

Introducción a Cyberboard

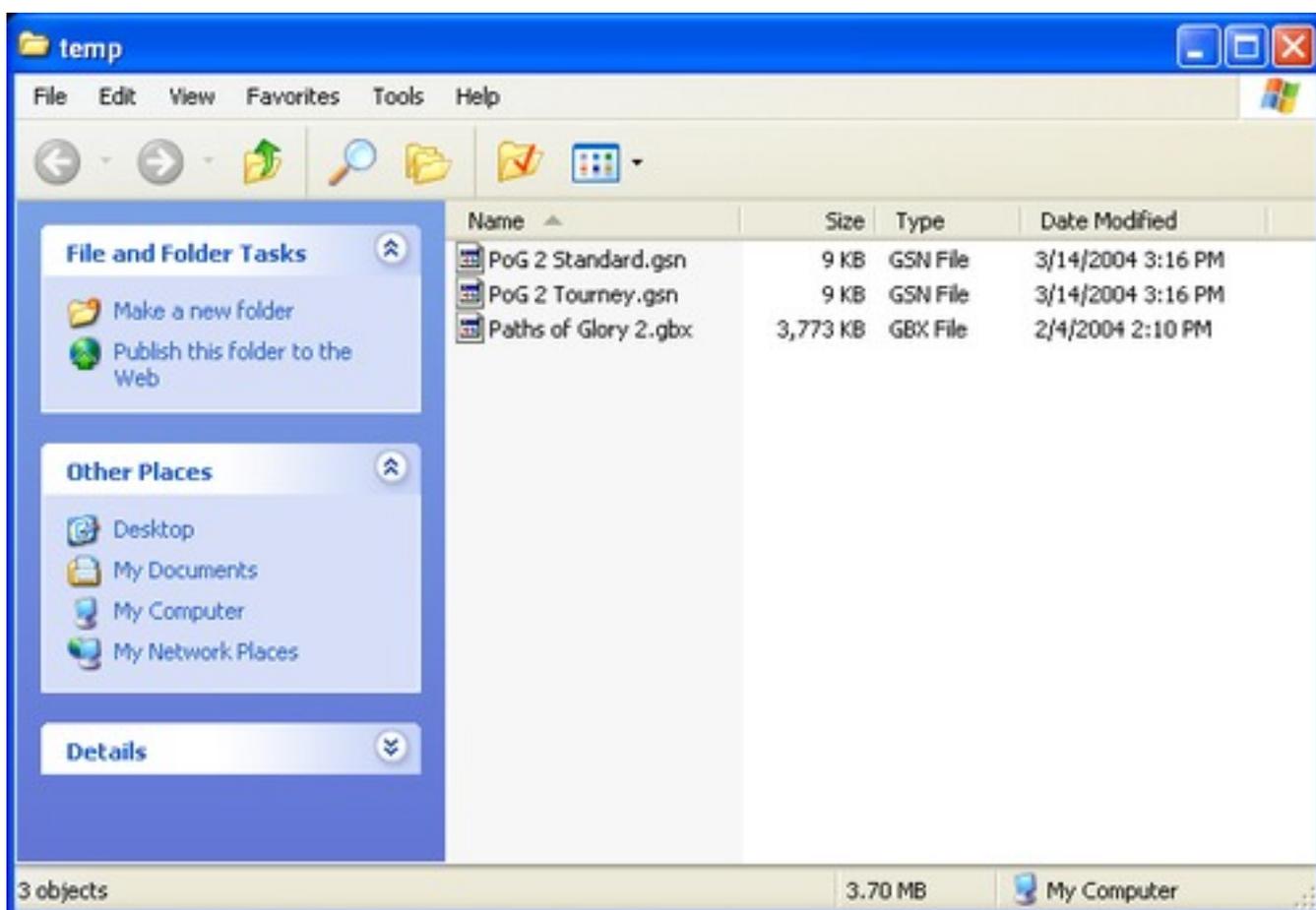
Cyberboard es una herramienta desarrollada por Dale Larson para jugar a juegos de mesa por email. A fecha de hoy (jun2016), la última versión es la 3.10. Sólo funciona en PC aunque con wine funciona bien en linux y mediante software de virtualización podría funcionar en Mac.

Al fichero de un juego en cyberboard se le llama *gamebox*. Contiene uno o más tableros, la representación gráfica de todas las fichas, cartas, y cualquier otro elemento que se usaría para jugar al juego en un tablero de verdad. Todos estos objetos se pueden mover y manipular. Cyberboard tiene funciones para grabar registros (*logs*) y después reproducirlos. Se usa para generar una grabación de los movimientos, guardarlas en un archivo y enviarlo por correo a tu rival. Este a su vez carga el fichero, reproduce tus movimientos, los acepta si todo le parece correcto, y a continuación repite el proceso. Y así sucesivamente.

Empezar una partida

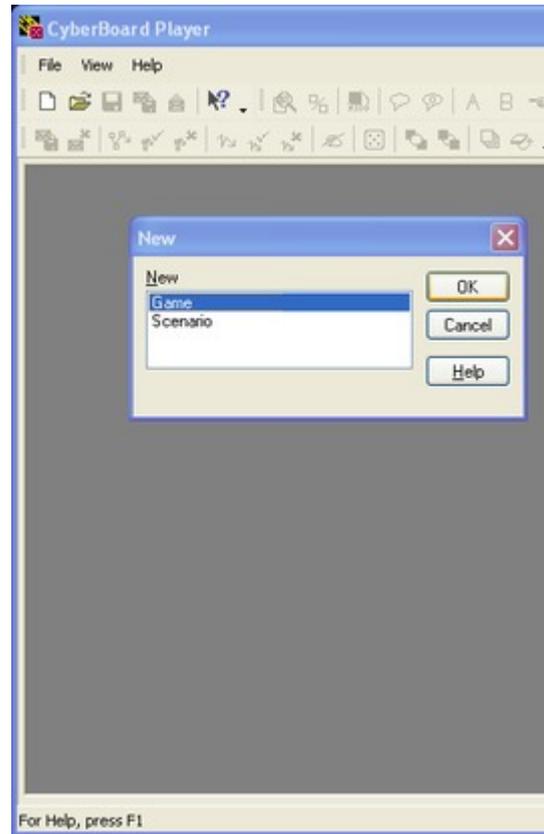
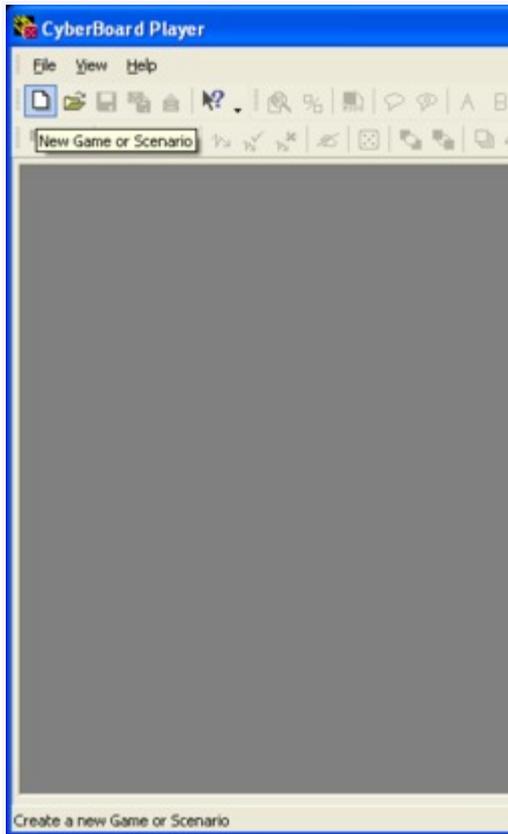
Habéis decidido empezar una partida PBEM y vais a intercambiar logs para mantener sincronizada la información de la partida. Para este ejemplo usaremos el gamebox de [Paths of Glory](#). GMT ofrece dos gameboxes para este juego, pero usaremos la que ha hecho Thierry Aradan, [disponible aquí](#).

Tras descargar y descomprimir el archivo encontrarás tres ficheros que colocar en la carpeta donde tengas la aplicación Cyberboard:

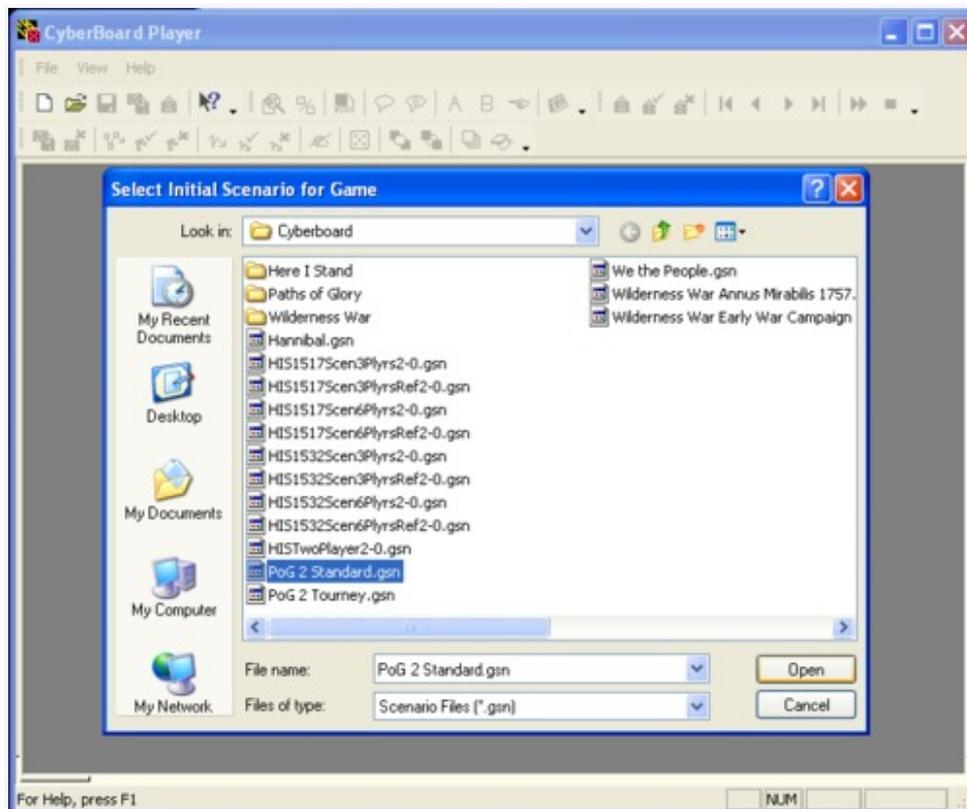


El gamebox propiamente dicho es el fichero .gbx. Los demás ficheros .gsn son escenarios, despliegues pre-definidos para comenzar a jugar. Lanza el programa con CBPlay.exe (el otro ejecutable es para crear gameboxes, posiblemente no lo uses nunca)

Pulsa el primer botón o Ctrl+N para "nuevo" y cuando te pregunte si juego o escenario, elige Game:

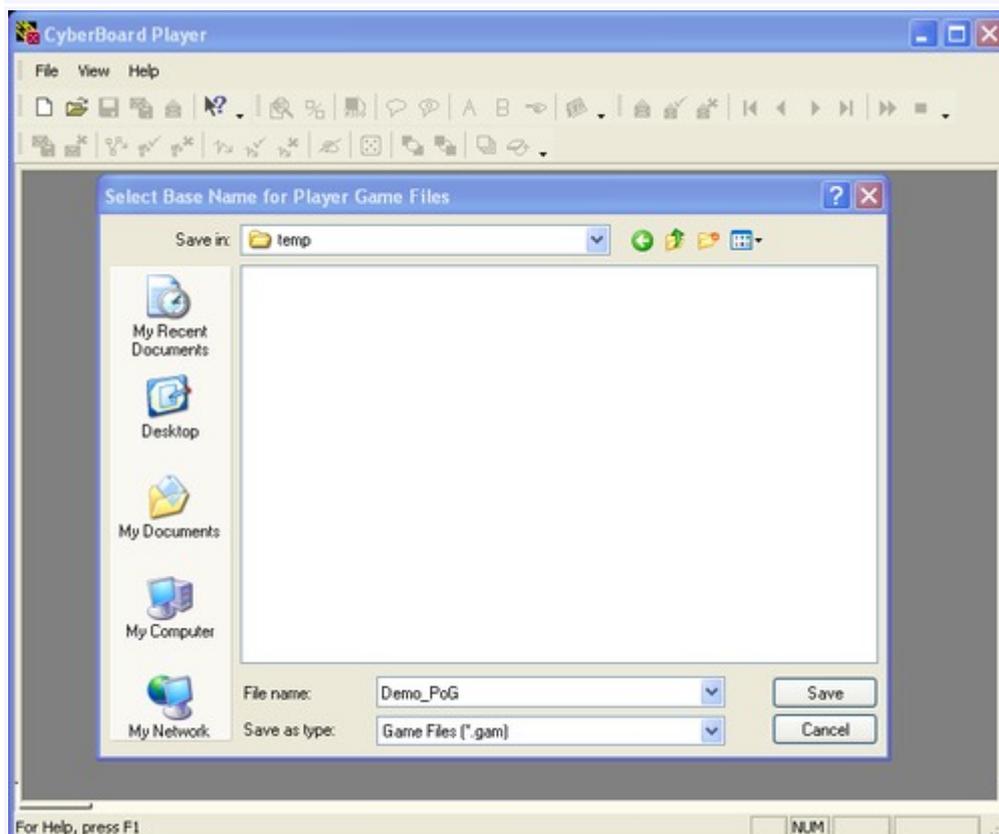
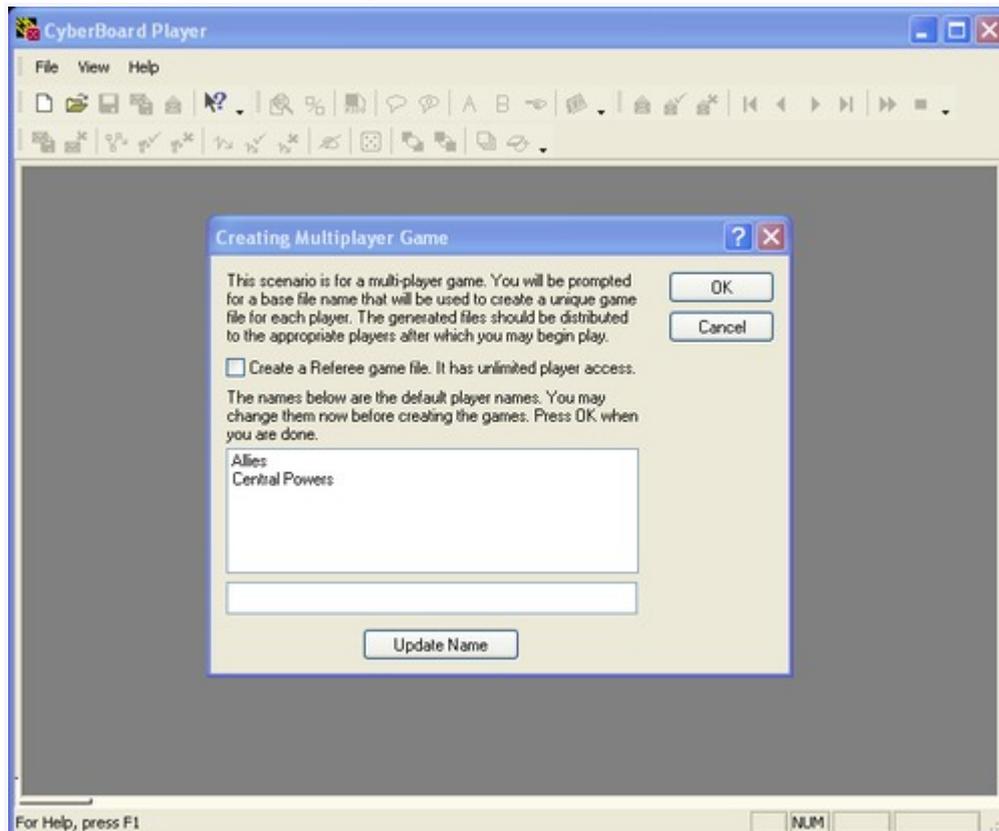


Ahora es cuando necesitamos los ficheros de escenarios. Básicamente son plantillas para empezar una nueva partida, con todo el despliegue y colocación inicial ya preparada. El siguiente diálogo te pregunta qué escenario (.gsn) quieres usar. Elegimos el escenario de juego estándar:



En este momento puedes cambiar los nombres de los bandos si quieres - en este juego los bandos por defecto son Allies y Central Powers, puedes poner los nombres de los jugadores o lo que quieras. También puedes crear un fichero

para un árbitro (inusual salvo que juegues en un torneo). Pulsa OK cuando estés listo y te preguntará cómo llamarás a tus ficheros de partida (.gam) y dónde los vas a guardar.



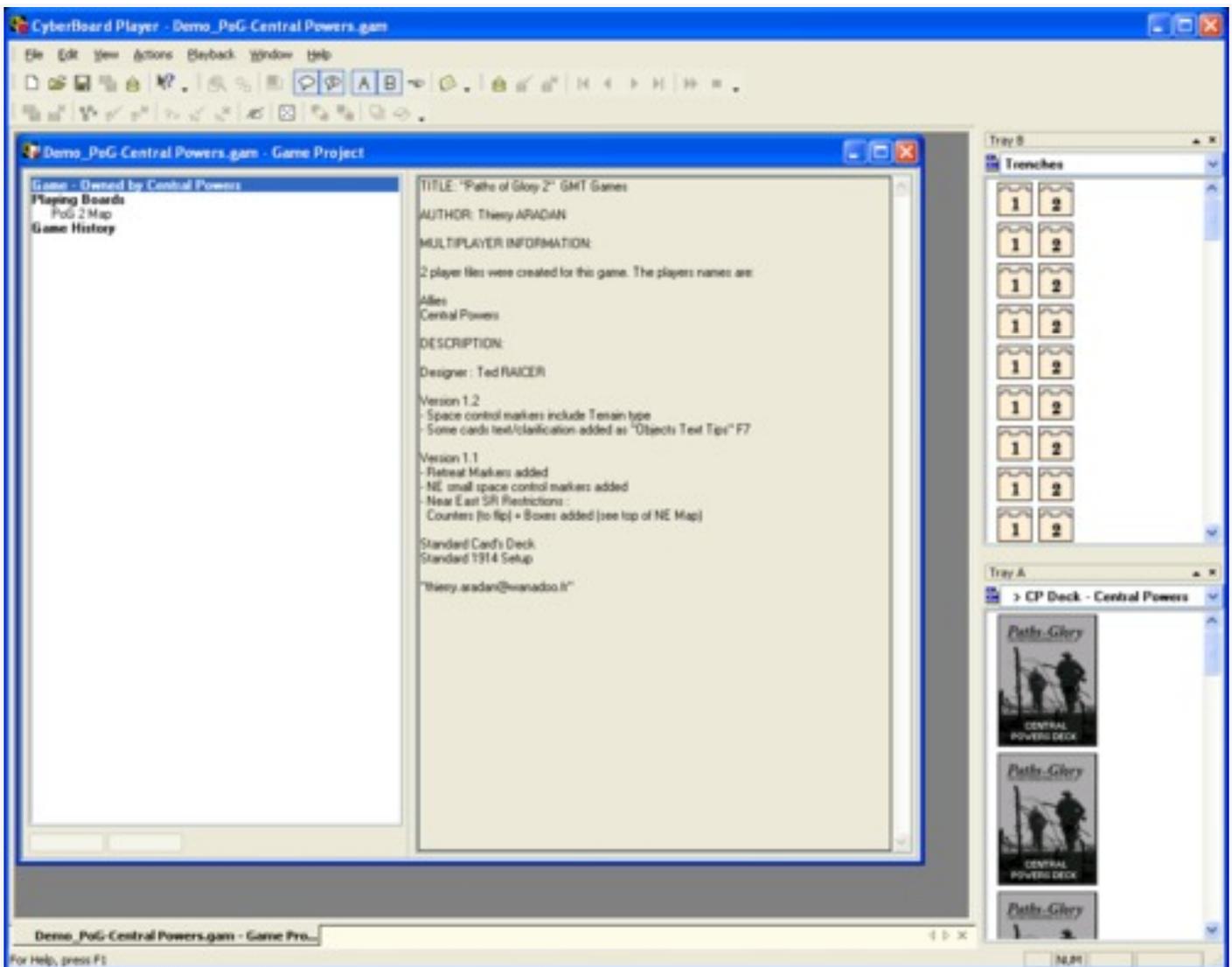
IMPORTANTE: El nombre que teclees será el prefijo de los tres ficheros de partida que generará Cyberboard en el directorio que determines. Tú te quedas el que corresponda a tu bando, envías a tu rival el suyo y si quieres borras el de espectador. Desde este momento, sólo usarás el fichero gamebox (.gbx), tu propio fichero con la situación de la partida (.gam) y los ficheros de movimiento (.gmv) que te vaya enviando tu rival. Cuando quieras lanzar el juego para hacer tu turno o cargar el de tu rival, usa CBPlay.exe para abrir tu fichero .gam, y no el gamebox.

Cuando has puesto el nombre y pulsas Save, te da una confirmación:



Cómo jugar

Estamos listos para empezar a jugar. Ejecuta CBPlay.exe, y abre el fichero .gam que te corresponde. Esto es lo que verás:



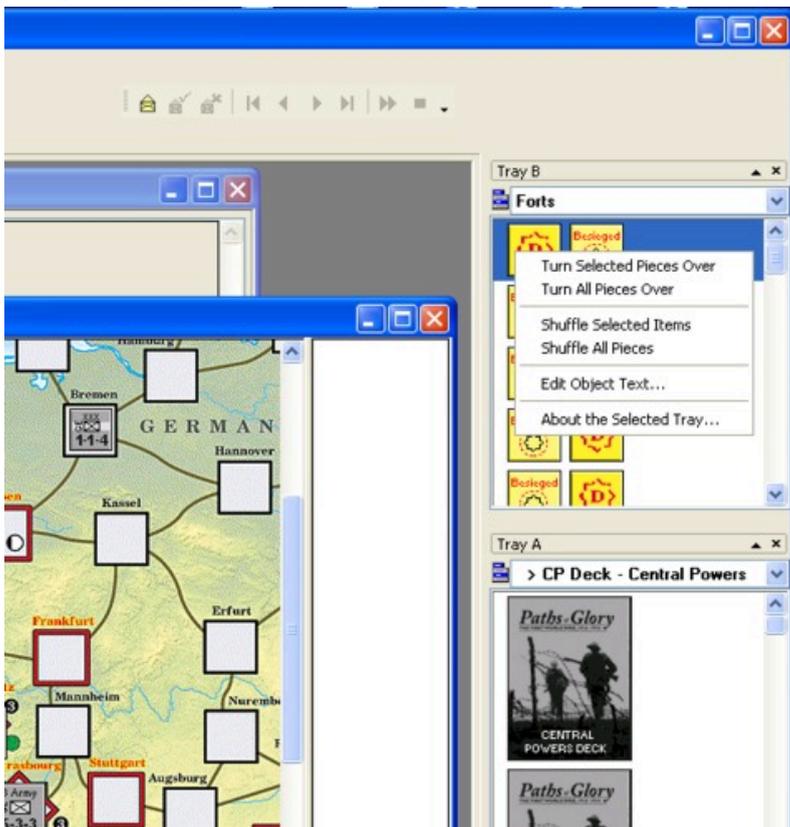
Empiezas en la ventana del *proyecto de juego*. Este gamebox sólo tiene un tablero, llamado *Pog 2 Map*. Haz doble click en el nombre del mapa y este se abre en otra ventana. En otros juegos, como [Here I Stand](#), hay varios tableros (uno para el mapa, otro para las cartas de las potencias, otro para el display de religión...). Puedes tener varias ventanas abiertas a la vez. Si maximizas una ventana puedes usar las pestañas de debajo para moverte a otras ventanas o a la vista del *proyecto de juego*.

Abriré el mapa:

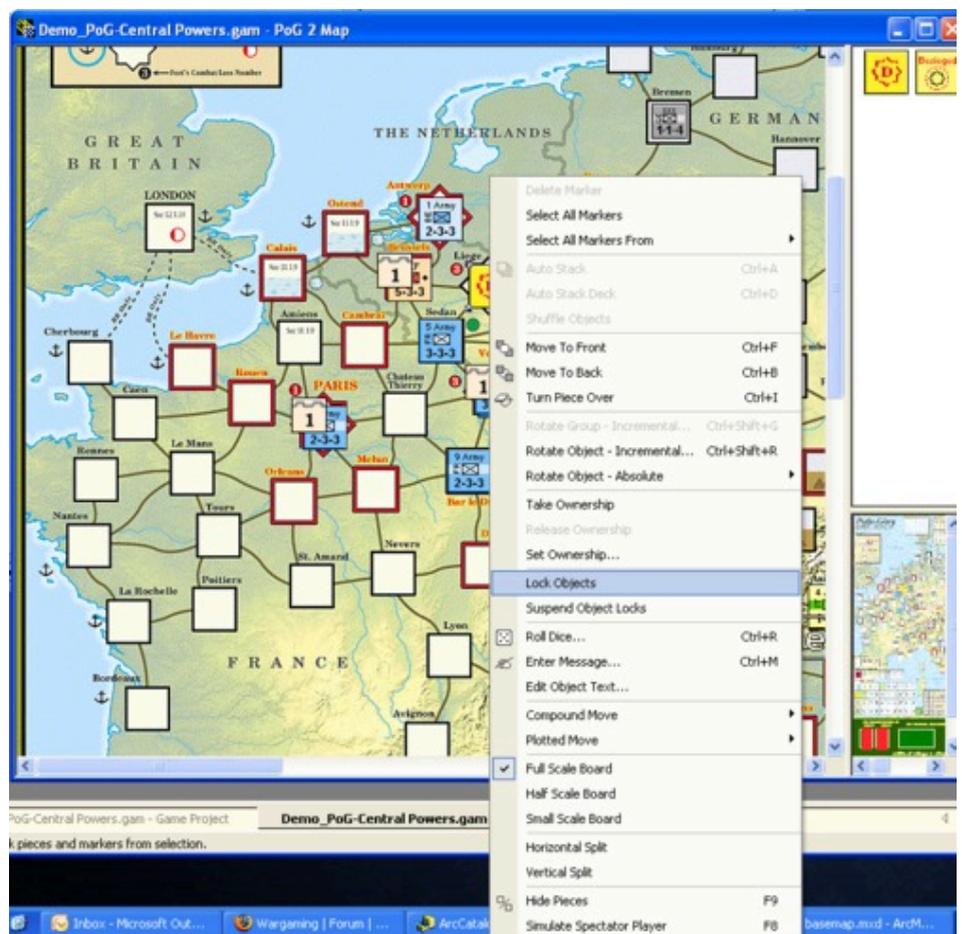


En la imagen puedes ver tres paneles en la parte derecha de la aplicación: Son la bandeja A, la bandeja B y la paleta de marcadores. Aquí es donde se almacenan las 600 piezas del juego. Cada bandeja tiene una lista desplegable con las distintas categorías de objetos: el mazo de cartas, las fichas de cada nación, los marcadores de fortalezas etcétera. En aquellos juegos en los que hay que gestionar un mazo de cartas se puede configurar una bandeja para robarlas aleatoriamente.

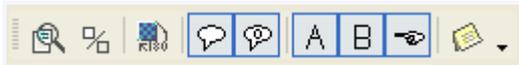
Si eliges un objeto de una bandeja y pulsas con el botón derecho sale un menú contextual con varias opciones.



Si pulsas con el botón derecho en una ficha que esté en el tablero de juego aparecerá un menú contextual con muchas más opciones: Acercar o alejar objetos, girar, apilar, voltear etcétera. Aquí he seleccionado un marcador de fuerte destruido en la bandeja, lo he volteado y lo he llevado hasta el espacio de Lieja en el mapa. A continuación he hecho clic con el botón derecho y lo he bloqueado en el tablero para que no pueda ser seleccionado ni movido por accidente más adelante.



Barras de botones



Los botones de la barra de **Vista** de izquierda a derecha:

- **Cambiar la escala del mapa:** Acercar o alejar el mapa del juego.
- **Ocultar las fichas:** mostrar u ocultar todas las fichas y objetos mostrando solamente el mapa. Es cómodo utilizar el acelerador F9.
- **Girar el tablero:** no necesita explicación.
- **Mostrar los textos asociados a los objetos:** hace que aparezcan pequeñas descripciones cuando pasas el ratón por encima de los botones.
- **Mostrar el dueño de los objetos:** si una ficha es propiedad de un determinado jugador al pasar el cursor por encima te lo dirá.
- **Bandeja A, bandeja B, marcadores:** muestra u oculta las distintas bandejas.
- **Mostrar mensajes:** muestra la ventana de mensajes. Cuando reproduces el fichero de movimiento de un rival los mensajes que él teclea aparecerán aquí.



Los botones de la **barra de movimiento**, de izquierda a derecha:

- **Grabar movimientos en un archivo:** Simplemente con empezar a mover fichas por el mapa, ya estás grabando, sin hacer nada más. Cuando hayas terminado, pulsa esto para guardar todo lo que hayas hecho en un fichero de movimientos (.gmv). Y no olvides guardar tu fichero de la partida para que también los incluya (por ejemplo pulsando CTRL-S).
- **Descartar el movimiento actual:** Si has hecho un fallo, pulsa esto y empieza desde cero con tus movimientos.
- **Comenzar/terminar/descartar movimiento compuesto:** encadena varios movimientos para que cuando tu rival pulse el botón de avanzar una sola vez, los vea todos de golpe.
- **Comenzar/terminar/descartar movimiento programado (plotted):** Te permite mostrar una ruta específica para una ficha o apilamiento que mueve.
- **Escribir mensaje:** Añade una nota o comentario que se mostrará a tu rival cuando reproduzca tus movimientos. Atajo: CTRL+M.
- **Tirar dado:** bueno, pues eso.
- **Acercar las fichas al frente:** Las pone encima de otras cosas. CTRL+F.
- **Llevar atrás las fichas:** Las pone detrás de otras cosas: CTRL+B.
- **Autoapilamiento:** Selecciona un grupo de fichas y con este botón las apilas perfectamente. CTRL+A.

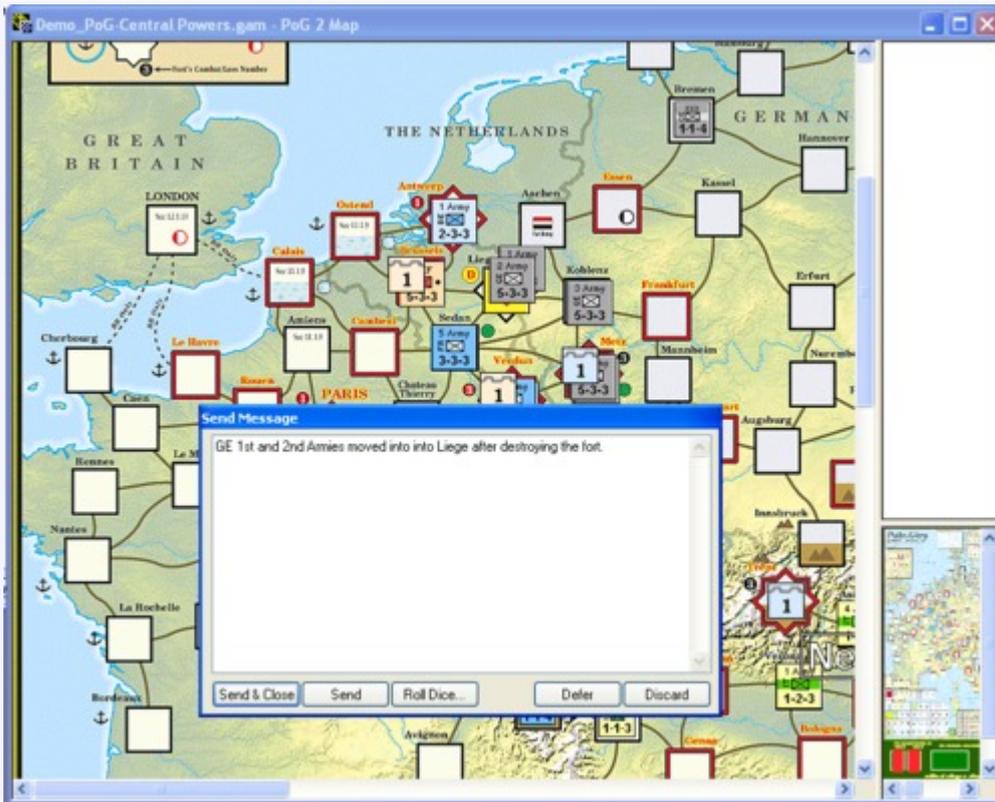


Los botones de la **barra de reproducción** de izquierda a derecha.

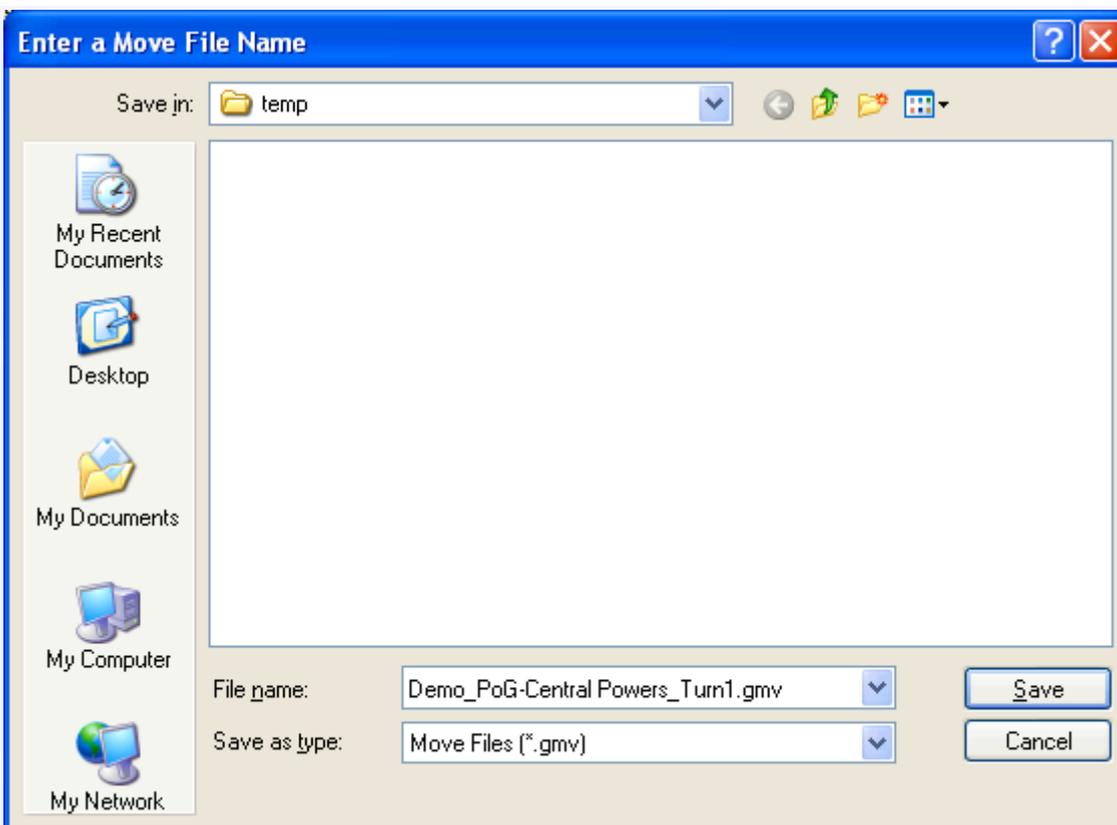
- **Cargar fichero grabado de movimientos:** abre un fichero de movimientos (.gmv) que tu oponente te ha enviado.
- **Aceptar la reproducción del movimiento actual:** tras ver la reproducción de los movimientos, si todo parece correcto pulsa este botón para añadirlo todo a la historia de tu juego; ahora tú y tu rival estáis sincronizados.
- **Descartar la grabación actual:** a diferencia del botón anterior, este se usa para descartar los movimientos en caso de que no parezcan correctos.

El resto de botones debería ser obvio para cualquiera que haya utilizado un grabador de vídeos o de DVD (o de cassette!!): rebobinar hasta el principio, paso adelante, acelerar hasta el final...

Volvamos a ver el asunto de los mensajes. Digamos que he empezado la partida jugando la carta *Guns of August*. Coloco marcadores, muevo mis fichas, resuelvo los combates, pulso CTRL+M para explicar a mi rival todo lo que ha pasado... Lógicamente esto último es opcional. Verá los mensajes mientras reproduzca mis movimientos, en su ventana de mensajes.



No necesitas “activar” nada para empezar a grabar tus movimientos. En cuanto mueves algo, el programa empieza a grabar automáticamente. Haz todo lo que necesites, mueve las fichas que sean, escribe tantos mensajes como quieras... todo se está grabando. Cuando estés listo, pulsa el botón *Send Recording to File*, “Grabar movimientos en un archivo”

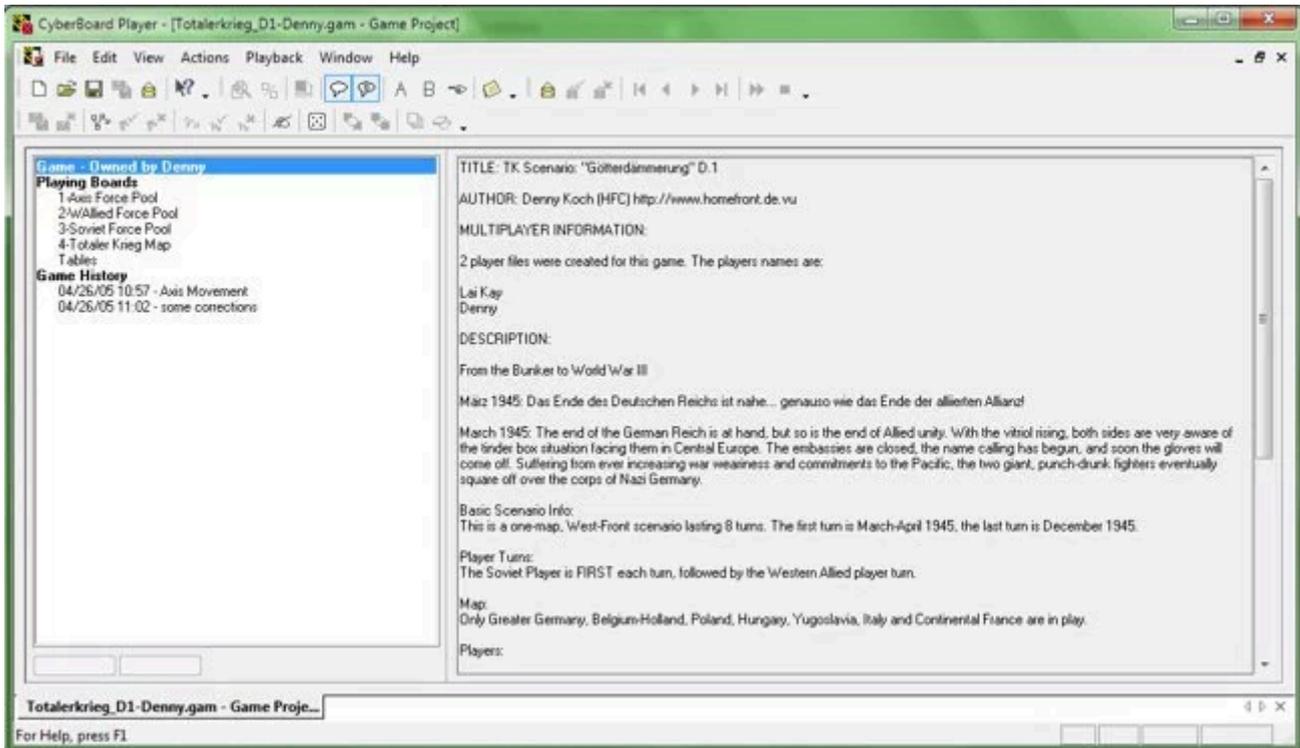


Escribe un breve email a tu rival y adjunta este fichero .gmv que acabas de guardar. A continuación dale al menú

File→*Save* (o simplemente pulsa CTRL+S) para actualizar el fichero de tu partida (el fichero .gam) de modo que refleje la posición de este momento.

Cuando tu rival reciba el email, abrirá su fichero de la partida (el .gam, no el gamebox), pulsará el botón *Load Recorded Move* (Cargar fichero grabado de movimientos) y avanzará paso a paso para ver qué has hecho. Lo aceptará, guardará la partida y continuará con su turno.

Por cierto que cuando grabas un fichero de movimientos te pide que le pongas un título y que añadas un mensaje. Esta información aparecerá en la historia del juego, que se muestra en la pestaña de *proyecto de juego*, en el apartado que pone **Game History**.

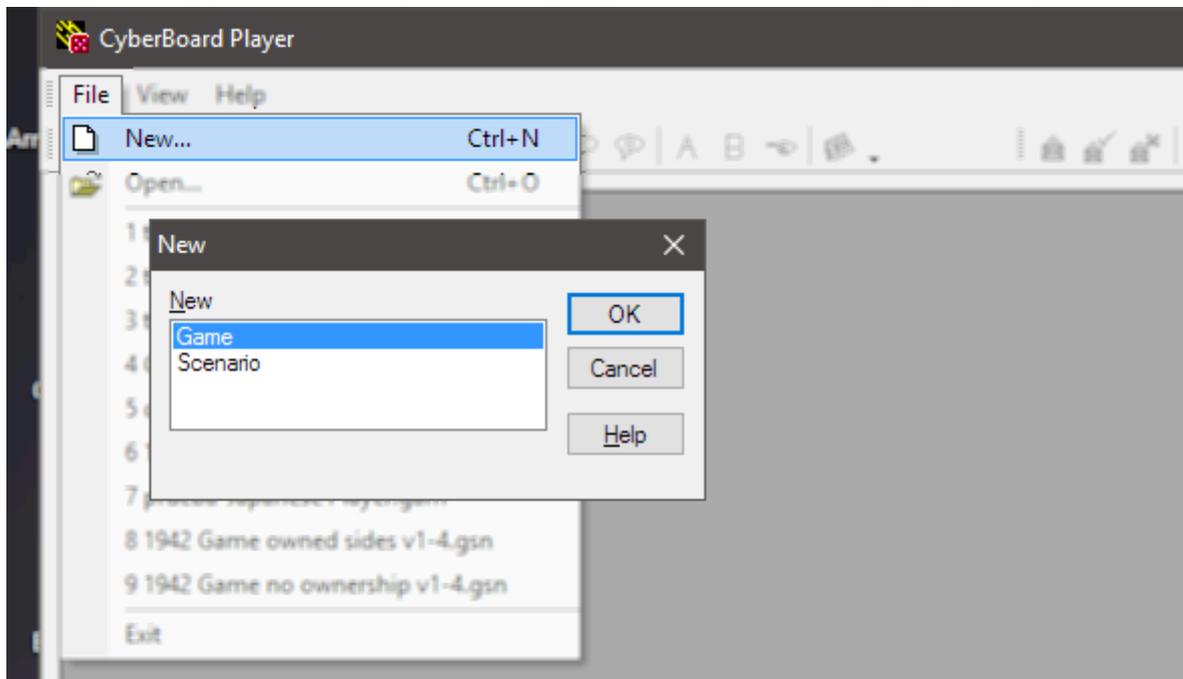


EoS: ejemplo detallado

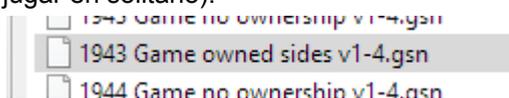
Tengo ya preparados un gamebox y varios ficheros de escenarios, que he bajado del servidor de ficheros de Mark Herman.

Nombre	Fecha de modifica...	Tipo
1942 Game no ownership v1-4.gsn	18/06/2016 14:57	Archivo GSN
1942 Game owned sides v1-4.gsn	18/06/2016 14:57	Archivo GSN
1943 Game no ownership v1-4.gsn	18/06/2016 14:57	Archivo GSN
1943 Game owned sides v1-4.gsn	18/06/2016 14:57	Archivo GSN
1944 Game no ownership v1-4.gsn	18/06/2016 14:57	Archivo GSN
1944 Game owned sides v1-4.gsn	18/06/2016 14:57	Archivo GSN
Campaign Game no ownership v1-4.gsn	18/06/2016 14:57	Archivo GSN
Campaign Game owned sides v1-4.gsn	18/06/2016 14:57	Archivo GSN
Empire of the Sun v1-4.gbx	18/06/2016 14:57	Archivo GBX

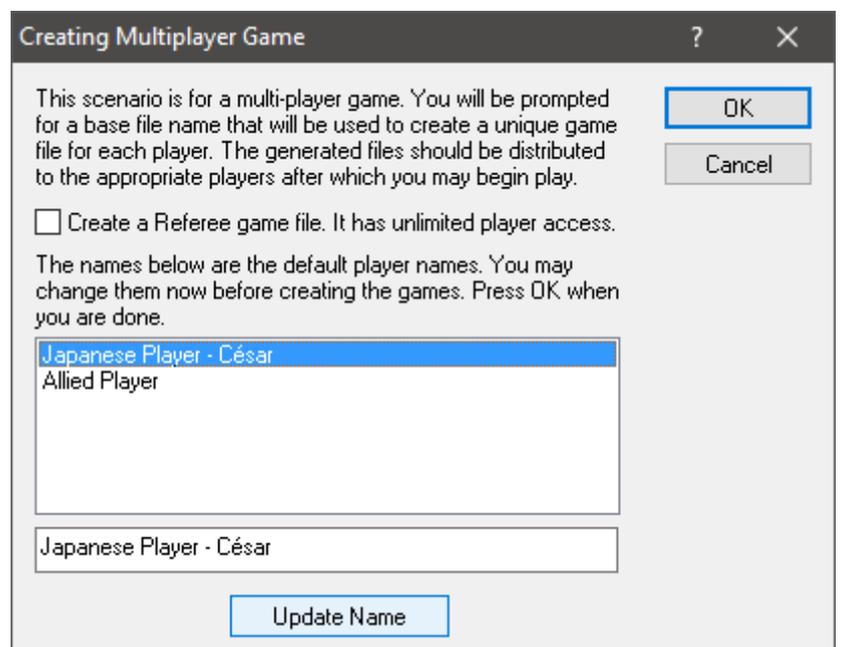
Abro Cyberbox y pulso CTRL+N, y en el diálogo elijo comenzar un nuevo juego (Game)



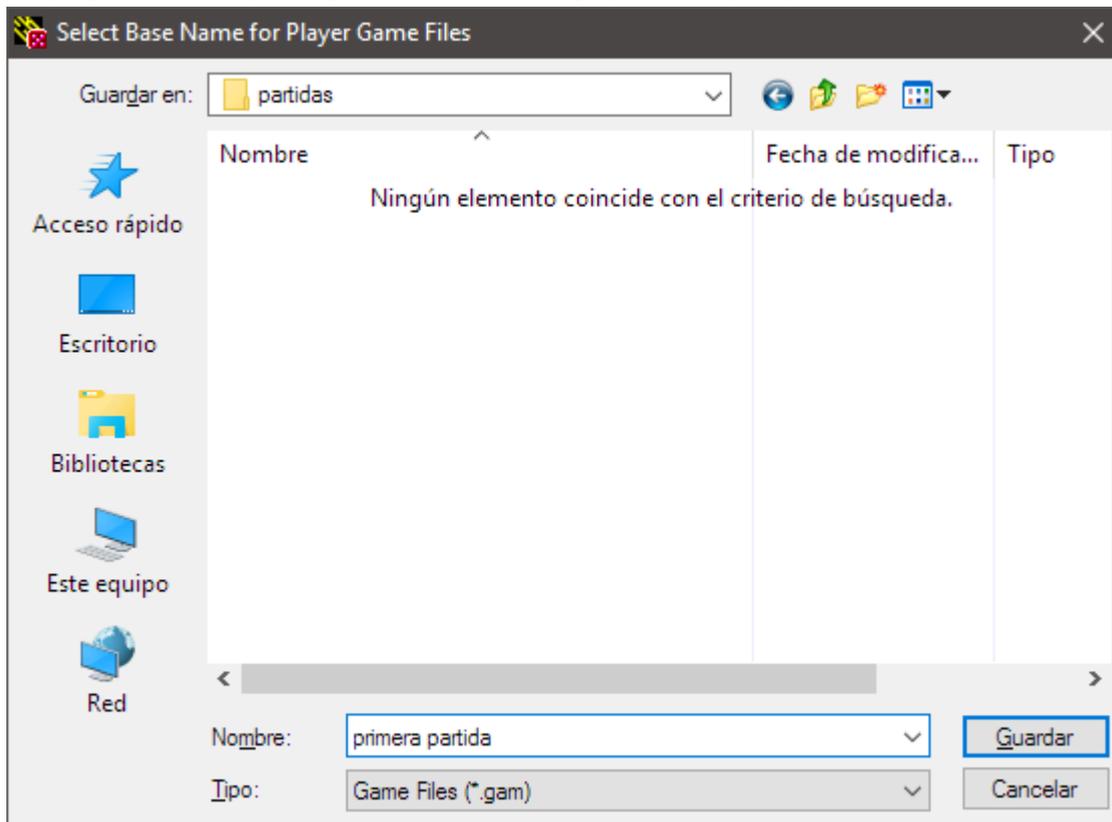
Sale un diálogo preguntando qué escenario quiero jugar. Elijo 1943, y la versión “owned sides” (la otra creo que es para jugar en solitario).



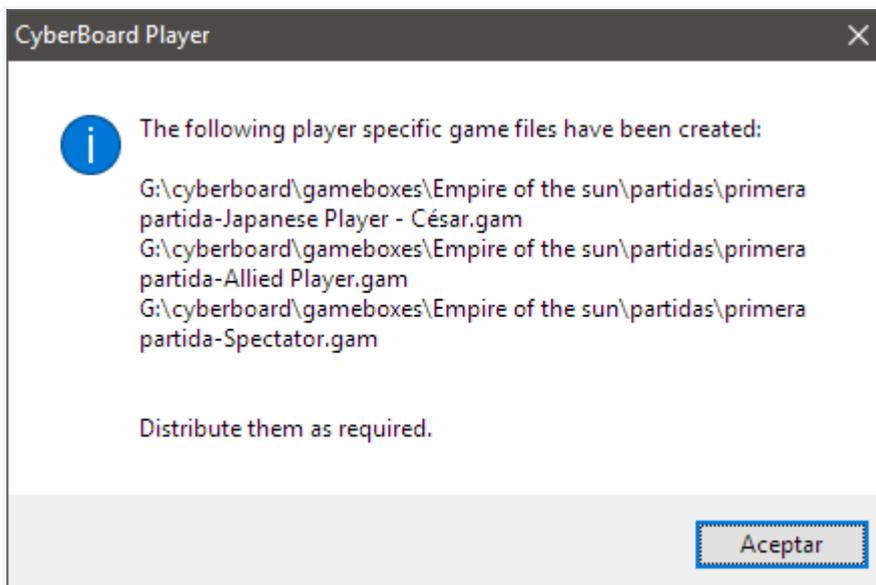
A continuación me indica que se trata de un escenario multijugador (con la versión “no ownership” no me lo diría) y me pide confirmación antes de generar los ficheros. Además, puedo cambiar los nombres, y modifico el del lado japonés para que incluya mi nombre de pila..



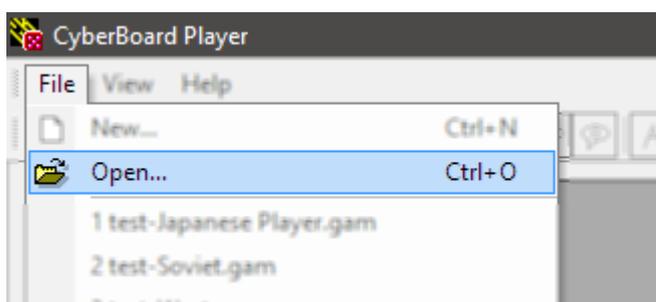
Me pregunta dónde quiero guardar los ficheros, y aprovecho para ponerles un nombre memorable.



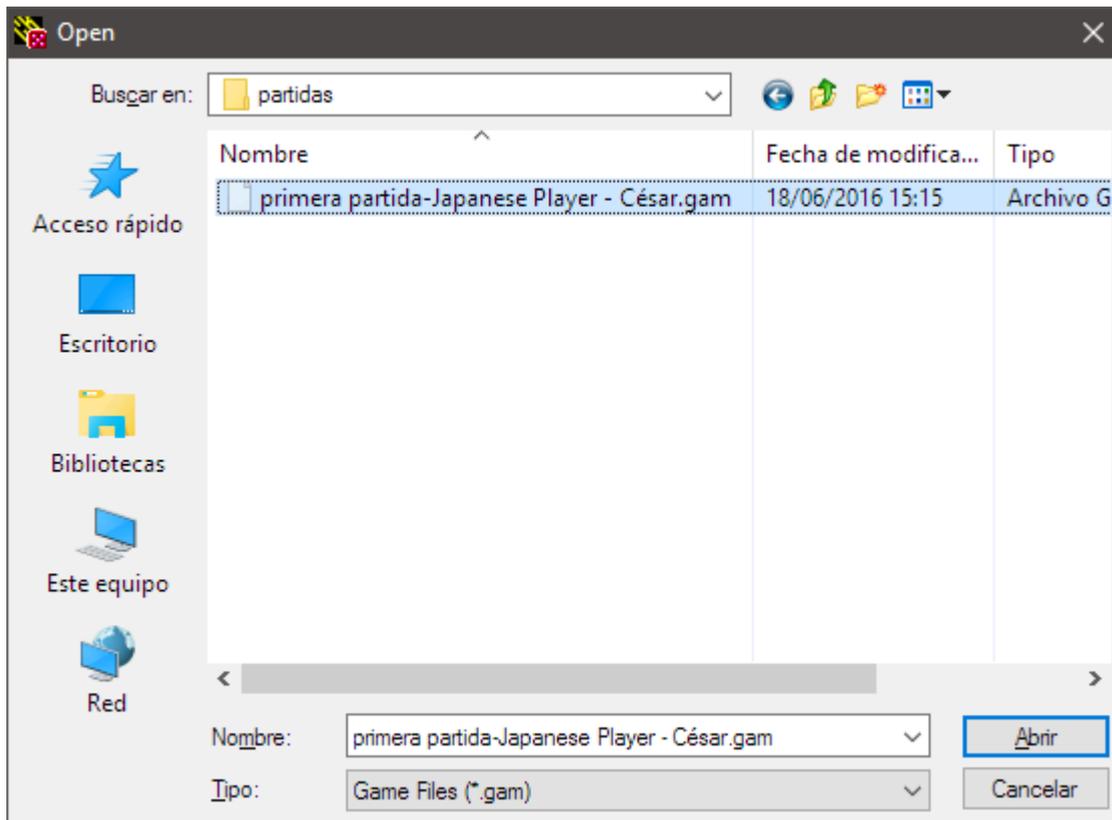
y por último me confirma que ha generado tres archivos. Borraré el de espectador, y envío a mi rival el Allied-player.gam.



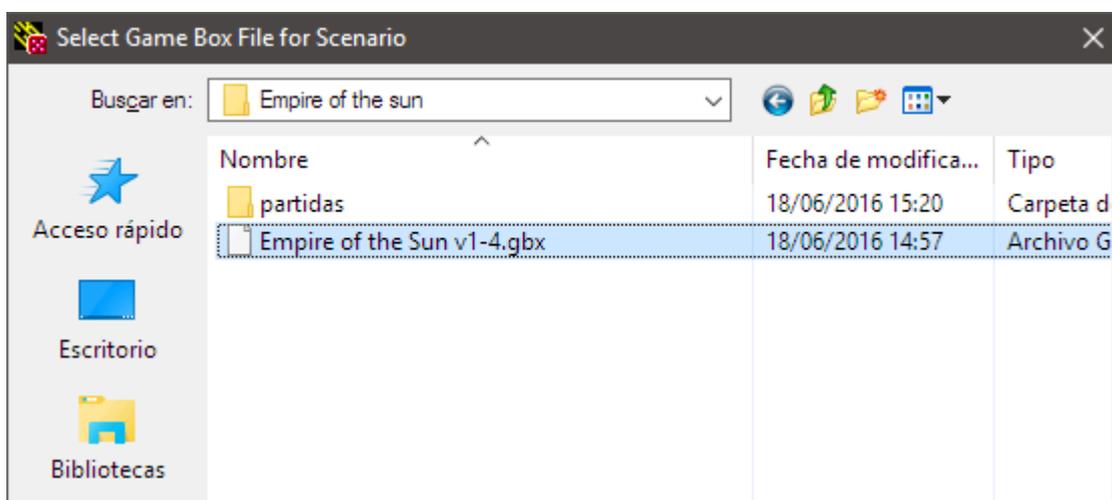
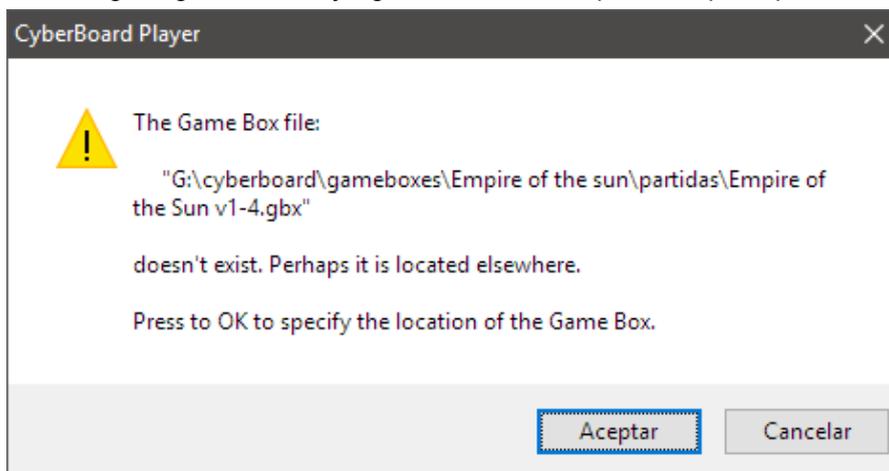
Pulso ahora CTRL+O para abrir mi fichero y empezar a jugar.



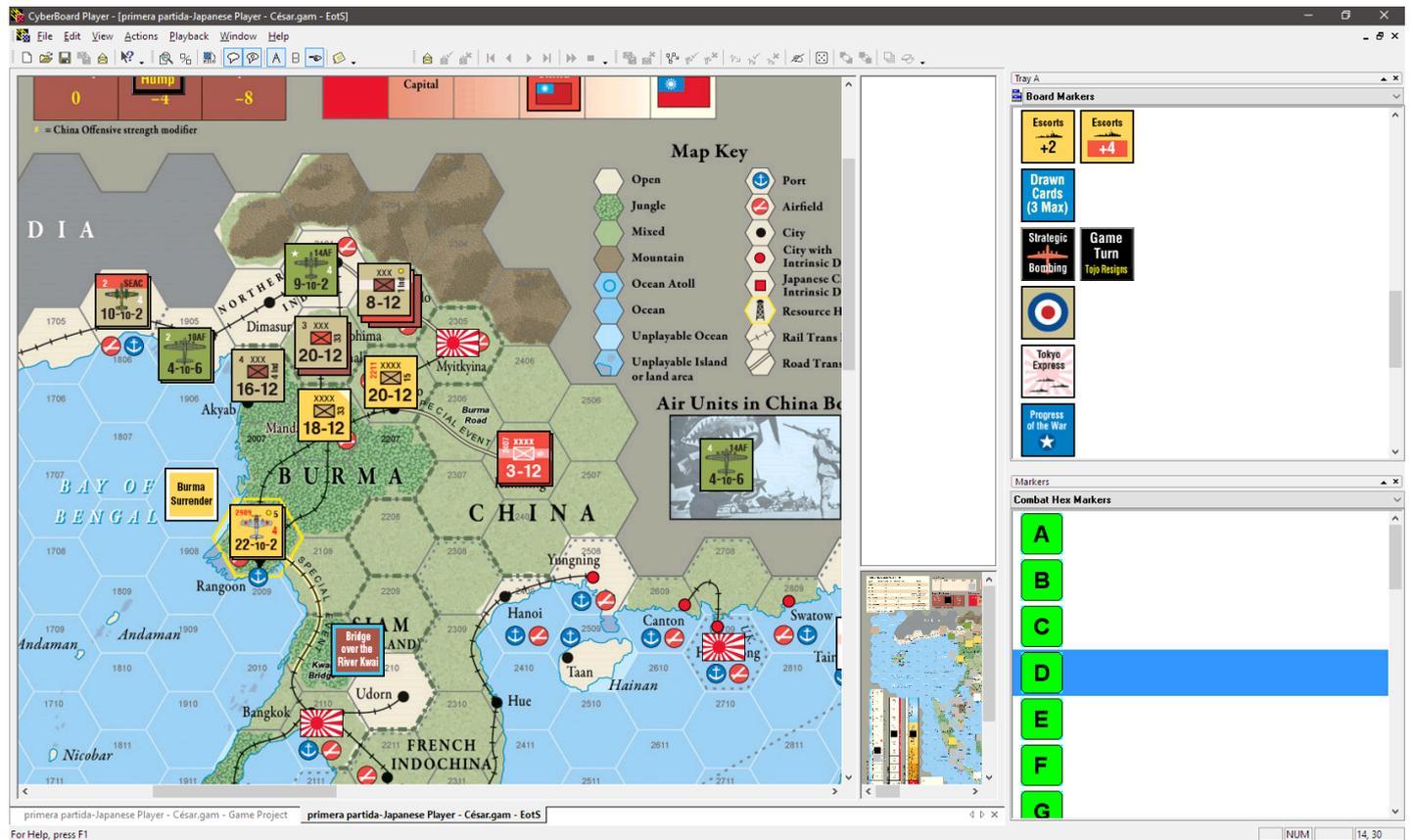
Como he borrado el fichero de espectador, y también el de los aliados tras haberlo mandado a mi oponente, sólo me queda abrir mi fichero.



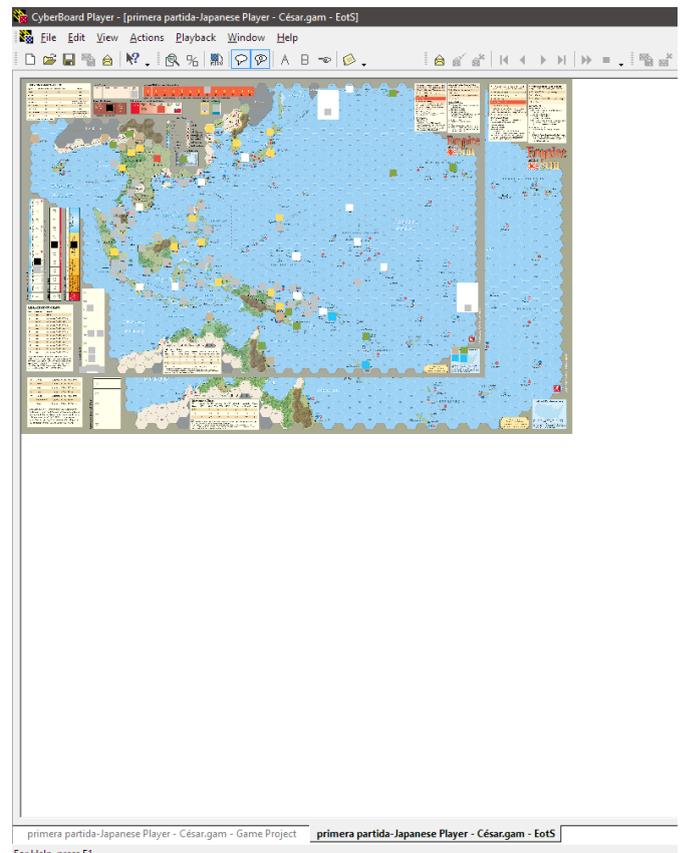
Si no tengo el gamebox del juego en la misma carpeta, me pide que le indique dónde lo guardo:



Una vez abierto, veo esto:



El mapa tiene tres niveles de zoom, el de la pantalla anterior (llamémoslo de detalle), el “normal”, y el “estratégico” (o “ridículo”, no se cómo llamarle). Veamos los otros dos:

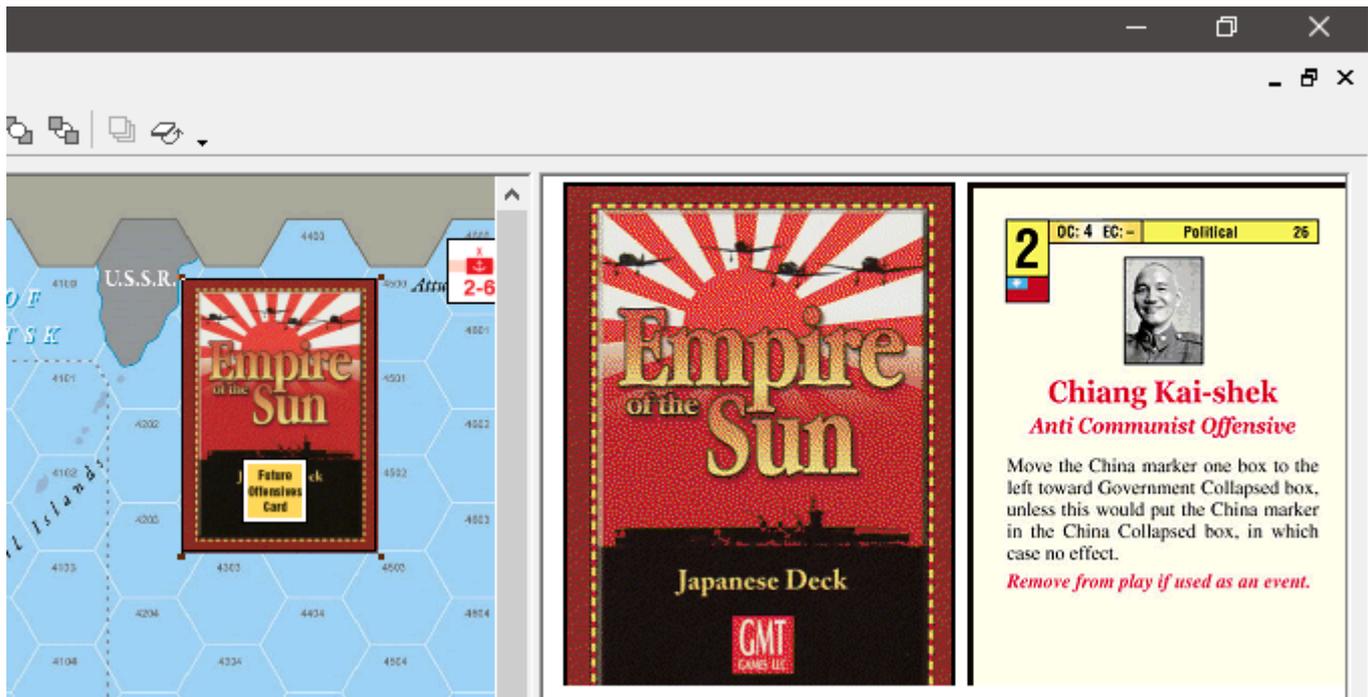


El nivel de zoom se alterna con el botón que muestra una lupa. A diferencia de VASSAL, no puedes ajustar más niveles de zoom que los predefinidos.

En los tres niveles de zoom puedes ver un “minimapa” que te permite hacer click en cualquier sitio para centrar la vista inmediatamente en ese lugar.

Cuando selecciono una ficha, un apilamiento, o una carta mía, en el panel a la derecha del mapa (encima del minimapa) veo a tamaño real el anverso y reverso. Muy útil.

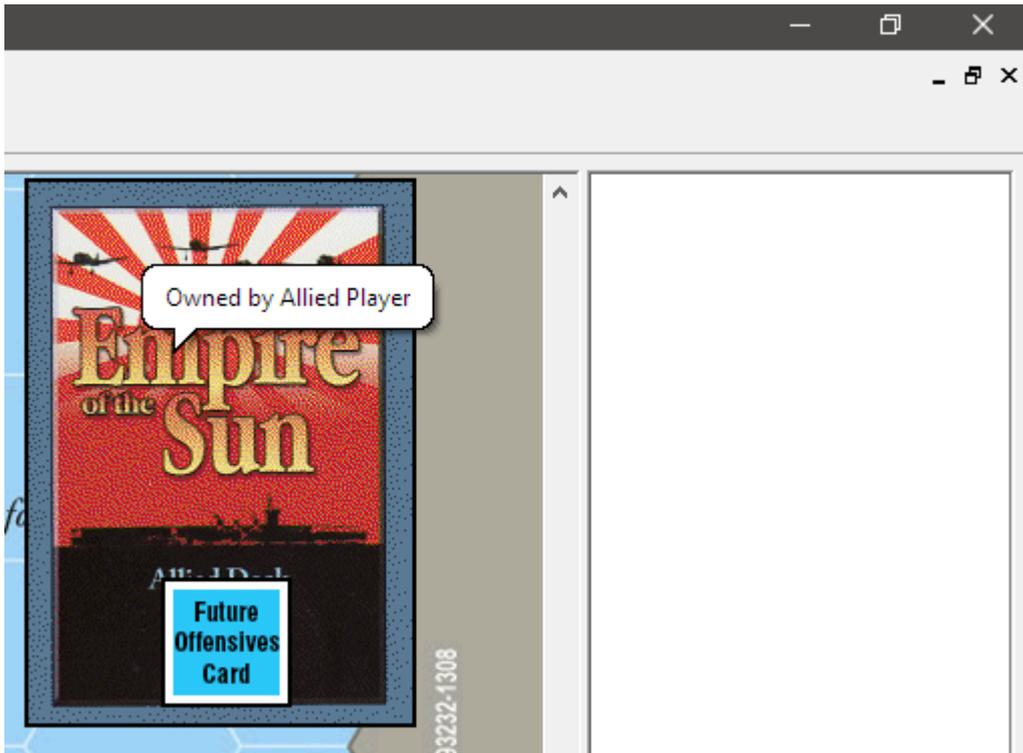
Con las cartas:



Con las fichas:

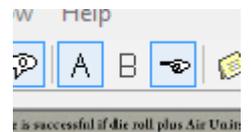


Las fichas, en principio, no tienen asignado propietario, por eso veo las dos caras. Las cartas sí. Como japonés no puedo ver la carta que tiene mi rival en el mapa. Aunque la selecciono, no aparece nada en el panel (de hecho no puedo seleccionarla ni moverla ni interactuar con ella de ninguna forma. Si mantengo el ratón encima, me indica quién es el dueño.



Bandejas de fichas y marcadores

En la barra de botones hay tres con los que podemos activar o desactivar las bandejas de fichas A y B, así como la bandeja de marcadores.



Simplificando un poco, la diferencia entre ficha y marcadores es que las primeras “están contadas”, no se pueden crear ni destruir y representan objetos reales que encontrarías dentro de la caja del juego. Una vez que no se necesitan en el mapa, se vuelven a colocar en la bandeja que toque, por ejemplo la de “unidades eliminadas”. En cambio los marcadores sirven para indicar otras cosas y sí se pueden crear y eliminar, y una vez que no se necesitan, se borran. Por ejemplo, en esta imagen tengo abierta en A la bandeja de unidades aliadas eliminadas, y en la bandeja de marcadores, los marcadores de hexágonos de combate. La bandeja B no está abierta.

Son bandejas de fichas: La mano de cartas de cada jugador. Las pilas de cartas (de robar, descartadas, eliminadas). Los refuerzos que llegan en cada turno. Los refuerzos especiales que sólo llegan si se producen determinados eventos...



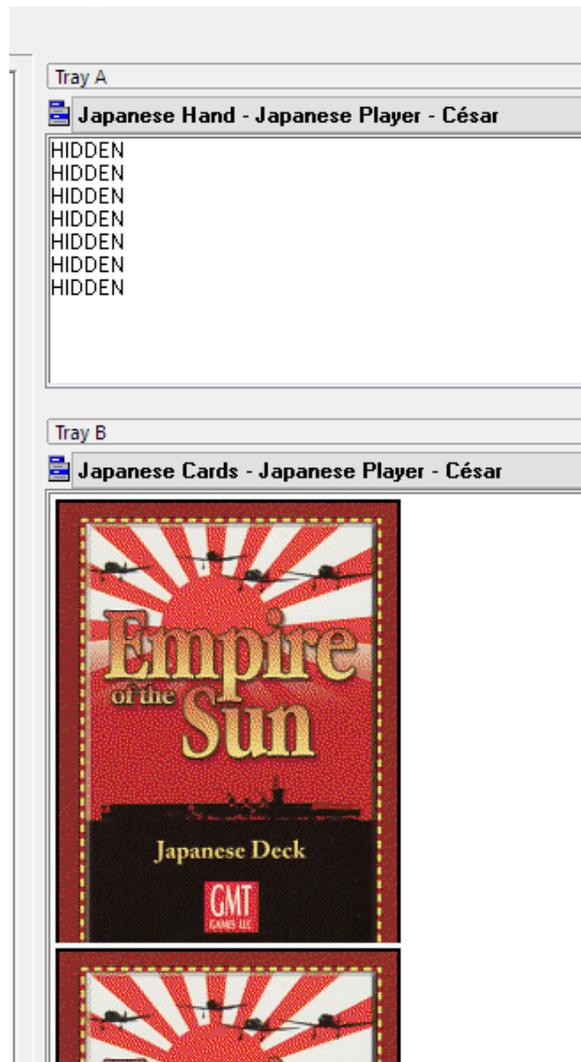
Jugar el primer turno - Robar cartas

Para empezar, debo robar cartas (y ya se que en realidad empezaría el aliado y no el japonés, para este ejemplo lo hago mal, no importa). Activo las bandejas de fichas A y B (y desactivo la de marcadores). En la A selecciono la mano japonesa y en la B las cartas japonesas.

Como era de esperar, la mano japonesa está vacía. Ahora debo robar siete cartas, no hay más que arrastrar siete cartas desde la bandeja B hasta la mano, que ahora está vacía.

Tranquilo, aunque seleccione *Col. Tsugi* y la arrastre hasta arriba, el módulo sabe que las cartas se roban al azar. No hay manera de saber qué carta va a salir. Aún así es conveniente barajar varias veces antes de robar (selecciona una carta cualquiera, botón derecho y *Shuffle all*), ya que si no, cyberboard siempre genera la misma secuencia de cartas *seudoaleatorias*.

Además, el contrincante no puede ver qué cartas tengo en la mano. Aquí vemos la diferencia entre cómo lo veo yo, tras robar siete cartas, y cómo lo ve mi rival:



Si en algún momento tengo dudas sobre si algo lo puede estar viendo mi rival o sólo yo, pulsaría F8 para activar la "vista espectador". Si como espectador veo algo, es que lo ve todo el mundo. Si no lo veo y antes sí que lo podía ver,

es que es sólo para mis ojos.

Jugar carta

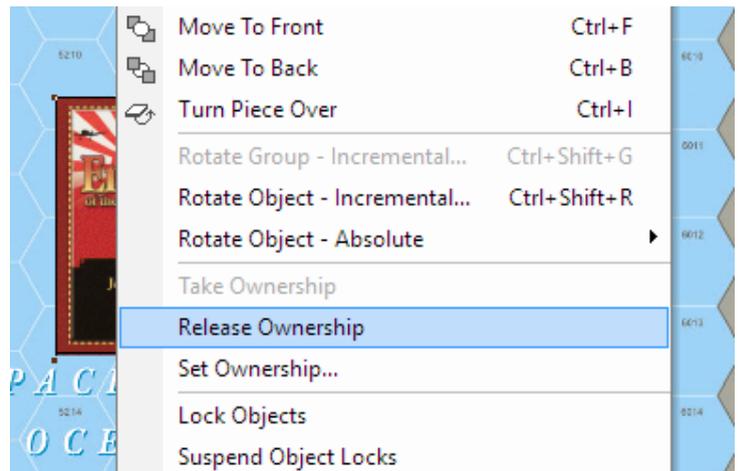
Una vez que he robado siete cartas, voy a jugar una. Dejo la bandeja de fichas A como está, con mi mano de cartas, pero cierro la bandeja B.

Arrastro la carta que quiero jugar hasta el mapa, por ejemplo voy a jugar un evento de Guerra en Europa.

Si la dejo sin más, mi rival no podrá verla.



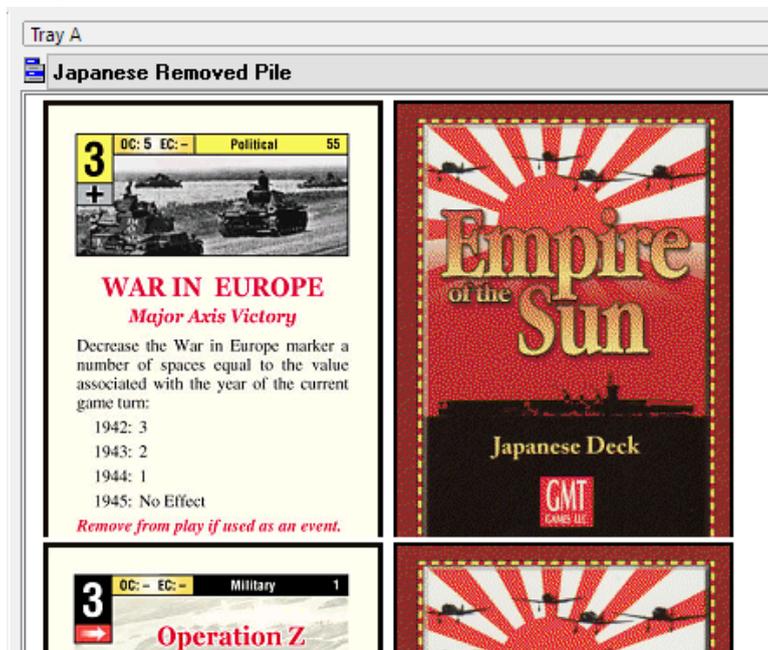
Incluso aunque pulse con el botón derecho sobre la carta y la gire (usando la opción "Turn Piece Over"), seguirá sin ser visible. Al fin y al cabo es una ficha mía, y cyberboard es muy celoso de mi propiedad.



Lo que tengo que hacer es dejar de ser el propietario. Si pulso con el botón derecho y elijo "Release Ownership", me deshago de la ficha que deja de ser mía. Ahora sí que puedo girarla y mi rival la verá. De hecho ni siquiera necesito girarla, si mi oponente la selecciona verá simultáneamente las dos caras de la carta.

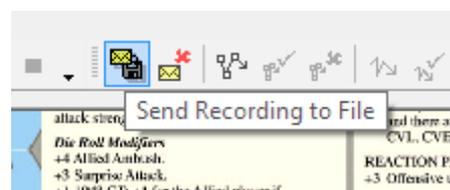
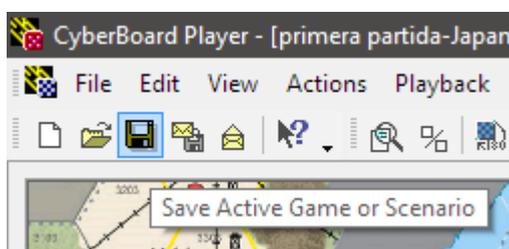
A la inversa, se puede tomar propiedad de cualquier cosa con la opción "Set Ownership". Si luego esta carta vuelve a mi mano de algún modo, debo recordar volver a ser su dueño.

Como estamos en el 43, bajo dos casillas el marcador de WiE y ahora debo eliminar la carta. Abro en A la bandeja de fichas Japanese Removed Pile y arrastro ahí la carta:

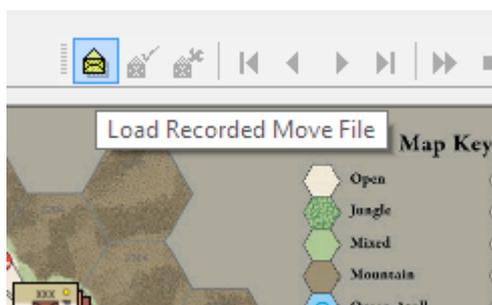
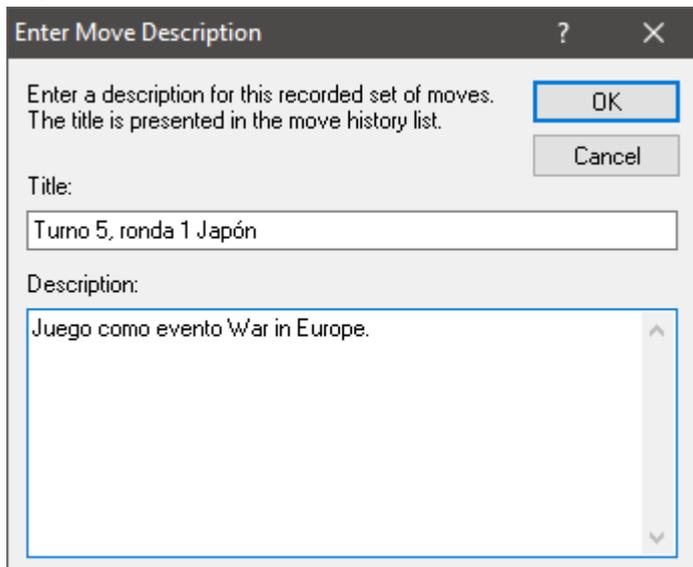


Ahora sólo falta guardar el fichero de movimientos para enviar al rival y guardar el estado de la partida en mi archivo

.gam.

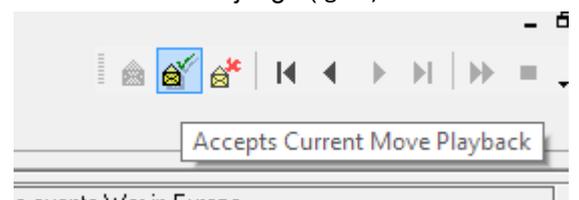


Al guardar el fichero de movimientos me pide que entre una descripción y un título para este movimiento.

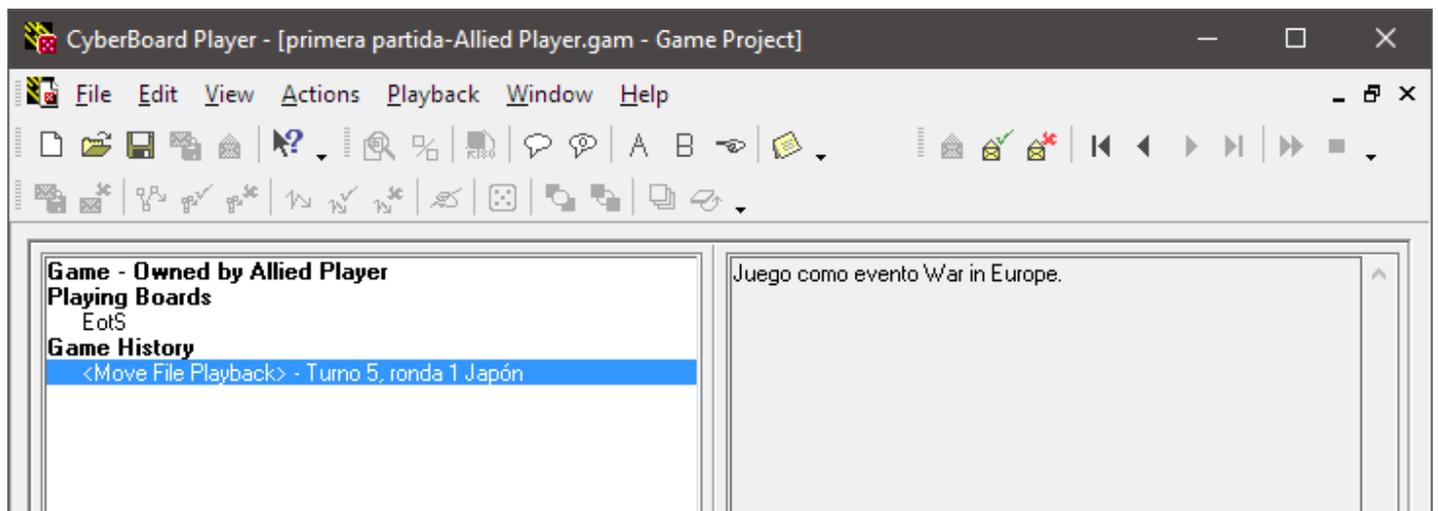


A continuación mi rival recibe mi fichero .gmv. Abre su .gam y carga mi fichero de movimientos.

Reproduce el turno paso a paso y al terminar de verlo lo acepta para incorporar todas sus acciones a su fichero de juego (.gam)



A partir de ahí roba sus cartas, ejecuta su turno, y vuelta a empezar.



Una vez más, repasamos qué es cada fichero:

.gbx: El gamebox original. Todos los jugadores lo necesitan. No se modifica nunca.

.gsn: Fichero de escenario. Punto de comienzo para una partida. Se puede modificar para crear nuevos escenarios. Lo necesitarás cada vez que quieras empezar una partida a ese escenario.

.gam: Fichero de partida, uno diferente para cada bando. No es más que la concatenación de todos los .gmv seguidos

.gmv: Fichero de movimiento. El que generas tras hacer tus movimientos y envías a tu rival.

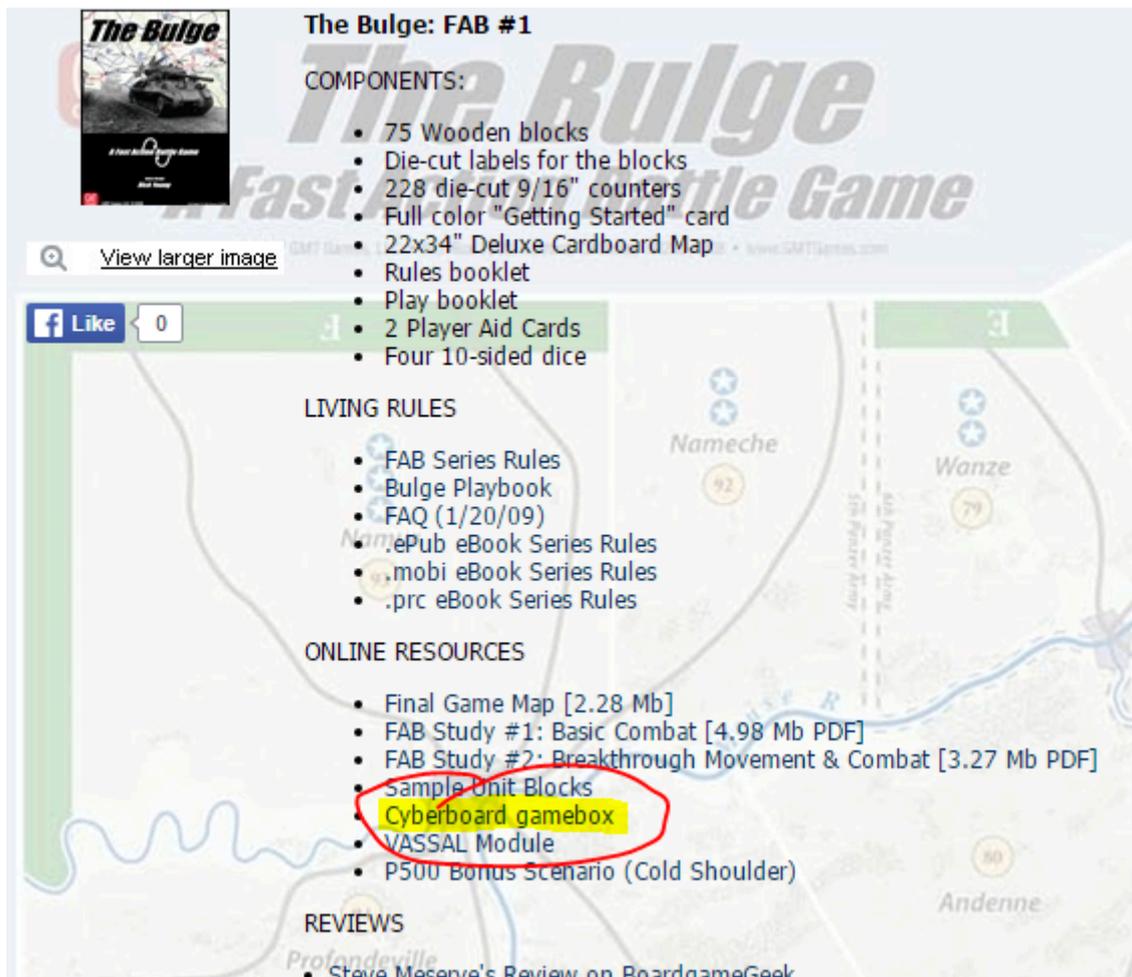
Dónde conseguir *gameboxes* para Cyberboard

■ El sitio más completo que he encontrado para buscar si existe un determinado *gamebox*, es **Limey Yank Games**: <http://www.limeyyankgames.co.uk/cyberboard>

■ Otra opción: http://www.sweetkiss.net/~sk006/wzc/Eng/dl_title_all.html

■ **GMT games** también ofrece directamente en su web los *gameboxes* para algunos de sus juegos. Pero en lugar de tener un listado, debes ir a la página concreta de cada juego y mirar allí si lo tienen o no.

Por ejemplo para FAB: The Bulge:



The Bulge: FAB #1

COMPONENTS:

- 75 Wooden blocks
- Die-cut labels for the blocks
- 228 die-cut 9/16" counters
- Full color "Getting Started" card
- 22x34" Deluxe Cardboard Map
- Rules booklet
- Play booklet
- 2 Player Aid Cards
- Four 10-sided dice

LIVING RULES

- FAB Series Rules
- Bulge Playbook
- FAQ (1/20/09)
- ePub eBook Series Rules
- mobi eBook Series Rules
- .prc eBook Series Rules

ONLINE RESOURCES

- Final Game Map [2.28 Mb]
- FAB Study #1: Basic Combat [4.98 Mb PDF]
- FAB Study #2: Breakthrough Movement & Combat [3.27 Mb PDF]
- Sample Unit Blocks
- **Cyberboard gamebox**
- VASSAL Module
- P500 Bonus Scenario (Cold Shoulder)

REVIEWS

- Steve Meserve's Review on BoardnameGeek

■ Por último puedes buscar en BGG y CSW, o si no hay suerte probar tú mismo a crear el *gamebox* que necesites.

Cyberboard vs Vassal

Muy bien, te estás preguntando por qué usarías cyberboard existiendo Vassal. Intentaré señalar las ventajas e inconvenientes de cada sistema. Para empezar, ambos son gratis - aunque aceptan donaciones.

Cyberboard:

- PBEM. Garantiza la continuidad de los logs.
- Funciona sólo en Windows - aunque puede funcionar en linux o Mac con wine o software de virtualización.

Vassal

- PBEM o en tiempo real. Si quieres jugar online, o incluso si quieres poder alternar entre jugar online y PBEM en la misma partida, Vassal es tu única opción.
- Multiplataforma. Funciona en cualquier sistema donde puedas usar java (todos, excepto android/iOS)
- Automatización. Vassal permite automatizar tareas, y si el desarrollador de un módulo se esfuerza, incluso puede impedir movimientos ilegales, o incluir cualquier tipo de regla.
- Open Source: el código está disponible para ser examinado, y puedes proponer o contribuir mejoras.
- *Vivo* y activo. (cyberboard creo que no se ha actualizado desde 2010).

Un criterio importante es que el juego al que deseas jugar esté disponible en un sistema u otro. A igualdad de condiciones elegir uno u otro sistema es simplemente una decisión personal; normalmente la gente que está más familiarizada con uno de los dos lo defenderá a capa y espada frente al otro - pero no hay que olvidar que lo importante es jugar y disfrutar, y no las herramientas que usemos para ello.