

SEPTIEMBRE 2008

Magazine



# NEMESIS ONLINE MAGAZINE

PRIMERA REVISTA OFICIAL DE NEMESIS ONLINE

## MONTMELÓ

**EN 3 NANOSEGUNDOS**

LAS VENTAJAS DE LOS  
RETROPROPULSORES

## YA ESTÁN AQUÍ

SE ACABÓ IR TOCANDO EL SUELO,  
ES HORA DE VOLAR

## MATAR ALIENIGENAS

**QUITA EL STRESS**

SEGÚN DICE EL ÚLTIMO ESTUDIO

## TRUCOS PARA EMPEZAR

¿QUÉ SETUP LE PONGO A LA  
NAVE?

YAMIK ES MURCIANO, NO MARCIANO, NO CONFUNDIRSE.

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



# SEPTIEMBRE

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 .....	9
ESPECIAL "DIARIO DE UN CAMPUSERO".....	13
CAMPEONATOS .....	18
ENTREVISTAS .....	21
FLASHBACK .....	25
ZONA PICANTE .....	29
QUIZ .....	33
CONSEJOS .....	36
ÚLTIMA PÁGINA .....	43

## NEMESIS ONLINE

Nada, no preocuparse, que Nemesis está de paso y nosotros somos fieles a los cochecitos. Aquí estamos después de un merecido descanso, merecido pero no previsto, para que engañarnos, pero no ha quedado mal. En realidad agosto es el mes más difícil para la elaboración de esta revista y para que quede algún lector en casa para disfrutarla, así que el cierre por vacaciones ha quedado oportuno y lo vamos a convertir en tradición. Pediros disculpas a todos aunque por lo que he visto la mayoría han entendido la jugada y el resto ni se han enterado de que no estábamos.

Para este mes tenemos entrevistas con los piraos de siempre, con tema recurrente, la Campus Party 2008, que ha dejado secuelas y hay que sacarle todo el jugo. Aprovechando además de todo lo que raja el Yämik, volvemos a preguntarle por cómo fue todo, porque a pesar de haber leído ya su extenso diario, somos masocas y queremos más. Hablamos con Zerocoult, gran ausente del evento, con la triste excusa de la edición de circuitos y el incidente del semáforo, que dio para unas risas. Con SanClaudio para que tenga algún minutillo de fama, que siempre está ahí en la sombra, agrandando su imagen de mafioso y con Kotai claro, el jefe no puede faltar. Deif, otro habitual de la Campus, nos deja el segundo número de la historia de MRO, que la nostalgia también tiene cabida en este joven juego.

También en el menú un especial con fotos de la Campus, la zona picante que trata sobre el jefe y algún detalle de la visita de Vany al Navarón. Todo

ello con las tonterías de siempre y alguna nueva, como el quiz, un concurso mensual para saber quien es el más listo de la clase, conforman la revista de septiembre que espero sea del agrado de pequeños y mayores. Nos hemos dejado muchas cosas interesantes en el camino pero somos humanos, prometemos mejorar.

Ahora os toca a vosotros dar un empujoncito al campeonato Marca, al foro y al juego en general, que vuelve la temporada y hay que cogerla con ilusión. Spa, Monza y Singapur para este mes, ahí es nada, la vuelta al cole será menos dura.

Por mi parte agradecer a todos los que me habeis ayudado a hacer la revista, que de una manera caótica y poco sería, cada mes intentamos publicar. Tanto los que me mandais material como los que respondeis a mis preguntas tontas y curiosidades de niño pequeño, muchas gracias por la paciencia y por vuestro tiempo. No esperéis ser recompensados de otro modo, en esta vida al menos, y tampoco que vuestro trabajo para MM sirva para algo en el futuro.

Sakic.

## OTRA CAMPUS EN EL BOTE

Ya pasó la Campus y después de unos días de descanso, no queda mucho para volver a la normalidad. Antes de que llegue la rutina, vamos a pararnos a saborear lo que siempre es el acontecimiento más señalado del calendario MRO. Como ya viene siendo habitual, hablamos con Kotai sobre la semana fantástica y sobre que se nos viene encima. También enganchamos por banda a nuestro enviado especial, que ya nos fue informando del día a día del evento en el foro, Yamik, para que nos haga un pequeño resumen.

¿Qué tal la campus Kotai? Cuéntanos como ha ido y si se ha sacado algún proyecto de futuro para MRO.

“Hola de nuevo a todos los lectores de MM. Para esta campus tenía previsto tomarme las cosas con calma e ir a disfrutar jugando a la MAME y asistiendo a conferencias,

pero como los años anteriores lo que hemos hecho es currar sin parar. Yo

estuve programando el Nemesis Online que lo llevaba muy retrasado (quería ir a la campus con el juego acabado y he vuelto de la campus con el juego a medias...) para presentarlo al concurso de videojuegos. Pocotico me ayudó haciendo pantallas, Yamik ripeando explosiones, caco con el cockpit de la nave y Amsler juntando la fase con los enemigos.

El resto de gente se dedicó a hacer el circuito de Valencia para la gran final de MRO. Total queríamos una campus tranquila y estuvimos los siete días currando para no acabar nada, ni el Nemesis Online ni el circuito de Valencia.”

¿Qué tal el Nemesis? ¿Qué acogida ha tenido? ¿Te ha llevado mucho tiempo? ¿sigue la línea de programación de MRO? Cuéntanos si es una cosa aislada o va a crecer y tener hermanitos. “Como ya he comentado el Nemesis Online no dio tiempo de acabarlo, así y todo lo presentamos pero evidentemente no ganamos, ganó otro remake de naves de una recreativa de los años 80, el 1943 que en Europa tuvo mucho más éxito que el Nemesis y en la campus de este año también. La programación está mucho mejor estructurada que en MRO en todos los aspectos, sprites, mapas, música... todo es mejor,

excepto el online que es idéntico. No hay que olvidar que MRO fue mi primer juego para PC y

muchas cosas no están programadas como deberían pero ahora ya es muy tarde para cambiarlo. Otra cosa que lo diferencia de MRO es que está programado de forma que me permita hacer juegos nuevos sin demasiado esfuerzo. Más que programar un juego he programado un editor de juegos y eso me ha llevado mucho más tiempo de lo que esperaba. No



es un juego aislado, mi intención es hacer un juego rápido, que no me lleve más de 2 o 3 meses, cada año. En la página [www.remakesonline.com](http://www.remakesonline.com) podéis ver algunos de los juegos que me gustaría hacer. También estoy preparando unas webs estándar para todos estos juegos. Aún está a medias pero podéis ver la de Nemesis Online: [www.remakesonline.com/nemesis](http://www.remakesonline.com/nemesis)”

**¿Qué tal la gente de MRO en la campus? ¿ te echó una mano con Nemesis?** “En la campus hubo trabajo para todo el mundo, como ya he comentado con el Nemesis Online estuvimos Amsler, Caco, Yamik, Pocotico y yo. El resto de gente estuvo con el circuito de Valencia para MRO.”

**¿Qué tal la organización y todo comparado con otros años?** “No te puedo decir nada malo que nos pasara, así que supongo que la organización ha estado bien, de todas formas como estuve enfrascado programando sin parar, no me di mucha cuenta de lo que pasaba alrededor de mi.”

**Lo que más quiere saber el lector de MM es si MRO aún se puede depurar más, si se va a estacionar un poco, si se van a pulir más cosas. Más que los planes que puedas tener, que en estas cosas las cosas luego van saliendo ¿Cuál es tu opinión?** “MRO está a medias, aún no tenemos la versión 1.0. Con el Nemesis Online he aprendido muchas cosas para mejorar el rendimiento gráfico de MRO, aunque no todas las podré aplicar porque supondría demasiados cambios. Ha salido una nueva versión de los componentes de DirectX que mejoran la velocidad pero tiene algunas incompatibilidades con MRO. Cuando las resuelva espero que se reduzca un poco los parones/saltos que da el juego de vez en cuando. Lo que me falta para llegar a la versión 1.0 es sobre todo el online. Quiero un online que no necesite abrir puertos, eso es lo más importante. Además también quiero añadir nuevos OSD y corregir bugs. El tema de los cuelgues cuando te estás conectando a las partidas lo tengo localizado aunque aún no se como arreglarlo, pero todo llegará. Resumiendo, quiero una versión 1.0 sin fallos ni cuelgues y con un online sin necesidad

de abrir puertos.”

**¿Qué camino seguirá en un futuro cercano MRO?** “Por ahora lo primero es tener la versión 1.0. Luego vendrán los MODS en lo que supongo será la versión 2.0 y luego... quien sabe. Lo que tengo claro es que MRO no lo voy a acabar nunca, siempre van a haber cosas nuevas que hacer y según vaya cambiando la F1 irá cambiando el juego. Mientras quede gente jugando MRO se irá actualizando.”

**¿Algo defraudado con el decaimiento de MarcaGP? ¿Cuál crees que es el motivo de que haya poca participación desde Mónaco?** “Todos sabemos que el verano es complicado, de hecho la mayoría de los campeonatos paran en verano por que la participación cae mucho. Espero que eso sea lo que ha pasado en el campeonato GP Marca 08 y ahora a finales de septiembre todo vuelva a la normalidad. De todas formas creo que será difícil recuperar la participación que hubo en Mónaco.”

**Es gratuito y hay regalos accesibles ¿crees que marca no da la publicidad necesaria? ¿Es MRO un juego para viciossilos eventuales nada mas?** “Es cierto que falta un poco de publicidad por parte de Marca, pero tampoco creo que con más publicidad en la web de Marca entraran muchos más jugadores. Estuvimos analizando porque el otro campeonato de marca, el de escuderías, tiene mucha más participación que el MRO y llegamos a la conclusión que la gente ve MRO como un juego de niños, mientras que el de escuderías es una cosa mucho más seria para gente más adulta e “¿inteligente?”. El MRO yo creo que no es un juego para viciossilos, es un juego para masas porque tiene de todo, diversión pura y dura y estrategia, pero por desgracia hasta que la gente no lo prueba no lo sabe, lo ven como un juego infantil. Otra cosa que también hace que tenga menos participación que el campeonato de escuderías es que no puedes jugar en la oficina porque te pillan enseguida, mientras que el otro al ser una página web pasa desapercibida.”

**Pasadas las vacaciones, vendrá otro achuchón**

de campeonatos y nuevos jugadores, una nueva temporada y todo lo que conlleva. Espero que de vez en cuando te sientas orgulloso de lo que creaste y sobre todo, de la gente a la que juntaste. “Desde mi punto de vista es impresionante la comunidad que se ha creado con MRO y me siento muy orgulloso de ello, nunca pensé que fuera a tener tanto éxito ese juego tonto de cochecitos que hice para jugar contra mis amigos.”

Gracias jefe, aún no has visto todo, esto va a llegar más lejos.

Vamos con Yamik ¿Que tal esa Campus? Ya hemos leído tu diario pero dame un resumen ¿qué sensaciones te quedaron? ¿Comparado con otros años que tal? “La Campus ha ido muy bien, lo mejor de todo es que en los tres años en los que he acudido han sido totalmente diferentes. Comparado con otros años pierde la “emoción” de la primera vez, pero siempre da ilusión el volver a encontrarte con aquellos locos que sólo puedes ver una vez al año. El diario ha sido sin duda alguna el más largo de las tres ediciones que tiene, reconozco que me he pasado un poco escribiendo, pero como dije, con el tiempo cuando alguien que haya ido lo vuelva a leer podrá recordar con todo lujo de detalles lo que aconteció cada día. Como resumen de la Campus... Una semana de fiesta, locura, amigos, MiniRacingOnline, Nemesis, trabajo, pero sobre todo despreocupación plena de las obligaciones que tenemos cada uno en nuestras vidas durante el resto del año.

¿Que tal la gente? ¿Me lo parece a mi o erais más que nunca? “La gente en general bien, me refiero a fuera de nuestro grupo. Como otros años aparecieron casos de robos de objetos, esta vez cerca nuestra, cosa que siempre pasa por culpa de algunos malnacidos que no tienen otra cosa que hacer, al igual que otros despojos de la sociedad que nos rajaron un frisbee de los del ColaCao, y el otro que llevábamos acabo desaparecido por el pabellón. Dentro de nuestro grupo pues mejor que bien, estupendo, perfecto, magnífico. Al ir todos unidos por una misma afición, por un mismo juego y por su papi que nos da “cierta”

libertad (excepto cuando saca el látigo), pues nos lo pasamos de miedo. El peligro se situaba en una de las esquinas de nuestro puesto, en donde se juntaron Pocotico y Fastman<sup>19</sup>. Este año éramos uno o dos más, porque las entradas eran las mismas pero a última hora Fastman se compró la suya, aunque si añadimos que este año aparte de otros jugadores del MRO, que van con otros grupos como Pitor (que repetía Campus) y luego otro grupillo en el que estaban Klinx, Cógeme, Bigpow e Indeleble, se puede decir que este año en cuanto a jugadores del MiniRacingOnline hemos sido más que otros años.”

Una curiosidad que siempre he tenido ¿os llamis entre vosotros por los nicks como buenos geeks o en persona utilizais el nombre de pila? Ahora que lo digo, es triste pero no se ni como te llamas. “Quitando el nick de Alvaro\_sl que corresponde con su nombre y lo llamamos así (como Álvaro digo, sería una estupidez llamarlo “Álvaroguiónbajoeseele”) los demás son nombrados por sus nicks, supongo que porque muchos no se sabrán los verdaderos nombres de sus compañeros. Yo por mi parte procuro saber los nombres reales de todos los que me rodean, pero suelo llamarlos también por sus nicks, en alguna ocasión por su nombre real pero en muy contadas ocasiones y no con todos, y a Fastman simplemente no suelo ni llamarle. Con respecto a no saber mi nombre... me parece muy poco detallista y queda fatal que el jefe de la revista no conozca a sus empleados. Échale un vistazo al contrato... ¡ah! Que no hay contrato... pues te invito a que veas la sección de “créditos” de la página del MRO en donde sale, no sólo mi nombre, sino del resto de personas que han intervenido en el juego de una forma o de otra. También tienes esa información en el foro de “Administradores” en el tema en donde dejamos nuestros datos. Otra forma de saberlo es entrando en mi perfil de usuario en el que puse todos los campos (o la mayoría de ellos). La última forma que se me ocurre es que preguntes a otros usuarios por el Messenger. Te he dado suficientes vías para que lo sepas, ahora te toca a ti elegir el modo de saberlo.”

Me he decantado por lo del foro de admin, para

usar los galones para algo. Otra cosa, siempre el jueguecito en desarrollo quita casi todo el tiempo ¿os martirizo mucho el jefe con el Nemesis? ¿mereció la pena? “¿Puedo pasar palabra en esta pregunta? Bueno, intentaré ser lo más sincero posible.

Todos los años Kotai quiere presentar un proyecto para el concurso de desarrollo de juegos, ya sea rápido (en el que nos dimos cuenta de lo difícil que era) o el otro en el que puedes estar incluso varios años haciéndolo. Por supuesto quita mucho tiempo el preparar las cosas, si a eso le añadimos el campeonato de MRO en el que se corren dos veces al día pues prácticamente tienes distribuido el tiempo entre una cosa y otra. El tema es que el jefe quiere hacer todo un juego durante la Campus, cosa que se hace imposible porque no estamos exclusivamente centrados en él, sino que compartimos el desarrollo con otras actividades para no acabar locos. Lo suyo sería preparar simplemente lo justo para la presentación a concurso y poco más, luego con más calma y fuera del evento pues se completa poco a poco. Lo que sí que

puedo decir a favor es que Kotai días antes, incluso semanas antes se pega una paliza de trabajo en dicho juego para dejarlo lo mejor preparado posible y simplemente dedicarse a optimizar y arreglar fallos durante la “semana mágica”, mientras otros hacen el trabajo gráfico. Concluyo diciendo que es un poco martirio, no lo voy a negar y más si es algo que no haces con tanta ilusión como otros proyectos que te pueden llamar más la atención, pero por supuesto merece la pena por el hecho de ayudar a Kotai en lo que le haga falta, que ya ha hecho demasiado por nosotros y más que seguirá haciendo.”

En las comidas y cenas ¿hablasteis de algo de provecho?

¿se tomaron decisiones u os dedicasteis a meteros los unos con los otros? “En las comidas y cenas hay un poco de cada cosa. Sobre todo aprovechamos para atacarnos, de vez en cuando se toma alguna decisión, y luego según en qué grupo te encuentres (ocupamos bastantes sitios y no vamos a estar a gritos con la otra esquina) se habla de una cosa o de otra. Las comidas y las cenas son para dedicarte a pensar en cualquier cosa que no sea lo que vayas a hacer cuando te sientes delante del ordenador, al menos es lo que pienso yo, a no ser que sea importante lo que se vaya a hacer después. Como siempre y para rebajar un poco la comida nos damos un paseo por el pabellón de ocio para no ir directamente a la silla.”

¿Como visteis a los novatos? Tipo Cogeme, Bigpow

o Caco.... “Pues los vi de pie, sentados, con la cabeza pegada al monitor, en calzoncillos (hay foto), en las duchas, con casco en un Kart, pero sobre todo los vi con esas miradas de estar disfrutando esa semana, aunque al final acabamos todos con caras de cansados. El año que viene si repiten irán ya con



ese aire de controlarlo todo, de conocer lo que va a pasar cada día, aunque si repito yo nunca se sabe lo que puede ocurrir en cada momento.”

¿Que tal le queda tener pelo a Claudio? “Va mejor rapado, le da más aspecto de malo. Con pelo no le respeto, aunque sin él tampoco. Lo suyo es que le cortaran la cabeza, ganaría en imagen.”

¿Deif se puede quitar las gafas de sol o las lleva pegadas? “ Por el levante y el sur solemos utilizar las gafas muchas horas por la cantidad de sol que tenemos, y más en verano. Es como el paraguas en Inglaterra, algo imprescindible. Yo también soy

partidario de llevarlas, aunque creo que Deif se excede en su uso (será las primeras “buenas” que se compra). Quitárselas se las puede quitar porque lo he visto sin ellas.”

**¿Huele a rancio en el recinto después de tantos días?** “Después de tantas horas ahí metidos ni lo notas, eso se lo tendrías que preguntar a alguien que viniera de visita el último día. También es verdad que el olfato es el sentido que antes se adapta a los cambios.”

**¿Que porcentaje de chicas frente a chicos hay en ese evento? ¿99 a 1?** “Según has planteado la pregunta estaría encantado con que fuera así, 99 chicas frente a 1 chico, sería el paraíso, pero no haríamos mucho caso a los ordenadores. Para nuestro grupo, en el que éramos unos 14, nos tocarían cerca de 1400 chicas, se me hace la boca agua de pensarlo.”

**¿Pocotico es tan fiestero como parece? ¿Que le respondiste después de que tuviera sus cinco segundos de gloria en la tele, por que te llamo noseque delante de miles de espectadores?** “Pocotico es el rey de la fiesta sevillana, eso es seguro, ahora bien, en Murcia tiene un serio competidor. Lo de la tele me dejó demasiado asqueado, todo estaba muy preparado y por eso de todas las preguntas que hicieron a los de nuestro grupo pegaron el corte a todo menos a lo que dijo Pocotico, que fue tan espontáneo como gracioso. Me llamó Pelandrusco porque le salió de ahí, a lo cual le respondí que me pondría el sombrero que tenía yo que es fucsia (aún lo guardo).”

**¿Es Albatalia tan Hacker como parece? ¿Lleva Dundi el mismo camino?** “Lo es más de lo que se cree la gente, yo creo que es capaz de leer el código Matrix y alterarlo. Dundi va por el camino de superarlo, aprenderá de su maestro y llegará más lejos aunque apuesto por la unión de los dos como están actualmente trabajando en equipo para desmantelar todo lo que se les ocurra. Luego habrá que hacerles visitas a la cárcel y para cuando salgan tendrán la vida resuelta.”

**¿Es merecida la fama de impresentable de Fastman?** “En realidad es peor de cómo lo conocéis por el diario, porque suelo maquillar sus comportamientos para que no quede tan mal.”

**¿A quien le sientan peor los años cada vez que lo ves?** “Sin duda a Vany, ya empieza a chochear y tanto trabajo en el juego le está pasando factura, se le ve muy estresado. Espero que la estancia en “El Navarón” le haya sentado bien, porque lo que es por aquí por Murcia acabó desquiciado.”

**Pos hala, una más en el bote.** “Para terminar quiero dedicarle este espacio y el diario sobre todo a Zerocoult, con quien no hablo desde la Campus porque he estado totalmente desaparecido y al que eché de menos todos los días del evento, y en segundo plano a todas mis víctimas que se libran de mí hasta el año que viene.”

Que bonito.

## DESCONOCIDOS

Se quejará Alvaro\_sl, pero al menos, diseñar circuitos tiene su reconocimiento. Peor es, currar como un cabrón y encima que nadie lo sepa. Dos ejemplos de ello son los todoterreno Zerocoult y Claudiosan, a los que hemos ido a preguntar por sus últimas colaboraciones. La edición de circuitos y las firmas son dos cosas que no tienen nada que ver, pero que aquí, en un momento, nos las apañamos para juntarlas, lo que está claro es que estos detalles tienen en común que el trabajo que acarrean es desconocido por la mayoría.

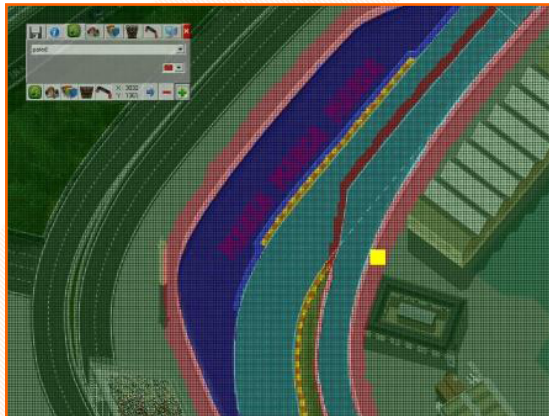
¿Qué tal Zero? Algún día me tendrás que decir de dónde viene es Nick... “Viene de la peli ‘Hackers’, el prota se llamaba ‘Zerocool’, pero yo era un jovencuelo y no ‘capté’ del todo bien el nombre, me puse esto y así se quedó...”

Unas preguntillas, vengo viendo desde hace tiempo que no sé qué hada madrina te nombro un día editor oficial del reino. ¿Cómo fue eso? ¿Qué pasa, que en este mundo no se te puede dar bien algo o que? “Por lo visto no se puede, yo tampoco sé que día me nombraron editor oficial... puede que fuera porque me quejé por msn de que algún circuito (no voy a decir cual) estaba mal editado y no se podía apurar el borde de las rectas (cosa que a mi me encanta) y al poco me pidieron si podía editar el nuevo Montmelo. Lo edité y desde

entonces de vez en cuando me piden que edite alguno. También ayudé a Vany a reeditar Monza para el nuevo formato y salí escaldado, muchos árboles a sacar como animaciones y demás. No sé como Vany pasa casi todos los circuitos él solo, es una tortura...”

Cuentame primero para los poco avispaos, que es eso de editar circuitos ¿En qué consiste? ¿Cómo se hace? ¿Lleva mucho tiempo? ¿Es el trabajo de chinos que parece? “Editar un circuito consiste en, una vez que ya tienes el JPG del circuito, decirle al juego que es cada cosa. Qué es pared, qué asfalto, qué piano, etc... y poner las posiciones de coches

en parrilla, boxes y demás parafernalia. Se hace directamente en el juego, en el menú está la opción de ‘Editor de circuitos’, en el que se carga el JPG, la vista previa, le pones el nombre y ya puedes editarlo. (Luego hay que ponerle también si es real o no, autor, tipo, etc...). Editarlo es tan sencillo como ir pintando encima



del JPG que es cada cosa. Eliges por ejemplo asfalto y vas pintando encima del JPG el trozo de asfalto, así el juego sabe que cuando el coche pase por ahí, irá sobre asfalto. Y así con la inmensidad de ‘texturas’ que tiene el circuito. Lleva mucho tiempo o poco dependiendo de las circunstancias. No es lo mismo

pintar un Valencia (que no tiene arena ni nada), a pintar un circuito normal que tiene arena, hierba, etc... También depende de las prisas (ya hablaré de eso...). Pero vamos esto en como mucho 3-4 horas (tirando alto alto) se tiene editado el circuito entero. Y con eso llegamos al trabajo de chinos, esas horas no conviene hacerlas seguidas porque puedes acabar viendo puntos por todos sitios una vez te quitas del PC. El editor de circuitos tiene esa pega, además de que no tiene zoom y a veces se hecha en falta y el scroll que no es muy bueno. (Kotai me capa después de esto).”

Un ejemplo de tus trabajos en la sombra son Valencia y Singapur, corrígeme si me equivoco, ¿Cómo fueron ambos? ¿Parecidos por ser urbanos? ¿Qué tal el trabajo con Vany y Caco? “Parecido no, realmente Singapur fue una tortura, ya lo comenté con Caco. Ese circuito tiene pianos finísimos, los cuales estaban muy en el límite de la precisión del editor de circuitos. Aparte también de ínfimas franjas de hierba entre pared y pista, etc... Valencia fue más sencillo porque usé muy pocas texturas (asfalto, asfalto deslizante, hierba, boxes, pared y piano) y no tenía que ir cambiando tanto de pincel. A ese nivel, Singapur tardé bastante en terminarlo, con prisas desde la Campus porque tenían que correr en él al día siguiente. Hubo una pega, cuando puse el semáforo, lo puse entre dos puestos de boxes, y yo creí que se quedó ahí, pero por lo visto no se llegó a quedar fijo por lo que fuera. Así que yo mandé el circuito a Caco para que le pusiera las animaciones y no se dio cuenta de lo del semáforo. Cuando iba a empezar la carrera en la campus se tuvieron que quedar todos con una cara digna de la mejor foto. Supongo que mi familia saldría perjudicada de allí. Y con Valencia llegó el abuso total. Fue al día siguiente de entregar Singapur. Me conecto al MSN después de llegar de la autoescuela,

(13:15h aprox.) y me abren conversación Deif, Vany, Kotai y no sé si alguno más. Deif me dice ‘Hola majo’, ahí ya sospeché, era la primera vez que me llamaba majo y acto seguido, sin un hola ni nada: ‘Kotai: edita el circuito de valencia’ (Kotai se pone en plan dictador en época de campus, antes y durante). Acto seguido me pasan el circuito y me dicen, tiene que estar para las 18:00. Pensé, ok, como y lo edito... A las 15:15 enciendo el PC para empezar a editarlo, cuando suena el movil, Yamik preguntando por el circuito. Le digo que lo llevo por la mitad (no había empezado en realidad). Total que le cuelgo, obvio el messenger para no entretenerme, y me pongo a editar. A las 16:15 (una hora sin salir del editor), vuelve a sonar el movil, esta vez Vany, increpando, cuanto faltaba preguntaba, que era para las 17:00. Yo me quejo por lo de la hora pero nada, le digo que confíe en mi y sigo con lo mio. En un total de 70 minutos, Valencia editado a la perfección (salvo por un desliz, el asfalto deslizante no lo es, eso lo vi ayer, habrá que borrar tiempos supongo, cuando se suba entero). Compruebo que tiene semáforo y líneas de meta y lo mando. Ahí ya me lavé las manos.”



Menudo mogollón, un día os vais a hacer sangre. Otra cosa ¿cómo carajo llevas eso de trabajar para MRO sin que nadie te lo aprecie? Habrá gente que además sume ese enigma al de que, como a otro misterioso miembro de la comunidad como Albatalia, no se os vea correr nunca, y sin embargo siempre estais ahí, detrás de muchas cosas. “Si que corro, pero solo en verano y algún fin de semana ocasional o alguna festividad. Ahora estoy en el 18S (el tercer verano que estoy ahí). El motivo de que no corra es que vivía en Madrid en un colegio mayor, donde obviamente no podía abrir puertos. Por eso no se me ve jugar en invierno. Probablemente a partir de este año si pueda correr en invierno. El trabajo de admin depende, unos trabajan más que otros. Yo no creo

que sea ni de lejos de los que más hacen, pero bueno. Yo he visto a Albatalia hacer cosas que vosotros no creeriais... (toma frikada, a ver quién sabe de donde viene la frase) y realmente él curra. Ha cambiado bastantes cosas de php y ahora está con un proyecto secreto, que tiemble Kotai. Hacemos esto porque nos gusta el juego, nos entretenemos con todo esto y haces amigos, a los que luego ves en la campus y eso mola mucho. Por cierto, creo que soy el único admin que fue 'ascendido' el día 28 de diciembre, así que imagínate, no sabía que pensar."

**Volviendo a los circuitos. Si está dominado el arte de la edición, dime el motivo de que no siguieras la evolución de los circuitos en MRO, te quedaste en los minimalistas del principio ¿no? ¿para cuando uno nuevo?** "Al principio cuando entré al juego la calidad que pedían para los circuitos era mínima, y por aquella época hice Albacete v1 (merece la pena olvidarlo), ZeroTrack y ZeroWorld. Estos dos últimos cayeron fuera de la web por falta de calidad. Y me centré en Albacete. Hice la versión 2 del circuito y quedó muchísimo mejor que la primera, que era lamentable. Un día Carlllord retocó mi circuito porque decía que no le gustaba y se le podía dar más calidad. Al final esa versión no se subió, pero yo ya me quedé pensando. Y el año pasado salió la versión 3 que es la actual y que no creo que cambie en mucho tiempo. Fue de los primeros con animaciones (porque Kotai lo usó de conejillo de indias) y la verdad es que me costó bastante (y eso que no es de los mejores ni de lejos). Me llevó mucho tiempo y mi PC no aguanta muy bien tantos megas de psd. Hace poco se me pasó por la cabeza rehacer un circuito antiguo: 'DragCircuit', que los más veteranos recordaran. Porque es simple y no muy grande, pero al poco se me quitaron las ganas, porque hacer un circuito implica mucho trabajo y tiempo."

**Mojate ¿Singapur o Valencia? ¿Cuál es mejor ahora que no te oyen?** "Sin duda alguna Valencia, no por lo bonito del JPG ni nada de eso (el trabajo de Singapur es excelente), pero jugandolo me he dado cuenta que Valencia es uno de los circuitos que mas me gustan

del MRO, por su trazado. Tanto en T0 como en T100 me parece excepcional."

**Gracias Zero...** "Gran trabajo con el Magazine sigue así."

**Vamonos con Claudio, que no sale mucho en estas páginas y debería. ¿Qué tal Claudiosan?** "Hola pibe... todo bien ¿vos?"

**¿Como va yendo el verano? o el invierno....no sé, ¿cómo es Agosto con el calor de Valencia?** "El verano, el verano, quizás lo que te confunda es que esta el aire acondicionado puesto, pero seguro fuera has sentido como pega el sol, y el bronceado que llevo no es de ningún viaje exótico, solo de andar por allí, o también de la cantidad de salidas que hago en el curro a fumá."

**Por fin están ahí las firmas ¿contento de como han quedado?** "Pues no estoy muy convencido aún, y todavía le quedan algunas cositas que arreglar o mejorar, pero si estoy contento de que hayan quedado al menos. Que las firmas llevaban más tiempo prometiéndose que la llegada de los mods o que el arreglo del online. Bueno, quizás no tanto, pero casi."

**El último paso fue el interface para que el usuario pudiera seleccionar las firmas ¿costó mucho esa parte? ¿Más que hacer las firmas en sí?** "Lo que paso con la interface de usuario, es que las había empezado Vanesa, pero hizo una chapuza y no funcionaban en Internet Explorer. En realidad el código era bueno, porque funcionaba en todos los otros navegadores webs, pero sabemos que el IE es el navegador más extendido y no podía quedar así, no hablaba bien de nosotros decir: "hemos hecho las firmas y solo funcionan de 2 a 3 de la tarde, con mas de 18°C, solo a la sombra", nos comió bastante el coco saber que era lo que pasaba para luego poder arreglarlo en un segundo."

**Si es que, normalmente hay que estropear una web para que vaya bien con IE. La pregunta del millón,**

¿por qué se demoraron tanto según lo previsto? No vale que me respondas que todos tenemos vida privada o que las firmas es una pijada sin relevancia.

“Tenemos vida privada y las firmas son una pijada sin relevancia. Para que veas que es cierto, ya en agosto del 2007 estaban casi concluidas, pero Vany estaba un poco estancado con el código, que fue él quien ha hecho la mayor parte del trabajo, y la idea era que yo solo las rematara, pero estaba terminando de organizar mi venida a España. Tenía trabajos que terminar, papeles por hacer, así que decidimos con Vany terminarlas en Enero de este año cuando yo llegara a España que estaría “desocupado”. La verdad luego fue que ni tan desocupado, ni tantas ganas de hacer nada luego de la paliza de los últimos meses en Mendoza y los ratos libres en casa de Vany los usábamos en la Play. Como no era nada que cortara el desarrollo del juego, pospusimos un poco terminarla hasta que llego la campus y seguía todo igual a Agosto de 2007, ahí si dije, es ahora o nunca. Pero una semana antes de la campus cambie de trabajo, mi participación en la campus termino siendo “pasar” al salir del trabajo, quedándome allí solo un par de horas porque al día siguiente tenía que ir a trabajar. Carreras, talleres, pasear un poco por la campus, salidas a fumar que se aprovechaban para discutir ideas del MRO con los sectarios del 18s, llevaron a que el tiempo de desarrollo de las firmas quedaran siendo solo los justos, y cuando me encontré con que no funcionaba en Internet Explorer, se fue todo al demonio.”

¿Tu parte ha sido solo la técnica o has creado alguna firmita? “Debería decir que fue solo técnica. Porque creé una firma para Toro que pone en manifiesto mi nefasto gusto estético y mi nulo manejo de los programas de diseño.”

¿Será fácil meter nuevas firmas? ¿Se puede convertir en otro campo mas para que la gente colabore con sus propias firmas? “No será fácil meter nuevas firmas. YA LO ES. Sobre si es posible que se convierta en un campo mas de colaboración, pues ya depende de

la comunidad MRO, como siempre, que es la que será la encargada de colaborar o no, la herramienta para colaborar con las firmas ya está hecha. Como ya pasa con coches, skins, circuitos donde la comunidad aporta más o menos dependiendo de las épocas y los gustos de cada uno.”

¿Qué firma llevas tu? “En este momento no tengo idea que firma llevo, es que con los test y el boludeo posterior he cambiado mucho la firma. Pero la que he llevado y llevaré es una del Dodge de Fontana de la mejor categoría del automovilismo argentino, el Turismo Carretera, que según creo es de Vivndum, y una captura de un baño que nos puso Kotai a todos los admins el 28 de diciembre de 2006, cuando le hicimos caer en la broma de los inocentes del hackeo de la web.”

Aprovecho para preguntarte que sensaciones te dejo la campus ¿mereció la pena? ¿Debiste quedarte mejor en casa? “Me quede con ganas de más. Tener la semana pedida y todo organizado para ir a pegarme una paliza toda la semana y luego poder ir solo algunos días al salir del trabajo. El tiempo que estuve en la campus me lo pase más que bien y espero que se repita, con más gente de la comunidad el año que viene. Y QUE SE REPITAN LOS KARTS, que ganarle a Fastman y demostrarle a Lopinho que no tiene que fiarse de la buena fe de la gente me ha dejado muy a gusto. Siempre es un gusto juntarse con la gente del MRO, y como ya he dicho, me he quedado con ganas de estar más tiempo.”

¿Qué tal España? ¿Tan fea como te la esperabas? “Es lo que esperaba. Vengo de un país donde proactivamente no quedo población autóctona (españoles y los primeros militares argentinos se encargaron de ello), por lo que básicamente es un país con muchas similitudes a España o Italia que son las comunidades europeas que mas poblaron Argentina (con 4 mil años menos de historia, pero bueno, con similitudes igual). He sido muy bien recibido en Valencia al menos, así que muy a gusto.”



## DIARIO DE UN CAMPUSERO

**DÍA 5, CAPÍTULO 6, COMPETICIÓN PURA Y DURA  
Y FIN DE LAS FIESTAS.**

Para sorpresa nuestra cuando Kotai decidió levantarse de su asiento Claudiosan y Fastman todavía estaban esperando, alrededor de unos 40 minutos estuvieron allí plantados, uno porque necesitaba una tienda donde dormir y el otro porque le daba miedo ir solo para abajo. Al bajar al pabellón y antes de acoplarnos en nuestras respectivas, un halo de maldad inundó nuestras mentes e hicimos una redada por las tiendas provocando entre Claudiosan y yo una lluvia de flashes al interior de los iglús a las pobres víctimas que yacían descansando en los colchones. Destacar la conseguida a Caco que ni se inmutó ante tal ataque, mientras que el resto sí se despertaron con su correspondiente queja. Como Claudiosan esta noche se quedaba con nosotros y al no tener tienda montada, aunque sí una disponible, y sin colchón donde descansar, le ofrecí cobijo en la mía, siempre y cuando mantuviera ciertas distancias.

Al día siguiente, en el que se acordó estar a las 11:30 aproximadamente, hubo gente que llegó algo tarde, y cuando digo tarde es cerca de una hora más tarde, haciendo imposible efectuar la competición de karts que habíamos acordado el día anterior. Sin nada que hacer durante esa mañana nos pusimos manos a la obra con el MRO y corrimos de nuevo en el circuito de Valencia para que lo probaran aquellos que se quedaron fuera de la final, yo incluido. Después de esa carrera sugerí probar un circuito sorpresa,

uno que estuve preparando la noche anterior y que está basado en el juego del Nemesis. Cargué el circuito, después de habérselo pasado al personal, elegimos los vehículos especiales para tal trazado, a elegir entre una nave, una explosión o un rayo láser. Durante la carrera, a una sola vuelta, típico trazado de ir de un punto A al punto B, las risas no pararon de suceder ante las sorpresas que guardaba el circuito, desde paredes invisibles hasta trampas inesperadas. Tal fue la aceptación del circuito que se corrió varias veces e incluso creamos nuevos vehículos como una mano estilo cursor de ratón o un culete al estilo “Shin Chan” que con tracción cero hace un efecto gracioso.

Después de un largo rato la gente se desperdigó por todos lados, haciendo tiempo para la hora de comer. Yo aproveché para probar el juego de “GRID”, la última obra de Codemasters, encargados de preparar el siguiente juego de Fórmula Uno. Otros mientras seguían con mi creación y los perdidos pues no tengo ni idea de lo que hacían. Para seguir rellenando el tiempo vacío quedamos unos cuantos, los que nos quedamos con las ganas de correr de alguna forma en un monoplaza para ir al pabellón de ocio en donde estaba en pleno funcionamiento el simulador de los coches de fórmula uno de Intel. En parejas estuvimos un rato guardando cola, esperando tener suerte de no quedar fuera al estar cerca la hora de la comida, hasta que nos quedamos más tranquilos cuando el encargado de preparar las partidas nos dijo que nuestro grupo era el último de esa mañana. Lo único que puedo decir es que fue una odisea, el asiento era incomodísimo y para ser un simulador

intentando ser lo más fiel posible noté que frenaba muy poco.

La hora de comer llegó, ofreciendo como menú un trozo de pizza, de segundo unos pinchos de carne con patatas paja y de postre una tarrina de helado. Durante la comida estuvimos hablando de organizar de una vez por todas la competición de Karts, viendo que si salíamos temprano nos daba tiempo a ir luego a la entrega de premios del concurso de desarrollo. Y así fue, al poco de terminar de comer bajamos a la entrada del recinto ferial para organizarnos, coger los coches justos para ir y dirigirnos hacia “El Saler” en donde está situada la pista. Fuimos en caravana, Kotai dirigía con su navegador la ruta hacia el circuito, hasta que poco antes de llegar vi una salida que ponía “El Saler” que nadie cogió excepto yo. En ese momento activé mi navegador llamado Vany que me indicó cómo llegar por ahí y el resultado, después de equivocarnos una vez por el camino y rectificando a tiempo fue que llegamos antes que los demás, así que tocó aburrirnos un rato esperando a la gente. El resto de coches llegaron, fueron aparcando y ocurrió un incidente trágico; Deif, en un alarde de chulería, aceleró el coche mientras giraba el coche con tal intensidad que un pobre osito que descansaba en el salpicadero salió despedido del coche acabando tirado sobre el cálido asfalto. El vehículo que le seguía acabó encima suyo sin llegar a pisarlo y parándolos de un grito acudí a su auxilio para lograr rescatarlo de tan peligrosa situación.

Ya en el circuito decidimos coger el paquete de tres carreras, en el que te ahorrabas dinero y te tomaban los tiempos y daban premios al final. Decidimos con el encargado del lugar hacer dos grupos por la cantidad de gente que éramos y organizar las 6 carreras contratadas en una tanda de entrenamiento para cada grupo junto con dos carreras también para cada uno de los dos grupos. El relato de la carrera



lo ampliaré en una actualización que haga del diario para el formato web, así lo releéis de nuevo.

Con la competición acabada y saliendo del lugar a

toda pastilla llegaron todos a la feria de muestras a tiempo para ducharse y estar guapos para la entrega de premios. Mientras todos se adelantaron y fueron directos a mí me tocó estar de taxista teniendo que llevar a casita a Claudiosan y a Vany, pero aún así dio tiempo de llegar y pillar a algunos todavía en pleno acto de lavado. En las duchas pasó algo curioso que no puedo callarme, aunque en realidad ya sabréis que no

algún interesado sin recibir respuesta positiva alguna cuando de repente Klinx, que estaba por las duchas del centro pidió jabón a uno de sus vecinos, lo cogió alargando la mano y al poco lo dejó caer al suelo cual preso en un centro penitenciario, esperando que alguno lo cogiera, o esperando a que yo me agachara para recogerlo después de mi ofrecimiento de ayuda. En ese momento y con algunos testigos

presentes de tal acto tuve que negarme ya que no son formas y espero que no se ofendiera ante mi negativa. Os podéis imaginar las carcajadas en ese momento ante tal situación.

Poco antes de la presentación de los premios me acerqué al catering con Albatalía para coger unos botellines de agua haciendo uso de nuestro derecho a entrar para la cena, aunque la cena acordamos hacerla con en otros años en algún local de algún centro comercial. Allí esperaba hamburguesa de primero, de segundo y el postre ni me acuerdo pero aproveché que tenía hambre para llevarme una de las hamburguesas para comérmela antes de que empezara la entrega de premios.

En el pabellón dos, en donde se celebraba el acto al igual que cuando la presentación, en el área de desarrolladores, un grupo bastante numeroso de gente se dieron cita, se repartieron muchos premios y como no, otro año en vacío para los nuestros, con un trato

puedo callarme nada de la Campus y lo cuento todo. Cuando entre a las duchas estaban todas ocupadas por miembros de nuestro grupo, entonces para aligerar me ofrecí a ayudar a limpiar la espaldita a

por parte de la organización hacia Kotai un tanto despreciable. Al ver que no nos llevamos ningún premio en cuanto vimos que el resto de celebración no iba con nosotros y con el tiempo justo para cenar



antes de que cerraran nos fuimos poco a poco del sitio, levantándonos de uno en uno, dos juntos como mucho para que no quedara muy descarado y fuimos quemando ruedas al centro comercial del año pasado. De nuevo fuimos al Foster's Hollywood, en cuanto estuvimos todos en la puerta decidimos entrar.

Nos sentamos cerca de las mesas del año anterior, nos tomaron nota y algunos se pidieron hamburguesas, grandes como suelen ponerlas y otros valientes como Vany y yo nos pedimos un costillar completo, remarcando que para cada uno. Para picar mientras pusieron una mezcla de entrantes en el centro para ir abriendo boca. La comida buenisísima, me encanta la comida de allí y cuando acabamos de tomarnos el plato y preguntaron por el postre fui el único que se animó con un trocito de tarta de chocolate, sólo de recordar lo que comí empiezo a salivar de gusto.

Para variar nuestro paseo por Valencia típico de la última noche y como el año anterior fuimos a la ciudad de las artes y de las ciencias esta vez, aprovechando la ocasión tocó dirigirnos al circuito semiurbano de la ciudad para hacer fotos. Para ir a la zona, en pleno puerto y casi sin darse uno cuenta pasas por la misma línea de salida. Vany se paró en la posición más adelantada posible y simulando una carrera salió chirriando ruedas, reconozco que hizo ilusión la acción y no podía dejar pasar la ocasión de hacer esa salida, palabras del propio piloto... digo conductor del turismo. Nos acercamos lo máximo posible a la zona del puerto en coche, pero como en anteriores ocasiones eso estaba a reventar y no iba a haber aparcamiento para nosotros, ni para muchos de los valientes que sí que entraron. Nosotros en cambio nos alejamos un poco de la zona en donde sí encontramos sitio para los tres vehículos que íbamos y andando un ratillo llegamos al interior del circuito. Estuvimos dando un paseo largo, muy largo, por gran parte del trazado, visitamos la zona de discotecas y locales de allí, cosa que otros años vimos de pasada. Fastman, Pocotico, Lopinho y yo con ganas de quedarnos en el interior de algún local para desmadrarnos un poco, pero como era algo no planeado y al ir todos en grupo no podíamos separarnos de esa forma tan fea, por mucho que Fastman intentara romper la unidad incitándome a entrar en algún recinto. Reconozco que el ambiente era envidiable, daban ganas de entrar y pegarse uno la

fiesta pero dije que lo dejábamos para otra ocasión.

Dimos un gran paseo a la parte del circuito comprendida entre los boxes hasta el famoso puente de Calatrava que estaba abierto para el paso de embarcaciones. Hicimos fotos a cada metro del circuito, a cada detalle, con partes todavía en obras y otras terminando de arreglar, la parte de los boxes sin duda la mejor, con esos tinglado totalmente reformados para la ocasión y con la línea de salida pintada sobre el asfalto en el que minutos antes pisamos con los coches. Fotos, fotos y más fotos, sólo puedo decir eso, que es sin duda lo que hicimos, aparte de comentarios de las trazadas y comparaciones con el trabajo de plasmar el circuito a vista de pájaro para el juego.

Como se estaba haciendo tarde y al completar la vuelta a esa parte del circuito fuimos de nuevo a los coches para dirigirnos por última vez al recinto ferial, descansar un poco y al día siguiente preparar las cosas para irnos cada uno a sus casas.

Recordando lo duro y cansado que se hizo el viaje el año pasado, esta vez sí que me metí un rato en la tienda para dormir y estar fresco para el viaje de vuelta. A la mañana siguiente poco a poco la gente fue desmontando los equipos y marchándose, pudiendo despedirme de algunos pero de otros que se fueron más temprano para coger el tren no, al tener que descansar. Fui de los últimos del grupo en irme, aprovechando Albatalía y Dundi, junto con Amsler para comer en el pabellón del catering en el que todavía tenías derecho, la última comida de la Campus Party 2008. Cogí el coche, lo subí al pabellón para no cargar las cosas hasta el parking y volvimos a cargar el vehículo, nos despedimos del personal que todavía quedaba por allí y de nuevo hacia Murcia, con la infinidad de recuerdos todavía inundando la mente.

Sólo queda decir que hasta el año que viene chicos, aunque a algunos repito ya los veré antes.

## 18S

El 18s finaliza su época mojada, una de las novedades de esta temporada del 18s se cumple, las dos carreras con lluvia se completaron, dejando la clasificación apretada en la cabeza, con Kanalha y Vany luchando por alzarse con la victoria con solo 9 puntos de diferencia, Bigpow los sigue a 11 de Vany y a 20 puntos del campeonato.

La clasificación de escuderías se mantiene mas o menos igual, con McLaren a la cabeza a 23 puntos de RedBull y a 36 de Arrows, distancias que, comparadas con ediciones anteriores, dejan dicha clasificación abierta.

En la clasificación de reservas Ciutz se está mostrando implacable, con unas grandiosas carreras se coloca líder, con Endika siguiéndolo a 10 puntos y Houston a 14, mientras que la clasificación de escuderías reservas RedBull es líder con 14 puntos sobre Jaguar y 21 sobre Benetton, todo por decidir en estas clasificaciones.

La clasificación de Rookies también está dominada por Ciutz, manejando las mismas distancias con Endika y con Houston, los dominadores de reservas son también dominadores en rookies.

A destacar también la disputa de la Copa de Escuderías, donde cada equipo se enfrentaba por la Copa de Oro (reservada a las 8 mejores) y la Copa de Plata (para las 8 siguientes), tras una disputadísima competición, la Copa de Oro fue a parar a manos de RedBull, batiendo a Arrows en la final, mientras que la Copa de Plata fue a parar a manos de Force India, que vencieron en la final a Prost.

El 18s afronta sus últimas carreras con incertidumbre y con todo por decidir, pese a que las ventajas parecen grandes el 18s pasa factura a los que se duermen...y esto no ha terminado

Serginho.

# T-ZERO

¡El Campeonato T-Zero IV ya ha comenzado!, tras la 3ª edición en la que, Kanalha (McLaren) individualmente y McLaren Mercedes por equipos finalmente se llevaron la clasificación general, mientras que en el segundo y tercer lugar quedaron Maximilian (McLaren) y Lois (Toro Rosso) respectivamente. En cuanto a la de reservas Xorixorly (Renault) de forma individual y Renault F1 Team por equipos consiguieron ganar, Komandante (Red Bull) y Doz (Renault) completaron el pódium. Y en la igualadísima clasificación de Rookies, el vencedor acabó siendo Johngar (Jaguar) tras un ajustado final en el que le quitó el primer puesto a Houston88 (Honda), mientras que su compañero de equipo DvdGrana (Jaguar) acabó tercero.

La nueva edición comenzó el 3 de agosto, y ya se han disputado 4 GPs desde entonces. Klinx (Arrows) lidera momentáneamente el campeonato con 43 puntos, seguido muy de cerca por Loki87 (Renault), mientras que Komandante (BAR) ocupa el tercer puesto a 10 puntos del líder. BAR con 84 puntos lidera la Clasificación de equipos seguido por Arrows con 83 y Renault con 82, en equipos, la emoción está asegurada. En la Clasificación de Reservas lideran los BARs DvdGrana y Endika, que van fuerte y intentan escaparse de sus perseguidores, el principal pero no el único, el Arrows de Mirkko que es el tercer clasificado. El equipo BAR es líder de la Clasificación de Reservas de forma contundente, ya que sus perseguidores Arrows y McLaren se encuentran a 20 y 21 puntos respectivamente. DvdGrana (BAR) sigue liderando la Clasificación de Rookies seguido por Talochin (Williams) y Endika (BAR) ambos empatados a puntos.

Esta temporada el campeonato está batiendo records, ya que el Torneo supera los inscritos de la temporada pasada con más 74 pilotos, y en la primera carrera se consiguió el record de confirmados. Además el foro esta en continua mejora.

DVDGrana.

T-ZERO 

# RALLY MRO

Rally MRO llegará a las pantallas de nuestros pcs, este otoño, con la diversión y la pasión de los rallys. Se disputarán 11 carreras, que tendrán lugar desde el 7 de octubre al 16 de diciembre.

El campeonato seguirá el formato de las carreras que se utilizaba en el “Live Rally”, es decir en un Gran Premio, se disputarán 4 o 5 carreras de 3 a 6 vueltas, para que al final el GP haya durado unos 20 minutos aproximados. Además, porque se corran en circuitos de rallys, no tendrás que correr con uno de estos, si no que podrás participar con cualquier bólido, desde monoplazas de F1 o coches de calle, hasta crear tu propia escudería. Las carreras serán a tracción 100 bloqueada, en modo simulación, sin gasolina y sin ruedas. Se disputarán los jueves a las 20 y 23h (Se podría modificar o añadir alguno si hay petición popular).

The\_Magic.

## ALONSO



¿Cómo te llamas? Sergio Yñarritu Ortega.

¿Dónde vives? Madrid.

¿A qué te dedicas? Pues soy “estudiante” de primero de bachillerato, he terminado pero me da que repito.

¿Cuántos años tienes? 17 cumplidos el 27 del mes pasado.

¿Por qué elegiste ese nick? Está claro, por el mejor piloto de Formula 1 actual, Fernando Alonso.

¿Cómo conociste MRO y cuando? Pues tres años ya hace y lo conocí gracias a un amigo que me habló de este juego, que era parecido al de la página de Renault F1 y me metí y me vició.

¿Qué tiene MRO que te llame la atención? Pues su jugabilidad y que es online, si no fuera online no engancharía tanto la verdad, sobre todo los campeonatos, son lo mejor.

¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí? Buena,

aunque con puntos de polémica, sobre todo ahora más que antes pero bueno, es lo que pienso.

¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas? Pues como piloto soy excesivamente competitivo y corro para ganar, pero supongo que soy de los que puedo mantener un ritmo alto y ser regular aunque muchas veces no llego a esos tiempos estratosféricos que no sé como harán algunos. Y sí, hay varias copas por ahí. Los dos MROT100 de domingos que había antes están ahí. La copa de campeón del mundo 2006 (Mro F1 World Championship) que por cierto esa la tengo real en mi casa, y la que no podía faltar, la del Minichamp 01, inolvidable esa copa puesto que era mi primer campeonato y lo pude ganar con una remontada al límite.

¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos? Ahora mismo estoy terminando el F1 Champs 2008 (deberíais ponerlo en crónicas de campeonato puesto que es un excelente champ y aspiro a ganarlo. Luego empezaran el Manzana, el Live tcc, el MROT100, y mis aspiraciones son ganarlos aunque luego no siempre pueda.

¿Qué opinión tienes sobre las nuevas versiones? Están bastante bien, hubo problemillas con lo de la lluvia y las ruedas de seco pero parece que se ha arreglado. Estoy muy descontento con que Kotai cambiara los valores de los ciclos del reloj a partir de lo que paso con Vany, porque antes estábamos todos con 0 y ahora tenemos todos casi siempre valores entre 1 y 3 ó 4 y eso no me parece correcto, nunca lo entenderé.

¿Cómo ves la progresión del juego? Van mejorando las versiones como he dicho antes, pero yo sinceramente me sentía mas cómodo en el 2006 o

principios de 2007, más por el ambiente que por otra cosa.

**Mojate y dame un campeón para la F1 2008.** Kimi Raikkönen, Hamilton OUT.

**¿Algo que decir a la comunidad MRO?** Nada, que a la gente que aprecio (vosotros sabéis quienes sois) incluido a ti Maxi, que no cambiéis y que sois lo mejores, y en general debería mejorar el ambiente por ciertos motivos (puede que yo también deba cambiar algo para que vaya mejor pero a partir de ahora diré lo que pienso).

**Gracias.** Gracias a ti por pensar en mi para la entrevista y un saludo a todos los lectores del MRO Magazine. Nos vemos en las pistas.

# BIGPOW



**¿Cómo te llamas?** Francisco Ruiz.

**¿Dónde vives?** En Madrid, concretamente en el barrio de Las Rosas

**¿A qué te dedicas?** Estudio periodismo.

**¿Cuántos años tienes?** 19 (dentro de poco ya entro en zona complicada...20).

**¿Por qué elegiste ese nick?** Viene de lejos. Yo posteaba antes de conocer el MRO en un foro de televisión p2p, y ahí me hacía llamar así. Bigpow no es por nada de gran poder ni cosas raras, es tan simple como Big=Grande, Pow=Pau Gasol (que es un mote que le pusieron los yankees allí). Concretamente en esa página posteaba sobre todo en el apartado de NBA. Un día hicieron un campeonato de MRO y me puse el mismo nick, y ya pues me vicio esto y no cambie.

**¿Cómo conociste MRO y cuando?** Pues ya te la he contestado en la anterior. Gracias a tvmix (un poquito de publi).

**¿Qué tiene MRO que te llame la atención?** Pues sinceramente ahora ya juego por inercia, pero en los inicios me choco lo bien acabado que estaba para lo sencillo que era.

**¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí?** Ha habido de todo, he sido de los más veletas del juego. Empecé siendo un T100 cerrado (llegando a odiar la t0) y ahora soy un pro t0 aunque también compito en t100, no olvido mis raíces.

**¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas?** Constante, es lo que mejor me define, cometo muy pocos errores. Y copas hay varias si, en T0 soy campeón del T-Zero, campeón de Reservas del 18s, campeón de Rookies del 18s, dos veces subcampeón del 18-s con Arrows y subcampeón del T-Zero con Red Bull. En T100 soy dos veces campeón de la Copa Clio y creo que no me dejo nada mas...

**¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos?** Ahora mismo estoy en cuatro campeonatos. 18s, T-Zero, MasterF1 y MROT100. En el 18s (si me arreglan el adsl) espero estar luchando por la victoria con Arrows e individualmente entrar en el top5. En el T-Zero ganar tanto en individual como en equipos. En el Master ayudar al equipo a ganar, ya que me perderé varias carreras y en el T100 pues pasarlo bien y desconectar algo de la t0.

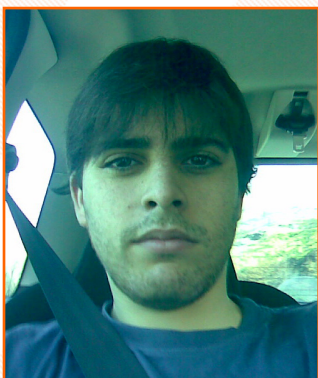
**¿Qué opinión tienes sobre las nuevas versiones?** Hay de todo. Hay cosas que me están gustando y hay otras que no, pero bueno nunca llueve a gusto de todos y eso es normal. La nueva física t0 no me convence del todo y los trompos tampoco. También hay cosas que se están haciendo bien como el online que parece que ya va más fluido, la interfaz del juego es más rápida, los coches se envían a los otros pcs (un detalle un poco chorra pero que ayuda un montón) y para mí lo más importante y que a los t0 nos ha venido muy bien, ahora podemos ver solo nuestro humo cuando corremos en t0.

**¿Cómo ves la progresión del juego?** Por lo general buena, aunque hay muchos puntos en los que discrepo. Mientras pueda seguir disfrutando de la t0 en este juego me parecerá buena.

**Mojate y dame un campeón para la F1 2008.** Cualquiera menos Hamilton. Creo que será Raikkonen.

**¿Algo que decir a la comunidad MRO?** Pues nada, no os viciéis mucho que os vais a dejar la vista. Y pasáros por el campeonato revelación del MRO, t-zero ([www.t-zero.es](http://www.t-zero.es)). Un poquito de publi. Un saludo a todos. Gracias.

# KURAI A



**¿Cómo te llamas?** Nacho.

**¿Dónde vives?** En un pueblito cerca de Pontevedra.

**¿A qué te dedicas?** Soy estudiante de la licenciatura de Historia.

**¿Cuántos años tienes?** 23.

**¿Por qué elegiste ese nick?** Por un grupo de música que me gusta, os recomiendo que los oigáis.

**¿Cómo conociste MRO y cuando?** Creo que fue buscando aquel juego de las recreativas (de estas que costaban 25 pesetas) de coches muy parecido al MRO y buscando encontré en softonic el juego. La época se que fue por el 2005 pero ni me acuerdo la fecha exacta.

**¿Qué tiene MRO que te llame la atención?** Pues que es divertido el correr con gente de todo el mundo, de una forma sencilla y divertida.

**¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí?** Pues al poco tiempo de entrar, Alonsista me invitó a correr en el campeonato 18s y siempre le estaré agradecido por ello, ya que desde aquella el MRO es para mí el 18s y nada más. He tenido la suerte de poder encontrar a gente como Siepen, Klinx, Rulas, Ibon, Jairotis, Serginho, Komandante y un largo etcétera de gente que vale la pena.

**¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas?** Pues no soy un super piloto como los Zalin, Celticpark, Arazi, Komandante, pero me voy defendiendo entre los grandes aunque están a un gran escalón por encima mía. ¿Trophes? pues en el 18s ninguno, solo subcampeón de reservas y dos veces tercero por equipos. En el T-Zero quedé subcampeón y en escuderías fuimos campeones.

**¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos?** Pues como decía estoy en el 18s y en el T-Zero. En el 18s espero poder acabar otra vez entre los 10 primeros pilotos (la temporada pasada quedé quinto) y en el T-Zero voy a intentar ganarlo a ver si soy capaz

**¿Qué opinión tienes sobre las nuevas versiones?** Cada vez que leo que hay nueva versión solo me fijo en si

cambia la física, si no cambia pues contento y cuando la cambian pues no estoy tan contento. Si ponen novedades la verdad que ni me va ni me viene.

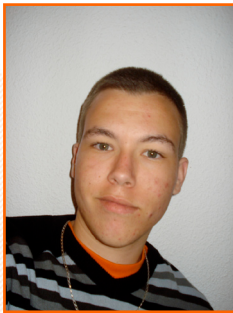
**¿Cómo ves la progresión del juego?** Pues mira para mí, el juego se está volviendo un poco 'tontería'. Con esto me refiero a que la meteorología, las ruedas, el abs, etc...no son compatibles con este tipo de juego en 2D, creo que se están empeñando en hacerlo tan real que se olvidan de los orígenes.

**Mojate y dame un campeón para la F1 2008.** Me da igual, mientras no gane Hamilton pues estará bien.

**¿Algo que decir a la comunidad MRO?** Pues que sepan que la tracción se puede bajar a 0 ya que viene por defecto en t100. Son cosas inexplicables que aparezcan por defecto al 50% las demás opciones y la tracción a 100. Y después decirles que no sean tontos y que se metan en el 18s que se lo pasarán bien ya que hay diversión, piques y sobretodo lo más importante, HACES AMIGOS.

Gracias. De nada majo.

# YONE



**¿Cómo te llamas?** Yone.

**¿Dónde vives?** En Las Palmas de Gran Canaria.

**¿A qué te dedicas?** Estudiante, eso si es que estudio algo.

**¿Cuántos años tienes?** 17.

**¿Por qué elegiste ese nick?** Porque tengo menos imaginación que una roca.

**¿Cómo conociste MRO y cuando?** Lo conocí mediante una revista, la Computer Hoy si no me acuerdo mal, hace más o menos un año de eso.

**¿Qué tiene MRO que te llame la atención?** Que no requiere un gran PC y es bastante adictivo, y aparte, los campeonatos.

**¿Cómo resumirías tus andanzas por aquí?** Bueno pues diría que por ahora todo me ha ido bien con respecto al juego. La mayoría de las partidas que me hecho son para entrenar aunque de vez en cuando también me hecho alguna suelta, y he conocido a bastante gente por culpa del juego.

**¿Cómo te definirías como piloto? ¿Hay copas en tus vitrinas?** Me considero un T0, es mi tracción preferida y el comportamiento del coche es genial. Salvo en los óvalos, con la T100 no me siento a gusto en ningún circuito, solo veo mi coche perdiendo tiempo en todos los lados y leeeento, muy lento. ¿Copas? Pues no.

**¿Estas en algún campeonato? ¿Cuáles son tus expectativas en ellos?** En el IndyCar Series del cual soy uno de los administradores y en el 18S. En el primero quiero estar como sea entre los tres primeros al acabar la temporada, y en el 18S espero estar entre los 20 primeros si es posible, ya que la competencia es brutal.

**¿Qué opinión tienes sobre las nuevas versiones?** La última hasta el momento es quizás la que más me está gustando desde que conocí el juego. Ya no tengo el lag y algunos problemas que tenia con las anteriores versiones. Creo que se está yendo por el buen camino con respecto al desarrollo del juego.

**¿Cómo ves la progresión del juego?** Muy bien. Gracias al Marca ha venido mucha gente nueva y eso siempre ayuda a que el juego vaya creciendo.

**Mojate y dame un campeón para la F1 2008.** Hamilton, el único que parece quererlo.

**¿Algo que decir a la comunidad MRO?** Que se apunten a cualquiera de los campeonatos del juego, que todos son interesantes y se lo van a pasar muy bien. Un saludo desde la Gran Can.

Gracias.

## CAPITULO 2 2004

Esta semana volvemos con parte de la historia del MRO. En este capítulo hablaremos de algunos de los sucesos acontecidos durante el segundo año de vida del juego, y cuando se produjo la verdadera eclosión de miniracingonline en Internet.

Como comentaba en el capítulo anterior, en marzo de 2004 nace [www.miniracingonline.com](http://www.miniracingonline.com). En aquella época no había campeonatos, se solían correr carreras cortas, de 5, 6, ,10 vueltas y lo que mandaba era el ranking. Solo había un ranking para todo el mundo, para todos los circuitos, un único sitio donde se podía ver quien dominaba en el juego. Era la época de las versiones 0.6x, y de nombres como los de risc, sase, issi, os, ojerez, ijerez, tz!, y yo mismo. Las primeras promociones de pilotos en el mundo MRO, algunos de ellos ya casi en el olvido general. Al poco tiempo de abrir la página, mucha gente comenzó a colaborar en la creación de circuitos y coches. El 22 de mayo de 2004 se produce un hecho que cambiará la imagen del juego por mucho tiempo. Se publica el primer circuito hecho por ISSI: el GP de Hungría. Issi es un joven asturiano, diseñador gráfico, que por aquella época era un apasionado de la fórmula 1, amigo de la hermana de Fernando Alonso y uno de los grandes pilotos de aquella época. Como decía este hito marca un punto de inflexión en el juego, puesto que los niveles de exigencia del diseño de circuitos se elevan a cotas que hasta ese momento, eran impensables. Issi tiene el objetivo de diseñar todos los circuitos de Fórmula 1 de aquel año, y poco a poco va haciendo entregas: Hungría, Mónaco, Canadá, Inglaterra, EEUU. Desgraciadamente, mientras estaba desarrollando el diseño del GP de Francia, prevalecieron sus iniciativas personales, se compró un mac y dejó de jugar.

Durante el verano del 2004, se empezó a concebir lo que iba a ser el primer campeonato oficial de miniracingonline. El organizador fue ojerez, junto con su hermano ijerez. Se llamaría MINIRACINGCLUB. Las plazas estaban limitadas, y se correría en equipos de dos pilotos. Ojerez hizo una página web donde se publicaba el calendario los resultados y la clasificación.



El 15 de julio aparecía en el calendario como la primera cita del campeonato, GPHungria a las 23 horas de la noche, comenzaría la primera carrera de un campeonato oficial de miniracingonline. Issi, Deif, Tz!, Risc, kotai, y una carrera a 20 vueltas. Aun lo recuerdo como si fuese hoy, Issi era el más rápido, e iba a ser difícil ganarle. En clasificación, Issi hizo la pole, con más de un segundo de ventaja sobre mí. La carrera fue otra historia, allí no había estrategias, ni físicas, ni ruedas, ni lluvia, era solo cuestión de acelerar y no cometer errores. 20 vueltas constantes, sin errores me dieron la primera victoria en una carrera en un campeonato de MRO. Aquí tenéis los resultados de aquella mítica carrera:

### Clasificación final de carrera

POS	JUGADOR.....	TIEMPO
01	DEIF.....	20/20 VUELTAS
02	ISSI .....	+ 0:02:954
03	TZ! .....	+ 0:09:404
04	RISC.....	+ 0:12:247
05	RAKNO .....	+ 0:13:219
06	KOTAI.....	+ 0:20:279
07	NGSTRIKE .....	+ 0:21:845
08	OJEREZ .....	+ 0:24:110
09	ANAKIN .....	+ 0:26:485
10	NACH.....	+ 0:28:381
11	PAD.....	+ 0:36:547
12	AMSLER.....	+ 1:04:412

Desgraciadamente solo se corrieron 2 carreras más, GP de Canadá, donde se giraron las tornas, la pole la hice yo y la carrera la ganó Issi; y por último el GP de Inglaterra, en el que ganó Issi de nuevo demostrando su superioridad. Ese fue el final del campeonato, no se cual fue la razón pero nunca más se supo de él. Por lo tanto se podría decir que Issi fue el campeón.

Poco a poco el ranking de la web iba subiendo de nivel. A mediados de aquel verano, apareció un nombre que marcaría también un periodo de reinado en el ranking, DjBeni. No era habitual verle jugando en partidas online, y dice la leyenda que no jugaba ni había jugado a ningún otro juego, y que en su ordenador solo funcionaba el miniracingonline. Quizás esa fuese la razón por la que dominaba los records de todos los circuitos de una manera increíble.

Para finales de aquel verano ya habían desaparecido del ranking los issi, sase, y aparecían nuevas promesas, nombres como jadro, riceman, shalafi o gizbo, salían en los primeros puestos del ranking. En esta época, comenzaron las versiones 0.7x, época gloriosa del mro según la mayoría de t0 actuales.

Justo por aquellas fechas se empezó a organizar uno de los campeonatos míticos de la época, Titanes. En él estaban todos los grandes pilotos, chubaskero, jadro, riceman, gizbo, kotai, raifen, xevi, deivid, komandante o koki, entre otros . Debido al gran número de pilotos, se hicieron grupos y se iba ascendiendo y descendiendo según la clasificación general. Aquí os pongo los resultados de uno de los grupos del titanes, concretamente una carrera en Hungría de Issi.

POS	JUGADOR	ESCUADERIA	TIEMPO	TOTAL	MEDIA
01	KOKIDJ	BAR_HONDA	25/25 VUELTAS	18:30.109	0:44.404
02	KOTAI	FERRARI	+ 0:10.903	18:41.012	0:44.840
03	MCGYVER	MINARDI	+ 0:12.595	18:42.704	0:44.908
04	LLUNATIK	TOYOTA	+ 0:16.735	18:46.844	0:45.074
05	DEIF	Ferrari	+ 0:18.797	18:48.906	0:45.156
06	SAM	MCPATO	+ 0:22.039	18:52.148	0:45.286
07	RAIFEN	BAR HONDA	+ 0:24.829	18:54.938	0:45.398
08	RICEMAN	SAUBER	+ 0:24.938	18:55.047	0:45.402
09	OS	MCLAREN	+ 0:29.690	18:59.799	0:45.592
10	SHALAFI	WILLIAMS-BMW	+ 0:31.000	19:01.109	0:45.644
11	DICKINS	TOYOTA	+ 0:36.453	19:06.562	0:45.862

Durante más de medio campeonato Kotai lideró la clasificación general, pero a falta de 3 carreras Shalafi arrasó y consiguió el campeonato. La verdad es que revisando logs de estas carreras me encuentro con nombres míticos, como Gesko, Os (mas tarde hablaré de él más en profundidad), llunatik, fulano



Este era sin duda, el campeonato más importante que había en ese momento en el miniracing, sin embargo, nacían otros, que a la postre se convertirían en campeonatos míticos. En Septiembre de ese mismo año, exactamente el 18 de septiembre, según narran las crónicas, nace el 18-S (de ahí su nombre 18 de Septiembre). Anteriormente se había celebrado su antecesor el MRVLM, que había sido organizado por Bender, Deivid y Alek. El campeonato se caracterizó desde el inicio por ser el campeonato de corredores de nivel increíble, muchos pilotos con gran nombre han pasado por el campeonato (como Alek, Cap, DjBeni, Jebi, Bender, Deivid). “El 18-S es más que un campeonato”. Esta frase la habrás sentido o leído más de una ocasión. Puede parecer muy pretencioso, pero tras casi cuatro años y disputándose la duodécima edición se puede estar seguro de que eso es así. Como todas las cosas serias, el campeonato empezó sin pretensiones. Sólo quería una cosa: ser un punto de reunión entre gente que corría en el MRO. Toda esa gente se conoció en el MRLVM. El campeonato fue ganado por uno de los primeros referentes del 18S: Bender. La temporada fue divertida y competitiva, pero también aparecieron los primeros movimientos sociales que han caracterizado el 18S. Muchos pilotos (entre ellos, Bender, Alek o Deivid) están muy descontentos en cómo el encargado del MRLVM (creo que era sólo uno) gestionaba el campeonato. Y como no se querían hacer cambios, decidieron crear otro campeonato. Como ya he comentado, el día de la (primera) revolución fue un 18 de Septiembre y de allí su nombre actual. Un nombre sin alardes, sin pretensiones de grandeza. Porque el objetivo era sólo tener un campeonato donde

poder correr. Se sentaron las reglas básicas que han perdurado hasta la actualidad: carreras todos contra todos, a la misma hora, sistema de grupos y confirmaciones. Y, aunque hoy no lo parezca, sin debates sobre la tracción. Esa comunidad de amigos les gustaba jugar sin pensar en cambios, ni tracciones. La t0 era la tracción más rápida, con lo que todo el mundo jugaba a eso. Nadie tenía nada contra nadie ni contra ninguna tracción. Todo el mundo que entraba sabía que debía jugar con lo mejor si quería ganar.

Y a más carreras, más compromiso de la gente. A cada carrera, la gente se conocía más. Las carreras eran como una excusa para verse con esa gente con la que compartían el asfalto. Empezaron a forjarse amistades, relaciones (deportivas) entre pilotos. Sociedades que se hacían prácticamente invencibles. La gente se unía a los equipos a los que más apego tenía. La gran familia del 18-S iba creciendo. Poco a poco.

Quizá por eso el campeonato fue a más poco a poco. La calidad de los jugadores iba en aumento. Y el campeonato empezó a convertirse en un referente en el MRO. Muchos campeonatos optaron por bloquear la tracción y entonces el 18-S se convirtió en el campeonato referente de la t0. Como un santuario.

Esto, que en principio debería ser positivo, provocó demasiadas polémicas. El cambio de versión de la .70 supuso un golpe duro para el campeonato, que perdió a muchos de sus principales estrellas que no querían jugar con una versión sólo apta para la t100. Y los que se quedaron, jugaron obligados con unas características que no querían. En ese momento, los pilotos del campeonato se unieron, una vez más, para defender el campeonato y, en parte, también a la tracción. Muchos fueron los que trabajaron para volver a las características anteriores. Otros agitaron el ambiente lo suficiente para crear presión para conseguir su objetivo. Y otros ayudaron simplemente aguantando.

Pero no sólo han existido batallas contra gente externa del campeonato, si no también batallas internas. Batallas deportivas entre equipos con los mejores jugadores, batallas entre corredores. Pero también tensiones entre los que tenían la responsabilidad de organizar el campeonato y los que no la tenían. Ha habido revoluciones internas, piques, batallas dialécticas. El ambiente ha sido mejor y ha sido peor. Pero siempre ha habido ambiente. Siempre ha habido un gran ambiente en el campeonato. Siempre ha habido una gran vitalidad. Lo que ha mantenido vivo el campeonato en estos todos años. Y que seguirá en un futuro.

También en 2004 comienzan a aparecer los primeros tutoriales que pretendían conseguir, por un lado que la gente resolviese los problemas que el juego generaba, puertos, como conectar a las partidas, subir tiempos al Rank, etc y por otro lado, animar a que la gente crease sus propios circuitos y coches. Entre estos tutoriales destacan los de OS, que todavía se encuentran en la página de mro y que explican claramente como realizar trazados en Freehand, y como crear asfalto en el Photoshop.

A finales de año, el dominador del ranking seguía siendo djbeni, pero empezaba a despuntar el que sería el gran dominador durante el año siguiente Mcgyver. Pero de Mcgyver y sus records, de los primeros premios mro, de la primera campus party y el maravilloso año 2005 hablaremos en el siguiente capítulo.

Deif.

PD: Gracias a Llutatik por su colaboración en este capítulo. Si alguien quiere colaborar, no dudéis en decírmelo.

## SÉ LO QUE HICISTEIS EN MRO

Saludos desde la Campus Party de 2008, en concreto desde la Fira de Mostres de Valencia. Este mes se lo vamos a dedicar a alguien muy especial para todos nosotros, alguien a quien todos recordaremos por haber sido el “alma mater” del juego, sin él no tendríamos el producto que hemos llegado a tener, tan grande, tan bonito, tan seguro... te echaremos a los cocodrilos de menos Maximilian ahora que ya tienes tu consola y prometiste dejarnos, y no vale volver con nombres de políticos, ni de pilotos, ni raros, es más, no vale volver, romperías una promesa y eres hombre de palabra.

No, ahora en serio, en parte lo que decía al principio era cierto, este mes va dedicado al nivel más alto de la jerarquía del MiniRacingOnline, ese ser al que tememos cuando nos pilla por banda vía Messenger o vía correo electrónico, que nos castiga a hacerle los trabajos más sucios para beneficio propio, estoy hablando concretamente de KOTAI, un ente creado por la asociación de dos grandes compañías de videojuegos conocidas en el mundo entero, KOnamei y TAIto y materializado en el cuerpo de un gran hombre. Pero no es oro todo lo que reluce y mis palabras agradables darán un giro de 180 grados conforme vayáis conociendo la verdadera historia de esta persona y sus proyectos.



Nombre: **Vicente**

Pseudónimo: **“Kotai”**

Edad: **33 años**

Origen: **Gandía, Valencia (España)**

La historia del MiniRacingOnline (en adelante MRO, su verdadero origen) ya la conocéis, puesto que la ha contado en numerosas ocasiones su propio autor, pero por eso mismo que al ser la versión oficial es la falsa. La verdadera la conoceréis a continuación, mientras tanto para los que no conozcan la anterior la explicaré por encima a modo de cuento. Kotai y sus amigos iban paseando alegremente por el campo, hasta que se encontraron con un circuito de carreras muuuuy grande. Kotai dijo “que circuito más grande y más bonito hemos encontrado, entremos a ver que tiene” y se celebraba unas prácticas para una carrera de coches. Se quedaron asombrados por el evento, tan sorprendido quedó nuestro protagonista que decidió hacer un

juego para competir contra sus amigos como lo hacían los mayores. Así que se puso manos a la obra y con el paso del tiempo el juego fue creciendo hasta convertirse en lo que conocemos actualmente (un sapo o un príncipe, aquí cada uno que elija). Eso es lo que muy por encima se conoce como el origen del juego, la idea original por llamarlo de otra forma, pero Kotai escondía por entonces oscuras intenciones más allá de crear un simple juego de carreras de cochecitos.

Si cogemos las siglas del juego e investigamos un poco veremos que MRO coincide totalmente con “**Movimiento Revolucionario Oriental**” un partido afincado en Uruguay en el que se defiende la lucha armada como modo de predicar sus ideales. En el centro de la imagen de sus tres ideólogos aparece la figura del “Che” Guevara, lo recalco porque no conozco a los otros dos. Pero no me quiero meter en temas políticos, ni en ideológicos, cada uno es libre de elegir, sin embargo me quiero meter en el aspecto económico del partido. Está claro que un partido político gana dinero gracias a sus votantes y a las contribuciones que hacen empresas y demás. Por aquel entonces Kotai trabajaba para ellos de forma internacional, como si dijéramos un relaciones públicas, y qué mejor manera de hacer publicidad y ganar votantes y/o dinero que de la forma que se le ocurrió, creando un juego para captar inocentes personas y obligarles a conseguir dinero para el partido por medio de pinchar en la publicidad del juego (banners, ventanitas, etc.). En un principio el 90% de los beneficios iban a parar a dicho partido, reservándole lo necesario para comer y mal vivir en chabolas de barrios marginales.



Fue tal el éxito que tuvo que pronto le hicieron un hueco en su página web y miembro honorífico de las FRAS, fundado el 8 de Octubre de 2003, como se puede ver en la imagen y que coincide con la proximidad de la fecha en la que “Karting” el proyecto de Kotai camuflado cambió de nombre por el actual, el **MRO**.

Pero no acaba ahí la historia, no contento con el poco presupuesto que le dejaban y viendo el éxito que iba cosechando, atrapando cada vez a más gente, abandonó el partido y la vida política para conseguir el total de los ingresos del juego, por mucho que él haya negado unas ganancias. Las arcas se iban llenando, la gente no paraba de pinchar en la publicidad ajenos al dineral que se movía, él cada vez más ambicioso iba mejorando el juego viendo como ese gran esfuerzo se convertía en billetes violetas, es decir, para quien sea de fuera de Europa, los de 500€. También es verdad que a nosotros no nos cuesta ni un céntimo (aquí diría “no nos cuesta ni un duro” pero utilizo la otra opción para que nos entienda más gente) pinchar en el enlace para que Kotai consiga sus suculentos beneficios. Poco a poco fue consiguiendo capital hasta acumular lo suficiente para dar el siguiente paso, este más actual. (Véase Pag.Sig.)



Cuando se tiene tanto dinero lo mejor es invertirlo para que genere más dinero y eso es lo que pensó nuestro amigo Kotai. Una vez que el juego ha alcanzado una madurez patente, con fieles seguidores que no dudarían en seguirle a cualquier parte, lo mejor es ampliar horizontes y explorar más allá de lo que podamos ver, escuchar, sentir...

Dicho y hecho, su próximo proyecto ya está en marcha, todavía nos queda mucho por explorar y descubrir más allá de nuestras fronteras como planeta. El espacio guarda aún muchos secretos y él quiere conocerlos, de ahí nace el proyecto que financia en parte (seamos realistas, que cuesta mucho más de lo que creéis) junto con la Nasa. ¿Os pensáis que es el que todos conocemos por el foro como Nemesis? Ese es simplemente el nombre en clave. De nuevo si observáis por Internet las tres letras mágicas (MRO) podréis encontrar información sobre una tal “Mars Reconnaissance Orbiter”, una nave que orbita alrededor de Marte.

Como podéis ver, MRO guarda muchos secretos tras de sí, algunos de ellos sorprendentes, otros arriesgados, pero sea de una forma u otra, el MRO seguirá siendo mucho MRO y Kotai seguirá con sus proyectos de dudosa finalidad, en vuestras manos está que sigáis apoyándole para que siga con ilusión en sus estrafalarias aventuras.

Este artículo junto con la revista entera habrá estado siendo leída por Kotai en directo desde la Campus Party delante de muchos de nosotros, espero que no levante su dedo índice y diga su famosa frase de “que sepas que puedo hacerlo” o peor aún aquel momento en el que cuatro de nosotros nos encontramos con el cartel de “Baneados por cabrones” y es que si no nos podemos meter con el jefe... ¿qué nos queda?

Me despido hasta el próximo mes, ya lejos de sus garras y en territorio aliado, con un poco de cansancio (sólo llevamos dos días pero he dormido 3 horas) pero con la ilusión de haceros llegar toda la información que creo que es importante e interesante para vosotros. De paso aprovecho para darle publicidad a mi “Diario de un Campusero” que podéis encontrarlo en el foro de “Fuera de Tema” de la página del MRO, pero la del MiniRacingOnline, no os equivoquéis de web y entréis a otra.

Ciao gentuzilla. Yämik.

# VANY EN EL NAVARÓN

Para no poder ir a disfrutarlo, tener un gran premio de Formula 1 en tu ciudad, es una mierda, solo estas ahí para lo malo, las obras, los atascos, el ruido, la masificación. Lo mejor es huir, y que mejor lugar para relajarse y disfrutar de la naturaleza que El Navarón. En las series españolas, por llamarlas algo, también sale de fondo el brik de Pascual así que no os quejéis de que haga publicidad, os la llevais puesta todos los días igual. Así lo decidió sabiamente Vany allá por Junio, cinco días, incluyendo el fin de semana del Valencia GP, se vendría a tierras más verdes huyendo del olor a gasolina. Todo perfecto si no fuera porque el día antes de venir un amigo consiguió entradas para el...menuda putada.

Después de la visita de Turrítón, propulsor inicial de esta revista, Vany es el segundo jugador MRO que se aloja en El Navarón y seguro que no el último. En el tiempo que estuvo por aquí, más que hacer turismo se dió un par de vueltas, eso si, la gastronomía de la zona la aprovechó sin piedad. Yo creo que lo que más disfrutó es que yo le sirviera el desayuno, después de todas las cosas que le he pedido durante el año, le supo a venganza. De todas maneras también aprovechamos para charlar unos ratos, tomar sidra, y ver la carrera.



Bueno, esto último mientras yo curraba, que no todos nos tocamos los huevos en agosto. Es igual, para lo que había que ver, solo Kimi le dio un poquito de salsita al gran premio más rollo del año.

Sus padres, que también le acompañaron, me sacaron unos trapos sucios de Vany, que ya guardo para ocasiones más interesantes, a modo chantaje. Muy majos por cierto, se nota quien desentona en la familia. Hubo tiempo para hablar con Vany de MRO, de la gente y de la campus. Del futuro del juego y de sus inicios personales en el. De cómo el reloj Puma le queda como uno de pared en la delgadita muñeca de Yamik o del hacker que es Albatalia. De ver conducir en un ordenador de gestión a veinte frames dando saltitos.

Según me contaba, Vany empezó en esto como muchos de nosotros, a pesar de luego descubrir enlaces con los jugadores veteranos, MRO lo conoció hace tres años por su cuenta. Jugaba offline y de vez en cuando se metía a alguna carrera. Caso típico como se puede ver, que aún redundará más en el tópico cuando otro jugador le vio pilotar y le propuso entrar en un champ. A mi todo esto me suena, ¿seguro que no se habrá inventado su propia historia? Poco original es la verdad, pero creo que ya quedan viejas las teorías de que Vany es un bot, así que no caigamos en volver hacia atrás en el tiempo. Habrá que preguntar a Demosedici (el que está de vuelta de todo ya) que se lo llevó al Live.

De ahí a ganar champs como rosquillas hay un paso parece, con la boca pequeña reconoce que a veces hay falta de motivación y que aunque no entrene mucho es regular y quiera o no siempre se acaba viendo en los puestos altos de la clasi al final. ¿Tendrá morro el tío? Si es que dios da pan al que no tiene dientes. De todas maneras, ya pasó la época de apuntarse a todos los torneos que se movían y ahora con el T100 y el 18S se conforma. Buen pique el que tiene este año con Kanalha en este último por cierto. A ver si hay suerte, y junto con Alvaro\_sl, compañero de andaduras, dan vida este otoño al LiveTcc, rock fusión de champs que apunta más que interesante. Lo mejor es que el sistema de lastres está ya funcional y esperando, una novedad espectacular que hará de este uno de los campeonatos más bonitos y emocionantes del MRO, si no el que más.

El tema de siempre es el futuro de MRO. Kotai dice que el niño aún puede ponerse más alto y fuerte, pero yo que soy muy agorero caigo en el pesimismo, y debe ser la hostia de difícil mejorar algo tan complejo en desarrollo como es el miniracing. Vany creo que me da la razón, aunque confía en el jefe, me confirma que depurar siempre fue un rollo, sobre todo si incluye investigar porque se produce un error. El código del juego está hecho del tirón, y cada vez que se implementa algo hay que modificar mil cosas. En un mundo feliz todo sería más sencillo, pero el lenguaje Delphi es de gestión, sin embargo, el espíritu de MRO es el que vemos, la comunidad cada vez está más unida y es más grande. Así que la verdad de todo es que MRO crecerá, seguirá funcionando durante mucho, nadie sabe en que dirección ni de que manera en concreto, pero a mi me queda la sensación clara de que MRO sigue para arriba y no se ve el final de la subida en el horizonte.

Pues nada, ya sabéis, no creo que encontréis otro hotel o casa rural que lo lleve un admin de MRO (el título me lo dieron en la tómbola) por ahí. Si teneis ganas de pasar unos días en el norte haced como Vany, sobre todo ahora que empieza la temporada baja y casi regalamos la estancia. Los que vivís cerca no teneis excusa, un fin de semana con bajada del Sella en canoa no le amarga a nadie tampoco.

# Quiz

## MRO QUIZ

Vamos a estrenar un concursillo sin premio para ver como andamos de conocimientos de MRO. Diez preguntas sobre nuestro juego y sobre Formula Uno, para rendir honores al más freak y compensar de algún modo el cariño que le faltará por no tener tiempo para hacer amigos ni habilidad para tener novia. Para dicho experimento sociológico reunimos en su día a cinco sujetos al mismo tiempo, pidiéndoles que respondieran en turnos rotativos y sin dejarles tiempo a documentarse claro. En esta ocasión reunimos al colombiano fundador de Road Devils, Tnathos, al malagueño Craze, o Cogeme, según le dé el sol ese día, al triplemente declarado persona non grata en el 18S en su día y acogido en su regazo más tarde, Javi\_F1, al spammer más famoso de toda Pontevedra, Morespeed y a la vieja gloria, más vieja que gloria ya, Gizbo.

Al lio, aunque coloquemos las respuestas siempre en el mismo orden, en su momento y a tiempo real se hicieron como ya se ha dicho, por turnos, para no dar ventajas. Cien puntos es considerado el resultado perfecto acertando todas las preguntas, siendo importante la mayor aproximación que los contrarios a la respuesta correcta. El cálculo del resultado final sale de un algoritmo muy complejo considerado el segundo secreto más grande de la humanidad después de la receta de la Coca-cola y empatado con la manera de hacer las pirámides. Dichas ya semejantes sandeces, pasemos a ver quién es el más listo de este mes.

1. ¿Cuál es la velocidad máxima de un coche en MRO sin rebufo?

Javi\_F1 - 347

Tnathos - 345

Cogeme - 348

Morespeed - 360

Gizbo - 359

Respuesta: 347 (pero 348 es considerado también correcto por bailar entre estas dos cifras).

2. ¿Quién ha ganado tres veces el 18-S?

Javi\_F1 - Zalin

Tnathos - Zalin

Cogeme - Zalin

Morespeed - Zalin

Gizbo - Zalin

Respuesta: El paisanin Zalin, una estatua hay que hacerle.

### 3. Nacionalidad del piloto que antes de la nueva versión, era el jugador con más vueltas dadas.

Javi\_F1 - Estadounidense

Ttnathos - Brasileño

Cogeme - Estadounidense

Morespeed - Estadounidense

Gizbo - Brasileño

Respuesta: Estadounidense, otro fuera de serie como es Ben (F2000)

### 4. Año en el que participó en la Formula Uno el coche de seis ruedas

Javi\_F1 - 1976

Ttnathos - 1976

Cogeme - 1973

Morespeed - 1974

Gizbo - 1976

Respuesta: El Tyrrel P34 corrió en el año 1976 solamente.

### 5. ¿Te sacan bandera negra por pasar la línea de entrada a boxes a 111 km/h? (Si o No)

Javi\_F1 - Si

Ttnathos - No

Cogeme - No

Morespeed - Si

Gizbo - Si

Respuesta: No, aunque el indicador pasa a color rojo a los 101 km/h, existe un margen en el que no te penalizan y 111 está dentro de ese margen.

### 6. ¿Cuántas veces se puede leer la palabra Puma en el circuito de Silverstone utilizado para el champ Marca?

Javi\_F1 - 18

Ttnathos - 15

Cogeme - 3

Morespeed - 32

Gizbo - 23

Respuesta: 12 veces en sendos cartelitos de publicidad.

### 7. ¿Cuántas pole position hizo Nigel Mansell en su carrera deportiva?

Javi\_F1 - 25

Ttnathos - 21

Cogeme - 14

Morespeed - 24

Gizbo - 27

Respuesta: 32

8. ¿De que provincia española es el piloto MRO El\_rayo?

Javi\_F1 – Castilla la Mancha

Ttnathos - Canarias

Cogeme – La Rioja

Morespeed - Canarias

Gizbo - Canarias

Respuesta: ¡Que poco éxito ha tenido el campeonato de España! truenillo vive en un pueblo de La Rioja. Y eso sin comentar que Canarias son dos provincias.....pero vamos.

9. ¿Cuántas páginas tenía el MM de Julio?

Javi\_F1 - 54

Ttnathos - 51

Cogeme - 53

Morespeed - 54

Gizbo - 33

Respuesta: 54, batiendo record.

10. ¿Cuántos años tiene el piloto MRO Tenspirit?

Javi\_F1 - 22

Ttnathos - 17

Cogeme - 25

Morespeed - 32

Gizbo - 27

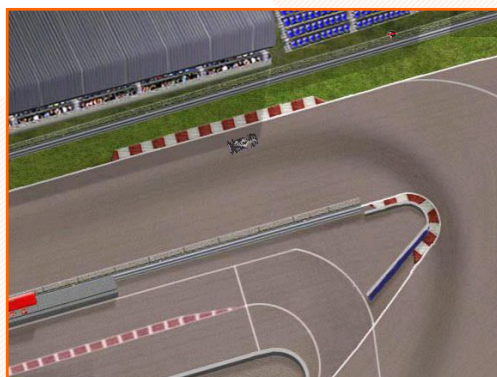
Respuesta: 29 tiene la criatura, tampoco conocemos a la comunidad.

Y ahora los resultados finales, el ganador de MRO Quiz de Agosto, es ni más ni menos que Javi\_F1, que se coloca en lo más alto de nuestro Rank provisional con 70 puntos, solo cuatro más que Cogeme, digno rival con 66. Terceros y de la manita con 56 puntos quedaron Morespeed y Ttnathos. Con la irrisoria cantidad de 53, la cuchara de madera es para Gizbo, que intento escudarse en que no quería abusar pero se le vio el plumero.

## SPA-FRANCORCHAMPS

Llegamos a la 13ª carrera de la temporada, nada más y nada menos que el legendario circuito de Spa-Francorchamps, mítico tanto en el Mundial como en el MRO, un circuito veloz y enrevesado en el que es un placer disputar una carrera.

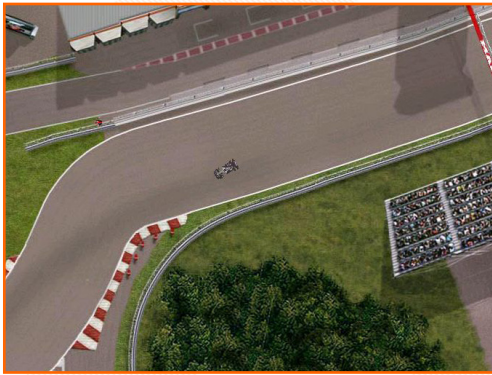
En Spa la línea de meta se encuentra en un zona de poca aceleración con lo cual al pasar por la parrilla la velocidad que se alcanza no es algo demasiado importante, al poco de pasar por meta ya estoy realizando una fuerte frenada para afrontar una primera curva bastante cerrada, luego dejo ir el coche dirigiéndolo hacia el interior y a continuación en plena curva acelero para salir con una buena inercia.



A partir de aquí entro en un sector de constante aceleración



pero con una “pequeña” dificultad



se pasa a tope sí, pero es aconsejable tomar esta zona próximo a los pianos interiores de la curva porque abrirse un poco puede significar empotrarte con las protecciones a la salida de la misma o al menos tener que soltar gas para evitar los bolardos.

Luego de esto el monoplaza alcanza el máximo de velocidad en una recta que desemboca en una chicane también bastante rapidita,



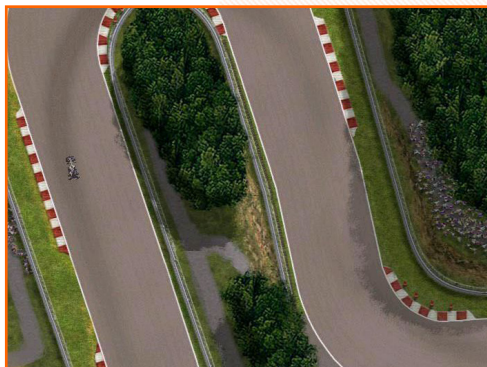
lo normal es soltar gas una vez estoy dentro de la misma



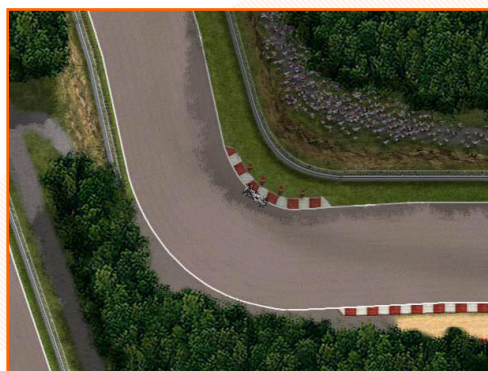
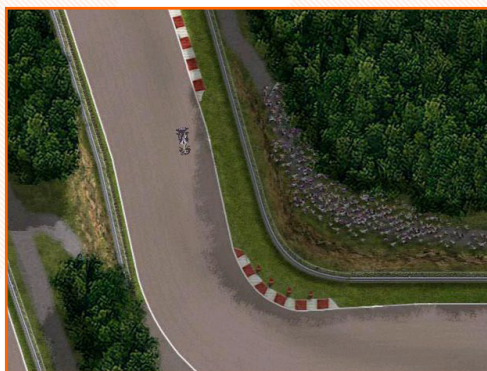
para volver a acelerar y encarar otra dificultad a derechas que se puede tomar pisando a fondo teniendo cuidado al salir pues lo mas fácil es darse un paseo por la arena.



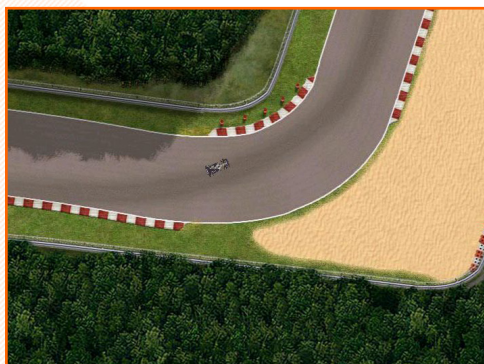
A continuación la siguiente curva no es tan complicada como parece, a ella se llega muy rápido así que tengo que hacer una fuerte frenada dejando luego el coche ir hacia el interior y salir acelerando sin mas;



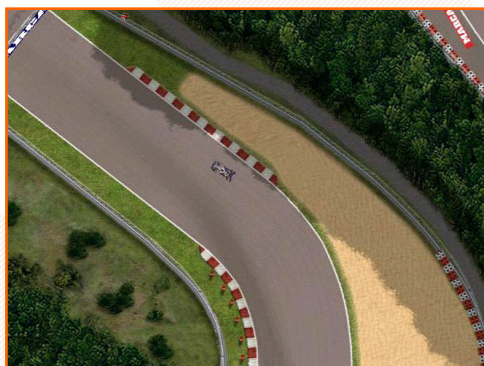
el siguiente tramo se compone de tres curvas, las dos últimas muy parecidas, en donde la primera se pasa pisando acelerador



hasta llegar a la segunda de las curvas donde lo mejor es soltar gas para terminar trazando la última de nuevo con el acelerador a fondo,



desde ahí me topo con una amplia chicane donde suelto gas pegándome lo mas posible al interior en su primer tramo y luego acabarla a pisando a tope en su segundo



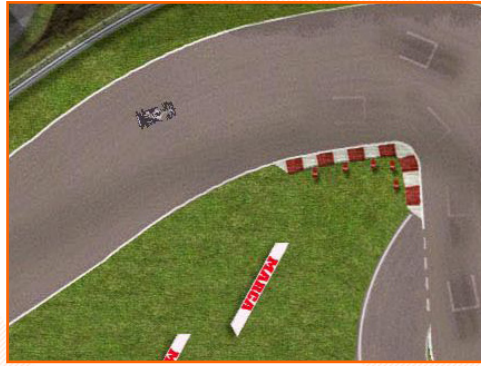
inmediatamente vuelvo a soltar gas para afrontar una nueva curva a derechas y salir acelerando teniendo cuidado de la zona de arena externa a la pista para encontrarme otra curva igual que la anterior, la única diferencia es que ésta si se toma sin dejar de pisar.



Después de esta sucesión de curvas de todo tipo entro en el sector mas rápido y largo del circuito aunque curiosamente no hay ni una recta,



y por fin antes de alcanzar el final de la vuelta me enfrento a una chicane que se ha modificado recientemente y en la que debo realizar una fuerte frenada mucho antes de llegar,



de esta manera es posible hacerla pisando acelerador en todo su recorrido, sólo hay que tener cuidado con el muro de boxes al salir



# ÚLTIMA PÁGINA

FAMILIA, DE NUEVO ME ADJUDICAN LA ULTIMA PÁGINA DE ESTA REVISTA... ASI QUE VOY A AGRADECER ALGUNA QUE OTRA COSA PENDIENTE...

PIXEL ROSA, AZUL, AMARILLO, CAMPUTA EL SOLITO MIL VECES, MONTALO... xD AUN SUEÑO CON ELLOS... ¿VERDAD CACO? GRACIAS KOTAI POR PODER HABER DISFRUTADO OTRO AÑO MAS DE LA CAMPUS, Y DE VUESTRA COMPAÑIA.

VANESA, ALABIS, QUE ESTE AÑO ME DEJASTE IRME CON KOTAI, Y LLEGUE AGUSTO, NO COMO AQUEL AÑO QUE SALIA EL TREN A LAS 11:27 Y ERAN LAS 11:20 Y DECIAS QUE ESTABA TODO CONTROLADO. !!Y ESTABAMOS EN EL SITIO DE LA CAMPUS AUN!! xD GRACIAS POR TODO.

CHÉEEE GRACIAS POR LA CAMISETA!! SOS UN PENDÉEEEJO xD E IGUAL DE CABRON QUE PENSABA... SIGUE ASÍ CLAU. !!TOOOOIIIOTAAAA!!

A TODOS LOS FEOS DE MRO QUE NOS PUDIMOS CONCENTRAR EN VALENCIA, MENOS A FASTMAN, QUE POR MI MADRE QUE EL AÑO QUE VIENE, SI DIOS QUIERE, YO ME VOY EL SABADO Y COJO SITIO EL PRIMERO... xD

Y GRACIAS A LOS LECTORES PORQUE SIN SUS DESCARGAS ESTO NO SERÍA POSIBLE, Y ENORGULLECE QUE CIENTOS DE PERSONAS LEAN LO QUE TU MAQUETAS.

UN ABRAZO A TODOS, Y NOS VEREMOS EN NOVIEMBRE.

AMSLER!! SHURMANO, K TNGO ENAR FREGONETA LAS MALACATONES PARCÁAMPO, AVE CANDO NUS ASIRKÁAAAMOS... xD



Contacto MRO Magazine: Necesitamos vuestras criticas y sugerencias para ser mejores  
pocotico@miniracingonline.com – sakic@miniracingonline.com