



## Mania Drive

# AUTOS (LIBRES) LOCOS

Los más veteranos en el mundo de los juegos conocerán títulos como Stunts, los primeros simuladores 3D de conducción que existieron y que causaron sensación entre el público en general. En esa misma línea de juego, con muchas mejoras y completamente libre, llega ahora Mania Drive.

## POR VICENTE CARRO

**H**ace ya más de un año el que suscribe estuvo bastante tiempo buscando un motor de videojuegos GPL para linux que tuviera dos características fundamentales: el lenguaje de programación tenía que ser C y debía usar aceleración gráfica OpenGL. Tras mucho buscar apareció de la nada Raydium [1]. Este motor estaba todavía en sus comienzos y tenía muchas carencias, pero un simple vistazo al código reveló que era lo que buscaba. Presentaba una característica muy interesante: todos los añadidos que se iban haciendo se aplicaban a su juego insignia: Mania Drive [2]. Mania Drive es un divertidísimo juego de conducción (que no de carreras) donde el objetivo fundamental es completar cada circuito en solitario en el menor tiempo posible evitando todos los obstáculos que nos encontraremos. Con este sencillo planteamiento, la comunidad de Raydium ha creado un videojuego tremendamente adictivo con algunos detalles que lo sitúan cerca del nivel de calidad de algunos juegos comerciales.

### ¿Cuántos polígonos?

Su aspecto gráfico, sin resultar sobresaliente como en títulos de conducción de videoconsolas, está muy bien logrado. Los modelados

son correctos, aunque las “piezas” que componen los circuitos están algo escasas de polígonos; esto se debe a una decisión salomónica del equipo de desarrollo para garantizar el mejor rendimiento posible en todas las configuraciones. Además, el hecho de que los escenarios estén creados con “piezas” permite usar un editor para crear los nuevos circuitos. Contrariamente, el vehículo que conducimos tiene muy buen modelado con un número de polígonos bastante alto.

### Motores que rugen

Lo primero que destaca del apartado sonoro del juego es que, como banda sonora, han incluido temas musicales, con licencia Creative Commons, de muy buena calidad; algo a lo que no nos tienen acostumbrados los juegos libres. Así desde la pantalla del menú, con buena música, textos en español y un vídeo de fondo, se logra sorprender al jugador casual que ha puesto el juego sólo por probar.

Respecto a las licencias Creative Commons de las canciones (en ellas se pide el reconocimiento del autor) se ha utilizado un método ya visto en otros juegos comerciales: incluir un banner deslizante que aparece sincronizado con el inicio de la canción que

se está reproduciendo y donde se nos informa de su título y autor. Muy efectivo.

Los efectos sonoros se reducen prácticamente a un discutible ruido del motor, que cambiará según la aceleración de nuestro vehículo, y a efectos (muy particulares) que se escucharán al pasar por las cercanías de una zona de aceleración o la meta por ejemplo. Sin duda, los efectos son lo peor del apartado sonoro, aunque sus desarrolladores ya han comentado que se mejorará este aspecto en próximos lanzamientos.

### Física real

Lo que más llama la atención de este juego es el comportamiento de nuestro coche en el



Figura 1: Debemos controlar los derrapes.



**Figura 2: Un mal volantazo y nuestro coche volcará.**

mundo. Incluso siendo conscientes de que la conducción ha sido simplificada para hacerlo más arcade (se han suprimido las marchas por ejemplo), la respuesta del coche es sospechosamente realista. Esto se debe a que realmente Raydium (motor del juego) incluye a su vez un motor de física real: ODE[3] (Open Dynamic Engine). Estas tres siglas son sinónimo del mejor motor físico libre que hay disponible, y eso se nota en el juego.

Derrapes en las curvas, colisiones en los quitamiedos, vuelcos, saltos en los obstáculos, y toda la variedad de comportamientos reales de un coche se pueden ver en Mania Drive.

## Controles

En pos de la jugabilidad se ha simplificado mucho el control de nuestro vehículo. Se podrá acelerar, retroceder (que servirá también para frenar) y girar a ambos lados con los cursores. Se han suprimido a propósito las marchas (que incorpora por defecto Raydium) y no será posible bloquear las ruedas por mucho que “frenemos”.

Además, en el momento en el que se escriben estas líneas, la actual versión del juego (1.02) tiene una carencia en la versión win32: no se pueden usar joysticks, con lo que los usuarios de linux llevamos ventaja al poder usarlos, y ciertamente nos serán de gran ayuda si queremos lograr una buena posición en la clasificación mundial.

## Clasificación Mundial

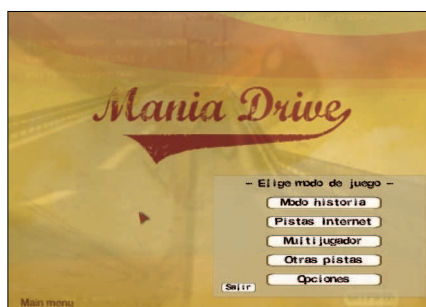
Mania Drive nos ofrece 4 modos de juego: el **Modo Historia**, el modo **Pistas Internet**, el modo **Multijugador** y **Otras Pistas**.

El **Modo Historia** es simplemente una secuencia de circuitos que se irán desbloqueando a medida que superemos los tiempos establecidos. Lamentablemente para algunos, los tiempos que se nos exi-

gen para superar cada circuito son extremadamente ajustados, por lo que no podremos permitirnos ni un error en el recorrido de cada uno de ellos. Pero para que podamos aprender a correr bien tenemos disponibles en este modo unos circuitos **Tutoriales** donde se nos explicarán las bases de conducción y las técnicas más importantes.

El modo **Pistas Internet** permite al jugador elegir un circuito de la lista para intentar completarlo en el menor tiempo posible. Una vez terminemos el circuito nuestro tiempo se comparará instantáneamente con la clasificación de Mania Drive y se nos indicará el puesto mundial en el que hemos quedado. Este pequeño detalle de darnos un puesto en tiempo real hace que este modo de juego se convierta en un vicio, ya que los circuitos no suelen ser muy largos y correremos una y otra vez para ir arañando segundos y así subir puestos con cada nueva repetición. El modo **Multijugador** está pensado para jugar en red local. Uno de los jugadores tendrá que activar el servidor y el resto de jugadores deberán conectarse a él (a su dirección IP) para poder jugar. Este modo es igual que los anteriores, pero veremos a nuestros amigos en pantalla como si de fantasmas se tratase, por lo que no podremos colisionar contra ellos, aunque la competitividad se verá aumentada al verlos solapándose con tu coche. También es posible jugar vía Internet indicando la dirección IP pública del que haga de servidor y además, éste también tendrá que abrir el puerto 29104 de su router.

En otro binario ejecutable encontraremos un editor de pistas para Mania Drive, aunque no viene de serie en los paquetes de binarios. Para conseguirlo será imprescindible bajarse la última versión de desarrollo del motor Raydium. Quizás para cuando leáis esto ya haya salido publicada la versión 1.03 con el editor integrado.



**Figura 3: Textos de pantalla en castellano, genial.**

## El futuro

Desde el día del lanzamiento de su primera versión la comunidad de jugadores interesados en el juego se ha disparado desmesuradamente. Además, numerosos programadores se están animando para mejorar el motor Raydium en General y Mania Drive en particular. La lista de cambios a realizar [4] incluye desde la inclusión de luces de freno funcionales hasta novedosos efectos gráficos, multitud de nuevas ideas, así como corrección de los lamentablemente siempre presentes errores. Incluso hace poco han surgido “mods” que cambian las texturas del coche, del escenario o versiones mejoradas de las piezas de los circuitos. Entre los últimos avances de Mania Drive se ha añadido un coche especial, un circuito bonus llamado “rally” y está terminándose un nuevo “mundo” de ambiente desértico.

## Conclusión

Mania Drive es muy jugable, divertido y recomendable. Con la creciente comunidad de Raydium cada día se generan más apoyo y nuevos añadidos. Su juego online y el sistema de posiciones contrastadas en tiempo real harán que el jugador se “vicie” casi sin darse cuenta. Probablemente nos encontremos ante un juego que pasará a formar parte de la historia de los juegos libres en muy poco tiempo. ■

## Puntuación

GLOBAL:

**7,50**

Lo mejor:

- Genial motor físico
- Muy adictivo y en español
- Gran banda sonora

Lo peor:

- Los efectos puntuales de sonido
- Pocos polígonos en circuitos

## RECURSOS

- [1] Página oficial de Raydium: <http://www.raydium.org>
- [2] Página oficial de Mania Drive: <http://maniadrive.raydium.org>
- [3] Página oficial de ODE: <http://www.ode.org>
- [4] Lista de futuros cambios: <http://wiki.raydium.org/wiki/RoadMap>