

MAGAZINE MRO

SE ACERCA LA CAMPUS

MRO EN PREPARATIVOS PARA LA CAMPUS PARTY 2008

PUMA TIME

SALE AL ENCUENTRO

LA FIRMA DEPORTIVA TOMA EL RELEVO PARA LOS PREMIOS DE MARCA

VALENCIA, CAMPEÓN DE ESPAÑA

LA COMUNIDAD VALENCIANA SE HIZO CON EL PRIMER CAMPEONATO DE ESPAÑA MMCLÁSICO DE LAS TRACCIONES

III CONCURSO DE DISEÑO DE COCHES

SEGUIMOS EL INICIO DE ESTE INTERESANTE CONCURSO QUE CUMPLE SU TERCER AÑO

OTRA TEMPORADA TERMINA

OTRA VEZ MÁS ENTRAMOS EN STANDBY EN LA MAYORÍA DE CAMPEONATOS MRO



JULIO

Coordinador
Sakic

Maquetación
Pocotico

Colaboradores
Anxogma
Claudiosan
Daxni
Deif
Ivardi
Jairotis
Speedcj
Thathos
Turriton
Yamik
Yone

Colaboradores Gráficos
Alvaro_sl
Neeno
Pocotico

CRÉDITOS E ÍNDICE	2
EDITORIAL	3
MRO CHASIS	4
DESARROLLO	11
ESPECIAL "CAMP. DE ESPAÑA MM".....	17
MRO WORLD	22
CAMPEONATOS	27
ENTREVISTAS	30
CONSEJOS	35
FLASHBACK	44
BREVES	47
ÚLTIMA PÁGINA	51

MENUDA PANDA DE VAGOS

No es mi estilo empezar faltando, bueno quizá un poquito si, pero es que realmente sois una panda de vagos. La gente de MRO está haciendo un esfuerzo y gracias a Marca y a Puma, tenemos un campeonato la mar de chulo, acompañándonos durante toda la temporada. ¿Cómo es posible que solo dos mil personas de casi sesenta mil registrados se dignen a subir un tiempo? Pues eso, menuda panda de vagos, los mismos vagos que no son capaces de votar un coche en el foro, que les cuesta hacer un click después de lo que la gente se lo curra haciendo cochecitos, y luego se piden nuevos modelos y nuevos circuitos. Los mismos vagos que ponen difícil el campeonato de España o que el Magazine les haga una entrevista, por no poner al menos un correo y la ciudad donde viven en el perfil, ni que cobraran oye. Y luego que si yo quiero que me hagáis una entrevista, pues parece que entonces es cuando la vagancia se contagia.

Ahora que ya me he quedado a gusto criticando al personal, que a ver si así la gente manda correos a la redacción porque no hay manera, vamos a hablar de lo que se nos viene encima para este mes y lo que hemos dejado atrás en el anterior. La firma Puma Time ha salido a nuestro auxilio para dar mayor caché al torneo Marca, cuando parecía que este se iba a quedar sin galardones para los mejores, nos llueven del cielo unos bonitos y deportivos relojes. Se acerca a pasos agigantados la Campus, a finales de este mes tendrá lugar la LAN party valenciana y hablamos de los preparativos, esta "fiesta" ha sido desde siempre un momento para proyectar y desarrollar avances en la historia de MRO, y esta vez no será una excepción. Los administradores nos hablarán de estas y otras cosas en la sección MRO Chasis. En el tema de desarrollo le damos cancha a un gran concurso

de diseño de coches, genialmente llevado y que a veces no parece tener el seguimiento que merece, a ver si desde aquí le damos un empujoncito. Por fin hablamos de que es lo que pasó en la ya lejos en el tiempo final del Campeonato de España, donde la Comunidad Valenciana respondió a su favoritismo desde el inicio del evento. Además como siempre, las secciones clásicas, los campeonatos, aunque en su mayoría están ahora en periodo de descanso y alguna novedad especial y sorpresas incluidas.

Agradecer a Pocotico, el aire renovado y moderno del nuevo MRO Magazine. Todo se debe a su esfuerzo y esta revista es la mitad suya, aunque la gente se acuerde más de mi (pero poco de todas maneras). También dedicar este número a Zenith, jugador en año sabático, tan buen piloto como mala persona, cuyo retiro ha coincidido con dejar en prenda el carné de conducir a los hombres de verde. Con suerte le tenemos de regreso en las pistas muy pronto.

Pues eso, que disfrutéis de estas tonterías, que lo paséis bien en Valencia los que vayáis, buenas vacaciones para unos y feliz aire acondicionado para otros, nos vemos a la vuelta de la Campus, a la que enviaremos dos enviados especiales para cubrir cada movimiento en falso que haga Vany. Como siempre hay algún despistado estilo a Des06, que todavía me pregunta el otro día si tengo una casa rural, eso es que mis métodos publicitarios a lo Santiago Segura no son perfectos, así que lo repito otra vez. Para pasar unos buenos y fresquitos días en Asturias, ven al Navarón.

PUMA TIME Y LA CAMPUS

Pues que queréis que os diga, yo prefiero un reloj a una Xbox. Y es que la comparativa ha salido a la palestra estos días, entre el premio al ganador del torneo Marca en el primer Gran Premio y el que nos brinda Puma Time a partir de ahora. Posiblemente los jugones empedernidos salgan perdiendo, pero a muchos otros ya no nos queda tiempo para jugar más o nuestra pareja nos cortaría los mismísimos si lo hiciéramos (abunda más este segundo caso). Es normal que en este caso un bonito reloj deportivo, de precio elevado, apetezca más, y lo más importante, son trece relojes contra una consola, en euros y en posibilidades de que te toque el premio, la consola de pringosoft sale perdiendo. Pero, ¿Cómo se ha gestado esto? Nadie mejor que Kotai para contarnos esto junto con el resto de cosas en las que ha enredado este mes.

“Este mes en lo que respecta a programación de MRO la cosa ha estado bastante parada, en lo que sí que ha habido movimiento es en el campeonato de MARCA.COM en el que por poco nos quedamos sin premios, pero por suerte salió el patrocinio de PUMA TIME para solucionarlo.

He dedicado todos mis esfuerzos a un nuevo proyecto

pensando en la campus: www.remakesonline.com. Es un proyecto a muy largo plazo en el que me gustaría hacer versiones o remakes sencillas de mis juegos favoritos de la infancia tanto de ordenador MSX como de recreativas pero con un enfoque online. Digo lo de enfoque porque hacer un juego online te obliga a cambiar el desarrollo del juego ya que debe ser una competición o colaboración entre todos los jugadores y hay que modificar la forma de continuar o unirse a una partida para no pasarse el final rápidamente. Resumiendo

serán juegos online que rinden homenaje a juegos antiguos pero no tienen por qué ser iguales al original. Además serán juegos simples de hacer porque no quiero que me cuesten demasiado tiempo ya que mi proyecto principal es y seguirá siendo MRO.

Ya tengo un juego de los que sale en la portada de www.remakesonline.com algo adelantado, y me gustaría tenerlo para la campus. No voy a decir cual es de momento, solo daré la pista que es un juego que salió para ordenador MSX, consola y recreativa y que se hicieron más de 2 versiones posteriores o sea 2º parte, 3ª parte....”



¿Cómo carajo surgió lo de Puma? ¿Quién se puso en contacto con quien?

“Lo de PUMA TIME es cosa de MARCA.COM. Ya desde el principio del campeonato, en una de las reuniones que fui a Madrid se comentó algo de los relojes PUMA, pero se quedó ahí. En la carrera de Canadá dijeron que esa iba a ser la última carrera en la que MARCA.COM podía poner premios, que encontrábamos un patrocinado o se acababan los premios. Me comentaron que estaban en conversaciones con PUMATIME pero que aún no había nada claro. Un día antes de anunciar que ya no había más premios en el campeonato de MARCA.COM me confirmaron que PUMATIME si que nos patrocinaba. Han sido los de MARCA.COM los que han peleado por este patrocinador con el que creo que ya han trabajado otras veces.”

¿Qué se puede contar de esas negociaciones? ¿Hubo tira y afloja? ¿Qué tal tus dotes de comercial?

“No te puede contar mucho ya que yo me he mantenido al margen, han sido negociaciones de MARCA.COM. Solo te puedo decir que confirmaron que entraban el mismo día que empezaba la carrera de Francia.”

¿Temiste en algún momento por el Campeonato Marca?

“Si, al pasar dos semanas buscando un patrocinador y no encontrarlo pensaba que ya se habían acabado los premios, aunque no el campeonato que hubiera continuado.”

¿Hubo alguna otra oferta de patrocinio?

“Deif estuvo tanteando algunas empresas aunque en

este momento no estaban preparadas para patrocinar, quizás en un futuro. No sé si MARCA.COM habrá hablado con alguien más.”

Yo creo que casi todos estamos contentos con Puma ¿lo estas tú?

“Yo lo estoy mucho porque aparte de lo buenos y bonitos (aunque no baratos) que son los relojes, dan muchos que es lo que más me interesaba. En un campeonato en el que participan miles de personas si solo das un premio al mejor mucha gente ni lo va a intentar porque sabe que no tiene posibilidades, pero si como ha hecho PUMA TIME das premio a los tres primeros y además sorteas 10 relojes entre los 100 primeros clasificados mucha gente se ve con posibilidades de ganar y participará. Si no mira a Yamik, ¿Quién diría que podría ganar un premio en un campeonato?”



He oído por ahí que has conseguido el contacto de alguien relacionado tanto con Delphi como con el DirectX de ms ¿es cierto?

“Es un contacto que tengo desde hace mucho tiempo. Es la persona que ha continuado el trabajo que empezó el japonés con los componentes de DirectX para Delphi. El japonés les llamó DelphiX y Mircel (que así se llama el contacto) ha hecho unDelphiX (el un es de unofficial). Ya hace mucho tiempo que MRO funciona bajo unDelphiX aunque algo modificado, sobre todo en el apartado online. Hace poco ha salido una nueva versión del unDelphiX que utiliza algo de DirectX9 (la última versión de prueba de MRO que puse en el foro ya utiliza esta versión, aunque fallan varias cosas), pero el tema del online no se ha tocado. Estuve hablando con Mircel antes de sacar la versión para intentar cambiar el DirectPlay6 por el DirectPlay8, pero me comentó que no sabía cómo hacerlo, que él es más de gráficos.”

De todas formas le pasé todos mis avances en los componentes de comunicación, pero tampoco fue capaz de acabarlo.”

He oído también que incluso ya estas traduciendo a DX9 el tema gráfico, ¿puede estar aquí la respuesta para el nuevo online?

“Como he comentado la nueva versión de unDelphiX que usa algo de gráficos de DX9 no ha cambiado el online, que sigue siendo el del DirectX 6.1. El DirectX está compuesto de distintos apartados: Gráficos 2D, Gráficos 3D, Música, Online... y son completamente independientes unos de otros, por lo que podemos tener el 3D del DirectX9 y el online del DirectX6.”

¿Podemos alegrarnos ya o es pronto para abrir el champan?

“De momento es pronto, porque tampoco me he puesto de nuevo a investigar el DirectPlay para hacer el paso del 6 al 8 que es el que permite conectarse a través de un router sin tener que abrir puertos. Estuve probando otros componentes de comunicaciones porque el DirectPlay dejó de pertenecer al DirectX desde la versión 8. La versión 9 y 10 de DirectX ya no llevan comunicaciones, pero mantienen compatibilidad con las versiones antiguas. Desde Microsoft recomiendan hacer la comunicación de los juegos directamente sobre sockets, pero esto supondría reprogramar medio MRO porque es muy dependiente de las comunicaciones y estás están hechas con el DirectPlay del DirectX. Sin embargo si cambio de DirectPlay 6 al 8 apenas he de cambiar casi nada en el juego, por eso lo voy a hacer así.”

Pues nada, respecto a ese tema parece que habrá que seguir esperando. Para lo que sí que se agota la espera es para la Campus Party, donde como otros años, MRO tiene el patrocinio, se celebrará un pequeño campeonato y donde se juntarán los personajillos con más influencias en el mundo miniracinguista. Hemos hablado con Vany para que nos cuente un poquillo como será la historia y como

van los preparativos.

Me gustaría que nos contases un poco que pelotas es la Campus Party, no en general, sino lo que es el evento para la gente MRO. Quiero que lo cuentes para los que no tienen ni idea de que es esta historia.



“La campus principalmente es un sitio y momento donde te juntas con toda la panda de locos del MRO con los que estás harto de hablar por Msn y puedes verles las caras (en algunos casos eso no es buena idea). Puedes compartir en vivo tu vicio favorito y normalmente desde cualquier punto de vista, jugando, diseñando, programando, dando por saco, lo que sea...”

¿Que necesitáis para ir a la Campus? ¿Entradas? ¿Invitaciones?

“Hasta ahora la organización de la campus siempre nos ha dado un paquete de entradas (con catering) como parte del plan de patrocinio que ellos llevan con el MRO. Al fin y al cabo, recibimos un premio de desarrollo hace un par de años y el MRO es como un hijo para la campus.”

¿Puede ir quien quiera con vosotros o requerís algo?

“Las entradas solemos repartirlas entre los que quieren venir, en principio nos regimos por un orden lógico para repartirlas, es decir, si solo queda una entrada libre vendrá antes Kotai que Sakic.... Nuestra idea siempre es intentar que la campus sirva para darle un empujón al MRO, así que la gente que participa en el MRO tiene cierta prioridad, también

un poco como regalo por haber echado una mano. Hasta ahora no hemos tenido ningún problema porque siempre hemos ido más o menos justos de entradas, el año pasado nos dieron 12, y fuimos 12 justos. A veces es complicado encontrar un hueco de una semana justa en la vida de la gente donde tienen que dejar todo de lado.

Por otro lado siempre se hace algún campeonato de Skins o de Vueltas Rápidas para dar opción a todo el mundo a ganarse sus entradas y venirse.



De todas maneras el clan MRO dentro de la campus es abierto, quiere decir que cualquiera que acuda a la CP puede inscribirse en nuestro clan y estar en nuestra zona con nosotros compartiendo todo.”

¿Como es un buen campusero?

“Una persona capaz de pegarse 7 días completos con sus 7 noches pegada a la pantalla de su PC. Luego hay variantes, algunos son especialistas en montar mini-tiendas de campaña (Skyla), otros montan merendolas con patatas fritas y limón (Yamik), otros actúan de fotógrafos oficiales (Amsler), algunos son expertos en medir espacios grandes (Poco), etc...”

¿Que se supone que vais a hacer allí?

“Eso depende de cada uno y de los objetivos que nos marquemos como grupo. Algunos han ido simplemente a divertirse, otros a bajarse discografías de los Chunguitos, otros a montar carteles,....

Como grupo el año pasado nos metimos en el

concurso de desarrollo de videojuegos y los malditos Zombies, nos costó un montón de esfuerzo y dejar un poco de lado el MRO. Este año la idea es tomárnoslo con más calma y participar en el algún concurso de desarrollo menor que requiera menos esfuerzo. Así tendremos más tiempo para el MRO.”

¿Hacéis noche allí?

“Algunos hacen noche, otros nos vamos a casa a dormir (los que vivimos cerca), otros directamente no hacen noche durante 3 o 4 días seguidos y luego hacen como 20 horas de maratón de dormir, otros directamente no duermen en los 7 días y se convierten en seres indeterminados con gorros amarillos que se duermen mientras andan (eh Poco!!!)”.

¿Que material os lleváis?

“Suele ser imprescindible un ordenador.... Con su teclado, ratón, pantalla, etc... El resto de accesorios son más o menos libres de cada uno, desde DVD's vírgenes, hasta gorros, charmanders, etc...”



¿Hablaís para debatir como afrontar algo?

“Sí, en realidad es un momento ideal para compartir ese tipo de cosas. Las cenas y comidas solían actuar de punto de debate cuando todos estábamos juntos y se hablaba de cualquier tema. En algunas de ellas hasta ciertos personajes salieron medio llorando ante ciertas perspectivas.... ¿¿Zero??”

¿Se toman decisiones democrática o dictatorialmente?

“Democráticamente siempre. Está claro que cada uno va allí libremente a hacer lo que le dé la gana. Hace dos años Fastman fue y el tío se pegó más tiempo jugando a disparar a tíos (y sobre todo a que le dispararan a él) y a dar por saco con la mesa de mezclas que a colaborar con el MRO. Nadie obliga a nada. Si quieres echar una mano perfecto, si no te puedes poner a bajar la discografía de Camela.

Luego sobre otro tipo de decisiones más complicadas o más específicas quizás sigamos un poco más el orden MRO, es decir, Kotai manda y nosotros hacemos lo que nos da la gana luego...”

¿Vais allí a currar? ¿a divertir? ¿sois tan nerds que no hay diferencia entre ambas cosas?

“Nerds, somos nerds mayoritariamente. Para mi y la mayoría trabajar en el MRO es diversión. Esto es un gran hobby para nosotros y como tal es una semana de dedicación exclusiva para tu hobby. Incluso el año pasado con el faenón de los Zombies nos lo pasamos genial programando, dibujando monigotes, etc...”



¿Hacéis un campeonato patrocinado no?

“Sí, para fomentar que la gente conozca el MRO y sobre todo para divertirnos los que estamos allí se monta un campeonato de F1. Suelen ser dos carreras por día, una al mediodía antes de comer y otra por la noche después de cenar. Ya que estamos

en LAN se aprovecha para correr con colisiones y todo activado, simulación al completo. Este último año hubo partidas de 40 o 50 pilotos que resultaron muy divertidas. Es desconcertante correr online con gente que todo el año tienes a cientos de km de distancia y en ese momento lo tienes en frente de ti a 1 metro con un sombrero amarillo gritando y cagándose en ‘Pitooooooooor, quitateeeeeeeee’.

La última carrera se corre en el Stadium, que es una plataforma elevada en todo el medio de la Campus con 10 ordenadores de la organización con pantallas gigantes donde todo el mundo ve las partidas. Este año pasado se montó un buen tumulto de gente debajo que animaba y aplaudía a los pilotos.

Como suele patrocinarlo la Campus nos ponen al nivel de juegos como el NeedForSpeed o el PES, así que los premios son bastante buenos, desde una maravillosa Noquia Engüeich (Deif) hasta entradas para ver la F1 virtuales, aunque mayormente son premios de primer nivel, este año yo me llevé un portátil y Zero una Wii.”



Cuéntame ahora los preparativos que vais a hacer este mes. Lo de las camisetas de Pocoyo ¿de dónde viene el estar uniformados?

“El año pasado la gente de Marca nos dio dinero para unas camisetas con publicidad de ellos que al final quedaron muy chulas (la mía acabo en la basura después del partido de fútbol-balón playa de la última noche). El primer año vimos que la gente que participaba en los campeonatos oficiales de Counter

Strike, Quake, etc... iban todos con camisetas con sus clanes y pensamos que era buena idea para darle aún más publicidad entre la gente de la campus, que no fuéramos sólo los locos del cartel gigante, si no que nos vieran por todas partes.”

El tema del patrocinio de Antec ¿quién decide quien lo hace?

“Es un patrocinador que nos ha propuesto la Campus para el caso de que nosotros no podamos aportar uno. Lo ideal es que nosotros mismos lo aportemos como el año pasado lo hicimos con Marca.”

Dime también las cosas de software...el tema nueva versión para la campus, la telemetría, las firmas, el GP de valencia ¿qué cosas llevaréis de casa? ¿De verdad pensáis sacar todo eso?

“Siempre decimos que todo lo haremos en la campus, pero luego la experiencia te dice que allí realmente no tienes tiempo para tantas cosas. La mayoría de esas cosas hay que llevarlas muy avanzadas de casa y allí darles el toque final.

La telemetría ya está en un estado muy avanzado en su versión inicial, pensamos que Deif y yo en dos o tres ratos sueltos podremos darle un empujón sobre todo al tema del interfaz de usuario que es lo que tenemos pendiente.

Las firmas lo mismo, lleva un montón de meses al 90%, solo queda acabar la parte de selección de firmas por los usuarios, en teoría íbamos a acabarlo Claudio y yo a principios de año, pero va a tocar esperar a la campus. Lo que falta es sobre todo Ajax y ahí necesito de la experiencia del argentino para finalizarlo.

El Gp de Valencia es una de las exigencias de la campus para darnos la categoría de campeonato oficial. Quieren que la final en el Stadium se celebre en ese circuito. Como otros temas intentaremos tenerlo casi acabado para llegar allí y darle un último repaso en esa semana. Vamos a tener un buen equipo

de desarrollo para este circuito, yo me encargaré de lo principal, y luego me echarán una mano Deif, Alvaro, Zero, Poco o Erl.

En cuanto a la versión del juego para la campus más de lo mismo, imagino que todo estará al 90% antes de esa semana y se aprovecharan esos días juntos para acabar de darle forma.”

Cuéntame algo más del proyecto “historia de MRO” y de la web 2.0. ¿Quiénes serán los encargados y cual es el objetivo?

“El proyecto ‘historia de MRO’ surgió de Deif, estaba haciendo un artículo sobre los orígenes del juego para este Magazine y en una conversación con él y Zero, se me ocurrió que sería buena idea integrar eso con más cosas. Hay una demanda de jugadores que quieren tener acceso a circuitos descatalogados, a versiones del juego antiguas, a coches viejos, a documentos antiguos, etc... Y este material ahora mismo solo sobrevive en los discos de algunos de nosotros.

La idea de renovar la web era algo que andaba planeando sobre las cabezas de varios de nosotros hace tiempo. Llevamos ya tres años con esta web, el diseño ya está agotado y necesitamos funcionalidades nuevas, así como reorganizar otras. Claudio y Yamik sugirieron de pensar en hacerla ya con web 2.0 y serán ellos los que lideren el proyecto (así que Dios nos coja confesados...)”

Todo eso se junta en el tema Campus y sus preparativos, si se me queda algo en el tintero de los palos que hay que tocar para la celebración de todo el evento, cuéntalo si te acuerdas.

“Miles de cosas, la campus es algo muy grande como para resumirlo en pocos párrafos, solo tenéis que leer el diario del campusero que todos los años nos regala Yamik para poder haceros una idea mejor. Solo decir a los lectores que si tenéis alguna opción de conseguir la última semana de Julio libre no dudéis en veniros, es una experiencia única.”

Respecto al resto del mes:

¿Que tal fue hacer Magny cours a contrarreloj? Eso te pasa por no tener fe en el champ

“Llevas razón, llevaba 2 o 3 semanas trabajando a ritmo lento en el circuito, y Kotai nos comentó que solo teníamos la opción de Puma para seguir vivos en Marca y era bastante pesimista, así que estaba bastante convencido que no se celebraría esta prueba y no le dediqué todas las energías al circuito. Tres días antes Kotai me comentó que habíamos conseguido a Puma y que todo seguía adelante, así que tuve que emplearme a fondo durante un par de días para tener una versión jugable. La verdad es que acabe hasta las narices del Photoshop. Fueron dos días full time con eso, afortunadamente en mi trabajo pude despistarme ese tiempo y aprovechar el tiempo al 100%.”

Buena aceptación con el circuito pero tu no estas contento del todo ¿por?

“El circuito desde el aspecto de jugabilidad creo que ha quedado muy bien, es bastante técnico con curvas de todo tipo, amplias rápidas, horquillas lentas, chicanes complicadas, enlazadas, etc... realmente el circuito pasó por 3 o 4 versiones hasta encontrar un trazado que fuera bueno.

El trabajo en sí no acabó cuando salió para el camp de Marca, esa fue la versión 0.1. Quedaban muchas cosas por mejorar, desde detalles como pantallas de tv, o torres de tv, etc... hasta cosas más importantes como mejorar gradas, el museo de Renault, etc... tuve que improvisar 2 o 3 bosques a última hora para llenar esos huecos. Además me ha venido bien para poder actualizar cosas del circuito con la carrera de este año, han cambiado algunas publicidades, han puesto alguna escapatoria nueva, etc...

En este punto me gustaría agradecer a la gente que me ha echado una mano, a Deif por el edificio de boxes (aunque le costará 3 o 4 intentos y peleas con Alvaro por las perspectivas) y por el museo, a Erl

por las gradas que aún sigue puliendo para dejarlas perfectas, a Caco por la sábana del TR y los coches de decoración y a Zerocoult por la edición.”

¿En que más circuitos de otros autores has trabajado?

“Pues estos días se han subido Mugello de Rayben y Watkins Glen de Caco, y se está trabajando en varios frentes que no puedo desvelar.”

¿No te tira sacar un cochecito para alguna jornada del concurso?

“No, soy muy malo con los coches. Lo he intentado alguna vez y a lo más que llego es a hacer alguna modificación decente sobre alguno ya hecho. No se me dan bien los pixeles tan pequeños. Espero que en la campus el sr Caco y Alvaro nos den una clase magistral al respecto.”

¿Alguna cosilla más en la sombra este mes?

“¿¿Te parece poco todo eso??”

CONCURSO DISEÑO DE COCHES

Hola buenas, ya llegamos a julio mes en el que muchos se irán de vacaciones y otros muchos se unirán a esta gran familia llamada MRO. Sobre todo a los que os ponéis en la carretera. POR FAVOR solo corred en el MRO y volved que es lo más importante. Y después de esta llamada y de deciros que un servidor ha aprobado el examen teórico de clase B, ya queda poco para que haya otro loco en la carretera, pasemos a lo que nos toca que es el III concurso de desarrolladores de coches del MRO. Para ello hemos entrevistado a los 7 participantes que de momento se han presentado al concurso, esperemos que con la llegada del calorcito a alguno le dé por hacer mas.

Bueno recibamos a nuestro primer entrevistado, y líder del campeonato Tonet, el gran y destacado líder de este concurso, ¿te esperabas este rotundo liderazgo o crees que ha sido una sorpresa?

Evidentemente es una sorpresa, nadie podía pensar que un novato en esto de los coches, sacara esta diferencia en las jornadas que llevamos, y yo el primero. Sinceramente pensaba que entre Caco y Viv iba a estar el concurso, como siempre... incluso Álvaro, que antes del concurso sacó coches increíbles.

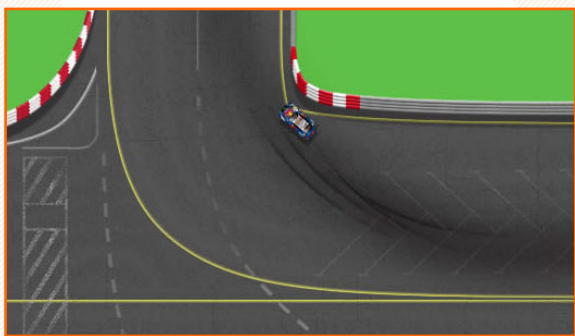
-Para ti...¿Cual a sido tu mejor proyecto de el Mro en materia de automóviles?

Bueno, no sabría que decirte, la verdad es que no tengo ninguno "favorito", pero si te tuviera que decir alguno te diría el Honda Civic Type R. Fue con el que más tiempo empleé, cada vez que abría el portátil y veía el fichero en el escritorio, lo abría y cambiaba algo, aunque fueran un par de pixeles... jajaja. Y bueno, también porque fue la sorpresa de la primera jornada del concurso.

También estoy bastante contento con el pack del DTM 2008, aunque para la próxima temporada espero que sean todavía mejor.

-¿Tienes algún proyecto pendiente de circuitos o coches o en alguna cosa que te gustaría entrar a formar parte de algún proyecto?

La verdad es que no tengo demasiado tiempo, estoy en pleno proyecto final de carrera. Aun así, tengo hecho la mitad el circuito de Norisring de la DTM y en cuanto a proyectos de coches, no tengo nada pensado, de momento quiero seguir dando guerra en el concurso a ver qué pasa y no sé si más adelante animarme a hacer algún que otro pack.



Circuito de Norisring by Tonet

-A parte de ti ¿Quién vez más fuerte de este concurso?
¿Y te esperabas algo de más competitividad por parte de tus compañeros?

A quien más fuerte veo es a Caco, es sin duda el diseñador de coches más completo del MRO. En el concurso da la casualidad que a la gente le está gustando el estilo de algunos de mis coches, pero realmente se verá más adelante, en próximos concursos y packs, si esto algo pasajero o realmente son buenos mis diseños.

En cuanto a la competitividad del concurso hay que decir que el nivel es altísimo, prácticamente todos los diseños tienen las mismas posibilidades de ganar en cada jornada. Cada lunes, cuando entro a ver los diseños nuevos de cada jornada pienso: “madre mía, esta jornada voy a acabar el último...”.

-Para animar a la gente a que se lance a hacer coches para el concurso, Dinos alguna clave para hacer un buen coche. Y sobretodo ¿Cuánto tiempo necesitas para hacer un coche como los tuyos? Y del 1 al 10 nivel de dificultad para hacer un buen coche.

Sin duda, para que un coche quede bien, lo principal son las sombras. Sin sombras el coche queda muy plano y no da la sensación de realidad. También es importante “exagerar” las características de cada coche que lo diferencian de otros, como por ejemplo las luces delanteras, los cristales, el capó, etc...Lo ideal sería que sólo mirando el diseño del coche, se pudiera deducir más o menos la marca del coche,

pero eso ya es bastante complicado.

Primero intento buscar las máximas fotos posibles del modelo para intentar hacerlo lo más parecido al real. Normalmente suelo tardar un par de horas en hacer un coche, aunque siempre estoy cambiando cosas, así que realmente nunca se el tiempo real que tardo desde que empiezo con el formato nuevo de 36x36 hasta que se lo mando a Caco.

El nivel de dificultad va aumentando conforme más vas practicando y más vas puliendo pequeños detalles. Conforme más coches haces, más te exigis para el próximo coche.

-Diles algún mensaje a tus compañeros para que se animen a crear coches.

Pues que practiquen con coches sencillos y que vean como están hechos los coches del pack para intentar aplicar las sombras a los suyos. Es bastante más sencillo comparado con los circuitos, al ser más pequeños puedes hacer muchos y aprender pronto. Animaros que cuando hagáis el primero, ¡os picará el gusanillo...!

-¿Como aprendiste a crear esos coches solo o te ayudo alguien del foro?

Pues realmente aprendí con el tutorial y video tutorial que hay en la sección de descargas de Vivndum, es bastante sencillo. Con el tutorial, aprendí paso a paso lo que tenía que hacer y con el video tutorial vi en qué zonas del coche empleaba más tiempo con las sombras y los toques finales, la verdad es que es muy útil, lo recomiendo para los que se quieran iniciar.

-Si deseas decir algo para el foro. Ahora es tu hora.

Pues nada decir que estáis haciendo un trabajo enorme con la revista y que para cualquier cosa que os pueda ayudar, tanto a la MM como a la gente que se quiera animar a diseñar, ya sabéis donde esta mi MSN, ¿ok?

-Y para terminar...ya sabemos que es muy pronto todavía pero...¿Podrías adelantarnos algo de tu proyecto para la última jornada de I+D?

De momento no tengo ni idea de lo que voy a hacer. Primero tengo que llegar, si llego ya tendré tiempo de pensarlo más adelante pero supongo que ojearé prototipos y me quedaré con ideas que me gusten y luego diseñaré algo conjuntamente con todas esas ideas, no sé. Me gusta ir poco a poco, jornada a jornada, bastante tengo con pensar cómo voy a hacer para la próxima jornada.

-Muchas gracias Tonet.

GRACIAS A VOSOTROS!

Saludos.

Pues ahora pasemos al siguiente entrevistado que es Caco 2º en la clasificación ganador de la última jornada y organizador del campeonato.

-2º en la clasificación, a 30 puntos de la cabeza. ¿Crees que conseguirás desbancar al temido Tonet?

El ir segundo en la clasificación aun no me preocupa, estamos ahora en la mitad del campeonato y quedan muchos puntos aun por dar, seguro que al final estamos apretados, aunque Tonet está dando más guerra de la esperada.

-Eres el flamante ganador de la jornada 3 y 5¿Te costó mucho realizar ese coche para desbancar a tus rivales?

La verdad que tanto el coche de la 3 como el de esta última jornada me ha costado muchísimo, hace ya la tira de tiempo que no dedicaba tanto para hacer ningún coche, es bueno que tengamos competencia, te esfuerzas mas y el nivel sube y mucho.

-Hablando de rivales ¿Qué te parece cada uno de ellos y de quien te habrías esperado más “competencia”?

De los rivales tengo que destacar a Tonet, es sorprendente la progresión de este monstruo y no de feo sino de bueno, ha aprendido rapidísimo y tiene facilidad para los coches, será una dura batalla. Este año parece que Vivndum se está quedando atrás, pero seguro que al final está dando guerra como siempre. Álvaro también ha mejorado mucho, y más que lo hará porque con creces es el que más maneja el Photoshop, el tío es bueno también. Del resto, A12, Moreespeed o Speed solo les digo que animo y que Roma no se conquisto en un día, verán como de golpe y sin darse cuenta dan con la llave mágica, como hicimos todos.

-¿Que coche te haría más ilusión hacer?

Uff que coche me gustaría hacer, el problema es que he hecho muchos, hay veces que se te quitan las ideas. Me gustan mucho los clásicos, pero reconozco que la gente luego no los utiliza. Así que no te podría contestar a eso. Pero supongo que los f1 de los años 20 y 30, donde las carreras sí que eran una aventura.

-Ya sé que está un poco lejos pero... ¿Qué proyecto tienes para la última jornada la de I+D?

Pues la verdad que no lo he pensado demasiado, creo que uno tiene que fomentar sus habilidades y lo que mejor se le dé, supongo que me liare con algún lmp, pero tampoco tengo mucha idea todavía.

-Pues con esto hemos acabado Caco muchísimas gracias por tu colaboración y suerte.

Gracias a vosotros

Y cerrando el podio Vivndum que esta con 50 puntos algo lejos del 2º pero se mantiene con esta plaza para la Jornada de I+D

-Viv unas palabritas para la revista, por favor.

Si encantado.

-Bueno pues eres 3º a 5 puntitos de tu perseguidor
¿Crees que podrías mantener esa plaza de honor?

Sin duda alguna, queda mucho por decidir, y más teniendo en cuenta que cada jornada no implica un número fijo de votos, sino q depende de cuanta gente vote

-Para todo un veterano como tu... ¿Quién te ha parecido más fuerte y de quien te esperabas mas?

Lo de Tonet me está dejando con la boca abierta, ha aprendido mucho de caco y creo que ha superado a su maestro con lo visto hasta ahora, pero que no se descuide que estaremos detrás esperando el error. Cualquiera de los que participan lo está haciendo muy bien, lo que me esperaba era la presencia de algún otro rival, algún vago que anda por ahí suelto, que parece que no tienen 5 minutos para hacer un coche. XD

-En general ¿de cuál de tus coches estas más orgulloso?

Pues no sabría decirte, todos mis coches me gustan, pero por escoger uno diría que el saleen, que fue el que menos votos tuvo, pero creo q representa más fielmente el coche real.

-Y para terminar...es un poco pronto pero... ¿Podrías adelantarnos algo de tu proyecto de la última jornada de I+D?

La verdad es que ni me lo he planteado, le daré vueltas a la cabeza más adelante.

Muchas gracias Viv.

De nada, para lo que queráis

Nos bajamos del podio para entrevistar a Alvaro_sl que se ha lanzado también a la aventura de crear coches y por lo visto parece que no se le da mal.

-Bueno Álvaro 4º en la clasificación general y con Vivndum tu delantera... ¿Crees que podrás alcanzar alguna posición mas antes del termino de el concurso de coches?

Buenas a todos los lectores del MM. La verdad que el concurso está siendo de gran nivel. La tercera posición no sé si podré defenderla, pero pondré de mi parte. Mi único objetivo en el concurso es ganar una jornada al menos. Veremos si lo consigo o no.

-¿Que coche te resulto mas tedioso de realizar?

Sin lugar a dudas, el camión me costó bastante. Tengo que resaltar que en esa jornada se presentaron 4 camiones y los 4 eran de un nivel altísimo. Personalmente creo que la jornada con más nivel de todo el concurso, incluyendo a otras ediciones.

-¿Que te gusta más hacer trazados o realizar coches, que tiene uno para que no te llame tanto la atención el otro?

Si esta pregunta me la hubieses hecho hace un par de meses te hubiera contestado que los circuitos me distraen más, pero en este tiempo me ha obsesionado hacer coches buenos y no he parado hasta medio conseguirlo y actualmente ambas cosas me gustan bastante.

-¿Qué tal te está pareciendo la competitividad de la gente en el concurso?

Pues la competitividad me está parecido abismal. Es imposible decirte lo contrario, aunque sí que echo de menos más participación. Anda que no estaría bien llegar a una jornada cualquiera y que se presentaran 10 coches. Para Caco sería una gran alegría.

-Por ultimo... ya sabemos que es muy pronto pero podrías adelantarnos algo de tu proyecto para la última jornada I+D?

Estoy dándole vueltas a la cabeza para hacer algo original, pero aún no puedo adelantar nada porque sería dar ventaja.

-Muchas gracias Álvaro.

A vosotros. ¡Feliz veranito!

Desde el 5º lugar nos aparece una apretada clasificación con Speedc12 y a12 empatados a 10 puntos. Por orden chicos una entrevista por favor.

-Bueno top 5 de este gran concurso de coches que va por su 3º temporada. ¿Qué tal la experiencia?

Buena, es la primera vez que me pongo a intentar diseñar coches en el MRO, y estoy en el concurso con la única pretensión de mejorar poco a poco. Como todos han podido ver, me queda muchísimo por mejorar en todos los aspectos, pero eso no es un problema. Simplemente quiero explorar otro aspecto del MRO, el de los “desarrolladores”. Desde aquí un aplauso para los que realizan los coches, mecánicos, circuitos...

Eso sí, estar en el top5 no es mucho mérito, porque las jornadas en la que más participamos son 6...

Desde estas líneas animo a la gente a participar en el concurso. Es gratificante ver que algún loco te vota y probar tu propio coche en pista :)

-¿Has recibido ayuda de alguno de los miembros y miembras (por si la ministra se pasa)?

Si, Caco me ha ayudado con muchos consejos y mejoras para los modelos presentados, aunque soy bastante mal alumno... También me ha dejado alguno de sus modelos del pack, para que viese como trabaja.

-¿Que crees que te falta para ascender a ese top3?
¿Tú crees que conseguirás ganar alguna de las pruebas que falta?

Necesito mejorar en todo. La forma, los colores, pero sobre todo las sombras; son el aspecto más determinante y difícil de manejar. Es lo que mejora el aspecto del coche. El top3 es inviable, los “viejos” Caco y Vivndum, junto con Tonet y Alvaro son muy buenos. Tengo mucho trabajo que hacer para llegar a su nivel.

Y de ganar, sí es posible... si me presento yo solo en una jornada...

-Y para terminar...ya sabemos que es muy pronto todavía pero que proyecto tienes para la última jornada de I+D?

Ni lo he pensado... Pero creo que solo participa el top3, por lo que no me voy a tener que matar mucho la cabeza... Jeje

-Muchas gracias SpeedCJ.

A ti y un saludo a los lectores.

-A12 tu turno. 6º empatado a puntos con el 5º en el campeonato ¿Que aspiraciones tienes para terminar el concurso y cuál es tu rival más duro?

Si bien es cierto hace poco que uso Photoshop y mis primeros coches parecían hechos en el Paint me he propuesto ganar como mínimo una jornada. No creo que haya algún rival en especial, me parece que todos los que han participado son muy buenos y competitivos.

-Si no me equivoco eres “novato en este concurso. ¿Qué tal se ve el concurso y que ves que se podría mejorar?

Tal vez me tome unas dos o tres jornadas lograr un coche con la calidad como para que pueda estar peleando la punta en las votaciones, aunque practicando se puede mejorar y por lo que me han dicho en el foro he mejorado bastante en relación a mi primer modelo.

- ¿Cual es el mejor coche que a tu parecer te gusta más?

Mi favorito es el Ferrari 312T3 de Vivndum, es uno de los pocos F1s antiguos y de muy buena calidad.

-Y para terminar...es un poco temprano pero... ¿Qué tienes pensado para la última jornada la de

I+D?

De momento no lo sé, creo que habrá que verlo en el momento y tal vez salga algo bueno.

-Gracias a12.

De nada, encantado de participar en la revista.

Y para terminar en último lugar, pero esto no creo que lo deje así, Morespeed.

-Bueno 7º clasificado del concurso y a un puntito del 5º y 6º ¿cómo te sientes?

Dado a que mi participación ha sido escasa me siento bastante orgulloso de mi mismo, ya que el nivel es muy alto como se ha demostrado hasta el momento, he estado unos días bastante ocupado e intentare volver al curro de los coches esta misma jornada, y las próximas intentare no fallar.

-¿Hay mucha competitividad y quien es tu rival más directo con el que te hayas echado un pique?

Competitividad hay mucha y buena esta edición del concurso de coches, cosa que me alegra. Rival directo no tengo sinceramente, porque no tengo un nivel muy alto que se diga, pero si me gusta picarme con Alvaro_Sl, pero no le llego al betún de los zapatos, algún día podré luchar con él en serio, y cuando digo con él, puedo decir otros grandes como Viv, Caco, Tonet, etc...

-¿De cuál de los coches te sientes más orgulloso?

Pues aunque no sea de lo mejorcito, el gp2 de Javi Villa me ha quedado bastante chulo, y espero que me salgan más coches como ese, que el esfuerzo da su fruto

-Y para terminar ya que es muy pronto todavía pero... ¿Podrías adelantarnos algo para la última jornada de tu coche de I+D?

Tengo entendido que para participar en esa jornada es necesario acabar entre los 3 primeros clasificados de todas las rondas, cosa que veo muy difícil con este nivel tan alto que hay, pero en caso de llegara a pasar ese “milagro”, me gustaría decantarme por algo original, como consiguió Alvaro_sl con el f1 de colores rojo, negro y gris.

Ivardi.

CAMPEONATO DE ESPAÑA MRO MAGAZINE

Por fin el desenlace final, como ya muchos sabréis porque tenemos filtraciones como el cañón del Colorado, la Comunidad Valenciana se proclamó hace unos días campeona de España en el primer torneo a nivel nacional. En una carrera muy competida, Aragón se quedó a un paso de la gloria después de realizar unas grandes eliminatorias previas. Maport, que participó defendiendo los colores del equipo levantino en tres de las cuatro carreras, fue nombrado MVP (Most Valuable Pilot) del torneo por la organización.

El pasado día 11 de Junio, se celebró en Fuji la final de la primera edición del Campeonato de España MRO Magazine. Una final que enfrentaba después de un mes de competición exacto, a las dos únicas Comunidades Autónomas supervivientes, Aragón y la Comunidad Valenciana. Los levantinos acudieron a la carrera con sus en principio pilotos insignia, Vany y Maport, mientras que Siepen y Alicenric repetían nuevamente para la región aragonesa, los mismos pilotos que dejaron en la estacada a Euskadi y a Catilla León, dos grandísimos combinados. Kotai y Seraphf1, que también ayudaron a Valencia a llegar hasta la ronda final, eliminando a equipos como Baleares, la revelación del torneo, se tuvieron que conformar con animar desde la grada.

La sesión de clasificación en el circuito japonés, aunque siempre un merito trámite en este tipo de

competiciones, ya daba pistas de lo que podría verse en carrera. Los dos pilotos levantinos saldrían en primera línea y Alicenric, confirmando sus palabras antes de la carrera en las que decía que Fuji no era precisamente su circuito predilecto, marcaba un tiempo de tres segundos y medio más lento que la pole de Vany.

En la parrilla, el color de la señera saltaba a la vista. La salida de los T100, Maport y Ali, fue fulgurante, en la primera curva ya sacaban unos metros a sus compañeros y se remarcaba lo distinto de la trazada entre ambos.



En la parte lenta del circuito Vany y Siepen, que parecían unidos por una cuerda, daban alcance a Alicenric y no perdían de vista a Maport, que como se vería después, apostaba por una salida con menos carburante y una estrategia a dos paradas, al

contrario que los demás participantes. En la recta principal la estela es fundamental, ya en el primer paso por meta Alicenric había perdido el contacto con el grupo y los T0 se ponían a la altura de Maport. En la segunda, Ali ya había perdido tres segundos al llegar a la primera curva, sin los rebufos y con T100, tenía todas las papeletas de quedarse atrás, no así Maport, que apostando por ir más ligero, aguantaba el tirón.



Cuatro vueltas del inicio y Siepen impone su ritmo, es una o dos decimas por vuelta más rápido que Vany y abre un hueco.



Buenos estirones gracias a unas trazadas perfectas, pero que muchas veces eran reducidos en la recta principal, cuando Vany buscaba el rebufo y enganchaba la estela del Lotus Exige del aragonés. Mientras, Maport seguía sufriendo por no perder el contacto y se mantenía con vida pasadas nueve vueltas del inicio. Alicenric ya no tenía contacto visual desde hace mucho y se le presentaba una carrera en solitario hasta la bandera a cuadros.

Una vuelta después, en la diez, vendría el punto de inflexión de la carrera, los tres de cabeza salen de la última curva, Siepen primero, seguido de Maport que va seco y a pesar de abrirse hasta el infinito en la trazada, se mantiene en segundo puesto, detrás Vany intenta cobijarse detrás del alerón de su compañero. Todos ellos en la parte derecha de la recta, con Siepen intentando zafarse, pero cuando Maport se mete al carril de box, ocurre algo espectacular, Vany no corrige y se va contra las protecciones, dibujando un trompo espectacular, del que Siepen fue testigo desde el retrovisor y Maport mientras deceleraba para entrar a repostar.



Alicenric recupera la tercera plaza pero en la vuelta trece es su turno de entrar y no es solo rebasado por Maport, sino que además, su compañero de equipo está pisándole los talones, hasta que ocurrió lo inevitable, Siepen deja con una vuelta perdida a



Ali en la curva cuatro.

Dos vueltas después, Siepen entra a boxes y pierde la cabeza de carrera, Vany por su parte, recuperando terreno desde el trompo. también dobla a Alicenric



antes de entrar a boxes.

Un segundo y siete decimas menos en el repostaje por parte del valenciano, la estrategia ha salido bien y mantiene la primera posición por unos metros. Con Siepen viene detrás Maport, a falta de ocho vueltas el grupo de tres en cabeza se ha vuelto a crear, la larguísima recta de meta hace que se recorten las



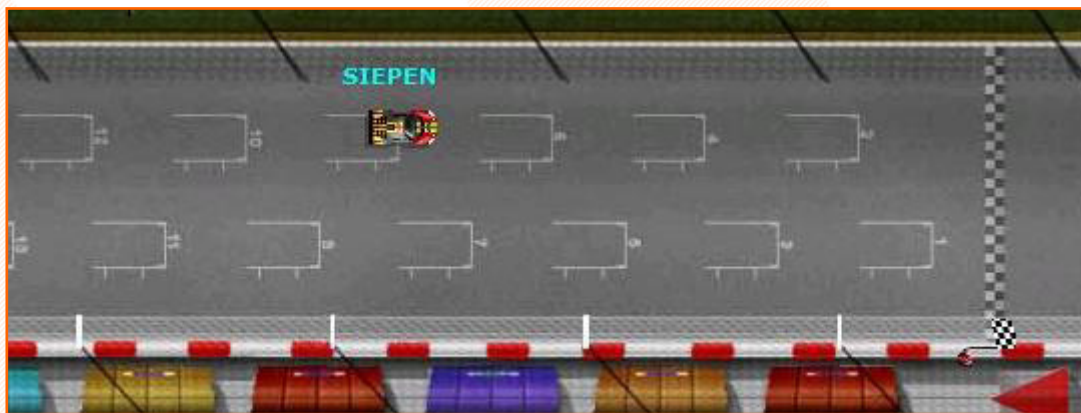
distancias gracias a los rebufos, pero a Maport le queda una parada y tiene que abandonar la lucha.

Siepen y Vany son los líderes de la carrera, el Koenigsegg de Maport rueda a veinte segundos de ellos y Alicenric a casi el doble. La cosa pintaba mal para Aragón a falta de siete vueltas y Siepen lo sabía, mantuvo un ritmo muy fuerte, sin error y hizo que Vany sufriera para seguirle, hasta tal punto, que al



salir de la chicane se dio con los bolardos que están en el exterior. Perdió terreno y volvió a cometer el mismo error unas vueltas más tarde.

Siepen consiguió terminar las 25 vueltas en cabeza con un tiempo de 20:32. A tres segundos y tres decimas entraba Vany, perdiendo el duelo T0, pero sabiendo que la competición T100 les daría



el campeonato, Maport hacía 20:59 y Alicenric, último, 21:17. F11.

En el computo global Valencia se proclamaba Campeón de España después de una dura lucha. Con los levatinos como grandes triunfadores del torneo, los que les conferían la vitola de favoritos inicialmente junto a Madrid, han acertado la apuesta (si nos olvidamos de los madrileños), de este modo se cierra una primera edición, un tanto devaluada por problemas organizativos y falta de publicidad, pero que sin duda ha tenido a los mejores pilotos en pista y que ha traído diversión y espectáculo.

Al finalizar la carrera hablamos con los pilotos buscando las sensaciones que les había dejado la final. A Alicenric se le veía ciertamente desilusionado con como habían ido las cosas “Es un circuito que no se me da bien, supongo que porque no me gusta mucho la combinación trazado y edición del circuito. Entrené en dos tandas de una hora, para acostumbrarme al setup, que equivocadamente elegí con poca carga aerodinámica, pero que me sentía más cómodo, extrañamente, en la zona más sinuosa. Hablamos Siepen y yo sobre la estrategia y como me comentó que el box era muy largo, iba a ir a una parada. Yo sin pensarlo me adjudiqué la misma, no dándome cuenta, que el tiempo por vuelta era alto y que el setup era muy largo de cambio. La pifiada

fue instantánea, perdí toda posibilidad de disputar la carrera desde el inicio, ni un solo rebufo y con menos ritmo que Fernando Alonso con su Renault patatero. Por el contrario, mi compañero hizo una gran carrera, aguantando y forzando errores al gran Vany. Maport hizo un carrerón, siguiendo a los T0 con relativa facilidad y alargando su parada, un rival digno de llegar a esta final, lo hizo fantásticamente bien. Vany en su línea, o va por delante, o presiona mucho, aunque tuvo un duro hueso de roer y esta vez se tuvo que rendir ante la constancia y regularidad de mi compañero.” Sin embargo, tuvo también bonitas palabras para todos los que compartieron la carrera con el “Felicitación por mi parte a los integrantes de la selección de la comunidad Valenciana, por la victoria de esta primera edición del campeonato de España por comunidades del MRO. Se notó tanto su calidad, como la fenomenal preparación y estrategia para la final. A mi compañero felicitaciones también, por su carrera, que fue un triunfo parcial, pero tuvo mucho mérito, tratándose del rival que tenía enfrente.” Vany por su lado, también nos desveló cómo fueron los preparativos en el equipo valenciano “Llegamos a la conclusión que correr en T0 era como un segundo por vuelta más rápido, así que yo iría con T0. Respecto a la estrategia, el coche es más ágil en T0 yendo cargado así que yo opté por ir a una parada larga, mientras que Maport iba más cómodo con el coche descargado e iría a dos. Una vez decidido esto y el setup, estuvimos rodando para encontrar los límites a la pista e ir haciendo tiempos. Ya en las prácticas de la carrera vimos que Siepen iba realmente bien, iba a ser un duro rival.

En el otro extremo Maport estaba en tiempos muy competitivos fácilmente a menos de un segundo de los T0, mientras que Ali parecía que no encontraba el sitio y le costaba acercarse. En clasificación empezaron a mostrarse las cartas. Siepen y yo íbamos muy parecidos en carga de gasolina, conseguí la pole por temas de rebufo, en t100 Ali dejaba claro que iba a una parada larga mientras que Maport mucho más ágil se colocó en segunda posición de parrilla de salida.” Por supuesto, le preguntamos por uno de los momento estelares de la carrera, ¿Qué pasó por su cabeza en aquel instante? “Maport entraba a boxes por primera vez, y yo que iba a su rebufo en ese momento me fui tras su estela sin darme cuenta que entraba a boxes, cuando me percaté del tema salgo de su estela para recuperar el sitio en la recta pero era tarde ya, me comí el muro de entrada a boxes a 300 km/h, un trompo espectacular de lado a lado de la recta, y he perdido unos cinco segundos esa vuelta. Aún me quedaban seis vueltas para mi parada en boxes y Siepen se me había escapado, así que empujé lo que quedaba para intentar recortar las distancias.” Al final dio igual porque la victoria fue para ellos y con la sonrisa del ganador felicitaba a todos los participantes “Enhorabuena a Siepen que hizo un magnifico trabajo yendo muy rapido y muy seguro. Sensacional trabajo de Maport que fue como una bala y con la mejor estrategia para T100. Al final todo se decidió por ese detalle, si Ali hubiera ido con una estrategia a 2 paradas otro gallo hubiera cantado. Felicitar al equipo Aragónés por el gran campeonato que han realizado. Y sobre todo agradecer al equipo de Valencia el gran trabajo, Kotai en Montmelo, Seraph en Montemlo y Brands Hatch, y Maport en Brands Hatch, Imola y Fuji. Sois los mejores.” Siepen, el ganador de la carrera en lo individual, se mostraba correcto y serio al bajarse del coche, pero dando la impresión de haber disfrutado del campeonato pese a todo “La carrera fue de lo más reñida en la parte de delante, Valencia hizo una gran estrategia al poner a su piloto t100 Maport con menos gasolina y salir así a dos paradas. Enseguida me escapé con los dos pilotos Valencianos, pero para nuestra desgracia mi compañero Alicenric iba a una parada y se quedó lógicamente retrasado y sin rebufo.

Fuimos todos juntos durante las primeras vueltas, en el momento en que Maport entró a boxes, Vany cometió un error e hizo un trompo, por lo que puede escaparme un poco, algo que me vino perfecto ya que iba un poco más corto de gasolina que Vany. Tras la salida de Vany, se situó primero, pero pude alcanzarle y superarle, mientras tanto Alicenric intentaba recortar distancia con Maport, pero era imposible. Así pues me quedo con un buen sabor de boca ya que gané la carrera, pero la balanza se inclinó justamente a los estrategas valencianos. Estamos contentos por el resultado de todas maneras.” Por último, Maport, elegido MVP del campeonato, expresaba su alegría y su sorpresa para MM al conocer la noticia “No me lo esperaba para nada, este campeonato lo han corrido grandes pilotos del MRO y mira tú por donde me encuentro con esta sorpresa. La verdad es que me alegra bastante este premio pero no lo hubiera hecho sin la ayuda de todo el equipo.” Al consultarle sobre la carrera nos confirmaba que las cosas pintaron bien desde el principio, halagando además la actuación de su compañero de equipo “Ya le sacaba unos cuantos segundos a Ali, cuando entré a boxes, Vany se confundió al intentar cogerme el rebufo y se fue contra el muro haciendo el trompo, lo que aprovechó Siepen para sacarle unos cuantos metros. A partir de ese momento Vany se puso el mono de trabajo y cazó a Siepen después de que los dos hubieran parado, y por detrás yo ya estaba un poco lejos de la cabeza mientras la distancia con Alicenric se había aumentado casi hasta los quince segundos. En los instantes finales Siepen consiguió escaparse de Vany y ganar la carrera pero la diferencia que tenía con Alicenric era ya de 19 segundos y llegamos relajadamente a la meta.” Como punto final, dejó un recado para el Campeonato en sí y una dedicatoria especial “La verdad es que desde que vi el campeonato publicado en el foro dije, este no se me escapa y he tenido la suerte de ganarlo, también Seraph1, Kotai y Vany han ayudado, claro. Si es que los valencianos somos la hostia. Quiero dedicarle el triunfo a todo el equipo y sobre todo a una persona que me aguanta todos los días y me hace el tío más feliz del mundo, y no eres tu Kotai cada vez que sacas versión nueva, es mi Lorenika que es la mejor.”



LUTH – BRASIL



¿De dónde eres Luth? “De Santa Catarina, Brasil”

¿Cuánto tiempo llevas jugando al MRO? “Pues hace dos años, desde el 22 de junio de 2006” **¿Que exactitud, madre! ¿En qué campeonatos estas?** **Creo que en el Indycar eres incluso manager de un equipo, ¿no es así?** “Estoy en la Indy, en MRO Brasil y ya empecé con el 18S. Últimamente ando un poco más alejado de las pistas de lo que me gustaría por algunos compromisos externos. Ya fui manager de Chip Ganassi y conquiste un título en la Indy, fueron grandes momentos para mí.”

¿Qué esperas de esta temporada a nivel particular?

¿Optas a ganar algo?

“No, pienso que esta temporada no voy a ganar nada, todavía no me inscribí en ningún equipo y voy a intentar correr unas cuantas

como invitado, **¿Quién sabe?** A lo mejor salta la oportunidad, pero no corro para buscar victorias.”

Háblame de tus equipos en Indy u en los demás campeonatos en los que hayas estado, **¿con quién**

compartiste carreras? **¿Has conocido buena gente en MRO?** “Siempre corrí en Chip, campeón corriendo para ellos y estuve un tiempo más, pero por lo que he visto, la escuadra entera se disolvió y no podré correr en ella nuevamente. Conocí a bastante gente en MRO, tenía una relación enorme con amigos que hice durante ese tiempo. Puedo decir que fui feliz en ese periodo de tiempo en el que participe en los campeonatos MRO.”

¿Alguien de tu misma ciudad incluso? “Si, conocí a un gran amigo, Marvinlaws, siempre coincidíamos, nos

hicimos buenos colegas. También conocí por el juego a Eaug, Cado y Makarrao.”

¿Cual es el secreto de que haya tanta gente de Brasil jugando a MRO?

“Pienso que hoy en día el juego tiene la misma divulgación en Brasil que en España y por ser tan atrayente, no solo para los brasileños,

se está extendiendo a otros lugares.”

¿Quién es para ti el mejor brasileño de MRO? “No hay dudas de que es Celtic Park, pero para records para mí no hay nadie mejor que Small, marcó una



época de crecimiento en este juego.”

¿Puede Massa ganar el campeonato? ¿Por qué Piquet Jr. no termina de hacerlo bien? “Massa viene de tener grandes resultados y está claro que tiene posibilidades de título como ha demostrado en las últimas carreras. Piquet Jr. Está aún aprendiendo a conocer mejor el mundo de la Formula 1, pero creo que tiene muchas cosas buenas que mostrarnos aún.” ¿Que te gustan más los óvalos o los mixtos? ¿La Formula 1 o la Indy? ¿La Indy o la Nascar? ¿Arcade o simulación? “Prefiro los ovalos, es una descarga mayor de adrenalina, al final estás llevando al coche a su límite durante el transcurso de toda la prueba, el mínimo error significa perder la carrera. Indy para mí es un campeonato más atractivo, muchos pilotos tienen posibilidades reales de victoria, al contrario que la F1 últimamente. También en comparación con la Nascar me quedo con Indy, no soy mucho

de coches tipo turismo, más de monoplazas. Entre simulación y arcade, elijo lo primero, es más atractiva y da lugar a la estrategia, a pesar de que en MRO los neumáticos se gastan en exceso por vuelta.”

¿Cómo podrías mejorar tu ritmo y resultados en MRO? “Como siempre, algo más de entrenamiento, no soy un piloto rápido, pero con entrenos consigo ser constante.” Indycarseries y MRO Brasil son dos campeonatos brasileños ¿por qué no probar algo más internacional? “Ya participé algunas veces en el 18s, pero por falta de tiempo, desacuerdos con la administración en algunos aspectos y problemas de horario, tuve que abandonar. También me inscribí en su momento en el MROT100 pero no conseguí correr y hace no mucho recibí una proposición para el TZero pero por diversos motivos también desistí. Continuo en MRO Brasil e Indycar y estoy muy feliz con los dos.”



DURANGO – COLOMBIA



Durango, unas preguntitas para el Magazine, ¿de dónde eres? “Soy de Cali, pero vivo hace siete años en Bogotá.” ¿Como se ve MRO desde tan lejos? “Pues lo mejor es que es gratis, bueno aparte de eso lo que más gusta es la variedad de circuitos que tiene, pero lo mejor es que puedes hacer amigos en diferentes países.”

¿Cuánto tiempo llevas por aquí? “El MRO lo conozco hace 4 años creo.”



¿Cuales consideras tus mayores logros en MRO? “Pues la verdad no han sido muchos, alguna vez estuve el primer puesto del Rank general, pero no me duró mucho, pues los expertos se encargaron de quitarme de ahí, aunque logré estar entre los primeros 10 puestos un largo tiempo. También

logré records en varios circuitos, pero venía el Toro y ¡adiós!”

¿Por qué juegas a MRO, si Rfactor es un simulador muy real? “La verdad, no lo conozco, no me quiero

viciar con otro juego, con el MRO es suficiente.”

¿Montoya ha despertado la afición por el motor en Colombia o ya existía mucha y la ha avivado? “En mi caso particular empecé a ver las

carreras de F1 cuando Montoya participaba en la “gran carpa”, ahora ya no lo hago, pero si conozco amigos que no se pierden cada carrera.”

¿Como le ves en la Nascar? ¿quizá debería dejar el Dodge y buscar otro equipo para estar entre los diez

primeros? “Creo que mientras conduzca un Dodge no va a conseguir nada, la verdad me parece verlo en un equipo de media tabla hacia abajo, más porque él es muy exigente, sino mira las rabetas que armó en McLaren y en Williams. Pienso que debió continuar en la F1.”

¿Has conocido compatriotas por medio de MRO o mas bien es un punto de reunión para los que ya conocías? “El juego lo conocí por medio de la perra de la Tnathos y junto con Vulkanosp teníamos un campeonato en el que corríamos solo los 3, luego hice mis primeros pinitos en el 18s, pero por falta de tiempo me tocó abandonarlo, ahí conocí a Juanelduro y a Berni, Por el foro conocí al paquete de Equiman. Luego creamos el Road Devil’s donde poco a poco

fui conociendo a varios colombianos como Gerknty, J_pachon, Sergionava, Nicosan, Olafo...”

Dime dos cosas que te importen más que MRO, solo dos. “Dios y mi familia”

¿Como afrontas el nuevo cargo de admin en la Indycar? ¿también estas ayudando en algún sitio más? “Para mí es un honor formar parte de la administración de este gran campeonato, aunque no cuento con mucho tiempo, pero la idea es poder colaborar con la publicación de los grupos de carrera y aportar ideas para posicionarlo como uno de los mejores del MRO. Tengo un gran maestro como Turriton y los consejos de Celtic Park y Yone. Como comentaba en más arriba soy co-administrador del Road Devil’s.”



MIGCOMAND – ARGENTINA



Hola Mig, ya sé que tu de tiempo siempre andas mal, pero seguro que me puedes sacar un ratón para una entrevistilla... “No solo es poco el tiempo disponible, también hay que agregarle la diferencia horaria y el hecho que me conecto entrada la noche en mi país, o sea a la madrugada española. Y el último año hay que agregar un alejamiento mío de la PC, Internet y los foros. Como que me saturé de tanto foro para seguir.”

¿De dónde eres? “Nací y vivo en la ciudad de Buenos Aires, la capital y centro administrativo (bah, donde están los mayores “políticos ladrones”) de la Argentina.”

Tu eres de la vieja guardia ¿no? ¿Cuánto tiempo llevas por aquí? “Uf, mucho tiempo, si no recuerdo mal debí conocer el juego para octubre del 2004 y coloqué mis primeros posts en el viejo foro del MRO en diciembre, pidiendo ayuda para conectarme a partidas online.”

¿Para que ha dado todo ese tiempo? ¿en cuantas historias relacionadas con MRO te has metido? “Muchísima diversión, amigos, rivalidades y muchas cosas mas pequeñas que uno no le presta atención,

quizás, pero forman parte del tiempo que uno se sumerge en conversaciones o posteos que exceden al juego y tienen más que ver con las amistades que uno conoce por medio de él. Historias, en muchas, algunos lios de campeonatos y alguna escaramuza T100 vs T0, siempre tratando de apaciguar las aguas, nunca generé o avivé problemas.”

¿Como conseguiste que Equiman te engañara dejándote la responsabilidad del MROT100? “Fue por culpa de las dos botellas de Jonhny Wal... , no, en realidad Equiman estaba muy atareado con el tema de la organización y necesitaba un respiro para dedicarse más a sus estudios y trabajo. Como yo le venía ayudando en el tema de la organización de las partidas y alguna que otra consulta respecto a reglas o sanciones, era lógico que yo continuara con la tarea de llevar el campeonato.”

MROT100 es quizá el segundo campeonato con mas asistencia y el rey en lo que a T100 se refiere, ¿que nos puedes decir de la experiencia? “Este año y medio que pase al frente del MROT100, ha sido todo un desafío. El tema de la asistencia fue una de las prioridades, desde que tomó las riendas Equi que venimos bajando las típicas deserciones de mitad

de temporada. Es muy difícil llevar un campeonato con más de 60 inscriptos y que se llegue a la última carrera con más de 40 participantes. Ayuda mucho a esto el tema de las 2 divisiones y las 4 categorías y el sistema de puntajes. Esta última temporada ha sido muy complicada por algunos problemas con el online y el famoso bug de las ruedas de piso en seco en lluvia, que llevó a la anulación de la meteorología para el campeonato. Era nuestra primera temporada con climatología variable y se armó un gran lío que por suerte no paso a mayores, pero sumado a otros cuestionamientos como que van dañando mi permanencia al frente del campeonato.”

¿Cuales consideras tus mayores logros en MRO?

“Pocos logros deportivamente hablando, una sola victoria en el Minichamp1 en el circuito de Oscherleben (el anterior el de menos5) a solo 0.300 de Alonso, ese torneo lo ganó Alonso (que debutó a mitad de temporada y nos paso el trapo a todos), yo terminé tercero con los mismos puntos que Claudiosan, pero con menos victorias que el. Logré el campeonato de constructores con Ferrari , haciendo equipo con Buho. El viejo circuito de Mugello que me llevo seis meses para hacerlo y estuvo un año en el rank general y casi dos dentro de los 50 circuitos más votados. Lástima que perdí todo lo que había hecho de Jacarepagua en un problema con los discos, que me estaba llevando mucho tiempo para terminarlo por “culpa” de los nuevos circuitos que estaban saliendo y estaban poniendo el listón muy alto para lo que era mi alcance. Luego de la perdida de la información ya no logré recomenzar otro proyecto.”

Te he visto poniéndole los cuernos a MRO, jugando al GPL, ¿no te da vergüenza? “Si supieras que me lo recomendó Kotai... No hay comparación posible entre los dos juegos , uno es el rey de la simulación y el otro el rey de la diversión. Con el MRO me divierto y paso el rato, con el GPL transpiro y sufro. Lo único que tienen en común los dos juegos es que soy un tortugón en ambos.” **¿Pero si es un juego con coches que parecen el troncomovil! ¿que pasa que vosotros los argentinos aun no habéis superado que**

ya no esté Fangio? “Estas mal informado, el Grand Prix Legend (GPL) es un juego basado en la F1 del año 67, corrían, Clark, Brabham, Bandini etc... Y eran coches difíciles de llevar, nada de electrónica, alerones (hay un mod que le agrega alerones, creado por fans) ni frenos de carbono. Yo probé varios juegos de F1 y son muy pobres a la hora de la simulación del vehículo. El Gpl es de lejos el mejor, no es real y fiel 100% históricamente, pero se acerca bastante y encima es de 1998, 10 años y no hay nada que le quite el trono.”

¿Que es más importante? ¿el talento o las horas de juego? es decir, ¿siempre habrá nuevas generaciones que nos vapuleen, o se impone el saber hacer a todos ellos? “Yo creo que debería ser una mezcla de los dos. Un 80% talento y 20% de práctica. Siempre surgirán nuevos nombres y estarán vigentes los viejos dioses del juego. Con solo práctica no puedes hacer mucho, pero un talentoso que dé unas vueltas antes de cada carrera, le puede dar pelea a cualquiera.”

¿No eres ya mayorcete para los videojuegos? “Si te digo que comparto pista en el GPL (perdón por volverlo a nombrar) con un piloto de 80 años y varios más de entre 40 o 50. No hay edad para la diversión.”

Ya no se ven tantos argentinos como antes por MRO, ¿estamos pasados de moda? “Si, quedamos pocos, el lento alejamiento de mi amigo Eltoro como que fue mermando la inserción de nuevos pilotos de mi país. El era el mayor promotor del juego por acá. Si Habremos compartido noches en el juego y en el msn. En este momento salvo Arazi, el resto como que nos alejamos un poco para tomar algo de aire. Sera cuestión de volver a armar esas prácticas a altas horas como en los viejos tiempos, solo el tiempo lo dirá.”

No te puedo dejar ir sin que me digas alguna novedad para MROT100 nueve, ¿qué va a ocurrir? “Dados los problemas que surgieron la temporada pasada . Creo que voy a tener que delegar tareas a alguien que viva en España, dado que la mayoría de los pilotos son

Europeos no es nada práctico que el torneo lo lleve alguien que está cinco horas atrasado para dar una respuesta que se necesita más prontamente. Lo que seguro vamos a cambiar es el tema de los horarios, es algo delicado, pero tenemos que lograr no dispersar

tanto los grupos de carrera y que no haya grupos saturados y otros vacíos.”

Gracias Mig. “Gracias a vos por la entrevista y por hacerme participar del MRO Magazine.”



MRO T100

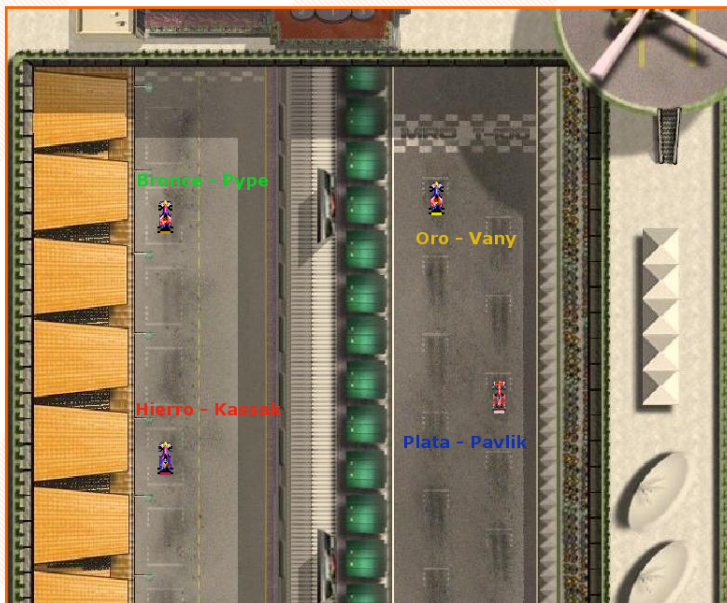
La 8ª temporada del MRO T100 llegó a su fin. Once carreras que nos dejaron mucha lucha, competitividad, sorpresas, polémicas y todo lo que se le puede pedir a un campeonato...

En la categoría Oro, Vany se llevó el gato al agua, y ya es la quinta vez de forma consecutiva. El cambio a Toro Rosso no le ha supuesto un problema. Sin embargo, antiguos compañeros se acercan y mucho a su nivel y la victoria no ha sido especialmente cómoda. El subcampeonato lo ha conseguido Alonso, en dura pugna con Des06, con una muy meritoria temporada y Alvaro_SL. La pelea entre estos cuatro pilotos ha sido constante. El top5 lo cierra Chicui, un habitual de la competición.

Plata llegó a la última carrera con posibilidades para tres pilotos. Los Red Bull (Erl y Falconetti) y el Ferrari de Pavlik. El piloto polaco se alzó con el triunfo, que solo se puso en duda por su ausencia a dos carreras. Además, Erl no pudo competir por problemas graves en su monopla. Cuarto

MazingerZ, en una gran temporada, rematada al obtener su 1ª victoria en el campeonato y quinto Bigpow, que ha tenido que soportar innumerables fallos en el sistema electrónico del McLaren.

Bronce ha tenido un claro dominador. Pype ha demostrado su poderío en T100 y siguiendo los pasos de Vany en Toro Rosso ganando la categoría con mucha solvencia. Safety ha realizado una gran temporada, pero nada ha podido hacer... El tercer puesto cayó en manos de Isialonso, que "robó" la posición a Sakic en las últimas carreras. Completa el top5 Powell, gracias a su regularidad en la asistencia.



La categoría Hierro ha tenido un final de infarto, con dos pilotos empatados a puntos. Aunque Kassak ha llevado 3/4 partes de la temporada la voz cantante, tres carreras finales con variados problemas le han llevado a ganar por el mayor número de victorias

a The_Magic, que ha realizado una temporada en progresión y no ha cesado en su empeño... Tercero Fabi_LP06. Ha conseguido su primera victoria y ha

puntuado en todas las carreras, algo que solo puede decirse de él, The_Magic y (el tortugón) Caco. Cuarto Patife, que se desinfló al final y empatan en la quinta plaza El_Rayo y Raulgranad.

Por equipos, Red Bull ha ganado con claridad. Renault, McLaren y Toro Rosso se han situado a continuación.

JJPP, la categoría de los recién llegados al juego ha sido territorio de Ataide. Su buen resultado le posibilitará un buen volante la próxima temporada... Manuel_19, Ichigo o Yovaisha han sido sus perseguidores más cercanos.

Speedcj.

ROAD DEVILS 5

Final, no da más.. luego de disputar 12 carreras en los mejores tipos de circuitos del MRO (Rally, F1 y Nascar) el Road Devils cierra las puertas de su 5 edición.

Los resultados.... Romanno Campeón de la serie Elite con 202 puntos logrados y por ende del RD5, con un trabajo espectacular corriendo en un horario complicado y haciendo tiempos de carrera impresionantes en las dos tracciones, lo que lo ubican como uno de los mejores pilotos bitraccion del momento. En segunda posición se ubico Alextimao de McLaren con 185 puntos y Tnathos con 140 en tercera posición.

En la serie pro Pype logro la primera posición y su primer título en este torneo, seguido de El_Rayo, lo que pone a la Escuderia McLaren con el 1-2 en esta serie.

En escuderias, Ford Shelby Cobras reclama la primera posición con dos bajas importantes

al final de la temporada, escoltados por Audi Sport Motors .

En rookies la lucha estuvo muy cerrada, toda la temporada Fernandolc y pype estuvieron cabeza a cabeza en cada carrera y a ultimo Pype logro quedarse con esta copa.

Los ladders no fue la excepción para Rommano, saco una gran ventaja sobre sus adversarios más cercanos haciendo una diferencia de más de 30 puntos sobre el segundo puesto, esto debido a sus grandes resultados.

Grandes carreras se vieron en esta edición, también algunas bajas que hicieron que las peleas más cerradas terminaran de forma abrupta, pero la diversión nunca faltó y todos los pilotos siempre corrieron con todo el ánimo para hacer su mejor presentación en cada carrera.

Tnathos.

Serie Latina / Elite			Serie Europea / Pro		Copa de Equipos	
PILOTO	PUNTOS		PILOTO	PUNTOS	EQUIPO	PUNTOS
romanno	202		Pype	151	Shelby Cobra	599
alextimao	185		EL_RAYO	131	Audi Motors Sports	524
tnathos	140		DkaizerT	114	McLaren Mercedes	467
kalito	137		fernandolc	101	Subaru Racing	248
arazi	133		ghosrider	76	Citroen Sport	161

Copa de Rookies			Rank RD Contrareloj		Ladders	
PILOTO	SERIE	PUNTOS	PILOTO	TIEMPO	PILOTO	PUNTOS
Pype	pro	187			Maximilian	106
ghosrider	pro	159			romanno	78
fernandolc	pro	146			Pype	44
clesgo	pro	135			alextimao	38
crotalo	pro	120			sturm	26

INDICAR SERIES

Las IndyCar Series vuelven para su quinta temporada con la misma ilusión de siempre, lograr entretener a todo el mundo. La cuarta terminó coronando a Celtic Park y a su equipo como los mejores en los óvalos.

Aun quedan 4 equipos sin manager así que si tenéis ganas podéis haceros con ellos, mientras que aún quedan unos 16 puestos para pilotos libres. Para todos aquellos que estén interesados el campeonato comenzará el día 5 de Julio.

Las carreras son los sábados a las 23:00 hora de la península (Para conocer los horarios de tu país pásate por el foro). Se utiliza el modo simulación, ruedas, gasolina y setup libre, excepto en las dos pistas mixtas en las cuales será bloqueado.

Yone.

18S

El 5 de Julio dará comienzo la 12ª temporada del 18-S, el mejor campeonato de MRO.

Las carreras se disputan los Sábados a las 16.15, con prácticas, clasificación y carrera que dura en torno a 20 minutos. Se corre con tracción libre. Este año además estrenaremos meteorología y haremos 2 carreras con lluvia.

El campeonato se compone de 12 carreras, y además para cuando no corras tenemos un foro con mucha participación, con entretenimientos y polémicas varias para que te diviertas y tengas piques con los demás pilotos.

Nos reunimos alrededor de 65 pilotos cada semana, nos dividimos por grupos según el nivel y los resultados se conocen de inmediato, sin tener que esperar días para saber tu posición final. Están los mejores pilotos de MRO, como Celticpark, Arazi, Zalin, Kamikaze, Vany y Komandante entre otros.

También hay una clasificación de Rookies para aquellos pilotos que acaban de llegar al MRO, para que todos tengan opciones de disputar algún título. Todos fuimos novatos alguna vez.

Si quieres ser una leyenda apúntate al mejor campeonato del MRO.

Klinx.

VADER25



¿Cómo te llamas? Me llamo Tomas García.

¿Dónde vives? Vivo en la sierra de Madrid, concretamente en Collado Villalba.

¿A qué te dedicas? Soy técnico proyectista, me dedico al diseño de útiles para montaje de aviones de Airbus.

¿Cuántos años tienes? 36 tacazos, vamos un abuelete comparado con la mayoría.

¿Por qué elegiste ese nick? Lo del nick, es evidente, aparte de un viciado de los videojuegos soy un Stars Wars maniaco, esas películas me impactaron, evidentemente cuando vi la primera no se había visto nada parecido y el 25 porque vader solo ya estaba cogido.

¿Cómo conociste MRO y cuando? El MRO lo conocí a través de una entrevista de Kotai en televisión, escuche coches, carreras y videojuego, una mezcla

a la que nunca me pude resistir. De esto va a hacer casi dos años ya.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? MRO tiene lo que muy pocos juegos pueden ofrecer: la sencillez del 2-D mezclada con la emoción de las carreras y el punto que le da la semejanza con la Formula 1, vamos, un cóctel difícil de igualar.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Al principio era muy normalito, la Formula 1, y más desde que está Alonso, es una pequeña pasión y Spa 'el circuito', así que me tire casi mis primeros seis meses corriendo casi en exclusiva en ese circuito, carrera que veía allí estaba yo, después fui bajando circuitos a la vez que mis tiempos en el ranking, hasta que me invitaron a correr en Mro Brasil y empecé con los campeonatos. Allí conocí a Celtic, Gustav, Slot, Trivi y después fue Montoya el que me envió un privado y me ofreció un hueco en Honda dentro del 18-S, que fue donde me enteré de que iba todo esto, coincidí con Arazi el propio Montoya, Mknopler y Olemishue que me estuvieron repasando entreno tras entreno, pero correr con ellos era una oportunidad de aprender increíble y hay sigo tratando de acercarme a Arazi, que es al que le debo lo poco que sé de esto y conociendo cantidad de gente muy maja últimamente corro muchísimo con Lois-1980, Javi f-1 y Solitario pasándomelo igual de bien o mejor que al principio.

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? Como piloto soy un T-0 cerrado, rápido dentro del grupo de "los mortales", con buenos amigos dentro del juego que hacen que vaya mejorando. Copas, bueno pues poca cosa, en el último 18-S quedé tercero en el campeonato de

reservas a nivel individual y ganamos la clasificación de reservas por equipos.

¿Estás en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Soy un fiel enganchado del 18-S, también corro en el t-zero y en MRO Brasil, pero siempre muy centrado en el 18-S.

¿Qué opinión tienes sobre las nuevas versiones? Las nuevas versiones presentan en algunos casos no luces yo diría que focos, pero también tienen puntos que pueden mejorarse, la meteorología es uno de los puntos fuertes así como los bots, pero no estoy muy de acuerdo con el constante cambio de física, si, ya sé que se busca siempre la semejanza con la Formula 1, pero a la vez provoca que siempre tengas que estar cambiando y buscando nuevas formulas para bajar tiempos.

¿Cómo ves la progresión del juego? El empujón de Marca está siendo importante, yo pensé que iba a ser mayor y está provocando la entrada de muchos pilotos nuevos, claro que al dárseme tan mal la t-100 me aleja un poco de ellos. Va a ser muy importante la aparición de los nuevos circuitos que están en el horno para que las dos tracciones sigan evolucionando y haciendo que el juego crezca, fundamental va a ser el tema de la detección de los aceleradores, las trampas acaban con casi todo.

Mojate y dame un campeón para la F1 2008. El Campeonato pues tengo muy claro lo que me dice el corazón, Alonso, Alonso por siempre, pero con ese coche este año va a estar crudo y como a cierto personajillo salta semáforos no lo soporto pienso que ganara Kimi.

¿Algo que decir a la comunidad MRO? Pues solo que tenemos que valorar lo que tenemos que es mucho, un juego de tanta rivalidad con el cobijo que te da Internet suele ser un campo para las faltas de respeto, insultos e increíblemente eso aquí no pasa, así que sigamos divirtiéndonos y poniendo un punto de cordura entre tanto juego sucio y sin respeto. Sin olvidarnos nunca de esa gente por la que podemos

jugar a MRO y tanto hay que agradecer, Kotai y el grupo de gente que le ayuda. Muchísimas gracias a vosotros por acordaros de mi y un saludo.

WHASS



¿Cómo te llamas? Jesús Carmona S.

¿Dónde vives? Sevilla.

¿A qué te dedicas? Ahora mismo estoy preparándome las oposiciones para la Guardia Civil.

¿Cuántos años tienes? 19 Años.

¿Por qué elegiste ese nick? Pues, no lo elegí para el MRO, sino que llevo con este nick más de 12 años. Cuando empecé a jugar al C.Strike, y bueno, pues la gente me llamaba Whassap, cuando mi nick era Whassup. Total, que actualmente la gente de mi entorno y de juegos de Inet, me llaman Whass.

¿Cómo conociste MRO y cuando? Lo conocí por una persona llamada Deivid, y fue el que me metió en el mundo de los campeonatos. Empecé en el MRLVM, y actualmente estoy en el 18S, desde sus inicios.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? La verdad es que no me llama mucho la atención. A ver, me explico, este juego es 2D, y yo juego en campeonatos de 3D en el juego F1Challenge ¿por qué me llama la atención realmente? pues simplemente porque hay igualdad, y lo que se vive dentro de los campeonatos no se vive en ningún otro sitio. Sigo vivo en esto del

juego por la gente que conozco, que son muchas y grandes personas.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Muy largas. No sé cuantos años son, pero en aquella época no existía la rivalidad de T100-T00 como ahora. No sé porque sacan tantos trapos tontos pero bueno. Quizás algunos les interese unas cosas y a otros otras. A mi me interesa la T00, pero bueno, no quiero hablar de esto que siempre se sacan polemicas. Resumiento, mis andanzas han sido muy buenas, divertidas y cariñosas con todas las personas. No he querido tener enemigos, algunos los he conseguido no por meritos propios, y el resto son amistades grandes. Sobre ir en 4 ruedas, pues bueno, no destaco por ser un piloto de nivel grande, pero puedo ser un piloto muy antiguo. No corro por ganar, sino por divertirme y pasar un rato bueno.

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? Como piloto he dado pinceladas y bueno, regular y demás. Antes no ganaba nada, y ahora gano carreras. Actualmente no tengo tiempo para entrenar, así que los resultados se reflejan prácticamente. ¿Copas? pues si que tengo algunos trofeos. En el 18S gané dos títulos de constructores de segunda posición en reservas y uno de tercera posición de oficiales. En el MasterF1, tengo un título de Campeón de pilotos, y un Campeonato de Constructores. No sé si tengo alguno más, pero si los hay, pues, me sentiré orgulloso.

¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Actualmente estoy en el 18S, Tzero, y el MasterF1. Mis expectativas son quedar entre los 20/15 primeros en el 18S, estar en G1 con los grandes y poder ganar una carrera en el TZero y defender el título de pilotos y poder alcanzar la victoria en constructores en el MasterF1.

¿Qué opinión tienes sobre las nuevas versiones? No me hace mucha gracia. La gente se acostumbra rápido, pero yo necesito más tiempo por mis problemas de entrenamiento. Quizás si entrenase algo más pues estaría luchando con lo grandes, pero la verdad es

que no puedo. Ahí estamos dando el callo dándolo todo por conseguir algo. Sinceramente me quedo con la 0.79. Muchas personas se quedarían con esa versión, ya que para mi fue mítica y algo gloriosa!!. Fueron mis mejores momentos del MRO, y ya los recuerdos se me hacen muy lejanos.

¿Cómo ves la progresión del juego? La veo muy rápida. Cada temporada hay una evolución. Obviamente no es agradable para todos, pero la tenemos que aguantar. Si no, ¿qué hacemos jugando a esto?. Mi problema sobre la progresión está en los circuitos. Como ya sabemos, los creadores de circuitos mejores acondicionados para algunos campeonatos, ya no están. Los llamados Skelter, Issi, Etc... Ahora ha venido una nueva generación que solo saben restaurar los circuitos y aquellos circuitos se quedan atrás, y la gente nueva que participan en el MRO no conocen ni la mitad de circuitos que han estado en este juego.

Mojate y dame un campeón para la F1 2008. Robert Kubica. Es el piloto que más fuerte veo, y el equipo BMW, veremos si no gana en Constructores. Todo está por ver.

¿Algo que decir a la comunidad MRO? Rulas orga 18SYA! Un Saludo a todos y no os viciéis mucho al principio. Sino pasareis factura. Por lo demás, antes de viciaros, conoced a la gente y buscar el mejor sitio. T00. (risas)

BUTILLO



¿Cómo te llamas? David López.

¿Dónde vives? En Vigo.

¿A qué te dedicas? Pues trabajo como Policía local y en mis ratos libres libero adrenalina en MRO.

¿Cuántos años tienes? 24.

¿Por qué elegiste ese nick? Por los dibujos beavis and butthead, pues de butthead salió buttillo.

¿Cómo conociste MRO y cuando? Por Marca hace un mes más o menos.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? La jugabilidad y competir contra otros usuarios.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Pues para el poco tiempo que llevo jugando (hablo de días porque horas le dedico bastante), la gente comenta que hago unos tiempos muy interesantes. Hoy batí mi record en Montmelo, 46.297 con t100.

¿Cómo te definirías como piloto? Con ansia de superación siempre, creo que los records están para ser batidos y nunca se puede decir que estas en tu límite.

¿Hay copas en tus vitrinas? Nooo.

¿Estas en algún campeonato? No, aunque me gustaría saber como van.

¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Si llegase a participar pues ser una referencia en alguno de ellos, aunque hay mucha competencia y eso me gusta, cuanto mejor es la gente contra la que compites mas mejora uno mismo.

¿Qué opinión tienes sobre las nuevas versiones? Como ya comenté llevo poco tiempo jugando, no puedo opinar de las antiguas versiones puesto que yo ya entre con la 0.98g creo. Indicar que me parece increíble que este como patrocinador Marca y den regalos por jugar gratis. Algo muy a favor de la gestión de este juego.

Mojate y dame un campeón para la F1 2008. Me gustaría decir Alonso con el corazón pero va a ser que este año no es posible así que...apuesto por el Bicampeonato de Raikonnen.

¿Algo que decir a la comunidad MRO? Que la mayoría de la gente es estupenda, me encanta compartir opiniones sobre los reglajes y sobre todo la competitividad que hay entre la buena gente

EDDY



¿Cómo te llamas? Eduardo.

¿Dónde vives? En Algeciras, Cadiz.

¿A qué te dedicas? Soy estudiante de Ingenieria Mecanica Industrial (2º curso).

¿Cuántos años tienes? 21 años.

¿Por qué elegiste ese nick? Pues elegí este nick porque es mi nombre en otro idioma. Además, en mis épocas de vicioso de playstation, uno de mis juegos favoritos era el tekken, y mi jugador favorito era eddy (además del nombre, como ya sabes sus técnicas son de capoeira que es una de mi artes marciales favoritas).

¿Cómo conociste MRO y cuando? Pues conocí MRO en una de estas tardes de aburrimiento que no sabes que hacer y buscando por ahí vi el juego y me pareció interesante. De la fecha no puedo decirte mucho ya que sinceramente, no me acuerdo, pero hace ya varios años, al menos cuatro o cinco deben de hacer.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? Pues la verdad es que siempre he sido un apasionado tanto de las motos como de los coches, y como no, de la Formula 1. Es raro que en la era de la tecnología en la que estamos un juego de 2D tenga tanta popularidad, pero tiene cosas que me atraen más que otros más reales. Como por ejemplo la gente que corre, que a lo largo de los años se van conociendo a mucha gente, sus campeonatos y la rivalidad del modo online.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Pues desde que conocí el MRO, han pasado muchas cosas. Cuando comencé a jugar era una versión mucho más antigua que casi no tiene mucho que ver con las nuevas. He corrido muchos campeonatos y hecho muchos amigos gracias a este juego.

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? Como piloto pues no me considero de los mejores, puesto que no lo soy. Como ya he dicho llevo varios años jugando, pero la falta de tiempo con los estudios no me ha permitido ser mejor de lo que soy. Suelo estar normalmente a 1 segundo de los verdaderos cracks, dependiendo de qué circuito sea, pero poco a poco voy mejorando. En mis vitrinas reales sí que hay varias copas de mi época

de karateka, en la virtual pues ni una, ya que hasta hoy no he ganado ningún campeonato. Si que he quedado en varios 2º o 3º, pero ninguno campeón, ni creo que lo consiga ya que en el MRO hay muchos cracks viciosos.

¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Actualmente estoy solo en el F1Champs en el equipo de McLaren (el cual va primero en la general). Cuando había cuatro categorías optaba a ser campeón de la mía (2º categoría) pero ahora que las han reunificado es más complicado, así que mi meta es estar al final entre los 5 primeros.

¿Qué opinión tienes sobre las nuevas versiones? MRO ha evolucionado mucho con las nuevas versiones. Cuando comencé estaba la versión 0.60 o así, no lo recuerdo exactamente, pero poco tiene que ver con las nuevas. Para mi gusto van evolucionando y ganando en lo que a realismo se refiere. Sigo esperando la versión 1.00, ya que no se si fueron rumores o no, pero se hablo de que en esa versión se incluiría la modalidad de motos, y ya que soy un vicioso de las motos, tengo ganas de ver si realmente se lleva a cabo.

¿Cómo ves la progresión del juego? La veo bien, poco a poco se le va sacando más realismo al juego y eso siempre es bueno. Es cierto que de tanto evolucionarlo van saliendo fallos, pero es normal y mientras estos se solucionen y todo sea para mejor, estupendo.

Mojate y dame un campeón para la F1 2008. Como campeón de Formula 1 de 2008 veo de nuevo a Kimi Raikkonen y espero que Kubica se meta también por la lucha del campeonato, ya que aparte de Alonso, son los 2 mejores pilotos de la parrilla actual de F1.

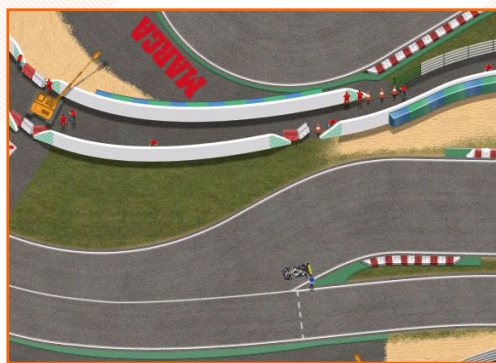
¿Algo que decir a la comunidad MRO? No hay mucho que añadir, simplemente agradecer el esfuerzo de todos los que mantienen la comunidad activa (desarrollo del juego, campeonatos, web, etc.... así como iniciativas como la de realizar esta revista).

MAGNY COURS

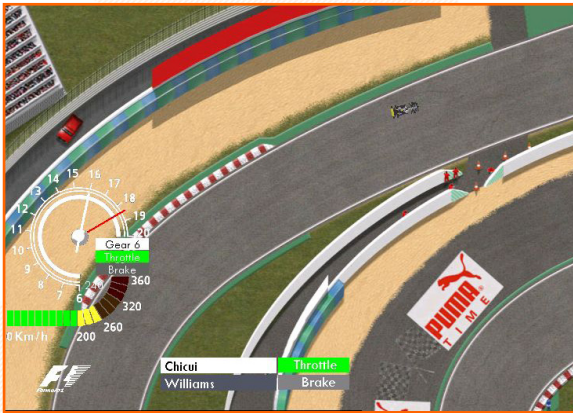
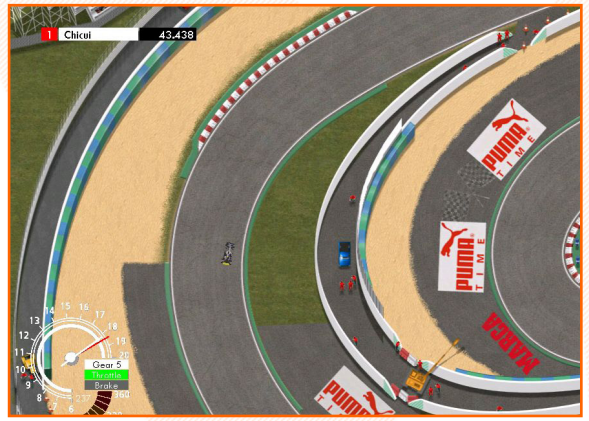
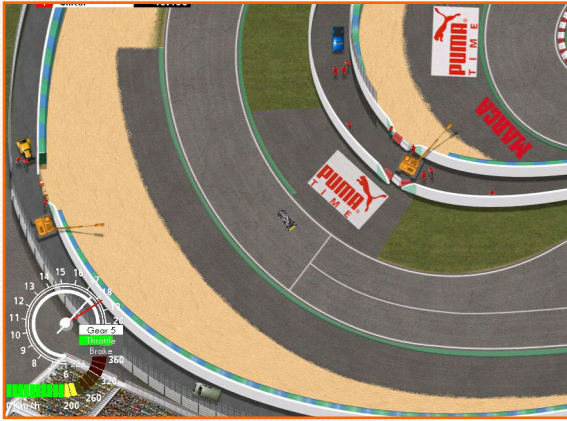
Esta vez nos dirigimos hacia el escenario del Gran Premio de Francia, el fantástico trazado recién creado por Vany, Magny Cours, un circuito bastante técnico en el que al igual que Montreal predominan las chicanes y varias zonas muy rápidas, en definitiva estamos ante uno de los circuitos con más variedad de trazadas del Mundial de F1.

Sin perder más tiempo me acoplo al monoplaça y me lanzo a la búsqueda de la vuelta rápida, la cual después de varias vueltas de reconocimiento consigo realizar con un poco de esfuerzo, a continuación aquí detallo cuáles fueron mis principales impresiones:

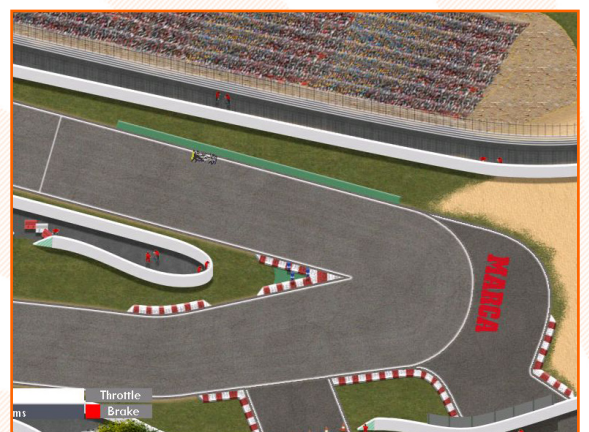
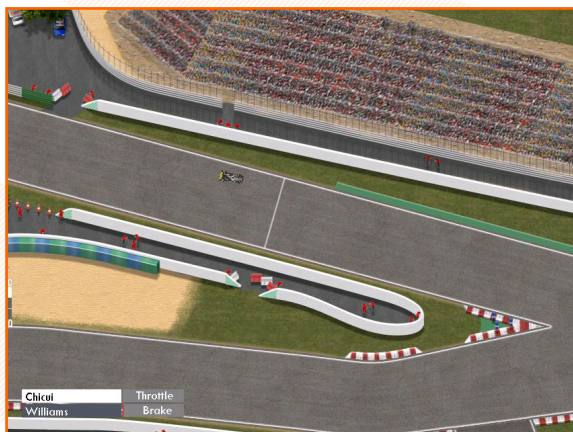
La vuelta lanzada la empiezo cruzando la línea de meta en 6° velocidad y llegando a 7° justo antes de soltar el pedal para afrontar la primera curva, la más abierta del circuito

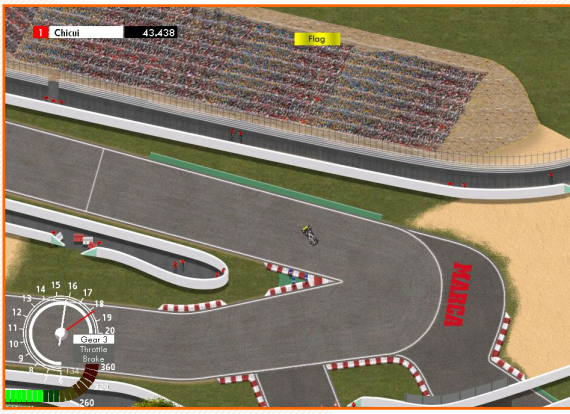


la desaceleración es breve porque en el mismo momento que estoy pasando por la línea que delimita la salida de boxes ya estoy acelerando de nuevo y sin parar pegándome al interior de la gran curva para salir a una buena recta en la que alcanzo máxima velocidad

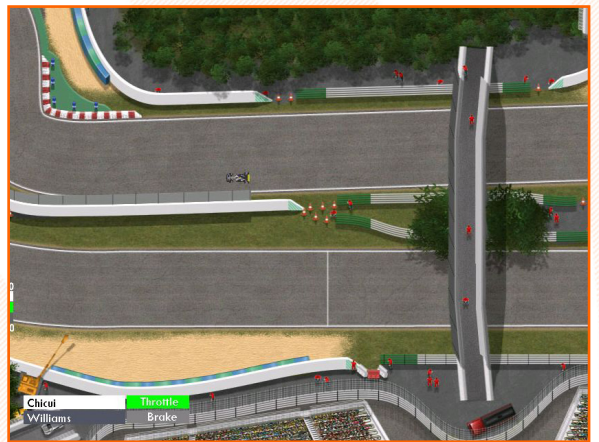


este buen momento para la velocidad termina por culpa de la curva mas cerrada de Magny Cours, mucho antes de llegar (aproximadamente poco antes de cruzar la línea del 1º sector) ya estoy realizando una frenada fuerte y constante hasta que antes de trazar la curva dejo el coche ir para acelerar inmediatamente una vez que estoy dentro de ella

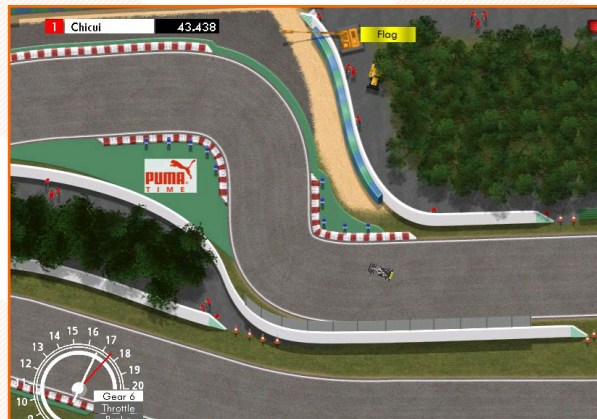


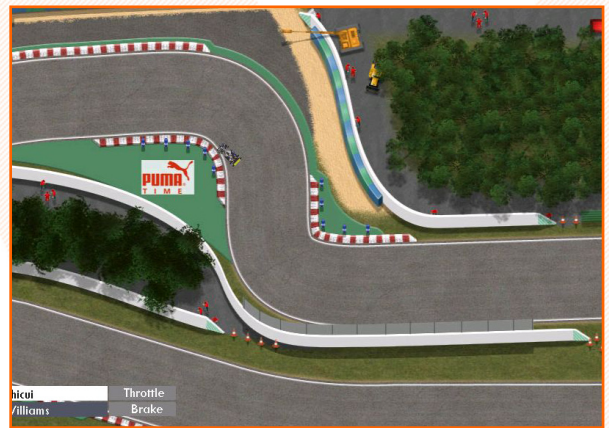


a continuación otro periodo de maxima aceleración llegando en sexta marcha hasta la primera chicane rápida del trazado.



Este escollo lo supero soltando gas antes de afrontar su primera parte, acelerando un pelín al pasar y volver a soltar para la segunda parte, es posible pasar la segunda curva sin soltar pero no conseguí hacerla de manera perfecta con lo que al final perdía algo de tiempo

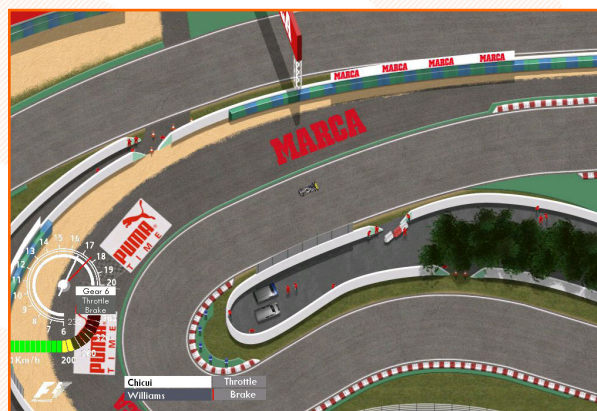


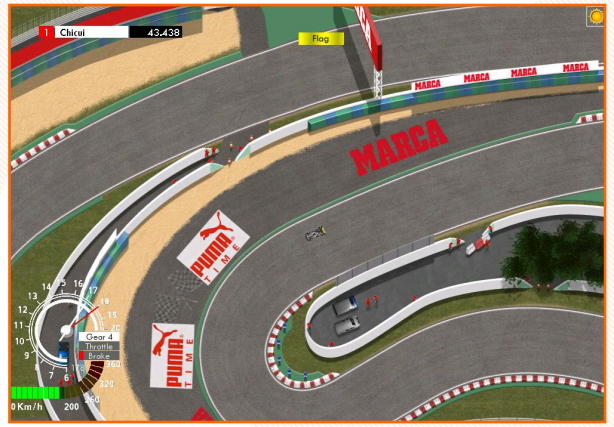
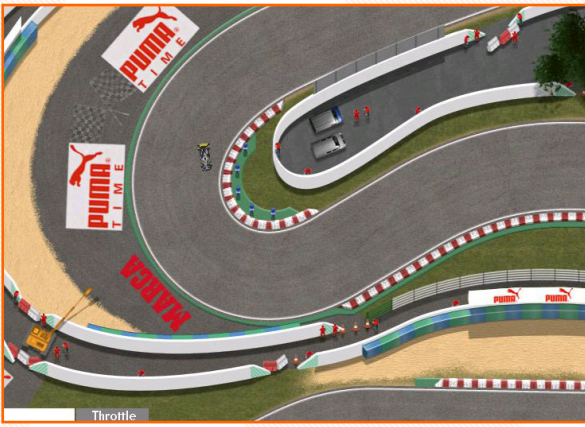


Entramos en una zona de poca aceleración

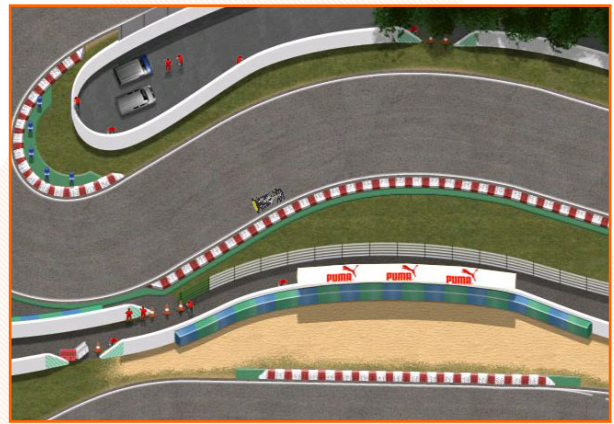
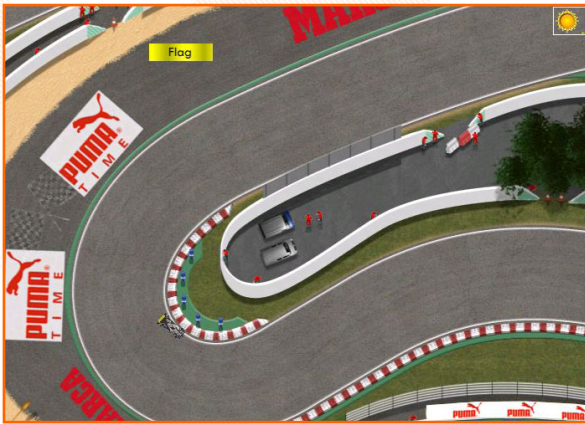


para adentrarnos en una curva de izquierdas que tiene su dificultad, con antelación freno reduciendo desde 6° hasta 3° una vez que ya la comienzo a trazar

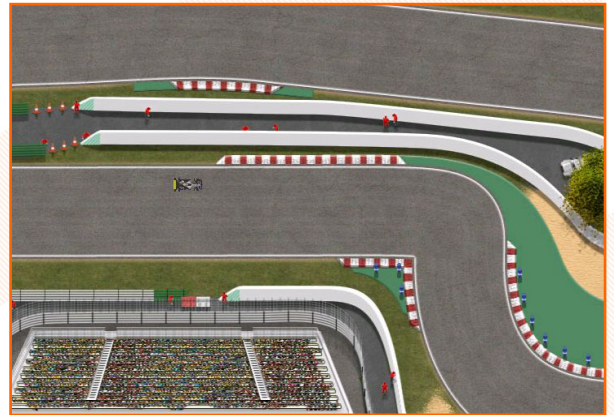
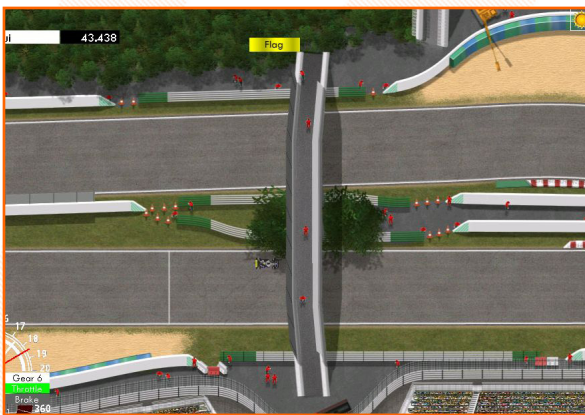




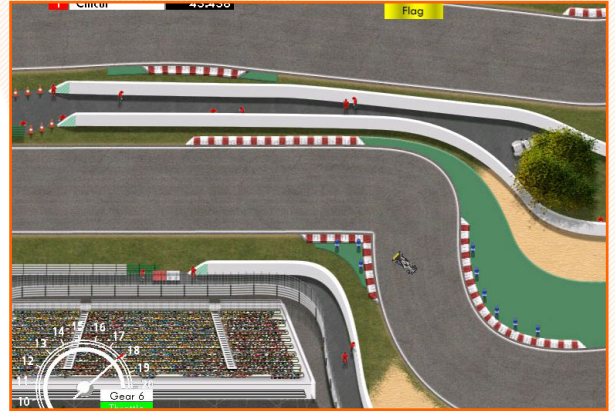
intentando mantener el coche bien pegado al piano, en mitad de la misma acelero nuevamente teniendo cuidado al salir porque la curva es muy cerrada y es relativamente fácil salirse por la hierba si vas algo mas rápido de lo debido.



Otro corto tramo de velocidad en el que alcanzamos 6° precede a la siguiente chicane,



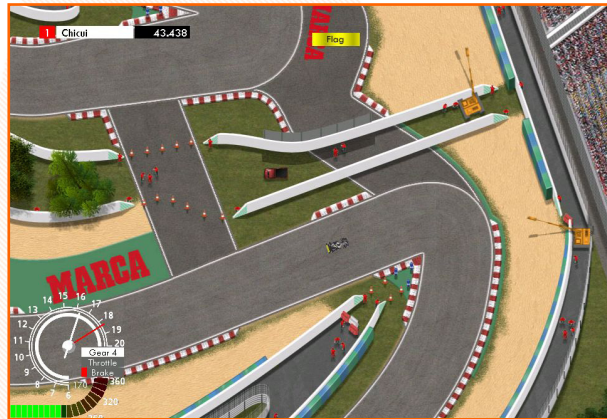
esta dificultad no lo es tanto si consigues una buena precisión al lanzarte a por ella, una vez mas suelto gas pero muy poco ya que una vez pasas la primera sección aceleras brevemente para volver a soltar gas y pegarte a literalmente a los bolardos de la segunda sección.



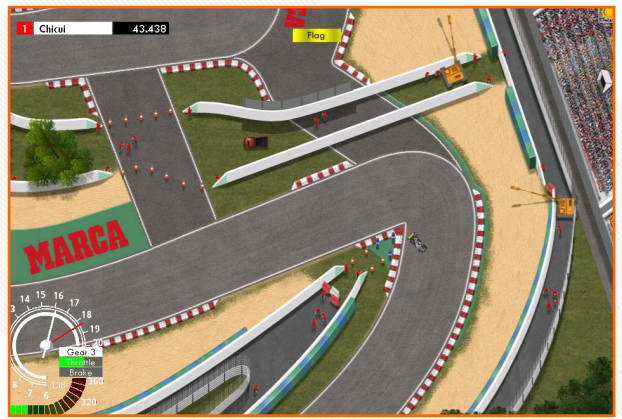
Es una zona ésta para dedos rápidos porque desde la citada chicane hasta la siguiente dificultad una curva a derecha, soltamos, aceleramos, volvemos a soltar, otra vez acelerar,



para terminar frenando ante la llegada de dicha curva



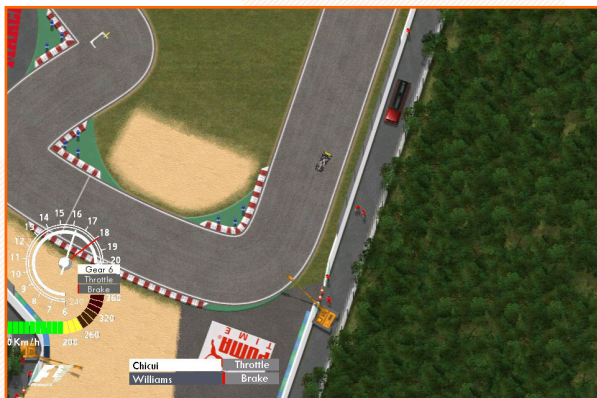
todo eso en muy poco tiempo, de esta manera llego en 3º y soltando gas en plena faena, como sucede en la segunda curva del circuito, aquí también es recomendable acelerar luego aun cuando no hemos salido de la misma.



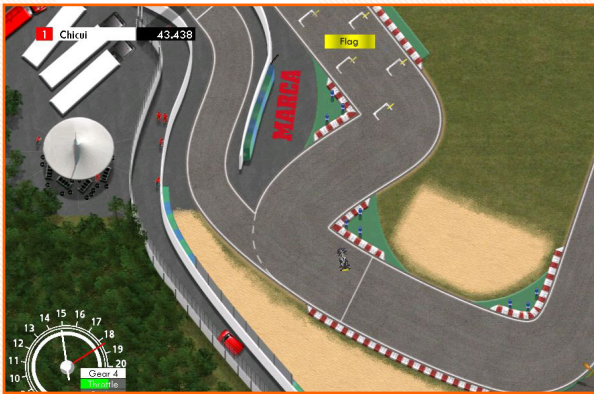
Desde aquí nos encontramos con la última zona de aceleración,



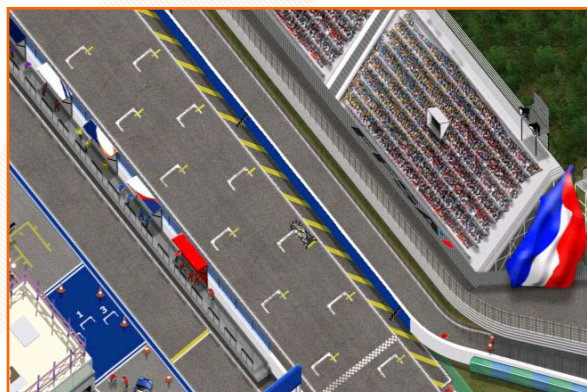
hasta que nos topamos con la última dificultad, una curva de derechas junto a la última chicane. Una breve frenada nos permite lanzarnos hacia el interior de la curva y desde que estoy en ella hasta que me encuentro la chicane no hago casi nada, dejo el coche suelto pero encauzándolo



hacia esa temida chicane que te puede hacer perder un valioso tiempo, la última complicación trato de superarla sin dejar de acelerar.



Hecho esto ya estoy en recta de meta listo para el banderazo a cuadros



Espero que os sirvan de algo estos consejos una semana mas y así podáis mejorar esos segundos o décimas que perdéis, un placer gente como siempre.

INTRODUCCIÓN

Aun recuerdo claramente como descubrí el juego. Era lector asiduo del foro de Pedro de la Rosa, y un día leyendo vi un hilo que se llamaba “MiniRacingOnline” de un tal “josep somoku”.

<http://www.pedrodelarosa.com/foro/index.php?showtopic=7688&hl=miniracingonline>

Si lo buscáis ¡aun aparece! La fecha es 30 de marzo de 2004, ese fue el día fatídico en mi vida en el que descubrí el MRO. Me lo descargué y empecé a dar vueltecitas y ya van 4 años. Prácticamente, este es el nacimiento del juego en el formato que lo conocemos actualmente, cuando Kotai contrató el famoso servidor de miarroba y el dominio www.miniracingonline.com.

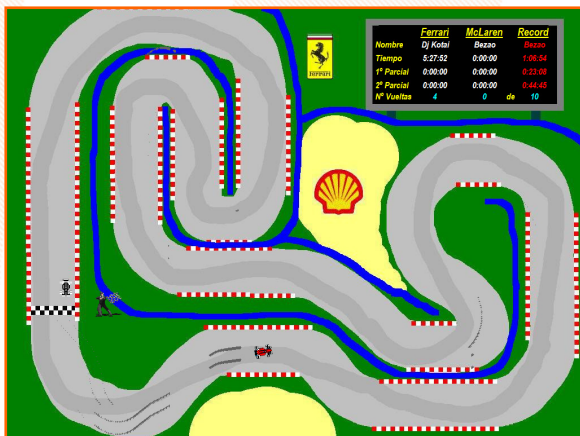
Mi intención es ir repasando los acontecimientos más importantes que han sucedido en el mundo MRO desde su inicio, pasando por las versiones más recordadas, pilotos míticos, campeonatos y carreras recordadas, circuitos y coches publicados, premios, entrevistas,... Son ocho años ya, y mucha gente la que ha pasado por aquí y todos ellos merecen un trocito de esta historia para que queden para siempre en los anales de MiniRacingOnline. En ocasiones he conseguido recordar, en otras investigar, algunos de los personajes de la historia me han ayudado, y por supuesto, esta historia no está cerrada, así que el que quiera ayudar, ya sabe donde estoy. Empecemos....

CAPÍTULO 1 (2000-2003)

Este primer capítulo nos va a trasladar hasta una mañana de mayo del año 2000, cuando se acercaron Kotai, Somoku, Kubata, Bezao y Amsler al circuito de Cheste a ver la fórmula Open Telefónica by Nissan (antiguas World Series). Ese año se abrió el campeonato en Valencia, año en el que Antonio García se convertiría en el sucesor de Fernando Alonso como ganador de la fórmula Nissan. Tras la emoción de las carreras, volviendo ya hacia su casa, a Kotai se le ocurrió la idea de hacer un juego de coches para que pudiesen jugar él y sus amigos. Kotai estaba aun estudiando su último curso de informática en la Universidad Politécnica de Valencia (donde coincidimos, aunque por aquella época aun no nos conocíamos), y por aquel entonces estaba empezando a pensar en la temática de su proyecto final de carrera y aunque no había estudiado mucho Delphi en la carrera, decidió poner en práctica sus conocimientos de programación en este lenguaje, cosa inusual en el mundo de los videojuegos, donde reinaban las rutinas en ensamblador y el C.

MiniRaginOnline no fue el nombre del juego en sus inicios, sino que Kotai decidió llamarlo Karting debido al tamaño que iban a tener los circuitos. Kotai acudía cada año al circuito de Cheste y cada vez que volvía, retomaba el juego y le añadía más funcionalidades. El segundo año que fue a Cheste decidió hacer una versión online para que pudiera jugar más gente y el tercer año decidió ponerle scroll al juego para poder hacer el circuito de Cheste en condiciones.

Las primeras versiones de karting tenían únicamente la esencia de lo que hoy conocemos. Como comentaba antes, la primera versión (v0.1Beta), no contaba tan siquiera con versión online y se jugaba con los dos jugadores sobre la misma pantalla, cosa que era posible ya que los circuitos no tenían scroll y siempre estaba visible en su totalidad. El primer circuito que conoció el MRO, fue el circuito de Daimuz, un karting famoso en Valencia, a unos 4 kilómetros de donde vive Kotai (Gandía). Fue diseñado utilizando el paint, y como se puede observar, no cumplía con los cánones actuales.



Por aquel entonces, dos años después de que Karting fuese compilado por primera vez en el PC de Kotai, éste colgaba el juego en su página personal y utilizaba el foro de SimsE, como punto de encuentro de su comunidad, era ya el año 2002. Aquí os dejo algunos enlaces a este foro, a posts antiguos de kotai, pequeñas muestras de cómo se iniciaba la historia de la comunidad que hoy en día conocemos.

<http://simse.net/foro/viewtopic.php?t=275&highlight=>

<http://simse.net/foro/viewtopic.php?t=276&highlight=>

<http://simse.net/foro/viewtopic.php?t=273&highlight=>

Publicaba encuestas para ver cómo reaccionaba la gente, y tenía algún seguidor que otro, veréis, por

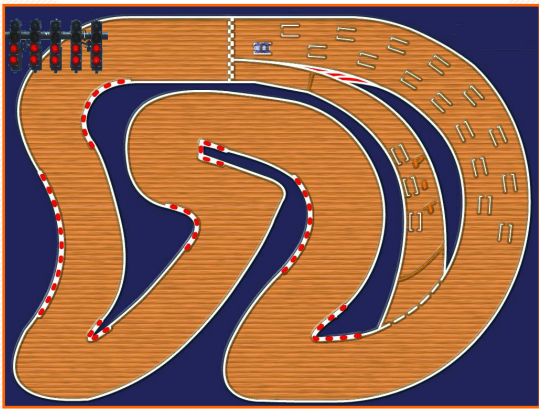
ejemplo, que ya tenía asiduos y frikis del juego, como Fr3nadol que aparece mucho. Podéis leer lo que acontecía en la prehistoria del miniracing en la página personal de Kotai: <http://estadium.ya.com/djkotai/>

La primera versión que contó con online fue la 0.7Beta que Kotai finalizó aproximadamente en Septiembre de ese año. La versión online no permitía buscar partidas en Internet, así que tenías que quedar con los amigos antes e intercambiar la dirección IP del que hiciera de servidor. Aquí tenéis una imagen de la pantalla de configuración de esta versión:



Durante esta época, prácticamente todo el material gráfico del juego lo realizaban los hermanos Bezoa y Kubata, así como los sonidos primitivos, motor del coche, semáforo, derrapes. Ya desde el principio se pusieron manos a la obra y dotaron al juego de un buen surtido de coches: GPL, F1, Le Mans, NASCAR o GT. Al mismo tiempo, los hermanos desarrollaban los circuitos divididos en grandes y pequeños: Ana, Jande, Kubata, Oasis, Woldrige entre los pequeños y los míticos Blue River, Cheste o Gran Oasis entre los grandes.

En la imagen podemos observar el famoso Kubata Racing 4, que mejoraba sensiblemente la calidad gráfica de Daimuz (y variaciones), pero que aún quedaba lejos de los circuitos que iban a ir llegando en los años siguientes.



El 4 de diciembre de 2003, kotai decide renombrar el juego, y durante toda una tarde, junto con Bezao y con Kubata discuten sobre qué nombre deben ponerle al juego. Dice la historia que fue Kubata el que ideó el nombre y entre todos decidieron que karting pasase a llamarse MiniRacingOnline.

Por aquella época Somoku ya estaba trabajando en la primera versión de la web del miniracing.

Decidieron hacer una página dinámica en PHP, donde pudieran tener una base de datos para subir los tiempos que se hacían en el juego, y un foro

donde la gente postease sus inquietudes, dudas y que ayudase a desarrollar el juego con nuevos coches y circuitos y que tuvieran un ranking de tiempos, uno por cada circuito y uno general, donde el primero fuese el piloto que mejores tiempos tuviera sumando todos sus records subidos a la página. Además tendría una sección para la descarga del juego, sus actualizaciones, circuitos y coches.

A partir del momento en el que la web del miniracing se colgó, alrededor de Marzo de 2004, Kotai y Somoku principalmente, se encargaron de esparcir la semilla por los foros de internet que tenían alguna relación con el mundo del motor. Esto sirvió para que mucha gente, incluido yo, conociese el juego, se lo descargasen y comenzasen a luchar contra el cronometro. En ese momento nació el MRO en el formato tal cual lo conocemos hoy en día.

En el siguiente capítulo hablaremos del año 2004, un año que fue la revolución del juego, los primeros circuitos de Issi, los primeros campeonatos, los primeros cracks del ranking y muchas cosas más.

Deif.



MRO

PREMIOS CUARTA EDICIÓN

Desde el MM apoyamos desde ya la iniciativa de buscar un nombre a estos premios anuales, si existen los oscars y los goyas, nosotros queremos los premios Mcgyver por ejemplo, o bueno, Cartales se dice ahora. El caso es que en la presente edición Vany, Arazi y Celtic Park coparon los premios más reconocidos para pilotos, el argentino manifestaba su sorpresa al conocer que había sido galardonado como mejor piloto T0 “¡Mira vos, siempre de T100 y ahora me premian por T0!”. Alvaro, Zerocoult y Caco fueron premiados en el tema diseño, y el 18S en lo que se refiere a campeonatos.



EL MAXIMILIAN DE SIEMPRE

Unas declaraciones vertidas en el foro por el piloto brasileño han sentado bastante mal en la organización de MRO. Independientemente del tema tratado, el retraso en un premio del campeonato Marca, como siempre cuando tratamos de Maximilian, el problema fueron las formas. En el momento de publicar estas líneas MM desconoce si se va a proceder con algún tipo de medidas.

JEFFREY ATACA DE NUEVO

En conversaciones con los administradores del juego Turbosliders, se ha descubierto que aún existen al menos una docena de circuitos en dicho juego, con objetos forman parte del repertorio de MRO. Objetos que el colega Maltés, del que habló Yamik en el número de Enero, ha utilizado sin autorización para crear circuitos para TS. De momento todos ellos están vetados para su uso en los servidores oficiales del juego en cuestión, a la espera de que este personaje pida a sus legítimos dueños, el permiso pertinente para el uso de dichas imágenes.



RANKINGS

La crisis económica mundial afecta también a los ranks, que están en baja forma, esperando impacientes por la anunciada reorganización. No ayuda que Kanalha tenga afición por borrar sus tiempos, empeñado en quitarse el merito de ser posiblemente el número uno en esto ahora mismo, o que AlexRod se enfade por un tonto premio y se evapore en el aire. Mientras tanto, en el ranking online, Butillo, entrevistado en este número, apunta alto en la nueva ola de pilotos MRO. El primer extranjero en este ranking es el bizarro finlandés, también entrevistado por MM, tonypasane.

OJEADA POR EL FORO

FÓRMULA 1, FÓRMULA 2

El foro especializado de F1 siempre está atento a las noticias sobre este tema. Últimamente se oye la inclusión de una carrera más para la F1 y una nueva categoría, la F2...

MASTER STADIUM RACE

The_Magic se hace eco de la competición que se realizará en el estadio de Gran Canaria. Si os interesa ir, es tarde, porque se realizó el 28 de junio...

PROGRAMACIÓN PÁGINAS WEB

Equiman nos presenta una duda sobre programación. Esperemos que alguien le ayude, porque parece que Claudiosan no está muy rápido en acudir al rescate...

OVAL COMMUNITY

Este tema solo sale porque “el jefe” ha sido el vencedor y hacerle un poco la pelota... Sin embargo, no tienen desperdicio los trofeos conseguidos por los ganadores...

ENVEJECIMIENTO

Un mes de muchos cumpleaños, la comunidad va envejeciendo parece... Algunos de los más destacados: Alvaro_SL, Deif, Serginho, El_Rayo, Menos5, Mazman, A12 o Durango...

TRATA DE RESISTIR...

Un nuevo campeonato sale a la luz, en este caso denominado 1er campeonato de resistencia. Bastantes pilotos se han interesado por el tema...

COCHES, COCHES, COCHES

Sigue el III concurso de diseño (leer cuidadosamente la revista), pero además dos viejos maestros en el diseño de automóviles se lanzan a la F1. Tanto Caco con Vivndum realizan sus primeros modelos esta temporada. También se pueden ver en el apartado sugerencias F1 decorados como equipos de fútbol, que nos presenta Morespeed.

MRO II

El polifacético Yamik nos desvela que se puede jugar al MRO con el mando de la Wii. Knails lo sabía y ya lo hacía, pero se lo ocultaba al resto de foreros... Esta vez el sueldo de periodista de investigación ha sido bien invertido en Yamik...

PREMIOS 2008

No ha sido noticia en el foro, pero se han resuelto los premios MRO 2008. Tenéis un acceso directo en la página de inicio. Caco o Albatalia han sido de los foreros más contentos por sus trofeos.

EGM

Si los medios de comunicación españoles tienen el estudio general de medios, MRO posee el Engaño General del Magazine, ya que por primera vez se presentan los resultados de descargas de la revista en el tema del mes de junio... Es broma, felicitar a Sakic & co.

MOTOR

FORMULA 1

NEUMÁTICOS LISOS PARA BOURDAIS

Sebastien Bourdais ha comentado que está intentando no preocuparse demasiado por su incierto futuro en la Fórmula Uno la próxima temporada. Sin embargo, el futuro del piloto francés parece estar en el aire después de que el dueño de la compañía Red Bull, Dietrich Mateschitz, haya puesto a la venta sus acciones en la escudería de Faenza.

“Obviamente si empiezas a pensar en esas cosas puedes acabar preocupándote, así que hay dos formas de afrontar esto, puedes ignorarlo completamente, que es más o menos lo que hago yo, ya que después de todo sólo llevamos ocho carreras y aún no hemos llegado al ecuador de la temporada,” indicaba el piloto galo.

“Lo que tenga que pasar, pasará. Si me echan del equipo por una razón u otra, así será. Lo realmente importante para mí es dar el máximo. Y lo estoy dando, aunque ese esfuerzo aún no se haya materializado en puntos.”

Bourdais añadía que confía en poder ampliar su contrato por un año más, cuando la F1 recupere los neumáticos slick, los mismos con el que ganó sus títulos en la Champ Car.

“Ahora mismo estoy centrado en el 2008, pero sólo espero poder tener la oportunidad de lo que soy capaz con neumáticos lisos,” concluía Bourdais.

INDYCAR KANAAN SE PASEÓ

El brasileño Tony Kanaan aprovechó a cabalidad el haber largado de la primera posición de largada, así como las paradas de su compañero de escudería Marco Andretti, para llegar el sábado primero en la carrera SunTrust Indy Challenge (Richmond), su primera victoria en la temporada de la IRL. Andretti escoltó a Kanaan en la primera fila de salida.

En una noche en que la mitad de los 26 bólidos en la carrera resultaron averiados, Kanaan tuvo buena suerte, evitando el caos que causaron las nueve banderas amarillas (una cifra que empató un récord). Así, el brasileño navegó hacia su 13ra victoria de por vida en la IndyCar.

NASCAR BUSCH, LIDER EN ESTRATEGIA

Kurt Busch, el ex campeón de la serie, permaneció en la pista cuando los líderes fueron a los pits y la estrategia le dio el domingo un triunfo en la carrera de la Copa Sprint de la NASCAR en New Hampshire, que fue abreviada en 17 vueltas debido a la lluvia.

Es la primera victoria para el piloto de Penske Racing desde septiembre pasado, cuando triunfó en el California Speedway y llegó en un día en que Tony Stewart, bicampeón de la copa, dominó la competencia, pero tuvo otra vez mala suerte, ampliando a 31 carreras su racha sin ganar.

“Mi equipo tomó una decisión asombrosa”, dijo Busch. “Algunas veces uno no gana como debiera, debo reconocerlo con honestidad, pero trabajamos y nos esforzamos mucho hoy”.

ÚLTIMA PÁGINA

BUENO, MIS PRIMERAS PALABRAS A ESA “AUDIENCIA” QUE NOS SIGUE MES A MES...

AL HABLA POCOTICO, QUERIDO POR MUCHOS Y ODIADO POR ALGUN QUE OTRO MÁS... ESTE MES, GRACIAS AL COORDINADOR, MI JEFE VIRTUAL, (AUNQUE YO ME PASO POR EL FORRO TODO LO QUE ME DICE) OS PUEDO DEDICAR UNAS PALABREJAS.

LO PRIMERO ES AGRADECER A TODOS LOS LECTORES DE LA MM POR DEDICAR UNOS MINUTEJOS A NOSOTROS Y SOBRE TODO POR LA PACIENCIA QUE MES A MES TIENEN, HE DE PEDIR, COMO UNICO MAQUETADOR, DISCULPAS POR SI ALGUN NUMERO SE A RETRASADO MAS DE LO DEBIDO, PERO POR CASOS DE LA VIDA PERSONAL Y COTIDIANA ME FUE IMPOSIBLE ACABARLA ANTES.

POR ÚLTIMO Y PARA DESPEDIRME, (PORQUE A MI ESTO NO SE ME DA MUY BIEN QUE DIGAMOS) ESPERO QUE SIGAIS AHÍ LEYENDONOS, PORQUE ES LO ÚNICO QUE ME DA FUERZAS PARA SACAR NÚMERO TRAS NÚMERO.

Y SOBRE TODO UN APLAUSO PARA TODOS LOS COLABORADORES QUE MES TRAS MES HACEN QUE ESTO SEA POSIBLE.

SIN MAS, UN SALUDO A TODOS MROSISTAS, Y EL SIGUIENTE NÚMERO... DESDE VALENCIA.

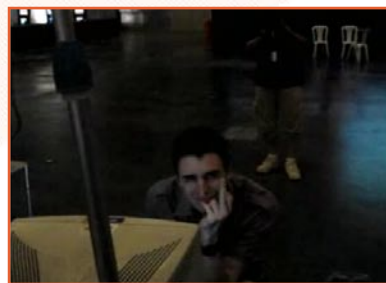
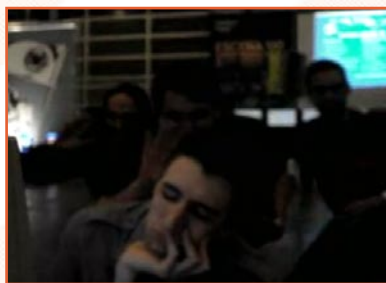
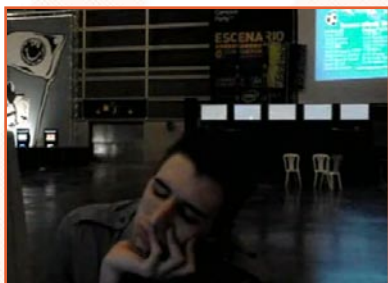
UN ABRAZO FAMILIA

SÉ LO QUE HICISTEIS EN MRO

“Hola a todos mis queridos lectores, no paro de recibir críticas no tan buenas como me esperaba, cada mes está yendo la cosa a peor por más que me esfuerzo y no hay manera de llegar al público con el trabajo que creía que estaba haciendo bien. A pesar de ello tendré que aguantar que la gente me pisotee, viendo como algunos que llevan menos tiempo que yo se llevan en cada entrega mejores resultados que mi trabajo, aún dejándome en el proyecto unas valiosísimas horas gratuitas por el bien del juego en el que colaboro. Me estoy pensando seriamente dejar el legado definitivamente y vivir sin esta tortura de ser un segundo plato y en algunas ocasiones un tercero incluso.” Estas serían las declaraciones que podría decir el principal desarrollador de coches conocido por todos como Vivndum, después de su desastroso comienzo de la tercera temporada de desarrollo de coches promovida tanto por él como por Caco, quedando en la sombra ante un revolucionario Tonet.

Aunque el tema de este mes no va ni por asomo sobre estos individuos, me ha venido la inspiración y he querido hacer esta pequeña introducción para contaros una situación un tanto peculiar y sorprendente. Este número de la revista, como anuncié el mes pasado, quiero dedicárselo a tres personas a las que le debo una clara venganza, casi un año después de lo ocurrido y habiendo sido recordado desde ese mismo momento en el que me hicieron una jugarreta (jugada sucia) hasta el día de hoy en el que me desahogo. Así también sirve para abrir la veda sobre la Campus Party de este año que empieza a finales de este mismo mes y en el que esperamos que haya venganzas sobre venganzas para que los días pasen divertidos y amenos.

Empezaré como si fuera un chiste, porque hablar de estos personajes es lo mismo, no se merecen mejor trato. Van un extremeño, un valenciano y un andaluz que se juntan en un evento, y le dice el andaluz a los otros... “illo, amoh a joehle la via al mursiano ehte, amoh a grabahle en video mientrah quetá dormío” y se juntan los tres y lo hacen. ¿Os ha hecho gracia?



¿A que no? Pues a mí tampoco, por ello simplemente se merecen las peores palabras que se me puedan ocurrir, porque ese pobre indefenso era un servidor, que cansado por las interminables horas despierto cometió el error de quedarse medio dormido ante estos caníbales que no dudaron en aprovechar la ocasión para reírse de mí. Estos criminales responden a los pseudónimos de “Skyla”, “Amsler” y “Pocotico”.



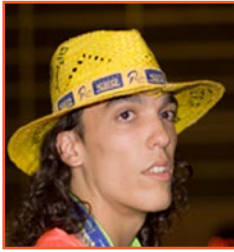
Nombre: Agustín
 Pseudónimo: "Skyla"
 Edad: 27 años
 Origen: Badajoz (Portug...España)

Sobre este sujeto, informático de vocación, se desconocía hasta hace poco su paradero, pero gracias a mis investigaciones, fruto de un contrato por parte del mafioso argentino del MRO, dimos con el personaje por un foro de deportes, donde va de listillo haciendo creer a la gente que entiende del tema. Al menos este sería el único contacto con el acto de hacer ejercicio porque ya demostró en nuestros días de convivencia que el toque con el balón no era lo suyo, ni en la disciplina futbolística ni, y me juego las dos manos, ninguna otra disciplina que no sea levantar el brazo para fumar, su deporte favorito. Este yonqui, que no tiene otro nombre y que por no saber leer no se entera de los mensajes de advertencia de las cajetillas de tabaco que devora, frecuentaba la T0 y la cueva en donde se reúnen, el foro del 18-S, incluso parecía competitivo y fue uno de los invitados por Kotai al evento de la Campus Party, pero la mala vida, el alcohol, las drogas, las... profesionales del sexo y no sé cuántos malos hábitos más le apartaron del buen camino, abandonó el foro, abandonó el juego, nos abandonó a todos y lo peor de todo es que ¡no se arrepiente!, no tiene alma, no tiene conciencia, no tiene vergüenza, pero lo único que le pedimos es que vuelva con la cabeza gacha, de rodillas, pidiendo perdón para que nosotros no tengamos piedad con él y le echemos de nuestra comunidad de por vida, con el bloqueo total del juego, del foro y de su vida si hace falta, que pena que en España no esté implantada la pena de muerte, si no le condenaría ¡a la silla eléctrica!



Nombre: César
 Pseudónimo: "Amsler"
 Edad: 33 años
 Origen: Valencia (España)

Este personaje, carnicero de vocación, tuvo una infancia muy difícil, era de los que se quedaban sin bocadillo en los recreos para regocijo del listo del grupo que se lo quitaba y le empujaba para que cayera de culo en el charco más cercano, en caso de no haber charco, en la caca de perro más próxima. Al ser un chico solitario siempre estaba planeando cómo sería su futuro con una sierra mecánica en sus manos, de esa forma nadie se metería con él. Las películas de Hostel y su secuela (atención chicos, son películas no recomendadas a menores de 18 años, no las veáis hasta llegar a esa edad) están basadas en sus pensamientos en su etapa adolescente. Como tampoco tenía dinero no pudo comprarse la dichosa sierra mecánica, así que tuvo una frustrada vida hasta que consiguió acabar su carrera, carnicero ocular. Y es que en los estudios si destacaba, claro, no tenía nada más que hacer y cuando le dieron su título de optometrista el sueño de su vida se convirtió en realidad, destrozando ojos a los pobres pacientes y recibiendo dinero por ello. Las veces que he hablado con él por el messenger, en algunas ocasiones suele deleitar al público poniendo la fotografía de un ojo arrancado de cuajo a alguna pobre víctima, la imagen en sí es aterradora. Hablando de fotografía, tengo que decir que es uno de sus hobbies, aprovechando sus días libres y escapadas a rondar por colegios y parques para su particular colección de fotografías de pequeños y jóvenes... ojos, por supuesto. Lo dicho, mucho cuidadito con él, por enfermo, psicópata y sádico.



Nombre: David

Pseudónimo: "Pocapicha... digo Pocopico... perdón... Pocotico"

Edad: 20 años pero aparenta 60 años

Origen: Sevilla (España)

El último de los criminales, putero de vocación... y de profesión, se puede localizar en todas las páginas de contactos y quedadas de Internet, ya sea en Badoo, Sexyono, Hi5, Votamicuerpo y un largo etcétera, todos esos lugares de adolescentes y adultos reprimidos que utilizan su mejor foto para impresionar a los demás usuarios y entablar algún contacto basándose en una simple imagen. Suele frecuentar la sección de "15 a 18", siempre y cuando esté disponible, aunque también le tira el otro extremo de "+50". Parece ser que es estudiante actualmente, ocupación con la que aprovecha para seguir conociendo féminas que puedan pagarle sus estudios. Trabaja en una gran empresa, de origen sueco, llamada Ikea, "porque él no es tonto"... ¡ah no!, ese eslogan es de otra cadena, en este caso alemana, que contrata a los mismos fracasados que la anterior, trabajando de 8 a 16 horas seguidas a cambio de un bocadillo y un refresco. Es capaz de sacar de quicio hasta a la persona más paciente, desconcentrando a la gente con sus cánticos de gitaneo y poniéndole ese toque esquizofrénico de su carácter. Su sentencia como a los anteriores es ¡la silla eléctrica!

Espero que os haya gustado de una vez por todas, aún así seguiré intentando contentaros con mis investigaciones y gracias a todos los confidentes que tengo en plantilla que hacen prácticamente el trabajo por mí. Nos vemos hasta el mes que viene... o antes. Pronto empezará la gran batalla de "Afectados por Yamik vs Maese Yamik".

mini racing online

Un saludico gentucilla de parte del autor, Yámik.

Nota del Segundo Editor: perdon esta chapuza al final, pero la intención de todos en la revista fue que ni siquiera pocoyo viera este excelente trabajo de investigacion de Yamik.

El video aun se encuentra en un famoso portal de videos caseros, comprado recientemente por google.