

78. La gran frontera del espacio

Escrito por Miquel Barceló

Martes 08 de Noviembre de 2011 09:00



Hace ya años que se inventaron los juegos de simulación estratégica. Sí, hablo de esos que han permitido reconstruir batallas como las de *Waterloo* o *Gettysburg* (por cierto, en este último caso suele ganar casi siempre el sur...).

También se crearon juegos que reconstruyen el proceso de crear civilizaciones como el clásico *Civilization*

o algunos más recientes como

Rise of Empires

. Creo que se puede decir que en la última década se ha incrementado el diseño, uso y afición popular por ese tipo de juegos de estrategia y, en general, el interés por los llamados "juegos de tablero", sobre todo en centroeuropa (Alemania, tal vez por el clima, parece ir a la cabeza de este nuevo mercado y/o afición) y los Estados Unidos de América del norte..

Hoy, los "juegos de tablero" (*boardgames*) son una afición en alza. A mi me sorprende ver

78. La gran frontera del espacio

Escrito por Miquel Barceló

Martes 08 de Noviembre de 2011 09:00

incluso jóvenes que han sido alumnos míos en la Facultad de Informática de Barcelona de la UPC y que, tras la inevitable dedicación a los juegos informatizados, acaban, al crecer y madurar, entrando en el mundo de los juegos de tablero donde la interacción social es un elemento esencial.

El mundillo de los "juegos de tablero"

Hace algunos años les vengo hablando de la feria *jugarXjugar* de Granollers ("*Juegos matemáticos*" en mayo de 2009, "*Más sobre matemáticas y juegos: el reparto del botín*", en julio 2010), e incluso de juegos que reproducen el proceso de inducción/deducción de la ciencia como se comentaba en "*Eleusis: el juego de la ciencia*" en junio de 2009. Hay, en el mundillo de los juegos de tablero, otras ferias famosas, como la de Essen en Alemania e incluso concursos de diseño de juegos parecidos al de Granollers del que ya les he hablado.

Hay también páginas web de aficionados que reúnen una cantidad casi indigerible de información e intercambios entre aficionados como la famosísima BGG (*Boardgame geek*, en <http://boardgamegeek.com/>) o la local BSK (en <http://www.labsk.net/>), con un nombre curiosamente derivado de la inicialmente llamada "Sociedad Británica para el Conocimiento...). Y muchas otras.

Tengo para mí que el adulto que no sabe mantener vivo el espíritu lúdico pierde algo de su humanidad básica. De niños jugamos para aprender a vivir en el mundo y para relacionarnos con otros y esa actividad, creo yo, puede llegar a ser productiva y útil toda la vida.

Lo más curioso es que algunos de los creadores de esos juegos tienen una amplia formación académica y universitaria como, por ejemplo, el famoso Reinier Knizia (nacido en 1957), doctor en matemáticas por la Universidad de Ulm (Alemania). Tras trabajar como analista financiero y crear algunos juegos hoy famosos, decidió, en 1997, dedicarse a trabajar como diseñador de juegos a tiempo completo. Hoy es autor de centenares (¡y no exagero!) de esos juegos de tablero, algunos abstractos, otros con inteligentes sistemas de subasta e incluso con algunos

78. La gran frontera del espacio

Escrito por Miquel Barceló

Martes 08 de Noviembre de 2011 09:00

que reproducen viejas historias sacadas de libros de aventuras: desde *Tigris & Euphrates*, *Ra*, *Samurai*

,
Modern Art

y muchos otros hasta llegar a juegos sobre "

El señor de los anillos

" o "

El hobbit

". Encontrarán la lista completa en la página de la BGG dedicada a este autor:

<http://boardgamegeek.com/boardgamedesigner/2/reiner-knizia>

Curiosa evolución para un matemático que, al menos en mi caso, no puedo dejar de envidiar un poquito...

Las "locuras" de Phil Eklund

Pero hoy quería hablarles sobre todo de otro de esos creadores de juegos que, por su formación, me resulta incluso más cercano que Knizia.

Conviene decir que, en el seno de este mundillo de los juegos de tablero, hay una editorial estadounidense de juegos (Sierra Madre Games) que se anuncia nada más y nada menos que como creadora de juegos de simulación histórica y, lo más importante, también "científica".

El creador de esa compañía es Phil Eklund poseedor de un BSME (Bachelor of Science in Mechanical Engineering), obtenido en 1978, en la Universidad de Arizona quien, al terminar sus estudios, empezó a trabajar, desde 1979, como ingeniero aerospacial en la empresa Raytheon Missile Systems que antes había sido conocida como Hughes Missile Systems Company de la Hughes Aircraft.

Debo aquí recordarles, con toda mi falsa modestia..., que soy ingeniero aeronáutico, formado en la Escuela Superior de Ingenieros Aeronáuticos de Madrid y que, posteriormente, cursé

78. La gran frontera del espacio

Escrito por Miquel Barceló

Martes 08 de Noviembre de 2011 09:00

Ingeniería Espacial en la Universidad de Roma. Aunque me haya dedicado profesionalmente a la informática, mi formación inicial es parecida a la Eklund y, tal vez, por eso, junto a mi sana envidia por Reinier Knizia, también siento una sensación parecida respecto a Phil Eklund...

Pues bien Eklund parece haber decidido ahora emular a Knizia y dejar su trabajo de más de treinta años como ingeniero aerospacial para irse a vivir a Karlsruhe en Alemania como diseñador de juegos de estrategia.

Y le ha de ir bien, seguro.

Eklund es autor de una serie de juegos de simulación estratégica basados en la ciencia y sumamente interesantes. Algunos de los aficionados a los juegos de tablero (los llamados "jugones") pueden llegar a considerar que tal vez esos juegos diseñados por Eklund pecan de exceso de voluntad de ser serios y verosímiles en su uso de la ciencia y, sobre todo, de sacrificar la "jugabilidad" y la sencillez del juego a la verosimilitud de la simulación científica. Pero hay otras ventajas y a algunos (como yo...) ese intento de verosimilitud científica en un juego es algo siempre encomiable.

Eklund ha creado juegos sobre la evolución biológica (*American Megafauna* y *Bios Megafauna*), otros de desarrollo de civilizaciones (*Origins*) y una maravilla que es pieza única: *High Frontier*, sobre el viaje espacial del que quiero hablarles hoy con mayor detalle.

Los lectores interesados pueden encontrar más información en la web de la editora (<http://www.sierramadregames.com/>) o en la de los aficionados a los juegos de tablero (<http://boardgamegeek.com/>).

La gran frontera del espacio

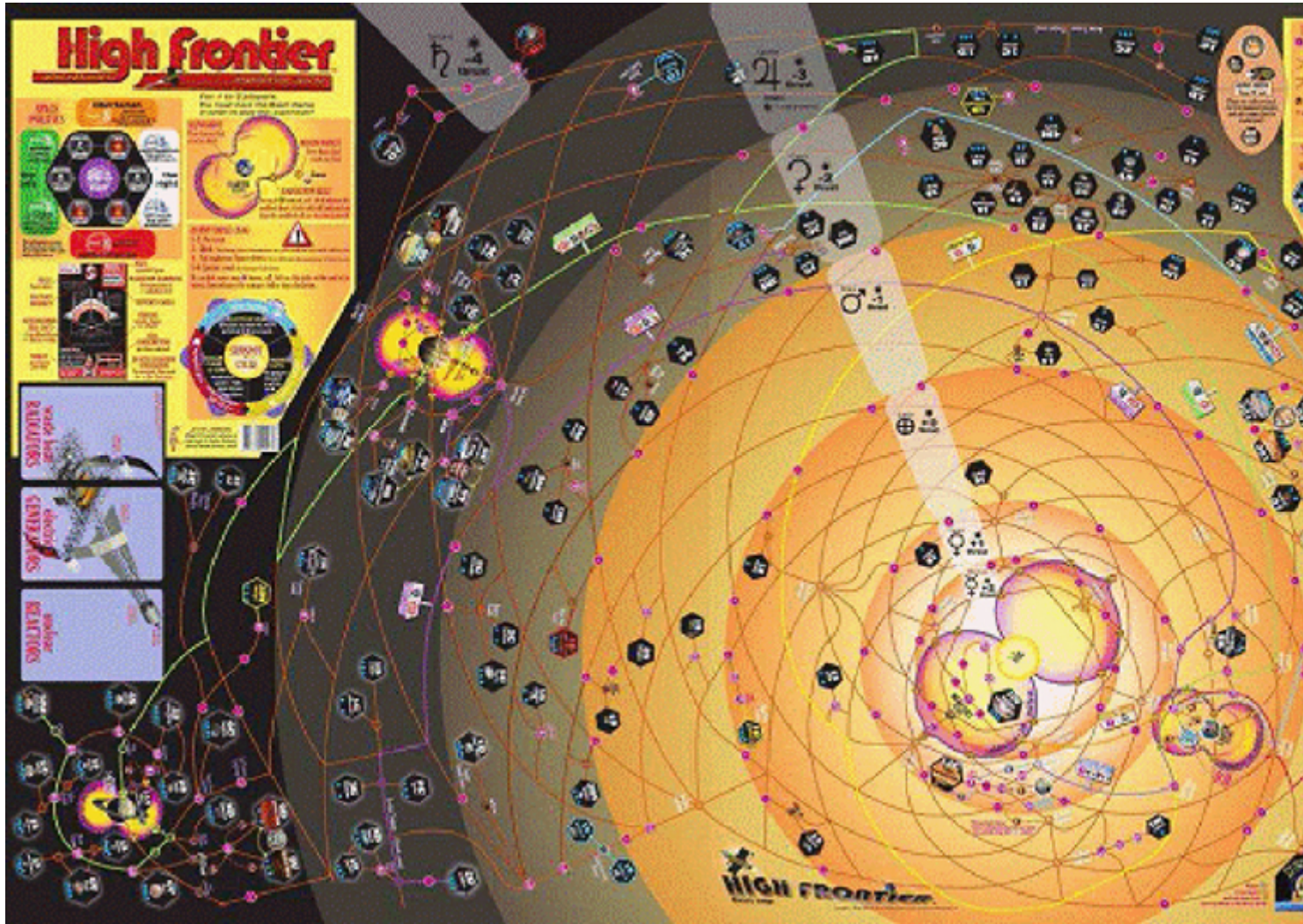
78. La gran frontera del espacio

Escrito por Miquel Barceló

Martes 08 de Noviembre de 2011 09:00

High Frontier, un viejo sueño, ha sido diseñado por Phil Eklund durante treinta años y apareció por fin en 2010. En pocas semanas se acabaron las existencias y hoy se ofrece incluso un "*High Frontier first reprint with errata*

" (sic), una posibilidad de expansión (con un mapa del sistema solar algo mayor) y, separadamente, un descomunal mapa o póster que permite viajar incluso a Alpha Centauri... Eso, claro, si se dispone del combustible adecuado y los propulsores necesarios.



El manual de instrucciones, de 24 páginas con letra muy pequeña, es casi un libro de texto sobre ingeniería aeroespacial y, además de las reglas del juego, ilustra sobre muchos, muchísimos aspectos del viaje por el espacio: propulsores, masa, combustible, trayectorias, etc.

78. La gran frontera del espacio

Escrito por Miquel Barceló

Martes 08 de Noviembre de 2011 09:00

Pero no es sólo eso, también ilustra sobre la ciencia y la tecnología del espacio: termodinámica, puntos de Lagrange, cometas, asteroides, órbitas Hohmann de transferencia, nanofactorías y un largo etcétera que llega incluso a aspectos casi recónditos de la tecnociencia aeroespacial como propulsores de efecto Hall, reactores Lyman de trampa para partículas alpha, generadores para-lentes O'Meara LSP y otras cosas de tipo parecido. Una verdadera pasada y, al mismo tiempo, una maravillosa gozada...

High Frontier es un juego, pero para los interesados en el viaje espacial (como es mi caso) se trata incluso de una especie de reencuentro con el tema de su interés de una manera divertida y, al mismo tiempo didáctica. Eklund ha resuelto muy bien la simplificación necesaria para poder hacer un juego del viaje espacial, manteniendo la verosimilitud temática. Una hazaña al alcance de muy pocos.

O sea que si disponen de una mesa grande (mejor muy, muy grande si van a usar el póster...), dos o tres amigos interesados por el viaje espacial ávidos de nuevas experiencias y con mucho tiempo disponible, *High Frontier* puede ser una experiencia inolvidable.

Y también casi interminable. Quien avisa no es traidor. (Un juego de *High Frontier* acaba durando más de tres o cuatro horas... pero vale la pena. Se lo puedo asegurar).

Para jugar:

- HIGH FRONTIER, *Phil Eklund*. *Sierra Madre Games*. 2010.

78. La gran frontera del espacio

Escrito por Miquel Barceló

Martes 08 de Noviembre de 2011 09:00

Para consultar:

- Web de la BGG: <http://boardgamegeek.com/>