



Cyberboard

Manual de Juego





Cyberboard Manual de juego

Cómo jugar por correo electrónico usando el programa
Cyberboard.



Cyberboard. Manual de Juego.

Autor: El Cuervo.net

Maquetación y edición: El
Cuervo.net ediciones digitales.

© 2004 El Cuervo.net. Todos los
derechos reservados.

Prohibida la reproducción total o
parcial del contenido de este libro,
por cualquier medio, sin permiso
expreso de los autores.

Prohibida la copia del archivo digital,
su traspaso, alquiler o venta.

Este libro está protegido por la
legislación española sobre derechos
de autor y el poseedor de los
derechos se reserva la prerrogativa
de utilizar los medios oportunos para
hacer valer la legalidad.

Cyberboard es un software de Dale
Larsson. Copyright © 1999-2002 by
Dale L. Larsson.

EL CUERVO.net

<http://www.elcuervo.net>

editorial@elcuervo.net

Índice de contenido

Introducción.....	2
Comenzamos.....	3
Términos a tener más o menos claros.....	3
Requisitos previos para jugar al Cyberboard.....	4
Descripción de las barras de botones del Cyberboard.....	5
Barra "File" (Archivo).....	5
Barra "View" (Ver).....	5
Barra "Playback" (Repetición de la jugada).....	6
Barra "Actions" (Acciones).....	7
Ejemplo general de juego.....	8
Movimiento trazado (Plotted move).....	9
Movimiento compuesto (Compound Move).....	10
Combate entre fichas.....	11
Cómo cargar el archivo de movimientos de tu oponente.....	13
Conceptos avanzados de juego.....	15
Fichas con dos lados.....	15
Uso de Cartas.....	15
Recrear situaciones donde se debe elegir aleatoriamente una ficha, una carta.....	15
Fichas y cartas con dueño.....	16
Juegos multijugador (con y sin árbitro).....	16
Conclusión.....	21



Introducción

El Cyberboard es sin duda una de las herramientas de software más útiles e interesantes para los jugadores de tablero y estrategia que se hayan creado hasta ahora.

Se trata de una aplicación que permite ver en la pantalla de tu ordenador el tablero y las fichas del juego al que estás jugando, de manera muy similar a cómo lo verías encima de tu mesa de juego, pero es más, con Cyberboard serás capaz de marcar en tu ordenador tus movimientos, acciones y tiradas de dado y enviar eso en un minúsculo archivo por correo electrónico a tu rival o rivales.

Todo se hace de una manera muy visual e intuitiva lo que permite un disfrute y una forma de desarrollar la partida muy similar a hacerlo con el tablero y las fichas de siempre, salvando las distancias de tiempo que implica jugar por correo electrónico, obviamente. El programa es "ciego" a las reglas de juego, es decir, que tú debes mover y actuar respetando las reglas, como si hicieras tus maniobras ante un tablero de cartón, pues tu oponente verá todo lo que has hecho en tu turno, evitando la posibilidad de trampa.

Dado el fragmentado panorama en español de los juegos de estrategia y la dificultad de encontrar adversarios y compañeros para poder desarrollar esta afición, el Cyberboard se constituye como una herramienta esencial que todo jugador de estrategia. Así lo ha

demostrado convirtiéndose en la aplicación estándar más difundida en el panorama anglosajón entre jugadores a juegos de guerra y tablero.

Los motivos esenciales para esto son:

- ✧ La gratuidad del programa.
- ✧ La enorme cantidad de "Gameboxes" (juegos) que se han hecho y se hacen continuamente para Cyberboard, abarcando desde títulos clásicos hasta los más modernos dentro del panorama de la estrategia.
- ✧ La posibilidad de hacer tus propios juegos con el módulo de diseño que trae el programa (aunque este manual se centra sólo en cómo jugar con el Cyberboard y no en cómo diseñar juegos con él)
- ✧ La facilidad de uso y las enormes posibilidades para reproducir lo que las reglas de los juegos exigen (fichas de doble reverso, juego con cartas...)
- ✧ La calidad y la cada vez mayor cantidad de opciones que va abarcando el programa con sus sucesivas versiones.

Por todo ello se ha creado este manual y con él un impulso decidido por parte del Cuervo al panorama de la estrategia en nuestro país y nuestro idioma. Ya no hay excusa, con este manual vas a poder aprender, de manera sencilla y gradual, a manejar el Cyberboard y poder empuñar la espada de Alejandro o ceñirte el casco de Patton.

Comenzamos

Antes de nada decir que este manual se basa en la versión 3.0 del Cyberboard. Oficialmente al cierre de este libro todavía no ha salido dicha versión, sin embargo ya se puede descargar en su "versión beta" (en la web de El Cuervo tendrás información sobre dónde descargar el programa así como cualquier novedad relevante)

El motivo de haber realizado este libro sobre la base de la futura versión 3.0 es que permite tener el manual actualizado cuando salga oficialmente ésta y además que permite también atisbar la gran mejora de grafismo (hasta 65000 colores en los gráficos por ejemplo) o alguna nueva capacidad del programa.

De todas maneras si usas la versión 2.0 actual, no tendrás ningún problema pues el manual es suficientemente general como para ser aplicado al uso de la actual versión 2.0 sin problema alguno.

Dicho esto, vamos a comenzar por lo más básico del programa, y para ello lo necesario será tener una serie de conceptos más o menos claros, y que se detallan a continuación en este breve glosario. No te preocupes si no te queda claro todo a la primera, es normal, conforme vayas avanzando por el manual todo irá teniendo sentido.

Términos a tener más o menos claros

Gamebox (GBX): Un archivo electrónico que contiene las imágenes de todos los tableros, fichas y marcadores que se necesitan para jugar a un juego. Digamos que es como la caja del juego que contiene todos los mapas, fichas, etc.

En Internet se pueden encontrar ficheros Gamebox de multitud de juegos, desde los clásicos de toda la vida hasta, en ocasiones, las últimas novedades, algunas de ellas patrocinadas por la empresa creadora del juego en caja y cartón.

Escenario (GSN): Un archivo electrónico que contiene las imágenes de los tableros y fichas necesarios para un escenario dado del juego en cuestión. Ten en cuenta esta diferencia de términos con el de arriba. Si has jugado alguna vez sabrás que la mayoría de juegos de estrategia tienen una temática, imaginemos, por ejemplo, uno de la Segunda Guerra Mundial, que tiene fichas de japoneses, americanos, alemanes, etc. y mapas de Europa, Asia, etc. seguramente habrá múltiples escenarios de juego como el de la invasión de Francia en 1940 para el cual sólo jugarás con el mapa de Europa, las fichas alemanas, las francesas y alguna inglesa. En el Cyberboard es igual, un archivo de escenario viene con el mapa de ese escenario y las fichas y marcadores adecuados para esa situación de juego, no incluyendo los que no correspondan

a ese escenario (pero que sí están en la Gamebox o "Caja del Juego")

Habitualmente, cuando te descargas de Internet un archivo para tu Cyberboard, éste suele contener la Gamebox y algunos escenarios ya preparados (dependiendo del juego, claro)

Juego (GAM): Un archivo electrónico que utiliza un archivo de escenario para construir una partida específica a ese escenario entre dos o más individuos.

Es decir que, siguiendo con el ejemplo, el escenario de la invasión de Francia de la Gamebox de la Segunda Guerra Mundial puede generar muchos archivos de juego (.GAM) como el jugado por Carlos y María, y luego si Juan y Pepe quieren jugar otra partida, crearán otro .GAM. En breve veremos cómo se hace esto.

Archivo de Movimientos de Juego (GMV): Un archivo electrónico que contiene los últimos movimientos hechos por un jugador y que es lo que se envía y recibe por e-mail. Cuando lo recibas lo cargarás en el archivo de juego .GAM y los datos quedarán incorporados, eso también lo veremos ahora después en detalle.

Más adelante, viendo la mecánica de funcionamiento, todos estos términos que ahora pueden parecer liosos quedan mucho más claros.

Requisitos previos para jugar al Cyberboard

Se debe tener la última versión de Cyberboard instalada (aquí hablamos de la futura versión 3.0, hay archivos por Internet para la versión 3.0 que no son válidos para la versión anterior, sin embargo los archivos antiguos hechos para la versión 2 son perfectamente compatibles y se pueden abrir y jugar con la versión 3).

Se debe tener también el archivo gamebox y una copia del juego en papel que se está a punto de jugar para ser legales 100% (es decir que debes jugar sólo a juegos que poseas legalmente, esto es como las copias de los juegos de ordenador) y se debe tener también un oponente en la mayoría de las ocasiones.

Se debe también tener (importante) un ESCENARIO para el juego que estás a punto de jugar. Como ya se ha dicho éstos se incluyen normalmente con el gamebox que te hayas bajado de Internet (es decir, cuando te bajas un archivo de juego de Cyberboard te suele venir la gamebox y los archivos con los distintos escenarios previstos en las reglas del juego) Los escenarios y la manera de jugarlos se describen generalmente en los libros de reglas de la mayoría de los juegos de estrategia que tengan escenarios. Si no lo tienes, tendrás que hacer uno, pero ese no es el caso que ahora explicamos, aunque al final del manual podrás ver un ejemplo de cómo se hace esto para un juego

multijugador (y que es perfectamente adaptable para otras situaciones)

Bueno, lo primero que ves en el Cyberboard es que tiene multitud de botones en sus barras de herramientas y diversos menús. Antes de nada, vamos a ver para qué sirve cada uno.

Descripción de las barras de botones del Cyberboard

Verás en el programa diversas barras de botones idénticas a las que aparecen en cualquier aplicación de Windows y que funcionan de la misma manera. Pinchar en los botones de dichas barras es equivalente a seleccionar las opciones de los menús desplegables que puedes encontrar en la parte superior del programa ("File", "Edit", etc.) y que también son típicos de cualquier aplicación de Windows.

A continuación se van a describir las diferentes barras de herramientas y qué hacen los botones más importantes. No intentes recordarlos completamente ni quedarte con todo, esto es más bien una referencia, cuando prosigamos con el ejemplo verás como todo es muy sencillo.

Barra "File" (Archivo)



El primer botón sirve para crear un nuevo archivo, que puede ser de tipo "game" o juego o bien de tipo

"escenario". Si vamos a jugar una partida con un escenario predefinido elegiremos "game" y haremos lo que se ha descrito antes. La otra opción, "Escenario", la usaremos si queremos crear un escenario nuevo para nuestro juego de estrategia.

El segundo botón también lo debemos haber usado ya y es el que sirve para abrir archivos del Cyberboard, puedes abrir archivos de escenarios o bien archivos de juego.

El tercer botón sirve para grabar el juego o escenario que tengamos en pantalla (dependiendo de si hemos abierto un juego o un escenario nos grabará una cosa u otra, como es lógico)

El cuarto botón sirve para cargar un archivo de movimientos de nuestro oponente, más adelante verás cómo funciona, pero básicamente se trata de que cuando tu oponente te mande por e-mail lo que ha hecho, tú cargarás el archivo que te envíe en el programa a través de este botón.

El quinto botón es el típico botón de Ayuda de Windows que sirve para saber de qué va cada opción.

Barra "View" (Ver)



El primer botón, que tiene una lupa sirve para ir cambiando el tamaño del tablero y poder ver en detalle o en

perspectiva amplia cómo está dispuesto dicho tablero y las fichas en él.

El segundo botón sirve para ocultar o mostrar las fichas que hay sobre el tablero, por si deseas ver bien el mapa.

El tercer botón gira el tablero (es útil si cada jugador tiene un encaramiento distinto desde su lado de juego)

El cuarto botón, que tiene un bocadillo como de cómic sirve para mostrar las anotaciones en las fichas que haya podido hacer el creador de la Gamebox de juego.

El quinto botón, muy similar pero con una "o", sirve para ver los comentarios que haya podido hacer el dueño de una ficha (en juegos multijugador esencialmente, las fichas tienen "dueños" que pueden hacer comentarios sobre ellas, al final del manual verás cómo se desarrollan juegos multijugador)

El botón con una A muestra la "caja" (tray) de fichas A, es decir, sirve para mostrar u ocultar las fichas en un lateral de la pantalla. Esa "caja" de fichas es una ventana donde verás las distintas piezas y que es como una caja normal con fichas de cualquier juego de mesa y te sirve para coger nuevas fichas y ponerlas en el tablero (o quitarlas de él arrastrando del tablero a la "caja" de fichas) si el juego lo precisa (por ejemplo si vienen refuerzos, debes retirar una ficha...)

El siguiente botón hace lo mismo pero con la caja B de fichas.

El botón con el dedo tiene una utilidad similar pero para mostrar los contadores o marcadores comunes en el juego (como marcadores de arrasado en "A la Sombra de Bizancio" por ejemplo)

El último botón, que tiene un post-it, sirve para ver los mensajes que se han insertado en el juego por parte de los jugadores. (Más adelante verás qué es eso de insertar mensajes)

Barra "Playback" (Repetición de la jugada)

Esta barra de herramientas se utiliza (y sus opciones se iluminan y quedan desbloqueadas) cuando has cargado el turno del oponente que te ha enviado por e-mail.



El primer botón sirve para cargar el archivo de juego que te haya enviado tu contrincante.

El segundo sirve para aceptar los movimientos de tu oponente si es que te parecen correctos y no te ha hecho ninguna trampa y estás de acuerdo con sus acciones.

El tercero sirve para no aceptar el movimiento de tu oponente (porque has visto algo que no crees que esté bien o piensas que ha hecho trampa) Si no lo aceptas, pincha ahí y habla con tu oponente, cuando lleguéis a un acuerdo (puede que si ha hecho algo mal te

tenga que enviar un nuevo turno) entonces utiliza el anterior.

Los siguientes controles son como los de un video sirven para avanzar e ir para atrás en el turno de tu oponente, con ellos puedes examinar al detalle cada cosa que haya hecho tu contrincante, como verás más adelante.

Barra "Actions" (Acciones)



El primer botón sirve para grabar lo que has hecho en tu turno, cuando lo estés jugando y hayas terminado, en un archivo .GMV que le enviarás por e-mail a tu oponente. (Ya verás como se hace esto más adelante)

El segundo sirve para descartar tus movimientos realizados en el turno y volver a empezar (útil si te has liado y quieres empezar desde cero de nuevo)

El tercero sirve para comenzar a hacer un "movimiento compuesto" (ya verás lo que es eso cuando veamos cómo se mueven las fichas)

Los dos siguientes sirven para aceptar o rechazar respectivamente el movimiento compuesto que has hecho con el botón que se ha explicado antes (es decir, haces el movimiento compuesto y si lo ves correcto le das al botón con el símbolo verde y si no, y quieres volver a empezar, le das al botón con el símbolo rojo)

El siguiente botón es para trazar un movimiento ("Plotted Movement") y es útil para definir bien el recorrido que vas a hacer con una ficha.

Los dos botones siguientes sirven para aceptar o rechazar el movimiento trazado de manera similar al caso del movimiento compuesto.

Como verás más adelante, el movimiento puede ser tan simple como pinchar en una ficha y arrastarla con el ratón al lugar del tablero donde la mueves, el programa grabará este movimiento de arrastre para que tu contrincante vea qué y cómo has movido. Pero para momentos donde definir el movimiento de una ficha es importante, los botones de "Movimiento compuesto" y "Trazar movimiento" son útiles.

El botón de la mano y el lápiz sirve para escribir mensajes a tu contrincante (aclaraciones sobre el juego, descripción de lo que vas a hacer...)

El botón con el dado es, obviamente, para tirar dados cuando tengas que hacerlo dentro de tu turno.

Los dos siguientes botones sirven para mover la pieza que hayas seleccionado al frente o al fondo. Cuando tengas un apilamiento o varias fichas que se monten unas en otras verás como le encuentras utilidad.

El penúltimo botón es para autoapilar fichas si tienes varias seleccionadas.

El último botón es para darle la vuelta a la ficha en el caso de que tenga dos caras y esas dos caras tengan un uso en el juego.

Si no te has aprendido todo o ya no recuerdas qué botón hace qué, tranquilo, esto no es ningún examen. Ahora empezaremos con el ejemplo de partida y podrás ver en acción lo que se te ha explicado.

Ejemplo general de juego

Como la mejor forma de mostrar y demostrar el movimiento es andando, pues lo que se va a hacer es explicar todo en base a una hipotética partida y veremos cómo los jugadores manejan el Cyberboard, de esta manera la enseñanza es menos abstracta y más fácil de entender.

Vamos a ver un ejemplo del funcionamiento del Cyberboard a través del juego "A la Sombra de Bizancio", si tienes este manual en tus manos, también tendrás entonces la Gamebox del juego y el escenario de inicio, que te vienen gratis con la adquisición del manual, por lo que el ejemplo te resultará familiar e incluso puedes probar (te lo recomiendo) a tener abierto el Cyberboard para ver en vivo y en directo lo que se te dice aquí. Recuerda, debemos poseer la Gamebox y un escenario, que es el escenario estándar de inicio de "A la Sombra de Bizancio".

1.- Abre el programa que es el módulo de juego del Cyberboard llamado

"CBPlay" (el que tiene un dibujito con un dado) si es que no lo has hecho ya. Vete al menú "File" y selecciona "Nuevo" (New), ahora selecciona "Juego" (Game). Eso te llevará a una ventana de selección de escenarios, (Recuerda que también lo puedes hacer con el botón correspondiente)

2.- Selecciona el escenario que creas conveniente para tu partida. En este caso seleccionamos el escenario "Inicio Sombra de Bizancio".

3.- Verás que salen en la ventana del programa el tablero y también algunas otras ventanas con fichas ("Trays" o "cajas" de fichas) Si el escenario comienza con algunas fichas en el mapa, entonces las verás ya colocadas en él.

Vale, ahora ese escenario lo vas a convertir en juego (.GAM) para mandárselo a tu oponente y comenzar. **Graba el archivo como juego .GAM** (dale a "Save as" dentro del menú "File" verás que te sale esa opción o bien al botón que toca y se ha explicado antes) Recuerda ponerle un nombre claro y fácil de recordar. De hecho, lo mejor es que lo pongas en un directorio creado a propósito para la partida que vas a jugar y en el que irás dejando todos los archivos que grabes y que te envíen por correo electrónico, así no te liarás.

Vale, ahora **envías por e-mail el archivo .GAM a tu oponente para que lo tenga. (Los dos debéis tener al principio el mismo archivo .GAM de vuestra partida concreta y que has**

creado a partir del archivo de escenario que queráis jugar)

4.- Comienza la fiesta en sí, imaginemos que empiezas tú.

De acuerdo a las reglas del juego (suponemos que sabemos el reglamento del juego al que estamos jugando) empiezas a mover las fichas por el tablero con el viejo método de pinchar y arrastrar con el ratón, o bien si la secuencia de turno es otra, puede que tengas que realizar acciones previas. El cómo muevas las fichas, etc. viene definido por las reglas del juego que estés jugando, el programa es como un tablero virtual con fichas que puedes arrastrar y poner donde te dé la gana.

Ten en cuenta que, si quieres, puedes hacer trampas, pero **tu oponente verá siempre todos los movimientos que has hecho**, así que lo tienes claro si te crees que no va a ver si esa ficha movió cuatro casillas en vez de las tres que le tocaban.

Las fichas pueden mover tal cual arrastrando y soltando, como tus iconos de Windows, pero puede que marcar bien el movimiento realizado sea útil y hay maneras más precisas de definir dicho movimiento que simplemente arrastrando y soltando por las bravas. El sentido común y el buen juego decidirán sobre qué clase de movimiento usar. Para movimientos simples de una casilla a otra o de un territorio a otro que estén al lado, arrastrar y soltar la ficha está bien, pero si quieres hacerlo todo más claro, o el movimiento es más complejo, querrás

utilizar un “movimiento compuesto” o un “movimiento trazado” según las circunstancias (ahora se explicará cuando usar cada uno de esos movimientos). Así se gana en claridad y luego el oponente no escribe diciendo que cómo es posible que tu ficha X haya volado de un tirón de un lado a otro del tablero.

RECUERDA SIEMPRE

El Cyberboard “**graba**” todos los **movimientos que hagas con las fichas**, si estás probando a mover aquí y allá o eres de los que le gusta hacer eso de “muevo aquí, ¡ay no!, me vuelvo para atrás” y estás mareando la perdiz arrastrando y soltando la fichita de marras, ten en cuenta que tu oponente cuando vea tu turno, verá todo eso porque el Cyberboard lo graba y tu compañero asistirá atónito a los bailes de fichas que hagas.

Recuerda pues, se graban **TODOS los movimientos**. Así pues la recomendación básica es: “**Piensa bien el movimiento, y cuando lo tengas definido entonces coges la ficha y la mueves.**”


Si algo crees que no va a estar claro, inserta un mensaje (más adelante verás cómo) y explica lo que estés haciendo.

Movimiento trazado (Plotted move)

Este será el tipo de movimiento al que más habitualmente recurriremos. Nos sirve para definir el movimiento de una ficha o apilamiento casilla por casilla y es esencial para la claridad de los movimientos que vayan más allá de una casilla (o territorio) en el juego.

Hacerlo es muy sencillo, pincha en la ficha que quieras mover (o selecciona el apilamiento a mover, recuerda que, como en todo lo de Windows, arrastrando el ratón por encima de varias fichas o de un apilamiento, seleccionarás todo, o que teniendo la tecla de mayúsculas apretada cuando pinchas seleccionarás una ficha sin que la anterior que hayas seleccionado se deselectione)

Bien, ya tienes seleccionada la ficha que quieres mover, ahora quieres definir bien tu movimiento trazado casilla por casilla.

Pinchas en el botón de "Movimiento trazado" (recuerda que es este ) y pincha luego en el lugar donde quieras mover primero (en la primera casilla). Verás que aparece una flecha verde que va desde el centro de la ficha hasta donde has pinchado. Bueno, ahora pincha en la segunda casilla a la que quieras mover, verás que la flecha verde se prolonga de una casilla a otra definiendo la ruta de casillas que quieres que tome la ficha. Cuando acabes de definir el movimiento, si

estás contento, le das al botón de aceptar movimiento trazado (está al lado del de antes) verás como la ficha se mueve siguiendo el trazo verde que has definido. Si no te ha quedado bien o te lo piensas mejor, le das a rechazar el movimiento trazado y empiezas de nuevo el proceso.

He aquí una captura de un movimiento trazado ficticio, esa ficha (si pudiera moverse tanto) iría de Tesalónica a Edhessa y de ahí a Kastoria.




Movimiento trazado

Si haces así tus movimientos, tu oponente lo verá más claro y todos ganaréis en calidad de juego.

Movimiento compuesto (Compound Move)

Bien, este tipo de movimiento se utiliza cuando durante las reglas del juego con el que estás permitan que se puedan hacer diversas cosas con la ficha durante su movimiento.

A continuación se explica esto con un **ejemplo ficticio** pero que servirá para ilustrar la utilidad del botón de movimiento compuesto.

Hagamos un ejercicio de imaginación y pensemos que las reglas de "A la Sombra de Bizancio" permiten a una ficha mover por un territorio, arrasarlo a la vez que mueve y seguir moviendo a su objetivo final. Juan cree que esto es la monda y que es un movimiento estratégico que le dará la victoria, con lo que decide ejecutar tal cosa y determina que su ficha moverá de Tesalónica a Odessa, arrasará ese territorio y seguirá moviendo a Katerini. Como no es un movimiento normal de empieza en A y acabo en B, sino que hay que hacer cosas entre medias, pues pincha en la ficha que quiere mover y le da a "Movimiento compuesto" ("Compound Move") es decir este botón .

Bueno, Juan es consciente de que **todo lo que haga ahora se va a quedar grabado**, de modo que, como se lo ha pensado bien, comienza a hacer el movimiento compuesto con cuidado. Lo primero que hace es arrastrar la ficha de Tesalónica a Edhessa (ojo que no salen flechas verdes, esto es como el movimiento normal no trazado, pero se graba aunque no haya líneas verdosas). Bien, ahora tiene la ficha en Odessa y decide arrasarla, coge un marcador de arrasado de la caja de marcadores (la ventana donde están los marcadores) y lo sitúa en Edhessa (si Juanito no ve la caja de marcadores pincha en aquel botón con un dedo que le explicó este manual que servía para eso). Satisfecho, decide continuar su movimiento a Katerini, con lo que coge su ficha y la arrastra de Edhessa a Katerini. Como lo ha hecho bien, pincha

en el botón de aceptar movimiento compuesto.

Cuando su oponente vea lo que ha hecho, presenciará como la ficha de Juan hace su primer movimiento de Tesalónica a Edhessa, como aparece un marcador de arrasado en el territorio, y como después de esto, la ficha se mueve de Edhessa a Katerini.

Con esto te habrás dado cuenta de cómo el movimiento compuesto es muy útil para esos juegos donde las fichas puede hacer cosas mientras se mueven, como poner marcadores de humo, arrasar cosas a su paso, etc.

Combate entre fichas

Según las reglas del juego que estés jugando, probablemente habrá una fase de combate o bien las fichas pueden tener que combatir durante su movimiento o lo que sea que diga el reglamento.

Con el Cyberboard puedes reflejar perfectamente dichos combates cuando, según las reglas del juego, haya que realizarlos. Para ello usaremos la ventana de diálogo de mensajes que sirve para ir diciéndole a tu oponente lo que vas a hacer y realizar comentarios útiles. También usaremos cualquier ficha-marcador que sea práctica y útil para el combate y que venga incluido en el gamebox. Con estas dos herramientas podremos anunciar y marcar los combates de manera clara. Lo ideal es que antes de resolver un combate primero abras la

ventana de diálogo, comentas lo que vas a hacer, y luego lo haces.

La ventana de mensajes y comentarios se abre desde el menú "Actions", al final del todo te sale la opción "Enter Message". También puedes ejecutar la ventana de mensajes pulsando Ctrl. + M o bien desde la barra de herramientas que te sale en pantalla, pinchando como se te dijo en el botón



Para utilizar los dados en los combates tendrás que usar la opción "Tirada de dados" (Roll Dice) para así obtener los resultados de las tiradas aleatorias. La acción de tirar dados la puedes ejecutar desde el menú "Actions" y la opción "Roll dice", pulsando Ctrl. + R o bien desde la barra de herramientas pinchando en el botón



Aquí abajo ofrecemos un ejemplo gráfico de combate. Fíjate cómo el jugador, para aclararlo todo bien, explica con un mensaje quien ataca y a qué pobres incautos, para que su rival se entere bien, por si no le queda claro, de que le quiere dar jarabe de palo.



Comentario explicativo antes de realizar un ataque

Si hubiera marcadores especiales para poner encima de las fichas que atacan

y defienden pues los usaría, aunque en nuestro ejemplo ese no es el caso.

Después de decir lo que va a hacer, procede a tirar los dados, fíjate que hay un botón en la propia pantalla de mensajes que te permite desde ahí tirar los dados igual que si pulsaras el botón de la barra de herramientas.

Cuando le sale la pantalla de dado elige el tipo y la cantidad de los mismos y con el botón "Send Now" (enviar ahora) incluye la penosa tirada que le ha salido para que se escriba y se grave en la ventana general de comentarios.

La ventana de comentarios es lo que sirve para que tu oponente vaya viendo anuncios de ataques, las tiradas de dados, el resultado de tus pifias, explicaciones, etc. Sirve para clarificar movimientos, combates y demás acciones que realices en tu turno.




Tirada de dado y comentario sobre la misma

Cuanto más claramente describas lo que haces en la ventana mejor (no hace falta escribirlo todo ni mucho

menos, pero sí aclarar los puntos clave como las tiradas que haces y para qué las haces, por ejemplo)

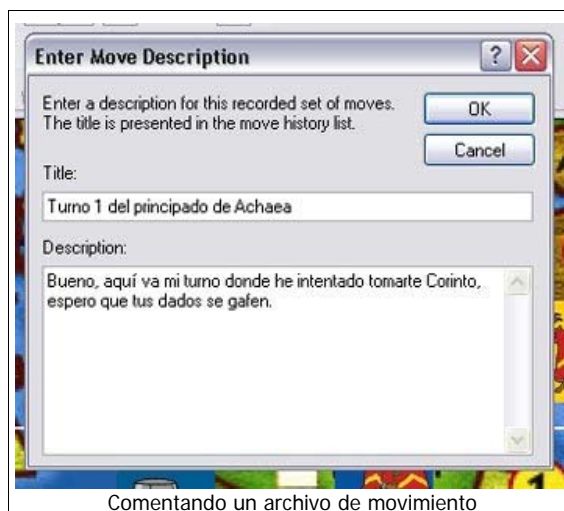
Ten en cuenta que en la ventana general de comentarios se van **grabando por orden** todos los mensajes que escribes y las tiradas de dado que haces, es importante que la manejes bien para que todo esté más o menos claro.

Cuando hayas terminado TODOS los movimientos, combates... es decir cuando hayas acabado tu turno, graba el archivo de movimientos dándole un nombre ilustrativo.

Para ello eliges el menú "File" y la opción "Send recorded moves to file". Te quedará un archivo de movimientos .GMV que será lo que envíes por correo electrónico a tu oponente. Esto también lo puedes hacer a través del botón 

Fijate que cuando grabes saldrá una pantalla para que puedas poner (si quieres) incluso una descripción de los desmanes acontecidos durante tu turno e intentar desconcentrar al otro a base de faltas de ortografía, quejas y prosa penosa.

Bueno pues ya tienes tu turno hecho y generados tus movimientos (archivo con el nombre que le hayas querido dar y la extensión .GMV) listo para enviar al oponente, así que se lo mandas por correo electrónico.




Como has terminado cierras el Cyberboard, te pregunta si quieres salvar los cambios, dile que **SÍ, tú tienes que tener el archivo .GAM por donde lo dejaras después de hacer tu turno.**

Bien, se supone que el otro lo abre en su casita, ve lo que has hecho y juega su turno. Para jugar dicho turno hace un proceso como el que se ha descrito aquí y te devuelve otro archivo .GMV por correo con sus movimientos y combates.

Cómo cargar el archivo de movimientos de tu oponente

Cuando te venga por correo electrónico ese archivo de movimientos, en formato .GMV, de tu oponente coges y lo pones en el directorio donde estés dejando todos los archivos .GAM y .GMV del juego para no liarte.

Vale, ahora haces doble click sobre tu archivo .GAM y te sale el JUEGO POR DONDE TÚ LO DEJASTE, ES DECIR AL


ACABAR TU TURNO, LO QUE TIENES QUE HACER AHORA ES CARGAR EL ARCHIVO DE MOVIMIENTOS QUE TU CONTRINCANTE TE HA ENVIADO POR MAIL, Y LO HACES CON LA OPCIÓN "Cargar un archivo de movimientos" (Menú "File" opción "Load Recorded Move") o este botón  y eliges el archivo que te ha enviado, mira como lo hace el incauto del ejemplo.


El nombre del turno que debas abrir dependerá de cómo estéis llamando a los archivos de turno, si estáis usando nombres coherentes no tiene que haber problemas con saber qué archivo de movimientos tienes que abrir.

Vale, ahora fíjate en esta imagen, es una barra de herramientas que te sale al cargar el archivo de movimientos de tu oponente y que al principio del manual te explicamos para qué era:



Esto que parecen los controles de tu viejo vídeo se pone así cuando cargas el turno de tu oponente para que dándole al Play puedas repasar sus movimientos y combates (con sus chistosos comentarios sobre lo que hace) y si parece que todo está bien, cuando hayas visto todo el turno de tu contrincante le das al botón de Aceptar.

Aceptar los movimientos del contrario, tras haber visto lo que ha hecho, también lo puedes hacer a través del botón  o bien puedes rechazarlos (porque es un fulero o no ves algo

claro) con el botón  En tal caso habréis de ver qué paso y por qué se hizo mal el turno y si es necesario se rehace.

Si aceptas el turno de tu contrario sus movimientos y combates serán añadidos a la historia del juego, si no, los movimientos no se grabarán y el juego permanecerá como antes de realizar ese turno, una vez lleguéis a un acuerdo sobre lo que ha pasado ya podréis seguir con el curso de juego normal.

Bueno pues ahora sólo te queda jugar el nuevo turno que te toca repitiendo todo el proceso desde el punto 4. ¡Feliz Juego!

Conceptos avanzados de juego

A continuación se describen diversos conceptos avanzados de juego que te permitirán extraer mucho más jugo al Cyberboard del que pensaste que tenía.

Fichas con dos lados

Puede haber juegos que tengan fichas con dos lados, como algunos juegos de estrategia que por un lado tienen una ficha con unas estadísticas y por otro lado otra cara con estadísticas reducidas, un reverso que permite que no se vea lo que es dicha ficha, etc. Pues bien, Cyberboard permite jugar partidas con reglamentos que incluyan la posibilidad de fichas con dos caras.

Para darle la vuelta a una ficha nada más fácil que seleccionar dicha ficha, desplegar el menú "Actions" (Acciones) y seleccionar "Turn piece over" (Girar la ficha)

Uso de Cartas

Cyberboard permite juegos en los que se usen cartas. Para ello Cyberboard interpreta que las cartas no son más que fichas grandes con dos caras, por ello en un gamebox las cartas estarán agrupadas como lo están las fichas, probablemente dentro de una ventana o "tray" propia y tendrán dos caras.

Nota importante: como para todo, el que las fichas tengan dos caras o las

cartas estén bien hechas depende del Gamebox y de si está bien realizado. En general todos los gamebox que puedas encontrar por Internet suelen estar perfectamente bien realizados y en el caso de juegos más complejos los permisos de uso de las fichas y cartas (ver más abajo) estarán bien dados, lo que permitirá que sólo los jugadores adecuados puedan manejar las fichas y cartas que deban.

Recrear situaciones donde se debe elegir aleatoriamente una ficha, una carta...

Cyberboard permite poder reproducir el proceso de elegir aleatoriamente una ficha, una carta, un marcador, etc. Normalmente y según las reglas del juego, puede ser necesario utilizar cartas, o bien elegir fichas al azar (que habitualmente tendrán dos lados, un anverso con la ficha en sí y un reverso que la haga no identificable, como el de una carta de baraja por ejemplo)

Si la gamebox del juego está bien diseñada, habrá fichas o marcadores ("pieces" o "markers") que representan dichas cartas o fichas y que estarán en su propio "tray" o caja.

Bien, imaginemos que estás jugando a un juego y te toca sacar una carta. Para emular la obtención de una carta al azar, por ejemplo, el proceso es sencillo. Se elige el "tray" donde estén las cartas. Normalmente estarán boca abajo y no se verá qué carta es. Colócate encima del "tray" o ventana

que contenga todas las fichas y pulsa el botón derecho del ratón. Se despliegan varias opciones en inglés, una de ellas que pondrá "Shuffle all pieces" nos servirá para barajar o mezclar aleatoriamente las fichas o cartas. Elige esa opción, después puedes coger la primera carta o ficha que se haya quedado y arrastrarla hasta el tablero o lugar que toque, si tienes que darle la vuelta puedes pinchar encima de ella con el botón derecho y elegir la opción correspondiente ("Turn piece over")

Fichas y cartas con dueño

Hay fichas y cartas que, según cada reglamento, sólo deben ser vistas y manejadas por su legítimo dueño. Siempre está la tentación y la desconfianza de que un mal jugador comience a dar vueltas a tus fichas para ver qué hay debajo de ese marcador de ejército o esa carta que acabas de sacar.

Bueno para ello una de las características más avanzadas del Cyberboard es la de asignar un dueño a las fichas, cartas o marcadores a fin de que sólo dicho dueño y no sus contrincantes sean los que manejen lo que deben. Es un sistema de permisos que permite reproducir juegos complejos de mecanismos "delicados" a la hora de respetar la legalidad de las reglas.

Un jugador puede pues ser dueño (y por tanto manejar en exclusiva):

- ✧ Grupos de fichas ("Tray pieces" o ventanas que agrupan diversas fichas)
- ✧ Fichas sueltas
- ✧ Tableros de juego (a fin de maniobrar tranquilamente en tableros propios sin temor a que los contrincantes vean tu disposición)

Para ello habrá que tener en cuenta una serie de reglas:

- ✧ La propiedad de un tablero o de un grupo de fichas no puede cambiar durante un juego.
- ✧ La propiedad de fichas sueltas sí puede cambiar durante el juego.

A continuación en la explicación sobre partidas multijugador se definirá como establecer esos permisos de propiedad para fichas, cartas o tableros.

Juegos multijugador (con y sin árbitro)

Cyberboard permite la recreación de juegos multijugador (hasta 8 jugadores máximo) que pueden tener un árbitro o no. Un árbitro será normalmente aquel que tenga toda la información sobre el juego, resuelva ciertas partes del mismo y puede que también maneje ciertos marcadores o fichas.

Habitualmente los distintos jugadores pueden, según las reglas del juego, no tener toda la información o no ser capaces de ver todas las fichas o cartas de adversarios. Para reflejar esto está la opción de permisos de propiedad que se ha explicado anteriormente. A fin de

ilustrar de la manera más sencilla posible los juegos multijugador y el establecimiento de permisos, vamos a poner un ejemplo ilustrativo de partida de este tipo.

Imaginemos que Juan quiere organizar y arbitrar una partida del ficticio juego "La Segunda Guerra Mundial" donde diversos países se enfrentan sobre un tablero y donde los jugadores pueden ver sus fichas y cartas completamente pero sólo ver las fichas de los demás por el lado donde se indica la nacionalidad de la ficha (pero no sus características) con lo cual se reproduce la incertidumbre de no saber a qué fuerzas te vas a enfrentar cuando combatas.

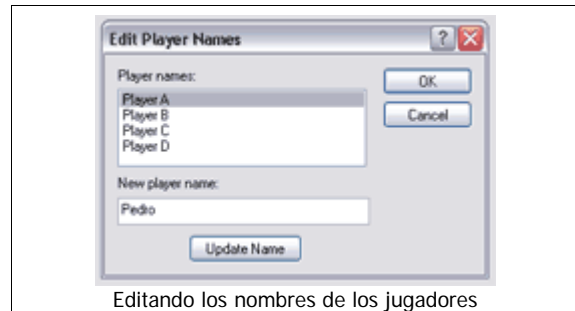
Juan se dispone a crear un escenario partiendo de la Gamebox de nuestro inventado juego (si el escenario ya estuviese creado tal y como él desea la partida no precisaría hacer estos pasos, pero obviamente, vamos a ilustrar esta parte para saber qué hacer)

Así Juan coge y abre su programa Cyberboard Player. Selecciona el Menú "File" y la opción "New", selecciona escenario y elige la Gamebox que toque.

Con ello le sale una pantalla que le permite elegir los tableros y fichas que van a participar en el juego.

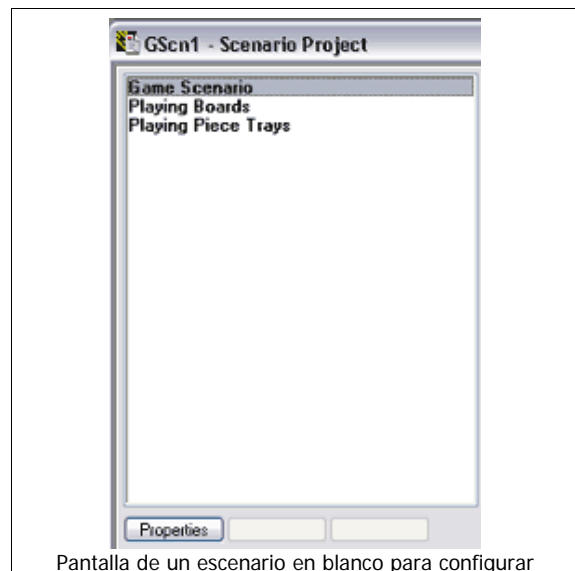
Antes que nada se va al menú "Project" y elige la opción "Create Players" (Crear Jugadores) decide que van a jugar cuatro personas, con lo que define dicho número en la pantalla que le sale.

Luego se va a la opción "Edit players" (en el mismo menú de "Project") y cambia los nombres de jugadores por los de los amigos que van a jugar, así está seguro de que no se líe.



A continuación observa la pantalla que sale. A la izquierda de la misma hay tres opciones:

- * Game Scenario (Escenario)
- * Playing Boards (Tableros de juego)
- * Playing Piece Trays (Grupos de fichas de juego)



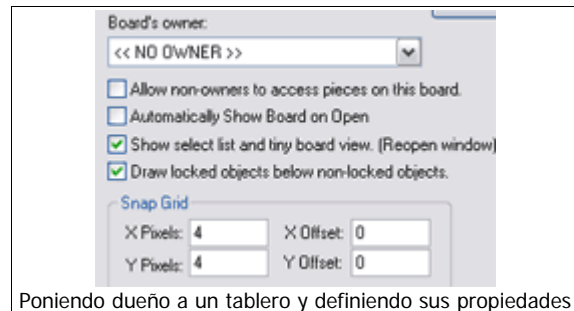
Hace doble clic sobre la primera frase "Game Scenario" y le sale una pantalla que le permite poner el nombre del

autor del escenario (él) el título del mismo (el que le guste) y una descripción de dicho escenario (donde, por ejemplo, pone que es un escenario para cuatro jugadores y cualquier otra cosa que crea conveniente)

Tras darle a OK hace doble clic en la segunda opción Playing Boards y le sale una pantalla con los distintos tableros que tiene la Gamebox, imaginemos que tiene los tableros de Europa, África y el Pacífico) como Juan sólo va a situar su escenario en Europa marca únicamente el tablero de Europa y le da a OK.

Al hacerlo ve como le ha salido el nombre de tablero elegido debajo del título Playing Boards en el que había pinchado antes.

Bien, si pincha en el nombre del tablero con el botón derecho del ratón le sale un menú con distintas opciones y selecciona la última, que pone "Properties" (Propiedades) Le aparece entonces una pantalla con distintas opciones y se fija especialmente en una que pone "Board's owner" y que tiene un menú desplegable para poner el dueño del tablero, como el tablero va a ser común para todos no pone dueño (deja la opción "NO OWNER") pero ya se ha dado cuenta para futuros escenarios de que puede hacer esto.



Poniendo dueño a un tablero y definiendo sus propiedades

Pincha en Playing Pieces Trays y crea un nuevo grupo de piezas. Le va a salir una pantalla donde puede elegir en un lado qué grupo de piezas de la gamebox (y que debe estar correctamente denominada en el gamebox) va a utilizar para crear su grupo de fichas.

Imaginemos que va a crear las fichas inglesas, selecciona del desplegable de la izquierda la opción que ponga Inglaterra (puestos a imaginar, imaginemos que quien hizo la Gamebox era español) y le salen a la izquierda las fichas disponibles de la Gamebox por parte de Inglaterra, seleccionando el botón "Copy all" las fichas pasan a la derecha, y ya forman parte del grupo de piezas que se podrán usar en ese escenario.

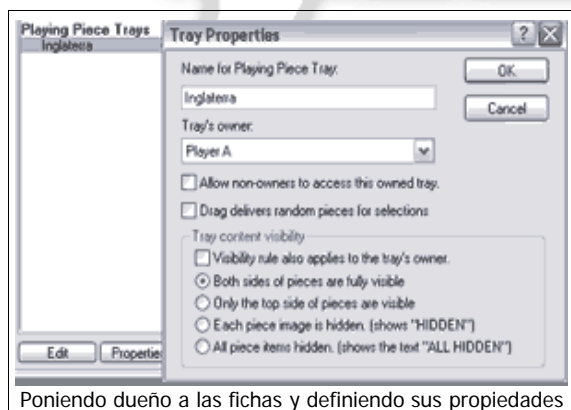
También puede ocurrir que ciertas piezas que haya en la Gamebox no participen en el escenario que estamos creando (como por ejemplo podrían ser las fichas de las "Ratas del Desierto" si sólo van a jugar a la Segunda Guerra Mundial en Europa) así pues puede ir eligiendo qué fichas copia a la derecha (con el botón que sólo pone "Copy" o haciendo doble clic en la ficha de la izquierda)

El caso es que una vez creado el grupo de piezas de Inglaterra, éste le aparece bajo el título "Playing Pieces Trays"

Si pincha en la recién aparecida "Inglaterra" con el botón derecho le sale un menú, donde elige la última opción "Properties" como hizo en el caso del tablero.

Vamos a pararnos un momento en este menú de opciones porque es muy interesante.

Si observamos la imagen de abajo, en la pantalla que establece las propiedades para las fichas podemos definir quién es el dueño de ese grupo de fichas seleccionando el jugador adecuado del desplegable ("Tray's owner")



Poniendo dueño a las fichas y definiendo sus propiedades

Más abajo hay varias opciones. La primera es permitir el acceso al grupo de fichas a los que no sean dueños de las mismas. Esto es importante. **Si no la marcas, aquellos que no sean dueños no podrán hacer nada con las fichas** y se aplican las reglas de visibilidad más abajo. **Si la marcas, entonces los jugadores que no sean dueños pueden maniobrar**

con las fichas, pero SE SIGUEN APLICANDO LAS REGLAS DE VISIBILIDAD.

¿Y para qué quieres darle a los demás acceso a las fichas? Pues muy sencillo. Imaginemos que vas a combatir contra fichas que están boca abajo y pertenecen a un oponente. Si no das acceso el oponente no podrá descubrir las fichas y no sabrá cómo resolver el combate pero si marcas la opción sí que podrá. Entonces te podrá hacer trampas, tenlo en cuenta, por ello para esos casos a veces hay que "partir" el turno y enviarlo al jugador propietario de las fichas para que las desvele, pues sólo él puede hacerlo, esto es más engorroso, pero por ahora es lo único que el Cyberboard permite.

La siguiente opción, que pone "Drag delivers random pieces for selections" significa que cuando arrastremos una ficha desde la pantalla donde se agrupan las fichas (la piece tray o caja de fichas) nos va a salir una al azar. Esto puede ser muy útil para diversos juegos y escenarios donde las reglas nos dicen en algún momento que extraigamos una ficha al azar y puede sustituir al proceso que se ha explicado para extraer una carta o ficha al azar.

Luego vienen las opciones de visibilidad de las fichas. La Primera opción ("Visibility rules also applies...") determinará que, si la marcamos, cuando determinemos más abajo las reglas de visibilidad éstas se apliquen también al dueño de las fichas.

Las opciones de visibilidad son:

- * "Both sides of pieces are fully visible" lo que quiere decir que las dos caras de la ficha serán perfectamente visibles para todos.
- * "Only the top side of pieces are visible" que significa que sólo la parte de arriba de la ficha será visible.
- * "Each piece item is hidden (shows "HIDDEN")". Si marcamos ésta la pieza mostrará un letrero de "HIDDEN" (oculto)
- * "All piece items hidden" (shows de text "ALL HIDDEN"). Que significa que todas las piezas van a estar ocultas.

Juan marca la que quiere para su escenario (la segunda) y no aplica la regla al dueño de la ficha a fin de que éste pueda verlas y manejarlas perfectamente.

Repite los procesos aquí enumerados de manera que crea los tableros y grupos de fichas para los distintos jugadores tal y como desea.

Una vez hecho esto y realizado el escenario multijugador como cree adecuado, Juan procede a crear y comenzar un juego .GAM de manera análoga a como se ha explicado en los primeros pasos de este manual, sólo que la cosa cambia un poco del proceso habitual. No va a haber un fichero .GAM que va a enviar a todos los jugadores, sino que el Cyberboard, **en los juegos multijugador creados así**, creará los siguientes archivos .GAM (suponemos que ha llamado a su juego "Europa" eso va a determinar como se empiezan

a nombrar los archivos que el Cyberboard va a crear)

- * Europa-"nombre del jugador 1".GAM (si fuera Carlos el nombre sería Europa-Carlos.GAM)
- * Europa-"nombre del jugador 2".GAM (si fuera Jorge el nombre sería Europa-Jorge.GAM)

Y así hasta completar un archivo de estos por cada jugador que haya en la partida. Debe enviar cada archivo .GAM al jugador que corresponda, pues esos archivos tienen los permisos adecuados sobre las fichas.

Atento porque el Cyberboard crea automáticamente también dos archivos más:

- * Europa-spectator.GAM Para enviar, si se desea, a jugadores que sólo actúan de espectadores y quieren ver cómo va transcurriendo la partida. (Ojo que estos jugadores tienen permisos totales con las fichas, que sean de confianza, no le vayan a "soplar" a otros jugadores algunas cosas que no deban saber.
- * Europa-Referee.GAM Que es el archivo del árbitro, con plenos poderes sobre todas las fichas y tablero para las tareas necesarias para el árbitro.

Bueno, supongamos que ya tienen todos los archivos .GAM que les tocan, de manera que comienza la partida.

Supongamos también que han sorteado los turnos y todo eso y todo el mundo sabe cuando le toca mover. El primero

en hacer su turno es Carlos, el jugador 1. Carlos hace su movimiento y todo lo que toque en su turno de manera similar a la explicada en este manual y termina con su turno. Genera su archivo .GMV que ha nombrado de una manera lógica y procede a **enviar ese archivo a todos los jugadores y al árbitro** (y si hubiera espectadores pues también a ellos) Un consejo útil es hacerse una lista o grupo de correo con todos los jugadores, así será más sencillo enviar ese correo electrónico con el archivo .GMV sin dejarte a nadie.

Todos reciben el correo con el archivo .GMV y todos cargan dicho archivo en su juego y ven los movimientos y los aceptan. TODOS deben hacerlo para que tengan incorporados en su juego los movimientos de los demás y estén en el mismo punto.

Imaginemos que Carlos lo ha hecho bien, el segundo jugador en mover es Jorge, que hace lo mismo que Carlos. Partiendo de cómo ha quedado la cosa tras actuar el jugador que le precedía, procede a hacer sus movimientos y combates. Genera el archivo .GMV cuando haya terminado y lo envía también a TODOS los jugadores, los cuales lo cargan de nuevo y ven los movimientos.

Los jugadores no deben realizar su turno hasta que les toque y hasta que hayan recibido el archivo de movimientos del jugador que les precede. Hasta que nos les toque mover, el papel de los jugadores fuera de su turno es únicamente el de recibir

los movimientos de los demás y cargarlos adecuadamente, de manera que cuando les toque mover el mapa muestre la situación tal y como quedara tras la actuación del jugador que antecede en la secuencia de turno.

Imaginemos que los amigos de Juan han hecho sus turnos, como Juan es árbitro y tiene que hacer ciertas tareas administrativas (corregir algo, poner eventos por ejemplo, mover países neutrales o lo que le reserve el reglamento al árbitro...) pues hace su movimiento cuando le toca (al final de los demás) y envía su propio archivo .GMV a los jugadores que vuelven a empezar el ciclo, es decir que el árbitro actúa como un jugador más pero que tiene más privilegios.

Conclusión

Este manual te tiene que haber dado una idea de cómo se maneja el Cyberboard, si has intentado aprenderlo todo a la primera probablemente te habrás atragantado un poco, ve gradualmente, experimenta sin temor y píérdele el miedo al Cyberboard, porque merece de verdad la pena.

Y recuerda que en El Cuervo (<http://www.elcuervo.net>) podrás encontrar una sección de Cyberboard donde poder expresar tu opinión o encontrar gente afín.