

Minë - *un viaje por la Tierra Media*

Pablo Ruiz Múzquiz *Aranarth* pabloruiz@gnu.org
Andrés Moya Velázquez *Hirunatan* hirunatan@hammo.org

Septiembre de 2002

Abstract: Minë (Mundo Interactivo-Narrativo en Español) is a complex network system resembling a virtual Middle-earth inhabited with on-line players and limited artificial intelligence characters. Minë intends to be faithful to JRR Tolkien's work providing a MUD/MUSH-like environment where cities and places have been generated by hundreds of collaborators all over the world.

1. Introducción¹

Minë [Mundo Interactivo-Narrativo en Español] nació en el verano de 2001, en Cádiz, en el sur de España. Aunque en un primer momento, Minë no se llamó así, sino YAGIME (Yet Another Game in Middle-Earth) la idea subyacente no ha cambiado prácticamente nada desde entonces. Minë surgió como un intento de enseñar las nociones básicas de la programación orientada a objetos usando Python. Se dio la circunstancia de que resultaba extraordinariamente sencillo realizar los ejemplos utilizando las reglas básicas de un juego de rol como referencia.

En apenas una semana construí un sistema mono-jugador bastante rudimentario de navegación por salas descritas en ficheros y con encuentros estáticos. Era posible coger/dejar objetos, beber pociones, atacar a los encuentros y guardar las partidas.

Inmediatamente me di cuenta de que se podría llegar a sacar un buen juego multi-jugador de Minë y pedí ayuda a una lista de correo de entusiastas de Tolkien de mi ciudad, Madrid. La respuesta no se hizo esperar y Andrés Moya *Hirunatan* expresó su interés por un proyecto que era muy similar a una idea suya que llevábale rondando la cabeza hacía tiempo. Además de Andrés Moya (que es el principal co-autor y pieza vital del proyecto), otras personas mostraron su deseo en seguir de cerca el desarrollo de Minë y aportar ideas en calidad de jugadores.

Con notable éxito presentamos una versión preliminar de Minë (entonces llamada Ambar) en la convención anual de la Sociedad Tolkien Española que se celebró en Barcelona en noviembre de 2001.

El objetivo fundamental era construir un equivalente virtual de la Tierra Media fundamentado en descripciones de lugares e interacción entre jugadores conectado desde

¹Es posible que este documento no sea el más moderno. Para obtener una copia actualizada, diríjase a <http://eutherpe.org>

Internet o LAN. Se daba el hecho de que no conocíamos ningún MUD/MUSH original en español que fuera profundamente tolkieniano así que creímos que podíamos ser nosotros quienes llenáramos ese hueco.

2. El Mundo de MinĚ

MinĚ quiere ser una especie de entorno virtual que invite a los jugadores a sumergirse en un pseudo-universo repleto de lugares inventados y personajes y objetos ficticios. El arma fundamental de MinĚ es la palabra y su correspondencia en la imaginación individual y colectiva. Así, al igual que al leer una novela el texto nos atrapa y nos convierte en espectadores cuasioníricos, MinĚ persigue la sugestión activa mediante textos evocadores, MinĚ no es una droga psicológica sino un entretenimiento más, es un juego que empieza y acaba cuando el jugador decide, igual que el parchís o el mus.

Como su propio nombre indica, MinĚ es un entorno interactivo de red sobre la Tierra Media. Aunque es posible disociar el código fuente de MinĚ y hacerlo independiente del mundo, los autores prácticamente sólo conciben MinĚ como un MUD/MUSH de la Tierra Media.

La Tierra Media de JRR Tolkien es, para nosotros, uno de los mayores hitos en fantasía que se han escrito nunca y constituye una fuente rica e inagotable de placeres intelectuales y lúdicos.

Los contrastes de la Tierra Media con toda su orografía, su clima, sus diferentes razas y pueblos, sus lenguas características y su historia hacen de ella un ejemplar único para ser construida digitalmente por decenas de amantes de la obra de Tolkien en todo el mundo.

Pero no sólo es importante qué mundo representar sino también en qué época hacerlo. La riqueza de la Tierra Media se nutre de forma importante del devenir de los acontecimientos a lo largo de las edades. Nuestra intención es situar MinĚ en la Tierra Media de la tercera edad, alrededor del año 2000, cuando la actividad en diversas regiones del noroeste de la Tierra Media era evidente.

3. Características de MinĚ

Habría que diferenciar entre lo que tenemos ahora mismo y lo que está por venir porque a pesar de que MinĚ es un proyecto muy ambicioso y que abre muchos campos nuevos de investigación para los integrantes del proyecto, también es cierto que avanzamos como podemos entre una multitud de tareas paralelas como los estudios, el trabajo y otros deberes personales.

3.1. Presente - Septiembre de 2002

Corresponde a la versión 1.0 de MinĚ. La Primera versión considerada *de producción*.

- Multiplataforma, esto es; se ejecuta igual en prácticamente cualquier sistema operativo moderno² sin cambiar una sola línea de código.

²Precisemos: GNU/Linux, xBSD, UN*X, MS Windows, BeOS, Macintosh, MacOS X, Amiga, OS/2...

- Arquitectura cliente-servidor.
- Creación/recuperación de personajes [con contraseña].
- Personajes jugadores Maiar, esto es, administradores.
- Atributos: fuerza, destreza, inteligencia, sabiduría, constitución y carisma, dependientes de la raza y la profesión elegidas.
- Razas humana, elfa, enana y orca con características especiales.
- Comandos de movimiento (por punto cardinal, por sala, por palabra clave) y de charla en las salas (hablar, hablar en idioma, gritar, susurrar).
- Otros comandos como: +[ob]servar <personaje>, mostrar estadísticas de uno mismo, averiguar quién está jugando en ese momento y en qué sala se encuentra, la dirección IP desde la que nos conectamos, el área de juego, etc.
- Comandos sobre objetos: coger, dejar, examinar, esconder y mochila. Diferencia entre lo que uno carga y lo que uno lleva puesto.
- Un sistema de ayuda bastante completo.
- Prototipo de sistema de personajes no jugadores gracias a Diego Moya *Hizrael*.
- 2 áreas de prueba, **poblado sin nombre y seroth**.
- Documento de 60 páginas titulado “Esquema general de Minë. Una guía para el colaborador” en su versión 1.0.
- Servidor de pruebas en 80.59.169.162 (tolkien.mine.nu) puerto 2000.

3.2. A medio plazo - Septiembre de 2003

En realidad nunca se sabe hasta dónde llegaremos ni cuánto tiempo nos llevará pero si redefinimos esta subsección como una declaración de intenciones es posible que dé una idea de hacia dónde queremos ir. En concreto, nos gustaría que para la versión 2.0 estuvieran presentes las siguientes funcionalidades.

- Representación de casi todas las razas/subrazas presentes en la Tercera Edad.
- Personajes no jugadores que pueden hablar y moverse con libertad.
- Diferentes modos de ataque. Golpe, herir, matar. Sistema de leyes.
- Renombre y reputación.
- Los objetos afectan según el personaje.
- Construcciones como posadas, tiendas, tabernas, casas particulares, etc.
- Realismo temporal y espacial.
- Sistema de lucha/combate flexible, sencillo y potente.

- Soporte para numerosos idiomas de la Tierra Media.
- Programa de administración remota de Minë.
- +50.000 salas (un pueblo estándar tiene unas 100 salas)
- Interacción personaje-entorno dinámica.
- Simular en la medida de lo posible un mundo no lineal, muy parecido al nuestro pero basado en la Tierra Media y con la particularidad de tener que ser imaginado.

4. El código fuente de Minë

Minë es software libre. Cuando adquieres una copia de Minë, no importa la procedencia, recibes con ella el derecho a usar Minë como desees, a redistribuirlo sin limitación ninguna y a modificarlo libremente. La única obligación es que el resultado que produzcas debe incluir estas tres libertades fundamentales que se recogen en la GNU Public License. Si recibes una copia de Minë sin el código fuente disponible la persona o entidad que te lo ha procurado está cometiendo un delito pues te está negando la libertad que proporciona el software y que él aceptó salvaguardar cuando hizo uso de Minë y leyó la licencia que lo acompañaba. Si deseas conocer todos los detalles de la licencia GPL dirígete a <http://www.fsf.org>.

Si estás interesado en colaborar con el desarrollo **interno** de Minë el único requisito que se te pide es que leas previamente todo el código ya escrito (como mínimo las partes en las que vas a trabajar tú) y que el código que generes sea también libre, en nuestro caso, bajo la GPL.

El lenguaje de programación empleado es python y preferimos contribuciones en este lenguaje antes que cualquier otro aunque es posible la integración de partes en c y c++ (existe documentación extensa sobre la API de python para c y c++).

Por otro lado, los ficheros que describen salas, objetos y personajes no jugadores están en XML (**no hace falta saber programar** en absoluto) y existe un manual que detalla la creación de estos elementos.

5. Cómo contactar

La página electrónica de Minë es <http://eutherpe.org>. En ella se encuentra toda la información disponible sobre Minë (incluyendo este documento). Para contactar con los autores escriba a Pablo Ruiz 'Aranarth' pabloruiz@gnu.org, o a Andrés Moya 'Hirunatan' hirunatan@hammo.org indistintamente.