

Multi-User Dungeons al descubierto (I)

MUDS

En nuestro país prácticamente no han pasado de ser una simple anécdota con un número de jugadores mínimo si los comparamos con cualquier otro género de videojuego. Pero aún así, los MUD son una realidad casi intemporal que no pasa de moda, y que en el resto del planeta sí tienen multitud de fieles seguidores ávidos de experimentar las vidas de sus alter egos digitales en un mundo de fantasía.

POR VICENTE CARRO

Dado que hacer un análisis de un MUD no sería justo y que los usuarios españoles en su mayoría apenas conocen su existencia, este mes vamos a presentaros una pequeña guía para dar los primeros pasos. En esta primera entrega veremos las bases de un MUD, y en la próxima abordaremos la configuración básica de un servidor MUD para que podamos crear nuestro propio universo de juegos.

¿Que es un MUD?

El acrónimo MUD viene del inglés Multi-User Dungeons, o traducido: Mazmorras Multi-Usuario. Es decir, un juego de Rol multijugador.

Un MUD se juega en terminal de texto. No hay gráficos ni 2D ni 3D, los sonidos son escasos, apareciendo sólo en un número limitado de servidores, y absolutamente todo el peso del juego recae en el texto.

Que todo se base en texto es su principal característica diferenciadora con otros juegos y también parte de la razón por la que no ha cuajado bien en nuestras tierras. En cualquier caso, un MUD es un juego de Rol en el que cada jugador crea al menos un personaje dentro de ese mundo virtual para después poder experimentar los acontecimientos que vivirá dicho personaje durante su vida.

La temática general de un MUD suele ser medieval-fantástica, pero si indagamos un

poco podremos encontrar mundos más originales, como épicas batallas futuras entre los conocidos robots del universo Battletech.

¿Cómo Puedo Jugar?

Todos los servidores MUD usan el protocolo Telnet para la comunicación con el cliente, aunque es cierto que suelen tener puertos arbitrarios para evitar ataques. Se encuentre donde se encuentre, el servidor sirve el juego, y los que se conecten a su dominio o dirección, indicando el puerto correcto, podrán entrar a jugar.

Los jugadores deben usar un cliente MUD para conectarse al servidor. Hay multitud, incluso la misma terminal de linux valdría, pero dado que no existen grandes diferencias entre ellos vamos a recomendaros uno fácilmente instalable si tenemos la distribución GNU/Linux más extendida en España: Ubuntu.

```
sudo apt-get install gnome-mud
```

Para otras distribuciones, esta línea puede cambiar ligeramente. Una vez tenemos instalado el cliente MUD lo ejecutamos (encontraremos el lanzador en *Aplicaciones/Juegos*) y abrimos su asistente.

Configurando el Cliente MUD

Con la ventana del asistente de conexiones de Gnome-mud abierta indicamos el **Título**, que es una forma de llamar a esta conexión. Justo debajo indicamos el **servidor**, que podrá ser una IP (<http://200.100.100.100>) o un dominio (<http://www.servidormud.com>).

Por ejemplo, podríamos poner servidor balzhur.genesisismuds.com y puerto 5400, que son los datos de conexión de un conocido MUD español llamado Balzhur [1].

A continuación, si tuviéramos ya un personaje creado en el juego, podríamos indicar su

nombre y contraseña de personaje. De lo contrario, podremos crear uno nuevo tras conectar o usar a nuestro personaje con posterioridad a la conexión.

La parte del perfil la dejamos como está, dado que es algo particular del cliente.

Ya podemos pulsar en **Aplicar** para que esta conexión aparezca en la lista de la izquierda. Sólo falta seleccionarla y pulsar en el botón **Conectar**. Ya estamos conectando...

Nacer en un Mundo Nuevo

Aparecemos en la pantalla principal del cliente MUD indicándonos que nos hemos conectado correctamente al servidor, en este caso a Balzhur. Balzhur un MUD en español, y muy accesible para el jugador que empieza en este género, así que nos será bastante fácil ir siguiendo las instrucciones en pantalla.

El siguiente paso en casi todos los MUDs es la creación de nuestro personaje. Escribimos:

```
Nuevo
```

y seguimos las instrucciones que nos vaya indicando el servidor.

Es importante saber que lo habitual en estos juegos es que el personaje posea una serie de habilidades y capacidades que tienen valores numéricos. De esta manera, si queremos un personaje intelectual deberíamos asegurarnos de que el valor de inteligencia fuese notablemente superior al de fuerza o resistencia, por ejemplo.

Ya tenemos creado nuestro personaje y el servidor nos lleva a una estancia cuya descripción habrá aparecido en pantalla.

¿Cómo me Muevo?

Si bien es cierto que en Balzhur nos presentan un tutorial antes de tener libertad para movernos, esto no es lo habitual en la mayoría de los MUDs, por lo que vamos a describir brevemente las opciones para movernos.

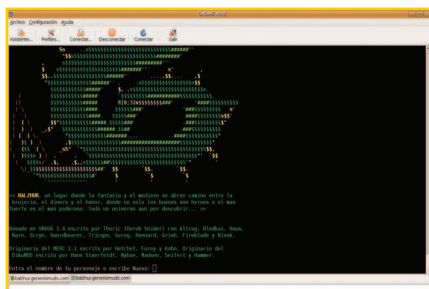


Figura 1: Una captura de pantalla no le hace ninguna justicia ni al mejor de los MUDs.

La interacción de nuestro personaje con el mundo se realiza mediante el uso de comandos. Éstos suelen ser iguales para todos los servidores, aunque hay algunas diferencias puntuales. Por ejemplo, Balzhur permite el uso de comandos en español. En esta guía hemos preferido usar las versiones originales (en inglés) de los comandos para que le puedan servir al lector en otros servidores. Hay que señalar que aunque los comandos puedan estar en inglés, el idioma del juego es independiente. Por lo tanto, un servidor de juego con textos en español puede tener los comandos en inglés.

Podemos escribir alguna de las *salidas* disponibles e iremos allí, si es posible.

Las salidas se indican cuando llegamos a una habitación. Conviene usar el comando **look** para echar un vistazo al lugar donde estemos así como a las posibles salidas. También habrá algunas salidas ocultas que se mostrarán cuando pase algo determinado. En todo momento podemos usar **exits** para obtener un listado de las posibles salidas visibles en ese instante.

Con **look** también veremos los objetos y personajes que se encuentren en la zona. Si queremos información sobre alguno de ellos ampliaremos el comando **look** con el nombre del objeto/persona. Por ejemplo, si queremos información sobre una llave escribiremos:

```
look llave
```

Al ser un juego multijugador existirán ocasiones en las que habrá más de una persona en una estancia. Podemos ver quién está conectado con el comando **who**. Si les queremos hablar podemos usar **talk** o su versión simplificada, esto es, empezar una frase con las

dobles comillas ". En algunos servidores sólo se permitirá hablar a partir de cierto nivel.

Además de hablar con los demás personajes, ya sean personas físicas o personajes no jugadores (PNJ) controlados por el servidor, se podría atacar a cualquiera de ellos con el comando **kill personaje**.

Es preciso hacer un inciso en este punto, ya que la habilidad de matar personajes (en realidad combatir, pues debe ganarse el combate para matar al adversario) es la base de lo que se conoce como Player Killing o PK. Esta opción ofrece sensaciones de juego muy distintas, e incluso los servidores que lo soportan se denominan MUD PK.

A por el Tesoro

Obviamente, en este tipo de juegos hay que perseguir algo. Ya sea dinero, joyas, armas o armaduras, en todo MUD se tiene que valorar algo que será la base para un sistema monetario que permita la compraventa. La mayoría de los servidores tienen *coins* o *money* o algún otro sinónimo como unidad de moneda.

Si con **look** viésemos que hay 30 monedas en el suelo y queremos recogerlas, escribiremos:

```
take coins
```

Alternativamente podríamos haber usado **get coins**, **get money** o similar. Si queremos ver qué es lo que llevamos en nuestro inventario usaremos **inventory** o **in**. Si por alguna razón (por ejemplo por exceso de carga) queremos dejar algún objeto lo podremos hacer con **drop objeto**.

Si llevamos en nuestro inventario la llave correcta, podremos abrir la cerradura que le corresponda. Para ello iremos a la estancia

que tiene la puerta a abrir y escribimos **open objeto a abrir**. De igual manera se abrirían cofres, armarios, etc.

Necesito Ayuda

Tarde o temprano vamos a estancarnos en algún reto o acción que no sabemos cómo realizar. Entonces tenemos que pedir ayuda. Afortunadamente, el comando para pedir ayuda es también muy intuitivo, **help**.

Si indicamos únicamente **help**, el servidor nos dará un resumen de las opciones de ayuda más habituales, pero si queremos algo más concreto, como por ejemplo saber cómo se usa el comando **sleep** (dormir), escribiremos **help sleep**. Así de sencillo.

Es posible que una explicación determinada no responda a nuestras dudas, en ese caso podemos pedir ayuda a jugadores reales mediante alguno de los canales de chat del juego. Para ver la lista de canales usaremos el comando **channels**. Después, indicando el nombre del canal y el mensaje, podremos lanzar nuestra consulta a todos los que estén en dicho canal. Habría que escribir:

```
nombrecanal Hola, tengo una duda. ¿Cómo me despierto?
```

¿Eso es Todo?

Ni por asomo. Esto sólo ha sido una brevísima descripción de los comandos fundamentales para poder dar nuestros primeros pasos en un MUD. Los veteranos a estos juegos estiman que la curva de aprendizaje es muy larga, siendo habitual que un jugador medio emplee un mínimo de 70 horas en aprender a usar un MUD con soltura y a conocer todas sus posibilidades.

El Próximo Mes...

Con estas nociones básicas cualquier lector interesado en probar un MUD podrá adentrarse en él para ir poco a poco cogiendo experiencia y soltura en estos nuevos mundos. Además recomendamos que el lector adquiera ese mínimo de experiencia necesario que nos permita el mes que viene crear ¡nuestro propio MUD!

Crearemos estancias, las conectaremos con puertas, crearemos objetos, haremos algún puzzle e incluso invitaremos a unos amigos a probar nuestra pequeña obra.

RECURSOS

[1] Página de Balzhur: <http://balzhur.genesismuds.com>

Tabla 1: Comandos Básicos

Comando	Efecto
channels	Ver canales de chat disponibles
close <algo>	Cierra algo
connect <usuario> <contraseña>	Conecta usando un usuario determinado
drop <algo>	Deja algo del inventario
exits	Lista las posibles salidas
get <algo>	Coger algo
help	Nos ofrece ayuda
inventory	Muestra nuestro inventario
kill <personaje>	Ataca a muerte a un personaje
look	Describe la estancia
look <algo>	Describe en detalle algo
n, north, s, south, e, east, w, west, up, down	Direcciones de movimiento
open <algo>	Abrir algo
sleep	Dormir
take <algo>	Coger algo
talk ó "	Decir
who	Lista los jugadores conectados