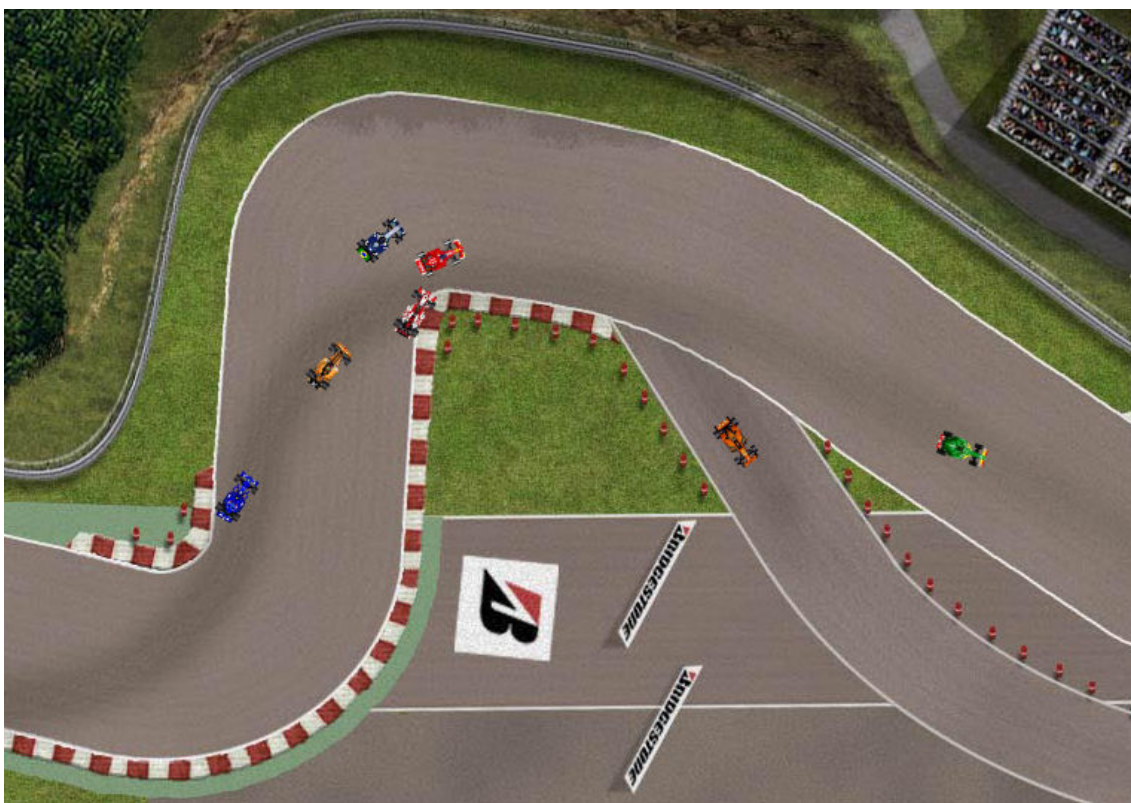




Tutorial *MiniRacingOnline*



Por GeSKo

Actualizado a la versión 0.98E
2008

Índice

1. CONCEPTOS BÁSICOS	1
1.1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.2. LA WEB OFICIAL DE MINIRACINGONLINE	1
1.3. INSTALANDO MINIRACINGONLINE.....	1
1.4. EJECUTANDO MINIRACINGONLINE	2
1.5. CONFIGURANDO MINIRACINGONLINE. EL MENÚ DE OPCIONES.....	3
1.6. EL MENÚ PRINCIPAL	6
2. JUGANDO A MINIRACINGONLINE.....	8
2.1. LOS MENÚS PARA JUGAR.....	8
2.1.1. <i>El menú de conexión</i>	8
2.1.2. <i>El menú de circuito</i>	10
2.1.3. <i>El menú de jugadores</i>	15
2.1.4. <i>El menú de bots</i>	18
2.1.5. <i>El menú de boxes</i>	20
2.1.6. <i>En pista</i>	28
2.2. DANDO VUELTAS	32
2.2.1. <i>Entrar en una partida</i>	33
2.2.1.1 Crear una partida	33
2.2.1.2 Unirse a una partida ya creada	33
2.2.2. <i>Entrando a pista</i>	35
2.2.3. <i>Mejorando tiempos</i>	37
2.2.4. <i>Subiendo un tiempo válido a la web</i>	39
2.2.5. <i>Las carreras</i>	40
3. VER REPETICIONES	43
3.1. INTRODUCCIÓN.....	43
3.2. CARGA DE UNA REPETICIÓN	43
4. CONCEPTOS AVANZADOS	46
4.1. INTRODUCCIÓN.....	46
4.2. FUNDAMENTOS DE T0 Y T100	46
4.3. LOS CAMPEONATOS	47
4.4. FUNDAMENTOS SOBRE ESTRATEGIA	47
4.5. CÓMO CREAR UNA VUELTA DE REFERENCIA PARA BOTS.....	49
4.6. EL CÓDIGO ÉTICO DEL BUEN PILOTO	50
5. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS (FAQ).....	52

1. Conceptos básicos

1.1. Introducción

El objetivo de este tutorial es aprender a configurar MiniRacingOnline correctamente, comenzando con los conceptos más básicos hasta llegar a los más avanzados. En primer lugar aprenderemos a instalar y establecer la mejor configuración para el juego, para posteriormente entrar en la creación de partidas, la elección del setup, etc. Una vez asentados los fundamentos básicos haremos una inmersión en conceptos un poco más avanzados. Como colofón al tutorial, en el último capítulo se incluye una lista de los problemas más comunes acompañados por la solución a los mismos.

1.2. La web oficial de MiniRacingOnline


MRO se caracteriza por algo más que por ser un juego gratuito y tremendamente adictivo. En la web oficial (www.miniracingonline.com) podemos encontrar noticias relacionadas con el juego, información sobre el mismo, capturas, estadísticas, ver los últimos tiempos marcados, las partidas creadas online, etc...

En la sección de descargas podremos descargar desde el juego hasta nuevos coches y circuitos, pasando por otros como sonidos de motor, otros idiomas para el juego o fondos de pantalla.

La gran comunidad que forma MRO se reúne en torno al foro oficial, al que accedemos a través de la web. En él podemos despejar nuestras dudas, informar de fallos presentes en el juego, hacer sugerencias para futuras versiones o simplemente charlar amistosamente.

Podemos también ver los distintos rankings del juego: el ranking general (los 20 circuitos con mejor puntuación por parte de los usuarios), el de Fórmula 1, rallies, Nascar, etc. También podremos diferencias entre tiempos marcados con o sin tracción 100, o ver por ejemplo los clanes o provincias con miembros más veloces.

1.3. Instalando MiniRacingOnline

Instalar MiniRacingOnline (a partir de ahora también lo llamaremos MRO) es muy sencillo. Podemos hacerlo a través de un archivo auto instalable (aparecerá en la web como ) con sólo ejecutarlo, o bien

descomprimiendo un archivo de extensión ZIP (📦 en este caso). Ambos los podrás encontrar en el siguiente enlace:

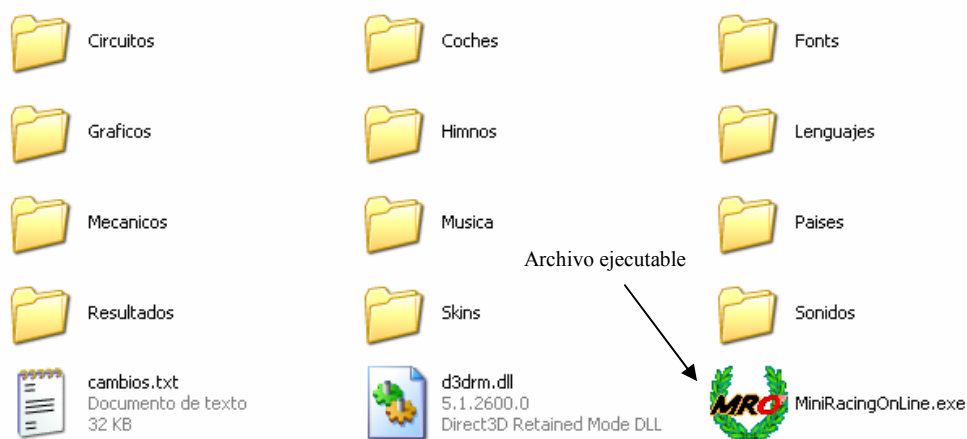
<http://www.miniracingonline.com/descargas.php>

Si optamos por la segunda opción, hay que tener cuidado a la hora de descomprimir el archivo, ya que si el directorio elegido es por ejemplo "c:\juegos", MRO se copiará dentro de la carpeta "c:\juegos\MiniRacingOnline"

Otro aspecto a tener en cuenta es que en las opciones del programa de descompresión utilizado (WinZip, WinRar, etc...) esté marcada la opción de respetar carpetas.

1.4. Ejecutando MiniRacingOnline

Para jugar a MRO basta con acceder a la carpeta donde hemos instalado o descomprimido el juego y ejecutar el archivo (haciendo doble clic con el ratón por ejemplo) de nombre "MiniRacingOnline.exe", tal y como muestra la siguiente figura:



Archivos contenidos en la carpeta MiniRacingOnline

NOTA: Al ejecutar el juego por primera vez se crearán más archivos dentro de la carpeta en donde está instalado MRO.

1.5. Configurando MiniRacingOnline. El menú de opciones

Al ejecutar el juego por primera vez, aparecerá el menú de opciones, que nos va a permitir configurar MRO en función de nuestras preferencias:



Menú de opciones

Las opciones que encontramos son las siguientes:

RENDIMIENTO

- Carga de CPU para meteorología: Indica el grado en el que la meteorología va a ser tratada por la CPU, de modo que a más % las transiciones de seco/lluvia serán más suaves, pero en ordenadores menos potentes puede traducirse en un lento funcionamiento del juego.
- Aceleración Hardware: Si permanece desmarcado la aceleración será software.
- Do3D: Con esta opción la tarjeta gráfica utiliza sus recursos hardware para pintar las transparencias.
- Alta prioridad: Si se encuentra marcado, MRO será tomado como un proceso de alta prioridad.

- Limitar a 33 fps: Indica los *fps* a los que el juego va. Si no se limita, el refresco de la pantalla es más rápido, pero el coche puede que no se comporte exactamente igual que a 33 fps.
- Bloquear escenario al pintar OSD: Aumenta el rendimiento para pintar los OSD, aunque puede generar ciertas incompatibilidades.
- Borrar resultados: Borra todos los resultados de carreras disputadas guardadas en la carpeta por defecto de MRO (*Resultados*).
- Borrar capturas: Borra todas las capturas de imágenes guardadas en la carpeta por defecto de MRO (*Capturas*).
- Regenerar índices: Se utiliza cuando al instalar algún elemento nuevo al juego, un circuito por ejemplo, éste no aparece para su selección. Para solucionar este problema deberemos regenerar los índices.

TECLAS

- Índice del joystick: Sirve para seleccionar el índice asignado al joystick en el ordenador.
- Ayuda: Muestra un resumen de la función de las teclas al pulsarla.
- Nombres jugadores: En pista muestra al lado de los coches el nombre del piloto, así como su abreviatura en el minimapa.
- Des/activar chat: Al estar activado permite mostrar los comentarios de chat en pista.
- Chat: Abre un cuadro de texto que permite escribir mientras se está en pista.
- Pausa: Permite pausar la partida, aunque sólo en modo de juego offline.
- Capturar imagen: Hace una captura de pantalla que automáticamente se guarda en la carpeta *capturas*.
- Ver OSD: Permite ver los rótulos de posición, el cuentarrevoluciones el minimapa y otra información en pantalla. Si se desactiva aparece la información de manera muy reducida en la esquina inferior derecha de la pantalla.
- Información OSD: Añade a la pantalla la hora, el *lag* presente, los *fps* a los que va el juego y las referencias de tiempo en el paso por los parciales con respecto al mejor tiempo, en la esquina inferior izquierda.
- Ver coche anterior/siguiente: Al pulsar la tecla, la cámara se desplaza hasta el coche inmediatamente anterior y siguiente respectivamente.
- Salir: Permite volver al menú de chat desde pista y salir hacia menús anteriores.

OSD

- Ver OSD de F1: Al activarse muestra los rótulos de tiempos empleados en la Fórmula 1.
- Cuentarrevoluciones y velocidad: Muestra el velocímetro, las revoluciones y la gasolina del coche como en la F1.
- Mapa con posición de los jugadores: Comúnmente llamado minimapa y su función es mostrar la posición de los jugadores a lo largo del circuito.
- Ocultar OSD al pasar por encima: Si el OSD coincide con la posición del coche, éste se hace invisible hasta que ambos no se solapen de nuevo.
- Mostrar OSD posiciones: Sirve para especificar cada cuántos parciales se muestra automáticamente la posición de los pilotos en carrera.
- Mostrar OSD paradas: Sirve para especificar cada cuántos parciales se muestra automáticamente el número de paradas efectuado por los pilotos.
- Mostrar OSD diferencias: Sirve para especificar cada cuántos parciales se muestra automáticamente las diferencias de tiempo entre pilotos.
- Mostrar OSD comparación: Sirve para especificar cada cuántos parciales se muestra automáticamente el número de puestos ganados o perdidos desde la parrilla de salida.

GRÁFICOS

- Resolución normal: Sirve para especificar la resolución empleada por el juego.
- Resolución extendida: Si se activa permite reducir los circuitos más grandes para poder verlos de forma completa en la pantalla. Esta opción es especialmente útil para partidas multijugador en el mismo PC.
- 32 bits de color: Si se activa utiliza una profundidad de color de 32 bits.
- Animaciones de pista: Permite visualizar las animaciones de los circuitos tales como aficionados, comisarios, etc.
- Ver derrapes en el asfalto: Con esta opción activa, en la pista se ven las marcas de neumáticos dejadas por los pilotos.
- Ventanas transparentes: Las ventanas abiertas por el juego adquieren cierta transparencia.
- Ver humo: Muestra el humo producido por el derrape del coche, diferenciando entre nuestro coche y el resto mediante los dos cuadros de selección.
- Ver sombras de coche: Al activarla se ve un efecto de sombra sobre el coche del jugador y/o el resto.

- Objetos transparentes: Añade transparencia a las sombras y humo de nuestro coche y/o de los rivales.

VARIOS

- Servidor dedicado: Activando esta opción, MRO actúa como servidor dedicado en el PC donde ha sido ejecutado.
- Lenguaje: Permite seleccionar el lenguaje de los textos que aparecen en el juego. Hay más lenguajes disponibles en la sección de descargas de la web oficial.

SONIDOS

- Ajuste de sonidos: Nos permite activar los sonidos tanto de la música del juego como de los efectos sonoros. Las barras indican el volumen del sonido en cuestión, siendo 0% el volumen más bajo y 100% el más alto.

NOTA: En la esquina superior derecha de las distintas pantallas del juego nos aparecerá un icono con una interrogación (?). Al pinchar con el ratón sobre él se nos mostrará ayuda referente al menú en el que estemos.

Una vez terminado de configurar todo, guardamos y volvemos al menú principal.

1.6. El menú principal

El menú principal nos permite seleccionar qué queremos hacer cuando inicializamos el juego. Podremos desde comenzar a jugar a ver las repeticiones guardadas de carreras anteriores, aunque son seis las opciones posibles:

- Jugar: Nos conduce al menú para crear o unirnos a una partida.
- Opciones: Nos permite configurar el juego tal y como se ha descrito en el punto 1.5.
- Editor de circuitos: Permite definir las áreas de un circuito del que ya se posee su imagen. No es objetivo de este tutorial aprender a hacer circuitos, por lo que se recomienda usar otro manual para aprender las características de esta opción.
- Ver repetición: Nos permite visualizar la repetición de una sesión grabada en otro momento.
- Créditos: Muestra los créditos del juego.

- Salir: Se cierra el juego.

Una captura del menú principal se muestra a continuación:



Menú principal

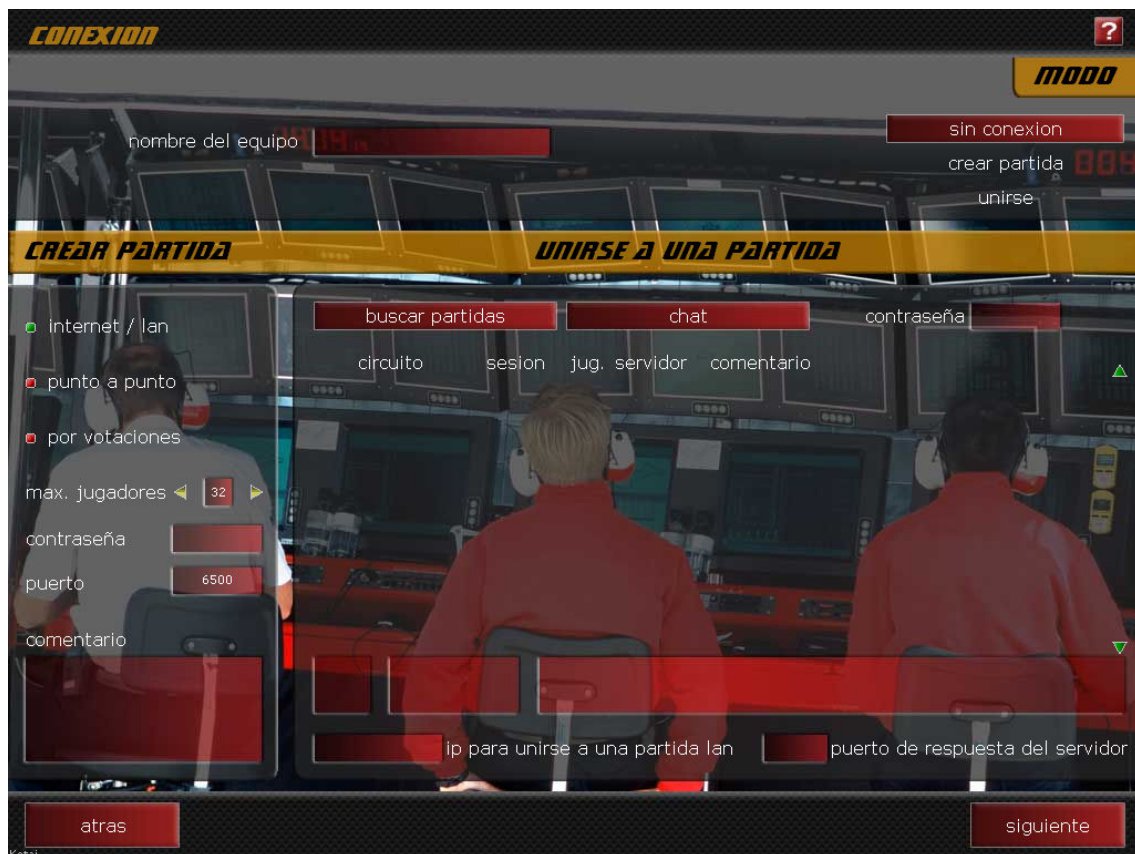
2. Jugando a MiniRacingOnline

2.1. Los menús para jugar

2.1.1. El menú de conexión

Para comenzar a jugar a MiniRacingOnline debemos pinchar en el botón "JUGAR" del menú principal. Automáticamente nos conducirá al menú de conexión, donde podremos elegir el tipo de partida que deseamos jugar o entrar al chat del juego.

En la página siguiente se muestra una captura del menú de conexión:



Menú de conexión

En el menú anterior encontramos los siguientes elementos:

- Nombre del equipo: Es el nombre que se usa para identificar al ordenador a la hora de conectarse a las partidas o cuando se hace de servidor.

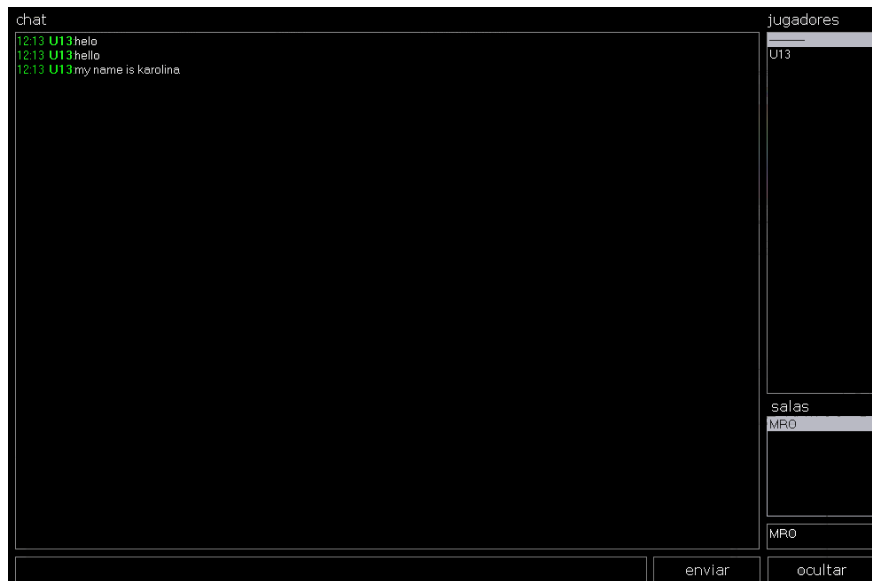
OPCIONES DE CREACIÓN DE PARTIDAS

- Internet/LAN: Con la casilla activada permite publicar la partida en Internet si utilizamos la opción de crear partida. Si por el contrario se encuentra desactivada, la partida se creará para red local (LAN).
- Punto a punto: Con esta opción activada, la conexión es de tipo punto a punto, lo que significa que todos los jugadores hacen de cliente y servidor al mismo tiempo y se pueden pasar información entre ellos. Con la opción desactivada, la conexión es de tipo cliente-servidor por lo que los clientes sólo se pueden comunicar con el servidor cargando a éste con toda la información y liberando los clientes.
- Por votaciones: Permite a los jugadores presentes en una partida votar para cambiar las opciones de la partida, tales como colisiones, el circuito, el modo simulación, el cambio de sesión, etc. El cambio sólo se produce cuando se alcanza más de un 50% de votos favorables.
- Max Jugadores: Indica el número máximo de jugadores que puede haber simultáneamente en la partida.
- Contraseña: Permite definir una contraseña para que sólo la gente que la conozca pueda unirse a la partida.
- Puerto: Indica el puerto de respuesta del servidor. Debe estar abierto en el router del creador de la partida.
- Comentario: Texto libre que se muestra en la lista de partidas creadas online. Sirve para describir el tipo de partida creada.

OPCIONES DE UNIÓN A PARTIDAS

- Buscar partidas: Muestra una lista de las partidas creadas online en ese instante.
- Chat: Abre el chat externo de las partidas, que permite comunicarse con otros pilotos que estén tanto buscando partidas como ya dentro de una, por medio de varias salas.

Este chat resulta de gran utilidad para buscar pilotos con los que ponerse de acuerdo para crear una partida o para controlar los grupos de carrera en el caso de campeonatos. En él se muestra una lista de jugadores conectados y una lista de salas posibles a donde conectarnos. Si deseamos crear una de estas salas basta con escribir el nombre de la sala en el campo de texto que se encuentra encima del botón "ocultar", tal y como se muestra en la figura de la página siguiente:



Chat general

- Password: Aquí se introduce la contraseña para unirse a partidas creadas con contraseña.
- IP para unirse a una partida LAN: Dirección IP para conectarse a una partida de red local o internet. En este campo debemos de especificar la dirección IP del ordenador al que queremos conectarnos.
- Puerto de respuesta del servidor: Puerto al que queremos que nos conteste el servidor. Si este campo lo dejamos sin valor se usa el puerto que el servidor ha utilizado para crear la partida. Si ponemos un valor distinto de cero el servidor nos contestará por ese puerto, y si ponemos un cero el juego asignará un puerto de respuesta de forma automática.

El botón "atrás" de la esquina inferior izquierda de pantalla nos permite volver al menú principal.

2.1.2. El menú de circuito

El menú de selección de circuito sirve para elegir el circuito en el que se va a correr. A este menú sólo se puede acceder cuando estemos creando una partida, bien sin conexión o en modo online. La apariencia de dicho menú es la siguiente:



Menú de selección de circuito

En la parte superior de esta pantalla podemos elegir de forma sencilla el circuito en el que deseamos correr con sólo pinchar con el ratón en la vista previa del mismo, apareciendo también información sobre su record y autor. Para una búsqueda más rápida podemos utilizar el teclado, escribiendo las primeras letras del circuito.

NOTA: En la captura mostrada aparece el circuito de Montmeló repetido porque en el ejemplo solamente se tiene el circuito que viene por defecto con el juego.

Una vez seleccionado el circuito en el que deseamos jugar, tendremos que configurar las siguientes opciones:

- **Meteorología aleatoria:** Con la casilla activada no podemos definir la meteorología inicial de la sesión, mientras que la barra de abajo permite seleccionar el estado de la misma si no es del tipo aleatorio (soleado, sol y nubes, nublado, lluvia ligera o diluvio).
- **Cambios meteorológicos:** Sirve para indicar la tendencia de la meteorología, de tal modo que si el estado es [icono] la tendencia es aleatoria (bien hacia seco o hacia mojado), [icono] para tendencia hacia lluvia y [icono] si se desea meteorología con tendencia hacia sol.

- **Vueltas:** Indica el número máximo de vueltas de cada una de las sesiones. En caso de prácticas y clasificación si se completan dichas vueltas se dará por finalizada la sesión, mientras que en carrera se dará como finalizada la carrera.
- **Tiempo máximo:** Fija la duración máxima de prácticas o clasificación. Si se acaba este tiempo se pasa automáticamente a la sesión siguiente (de prácticas a clasificación y de clasificación a carrera).
- **Tiempo máximo de inicio:** Es el tiempo máximo que se espera en parrilla hasta que todos los jugadores hayan entrado a pista. Si transcurrido ese tiempo no han entrado todos a correr, se comenzará la carrera independientemente de la ausencia de éstos.
- **Tiempo fin de carrera:** Es el máximo tiempo que se espera desde que el ganador terminó la carrera hasta que entra el último. Si no se ha completado la carrera por parte de todos en ese tiempo, se da por terminada la sesión y aparecen los resultados finales.

Una vez seleccionadas estas opciones, debemos elegir el tipo de partida que deseamos entre estas tres: contrarreloj, carrera o campeonato.

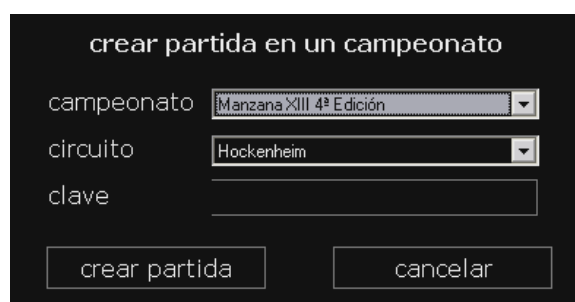
- **Contrarreloj:** El objetivo de este modo de juego es correr contra el cronómetro, como su nombre indica, con el fin de mejorar el tiempo personal. En contrarreloj no hay límite de vueltas ni tiempo límite.
- **Carrera:** Es el modo de juego que permite hacer carreras con su sesión de prácticas, clasificación y carrera. Aquí sí se tienen en cuenta las opciones de vueltas y tiempo seleccionadas.
- **Campeonato:** Permite seleccionar ajustes de un campeonato oficial publicado en la web de MRO, así como crear uno. Si seleccionamos esta opción nos aparecerá lo siguiente:



Opciones de campeonato

Como vemos en la imagen anterior, aparecen cinco opciones:

- **Crear partida:** Debemos estar creando una partida online para poder usar esta función. Lo que hace es cargar los datos de un campeonato guardado en la web y publicar la partida con ellos, para lo cual nos aparece una ventana en donde debemos seleccionar el nombre del campeonato, el circuito en donde toca correr y la contraseña para poder cargarlo, tal y como muestra la siguiente imagen:



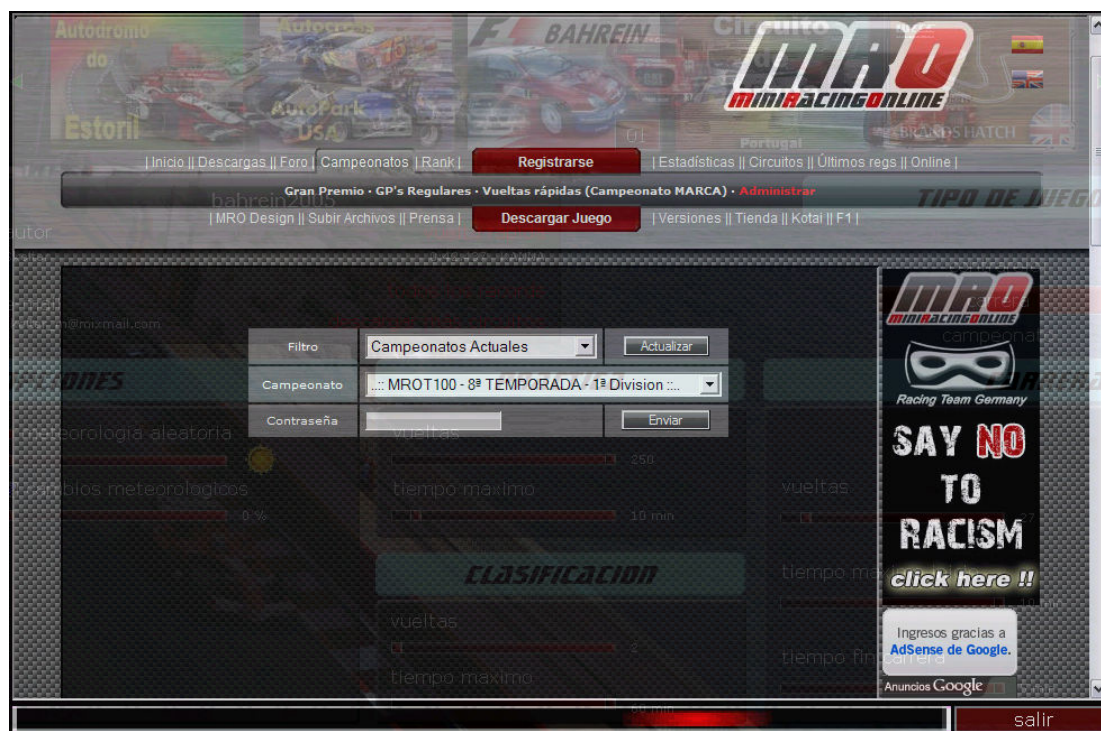
crear partida en un campeonato

campeonato:

circuito:

clave:

- **Administrar campeonato:** Al usar esta opción se abrirá una ventana que nos conducirá hasta la sección "campeonatos" de la web oficial del juego. Nos pedirá elegir el nombre del campeonato y escribir la contraseña para poder cambiar los datos del mismo, de la misma forma que cuando creamos un campeonato:



- Crear campeonato: Esta opción sirve para crear un campeonato en la web oficial de MRO. Lo primero que nos aparecerá es una ventana en la que debemos introducir el nombre del campeonato y la contraseña que queramos:

crear campeonato

nombre

contraseña

crear

cancelar

Una vez completados estos datos pulsaremos sobre el botón "crear". Nos aparecerá una ventana como la siguiente:

Autodromo

Inicio || Descargas || Foro || Campeonatos || Rank || Registrarse || Estadísticas || Circuitos || Últimos regs || Online ||

do

Gran Premio • GP's Regulares • Vueltas rápidas (Campeonato MARCA) • Administrar

MRO Design || Subir Archivos || Prensa || Descargar Juego || Versiones || Tienda || Kotal || F1 ||

AUTO PARK

Opciones

- Información General
- Opciones de Partidas
- Puntuacion Camaras

Pilotos

- Agregar Piloto
- Editar Piloto
- Eliminar Piloto

Circuitos

- Agregar Carrera
- Editar Carrera
- Borrar Carrera

Resultados

Ud. esta logueado.

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del Campeonato:
Tutorial MRO 0:42:437 KARNA

Responsable:

Email:

Si desea cambiar la contraseña rellene los campos:
Nueva contraseña: tiempo máximo vueltas
Confirmar contraseña: 0 min.

Web:

Foro:

SAY NO TO RACISM

click here !!

Ingresos gracias a AdSense de Google.

Anuncios Google

Préstamos F1 Banesto

Como quieras y donde quieras.
Hasta 60.000€
¡Solicítalo online!

En la ventana anterior sólo tendremos que definir las opciones del campeonato, su información, los pilotos inscritos, el calendario, etc.

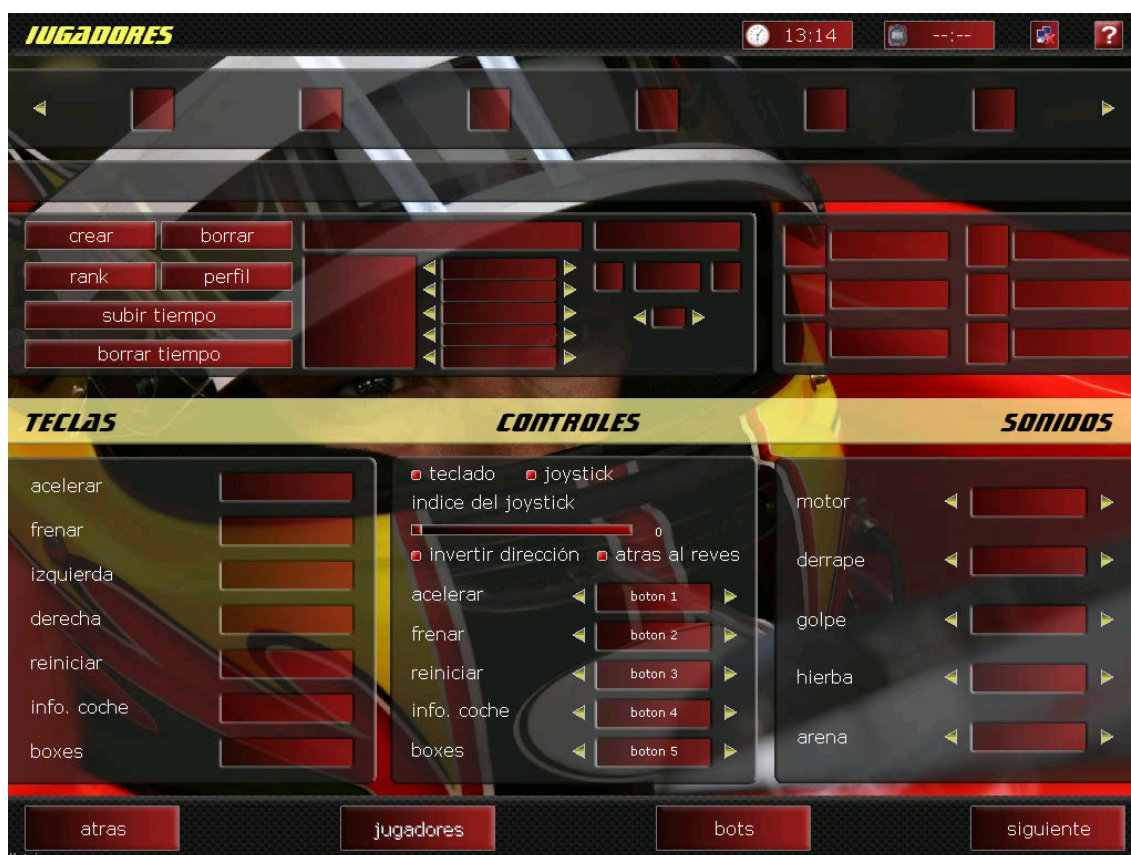
- Información campeonatos: Nos abre una ventana con la sección de campeonatos de la web de MRO, donde podremos ver los campeonatos activos por si deseamos unirnos a alguno de ellos.

- Magazine MRO: Abre una ventana que nos conduce al apartado de la web de MRO dedicado a la revista oficial.

Una vez hayamos seleccionado el tipo de sesión que deseamos, utilizaremos el botón "siguiente" situado en la esquina inferior derecha del menú de circuito.

2.1.3. El menú de jugadores

El menú de selección de jugadores (ver captura siguiente) permite elegir el perfil de jugador con el que deseamos correr. Estos perfiles se caracterizan por un nombre de jugador, el coche utilizado, el nombre del equipo, la nacionalidad, un dorsal y un nombre corto (tres caracteres). También pueden jugar varias personas en el mismo PC seleccionando varios perfiles a la vez, para lo que se aconseja seleccionar circuitos de tipo MINI o utilizar resolución extendida.



Menú de selección de jugadores

La primera vez que vayamos a jugar nos encontraremos con que no hay ningún perfil creado. Para crear uno basta con darle al botón "crear" de la

parte izquierda de la pantalla e introducir los datos de perfil correspondientes. Para modo de juego sin conexión se puede crear un perfil con cualquier nombre, mientras que para modo online será necesario elegir uno que no haya sido escogido por otro jugador anteriormente.

Una vez creado el perfil, éste aparecerá en la parte superior de la pantalla. Basta con pulsar sobre él para seleccionarlo.

También podemos borrar el perfil mediante el botón "borrar" o consultar el perfil del jugador online con "perfil". El botón "rank" nos permitirá ver los tiempos del jugador en el ranking oficial de MiniRacingOnline. Las opciones de "subir" y "borrar" tiempo las veremos más adelante, cuando hayamos dado alguna vuelta al circuito.

Vamos por ejemplo a crear un perfil llamado "NOVATO" que nos va a permitir ver cómo quedaría en pantalla. Al seleccionar su perfil nos aparece la apariencia del coche y los mecánicos en un campo, que podemos cambiar mediante las barras contenidas en el recuadro blanco que se muestra en la imagen siguiente:



Perfil del jugador

La primera barra (*F1*) especifica la categoría del coche que queremos seleccionar: F1, Rally, Nascar, etc.; la segunda (*mro*) la marca del coche; la tercera (*mro*) el modelo del coche; y la cuarta (*alvaro*) el autor del mismo. Por su parte la quinta barra sirve para seleccionar los mecánicos de boxes.

NOTA: Los coches que vienen por defecto con el juego son muy limitados, por lo que se recomienda bajarse el pack de coches oficial desde la web de MRO.

El recuadro azul muestra otras opciones personalizables del perfil, tales como el nombre del equipo (*MRO Team*), el dorsal (*1*), el nombre abreviado (*NOI*) y la nacionalidad por medio de una bandera. Para encontrar la bandera con más rapidez se puede poner el ratón bajo la imagen de la bandera (donde pone "es" en la imagen) y escribir con el teclado.

El recuadro amarillo, por su parte, lo que nos permite es guardar varias configuraciones de perfiles que se pueden cargar rápidamente. Para guardar uno de estos perfiles en el recuadro amarillo basta con pinchar con el ratón en la imagen del coche y arrastrarla hasta uno de los huecos del recuadro, pudiendo escribir al lado el nombre que se desee. Para cargarlos basta con hacer clic en ellos.

Al terminar de personalizar el perfil podemos cambiar las teclas de dirección por defecto que aparecen al crear un jugador, con sólo seleccionar el cuadro de texto al lado de la descripción de las teclas. Éstas son las direccionales, una para volver a la posición inicial del coche en pista ("reiniciar"), otra para ver información útil del coche en el circuito como por ejemplo la gasolina restante o el estado de los neumáticos ("info. Coche") y la que se usa para cambiar el tipo de repostaje al entrar a boxes ("boxes").

El submenú de CONTROLES permite seleccionar entre teclado y joystick para manejar el coche. En el caso de seleccionar joystick tendremos que definir los botones de forma parecida al teclado, aunque habremos primero de seleccionar el número de índice donde se encuentra el joystick o si queremos invertir el comportamiento de los botones de dirección (botón "invertir dirección"). El botón "atrás al revés" hace que se invierta la dirección del coche al dar marcha atrás.

Por último, el submenú SONIDOS nos permite asignar un determinado sonido a los eventos de motor (cuando el coche está en pista), derrape (al derrapar), golpe (al colisionar con objetos), hierba (al pisar la hierba) y arena (cuando se pisa la arena).

El botón "bots" que aparece en la parte inferior de la pantalla nos permite añadir coches controlados por el ordenador a la partida. Este menú se describe en el apartado 2.1.4.

Una vez tenemos seleccionado el perfil que deseamos, pincharemos en "siguiente".

2.1.4. El menú de bots

A este menú se accede desde el menú de jugadores, y nos permite seleccionar "bots" o coches controlados por el ordenador. Si pinchamos en el botón "bots" nos aparecerá el siguiente menú:



Menú de selección de bots

Como vemos, tiene cierto parecido al menú de selección de jugadores, por lo que pinchando sobre el nombre de cada uno de los bots se activarán, como pasa con el bot llamado Alonso en la imagen anterior. También podremos crearlos o borrarlos, o activar todos de golpe con el botón "todos" o ninguno con el botón "ninguno". Al activar uno de ellos nos aparecerán los datos del mismo como son el coche empleado, los mecánicos, el nombre del equipo, la nacionalidad, etc.

Sin embargo vemos otras cosas diferentes que no estaban en el menú de jugadores:

- Seleccionador de grupo de bots: Nos permite seleccionar mediante las flechas un conjunto de bots específico, que pueden caracterizarse por el nombre y el aspecto gráfico. Estos grupos de bots se guardan dentro de la carpeta *bots* de MRO, en una carpeta con el nombre del grupo (en el ejemplo el grupo "F1-2008").



- Nivel de los bots: Consiste en una barra que permite seleccionar la rapidez del bot entre un 90% y un 110% con respecto a la trazada de referencia escogida.
- Seleccionador de trazada: Permite elegir la trazada de referencia de todos los bots. Éstas están contenidas en el directorio de los circuitos y se caracterizan por un nombre, un autor, un tiempo de vuelta y la fecha de creación.



PILOTO

Estas opciones sirven para definir el pilotaje de cada tipo de bot.

- Regular: Con un valor alto de este valor conseguimos un bot regular en sus tiempos pero lento, mientras que con valores bajos el bot se vuelve más rápido pero también más irregular.
- Brusco: Este valor indica el grado en que el bot abusa de los frenos y el acelerador, siendo menor su reacción para valores bajos, pero tendrá más posibilidad de derrapar para valores altos.
- Agresivo: Indica el máximo derrape por tracción al que someterá el coche el bot, o lo que es lo mismo, a más agresividad el bot respetará menos la posición e intentará adelantar.
- Defensivo: Indica el máximo derrape por freno del que el bot hará uso, de tal modo que cuanto más defensivo sea más difícil será adelantarle.

COCHE

Las opciones de esta sección definen el comportamiento del coche que el bot utiliza con respecto al fantasma de referencia.

- Velocidad: Indica el porcentaje de variación de la velocidad punta del coche del bot con respecto a la vuelta fantasma de bot seleccionada, corriendo un poco menos para valores bajos y un poco más para valores altos.
- Aceleración: Varía el valor de la aceleración del coche con respecto a la vuelta de referencia.
- Agarre en curvas: Aumenta o disminuye el agarre del coche del bot en el paso por curva, siempre tomando como referencia la vuelta de bot seleccionada.
- Potencia de frenos: Indica la potencia de frenos del coche del bot seleccionado. Esta opción se encuentra deshabilitada hasta futuras versiones.

SONIDOS

Permiten asignar un sonido característico a cada uno de los bots, tal y como hacíamos en el menú de jugadores para nuestro perfil.

Una vez seleccionados los bots que queremos utilizar podemos alternar la vista al menú de jugadores de nuevo con el botón "jugadores", mientras que si deseamos pasar al menú de boxes lo haremos con "siguiente".

2.1.5. El menú de boxes

El último menú al que llegamos antes de entrar a pista es el llamado menú de boxes. En él podemos hacer lo que se hace en unos boxes reales: configurar los reglajes del coche, seleccionar los neumáticos que deseamos o ver los tiempos de los demás pilotos por ejemplo; pero también podemos cambiar las opciones de la partida si ha sido creada por nosotros o votar para que el servidor cambie alguna cosa.

La apariencia del menú de boxes se muestra en la página siguiente:



Menú de boxes

El menú de boxes se divide en varias zonas bien diferenciadas:

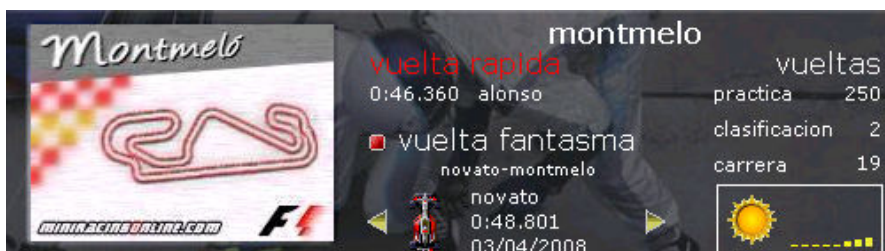
- **Barra superior**



En ella apreciamos de izquierda a derecha los siguientes elementos:

- Selector de pistas de música: Permite activar o silenciar la música de fondo del juego, así como cambiar entre las pistas contenidas en la carpeta *Musica* del juego.
- Grabador de repeticiones: Al pulsar el botón comenzará a grabarse todo lo que esté aconteciendo en pista desde ese instante. Para detener la grabación basta con pulsar el botón de nuevo. Las grabaciones son automáticamente almacenadas en la carpeta *Repeticiones*.
- Hora: Indica la hora actual.
- Tiempo restante: Es el tiempo que queda para finalizar la sesión en curso.

- **Icono de sesión:** Indica el tipo de sesión en el que estamos, desde sin conexión (🔴) a online, tanto punto a punto (🏁) como por servidor (🌐).
- **Icono de ayuda:** Abre una ventana con ayuda para el menú en el que nos encontramos.
- **Botón para minimizar:** Minimiza el juego y sale al escritorio.
- **Información de circuito**

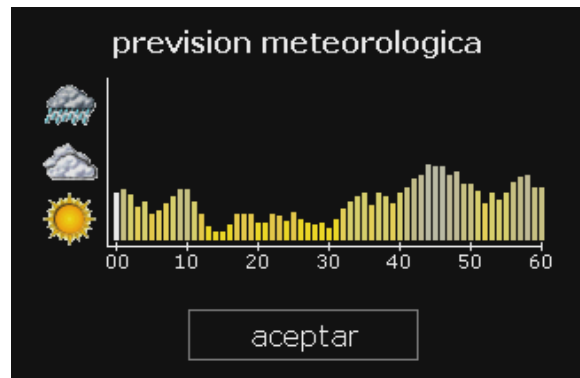


En esta parte del menú aparece la siguiente información:

- **Circuito seleccionado:** Aparece el nombre del mismo, su vista previa y la última vuelta rápida conocida. Al pinchar sobre "vuelta rápida" se abre una ventana que muestra los mejores tiempos del circuito.

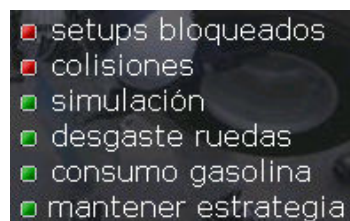
NOTA: Para que la vuelta rápida que aparece en el cuadro anterior esté actualizada debemos haber subido un tiempo a la web.

- **Vuelta fantasma:** Al activar esta opción aparece en pista la vuelta fantasma seleccionada mediante las flechas que se encuentran abajo. Si es la primera vez que se juega a MRO y no se ha dado ni una sola vuelta, no aparecerá ninguna vuelta fantasma seleccionable.
- **Información de vueltas:** Indica las vueltas de todas las sesiones. En caso de encontrarnos en contrarreloj esta información no aparece.
- **Icono de meteorología:** Muestra el estado actual de la meteorología y una previsión resumida para los 8 minutos más cercanos. Al pinchar en él aparece la previsión completa para 60 minutos, siendo la barra vertical blanca la que determina el instante actual. Esto se muestra en la siguiente figura:

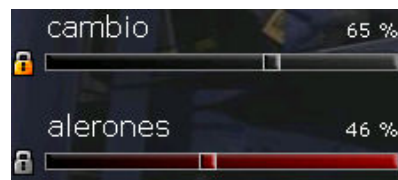


Previsión meteorológica

- **Opciones de partida**

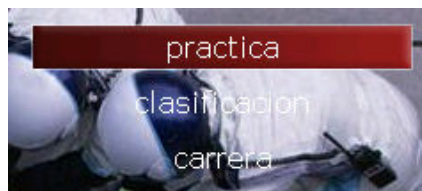


- Setups bloqueados: Nos permite bloquear los reglajes o el máximo de gasolina que se puede cargar, con sólo poner la barra de desplazamiento en el valor que queramos y pinchar con el ratón el candado que aparece a su lado. En la siguiente figura se ve un ejemplo de cambio bloqueado y alerones sin bloquear.



- Colisiones: Activa o desactiva las colisiones entre coches en pista.
- Simulación: El modo simulación activa las sanciones y el rebufo entre coches. Si no está activo se denomina modo arcade.
- Desgaste de ruedas: Permite carreras con desgaste y cambio de neumáticos. Si se encuentra desactivado y hay cambio de meteorología, el cambio entre ruedas de seco y de lluvia se hace automáticamente.
- Consumo de gasolina: Al activarlo el coche precisa de combustible para correr. Cuanto más cargado vaya el coche más lento irá, mientras que si se queda sin gasolina se parará.

- **Mantener estrategia:** Con esta opción activada, la carga de gasolina con la que terminamos la clasificación es la utilizada de inicio en carrera. Por tanto, al acabar la clasificación no nos devuelven los litros consumidos.
- **Selección de sesión**



Nos permite cambiar la sesión en curso, pero si pasamos hacia una sesión anterior se pierden los datos de ambas sesiones. Estos botones no aparecen en modo contrarreloj.

NOTA: Si se produjera algún error en la sesión de carrera que obligara a reiniciar la misma, se recomienda pulsar sobre carrera de nuevo, ya que pasando a alguna de las otras dos se perdería la información de dichas sesiones.

- **Configuración del coche**



Este grupo de opciones nos permite poner a punto el coche para el circuito y la sesión en la que estemos corriendo. Además del nombre del piloto y el coche seleccionado, vemos los siguientes parámetros:

- Cambio: Con un valor bajo el coche acelera antes pero tiene menor velocidad punta y viceversa. Además, el control de tracción se multiplica con un valor de cambio bajo.
- Alerones: Controlan el giro del coche, de tal modo que con un valor bajo el coche tiene más dificultad para torcer pero mayor velocidad punta, mientras que un valor alto permite trazar curvas difíciles más fácilmente pero a costa de una pérdida de la velocidad punta.
- ABS: Con valores altos de ABS el coche tiene una frenada más suave pero estable, mientras que para valores bajos se frena más rápido a costa de una posible pérdida de control.
- Tracción: Con valores bajos el coche actúa con muy poco control de tracción, mientras que con valores altos el coche derrapa menos. Generalmente hay dos categorías de conducción claramente diferenciadas:
 - Tracción 0 o T0: Es más difícil de controlar pero permite una mejor maniobrabilidad en curvas cerradas
 - Tracción 100 o T100: Derrapa menos que la T0 pero hay que hacer especial hincapié en la frenada.

NOTA: En el punto 4.2 se entrará más en profundidad sobre las diferencias entre la T0 y T100.

- Gasolina: Permite cambiar la cantidad de gasolina con que el coche sale a pista, hasta un máximo de 80 litros. Una estimación aproximada del número de vueltas que se pueden dar con la cantidad de gasolina cargada aparece al lado de la carga entre paréntesis. Si no se han dado al menos dos vueltas aparecerá un signo de interrogación.

NOTA: Hay que ser especialmente cuidadoso con la estimación de gasolina, ya que se va recalculando siempre con las dos últimas vueltas dadas en pista. Por lo tanto no será lo mismo la estimación con el coche cargado de gasolina que con poca carga.

- Ruedas: Podemos seleccionar entre tres tipos de neumáticos: blandos, duros o de lluvia. Tanto los blandos como los duros son de seco, aunque los primeros tienen la ventaja respecto a los segundos de que tienen mejor agarre (se va más rápido con ellos) a pesar de desgastarse antes que los duros. Los de lluvia por su parte se utilizan para cuando la pista

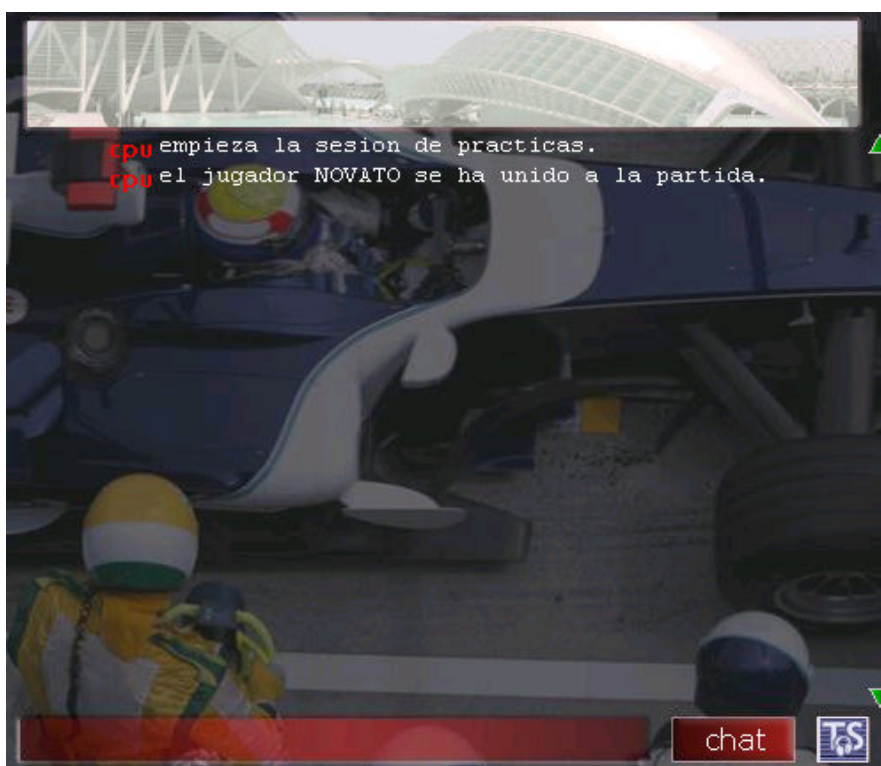
está mojada. Los cuatro cuadros representan cada una de las ruedas del coche y su color el nivel de desgaste (de verde como nuevas a rojas como muy desgastadas). Los números que aparecen son las vueltas que se pueden dar frente al máximo posible con ruedas nuevas.

Las barras anteriores pueden aparecer sombreadas si están desactivadas o con el setup bloqueado.

A parte de poder modificar los reglajes del coche, también podemos guardar éstos en un archivo para poder cargarlo más adelante. Esa es la función de los botones "guardar" (figura siguiente) y "cargar". El botón "comparar" estará disponible en futuras versiones.



▪ Chat de boxes



Es la parte del menú de boxes donde nos aparece la información de las incidencias de la partida (conexiones, desconexiones, votaciones, cambios de sesión, etc.), así como los comentarios de los jugadores presentes. Éstos pueden escribir utilizando el campo de texto que se encuentra abajo.

El botón de chat accede al chat externo de las partidas que ya vimos en el menú de conexión. Otra opción interesante es la de usar TeamSpeak® para comunicarse con otros jugadores. Para ello usaremos el icono de TS.

▪ Lista de jugadores



Muestra todos los jugadores que se encuentran dentro de la partida, identificados con un coche y ordenados según su posición (por el tiempo marcado). Podemos ver todos los tiempos de vuelta de la sesión mediante el botón "todos los tiempos".

NOTA: Si por cualquier motivo se deseara cambiar las posiciones de parrilla de salida manualmente en la sesión de carrera, se puede hacer arrastrando el coche del jugador hacia arriba o hacia abajo y soltando el botón del ratón.

La imagen que aparece junto al coche indica el tipo de jugador del que se trata: 🏠 para jugadores locales, 🌐 para el que hace de servidor, 📶 para jugadores remotos y 🤖 para bots.

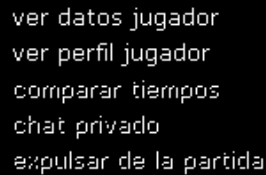
El número debajo de la posición del piloto indica el porcentaje de puntos sobre el mejor piloto en el ranking de carreras online de MRO, de tal modo que los pilotos que tengan más puntos habrán conseguido mejores resultados en carreras online. Al quedar por delante de pilotos, ganaremos puntos, mientras que si quedamos por detrás los perderemos. La diferencia de puntos en el ranking con respecto a los rivales a los que se les gane o nos ganen determinará si ganamos o perdemos muchos o pocos puntos.

Junto al nombre del piloto aparece el tiempo marcado (de vuelta o de carrera), mientras que abajo se muestra el número de vueltas dadas y la referencia de tiempo con respecto al de delante.

Si la partida ha sido creada online, debajo de la lista de jugadores aparecerá un botón para permitir o no la entrada de nuevos jugadores a la partida.



Si hacemos clic con el botón izquierdo o derecho del ratón en uno de los jugadores, aparecerá el siguiente mini menú:



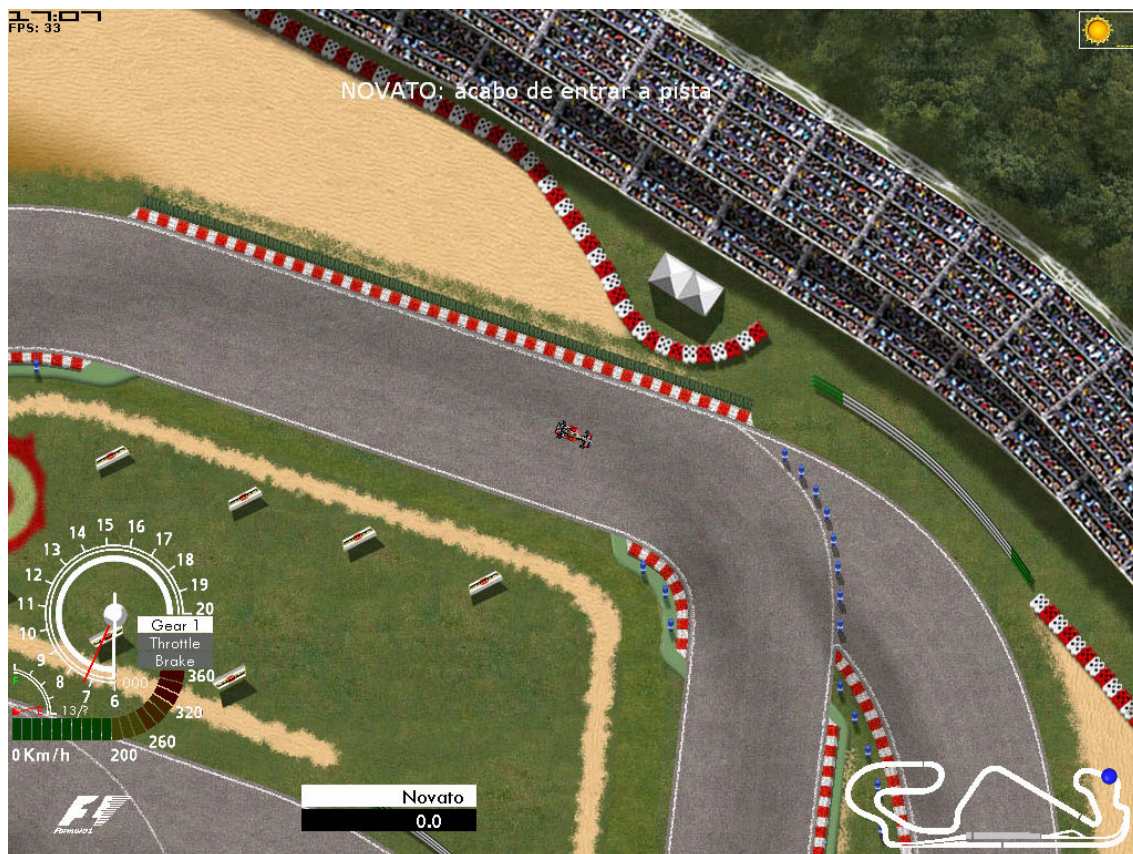
En él podemos ver varias opciones:

- Ver datos jugador: Aparece en el menú de chat la información del piloto (nombre, record personal, número de vueltas, porcentaje de victorias, etc.)
- Ver perfil jugador: Se abre una ventana donde se muestra el perfil del jugador en la web oficial de MRO.
- Comparar tiempos: Permite comparar tus tiempos con los del piloto en cuestión.
- Chat privado: Hace que cada vez que escribas en la línea de chat el mensaje sólo llegue a la persona seleccionada. Se puede desactivar al pinchar sobre el candado que aparece en el campo de texto del chat.
- Expulsar de la partida: Se expulsa al jugador de la partida (sólo en caso de ser tú el servidor).

Para concluir, los botones de la parte inferior del menú nos permiten volver al menú anterior, cambiar las opciones del juego, cambiar el circuito seleccionado, los jugadores o pasar a pista.

2.1.6. En pista

Con el coche puesto a punto sólo queda pasar a pista, cosa que se hace con el botón "pasar a pista" de la esquina inferior derecha del menú de boxes. Nos aparecerá lo siguiente si estamos en contrarreloj (en el resto de sesiones se partirá de boxes):



Vista del coche en pista

Como podemos ver, aparecen las siguientes cosas en pantalla:

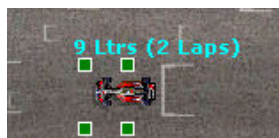
- Cuentarrevoluciones: Se encuentra localizado en la parte izquierda de la pantalla, y a parte de contar las revoluciones da el valor de la velocidad, la gasolina cargada o cuándo se está presionando el acelerador y el freno.
- Minimapa: Se localiza en la esquina inferior derecha de la pantalla y se asignan bolas de colores a los pilotos en pista, en función de su posición, aunque solamente en carrera. Para el resto de sesiones el jugador aparece de un color y los rivales de otro.
- Hora e información: Se sitúa en la esquina superior izquierda, y puede mostrar simultáneamente la hora actual, los *fps* y el *lag* de la partida (la latencia).
- Previsión meteorológica: Una previsión resumida para los siguientes minutos aparece en la esquina superior derecha de la pantalla.
- Zona de chat: En la parte superior de la pantalla se muestran los comentarios escritos por los pilotos o los eventos ocurridos, como nuevas conexiones, caídas, etc. Si deseamos escribir en pista sólo tenemos que pulsar la tecla de chat definida en opciones, con lo que aparecerá un

campo de texto en la parte de arriba de la pantalla donde podremos escribir (por defecto es F5).

- Rótulos de información: Aparecen en la parte inferior de la pantalla para mostrar información tal como el tiempo por vuelta, los parciales, la diferencia entre pilotos, el número de paradas, etc. También aparece en la parte superior izquierda de la pantalla, indicando las posiciones de los pilotos en la sesión.

Cuando hay más de un jugador en pista o el coche fantasma está dando su vuelta al circuito (este concepto se verá más adelante), es útil utilizar las teclas "Av. Pág" y "Re. Pág", ya que hacen que la pantalla se centre en el coche siguiente o anterior respectivamente, y así podamos ver su velocidad punta y la trazada, por ejemplo.




Si queremos ver de quién es el coche que tenemos al lado, sólo tenemos que utilizar la tecla de "ver nombres jugadores", que por defecto es F2. Por el contrario, para ver la gasolina que nos queda (aunque ésta puede verse si está el cuentarrevoluciones activado) y/o el desgaste de neumáticos, tenemos que pulsar la tecla de "info. Coche", asignada en el menú de jugadores. Aparecerá algo así, donde los cuadros representan el desgaste de los neumáticos:



Un resumen de estas teclas se muestra al presionar la tecla "ayuda" (F1 por defecto).

Cuando estemos corriendo en una partida nos podemos encontrar con una imagen que aparezca al lado de alguno de los coches que aparecen en pista. Las imágenes que pueden aparecer son las siguientes:

- 🚦: Indica que la vuelta que se está dando no será guardada como vuelta fantasma aunque el tiempo de vuelta marcado sea válido en el cómputo de tiempos de la sesión.
- 🚨: Indica que no se están recibiendo datos del coche en cuestión, lo que puede deberse a una caída o a un problema de *lag*.
- 🛑: Aparece cuando un coche lleva parado un cierto instante de tiempo. Sirve para avisar de que éste está cerca.

- : Aparece junto al coche de los pilotos que llevan vuelta perdida con respecto a otro jugador que esté cerca de ellos.
- : Sirve para indicar que el coche en cuestión debe pasar por boxes para cumplir una sanción de *drive-through*. La bandera negra aparece por las siguientes causas:
 - Sobrepasar el límite de velocidad de la calle de boxes.
 - Pisar la línea de incorporación a pista al salir de boxes.
 - Por tomar atajos prohibidos.
 - Por colisionar en exceso con otros rivales (sólo en modo con colisiones).
 - Por colisionar en exceso con bolardos flexibles.
 - Por adelantarse en la parrilla de salida en carrera antes de que se apague el semáforo.
- : Aparece al terminar la carrera.

Las entradas a boxes tienen dos objetivos principales: el repostaje y el cumplimiento de sanciones por bandera negra. Los repostajes son una pieza clave en las carreras con gasolina y/o desgaste de neumáticos. Antes de entrar a boxes es preciso indicar el tipo de entrada que se desea, para lo que se usa la tecla "boxes", definida en el menú de jugadores (por defecto la barra espaciadora). Al presionar la tecla se irá cambiando el tipo de repostaje deseado, que será uno de los siguientes:



NOTA: En función de las opciones de la partida pueden aparecer todos ellos, una parte o ninguno.

Las opciones de repostaje representadas en la imagen anterior son respectivamente: neumáticos y gasolina, gasolina sólo o neumáticos sólo. El número que aparece debajo de las imágenes es la velocidad que lleva el coche en ese momento, y resulta muy útil para la entrada a boxes, ya que al cruzar la línea éste no debe sobrepasar los 100 km/h (por debajo de esa velocidad aparece en verde).

Si por el contrario lo que queremos es cumplir una sanción por llevar bandera negra, aparecerá además de las anteriores otra opción más:



Al entrar a boxes con esta opción no aparecerá el equipo de mecánicos. En caso de ser sancionado en cualquier sesión excepto en carrera, la vuelta actual no tendrá tiempo, mientras que la siguiente comenzará como si no tuviera sanción. Por lo tanto no haría falta pasar por boxes.




Si por el contrario estamos en carrera, tendremos dos vueltas para entrar a cumplir la sanción. Si transcurridas las dos vueltas no se ha entrado a boxes, al pasar por meta el jugador será descalificado, aunque si fuera la última vuelta se aplicaría una sanción de 12 segundos al tiempo de carrera.

Al entrar a boxes a cualquier cosa que no sea cumplir sanción, un grupo de mecánicos de nuestro equipo aparecerá en una de las posiciones dentro de boxes. Debemos dirigirnos a ellos y parar el coche dentro del hueco que dejan, tras lo cual comenzarán a llenar el depósito y/o cambiar los neumáticos. Una vez que hayamos cargado los litros que deseamos, debemos acelerar para que nos dejen salir.



Coche repostando

NOTA: El tiempo necesario para cambiar los neumáticos es de 3 segundos.

Cuando estemos jugando con desgaste de neumáticos activado, es posible cambiar el compuesto de las ruedas presionando la tecla de boxes una vez hayamos entrado a ellos.  indica que se cargan en el repostaje ruedas blandas,  para ruedas duras y  para ruedas de lluvia.

2.2. Dando vueltas

Una vez que sabemos cómo son los menús que vamos encontrando al intentar jugar a MiniRacingOnline, podemos centrarnos en lo que es la base

del juego, y que básicamente consiste en marcar tiempos y correr contra otras personas.

2.2.1. Entrar en una partida

Para poder comenzar a rodar en un circuito lo primero que tenemos que hacer es entrar a una partida donde se elija el circuito a correr. Sin embargo, como hemos visto en el punto 2.1.1, hay varias maneras de hacer esto. Por un lado podemos crear una partida sin conexión, por otro crearla en línea (online) y por último unirnos a una partida ya creada en Internet.

2.2.1.1 Crear una partida

Para crear una partida con o sin conexión basta con entrar en el menú de conexión, seleccionar el botón de la esquina superior derecha llamado "sin conexión" o "crear partida" y pulsar en "siguiente", en la esquina inferior derecha.

Si estamos creando la partida online no debemos olvidar completar los datos de la parte izquierda del menú de conexión, tales como el máximo número de jugadores, la contraseña, el puerto de conexión, si la partida es por votaciones, etc.

Al pulsar "siguiente" se accederá al menú de selección de circuito, luego al de jugadores y por último al menú de boxes.

2.2.1.2 Unirse a una partida ya creada

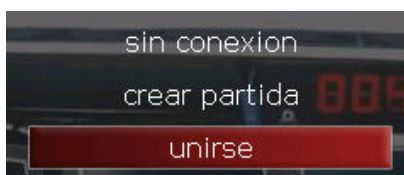
En el apartado anterior hemos aprendido a crear una partida, mientras que en éste vamos a ver la manera de unirnos a una sesión creada en Internet o en LAN.

Lo primero que debemos hacer para conectarnos a una partida es ir al menú de conexión. Si conocemos la dirección IP del jugador que ha hecho de servidor, sólo tenemos que completar el campo de "IP para unirse a una partida LAN", tal y como muestra la figura siguiente:



Como vemos, la IP a la que queremos conectarnos es 212.23.54.124, y deseamos que el servidor responda a nuestro equipo al puerto 6666, que obviamente deberemos tener abierto frente a *firewalls*.

En modo de juego seleccionaremos "unirse":



Y finalmente utilizaremos el botón "siguiente", situado en la esquina inferior derecha de la pantalla.

Otra posibilidad a parte de unirnos por IP es la de buscar partidas que estén publicadas en Internet. Para ello basta con pulsar el botón de "buscar partidas", tras lo que nos aparecerá la lista de partidas que en ese momento hay publicadas.

En la lista de partidas se ve información del circuito en el que se está corriendo, el tipo de sesión (prácticas, clasificación, carrera, contrarreloj o finalizando), el número de jugadores de la partida y el máximo, el nombre del equipo del servidor y la versión del juego que se ha utilizado para crear la partida. Esto lo podemos ver en la figura siguiente:



Lista de partidas online

Junto al nombre del circuito aparece una bandera que indica el lenguaje del juego que usa el servidor, una bola que muestra si se puede entrar a la partida o no (🟢 si está abierta la entrada o 🟡 si no) y si la partida tiene contraseña, por lo que se mostrará 🚫.

Al seleccionar una de las partidas podemos ver en los recuadros de abajo las opciones con las que se ha creado la misma, y que corresponden a los siguientes gráficos: 🏆-Modo campeonato, 💥-Colisiones activadas, ⛽-Uso de gasolina, 🚫-Setup bloqueado, 🇪🇸-Partida por votaciones, 🌤️-Estado meteorológico actual, 🏎️-Desgaste de neumáticos activado, 🎮-Modo simulación y 🖥️-Tipo de conexión.

En el recuadro del medio se ven las vueltas y los minutos máximos para las sesiones de carrera, y finalmente en el último recuadro el nombre de los jugadores que están presentes en la partida.

Para conectarnos a la partida basta con hacer doble clic en la que deseemos entrar, o bien como en el caso anterior seleccionar el modo de juego "unirse" y pinchar en "siguiente".

Una de las diferencias que vamos a encontrar con el modo de juego de crear partida es que al unirnos a una partida pasaremos directamente al menú de selección de jugadores, ya que en este caso no somos nosotros los que tenemos que seleccionar el circuito.

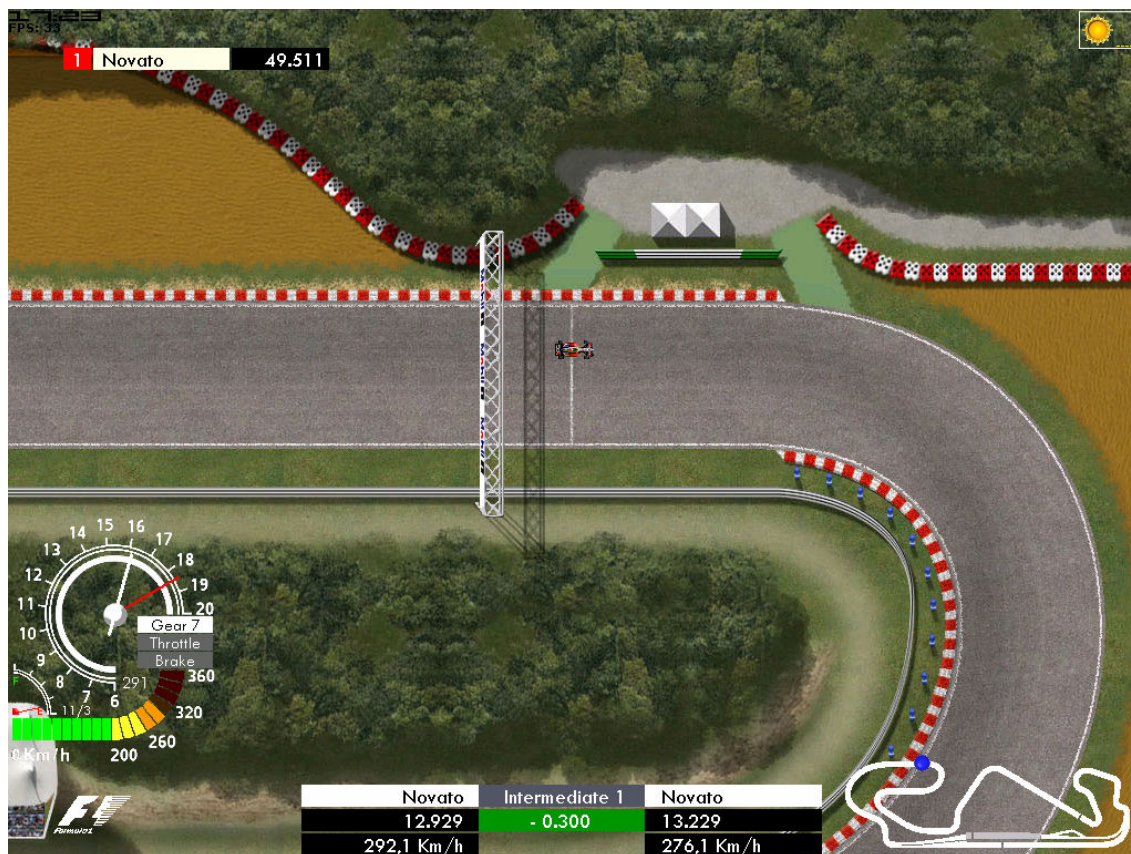
Al llegar al menú de boxes sólo veremos una diferencia fundamental, y es que si pinchamos con el ratón en las opciones de partida como "circuito", "colisiones" o "simulación", en vez de cambiarlas se emitirá una votación en tu nombre como que deseas cambiar el estado de esa opción.

pika voto para pasar a carrera

2.2.2. Entrando a pista

Al llegar al menú de boxes sólo nos queda poner a punto el coche y pasar a pista.

Para comenzar a rodar en el circuito sólo hay que utilizar las teclas de acelerador, freno y direccionales definidas en el menú de opciones. Al pasar por meta el cronómetro comenzará a contar, y una vez marcada una vuelta por alguno de los pilotos de la partida, el resto de veces que pasemos por un parcial nos mostrará la diferencia de nuestro tiempo en ese parcial con respecto al mejor tiempo hasta el momento (ver imagen siguiente). Esto nos permitirá ver cómo de bien vamos al paso de cada parcial.



Diferencia de tiempo frente al mejor parcial

La primera vez que demos una vuelta en un circuito se nos creará una vuelta fantasma, es decir, se guardará esa vuelta que hemos dado para poder cargarla y visualizarla cuando deseemos. Se guardan sin embargo tres vueltas fantasma para cada jugador y circuito: "hoy", la mejor vuelta del día en el que estemos; "semana", la mejor vuelta de la semana; y "total", la mejor vuelta en ese circuito de todos los tiempos.

Siempre que se haga un tiempo mejor que un fantasma anterior y la vuelta sea válida, la nueva vuelta se convertirá en el nuevo fantasma, de tal modo que si tenemos por ejemplo un tiempo de 48.523 como record personal y un mejor tiempo semanal de 48.784, el hacer una marca de 48.654 se convertirá en vuelta fantasma "hoy" y "semana".

Para que una vuelta dada sea válida y por lo tanto pueda convertirse en fantasma, se deben cumplir dos condiciones fundamentales:

1. No debe haberse aprovechado de rebufos en ningún punto de la vuelta.
2. No debe haberse pisado en zonas prohibidas del circuito.

En ambos casos, en el momento de cometer la infracción se mostrará 🚫 junto al coche.

2.2.3. Mejorando tiempos

Una opción que resulta especialmente interesante es la de bajarse una vuelta fantasma del ranking de tiempos del circuito en el que estemos corriendo. De esta manera podremos cargar el fantasma en pista y analizarlo para mejorar nuestra trazada y el tiempo de vuelta. Una forma fácil de hacer esto consiste en hacer clic sobre "vuelta rápida", el link que aparece en rojo en el menú de boxes:



Se abrirá una ventana con el ranking de tiempos de ese circuito como la que aparece a continuación:

BOXES

Buscar Jugador: Buscar

Ver Solo Tracción 100

Montmelo

Referencia: 0:55:063
Record: 0:45:886
Autor: Alvaro SOSTE
Creado: 20/03/2008
Actualizado: 20/03/2008
Versión: 1.0
Tipo: REAL

Montmelo

Referencia: 0:55:063
Record: 0:45:886
Autor: ROMANNO
Rank General: N
Rank F1: S
Puntuación: 7.8973
Descargas: 1677

CONFIGURACION

Pos	Tiempo	Diferencia	Jugador	Setup	Fecha	Veces subidas	Vueltas	Partidas	Victorias
1	0:45:886		ROMANNO	---	26/03/2008	1	578	17	8
2	0:45:890	+0:00:004	BMENEILLOS	---	28/03/2008	10	438	3	2
3	0:45:937	+0:00:051	ZAPATERO	085% 032% 100% 100%	01/04/2008	3	3	0	0
4	0:45:953	+0:00:067	KANNA	---	21/03/2008	1	3	0	0
5	0:46:031	+0:00:135	BIGPOOW	062% 000% 100% 000%	23/03/2008	3	91	7	3
6	0:46:157	+0:00:271	BRONXSENA1	---	01/04/2008	4	37	2	0
7	0:46:187	+0:00:301	ALEXTIMAO	---	21/03/2008	2	233	12	5
8	0:46:203	+0:00:317	KAMIKAZE	---	22/03/2008	2	10	0	0
9	0:46:281	+0:00:395	PAVLIK	---	22/03/2008	2	55	5	3
10	0:46:375	+0:00:489	TONYPASANE	100% 056% 100% 100%	25/03/2008	2	3128	309	207
11	0:46:422	+0:00:536	KALAN	058% 000% 100% 000%	20/03/2008	1	651	80	20
12	0:46:468	+0:00:582	MAPORT	---	21/03/2008	1	6	0	0
13	0:46:469	+0:00:583	JOTI	---	25/03/2008	1	417	35	26
14	0:46:528	+0:00:642	FALCONETTI	---	21/03/2008	3	21	0	0
15	0:46:531	+0:00:645	ALAINPROST	055% 000% 100% 000%	21/03/2008	2	349	23	12
16	0:46:578	+0:00:692	GUSYOGUS	086% 033% 100% 100%	01/04/2008	3	102	1	0
17	0:46:625	+0:00:739	DOLABELLA	099% 071% 100% 100%	28/03/2008	1	523	58	37
18	0:46:657	+0:00:771	YIP	---	26/03/2008	6	103	0	0
19	0:46:677	+0:00:791	CEM	---	26/03/2008	9	17	0	0
20	0:46:688	+0:00:802	MARIUSZ	---	21/03/2008	1	575	36	10
21	0:46:750	+0:00:864	THE_MAGIC	---	20/03/2008	2	351	20	9
22	0:46:766	+0:00:880	MINHAPICA	100% 075% 100% 100%	28/03/2008	2	216	3	2

salir

salir opciones circuito jugadores a pista

SAY NO TO RACISM

click here !!

Ingresos gracias a AdSense de Google.

Anuncios Google

Compra-Vende Tus Entradas

F1 Valencia La Mayor Web de Intercambio Entrada

www.TengoEntradas.com

Practica tu deporte Sin moverte de casa. Precios

Ranking de vueltas de Montmelo

Como vemos, aparecen los mejores tiempos marcados en ese circuito y ordenados de menor a mayor. También aparece el autor del tiempo, la diferencia con respecto al record, la fecha en que fue hecho, el setup empleado, las veces que se ha subido dicho tiempo, el número de vueltas completas dadas al circuito a la hora de subir el tiempo, las partidas jugadas en el mismo y hasta las victorias conseguidas.

Hay que destacar especialmente la columna de setup, que viene dividida por cuatro valores: A% B% C% D%, viniendo a ser el cambio, los alerones, el ABS y la tracción respectivamente. Si no aparece su valor es porque el autor del tiempo ha querido que así sea. Este setup nos puede dar una idea de los reglajes más aconsejables para el circuito elegido, aunque se ha demostrado que para cada tipo de piloto son mejores unos setups que otros.

Si queremos ver cómo se ha hecho el record del circuito debemos bajar el fantasma. Para ello haremos clic sobre el icono del fantasma que aparece al lado de la posición del tiempo y lo guardaremos en la carpeta *VueltasFantasma* dentro de *MiniRacingOnline*. A partir de ese momento podremos seleccionar con las flechas del menú de boxes el fantasma del tiempo bajado, tal y como se muestra en la figura siguiente:



NOTA: Conviene salir a pista y volver al menú de boxes para que el nuevo fantasma sea cargado por el juego.

Para activar el coche fantasma puede presionarse la opción de la imagen anterior o bien pulsar la tecla asignada (F4 por defecto). Cuando nuestro coche pase por meta el fantasma comenzará su vuelta también, pudiendo seguir su trazada completa si pulsamos la tecla "Av. Pág". La figura siguiente muestra nuestro coche y el del fantasma, que aparece semitransparente.

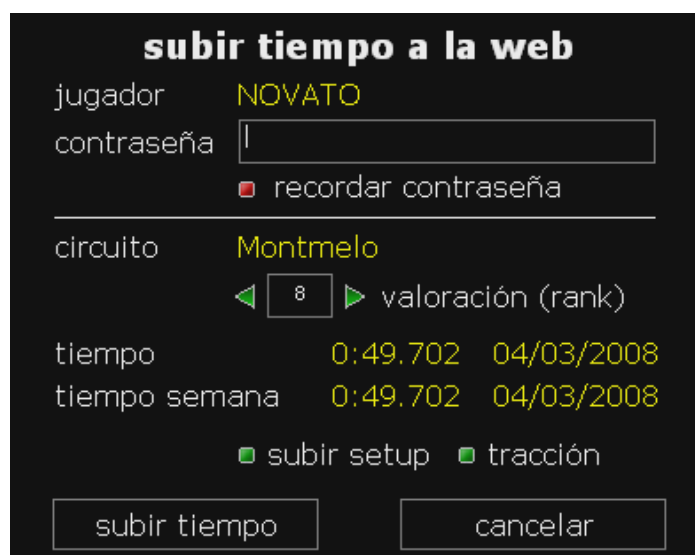


NOTA: Cuando se ha activado el coche fantasma o no hay tiempos todavía en la sesión, los parciales de referencia se toman del fantasma seleccionado.

2.2.4. Subiendo un tiempo válido a la web

Una vez que hayamos marcado un tiempo válido en el circuito, éste se puede subir al ranking de tiempos oficial de MiniRacingOnline. Para ello salimos de pista con ESC (botón escape del teclado), volviendo al menú de boxes. Nos aparecerá el botón de "jugadores" parpadeando en la parte inferior de la pantalla, aunque sólo ocurrirá cuando hayamos mejorado nuestro tiempo personal y no lo hayamos subido a la web.

Ahora tenemos que continuar al menú "jugadores" y hacer clic sobre el botón "subir tiempo", que también aparecerá parpadeando. Si seguimos estos pasos se nos abrirá una ventana del siguiente estilo:



subir tiempo a la web

jugador **NOVATO**

contraseña

☐ recordar contraseña

circuito **Montmelo**

valoración (rank)

tiempo **0:49.702** **04/03/2008**

tiempo semana **0:49.702** **04/03/2008**

☐ subir setup ☐ tracción

Ventana para subir tiempos

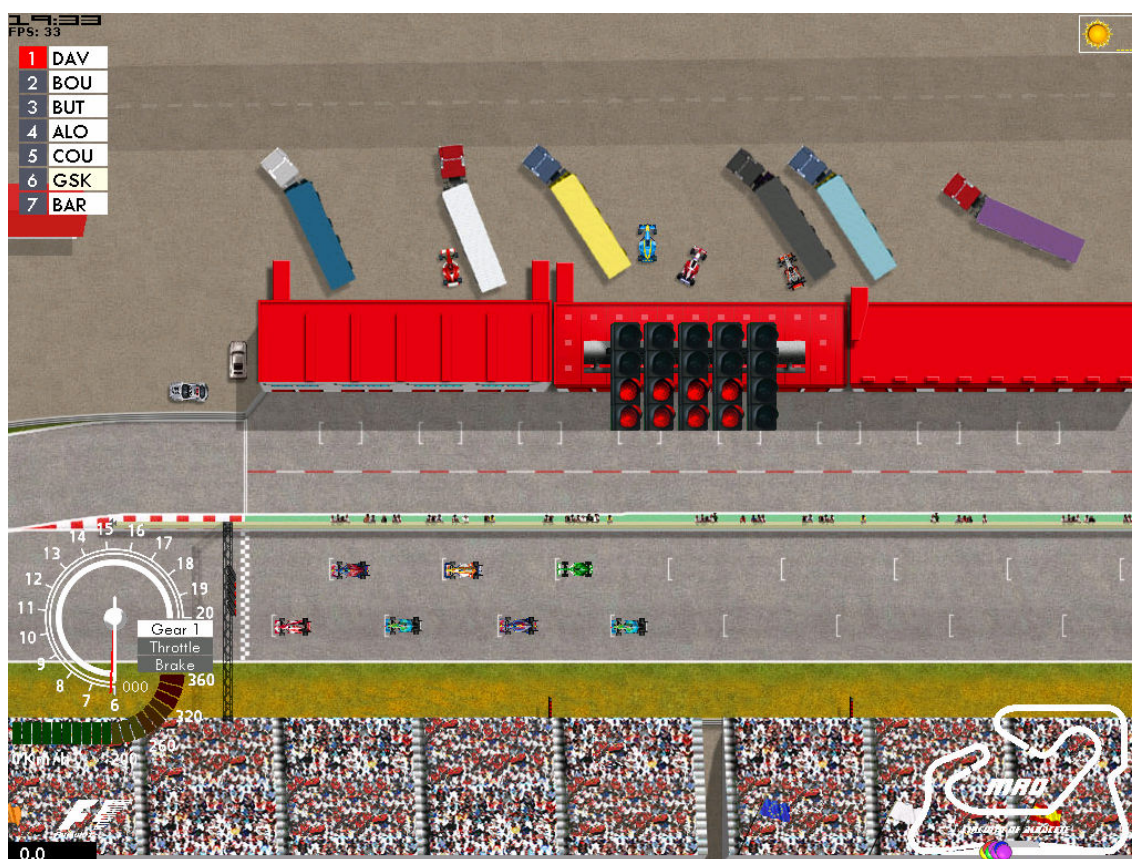
Introduciremos la contraseña de nuestro perfil (podemos recordarla para futuras veces marcando la opción de "recordar contraseña"), puntuamos el circuito en una escala sobre 10 en función de lo que nos guste y hacemos clic sobre "subir tiempo". La opción de "subir setup" sube al ranking de la web la configuración del coche que hemos usado para hacer la vuelta subida, mientras que "tracción" hace que se suba el valor de la tracción independientemente. Al subir el tiempo nos dirá la posición que ocupamos en el ranking y la distancia frente al primer clasificado.

2.2.5. Las carreras

En las sesiones de contrarreloj, prácticas y clasificación salimos a pista a marcar un tiempo que nos permita hacer un record, calentar u obtener un puesto en la parrilla de salida lo más adelantado posible respectivamente. Sin embargo la sesión que difiere en mayor medida de las tres anteriores es la de carrera.

Para que una carrera dé comienzo todos los pilotos deben estar en la parrilla de salida antes de que se agote el tiempo para comenzar. Si este tiempo se agota los jugadores que no hayan entrado a pista deberán salir más tarde desde boxes.

Con todos los pilotos en pista es el momento de que el semáforo se apague y los pilotos luchen por obtener la victoria. Esto ocurrirá cuando todas las luces del semáforo se apaguen, así que habrá que llevar cuidado de no pisar el acelerador antes de tiempo o puede llevarnos a ser sancionados con una bandera negra. La figura siguiente muestra la parrilla y el semáforo:



Parrilla de salida de una carrera

Durante la carrera veremos todo tipo de mensajes en pantalla: sanciones, vueltas rápidas, el momento en el que alguien entra a repostar, etc. Esta información resulta muy útil para controlar la situación de carrera.

Al cruzar la meta en la última vuelta se dará por terminada la participación en dicha carrera. Si se hubiera perdido alguna vuelta nuestra carrera terminará al pasar por meta una vez que el primer clasificado haya terminado.

Cuando todos los pilotos hayan finalizado se nos mostrará una ventana con el resultado de la carrera y donde aparecerán los siguientes datos:

- Clasificación final de la carrera: La posición, el nombre del piloto, su nacionalidad, el número de vueltas dadas, el tiempo empleado y la media de carrera.
- Mejores vueltas de clasificación: Para cada piloto indica la mejor vuelta conseguida en clasificación y que ha servido para definir la parrilla de salida.
- Mejores vueltas de prácticas: Para cada piloto muestra la mejor vuelta conseguida durante la sesión de prácticas.
- Información de los pilotos: El número de vueltas en primera posición, el número de vueltas rápidas y el número de banderas negras durante toda la carrera, la versión del juego empleada, el valor de la tracción (T100 o libre) y otros para evitar que los jugadores hagan trampas.
- Mejores vueltas de carrera: Ordena de mejor a peor las mejores vueltas en carrera de cada piloto, tanto para el tiempo total como para cada uno de los tres sectores.
- Meteorología: Aparece la meteorología que ha habido durante cada una de las sesiones.
- Todas las vueltas: Recoge todas las vueltas dadas por cada uno de los pilotos en todas las sesiones.

En la página siguiente se muestra una captura de la ventana de resultados al finalizar la carrera:



Resultado al finalizar una carrera

3. Ver repeticiones

3.1. Introducción

Como se ha comentado en capítulos anteriores, una de las opciones que ofrece MiniRacingOnline es la de grabar la sesión en curso para poder visualizarla posteriormente. Estas repeticiones se guardan automáticamente en la carpeta *repeticiones* dentro del directorio de MRO.

3.2. Carga de una repetición

Lo primero que debemos hacer es acceder a la opción de "ver repetición", en el menú principal:



Menú principal y botón para ver una repetición

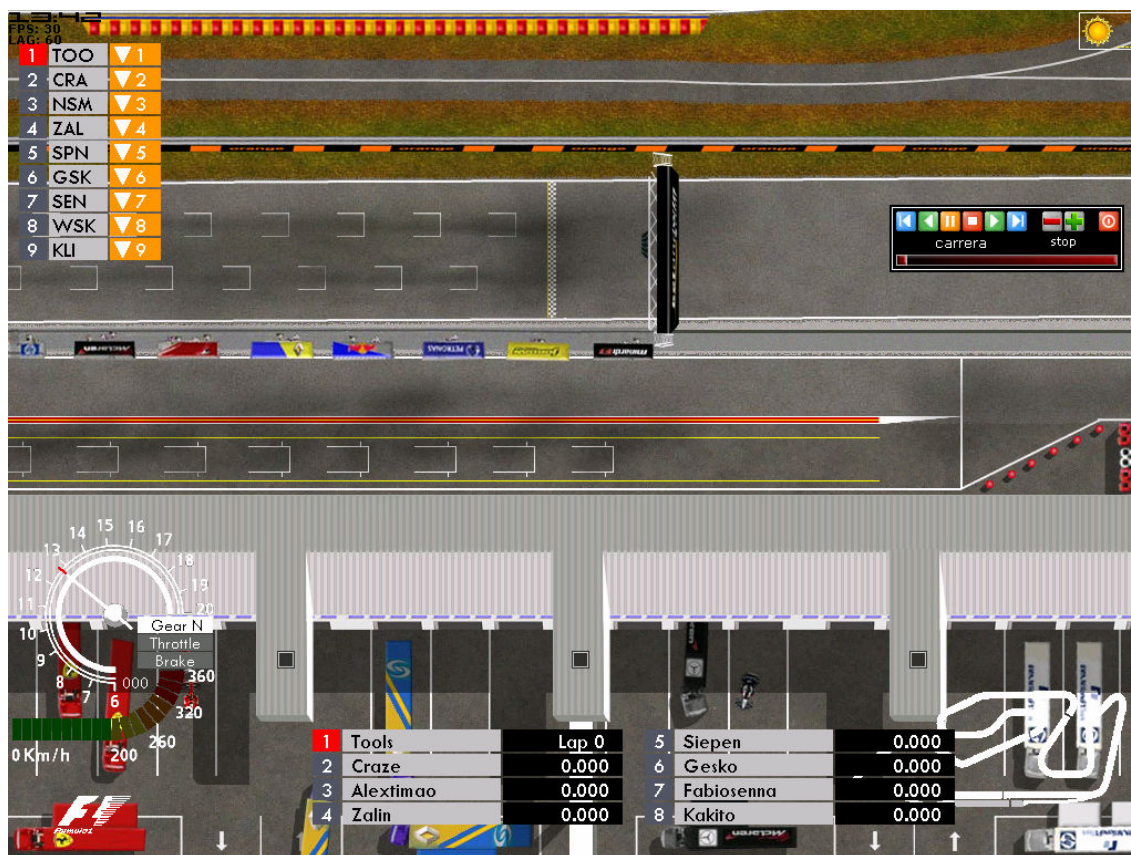
Se nos abrirá una ventana donde aparecerán las repeticiones que tenemos guardadas, presentando información del circuito donde fueron grabadas, el jugador que las grabó, el número de jugadores, la fecha y la

duración de la misma. También podremos borrar una de ellas mediante el botón "borrar". Esto lo podemos ver en la figura siguiente:



Ventana de carga de repeticiones

Una vez cargada la repetición, aparecerá una imagen del circuito con la repetición detenida:












Repetición cargada y detenida

En la parte derecha de la pantalla vemos que aparece un panel de mandos, que es el que se utilizará para controlar la repetición:



Panel de mandos

Los botones que aparecen son los siguientes:

- : Retrocede la repetición varios minutos de golpe.
- : Comienza a reproducir la repetición en marcha atrás.
- : Pausa la repetición.
- : Detiene la repetición.
- : Comienza a reproducir la repetición en modo normal.
- : Avanza la repetición varios minutos de golpe.
- : Disminuye la velocidad de reproducción hasta un mínimo de x1 (velocidad normal).
- : Aumenta la velocidad de la repetición hasta un máximo de x5 (5 veces más rápido que la velocidad normal).
- : Cierra la repetición y vuelve al menú principal.

La barra que aparece debajo de los botones descritos indica la posición actual sobre la duración total de la repetición, por lo que podemos movernos al instante deseado con sólo desplazarnos por la barra.

Durante la visualización de una repetición podemos hacer muchas de las cosas que haríamos estando en pista con nuestro coche. Por lo tanto podremos usar la tecla correspondiente para ver el nombre de los pilotos en pista, cambiar la cámara de un coche a otro con Av. Pág. y Re. Pág. o ver la velocidad punta, trazada, etc.

4. Conceptos avanzados

4.1. Introducción

En los tres primeros capítulos hemos aprendido las herramientas básicas que trae MiniRacingOnline. Es el momento por tanto de profundizar un poco más una vez que los conceptos más básicos se hayan asimilado correctamente.

4.2. Fundamentos de T0 y T100

Actualmente hay dos modos de conducción perfectamente definidos, los que usan tracción al mínimo (T0) y los que la usan al máximo (T100), aunque los valores intermedios no han demostrado ser peores que los dos anteriores. La primera permite tomar curvas cerradas a mayor velocidad, aunque su control es más complicado al principio. La T100 por el contrario se basa más en la técnica del frenado y permite un mejor control en curvas abiertas.

Encontrar un setup bueno de T0 es muy sencillo: tracción a 0, alerones a 0 o muy bajos, ABS alto y el cambio dependiendo de la longitud de las rectas. Para elegir el valor del cambio nos debemos fijar bien en el trazado del circuito en cuestión y asignarlo de tal modo que el coche alcance la velocidad máxima en algún momento, pero sin permanecer constante demasiado tiempo.

Los setups de T100 son por lo general más diferentes entre pilotos. Lo primero que hay que seleccionar es la tracción a 100, centrándose posteriormente en el valor de los alerones, que nos permitirán tomar las curvas de forma más o menos sencilla. Del ABS dependerá la forma de entrada en las curvas, ya que podemos ganar tiempo bajando su valor, pero sin embargo puede llevarnos a un trompo. El cambio lo utilizaremos para definir la velocidad punta del coche, como en el caso de T0. Hay que tener en cuenta que si tocamos el valor del alerón, esa velocidad variará también, así que habrá que jugar con los valores de aceleración, giro y velocidad punta que nos proporcionan el cambio y los alerones.

Una forma corriente de representar el setup empleado es con la notación AAA BBB CCC DDD, siendo AAA el valor de cambio, BBB el valor de alerones, CCC el del ABS y DDD el de la tracción. De tal modo que un 47 73

100 56 significaría que el coche en cuestión lleva 47 de cambio, 73 de alerones, 100 de ABS y 56 de tracción.

4.3. Los campeonatos

Aunque las partidas online resultan divertidas, donde MRO alcanza su punto álgido es en los campeonatos. En la sección "campeonatos" de la web oficial se muestra una serie de campeonatos activos y los que se corren regularmente.

Los campeonatos difieren en cuanto a reglamento, categoría y horario básicamente, por lo que un piloto interesado en unirse a un campeonato deberá contactar directamente con el campeonato en cuestión para su inscripción. Estos campeonatos suelen tener una web oficial que se anuncia en la sección de campeonatos, aunque también conviene pasarse por el foro de MRO, en su sección de campeonatos, ya que se ofertan continuamente puestos de pilotos y el comienzo de las carreras.

Unirse a un campeonato conlleva correr periódicamente en una serie de varias carreras. Conviene entrenar en el circuito antes de correr, ya que el propio campeonato anunciará con suficiente tiempo el circuito elegido y el número de vueltas a dar. Es en este momento cuando aparece el término de simulacro de carrera, simulación o en su versión más extendida "simu".

Una "simu" consiste en un entrenamiento que intenta reproducir lo más fielmente posible las condiciones con las que se correrá en el campeonato. Si por ejemplo se tiene que correr a 24 vueltas en Canadá, una "simu" será una carrera en Canadá y de duración igual a 24 vueltas. Estos simulacros sirven para calcular de forma precisa los repostajes y/o cambio de neumáticos a hacer, así como para ir cogiendo ritmo de cara a la carrera oficial.

4.4. Fundamentos sobre estrategia

A parte de ser rápido en un circuito, en carreras con consumo de combustible, desgaste de neumáticos y meteorología, un aspecto fundamental es la estrategia.

La estrategia reúne todo aquello relacionado con el número de paradas a realizar, la cantidad de carga en cada repostaje, el setup empleado, los

neumáticos a montar, etc. Una buena estrategia nos permitirá incrementar nuestras posibilidades de éxito en una carrera.

Por una parte el desgaste de los neumáticos nos limitará el máximo número de vueltas que podemos estar sin repostar. Es recomendable sacar el máximo número de vueltas sin cambiar ruedas en las que el coche se comporta de manera más o menos buena. Para ello nos podemos guiar por el número que aparece junto a las ruedas en el menú de boxes.

En lo que respecta a la gasolina, si no estamos limitados por el desgaste de los neumáticos, hay que tener en cuenta que siempre interesará cargar de inicio más de lo que vayamos a cargar en cada uno de los repostajes siguientes. El razonamiento es el siguiente: de inicio no tenemos que esperar a que nos llenen el depósito, así que el tiempo necesario para cargar el combustible de inicio nos lo ahorramos. Tengamos en cuenta el siguiente ejemplo:

<<Corremos una carrera de 27 vueltas y entrenando vemos que una o dos paradas en total puede ser lo mejor como estrategia. En primer lugar determinaremos el consumo de combustible del coche, dando vueltas al circuito tanto cargados como con menos carga. En la barra de gasolina nos saldrá una predicción aproximada, pero no olvidemos que ésta se calcula a partir de las dos últimas vueltas dadas, por lo que tendremos que promediar entre la estimación con varias cantidades de carga de combustible.

>>Una vez tenemos la estimación debemos elegir la vuelta en la que pararemos. Yendo a 1 parada dividiremos el número de vueltas entre 2, por lo que nos saldría en este caso 13.5. Como de salida interesa ir más cargado meteremos en la primera mitad más gasolina que la que luego recargaremos en boxes. Por ejemplo 16 vueltas de inicio y 11 en el repostaje. Démonos cuenta de que si cargamos gasolina para 11 vueltas en boxes se pierde menos tiempo que si lo hiciéramos al revés, es decir, saliendo para 11 vueltas y cargando para 16. Por ello interesa cargar más de inicio pero sin pasarse con el fin de aprovecharse de que en la salida no tenemos que esperar a que nos metan el combustible en el depósito.

>>Para dos paradas dividiríamos entre 3, lo que nos daría 9 vueltas. Pero como interesa cargar más de salida podríamos elegir una estrategia de parar por primera vez en la vuelta 11 y la segunda en la 19, cargando las dos veces para 8 vueltas.

>>La cantidad de vueltas óptima hasta la primera parada no es trivial en cada caso, por lo que sólo entrenando y haciendo varias "simus" es posible determinar la mejor estrategia para cada piloto y condiciones de carrera">>

Para el caso de cambio meteorológico interesa entrenar bajo condiciones de seco y lluvia. La predicción de meteorología nos puede ayudar a determinar la vuelta en la que cambia el estado de la pista, sabiendo el tiempo que tardamos en dar cada vuelta (no olvidemos que la predicción se da en minutos).

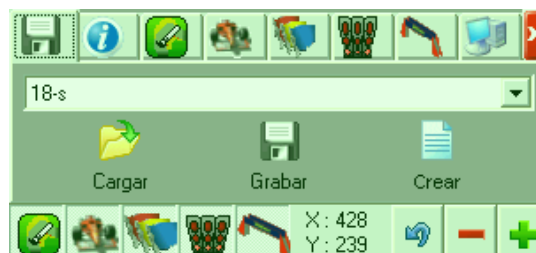
Calcular la mejor estrategia es siempre complicado. En muchas ocasiones dependerá de la propia estrategia de los rivales, ya que en esos casos la propia referencia de ellos o el rebufo pueden convertir una estrategia en una estrategia satisfactoria.

4.5. Cómo crear una vuelta de referencia para bots

Para crear una vuelta fantasma que pueda ser usada como vuelta de referencia para los bots necesitamos dos cosas:

1. Una vuelta fantasma "limpia" en el circuito deseado, es decir, que no apure en exceso las trazadas y que se haya guardado como tal, sin rebufos ni atajos.
2. Una vuelta de entrada a boxes, que se hará a través del editor de circuitos.


Una vez que tenemos la vuelta del punto 1 nos dirigiremos al menú principal, a la opción de "editor de circuitos". Nos conducirá a una pantalla con el fondo en verde y con el siguiente panel de opciones en medio:



Panel de opciones

Como ya se ha comentado, no es el objetivo de este tutorial entrar de lleno en la creación de circuitos, por lo que pasaremos directamente a hacer la vuelta de referencia para los bots.

En primer lugar debemos seleccionar el circuito en el menú desplegable que aparece. Los circuitos aparecen ordenados de manera alfabética, por lo que en el ejemplo "18-S" constituiría el primer circuito de nuestra lista. Una vez escogido entre los disponibles, pulsaremos sobre el icono de "Cargar".

Con el circuito cargado aparecerá el trazado en la pantalla. Ahora debemos pinchar con el ratón sobre la imagen , situada en la parte superior derecha del panel de opciones. Si por ejemplo seleccionamos el circuito "Interlagos2005" nos aparecerá lo siguiente:



En el campo de texto de arriba escribiremos el nombre de la vuelta de referencia que vamos a crear (en nuestro caso "Interlagos-Tutorial"), mientras que en el menú de selección de abajo aparecerá una lista de las vueltas fantasma guardadas en ese circuito. Seleccionaremos la que deseemos emplear y haremos clic sobre el icono de "Crear IA".

Ahora el juego nos pedirá que demos una vuelta al circuito para definir la trazada de entrada a boxes del bot. Sólo se guardará la trazada entre el tercer parcial de la primera vuelta y el primero de la siguiente, por lo que hay que intentar hacer una trazada limpia, con una entrada a boxes sin superar el límite de velocidad y una salida sin pisar la línea de incorporación. Si esto se hace de forma correcta el juego guardará el fantasma de referencia con el nombre indicado y en el directorio del circuito elegido, pudiendo ser elegible para los bots a partir de ese instante.

4.6. El código ético del buen piloto

Aunque no existe un código ético formal en MiniRacingOnline, se sobreentienden algunas de las cosas que se deben procurar hacer o evitar con el fin de contribuir a la limpieza en las pistas y el buen funcionamiento de la comunidad de MRO. Estas recomendaciones son las siguientes:

1. Si se marca un tiempo de manera que parezca resultado de un fallo puntual del juego, se debe borrar y no subirlo a la web.
2. Se evitará caer en el insulto y la falta de respeto en todo momento.
3. Sólo se expulsará a un jugador de la partida cuando sea necesario, bien por mal comportamiento o porque se precise para poder seguir jugando con normalidad.
4. En carreras con colisiones se debe respetar el juego limpio. Esto se traducirá en eludir las colisiones con otros pilotos a menos que sea necesario, o dejarse adelantar limpiamente sin estorbar cuando se sea doblado y se tenga una bandera azul al lado.
5. No se acusará a un piloto de tramposo a menos que las pruebas sean evidentes. A veces por el *lag* puede parecer que la trazada de un piloto no es exactamente la que ha tomado.
6. Se evitará molestar de forma deliberada a los pilotos mientras éstos estén corriendo.
7. En caso que se desee denunciar a un piloto por mal comportamiento se deberá hacer en la sección "denuncias" del foro de la web oficial.

5. Solución de problemas (FAQ)

A continuación se muestran los problemas más frecuentes con su solución. Si estos problemas persisten se recomienda consultar en el foro oficial de MRO.

1. No me puedo crear o unir a las partidas.

Tenemos 5 tipos de problemas por los que la gente no se puede conectar:

* El primer problema es cuando el servidor de una partida se cierra de forma inesperada sin poder avisar a la Web que borre la partida de la lista, por lo que al buscar partidas aparece pero realmente ya no existe. La página Web borra las partidas que están una hora sin enviar información.

* El segundo problema es que si estás descargando algo o tienes un programa de descargas funcionando, cuando intentas conectarte a una partida no se puede conectar por falta de ancho de banda. La solución es cerrar todas las descargas para aumentar el ancho de banda.

* El tercer problema son los cortafuegos. Al arrancar el juego por primera vez o al cambiar de versión, MiniRacingOnline intenta realizar una conexión para que salten las ventanas de los cortafuegos y le demos a "permitir". Si no le pinchamos en permitir no nos podremos conectar a ninguna partida. Si tienes un cortafuegos que no te avisa con una ventana emergente tendrás que ir manualmente y permitir acceso al fichero MiniRacingOnline.exe o a los puertos 6500 TCP y UDP.

* El cuarto problema es que tengamos conexión a Internet mediante un router configurado como multipuesto. En este caso tenemos que abrir o mapear el puerto 6500 TCP y UDP (normalmente especificado como BOTH) a la IP de nuestro ordenador. Para abrir los puertos del router se recomienda consultar webs especializadas como <http://www.adsl4ever.com> o <http://www.adslayuda.com>, donde tienen varios tutoriales de cómo abrir los puertos según el modelo de router. También existe este programa: <http://www.alejandriaopenplay.com> que permite abrir los puertos en la mayoría de los routers. Se recuerda que para poder abrir o mapear puertos al PC hay que tener una dirección IP puesta manualmente y no DHCP (la

opción que pone "Obtener una dirección IP automáticamente) ya que se necesita saber la IP para abrir o mapear el puerto. En caso de querer jugar con más de un ordenador de la red local habrá que abrir un puerto distinto a cada ordenador (siempre TCP y UDP) y en el juego indicar en la opción de "Puerto de respuesta del servidor" el puerto que hemos abierto para ese ordenador.

* El quinto problema es cuando le damos a buscar partidas y dice que no puede acceder al servidor de partidas. También sucede intentando subir un tiempo a la Web. Este problema está causado por programas antipopup o programas que ocultan nuestra dirección IP que no permiten que MRO consulte la página Web, por lo que no podemos buscar partidas, publicarlas ni subir tiempos. Algunos ejemplos son el "Steganos protector suite" y el navegador Mozilla cuando tiene el antipopup activado, pero hay muchos más del tipo "Internet Security". La solución a este problema en principio sería detener el programa en cuestión, pero en el caso de "Steganos protector suite" incluso detenido no deja buscar las partidas, y sólo cuando desinstalas dicho programa te deja buscar partidas.

Sea el motivo que sea por el que no se puede conectar el mensaje de error es siempre el mismo: "No se puede conectar a la partida o ya no existe".

La solución es asegurarnos que el puerto 6500 TCP y UDP sea accesible, bien si tenemos un router abriendo ese puerto a nuestra máquina, si tenemos un cortafuegos dejar libre el puerto (o directamente el MiniRacingOnline.exe) o bien si tenemos un programa antipopup detenerlo o incluso desinstalarlo.

2. Cuando abro el juego sale el logotipo de MiniRacingOnline y luego se queda la pantalla negra.

MiniRacingOnline funciona obligatoriamente con una resolución mínima de 1024 x 768. Si el monitor no llega a esa resolución o no admite una frecuencia alta para esa resolución se queda la pantalla negra como si estuviera hibernando. Con la tecla ESC se puede salir del juego. Si es el caso de no llegar a la frecuencia poner la resolución 1024 x 768 manualmente en Windows con la frecuencia mínima.

3. Cuando intento ejecutar el juego me sale un error que pone "primary buffer cannot be made".

No tienes instalado el DirectX. MiniRacingOnline necesita tener instalado el DirectX 8.1 o superior.

4. Cuando intento ejecutar el juego me sale un error de "MMSYSTEM" o "MPEG32 TASK_CMD is not successful".

Problema con la música por no tener instalados los codecs para reproducir MP3. Hay tres soluciones, instalar los codecs de MP3, borrar la carpeta "Musica" del juego (no tendremos música en los menús) o desactivar la música desde la pantalla de opciones. Este error también se puede dar cada vez que entramos o salimos del circuito ya que se intenta detener y reproducir la música si no la hemos desactivado.

5. Me he descargado los circuitos, los pongo y no me aparecen.

Los circuitos han de estar en la carpeta "Circuitos" del juego y por ejemplo el circuito de Imola de debería quedar \Circuitos\Imola. Hay gente que crea una carpeta nueva y luego descomprime el circuito, quedándoles \Circuitos\Imola\Imola esto último está mal (esto pasa mucho si se descomprime con el WinRAR). Si se cambia el nombre de la carpeta del circuito no se podrán subir tiempos ni jugar online.

6. Me salen todos los menús mal.

Es porque tenemos el tamaño de fuente de Windows modificado (en propiedades de pantalla). Los programas hechos en Borland Delphi no admiten que se cambie el tamaño de fuente. Si ponemos el original (96 ppp para WinXP y 125% para los otros Windows) va bien.

7. Al arrancar el juego me sale el siguiente error "el archivo miniracingonline.exe esta vinculado a un oleaut32.dll:VarNot de exportacion q no existe".

El problema puede pasar con Windows 95 y 98 no actualizados que tienen una versión vieja de la librería oleaut32.dll a la que le faltan funciones que utiliza el juego. Se puede solucionar instalando software que actualice las librerías de Windows como puede ser Internet Explorer 5 o superior o Office 2000 o superior. También se puede solucionar copiando el fichero oleaut32.dll desde otro ordenador que esté actualizado.

8. Al arrancar el juego me dice que no encuentra el fichero Logo.bmp.

Al descomprimir el ZIP del juego no hemos respetado las carpetas. El ZIP tiene varias carpetas dentro (Circuitos, Coches, Sonidos.....) y al descomprimir se han de mantener. Al darle al botón de descomprimir de WinZIP, en la pantalla donde nos pide en que carpeta queremos descomprimirlo hay una opción "*Use folder names*" que ha de estar seleccionada. También puede ser por que intentes ejecutar la actualización del programa sin haber bajado la versión completa.

9. Algunos circuitos los veo como el Canal+ codificado.

Este error pasa con las tarjetas gráficas TNT2 y los circuitos de más de 4096 píxel de ancho. La solución es instalar los últimos drivers de la tarjeta gráfica. También pasa si intentas jugar en modo ventana con 32 bits de color en algunas tarjetas ATI.

10. Continuamente me salen errores de canvas.

Este problema pasa cuando tenemos pocos recursos GDI (Graphic Device Interface) libres. Este error sucede especialmente con Windows 95/98/Me que no hacen una buena gestión de la memoria. Para evitar este problema hay que cerrar todos los programas. También se reduce el problema si aumentamos la memoria RAM. Si tenemos Windows 95/98/Me podemos reducir considerablemente el problema si instalamos Windows 2000, XP o Live.

11. Cuando cargo un circuito le cuesta mucho rato en cargarlo y muchas veces se ve mal.

En ordenadores con poca memoria RAM o tarjetas de vídeo muy viejas podemos tener problemas para cargar los circuitos grandes en memoria porque son imágenes de gran tamaño a 24 bits de color. Una solución es reducir el número de colores a 8 bits (256 colores) dividiendo por 4 el espacio necesario en memoria. El problema es que el formato JPG solo trabaja con imágenes en 24 bits, por lo que tendremos que pasar las imágenes a BMP para poder reducirlas a 8 bits. Una vez tengamos el BMP hay que entrar al fichero INFO.INI para cambiar el nombre del fichero que ha de leer. Por ejemplo en el circuito de Mónaco tenemos el fichero MONACO.JPG que hemos de convertir a MONACO.BMP (y a 256 colores) y luego entrar al fichero INFO.INI y cambiar la línea FICHERO=MONACO.JPG por FICHERO=MONACO.BMP.

12. Cada vez que intento entrar en pista me aparece el error "No se puede abrir el dispositivo MCI".

Problemas de sonido. Lo primero es asegurarnos que tenemos una tarjeta de sonido en el ordenador, y segundo que tiene los drivers bien instalados (que podemos reproducir algún sonido). Si no disponemos de tarjeta de sonido podemos ir a las opciones del juego y desactivar el sonido y la música. También podría ser que los drivers no fueran compatibles con DirectX, que puedes comprobar haciendo Inicio -> Ejecutar: dxdiag.

13. No me aparecen los menús de la pantalla principal donde pone JUGAR, OPCIONES, SALIR....

Problema de las letras (fonts). El juego no ha podido registrar el tipo de letra, y no las vemos. Copiar el contenido de la carpeta FONTS del juego a la carpeta FONTS de Windows (normalmente c:\windows\fonts) y reiniciar el ordenador. Con esto lo que hacemos es instalar el tipo de letra en Windows.

14. Al arrancar el juego se pone la pantalla negra y al momento aparece un error de Windows y se sale.

El juego no puede cambiar a la resolución 1024x768 en el inicio. Hay un par de soluciones, poner la resolución a 1024 x 768 antes de jugar, o bien arrancar en modo ventana y una vez dentro del juego cambiar a pantalla completa con las teclas ALT + ENTER. Para arrancar en modo ventana editar el fichero MiniRacingOnline.ini y modificar el valor de "PantallaCompleta=0" por "PantallaCompleta=1". Si no existe la línea añadirla debajo de [Pantalla].

15. No se escuchan los himnos al finalizar la carrera.

La solución para este problema es ir a: Inicio/Configuración/Panel de control/Dispositivos de sonido, audio y voz/Controles de volumen avanzado y habilitar el sintetizador MIDI.