

OFFIZIELLES SPIELHANDBUCH

Grenis Gettysburg Mod

Scourge of War - Kampagnenportal, Mod-Workflow und Spielregeln

GGM	VERSION 1.1	SEPTEMBER 2026

Führe deine Armee. Sichere politischen Rückhalt.
Entscheide den Feldzug.

HANDBUCH

Orientierung

Dieses Handbuch beschreibt die Grenis Gettysburg Mod (GGM), ihr Kampagnenportal und den Datenaustausch mit Scourge of War. Das separate SoW-Handbuch bleibt die Referenz für das Basisspiel.

01	Historischer Rahmen und Idee	03
02	Schnellstart in sieben Schritten	04
03	Portal, Profil und Navigation	05
04	Fraktion, Truppenkatalog und Armee	06
05	Budget, Versorgung und Politik	07
06	Schlachtfeld und Gefechtsdatei	08
07	Kampagne und Spielmodi	09
08	Schlachtbericht und Kooperation	10
09	Moderation und Problemlösung	11
A	Kurzreferenz und Quellen	12

ZWEI HANDBÜCHER	SoW Gettysburg Handbuch	Grenis Gettysburg Mod
Nutze beide Dokumente zusammen.	Bedienung und Grundlagen des Basisspiels.	Kampagne, Portal, Wirtschaft und Mod-Workflow.

HINWEIS ZUM FANPROJEKT

Gettysburg Theatre - Grenis Gettysburg Mod ist ein unabhängiges, nichtkommerzielles Community- und Fanprojekt. Es ist keine offizielle Website der Entwickler, Publisher oder sonstigen Rechteinhaber von "Scourge of War - Gettysburg" und wird von diesen weder betrieben noch unterstützt. "Scourge of War" und "Scourge of War - Gettysburg" sind Marken ihrer jeweiligen Rechteinhaber.

Krieg, Führung und Verantwortung

Die Grenis Gettysburg Mod verbindet taktische Gefechte mit den politischen, wirtschaftlichen und logistischen Entscheidungen eines fortlaufenden Feldzuges.

Vom politischen Bruch zum Massenkrieg

Der amerikanische Sezessionskrieg von 1861 bis 1865 entstand aus dem Konflikt um Sklaverei, Union, Staatenrechte und politische Macht. Eisenbahn, Telegraphie und moderne Feuerwaffen beschleunigten Operationen. Zugleich entschieden Versorgung, Moral und politischer Rückhalt darüber, ob eine Armee dauerhaft handlungsfähig blieb.

Gettysburg als Wendepunkt

Vom 1. bis 3. Juli 1863 trafen bei Gettysburg die Army of the Potomac und die Army of Northern Virginia aufeinander. Die Grenis Gettysburg Mod überträgt diesen größeren Zusammenhang ins Spiel: Jede Division, jeder Marschbefehl und jedes Gefecht wirkt in der Kampagne weiter.



Gettysburg, Pennsylvania: Hauptquartier von General Robert E. Lee an der Chambersburg Pike, Juli 1863. Library of Congress, LC-DIG-cwpb-01652. Keine bekannten Veröffentlichungsbeschränkungen.

In sieben Schritten ins Gefecht

Der direkte Weg vom neuen Konto bis zum bestätigten Schlachtbericht in der Grenis Gettysburg Mod.

1	**Konto anlegen** Registrieren, anmelden und Ingame-Namen prüfen.
2	**Fraktion wählen** Nord- oder Südstaaten einmalig im Truppenkatalog festlegen.
3	**Armee aufbauen** Einheiten nach Kaufpreis, Mannstärke, Unterhalt und Versorgung auswählen.
4	**Rückhalt sichern** Politiker stärken und die Folgen für andere Bundesstaaten bedenken.
5	**Aufstellung bilden** Aktive Divisionen anlegen und eigene Einheiten zuordnen.
6	**Gefecht exportieren** Versionierte SOW-BATTLE-1-Datei für den Mod erzeugen.
7	**Ergebnis melden** Resultat importieren lassen und moderierte Bestätigung abwarten.

SPIELLOOP **PLANEN > AUFSTELLEN > KÄMPFEN > AUSWERTEN**

Dein Hauptquartier

Das Portal der Grenis Gettysburg Mod bündelt Profil, Streitkräfte, Politik, Gefechte und Kampagnenlage in einem durchgängigen Ablauf.

BEREICH	AUFGABE
HQ	Persönliche Lageübersicht und Einstiegspunkt
Armee	Eigene Einheiten, laufende Kosten und Truppenkatalog
Politik	Bundesstaaten, Unterstützung, Investitionen und Kredite
Schlachten	Bestätigte Ergebnisse, Verluste und Verlauf
Kampagne	Karte, Züge, Herausforderungen, Allianzen und Gefechte
Schlachtfeld	Aufstellungen und konkrete Divisionszuordnung
Profil	Ingame-Daten, Herkunft und Passwortverwaltung

Profil und Sicherheit

- Verwende eine eindeutige E-Mail-Adresse und einen eindeutigen Ingame-Namen.
- Nutze ausschließlich den vorgesehenen Passwort-Reset und teile keine vollständigen Reset-Links.
- Melde dich auf gemeinsam genutzten Rechnern immer ab.

HANDBÜCHER	Das Dropdown in der Hauptnavigation enthält das SoW-Basishandbuch und dieses Spielhandbuch zur Grenis Gettysburg Mod.

Fraktion, Truppen und Kosten

Die Fraktionswahl trennt Streitkräfte, Politiker und verfügbare Einheiten dauerhaft. Plane nicht nur den Kauf, sondern die gesamte laufende Belastung.

Einmalige Fraktionswahl

Wähle Nord- oder Südstaaten im Truppenkatalog. Die andere Seite kann zur Ansicht sichtbar bleiben, ist für Käufe jedoch gesperrt. Einheiten beider Seiten werden nicht vermischt.

KAUFPREIS Sofortige Belastung des Budgets.	**MANNSTÄRKE** Ausgangsstärke und Grundlage für Verluste.
UNTERHALT Wiederkehrende Kosten pro Woche.	**VERSORGUNG** Logistischer Bedarf im Feldzug.
KRIEGSKOSTEN Zusätzliche operative Belastung.	**HERKUNFTSSTAAT** Verknüpft den Preis mit politischem Rückhalt.

Politischer Preisaufschlag

Sinkt die Unterstützung des Herkunftsstaates unter 50 von 100, erhöht sich der Kaufpreis pro fehlendem Punkt um ein Prozent - maximal um 50 Prozent.

EMPFEHLUNG	Baue zuerst eine kleine, vollständig finanzierte Kernarmee. Ergänze Spezialisten erst bei stabiler Versorgung und ausreichender Reserve.

Handlungsfähig bleiben

Geld, Versorgung und politischer Rückhalt bilden in der Grenis Gettysburg Mod ein gemeinsames Risikosystem.

Budgetgrenzen

RESTBUDGET	FOLGE
Unter 1.000 $	Ausdrückliche Risiko-Bestätigung; Niedrigbudgetphase beginnt.
Unter -1.000 $	Weitere Käufe sind gesperrt.

Politische Investitionen

Eine Investition stärkt den gewählten Politiker, kann aber ein bis drei andere Politiker derselben Seite schwächen. Sinkender Rückhalt verteuert betroffene Truppenteile.

Kredite

- Angebote liegen zwischen 4.000 und 5.000 $.
- Der Zins liegt grundsätzlich zwischen 8 und 25 Prozent; politische Vorarbeit kann ihn senken, nie unter 8 Prozent.
- Raten werden mit Kampagnenzügen automatisch eingezogen.
- Ungedeckte Raten lösen Vertragsstrafen aus; nach drei Fehlraten gilt ein Kredit als ausgefallen.

Budgethilfe

Je Niedrigbudgetphase ist eine kostenlose Hilfsdivision möglich. Der Kaufpreis entfällt, der Unterhalt bleibt. Die Belohnung eines KI-Hilfsauftrags wird erst nach moderiert bestätigtem Sieg gebucht.

ENTSCHEIDUNGSREGEL

Plane Kaufpreis, nächsten Wochenunterhalt, Versorgung und eine Reserve für politische oder operative Überraschungen zusammen.

06 SCHLACHTFELD

Von der Einheit zur Gefechtsdatei

Eine gekaufte Einheit ist noch keine einsatzfähige Formation. Auf dem Schlachtfeld entstehen konkrete Aufstellungen für die Grenis Gettysburg Mod.

Aufstellung vorbereiten

- Nur eigene, aktive Divisionen und Einheiten derselben Fraktion zuordnen.
- Formation, Einsatzrolle, Besitzer und Mannstärke vor dem Export prüfen.
- Die endgültige Datei nur einmal erzeugen und unverändert an den Mod übergeben.

Gefechtsdatei

Die exportierte Datei verwendet das versionierte Schema SOW-BATTLE-1. Sie beschreibt Gefechtsnummer, Modus, Ort, kontrollierende Seite, Division, Einheit, Mannstärke, Formation und Besitzer.

```
schema_version,battle_no,mode,location,controller,side,
division,external_id,unit_name,branch,head_count,formation,owner
```

Dateiintegrität

Öffne CSV-Dateien nicht unnötig in Programmen, die Trennzeichen, Zeichencodierung oder Spaltennamen automatisch ändern. Die Schema-Version muss erhalten bleiben.

VOR DEM EXPORT	NACH DEM EXPORT
Aufstellung vollständig	Original sichern
Seite korrekt	Nicht umformatieren
Mannstärken plausibel	Gefechtsnummer notieren

Züge, Marschbefehle und Spielmodi

Die strategische Karte verbindet Orte durch definierte Routen. Marschbefehle, Wirtschaft und Gefechtslagen werden mit jedem Zug kontrolliert fortgeschrieben.

Spielmodi

MODUS	BEDEUTUNG
SOLO	Ein Spieler tritt gegen die KI an.
KOOP	Mehrere Spieler derselben Seite kämpfen gemeinsam gegen die KI.
KAMPAGNE	Das Gefecht entsteht aus Bewegung, Lage und Kontrolle.
HERAUSFORDERUNG	Ein Spieler fordert einen passenden Gegner heraus.

Verdeckte KI-Stärke

Die KI erhält serverseitig einen kryptografisch ausgelosten Vorsprung von einer bis fünf Divisionen. Spieler können diesen Wert nicht setzen und sehen die genaue Stärke erst nach Abschluss des Gefechts.

Strategische Grundsätze

- Nicht jede Division gleichzeitig bewegen; Reserven und Verbindungen sichern.
- Kreditraten und Wochenkosten vor der Zugauswertung einplanen.
- Herausforderungen erst nach Prüfung von Gegner, Seite, Zeitpunkt und Aufstellung bestätigen.

KAMPAGNENZUG	BEWEGUNG + WIRTSCHAFT + KREDITRATEN + GEFECHTSLAGE

Vom Gefecht zurück in die Kampagne

Die Ergebnisdatei ist nicht mit der zuvor exportierten Gefechtsdatei zu verwechseln. Sie meldet Status und Verluste an das Kampagnenportal zurück.

Ergebnisformat

```
side,unit_name,status,deserted,wounded,killed
```

Ablauf

- Ergebnisdatei auf Vollständigkeit und exakte Einheitenbezeichnungen prüfen.
- Über den vorgesehenen Import einreichen und Plausibilitätsfehler korrigieren.
- Moderierte Bestätigung abwarten; danach Verluste und Kampagnenlage kontrollieren.

Allianzen und Koop

Allianzen sind fraktionsgebunden. Im Koop-Gefecht bringen mehrere Spieler eigene Divisionen derselben Seite ein. Fraktionsgrenzen und Besitzrechte bleiben erhalten.

Vor dem gemeinsamen Gefecht klären

1	Kommandierender Spieler und Stellvertretung
2	Ziel, Rollen und Reserve
3	Version und Verantwortlicher des CSV-Exports
4	Verantwortlicher für Ergebnisdatei und Nachkontrolle

09 MODERATION

Regeln und Problemlösung

Moderatoren bestätigen Schlachtergebnisse und operative Entscheidungen. Superadministratoren verwalten zusätzlich Benutzer, Import und kontrollierte Armee-Resets.

Vor einer Fehlermeldung

- Seite neu laden und prüfen, ob die Aktion bereits verbucht wurde.
- Fehlermeldung, Bereich und Gefechtsnummer dokumentieren.
- Bei CSV-Problemen Kopfzeile, Zeichencodierung und Dateiversion prüfen.
- Keine sensiblen Passwörter oder vollständigen Reset-Links weitergeben.
- Bei wirtschaftlichen Differenzen Budgetjournal und letzten Kampagnenzug nennen.

Armee-Reset

Ein Reset ist eine protokollierte administrative Ausnahme. Er kann Armee, Aufstellungen, Budget und Versorgung betreffen und ist keine normale Spielmechanik.

Verbindliche Reihenfolge bei Streitfällen

01	Originale Exportdatei sichern
02	Spielstand und Schlachtbericht dokumentieren
03	Moderator mit Gefechtsnummer informieren
04	Keine parallelen Neuimporte durchführen

FAIR PLAY

Nutze nur die für deine Rolle sichtbaren Informationen. Verdeckte KI-Stärke, fremde Armeen und administrative Daten sind bewusst nicht Teil der Spielerentscheidung.

A KURZREFERENZ

Zahlen, Dateien und Quellen

Die wichtigsten Werte der Grenis Gettysburg Mod auf einen Blick.

WERT	BEDEUTUNG
50 / 100	Darunter verteuert schwacher politischer Rückhalt Einheiten des Staates.
1.000 $	Darunter beginnt die Niedrigbudgetphase.
-1.000 $	Feste Kauf-Untergrenze.
8-25 %	Grundbereich für Kreditzinsen; 8 Prozent bleiben Mindestzins.
3 Fehlraten	Danach gilt ein Kredit als ausgefallen.
1-5 Divisionen	Verdeckter KI-Vorsprung.

Dateien nicht verwechseln

GEFECHTSDATEI	ERGEBNISDATEI
SOW-BATTLE-1 Vor der Schlacht exportieren.	side, unit_name, status, deserted, wounded, killed Nach der Schlacht importieren.

Bild- und Quellenhinweise

Titelbild: Mod-Titelbild aus dem Webauftritt der Grenis Gettysburg Mod. Historisches Foto: Library of Congress, Prints and Photographs Division, Gettysburg, Pa. Headquarters of Gen. Robert E. Lee on the Chambersburg Pike, Juli 1863, LC-DIG-cwpb-01652, https://www.loc.gov/item/2018666297/.
Stand: Version 1.1, 23. September 2026. Bei späteren Regeländerungen gilt die aktuelle Anwendung.

GRENIS GETTYSBURG MOD | ENDE DES SPIELHANDBUCHS