



Modificaciones al Reglamento AACW

(Versión parche 1.15)



Fecha de actualización: 09/11/2009Pícaron.

Introducción.

Esto no es un reglamento, sino una addenda al mismo de la versión española que viene actualizada al parche **1.07d** y una sistematización de los cambios que ha habido al mismo por los numerosos parches que se han editado desde entonces.

Intentaré actualizar este artículo conforme salgan futuras modificaciones, que las habrá, al reglamento. Es obligado agradecer a Arsan, el trabajo de traducción que realiza en los "readme", cada vez que sale un parche nuevo y sin el cual yo no podría haber realizado esta actualización. El método de trabajo es contemplar sólo las modificaciones del reglamento sin tener en cuenta los arreglos de "bugs" o mejoras de la IA. Al lado de cada modificación pondré la numeración del parche que modifica el juego, a fin de que los jugadores sepan los cambios en las partidas que estén jugando.

Activar el idioma español en la versión inglés/francés del juego

La posibilidad de activar el idioma español se introdujo en el parche **1.09**. Las instrucciones detalladas para la activación son:



Con el juego sin ejecutar, buscar en la carpeta:

C:\Archivos de programa\AGEod's American Civil War\ACW\Settings

Abrir el archivo **general.opt** con el programa Bloc de notas de Windows (previamente conviene hacer una copia de seguridad por si acaso)

En el segundo punto del archivo encontraremos esto:

```
2. *** General interface choices ***
// language (0: English; 1: Francais; 2: Espanol; 3: Deustche)
Language           = 0
ThirdLanguage      = 0
```

Basta con cambiar los dos "0" por dos "2" de forma que quede así:

```
2. *** General interface choices ***
// language (0: English; 1: Francais; 2: Espanol; 3: Deustche)
Language           = 2
ThirdLanguage      = 2
```

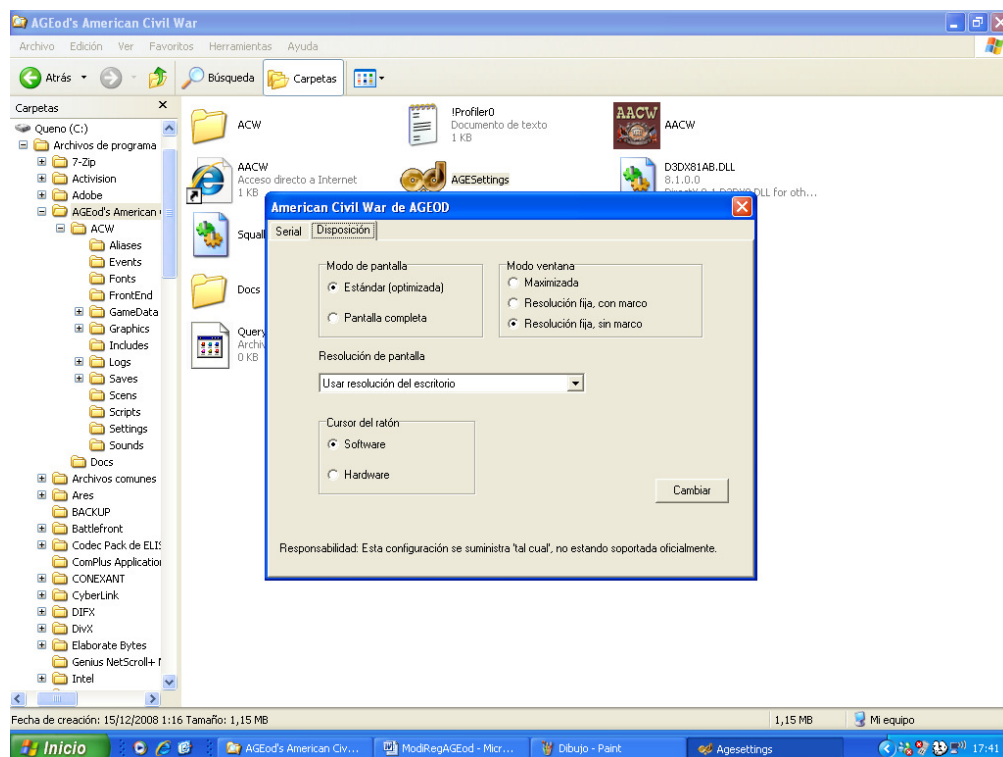
Guardar los cambios y cerrar el archivo



Ratón “Software”

A partir del parche **1.08 a->d**, los punteros del ratón “Software” (con forma de lápiz y la bandera del bando elegido) responden tan rápido como el “hardware” (estándar de Windows). Puede elegirse entre ellos con el programa ejecutable AGESettings (ubicado en la carpeta principal del juego):

C:\Archivos de programa\AGEod´s American Civil War\ACW



Marcar la opción “Software” en el recuadro Cursor de ratón

Menú Principal

Opciones

Opción de desgaste histórico

Con el parche **1.08** está disponible a través del Menú de opciones la llamada “desgaste histórico (“o endurecida”).

Tiene tres niveles:

- **Normal** significa que las tropas que no se muevan, no perderán hombres por desertión o enfermedad (éste era el nivel normal utilizado hasta esta mejora por el juego).



- **Histórico sólo para el jugador:** Incluso los hombres que no se muevan perderán hombres por enfermedad y desertión cada turno. La intensidad de las pérdidas dependerá de la región en la que se encuentren. Además, para recuperar elementos perdidos, la unidad debe estar situada en una región con depósito.
- **Histórica también para la IA:** Igual que la anterior pero afecta al bando controlado por la IA, con la salvedad de la necesidad de estar en un depósito para recuperar elementos perdidos.

Con la opción de “desgaste histórico” activada, las unidades sólo pueden recuperar elementos perdidos si están en un depósito. Pueden recuperarse Puntos de Fuerza en cualquier estructura, como antes. (**Parche 1.08 a->d**)

Con la opción de “desgaste histórico” las pérdidas serán menos severas. El desgaste por movimiento en mal tiempo es mayor, pero la de moverse por territorio enemigo es menos importante. Estos parámetros están disponibles en el “Modders forum” para los que quieran retocarlas e introducirlas en nuevos mod. (Parche **1.10-1.10d**)

Opción de compresión en ZIP de las partidas salvadas

Los archivos de los turnos pueden comprimirse en formato ZIP. Esto permite mayor rapidez en el envío por correo en partidas multijugador y evita que se produzca corrupción de datos en el envío. Además permiten fijar una contraseña. (Parche **1.08**)

Opción de “activación endurecida”

Es una nueva regla opcional de activación seleccionable.

Esta “activación endurecida” supone que todo un grupo comandado por un líder sin activar puede quedar inmóvil durante todo el turno. Depende de la suerte (una tirada de dados virtual) modificada por el control que se tenga en una región (a menor control militar, más posibilidades de quedar inmóvil (parche **1.09**)).

Opción de “Cargar partida”

Cuando aparece esta opción, nos sale esta pantalla con las partidas que hemos guardado:



Pantalla de Menú Principal

Ahora bien, si apretamos el botón señalado en la pantalla anterior, tendremos esta otra pantalla:



Pantalla modificada del Menú Principal "Cargar partida"

Observamos que aparece una partida guardada, en este caso del lado USA, que sería el turno de la IA. **Recordatorio:** Si pasamos el ratón por encima aparece el letrero negro.



Campañas y escenarios

Nuevos escenarios:

- Invasión de Kentucky 1862-1863 (parche **1.11-1.11a**)(quitado por parche **1.14**)
- Campaña del Este 1862.
- TransMisisipi (61-62) (quitado por parche **1.14**)
- Atlanta 1864 (quitado por parche **1.14**)
- Vicksburg 1863 (parche **1.08**) (quitado por parche **1.14**)
- 1861: La Guerra Civil (Abril, Campaña Completa/Kentucky) (parche **1.14**)
- 1861: La fuerza próxima (Julio, Campaña Completa/Kentucky) (parche **1.14**)

Estos dos últimos escenarios son una nueva versión de la campaña de 1861 (la guerra completa).

En el primero, se introducen los siguientes cambios:

Se utilizan las fechas históricas de secesión de los estados sudistas. Hasta esa fecha no se podrá entrar en su territorio.

Virginia y West Virginia, finales abril de 1861.

Arkansas: inicios de Mayo de 1861.

Tennessee: inicios de mayo de 1861.

Carolina del Norte: finales mayo de 1861.

Se establece un nuevo sistema más realista e interesante para determinar el desenlace de la neutralidad de Kentucky. (parche **1.14**)



Escenarios parche 1.14



Modificaciones en los escenarios

Escenario de Bull Run

Se modifica para que se asemeje a la situación de la Campaña de julio de 1861. También se ha limitado el área de juego del escenario para impedir desembarcos anfibios no históricos. Tampoco pueden formarse Cuerpos de Ejército (parche **1.13-1.13b**).

Campañas

En todas las **campañas de abril y julio de 1861** no podrán formarse Cuerpos de ejército hasta Marzo de 1862 (parche **1.13-1.13b**) y tampoco Divisiones hasta después de 1/10/1861, una vez pasada esta fecha el jugador US podrá crear hasta 60 divisiones y el jugador CSA puede crear hasta 30 (parche **1.14a**).

En las **campañas de 1861** han sido corregidos los rangos iniciales de los siguientes generales CSA:

- CSA M. Bonham empieza como general de una estrella.
- CSA T.J. Jackson empieza como general de una estrella.
- CSA J. Longstreet empieza como general de una estrella.
- CSA T. Holmes empieza como general de una estrella.

Estos cuatro líderes estaban calificados como de dos estrellas incorrectamente y J. Longstreet no aparecía hasta más adelante. Estos generales (salvo M. Bonham) serán ascendidos a dos estrellas por evento a primeros de 1862, si no han ascendido antes por méritos propios (parche **1.13**)

Leónidas Polk retrasa su entrada hasta la fecha de su aparición histórica (25 de junio de 1861)(parche **1.14a**) en Memphis, TN en la segunda quincena de junio de 1861 .

La campaña de 1862 comienza ahora un turno más tarde (parche **1.13**) y además se han añadido cañoneras del Potomac (sólo multijugador).

En ambos escenarios de **abril de 1861** la capital de los CSA, se traslada a Richmond en el turno de finales de mayo (parche **1.14**)

Interfaz

Se han añadido nuevos **Atajos de teclado**:

<**H**>: La unidad seleccionada se ubicará en el interior de la estructura presente en la región (si hay alguna).

<**Espacio**>: La fuerza seleccionada quedará en esperar un turno y no aparecerá al rotar unidades con las teclas **E** y **S**. (parche **1.11d**)

<**Ctrl**>+<**Espacio**>: La fuerza quedará en espera hasta recuperarse al 90% de su fuerza y no aparecerá al rotar unidades con las teclas **E** y **S**. (parche **1.11d**)

(Recordatorio)

Estas nuevas teclas se complementan con las que ya existían ahora:



<S>: La unidad seleccionada quedará en espera permanentemente.

[Ctrl] + <S>: Elimina la situación de espera de todas las fuerzas que la tuvieran.

Estas órdenes de “en espera” son muy útiles para usarlas en conjunción con los atajos de teclado E/R y T/Y que permiten rotar entre las unidades de tierra y navales que podemos mover cada turno (parche 1.11d)

Función de Replay de Turno

Estrenada en el juego WIA. Permite revisar los movimientos del anterior turno. En PBEM, permite ver la resolución del turno también al jugador que no es Host (parche 1.13)



Se ha añadido el icono de una vieja cámara fotográfica.



Representa la visión del replay



Nuevo Listado de Fuerzas en el Libro de Control

Se ha añadido el nuevo “Listado de fuerzas” al Libro de control estrenada en el juego WIA. Ahora se podrá buscar y organizar tanto por unidades como por fuerzas y filtrar los resultados por distintos conceptos (suministros, cohesión, salud, penalización mando...) (parche 1.13)



Nombre	Ubicación	Cohesión	Salud	Sumin.
Bartow's Bde	Charleston, SC	100%	71%	100%
5. Destacamento de los Estados Confederados de América	Charleston, SC	100%	100%	100%
Mississippi Militia	Copiah, MS	100%	100%	100%
Florida Militia	Ouval, FL	100%	100%	100%
Manassas Guard	Fauquier, VA	100%	100%	100%
Lexington Militia	Fayette, KY	100%	100%	100%
Rt Morgan Garrison	Rt Morgan, NC	29%	10%	100%
Rt Clark Garrison	Rt Clark, NC	29%	10%	100%
Rt Jackson Garrison	Rt Jackson, LA	29%	50%	100%
Rt St Philip Garrison	Rt St Philip, LA	29%	50%	100%
Rt Pike Garrison	Rt Pike, LA	29%	50%	100%
Rt Gadsden Garrison	Rt Gadsden, FL	29%	50%	100%
Rt Clinch Garrison	Rt Clinch, FL	29%	50%	100%
Rt Macon Garrison	Rt Macon, NC	29%	50%	100%
Rt Marion Garrison	Rt Marion, FL	29%	50%	100%
Rt Pulaski Garrison	Rt Pulaski, GA	29%	50%	100%
Rt Gaines Garrison	Rt Gaines, AL	29%	50%	100%
Rt Morgan Garrison	Rt Morgan, AL	29%	50%	100%
Rt Johnson Garrison	Rt Johnson, SC	29%	50%	100%
Rt Moultrie Garrison	Rt Moultrie, SC	29%	50%	100%
Rt Caswell Garrison	Rt Caswell, NC	29%	50%	100%
Rt Fisher Garrison	Rt Fisher, NC	38%	50%	100%

Listado de fuerzas del Libro (parche 1.13)

Función: Sistema renombrar fuerzas.

Permite poner el nombre que queramos a cualquiera de nuestras fuerzas con la excepción de las fuerzas que son Cuarteles Generales de Ejército.

Para renombrar hacer clic sobre la pestaña de la fuerza con la tecla <Ctrl> o <AltGr> presionada, aparecerá un menú donde podemos introducir el nombre.

La fuerza mantendrá el nombre personalizado salvo si la volvemos a renombrar y dejamos en blanco el formulario. Entonces la fuerza recibirá un nombre automático como el resto. (Parche 1.11-1.11ª)

Función: Localizar regiones

Permite localizar regiones en el mapa introduciendo el nombre. Funciona presionando las teclas <Ctrl>+<F>. (Parche 1.11-1.11a)

Nuevas Reglas de Combate ROE(Rules of Engagement)

Los botones de **ROE (Rules of Engagement)** funcionan de forma independiente de las posturas. Definen la forma en que las unidades de cada grupo combatirán. Antes de explicar las distintas ROE, algunas definiciones. Es importante distinguir entre **deseo de retirarse**, **posibilidad de retirarse** y **huida**.

- **Deseo de retirarse**: el Comandante en Jefe durante la batalla decide, en cada ronda de combate (2 horas), si su bando debería retirarse o no. Esto depende del número de bajas de cada bando, cómo está la relación de fuerzas entre ellos y otros factores. Si el Comandante en Jefe decide retirarse, el Ejército intentará hacerlo.

- **Posibilidad de retirada**: si se toma la decisión de retirarse, cada grupo de unidades que forma el Ejército intentará la retirada con un determinado porcentaje de éxito. Este porcentaje depende de muchos factores como la velocidad del grupo, la cantidad de caballería que tenga, habilidades especiales del líder al mando, etc.



- **Huida:** una huida es una retirada no deseada, en que las bajas producidas en la retirada son mucho mayores de lo normal. Al contrario de las retiradas ordenadas por un líder, las huidas tienen un 100% de posibilidades de producirse.



Iconos del ROE (parche 1.08)

En postura de **asalto** o **avance**, las posibles reglas de combate (ROE) son:



Ataque a toda costa: Tus fuerzas no intentarán retirarse durante las dos primeras rondas de un combate, y después, las posibilidades de retirada serán menores durante todo el día. Las bajas de ambos bandos se incrementan, pero más para el atacante.



Ataque decidido: Este es el comportamiento normal. No hay ningún cambio en los procedimientos de la resolución del combate.



Ataque conservador: Tus fuerzas intentarán detener el ataque a partir de la tercera ronda de combate (a menos que el enemigo esté derrumbándose) y tendrán bonificaciones a la hora de retirarse con éxito. Ambos bandos tendrán menos bajas.



Ataque de demostración: Tus fuerzas intentarán detener el ataque a partir de la segunda ronda de combate (a menos que el enemigo esté derrumbándose) y tendrán bonificaciones muy grandes a la hora de retirarse con éxito. Ambos bandos tendrán bajas muy reducidas.

En postura **defensiva**, las posibles reglas de combate (ROE) son:



Defender a toda costa: Tus fuerzas nunca intentarán retirarse de forma voluntaria, pero pueden ser obligadas a huir.



Defender: Es el comportamiento normal. No hay ningún cambio en los procedimientos de la resolución del combate.



Defender y retroceder: Tus fuerzas intentarán retirarse de forma ordenada a partir de la tercera ronda de combate (a menos que el ataque esté fracasando). Las probabilidades de retirarse con éxito se incrementan.



Retirarse si son atacados: Posibilidades de retirarse incrementadas. Las fuerzas intentarán retirarse incluso antes de que empiece el combate.

En postura **pasiva**, sólo está disponible la ROE "**Retirarse si somos atacados**". En esta postura pasiva, las fuerzas sufren penalizaciones en combate y tendrán mayores bajas. Pero si no hay combate, la postura tiene sus ventajas: permite recuperar cohesión más rápidamente, así como tener prioridad al recibir reemplazos. (Parche 1.08)



Todas las unidades empezarán con las ROE estándar al inicio de un escenario. (Parche **1.08a->d**)

Las guarniciones de ciudades y fuertes defenderán siempre y automáticamente con el ROE de “Defender a toda costa” cuando sean atacadas (ya que al estar en el interior no pueden retirarse a ningún sitio). (Parche **1.09**)

Las unidades de tierra y mar con cohesión muy baja o sin municiones abortarán automáticamente y pasarán de inmediato a postura defensiva y abortarán las órdenes de ataque o asalto (Parche **1.13**)

Nueva regla del sistema de batalla: **Retirada Automática**. Esta nueva regla se aplica cuando uno de los bandos sufre más de un 20% de daños en un día. Así, tendrá un 100% de posibilidades de retirarse del combate. Sólo se aplica a partir de la segunda ronda de combate. (Parche **1.12**). Esta regla se aplicará más tarde cuando se elija la Regla de combate (ROE) de “**Defender a toda costa**”. (Parche **1.13**)

Trincheras

Se han introducido una nueva serie de eventos que permiten regular el nivel máximo de atrincheramiento que las unidades pueden obtener según la fecha histórica. El objetivo es simular el uso real de trincheras en la guerra, que sólo fueron introduciéndose de forma generalizada en la segunda mitad de la contienda.

Todas las campañas se han retocado para que comiencen con el atrincheramiento máximo limitado a niveles históricos:

- Campaña abril 1861: nivel máximo de atrincheramiento: **4**
- Campaña julio 1861: nivel máximo de atrincheramiento: **4**
- Campaña 1862: nivel máximo de atrincheramiento: **5**
- Campaña 1863: nivel máximo de atrincheramiento: **6**
- Campaña 1864: nivel máximo de atrincheramiento: **8**

Estos niveles máximos evolucionan así:

En 1861: hay un pequeño porcentaje de posibilidades en cada turno entre agosto y diciembre para subir a nivel 5. Si no lo ha hecho antes, en enero de 1862 aumenta a 5 automáticamente.

En 1862: hay un pequeño porcentaje de posibilidades en cada turno entre mayo y diciembre para subir a nivel 6. Si no lo ha hecho antes, en enero de 1863 aumenta a 6 automáticamente.

En 1863: hay un pequeño porcentaje de posibilidades en cada turno entre mayo y agosto para subir a nivel 7. Si no lo ha hecho antes, en septiembre de 1863 aumenta a 7 automáticamente. Entre octubre y diciembre de 1863 hay un pequeño porcentaje de posibilidades en cada turno de alcanzar el nivel 8 (máximo). Si no lo ha hecho antes, aumenta automáticamente en enero de 1864. (Parche **1.10-1.10d**)

NOTA: Este párrafo ha sido modificado posteriormente, lo he dejado por aquellos jugadores que lo estén usando.

Posteriormente los eventos de nivel máximo de atrincheramiento han sido modificados, quedando así:

Campaña abril 1861: nivel máximo de atrincheramiento inicial: **3**

Campaña julio de 1861: nivel máximo de atrincheramiento inicial: **3**

Campaña 1862: nivel máximo de atrincheramiento inicial: **4**

Campaña 1863: nivel máximo de atrincheramiento inicial: **6**

Campaña 1864: nivel máximo de atrincheramiento inicial: **8**

El nivel máximo de atrincheramiento irá aumentando en todos los casos con el paso de los años de la siguiente forma:

- En **1861**: hay un pequeño porcentaje de posibilidades en cada turno entre agosto y diciembre para subir a nivel **4**. Si no lo ha hecho antes, en enero de **1862** aumenta a **4** automáticamente.

- En **1862**: hay un pequeño porcentaje de posibilidades en cada turno entre mayo y agosto para subir a nivel **5**. Si no lo ha hecho antes, en septiembre de 1862 aumenta a 5 automáticamente. Entre septiembre y diciembre de 1862 hay un pequeño porcentaje de posibilidades en cada turno para subir a nivel 6. Si no lo ha hecho antes, en enero de 1863 aumenta a **6** automáticamente.

- En **1863**: hay un pequeño porcentaje de posibilidades en cada turno entre mayo y agosto para subir a nivel **7**. Si no lo ha hecho antes, en septiembre de 1863 aumenta a **7** automáticamente. Entre octubre y diciembre de 1863 hay un pequeño porcentaje de posibilidades en cada turno de alcanzar el nivel 8 (máximo). Si no lo ha hecho antes, aumenta automáticamente en enero de 1864. (Parche **1.11-1.11a**)



Líderes

Si un general al mando de un Ejército es destituido por uno de menor antigüedad, no protestará si es puesto al mando de otro Ejército de mayor tamaño que el anterior. (Parche **1.11d**)

Los generales a los que se les arrebató el mando de un Ejército o a los que se le saltó a pesar de su antigüedad al elegir el mando de un Ejército perderán ahora entre 1 y 4 puntos de antigüedad. (Parche **1.10-1.10d**)

Los cambios de antigüedad de los líderes son ahora un 50% más rápidos (para bien o para mal). (Parche **1.10-1.10d**)

En el panel de elementos de las unidades el mote del general se añade tras su nombre real. (Parche **1.09**)

Todos los generales de “*” y “***” pueden ascender “genéricamente” a un nivel por encima de su rango inicial. Esto significa que todos los generales de una estrella pueden, dependiendo de su actuación durante el juego, llegar a ser de dos estrellas. Lo mismo, se aplica a los “***” que pueden llegar a ser de “****”.

Esto no es así con los mandos de 3 y 4 estrellas, que no podrán ascender por encima de estos niveles. En estos ascensos “genéricos” se mantendrán las estadísticas y habilidades especiales del general en su nueva versión de mayor rango.

Los generales que ya contaban con versiones específicas en distintos rangos, muchos de ellos con cambios en habilidades y estadísticas basadas en datos históricos, mantendrán estas peculiaridades. (parche **1.14**)

Flotas

En la caja naval de mercantes USA los barcos corsarios pueden ahora tratar de evitar el combate si el convoy es demasiado fuerte para ellos. Los barcos corsarios sudistas en la caja de Rutas Comerciales tendrán el doble de efectividad que antes. (Parche **1.10-1.10d**)

Ahora son necesarios 8 barcos en lugar de 12 para bloquear un puerto. Los fuertes modificarán esta cifra con un +/- 4 en lugar de un +/- 6. (Parche **1.09**)

En el caso de que Gran Bretaña entre en la guerra junto a los CSA, podrán utilizar también el sistema de suministros marítimos para alimentar a sus fuerzas poniendo transportes navales en la caja “Shipping Box”, como hace el Norte. (parche **1.14**)

Movimiento

La velocidad de movimiento de una fuerza será siempre la de la unidad más lenta incluida. (Parche **1.10-1.10d**)

Ahora, las unidades de tierra que utilizan el movimiento automático por ríos tendrán un valor de evasión reducido a 1 mientras estén embarcados. (Parche **1.09**)

Bloqueo de cruce de río

Las zonas con vados menores también pueden ser bloqueadas por unidades navales para impedir el paso de tropas. (Parche **1.10-1.10d**)

Para impedir a unidades terrestres enemigas que crucen ríos deberás tener en la zona 4 elementos (no unidades) de combate y en postura ofensiva. Antes bastaba con 1 en cualquier postura. (Parche **1.10-1.10d**)

NOTA: Se ha modificado posteriormente por el parche 1.11, más abajo.

Los barcos en ríos ya no tiene que mantener postura ofensiva para bloquear el posible cruce de unidades de tierra enemigas. (Parche 1.10-1.10d)



Cada elemento naval de combate situado en una zona de río tendrá un 23% de posibilidades de bloquear el paso de tropas de tierra enemigas que quieran cruzar el río, hasta un máximo de 90% de posibilidades. Antes, tres o menos elementos no tenían ningún efecto y 4 bloqueaban al 100%. (Parche 1.11d)

Unidades

Modificado el número de hombres por elemento de casi todos tipos de unidades. En general se han reducido un 60%. Es decir, un elemento que antes tenía 1.000 hombres ahora tiene 600. se trata de un cambio meramente “cosmético” con el que las bajas mostradas en batalla y los tamaños de las brigadas, divisiones, cuerpos y ejércitos serán más cercanos a los históricos. Pero el cambio NO supone ninguna diferencia en el sistema de juego ya que las unidades tienen los “puntos de vida y fuerza que antes.

Las unidades introducidas con el evento “Partisan Ranger Act de 1862” son ahora recutables. (Parche 1.11d). La infantería ligera aparecerá en una ciudad aleatoria (principalmente del sureste) y los partisanos Montados igual pero con mayor posibilidad en el suroeste.

Las milicias e irregulares reciben un bonus de cohesión de 10 puntos al estar en sus estados natales, tanto en batalla como fuera de ella (la habilidad especial de Miliciano se aplicará sólo en batalla). (Parche 1.13-1.13b)

Con el parche 1.12 se corrige la bonificación de los servicios médicos al 15% (como indica el manual) en lugar del 5% que se daba.

Las unidades dentro de una estructura son ahora consideradas siempre en actitud pasiva en lo referente a recuperación de la Cohesión (consiguiendo así un +2/día: +1 por postura pasiva y +1 por estar dentro de estructura). **Recordatorio:** si están asediadas perderán 1,5/día. (Parche 1.10-1.10d)

Las unidades que forman una división pueden recuperar elementos completos perdidos sin necesidad de estar fuera de la división. ((Parche 1.10-1.10d)

Retocados los eventos de evolución de diferentes tipos de caballería. La artillería de 6 lb. A hora evoluciona a 12 lb..La artillería de 12 lb. No evolucionará y se mantendrá igual hasta el final (parche 1.13-1.13b)

Hay nuevos gráficos para algunas unidades de infantería y para los Rangers confederados. (Parche 1.11-1.11a)

La artillería puede bombardear a barcos que pasen si está atrincherada a nivel 4 (antes era 5). Esto permite reducir el máximo de atrincheramiento durante los primeros meses de la guerra, sin perder el beneficio de bombardeo marítimo. (Parche 1.10-1.10d)

Se pueden ver cuántos puntos de experiencia tiene un elemento o líder pasando el ratón sobre las estrellas que aparecen en el panel de “detalles de la unidad”. (Parche 1.09)

Las unidades del tipo Milicia tienen un costo adicional de **1WS** (suministro de guerra) (parche 1.14)

Eliminada la unidad de artillería intrínseca de los HQ (Estados Mayores) debido a un raro bug. Se sustituyen por baterías de artillería independientes que aparecen junto a los HQ o pueden reclutarse. (parche 1.14)

Añadida la **1st Missouri Brigade** a las unidades que aparecen como evento a los CSA. (parche 1.14)

Retoque en el botón de “**bombardear barcos que pasen**”. Ahora funciona de la siguiente forma: Si el botón no está presionado, no habrá bombardeo. Si está presionado, se bombardeará a los barcos que pasen (parche 1.14)



Suministros

Cuando un depósito o poblado es quemado se destruye también toda la reserva de suministros de la región, excepto lo necesario para abastecer a las unidades durante un turno.

Las ciudades y puertos producen ahora un 25% menos suministros. (Parche **1.10-1.10d**)

El coste de construir un depósito es ahora de 4 elementos de suministro en vez de 2 unidades completas (parche **1.14**)

Marchar al sonido de los cañones

UN Cuerpo puede intervenir como máximo una vez por día y al hacerlo perderá un punto de cohesión por día de marcha "virtual" hasta la zona en la que apoya el combate. (Parche **1.10-1.10d**)

Habilidades

Se añaden las Habilidades "Skirmisher" y "Armored" y aplicadas a las unidades que deben utilizarlas. Por ejemplo, ahora las unidades de caballería tienen la habilidad de "skirmisher" que les permite retirarse más fácilmente del combate durante las 4 primeras rondas, a cambio, se ha reducido ligeramente su capacidad de evasión. (Parche **1.12**)

Implementado un nuevo atributo en el programa (*Nocapture*) que se aplica a las unidades de caballería iniciales. Con este parámetro, la caballería ya no es capaz de capturar por sí sola ciudades. Una vez la caballería mejora a la versión "Late Cavalry" (a principios de 1863) esta limitación se elimina.

El efecto en el juego es que se limita la posibilidad de hacer rápidas incursiones con caballería y capturar ciudades enemigas, destruir depósitos, etc. Ahora, para realizar esto, deberás acompañar a la caballería con artillería o infantería. Esta limitación no se aplica a depósitos o puertos que se encuentren solos en una región, (sin ninguna otra estructura) y que pueden ser tomados por la caballería y, en el caso de los depósitos, destruidos. (parche **1.14**)

Las unidades que tengan la habilidad "saqueador" destruirán automáticamente depósitos que estén desguarnecidos. (parche **1.14**)

Otras modificaciones

Cuando uno de los bandos elige una opción histórica (conscripción, imprimir dinero....) el otro bando recibe una notificación informándole de ella. (Parche **1.08**)

Los costes de formar divisiones se contabilizan en las tablas de cuentas del libro y se pagan de igual forma que el resto de los gastos (unidades, reemplazos...). (Parche **1.09**)

La posibilidad mínima de acertar a un elemento enemigo en combate reducida al 7%. (Parche **1.12**)

Modificado el control mínimo exigido para poder retirarse a una región. Antes era el 5% y ahora es 0%. Esto evita que sea tan fácil acorralar y destruir totalmente ejércitos enemigos. (tomado del mod de Clovis) (parche **1.14**)

Incrementada la Protección Artillera hasta 30 (parche **1.14**)

Lo que a continuación se expone es unos eventos que ocurre al ejército US y que en un futuro parche se harán opcionales, cuando al juego se le añada la posibilidad de seleccionar en el menú de opciones diferentes reglas:

Modificados los eventos por los que el ejército US en Virginia de "Amenazar Richmond" en 1862. Ahora, deberá amenazarse a la capital sureña con al menos 10 unidades (situándolas en un radio de 2



regiones de Richmond durante dos turnos consecutivos o no) o el Norte perderá 10 puntos de Moral Nacional.

Nuevos eventos para reflejar la situación de McClellan/McDowell en 1861 y 1862 la presión que sufrían para atacar:

- a) 1861: Nuevo evento “Ejército en Manassas” que sustituye al de “Amenazar Richmond” y que dura de 01/05/1861 a 01/09/1861: McDowell estará activo siempre en este periodo.

Si al final de él, los US controlan Manassas, McDowell retendrá el mando y McClellan seguirá en Ohio. Si no consiguen tener el control de la localidad al finalizar el evento, los US perderán 10 puntos de MN, McDowell será destituido al frente del ejército US de Virginia y McClellan movido a esa fuerza. Así el jugador US puede elegir a quién de los dos le da el mando. Si la AI lleva los US, McClellan será automáticamente puesto al mando.

- b) 1862: Se añaden dos nuevos eventos de “Amenazar a Richmond” para simular la presión política en el norte para que se ataque. El primer evento termina en 30/06/1862 y el segundo en 30/10/1862.

Si se satisface el evento (manteniendo durante dos turnos, que pueden ser no consecutivos, al menos a 10 unidades US en cualquiera de las áreas situadas en radio de dos regiones de Richmond) antes de que expire el primero (finales de junio) no habrá pérdidas de MN. Si no se satisface entre esa fecha y la del segundo evento (finales de octubre) el norte perderá 10 puntos de MN. Si tampoco se satisface en Octubre se perderán otros 10 puntos de MN.

McClellan o McDowell (según quien mande el ejército US de Virginia) estará activado siempre mientras duren los eventos o hasta que duren las condiciones. (parche **1.14**)

