerrado posible. De la misma forma también, acostumbro a soltar un poco de acelerador antes de encararla. En el vértice tenemos el segundo punto especial. Pasando por encima de los pianos el coche derrapará menos en la salida, consiguiendo así más rápidamente la velocidad máxima que nuestro setup permita.



Después de una pequeña recta llegamos a la curva más cerrada del circuito. Un giro normal y sin problemas, como dije anteriormente debemos poner atención solo en la reducción de la velocidad antes de la curva, para traccionar en el punto correcto.



En seguida llegamos a dos curvas a derechas. En la primera traccionamos y luego alivio el acelerador para posicionar el coche en el mejor angulo para “descender” con velocidad la segunda curva. Ahora viene una pequeña chicane, normalmente suelto un poco el acelerador para no derrapar en la salida y acabar perdiendo el ángulo de entrada al último giro, que está claro hay que hacer a tope de principio a fin.



Hemos llegado al fin de este pequeño tutorial sobre Montmelo, espero que esto pueda ayudar a los pilotos novatos para entender mejor el circuito y así ser más rápidos.

Un abrazo a todos los de MRO y gracias.



KANALHA

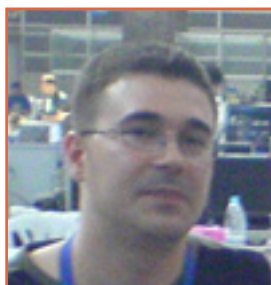
ZONA PICANTE

SÉ LO QUE HICISTEIS EN MRO

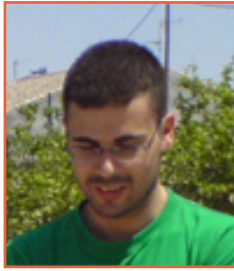
Bienvenidos de nuevo a la zona caliente de la revista en la que participo exclusivamente (salvo algún otro artículo que pueda aparecer) y escribiendo en esta ocasión desde un lugar seguro, exiliado a unas tierras desconocidas por los mortales, refugiándome de posibles represalias por el artículo del mes anterior y aún recuperándome de las críticas recibidas que me animaban a ser incluso más duro con los acusados de esta sección. Así que como acepto todo tipo de críticas y lo mejor es tener contentos a los lectores, veremos si este mes lo hago mejor. Os lo dedico (como siempre).

Esta vez y como caso excepcional, no va a ser un solo acusado, sino que en esta ocasión va por partida triple. En Abril me decanté por el “Poder”, por votación popular, la otra opción era “Peligro” y al ser la opción menos votada quedaba relegada para el mes de Mayo, así que hablemos de personas peligrosas.

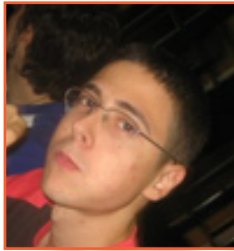
No me negaréis que no hay mayor peligro que el conocimiento, y eso es justamente lo que están teniendo estas tres personas que resultan ser hermanos, tres “cabezas pensantes” capaces de colarse incluso en el más recóndito hueco del código del MiniRacingOnline. Son peores que el peor de los virus de internet, son más dañinos que el más dañino de los gusanos de internet, son más peligrosos que el más peligroso de los troyanos de internet y lo peor de todo... estoy escribiendo esto sabiendo que viven a 5 minutos de mi casa y que tienen mi dirección y número de teléfono y quién sabe si cuando lean esto no tendrán mi IP y recibiré miles de ataques desde su base en “La Albatalía”. Al lado de estos proyectos de “hackers” incluso Maximilian queda a la altura de una colegiala inocente de primaria. Pasemos a presentaros uno a uno a las tres mellizas, a la Santísima Trinidad Murciana, encabezada por “Albatalía” como líder de la secta, que incluso toma el nombre del lugar donde tienen afincada la casa donde hacen sus operaciones, sentado a su derecha, su fiel escudero y esclavo “Gesko”, que hace las funciones de espía infiltrado en otra secta como la conocida “T0”, llegando a ser de los cabecillas de estos y a la izquierda del líder, manteniendo un papel secundario de administrativo y discípulo se estos dos principales se encuentra “Dundi”.



Nombre: Javier
Pseudónimo: “Albatalía”
Edad: 26 años (a punto de 27)
Origen: La Albatalía (pedanía de Murcia)
Posición en la secta: Líder



Nombre: Luis
 Pseudónimo: “Gesko”
 Edad: 24 años
 Origen: La Albatalía
 Posición en la secta: Mano derecha
 y consejero del líder



Nombre: Daniel
 Pseudónimo: “Dundi”
 Edad: 19 años
 Origen: La Albatalía
 Posición en la secta: Discípulo y aprendiz

Albatalía: El mayor de los tres y por lo tanto el cabecilla de esta organización. Fue capaz hace poco de entrar en el código del juego y sacar todas las claves y direcciones a las que apunta el MiniRacingOnline. Intentó vender dicho código a la inteligencia Linuxera pero al ser ésta de código libre no le ofrecieron nada y pasó a manos de la “desinteligencia” italo-brasileña que utiliza la información para conseguir records con nombres de políticos españoles. Es experto en Linux, gracias a que es gratuito y a que no puede costearse la compra de un Windows en condiciones con su trabajo de “chico de compañía”. Estudia informática en la Universidad de Murcia, una carrera en la que tiene previsto acabar a los 64 años, trabajar un año y jubilarse para seguir haciendo lo que más le gusta, captar adeptos linuxeros. Aún conociendo los entresijos del juego es un poco torpe y no juega mucho, trata de conseguir que funcione en la plataforma del pingüino donde conseguirá dominar el mundo, empezando por dominarnos a nosotros.

Gesko: El más radical de los tres y extremadamente peligroso. Pertenece a su vez a otra secta peligrosa conocida como T0 en la que es parte de la cúpula. Tuvo que huir hace unos meses a Irlanda acusado de atentar sobre la inocente comunidad de T100. En esas tierras de verdes parajes, todo lo contrario a lo que está acostumbrado a vivir, en las áridas y secas tierras murcianas, conoció al que es su futuro marido, un tal Mar... (no pongo el nombre porque no tiene que ver con el juego), de nacionalidad alemana, con el que convivió 6 meses antes de tener que separarse cuando éste se entero que Gesko tenía un pensamiento radical y estaba planeando nuevos atentados contra la comunidad. Desde entonces, como podéis ver en la foto, el pobre no levanta cabeza. Pensó en dejarlo todo y empezar una nueva vida como Luisa “Geskica”, la primera piloto T0 (al menos que yo tenga constancia), luego simplemente dejó de pensar debido a la lobotomía practicada por su líder. Es el único de los tres que ha acabado los estudios y ya no le sirve para nada, sólo le vale estar entre nosotros y correr.

Dundi: El pequeñín del grupo y el más pasota de los tres. Desde aquí le culpo, le condeno y le deseo todo lo peor en los juegos en los que participe. Está metido de lleno en la organización de la “Murcia Lan Party” y no es capaz de introducir el juego en un evento calificado de los mejores “lan parties” de España, además de estudiar también informática como los dos anteriores y asistir a clases en las

que hay más gente jugando al juego que haciendo caso al profesor/a. Como he dicho, apenas tengo conocimiento de que juegue, si bien he visto alguna puntuación suya en el campeonato del 18-S. Al ser aprendiz todavía le queda mucho camino por recorrer en la secta familiar, pero es llamado a ser el sucesor natural de "Albatalía". Podría ser un buen relaciones públicas del juego de no ser porque se esconde de la gente y no conoce a nadie; se le ha visto escribir de vez en cuando en el foro pero lo suyo es competir en otros juegos como por ejemplo el Trackmanía. Lo dicho, de los tres el que más condena podría recibir es este tipejo, al menos los otros dos aportan algo... ¿será realmente hermano de Gesko y Albatalía, o simplemente se lo encontraron tirado por los huertos de los alrededores de su casa, abandonado a su suerte por una joven gitana del lugar?

Y para acabar este mes, en el que he desplumado directamente a tres individuos peligrosos, anuncio de antemano que en el próximo mes no atacaré a una, dos o tres personas... iré más allá y me atreveré a tocar un tema tan controvertido como:

T0 vs T100 (todo lo que los nuevos deberían de saber)



BREVES

BREVES MRO

CONTINÚA LA ACTUALIZACIÓN DE CIRCUITOS

De manera tranquila pero constante siguen llegándonos nuevos circuitos actualizados, basándose sobre todo en el calendario de los campeonatos en curso, se ha superado ya la treintena de ellos gracias al esfuerzo de los desarrolladores. A pesar de que las personas implicadas son bien poquitas y el trabajo es de chinos, por poner un ejemplo el nuevo puente en Mónaco bajo el nuevo sistema, tiene pinta de que pronto volveremos a tener un gran número de trazados disponibles.



PÁGINA WEB

Cuando nació MRO la página web que servía para hacer descargas, comunicar noticias o alojar el foro, era un site con miarroba.com, en el invierno de 2005, hace ya tres años, se compró el dominio actual y se creó la página que hoy día conocemos. Es una vida larga para la web que ha ido implementándose con nuevas secciones indefinidamente. Contamos esto porque los investigadores de la redacción han descubierto que ya hay pensamientos para rehacerla, aún solo es una idea pero en un futuro contaremos con un nuevo sitio de reunión.

EXTRAS

Las voces para la nueva versión ya están listas en portugués, alemán e inglés, este último es la gran novedad pues anteriormente MRO no disponía de ellas. Todo esto hay que agradecerlo a Maximilian, Flip y F2000 respectivamente, que son los autores del trabajo y dueños de las voces de animo o advertencia que oiréis en pista. Otros extras que van llegando son nuevos pack de bots aunque todavía algo incompletos, aún es pronto, y las plantillas de skins de Zerocoult.



NUEVO LAGUNA SECA

Otro circuito que se ha aprovechado para hacer de cero es el californiano, a cargo del trabajo esta Klinx. Aún en el esqueleto pero con la pista ya bien definida promete estar a un nivel altísimo. Nos ha llamado la atención el gran detalle y acabado de los vallados y protecciones, tiene muy buena pinta si señor, esperemos que la presión no pueda con el madrileño pues hay algún campeonato que tiene este circuito en su calendario.

Sakic.

VISTO EN EL FORO

SHALAFI HA VUELTO

Un viejo conocido del juego vuelve por estos lares. Por la gente que le saludo, se sabe quienes son los veteranos del MRO.

HAT TRICK

La comunidad MRO tiene muchísimas utilidades, incluida la de concertar partidas para otros juegos, como ejemplo de este conocido juego manager de fútbol.

ALONSO

En este caso el piloto real. En el apartado Formula 1 se comentaban los entrenamientos de F1 llevados a cabo en Montmeló. Parece que han dado algo de esperanzas a los seguidores del piloto asturiano.

DENUNCIAS

Noticia precisamente porque no hay noticia. La sección denuncias ha estado de “capa caída” todo el mes, y que siga así.

CAMPEONATOS

La sección ha estado al rojo vivo gracias al nuevo champ patrocinado por esta revista. Los managers han ofrecido sus monoplazas al mundillo MRO. Las comunidades más activas en mensajes han sido País Vasco, Galicia, Valencia y Murcia. También sorprende el campeonato off-line que propone Gabito.

DESARROLLADORES

Este foro nunca descansa. Coches, entre los que destaca los múltiples modelos de Caco y el trabajo de Larin o Raimei. No olvidar tampoco los F1 XL de Mika_F1, que están dando mucho que hablar. En cuanto a circuitos, Alvaro ha sacado otro nuevo capítulo de su tutorial, largamente esperado. Los nuevos circuitos parece que tendrán que esperar, dado que el trabajo está en la adaptación de los circuitos a la nueva versión.

SOPORTADO TÉCNICOS

Quiero decir, soporte técnico sigue echando humo. Más de 37 nuevos temas en este apartado del foro...

MAGAZINE ABRIL

Un nuevo éxito editorial de la revista, que sube sus ventas mes a mes. Entre la opiniones del foro, destacan los “palos” a Yamik.

Speedej

**OTRO MES MÁS QUE SE ACABA, OTRO
NÚMERO MÁS PUBLICADO, Y ESO QUE DECIAN
QUE NO DURARIAMOS.**

**EL PRÓXIMO MES COMENTAREMOS QUE HA
OCURRIDO EN EL CAMPEONATO DE ESPAÑA
Y ALGUNA COSILLA MAS ENCONTRAREMOS
PARA RELLENAR HUECOS, NO OS HAGAIS
ILUSIONES, SERÁ EL MISMO LADRILLO DE
SIEMPRE. HASTA ENTONCES, PASADLO BIEN.**



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