

# Minë - un viaje por la Tierra Media

Pablo Ruiz Múzquiz *Aranarth* pabloruiz@gnu.org

Marzo de 2002

**Abstract:** Minë (Middle-earth Interactive Network Environment) is a complex network system resembling a virtual Middle-earth inhabited with on-line people 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. Introducción<sup>1</sup>

Minë 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 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 *Hiruntan* 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.

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

---

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

## 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 - Marzo de 2002

No es mucho pero permite conectarse y pasearse por el poblado de pruebas.

- Multiplataforma, esto es; se ejecuta igual en prácticamente cualquier sistema operativo moderno sin cambiar una sola línea de código.
- Arquitectura cliente-servidor.
- Creación/recuperación de personajes
- Atributos: fuerza, destreza, inteligencia, sabiduría, constitución y carisma.
- Razas humana, hobbit, elfa, enana y orca con características especiales.

- Comandos básicos de movimiento y de charla en las salas (hablar, hablar en idioma, gritar, susurrar).
- Otros comandos como: observar <personaje>, mostrar estadísticas de uno mismo, averiguar quién está jugando en ese momento y en qué sala se encuentra, etc.
- Comandos sobre objetos: coger, dejar, examinar, esconder y equipo.
- Un sistema de ayuda bastante completo.
- Servidor de pruebas en 80.59.169.162 (tolkien.mine.nu) puerto 2000.

### **3.2. A medio plazo - Enero 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.

- Representación de casi todas las razas/subrazas presentes en la Tercera Edad.
- Personajes no jugadores que pueden hablar y moverse con libertad.
- 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.
- Coherencia tolkieniana.
- 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 obtengas 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 ve al apéndice o 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 existen manuales específicos para diseñar áreas originales.

## **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](mailto:pabloruiz@gnu.org), o a Andrés Moya 'Hirunatan' [hirunatan@hammo.org](mailto:hirunatan@hammo.org) indistintamente.