

JUNIO 2008

Primera Revista Oficial de MiniRacingOnline

MAGAZINE MRO

CONFERENCIA MRO EN LA UNIVERSIDAD

RECORD DE AUDIENCIA PARA EL "CLINIC" EN LA POLITÉCNICA DE VALENCIA

CAMPEONATO DE ESPAÑA

LA FINAL SERÁ ARAGÓN
CONTRA VALENCIA

MRO TAMAÑO XL

MIKA NOS ENSEÑA OTRA MANERA
DE JUGAR A MRO

LA ETERNA DISPUTA

YÁMIK METE MANO AL TEMA
CLÁSICO DE LAS TRACCIONES

MONTREAL A FONDO

CHICUI REPITE ENSEÑÁNDONOS
MONTREAL CURVA A CURVA
(WWW.MARCA.COM)

DESCUBRE COMO YÁMIK PUEDE ESCRIBIR ALGO SERIO Y RESULTAR CREIBLE

www.miniracingonline.com



JUNIO 2008

COORDINADOR:

Sakic

MAQUETACIÓN:

Pocotico

COLABORADORES:

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

COLABORADORES GRÁFICOS:

*Pocotico
Alvaro_sl
Neeno*

ÍNDICE

Créditos e Índice	2
Editorial	3
MRO Chasis	4
Desarrollo	6
Especial "U.P. de Valencia"	10
Comunidades	15
Campeonatos	19
Campeonato de España.....	24
Consejos	30
Entrevistas	37
Zona Picante	42
Breves	44
Última Página	48

EDITORIAL

FUERA DE GUIÓN

Otra vez aquí, a ver si nos saltamos unas cuantas reglas ortográficas, con suerte catalogados solo de herejes por la Real Academia y como objetivo secundario, entretener un poco a las almas perdidas que en vez de dedicarse a algo de provecho, pierden el tiempo con los cochecitos.

Este mes con unas cuantas cositas fuera de guión, como una crónica de lo que fue el clinic de MRO en la Universidad Politécnica de Valencia, a la que mandamos como corresponsal a Yámik como última opción, porque nadie más quería ir. El prometido seguimiento sobre un caos llamado Campeonato de España que esta a falta solo de la final y donde comunidades autónomas como Madrid, Andalucía, Cataluña o País Vasco se han visto apeados antes de lo que les gustaría a pesar de su, en principio, posición de favoritos, aunque solo sea por densidad de población. También Ivardi ha hablado con Mika sobre su idea de los XLs, intentando dar otra manera de ver MRO, y sobre todas las cosas que ha creado alrededor de este concepto que tiene sus seguidores.

Kotai como siempre nos contará como es un mes “tranquilo” y Yámik hará doble turno con su sección habitual, esta vez dando donde nos duele a todos, todo un clásico de la polémica en MRO, las tracciones. Chicui vuelve a la sección de consejos y está a punto de firmar un contrato fijo con la revista, insensato. Y como somos unos pesaos, vuelven las secciones fijas, las tonterías de todos los meses, los breves, las comunidades, campeonatos, entrevistas y demás, suficiente para aburrir al más pintado.

El mes pasado acabaron unos cuantos campeonatos y los que no lo hicieron lo hacen ahora en Junio, mes de transición, de calvario para estudiantes, víspera de la Campus. La buena noticia es que el Campeonato Marca sigue viento en popa, dando

premios como churros y siendo un aliciente más para MRO, ha traído nuevos jugadores y vuelto a la vida viejas glorias. Está en nuestras manos que vaya a más, ya que aún siendo de participación gratuita, la media de participación por gran premio es baja aún, al menos si se compara que el número de personas que pasan por MRO semanalmente.

Quiero aprovechar como siempre para agradecer a todos los que participan en el funcionamiento de esta revista, que regalan un poco de su tiempo libre para algo que es simplemente para pasar el rato, que ya hacen más de lo que hago yo, que soy de los que opinan que el mejor amigo del hombre es la cama y no el perro.

Listo, esperamos poner nuestro granito de arena para hacer más grande este juego, para unir también mas a la comunidad, más allá de piques, de marginaciones por tracciones predilectas, de distancias geográficas, de idiomas (bueno, de idiomas quizá no vamos más allá porque hemos despedido al traductor por mala conducta). Pues al final todos estamos bajo el mismo techo, el de MRO, el del jueguecito que hizo Kotai y que es la razón de que le haga menos caso a mi mujer, de que se me amontone el trabajo de verdad, de que tire el tiempo a la basura vete al cuerno Kotai!!!

Sakic.

MRO CHASIS

TRANSICIÓN

Lo dicho, Junio es un mes de transición, pero eso no significa tocarse los huevos como en principio puede suponerse, siempre hay sitio para los pequeños ajustes, para celebraciones de aniversario, para seguir con Marca y para poner un ojo en la Campus Party, así como en futuras versiones. Kotai nos cuenta que cosas tiene en mente y como se ve todo desde arriba.

“Para empezar este artículo voy a cambiar el ya repetitivo “Hola de nuevo, lectores del MM” por una frase de una canción de Alejandro Sanz “Después de la tormenta siempre llega la calma” o algo así. Esta frase resume un poco lo que ha pasado las últimas semanas. Tras el gran trabajo que hicimos los administradores de MRO teniendo la versión 0.98 para el campeonato de Marca tocaba descansar un poco, por lo que la cosa ha estado bastante calmada. Así y todo no hemos estado parados y ha salido 7 versiones de la 0.98 con diversas mejoras del campeonato de marca y solución de algunos problemas.

Una vez ya hemos descansado nos ponemos de nuevo manos a la obra y lanzamos el cuarto aniversario de MRO que debería haber sido a finales de Marzo pero al coincidir con el inicio del campeonato de marca no tuvimos tiempo de prepararlo. Del cuarto aniversario Vany os contará mejor que yo lo que vamos a tener. Yo por mi parte ya me he puesto manos a la obra con una nueva versión. Por ahora lo que tengo son algunos fallos solucionados como las repeticiones, la rueda de prensa que sale al acabar las carreras de los campeonatos o los ciclos de reloj que les salen a algunos jugadores. En cuanto a mejoras para la nueva versión he actualizado los componentes de DirectX que quizás nos den un poco más de velocidad, he habilitado dos modos de baja resolución (640x480 y 800x600) para poder grabar vídeos más fluidos y he hecho unos ajustes online para que los coches remotos no den tantos saltos ni se queden parados rodando sobre sí mismos. Lo que me falta para sacar la versión a la luz es solucionar los enganchones o bajada de FPS que da el juego, solucionar los cuelgues que aún suceden en los menús del juego, depurar los trompos

que en alguna ocasión se quedan a medias y revisar los bots para hacerlos un poco más inteligentes y “enseñarlos” a pasar por debajo de los puentes. Como veis siempre quedan cosas que depurar. Mi intención es tener la versión para la carrera de Canadá, pero no prometo nada.

Tras esta versión 0.98H, si no salen más fallos, la idea es pasar a la 0.99 en la que todo el esfuerzo recaerá sobre el online para conseguir poder jugar partidas online sin tener que abrir los puertos.”

¿Cómo fue el tema de las últimas versiones 98? ¿cuántos mejor como fue y porqué salieron.

“Las versiones 0.98F y 0.98G las saqué tras una reunión con la gente de marca.com en la que analizando los pobres resultados del campeonato (entre 200 y 300 apuntados) uno de ellos comentó que no había sabido jugar, que no consiguió llegar al circuito. Así que acordamos simplificar al máximo la forma de participar en el campeonato, por lo que saqué la versión 0.98F con el botón en la pantalla principal de MRO y exportación automática de los tiempos al salir del circuito. La versión 0.98G fue para acabar de pulir detalles del campeonato de marca con un botón más visible y unos mensajes que te dijeran si la vuelta que acababas de hacer era válida o no ya que la gente se salía de la trazada y los tiempos no le subían y no sabían porqué.”

¿Que cuenta la gente de Marca? ¿Estás en comunicación con ellos? ¿Están yendo las cosas como ellos esperaban?

“Hablo constantemente con ellos. Yo creo que todos esperábamos una mayor participación de la gente, más

cuando en el otro campeonato de F1 que hay en marca, el de escuderías, hay más de 20.000 jugadores apuntados. De todas formas en la reunión que tuve con ellos antes del GP de España ya me comentaron que no era probable encontrar un patrocinador en el primer año, que normalmente hace falta una temporada entera para que el campeonato se haga importante y así poder optar a un buen patrocinador, por lo que espero que el campeonato lo mantengan durante toda la temporada y que en cada carrera vaya aumentando el número de jugadores.”

¿Cómo has visto el Campeonato de España MM? ¿Algo novedoso y curioso o más bien algo utópico y marginante? ¿de qué tiene más?

“Pues la verdad es que no me he enterado mucho de cómo han ido las cosas. Lo poco que he sabido es porque participé por valencia en la primera carrera y que la ganamos porque no se presentaron los otros. Luego ya no he sabido más porque no me paso por el foro de campeonatos. Creo que no es el primer campeonato de España que se hace, hace un tiempo ya hubo otro aunque no con este formato. Para mí una de las pegas es que podía participar muy poca gente y las carreras eran de solo 4 jugadores. Yo hubiera puesto como mínimo tres personas por provincia en cada carrera.”

¿Has visto que cada vez se ven más viejas glorias dándose un paso por aquí? encima se quedan, debe al menos de halagar un poco ¿no?

“Sí, estoy muy contento de ver que gente Shalafi, Raifen, DjBeni, Riceman, Ojerez... se vuelven a pasar por el juego. Es gente que conoció el juego hace 4 años con los que jugué horas y horas y poco a poco fuimos mejorando el juego. El campeonato de marca está ayudando a que lo vuelvan a probar y me alegro, porque el juego ha cambiado mucho desde que ellos jugaban y si las primeras versiones de MRO los viciaron seguro que ahora con todas las mejoras que tiene los vuelve a enganchar.”

Que si a que posiciones dan premios, que si cuando sale tal circuito..... ¿Te arrepientes de la que liaste en Marzo? ¿Echas de menos cuando las cosas eran menos complicadas y daban menos trabajo?

“No, para nada. A mí lo que me gusta es ver a mucha gente jugando, ver que algo que has hecho es capaz de divertir a tanta gente. No me asusta el trabajo, quiero que MRO crezca sin parar, teniendo cada día más y más jugadores. Es cierto que pierdes el control y dejas de conocer a la gente, al principio de MRO conocía a todos los jugadores habituales y los tenía a todos en el MSN. Ahora es difícil conocer a todo el mundo y en el MSN ya no acepto a nadie que no haya conocido primero por el foro o el juego. Pero es el precio que hay que pagar.”

¿Alguna novedad para la Campus? ¿Has hecho la mochila ya?

“Pues mochila preparo poca ya que tengo la campus a 60 Km de casa y muchos días me vuelvo a casa a dormir. En cuanto a novedades la verdad es que no tengo nada preparado. Este año no creo que nos presentemos al concurso de diseño rápido de videojuegos porque pierdes toda la campus programando para hacer un mal juego. Quizás nos presentemos entre Vany, Deif y yo al concurso de aplicaciones chorras para Windows, que cuestan menos de hacer y dan mejores premios.

Realmente sí que me hubiera gustado preparar algo, tengo uno, bueno más bien varios proyectos de juegos a los que les voy dando vueltas, pero de momento con todo el trabajo que tengo con MRO no puedo ponerme con otra cosa. Quizás cuando saque la versión 1.0 de MRO me tome un buen descanso de los cochecitos y me ponga con mi otro proyecto www.remakesonline.com”

Gracias Kotai.

DESARROLLO



MRO TAMAÑO XL



Ivardi llamó a la puerta de Mika, que lleva ya más de dos años con una idea fija, una nueva manera de ver MRO, los coches XL. Los cochecitos dejan de ser tales bajo la óptica “king size” de Mika, que con un pequeño campeonato contrareloj cuenta ya con bastantes adeptos.

¿Cómo y cuándo se te ocurrió la idea de hacer unos coches más grandes de lo normal?

“Pues creo que fue allí por 2005, cuando buscaba por la red un juego de F1 que permitiera a mi grupo de amigos retomar la afición por los juegos de carreras. Estuvimos pero muy picados al “F1 Grand Prix” de Microprose para PC, y años después, nos dio por el “Micromachines” y el “Mario Kart” de la Nintendo64. El problema vino con los nuevos juegos 3D, que se nos hacían cada vez más complicados de dominar, con lo que se fue perdiendo la afición de echar carreras, porque ya no había pique. Al encontrar el MRO y el mundillo que lo rodeaba, lo elegí como el ideal para reenganchar a la gente, y descargué los circuitos y monoplazas más vistosos. Cuando lo practiqué lo suficiente, llamé a la cuadrilla para que lo vieran en casa y lo probaran, y me encontré con estas 2 pegas:

- “Esos derrapes no son ni medio normales” - De acuerdo, pensé
- “Los coches casi ni se ven” - ¿Cómo que no se ven?, protesté

El primer “pero” quedó resuelto con la Tracción 100 y el Alerón 100, pero quedaba el asunto del tamaño... Como ya estaba “picado”, busqué un diseño atractivo a la vista, grande pero a la vez proporcionado, y de ahí surgieron los “XL”, monoplazas de Fórmula1 que aprovechaban la resolución 48x48 pixel de los camiones. Lo cierto es que gustaron a mis amigos, y desde entonces empecé a dar la “barrila” en el foro para que la gente se animara a probarlos.”

¿Qué pretendías cuando hiciste estos coches tan grandes?

“Ante todo planteo un nuevo Formato, otra manera de divertirse con el genial MRO, que para nada pretende sustituir al modo convencional de juego con sus pequeños modelos a T0 o T100. Es simplemente otra opción, tal vez visualmente más atractiva, y con un comportamiento del coche más realista. Busco la opción de mejorar la calidad gráfica y el realismo de unos coches, que hasta la fecha cuentan con más efectos (lluvia, humo, chispazos...) pero que siguen estando limitados por su tamaño. Partiendo de la base que se trata de un juego 2D, todo lo que sea añadir vistosidad al asunto ha de ser bienvenido, o al menos así lo entiendo yo.”

¿Cuánto se tarda en hacer un coche XL?

“Bueno, lo primero que tengo que aclarar es que yo no me considero un diseñador ni nada por el estilo, quiero decir que con tantas imágenes cenitales, fotografías, diseños... al final acabas sacando un modelo casi sin querer. El problema viene después, cuando tratas de darle los brillos, sombras y volúmenes de otros diseños que admiras, y entonces te das cuenta que no llegas todavía a ese nivel. En mi opinión estos coches son la “punta de lanza” los precursores de otros mucho más “optimizados” que espero lleguen; porque, desde MM animo a todo el mundo a que, tomando como plantilla un modelo mío, realicen sus propios diseños. Si acaso recomendaría que mantuvieran las distancias de ejes entre las ruedas, para que unos modelos no fueran más ventajosos que otros (por ser más estrechos). Yo empecé con el McLaren de Senna y el Williams de Mansell, y actualmente tengo un pack de 13 escuderías de 1992, o sea 26 monoplasas; el número de participantes de aquella época.”

¿El desarrollo supone más dificultad que con un coche normal?

“Pues a mi no me lo parece, de hecho tengo algunos diseños a escala estándar de 36x36 que ni me he atrevido a subir, porque los veo muy “pobres” en comparación a los de otros compañeros. Con los F1-XL no tengo tanto problema, en parte porque todavía no hay muchos coches con los que poder comparar. El problema mío a la hora de realizar un “36x36” es que si no controlas bien la técnica de la iluminación y volumen, un sólo pixel mal encuadrado da al traste con el resultado final, por lo que exige mayor coherencia en la composición. Con los “XL” las carencias se disimulan mucho mejor.”

¿Qué ventajas suponen los modelos “XL” con respecto a los “pequeños”?

“Hombre, yo sobre todo señalaría 3;

1) Vistosidad. Al ser mayores, las posibilidades gráficas aumentan, y puedes entrar en detalles que con los pequeños ni te planteabas; cascos de los pilotos personalizados, publicidad, neumáticos con más brillos, mayor volumen... Con el apartado gráfico ya se sabe: A diseño más atractivo, mayor capacidad de “enganche” entre nuevos jugadores. Luego en carrera, tienes que ver cómo lucen varios de ellos juntos en la parrilla de salida. La inclusión de uno de estos modelos en los concursos de diseñadores de coches me parecería una idea estupenda, y seguro nos encontraríamos con algún modelo genial.

2) Conducción. Al ser coches más grandes y anchos, dificultan sobremanera los adelantamientos (con las colisiones “ON” me refiero), por lo que el grado de dificultad al correr con ellos se plasma tal y como si se tratara de una carrera de la F1 real, teniendo que esperar a llegar al punto ideal de adelantamiento, buscar rebufos, etc. Yo desde el comienzo recomendé que con ellos se corriera con Tracción 100 y Alerón 100, ya que la tracción 0 en estos modelos crea un efecto raro, en el que parece que los coches se “retorcieran” sobre sí mismos al tomar las curvas. Luego está el tener que “montar” las ruedas delanteras sobre el piano para limar tiempos, ya que al ser una carrera más lenta, todo lo que sea apurar en las curvas supone diferencias muy grandes vuelta a vuelta. O el novedoso ABS, que configurándolo al 0% nos acercamos otro paso más a la realidad. Las ruedas delanteras sacan humo cuando entras “pasado” en una curva, y pierdes de 1 a 2 segundos por vuelta en comparación con un ABS 100%. Y tenéis que ver qué efecto tan genial queda cuando un “trasto” de estos hace un trompo!

3) Desarrollo. Estos coches, como te he comentado antes, son los primeros de un buen puñado de monoplasas que espero algún día los verdaderos “gurús” del diseño se animen a realizar. Hoy día los

coches tamaño estándar son demasiado “estáticos”, quedan algo limitados por su tamaño. Con los modelos grandes, en cambio, se abre un abanico enorme de posibilidades:

- Hacer que los brillos de las ruedas “suban y bajen” dando un efecto de movimiento muy característico de los juegos 2D.
- Siguiendo con los neumáticos, conseguir que al tomar las curvas, las ruedas delanteras giren también.
- Si se producen colisiones, “desprender” el alerón delantero o trasero del monoplaza, teniendo que pasar por boxes a recomponerlo.
- Concursos de diseño en esta escala. Como he comentado, estoy seguro que surgirían modelos para guardar.”

Y para ser también autocríticos, ¿qué inconvenientes les ves a los “XL”?

“Sobre todo uno, y que me parece el principal: Son incompatibles con los “estandar”, no pueden correr juntos, simplemente porque al ser mayores, en muchas curvas no pueden trazar de la manera que lo hacen los pequeños, y parten con esa clara desventaja. Además visualmente, tampoco quedan nada bien el verlos mezclados unos con otros.

Luego está el tema circuitos, ya que hoy día, como los actuales trazados están plagados de detalles (coches en boxes, camiones de escuderías...), pues se ve claramente que son diferentes escalas y “dan al ojo” un montón. Claro que yo no persigo que se haga un “Mod” especial para estos coches, más bien prefiero adaptarlos a los circuitos existentes y tratar de aprovechar aquellos en los que, por carencia de detalles con los que se pierde coherencia, o porque tienen un asfalto más ancho, se pueda correr con ellos sin problemas. Yo de siempre he propuesto los GP INGLATERRA (actual SilverstoneGP) y GP HUNGRÍA del genial ISSI como los ideales para esta escala, precisamente porque los neumáticos que hay repartidos por el circuito a modo de protecciones, son parejos en tamaño a los que calzan los modelos míos o porque no tienen público en la grada. Además me parecen unos circuitos magníficos, que debieran de prevalecer en el tiempo a modo de guiño a los comienzos del MRO.”

¿Qué coches te han costado más de realizar?

“Sobre todo los Ferrari. Son el monoplaza F1 por excelencia, pero al tener el casco monocolor, no me permite disimular la falta de brillos y volúmenes anteriormente comentada. Los que actualmente están en el pack, creo que los he retocado 3 veces, y aún así siguen sin convencerme del todo. Con los diseños de McLaren, Williams, Benetton, Minardi, etc. las cosas se hacen más sencillas porque llevan mucho más color. No obstante, y ahora que lo recuerdo, el Williams también me ha dado bastantes comeduras de tarro, porque tengo una maqueta del FW15B con el que Prost ganó el mundial de 1993, y cada vez que lo miraba desde arriba y veía el creado para MRO, volvía a retocarlo una y otra vez. El modelo actual me gusta, si bien los amarillos me han quedado demasiado “dorados”. Luego si os fijáis, los coches son todos diferentes; morros, cockpit, alerones... pero las ruedas y las distancias entre ellas las he mantenido, consiguiendo que todos los coches sobre el trazado cuenten con las mismas opciones, no habiendo modelos más estrechos o pequeños que otros.”

¿Qué proyectos tienes pensados cara al futuro?

“Pues de todo, y todos ellos enfocados a la escala “XL”, para variar:

Lo primero y fundamental para lo que pudiera llegar después, hacer que los modelos cuajen entre la gente, que lleguen a gustar como para correr con ellos de vez en cuando o hacer algún pique contra-reloj. Aprovecho para recordar a la gente que en el Foro, apartado “Campeonatos”, tengo junto al link de descarga de estos coches, una competición contra-reloj en el SilverstoneGP, donde de momento tengo la mejor marca, así que reto a cualquier lector de MM a que, se descargue los “XLs”, elija piloto y monoplaça y con el SetUp 100/100/100/100, trate de batir mi “vuelta fantasma”, seguro que si lo consigue se la mejoraré al día siguiente (a ver si con esta publicidad agresiva pico a alguien...).

Después estaría genial que otros jugadores o foreros organizaran mini-campeonatos, con 2 o 3 circuitos para correr y puntuar, y ver qué opina la gente de esta variante. En este caso, sé que hay gente con mucha experiencia, y agradecería una mano para darlos a conocer.

Lavado de cara. Gracias a concursos de diseños, hacer que gente con más arte y mejor dominio de las actuales herramientas sacaran diseños mucho más atractivos, y más realistas (y actuales, que yo, elegí los modelos “noventeros” porque eran los que más conocían mis amigos por el comentado “F1 Grand Prix”) Yo por de pronto y vía Privado ya he tocado a algún famoso diseñador para que lanzara alguno, pero de momento están todos liados en otros (cientos) de proyectos. Es lo que hay.

Desarrollo. Sobre todo, en lo referente a lo de los neumáticos móviles y realistas. Claro que aquí tendrían que entrar en juego programadores como KOTAI o VANY, y estos siempre están con mil frentes abiertos al mismo tiempo.”

¿Tienes muchos apoyos de los jefes de MRO y/o te gustaría que te apoyasen mas construyendo pistas más grandes?

“Si que los tengo, además desde el principio; en 2006, cuando comencé a dar la “txapa” con estos coches, KOTAI enseguida me ayudó con un link de descarga, o dando alguna vuelta en las “cronos” que propuse. Este año, pedí que dentro de la campaña de renovación de los circuitos incluyeran el “GP INGLATERRA” para poder correr, y enseguida VANY me lo tuvo listo. Luego CACO también se interesó por los coches, para poder incluírmelos en un Pack... No tengo queja ninguna en este sentido, si acaso necesito un poco de suerte para conseguir ganar más adeptos a la “Causa XL”. Desde luego, la inclusión de éste artículo en la MRO MAGAZINE es algo que no me esperaba ni de lejos, y aprovecho la ocasión para daros las gracias por este nuevo apoyo.

Lo de las pistas mayores, lo que te comenté anteriormente. Prefiero ser yo el que me adapte a los circuitos existentes, que encima exigir que alguien se tome la molestia de diseñar un circuito entero sólo para poder correr con estas escalas.”

Pues muchas gracias MIKA por tu atención.

“Las gracias os las tengo que dar yo por la cobertura que me habéis hecho, un saludo a todos los lectores de MM y como dice Pocholo, nos vemos en las pistaaaaas!”

Ivardi.

ESPECIAL

Conferencia MRO en la Universidad Politécnica de Valencia

El ya lejano Martes, 6 de Mayo de 2008, tuvo lugar una conferencia sobre nuestro querido juego MiniRacingOnline, organizada por SeraphF1 en el salón de actos de la Facultad de Informática de Valencia y orquestada por tres miembros activos en la comunidad, Kotai, Vany y Deif.

Como corresponsal de la revista MRO Magazine de la zona levantina me desplazé a tierras valencianas a cubrir dicho evento que describiré a continuación. Mención especial a nuestro fotógrafo consagrado para eventos importantes conocido como Amsler.

La hora de comienzo de la exposición estaba fijada a las 12:30 hora peninsular (GMT+2) aunque poco antes se reunieron los miembros de la organización con los conferenciantes para dejarlo todo preparado y que no hubiera ningún error durante el transcurso de la charla, sucesos que durante las pruebas ocurrieron con varios fallos por todos conocidos (error de canvas, errores de windows, access violations, lo típico del juego).

La gente fue llegando poco a poco, entrando en parejas o de uno en uno, nunca en grupos

numerosos y se alargó la hora de comienzo hasta media hora más para conseguir llenar un poco la sala, hecho que consiguieron con la continua entrada de personas. Una vez llegado al tiempo máximo de espera y con todo el mundo sentado y atento un organizador presentó a los tres responsables del desarrollo de la charla.

Empezó hablando Kotai sobre los orígenes del juego y la evolución del mismo desde su primera versión hasta la actual tal y como la conocemos ahora, la idea de hacerlo en un principiparasus amigos y jugar en un mismo ordenador, la introducción del online para jugar cada uno desde su casa, la creación de un foro para pasarles los cambios que iba realizando y la creación al final de una página web. Un discurso en el que se notaba como los primeros minutos hablaba muy seguro al no ser la primera vez que lo cuenta y el resto del tiempo se defendió bien.



Iba mostrando conforme narraba los cambios más importantes que sucedieron en el juego con las diferentes versiones que tenía en varias carpetas, en las que pudimos observar los sugerentes menús de las primeras versiones con chicas como fondo de pantalla (seguramente para conseguir que jugara más gente), la introducción del online en la que había que escribir la IP del creador de la partida, lejos de cómo lo tiene ahora que se gestiona por medio de la página web, la creación del editor para que la gente pudiera crear más trazados y circuitos, los cambios gráficos que iban mejorando y repitiendo en varias ocasiones que todo lo que había hecho estaba programado en Delphi, para que quedara constancia del esfuerzo ya que no es un código cómodo para hacer videojuegos.

Después de varios minutos de presentación del juego, de la página web en la que hizo hincapié en los más importantes apartados y de otras curiosidades, dio paso al proyecto que están desarrollando Vany y Deif, que consiste en la telemetría de los monoplazas, pasando el testigo a Deif.

Se pudo ver que el proyecto aún está en desarrollo, pero fue suficiente para que la gente se enterara de qué iba el asunto, pudiendo comparar totalmente varias vueltas fantasmas de diferentes pilotos y viendo las gráficas de la velocidad, revoluciones del motor y los cambios de marchas, dejando espacio a la derecha de la ventana para la imagen del circuito y sus trazadas en la que observamos en qué punto frenan, dónde sueltan el acelerador y cuándo van a todo gas, con el pie a fondo. Todavía queda por acabar la telemetría, pero, como

dijeron los dos programadores, intentarán tener una primera versión integrada con la primera versión definitiva del juego, la v1.0.

Conforme iban presentando los distintos puntos de la conferencia se dejaba un momento para preguntas, en las que la gente, lejos de callarse, realizaban bastantes y algunas iban directas a donde dolían, como el tema de las tracciones, cambios del lenguaje de programación, el online y sobre el futuro del juego, preguntas que Kotai respondió claramente y sin rodeos.

Cuando una de las preguntas tocó el tema de los campeonatos le pasaron el testigo a Vany, como miembro más activo en ese apartado, el cual creó una página en donde se hace un resumen de los principales campeonatos y sus características. Una actuación de un minuto

que no tuvo desperdicio y que fue ampliada por Kotai para explicar la forma de crear un campeonato gestionado a través de la página web, con sus normas, puntuaciones e inscripciones automáticas.

Nada más terminar este último punto y después de unas pocas preguntas más se dio por finalizada la charla, con sus correspondientes aplausos por el buen hacer de estas tres personas.

Como detalle, la organización invitó a comer a los conferenciantes y a un servidor, entre otros, quedándose sin sitio el máximo responsable de organizarlo todo, que comió con otros compañeros de la facultad.



Poco después de la comida daba lugar en una de las aulas de informática un campeonato de MRO en el que también estábamos invitados, aunque no fuéramos de la universidad ni de la facultad, requisito fundamental para participar. Cada uno nos llevamos nuestro portátil por si no había sitio para todo el mundo, dando preferencia a los alumnos de la facultad que para ellos iba dirigida la actividad, pero quedaron plazas libres que aprovechamos y nos colocamos cada uno en un ordenador. El aula hizo lleno absoluto y la participación fue muy buena, pasando un rato de unas cuatro horas y media seguidas dando vueltas a siete circuitos. Al no ser miembros de la facultad nosotros pudimos participar pero sin puntuar aunque quedáramos en zona de puntos. SeraphF1 preparó una hoja de Excel para llevar el control de los puntos en las diferentes carreras.

Dimos por finalizado el acto a las 20:00, hora en la cual nos despedimos. Tuve alojamiento gratuito en casa de Vany, que me la ofreció gentilmente para no realizar un viaje de vuelta nocturno.

Agradecimientos a la organización que nos cuidó en todo momento y a SeraphF1 en particular por haber organizado todo con tanto detalle y por estar atento en todo momento con nosotros.

Crónica Social

Una vez acabado mi primer artículo serio, centrado en lo que fue el acto, no entrar en los cotilleos como sabéis que suelo hacer y tras recibir

un toque de atención por parte de un compañero nuestro por no meterme con la gente y recibir una reprimenda por parte de otro compañero por no describir lo que nos paso tanto antes como después de la conferencia, me veo obligado a añadir esta crónica social en la que contaré aquellas cosas que tan poco interesan a la gente pero que luego

todo el mundo lee y reclama. A continuación preparamos para saber las curiosidades del día tan peculiar que vivimos, con policía y todo.

Llegué al barrio donde vive Vany sobre las 10:45, una zona agradable y tranquila en un municipio

valenciano al oeste de la ciudad. Gracias a las indicaciones de este sujeto, me llevó más de diez minutos encontrar el dichoso timbre de su piso, porque la forma de numerar las casas no es la misma que yo conocía, están locos estos valencianos (como diría Obélix). Al menos me sirvió para darme una vuelta por la zona y ver que está muy bien, con viviendas de nueva construcción y en un lugar en plena expansión.

Cuando apreté el telefonillo en poco tiempo reconocí una voz familiar por el mismo, ya me quedé más tranquilo sabiendo que lo había hecho bien. Me preguntó por el coche que llevaríamos para la universidad, a lo que le respondí que utilizaríamos el suyo puesto que él se sabría mover mejor por su ciudad. El tráfico era fluido y en poco tiempo llegamos al campus en donde empezaron los problemas.

Nada más entrar en la zona nos dimos cuenta de un pequeño pero importante problema, no había aparcamiento por ningún lado, divisando



coches subidos en la acera, utilizando cualquier hueco para tenerlo estacionado y casi coches encima de otros coches, era un poco caótico todo. Dimos más vueltas por la zona que un piloto de carreras en cualquier circuito, alejándonos poco a poco de la facultad de informática para acabar aparcando a 15 minutos de la misma. Mientras íbamos buscando un lugar para dejar el coche me percaté de un policía local que estaba poniendo recetas a los coches, pero eso era al principio de la universidad y nosotros lo estacionamos bastante lejos de él. Mientras nos acercábamos a la facultad Kotai nos llamó para saber de nuestra localización, desesperado de esperar en la cantina con los miembros de la organización y deseoso de empezar ya la charla. Durante el camino Vany iba recordando sus batallitas por el lugar a la vez que se sorprendía de lo mucho que ha crecido la zona desde sus años mozos de estudiante hasta el presente.

Ya en la facultad de informática y con más precisión en la cantina saludamos a todos los presentes de nuestro grupo y nos dirigimos al salón de actos que no quedaba muy lejos. Eran las 12:15, para que os hagáis una idea del tiempo que pudimos perder desde que llegué a casa de Vany hasta que nos vimos con éstos. De la conferencia ya he hablado en la primera parte de este extenso artículo, así que nos os voy a aburrir contando dos veces lo mismo. Paso a contaros a partir de la despedida de la gente y cuando dimos por finalizada la reunión.

Como ya sabéis todo acabó a las 20:00, a esa hora di por finalizado mi trabajo de cronista para empezar de nuevo a ser yo mismo. Tocó dar otro paseo hasta el coche para cogerlo y nos dimos cuenta que la cantidad de coches que había por la mañana había disminuido considerablemente y que nuestro vehículo se encontraba en medio de un carril en el centro de la carretera, lugar que esa misma mañana parecía todo un aparcamiento y no un carril. Nada más montarnos en el coche vi como el trabajo de la policía era impecable por la zona, tragándose una multa de 150 euros por

estacionar mal que le pusieron en menos de hora y media desde que lo aparcamos por la mañana, señal de que había varios policías cubriendo la zona y recaudando dinero para el ayuntamiento a costa de los estudiantes de la universidad, que están pagando religiosamente el circuito urbano de Valencia y otros proyectos de la ciudad, porque con la cantidad de coches que había mal aparcados dudo mucho que le quedaran papelitos de multas al acabar la jornada. Hace poco me enteré que a Kotai también le tocó el premio y contribuye al pintado de las líneas de la parrilla de salida con otros 150 euros.

Nos dirigimos directamente a casa de Vany y una vez arriba vimos a su mujer, Nuria, peleándose con un técnico del gas por una fuga que tenían precisamente en su piso y cuya solución es abrir un agujero en la pared, tanto suya como de unos cuantos vecinos más para arreglar el problema. Mientras tanto no podían ducharse en casita y tuvieron que ir a casa de los padres de Vany para asearse. Cuando llegamos allí le recibieron dos de los perros más efusivos que he visto, uno era de los progenitores y la otra, que era perrita, era de Vany y Nuria y se llama Cloe, ambas mascotas muy desconfiadas y ruidosas aunque cuando cogen confianza con el desconocido son muy cariñosas (aunque me faltó tiempo para que me conocieran mejor). Mientras se duchaban la parejita tuve la oportunidad de charlar un poco tanto con el padre como con la madre de Vany, muy simpáticos ellos, pero tampoco fue mucho tiempo porque fueron rápidos en ducharse y acabaron pronto (para las mentes calenturientas se ducharon por turnos, no juntos).

Cuando se terminó la visita y bajamos a por el coche de nuevo Nuria decidió ir a casa andando dando un paseo con Cloe, aprovechando la buena temperatura que hacía esa noche. Nosotros aprovechamos para llamar a Claudiosan para ver si había cenado y recogerle para salir por ahí a tomarnos algo. En efecto ya había cenado, pero accedió a acompañarnos a un chino para que comiéramos nosotros, que arrastrábamos un

poco de hambre. Después de la cena y de discutir sobre algunas de las posibilidades para tomar algo en algún local decidimos ir a la zona del puerto, ya que allí habría algún local abierto aunque fuera Martes y fuera de temporada alta en la que todos los locales estarían abiertos. Decir que Vany no se conoce la zona de "fiesta" de Valencia a causa de estar volviéndose mayor, o eso o la ciudad no es tan borracha como en Murcia que entre semana también te encuentras locales abiertos hasta altas horas de la noche con gente bebiendo como locos.

Pusimos dirección al puerto y poco antes de entrar a la zona nos dio la bienvenida un control policial importante, en el que buscaban drogas y armas probablemente. Nos hicieron la señal de parar a la derecha y apagar el vehículo. Saludaron con un buenas noches frío y serio y le pidieron el DNI (documento de identificación español, para que lo entiendan los extranjeros) y le invitaron a bajarse del coche para cachearlo. Tanto Claudiosan como yo nos quedamos a cuadros por la situación, con un agobiante silencio por la zona y otros coches en la misma situación que nosotros. Al poco le ordenaron a Claudio a hacer lo mismo y a mi también, nos bajamos del coche y dimos nuestras identificaciones, utilizando el argentino el carnet que le habían dado esa misma mañana y yo el carnet de conducir, que también sirve para identificar a una persona. Cuando estábamos fuera del coche la policía registro de arriba a abajo todo el vehículo, incluida mi pequeña bandolera (maricona le llamo yo) en donde llevo todas mis cosas. Cuando el policía la registró se encontró con el DNI y dijo mi nombre, el cual yo le respondí y me preguntó que cuántos documentos nacionales llevaba encima, a lo que le respondí que les di el carnet de conducir dado que el DNI lo tenía un poco caducado y el otro documento también servía como oficial. El policía me recomendó que lo renovara al llevar casi dos años fuera de fecha. Después de esperar bastante tiempo y de ver como gente que llegó detrás nuestra se iba antes que nosotros nos devolvieron las tarjetas y nos despedimos de ellos. Decir que tuvimos suerte

puesto que Vany no llevaba el carnet de conducir, el coche era de su mujer y que Claudiosan llevaba su carnet recién recogido ese mismo día, si no la multa hubiera sido considerable tanto para Vany como para Claudio incluso pudiendo retener al argentino hasta comprobar que estaba libre de cualquier cargo, pero repito, sólo iban buscando drogas y viendo que no tuviéramos ninguno de nosotros ninguna orden de "busca y captura".

Nos metimos en un local que estaba con alguna que otra persona, no mucha gente, viendo como la zona estaba más que muerta y nos pedimos una Coca-Cola para Vany, una cerveza para Claudiosan y un Vodka con Fanta de limón para mí. Estuvimos hablando de muchas cosas, diciendo alguna que otra tontería, otros asuntos que no os contaré, recordando la experiencia recién vivida hasta que se nos hicieron la 1:30, hora en la cual decidimos dar por finalizada la fiesta al estar los tres más que cansados y al día siguiente tener cosas que hacer.

Dejamos a Claudiosan en su casa y pusimos rumbo a casa de Vany en la que me quedaba a dormir esa noche para no tener que hacer un viaje nocturno con el cansancio que arrastraba. Me puse cómodo en la habitación que me cedió el anfitrión y caí rendido hasta la mañana siguiente. Me desperté poco antes de que el despertador me sonara y escuché que todo el mundo en la casa estaba ya despierto, por lo que me levanté y desayunamos. Después de despedirme de los tres (Vany, Nuria y Cloe) cogí el coche y puse rumbo a Murcia, de vuelta a casita.

Yämik.

COMUNIDADES

La verdad es que siempre me gustó más el nombre de MRO World, no se a quien se le ocurrió este nombre que más bien parece que vamos a hablar de gestión de fincas y el coste de la limpieza de la escalera. El caso es que como ya venía siendo habitual, el presupuesto de viajes se redujo a las mayor de las miserias, es gasoil esta a más de 1.30 euros el litro y esto más que crisis es una tragedia. Esta vez ya ni hemos salido de España, hemos preguntado a los que están aquí y son de fuera, y nos hemos ahorrado una pasta.



MAXIMILIAM – BRASIL



¿De dónde eres Max? “Soy de Maringá, en la provincia de Paraná, al sur de Brasil.” ¿Y cuanto tiempo llevas aquí en España? “Tres años ya.” Cuentanos como te van las cosas por aquí. “Pues si comparamos con cuando no tenía documentación, estoy de maravilla vamos, trabajo poco, tengo un buen sueldo, al menos para mi que soy de un sitio donde no hay mucha pasta.” Vaya, un exilegal, aunque el sueldo debe ser considerado en función de lo que puedes comprar con el no te equivoques. ¿Que impresion te dan los españoles? “No hay solamente un tipo de español, hay los de Valencia, los de Madrid, los de Barcelona. A mi no me gustan algunos que viven en Valencia, pero con los demás no tengo nada en contra.” Anda que...con calzador has metido esa puyita, dime, ¿como y cuando conociste MRO? “Pues, no me acuerdo la verdad donde fue con exactitud pero me acuerdo

que buscaba un juego con coches en miniaturas, era uno viejo al que jugaba con un primo en un 386, si, esos PCs prehistoricos, pero al final me encontré el MRO, y después lo vi también en la pagina del www.flnaweb.com.br.” Hay mucha gente de tu país por MRO ¿no? “Claro que hay gente de mi país en el MRO, los Brasileños son los



que más juegan a parte de los españoles, esta el mrobrasil.com.br, que es el gran portal de Brasil en este juego, en la página flnaweb.com.br y creo que en otros sitios también, además muchos de Brasil son los mejores, Celtic park, Kanalha, Dael, son de los mejores

en t0.” ¿En un partido de futbol de España contra tu Brasil, te sientes dividido o apoyas a muerte a tu equipo? Si es España contra Brasil, claro que estaré al lado de Brasil, tampoco me gusta cuando gana Alonso ya que os creéis los mejores, por lo tanto igual con la selección española, es como

si yo fuera del Madrid y vosotros del Barca, incompatibles.” **¿Donde está la diferencia entre la competitividad sana y la que no lo es tanto?** “La sana es tener honestidad, saber hacer lo correcto, sobre todo nada de trampas. Lo que no es sano es que haya cosas así y no tener las herramientas para que todos sepan la verdad en vez de solo una o dos personas.” **Yo creo que este tema ya lo cerré en el foro, espero que después de la última versión además, esto haya quedado aún mas zanjado ¿Te atrae más la simulación de carreras o el arcade?** “Arcade, no me gusta el rebufo, lo veo injusto algunas veces. Me gusta mas el arcade.” **¿Como definirías tu paso por MRO?** “Pues como lo definen todos, como polémico, que si lo soy, hasta creo que con mis polémicas el MRO ha acelerado mas implantaciones y modificaciones, una de las cosas fue cuando empecé a reclamar los

fantasmas en el foro del MRO, que se podía mirar el setup abriendolos con el notepad, justo después cambiaron el código de los fantasmas, claro que algún día iban a cambiarlo, pero si no hiciera mi escandalo particular tardarían más tiempo en hacerlo.” **¿Cuando te cansarias del juego?** “La verdad es que tengo en mi cabeza retirarme al final del RD y del T-zero de esa temporada, lo que más me cansa son los cambios, las versiones nuevas llenas de bugs y la mala organización del juego.” **Pues Max, evidentemente yo eso no lo comparto, y creo que lo mismo le pasa a casi todos nuestros lectores, que no creo que estuvieran por aquí si creyeran eso, pero claro, aquí tienen cabida todas las opiniones y hay que respetarlas.** “En mi país decimos así “Temos que lutar pelos nossos ideais” y eso es lo que creo. Seria más o menos “Hay que luchar por lo que crees.””



ENDY - URUGUAY



¿Qué tal Endy? Cuéntanos ¿De dónde eres? “Nací en Montevideo, Uruguay, pero vivo hace ya 30 años en Barcelona.” **¿Y como acabaste aquí?** “Bueno es una historia muy larga, mis padres son exiliados políticos por las mierdas de dictadura de Sudamérica. Llevamos aquí pues unos 30 años, y la verdad que estoy enamorado de Barcelona.” **¿Que impresion te dan los españoles?** “Pues, me considero uno de ellos, pero en general hay de todo como en todas partes.” **¿Como y cuando conociste MRO?** “Pues todo vino dado por mi afición a la F1, que la sigo desde pequeño. Un día estaba obsesionado por encontrar un juego online de F1, y en “noseque” foro encontré el MRO. Me apunté y a partir de ahí empezó todo,



me fichó KANUTO Y ALICENTRIC para el LIVE SCHOOL y aquí estoy, más malo que antes. (risas)” **¿Has coincidido con muchos charrúas en el juego?** “Pues he encontrado de Uruguay creo que a un par o tres de pilotos, de Argentina que está al lado hay muchos más, como siempre, esos argentinos están en todas.” **¿En un partido de futbol de España contra tu Uruguay, te sientes dividido o apoyas a muerte a tu equipo?** “El fútbol no me va mucho, pero en ese caso a muerte con Uruguay, debe ser la sangre charrua.” **Pues vaya, ¿Dónde se quedo eso de que me siento español? Otra cosa ¿Donde está la diferencia entre la competitividad sana y la que no lo es tanto?** “Bueno, es una pregunta difícil, para mi la competitividad por definición

es sana, lo otro es recurrir a ciertas cosas para paliar defectos propios. Eso no significa que no se vaya a muerte siempre, un ejemplo, MICHAEL JORDAN de los bulls, eso es competitividad sana, un tipo que competía hasta en los entrenos, pero por encima de todo era un profesional.” **¿Te atrae más la simulación de carreras o el arcade?** “Por supuesto la simulación, es mucho más real, competitiva y emocionante, cuando juego solo en arcade no mejoro, al hacerlo con pilotos mejoro mucho, y si encima son cracks pues todavía más.” **¿Como definirías tu paso por MRO?** “Como piloto competidor bastante regular tirando a mal, no creo que haya llegado a mi máximo, pero casi, aunque he de reconocer que en este juego, como en todos, los aspectos de la vida, cuanto más le dedicas, más mejoras

y mejores son tus resultados. En cuanto a lo que no es pura competición, pues la verdad es que me encanta estar por aquí, me he encontrado gente increíble y muy buenas personas.” **¿Cuando te cansarias del juego?** “Vaya, no creo que me canse, quizá lo deje cuando las circunstancias exteriores me lo exijan, ahí lo dejo.” **Gracias Endy.** “Si me dejas quiero hacer un agradecimiento especial a Kanuto, Alicentric, Maport, Erl, Falconetti, Jorofer, Discontrol, Democedici, Chicui, Aiva, Cogeme, Wales, The_magic, Jarof1, Fastman, Manuel19, Mazman, Ganimedes, MC-Safety, Eddy, Rayo, bueno y un largo etcetera, sin ellos no estaría haciendo lo que hago y el campeonato F1 CHAMPS no sería lo que es. También a toda la organización del MRO por este magnífico juego.”



PATIFE - PORTUGAL



¿De dónde eres Patife? “Soy de Praia Grande, un pueblo (al lado la playa como su nombre indica), cerca de Sintra, que pertenece a Lisboa.” **Un sitio especial y mágico, he tenido la suerte de estar allí, y ¿cuánto tiempo llevas en España?** “Pues estoy trabajando aquí desde hace diez meses en

un proyecto para una multinacional que está empezando ahora en España, la verdad es que está yendo muy bien.”

¿Que impresión te dan los españolitos?

“La idea general que me he hecho es muy positiva. En mi opinión el país además está marchando bien si se compara con el resto de Europa. Por

otro lado también es verdad que se debería abrir un poco el terreno para hablar otros idiomas, muy pocos españoles se mueven bien en este punto. Yo creo que el gobierno debería apostar por mejorar

eso.” **¿Cómo y cuándo conociste MRO?** “Como siempre, es cosa de un amigo que te cuenta acerca de un juego que ha encontrado, vió el MRO en una revista y lo descargó, después me lo mostró y aquí estoy ahora.” **No se ven ahora muchos portugueses por aquí...** “Pues quizás Kotai podía

pensar en hacer un poco de marketing por mis tierras.”

¿En un partido de fútbol de España contra tu país, te sientes dividido o apoyas a muerte a tu equipo? “Me

vais a perdonar, pero como gran fan de mi selección, no me sentiría ni mucho menos dividido. Portugal siempre” **¿Donde**

está la diferencia entre la competitividad sana y la que no lo es tanto? “Esa es una pregunta curiosa, todo el mundo la conoce y nadie habla de ello. En mi opinión habría que comentar antes que en



nuestro caso tratamos sobre un juego gratuito, en el que el objetivo de su creador era simplemente pasar un rato con los amigos, así que es entendible que de vez en cuando se encuentre algún fallo. Una manera sería tomar ventaja de esos fallos, otra crear un mal ambiente en la comunidad, son ejemplos de cuando se escapa de las manos. Al final a nadie le gusta perder pero todos sabemos que está bien y que está mal. Así que mejor disfrutemos.” **¿Te atrae más la simulación de carreras o el arcade?** “La simulación sin duda.” **¿Cómo definirías tu paso por MRO?** “Esto tienes

que preguntárselo a los demás. Lo único que te puedo decir es que juego para pasarlo bien y hacer amigos.” **¿Cuándo te cansarías del juego?** “Tenía un grupo de gente con la que jugaba al Counter Strike, deje de jugar cuando fue imposible luchar contra los tramposos. Si por lo que fuera, algún día descubriera que mis amigos están haciendo uso de cheats, el juego perdería el interés para mí.” **Es bueno saberlo porque yo estoy convencido de que eso aquí no pasará.**

Gracias Patife.



CAMPEONATOS

MRO T100

Ya hemos superado las $\frac{3}{4}$ partes del campeonato y sigue la emoción en el T100. Los equipos siguen mejorando sus monoplazas y nos deparan sorpresas semana a semana. Muchos pilotos con posibilidades de victorias, aunque los líderes de algunas categorías están más que claros.

La categoría Oro es la ley de la selva. El más fuerte gana y nadie regala nada. De momento Vany se ha colocado con cierta ventaja, pero algún despiste más y lo pagará caro... Por el subcampeonato luchan Alonso, Alvaro_SL y Des06, separados por pocos puntos. Los antiguos compañeros de Vany han aprendido mucho de él y ahora compiten de poder a poder contra su antiguo jefe. Algo más alejados, del 5º al 7º, se sitúan Chicui, Cogeme y Maport. Entre ellos tampoco hay concesiones... Más abajo en la clasificación se sitúa Alex_3D, al que le está resultando muy difícil readaptarse al campeonato.

El nivel Plata se esperaba igualado y desde luego no está defraudando. Pavlik parecía clarísimo ganador hace unas semanas, pero dos carreras de ausencia le han hecho perder el liderato ante el poderío de los Red Bull. Si el Ferrari no vuelve a aparecer, el duelo entre Erl y Falconetti se muestra apasionante. MazingeZ de momento se coloca 4º, pero si se descuidan los de delante, puede dar algún disgusto más de los que ha dado ya. Bigpow, a pesar de los problemas electrónicos en su monoplaza (que solo transporta datos a 56 Kb) sigue brillando, y sin ellos estaría con los primeros. Por la 6ª plaza hay una bonita lucha entre Austin y SpeedCJ, que promete ser muy interesante, en la que intenta colarse Collack. Completan los puestos de honor, Tymac y Nandolf84.

Bronce tiene un claro líder. Pype no era un piloto demasiado conocido en el champ., pero ha demostrado toda su capacidad esta temporada. Literalmente está barriendo a sus rivales. Del 2º al 4º también está bastante definido, por la diferencia de puntos, aunque no pueden descuidarse... Safety, Sakic e Irialonso es el actual orden. Tras ellos Migcomand y Powell, muy igualados entre sí, pero no alcanzan el nivel exigido para luchar por el podio de momento. Destacar las entradas en la categoría de Alex19978 e Ichigo, que han empezado a demostrar su valía.

En la categoría Hierro, Kassak sigue dominando a placer. Su superioridad está siendo aplastante y solo ha dejado de ganar en dos ocasiones. Las intensas y continuas sesiones de entrenamiento han conseguido un *tándem coche-piloto* casi perfecto. Segundo se ha situado The_Magic, que ha mejorado mucho en la 2ª parte del campeonato gracias a la evolución de su Ferrari. Se ha convertido en un asiduo al podio. Tercero Patife, que ha perdido fuelle debido a las ausencias... problema que también ha tenido El_rayo, pero a pesar de ello están haciendo un gran campeonato. A continuación se sitúan los Honda de Fabi_LP06 y Germany, que están siendo muy regulares y séptimo Raulgranados, en una buena progresión. Completan el top10 Caco, Ballackov e Ivan89.

La sección de JJPP sigue dominada por Ataide, aunque Manuel_19, Yovaisha o Ichigo también están demostrando que la próxima temporada merecen un volante en categoría superior. Algunos de ellos ya simultanean la competición.



Speedcj.

18S

Ha finalizado la XI edición del campeonato 18s, el más prestigioso y laureado campeonato del MRO.

Ha sido una edición casi monopolizada por Honda que se ha llevado el título oficial de escuderías y de pilotos y el de equipos reservas.

El piloto de Honda CelticPark ha sido el ganador de esta edición. Ha dominado con mano de hierro esta edición, consiguiendo la victoria con una amplia ventaja sobre el 2º clasificado, el piloto también de Honda Arazi, eterno segundón muy a su pesar. Ha completado el podium final Zalin, con su Jordan.

En equipos, como ya he comentado, la victoria ha sido para Honda, con una amplia ventaja sobre Arrows, segundo clasificado y Ferrari, que ha terminado en 3ª posición por segunda edición consecutiva.

El campeonato de reservas se decidió en el 18s GP a

favor de Ballackov, sempiterno reserva de Arrows, llevándose el título delante de su compañero de equipo Craze. Esta lucha favoreció que su escudería consiguiera el título por escudería de esta clasificación, seguida muy de cerca Honda. La tercera posición la ocupó Williams.

Otro título que no se decidió hasta el último GP fue el de Rookies. Finalmente se llevó el título el piloto de Jaguar Saok, por tan solo un punto de diferencia sobre el Toyota de Cosme. El podium lo ha completado Kartikeyan con su Renault.

Se va a celebrar la copa 1 VS 1, que por lo que apuntan las inscripciones va a ser un éxito, hasta que empiece la XII edición del mejor campeonato del MRO.

Jairotis.

/// Escuderías /// 18-S ///

pos	escudería	pts
1	honda f1 team	449
2	orange arrows	297
3	scuderia ferrari	253
4	jordan grand prix	199
5	jaguar f1 racing	169

/// Clasificación de Pilotos /// 18-S ///

pos	piloto	escudería	pts	Gp	P	VR	1	2	3
1	celticpark	honda	152	12	6	4	5	3	4
2	arazi	honda	119	12	0	1	4	4	1
3	zalin	jordan	95	12	4	1	1	4	2
4	kamikaze	honda	79	9	1	4	1	0	3
5	kuraia	ferrari	70	10	2	3	3	0	0
6	lois_1980	redbull	66	10	3	1	3	1	0
7	ballackov	arrows	66	9	1	1	1	3	1
8	vany	mclaren	65	6	0	4	3	1	1
9	romanno	jaguar	65	10	2	1	2	1	1
10	komandante	arrows	65	9	0	3	2	1	0

MANZANA XIII

Y afrontamos la recta final del Manzana XIII con un claro destacado que ya podríamos denominar como casi ganador. Vany se prepara para revalidar su título y su equipo ha puesto a enfriar las botellas de horchata para celebrar tan inconmensurable victoria. Solo son capaces de seguirle la pareja de Red Bull, Maport y Alonso

que separados por escasísimos puntos en la clasificación luchan en un duelo fratricida por la segunda y tercera plaza del campeonato, ambos parecen haber encontrado un buen ajuste al coche. Red Bull aprovecho el parón de Vany en las carreras de Hungaroring y Interlagos por lesión, lastima de los pinchazos de Maport en Oschersleben y Santa Fé, de no ser así la clasificación estaría mas apretada. El cuarto en discordia es Des06, compañero de Vany en Toyota con alguna victoria ni mucho menos sorprendente ya que Des06 es un piloto capaz de ganar este y

cualquier campeonato en cuanto la mecanica de su maquina se lo permitiera, cosa que hasta hoy ha sido un factor muy a tener en cuenta.

En un segundo grupo aparecen los Pilotos de la talla de Pamac, Pavlik, aun en puestos de cabeza

pese a su retirada del campeonato (una verdadera lastima), y el pequeño de los Red Bull, Eddy. En los puestos traseros encontramos a los pilotos de BMW, Sakic y Caco, el primero por debajo de su rendimiento habitual y el segundo con problemas mecanicos, parece que el BMW este año no

ha conseguido un paquete aerodinámico adecuado para estar arriba. No olvidarnos de Vilchez, el piloto de Toro Rosso se encuentra en franca progresión y será un rival a tener en cuenta en futuras ediciones del campeonato.

Pese a que el campeonato de pilotos parece decidido, aun encontramos un fuerte grado de emoción en el de marcas, donde Red Bull supera a Toyota en 30 puntos, que no parece una distancia tranquila viendo lo fuertes que Vany y Des06 se encuentran actualmente. En tercera posición ya bastante lejos encontramos a

Mclaren que ha ido perdiendo fuerza según se desarrolla la competición.

El desenlace: en el próximo capítulo.

Caco.



Road Devils

Luego de un descanso y de nueve carreras, las cosas se están definiendo en el RD5, sigue vigente que el mejor horario de carrera es el ultimo en donde se han logrado hacer grupos de carrera de mas de 17 pilotos, caso como el de la carrera Nascar o f1 en Silverstone.

La lucha ha estado muy pareja salvo por algunas bajas en los equipos de punta que como resultado han mandado a Shelby Cobra a dominar la clasificación de escuderías, por otra parte Rommano, a tres carreras del final tiene la primera posición con 160 puntos seguido de alextima0 con 137... ¿será que se hace campeón antes de la última?

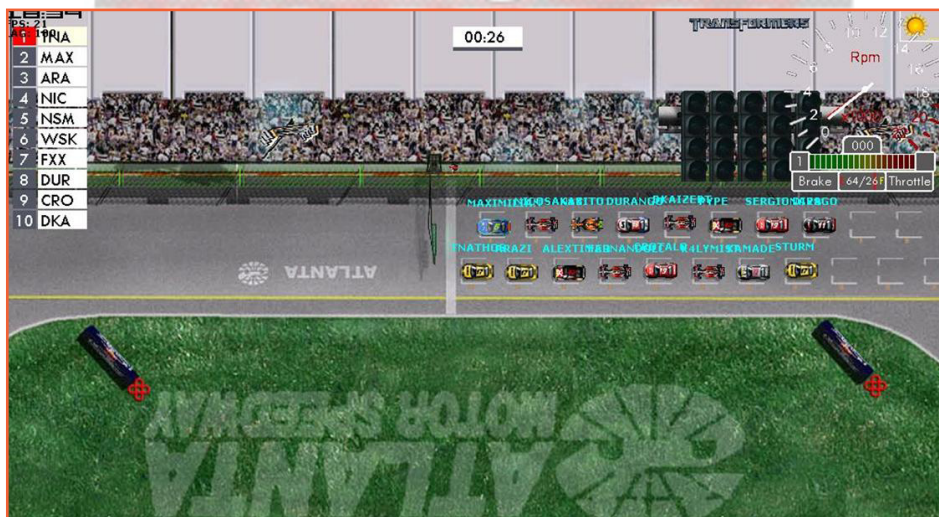
En cuanto la copa de rookies y serie pro, Pype esta dominando y en cada carrera marca la diferencia.

El RD5 ha sido un gran campeonato y también ha

servido para el replanteamiento sobre la ejecución del mismo, ya que esta será la última edición de este año y se espera volver solo hasta el próximo año con un calendario de 12 carreras para todo el año. Distribuido durante varios meses.

Las carreras han sido emocionantes, no obstante los bugs del online y los cambios de versión han hecho que algunos pilotos se pongan fuera, pero para dejar precedente aquí esta una foto desde el roadcoptero tomada al momento de la partida en Atlanta.

Tnathos.



TZERO

Tras siete GP's, el piloto brasileño de McLaren Kanalha lidera el Tzero, el único campeonato con tracción y alerón bloqueado a 0 del MRO.

Le sigue su compañero de equipo Maximilian y los Super Aguri de Klinx&Kuraia.

En equipos oficiales, lidera la clasificación McLaren, seguido muy de cerca por Super Aguri, RedBull y Renault.

La clasificación de Reservas esta en su punto de mayor emoción. Por pilotos lidera Craze, seguido por Jairotis y Doz. En equipos, en primera posición los Super Aguri, seguidos por Renault y Red Bull, todos ellos en un margen de 3 puntos.

Los rookies estan dando un gran espectáculo esta edicion; primera posición momentanea para Houston88 con su Honda seguido muy de cerca por Jonhgar y Dvdgrana, ambos de Jaguar Racing. 4º es Trivi empatado con el 3er clasificado Dvdgrana. Estos 4 pilotos estan en un abanico de 5 puntos.

Pasado el ecuador del campeonato, parece q Kanalha es el claro candidato para llevarse el titulo, pero el resto de clasificaciones estan abiertas al máximo, cualquier cosa es posible.

Jairotis.

MasterF1

La cuarta edición del Masterf1 llego a su fin, con un final apasionante hasta la última vuelta, Whass y Dr_defth llegaron a la última carrera con una diferencia de solo tres puntos, al final Whass se llevó el campeonato de pilotos haciendo una

remontada espectacular como nunca se ha visto, se lo propuso y lo consiguió, Dr_defth que estuvo liderando el mundial todas las carreras, en las dos últimas perdió todo lo que había conseguido.

Whass ganó el mundial por un segundo y tres decimas que le separo de Dr_defth que vale un titulo. En el tercer peldaño del podium final se encuentra XoriXorly, que por faltar a algunas carreras no pudo luchar por el título.

En el campeonato de constructores McLaren se lo llevó con autoridad liderando la tabla de principio a fin, al final se quedó con 407 puntos y su inmediato perseguidor BMW con 260, el tercer peldaño fue para Toyota con 248 puntos.

En el campeonato de Rookies, fue un mano a mano Endika contra Houston, este último por un punto de ventaja 110 a 109 consiguió llevarse el gato al agua en una lucha bonita hasta el final y el tercer clasificado fue Solitario ya más alejado con 73 puntos.

Y esto es todo sobre la cuarta temporada, sin duda una temporada apasionante, y se está preparando una quita. Desde aquí os animamos a que os apunteis, habrá sorpresas, novedades y mucho mas, os esperamos.

Daxni & Anxogma.

CAMPEONATO DE ESPAÑA

Ya tenemos finalistas del campeonato y el experimento no ha ido mal, ha deparado diversión y a pesar de la poca gente apuntada, se puede considerar un éxito, aunque habrá trabajar más en labores logísticas para futuras ediciones. De momento nos quedamos con las bonitas carreras disputadas y con que pronto tendremos una Comunidad Autónoma que podrá jactarse de ser la mejor de todo MRO.

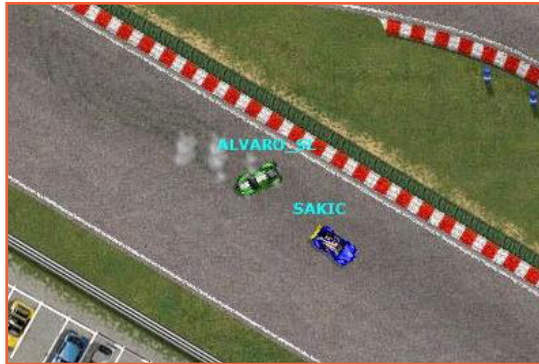
A falta de la gran final y la disputa del tercer y cuarto puesto, el primer Campeonato de España MRO Magazine ha llegado casi a la meta con éxito. Casi a la meta porque solo falta coronar al ganador y casi con éxito porque ha sido un poquito desastre, la organización no ha sido digna de su nombre, pero lo que importa es que parece que los cuatro gatos que se apuntaron se lo han pasado bien, esa es otra, para la próxima ocasión habrá que ser menos tímidos si se busca que se apunten mas gatos. En MM creemos que de estas cosas se aprende y si hay una segunda edición, que ya hay que echarle moral, buscaremos soluciones para problemas en los que no caimos en la cuenta como que, y lo explico con diagramas de Venn que cuando fui al colegio fue un día que me marcó, el cardinal del conjunto A “Personas que leen el foro regularmente” es un número más bajo de lo que crees, y el cardinal del conjunto B, subconjunto de A, “Personas que ponen algo en el perfil donde pone ubicación” es un número vergonzosamente pequeño.

Pero como siempre, hemos venido a divertirnos, y rápidamente olvidamos retrasos y ausencias para afirmar que esto ha sido divertido y original (hemos ido ya a la oficina de patentes), que el año que viene cuando se nos haya olvidado del todo haremos otro aún mejor y que enhorabuena a los premiados como dice Gomaespuma.

PRIMERA RONDA 11 de Mayo (más o menos) en Montmeló.

16 comunidades apuntadas para disputar el Campeonato en modo de eliminatoria en un dos para dos. Parece que en Navarra no se lleva mucho el MRO, pero la verdad es que vino bien para tener el número adecuado de participantes empezando con unos octavos de final. Vamos a analizar los enfrentamientos (cuando los hubo):

Asturias - Andalucía. Aquí me va a costar ser imparcial, así que sinceramente dejo de intentarlo. Alex_3d, seleccionador de los sureños, sacó a pista la artillería, desde Malaga Craze corrió con T0 y desde Granada Alvaro_sl con T100. Por parte Astur Kacike desde Aviles, con dudas sobre la tracción hizo una gran primera parte de carrera al final con T100, el que escribe estas líneas bajo el pseudónimo de Sakic acompaña al avilesino y con la misma tracción hizo un sucedáneo de carrera para cumplir. Craze termino primero con una estrategia a una sola parada, seguido de su compañero Alvaro_sl, para no dejar lugar a cálculos ni tonterías, el de Graná incluso se permitió hacer estilo libre con un par de trompos. A casi cuarenta segundos del primero entro Sakic y algo más tarde Kacike que calculó mal la carga de combustible y tiro a la basura la estrategia a una parada. Pero la alegría duraría poco en Al-andalus.



Cantabria - Castilla León. Con solo tres pilotos asistentes, la carrera no puede tener lugar, Castilla y Leon fue la primera comunidad que se gana el pase a cuartos sin subirse al coche. Ivardi se quedó solo representando a los cántabros y no se pudo hacer más.

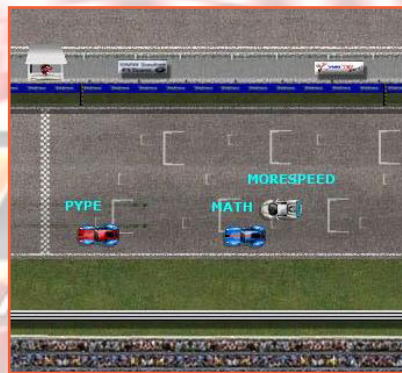
Cataluña - Euskadi. El enfrentamiento más fuerte de la jornada, defraudo bastante. Uno de los dos seleccionados por parte de los catalanes, Dr_Defit, no acudió a la cita y se buscó un sustituto de última hora en R4z4s. Falconetti se hizo con una carrera en la que todos salieron a pista con T100, pero no fue suficiente para su equipo. Ibon a tres segundos y Erl a 25 entraron segundo y tercero para conseguir la victoria para el País Vasco, una vez que R4z4s, haciendo lo que pudo llegó a dos vueltas de su compañero de equipo. Fastman19, seleccionador de Cataluña, comentaba al finalizar la carrera “tuvimos un contratiempo con los pilotos, uno de los seleccionados tuvo un problema personal y no pudo ser sustituido, encontramos un piloto a ultimísima hora dispuesto a correr, al cual agradezco la participación.”

Aragón - Extremadura. A pesar de tener un más que respetable equipo en el papel, con Skyla y Carteles, los extremeños no se presentaron a la cita y Aragón ganó su duelo sin despeinarse, una pena.
Comunidad Valenciana - Castilla la Mancha. Otro fracaso, Tommmmy y Des06 no asomaron la cabeza después de todos los preparativos, y se fue todo al traste poniendo alfombra roja al paso de uno de los favoritos.

Murcia - La Rioja. El duelo de dos uniprovinciales estaba servido, y con buen cartel, Gesko y Yämik por Murcia contra Speedcj y El_rayo. También todos con T100 en Montmelo y con estrategia a una parada aprovechando que los neumáticos no se degradaban. Fue una lucha entre Gesko y Speedcj y vista en directo por El_Rayo que llegó a seis segundos del ganador, su compañero de equipo. Gran final en el que Gesko alargó una vuelta más su parada que Speed pero salió de boxes con una diferencia mínima pero que no pudo recortar a pesar de que el murciano marcó la vuelta rápida en su último giro. En la imagen se puede apreciar, con Yamik en segunda posición a falta de su parada. Este último hizo una mala última parte de carrera y con ello le dio la victoria a los riojanos, “No me explico todavía como mi compañero no salió con T0 para compensar mis resultados. La carrera estuvo bien, muy simpáticos los riojanos y buen equipo” comentaba Yamik después de la prueba. Es curioso lo bien avenidos que andan por esas tierras, echándose la culpa el uno al otro, Gesko por su parte nos decía “Pensé que Speed pararía antes pero luego aguantó una vuelta menos que yo nada más. Intenté a la desesperada cogerle pero finalmente no fue posible. Mi compañero se descolgó muy pronto y eso nos complico bastante la cosa también, para el próximo campeonato ficho a otro.”



Galicia - Baleares. Para los que conocen a Pype (TAFKAS, the artist formely known as Skewisinski) como un buen T100, o para los que creían que Montmelo era de esa tracción, el murciano residente en Ibiza dio una lección de T0 para eliminar a Galicia, acompañado de un inspiradísimo Math. Un tándem con mucha química que dejó sin premio el esfuerzo de Pamac y los suyos, en este caso fue Morespeed quien acabando a más de cuarenta segundos de Pype, dejó a su comunidad fuera del campeonato. Pamac fue segundo a cinco segundos del ganador entrando casi en paralelo con Math.



Madrid - Canarias. Otro por la vía rápida. Los isleños de Yone no se presentaron y otro de los favoritos se clasificaba más fácil de lo esperado.

CUARTOS DE FINAL 18 de Mayo (Con margen de error de ± 1 semana) en Brands Hatch.

Ya solo quedaban ocho supervivientes y se prometía más seriedad. La mala noticia es que se la organización se vió obligada a retrasar el siete días la siguiente jornada, la buena es que se disputaron las cuatro carreras y hubo diversión y emoción. Muchas críticas también a la organización por la elección del trazado, para muchos demasiado T100 y para otros porque no les parecía muy español. Todas las sugerencias fueron estudiadas cortésmente, pero evidentemente todo siguió según lo planeado aunque le pesara a la valiente panda de quejicas que estaban todos hechos.

Andalucía - Castilla León. Ya no quedaban batallas fáciles, Alvaro_sl y Chicui contra Romano y Jano. Solo el ganador, el palentino Romano, rodó con T0. Alvaro fue el dueño de la primera parte de la carrera pero un trompo en la chicane rápida antes de completar la cuarta vuelta en cabeza, le dejó el coche hecho un asco, un extraño bug del juego que te hace mover a ritmo de baile de san vito y que le matuvo entretenido un buen rato. Mientras tanto, después de hacer unos surcos para plantar patatas a la vera de la curva seis, Chicui se desperezaba para alcanzar a Romano y devolverle la primera posición a los andaluces. Pero la cosa no tenía futuro, Romano iba a una sola parada al contrario que el malagueño y aunque este fue líder durante ocho vueltas, después de su segunda parada Romano le adelantó y las posiciones no cambiarían hasta la bandera a cuadros. Chicui entró a solo cinco segundos, el duelo entre Jano y Alvaro_sl se lo llevo el primero, Alvaro no pudo reponerse

al problema inicial y a pesar de llevarse la vuelta rápida con un 35, llegó a nueve segundos de Jano. Castilla y León pasaba adelante.



Euskadi - Aragón. La carrera que no quería correrse terminó disputándose con una semana de retraso y a las tantas de la noche, curioso que al final fuera a una hora intempestiva a la que todos coincidieron. Por parte de los vascos, un equipo totalmente distinto al de la primera ronda con Sturm y Komandante, por Aragón, el seleccionador Alicenric y Siepen. Komandante con T0 recuperó terreno en las primeras curvas para adelantar a Ali que salía con la pole, pero comió polvo en la parte rápida y se hundió en el último puesto. Desde ese mismo instante, antes incluso de acabar la primera vuelta, Siepen y Alicenric se lanzaron a por la carrera de la mano y nunca cedieron los primeros puestos. No fue cuestión de la estrategia, todos fueron a una, esta claro que la tracción no marcó diferencias, simplemente Aragón fue mejor, primero en pareja como la guardia civil y luego Alicenric tirando, ganaron una carrera que se preveía más igualada. Siepen llegó a seis segundos de su compañero mientras que el primer coche de Euskadi, Sturm, llegaba a 37. Komandante, que perdió al final los papeles, llegó con una vuelta de retraso después de haber sido tercero toda la carrera.



Comunidad Valenciana - La rioja. Por fin los valencianos tenían que ganárselo y nada menos que contra los riojanos, que habían demostrado mucha clase y madera en la primera ronda. Maport puso orden para los suyos con una carrera muy seria, con solo errores leves y siendo muy regular, solo cedió momentáneamente el liderato en su parada, por ir un par de vueltas más corto que Speedcj. El otro piloto valenciano Seraphf1, fue el único que salió con T0 y además cargadísimo de combustible, hizo una gran carrera que no tuvo el rival que debiera en un fallón El_rayo, con una salida de pista a falta de una vuelta que le relegó al cuarto puesto bajo la bandera a cuadros, a veinte segundos del primero. Con los valencianos primero y tercero no había que echar más cuentas, la eliminatoria se iba para levante.

Baleares - Madrid. La sorpresa de la jornada. Los problemas de conexión y alineación de los madrileños, que hicieron al seleccionador ponerse detrás del volante, no quitan el merito de los baleares en lo que es el batacazo del campeonato. La primera vez que los capitalinos salían a pista, en primera ronda pasaron por no asistencia del rival, se llevaban la primera en la frente. Math está "on fire", arrancó como un tiro y se puso a tirar de todos, Serginho pronto empezó a hacer su festival de patinaje artístico, que culminaría a falta de tres vueltas con dos dobles con tirabuzón mirando al público. Los madrileños estaban condenados. En la vuelta diez Math apuraba demasiado en la chicane y se quedaba trabado, Alonso lo aprovechaba y conseguía una primera posición que ya no soltaría. Más tarde Pype, a falta de poco para el final, también rebasaría a su compañero después de dar unas cuantas vueltas casi en paralelo. Esta vez había que echar cuentas, pero fueron fáciles, los baleares llegaron a 16 y 17 segundos de Alonso y Serginho a 56 de este. Baleares seguía adelante. Más tarde se conocía que el coche de Alonso ni siquiera era el que presentaron para el campeonato y que este hecho les hubiera eliminado de todas maneras, pero es un dato anecdótico ya.



SEMIFINALES 1 de Junio (aproximadamente, tampoco hay que ser tan estrictos) en Imola. Dos carreras para buscar finalistas, las espadas en todo lo alto...y aún así hay algunos a quienes se les olvida grabar partida, no hay solución para esto.

Aragón - Castilla León. El que resultaría el duelo más parejo de todo el campeonato hasta ahora, lo disputaban Romanno y Jano contra Alicenric y Siepen. Estadísticas muy similares en un doble duelo diferenciado por la tracción. Hay que quitarse el sombrero ante la carrera que hicieron los T0, tanto Romanno como Siepen, el primero con un ritmo constante y sin error, con espectaculares vueltas en 35s cuando el coche iba ligero, el segundo unas decimas más lento de media pero incansable en intentar dar caza al catellanoleonés. En los primeros compases fue Siepen quien lideraba la prueba, Romanno se salió por el exterior después de uno de los primeros giros y pasó las primeras vueltas arañando la diferencia del aragonés, poco a poco, acercándose hasta estar con el, para después manteniendo el ritmo irse en solitario. Los T100 también estuvieron muy cerca el uno del otro, intercambiando posiciones al inicio de carrera, al final Romanno dobló a su compañero de equipo y no así a Alicenric. Las diferencias eran muy similares y había que recurrir a la calculadora. Siepen entro a siete segundos de Romanno, Ali a treinta y siete y Jano último a cincuenta segundos. Aragón se proclamaba finalista por menos de seis segundos después del computo. Alicenric comentaba al acabar "Romanno estuvo muy fuerte de principio a fin pero nosotros salimos a hacer nuestra carrera. Yo intenté escaparme, pero un par de pequeños errores hicieron que Jano me alcanzara, entonces forcé un poco y Jano en un intento de seguirme se salió en una zona poco habitual, en vez de irse contra los bolardos fue directo a la arena, y tardo en salir de ahí."



Comunidad Valenciana - Baleares. Se acabó el sueño balear, los valencianos pusieron en pista a los pesos pesados y acabaron primero y segundo en una carrera sin mucha historia. Pype, con T0 puso mucha resistencia al inicio mientras curiosamente era un T100, Maport el que se marchaba del resto. Y es que los T0 iban cargadísimos, Pype paró a falta de cinco vueltas para el final y Vany ni siquiera necesitó parar, planificó la carrera sin pasar por los boxes y eso y unas vueltas rápidas le dieron la victoria final. Math, que ha estado espléndido durante todo el campeonato, no pudo terminar en la vuelta del líder y la suerte estaba echada. Maport terminó a catorce segundos de Vany y a Pype le pudo la presión y acabó a treinta y dos. La Comunidad Valenciana ganaba sin problemas.

Aragón contra Valencia será la final que se celebrará en próximas fechas para dilucidar cual es la mejor región de España en MRO, para saber quien será el campeón de la primera edición del Campeonato de España MRO Magazine.

CONSEJOS

GILLES VILLENEUVE AL 100% GRACIAS A CHICUI

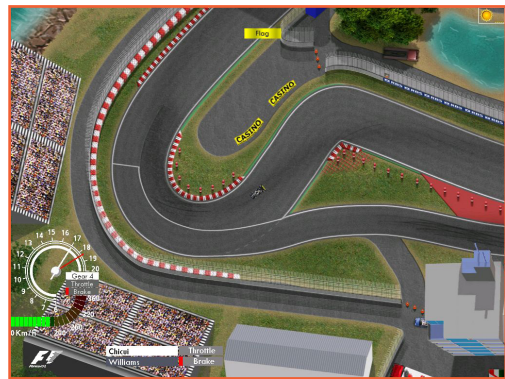
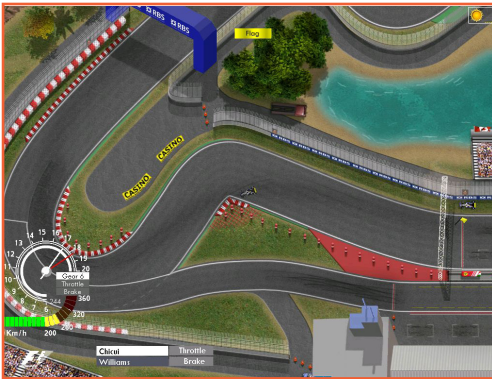
Hola a todos los MROmaníacos, nuevamente se me presenta la oportunidad de probar y comentar con vosotros un nuevo circuito de lo cual estoy totalmente agradecido a la dirección del M.M. Esta vez el circuito en cuestion es el genial trazado recientemente remodelado por Alvaro_sl, nada menos que el de Gilles Villeneuve.

Una vez más la mañana estuvo ideal para el test con lo que no tardé demasiado en colocarme el mono y luego de unos cuantos ajustes al coche me dispuse a dar unas vueltas para hacerme al circuito. Mis impresiones fueron muy positivas, es un trazado muy veloz que combina rectas y chicanes de alta velocidad continuamente, especialmente la última con una extrema dificultad, pero no quiero adelantarme mejor lo comento paso a paso según mi mas humilde opinión.

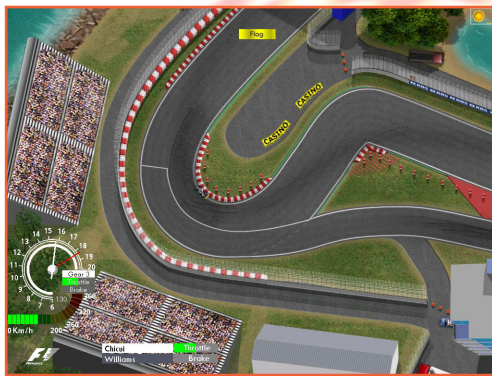
Como siempre cuando intento la vuelta rápida y una vez que me dan paso acelero lo mas posible llegando en esta ocasión por meta en 6º-7º velocidad



para enfrentarme a la primera curva del circuito, una entrada ratonera en la que inicialmente deajo de acelerar para luego pisar un poco el freno y encararla lo mas próximo posible al piano interior



una vez en mitad de la misma comienzo a acelerar para salir de ella con la mayor velocidad posible.



La siguiente dificultad viene en forma de chicane, pero no es necesariamente complicada, se puede pasar a tope mas o menos fácil si logramos pasar lo mas pegados a los extremos



de esta manera llegamos a una curva sin mas dificultad que la de soltar un pelín de gas justo cuando pasamos por el único bolardo que la protege



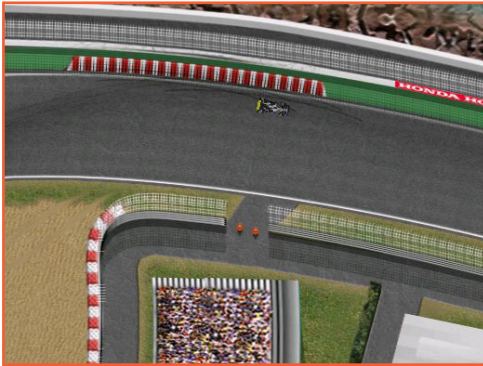
y después de una mínima aceleración pisamos un poco el freno



para afrontar una de las chicanes peligrosas del circuito y no lenta precisamente, la primera parte la paso sin gas pero inmediatamente acelero para pasar pegadito a los bolardos



acción peligrosa pero asegura salir con velocidad y bien colocado para la siguiente zona del circuito, un sector de aceleración



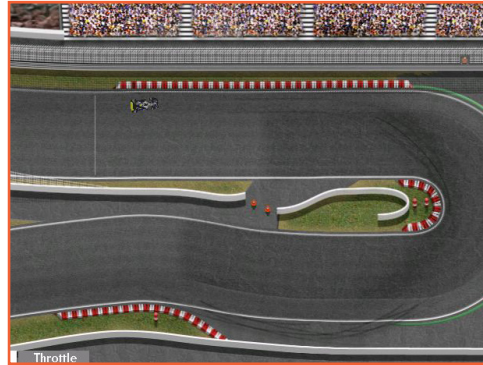
que acaba con la llegada como no podía ser de otra forma de otra chicane que también tiene su intrínquilis, en esta ocasión si te consideras muy preciso puedes pasarla sin pisar freno soltando gas poquito después de pasar el puente



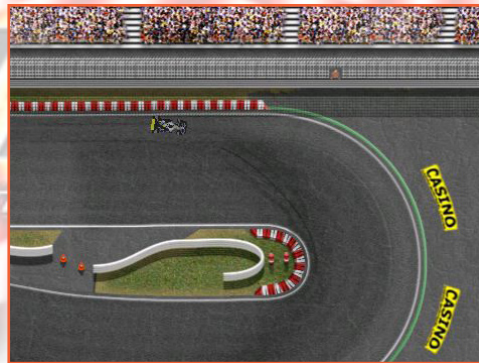
y acelerando inmediatamente cuando entras en la boca del lobo



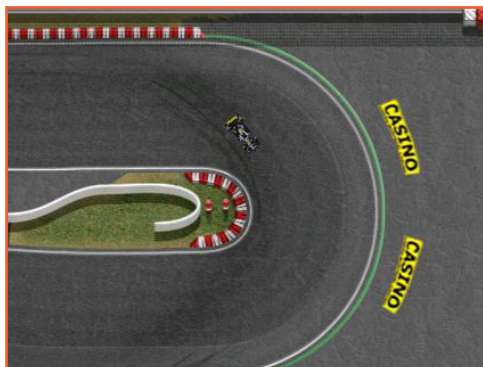
y así a tope hasta la llegada de la curva más lenta no sólo del circuito sino también una de las más lentas del Mundial. Esta dificultad la supero pasando de 7º a 3º primero soltando gas al pasar por la línea que marca el segundo sector



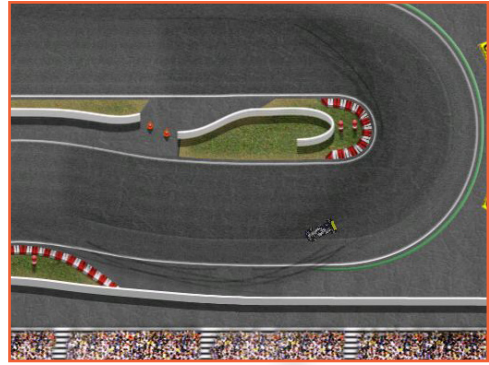
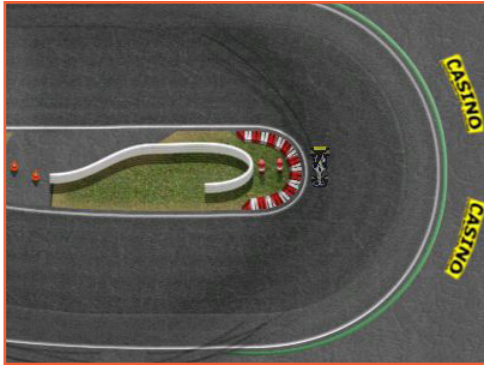
luego realizando una fuerte y rápida frenada



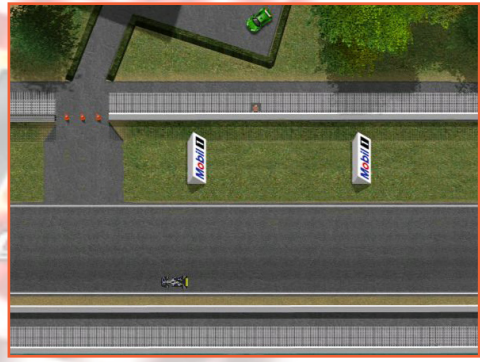
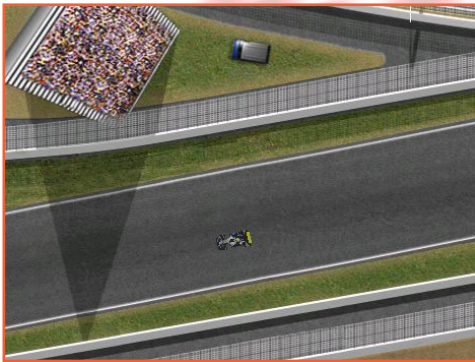
y por último soltando gas nuevamente una vez que nos dispongamos a trazarla en si,



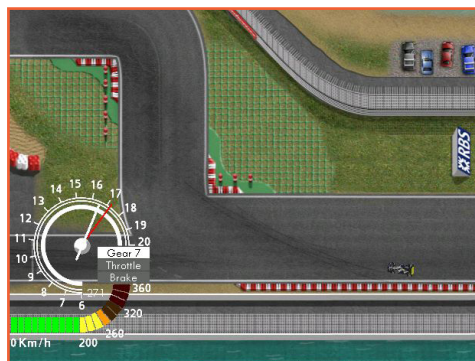
una vez dentro de ella podemos acelerar para afrontar la última parte del trazado.



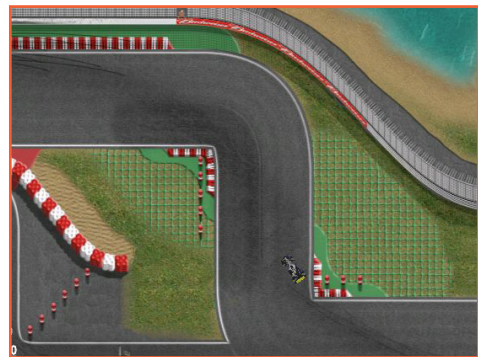
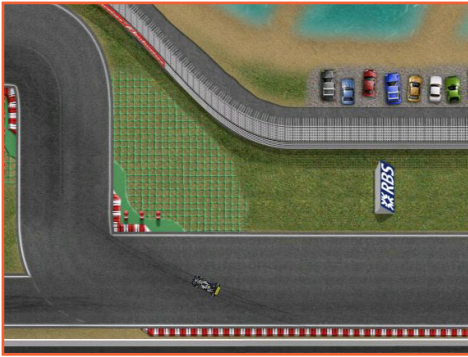
Para acabar nos topamos con otra sección que se las trae, luego de una buena recta para poner el coche a tope.



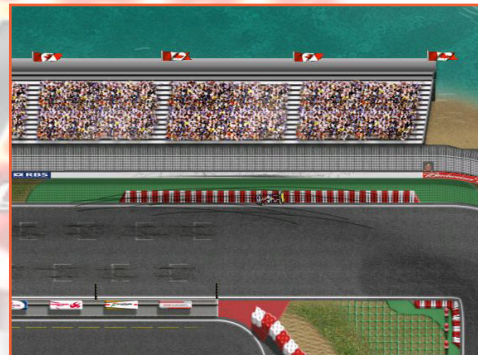
nos aproximamos a meta sin antes despedirnos con la que al menos para mi es la chicane mas complicada del circuito, y esto se debe a que la afrontamos en 7º a unos 290 Km/h



y en muy poco tiempo debemos desacelerar pisar no demasiado el freno, cuanto menos mejor, y acelerar sin mas justo al pasar por la primera parte de la chicane



para terminar saliendo pegadito a los bolardos interiores de la segunda curva y seguidamente entramos en la recta de meta rezando para no comernos el muro de los dioses.



Después de esta dificultad pasamos por línea de meta ansiosos por ver que tiempo hemos conseguido jeje, el mio creo que fue bueno.

Sin mas me despido hasta la próxima ocasión, saludos gente!!

ENTREVISTAS

COLLACK

¿Cómo te llamas? Mi nombre es Daniel

¿Dónde vives? En Picassent un pueblo de Valencia, bastante tranquilo y con todas las comodidades.

¿A que te dedicas? Pues desde hace bien poquito a estudiar, estoy haciendo un módulo de mantenimiento electromecánico para entrar a trabajar en la Ford, que es donde estoy haciendo esos estudios.

¿Cuántos años tienes? Pues concretamente 32.

¿Por qué elegiste ese nick? Pues viene de mi apellido, Collado, en el instituto mis compañeros para ser más molones me llamaban Collac o Collak, nunca he sabido si al pronunciarlo era con la C o con la K, así que desde entonces empecé a usarlo en internet con las 2 letras, Collack, y así menos lios, y la pronunciación sigue siendo exactamente la misma.

¿Cómo conociste MRO y cuando? Pues ya hará como poco un par de años, a través de la revista micromania, es una revista que me compraba habitualmente cuando trabajaba en un centro comercial de Torrente de vigilante y en una de sus páginas de juegos en red gratuitos lo vi, me decidí a echarle un vistazo... y me enganó.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? Lo cierto es que muchas cosas, lo primero lo fácil que es empezar a manejarte y lo que se asemeja a los juegos de mi época, cuando jugaba en los msx, amstrad y demás ordenadores, mi primer juego de carreras en el ordenador msx fue el ASPAR, y la forma de ver el circuito me recordaba a aquel juego, por cierto, era de cinta y tardaba casi 45 minutos en cargar. Pero lo que me engancha de verdad es la comunidad MRO en general, los ranks, los campeonatos, las carreras clandestinas, conocer a gente de todas partes con una afición en común, la verdad es que este juego aporta muchas cosas.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Pues no sabría que decirte, lo cierto es que soy un piloto de la media, entreno cuando puedo y disfruto en las carreras, a mi me gusta mucho la estrategia, no tengo buenas manos, como otros grandes como Vany, Rocky, Alonso, Alvaro_sl, Des, Erl, no sé hay muchísimos buenos pilotos, con muy buenas manos y a los que nunca llegaré a asemejarme, ellos son agresivos, rápidos y regulares... yo solo soy regular, que le vamos a hacer, aunque la verdad, prefiero ser el coche escoba y divertirme.

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? Soy un piloto tranquilo y muy estratega, me gusta analizar las carreras y hacer pruebas, ver donde gano y donde pierdo con respecto a los demás y sacar el máximo partido a las zonas donde voy mejor y aprovecharme de los demás donde voy peor, pero sobre todo miro mucho mi carrera y no me fijo en los demás durante la misma, eso me evita



cometer errores y estar más centrado. La verdad es que sí, he ganado un par de campeonatos, aunque el nivel no era muy alto, en uno de ellos tú y yo éramos compañeros de equipo.

¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Ahora mismo solo corro en el MRO T-100, aunque en la próxima temporada me gustaría también correr en el Road Devils, donde me divierto muchísimo y su campeonato me atrae por la variedad de cosas que tienes que saber hacer, te hace ser más completo ese campeonato.

En el MRO la verdad es que tras mi descanso del juego durante 4 '5 meses, mi objetivo es volver a coger ritmo y volver a ser lo que era, pero mis expectativas son las de pasar un buen rato y divertirme.

¿Qué opinión tienes sobre las nuevas versiones? Las versiones han mejorado muchos aspectos gráficos, yo personalmente no tengo problemas con internet como antaño con mis famosos retrasos, donde la gente me veía en una posición en la pantalla y se relajaban y luego resultaba que iba delante de ellos y se mosqueaban conmigo, la única pega por lo visto es que aún no se ha conseguido que las carreras en agua sean como las reales, sobre todo en el tema de los neumáticos, pero seguro que Kotai lo arreglará pronto. Lo que más ganas tengo que ocurra es que algún día se puedan hacer carreras bonitas y divertidas con colisiones, un verdadero campeonato, donde la gente respete la conducción, la posición y haya adelantamientos de verdad, ya que eso de que los coches te pasen por encima aún me parece algo "rarito".

¿Cómo ves la progresión del juego? Muy buena, la verdad es que avanza muy bien, siempre hay cosas nuevas, nuevos intentos por Kotai y los suyos en mejorar y mejorar, la verdad es que es de alabar su dedicación, ahora tiene muchos seguidores y Kotai nunca nos ha fallado, seguiremos a su lado probando y criticándole, en mi vida he visto nadie que acepte también las críticas como Kotai, aunque seguro que en su rinconcito de vez en cuando se cagará (perdón por la palabras, los menores que se la salten) en más de uno.

Mojate y dame un campeón para la F1 2008. En principio y conforme están las cosas, tiene toda la pinta de que el paquete de Raikkonen repetirá campeonato, de momento lo tiene todo de cara, un compañero que cada día está peor, no hay ninguna escudería a la altura de Ferrari, ni siquiera BMW o McLaren, parece cantado por el momento, ya veremos que pasa.

¿Algo que decir a la comunidad MRO? Pues sí, sobre todo después de todo lo que ha pasado por ahí en los foros últimamente, que la gente respire hondo, que asimile que esto es un juego y todos los juegos se basan en el entretenimiento y la diversión, aunque la competición forme parte de este juego, esa competición siempre debe de ser sana, con ánimos de mejorar y aprender cada día y que las malas palabras están fuera de lugar, respetad y sereis respetados. Un saludo a todos y hasta pronto.... ¡¡¡Nos vemos en las pistas!!!

XORIXORLY

¿Cómo te llamas? Jesús.

¿Dónde vives? Alicante, muy buen sol que hace aquí, venid a disfrutarlo.

¿A qué te dedicas? Estudio Ingeniería Industrial.

¿Cuántos años tienes? 21 para cumplir los 22.

¿Por qué elegiste ese nick? Pues elegí el nick de Xorixorly porque es el que siempre uso en todos los foros, msn, etc... me gusta de siempre.

¿Cómo conociste MRO y cuando? Pues conocí MRO de casualidad, encontré el link en alguna pagina y pues dije: porque no bajarse el juego, de eso hace ya 2 años, pero tuve casi un periodo de 6 meses sin tocarlo. No fue hasta el verano del año pasado que llevo jugando en campeonatos, y enterándome más de como van estos mundillos.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? Pues es la posibilidad de jugar con otros jugadores online y sobre todo los campeonatos porque hace que aumente la diversión del juego.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Pues, bastante buenas, he conocido a bastante buena gente y sobre todo las ganas de pasar un buen ratillo, porque tampoco hay que obsesionarse.

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? Pues me defino como un piloto de t0, ya que la t100 dejo de motivarme y pues que es soy de la zona media-alta. En cuanto a copas tengo dos subcampeonatos del MasterF1 y alguna copa suelta, pero vamos aun no tengo nada espectacular ya que el nivel es muy alto.

¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Actualmente estoy en el 18s, T-zero y MasterF1. El 18s es sin duda el mejor campeonato de MRO, lo tiene todo, y pues con quedar entre los 25 primeros me conformo y en escuderías intentar acabar 5º tanto en reservas como oficiales. En el T-Zero estará difícil que pueda repetir la octava posición del año pasado y en el Masterf1, me parece que me voy quedar tercero porque lo demás está ya muy lejos.

¿Qué opinión tienes sobre las nuevas versiones? Pues que han experimentado un cambio bastante grande, sobre todo yo que llevo ya bastante tiempo viendo versiones nuevas, sobre todo la incorporación de los bots y una serie de detalles que mejoran el juego.

¿Cómo ves la progresión del juego? Pues si llevan a cabo todas los proyectos que hay planificados se va a quedar un juego 10, que enganchara aún más.

Mojate y dame un campeón para la F1 2008. Hamilton, tiene mucha suerte, aunque no me guste nada.

¿Algo que decir a la comunidad MRO? Que son todos unos cracks, no me quiero alargar más.

KASSAK

¿Cómo te llamas? Yago.
¿Dónde vives? Barcelona.
¿A que te dedicas? Programador informático.
¿Cuántos años tienes? 31.

¿Por qué elegiste ese nick? Siempre lo uso.

¿Cómo conociste MRO y cuando? Por un amiguete, para pasar el rato en el trabajo.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? Pseudo-portabilidad (fácilmente instalable en cualquier PC), el online engancha, la estrategia en carrera y la gente enrollada.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? De menos a más.

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? No muy rápido, pero cometo pocos errores. No tengo copas pero esperemos que pronto eso cambie.

¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? MROt100. Tengo opciones de ganar la categoría de hierro y la 2a división.

¿Qué opinión tienes sobre las nuevas versiones? Traen muchas mejoras, y se nota un gran trabajo detrás. La implementación de bots es brutal! y eso que los uso muy poco.

¿Cómo ves la progresión del juego? Muy buena, de momento las mejoras van muy acordes con la línea original del juego. Espero que ni se les ocurra pasar el juego a 3D y cosas por el estilo...

Mojate y dame un campeón para la F1 2008. Raikonen, no es por que me caiga mal Hamilton.

¿Algo que decir a la comunidad MRO? Espero que siga creciendo con el buen rollo que se respira hasta ahora.



SAFETY

¿Cómo te llamas? Fran Alemany.
 ¿Dónde vives? Gandia, Valencia.
 ¿A que te dedicas? Estudiante, Licenciatura Economía.
 ¿Cuántos años tienes? 24.

¿Por qué elegiste ese nick? Safety, pues bien, por el verano trabajo con la Cruz Roja y soy patrón de una embarcación de rescate, en sus laterales pone "Boat Safety", llevo años ligado a esa palabra y hemos hecho buena amistad, y por otra parte se encuentra el "Safety Car", siempre me han gustado esos coches.

¿Cómo conociste MRO y cuando? Lo conocí, jugando un partidillo a futbol con los amigos, uno de ellos nombro si conocíamos el MRO, explicó en que consistía y nada más llegar a casa, me lo bajé y ahí empezó mi historia. He cumplido mi primer aniversario, empecé aproximadamente en pascuas 2007.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? Ver la implicación de mucha gente en hacer del MRO, uno de los mejores juegos de competición online, y la facilidad si uno quiere de hacer amigos. Siempre me han gustado los juegos de motor pero este es el único juego que me hace dejarme la piel entre semana, y los fines de semana tener los nervios típicos antes de empezar un Gran Premio.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Empecé como muchos jugando partidas online, un buen día me cruce con un conocido de esto Cogeme, el cual me animo a participar y vivir la verdadera competición que había detrás del MRO. Mi primera participación fue en el Mro Live School, donde hice mi base, para luego participar en el MRO T100, esta vez gracias a Vany y a todo el equipo Red Bull, empecé en la categoría JJPP y actualmente sigo en el equipo en la categoría Bronce.

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? Un piloto comprometido, y constante, me gusta entrenar, creo que mi punto débil sigue siendo los primeros GPs del campeonato, puedo tener en toda la semana buenos tiempos de libres y simulaciones de carrera, pero luego fallo en el ritmo en carrera. Seguiré intentando mejorar este punto. Por el momento ninguna copa de campeón, tengo el subcampeonato del Live School y el tercer puesto en JJPP del MRO T100, así que solo me queda el sitio del medio.

¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Si, en el MRO T100, con los grandes Red Bull's y los primos Toro Rosso. Lamentablemente los estudios no me dejan más. Intentar seguir subido en el cajón, y si Pype se deja, luchar por el campeonato.

¿Qué opinión tienes sobre las nuevas versiones? Creo que es el camino que debe toma el juego, quien juega día a día se da cuenta realmente de estas mejoras como la física, el ABS, la incorporación de Bots etc. Por falta de tiempo, no he podido participar en el Campeonato Marca, pero ya lo tengo puesto en mi agenda. Por mi parte muy contento, siguen saliendo algunos Bug sobre todo en el online, pero es de agradecer la rapidez que hay para su corrección y mejora.

¿Cómo ves la progresión del juego? Solo hay que entrar una tarde y ver la cantidad de gente online que hay jugando, creo que es el mejor indicativo, así como la participación de la gente en los campeonatos, el intentar hacer el MRO más real creo que contribuye a mantener el juego muy vivo.

Mójate y dame un campeón para la F1 2008. El campeón volverá a ser Alonso, pero lamentablemente quien ganará el campeonato será Kimi.

¿Algo que decir a la comunidad MRO? Que sigan participando en los Campeonatos y foros, que sigan leyendo el Magazine y como no, nos vemos en pista, un saludo gente.



ZONA PICANTE

SÉ LO QUE HICISTEIS EN MRO

Sexta entrega de esta zona caliente para el sexto mes del año, de momento sin fallar en ninguna mensualidad y habiendo recibido toda clase de críticas tanto positivas como negativas, de haber leído amenazas y comentarios del tipo “como se nota que no conoces a X persona” a lo cual respondo “no necesito conocerles, sé de qué pie cojean”. Vamos a entrar en materia con un tema que siempre que sale a la luz crea tensiones y enfrentamientos entre dos de los grupos más numerosos de nuestra comunidad, dichos grupos son conocidos como T0 (Tracción 0) y T100 (tracción 100) nombrados así por el valor que utilizan en la configuración del coche para competir en las carreras.

Este artículo está destinado a los que no conozcan dichas comunidades y qué mejor que para darle ese toque picante lo expondré de la siguiente forma: un T0 de renombre explicará desde su punto de vista lo que es la tracción 100, así mismo un T100 también muy conocido dará su punto de vista sobre la tracción 0.

Les indiqué a los implicados que usaran la siguiente estructura: primero una breve introducción libre, después la explicación de la tracción que les tocaba definir, cómo la ven, la gente que la usa y lo que destaque en ella, así como para finalizar que describieran el lugar donde puedes encontrarlos.

Sobre la T100: “Buenas a todos los lectores de MRO Magazine, llevo años jugando con la tracción cero, me gusta por lo dinámica que es, por lo rápido y divertido que se hace al correr en los circuitos, lejos de tomar la curva a 20 Km/h como los de la tracción 100, pero como me toca hablar de esta última dejaré de ensalzar a mi queridísima T0, no sin antes decir que la probéis,

que quien la prueba le acaba encantando”.

“La tracción 100 es como he dicho antes la tracción “lenta” en la que se tiene que frenar muchísimo antes de entrar a la curva y la cual hace que sea una tracción aburrida. Esta tracción se podría considerar “secundaria” puesto que en sus inicios el MRO se jugaba sin tracción y nadie se quejaba, incluso estaba mal visto aquellos que usaban otra tracción que no fuera esa. Hasta Kotai, antes de cambiarse de bando, jugaba con nosotros, los T0, hasta que algunos “lameculos” y “pelotas”, gente al parecer sin personalidad, creo que le hicieron cambiar de opinión y desde entonces todos los cambios van enfocados a la T100 al ser “más realista”. Dicen que es la tracción más fácil de manejar y que enseguida se aprende a conducir con ella, pero con un poco de práctica se puede manejar cualquiera de las tracciones. Los seguidores de la tracción 100 se conforman con cualquier cambio sin protestar, aunque acabe mal parada la versión que se saque del juego con respecto a la jugabilidad. Van de “progres” pero en realidad son víctimas de su propia cabezonería en buscar algo a lo que puedan llamar “física real”, siendo el juego algo en lo que divertirse, sin parar a pensar si es real o no.”

“Su principal punto de reunión es el propio foro del MiniRacingOnline en donde participan y colaboran bastantes de ellos, aunque los más radicales se alojan en la página de un campeonato conocido como MROT100, otra muestra más de la poca originalidad al poner un nombre tan fácil como obvio de crear, vamos que no se calentaron mucho la cabeza al elegirlo. Está muy bien organizado, eso también hay que decirlo pero no me acaba de convencer, aún así si queréis probarlo sois libres de hacerlo.”

Sobre la T0: “Hola gente, conocí el juego hace bastante tiempo y cuando entré ya estaba la batalla por las tracciones, cosa que no entiendo porque podrían convivir juntas y en armonía, pero lo bueno de la T100, en la cual soy muy rápido y obtengo buenos resultados tanto en carreras sueltas como en los campeonatos en los que participo, es la búsqueda de la trazada perfecta, tal y como lo harían los pilotos de verdad, lejos de tomar una curva con el coche cruzado como si pareciera un rally y soltando “litros” o “kilos” de humo o como se diga. Me ha tocado la parte de definir la tracción “enemiga”, así que lo haré lo mejor que pueda.”

“Definiría fácilmente la tracción cero como la tracción “arcade”, la tracción irreal en la que te metes a saco en las curvas y en la que no tocas nada o casi nada de la configuración del coche, sólo te basas en corregir la parte del cambio en donde el coche acelera más o menos y corres más o menos dependiendo del valor, pero utilizando unos valores bastante ajustados para las carreras. Si bien es la tracción que predominaba en las primeras versiones, no es nada parecida a como estaba antes, puesto que ha sufrido bastantes cambios a lo largo de las versiones que han ido apareciendo. El mayor cambio recibido fue a partir de la versión 0.80, que al parecer no le gustó nada a la comunidad T0 que ansía volver justo a la anterior versión que hubo. Como podéis observar, a su gente la denominaría “ultraderechista” o conservadora, ya que se van quejando por cada cambio que hagan en el juego, ya sea para bien o para mal. Es una tracción rápida, de ahí que la mayoría de records de los circuitos se hace con esta versión, así que si buscáis ir lo más rápido posible y estar arriba en el rank esta es vuestra tracción. Es una tracción difícil de manejar, al menos para mí, aunque aseguran los expertos que con un poco de práctica enseguida estás con los mejores y con posibilidades de ganar carreras. No están bien vistos los pilotos T0 al ser “los raros” del juego, pero eso es porque no la conocen y no son la mayoría de la gente, lo fueron, pero ese trono se lo quitaron con el tiempo.”

“Respecto a su lugar de reunión, se concentran todos en una página conocida como 18-S, haciendo honor al día en el que empezó el campeonato de Tracción libre, el 18 de Septiembre de 2004. Aunque me duela decirlo,

este campeonato se ha llevado muchísimos más premios que mi amado campeonato de T100, señal de la buena organización que tiene y de lo bien que lo están sabiendo llevar. Ahora que he nombrado lo de “tracción libre”, tengo que decir que este campeonato presume de no decantarse por ninguna de las tracciones mencionadas, pero al ser la T0 la más rápida y en la que se hacen mejores tiempos, el 99% de la gente que lo frecuente es de la tracción que estoy definiendo. Los más radicales de esta tracción no desean saber nada de la página del MRO, ni del foro de esta, y habitan permanentemente por el foro del 18-S echando pestes de cualquier cosa que no sea su amada tracción 0, y echando de menos tiempos pasados, que para ellos fueron mejores.”

Ya habéis podido leer las opiniones de estos dos grandes pilotos que han tenido la difícil labor de explicar su punto de vista sobre una tracción que no manejan. Ahora vienen las preguntas que me hago yo después de estas parrafadas.

- ¿Qué pasa con los que manejan ambas versiones?
¿Son acaso los raros del MRO por simpatizar con ambas facciones radicales?

- ¿Y los que intentan descubrir una tracción nueva que pueda ser más rápida o mejor, como los que intentan una T50? ¿Los llamamos entonces indecisos por quedarse a mitad de esos dos grandes grupos?

Y la mejor pregunta que todos os haréis, ¿quiénes serán los dos pilotos que se han atrevido a hablar así de las tracciones?

Os aseguro que conocéis a ambos personajes que no tienen pelos en la lengua para decir lo que piensan y así lo han estado demostrando durante todo este tiempo que están con nosotros en la comunidad. Un saludo y para la próxima entrega haré realidad mi venganza que ha estado descansando cerca de un año y la cual realizaré para el próximo mes, los tres personajes a los que me refiero que se enteren. ¡ESTÁIS AVISADOS, NO OLVIDO LO QUE ME HICISTÉIS!

Un saludico gentucilla de parte de Yämik.

BREVES

BREVES MRO

CUARTO ANIVERSARIO

Aunque ya han pasado dos meses de la fecha, el circuito de Montreal, una autentica sorpresa de Alvaro_sl (oficialmente no en activo) se suma como celebración del cuarto aniversario del juego a la ya clásica entrega de premios a los jugadores más relevantes del año. Las categorías son las mismas de siempre pero los agraciados recibirán unos bonitos avatares. Por cuenta de Alvaro también.



CIRCUITOS

Magny Cours esta en manos de Vany, nos has llegado noticias de un Pau, hecho por Alvaro. Al caer están las versiones corta y larga de Mugello por Rayben, que ha vuelto al tajo. Mucha gente sigue por su lado dándole a nuevos circuitos, pero la verdad es que se les ve muy pendientes del tutorial por entregas de Alvaro. La buena noticia es que este proyecto del tutorial de diseño ya se puede decir que es un éxito, veremos al final si los resultados se parecen a los del maestro.

RANKINGS

Todos sabemos que los ranks se van a remodelar, pero eso no quiere decir que los tiempos no vayan a valer, sino que cambiaran el formato. Seguro que lo saben bien Kana, Romanno, Alextimao y Piquet, que por este orden son los curiosamente cuatro primeros de los dos rankings principales de MRO, el general y el de Formula 1. Como siempre, reseñar que de un tiempo a esta parte, esta parcela del juego tiene espíritu brasileño. Solo un parentino se atreve a plantar cara de momento.

PRIMERA JORNADA DEL CONCURSO DE DISEÑO DE COCHES

El diseño del Honda Civic de Tonet se ha llevado el gato al agua, la verdad es que el chasis y los reflejos de las lunas son preciosos. Ya nos había dejado perlas en circuitos pero no sabíamos que Tonet era tan versátil, ha dejado en la estacada a los diseños de veteranos de esto como Caco y Vivndum o a Alvaro que está en todas, a nuestro colaborador de esta sección Speedcj o a “Sugerencieitor” Morespeed. Nuestra enhorabuena desde el Magazine.

VISTO EN EL FORO POR SPEEDCJ

CODEMASTER COMPRA LOS DERECHOS DE LA F1

La compra de estos derechos ha dado mucho que hablar en el foro. Destacar la frase humilde de Kotai: “Nunca vais a encontrar un juego como el MRO”. Jeje

HAGAN JUEGO

Se han puesto de moda las porras sobre las carreras de la F1. De momento no tienen muchos jugadores, pero como pongan un Home Cinema...

CHICKI CHIKI

Esta canción está hasta en la sopa, y no iba a ser menos el MRO... Alvaro_SL nos la versionó en nuestro contexto favorito. (Alvaro, se te da mejor el tema de los circuitos...)

MÚSICA

Un tema clásico de los foros ¿qué música os gusta? Recientemente lo ha propuesto Alex199781, y mucho ya se han lanzado a comentar sus gustos.

III CONCURSO DE DISEÑO DE COCHES PARA MRO

Estamos ya por la 3ª jornada del concurso de diseño de automóviles. En la 1ª, la participación ascendió a 6 coches. Esperemos que la gente siga animándose. ¿Quiénes votasteis por la A???

CIRCUITOS

Siguen renovándose los circuitos MRO, y sigue la “construcción” de los nuevos. ZowleS y Raikonen08 han sido los últimos en mostrarnos sus progresos.

SUGERENCIAS

Una de este mes ha sido incluir motos. Este hecho está previsto para futuras versiones (OjO, a largo plazo...) Pero ha servido para que Albatalia nos deje algunas capturas de pruebas realizadas tanto para motos, como para “catamaranes”.

FIRMA

Caco nos presenta la firma de los dioses. Nada menos que: Honda de Pedrosa, Yamaha de Lorenzo, R28, Sirocco de Sainz, Los Gp2 de Valles y Villa, La camiseta de Raúl con la selección, La camiseta de Pau, La guitarra del chikilicutre, El velero de erl (no encuentro el 4,70), El logo del mcdonalds (estoy intentando meterlo en la vela), El logo del burgerking (así todos contentos), Chica en bikini... Que crack!!

MRO EN REVISTA ALEMANA

Vany nos dejó un link de una revista alemana que hacía referencia al juego. Afortunadamente para los no iniciados en este idioma, Poco nos dejaba una traducción. Usaría un traductor, o nos sorprenderá siendo un verdadero políglota...

CICLOS DE RELOJ

Zalin mostraba su preocupación sobre la posibilidad de hacer trampas en el juego... A pesar de que el tema estaba ya bastante controlado, este hecho ha agudizado la búsqueda y Kotai ha refinado este tema...

BOLARDOS.

Cíclicamente este tema sale de nuevo, ¿son necesarios? ¿no? deja tu opinión en el foro.

BREVES MOTOR POR TURRITON

LAS 600 MILLAS A ESCENA

Jimmie Johnson comentó que la prueba de 600 millas en el Lowe's Motor Speedway, el evento más largo del NASCAR, es una competencia única. Para estar preparado adecuadamente, dijo él, hay que estar listo para cualquier cosa.

“Es un evento que tiene un historial un poco alocado. He visto de todo en los últimos años, así que voy a largar sabiendo que cualquier cosa podría suceder en el transcurso de la noche”.

Además de ser la fecha de mayor duración de la disciplina, posee la peculiaridad de empezar de día y finalizar de noche. Con cada segundo que marca el reloj, cambios en la luz solar y luego en la temperatura ambiente, la pista puede modificar notoriamente su condición.



ECCESTONE CALLA A MOSLEY

El rol deportivo de la Federación Internacional de Automovilismo (FIA) no se discute, afirmó Bernie Ecclestone, pero aclaró que la entidad que preside Max Mosley no debe ocuparse de asuntos comerciales.

“Apoyamos a la FIA y reconocemos que debe ser la única entidad que regule la organización deportiva de la F-1”, afirmó Ecclestone en una carta difundida en Mónaco y que sonó a réplica contra Mosley. El mensaje es un nuevo capítulo de la puja entre ambos dirigentes.

Según Ecclestone, “la función deportiva debe diferenciarse de la comercial”, añadió el máximo dirigente de la categoría.

Mosley, que pasó veloz por el trazado urbano de Montecarlo, había dicho que una eventual salida suya de la FIA ubicaría a Ecclestone como dueño absoluto de la F-1, en detrimento de la FIA.

LAS 500 MILLAS PARA DIXON

El neocelandés Scott Dixon se alzó el domingo con la victoria en las 500 Millas de Indianápolis tras superar por 1,75 segundo al brasileño Vitor Meira.

La victoria parecía que era para Meira, pero Dixon salió más rápido tras la última parada de reabastecimiento de combustible y se mantuvo al frente en las últimas 29 vueltas.

Marco Andretti quedó tercero y el brasileño Helio Castroneves,

dos veces ganador de las 500, entró cuarto.

Danica Patrick no terminó la carrera al romperse la suspensión de su coche al ser embestida por detrás por el piloto australiano Ryan Briscoe.



ESTEVE IRÁ AL DAKAR

El piloto de enduro y raids español Isidro Esteve, competidor en diez ocasiones en el Dakar y paralítico tras un grave accidente en 2007, dijo este martes que su presencia en el nuevo Dakar Argentina-Chile “está cien por cien confirmada”, pero esta vez al volante.



“Mi objetivo es la felicidad, pero en el plano deportivo, es volver a la competición”. Así lo aseguró este martes con motivo de la presentación de su libro ‘La suerte de mi destino’, en el Ayuntamiento de Madrid.

CADA CARRERA, UN VENCEDOR

Tras Mónaco, el campeonato GP2 sigue más abierto que nunca ya que llevamos tantos ganadores de carreras como mangas se han disputado sin que nadie haya podido repetir victoria en las 6 oportunidades.

Esto da lugar a que haya dos pilotos empatados a puntos en la cabeza de la tabla, otros dos en la tercera y cuarta posición y un montón de pilotos a menos de una carrera en cantidad de puntos entre los que pueden alcanzar el liderazgo de la competición en cualquier momento. Las espadas, por tanto, permanecen en alto para la próxima carrera que se disputará el fin de semana del 21 y 22 de Junio en el circuito de Magny Cours, Francia

mini racing online

Para el próximo mes estamos preparando una sección sobre la que llevamos tiempo trabajando y que intentará ser uno de los contenidos más entretenidos de la revista.

Cualquier tiempo pasado siempre fue mejor y aquí hay cuatro años para repasar la historia de MRO, todo aquel que no haya estado aquí desde sus inicios (es decir casi todos), podrá enterarse de los comienzos del karting y la que se montó después. Hasta entonces, que ustedes lo pasen bien.



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