

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

## =====

### **AGEod's American Civil War - Actualizac. 1.16a**

### **24 de abril de 2012**

## =====

El parche es un parche inclusivo, lo que significa que puede ser aplicado directamente sobre la instalación inicial del juego.

#### **Último motor de juego (120413)**

- Arreglado: El libro (o Ledger) ya no se cerrará con el botón derecho del ratón.
- Arreglado: Los buques de transporte que transportaban grandes formaciones de tropas saqueaban las regiones oceánicas.
- Arreglado: Las órdenes de patrulla "en bucle" que trazan tanto la región inicial como la región de destino, ahora se mueven correctamente.
- Arreglado: Una unidad furtiva (indetectable) no puede bloquear totalmente la ganancia de Control Militar. Una relación de los factores de patrulla es usado, con algo de Control Militar ganado por una gran fuerza (stack) en el último día del turno.
- Arreglado: Lógica errónea para el movimiento de milicias más allá del área de casa.

#### **Campañas de 1862 del Este y del Oeste**

- Eliminadas las mejoras (producidas por eventos) de la artillería de 12lb hacia artillería de 20lb.

#### **Modelos y Unidades**

- Todos los Estados en las regiones del Oeste que tienen artillería en la pantalla de construcción de unidades, pero carecen de regiones productoras de suministros de guerra (War Supplies) al comienzo de abril de 1861 (Mississippi, Texas, Arkansas, Missouri y Kansas) tienen

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

ahora “*áreas alternativas*” definidas para la construcción de unidades (las unidades de artillería de 6lb de Kansas habían sido omitidas antes, y el registro de cambios o *change log* era poco claro en lo referente a las áreas afectadas.

## Otros cambios

- Añadido Camden, Virginia (Burkeville) al área cerca de Richmond.
- Añadidos los últimos parámetros para las tasas de movimiento combinado en carreteras [en \Settings\GameLogic.opt]

Como siempre, el registro de cambios completo está disponible en el menú Inicio de Windows.

## Efectivos con el parche 1.16 [RC5 y posteriores]

Explicación de la “regla de ascenso” o “regla para construir” (sí, suena un poco raro, pero es que hay palabras que no tienen una traducción lógica y hay que traducirlas literalmente...) aplicado en la compra de nuevas unidades o cuando se produce el reclutamiento anual de la milicia:

- **\$recWSU**: Sólo asciende en una región que está produciendo suministros de guerra.
  - \* Todas las unidades de artillería de campo (unidades separadas) con “artillería incorporada” no requieren suministros de guerra en la región.
  - \* Esto está trabajando como fue diseñado (significado del acrónimo WAD), es decir, que KS, TX, MS, MO y AR requieren industrialización para poder construir artillería.
- **\$recTown** y **\$recCity** usan diferente probabilidad para determinar la ciudad en la cual se construirá la unidad en el área (recCity ajusta el tamaño de la ciudad), por lo que una ciudad más grande tiene más probabilidades de ser elegida como lugar de construcción.

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

- **\$recHarbor** y **\$recHarborWSU** añaden a éstos la exigencia de un puerto

\* **\$recHarborWSU**: Baterías costeras y baterías de fortaleza, acorazados, Monitors, fragatas de vapor y fragatas acorazadas.

- **\$RecCap** sólo permitirá construir en tu capital

\* Unidades de Cuartel General del Ejército (Army HQ)

- **\$RecObj** sólo permitirá construir en un objetivo controlado

\* Señaleros, médicos, ingenieros, ingenieros navales y globos

- Para todos los casos, es necesario tener un **50% o más de control militar** en la región para poder construir (y tenga en cuenta que el control militar aumenta lentamente si sólo se dispone de pequeñas unidades en una nueva región capturada).
- Para todos los casos, es necesario tener un **25% o más de lealtad** en la región para poder construir.
- Todas las unidades que requieran suministros de guerra para ser construidas tienen un “Área Alternativa” definida que permite que la unidad sea construida fuera de la “zona de casa” en el caso de que no haya una región controlada que genere suministros de guerra en dicha “zona de casa”.

\* *Ejemplo*: Si vas a formar una unidad en Missouri, necesitarás al menos una ciudad con un mínimo del 50% de control militar y un 25% de lealtad en la zona para que la unidad se construya en Missouri. Además, si quieres construir artillería, necesitarás una región con estos valores que además genere suministros de guerra. De lo contrario, tendrás que encontrar estos requisitos en el “Área Alternativa” (Suroeste para la zona confederada de Missouri) para poder construir.

\*\*\*\*\*

**Modificación de la cantidad máxima de divisiones que  
pueden ser formadas.**

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

1. Abra el explorador de Windows.
2. Navegue hasta el directorio de instalación (por defecto: AGEod's American Civil War).
3. Navegue hasta \ACW\Events
4. Usando el NotePad o algún otro editor de texto, abrir el archivo del evento con el mismo nombre del escenario que desees cambiar. (Ej.: **1861 April w-KY Campaign.sct**)
5. Busque en el archivo donde ponga: **evt\_nam\_CSA\_DivisionFormation**. Dos renglones más abajo verá lo siguiente:

*Actions*

*SetCombiUnits = 0; 0; 30*

6. Edite el último número en la línea **SetCombiUnits = 0; 0; 30** al nuevo valor que desee establecer (el nº máx. es 99).
7. Busque en el archivo donde ponga: **evt\_nam\_USA\_DivisionFormation**.
8. Edite el último número en la línea **SetCombiUnits = 0; 0; 60** al nuevo valor que desee establecer (el nº máx. es 99).
9. Guarde el archivo y cierre el editor.
10. Se debe ejecutar un turno para que el cambio surta efecto. Solamente hay problema cuando el cambio se hace después de la activación inicial del evento de las divisiones.

## Organizador de Ejércitos [Añadido a partir del 1.16 RC10]

- Esto es un atajo que te llevará directamente a tus ejércitos (símbolos de estrella) presentes en el mapa.
- Verás el retrato del ejército, la nacionalidad (el color de fondo y el escudo), el nombre del líder del ejército y los cuerpos subordinados a ese ejército (diamantes en el lado, que dan indicaciones en los *tooltips* o cuadros de sugerencias).
- Las imágenes mostradas pueden aparecer o desaparecer haciendo clic en la pequeña estrella a la izquierda del nombre del líder.

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

## =====

### AGEod's American Civil War - Actualización 1.16

### 16 de marzo de 2012

## =====

El parche es un parche inclusivo, es decir, que puede ser aplicado directamente sobre la instalación inicial y limpia (sin parches) del juego.

- Cambiados los mensajes de fin de juego para las victorias por puntos (Las partidas ya no serán declaradas como empates o tablas, *stalemates*.)
- Nuevo motor de juego (120315)

\* Corrige un extraño error (bug) que permitía a un líder en solitario luchar por una región, lo que prevenía contra la construcción de depósitos por parte del enemigo.

\* Ajustado el tiempo de construcción de los depósitos para asegurar la terminación de los mismos en un único turno. Ajustados los mensajes de construcción iniciada y construcción completada.

\* Corrección de errores: Las habilidades “*ocupante*” y “*ocupante odiado*” ahora afectarán correctamente a los cambios de lealtad.

### [RC13c]

- Arreglado el parpadeo que se producía cuando se abría el libro con una fuerza (stack) seleccionada en el panel de unidades.

### [RC13b]

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

- Cañones añadidos a barcos franceses y británicos (sin ninguna trascendencia, sólo le da “sabor”).

## [RC13a – Sólo lanzamiento beta]

- Actualizado el motor de juego, incluyendo ajustes para el sistema de suministro naval.

## [RC13 – Sólo lanzamiento beta]

- Corregido retrato desaparecido de unidad del Ejército confederado.
- Corregido sonido que no se oía para la acción “reparar raíles”.
- Recolocados los archivos de eventos omitidos por error en el RC12.
- Nuevo motor de juego que corrige un extraño error en Autoraise (aparición de unidades de milicia automática, partisanos, etc.)

## [RC12 – Sólo lanzamiento beta]

- Corregido: Ahora se puede usar en las divisiones el equipamiento capturado (creada una nueva habilidad “semi-visible”).
- Habilidad “genio militar” añadida a los líderes con más de 4 habilidades (debido a la nueva habilidad *CaptEquip*).
- (En realidad, presente desde el RC6) Ya no asaltarás más estructuras si aún estás en movimiento, es decir, que sólo asaltarás las estructuras si has dejado de moverte (o sea, la región en la que se encuentra la estructura es tu destino o tú no te mueves en absoluto) A MENOS que tu “Regla de Enfrentamiento” o ROE sea atacar a toda costa (botón rojo). Tanto la postura de asalto como los tooltips (o cuadro de sugerencias) de la reglas de enfrentamiento (ROE) han sido actualizados para explicarlo correctamente al jugador.

\* Esto es para evitar problemas a la IA... Esto se ha observado en varios juegos con motor de juego AGEOD, con inesperados asaltos por parte de la IA... Ella pretendía asaltar una estructura en la región X, pero

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE

## OFICIAL 1.16a

al final sucede que ella asaltará antes la estructura de la región Y, ocurriendo esto con mucha frecuencia. Resultado: un baño de sangre.

- Arreglado el evento de llegada de Fitz Porter para incorporarse a las fuerzas de McClellan sin crear un nuevo grupo (Porter estaba apareciendo cerca de un puerto si McClellan se encontraba en el mar).
- Los sonidos son ahora nombrados a través de alias (en **Alias** ver *Sounds\_alias.in*)
- La música ya no requerirá de DirectX para sonar.
- Correcciones para unidades de la Unión en Missouri (Áreas de construcción de unidades).
- Sublevación Sioux

\* Modificada la fecha de “acción” de los USA: ahora tienen hasta finales de octubre para responder.

\* Se ha corregido el texto para la pérdida de Moral Nacional (MN), para indicar la cantidad correcta.

\* Cambiada la respuesta para requerir 3 o más elementos de combate de la Unión (no válidos los líderes, elementos de suministro, servicio, barcos).

Cambiados los eventos “Cerca de Richmond” para requerir 40 elementos de combate (no válidos los líderes, elementos de suministro, servicio, barcos).

- Movida la adición al casillero de fuerzas (o pantalla de refuerzos) de los acorazados del río Kentucky, desde los eventos de “La entrada de Kentucky” hasta la llegada general de los acorazados al casillero de fuerzas.
- Los jugadores recibirán un mensaje de notificación cuando se produzca la adición de los acorazados (Ironclads) y “Monitors” a sus respectivos casilleros de fuerzas.
- Revisadas las listas de regiones “cerca de Kentucky” de los USA y los CSA (usados en los eventos “Entrada de Kentucky”) para incluir todas las regiones terrestres adyacentes al borde de Kentucky (más otras dos al otro lado del río en Missouri), y quitadas algunas regiones que no son adyacentes y que estaban incluidas.
- Corregido el suministro naval para hacer llegar suministros únicamente a regiones adyacentes a zonas de aguas costeras.
- Corregidos los porcentajes de reparación para buques (y unidades terrestres) para calcular correctamente dicho porcentaje, basándose en

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

el tamaño de la estructura y en el valor de reparación para esa estructura.

- Arreglado un error en el que ocasionalmente una unidad de milicia se compraba pero no aparecía.

## [RC11 – Nunca lanzado como beta]

## [RC10a]

- Corregido el “**Asunto Trent**”: notificaciones para los CSA, Strings, posible resultado duplicado.
- Alias clasificados, correcciones de referencia de evento y referencia de imagen (Gracias a **Lafrite** las herramientas para el chequeo de scripts).
- El transporte fluvial se limita ahora a aguas poco profundas y aguas costeras (antes navegaba por todas las aguas).
- Arreglados los errores gráficos resultantes de actualizaciones de facciones DB.
- Corregido un parámetro en la habilidad *Ingeniero* para que se aplique correctamente el bonus de tiempo de atrincheramiento.
- Corregido el error por el que fuerzas terrestres podían embarcar en buques en regiones no adyacentes al mar, y luego desembarcar en zonas no adyacentes a regiones de tierra (este código era un remanente de versiones anteriores a la capacidad de descarga distante).
- Actualizados los gráficos de la pantalla principal para sistemas de alta resolución (1600 x nnnn o superior).
- Añadido el Army Outliner (u organizador de Ejércitos), incorporado del RoP.
- Añadido “LeaderFleetName” para mostrar el nombre de una flota con un líder [*archivos Factions*]
- Añadido un parámetro para prevenir la “prematura retirada masiva” de líderes.
- Se han añadido Áreas Alternativas para la construcción de buques requiriendo la “regla de ascenso” **\$recHarborWSU** (acorazados o *ironclads*, fragatas acorazadas, fragatas de vapor y Monitors).
- Se han añadido parámetros a **GameLogic.opt** para permitir la modificación de las pérdidas de Cohesión durante las batallas (para ayudar a regular las batallas con varios días de duración).



# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

\* Valores establecidos por defecto, así que no se esperan cambios de comportamiento en este parche.

## [RC9]

- Añadida la casilla para “cerrar ventana” en la ventana de detalles del elemento.
- Corregidos los eventos por los que un nuevo bergantín (raider) CSA podía aparecer en Cuba, en las Indias Occidentales o en Jamaica.

\* Esta corrección no funcionará en partidas empezadas antes del RC9.

- Solucionado un extraño suceso por el que se producía una segunda invasión de Kentucky por el evento de la IA, después de que Kentucky ya había sido invadida.
- Corregida la inclusión de las divisiones británicas dentro del número total de divisiones CSA.

\* Nota: ***Gran Bretaña no podrá formar nuevas divisiones.*** Si se pulsa sobre el botón de deshacer división, no se podrá recomponer dicha división. Se podrá recombinar la división (con las teclas “+” y “-”).

- Corregido el texto del título sobrepuesto en el informe de batalla (Battle Report).
- Corregida la llegada unionista de Dupont/Choctaw para evitar su aparición en una región sin acceso al mar.
- Arreglado el evento USA “Draft Riot” que estaba causando error.
- Corregida la “Muerte Súbita” mediante la regla de la Moral Nacional (estableciendo `ruNationalMorale = 2`)

## [RC8 – Sólo beta]

- Alineadas las mini-banderas con texto en el *Ledger* (o libro de contabilidad): Página de objetivos.
- Actualizados los archivos de definición de Facciones para los estándares del actual motor de juego.

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

- Se añaden *GameRules* (o reglas de juego) para permitir a la IA hacerse cargo correctamente de una partida PBEM abandonada, o de su bando (IA) editado.
- La unidad “invasión de Kentucky” en la campaña *1861 Abril con Kentucky* sólo aparece para jugadores humanos. (Se refiere a la ficha que podemos comprar en el casillero de fuerzas cuando tenemos la intención de invadir el estado de Kentucky). Hasta ahora, la IA siempre “compraba” esta unidad, por lo que pasaba por alto todos los eventos lógicos de la IA durante los eventos de la “Entrada de Kentucky”.
- Arreglada la anotación de *bugs* o errores en el archivo USA Events.sct (extraños resultados debidos a la interpretación de una nota como si fuera un comando erróneo).
- Modificado el evento que desbloqueaba el navío CSS Florida, moviéndolo a la caja marítima de Shipping Lanes (bug: No podía salir de Inglaterra).
- Restaurado el icono de “descarga distante” (fue omitido en el RC7).
- Corregido el Alias de la habilidad “Pobre red de espionaje” en varios modelos.
- Se añaden Áreas Alternativas para la construcción de unidades de artillería costera CSA.
- Los cuadros de sugerencias o *tooltips* ahora funcionan.

## [RC7]

- Solucionado un bug o error en el motor de juego que impedía construir nuevas unidades en algunos raros casos.
- Se han añadido Áreas Alternativas para varias unidades (la mayoría en el teatro del oeste) para permitir que sean construidas fuera de su estado si éste no es una región válida.
- Corregidas todas las unidades que no tenían un Área Alternativa definido (para la regla de construcción).
- Retrasado el desbloqueo del navío CSS Virginia hasta marzo de 1862. Además, la capacidad para construir acorazados CSA es retrasada a la misma fecha. Buchanan y el CSS Virginia continúan apareciendo cuando Norfolk es capturado, pero sólo se desbloquean en su fecha histórica).

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

- Retrasado el desbloqueo del navío USS Monitor hasta finales de febrero de 1862. Además, la capacidad para construir acorazados USA es retrasada hasta marzo de 1862. Dahlgren y el USS Monitor continúan apareciendo cuando Norfolk es capturado, pero sólo se desbloquean en su fecha histórica).
- Retrasada la capacidad de los USA para construir acorazados de río hasta enero de 1862, coincidiendo con la llegada del USS Cairo (Campaña 1861 con Kentucky sólo).

## [RC6]

- Revisados los eventos de Semmes y del CSS Alabama para prevenir la degradación (pérdida de rango) o la resurrección de Semmes.
- Añadidos parámetros de asedio a *GameLogic.opt* (usados en los ajustes del RoP).
- Cambiada la “Orden de Guerra Número 2” para requerir 48 regimientos (elementos) cerca de Washington, en lugar de la antigua exigencia de sólo 12 unidades. Además, el requerimiento debe ser cumplido sólo después de que se produzca la advertencia del evento.
- La destrucción de las líneas de ferrocarril ya no es automática:

\* Se produce una tirada de dados, cuya máxima puntuación puede ser 100, para enfrentarla a la fuerza del stack. Si la puntuación obtenida en la tirada de dados es menor que la fuerza del stack, el corte de la línea de ferrocarril tendría éxito. En caso contrario, es decir, si la puntuación obtenida es mayor que la fuerza del stack, el raíl seguiría intacto en dicho tramo. Si la unidad posee el atributo “*pillaje*” se añade +25 a la tirada de dados.

\* Todas las unidades de partisanos, indios, bushwhackers, raiders, guerrillas, y bandidos tienen ahora los atributos “*NoCapture*” y “*pillaje*” (todos muestran el icono de habilidad de saqueador).

El día de la destrucción del raíl es aleatorio. No siempre se produce el día 1 del turno, por lo que si has dado una orden de movimiento a una unidad además de darle la orden de destrozar la vía del ferrocarril, dicha unidad puede abandonar la zona antes de llevar a cabo la destrucción del raíl.

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

- Completa revisión de los eventos de la Intervención Extranjera. Los comandos de script obsoletos combinados con el nuevo sistema “nombre del stack” causaban bugs.
- Incrementada la probabilidad de captura para las unidades de artillería Rodman y Columbiad.
- Revisada la antigüedad de varios líderes.

## [RC5]

- Nuevo parámetro para la IA: **aiCTM\_ThreatValInFow** en **AI.opt** para ayudar a regular la agresividad de la IA.
- Arreglado un fallo en la construcción de depósitos. Éstos podían ser contruidos empleando barcos de suministro o transporte para el nivel definido en **2Depot.str** (donde **MaxLevel = 1**).
- Los depósitos no pueden ser contruidos por encima del nivel 1, pero pueden ser definidos mayores en una instalación (Setup) o evento.
- Establecidos nuevos parámetros en ajustes para regular la ganancia automática de experiencia. Fallo corregido.
- Solucionado el fallo por el cual no se producía consumición de munición.
- Arreglado el error de los reportes de batalla revueltos.
- Ahora hay una memoria de nombre de grupo (stack). Básicamente, cuando la configuración del escenario es creada, el nombre actual también es almacenado. Esto se ha hecho (y a menudo es muy útil) para que el nombre de una fuerza no cambie tan pronto como se saque una unidad fuera de ella, o a la inversa. Una fuerza adoptará un nuevo nombre fusionando la fuerza dentro de otra unidad o fuerza.
- Se arregla un error insidioso con el parámetro de script “*NotEnemy*”. Esto fue parte del asunto con el “Suministro del Horteletz” llegando a puertos enemigos en el WiA.
- La caballería no cambiará de postura cuando cruce un río, incluso cuando la zona al otro lado del río esté bajo dominio enemigo al 100%, en lo referente al Control Militar.
- Corregido un fallo según el cual, a veces, un reemplazo era usado desde una etiqueta de facción incorrecta para sustituir un elemento en una unidad.

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

- Arreglado un error de movimiento naval entre *1451Matagorda Bay* y *1278Lower Colorado River*. (Si no recuerdo mal, creo que se podía entrar pero no salir de vuelta atrás).
- Se han eliminado los eventos que cambian la fijación de la milicia de Kentucky cuando dicho estado se une a uno de los bandos (el “viejo” sistema de Kentucky).
- Limpiado el **Kentucky Entry.sct** (El “nuevo” sistema de Kentucky).

\* Creado “**Kentucky Unblock.sct**” para reducir la replicación o duplicidad de código.

\* Se han cambiado todos los comandos **ChgEvtOccurs** a comandos **SetEvtOccurs** para mayor claridad y reducción de errores.

Eliminados todos los Modelos “RESERVADOS” y Unidades para ahorrar espacio y mejorar la velocidad de carga.

- Habilitados los archivos de caché de *Modelos* y *Unidades* para mejorar la velocidad de carga. **Los Modders deben recordar borrar estos archivos después de cambiar un Modelo o una Unidad o el cambio no será leído por el motor de juego.**
- Consolidado Game Logic Settings (\*.opt) dentro del archivo **GameLogic.opt**

## [RC4a]

- a) Arreglados los símbolos “OTAN” (NATO) para la Infantería Ligera y los Hostigadores.
- b) Corregida la apariencia de mapa en regiones cerca de Taylor Georgia (UID 322)
- c) Regenerados todos los escenarios para aprovechar el nuevo código de “Retención de nombre” descrito en el 1.16 RC4 (párrafo d).  
Arreglado la cadena de texto biográfica para Little Crow

## [RC4]

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

- a) Nueva versión de ventana de detalle de modelo, que debería solucionar el asunto del texto de abi/ salida al escritorio.
- b) El nombre entre paréntesis es el nombre de la división.
- c) El mensaje de fusión de fuerzas (stack) debería aparecer bien.
- d) Los stacks pueden conservar mucho mejor su nombre de configuración inicial, pero sólo si vuelves a generar el escenario para esta característica de trabajo (hay una especie de memoria en el nombre de configuración inicial).

## [RC3]

- Solucionado el salto de enfoque de mapa para el evento de llegada de la Brigada Orphans.
- Corregida la construcción de depósitos usando barcos de transporte.
- Hay un cuadro de sugerencias (*tooltip*) mejor detallado para el icono de nivel de atrincheramiento.
- El cuadro de sugerencias de las habilidades tienen su aplicación de nivel añadido por código.

## [RC2]

### **Correcciones en la base de datos del 1.16 y en los errores de mapa.**

1. Tanto en AACW\_Setup1861\_April\_Campaign\_v1.16 como en ACW\_Setup1861\_April\_Campaign\_w-KY\_v1.16 (campaña con Kentucky) eliminado un grupo duplicado de caballería CSA que aparecía en Madison, Tennessee.
2. En AACW\_inc\_CSA\_Events.xls:

\* Corregida la sintaxis de la Intervención Extranjera en el evento "evt\_nam\_CSA\_FrenchInterventionMexico1862"

3. En LocalStrings\_ACW35.xls:

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

\* Proporcionado Strings desaparecidos para  
“evt\_nam\_CSA\_BazainePromoted1863”

4. En AACW\_inc\_CMN\_EventsVarious25a.xls:

\* Cambiado ligeramente el nombre duplicado de la brigada CSA  
Robert E. Lee a Robert E Lee

5. En AACW\_inc\_CMN\_EventsForeignEntry16:

\* Añadido evento que soluciona un fallo (bug) para evitar que la  
fuerza del coronel B. Fielding aparezca en Armherst cuando se  
desencadena la Intervención Extranjera.

6. En AACW\_inc\_CMN\_EventsForeignEntry16:

\* Revisadas las referencias para 3 eventos que no existían.

7. En el archivo LocalStrings\_AGE.csv:

\* Incluida cadena de información para strStrucDepotFinished

8. Añadido (y vinculado a los escenarios aplicables) archivos de  
eventos adicionales (1861 CSA AI.sct and 1861 USA AI.sct) para  
permitir una más fácil integración de las nuevas rutinas de la IA en su  
propio archivo de eventos por separado.

9. Reelaborados los enfoques de mapa inicial para todos los  
escenarios.

## Correcciones de mapa

1. El tipo de terreno del Golfo de Campeche (región 1502) cambiado de  
aguas poco profundas no congeladas (NoFreezeShallow – tipo de  
terreno 4) a aguas costeras (Coastal Waters – tipo de terreno 13).
2. Eliminado el salto de enlace directo entre Vera Cruz (región 1508) y  
Norte de México (región 1509).
3. Eliminado el salto de enlace directo entre Vera Cruz (región 1508) y  
Texas Occidental (región 1510).

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

4. Por razones históricas, reelaboradas las adyacencias de los puntos limítrofes para hacer de Vera Cruz el único punto de entrada naval directa en el Teatro de Méjico.
5. Instalada una transición de salto de enlace muy grande entre California (región 1094) y Norte de Méjico (región 1509).
6. Eliminada una prohibición naval de salto de enlace entre la zona de la costa del Pacífico (región 1501) y la zona del Pacífico Norte (región 1500).
7. Revisadas las adyacencias de fronteras regionales alrededor de Ft. Gadsden para permitir el correcto bombardeo de los buques en tránsito.
8. Corregidas varias regiones de río y mar para permitir una entrega correcta de suministro naval.
9. Revisadas las adyacencias de fronteras regionales alrededor de Ft. Jackson para permitir el correcto bombardeo de los buques en tránsito.

## [Beta 5]

La escala de batalla añadida de nuevo (esto fue un problema técnico, no una característica).

El juego podía quedarse colgado en raras circunstancias relacionadas con una flota cargando unidades mientras quedaba atrapada en una batalla (gracias Patryn8).

Correcciones para algunos eventos, gracias a Gray\_Lensman:

1. Eliminado el grupo de caballería CSA que aparecía en Madison, Tennessee.
2. Corregida la sintaxis de Intervención Extranjera en el evento "evt\_nam\_CSA\_FrenchInterventionMexico1862"
3. Proporcionado Strings desaparecidos para "evt\_nam\_CSA\_BazainePromoted1863"
4. Cambiado ligeramente el nombre duplicado de la brigada CSA Robert E. Lee a Robert E Lee para prevenir que interfiera con el evento "Lee toma el mando".



# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

## [Beta 4]

Eliminados algunos problemas técnicos en el código.

## [Beta 3]

### Interfaz

- El informe de batalla muestra ahora las estadísticas (valores de mando) reales de los generales, no las que figuran en la base de datos.
- Bajo una circunstancia determinada, la pantalla de reemplazos se mostraba vacía.

### Lógica del juego

- Procedimiento de recuperación de impactos mejorado.
- Arreglado un fallo en la determinación del nivel de victoria (importante victoria frente a victoria menor).
- La zona de control (ZOC – Zone Of Control) no evitará la retirada nunca más.
- Los algoritmos de los daños por retirada se han mejorado con variables exportadas de modding (ver AGE Wiki).
- Ya no es posible hacer una brecha con cualquier unidad (como la caballería). Ahora necesitas, al menos, un elemento de artillería, un ingeniero, un elemento con la habilidad de asedio o una unidad o líder con una característica especial (“experto en producir brechas”).
- Si estás bien suministrado (con al menos un vagón de suministros o un depósito) y estás siendo asediado, sólo te rendirás si fallas el test de disciplina Y fallas una probabilidad del 5% en una tirada de porcentaje.
- Si estás siendo asediado, tu fuerza es más débil que la del sitiador, hay una brecha en la estructura y sólo estás parcialmente suministrado, entonces la disciplina de tus tropas obtendrá un modificador de **-3** (mayor posibilidad de rendirse).

# ACTUALIZACIONES PARA EL PARCHE OFICIAL 1.16a

- Un fallo ha sido arreglado en lo referente a la *“Marcha al sonido de los cañones”*, permitiendo a un Ejército acudir en ayuda de otro.

## IA

- La Inteligencia Artificial será menos agresiva (parámetros exportados de modding).
- La Inteligencia Artificial reagrupará mejor a los Cuerpos con sus respectivos Cuarteles Generales de Ejército (“comportamiento gregario”).
- Nuevo algoritmo para la IA: *concentrarse*, se puede aplicar a todos los stacks (fuerzas) amenazadas.
- Los líderes ahora se redistribuyen un poco mejor que antes hacia los stacks candidatos.
- Ahora es posible definir una afinidad para cada líder hacia ciertos stacks (modding).
- Arreglado: En ocasiones se calculaba erróneamente el ratio de los Teatros, dando lugar a comportamientos demasiado agresivos en algunos casos.

## Eventos

- 2 eventos corregidos (La Intervención Extranjera en Méjico y la Escalada del Asunto Trent) que habían invertido los cambios de la Intervención Extranjera.

## Modding y Secuencias de comandos (Scripting)

- Habilidad de Comandante en Jefe añadida.
- Los Cuarteles de invierno o de Reconocimiento y Raids pueden ser deshabilitados por bandera.
- Añadidos comandos de scripts de prisioneros.
- Añadidos los comandos gráficos de regiones dinámicas.
- Comando ***EvalRgnWeather*** añadido.