

Chris Engle

He hecho algunos experimentos más. Lo más importante que he descubierto es que es muy difícil conseguir que los jugadores normales de wargames jueguen a cualquier cosa que lleve la palabra "experimental" en la parte delantera. También he descubierto que algunos jugadores se niegan en redondo a jugar si no reciben un mapa, un tablero o figuras. Ah, sí, y cuando les dije que el juego requería pensar, recibí inmediatamente la respuesta de que el análisis verbal es un juego para "perdedores".

Sin desanimarme, estoy aplicando al problema los principios de la publicidad moderna. Para empezar, voy a abandonar el nombre de análisis verbal, más preciso desde el punto de vista técnico, en favor de Matrix Game (que pronto será nuevo y mejorado). El maldito nombre de experimental no volverá a aparecer por mi puerta, ni siquiera en la primera prueba de juego. Y la palabra pensar será desterrada de mis explicaciones para que pueda usar más adjetivos como divertido, emocionante y fácil. Para completar el engaño, mi próxima partida utilizará miniaturas (todos mis viejos antiguos Airfix sin pintar) y terreno (casero pero de calidad). Nunca se darán cuenta de que es básicamente el mismo juego.

Para aquellos que se perdieron mi último artículo, y se preguntan de qué demonios estoy escribiendo, aquí hay una breve explicación de lo que son los matrix game (suena mejor ¿no?). En lugar de usar números, tablas y reglas demasiado complejas para describir el proceso del JUEGO, yo uso palabras (por lo tanto, análisis verbal). En todos los ámbitos de la vida (incluida la guerra) tenemos instituciones/doctrinas/visiones del mundo/etc. básicas que definen cómo afrontamos los problemas. En el análisis verbal estas instituciones se describen en frases cortas y luego se organizan en matrices que tratan los mismos problemas básicos de la vida (como la producción de alimentos podría incluir la caza y la agricultura).

El proceso de juego de una partida matrix implica un diálogo entre dos jugadores en conflicto, con un árbitro. El diálogo puede servir para resolver varios tipos de situaciones críticas. Las instituciones pueden ser atacadas por problemas internos que hacen que la institución sea ineficaz para hacer su trabajo (por ejemplo, la caza excesiva en una cultura primitiva que caza para alimentarse). Los diálogos también resuelven cualquier situación en la que el movimiento de otros jugadores pueda afectar críticamente al primer jugador. Obviamente hay más formas de usar diálogo pero aún no se me han ocurrido. En cualquier caso, los jugadores presentan interpretaciones lógicas y opuestas del resultado de un evento. Luego discuten sobre qué argumento es mejor. Si no llegan a una decisión en breve espacio de tiempo, el árbitro decide.

Lo bueno de este sistema es que los resultados de los conflictos siempre tienen sentido, son adecuados a la situación y totalmente impredecibles. Los jugadores más versados en retórica tendrán una ventaja obvia (pero recuerda que el juego no requiere pensar). Tome un poco de Kant, añada una pizca de Hegel, ponga una dosis generosa de psicoterapia y remátelo con una pizca de diversas ciencias sociales y tendrá un juego matrix.

El resto de este artículo está dedicado a describir un método de análisis verbal de las batallas.

La batalla es una de las experiencias centrales de la guerra y, para un wargamer, la más interesante. Dos ejércitos enfrentados en un juego mortal, donde la fuerza puede convertirse en debilidad en un solo giro de los acontecimientos. Es un proceso psicológicamente complejo, tanto que es imposible que un solo hombre sepa todo lo que está pasando. Es un lugar de miedo porque es imposible de predecir. Pero es un proceso eminentemente lógico y que se presta fácilmente al análisis verbal.

El objeto de análisis es el propio Ejército. Se descompone en una matriz de partes básicas. Para simplificar este ejemplo de matriz, simulo un ejército de la Edad de Bronce. Por supuesto, sólo he utilizado los métodos científicos más avanzados para elaborar esta matriz (me la he inventado del tirón!).

Necesidad básica

* Líderes (es decir, por qué una persona es líder)

Instituciones

Buen orador

Ejemplo personal de valentía

Posición hereditaria

Habla en nombre de Dios

Tiene conocimientos especiales

Necesidad básica

* Organización (es decir, de dónde vienen los hombres)

Instituciones

Campesinos que utilizan la guerra ritual

Pequeña infantería profesional

Guerreros aristocráticos propietarios de tierras con carros

Pequeña milicia de clase artesana

Héroes atléticos

Clase sacerdotal

Necesidades básicas

* Tácticas (es decir, cómo se utilizan los hombres)

Instituciones

Guerra ritual

Formación de infantería de orden cerrado

Empuje simple

Carga de choque de caballería

Disparo con arco desde carros

Defender murallas

Tácticas de asedio

Necesidad básica

* Moral (es decir, por qué los hombres siguen luchando)

Instituciones

Camaradería de grupo

Lealtad al líder

Lealtad a los ideales guerreros aristocráticos

Lealtad a Dios

Cohesión

Deseo de botín

Deseo de aventura

Necesidades básicas

* Abastecimiento (es decir, cómo satisfacen los hombres sus necesidades)

Instituciones

Los seguidores del campamento cocinan y distribuyen la comida

Fiestas de forrajeo
Tren de equipajes
Petición a los campesinos
Sembrar campos
Cuidar rebaños
Reunir excedentes locales para un granero

Necesidades básicas

* Comunicaciones (es decir, cómo comunica el líder sus órdenes a sus hombres)

Instituciones

Dirigirse a ellos (discurso)
Predicar con el ejemplo
Jerarquía de subcomandantes
Mensajeros Corredores
Mensajes escritos

Necesidad básica

* Inteligencia (es decir, cómo se sabe algo sobre el enemigo)

Instituciones

Exploradores
Interrogar a los lugareños
Torturar prisioneros
Espías
Mapas
Guías
Registros históricos
Visión mística del mundo

Necesidades básicas

* Medicina (es decir, cómo se atiende a los enfermos y heridos)

Instituciones

Seguidores del campo atienden a enfermos y heridos
Los sacerdotes realizan funciones espirituales
Los seguidores del campamento recogen a los heridos del campo de batalla
Los curanderos laicos usan hierbas medicinales

Creo que esta matriz funcionará para la mayoría de los ejércitos desde la Edad de Bronce hasta la Reforma. La llegada de las armas cambia el juego. Estoy seguro de que alguien por ahí no estará de acuerdo con mi selección de instituciones críticas, o con mis encabezamientos generales. Les invito a que los cambien a su gusto. Sólo espero que cuando lo haga sea tan científico como yo cuando hice mi matriz.

Póngala en marcha: Es de suponer que quiere probar este juego, así que aquí tiene cómo hacerlo. Primero prepare una mesa. Cúbrala con el terreno que tenga a mano. Asegúrese de que hay campesinos, mansiones para los aristócratas, cuarteles para los soldados, ciudades para los artesanos y templos para los sacerdotes. Dejo a su elección el número de cada tipo de vivienda. Una vez que el terreno esté en su sitio, ponga figuras en las viviendas. Éstas representan la reserva total de mano de obra de la partida. Cada jugador tiene una figura para representarse a sí mismo y a su séquito. Ahora

divida políticamente la mesa y reparta copias de la matriz de ejército a todos los jugadores. Están listos para comenzar la **PARTIDA**.

Turno previo al juego: Dado que este juego pretende simular la batalla y no el desarrollo de la sociedad (como mi juego anterior), durante el juego no tendrá lugar ninguna interacción de problemas y soluciones institucionales. En su lugar, los jugadores hacen una lista de 10 problemas que quieren causar al enemigo. El árbitro recibe las listas y tiene la opción de repartir todos, ninguno o algunos de los problemas a cualquiera de los jugadores (por lo que se te puede dar el problema que se te ocurrió). El único límite a la discreción del árbitro es que reparta el mismo número de problemas a ambos jugadores. Durante el transcurso del juego, el árbitro puede dar más problemas institucionales en respuesta a algún acontecimiento del juego. Los jugadores entablan entonces un diálogo para determinar si el problema se mantiene.

Movimiento: El juego propiamente dicho ha comenzado. Naturalmente, ambos jugadores querrán mover instantáneamente a todos sus hombres a la velocidad más rápida a las posiciones más estratégicas. Pero como la guerra no funciona así, tampoco lo hace el análisis verbal. Cuando un jugador ordena a sus hombres que se muevan, debe indicar quiénes son y adónde van. A continuación, el jugador enemigo puede argumentar por qué no se produce el movimiento (por ejemplo, la imposibilidad de que la unidad reciba la orden, o que los campesinos se queden en casa para sembrar sus campos). El jugador que mueve tiene que hacer un contraargumento sobre por qué este movimiento sí tiene lugar. Si los jugadores no llegan a un acuerdo sobre qué argumento es mejor, el árbitro decide. Dado que ambas interpretaciones del suceso son lógicas y se ajustan a la situación, cualquiera de las dos puede ocurrir de forma realista.

Una vez que los hombres se ponen en movimiento, no se detendrán hasta llegar a su destino o hasta que surja algún acontecimiento crítico que los desvíe de su objetivo.

Batalla: Así que has llevado con éxito a tu Ejército al campo de batalla. Después de pasar por el pre-juego y los diálogos de movimiento creo que verás lo difícil que es esto. (¡Uy! ¿He dicho difícil? Quería decir divertido y emocionante). Antes de que comience el combate, ambos bandos deben escribir un plan sencillo sobre cómo pretenden librar la batalla. Una vez hecho esto los jugadores pasan por el primero de muchos diálogos.

Despliegue: De acuerdo con sus planes de batalla, ambos bandos argumentan consecutivamente por qué el despliegue de su enemigo no funciona. Con argumentos en contra de por qué sí funciona. Este diálogo es como un movimiento normal, sólo que lo que está en juego es más importante. Ahora los ejércitos están preparados para la batalla y para el siguiente diálogo.

Iniciativa: Cada jugador argumenta, (y recibe los correspondientes contra-argumentos), sobre por qué debería actuar primero. El que salga vencedor establecerá el orden del día para la batalla (es decir, su plan de batalla).

La acción: El jugador con la iniciativa cuenta un movimiento que hacen sus hombres. Si el argumento en contra del enemigo gana el diálogo, entonces ese jugador gana la iniciativa y dice cuál es el siguiente movimiento. Se supone que el movimiento del primer jugador fracasa. Si el movimiento del primer jugador se realiza, el defensor puede reaccionar.

La reacción: El defensor dice el movimiento que hace para contrarrestar el ataque (con el correspondiente contra-argumento).

El resultado: Una vez realizada la reacción, el atacante interpreta el resultado del encuentro en términos de retiradas, desorganización y bajas. El defensor naturalmente contra-argumenta (¿empezamos a ver un patrón aquí?). Así concluye una ronda de batalla. Una batalla puede durar tanto como los jugadores deseen. Una ronda o cien. Cuando un bando decide retirarse, los jugadores tienen un diálogo más.

La retirada: Para determinar el éxito de la retirada, ambas partes repiten el proceso de argumentación/ contraargumentación.

El árbitro puede añadir problemas institucionales durante la partida, pero no es necesario que tomen mucho tiempo. Los argumentos deben ser breves y directos. Si dos jugadores tienen dificultades para llegar a un acuerdo sobre un resultado determinado, el árbitro debe intervenir y dictaminar a favor o en contra.

Secuelas: Creo que descubrirás que este juego matrix puede recrear una gran cantidad de detalles sin una tonelada de reglas legalistas. Una pizca de lógica y retórica, una vaga conciencia de las tácticas militares y el sentido común es todo lo que se necesita para jugar un juego divertido.

Ejemplo de partida

Pre-partida

Yo: "Mis Raiders hacen una danza ceremonial para armarse de valor".

Él: "Los cobardes temen ser rodeados y quieren volver a casa".

Yo: "Un líder valiente habla de las riquezas que tendrán después del asalto".

Árbitro: "Los Raiders están listos para luchar".

Los Planes

Yo: "Ataca la aldea al amanecer. Envuélvela por tres lados, expulsa a los defensores, saquea la aldea y vete".

Él: "Enfrentar a los atacantes en nuestro campo. Nuestro grito de guerra es "¡Defendamos a las mujeres!".

Despliegue

Yo: "Mis hombres se cuelan en el pueblo sin ser vistos".

Él: "La Marcha nocturna dispersa a tus hombres para que sólo el centro esté en posición al Amanecer".

Yo: "Los flancos delanteros llegan por sorpresa y cargan a sus posiciones".

Árbitro: "Los Asaltantes están en posición al Amanecer pero no tienen el factor sorpresa y los hombres de los flancos están fatigados".

El: "Mis hombres salen corriendo hacia el campo donde oyen a los Asaltantes".

Yo: "Las mujeres y los niños del pueblo entran en pánico y huyen".

Él: "Los ancianos de la aldea calman a las mujeres para que no huyan".

Árbitro: "Los defensores están listos pero sus mujeres han huido".

Etc.

Sólo jugué una vez a esta versión del juego. Mi oponente fue Chester Gates, el amigo con el que tuve la primera discusión sobre el Juego Matrix. CE 2016