

Tutorial MiniRacingOnline

MiniRacingOnline es un simulador de conducción en 2D, con vista cenital, que puede ser jugado con un número de hasta 32 jugadores online. Multitud de opciones gráficas, casi doscientos circuitos diferentes y centenares de coches, lo convierten en uno de los juegos más divertidos en su género y además es completamente gratuito.

El objetivo de este tutorial es aprender, de forma rápida y concisa, a registrar tiempos para poder participar en el campeonato impulsado por el diario Marca.

1. Instalación de MiniRacingOnline

Instalar MiniRacingOnline (en adelante MRO) es muy sencillo. Basta con descargar y ejecutar el archivo auto-instalable que encontraremos en la web de Marca y seleccionar el directorio donde deseamos instalar el juego.

2. Ejecución de MiniRacingOnline

Para jugar a MRO basta con acceder al ejecutable de nombre "MiniRacingOnline.exe" en la ubicación donde hemos instalado el juego o a través del menú Inicio de Windows.

3. Configuración de MiniRacingOnline

Al ejecutar el juego por primera vez, aparecerá el menú de opciones, que nos va a permitir configurar MRO en función de nuestras preferencias. Situando el ratón sobre cada una de las opciones nos saldrá una descripción de para lo que sirve cada una. Podremos regresar a esta pantalla desde el menú principal o desde el menú de boxes en cualquier otro momento para reajustar opciones.

4. El menú principal

Una vez configurado el juego, si le damos a siguiente nos dirigiremos al menú principal. Éste nos permite seleccionar qué es lo que queremos hacer: jugar en modo normal, para el campeonato de Marca, volver al menú de opciones, editar circuitos, ver una repetición guardada, ver los créditos del juego o salir del juego.



Menú principal

5. Cómo marcar un tiempo para el GP Marca 08

Para comenzar a jugar a MiniRacingOnline debemos pinchar en el botón de "Participar en GP Marca 08" del menú principal, tal y como muestra la imagen anterior. Automáticamente se nos abrirá una ventana de selección donde introduciremos nuestro nombre y contraseña de usuario de Marca, eligiendo a su vez el circuito en el que vayamos a participar:



Introducir usuario y clave que se usa en MARCA.COM

Al validar nuestro usuario iremos directamente al menú de boxes:



Cambiar teclas/joystick y coche

Entrar al circuito a correr

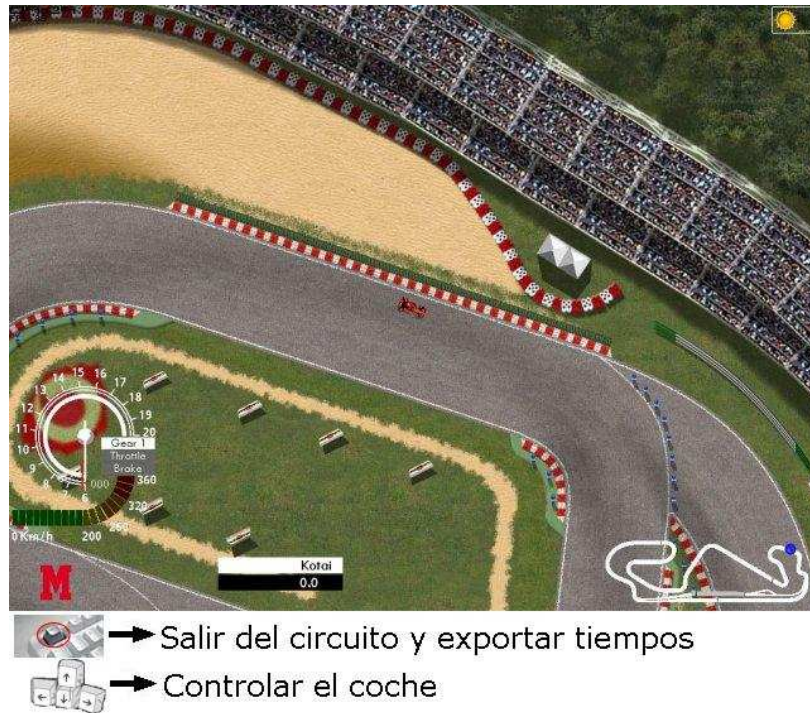
Menú de boxes

En el modo de campeonato de Marca los reglajes del coche están bloqueados (en sombreado) para que todos los jugadores corran bajo las mismas condiciones. Tampoco podremos activar otras opciones como gasolina o desgaste de neumáticos que sí se encuentran fuera del campeonato de Marca.

Desde el menú anterior podemos acceder al menú de opciones, al de jugadores y al de pista. El menú de jugadores nos permitirá editar nuestro perfil, pudiendo elegir entre diversos coches, el nombre del equipo, la nacionalidad, un número de dorsal y un nombre corto (tres caracteres).

Para ayudarnos a mejorar nuestros tiempos podemos utilizar el coche fantasma de nuestra mejor vuelta efectuada. Sin embargo, otra opción que resulta especialmente interesante es la de bajarse la vuelta fantasma del mejor tiempo marcado hasta el momento en el campeonato de Marca (desde <http://www.marca.com/mro/resultados.html> pinchando sobre 🏁). De esta manera podremos cargar el fantasma en pista (por defecto la tecla F4) y analizarlo para mejorar nuestra trazada y el tiempo de vuelta.

Una vez que estamos listos podemos pasar a pista mediante el botón de "pasar a pista" situado en la esquina inferior derecha de la pantalla:



Al pasar por meta el cronómetro comenzará a contar, y una vez marcada una vuelta, el resto de veces que pasemos por un parcial nos mostrará la diferencia de nuestro tiempo en ese parcial con respecto al mejor tiempo hasta el momento. Esto nos permitirá ver cómo de bien vamos al paso de cada punto intermedio.

La primera vez que demos una vuelta en un circuito se nos creará una vuelta fantasma, es decir, se guardará esa vuelta que hemos dado para poder cargarla y visualizarla cuando deseemos (seleccionándola con las flechas que se muestran en la última imagen vista y activando el fantasma). Se guardan sin embargo tres vueltas fantasma para cada jugador y circuito: la mejor del día, la mejor de la semana y la mejor vuelta personal independientemente del tiempo.

Para que una vuelta dada sea válida (y se guarde el fantasma), debe cumplir dos condiciones fundamentales:

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

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

6. Cómo subir un tiempo a la web

Una vez que hayamos marcado un tiempo válido en el circuito, éste se subirá con sólo salir de pista mediante la tecla ESC, volviendo a boxes.

Para ver el transcurso del campeonato Marca debemos acceder a la sección web oficial pinchando en el casco amarillo en la pantalla de boxes o en la siguiente dirección: <http://www.marca.com/mro/resultados.html>. Allí podremos ver todos los tiempos marcados hasta el momento.

***Aunque nuestros tiempos sean bastante más lentos que el mejor tiempo del circuito no hay que desesperarse. Después de todo la práctica hace la perfección.