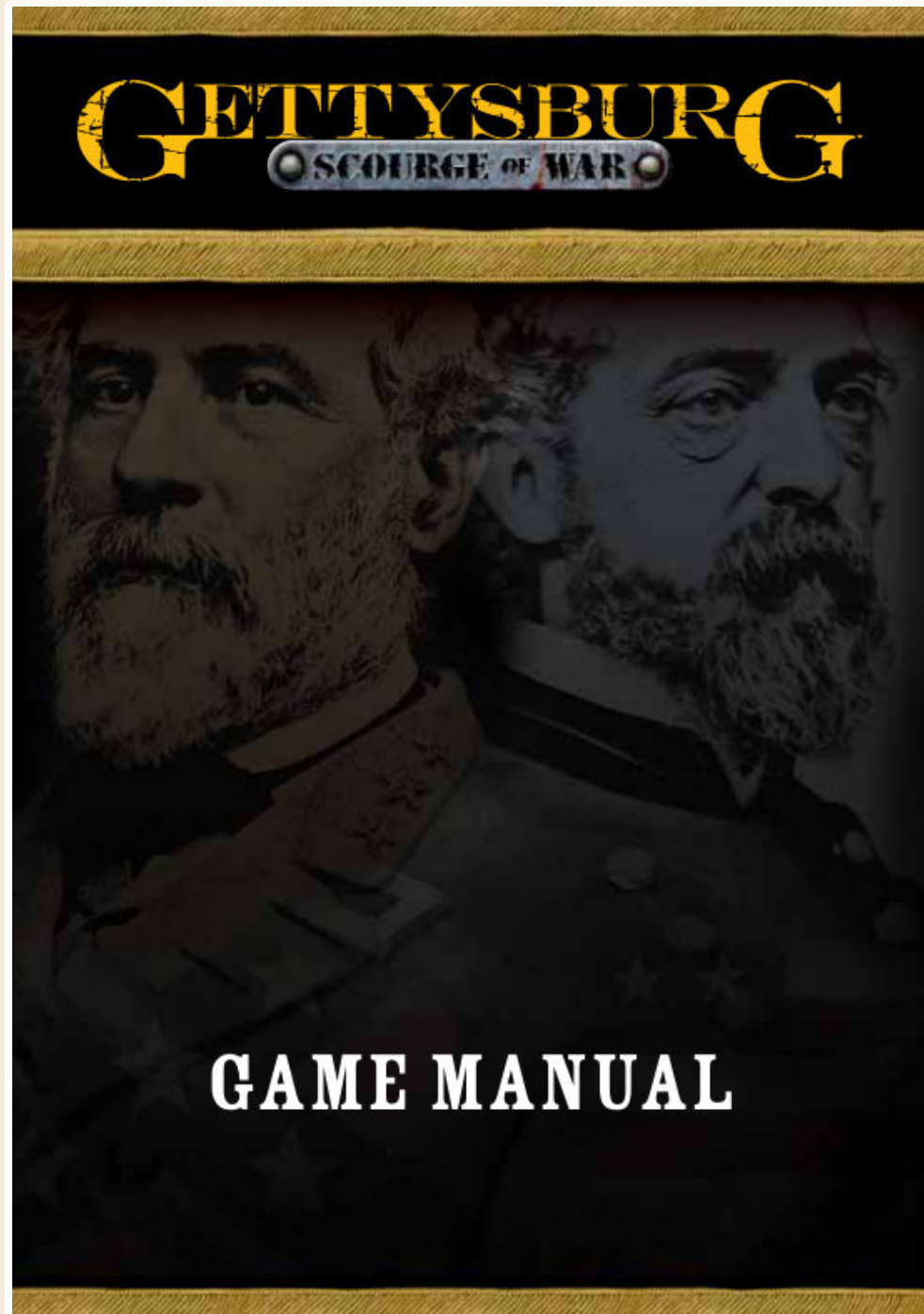




## Spielhandbuch

## TABLE OF CONTENTS

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| System Requirements & Game Installation .....     | 4  |
| Patch Installation .....                          | 5  |
| Game Activation .....                             | 6  |
| Game Deactivation .....                           | 7  |
| Introduction .....                                | 8  |
| The Main Menu .....                               | 10 |
| The Single Player Screen .....                    | 11 |
| The Gettysburg Scenarios Screen .....             | 12 |
| The Gettysburg Scenarios High Scores Screen ..... | 16 |
| The Sandbox Battles Screen .....                  | 17 |
| The Single Player High Scores Screen .....        | 22 |
| The User Scenarios Screen .....                   | 23 |
| The Load Saved Game Screen .....                  | 25 |
| The Tutorials Screen .....                        | 26 |
| The Multiplayer Connect Screen .....              | 28 |
| How to Join a Multiplayer Game .....              | 29 |
| The SOW Lobby Screen .....                        | 30 |
| How to Host a Multiplayer Game .....              | 31 |
| The Multiplayer Select Screen .....               | 34 |
| The Scenarios Screen .....                        | 36 |
| The Multiplayer High Scores Screen .....          | 38 |
| The Multiplayer Options Screen .....              | 39 |
| Mapping a Router Port .....                       | 40 |
| The Modifications Screen .....                    | 42 |
| The Options Screens .....                         | 43 |
| The Game Screen .....                             | 51 |
| How to Move the Camera .....                      | 51 |
| How to Move Your Commander and Subordinates ..... | 52 |
| Commander Flags and Unit Flags .....              | 56 |
| Flag Icons .....                                  | 58 |
| Markers .....                                     | 59 |
| The Courier Message Screen .....                  | 61 |
| The Send Courier Message Screen .....             | 62 |
| The Target List .....                             | 65 |

## Inhaltsverzeichnis Systemanforderungen & Spielinstallation 4

|                                                     |
|-----------------------------------------------------|
| Patchinstallation 5                                 |
| Aktivierung des Spiels 6                            |
| Deaktivierung des Spiels 7                          |
| Einleitung 8                                        |
| Das Hauptmenü 10                                    |
| Der Einzelspieler Screen 11                         |
| Der GETTYSBURG Szenarios Bildschirm 12              |
| Die GETTYSBURG Szenarien Bestenliste Screen 16      |
| Der SANDBOX Battles Screen 17                       |
| Der Einzelspieler Bestenliste Screen 22             |
| Die User-Szenarien Screen 23                        |
| Der Load Saved Game Screen 25                       |
| Die Tutorials Screen 26                             |
| Der Mehrspieler Connect Screen 28                   |
| Wie man einem Mehrspieler-Spiel beitrifft 29        |
| Der SOW ABBR Lobby Bildschirm 30                    |
| Wie man ein Mehrspieler-Spiel hostet 31             |
| Der Mehrspieler Select Screen 34                    |
| Die Szenarien Screen 36                             |
| Der Mehrspieler Bestenliste Screen 38               |
| Die Mehrspieler-Optionen Bildschirm 39              |
| Mapping eines Router Ports 40                       |
| Der Modifikationsbildschirm 42                      |
| Die Optionen Bildschirme 43                         |
| Der Spielbildschirm 51                              |
| Wie man die Kamera bewegt 51                        |
| Wie Sie Ihren Commander und Untergebenen bewegen 52 |
| Kommandantenflaggen und Einheitenflaggen 56         |
| Flaggensymbole 58                                   |
| Marker 59                                           |
| Der Courier Message Screen 61                       |
| Der Send Courier Message Screen 62                  |
| Die Zielliste                                       |

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| The End of Game Screen .....         | 65  |
| The Battle Details Screen .....      | 66  |
| The Toolbars .....                   | 67  |
| The ID Display .....                 | 68  |
| The Center Island .....              | 68  |
| The Status Box .....                 | 68  |
| The Compass Box .....                | 70  |
| The Information Boxes .....          | 71  |
| The Menu .....                       | 71  |
| The Map .....                        | 72  |
| Go to Me .....                       | 73  |
| Order of Battle .....                | 73  |
| The Weapons Box .....                | 78  |
| The Morale Bar .....                 | 78  |
| The Fatigue Bar .....                | 78  |
| The Button Rock .....                | 79  |
| The Bank Switches .....              | 79  |
| The Combat Maneuver Buttons .....    | 79  |
| The Formation Buttons .....          | 82  |
| The Orders Buttons .....             | 84  |
| Combat Orders Buttons .....          | 85  |
| Stance Orders Buttons .....          | 87  |
| The Commander Function Buttons ..... | 89  |
| Keyboard Commands .....              | 91  |
| How to Fight .....                   | 96  |
| How to Win .....                     | 101 |
| Objective Points .....               | 101 |
| Combat Points .....                  | 103 |
| Historical Background .....          | 105 |
| Bibliography & Sources .....         | 109 |
| Company Information .....            | 114 |

## Das Ende des Spielbildschirms 65

Der Battle Details Screen 66 Die Toolbars 67

Das ID Display 68

Die Center Island 68

Statusbox 68

Die Compass Box 70

Die Informationsboxen 71

Das Menü 71

Die Karte 72

Geh zu mir 73

OOB

73

Die Waffenbox 78

Die Moralleiste 78

Die Ermüdungsleiste 78

Der Button Rock 79

Die Bank Switches 79

Die Combat Maneuver Buttons 79

Die Formation Buttons 82

Die Orders Buttons 84

Tasten für Kampfbefehle 85 %

Tasten für Stance Orders 87

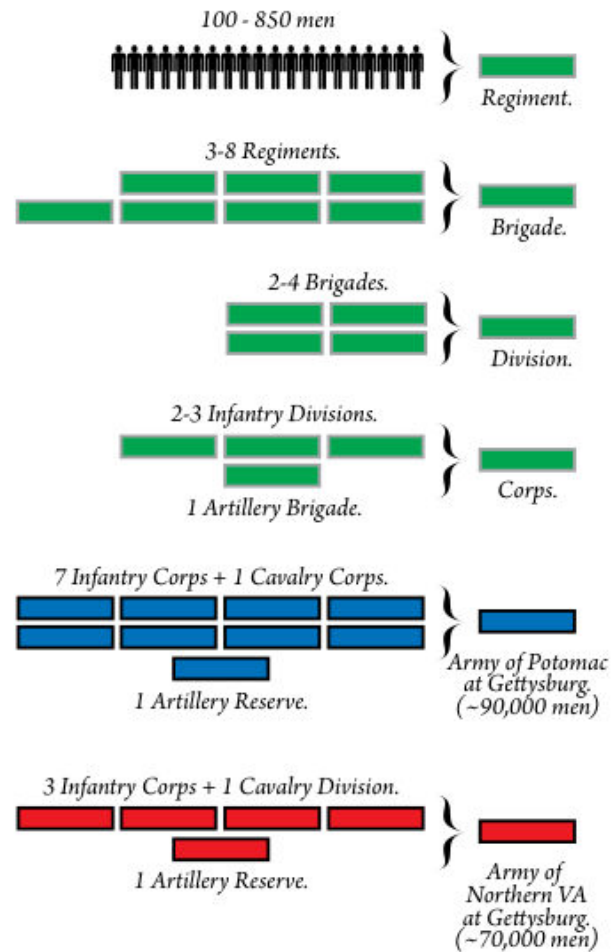
Die Commander Function Buttons 89

Tastaturbefehle 91 Wie man kämpft 96 Wie man gewinnt 101

Zielpunkte 101

Kampfpunkte 103 Historischer Hintergrund 105 Bibliographie & Quellen 109

Unternehmensinformationen

**Basic Structure of Civil War Armies (Infantry).**

Grundstruktur der Bürgerkriegsarmeen (Infanterie). Brigade. 3-8 Regimente. 2-4 Brigaden. Regiment. 100 - 850 Männer Armee von Potomac in Gettysburg. (~90.000 Mann) 7 Infanteriekorps + 1 Kavalleriekorps. 1 Artilleriereserve. Armee von Nördliche VA in Gettysburg. (~70.000 Mann) 3 Infanteriekorps + 1 Kavalleriedivision. 1 Artilleriereserve. Korps. 2-3 Infanteriedivisionen. 1 Artilleriebrigade. Division.

## SYSTEM REQUIREMENTS

- Intel Core2 Duo @ 1.65 GHz CPU or higher
- 2 GB RAM
- 2 GB Hard disk space
- 256 MB Video Card with DirectX 9.0c or higher, video card should NOT be on motherboard, but should be separate, no shared memory
- Some sort of sound :)
- Monitor, keyboard, and mouse :)
- Windows XP, Vista or Win 7.

## GAME INSTALLATION

1. Download the game file (ScourgeOfWarGettysburg.exe) to any convenient location on your computer. Note that this is the demo and the full game in one file. You may download the file through:  
**<http://www.scourgeofwar.com/purchase.html>**
2. If you purchased the game on CD, put the CD in the drive. When the window for the CD appears, proceed to step 3. If no window appears, double click on My Computer, then double click on the icon for your CD drive to continue.
3. Double click on the file **ScourgeOfWarGettysburg.exe** to launch the install process.
4. When the first window pops up, click "**Next**" to continue.
5. When the Release Notes window appears, you may wish to read through these if this is the first time you are installing the game. Then click "**Next**" to continue.
6. When the License agreement window appears, click on the "**I Agree**" radio button to continue or "**I do not agree**" to exit the installation process.
7. The installation directory window will be next to appear. You may accept the default or change it to a different valid location. Note that Vista and Win7 users should not install in "Program Files," to avoid a security issue. Click "**Next**" to continue.

## Systemanforderungen

- Intel Core2 Duo @ 1,65 GHz CPU oder höher
- 2 GB RAM
- 2 GB Festplattenspeicher
- 256 MB Grafikkarte mit DirectX 9.0c oder höher, Grafikkarte sollte NICHT auf dem Motherboard, sollte aber getrennt sein, kein gemeinsamer Speicher
- Eine Art Sound :
- Monitor, Tastatur und Maus:

Windows XP, Vista oder Win 7. Spielinstallation 1. Laden Sie die Spieldatei (ScourgeOfWar GETTYSBURG .exe) zu jedem beliebigen Zweck herunter Standort auf Ihrem Computer. Beachten Sie, dass dies die Demo und das vollständige Spiel in

eine Datei. Sie können die Datei herunterladen über:

<http://www.scourgeofwar.com/purchase.html>

2. Wenn Sie das Spiel auf CD gekauft haben, legen Sie die CD in das Laufwerk. Wenn das Fenster Für die CD erscheint, gehen Sie zu Schritt
3. Wenn kein Fenster erscheint, Doppelklick auf Mein Computer, doppelklicken Sie dann auf das Symbol, damit Ihr CD-Laufwerk fortgesetzt wird.
3. Doppelklicken Sie auf die Datei ScourgeOfWar GETTYSBURG .exe, um die Installation zu starten Prozess.
4. Wenn das erste Fenster erscheint, klicken Sie auf "Weiter", um fortzufahren.
5. Wenn das Fenster Release Notes erscheint, möchten Sie möglicherweise durchlesen Diese, wenn dies das erste mal ist, dass sie das spiel installieren. Klicken Sie dann auf "Weiter" zum weiter.
6. Wenn das Fenster der Lizenzvereinbarung angezeigt wird, klicken Sie auf das Radio "Ich stimme zu" Button zum Weiterfahren oder "Ich stimme nicht zu", um den Installationsvorgang zu beenden.
7. Das Installationsverzeichnisfenster wird als nächstes erscheinen. Sie können die Standard oder ändern Sie es an einen anderen gültigen Speicherort. Beachten Sie, dass Vista und Win7 Benutzer sollten nicht in "Programmdateien" installieren, um ein Sicherheitsproblem zu vermeiden. Klicken "Next", um weiterzumachen.

8. When the final pre-installation Confirmation window appears, click **"Start"** to begin the installation process.
9. The installation progress window will show the progress of installing the game files.
10. When installation is complete, the End window will appear. You may uncheck the **"Launch Scourge of War – Gettysburg"** if you do not want to launch the game at this time. You may also view the **readme.txt** file for last minute information. An icon to launch the game will be installed on your desktop.

## PATCH INSTALLATION

1. Download the patch file (SOWGBPachVer1\_200.exe) to any convenient location on your computer. Note that this is just the patch file and you must have installed the full game previously. Note that the patch version may change if additional issues require fixing. You may download the file through: <http://www.scourgeofwar.com/downloads.shtml>.
2. Doubleclick on the patch file SOWGBPachVer1\_200.exe to start the installation process.
3. When the first window pops up, click **"Next"** to continue.
4. When the Release Notes window appears, you may wish to read through these if this is the first time you are installing the game. Then click **"Next"** to continue.
5. When the License agreement window appears, click on the **"I Agree"** radio button to continue, or the **"I do not agree"** button to exit the installation process.
6. The installation directory window will be next to appear. You must install the patch into the same directory as the current version of the full game. Click **"Next"** to continue.
7. When the final pre-installation Confirmation window appears, click **"Start"** to begin the installation process.
8. The installation progress window will show the progress of installing the patch files. The installer will replace game files and add in new content to bring your game up to the latest version.

8. Wenn das Fenster zur endgültigen Vorinstallationsbestätigung angezeigt wird, klicken Sie auf „Start um den Installationsprozess zu beginnen.

9. Das Installationsfortschrittsfenster zeigt den Fortschritt der Installation der Spieldateien.

10. Wenn die Installation abgeschlossen ist, wird das Endfenster angezeigt. Sie können Deaktivieren Sie das "Launch SOW ABBR - GETTYSBURG ", wenn Sie nicht möchten Starten Sie das Spiel zu diesem Zeitpunkt. Sie können auch die readme.txt-Datei für den letzten Minutenangaben. Ein Icon zum Starten des Spiels wird auf Ihrem Desktop. Patchinstallation

1. Laden Sie die Patch-Datei ( SOW ABBR GBPachVer1 200.exe) zu jedem beliebigen Zweck herunter Standort auf Ihrem Computer. Beachten Sie, dass dies nur die Patch-Datei und Sie Sie müssen das vollständige Spiel zuvor installiert haben. Beachten Sie, dass die Patch-Version kann sich ändern, wenn zusätzliche Probleme behoben werden müssen. Sie können die Datei herunterladen über: <http://www.scourgeofwar.com/downloads.shtml>.

2. Doppelklicken Sie auf die Patch-Datei SOW ABBR GBPachVer1 200.exe, um die Installationsprozess.

3. Wenn das erste Fenster erscheint, klicken Sie auf "Weiter", um fortzufahren.

4. Wenn das Fenster Release Notes erscheint, möchten Sie möglicherweise durchlesen Diese, wenn dies das erste mal ist, dass sie das spiel installieren. Klicken Sie dann auf "Weiter" zum weiter.

5. Wenn das Fenster der Lizenzvereinbarung angezeigt wird, klicken Sie auf das Radio "Ich stimme zu" Schaltfläche zum Weiterfahren oder die Schaltfläche „Ich stimme nicht zu, um die Installation zu beenden Prozess.

6. Das Installationsverzeichnisfenster wird als nächstes erscheinen. Sie müssen die Patch in das gleiche Verzeichnis wie die aktuelle Version des vollständigen Spiels. Klicken "Next", um weiterzumachen.

7. Wenn das Fenster zur endgültigen Vorinstallationsbestätigung angezeigt wird, klicken Sie auf „Start um den Installationsprozess zu beginnen.

8. Das Installationsfortschrittsfenster zeigt den Fortschritt der Installation des Patch-Dateien. Der Installer ersetzt Spieldateien und fügt neue Inhalte hinzu Bringen Sie Ihr Spiel auf die neueste Version.

9. When installation is complete, the End window will appear. You may uncheck the **"Launch Scourge of War – Gettysburg"** if you do not want to launch the game at this time. You may also view the **readme.txt** file for last minute information. An icon to launch the game will be installed on your desktop.

## GAME ACTIVATION

When you launch the game for the first time, you will see the **"Activation Code"** window. You must purchase the game to receive your activation code. If you downloaded the demo and wish to purchase the game, click on the **"Purchase the Game"** button and you will be taken to the website. The game is available via digital download. You must have an active internet connection to purchase the game via digital download. Please print out the activation code and save the code to multiple locations.

To activate via internet, you must have an active internet connection. Enter the activation code in the box and click the **"Activate"** button to activate the full game. Activation is needed only once. An installation code can be activated or deactivated an unlimited number of times.

If you purchased the game on CD, the activation code is printed on a sticker on the game case. The sticker is located behind the printed manual.

We now have the option to activate via email. This is somewhat more complicated but will work if you cannot or choose not to connect your computer to the internet.

1. Start the game and at the initial screen click on the button labeled "Manual."
2. Read the directions carefully and enter Activation Code that you received with the game into the text box and press the button labeled "Step 1."
3. A popup box will appear with your user code. Send this code in an email to: **activate@scourgeofwar.com**.
4. Within 24 hours, you will get an email back from ScourgeofWar.com which contains your Authorization Code.
5. Restart the game, click "Manual" again and copy the Authorization code from your email into the text box, then click the button labeled "Step 2." At this point your game is activated and ready to play.

9. Wenn die Installation abgeschlossen ist, wird das Endfenster angezeigt. Sie können Deaktivieren Sie das "Launch SOW ABBR - GETTYSBURG ", wenn Sie nicht möchten Starten Sie das Spiel zu diesem Zeitpunkt. Sie können auch die readme.txt-Datei für den letzten Minutenangaben. Ein Icon zum Starten des Spiels wird auf Ihrem Desktop.

Aktivierung des Spiels Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, sehen Sie die „Aktivierung Fenster Code. Sie müssen das Spiel kaufen, um Ihren Aktivierungscode zu erhalten. Wenn Sie die Demo heruntergeladen haben und das Spiel kaufen möchten, klicken Sie auf "Kaufen Sie das Spiel"

-Button und Sie werden auf die Website gebracht. Das Spiel ist über den digitalen Download verfügbar. Sie müssen eine aktive Internetverbindung haben um das Spiel per digitalem Download zu kaufen. Bitte den Aktivierungscode ausdrucken Speichern Sie den Code an mehreren Standorten. Um über das Internet zu aktivieren, müssen Sie eine aktive Internetverbindung haben.

Geben Sie die Aktivierungscode in der Box und klicken Sie auf die Schaltfläche "Aktivieren", um den vollen Spiel. Die Aktivierung ist nur einmal erforderlich. Ein Installationscode kann aktiviert werden oder eine unbegrenzte Anzahl von Malen deaktiviert. Wenn Sie das Spiel auf CD gekauft haben, wird der Aktivierungscode auf einem Aufkleber aufgedruckt. Der Spielfall.

Der Aufkleber befindet sich hinter dem gedruckten Handbuch. Wir haben jetzt die Möglichkeit, per E-Mail zu aktivieren. Das ist etwas mehr kompliziert, aber wird funktionieren, wenn sie nicht oder nicht entscheiden können, ihre. Computer ins Internet.

1. Starten Sie das Spiel und klicken Sie beim ersten Bildschirm auf den Button "Manuell".
2. Lesen Sie die Anweisungen sorgfältig und geben Sie den Aktivierungscode ein, den Sie erhalten haben mit dem Spiel in das Textfeld und drücken Sie die Taste mit der Aufschrift "Schritt 1".
3. Eine Popup-Box wird mit Ihrem Benutzercode angezeigt. Senden Sie diesen Code in einer E-Mail an: **activate@scourgeofwar.com**.
4. Innerhalb von 24 Stunden erhalten Sie eine E-Mail von ScourgeofWar.com, die enthält Ihren Autorisierungscode.
5. Starten Sie das Spiel neu, klicken Sie erneut auf "Manuell" und kopieren Sie den Autorisierungscode von Ihrer E-Mail in das Textfeld klicken Sie dann auf die Schaltfläche mit der Aufschrift "Schritt 2". In diesem Punkt ist ihr Spiel aktiviert und bereit zu spielen.

If you wish, you may click the **“Demo Mode”** button to play the game in the limited demo mode, which gives you access to one single player scenario and one multiplayer scenario.

## DEACTIVATION

Your activation code can be used on any installation of the game, but only with one system at a time. To deactivate your installation, click on the **“Deactivate”** link on the lower right of the main game screen. You must have an active internet connection to deactivate your game. You may then use your code to activate that copy or any other unactivated game installation. For example, you may have the game installed on a desktop and a laptop. If you were going on a trip, you could deactivate the game on your desktop and use the same code to activate the install on your laptop. An installation code can be activated or deactivated an unlimited number of times.

Wenn Sie möchten, können Sie auf die Schaltfläche "Demo-Modus" klicken, um das Spiel im Begrenzter demo-modus, der ihnen zugang zu einem einzelspieler-szenario und. Ein Mehrspieler-Szenario. Deaktivierung Ihr Aktivierungscode kann bei jeder Installation des Spiels verwendet werden, jedoch nur mit ein System auf einmal.

Um Ihre Installation zu deaktivieren, klicken Sie auf „Deaktivieren Link rechts unten auf dem Hauptbildschirm des Spiels. Sie müssen eine aktive Internetverbindung, um Ihr Spiel zu deaktivieren. Sie können dann Ihren Code verwenden, um diese Kopie oder jede andere nicht aktivierte Spielinstallation aktivieren. Zum Beispiel, Sie Möglicherweise ist das Spiel auf einem Desktop und einem Laptop installiert.

Wenn du weitermachen würdest eine Reise, könnten Sie das Spiel auf Ihrem Desktop deaktivieren und den gleichen Code verwenden um die Installation auf Ihrem Laptop zu aktivieren. Ein Installationscode kann aktiviert werden oder eine unbegrenzte Anzahl von Malen deaktiviert.

## INTRODUCTION

Welcome to *Scourge of War: Gettysburg*. We hope you are ready for a fight. This game places you in command of the units of the Union or Confederate armies and allows you to refight the many bloody clashes that went to make up the Battle of Gettysburg, fought on July 1, 2, and 3, 1863 at the height of the American Civil War. This is a type of wargame that we call real time command simulation.

Real time command simulation of Civil War combat begins with Sid—as in Sid Meier, who released the now legendary wargame Sid Meier's Gettysburg (SMG) in 1997. This game established a new genre, freeing players from the confines of the earlier wargame conventions of the hexgrid and dice roll. It placed the units on a 3D battlefield and let the player/commander move units around. There were no turns—combat happened in real time and could be interrupted only by putting the entire game on pause. It also included a multi-player (MP) feature that is still in use today.

Then came Sid Meier's Antietam in 1998, an evolutionary release that introduced players to the deceptively rolling terrain outside of Sharpsburg, and included other battles in the Antietam Campaign at South Mountain and Crampton's Gap.

The next step in the evolution of the genre was Breakaway Games' transfer of the game engine to the Napoleonic Wars with the release of Waterloo: Napoleon's Last Battle, in 2001. The final chapter for the Sid Meier engine was Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory, released in 2002.

A new chapter in black powder era combat simulation opened in 2005 with the release of Civil War: Bull Run by Mad Minute Games. This game built on the traditions of the Sid Meier games but was an entirely new generation. It was noted for its highly capable Artificial Intelligence (AI) opponent and careful attention to historical detail. The second and final game from this very small company was Take Command: 2nd Manassas, appearing in 2006. This release also included the battles of Cedar Mountain and Chantilly, the bookends of

Einleitung Willkommen bei SOW ABBR G . Wir hoffen, Sie sind bereit für einen Kampf. Dieses Spiel versetzt Sie in das Kommando über die Einheiten der Union oder der Konföderierten Armeen und ermöglicht es Ihnen, die vielen blutigen Zusammenstöße zu widerlegen, die zu machen gingen die Schlacht von GETTYSBURG , die am 1., 2. und 3. Juli 1863 auf dem Höhepunkt der Amerikanischer Bürgerkrieg.

Dies ist eine Art Wargame, das wir Echtzeitbefehl nennen Simulation. Echtzeit-Kommandosimulation des Bürgerkriegskampfes beginnt mit Sid - wie in Sid Meier, der das mittlerweile legendäre Wargame Sid Meiers GETTYSBURG (SMG) veröffentlicht hat 1997. Dieses Spiel etablierte ein neues Genre und befreite die Spieler von den Grenzen der die früheren Wargame-Konventionen des Hexgrid- und Würfelwurfs.

Es platzierte die Einheiten auf einem 3D-Schlachtfeld und lassen Sie den Spieler / Kommandanten Einheiten bewegen. dort waren keine Wendungen - der Kampf fand in Echtzeit statt und konnte nur unterbrochen werden Setzen Sie das gesamte Spiel auf Pause. Es enthält auch eine Mehrspieler-Funktion (MP) das heute noch in Gebrauch ist.

Dann kam Sid Meiers Antietam 1998, eine evolutionäre Veröffentlichung, die führte die Spieler in das trügerisch rollende Gelände außerhalb von Sharpsburg ein, und andere Schlachten in der Antietam-Kampagne in South Mountain und Crampton's Gap.

Der nächste Schritt in der Evolution des Genres war der Transfer von Breakaway Games. der Spielmaschine zu den Napoleonischen Kriegen mit der Veröffentlichung von Waterloo: Napoleons letzte Schlacht im Jahr 2001. Das letzte Kapitel für den Sid Meier Motor war Austerlitz: Napoleons größter Sieg, veröffentlicht 2002.

Ein neues Kapitel in der Kampfsimulation der Schwarzpulver-Ära wurde 2005 mit der Veröffentlichung von Civil War: Bull Run von Mad Minute Games. Dieses Spiel baut auf dem Traditionen der Sid Meier Spiele war aber eine völlig neue Generation. Es war bekannt für seinen hoch fähigen Gegner der künstlichen Intelligenz (KI) und vorsichtig Aufmerksamkeit für seinen historische Details. Das zweite und letzte Spiel von diesem sehr kleinen Unternehmen war Take Command: 2nd Manassas, im Jahr 2006 erscheinen. Diese Freigabe Dazu gehörten auch die Schlachten von Cedar Mountain und Chantilly, die Buchstützen von

the campaign. Both games received multiple awards reflecting the historical accuracy and intensity of the real time command experience.

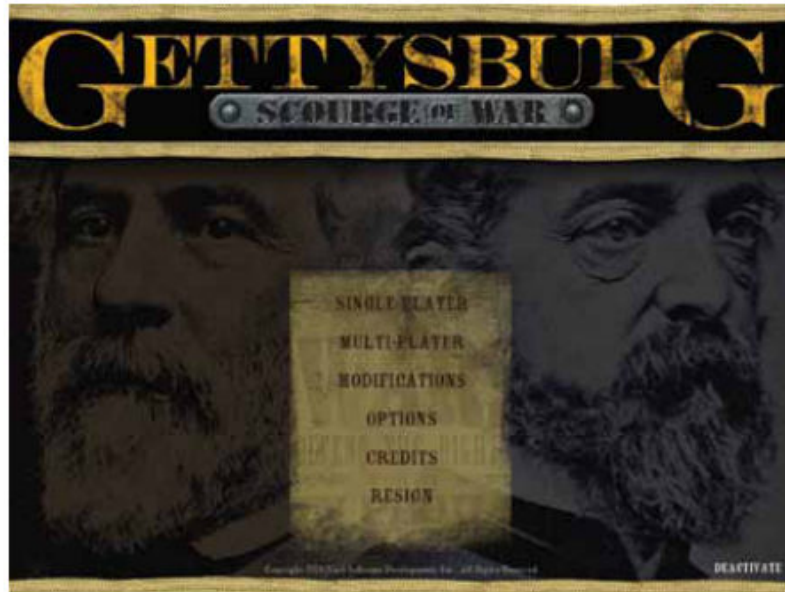
Now there is a third generation in this family tree: *Scourge of War: Gettysburg*. There is a new graphics engine and an AI that builds on the experience from previous games. The new AI is smarter, meaner, and more likely to run you off the battlefield unless you are smart and mean yourself. This game also introduces the Multi-Player feature that allows you to match your skills not against the AI, but against human opponents anywhere in the world. So make sure your guns are clean and your powder is dry, and get ready for battle on the legendary fields of Gettysburg!

die Kampagne. Beide Spiele erhielten mehrere Auszeichnungen, die die historische Genauigkeit und Intensität der Echtzeit-Befehlserfahrung. Jetzt gibt es eine dritte Generation in diesem Stammbaum: SOW ABBR G . Es gibt eine neue Grafik-Engine und eine KI, die auf der Erfahrung von früheren Spielen.

Die neue KI ist intelligenter, gemeiner und wird Sie wahrscheinlicher führen Es sei denn, du bist schlau und meinst dich selbst. Dieses Spiel auch führt die Mehrspieler-Funktion ein, mit der Sie Ihre Fähigkeiten nicht anpassen können gegen die KI, aber gegen menschliche Gegner überall auf der Welt.

Machen Sie Stellen Sie sicher, dass Ihre Waffen sauber sind und Ihr Pulver trocken ist, und machen Sie sich bereit für den Kampf auf der legendäre Felder von GETTYSBURG !

## THE MAIN MENU



The first screen you will see is the Main Menu, showing the *Scourge of War: Gettysburg* logo at the top and the photographs of Generals Robert E. Lee and George G. Meade in the background. The Main Menu provides access to all game functions.

- The **Single Player** menu item provides access to the game as played by you vs. the AI (Artificial Intelligence).
- The **Multi-Player** menu item provides access to the game as played by you and other real players, either vs. each other or the AI.
- The **Modifications** menu item provides access to the Modifications Screen. "Mods," as they are known, are extensive changes to the appearance and dynamics of the game. Once installed, they may be activated from this screen.
- The **Options** menu item provides access to two pages of Options affecting the difficulty level of the game, the visual and sound display of the game, and the camera settings.

Das Hauptmenü Der erste Bildschirm, den Sie sehen, ist das Hauptmenü, das den SOW ABBR zeigt: GETTYSBURG Logo oben und die Fotografien von Generälen Robert E. Lee und George G. Meade im Hintergrund. Das Hauptmenü bietet Zugang zu allen Spielfunktionen.

- Der Einzelspieler-Menüpunkt bietet Zugriff auf das Spiel, wie es von Ihnen gegen gespielt wird. KI (Künstliche Intelligenz).

- Der Mehrspieler-Menüpunkt bietet Zugriff auf das Spiel, wie es von Ihnen gespielt wird und andere echte Spieler, entweder gegen einander oder die KI.

- Der Menüpunkt Änderungen bietet Zugriff auf den Änderungsbildschirm.

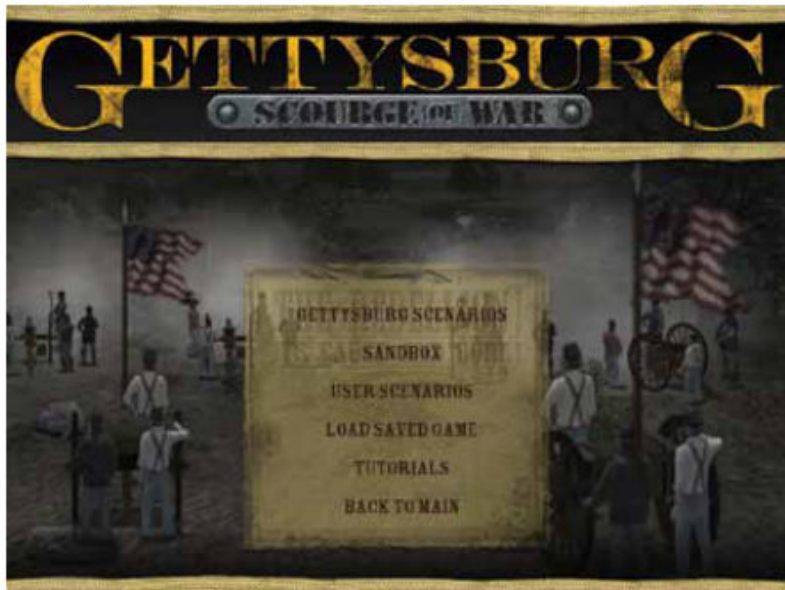
"Mods", wie sie genannt werden, sind umfangreiche Änderungen am Aussehen und Dynamik des Spiels. Einmal installiert, können sie von diesem aktiviert werden Bildschirm.

- Der Options-Menüpunkt bietet Zugriff auf zwei Seiten von Optionen

den Schwierigkeitsgrad des Spiels, die visuelle und akustische Darstellung des Spiels und Kameraeinstellungen.

- The **Credits** menu item provides access to the list of development team members and business partners of NorbSoftDev, the maker of *Scourge of War: Gettysburg*.
- The **Resign** menu item allows you to leave the game.

## THE SINGLE PLAYER SCREEN



The Single Player Menu provides access to all the screens necessary to play the game solo, against the AI.

- The **Gettysburg Scenarios** menu item provides access to twenty game scenarios that allow you to play through the three days of the Battle of Gettysburg at different levels of command, in both armies. When selected, this screen will take a few seconds to load.
- The **Sandbox** menu item provides access to an unlimited number of scenarios you generate yourself.
- The **User Scenarios** menu item provides access to "Mods" (Modifications)

- Der Credits-Menüpunkt bietet Zugriff auf die Liste des Entwicklungsteams Mitglieder und Geschäftspartner von NORBSOFT , dem Hersteller von SOW ABBR : GETTYSBURG .

- Der Menüpunkt Resign ermöglicht es Ihnen, das Spiel zu verlassen.

Der Einzelspieler Screen Das Einzelspieler-Menü bietet Zugang zu allen Bildschirmen, die zum Spielen der Spiel solo, gegen die KI.

- Der Menüpunkt GETTYSBURG Szenarien bietet Zugang zu zwanzig Spielen

Szenarien, die es dir ermöglichen, die drei Tage der Schlacht von GETTYSBURG auf verschiedenen Kommandoebenen, in beiden Armeen. Wenn Sie ausgewählt sind, dauert das Laden dieses Bildschirms einige Sekunden.

- Der Menüpunkt SANDBOX bietet Zugriff auf eine unbegrenzte Anzahl von Szenarien Sie erzeugen sich selbst.

- Der Menüpunkt Benutzerszenarien bietet Zugriff auf "Mods" (Modifikationen)

and scenarios provided by the Scourge of War: Gettysburg gaming community.

- The **Load Saved Game** menu item provides access to a list of scenarios that you have previously saved, and may reload to play again or continue playing.
- The **Tutorials** menu item provides access to five tutorials that will help you master game play at different levels of command—regiment, battery, brigade, division, and corps—as commander of both artillery and infantry.
- The **Back to Main** menu item allows you to go back to the Main Menu.

## THE GETTYSBURG SCENARIOS SCREEN



The Gettysburg Scenarios Screen allows you to select from among twenty scenarios carefully designed to put you in command at crucial times and places in the three-day Battle of Gettysburg.

The flags on the vintage Gettysburg map indicate the place on the battlefield where each scenario takes place, and the side you will be taking in each

und Szenarien, die vom SOW ABBR G Gaming bereitgestellt werden Gemeinschaft.

- Der Menüpunkt Load Saved Game bietet Zugriff auf eine Liste von Szenarien, die Sie haben zuvor gespeichert und können neu laden, um wieder zu spielen oder weiter zu spielen.

- Der Menüpunkt Tutorials bietet Zugriff auf fünf Tutorials, die Ihnen helfen

Meisterspiel auf verschiedenen Kommandoebenen: Regiment, Batterie, Brigade, Division und Korps - als Kommandant von Artillerie und Infanterie.

- Mit dem Menüpunkt Zurück zum Haupt können Sie zum Hauptmenü zurückkehren.

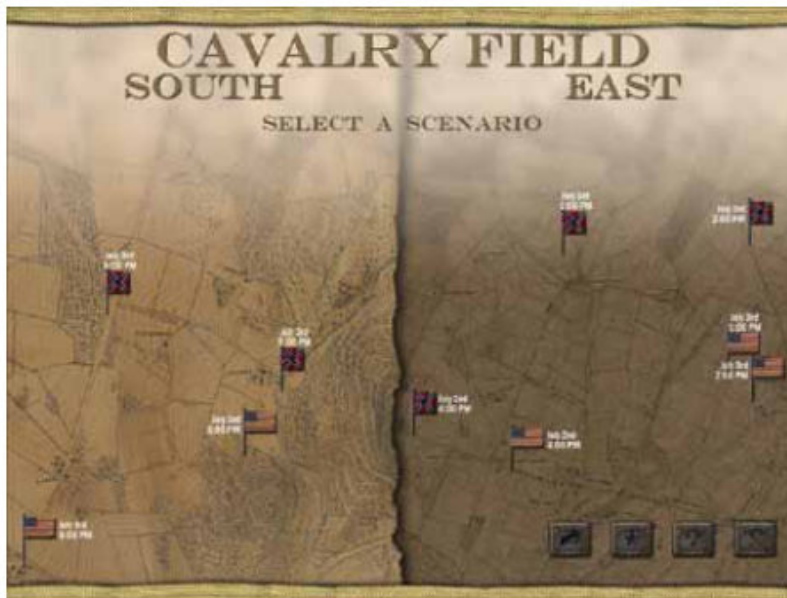
Der GETTYSBURG Szenarios Bildschirm Mit dem GETTYSBURG Szenarios Bildschirm können Sie aus zwanzig auswählen. Szenarien, die sorgfältig entworfen wurden, um Sie zu entscheidenden Zeiten und Orten zu beherrschen in der dreitägigen Schlacht von GETTYSBURG . Die Flaggen auf der Karte GETTYSBURG zeigen den Platz auf dem Schlachtfeld an. Wo jedes Szenario stattfindet, und die Seite, die Sie in jedem nehmen werden

scenario—twelve as a Union commander, eight as a Confederate commander.

Each flag is labeled for the day and time of the scenario, and includes a scenario number from one to twenty. Once you have played a scenario, your previous high score will be superimposed on its flag.

Click on a flag to select a scenario, and the Scenario Description screen will appear.

At the bottom of the map is a pewter-colored oval labeled "Cavalry Scenarios." Clicking on this icon will take you to the Cavalry Scenarios selection map. There are six scenarios set on East Cavalry Field and four scenarios set on South Cavalry Field.



At the bottom of Gettysburg Scenarios screen are three buttons:

- The **Show High Scores** button provides access to the Gettysburg Scenarios High Scores screen.
- The **Help** button provides access to onscreen information about the Gettysburg Scenarios.



Szenario-zwölf als Union Commander, acht als Confederate Commander. Jedes Flag ist für den Tag und die Uhrzeit des Szenarios gekennzeichnet und enthält ein Szenario Zahl von eins bis zwanzig. Sobald Sie ein Szenario gespielt haben, ist Ihre vorherige Hohe Punktzahl wird auf seiner Flagge überlagert werden. Klicken Sie auf ein Flag, um ein Szenario auszuwählen, und der Szenariobeschreibungsbildschirm wird erscheinen.

Am unteren Rand der Karte befindet sich ein Zinn-farbiges Oval mit der Aufschrift "Cavalry Scenarios". Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, gelangen Sie zur Auswahlkarte der Kavallerieszenarien. Es gibt sechs Szenarien auf East Cavalry Field und vier Szenarien auf South Kavalleriefeld. Am unteren Rand des Bildschirms GETTYSBURG Szenarien befinden sich drei Buttons:

- Der Show Bestenliste Button bietet Zugriff auf den GETTYSBURG Szenarien Bestenliste Bildschirm.
- Der Hilfe-Button bietet Zugriff auf Bildschirminformationen über die GETTYSBURG Szenarien.

- The **Back** button returns you to the Single Player Screen.



### **The Scenario Description Screen**

When you click on a flag to select a scenario on the Gettysburg Scenario Screen, the Scenario Description Screen will appear. You may scroll down the screen to view the following essential information:

- **Length of Play** — You have only this long to capture your objective(s) and defeat the enemy forces.
- **Command, Date, Time, Location, and Weather** — These give historical information.
- **Situation** — This is the situation you inherit as commander on the spot.
- **Mission** — This is your main objective, simply stated. When the scenario is launched and the Game Screen appears, go to the Map (accessible from the Central Island or by pressing the "M" key) and place the cursor on the Objective symbol to get more detailed information about getting and holding the Objective.
- **Victory Conditions** — These are the point totals which mark the various levels of victory or defeat, as determined by the scenario designer.
- **Forces Available** — This is your command. When the scenario is launched and the Game Screen appears, go to the Order of Battle box in the Central Island to access more detailed information about your subordinate commanders and fighting units.
- **Biographical Information** — This is a short biography of the commander you will play.

When you are done viewing the Scenario Description, you may select **Launch Battle** at the bottom of the screen, and the scenario will load. Otherwise, select **Cancel** and to go back to the Gettysburg Scenarios Screen.

### **Carryover Scenarios**

In order to play some of the later scenarios, you must complete earlier scenarios. This reflects the historical sequence of the battle. The casualties that your units receive in the early scenario will be carried over to the subsequent scenarios.

For example, if you have a brigade of 1800 soldiers and you suffer 400 casualties,

- Der Zurück-Button bringt Sie zum Einzelspieler Screen zurück.

Der Szenariobeschreibungsbildschirm Wenn Sie auf ein Flag klicken, um ein Szenario auf dem Bildschirm GETTYSBURG Szenario auszuwählen, Der Szenariobeschreibungsbildschirm wird angezeigt. Sie können den Bildschirm nach unten scrollen, um

die folgenden wesentlichen Informationen anzeigen:

- Länge des Spiels

Sie haben nur so lange Zeit, um Ihre Ziele zu erfassen und Besiege die feindlichen Streitkräfte.

- Befehl, Datum, Uhrzeit, Ort und Wetter

Diese geben historische Informationen.

- Situation

Dies ist die Situation, die Sie als Kommandant an Ort und Stelle erben.

- Mission

Dies ist Ihr Hauptziel, einfach gesagt. Wenn das Szenario wird gestartet und der Spielbildschirm erscheint, gehe zur Karte (zugänglich von) die Zentralinsel oder durch Drücken der Taste "M" und Platzieren des Cursors auf der Objektsymbol, um detailliertere Informationen über das Erhalten und Halten zu erhalten das Ziel.

- Siegbedingungen

Dies sind die Punktsommen, die die verschiedenen markieren Ebenen des Sieges oder der Niederlage, wie vom Szenario-Designer festgelegt.

- Kräfte verfügbar

Das ist dein Befehl. Wenn das Szenario gestartet wird und der Spielbildschirm erscheint, gehen Sie zum OOB -Feld in der Zentrale Insel, um detailliertere Informationen über Ihren Untergebenen zu erhalten Kommandeure und Kampfeinheiten.

- Biographische Informationen

Dies ist eine kurze Biographie des Kommandanten Du wirst spielen. Wenn Sie die Szenariobeschreibung abgeschlossen haben, können Sie Start auswählen Kämpfe am unteren Rand des Bildschirms, und das Szenario wird geladen. Andernfalls wählen Abbrechen und zurück zum GETTYSBURG Szenarios Screen. Übertragungsszenarien Um einige der späteren Szenarien zu spielen, müssen Sie frühere Szenarien abschließen. Dies spiegelt die historische Abfolge der Schlacht wider. Die Opfer, die Ihre Einheiten empfangen im frühen Szenario wird auf die nachfolgenden Szenarien übertragen werden. Zum Beispiel, wenn Sie eine Brigade von 1800 Soldaten haben und 400 Opfer erleiden,

you will only have 1400 to start the second scenario. The scenario designer may set a return percentage to reflect soldiers with minor wounds who got bandaged and returned to their unit. If the return level was 5%, then for the second scenario you would have an additional 20 soldiers (5% of 400), bringing your strength to 1420.

**To Start this Scenario:**

- |                                                         |                                                                    |
|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| #11 – July 2-We Want These Guns (C-Div)                 | #7 – July 2-On To The Round Tops (C-Div)                           |
| #13 – July 2-I Think The Boys Will Miss Me (U-Div)      | #11 – July 2-We Want These Guns (C-Div)                            |
| #14 – July 2-Brickyard Lane (U-Div)                     | #5 – July 1-The Bullet Is Not Molded Which Is To Kill Me (U-Corps) |
| #15 – July 2-Greenes Alone (U-Brig)                     | #3 – July 1-Blood In The Run (U-Brig)                              |
| #16 – July 3-The Right Range For Canister (U-Art Bn)    | #2 – July 1-McPherson's Ridge (C-Div)                              |
| #17 - July 3-HighWater (C-Div)                          | #2 – July 1-McPherson's Ridge (C-Div)                              |
| #18 - GB18-July3-The Angle (C-Brig)                     | #2 – July 1-McPherson's Ridge (C-Div)                              |
| #19 - GB19-July3-Codori, Stannard on the Flank (U-Brig) | #2 – July 1-McPherson's Ridge (C-Div)                              |

Sie haben nur 1400, um das zweite Szenario zu starten. Der Szenario-Designer kann einen Rückkehrprozentsatz festlegen, um Soldaten mit kleineren Wunden zu reflektieren, die bandagiert wurden und kehrte zu ihrer Einheit zurück. Wenn das Rückkehrniveau 5% war, dann für die zweite Szenario hätten Sie zusätzliche 20 Soldaten (5% von 400), bringen Sie Ihre Stärke bis 1420.

Um dieses Szenario zu starten:

Sie müssen dieses Szenario beenden:

#11 - Juli 2-We Want These Guns (C-Div) #7 - Juli 2-On To The Round Tops (C-Div) #13 - Juli 2-Ich denke, die Jungs werden 11. Juli - Wir wollen diese Waffen (C-Div) Miss Me (U-Div)

#14 – Juli 2-Brickyard Lane (U-Div) # 5 - 1. Juli - Die Kugel ist nicht geformt

What Is To Kill Me (Deutsche Übersetzung) #15 – Juli 2-Greenes Alone (U-Brig) #3 - Juli 1-Blood In The Run (U-Brig) #16 - Juli 3-Die richtige Reichweite für #2 - Juli 1-McPherson's Ridge (C-Div) Kanister (U-Art Bn) #17 - Juli 3-HighWater (C-Div) #2 - Juli 1-McPherson's Ridge (C-Div) #18 - GB18-July3-The Angle (C-Brig) #2 - Juli 1-McPherson's Ridge (C-Div) #19 - GB19-July3-Codori, Stannard am #2 - Juli 1-McPherson's Ridge (C-Div) Die Flank (U-Brig)

### The Gettysburg Scenarios High Scores Screen



When you select the "Show High Scores" button on the Gettysburg Scenarios Screen, this screen will appear. For each scenario you will get a separate line for each Difficulty Level that you complete. You may scroll down the screen to view the following information:

- **Date** — This column indicates the date and time your previous High Score for each Tutorial and Gettysburg Scenario was recorded.
- **Scenario** — This middle column lists all the Tutorials and Gettysburg Scenarios in order. Listed below the title line of each is the score required for Promotion. When the indicated score is reached for any scenario, this information disappears and is replaced by the "Promoted" designation.
- **Difficulty** — This column shows the Difficulty Level (selected from the Options Screens) at which you were playing when you recorded your previous High Score for each Tutorial and Gettysburg Scenario.

Die GETTYSBURG Szenarien Bestenliste Screen Wenn Sie die Schaltfläche „Bestenliste anzeigen auf den Szenarien GETTYSBURG auswählen Bildschirm, dieser Bildschirm wird erscheinen. Für jedes Szenario erhalten Sie eine separate Zeile für jede Schwierigkeit Ebene, die Sie abschließen. Sie können den Bildschirm nach unten scrollen, um zu sehen

folgende Angaben:

- Datum

Diese Spalte zeigt Datum und Uhrzeit Ihres vorherigen High Score an Für jedes Tutorial und GETTYSBURG wurde das Szenario aufgezeichnet.

- Szenario

Diese mittlere Spalte listet alle Tutorials und GETTYSBURG Szenarien in Ordnung. Unter der Titelzeile von jedem ist die erforderliche Punktzahl aufgeführt für Promotion. Wenn die angegebene Punktzahl für jedes Szenario erreicht wird, ist dies Informationen verschwinden und werden durch die Bezeichnung „Gefördert ersetzt.

- Schwierigkeit

Diese Spalte zeigt den Schwierigkeitsgrad (ausgewählt aus dem Optionen Bildschirme, an denen Sie gespielt haben, als Sie Ihre vorherige High Score für jedes Tutorial und GETTYSBURG Szenario.

- **Score** — This column shows your previous High score for each Tutorial and Gettysburg Scenario. If it is a Gettysburg Scenario score, you will also see this score superimposed in yellow numbers on the flag representing the scenario on the Gettysburg Scenarios screen.

## THE SANDBOX BATTLES SCREEN



The Sandbox allows you to hone your command skills by playing any commander of your choice on any Map of your choice. Sandbox scenarios can be played over and over with limitless variation, because, unlike the historical scenarios, they are entirely unscripted.

Sandbox scenarios are generated by selecting from among the commanders, Maps, and combat situations listed in the boxes on the Sandbox Battles screen.

### • Score

Diese Spalte zeigt Ihre vorherige hohe Punktzahl für jedes Tutorial und GETTYSBURG Szenario. Wenn es sich um einen GETTYSBURG Szenario-Score handelt, sehen Sie auch diesen Punktzahl überlagert in gelben Zahlen auf dem Flag, das das Szenario darstellt auf dem Bildschirm GETTYSBURG Szenarien. Der SANDBOX Battles Screen Die SANDBOX ermöglicht es Ihnen, Ihre Kommandofähigkeiten zu verbessern, indem Sie Kommandant deiner Wahl auf jeder Karte deiner Wahl. SANDBOX Szenarien können immer wieder mit grenzenloser Variation gespielt werden, denn im Gegensatz zu den historischen Szenarien sind völlig unscripted. SANDBOX Szenarien werden durch Auswahl aus den Kommandanten generiert, Karten und Kampfsituationen, die in den Feldern auf dem Bildschirm SANDBOX Battles aufgeführt sind.

### Select an Army

Select one of the two armies by clicking on the button showing its commander—Maj. Gen. George G. Meade or Gen. Robert E. Lee—and that army's order of battle will appear in the large "Select a Commander" box at lower left. You may choose to play any of that army's commanders.

### Select a Map

After selecting an army, choose any one of six areas where the Battle of Gettysburg was historically fought. Alternately, you may select an area of flat, generic terrain called "Kansas," or the hilly, expansive terrain of "Alpine."

There are six Maps of the Gettysburg area:

- **Mac Map** — This includes the area west and north of town where Day One at Gettysburg was fought. ("Mac" is short for McPherson, whose farm featured prominently in the Day One fighting.)
- **Devil's Den** — This includes the rocky area at the southern end of the Union line where most of the Day Two fighting occurred. Beside the boulder-strewn Devil's Den, it includes the famed Little Round Top, Peach Orchard, Stony Hill, and Wheat Field.
- **Culp's Hill** — This includes the large hill just southeast of town that Union soldiers crowned with breastworks. It marked the "hook" of the Union's famous fishhook-shaped line at Gettysburg on Days Two and Three.
- **Pickett-Pettigrew-Trimble** — This includes the middle of the Union line, the "shank" of the Union fishhook that absorbed the brunt of the Pickett-Pettigrew-Trimble charge, commonly known as "Pickett's Charge," on Day Three. The map also includes the Confederate staging area to the west.
- **East Cavalry Field** — This map shows the area east of the town of Gettysburg where the cavalry battle took place, near the intersection of Hanover Road and Low Dutch Road.
- **Gettysburg** — This is a map showing the entire area of the infantry battles on July 1-3. This map has a significantly reduced level of detail. It is a double-sized map (5 miles/side).

Wählen Sie eine Armee Wählen Sie eine der beiden Armeen aus, indem Sie auf den Button klicken, der seine Kommandant - Generalmajor George G. Meade oder General Robert E. Lee - und das Die Schlachtordnung der Armee erscheint in der großen Box "Select a Commander" unter Links unten. Sie können wählen, einen der Kommandanten dieser Armee zu spielen.

Wählen Sie eine Map Nachdem Sie eine Armee ausgewählt haben, wählen Sie eines von sechs Gebieten, in denen die Schlacht von GETTYSBURG wurde historisch bekämpft. Alternativ können Sie einen flachen Bereich auswählen, generisches Gelände namens "Kansas" oder das hügelige, weitläufige Gelände von "Alpine".

Es gibt sechs Karten des GETTYSBURG Bereichs:

#### • Mac Map

Dies schließt das Gebiet westlich und nördlich der Stadt ein, in dem Day One GETTYSBURG wurde bekämpft. ("Mac" ist die Abkürzung für McPherson, dessen Farm vorgestellt wurde) prominent in den Tag eins kämpfen.

#### • Die Höhle des Teufels

Dazu gehört auch das Felsgebiet am südlichen Ende der Union Linie, wo die meisten der Tag Zwei Kämpfe aufgetreten. Neben dem Felsbrocken Devil's Den umfasst das berühmte Little Round Top, Peach Orchard, Stony Hill und Wheat Field.

#### • Culp's Hill

Dazu gehört der große Hügel südöstlich der Stadt, die Union Soldaten mit Brustarbeiten gekrönt. Es markierte den "Haken" der Union berühmte fischhakenförmige Linie bei GETTYSBURG an den Tagen zwei und drei. Pickett-Pettigrew-Trimble Dies schließt die Mitte der Unionslinie ein, Der „Schank des Unionsfischhakens, der die Hauptlast des Pickett- Pettigrew-Trimble-Ladung, allgemein bekannt als "Pickett's Charge", am Tag Drei. Die Karte enthält auch das Konföderierte Staging-Gebiet im Westen.

#### • Ostkavalleriefeld

Diese Karte zeigt das Gebiet östlich der Stadt GETTYSBURG Wo die Kavallerieschlacht stattfand, nahe der Kreuzung der Hanover Road und Low Dutch Road.

#### • GETTYSBURG

Dies ist eine Karte, die das gesamte Gebiet der Infanterieschlachten auf 1. bis 3. Juli. Diese Karte hat einen deutlich reduzierten Detaillierungsgrad. Es ist eine doppelte Karte (5 Meilen / Seite).

There are two maps of generic terrain:

- **Kansas** — This is the ultimate "level playing field."
- **Alpine** — This is a map where the battles have a lot of ups and downs. It is also a double-sized map (5 miles/side).

### Select an Order of Battle

After selecting a map, choose any of four different Orders of Battle:

- The **Day One** Order of Battle includes the commanders who took part in the fighting of the First Day, before the bulk of either army had arrived on the battlefield.
- The **Day Two** Order of Battle includes the commanders of the assembled Union and Confederate armies as they were on the Second Day. It reflects the losses in men and commanders from the fighting of the First Day.
- The **Day Three** Order of Battle includes the commanders of the two armies as they were on the Third Day, after the losses of Second Day and the arrival of the cavalry of both sides.
- In addition, **Day One—Jackson** is included as a "What If" Order of Battle. It includes the commanders of the Confederate Second Corps as it would have been if Lt. Gen. "Stonewall" Jackson's had survived the Battle of Chancellorsville, and the Union First Corps as it would have been if Maj. Gen. John Reynolds had lived to fight the First Day.
- There are also **Brig\_Div** Orders of Battle. These have the artillery included in the division command structure for those who prefer smaller combined arms battles.

### Select a Commander

After selecting an army and an Order of Battle, choose a commander from the list in the Select a Commander box. This will be the commander you will play in the Sandbox scenario you are generating.

### Size of Battle

After selecting a commander, choose from among four battle sizes, each of which pits a friendly unit of the selected size—brigade, division, corps, or army—against an enemy force of similar size.

### Es gibt zwei Karten von generischem Gelände:

- Kansas

Dies ist das ultimative "level playing field".

- Alpen

Dies ist eine Karte, auf der die Schlachten viele Höhen und Tiefen haben. Es ist auch eine doppelte Karte (5 Meilen/Seite). Wählen Sie ein OOB Nachdem Sie eine Karte ausgewählt haben, wählen Sie eine von vier verschiedenen Schlachtordnungen:

- Der erste Tag OOB umfasst die Kommandanten, die an der

Die Kämpfe des Ersten Tages, bevor der Großteil der beiden Armeen auf der Schlachtfeld.

- Der zweite Tag OOB umfasst die Kommandanten der versammelten

Union und konföderierten Armeen, wie sie am zweiten Tag waren. Es spiegelt die Verluste bei Männern und Kommandanten aus den Kämpfen des Ersten Tages.

- Der dritte Tag OOB umfasst die Kommandanten der beiden Armeen als

Sie waren am dritten Tag, nach den Verlusten des zweiten Tages und der Ankunft des Die Kavallerie beider Seiten.

- Darüber hinaus ist Day One—Jackson als „What If OOB enthalten.

Es umfasst die Kommandeure des Konföderierten Zweiten Korps, wie es wäre Sie waren bei Lt. Gen. "Stonewall" Jackson hatte die Schlacht von überlebt Chancellorsville, und die Union First Corps, wie es gewesen wäre, wenn Maj. General John Reynolds hatte gelebt, um den ersten Tag zu kämpfen.

- Es gibt auch Brig Div Battle Orders. Die Artillerie ist in

die Division Kommandostruktur für diejenigen, die kleinere kombinierte Arme bevorzugen Schlachten.

Wählen Sie einen Commander Nachdem Sie eine Armee und ein OOB ausgewählt haben, wählen Sie einen Kommandanten aus dem Liste im Feld Commander auswählen. Dies wird der Kommandant sein, in dem du spielen wirst das SANDBOX -Szenario, das Sie erzeugen. Größe der Schlacht Nachdem Sie einen Kommandanten ausgewählt haben, wählen Sie aus vier Gefechtsgrößen. die eine befreundete Einheit der gewählten Größe - Brigade, Division, Korps - aushebt oder Armee - gegen eine feindliche Kraft von ähnlicher Größe.

### Battle Type

After you have selected a battle size, choose from among six battle types:

- If you choose **Attack**, the enemy will hold the Objective at the start of the scenario, and you will have to capture it and hold it for the length of time specified in the Battle Info and on the Map, both accessible from the Central Island.
- If you choose **Defend**, you will hold the Objective at the start of the scenario, and you will have to defend it against an enemy attack for the length of time specified in the Battle Info and on the Map.
- If you choose **Line of Sight**, neither side will hold the Objective at the start of the scenario. You will have to move to the Objective, fight the enemy for it, and hold it for the length of time specified in the Battle Info and on the Map. In a Line of Sight scenario, you will be able to see the enemy at the start.
- If you choose **Line of Sight (No Objectives)**, there will be no terrain Objectives in the scenario. The winner will be decided entirely by Combat Points. As with all Line of Sight scenarios, you will be able to see the enemy at the start.
- If you choose **Hunt Them Down**, you will have to move to the Objective, fight the enemy for it and hold it, as with Line of Sight. Unlike Line of Sight, however, you will not know where the enemy is at the beginning. You will have to be ready to encounter him at any time.
- If you choose **Hunt Them Down (No Objectives)**, not only will you not know where the enemy is at the start of the scenario, but there will be no terrain Objectives. You will have to hunt the enemy down and beat him in combat. Here, there is an added premium on finding the enemy while keeping your own positions hidden from him until you are ready to pounce.

### Score Limit

Limit the length of the scenario by setting the Score Limit. When one side reaches this score, the scenario will end and the winner will be the side with the indicated number of points.

**Kampftyp** Nachdem du eine Gefechtsgröße ausgewählt hast, wähle aus sechs Gefechtstypen:

- Wenn Sie Angriff wählen, wird der Feind das Ziel zu Beginn der Szenario, und Sie müssen es erfassen und halten Sie es für die Länge der Zeit in den Battle Infos und auf der Karte angegeben, beide von der Zentrale aus zugänglich Insel.
  - Wenn Sie Defend wählen, halten Sie das Ziel zu Beginn des Szenarios, und Sie müssen es gegen einen feindlichen Angriff für die Länge der Zeit verteidigen in den Battle Infos und auf der Karte angegeben.
  - Wenn Sie Line of Sight wählen, wird keine Seite das Ziel am Anfang halten des Szenarios. Du musst dich zum Ziel bewegen, den Feind dafür bekämpfen, und halten Sie es für die in den Battle Infos und auf der Karte angegebene Zeit. In einem Line of Sight-Szenario kannst du den Feind am Anfang sehen.
  - Wenn Sie Line of Sight (Keine Ziele) wählen, gibt es kein Gelände Ziele im Szenario. Der Gewinner wird vollständig von Combat entschieden Punkte. Wie bei allen Line of Sight-Szenarien können Sie den Feind bei den Beginn.
  - Wenn Sie Hunt Them Down wählen, müssen Sie zum Ziel wechseln, Bekämpfe den Feind dafür und halte ihn, wie bei Line of Sight. Im Gegensatz zu Line of Sight, Sie werden jedoch nicht wissen, wo der Feind am Anfang ist. Du wirst Sie müssen jederzeit bereit sein, ihm zu begegnen.
  - Wenn Sie Hunt Them Down (Keine Ziele) wählen, werden Sie nicht nur nicht wissen, wo sich der Feind zu Beginn des Szenarios befindet, aber es wird keine Geländeziele. Du musst den Feind jagen und ihn schlagen. im Kampf. Hier gibt es eine zusätzliche Prämie auf die Suche nach dem Feind, während Halten sie ihre eigenen positionen vor ihm verborgen, bis sie bereit sind, sich zu stürzen.
- Score Limit Begrenzen Sie die Länge des Szenarios, indem Sie das Score-Limit festlegen. Wenn eine Seite erreicht diese Punktzahl, das Szenario wird enden und der Gewinner wird die Seite mit dem angegebene Punktzahl.

**Time Limit (Minutes)**

Limit the length of the scenario by setting the Time Limit. When the scenario clock reaches this limit, the scenario will end and the winner will be the side with the greater number of points.

**Starting Time**

Choose a starting time in military hours, anywhere between five o'clock in the morning and seven o'clock in the evening.

**Balanced Forces**

When this option is chosen, battles will have approximately even forces. If unchecked, the forces chosen will have their historical strengths, which may be significantly unbalanced in either direction.

When the scenario is launched, check the Sky in the Compass Box of the Central Island to see what the visibility limit is, in yards. You and your units will be unable to see the enemy beyond this distance, and they will not be able to see you.

When you have generated a scenario by selecting from each of the above boxes, click on the **Launch Sandbox Game** button at the bottom of the screen. This will load the scenario. When the scenario has finished loading, the message "Press Space Bar to Begin" will appear in the braid at the bottom of the screen. When you press the space bar, the Game Screen will appear and the game will begin.



Other buttons to the right of the Launch button are the **Show High Scores** button, which provides access to the Single Player High Scores Screen; the **Help** button, which provides access to quick onscreen instructions for generating a Sandbox scenario; and the **Back** button, which sends you back to the Single Player Screen.

**Zeitlimit (Minuten)** Begrenzen Sie die Länge des Szenarios, indem Sie das Zeitlimit festlegen. Wenn das Szenario Die Uhr erreicht dieses Limit, das Szenario endet und der Gewinner wird die Seite sein Mit der größeren Anzahl von Punkten. Startzeit Wählen Sie eine Startzeit in militärischen Stunden, irgendwo zwischen fünf Uhr in der Morgens und sieben Uhr abends.

**Ausgewogene Kräfte** Wenn diese Option gewählt wird, werden Schlachten ungefähr gleichmäßige Kräfte haben. Wenn werden die gewählten Kräfte ihre historischen Stärken haben, die In beiden Richtungen deutlich unausgewogen. Wenn das Szenario gestartet wird, überprüfen Sie den Himmel in der Kompassbox des Central Island, um zu sehen, was die Sichtgrenze ist, in Yards.

Sie und Ihre Einheiten werden nicht in der Lage sein, den Feind jenseits dieser Entfernung zu sehen, und sie werden nicht in der Lage sein, zu sehen Sie. Wenn Sie ein Szenario erstellt haben, indem Sie aus jedem der Klicken Sie oben auf den Launch SANDBOX Der Game Button am Unterseite des Bildschirms. Dies wird das Szenario laden.

Wenn das Szenario hat das Laden beendet, die Nachricht "Press Space Bar to Begin" wird erscheinen im Zopf am unteren Rand des Bildschirms. Wenn Sie die Leertaste drücken, Der Spielbildschirm erscheint und das Spiel beginnt.

Andere Buttons rechts neben dem Launch Button sind die Show Bestenliste Button, der Zugriff auf den Einzelspieler Bestenliste Screen bietet; die Hilfe Button, der Zugriff auf schnelle Onscreen-Anweisungen zur Generierung bietet ein SANDBOX -Szenario; und der Zurück-Button, der Sie zurück zum Single sendet Player Screen.

### Single Player High Scores Screen



When you select the "Show High Scores" button on the Sandbox Battles screen or the User Scenarios screen, the Single Player High Scores screen will appear.

On this screen are the scores from all the scenarios you have generated from the Sandbox and User Scenarios screens. You may scroll down to view the following information:

- **Date** — This column shows the date each of your previous scenario scores was recorded.
- **Battle** — If the scenario played was generated in the Sandbox, this column will record it as "Sandbox." If the scenario was chosen from the list on the User Scenarios screen, its name will be listed.
- **Side** — This column show the side—"U" (Union)" or "C" (Confederate)—you were playing in each scenario.
- **KWM/Total** — Under this heading are two columns, "Own" and "Enemy." Under the "Own" column, the number in front of the slash is the total

Einzelspieler Bestenliste Bildschirm Wenn Sie die Schaltfläche "Bestenliste anzeigen" auf dem Bildschirm SANDBOX Battles auswählen oder auf dem Bildschirm Benutzerszenarien wird der Einzelspieler-High-Score-Bildschirm angezeigt. Auf diesem Bildschirm sind die Ergebnisse aus allen Szenarien, die Sie aus der SANDBOX und Benutzerszenarien. Sie können nach unten scrollen, um Folgendes zu sehen:

Informationen:

- Datum

Diese Spalte zeigt das Datum jeder Ihrer vorherigen Szenario Scores aufgezeichnet wurde.

- Schlacht

Wenn das gespielte Szenario in der SANDBOX generiert wurde, diese Spalte wird als "SANDBOX " aufgezeichnet. Wenn das Szenario aus der Liste auf der Benutzer-Szenarien-Bildschirm, sein Name wird aufgeführt.

- Seite

Diese Spalte zeigt die Seite - "U" (Union) oder "C" (Confederate) - Du hast in jedem Szenario gespielt.

- KWM/insgesamt

Unter dieser Überschrift befinden sich zwei Spalten, "Eigentum" und "Feind". Unter der Spalte "Eigen" ist die Zahl vor dem Schrägstrich die Summe

number of casualties suffered by your subordinate units—killed, wounded, and missing—in a given scenario. The number after the slash is the total number of troops under your command in that scenario.

Under the "Enemy" column, casualties and total strength are given for the enemy units you engaged.

- **Commander** — This column lists the commander you played in each scenario.
- **Difficulty** — This column shows the Difficulty Level (selected on the Options Screens) at which you were playing in each scenario. If the game was played at a Custom Difficulty, this column will read "None."
- **Score** — This column indicates your score in each scenario.

## THE USER SCENARIOS SCREEN



The User Scenarios Screen is where players may load scenarios they have created, and where other players may access them.

Anzahl der Opfer, die Ihre untergeordneten Einheiten erlitten haben - getötet, verwundet, und fehlt – in einem gegebenen Szenario. Die Zahl nach dem Schrägstrich ist die Summe Anzahl der Truppen unter Ihrem Kommando in diesem Szenario. Unter der Spalte "Feind" werden Verluste und Gesamtstärke für die feindliche Einheiten, die du engagiert hast.

- Kommandant

Diese Spalte listet den Kommandanten auf, den Sie in jedem gespielt haben Szenario.

- Schwierigkeit

Diese Spalte zeigt den Schwierigkeitsgrad (ausgewählt auf den Optionen) Bildschirme), an denen Sie in jedem Szenario gespielt haben. Wenn das Spiel gespielt wurde a Benutzerdefinierte Schwierigkeit, diese Spalte wird "Keine" lesen.

- Score

Diese Spalte zeigt Ihre Punktzahl in jedem Szenario an. Die User-Szenarien Screen Der Benutzer-Szenarios-Bildschirm ist, wo Spieler Szenarien laden können, die sie haben erstellt und wo andere Spieler darauf zugreifen können.

The **Select a Scenario or Mod** box shows the list of available scenarios.

The background information for the selected scenario will appear in the Scenario Description box on the left. This information will also be available on the in-game Battle Info screen, accessible from the in-game Menu in the Central Island.

Once a Scenario is selected, the list of playable commanders will appear in the **Select a Commander** window.

Once a scenario and a commander have been selected, click on the **Launch Scenario** button (labeled with a "check" icon) at the bottom of the screen. This will load the scenario. When the scenario has finished loading, the message "Press Space Bar to Begin" will appear in the braid at the bottom of the screen. When you press the space bar, the Game Screen will appear and the game will begin.

Other buttons to the right of the Launch button are the **Show High Scores** button, which provides access to the Single Player High Scores Screen; the **Help** button, which provides access to quick onscreen instructions for uploading a scenario; and the **Back** button, which sends you back to the Single Player Screen.

Das Feld Szenario oder Mod auswählen zeigt die Liste der verfügbaren Szenarien an. Die Hintergrundinformationen für das ausgewählte Szenario werden im Szenariobeschreibung auf der linken Seite. Diese Informationen werden auch verfügbar sein auf dem In-Game Battle Info-Bildschirm, zugänglich über das In-Game-Menü im Zentralinsel.

Sobald ein Szenario ausgewählt ist, erscheint die Liste der spielbaren Kommandanten im Wählen Sie ein Commander-Fenster. Sobald ein Szenario und ein Kommandant ausgewählt wurden, klicken Sie auf den Start Szenario-Button (beschriftet mit einem "Check"

-Symbol) am unteren Rand des Bildschirms. Dies wird das Szenario laden. Wenn das Szenario das Laden beendet hat, wird die Nachricht "Press Space Bar to Begin" erscheint im Zopf am unteren Rand des Bildschirms. Wenn Sie die Leertaste drücken, wird der Spielbildschirm angezeigt und das Spiel wird beginnen.

Andere Buttons rechts neben dem Launch Button sind die Show Bestenliste Button, der Zugriff auf den Einzelspieler Bestenliste Screen bietet; der Hilfe-Button, der Zugriff auf schnelle Bildschirmanweisungen für Hochladen eines Szenarios; und der Zurück-Button, der Sie zurück zum Single sendet Player Screen.

## THE LOAD SAVED GAME SCREEN



*Scourge of War: Gettysburg* creates a saved game every time a game is played with the Autosave option enabled—that is, not set to “0” in the Autosave Interval on the Options Screens. If you have enabled Autosave, and you exit a scenario in mid-battle, you may later go to the Load Saved Game Screen, load that game, and jump back into the fight.

When the Autosave option is disabled—that is, set to “0”—you may still save a game by selecting the “Save Game” item accessible from the Menu in the Central Island of the Game Screen. The Save Game screen will appear, and you may save the game by naming it in the window at the bottom of the screen.

The default name for any game exited in mid-battle is “\_autosave.sav”. However, before you exit any game you may name it by going to the Save Game screen and naming it in the window at the bottom of the screen.

*Scourge of War: Gettysburg* creates a saved game at the start of the most recent

Der Load Saved Game Screen SOW ABBR G erstellt jedes Mal ein gespeichertes Spiel, wenn ein Spiel mit die Option Autosave aktiviert ist, d.h. im Autosave-Intervall nicht auf „0“ gesetzt ist Die Options Screens. Wenn Sie Autosave aktiviert haben und Sie ein Szenario in Mitte des Kampfes, können Sie später zum Load Saved Game Screen gehen, laden Sie dieses Spiel, und springe zurück in den Kampf.

Wenn die Option Autosave deaktiviert ist - das heißt, auf "0" gesetzt - können Sie weiterhin speichern ein Spiel, indem Sie den Artikel „Spiel speichern auswählen, der über das Menü in der Central Island des Spielbildschirms. Der Save Game-Bildschirm erscheint und Sie kann das Spiel speichern, indem es im Fenster unten auf dem Bildschirm benannt wird.

Der Standardname für jedes Spiel, das mitten im Kampf beendet wird, ist „\_autosave.sav“. Jedoch Bevor Sie ein Spiel beenden, können Sie es benennen, indem Sie zum Bildschirm "Spiel speichern" gehen und Benennen Sie es im Fenster am unteren Rand des Bildschirms. SOW ABBR G erstellt ein gespeichertes Spiel zu Beginn des letzten

scenario for which the Autosave option is enabled. It will be named "Restart Current Level.sav".

To load a saved game in the Load Saved Game Screen, click on it, then click on the Load Saved Game button (labeled with a "check" icon) at the bottom of the screen.

The following are three columns that will help you identify the game you want to load:

- **Date:Time** — This column lists the date and time the game was saved.
- **Saved Game** — This column lists the name of the saved game.
- **Scenario** — If the game you are loading was a Gettysburg Scenario, this column will list the name of the scenario. If the game was generated in the Sandbox, it will be labeled "Sandbox." If it was a Multiplayer game, it will be labeled "NetServ."

## THE TUTORIALS SCREEN



Szenario, für das die Option Autosave aktiviert ist. Es wird "Restart" heißen Aktuelles Level.sav. Um ein gespeichertes Spiel auf den Bildschirm geladenes gespeichertes Spiel zu laden, klicken Sie darauf und klicken Sie dann auf den Load Saved Game Button (beschriftet mit einem „Check-Symbol“) am unteren Rand des Bildschirm. Im folgenden sind drei spalten, die ihnen helfen, das spiel zu identifizieren, das sie wollen.

zum Beladen:

- Datum: Uhrzeit

Diese Spalte listet das Datum und die Uhrzeit auf, zu der das Spiel gespeichert wurde.

- Gespeichertes Spiel

Diese Spalte listet den Namen des gespeicherten Spiels auf.

- Szenario

Wenn das Spiel, das Sie laden, ein GETTYSBURG Szenario war, ist dies Die Spalte listet den Namen des Szenarios auf. Wenn das Spiel im SANDBOX wird mit „ SANDBOX gekennzeichnet. Wenn es ein Multiplayer-Spiel war, wird es mit der Aufschrift „NetServ. Die Tutorials Screen

There are five tutorials designed to acquaint you with play at different levels of command in *Scourge of War: Gettysburg*. The tutorials are designed to be played from top to bottom; that is, from regimental level to corps level. We recommend that you play through each of these tutorials before jumping into the scenarios in the game. We also encourage you to replay Tutorials Two through Five—they are fun and challenging, and your High Score on each will be recorded in the Gettysburg Scenario High Scores screen.

To start, click on the graphic to the left of each level description on the Tutorials Screen.

- **Tutorial 1: Regiment and Brigade Maneuvers** — In this tutorial, you will learn how to maneuver the camera, how to move a commander, how to move a regiment, how to form a brigade in line of regiments, how to form a brigade in column of regiments, how to form a brigade in double line, how to form a brigade in skirmish formation, and how to use roads.
- **Tutorial 2: Brigade Combat** — In this tutorial, you will learn the basics of commanding an infantry brigade in combat, the correct formations for moving and fighting, how to study the terrain for good offensive and defensive positions, and the basics of brigade combat tactics. You will fight several battles against increasingly larger units, culminating in a full division combat.
- **Tutorial 3: Artillery** — In this tutorial, you will learn how to move and fight an artillery battery, how to limber and unlimber, and how to identify good ground for artillery.
- **Tutorial 4: Division** — In this tutorial you will learn how to command a division, which consists of two to five brigades and may have attached artillery. You will learn to position brigades for attack or defense and to coordinate with artillery. You will learn how to order movement and combat at this level, either directly or by courier.
- **Tutorial 5: Corps** — In this tutorial you will learn to maneuver this large 8.000- to 20,000-man force and to coordinate the infantry and artillery arms to maximize their combat effectiveness.
- **Tutorial 6: Cavalry Drill & Combat** — This tutorial introduces you to the unique capabilities of cavalry that make them a valued part of a combined arms force.

Es gibt fünf Tutorials entwickelt, um Sie mit Spiel auf verschiedenen Ebenen von Befehl in SOW ABBR G . Die Tutorials sind entworfen, um gespielt zu werden von oben nach unten; das heißt, von der Regimentsebene bis zur Korpsebene. Wir empfehlen dass Sie jedes dieser Tutorials durchspielen, bevor Sie in die Szenarien springen im Spiel.

Wir empfehlen Ihnen auch, Tutorials zu wiederholen Zwei bis Fünf – sie sind lustig und herausfordernd, und Ihr High Score auf jedem wird in der GETTYSBURG Szenario Bestenliste Bildschirm. Um zu beginnen, klicken Sie auf die Grafik links von jeder Ebene Beschreibung auf den Tutorials Bildschirm.

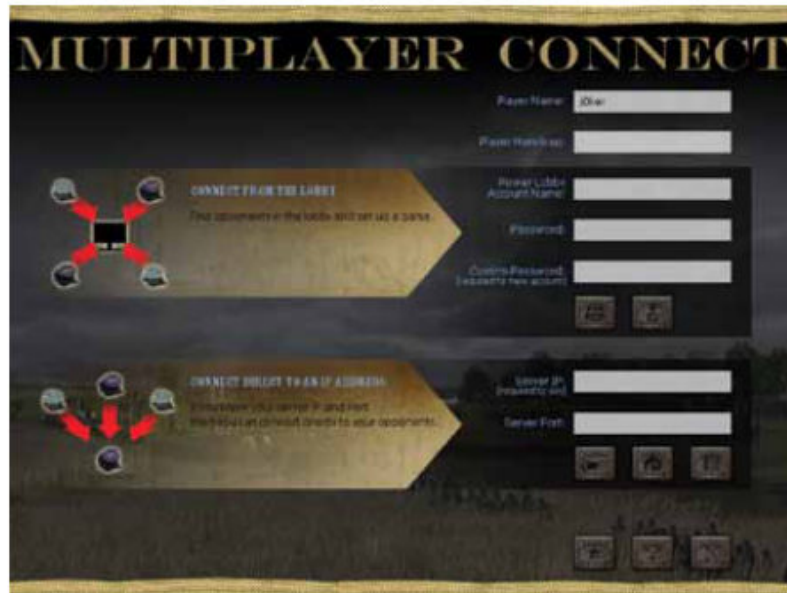
**Tutorial 1: Regiment und Brigade Manöver** In diesem Tutorial werden Sie lernen, wie man die Kamera manövriert, wie man einen Kommandanten bewegt, wie man sich bewegt ein Regiment, wie man eine Brigade in einer Reihe von Regimentern bildet, wie man eine Brigade bildet in der Spalte von Regimentern, wie man eine Brigade in doppelter Linie bildet, wie man eine Brigade in Scharmützelformation und wie man Straßen benutzt.

**Tutorial 2: Brigadekampf** In diesem Tutorial lernen Sie die Grundlagen Kommandieren einer Infanteriebrigade im Kampf, die richtigen Formationen zum Bewegen und Kämpfen, wie man das Gelände für eine gute Offensive studiert und Verteidigungspositionen und die Grundlagen der Brigadekampftaktik. Du wirst kämpfen mehrere Kämpfe gegen immer größere Einheiten, die in einer vollständigen Division gipfeln Kampf.

#### • Tutorial 3: Artillerie

In diesem Tutorial lernen Sie, wie man sich bewegt und kämpft eine Artillerie-Batterie, wie man limber und unlimber, und wie man gut zu identifizieren Boden für Artillerie. **Tutorial 4: Division** In diesem Tutorial erfahren Sie, wie Sie befehlen eine Division, die aus zwei bis fünf Brigaden besteht und möglicherweise Artillerie. Sie werden lernen, Brigaden für Angriff oder Verteidigung zu positionieren und Koordination mit Artillerie. Sie werden lernen, wie man Bewegung und Kampf zu ordnen auf dieser Ebene, entweder direkt oder per Kurier. **Tutorial 5: Corps** In diesem Tutorial lernen Sie, diese große Manöver 8.000 bis 20.000 Mann Kraft und die Infanterie und Artillerie Waffen zu koordinieren um ihre Kampfeffektivität zu maximieren. **Tutorial 6: Kavalleriebohrung & Kampf** Dieses Tutorial stellt Ihnen die einzigartige Fähigkeiten der Kavallerie, die sie zu einem geschätzten Teil einer kombinierten Waffengewalt.

## THE MULTIPLAYER CONNECT SCREEN



When you select **Multiplayer** in the Main Menu, the **Multiplayer Connect Screen** will appear.

Once on the Multiplayer Connect Screen, everyone in the game must enter a name in the **Player Name** box. A Player Name can be anything you can enter from your keyboard up to 30 characters long.

Everyone must also enter a number in the **Player Handicap** box. Your Player Handicap is the percent of the historical regiment strength your regiments will get. Thus, if your Player Handicap is entered as "100", your regiments will have historical strengths. If you need more men in your regiments to compete with the other players, you may enter a number higher than 100. If you want to give the other players an advantage in numbers, you may enter a number lower than 100. For example, if you enter a handicap is 90, then one of your regiments with a historical strength of 300 will have  $300 \times 0.90$ , or 270 men. The better a player you are, the lower your handicap should be to give other players a fair battle.

Der Mehrspieler Connect Screen Wenn Sie Mehrspieler im Hauptmenü auswählen, verbindet sich der Mehrspieler Bildschirm wird erscheinen. Einmal auf dem Mehrspieler Connect Screen muss jeder im Spiel eine Name im Feld Spielername. Ein Spielername kann alles sein, was Sie eingeben können von Ihrer Tastatur bis zu 30 Zeichen lang. Jeder muss auch eine nummer in das player handicap-feld eingeben.

Dein Spieler Handicap ist der Prozentsatz der historischen Regimentsstärke, die Ihre Regimenter haben werden get. Wenn Ihr Spielerhandicap als "100" eingegeben wird, haben Ihre Regimenter historische Stärken. Wenn Sie mehr Männer in Ihren Regimentern brauchen, mit denen Sie konkurrieren können Bei den anderen Spielern können Sie eine höhere Zahl als 100 eingeben.

Wenn Sie geben wollen die anderen Spieler einen Vorteil in Zahlen, können Sie eine Zahl niedriger als 100. Zum Beispiel, wenn Sie ein Handicap betreten ist 90, dann eines Ihrer Regimenter mit Eine historische Stärke von 300 wird  $300 \times 0,90$  oder 270 Männer haben. Je besser ein Spieler Je niedriger dein Handicap sein sollte, um anderen Spielern einen fairen Kampf zu ermöglichen.

*Note: Your Player Handicap will be seen by other players on the next screen, so your handicap will not be a secret.*

### **How to Join a Multiplayer Game**

To join a Multiplayer game, you may choose one of two pathways:

#### **1. Connect From the Lobby**

To enter the *Scourge of War: Gettysburg* Multiplayer Lobby, you must first create a PowerLobbies™ account.

- To create an account, first type an account name into the **PowerLobby Account Name** window. This is the player name that other players will see once you are inside the lobby. The only characters you may use for your account name and password are A-Z, a-z, 0-9, and SPACE. Otherwise, there are no limitations.
- Next, type a password into the **Password** window. The first time you enter it, you must also retype it in the **Confirm Password** window.
- Once you have entered an account name and password, click on the **Create a New Account** button.

You have now created a *Scourge of War: Gettysburg* Multiplayer account, and may enter the Multiplayer Lobby by clicking on the **Enter Lobby** button. The next time you select "Multiplayer" from the Main Menu and the Multiplayer Connect Screen appears, your PowerLobby Account Name and Password will be saved, and you may go to the Lobby immediately by clicking on the Enter Lobby button.

Hinweis: Ihr Spieler-Handicap wird von anderen Spielern auf dem nächsten Bildschirm gesehen werden, so dass Ihre Handicap wird kein Geheimnis sein. Wie man einem Mehrspieler-Spiel beitrifft Um einem Mehrspieler-Spiel beizutreten, können Sie einen von zwei Wegen wählen:

1. Verbinden Sie sich von der Lobby Um die Mehrspieler-Lobby SOW ABBR G zu betreten, müssen Sie zuerst erstellen ein PowerLobbiesTM-Konto.

- Um ein Konto zu erstellen, geben Sie zuerst einen Kontonamen in PowerLobby ein

Fenster Kontoname. Dies ist der Spielername, den andere Spieler sehen werden Wenn man einmal in der Lobby ist. Die einzigen Charaktere, die Sie für Ihre Kontoname und Passwort sind A-Z, a-z, 0-9 und SPACE. Ansonsten gibt es Es gibt keine Einschränkungen.

- Geben Sie als nächstes ein Passwort in das Passwortfenster ein. Das erste Mal, wenn Sie es betreten,

Sie müssen es auch im Fenster Passwort bestätigen neu eingeben.

- Sobald Sie einen Kontonamen und ein Passwort eingegeben haben, klicken Sie auf das Erstellen eines

New Account Button.

Sie haben nun ein SOW ABBR G Mehrspieler-Konto erstellt und kann die Mehrspieler-Lobby betreten, indem Sie auf den Enter-Lobby-Button klicken. Die Wenn Sie das nächste Mal "Mehrspieler" aus dem Hauptmenü und dem Mehrspieler auswählen Connect Screen erscheint, wird Ihr PowerLobby Account Name und Passwort werden gespeichert, und Sie können sofort in die Lobby gehen, indem Sie auf den Enter klicken Lobby-Button.

### The SOW Lobby Screen



The SOW Lobby shows boxes for both the Main Lobby area and for temporary Rooms that players create to start a game. When you enter, you will be in the Main Lobby area and your account name will appear in the **Main Lobby Users** box on the far left of the screen.

The top center box is the **Main Lobby Chat** area. You may type text in the white box just below the chat window, then hit Return or click on the **Send Message to Lobby Members** button (labeled with an "envelope" icon) to make your comment appear to all others in the Main Lobby.

To play in a Multiplayer game, you must enter a **Room**. Existing Rooms are listed in the Rooms list on the right. To enter a Room from the Lobby, you must select the name of the Room you want to enter from the Rooms box, then click on the **Enter Room** button. The name of each player who enters a given Room will appear in the Room Users box beneath the name of the player who created the Room. If a player wants to leave a Room, he may do so by clicking on the

Der SOW ABBR Lobby Bildschirm Die SOW ABBR Lobby zeigt Boxen sowohl für den Hauptlobbybereich als auch für temporäre Räume, die Spieler erstellen, um ein Spiel zu starten. Wenn du eintrittst, wirst du in der Hauptlobbybereich und Ihr Kontoname werden in den Hauptlobbybenutzern angezeigt Box ganz links vom Bildschirm. Die top center box ist der main lobby chat bereich.

Sie können Text in Weiß eingeben Box direkt unter dem chat-fenster, dann klicken sie auf return oder klicken sie auf die send message. zu Lobby-Mitglieder-Button (beschriftet mit einem "Umschlag" -Symbol), um Ihre Ein Kommentar erscheint allen anderen in der Hauptlobby. Um in einem Mehrspieler-Spiel zu spielen, müssen Sie einen Raum betreten. Bestehende Zimmer sind in der Liste der Zimmer rechts aufgeführt.

Um einen Raum aus der Lobby zu betreten, müssen Sie Wählen Sie den Namen des Raums, den Sie aus dem Zimmerfeld betreten möchten, und klicken Sie dann auf Auf dem Enter Room Button. Der Name jedes Spielers, der einen bestimmten Raum betritt erscheint im Feld Raumbenutzer unter dem Namen des Spielers, der erstellt hat Das Zimmer. Wenn ein Spieler einen Raum verlassen möchte, kann er dies tun, indem er auf die

**Leave Room** button, and his name will disappear from the Room Users list.

There is a separate **Room Chat** box. This works just like the Main Lobby Chat, but is only seen by the players in a Room; that is, those players listed in the Room Users box.

When all of the players who are going to be in a Multiplayer game have entered a Room, the player who created the Room will click on the **Enter Staging Room** button (labeled with a "check" icon). For the Host and all the players in his Room, the **Multiplayer Select Screen** will appear.

## 2. Connect Directly to an IP Address

If one of the players has completed the one-time setup described below and is ready to host, the players may use this pathway.

The other players must enter the Host's (External) IP address in the **Server IP** box, and "31791" in the Server Port box. Then they must click on the **Join** button. For the Host and all the players who join, the **Multiplayer Select Screen** will appear.

*Note: After you have connected to a Host, the Host's name and IP address will be automatically added to your Host List. To bring up this list, click on the **Host List** button (labeled with a "bulleted list" icon). Click on the name of the person who is hosting, then click the **Connect to Host** button (labeled with a "check" icon) to transfer his IP Address to the "Server IP" screen. You may then join his game by clicking the "Join" button.*

## How to Host a Multiplayer Game

To host a Multiplayer game, you will have to check to see if your computer has Firewall protection. If your computer does have Firewall protection, you will have to make an exception in your Firewall so that the packets from *Scourge of War: Gettysburg* can get through to you.

There are a number of different companies that make Firewalls. A good guide for how to make an exception in your Firewall is at:

<http://www.portforward.com/english/routers/firewalling/routerindex.htm>

Die Schaltfläche Raum verlassen, und sein Name verschwindet aus der Liste der Raumbenutzer. Es gibt eine separate room chat box. Das funktioniert genau wie der main lobby chat, sondern nur von den Spielern in einem Raum gesehen wird; das heißt, jene Spieler, die im Room User Box. Wenn alle Spieler, die in einem Mehrspieler-Spiel sein werden, eine Raum, der Spieler, der den Raum erstellt hat, klickt auf den Enter Staging Room Button (beschriftet mit einem "Check"

-Symbol). Für den Gastgeber und alle Spieler in seinem Raum, der Mehrspieler Select Screen erscheint.

2. Direkte Verbindung zu einer IP-Adresse Wenn einer der Spieler das nachfolgend beschriebene einmalige Setup abgeschlossen hat und bereit zu hosten, können die Spieler diesen Pfad nutzen. Die anderen Spieler müssen die (externe) IP-Adresse des Hosts im Server eingeben IP-Box und "31791" in der Server-Port-Box. Dann müssen sie auf den Join klicken Knopf.

Für den Host und alle Spieler, die beitreten, wählen Sie den Mehrspieler Bildschirm wird erscheinen. Hinweis: Nachdem Sie sich mit einem Host verbunden haben, werden der Name und die IP-Adresse des Hosts automatisch zu Ihrer Host-Liste hinzugefügt. Um diese Liste aufzurufen, klicken Sie auf die Host-Liste Button (beschriftet mit einem "bulleted list"

-symbol). Klicken Sie auf den Namen der Person, die Hosting ist, klicken Sie dann auf die Schaltfläche Connect to Host (beschriftet mit einem "Check" -Symbol), um seine IP-Adresse auf den Bildschirm „Server IP übertragen. Sie können dann seinem Spiel beitreten, indem Sie Klicken Sie auf den Button „Beitreten.

Wie man ein Mehrspieler-Spiel hostet Um ein Mehrspieler-Spiel zu hosten, müssen Sie überprüfen, ob Ihr Computer Firewall-Schutz. Wenn Ihr Computer Firewall-Schutz hat, werden Sie eine Ausnahme in Ihrer Firewall machen müssen, damit die Pakete von Scourge Krieg: GETTYSBURG kann zu dir durchkommen. Es gibt eine Reihe von verschiedenen Unternehmen, die Firewalls herstellen.

Ein guter Guide Wie Sie eine Ausnahme in Ihrer Firewall machen können, finden Sie unter: <http://www.portforward.com/english/routers/firewalling/routerindex.htm>

Select the firewall program for your system and follow the directions. You will only have to do this once.

Once you have made an exception in your Firewall, the requirements to Host a Multiplayer game differ slightly between the two pathways.

### 1. Connect From the Lobby

Once you have created a PowerLobbies™ account and have made an exception in your Firewall as explained above, you may enter the Lobby. Use the Chat feature to communicate with others in the Lobby.

To host a game, you must create a Room. To create a Room, click on the **Create Room** button (labeled with a "red gate" icon). The Create Lobby Room screen will appear. Enter the name of your Room, the maximum number of people, and, optionally, a password. (If you do not want a password, leave that box blank.) Then click the "Create Room" button (labeled with a "check" icon) to create the Room.

If you create a Room, you are automatically entered into that Room, and your name will appear at the top of the **Room Users** box on the lower left. You will be the Host for the Multiplayer game.

Once your Room is created, others in the Main Lobby will see your Room name in the Rooms box, and will enter the Room. When all of the players who are going to be in your Multiplayer game have entered your Room, you must click the **Enter Staging Room** button (labeled with a "check" icon). For the Host and all the players in his Room, the **Multiplayer Select** screen will appear (see below).

*Note: There is a chance your router in its present configuration will not permit you to Host. In that case, an Error Message will appear when you click the "Enter Staging Room" button, and, instead of going to the "Multiplayer Select" screen, all the players in your room will go back to the Main Menu.*

*In order to Host, you will have to perform the routine described in "Mapping a Router Port" below.*

Wählen Sie das Firewall-Programm für Ihr System und folgen Sie den Anweisungen. Du wirst Das muss man nur einmal machen. Sobald Sie eine Ausnahme in Ihrer Firewall gemacht haben, sind die Anforderungen an das Hosten eines Das Mehrspieler-Spiel unterscheidet sich leicht zwischen den beiden Wegen.

1. Verbinden Sie sich von der Lobby Sobald Sie ein PowerLobbies™-Konto erstellt haben und eine Ausnahme gemacht haben In Ihrer Firewall, wie oben erläutert, können Sie die Lobby betreten. Verwenden Sie den Chat Funktion zur Kommunikation mit anderen in der Lobby. Um ein Spiel zu hosten, müssen Sie einen Raum erstellen.

Um einen Raum zu erstellen, klicken Sie auf das Erstellen Raamtaste (beschriftet mit einem "roten Tor" -Symbol). Der Create Lobby Room Bildschirm wird erscheinen. Geben Sie den Namen Ihres Zimmers ein, die maximale Anzahl von Personen, und optional ein Passwort. (Wenn Sie kein Passwort wünschen, lassen Sie dieses Feld) leer.

Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Raum erstellen" (beschriftet mit einem "Check" -Symbol), um Erschaffen Sie den Raum. Wenn Sie einen Raum erstellen, werden Sie automatisch in diesen Raum eingegeben, und Ihre Der name erscheint oben im raumbenutzerfeld unten links. Du wirst Sei der Gastgeber für das Mehrspieler-Spiel.

Sobald Ihr Raum erstellt wurde, sehen andere in der Hauptlobby Ihren Raum Name im zimmerfeld und wird den raum betreten. Wenn alle Spieler, die Sie werden in Ihrem Mehrspieler-Spiel Ihren Raum betreten haben, müssen Sie Klicken Sie auf die Schaltfläche Enter Staging Room (beschriftet mit einem "Check" -Symbol).

Für die Host und alle Spieler in seinem Raum, wird der Mehrspieler Select Bildschirm erscheinen (siehe unten). Anmerkung: Es besteht die Möglichkeit, dass Ihr Router in seiner aktuellen Konfiguration Ihnen nicht erlaubt, Host. In diesem Fall erscheint eine Fehlermeldung, wenn Sie auf "Enter Staging" klicken.

Raum"-Taste, und, anstatt auf den "Mehrspieler Select"-Bildschirm zu gehen, alle Die spieler in ihrem zimmer werden zum hauptmenü zurückkehren. Um zu hosten, müssen Sie die in "Mapping a" beschriebene Routine durchführen. Router Port unten.

## 2. Connect Directly to an IP Address

Besides making an exception in your Firewall as explained above, you will need to know the **IP Address** of your router—that is, your External IP, so that the other players may connect directly to it. You can find this at:

<http://whatismyipaddress.com/>

Your IP Address should be prominently displayed on the website's home page. Write down this number so that the other players can refer to it.

*Note: Your IP address may change, especially if your house has a power failure or your ISP has an internal issue. If suddenly people can't join your game, check your IP address to see if it has changed.*

Once you have made an exception in your Firewall and ascertained your IP Address, enter the **Multiplayer Connect** screen and type the number "31791" into the "Server Port" window of the "Connect Directly to an IP Address" pathway. (You, as Host, will not have to enter a number into the "Server IP" window.) Then click on the "Host" button (labeled with a "house" icon). In a few seconds, the **Multiplayer Select** screen will appear, with your name at the top of the **Players** box.

After you have entered the Multiplayer Select screen, the players who will join your game must type your IP Address into the "Server IP" window, type the number "31791" into the "Server Port" window, and click on the "Join" button, (labeled with a "pointing finger" icon). For each player who joins, the Multiplayer Select screen will appear, and their name will appear in the "Players" box, visible to all other players.

*Note: There is a chance your router in its present configuration will not permit you to Host. In that case, an Error Message will appear when you click the "Host" button.*

*In order to Host, you will have to perform the routine described in "Mapping a Router Port" below.*

2. Direkte Verbindung zu einer IP-Adresse Neben einer Ausnahme in Ihrer Firewall, wie oben erläutert, benötigen Sie um die IP-Adresse Ihres Routers zu kennen - also Ihre externe IP, so dass die Andere Spieler können sich direkt damit verbinden. Das finden Sie unter: <http://whatismyipaddress.com/> Ihre IP Die Adresse sollte prominent auf der Homepage der Website angezeigt werden.

Notieren sie sich diese nummer, damit die anderen spieler darauf verweisen können. Hinweis: Ihre IP-Adresse kann sich ändern, insbesondere wenn Ihr Haus einen Stromausfall hat oder Ihr ISP hat ein internes Problem. Wenn plötzlich Leute nicht an Ihrem Spiel teilnehmen können, überprüfen Sie Ihre IP Adresse, um zu sehen, ob es sich geändert hat.

Sobald Sie in Ihrer Firewall eine Ausnahme gemacht und Ihre IP ermittelt haben Adresse, geben Sie den Mehrspieler Connect-Bildschirm ein und geben Sie die Nummer „31791 ein im Fenster "Server Port" der "Direkt mit einer IP-Adresse verbinden" Weg. (Sie als Host müssen keine Nummer in die "Server-IP" eingeben) Fenster. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Host" (mit einem "Haus" -Symbol gekennzeichnet).

In a wenige Sekunden erscheint der Mehrspieler Select-Bildschirm mit Ihrem Namen am oben auf der Players Box. Nachdem Sie den Mehrspieler Select-Bildschirm betreten haben, werden die Spieler, die Sie müssen ihre ip-adresse in das fenster "server ip" eingeben. die Nummer "31791" im Fenster "Server Port" und klicken Sie auf "Join" Button (beschriftet mit einem "zeigenden Finger"-Symbol).

Für jeden Spieler, der mitmacht, der Mehrspieler Select-Bildschirm erscheint, und ihr Name erscheint im Box „Spieler, sichtbar für alle anderen Spieler. Anmerkung: Es besteht die Möglichkeit, dass Ihr Router in seiner aktuellen Konfiguration Ihnen nicht erlaubt, Host. In diesem Fall wird eine Fehlermeldung angezeigt, wenn Sie auf die Schaltfläche "Host" klicken.

Um zu hosten, müssen Sie die in "Mapping a" beschriebene Routine durchführen. Router Port unten.



### The Multiplayer Select Screen



The Multiplayer Select Screen has four boxes and eight buttons. Three of the buttons are functional for the Host only. The four boxes include the following:

- **Players** — A list of the players and their handicaps will appear in this box on the top left side of the screen. After each player selects his commander from the "Select a Commander" box, this display will change to show the selected commander next to his name and handicap. The number in front of each selected commander's name is the army of that selected commander—"1" for Union, "2" for Confederate—so that the players may see at a glance which players are in which armies.
- **Scenario Description** — This shows the Battle Info text for the scenario that the Host has selected. For a Gettysburg Scenario game, this is the same text that will show up in the Battle Info box once the game starts. For a Sandbox game, the text will give the parameters—the Map, the OOB, the Battle Type (called "The Mission"), the Length of Play, the Starting Time, and the Scoring Limit—of the game generated by the Host.

Der Mehrspieler Select Screen Der Mehrspieler Select Screen hat vier Boxen und acht Tasten. Drei der Buttons sind nur für den Host funktional. Die vier Felder enthalten Folgendes:

- Spieler

Eine Liste der Spieler und ihrer Handicaps erscheint in diesem Kasten auf die linke obere Seite des Bildschirms. Nachdem jeder Spieler seinen Kommandanten ausgewählt hat das Feld "Einen Kommandanten auswählen", diese Anzeige wird geändert, um die ausgewählten anzuzeigen Kommandant neben seinem Namen und Handicap. Die Zahl vor jedem Name des ausgewählten Kommandanten ist die Armee dieses ausgewählten Kommandanten - "1" für Union, "2" für Confederate - damit die Spieler auf einen Blick sehen können, welche Spieler sind in welchen Armeen.

- Szenariobeschreibung

Dies zeigt den Battle Info Text für das Szenario die der Gastgeber ausgewählt hat. Für einen GETTYSBURG Szenario Spiel, das ist das gleiche Text, der in der Battle Info-Box angezeigt wird, sobald das Spiel beginnt. Für a SANDBOX Spiel, der Text wird die Parameter geben - die Karte, die OOB, die Battle Type (genannt "The Mission"), die Länge des Spiels, die Startzeit, und das Scoring Limit – des vom Host generierten Spiels.

- **Chat Box** — The chat box is for sending text messages to all of the players during setup. Enter text in the white box and then click the Send Message button (labeled with an "envelope" icon) to dispatch a message to the Chat Box, where all the players in the game will see it. The Chat Box only appears during Multiplayer game selection while all players are on the Multiplayer Select screen, and is not accessible once the Host has launched the game. Once the battle has started, players will be able to maintain communication by pressing the "X" key and using the keyboard to type messages into the Target List box (see "Keyboard Commands").
- **Select a Commander** — Once the Host has selected the battle, this box will show the commanders in the scenario. To select a commander, a player must click on the desired commander's name to highlight it, then click the **Set Officer** button (labeled with an "officer's shoulder strap" icon) to send this selection to the Host. The selection will appear in the "Players" box. Officer selection is first come, first served. Players may change their selection at any time until the Host launches the game. At that point, all choices are locked in.

#### Host Only Buttons

The Host has five buttons for his exclusive use.

- At the top right of the screen, the left button (labeled with a "flag" icon) is used to **Create a Scenario Game**. When this button is clicked on, the Scenarios screen will appear (see below), from which the Host may select any scenario or Mod that is installed in his game.
- The top right button (labeled with a "shovel" icon) is used to **Create a Sandbox Game**. When this button is clicked on, the Sandbox Battles screen will appear (see below), on which the Host may generate a Sandbox game using the same parameters as a Single Player Sandbox game.
- On the lower part of the screen is the **Options** button (labeled with a "bulleted list" icon). Selecting this brings up the Multiplayer Options screen, which allows the Host to determine the game performance and appearance Options for this Multiplayer game. (It will not affect the Options selected on any player's Options Screens.)
- Also on the lower part of the screen is the **'Kick'** button. This button will forcibly disconnect a player from the Player list. The purpose of this is to

#### • Chat Box

Die chat-box dient zum senden von textnachrichten an alle spieler. während der Einrichtung. Geben Sie Text in das weiße Feld ein und klicken Sie dann auf Send Message Button (beschriftet mit einem "umschlag" -symbol), um eine nachricht an den chat zu senden. Box, wo alle Spieler im Spiel es sehen werden. Die Chatbox erscheint nur während der Mehrspieler-Spielauswahl, während sich alle Spieler auf dem Mehrspieler befinden Wählen Sie den Bildschirm aus und ist nicht zugänglich, sobald der Host das Spiel gestartet hat. Sobald der Kampf begonnen hat, können die Spieler die Kommunikation aufrechterhalten durch Drücken der "X" -Taste und Verwenden der Tastatur, um Nachrichten in die Ziellistenfeld (siehe "Keyboard Commands").

#### • Wählen Sie einen Commander

Sobald der Host die Schlacht ausgewählt hat, wird diese Box Zeigen Sie die Kommandanten im Szenario. Um einen Kommandanten auszuwählen, muss ein Spieler Klicken Sie auf den gewünschten Kommandantennamen, um ihn hervorzuheben, und klicken Sie dann auf Set Officer-Button (beschriftet mit einem "Offizier Schultergurt" -Symbol), um dies zu senden Auswahl an den Gastgeber. Die Auswahl erscheint im Feld „Spieler. Offizier Auswahl ist first come, first served. Spieler können ihre Auswahl jederzeit ändern Zeit, bis der Host das Spiel startet. An diesem Punkt sind alle Entscheidungen eingeschlossen. Nur Host-Buttons Der Host hat fünf Buttons für seinen exklusiven Gebrauch.

#### • Oben rechts auf dem Bildschirm die linke Schaltfläche (beschriftet mit einem „Flaggensymbol“)

wird verwendet, um ein Szenariospiel zu erstellen. Wenn auf diesen Button geklickt wird, Szenario-Bildschirm erscheint (siehe unten), aus dem der Host einen beliebigen Szenario oder Mod, der in seinem Spiel installiert ist.

#### • Der obere rechte Button (beschriftet mit einem „Schubbel-Symbol“) wird verwendet, um eine SANDBOX Spiel. Wenn dieser Button angeklickt wird, wird der SANDBOX Battles Bildschirm wird erscheinen (siehe unten), auf dem der Host ein SANDBOX Spiel generieren kann mit den gleichen Parametern wie ein Einzelspieler SANDBOX Spiel.

#### • Im unteren Teil des Bildschirms befindet sich der Options-Button (beschriftet mit einem Icon „Bulleted List. Auswählen dieses erscheint der Mehrspieler-Optionen-Bildschirm, die es dem Host ermöglicht, die Leistung und das Aussehen des Spiels zu bestimmen Optionen für dieses Mehrspieler-Spiel. (Es hat keine Auswirkungen auf die Optionen ausgewählt auf) Optionen-Bildschirme eines Spielers.

#### • Ebenfalls im unteren Teil des Bildschirms befindet sich der Kick-Button. Dieser Button wird Trenne einen Spieler gewaltsam von der Spielerliste. Der Zweck ist es,

remove a player who cannot or will not select an officer and is therefore preventing the MP game from being started.

- When all players have selected their commanders, the Host will use the **Launch Game** button (labeled with a "check" icon) to start the battle. When he clicks on Launch Game, the game will load for all players.

### Buttons for All Players

In addition to the Send Message button described above, the buttons available to all players include the following:

- **Set Officer** — After a player has selected a commander from the listing, this button (labeled with an "officer's shoulder strap" icon) must be clicked to send that commander's name to the Host.
- **Help** — This button (labeled with a "question mark" icon) brings up the Help screen, which provides in-game information about the Multiplayer Select screen.
- **Return to Main Menu** — This button (labeled with an "X" icon) returns a player to the Main Menu.



einen Spieler zu entfernen, der keinen Offizier auswählen kann oder will und daher Verhindern, dass das MP-Spiel gestartet wird.

- Wenn alle Spieler ihre Kommandanten ausgewählt haben, wird der Host die

Starten Sie die Schaltfläche Spiel (beschriftet mit einem "Check" -Symbol), um den Kampf zu beginnen. Wann klickt er auf Launch Game, das Spiel wird für alle Spieler geladen. Buttons für alle Spieler Zusätzlich zum oben beschriebenen Send Message Button stehen die Buttons zur Verfügung

Zu allen Spielern gehören:

- Set Officer

Nachdem ein Spieler einen Kommandanten aus der Auflistung ausgewählt hat, wird dies Button (beschriftet mit einem "officer's shoulder strap" -symbol) muss angeklickt werden. Senden Sie den Namen dieses Kommandanten an den Gastgeber.

- Hilfe

Diese Schaltfläche (beschriftet mit einem "Fragezeichen" -Symbol) zeigt die Hilfe-Bildschirm, der In-Game-Informationen über den Mehrspieler liefert Bildschirm auswählen.

- Rückkehr zum Hauptmenü

Diese Schaltfläche (beschriftet mit einem "X" -Symbol) gibt eine Spieler zum Hauptmenü.

### The Scenarios Screen

This screen is available to the Host only, accessible by selecting the **Create a Scenario Game** button in the Multiplayer Select screen, described above.

The Scenarios screen contains three boxes and four buttons. The three boxes include the following:

- **Select a Scenario or Mod** — This box contains all the Gettysburg Scenarios installed in the game, as well as any Mods that the Host may have installed himself. This is the list of scenarios from which the Host may choose.
- **Scenario Description** — When the Host selects a scenario from the Select a Scenario or Mod box, this box will show a description of the scenario. If the Host chooses the scenario with the Set Scenario button (see below), all the players will see the selected Scenario Description on their Multiplayer Select screens.
- **Select Commander** — The default commander selection for the Host will be the commander at the top of this box. If the host would like to choose another commander, he may select one from the list at this time. He may also change his choice of commander after he Sets the scenario, when all the players will have a chance to select their commanders on the Multiplayer Select screen.

The four buttons include the following:

- **Set Scenario** — When the Host is satisfied with his choice of scenario, clicking on this button (labeled with a "check" icon) sends his choice back to the Multiplayer Select screen to be viewed by the other players. He may change his choice at any time before he clicks on the Launch Game button on the Multiplayer Select screen.
- **Show High Scores** — This button (labeled with a "star" icon) shows
- **Help** — This button (labeled with a "question mark" icon) provides in-game information on the Scenarios screen.
- **Cancel** — Use this button (labeled with an "X" icon) to go back to the Multiplayer Select screen.

Die Szenarien Screen Dieser Bildschirm ist nur für den Host verfügbar, zugänglich durch Auswählen der Szenariospiel-Button im Mehrspieler Select-Bildschirm, wie oben beschrieben. Der Szenario-Bildschirm enthält drei Boxen und vier Buttons. Die drei Boxen

Folgendes umfassen:

- Wählen Sie ein Szenario oder Mod

Diese Box enthält alle Szenarien GETTYSBURG im Spiel installiert, sowie alle Mods, die der Host möglicherweise installiert hat selbst. Dies ist die Liste der Szenarien, aus denen der Host wählen kann.

- Szenariobeschreibung

Wenn der Host ein Szenario aus dem Select auswählt ein Szenario oder Mod-Box, diese Box zeigt eine Beschreibung des Szenarios. Wenn die Host wählt das Szenario mit dem Set Scenario Button (siehe unten), alle Die Spieler sehen die ausgewählte Szenariobeschreibung auf ihrer Mehrspieler-Auswahl Bildschirme.

- Wählen Sie Commander

Die Standardkommandantenauswahl für den Host wird Der Kommandant oben in dieser Box. Wenn der Gastgeber einen anderen wählen möchte Kommandant, er kann einen aus der Liste zu diesem Zeitpunkt auswählen. Er kann sich auch ändern seine Wahl des Kommandanten, nachdem er das Szenario festgelegt hat, wenn alle Spieler haben Sie die Möglichkeit, ihre Kommandanten auf dem Mehrspieler Select-Bildschirm auszuwählen.

Die vier Buttons beinhalten Folgendes:

- Set Szenario

Wenn der Gastgeber mit seiner Wahl des Szenarios zufrieden ist, Klicken auf diesen Button (beschriftet mit einem "Check" -Symbol) sendet seine Wahl zurück auf den Mehrspieler Select-Bildschirm, der von den anderen Spielern angezeigt wird. Er kann seine Wahl jederzeit ändern, bevor er auf den Launch Game Button auf den Mehrspieler Select Bildschirm.

- Hohe Punktzahlen anzeigen

Dieser Button (beschriftet mit einem "Stern" -Symbol) zeigt

- Hilfe

Dieser Button (beschriftet mit einem „Fragezeichen-Symbol) bietet In-Game Informationen auf dem Szenario-Bildschirm.

- Stornieren

Verwenden Sie diese Schaltfläche (beschriftet mit einem "X" -Symbol), um zum Mehrspieler Bildschirm auswählen.

### The Multiplayer High Scores Screen



When you select the "Show High Scores" button on the Multiplayer Connect screen, the Multiplayer High Scores screen will appear.

On this screen are the scores for all the players from the Multiplayer scenarios you have played. You may scroll down to view the following information:

- **Date** — This column at the far left of the screen shows the date each Multiplayer score was recorded.
- **Battle** — If the scenario played was generated in the Sandbox, this column will record it as "Sandbox." If the scenario was chosen from the list on the Scenarios screen, its name will be listed.
- **Side** — This column show the side—"U" (Union)" or "C" (Confederate)—of every player in each Multiplayer scenario.
- **Player** — This column shows the player name of every player in each Multiplayer scenario.
- **Handicap** — This column shows the Handicap of every player in each

Der Mehrspieler Bestenliste Screen Wenn Sie die Schaltfläche "Bestenliste anzeigen" auf dem Mehrspieler Connect auswählen auf dem Bildschirm erscheint der Mehrspieler Bestenliste-Bildschirm. Auf diesem Bildschirm sind die Ergebnisse für alle Spieler aus den Mehrspieler-Szenarien Du hast gespielt. Sie können nach unten scrollen, um die folgenden Informationen anzuzeigen:

- Datum

Diese Spalte ganz links zeigt jeweils das Datum Mehrspieler-Score wurde aufgezeichnet.

- Schlacht

Wenn das gespielte Szenario in der SANDBOX generiert wurde, diese Spalte wird als "SANDBOX " aufgezeichnet. Wenn das Szenario aus der Liste auf der Szenarios Bildschirm, sein Name wird aufgeführt.

- Seite

Diese Spalte zeigt die Seite - "U" (Union) oder "C" (Confederate) - von Jeder Spieler in jedem Mehrspieler-Szenario.

- Spieler

Diese Spalte zeigt den Spielernamen jedes Spielers in jedem Mehrspieler-Szenario.

- Handicap

Diese Spalte zeigt das Handicap jedes Spielers in jedem

Multiplayer scenario. The Handicap number indicates the percentage of his units' historical strength that player received.

- **Own Force KWM/Total** — In this column, the number in front of the slash is the total number of casualties suffered by the indicated player's subordinate units—killed, wounded, and missing—in a given scenario. The number after the slash is the total number of troops under his command in that scenario.
- **Commander** — This column lists the commander every player played in each scenario.
- **Enemies KWM** — This column shows the number of casualties inflicted on the enemy by every player in each scenario.
- **Score** — This shows every player's score in each scenario.

### The Multiplayer Options Screen



These Options affect only Multiplayer games hosted by you. They will not affect the Options screens of other players. Your settings will persist until you change them.

Mehrspieler-Szenario. Die Handicap-Nummer gibt den Prozentsatz seiner Die historische Stärke der Einheiten, die der Spieler erhalten hat.

- Own Force KWM/insgesamt

In dieser Spalte, die Zahl vor dem Schrägstrich ist die Gesamtzahl der Opfer, die der Untergebene des angegebenen Spielers erlitten hat. Einheiten - getötet, verwundet und vermisst - in einem bestimmten Szenario. Die Zahl nach Der Schrägstrich ist die Gesamtzahl der Truppen unter seinem Kommando in diesem Szenario.

- Kommandant

Diese Spalte listet den Kommandanten auf, den jeder Spieler in jedem gespielt hat Szenario.

- Feinde KWM

Diese Spalte zeigt die Anzahl der Opfer Der Feind von jedem Spieler in jedem Szenario.

- Score

Dies zeigt die Punktzahl jedes Spielers in jedem Szenario. Die Mehrspieler-Optionen Bildschirm Diese Optionen betreffen nur Mehrspieler-Spiele, die von Ihnen gehostet werden. Sie werden nicht beeinflussen Optionen-Bildschirme anderer Spieler. Ihre Einstellungen bleiben bestehen, bis Sie sich ändern sie.

- **Preset Difficulty Levels** — For a discussion of the effects of the Preset Difficulty Levels on play, see "The Preset Difficulty Levels" table in "The Options Screens." In Multiplayer the Difficulty Level will affect all players.
- **Custom Difficulty Options** — For a discussion of the effects of these three settings on play, see "The Custom Difficulty Settings" in "The Options Screens." In Multiplayer these settings will affect all players.
- **General** — If the scenario is a large one, the Host may want to select low settings for "Uniform Quality" and "Show Map Objects" in order to maintain good computer performance.  
Remember that Multiplayer games only run as fast as the slowest player's computer.  
The "Realism" setting is an attempt to make the battlefield more realistic by limiting the visual and strategic information available to lower level commanders.

### Mapping a Router Port

If you would like to Host a Multiplayer game and you got an Error message when you tried to Host a game as described in "How to Host a Multiplayer Game" above, you will have to learn how to map a port from your router. This only has to be done once.

There are many makes and models of routers. Therefore, we cannot give specific directions on how to do this in all circumstances and combinations. However, the following is a routine that will work for most PCs.

1. First, you need to assign yourself a **Static IP Address**. To do this, you must first look on your router to find its manufacturer and model number. Then go to the website <http://portforward.com/>
2. Click on the manufacturer and model number of your router.
3. When you click on your router's manufacturer and model number, a new page will pop up. On this page, click on "Default Guide," in the text.
4. When you click on "Default Guide," a new page will pop up. On this page, click on "Static IP Address" in the text.
5. When you click on "Static IP Address," a new page will pop up, titled "How to Set Up a Static IP Address." On this page, click on the sentence which

### • Voreingestellte Schwierigkeitsstufen

Für eine Diskussion über die Auswirkungen des Preset Schwierigkeitsstufen im Spiel, siehe Tabelle „Die voreingestellten Schwierigkeitsstufen in „Die Optionen Bildschirme. Im Mehrspieler betrifft der Schwierigkeitsgrad alle Spieler.

### • Benutzerdefinierte Schwierigkeitsoptionen

Für eine Diskussion über die Auswirkungen dieser drei Einstellungen im Spiel, siehe "Die benutzerdefinierten Schwierigkeitseinstellungen" in "Die Optionen" Bildschirme. Im Mehrspieler betreffen diese Einstellungen alle Spieler.

### • Allgemein

Wenn es sich um ein großes Szenario handelt, möchte der Host möglicherweise Low auswählen Einstellungen für "Uniform Quality" und "Show Map Objects", um gute Computerleistung. Denken Sie daran, dass Mehrspieler-Spiele nur so schnell laufen wie der langsamste Spieler Computer. Die Einstellung "Realismus" ist ein Versuch, das Schlachtfeld realistischer zu machen durch Begrenzung der verfügbaren visuellen und strategischen Informationen auf niedrigere Ebenen Kommandanten. Mapping eines Router Ports Wenn Sie ein Mehrspieler-Spiel hosten möchten und eine Fehlermeldung erhalten haben wenn Sie versucht haben, ein Spiel wie in „So hosten Sie einen Mehrspieler beschrieben zu hosten Spiel oben, müssen sie lernen, wie man einen port von ihrem router abbildet. Dies Es muss nur einmal gemacht werden. Es gibt viele Marken und Modelle von Routern. Daher können wir keine spezifischen Anweisungen, wie dies unter allen umständen und kombinationen zu tun ist. Jedoch Das Folgende ist eine Routine, die für die meisten PCs funktioniert.

1. Zuerst müssen Sie sich eine statische IP-Adresse zuweisen. Um dies zu tun, müssen Sie Schauen Sie sich zuerst Ihren Router an, um den Hersteller und die Modellnummer zu finden. Dann gehen Sie auf die Website <http://portforward.com/>
2. Klicken Sie auf den Hersteller und die Modellnummer Ihres Routers.
3. Wenn Sie auf die Hersteller- und Modellnummer Ihres Routers klicken, wird eine neue Die Seite erscheint. Klicken Sie auf dieser Seite im Text auf "Default Guide".
4. Wenn Sie auf „Standardhandbuch klicken, erscheint eine neue Seite. Auf dieser Seite, Klicken Sie im Text auf „Static IP Address.
5. Wenn Sie auf „Static IP Address“ klicken, erscheint eine neue Seite mit dem Titel „How“. Einrichten einer statischen IP-Adresse. Klicken Sie auf dieser Seite auf den Satz, der

reads, "Setup a Static IP address on ..." ending with the Operating System your computer uses.

6. When you click on your Operating System, a new page will pop up. After a short discussion of "Dynamic" vs. "Static" IPs, a set of instructions will appear. It will be helpful to print out this set of instructions so that you may refer to it as you set up your Static IP.
7. When you finish this easy set of instructions, you will have given your computer a Static IP Address.  
The specific port to be opened is "31791".  
The protocol to be typed is "udp".

Now that you have assigned yourself a Static IP Address and made exceptions in your Firewall (see "How to Host a Multiplayer Game" above), you will be able to Host a game from the Lobby. If you have also ascertained your External IP Address (see "Connect Directly to an IP Address" under "How to Host a Multiplayer" above), you will also be able to Host a game from the "Connect Directly to an IP Address" pathway.

### **Multiplayer In-game**

When you start a Multiplayer game you will notice red and blue colored stars in the upper right corner of the game screen. Each star represents one human commander in the Multiplayer game. A red star indicates a Confederate player; a blue star means that the player commands a Union unit. Hovering your mouse over a star will show the unit commander's name and the player's username as a tool-tip. Clicking on any player's star pops up a window showing current statistics for all of the human players on both sides. At the bottom of this window are three buttons. For the player who is the ranking commander on each side, there is a "Leave the Field" button on the left. This button allows the ranking commander on either side to end the Multiplayer game. (Surrender points awarded in a single player game are not awarded when this button is used in a Multiplayer game.) Two buttons are available to all players: the left button opens the OOB screen and the right button closes the window.

"Einrichten einer statischen IP-Adresse am ..." endet mit dem Betriebssystem Ihr Computer verwendet.

6. Wenn Sie auf Ihr Betriebssystem klicken, erscheint eine neue Seite. nach eine kurze Diskussion über "Dynamische" vs. "Static" IPs, eine Reihe von Anweisungen wird erscheinen. Es ist hilfreich, diese Anweisungen auszudrucken, damit Sie Beziehen sie sich darauf, wenn sie ihre static ip einrichten.

7. Wenn Sie diese einfache Reihe von Anweisungen abgeschlossen haben, haben Sie Ihre Computer eine statische IP-Adresse. Der zu öffnende Port ist "31791". Das zu tippende Protokoll ist "udp". Jetzt, da Sie sich eine statische IP-Adresse zugewiesen haben und Ausnahmen gemacht haben in Ihrer Firewall (siehe "Wie man ein Mehrspieler-Spiel hostet"), werden Sie In der Lage, ein Spiel aus der Lobby zu hosten.

Wenn Sie auch Ihre externe IP-Adresse (siehe "Direkt mit einer IP-Adresse verbinden" unter "Wie man ein Hostet") Mehrspieler" oben), können Sie auch ein Spiel aus dem "Connect hosten Direkt zu einem „IP Address Pathway. Mehrspieler im Spiel Wenn Sie ein Mehrspieler-Spiel starten, werden Sie rote und blaue Sterne bemerken In der oberen rechten Ecke des Spielbildschirms.

Jeder Stern repräsentiert einen Menschen Kommandant im Mehrspieler-Spiel. Ein roter Stern zeigt einen konföderierten Spieler an; Ein blauer Stern bedeutet, dass der Spieler eine Union-Einheit befehligt. Schweben deine Maus Über einem Stern wird der Name des Einheitskommandanten und der Benutzername des Spielers angezeigt als Werkzeugspitze.

Wenn Sie auf den Stern eines Spielers klicken, wird ein Fenster angezeigt, in dem der Strom angezeigt wird Statistiken für alle menschlichen Spieler auf beiden Seiten. Am Ende dieses Fenster sind drei Tasten. Für den Spieler, der der Ranglistenkommandant auf Auf jeder Seite befindet sich links der Button "Leave the Field".

Dieser Button ermöglicht die Rangfolge Kommandant auf beiden Seiten, um das Mehrspieler-Spiel zu beenden. (Überlassung) Punkte, die in einem Einzelspielerspiel vergeben werden, werden nicht vergeben, wenn dieser Button verwendet wird in einem Mehrspieler-Spiel. Zwei Buttons stehen allen Spielern zur Verfügung: der linke Button öffnet den OOB-Bildschirm und die rechte Schaltfläche schließt das Fenster.

## THE MODIFICATIONS SCREEN



A Modification, or "Mod" for short, is a user-created change to the basic game. It can be very simple or so extensive as to completely change the game. *Scourge of War: Gettysburg* is designed to allow for the creation of a wide variety of Mods that can alter the appearance and dynamics of the game. The instructions for creating a Mod are given in a separate document, the "Mod Guide," which will be released some time after the initial release of the game.

All Mods will be installed in the Mods directory. The location of this directory will depend on the operating system of your computer, and will be published with the Mod Guide.

The name of each installed Mod will appear on the Modifications Screen. To activate a Mod, click on the name once to select it, and the Mod name will be shown in yellow text. Click again to activate the Mod, and a yellow box will appear next to the name to indicate that it is activated. There is no limit to the number of Mods that can be active at one time.

Der Modifikationsbildschirm Eine Änderung, kurz „Mod, ist eine vom Benutzer erstellte Änderung des Basisspiels. Es kann sehr einfach oder so umfangreich sein, um das Spiel vollständig zu verändern. Geißel of War: GETTYSBURG wurde entwickelt, um die Erstellung einer Vielzahl von Mods zu ermöglichen Das kann das Aussehen und die Dynamik des Spiels verändern.

Die Anweisungen für Das Erstellen einer Mod wird in einem separaten Dokument, dem "Mod Guide", angegeben, das einige Zeit nach der ersten Veröffentlichung des Spiels veröffentlicht werden. Alle Mods werden im Mods-Verzeichnis installiert. Der Standort dieses Verzeichnisses hängt vom Betriebssystem Ihres Computers ab und wird veröffentlicht Mit dem Mod Guide.

Der Name jeder installierten Mod wird auf dem Modifications Screen angezeigt. bis Aktivieren Sie einen Mod, klicken Sie einmal auf den Namen, um ihn auszuwählen, und der Mod-Name wird in gelbem Text dargestellt. Klicken Sie erneut, um die Mod zu aktivieren, und eine gelbe Box wird neben dem Namen erscheinen, um anzuzeigen, dass er aktiviert ist.

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Mods, die gleichzeitig aktiv sein können.

THE OPTIONS SCREENS



The Options Screens allows you to customize *Scourge of War: Gettysburg* to suit your game play preferences and to adjust the settings to maximize the game's performance on your computer. The Page 1 options are the following:

Preset Difficulty Levels

These allow you to set the Difficulty of the game to any one of seven levels (plus a "Custom" level that allows you to customize the Difficulty). The seven Preset Difficulty Levels adjust the game's Difficulty according to four variables, shown in the following table and explained below:

| Difficulty Levels                  | Untrained | Militia | Normal | Seasoned | Veteran | Historical | Grogard   |
|------------------------------------|-----------|---------|--------|----------|---------|------------|-----------|
| AI Regiment Strength               | -20%      | -10%    | Hist   | +10%     | +20%    | Hist       | +30%      |
| Map Display                        | A         | B       | B      | C        | C       | D          | D         |
| HITS                               | No        | No      | No     | No       | No      | Yes        | Yes       |
| Orders by Courier at Command Level | None      | None    | None   | Army     | Corps + | Division + | Brigade + |

Die Optionen Bildschirme Mit den Optionen-Bildschirmen können Sie SOW ABBR G passen Ihre spielpräferenzen und die einstellungen anzupassen, um das spiel zu maximieren. Leistung auf Ihrem Computer.

Die Seiten 1 Optionen sind die folgenden: Voreingestellte Schwierigkeitsstufen Diese ermöglichen es Ihnen, die Schwierigkeit des Spiels auf eine von sieben Ebenen (plus) eine "Custom" -Ebene, mit der Sie die Schwierigkeit anpassen können. Die sieben Presets Schwierigkeitsstufen passen die Schwierigkeit des Spiels nach vier Variablen an, die gezeigt werden

in der folgenden Tabelle und nachstehend erläutert:

Schwierigkeitsgrade Nicht ausgebildet Miliz Normal gewürzt Veteran Historisch Grogard AI-Regiment Stärke -20 % -10 % Hist +10% +20 % Hist +30 % Kartenanzeige A B B C C D D

HITS

Nein Nein Nein Nein Nein Ja Ja Bestellungen von Courier auf Kommandoebene Keine Keine Keine Armee Korps + Division + Brigade +

**AI Regiment Strength**

The AI adds or subtracts manpower from enemy regiments at the rate shown for each Difficulty Level. At the "Normal" and "Historical" difficulty levels, enemy regimental strengths are at their historical level.

**Map Display**

The Map in the Central Island will differ in what it displays according to the difficulty level.

- **A** — The Map will display all units.
- **B** — The Map will display friendly units and enemy units visible to any friendly unit.
- **C** — The Map will display friendly units and enemy units visible to you.
- **D** — The Map will display no units, only Objectives.

**HITS**

The camera can go anywhere on or above the battlefield, except at the two most difficult levels, "Historical" and "Grogard."

At those difficulty levels, the camera cannot be moved from the commander you are playing. This is "HITS," or "Headquarters in the Saddle." In "HITS," you will only be able to swivel the camera from right to left and rotate it up and down. It is the closest simulation of battlefield command that *Scourge of War: Gettysburg* offers.

**Orders by Courier at Command Level**

At the **Untrained**, **Militia**, and **Normal** difficulty levels, all movement and stance orders may be given by click-on methods explained in "How to Move" and will be transmitted instantly.

At greater difficulty levels, however, you may be required to send couriers in order to give your subordinates movement or stance orders. By inducing the delay caused by having to send couriers, you will experience the closest simulation of the tempo of a Civil War battle. How to send couriers is explained in "The Send Courier Screen."

**KI Regiment Stärke** Die KI addiert oder subtrahiert Arbeitskräfte von feindlichen Regimentern mit der angegebenen Rate für jede Schwierigkeitsstufe. Auf den Schwierigkeitsstufen "Normal" und "Historisch" ist der Feind Regimentsstärken sind auf ihrem historischen Niveau. Kartenanzeige Die Karte auf der zentralen Insel wird sich in dem unterscheiden, was sie gemäß der Schwierigkeitsgrad.

• A

Die Karte zeigt alle Einheiten an.

• B

Die Karte zeigt freundliche Einheiten und feindliche Einheiten, die für alle sichtbar sind. freundliche Einheit.

• C

Die Karte zeigt freundliche Einheiten und feindliche Einheiten an, die für euch sichtbar sind.

• D

Die Karte zeigt keine Einheiten, nur Ziele.

**HITS**

Die Kamera kann überall auf oder über dem Schlachtfeld gehen, außer bei den beiden meisten schwierige Level, "Historisch" und "Grogard". Bei diesen Schwierigkeitsgraden kann die Kamera nicht vom Kommandanten bewegt werden Du spielst. Dies ist "HITS" oder "Hauptquartier im Sattel". In 'HITS' Sie können die Kamera nur von rechts nach links schwenken und nach oben drehen. nach unten. Es ist die nächste Simulation des Schlachtfeldkommandos, dass SOW ABBR : GETTYSBURG bietet an.

**Bestellungen durch Kurier auf Kommandoebene** Bei den Schwierigkeitsstufen Untrained, Miliz und Normal sind alle Bewegungen und Positionsbefehle können durch Klickmethoden gegeben werden, die in "How to Move" erklärt werden und werden sofort übertragen.

Bei größeren Schwierigkeitsgraden müssen Sie möglicherweise Kuriere senden um Ihren Untergebenen Bewegungs- oder Haltungsbefehle zu erteilen. Durch Induktion die Verzögerung, die durch das Senden von Kurieren verursacht wird, werden Sie am nächsten erleben Simulation des Tempos einer Bürgerkriegsschlacht. Wie man Kuriere schickt, wird erklärt In „The Send Courier Screen.

- At the **Seasoned** difficulty level, if you are an Army commander, you must send your orders by courier. (If you are a Corps commander or below, you may still give your orders by the click-on methods.)
- At the **Veteran** difficulty level, if you are a Corps or Army commander you must send your orders by courier. (If you are a Division commander or below, you may still give your orders by the click-on methods.)
- At the **Historical** difficulty level, if you are a Division, Corps or Army commander you must send your orders by courier. (If you are a Brigade or Battery commander, you may still give your orders by the click-on methods.)
- At the **Grognard** difficulty levels, you must send your orders by courier unless you are a Battery commander or a Brigade commander. (Grognard—pronounced “gron-YARD”—is French for “grumbler,” and was Napoleon’s affectionate term for the elite soldiers of his army, the men of the Imperial Guard.)

### Custom Difficulty Settings

These are enabled by selecting the “Custom” Preset Difficulty Setting. They allow you to adjust the difficulty of the game according to six variables:

- **AI Aggressiveness** — This setting affects the tendency of an AI commander to attack or defend in a given situation. Positive settings make the AI commanders more aggressive than they were historically, negative settings make the AI commanders less aggressive than they were historically.
- **AI Morale Level** — This setting adjusts the morale of AI units. Positive settings give the AI units better morale than they had historically, negative settings give the AI units worse morale than they had historically.
- **AI Regiment Strength** — This setting adjusts the manpower of AI infantry and cavalry units. The setting is to be read as a percentage. Thus, a setting of “100” gives the AI units the same manpower as historically, a setting above “100” gives the AI units greater manpower than they had historically, and a setting under “100” gives the AI units less manpower than they had historically.
- **Map Icons Display Level** — This setting adjusts the amount of information given on the Map in the Central Island.
  - **“All Units”** — The Map will display all units.

- Auf dem erfahrenen Schwierigkeitsgrad, wenn Sie ein Armeekommandant sind, müssen Sie Senden Sie Ihre Bestellungen per Kurier. (Wenn Sie ein Korpskommandant oder unten sind, sind Sie) können Ihre Bestellungen weiterhin über die Klickmethoden erteilen.
- Auf der Veteran-Schwierigkeitsstufe, wenn Sie ein Korps- oder Armeekommandant sind müssen Ihre Bestellungen per Kurier senden. (Wenn Sie ein Division Commander oder unten sind,) Sie können Ihre Bestellungen weiterhin über die Klickmethoden erteilen.
- Auf der historischen Schwierigkeitsstufe, wenn Sie eine Division, ein Korps oder eine Armee sind Kommandant müssen Sie Ihre Bestellungen per Kurier senden. (Wenn Sie eine Brigade sind oder) Battery Commander, können Sie weiterhin Ihre Befehle über die Click-on-Methoden geben.
- Im Schwierigkeitsgrad Grognard müssen Sie Ihre Bestellungen per Kurier senden

Es sei denn, Sie sind ein Battery Commander oder ein Brigade Commander. (Grognard - ausgesprochen "gron-YARD" - ist Französisch für "Grumbler" und war) Napoleons liebevoller Begriff für die Elitesoldaten seiner Armee, die Männer der Kaiserliche Garde. Benutzerdefinierte Schwierigkeitseinstellungen Diese werden durch Auswählen der „Custom Preset Difficulty Setting aktiviert. Sie Sie können den Schwierigkeitsgrad des Spiels anhand von sechs Variablen anpassen:

#### • KI Aggressivität

Diese Einstellung beeinflusst die Tendenz eines AI-Kommandanten in einer bestimmten Situation anzugreifen oder zu verteidigen. Positive Einstellungen machen die KI Kommandeure aggressiver als sie historisch waren, negative Einstellungen machen die KI-Kommandeure weniger aggressiv als sie es historisch waren.

#### • KI Moral Level

Diese Einstellung passt die Moral der KI-Einheiten an. Positiv Einstellungen geben den KI-Einheiten eine bessere Moral als sie historisch gesehen hatten, negativ Einstellungen geben den KI-Einheiten eine schlechtere Moral als sie es historisch hatten.

#### • KI Regiment Stärke

Diese Einstellung passt die Arbeitskraft der KI Infanterie und Kavallerieeinheiten. Die Einstellung ist als Prozentsatz zu lesen. Somit ist eine Einstellung von "100" gibt den KI-Einheiten die gleiche Arbeitskraft wie historisch, eine Einstellung über "100" gibt den KI-Einheiten mehr Arbeitskraft als sie historisch hatten, und eine Einstellung unter "100" gibt den KI-Einheiten weniger Arbeitskraft als sie hatten historisch.

#### • Map Icons Display Level

Diese Einstellung passt die Informationsmenge an auf der Karte auf der zentralen Insel.

#### • „Alle Einheiten

Die Karte zeigt alle Einheiten an.

- **“All in 1K yds”** — The Map will display all friendly units and enemy units within 1000 yards of any friendly unit.
- **“All in 700 yds”** — The Map will display friendly units and enemy units within 700 yards of the player.
- **“All in sight”** — The Map will display friendly units and enemy units within sight of any friendly unit.
- **“Player sees”** — The Map will display only units visible to you.
- **“Bare map”** — The Map will display no units, only Objectives and the camera icon.
- **Max Camera Distance from You** — This setting adjusts the distance the camera may be moved from the commander you are playing. Set the value to “10,” the lowest setting, to lock the camera to you (called “HITS,” for “Headquarters in the Saddle”).
- **Orders by Courier at this Command Level and Above** — This sets the bottom command level at which you are required to use couriers to send orders to subordinates. If you are a commander below the set level, you may still give your orders by the click-on methods explained in “How to Move” and they will be transmitted instantly.

### Display Options

These allow you to adjust the quality and realism of the graphics, which may affect the game's performance on your computer. They also allow you to add play aids.

(\* The Options settings marked with an asterisk below may be changed during game play by means of the Options accessible from the in-game Menu on the Central Island.)

- **Uniform Quality** — This setting affects the graphic quality and variety of the uniforms on the soldiers in the scenario. A high setting, especially in large scenarios, will slow the performance of a low-end computer (that is, one with a CPU slower than 2 GHz and with under 2 GB of RAM).
- **\*Show All Dead Bodies** — If this is selected, the battlefield will show all the dead bodies that accumulate during a scenario. In a large scenario, there may be enough dead bodies to slow a low-end computer.

- „All in 1K yds

Die Karte zeigt alle freundlichen Einheiten und feindlichen Einheiten innerhalb von 1000 Yards von jeder freundlichen Einheit. „All in 700 YDs Die Karte zeigt freundliche Einheiten und feindliche Einheiten innerhalb von 700 Yards des Spielers.

- „Alles in Sicht

Die Karte zeigt freundliche Einheiten und feindliche Einheiten in Sichtweite einer befreundeten Einheit.

- „Spieler sieht

Die Karte zeigt nur Einheiten an, die für Sie sichtbar sind.

- „Bare Map

Die Karte zeigt keine Einheiten, nur Ziele und die Kamerasymbol.

- Max Kameraabstand von Ihnen

Diese Einstellung stellt den Abstand der Die Kamera kann von dem Kommandanten, den Sie spielen, verschoben werden. Setzen Sie den Wert bis "10", die niedrigste einstellung, um die kamera zu ihnen zu sperren (genannt "hits"), für. "Hauptquartier im Sattel".

- Bestellungen durch Kurier auf dieser Befehlsebene und höher

Dies setzt die untere Befehlsebene, auf der Sie Kuriere zum Senden verwenden müssen Aufträge an Untergebene. Wenn Sie ein Kommandant unterhalb der festgelegten Ebene sind, können Sie Geben Sie Ihre Bestellungen weiterhin mit den unter „How to Move beschriebenen Klickmethoden an Und sie werden sofort übertragen werden. Anzeigeoptionen Diese ermöglichen es Ihnen, die Qualität und den Realismus der Grafiken anzupassen, die möglicherweise beeinflussen die Leistung des Spiels auf Ihrem Computer. Sie ermöglichen auch das Hinzufügen Spielhilfen. (\* Die Optionseinstellungen, die mit einem Sternchen unten gekennzeichnet sind, können während der Spiel mit den Optionen, die über das In-Game-Menü auf der Zentralinsel.

- Einheitliche Qualität

Diese Einstellung beeinflusst die grafische Qualität und Vielfalt der Uniformen auf den Soldaten im Szenario. Eine hohe Einstellung, vor allem in großen Szenarien, wird die Leistung eines Low-End-Computers verlangsamen (das heißt, einer mit CPU langsamer als 2 GHz und mit weniger als 2 GB RAM.

- Zeigen Sie alle toten Körper

Wenn dies ausgewählt ist, zeigt das Schlachtfeld alle Leichen, die sich während eines Szenarios ansammeln. In einem großen Szenario kann es genug Leichen sein, um einen Low-End-Computer zu verlangsamen.

- **\*Display Rifle Smoke** — Unselecting this will slightly improve computer performance.
- **\*Display Artillery Explosions** — Unselecting this will slightly improve computer performance.
- **\*Hide Flag Icons** — The lighted icons above friendly flags are player aids (see "Flag Icons"). If you do not want to see them, they may be unselected. They do not affect computer performance.
- **\*Show Road Path Icons** — If selected, small gray icons will show the road path of a selected unit if it has been ordered to Use Roads. This is a player aid, and does not affect computer performance.

### Other Options

- **\*Display Target List** — If selected, a small screen will appear in the upper left hand corner of the Game Screen, showing the distances to visible enemy units. This is a player aid, and does not affect computer performance. It may be toggled off during play by using the "U" key.
- **\*Autosave Interval (mins)** — A saved game is generated at the intervals you specify. This is the number of minutes of game time between one save and the next. To disable it, you may set it to zero. If you set a value above zero, the game will be saved to the "Load Saved Game" screen and may be loaded and replayed from the last "save."
- **Full Screen** — If unselected, *Scourge of War: Gettysburg* will play "windowed"—that is, on a part of the screen. This allows for multi-tasking while playing the game. The fraction of the screen used by the game varies depending on the selected screen resolution. If you change this setting, you will need to leave the game by Resigning. When you start the game again, it will be at the new screen size.
- **Screen Resolution** — Most players will opt to use the screen resolution that is currently set on their system. Screen resolution optimum is a monitor-specific item. Some monitors only look good at certain native resolutions. You may play at 1024 x 768 to maximize the size of the toolbar buttons.
- **Autodisplay Courier Messages (in-game option screen only)** — If unselected, courier messages from the AI and captured courier messages will be routed to your message log, but will not be displayed as popup messages.

\*Display Gewehrrauch Unwählen dies wird leicht verbessern Computerleistung. \*Display Artillerie-Explosionen Unwählen dies wird leicht verbessern Computerleistung.

- Flaggen-Icons ausblenden

Die beleuchteten Symbole über freundlichen Flaggen sind Spielerhilfen (siehe) „Flaggen-Icons. Wenn Sie sie nicht sehen möchten, werden sie möglicherweise nicht ausgewählt. Sie die Computerleistung nicht beeinträchtigen. \*Icons für Road Path anzeigen Wenn ausgewählt, zeigen kleine graue Symbole die Straße an Pfad einer ausgewählten Einheit, wenn es bestellt wurde, Straßen zu benutzen. Dies ist eine Spielerhilfe, und hat keinen Einfluss auf die Computerleistung. Andere Optionen

- Anzeigezielliste

Wenn ausgewählt, erscheint ein kleiner Bildschirm in der oberen linken Ecke des Spielbildschirms, die die Entfernungen zum sichtbaren Feind zeigt Einheiten. Dies ist eine Spielerhilfe und hat keinen Einfluss auf die Computerleistung. Es kann während des Spiels mit der Taste "U" abgeschaltet werden. \*Autosave Intervall (Min.) Ein gespeichertes Spiel wird in den Intervallen generiert, in denen Sie präzisieren. Dies ist die Anzahl der Minuten Spielzeit zwischen einem Save und das nächste. Um es zu deaktivieren, können Sie es auf Null setzen. Wenn Sie einen Wert über Null setzen, Das Spiel wird auf dem Bildschirm "Gespeichertes Spiel laden" gespeichert und kann geladen und Wiederholt vom letzten "Save".

- Vollbild

Wenn nicht ausgewählt, spielt SOW ABBR G "fenstered" - das heißt, auf einem Teil des Bildschirms. Dies ermöglicht Multitasking während Sie das Spiel spielen. Der Bruchteil des vom Spiel verwendeten Bildschirms variiert abhängig von der gewählten Bildschirmauflösung. Wenn Sie diese Einstellung ändern, müssen Sie das Spiel durch Rücktritt verlassen. Wenn Sie das Spiel erneut starten, wird es in der neuen Bildschirmgröße sein.

- Screen Resolution

Die meisten Spieler entscheiden sich für die Bildschirmauflösung, die ist derzeit auf ihrem System eingestellt. Das Optimum der Bildschirmauflösung ist ein monitorspezifisches Element. Einige Monitore sehen nur bei bestimmten nativen Auflösungen gut aus. Sie kann bei 1024 x 768 spielen, um die Größe der Symbolleistentasten zu maximieren.

- Autodisplay Kuriernachrichten (nur im Spiel-Optionsbildschirm)

Wenn nicht ausgewählte Kuriernachrichten von der KI und erfasste Kuriernachrichten werden Sie werden zu Ihrem Nachrichtenprotokoll weitergeleitet, aber nicht als Popup-Nachrichten angezeigt.

Once you have chosen from among the above options, you may apply them and go to the additional Page 2 options by selecting the **Apply Options & Go to Page 2 button**, labeled "II," at the left of the row of buttons at the bottom of the Options Screen. The **Page 2 Options** are the following:

### Foliage

- **Percent Trees Showing** — This sets the amount of game foliage that the scenario terrain will show. Reducing this percentage will improve computer performance.
- **Display Off-map Trees** — This displays trees beyond the edge of the playable terrain, giving the impression that the terrain is boundless. Unselecting this option will improve computer performance.
- **\*Max Transparent Tree Draw Distance (yds)** — This sets the distance from the camera that trees will be made transparent, to allow you to see and fight better in wooded terrain.

Trees and other foliage may also be toggled on and off during play with the "T" key.

*Note: Increasing the transparency setting or toggling off foliage will not make visible any enemy units which may be hiding there (see "Terrain Effects on Visibility").*

- **Make Walls Transparent with Trees** — This makes buildings transparent at the same distance as the trees in the previous option.

### Terrain

- **Max Terrain Draw Distance** — This sets the distance from the camera that the terrain will be drawn. Reducing this setting can significantly improve computer performance.
- **Show Map Objects** — This determines if the wood fences and buildings are on or off. The sequence is: Best – all are on; High – buildings are off, wood fences are on; Medium – buildings are on, wood fences are off; Low – buildings and wood fences are off. Reducing the objects will somewhat improve computer performance.
- **Show Off-map Terrain** — This toggles on or off the "wrap" function that draws terrain off the edge of the in-game terrain, giving the impression

Sobald Sie aus den oben genannten Optionen ausgewählt haben, können Sie sie anwenden und Gehen Sie zu den zusätzlichen Seiten 2-Optionen, indem Sie die Optionen anwenden & Gehen Sie zu Seite 2 Button, mit der Aufschrift "II", links von der Reihe der Buttons am unteren Rand der Optionen Bildschirm. Die Seite 2 Optionen sind die folgenden:

### Blattwerk

- Prozent Bäume zeigen

Dies legt die Menge an Spiellaub fest, die die Szenario Gelände wird zeigen. Die Reduzierung dieses Prozentsatzes wird den Computer verbessern Leistung.

- Off-Map-Bäume anzeigen

Dies zeigt Bäume jenseits des Randes des Spielbaren Gelände, was den Eindruck erweckt, dass das Gelände grenzenlos ist. Unselektion dieses Die Option verbessert die Computerleistung.

\*Max Transparent Tree Draw Distanz (yds) Dies legt den Abstand von die Kamera, dass Bäume transparent gemacht werden, damit Sie sehen und kämpfen können Besser im bewaldeten Gelände. Bäume und anderes Laub können auch während des Spiels mit dem T-Schlüssel. Hinweis: Das Erhöhen der Transparenzeinstellung oder das Abschalten von Laub wird nicht sichtbar alle feindlichen Einheiten, die sich dort verstecken (siehe „Terrain Effects on“) Sichtbarkeit.

- Wände transparent mit Bäumen machen

Das macht Gebäude transparent bei Der gleiche Abstand wie die Bäume in der vorherigen Option. Gelände

- Max Terrain Draw Distanz

Dadurch wird der Abstand zur Kamera eingestellt, der Das Gelände wird gezeichnet. Die Reduzierung dieser Einstellung kann sich erheblich verbessern Computerleistung.

- Map Objects anzeigen

Dies bestimmt, ob die Holzzäune und Gebäude sind Ein- oder Ausschalten. Die Sequenz ist: Best – all are on; High – buildings are off, wood Zäune sind an; Medium - Gebäude sind an, Holzzäune sind aus; Niedrig – Gebäude und Holzzäune sind ausgeschaltet. Die Reduzierung der Objekte wird etwas Verbesserung der Computerleistung.

- Off-Map-Terrain anzeigen

Dies schaltet auf oder aus der "Wrap" -Funktion, die zieht Gelände vom Rand des In-Game-Terrains ab und vermittelt den Eindruck

that the terrain is boundless. Unselecting this option will slightly improve computer performance.

*Note: The "wrapped" terrain is generic and not historically accurate.*

- **Max Number Arty Hit Decals** — These 'decals' are the graphics showing artillery ground hits. The maximum number is set to 50 to avoid degrading game performance. The oldest decals are removed and new ones added once the limit is reached. Reducing this number will slightly improve computer performance.
- **\*Max Units Draw Distance (yds)** — This is the maximum distance from the camera at which troops will be drawn on the terrain. It does not affect distances at which units, especially artillery, will open fire.
- **\*Max Trees Draw Distance (yds)** — This setting adjusts the maximum distance from the camera at which trees will be drawn on the terrain. Reducing this distance can significantly improve computer performance.
- **\*Max Objects Draw Distance (yds)** — This adjusts the maximum distance that fences, walls, buildings and other map objects will be drawn on the terrain. Reducing the distance will slightly improve computer performance.

### Sounds

- **Play Map Sounds** — This toggles on and off the ambient sounds that are heard in different terrain for added realism. Deselecting these sounds slightly improves computer performance.
- **Play Marching Music** — When selected, units on road march will sometimes play marching music.

### Camera

- **\*Camera Stay w/OOB Navigation** Using the Arrow keys allows you to move quickly up and down the chain of command. With this option selected, the camera will stay put while you navigate your chain of command using the Arrow keys.

With this option unselected, the camera moves to each commander or unit selected as you use the Arrow keys to navigate the chain of command. This does not affect computer performance.

Das Gelände ist grenzenlos. Die Nichtauswahl dieser Option wird sich leicht verbessern Computerleistung. Hinweis: Das "umhüllte" Gelände ist generisch und nicht historisch korrekt.

- Max Number Arty Hit Decals

Diese "Decals" sind die Grafiken, die zeigen Artillerie trifft Boden. Die Höchstzahl wird auf 50 gesetzt, um eine Verschlechterung zu vermeiden Spielleistung. Die ältesten Abziehbilder werden entfernt und neue hinzugefügt der Grenzwert erreicht ist. Die Reduzierung dieser Zahl wird den Computer leicht verbessern Leistung.

- Max Einheiten ziehen Entfernung (yds)

Dies ist der maximale Abstand von die Kamera, an der Truppen auf das Gelände gezogen werden. Es hat keinen Einfluss Entfernungen, in denen Einheiten, insbesondere Artillerie, das Feuer eröffnen werden.

- Max Trees Draw Distance (yds)

Diese Einstellung passt das Maximum Entfernung von der Kamera, an der Bäume auf dem Gelände gezeichnet werden. Die Reduzierung dieses Abstands kann die Computerleistung erheblich verbessern.

- Max Objekte zeichnen Entfernung (yds)

Dies stellt den maximalen Abstand ein dass Zäune, Mauern, Gebäude und andere Kartenobjekte auf der Gelände. Die Verringerung der Entfernung wird die Computerleistung leicht verbessern. Klänge

- Map Sounds abspielen

Dies schaltet die Umgebungsgeräusche ein und aus, die in verschiedenen Terrain für zusätzlichen Realismus gehört. Diese Geräusche leicht abwählen verbessert die Computerleistung.

- Spielen Sie Marching Music

Wenn ausgewählt, Einheiten auf Straße Marsch wird manchmal Marschmusik spielen. Kamera

- Camera Stay w/OOB Navigation Mit den Pfeiltasten können Sie sich bewegen

Schnell auf und ab in der Befehlskette. Mit dieser Option ausgewählt, die Die kamera bleibt stehen, während sie mit der befehlskette navigieren. Pfeilschlüssel. Mit dieser nicht ausgewählten Option bewegt sich die Kamera zu jedem Kommandanten oder jeder Einheit Ausgewählt, wenn Sie die Pfeiltasten verwenden, um in der Befehlskette zu navigieren. Dies die Computerleistung nicht beeinflusst.

**Camera Speed Options:** These individually change the speed that the camera point of view changes. These are in arbitrary units and can be adjusted to your preference. Lower-end computers may get better performance with lower settings.

- **\*Camera Speed Forward/Backward**
- **\*Camera speed Right/Left**
- **\*Camera Speed Up/Down**
- **\*Camera Speed Rotation**

At the bottom of both pages are five buttons which allow you to find on-screen information about the options and apply the options you have chosen.

- **Apply Options & Go to Page 1 (or 2)** — This button (labeled "I" or "II") applies the options you have chosen on the present screen and allows you to go to the other Options Screen.
- **Apply Options** — This button (labeled with a "check" icon) applies the options you have chosen on the present screen, and exits to the Main Menu.
- **Default Options** — The Default Options are selected by the designers of *Scourge of War: Gettysburg* as middle-ground settings that should be reasonable for the average computer. When you select the Default Options (labeled with a "left arrow" icon) all option settings will return to their default settings.
- **Help** — This button (labeled with a "question mark" icon) allows you to go to the Help Screen, which provides on-screen information about the Options.
- **Return to Main Menu** — This button (labeled with an "X" icon) returns you to the Main Menu. You may use this button to exit the Options Screen without applying the Options you have chosen.

Kamerageschwindigkeitsoptionen: Diese ändern individuell die Geschwindigkeit, die die Kamera hat. Der Standpunkt ändert sich. Diese sind in beliebigen Einheiten und können an Ihre Präferenz. Lower-End-Computer können bessere Leistung mit niedrigeren erhalten Einstellungen.

- Kamerageschwindigkeit Vorwärts/Rückwärts
- Kamerageschwindigkeit Rechts/Links
- Kamera Speed Up/Down
- Kamera-Speed-Rotation

Am unteren Rand beider Seiten befinden sich fünf Schaltflächen, mit denen Sie auf dem Bildschirm finden können Informationen über die Optionen und wenden Sie die Optionen, die Sie gewählt haben.

- Optionen anwenden & auf Seite 1 (oder 2) gehen

Dieser Button (beschriftet mit "I" oder "II") wendet die von Ihnen gewählten Optionen auf dem aktuellen Bildschirm an und ermöglicht es Ihnen, Gehen Sie zu den anderen Optionen Bildschirm.

- Optionen anwenden

Dieser Button (beschriftet mit einem "Check" -Symbol) wendet die Optionen, die Sie auf dem aktuellen Bildschirm ausgewählt haben, und das Hauptmenü verlassen.

- Standardoptionen

Die Standardoptionen werden von den Designern ausgewählt von SOW ABBR G als mittlere Grundeinstellungen, die Vernünftig für den durchschnittlichen Computer. Wenn Sie die Standardoptionen auswählen (beschriftet mit einem "linken Pfeil"-Symbol) werden alle Optionseinstellungen zu ihrem Standardeinstellungen.

- Hilfe

Diese Schaltfläche (beschriftet mit einem "Fragezeichen" -Symbol) ermöglicht es Ihnen, zu gehen den Hilfebildschirm, der Informationen über die Optionen auf dem Bildschirm bereitstellt.

- Rückkehr zum Hauptmenü

Dieser Button (beschriftet mit einem "X" -Symbol) kehrt zurück Sie zum Hauptmenü. Sie können diese Schaltfläche verwenden, um den Optionsbildschirm zu beenden ohne die von Ihnen gewählten Optionen anzuwenden.

## THE GAME SCREEN



Once you have selected "Launch Game" on either the Gettysburg Screen or the Sandbox Screen, the game will load. At the end of the load, the instruction to "Press Space Bar to Begin" will appear on the gold braid at the bottom of the screen. When you press the space bar, the Game Screen will appear and the game will begin.

## HOW TO MOVE THE CAMERA

*Scourge of War: Gettysburg* uses the conventional keystrokes for moving the camera in a 3D environment:

- Hold **W**: This moves the camera straight forward, keeping the same facing.
- Hold **S**: This moves the camera straight backward, keeping the same facing.
- Hold **A**: This moves the camera sideways to the left, keeping the same facing.
- Hold **D**: This moves the camera sideways to the right, keeping the same facing.
- Hold **Q**: This rotates the camera to the left.
- Hold **E**: This rotates the camera to the right.
- Hold **Spacebar** or **Roll Mouse Wheel Backward**: This raises the altitude of the camera, keeping the same facing.

Der Spielbildschirm Sobald Sie "Launch Game" entweder auf dem GETTYSBURG Screen oder auf dem SANDBOX Bildschirm, das Spiel wird geladen. Am Ende der Last, die Anweisung zum "Press Space Bar to Begin" erscheint auf dem Goldgeflecht am unteren Rand des Bildschirm. Wenn Sie die Leertaste drücken, wird der Spielbildschirm angezeigt und die Das Spiel wird beginnen. Wie man die Kamera bewegt SOW ABBR G verwendet die herkömmlichen Tastenanschläge zum Bewegen des

Kamera in einer 3D-Umgebung:

- Halten Sie **W**: Dies bewegt die Kamera geradeaus und hält die gleiche gegenüber.
- Halten Sie **S**: Dies bewegt die Kamera gerade nach hinten und hält die gleiche gegenüber.
- Halten Sie **A**: Dies bewegt die Kamera seitlich nach links, wobei die gleiche gegenüber bleibt.
- Halten Sie **D**: Dies bewegt die Kamera seitlich nach rechts, wobei die gleiche nach außen gerichtet.
- Halten Sie **Q**: Dies dreht die Kamera nach links.
- Halten **E**: Dies dreht die Kamera nach rechts.
- Halten Sie **Spacebar** oder **Roll Mouse Wheel rückwärts**: Dies erhöht die Höhe der die Kamera, wobei das gleiche Gesicht zu halten.

- **Hold Left Shift or Roll Mouse Wheel Forward:** This lowers the altitude of the camera, keeping the same facing.
- **Hold right-click and Roll Mouse Wheel Forward** (on a touchpad, Hold right-click and Drag Forward): This rotates the camera upward.
- **Hold right-click and Roll Mouse Wheel Backward** (on a touchpad, Hold right-click and Drag Backward): This rotates the camera downward.

You may also move the cursor to a screen edge to move the camera:

- **Top screen edge:** This moves the camera straight forward, keeping the same facing.
- **Bottom screen edge:** This moves the camera straight backward, keeping the same facing.
- **Left screen edge:** This moves the camera sideways to the left, keeping the same facing.
- **Right screen edge:** This moves the camera sideways to the right, keeping the same facing.

On a touchpad, holding down the right-click button allows you to rotate the camera in whatever direction you wish by dragging.

*Note: Some scenarios have a limit to the distance you can move the camera from your commander's location on the battlefield, as a way of simulating the "fog of war."*

*Also, if you have selected the "Grogard" Difficulty option, or have selected the "Custom" Difficulty option and have set "Max Camera Distance from You" to "10," the lowest setting, you will only be able to rotate the camera. You will not be able to move it away from you.*

## HOW TO MOVE YOUR COMMANDER AND SUBORDINATES

Your success on the Gettysburg battlefield will depend on movement. You will have to move your regiments and batteries to places where they have an advantage over the enemy, either in numbers, position, or terrain. You will also have to move yourself and your subordinate commanders to critical points to support your fighting units.

- Linksschaltung halten oder Mouse Wheel Forward rollen: Dies senkt die Höhe der die Kamera, wobei das gleiche Gesicht zu halten.
  - Halten Sie Rechtsklick und Roll Mouse Wheel Forward (auf einem Touchpad, Halten Rechtsklick und Drag Forward: Dadurch wird die Kamera nach oben gedreht.
  - Halten Sie Rechtsklick und Roll Mouse Wheel Rückwärts (auf einem Touchpad, Halten Rechtsklick und Rückwärts ziehen: Dadurch wird die Kamera nach unten gedreht. Sie können den Cursor auch an einen Bildschirmrand verschieben, um die Kamera zu bewegen:
  - Oberer Bildschirmrand: Dies bewegt die Kamera geradeaus und behält die gleiche nach außen gerichtet.
  - Untere Bildschirmkante: Dies bewegt die Kamera gerade nach hinten, wobei die gleiches Gesicht.
  - linker Bildschirmrand: Dies bewegt die Kamera seitlich nach links, wobei der gleiches Gesicht.
  - Rechter Bildschirmrand: Dies bewegt die Kamera seitlich nach rechts, wobei Das gleiche Gesicht. Auf einem Touchpad können Sie die Rechtsklicktaste gedrückt halten und die Kamera in welche richtung sie wollen, indem sie ziehen.
- Hinweis: Einige Szenarien haben eine Grenze für die Entfernung, aus der Sie die Kamera bewegen können Die Position deines Kommandanten auf dem Schlachtfeld, als eine Möglichkeit, den "Nebel des Krieges" zu simulieren. Auch, wenn Sie die Option "Grogard" Schwierigkeit ausgewählt haben, oder haben die Option "Benutzerdefinierte" Schwierigkeit und haben "Max Kameraabstand von Ihnen" auf "10" gesetzt, In der niedrigsten einstellung können sie nur die kamera drehen. Du wirst nicht in der Lage sein, Bewege es von dir weg. Wie Sie Ihren Commander bewegen und Untergeordnete Dein Erfolg auf dem Schlachtfeld GETTYSBURG hängt von der Bewegung ab. Sie müssen Ihre Regimenter und Batterien an Orte bringen, an denen sie eine Vorteil gegenüber dem Feind, entweder in Zahlen, Position oder Gelände. Sie werden auch Sie müssen sich und Ihre untergeordneten Kommandanten zu kritischen Punkten bewegen, um unterstützt eure Kampfeinheiten.

When your regiments are engaged with the enemy, you may order them to advance or retreat by using the Combat Orders buttons in the Button Rock. However, your regiments might not obey those commands—once engaged, the fighting will be in their hands, and they might stay and fight it out until one side or the other runs away.

Then, when the initial fighting lines crumble, you will have to improvise on two themes, both of which will demand movement. First, you will have to deploy your reserves to plug holes in your own line and exploit holes in the enemy's. Second, you will have to move yourself and your commanders to newly developing critical points in the battle, or send them to the rear to rally retreated regiments.

### **How to Select a Commander or Fighting Unit**

You may move yourself or any commander or fighting unit subordinate to you.

In order to move yourself, a subordinate commander, or a subordinate regiment, gun, or ordnance wagon, you will first have to select it.

To select a commander or unit, left-click on the flag that accompanies each commander and unit on the Game Screen. The flag will rise and show a "glowing" border to indicate that it is selected.

### **How to Move a Selected Commander**

To move a selected commander, double click on the ground where you want the commander to go. To add waypoints to a destination, hold down the Control key and double-click on selected points to create a movement path.

A copy of the commander's flag, called the **Destination Flag**, will appear at the destination, and the commander will immediately start moving toward the destination.

Below the Destination Flag, a yellow **Facing Arrow** will appear on the ground, which will point in the direction he will face when he arrives there. To change direction the selected commander will face when he arrives at his destination, change the direction of the Facing Arrow by using the Wheel Left and Wheel Right buttons in the Button Rock.



Wenn eure Regimenter mit dem Feind in Angriff genommen werden, könnt ihr ihnen Vor- oder Rückzug, indem Sie die Tasten Kampfbefehle im Button Rock verwenden. Ihre Regimenter können jedoch diesen Befehlen nicht gehorchen - sobald sie einmal beschäftigt sind, wird Der Kampf wird in ihren Händen sein, und sie könnten bleiben und bis zu einer Seite kämpfen. Oder der andere läuft weg.

Dann, wenn die anfänglichen Kampflinien zusammenbrechen, müssen Sie auf improvisieren zwei Themen, die beide Bewegung erfordern. Zuerst müssen Sie Setzen Sie Ihre Reserven ein, um Löcher in Ihrer eigenen Linie zu stopfen und Löcher in der des Feindes.

Zweitens müssen Sie sich und Ihre Kommandeure neu bewegen Entwicklung kritischer Punkte in der Schlacht, oder senden Sie sie nach hinten, um sich zurückzuziehen Regimenter. Wie man einen Kommandanten oder Kampfeinheit auswählen Sie können sich selbst oder einen Kommandanten oder eine Ihnen unterstellte Kampfeinheit bewegen.

Um sich zu bewegen, ein untergeordneter Kommandant oder ein Untergebener Regiment, Waffe oder Kampfmittelwagen, müssen Sie es zuerst auswählen. Um einen Kommandanten oder eine Einheit auszuwählen, klicken Sie links auf die Flagge, die jeden begleitet Kommandant und Einheit auf dem Spielbildschirm. Die Flagge wird sich erheben und eine "glowing" Grenze, um anzuzeigen, dass es ausgewählt ist.

Wie man einen ausgewählten Commander bewegt Um einen ausgewählten Kommandanten zu bewegen, doppelklicken Sie auf den Boden, wo Sie die Kommandant zu gehen. Um Wegpunkte zu einem Ziel hinzuzufügen, halten Sie die Steuerung gedrückt Taste und Doppelklick auf ausgewählte Punkte, um einen Bewegungspfad zu erstellen.

Eine Kopie der Flagge des Kommandanten, die sogenannte Destination Flag, erscheint unter das Ziel, und der Kommandant wird sich sofort in Richtung des Bestimmungsort. Unterhalb der Zielflagge erscheint ein gelber Blickpfeil auf dem Boden. die in die Richtung zeigt, in die er blicken wird, wenn er dort ankommt.

Zu ändern Richtung, der sich der ausgewählte Kommandant stellen wird, wenn er an seinem Bestimmungsort ankommt, Ändern Sie die Richtung des Facing Arrow mit dem Rad links und Rad Rechte Knöpfe im Button Rock.

*Note: If the Facing Arrow is obscured by foliage, you may use the "T" key to remove the foliage, and the Facing Arrow will be visible. When you want to replace the foliage, press the "T" key again.*

The commander's Destination Flag and Facing Arrow will reappear at his current destination any time you select him again before he arrives at the destination. You may change a selected commander's destination and facing at any time before he arrives.

### **How to Use Roads**

So that the selected commander may reach a distant destination more quickly, select the "Commander Use Roads" button in the Button Rock immediately after the commander's destination has been double-clicked on. The commander will use available roads to get to the destination.

If "Commander Use Roads" is not selected, the commander will move in a straight line toward his destination.

### **How to Move a Selected Fighting Unit**

You may move an individual selected regiment, gun, or ordnance wagon, exactly as with commanders, above.

It is often desirable, however, to move all the subordinate units of a particular commander together. You may do this by selecting a commander and giving him a destination and facing as above, then clicking on a Formation button in the Button Rock. You will see Destination Flags for his subordinate units appear in the chosen Formation around the commander. The commander's subordinate units will immediately move to their destinations, assemble around their commander in the selected Formation, and adopt his facing.

*Note: If you give a movement order to a unit, any intervening commanders in the chain of command may reinterpret or countermand your order, especially in the presence of the enemy. To avoid this, you may Take Charge of the unit. However, there are drawbacks to overuse of the Take Charge option (see the discussion in "Take Charge from AI" in "The Button Rock"). Units that you Take Charge of, as well as units detached from their superior commander (see "Attach/Detach" in "The Button Rock"), will not respond to a Formation order.*

Hinweis: Wenn der Gegenpfeil durch Laub verdeckt ist, können Sie die Taste "T" zum Entfernen verwenden. Das Laub und der Facing Arrow werden sichtbar sein. Wenn Sie die ersetzen möchten, drücken Sie erneut die Taste "T". Die Zielflagge und der Blickpfeil des Kommandanten werden bei seinem aktuellen Ziel, wenn Sie ihn erneut auswählen, bevor er am Bestimmungsort.

Sie können das Ziel eines ausgewählten Kommandanten ändern und auf Irgendwann bevor er kommt. Wie man Straßen benutzt. Damit der ausgewählte Kommandant schneller ein entferntes Ziel erreichen kann, Wählen Sie sofort die Schaltfläche „Commander Use Roads“ im Button Rock nachdem das Ziel des Kommandanten doppelt angeklickt wurde. Der Kommandant wird verfügbare Straßen nutzen, um zum Ziel zu gelangen.

Wenn „Commander Use Roads“ nicht ausgewählt ist, bewegt sich der Kommandant in einer geraden Linie zu seinem Ziel. Wie man eine ausgewählte Kampfeinheit bewegt. Sie können ein einzelnes ausgewähltes Regiment, eine Pistole oder einen Kampfmittelwagen bewegen, Genau wie bei den Kommandanten, oben. Es ist jedoch oft wünschenswert, alle untergeordneten Einheiten einer bestimmten Kommandant zusammen.

Sie können dies tun, indem Sie einen Kommandanten auswählen und ihm ein Ziel und Gesicht wie oben, dann auf eine Formation Taste klicken. Im Button Rock. Sie werden Destination Flags für seine untergeordneten Einheiten sehen. Erscheinen in der gewählten Formation um den Kommandanten.

Der Kommandant Untergeordnete Einheiten werden sich sofort zu ihren Zielen bewegen, sich versammeln ihren Kommandanten in der ausgewählten Formation, und nehmen sein Gesicht an. Hinweis: Wenn Sie einer Einheit einen Bewegungsbefehl erteilen, werden alle intervenierenden Kommandanten in der Befehlskette kann Ihre Bestellung neu interpretieren oder widerlegen, insbesondere in der Anwesenheit des Feindes.

Um dies zu vermeiden, können Sie das Gerät übernehmen. Jedoch Es gibt Nachteile bei der übermäßigen Nutzung der Take Charge-Option (siehe die Diskussion in) „Take Charge from AI“ in „The Button Rock“. Einheiten, die Sie übernehmen, wie sowie Einheiten, die von ihrem überlegenen Kommandanten losgelöst wurden (siehe „Attach/Detach“ in „The Button Rock“), wird nicht auf eine Formation Order antworten.

If a commander's subordinate units are already in formation around him, you may wheel the entire Formation by selecting the commander, wheeling him using a Wheel button, then selecting the Formation again. The subordinate units will reassemble, adopting the selected commander's new facing.

### **How to Use Roads**

So that the selected fighting unit may reach distant destinations more quickly and with less fatigue, you may use the "Use Roads" button in the Button Rock. Select the "Used Roads" button immediately after the unit's destination and Formation have been assigned by the methods above. The unit will use available roads to get to the destination by the fastest route.

If "Use Roads" is not selected, the unit will move in a straight line toward its destination.

### **The Command Map**

An additional way to give orders to your units is to use the Command Map. You may bring up this map by pressing the letter "N" on your keyboard. You must have the unit you wish to give orders to selected before you bring up the Command Map. Click on the location on the Command Map that you want the selected unit to move to. The unit will move to that location unless distracted by combat. To move a commander and his unit, select the destination and then click a formation on the Button Rock to start the full unit in motion.

### **Other Ways to Move**

The above is the most direct way of giving movement orders to commanders and units. However, there are two other ways to give movement orders besides the above method. Many specialized movement commands may be given using the Button Rock. Movements may also be ordered using couriers. For more information on how to send couriers, see "The Send Courier Screen."

There are four additional movement commands that are mapped to the keyboard:

- **Keypad 4:** The selected commander or unit advances 300 yards in the direction it is currently facing unless halted or engaged.



Wenn sich die untergeordneten Einheiten eines Kommandanten bereits in Formation um ihn herum befinden, kann die gesamte Formation durch die Auswahl des Kommandanten, Wheeling ihn mit einem Radknopf, dann die Formation erneut auswählen. Der Untergebene Einheiten werden sich wieder zusammensetzen und das neue Gesicht des ausgewählten Kommandanten übernehmen.

Wie man Straßen benutzt Damit die ausgewählte Kampfeinheit schneller entfernte Ziele erreichen kann und mit weniger Müdigkeit können Sie die Schaltfläche "Straßen verwenden" im Button Rock verwenden. Wählen Sie die Schaltfläche "Benutzte Straßen" unmittelbar nach dem Ziel der Einheit und Die Bildung wurde durch die oben genannten Methoden zugeordnet.

Die Einheit wird verfügbar verwenden Straßen, um auf der schnellsten Route zum Ziel zu gelangen. Wenn "Use Roads" nicht ausgewählt ist, bewegt sich die Einheit in einer geraden Linie zu ihrer Bestimmungsort. Die Command Map Eine weitere Möglichkeit, Befehle an Ihre Einheiten zu geben, ist die Verwendung der Kommandokarte. Sie können diese Karte aufrufen, indem Sie den Buchstaben "N" auf Ihrer Tastatur drücken.

Sie muss die Einheit haben, der Sie Befehle geben möchten, bevor Sie die Kommandokarte. Klicken Sie auf den Standort auf der Kommandokarte, die Sie wollen ausgewählte Einheit zum Bewegen. Die Einheit wird sich an diesen Ort bewegen, wenn sie nicht abgelenkt wird durch Kampf.

Um einen Kommandanten und seine Einheit zu bewegen, wählen Sie das Ziel und dann Klicken Sie auf eine Formation auf dem Button Rock, um die vollständige Einheit in Bewegung zu starten. Andere Wege zur Bewegung Das oben genannte ist der direkteste Weg, Bewegungsbefehle an Kommandanten zu geben und Einheiten. Es gibt jedoch zwei andere Möglichkeiten, Bewegungsbefehle zu geben, außer obige Methode.

Viele spezialisierte Bewegungsbefehle können mit Der Button Rock. Bewegungen können auch mit Kurieren bestellt werden. Für mehr Informationen zum senden von kurieren, siehe "the send courier screen". Es gibt vier zusätzliche Bewegungsbefehle, die dem

Tastatur:

- Tastatur 4: Der ausgewählte Kommandant oder die ausgewählte Einheit rückt 300 Yards im Richtung, in die es derzeit blickt, es sei denn, es wird angehalten oder eingegriffen.

- **Keypad 5:** The selected commander and all subordinate units advance 300 yards in the direction(s) they are currently facing unless halted or engaged.
- **Keypad 7:** The selected commander or unit advances 300 yards in the direction it is currently facing unless halted, engaged, or good defensive terrain is found.
- **Keypad 8:** The selected commander and all subordinate units advance 300 yards in the direction(s) they are currently facing unless halted, engaged, or good defensive terrain is found.

### ***Terrain Effects on Movement***

Since time is always a critical consideration on a battlefield, the following list will help you get an eye for terrain that will speed your own troops and slow the enemy's. Avoiding slow terrain will also help you avoid fatiguing your units. Terrain types are listed from fastest to slowest:

- |                                       |                      |
|---------------------------------------|----------------------|
| 1. Roads and trails                   | 9. Breastworks       |
| 2. Open terrain                       | 10. Creeks           |
| 3. Fields of rye, oats, wheat and hay | 11. Riverbanks       |
| 4. Fields of corn                     | 12. Heavy woods      |
| 5. Orchards                           | 13. Slopes           |
| 6. Woods                              | 14. Fences and walls |
| 7. Rough                              | 15. Streams          |
| 8. Cemetery                           |                      |

### **COMMANDER FLAGS AND UNIT FLAGS**

In *Scourge of War: Gettysburg*, the historical flags of the commanders and units present at the battle have been carefully reproduced.

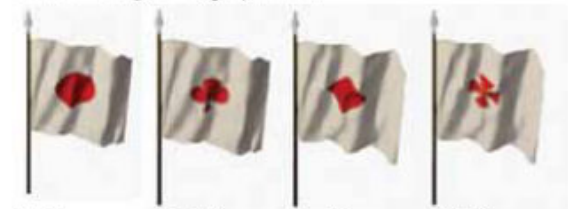
- The flag of the Union army commander, Major General George Meade, is a rectangular United States flag.
- The flags of Union corps commanders are blue swallow-tailed guidons showing their corps emblems.
- The flags of Union division commanders are rectangular flags showing their identifying colors and corps emblems.

- **Tastatur 5:** Der ausgewählte Kommandant und alle untergeordneten Einheiten gehen 300 vor Werften in die Richtung(en), in die sie derzeit blicken, es sei denn, sie werden angehalten oder eingestellt.
- **Tastatur 7:** Der ausgewählte Kommandant oder die ausgewählte Einheit rückt 300 Yards im Richtung, in der es derzeit steht, es sei denn, angehalten, engagiert oder gut defensiv Gelände gefunden wird.
- **Tastatur 8:** Der ausgewählte Kommandant und alle untergeordneten Einheiten gehen 300 vor Werften in der (den) Richtung(en), in der (denen) sie sich gerade befinden, es sei denn, sie werden angehalten, eingestellt oder Ein gutes defensives Terrain wird gefunden. Terrain-Effekte auf die Bewegung Da Zeit immer eine kritische Überlegung auf einem Schlachtfeld ist, ist die folgende Liste wird Ihnen helfen, ein Auge für Terrain zu bekommen, das Ihre eigenen Truppen beschleunigen und die des Feindes. Das Vermeiden von langsamem Gelände hilft Ihnen auch, die Ermüdung Ihrer Einheiten zu vermeiden. Terrain-Typen werden vom schnellsten bis zum langsamsten aufgelistet:

1. Straßen und Wege
9. Brustarbeiten
2. Freies Gelände
10. Creeks
3. Roggen-, Hafer-, Weizen- und Heufelder
11. Flusssufer
4. Maisfelder
12. Schwere Hölzer
5. Obstplantagen
13. Steigungen
6. Wälder
14. Zäune und Mauern
7. Rauh
15. Streams
8. Friedhof

Kommandantenflaggen und Einheitenflaggen In SOW ABBR G die historischen Flaggen der Kommandanten und Einheiten bei der Schlacht anwesend sind sorgfältig reproduziert worden.

- Die Flagge des Kommandanten der Unionsarmee, Generalmajor George Meade, ist eine rechteckige Flagge der Vereinigten Staaten.
- Die Flaggen der Kommandeure des Unionskorps sind blaue Schwalbenschwanz-Guidons Sie zeigen ihre Corps Embleme.
- Die Flaggen der Kommandeure der Union Division sind rechteckige Flaggen, die ihre Identifizieren von Farben und Corps Emblemen.

**Union Corps Flag Symbols**

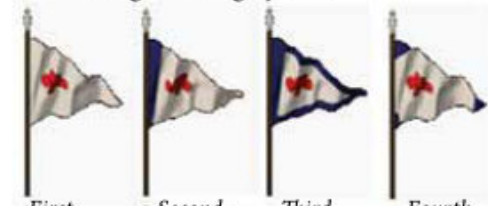
1st Corps. 2nd Corps. 3rd Corps. 5th Corps.



6th Corps. 11th Corps. 12th Corps. Cavalry Corps.

**Union Division Flag System**

First. Second. Third.

**Union Brigade Flag System**

First. Second. Third. Fourth.

1. Korps.

2. Korps.

3. Korps.

5. Korps.

6. Korps.

11. Korps.

12. Korps, Kavalleriekorps. Erstens. Zweitens. Drittens. Erstens. Zweitens. Drittens. Viertens.

Kennzeichen des Unionskorps Flaggensystem der Unionsabteilung Flaggensystem der Unionsbrigade

- The flags of Union brigade commanders are pennants showing their identifying colors and corps emblems.
- The flags of Union infantry and cavalry regiments and the flags of battery commanders are their state flags, accompanied by a rectangular United States flag.
- The flags of Union individual guns (cannon) are swallow-tailed guidons patterned after the United States flag.
- The flags for all Confederate commanders and units, from General Lee down to the regiments and guns, are rectangular Confederate battle flags.

### Flag Icons

The **blue god's-eye** icon will persist above the flag of the commander you are playing.

When a commander or unit is selected, its flag will rise and appear "glowing."



Icons above the flags of other friendly units indicate those commanders' or units' status relative to the selected commander or unit:

- A **wreathed gold star** will appear above the flag of the immediate superior of the selected commander or unit.
- A **gold star** (for commanders) or a **gold eagle** (for regiments, guns, and wagons) will appear above the flag of the selected commander's immediate subordinates. A silver star (for commanders) or **silver eagle** (for regiments, guns, and wagons) will show above the flags of commanders and units that are subordinate (but not immediately subordinate) to the selected commander.
- Silver stars and eagles will persist over your subordinate units no matter who is selected. This serves as an indication that they are units you can move and whose morale and fatigue are affected by your presence.



As a visible indication **current morale**, the eagles above the flags of units immediately subordinate to a selected commander will go from **gold** to **bronze** if their morale is beginning to deteriorate, then to **gray** if it worsens, and finally

- Die Flaggen der Kommandeure der Unionsbrigade sind Wimpel, die ihre Identifizieren von Farben und Corps Emblemen.
- Die Flaggen der Unions-Infanterie- und Kavallerieregimenter und die Flaggen der Batterie Kommandeure sind ihre Staatsflaggen, begleitet von einem rechteckigen United Flagge der Staaten.
- Die Flaggen von Union-Einzelwaffen (Kanonen) sind Schwalbenschwanz-Guidons Gemustert nach der Flagge der USA.
- Die Flaggen für alle Konföderierten Kommandeure und Einheiten, von General Lee nach unten zu den Regimentern und Gewehren, sind rechteckige Confederate Kampfflaggen. Flaggensymbole Das blaue Gottesauge-Symbol wird über der Flagge des Kommandanten bestehen bleiben Du spielst.

Wenn ein Kommandant oder eine Einheit ausgewählt wird, wird seine Flagge steigen und erscheinen Glänzen. Icons über den Flaggen anderer befreundeter Einheiten zeigen diese Kommandanten oder Status der Einheiten gegenüber dem ausgewählten Kommandanten oder der ausgewählten Einheit:

- Ein Kranzgoldstern erscheint über der Flagge des unmittelbaren Vorgesetzter des ausgewählten Kommandanten oder der ausgewählten Einheit.
- Ein Goldstern (für Kommandanten) oder ein Goldadler (für Regimenter),

Waffen und Wagen werden über der Flagge der ausgewählten unmittelbaren Untergebenen des Kommandanten. Ein Silberstern (für Kommandanten) oder Silberadler (für Regimenter, Gewehre und Wagen) wird über den Flaggen der Kommandanten und Einheiten zeigen, die dem ausgewählten Kommandanten untergeordnet (aber nicht unmittelbar untergeordnet).

- Silbersterne und Adler werden über Ihre untergeordneten Einheiten bestehen bleiben

Es ist wichtig, wer ausgewählt wird. Dies dient als Hinweis darauf, dass sie Einheiten, die Sie bewegen können und deren Moral und Müdigkeit betroffen sind Ihre Anwesenheit. Als sichtbarer Hinweis auf die aktuelle Moral, die Adler über den Flaggen der Einheiten sofort untergeordnet einem ausgewählten Kommandanten wird von Gold zu Bronze gehen wenn sich ihre Moral zu verschlechtern beginnt, dann zu grau, wenn sie sich verschlechtert, und schließlich

to black if their morale is poor. A **red lightning bolt** will appear above the flag of a commander whose command is "In Trouble," indicating that his subordinate regiments are suffering from morale averaging "Uneasy" or lower.



Other flag icons:

- A **bronze ring** will show around the eagle icon of a fighting unit when is within the command radius of a superior commander. This indicates that the commander is inspiring it, raising its morale and lessening its fatigue. If you move a commander close enough to one of his subordinate regiments or guns, the bronze ring will appear around the eagle above its flag.
- A **boxed yellow star** will appear above the commander who is the highest-ranked commander within the radius of a friendly-held Objective (see "Objective Points" in "How to Win"). This is the commander who will win the bonus points if the Objective is held until the Objective Timer runs down to zero.
- A **red crosshairs** icon will appear above the flags of valid targets of selected units.



## MARKERS

In most scenarios, markers are visible over the battlefield. They allow you to identify, from a distance, locations important to victory. There are four kinds of markers that may appear over the battlefield in any *Scourge of War: Gettysburg* scenario.

Whenever a marker appears over the battlefield, it will also appear on the Map. Thus, if you cannot see a marker from your position on the battlefield, you may consult the Map to locate it.

### Major Objective Marker

In the air over every Major Objective there will be a Major Objective marker, a large golden eagle, mounted on a shield, with a large golden arrow pointing down to important terrain directly



zu schwarz, wenn ihre Moral schlecht ist. Ein roter Blitz wird erscheinen über der Flagge eines Kommandanten, dessen Befehl „in Schwierigkeiten ist, was darauf hinweist, dass seine untergeordneten Regimenter unter Moral leiden Mittelwert „unbequem oder niedriger.

Andere Flaggensymbole:

- Ein Bronzering zeigt sich um das Adlersymbol einer Kampfeinheit

wenn es sich innerhalb des Kommandoradius eines überlegenen Kommandanten befindet. Dies zeigt an, dass der Kommandant es inspiriert und seine Moral und Minderung ihrer Müdigkeit. Wenn Sie einen Kommandanten in die Nähe bewegen genug für eines seiner untergeordneten Regimenter oder Gewehre, wird der Bronzering Erscheinen um den adler über seiner flagge.

- Ein kastenförmiger gelber Stern erscheint über dem Kommandanten, der

der ranghöchste Kommandant im Radius eines Friendlyheld-Ziels (siehe "Zielpunkte" in "Wie man gewinnt"). Dies ist der Kommandant, der die Bonuspunkte gewinnt, wenn das Ziel solange, bis der Objective Timer auf Null herunterläuft.

- Ein rotes Fadenkreuz-Symbol erscheint über den Flaggen gültiger Ziele

von ausgewählten Einheiten. Marker In den meisten Szenarien sind Markierungen über dem Schlachtfeld sichtbar. Sie erlauben es Ihnen, Identifizieren Sie aus der Ferne Orte, die für den Sieg wichtig sind. Es gibt vier Arten von Markierungen, die in einem beliebigen SOW ABBR G über dem Schlachtfeld erscheinen können Szenario. Wann immer ein Marker über dem Schlachtfeld erscheint, erscheint er auch auf der Karte. Wenn Sie also von Ihrer Position auf dem Schlachtfeld aus keinen Marker sehen können, können Sie konsultieren Sie die Karte, um sie zu finden.

Hauptzielmarkierung In der Luft über jedem großen Ziel wird es einen großen Objektivmarker, ein großer goldener Adler, auf einem Schild montiert, mit ein großer goldener Pfeil, der direkt auf wichtiges Gelände zeigt

beneath. These Major Objectives are crucial to victory in every scenario where they appear. For a detailed discussion, see "How to Win."

### **Minor Objective Markers**

In some scenarios there are Minor Objectives. In the air over every Minor Objective there will be a large silver eagle, mounted on a shield, with a large silver arrow pointing down to a location directly beneath. These mark locations with much smaller point awards than Major Objectives, but, in battles where the Major Objective remains neutral, possession of Minor Objectives may be the key to victory. Minor Objectives thus lend subtlety to the strategy in the scenarios where they occur.



### **Waypoint Objective Markers**

In some scenarios, there are Waypoint Objectives. In the air over every Waypoint Objective there will be a "rayed sun" marker. Waypoint Objectives disappear as soon as they are won, and are frequently necessary to enable a further, more crucial Objective.



### **Ordered Destinations**

In many scenarios, a courier will bring you instructions from a superior to move your command to a certain destination for strategic reasons. When this happens, a "rayed sun" marker will appear over the Ordered Destination.

unt. Diese Hauptziele sind entscheidend für den Sieg in jedem Szenario, in dem Sie erscheinen. Für eine ausführliche Diskussion, siehe "Wie man gewinnt." Kleinere Zielmarker In einigen Szenarien gibt es kleinere Ziele. In der Luft über jedem Minor Objective wird es einen großen Silberadler geben, der auf einem Schild, mit einem großen silbernen Pfeil, der direkt auf einen Ort zeigt unten.

Diese markieren Orte mit viel kleineren Point Awards als Hauptziele, aber in Schlachten, in denen das Hauptziel bleibt Neutral, Besitz von kleineren Zielen kann der Schlüssel zum Sieg sein. Klein Ziele verleihen somit der Strategie in den Szenarien, in denen sie auftreten, Subtilität. Wegpunkt-Zielmarkierungen In einigen Szenarien gibt es Waypoint-Ziele.

In der Luft über Bei jedem Waypoint-Ziel wird es einen "rayed sun"-Marker geben. Waypoint-Ziele verschwinden, sobald sie gewonnen werden, und sind häufig notwendig, um ein weiteres, entscheidenderes Ziel zu ermöglichen. Bestellte Bestimmungsorte In vielen Szenarien bringt Ihnen ein Kurier Anweisungen von einem Vorgesetzten zum Bewegen Sie Ihren Befehl aus strategischen Gründen an ein bestimmtes Ziel.

Wenn dies Es kommt vor, dass ein "rayed sun" -Marker über dem bestellten Ziel erscheint.

## THE COURIER MESSAGE SCREEN



Messages will arrive by courier from other commanders giving you instructions for and information about the battle. A courier will ride up to you on the Game Screen, and a Courier Message screen will pop up to show the message. Many times, the message will be from your superior, announcing the Objective you are to take or hold, indicating a position on the battlefield he wishes you to take, or indicating how aggressive you should be (your "stance"). Other messages may arrive by courier from other commanders giving other important information.

When you are done reading a message, you may click on the "Close" button at the top right. All received message are reviewable by selecting the "Read Messages" button in the Button Rock.

Der Courier Message Screen Nachrichten werden per Kurier von anderen Kommandanten ankommen, die Ihnen Anweisungen geben für und Informationen über die Schlacht. Ein Kurier reitet zu Ihnen auf dem Spiel Bildschirm und ein Kuriernachrichtenbildschirm werden angezeigt, um die Nachricht anzuzeigen.

Viele Zeiten, wird die Nachricht von Ihrem Vorgesetzten sein, die Ankündigung des Ziels Du sollst nehmen oder halten und eine Position auf dem Schlachtfeld angeben, die er dir wünscht zu nehmen oder anzugeben, wie aggressiv Sie sein sollten (Ihre "Haltung"). andere Nachrichten können per Kurier von anderen Kommandanten kommen, die andere wichtige Informationen.

Wenn Sie mit dem Lesen einer Nachricht fertig sind, können Sie auf den Button „Schließen klicken rechts oben. Alle empfangenen Nachrichten sind überprüfbar, indem Sie „Lesen Nachrichten-button im button rock.

## THE SEND COURIER MESSAGE SCREEN



If you have selected a high level of difficulty on the Options Screen, you may be required to give orders to your subordinate commanders and units by use of courier messages. Too, you may choose a "Custom" Difficulty setting that requires couriers to get the feel of Civil War command, using the only method of battlefield communication available to the real commanders in the Civil War.

To communicate by courier, press the "C" key or select the **"Send Message"** button on the Button Rock. This will bring up the Send Courier Message Screen.

When you are playing Single Player, you may give orders to any of your subordinate commanders and units, which will be carried out as the AI sees fit.

When you are playing Multiplayer, you may give orders to your AI subordinates, which will be carried out as the AI sees fit, and also to other subordinate players, which will be carried out as they see fit. You may also give information to other

Der Send Courier Message Screen Wenn Sie einen hohen Schwierigkeitsgrad auf dem Optionsbildschirm ausgewählt haben, können Sie Sie müssen Befehle an Ihre untergeordneten Kommandanten und Einheiten durch Verwendung geben Kuriernachrichten.

Sie können auch eine "benutzerdefinierte" Schwierigkeitseinstellung wählen, die erfordert Kuriere, um das Gefühl des Bürgerkriegskommandos zu bekommen, mit der einzigen Methode der Schlachtfeldkommunikation, die den wirklichen Kommandanten im Bürgerkrieg zur Verfügung steht. Um per Kurier zu kommunizieren, drücken Sie die "C"

-Taste oder wählen Sie die "Nachricht senden" Knopf auf dem Button Rock. Dies bringt die Send Courier Message Bildschirm. Wenn sie single player spielen, können sie befehle an jeden ihrer. Untergeordnete Kommandeure und Einheiten, die nach eigenem Ermessen durchgeführt werden.

Wenn Sie Mehrspieler spielen, können Sie Befehle an Ihre KI-Untergebenen geben, die so durchgeführt wird, wie es die KI für richtig hält, und auch an andere untergeordnete Akteure, Sie werden so ausgeführt, wie sie es für richtig halten. Sie können auch Informationen an andere weitergeben

friendly players, both superior and subordinate. This will be necessary for good coordination. Victory usually goes to the better-coordinated commanders.

The five components of a courier message are at the top of the box on the left side of the screen. They appear in two tiers.

The top tier consists of two components—"Message Recipient" and "Time & Date"—both of which must be given for every message:

- **Message Recipient** — When you select "Message Recipient" on the left side of the screen, a list of commanders and units—your immediate superior and all of your subordinate commanders and units—will appear underneath. When you select a recipient from this list, his name will appear in the "To:" line of the message you are writing on the right side, and, when you are finished composing the message, a courier will deliver the message to him.
- **Time & Date** — When you select "Time & Date" on the left side of the screen, a list of execution times will appear underneath. When you select a time from this list, it will appear in the "Execution Time" of the message you are writing on the right side. The first listed choice is always the present time. If selected, it means "Do it immediately." This is the default choice—if you are giving a request for support or an order, and you do not select a "Time & Date," it will go out as an order to be executed immediately. The other listed times are in the future at thirty minute intervals. These are available so that you may order a simultaneous movement by many different commanders.

The second tier consists of three categories of messages—"Information," "Support" and "Orders"—only one of which may be chosen.

- **Information** — When you select "Information" on the left side of the screen, a list of possible informational messages will appear underneath. These are useful in a Multiplayer game, to give other players information about your position, your enemy's position, where you are moving, and your condition. When giving a Location—either for your position, your enemy's position, or your destination—a list of locations on the map will be provided to insert in the message.



freundliche Spieler, beide überlegen und untergeordnet. Dies wird für das Gute notwendig sein. Koordinierung. Der Sieg geht normalerweise an die besser koordinierten Kommandanten. Die fünf Komponenten einer Kuriernachricht befinden sich oben im Feld links Seite des Bildschirms. Sie erscheinen in zwei Ebenen. Die oberste Ebene besteht aus zwei Komponenten - "Message Recipient" und "Time &"

Datum – beide müssen für jede Nachricht angegeben werden:

- Nachrichtenempfänger

Wenn Sie "Nachrichtenempfänger" auf der linken Seite auswählen des Bildschirms, eine Liste von Kommandanten und Einheiten - Ihren unmittelbaren Vorgesetzten und Alle deine untergeordneten Kommandeure und Einheiten werden darunter erscheinen. Wenn Sie einen Empfänger aus dieser Liste auswählen, erscheint sein Name im „An: Die Zeile der Nachricht, die Sie auf der rechten Seite schreiben, und wenn Sie Nachdem er die Nachricht fertig gestellt hat, wird ihm ein Kurier die Nachricht überbringen.

- Uhrzeit & Datum

Wenn Sie "Time & Date" auf der linken Seite des Bildschirms auswählen, Eine Liste der Ausführungszeiten wird unten erscheinen. Wenn Sie eine Uhrzeit aus dieser Liste auswählen, wird sie in der "Ausführungszeit" angezeigt Die Nachricht, die Sie auf der rechten Seite schreiben. Die erste aufgeführte Wahl ist immer die Gegenwart. Wenn ausgewählt, bedeutet es "Do" Sofort. Dies ist die Standardwahl - wenn Sie eine Anfrage für Support oder eine Bestellung, und Sie wählen kein "Time & Date", es wird als einen Befehl, der sofort ausgeführt werden soll. Die anderen aufgeführten Zeiten sind in der Zukunft in Abständen von 30 Minuten. Diese sind verfügbar, so dass Sie eine gleichzeitige Bewegung von vielen verschiedenen Kommandanten. Die zweite Ebene besteht aus drei Kategorien von Nachrichten

- "Information", "Support" und "Orders" - nur eine davon kann gewählt werden.

- Informationen

Wenn Sie "Informationen" auf der linken Seite des Bildschirms auswählen, eine Liste möglicher Informationsbotschaften wird unten erscheinen. Diese sind nützlich in einem Mehrspieler-Spiel, um anderen Spielern Informationen über Ihre Position, die Position deines Feindes, wo du dich bewegst und dein Zustand. Wenn Sie einen Standort angeben - entweder für Ihre Position, die Position Ihres Feindes oder Ihr Ziel - eine Liste von Orten auf der Karte wird bereitgestellt, um sie einzufügen die Nachricht.

- **Support** — This section contains the components of support requests. You may make these requests to any listed commander or unit.
- **Orders** — This section contains the components of orders to subordinate units. In the "Orders" section, after you have selected "Move to ." one of the options is "Move to this Map Point." Selecting this option pops up the Command Map. You may select the destination of the unit receiving the orders by clicking on the desired point on the Command Map. If you want a complete unit to move to that point, include orders specifying the ending formation for that unit, similar to the sequence using the mouse and buttons.
- **Free Text** — This section allows you to compose a message using free text. This will only be useful in Multiplayer games where the recipient is another human. Free text orders to the AI will not be heeded.

### *How to Compose a Courier Message*

The screen opens with the components of the message in the left box and the format of the message in the right box.

First, select the recipient, time, and category of the message you want to send. Then select the first phrase of your message. This may go into the message as is, or it may open a new list of items needed to complete an order.

As you select the components of your message on the left side of the screen, you will see them appear in the message you are composing on the right.

Continue selecting phrases as needed to compose your message. Select "." at the top of a list of phrases, if necessary, to return to the previous list. If you make an error, select the **Remove Last** text to erase the last phrase of the message.

To send a free text message to another player, click on the **Free Text** tab on the top left of the message screen. Type the message you want sent to the other player and hit **Enter** to transfer the text to the courier message on the right part of the screen.

When your message is complete, select the **End Message & Signature** text or **Send Message** button to send the message by courier.

### • Unterstützung

Dieser Abschnitt enthält die Komponenten der Supportanfragen. Sie kann diese Anträge an jeden aufgeführten Kommandanten oder jede aufgeführte Einheit richten.

### • Bestellungen

Dieser Abschnitt enthält die Komponenten der Unterordnungsaufträge Einheiten. Im Abschnitt "Bestellungen" haben Sie nach dem Auswählen "Umziehen zu ..." eine von Die Optionen sind "Zu diesem Kartenpunkt bewegen". Auswählen dieser Option erscheint die Kommandokarte. Sie können das Ziel der Einheit auswählen, die die Befehle, indem Sie auf den gewünschten Punkt auf der Kommandokarte klicken. Wenn Sie wollen eine vollständige Einheit, um zu diesem Punkt zu gelangen, einschließlich Befehlen, die das Ende angeben Bildung für diese Einheit, ähnlich der Sequenz mit Maus und Tasten.

### • Freier Text

In diesem Abschnitt können Sie eine Nachricht mit freiem Text verfassen. Dies wird nur in Mehrspieler-Spielen nützlich sein, in denen der Empfänger ein anderer ist Menschen. Freitextbestellungen an die KI werden nicht beachtet. Wie man eine Kuriernachricht verfasst Der Bildschirm öffnet sich mit den Komponenten der Nachricht in der linken Box und Format der Nachricht im rechten Feld. Wählen Sie zunächst den Empfänger, die Uhrzeit und die Kategorie der Nachricht aus, die Sie senden möchten. Wählen Sie dann den ersten Satz Ihrer Nachricht aus. Dies kann in die Botschaft eingehen, wie sie ist, oder es kann eine neue Liste von Artikeln öffnen, die zum Abschluss einer Bestellung erforderlich sind. Wenn Sie die Komponenten Ihrer Nachricht auf der linken Seite des Bildschirms auswählen, Sie werden sie in der Nachricht sehen, die Sie rechts schreiben. Wählen Sie weiterhin Phrasen nach Bedarf aus, um Ihre Nachricht zu verfassen. Wählen Sie „...“ at den Anfang einer Liste von Sätzen, falls erforderlich, um zur vorherigen Liste zurückzukehren. Wenn Sie machen einen Fehler, wählen Sie den Text Letzte entfernen, um den letzten Satz der Nachricht zu löschen. Um eine kostenlose Textnachricht an einen anderen Spieler zu senden, klicken Sie auf die Registerkarte Freitext auf links oben auf dem Nachrichtenbildschirm. Geben Sie die Nachricht ein, die Sie an den anderen senden möchten Player und drücken Sie Enter, um den Text in die Kuriernachricht auf dem rechten Teil zu übertragen des Bildschirms. Wenn Ihre Nachricht vollständig ist, wählen Sie den Text End Message & Signatur oder Send Message Button, um die Nachricht per Kurier zu senden.

## THE TARGET LIST

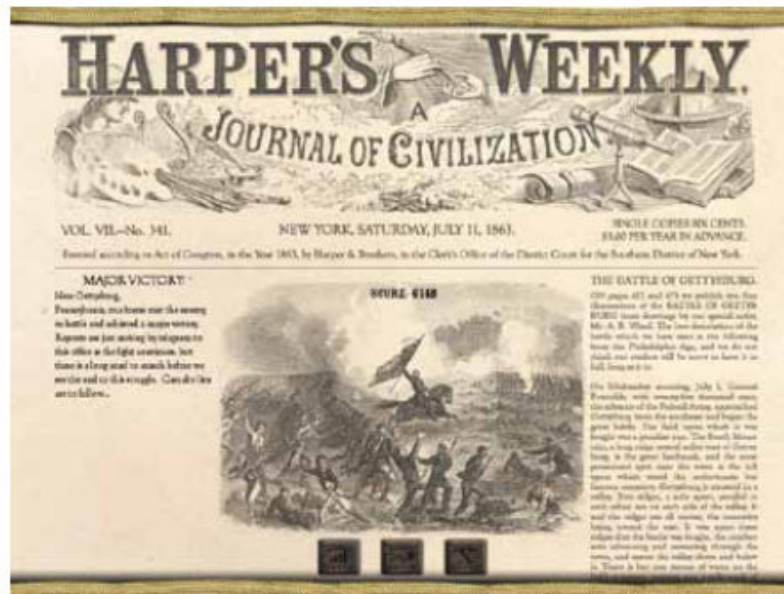
If a fighting unit is selected and enemy units are visible to it, a Target List will appear in the upper left corner of the Game Screen.

**VIS:** means that the target unit is visible, but not in range of the selected unit's weapons. (You may move the cursor over the Weapons Box to see the range of the selected unit's weapons.)

If VIS: does not appear, the listed target unit is within range of the selected unit's weapons, and the selected unit may engage it—if more than one target unit is within range of the selected unit's weapons, the AI will fire at the nearest or most dangerous one.

To toggle the Target List on and off, use the "U" key.

## THE END OF GAME SCREEN



Die Zielliste Wenn eine Kampfeinheit ausgewählt ist und feindliche Einheiten für sie sichtbar sind, wird eine Zielliste erscheint in der oberen linken Ecke des Spielbildschirms. VIS: bedeutet, dass die Zieleinheit sichtbar ist, aber nicht im Bereich der ausgewählten Einheit Waffen. (Sie können den Cursor über die Waffenbox bewegen, um die Reichweite zu sehen) Waffen der ausgewählten Einheit.

Wenn VIS: nicht erscheint, befindet sich die aufgelistete Zieleinheit in Reichweite des ausgewählten Waffen der Einheit, und die ausgewählte Einheit kann sie angreifen - wenn mehr als ein Ziel Die Einheit befindet sich in Reichweite der Waffen der ausgewählten Einheit, die KI feuert am nächsten Oder die gefährlichste. Um die Zielliste ein- und auszuschalten, verwenden Sie die Taste "U". Das Ende des Spielbildschirms

At the end of the scenario (triggered either by the Time Limit or the Score Limit), a copy of a Civil War era national newspaper, *Harper's Weekly*, will appear with an announcement of the outcome in the left column while the end music plays. The outcome will be one of the following levels, from best to worst: **Major Victory, Minor Victory, Draw, Minor Defeat, or Major Defeat.** The scenario designer has set the points needed for each level of victory.

Your **Score** will appear over the engraved illustration in the middle column, and will reflect the total of your Objective Points and Combat Points (see "How to Win").

Select the **Battle Details** button at the bottom of the screen to see how each of the units in the scenario performed, both yours and others'. Included in the report will be the score for each commander and unit, and the number of casualties suffered by each friendly unit vs. the number it inflicted on the enemy.

THE BATTLE DETAILS SCREEN



Am Ende des Szenarios (ausgelöst entweder durch das Zeitlimit oder den Score) Limit), eine Kopie einer nationalen Zeitung aus der Ära des Bürgerkriegs, *Harper's Weekly*, wird mit einer Ankündigung des Ergebnisses in der linken Spalte erscheinen, während das Ende Musik spielt.

Das Ergebnis wird eine der folgenden Ebenen sein, vom Besten bis zum Schlechtesten: Major Sieg, Minor Sieg, Unentschieden, Minor Niederlage oder Major Niederlage. Die Szenario-Designer hat die Punkte für jede Ebene des Sieges benötigt festgelegt. Ihre Partitur erscheint über der gravierten Abbildung in der mittleren Spalte und wird die Summe Ihrer Zielpunkte und Kampfpunkte widerspiegeln (siehe „Wie man Gewinn).

Wählen Sie die Schaltfläche Battle Details am unteren Bildschirmrand, um zu sehen, wie jeder der Einheiten in dem Szenario durchgeführt, sowohl Ihre und andere. Eingeschlossen in Der Bericht wird die Punktzahl für jeden Kommandanten und jede Einheit sein, und die Zahl der von jeder freundlichen Einheit erlittenen Verluste vs. die Zahl, die sie der Feind.

ANGABEN ZUM BATTEL

This screen shows the numerical results and status of each unit in the battle at the time that the battle ended. The screen opens with the player's character as the selected officer. Clicking on superiors or subordinates displays the appropriate information for each level. Information about the opposition may be viewed by clicking the flag button for that side at the bottom of the screen. Clicking on the **Dump Game Database** button writes out a database file with all of the battle details for both sides.

## THE TOOLBARS



ID Display.

Center Island.

Button Rock.

When you select a commander or fighting unit on the Game Screen by clicking on its flag, information about that commander or unit will be available in the Toolbars at the bottom of the screen.

The Toolbars—the ID Display, the Center Island, and the Button Rock—are described in detail below.

If the selected commander or unit is subordinate to you, you will see all its information in the ID Display and Central Island, and you may give it orders by means of the Button Rock. If the selected commander or unit is friendly but not under your command, you will see some of their information displayed, but you may not give it orders. If the selected commander or unit is the enemy you will see very little information displayed. To toggle the Toolbars on and off, use the “U” key.

ID Display. Center Island. Button Rock. Dieser Bildschirm zeigt die numerischen Ergebnisse und den Status jeder Einheit in der Schlacht zu der Zeit, als die Schlacht endete. Der Bildschirm öffnet sich mit dem Charakter des Spielers als ausgewählter Offizier. Klicken auf Vorgesetzte oder Untergebene zeigt die geeignete Informationen für jede Ebene.

Informationen über den Widerspruch können durch Klicken auf die Flag-Taste für diese Seite am unteren Rand des Bildschirms angezeigt werden. Klicken Sie auf den Dump Game Database Button schreibt eine Datenbankdatei mit alle Kampfdetails für beide Seiten.

Die Toolbars Wenn Sie einen Kommandanten oder eine Kampfeinheit auf dem Spielbildschirm auswählen, indem Sie auf unter seiner Flagge werden Informationen über diesen Kommandanten oder diese Einheit im Symbolleisten unten auf dem Bildschirm. Die Symbolleisten - das ID-Display, die Center Island und der Button Rock - sind Im folgenden näher beschrieben.

Wenn der ausgewählte Kommandant oder die Einheit Ihnen unterstellt ist, sehen Sie alle seine Informationen im ID-Display und auf Central Island, und Sie können Bestellungen über Das ist der Button Rock. Wenn der ausgewählte Kommandant oder die ausgewählte Einheit freundlich ist, aber nicht Unter ihrem befehl sehen sie einige ihrer informationen angezeigt, aber sie. darf ihm keine Befehle geben.

Wenn der ausgewählte Kommandant oder die ausgewählte Einheit der Feind ist, werden Sie sehen nur sehr wenige Informationen angezeigt. Um die Symbolleisten ein- und auszuschalten, verwenden Sie die Schlüssel ,U'.

## THE ID DISPLAY

In the bottom left portion of the Game Screen, the ID Display identifies and gives basic information about the selected commander or unit.

If you select a **commander**, in the ID Display you will see the commander's name, his command and his parent commands, and his portrait on the far right. If the commander is you or one of your subordinates, the ID Display will also show the number of men in his command, and his score. If you move the cursor over the commander's portrait, the tooltip will display his Attribute ratings (see "Attributes" in "The Central Island").

If you select a **fighting unit**, in the ID Display you will see its name, where it fits in the army structure, the number of men currently in the unit, and its score.

The ID Display is purely informational, and may not be used to manipulate a commander or fighting unit.

## THE CENTER ISLAND

In the bottom center section of the Game Screen, the Center Island makes available important information about the scenario being played and the friendly commanders and fighting units in the scenario.

Like the ID Display, the Central Island is purely informational, and may not be used to manipulate a commander or fighting unit.

### The Status Box

If you select a subordinate fighting unit, status icons for that unit are displayed in the Status Box in the left section of the Center Island. These inform you of several important current battle conditions for the selected unit. There are six favorable status icons, and three unfavorable icons.

The favorable icons:

- **Commander Bonus** — The "yellow star" icon indicates the presence of a superior commander near the selected unit that is supporting the selected unit's morale.



Das ID Display Im unteren linken Teil des Spielbildschirms identifiziert das ID Display und gibt grundlegende Informationen über den ausgewählten Kommandanten oder die ausgewählte Einheit. Wenn Sie einen Kommandanten auswählen, sehen Sie im ID-Display den Kommandanten seinen Namen, seinen Befehl und seine Elternbefehle und sein Bildnis auf der rechten Seite.

Wenn der Kommandant Sie oder einer Ihrer Untergebenen ist, wird die ID-Anzeige auch Zeigen Sie die Anzahl der Männer in seinem Befehl und seine Punktzahl. Wenn Sie den Cursor bewegen über dem Porträt des Kommandanten zeigt der Tooltip seine Attribute-Bewertungen an (siehe "Attribute" in "The Central Island").

Wenn Sie eine Kampfeinheit auswählen, sehen Sie im ID-Display ihren Namen, wo sie passt in der Armeestruktur die Anzahl der Männer, die derzeit in der Einheit sind, und ihre Punktzahl. Das ID-Display ist rein informativ und darf nicht zur Manipulation eines Kommandant oder Kampfeinheit.

Die Center Island Im unteren mittleren Bereich des Spielbildschirms macht die Center Island Wichtige Informationen über das gespielte Szenario und die freundliche Kommandeure und Kampfeinheiten im Szenario. Wie das ID-Display ist die Central Island rein informativ und möglicherweise nicht zur Manipulation eines Kommandanten oder einer Kampfeinheit.

Statusbox Wenn Sie eine untergeordnete Kampfeinheit auswählen, werden Statussymbole für diese Einheit angezeigt. in der Statusbox im linken Bereich der Center Island. Diese informieren Sie über mehrere wichtige aktuelle Kampfbedingungen für die ausgewählte Einheit. Es gibt sechs günstige Statussymbole und drei ungünstige Icons.

Die günstigen Icons:

- Commander Bonus

Das Symbol „Gelber Stern zeigt die Anwesenheit eines überlegenen Kommandanten in der Nähe der ausgewählten Einheit, die Unterstützung der Moral der ausgewählten Einheit.

- **Support Bonus** — This icon indicates the presence of a friendly unit near the selected unit that is supporting the selected unit's morale.



- **Defensive Terrain Bonus** — This icon indicates that the selected unit is deployed on good defensive terrain.



For a full discussion of which terrain types provide the best defensive advantage, see "How to Use Terrain" in "How to Fight."

- **High Ground Bonus** — This icon indicates that the selected unit is initiating fire from a higher elevation than the enemy, and will receive a bonus when firing. The shorter the range, the more the bonus is increased.



- **Unit Resting** — The "stacked muskets" icon indicates that the selected unit is not moving, nor engaged in combat. Resting relieves a unit's fatigue and improves its morale.



- **Unit Rallying** — The "waving flag" icon indicates that the selected unit 1) has a morale level of Uneasy or worse (the morale levels are listed from best to worst in "Order of Battle"), 2) is not engaged with the enemy, and 3) is within the command radius of a commander.



The unfavorable icons:

- **Unit Sighted by Enemy** — The "binoculars" icon indicates that the selected unit has been sighted by at least one enemy unit.



- **Unit Flanked** — This icon indicates that the selected unit is being fired on from the flank and/or rear.



- **Target Blocked** — This icon indicates that the selected unit can't fire because a friendly unit is blocking the line of fire between the selected unit and the enemy unit it is engaging. One of the two friendly units will have to be moved in order to allow the selected unit to fire.



*Note: You can tell that a unit's target is blocked without selecting it by watching to see if the unit's weapons are firing and creating smoke. If there is no smoke, the unit is either blocked or out of ammunition.*



- Support Bonus

Dieses Symbol zeigt das Vorhandensein einer freundlichen Einheit an in der Nähe der ausgewählten Einheit, die die Moral der ausgewählten Einheit unterstützt.

- Defensive Terrain Bonus

Dieses Symbol zeigt an, dass die ausgewählte Einheit wird auf gutem Verteidigungsgelände eingesetzt. Für eine vollständige Diskussion, welche Geländetypen das Beste bieten defensiver Vorteil, siehe „Wie man Terrain benutzt“ in „Wie man kämpft“.

- High Ground Bonus

Dieses Symbol zeigt an, dass die ausgewählte Einheit Feuer aus einer höheren Höhe als der Feind einleitet und Sie erhalten einen Bonus beim Feuern. Je kürzer die Reichweite, desto mehr Der Bonus wird erhöht.

- Ruheeinheit

Das Symbol "gestapelte Musketen" zeigt an, dass die ausgewählte Einheit bewegt sich nicht und ist nicht im Kampf. Ruhezubehör die Müdigkeit einer Einheit und verbessert ihre Moral.

- Unit Rallye

Das Symbol "Winging Flag" zeigt an, dass die ausgewählte Einheit 1) hat eine Moralstufe von Unbehagen oder schlechter (die Moralstufen sind vom Besten zum Schlechtesten in " OOB " aufgeführt, 2 ist nicht mit der Feind, und 3) befindet sich im Kommandoradius eines Kommandanten.

Die ungünstigen Icons:

Unit Sighted von Enemy Das Symbol "Binokular" zeigt an, dass die eine ausgewählte Einheit von mindestens einer feindlichen Einheit gesichtet wurde.

- Einheit Flanked

Dieses Symbol zeigt an, dass die ausgewählte Einheit von der Flanke und/oder hinten befeuert.

- Ziel blockiert

Dieses Symbol zeigt an, dass die ausgewählte Einheit nicht Feuer, weil eine freundliche Einheit die Feuerlinie zwischen den ausgewählte Einheit und die feindliche Einheit, die sie angreift. Einer der beiden freundliche Einheiten müssen bewegt werden, damit die ausgewählte Einheit feuern kann. Hinweis: Sie können feststellen, dass das Ziel einer Einheit blockiert ist, ohne es auszuwählen, indem Sie es ansehen um zu sehen, ob die Waffen der Einheit feuern und Rauch erzeugen. Wenn es keinen Rauch gibt, Die Einheit ist entweder blockiert oder aus Munition.

### The Compass Box

The middle section of the Center Island is the Compass Box.

There is a **Timer** at the top of the Compass Box. This will tell the time of day. Pressing the "P" key Pauses the game, and stops the timer. Pressing "P" again restarts the game and the timer. The pause function is not available in multiplayer games.

Directly beneath the timer, the pictured **Sky** indicates the time of day and the weather in the current scenario. Rest your cursor on the sky and the tooltip will tell you what the weather conditions and visibility currently are.

The large **Compass** in the Compass Box indicates which direction the camera is pointing.

Directly beneath the pictured Sky, the pictured **Ground** indicates the kind of terrain on which the selected unit is deployed. Rest your cursor on the pictured Ground and the tooltip will tell you what kind of terrain is indicated. The type of terrain a unit is deployed on can be advantageous for defense, and can also affect its ability to be seen by other troops.

### Visibility

Since the weather in the three days at Gettysburg varied only in the amount of cloud cover, inclement weather will have no effect on play in *Scourge of War: Gettysburg*. However, the time of day and cloudiness will have effects on visibility. Visibility is important because it limits the distance at which enemy units can be spotted on the Game Screen. Thus, it may also affect which units appear on the Map Display. For this reason, it is a good idea to place your cursor on the "Sky" display when you first see the Game Screen. The tooltip will tell you what the visibility is in the scenario, which will tell you how close enemy units must be before they appear to you and to your units, and how close your units must be to the enemy before the enemy will see your units.

- **Maximum Visibility** – Under the best conditions, visibility is limited to 1,000 yards. This is the maximum distance at which commanders and units can have line-of-sight to enemy units—troops over 1,000 yards away were indistinguishable from walls or fences. (The flag bearers are used to determine the exact distance from one unit to another.)

Die Compass Box Der mittlere Teil der Center Island ist die Compass Box. Es gibt einen Timer an der Spitze der Compass Box. Dies wird die Zeit der Tag. Drücken der Taste "P" Unterbricht das Spiel und stoppt den Timer. Drücken „P Neustart des Spiels und des Timers. Die Pausenfunktion ist nicht verfügbar in Mehrspieler-Spiele.

Direkt unter dem Timer zeigt der abgebildete Himmel die Tageszeit und die Wetter im aktuellen Szenario. Ruhen Sie Ihren Cursor am Himmel und die Tooltip wird Sagen Sie, was die Wetterbedingungen und die Sicht derzeit sind. Der große Kompass in der Kompassbox zeigt an, in welche Richtung sich die Kamera befindet Zeigen.

Direkt unter dem abgebildeten Himmel zeigt der abgebildete Boden die Art von Gelände, auf dem die ausgewählte Einheit eingesetzt wird. Ruhen Sie Ihren Cursor auf dem Bild Boden und der Tooltip werden Ihnen sagen, welche Art von Gelände angezeigt wird.

Der Typ von Gelände, auf dem eine Einheit eingesetzt wird, kann zur Verteidigung vorteilhaft sein und kann auch seine Fähigkeit beeinflussen, von anderen Truppen gesehen zu werden. Sichtbarkeit Da das Wetter in den drei Tagen bei GETTYSBURG nur in der Höhe variierte Wolkendecke, schlechtes Wetter hat keinen Einfluss auf das Spiel in Geißel Krieg: GETTYSBURG .

Die Tageszeit und die Bewölkung haben jedoch Auswirkungen auf Sichtbarkeit. Sichtbarkeit ist wichtig, weil sie die Entfernung begrenzt, in der der Feind Einheiten können auf dem Spielbildschirm entdeckt werden. Somit kann es auch beeinflussen, welche Einheiten auf dem Map Display erscheinen.

Aus diesem Grund ist es eine gute Idee, Ihren Cursor zu platzieren auf dem „Sky-Display, wenn Sie den Spielbildschirm zum ersten Mal sehen. Der Tooltip wird sagen Sie, was die Sichtbarkeit in dem Szenario ist, die Ihnen sagen, wie nah Feind Einheiten müssen sein, bevor sie dir und deinen Einheiten erscheinen, und wie nahe deine Einheiten müssen für den Feind sein, bevor der Feind deine Einheiten sehen wird.

- **Maximale Sichtbarkeit** Unter den besten Bedingungen ist die Sichtbarkeit begrenzt bis 1000 Yards. Dies ist die maximale Entfernung, in der Kommandanten und Einheiten können eine Sichtlinie zu feindlichen Einheiten haben - Truppen, die über 1.000 Meter entfernt sind Sie waren von Mauern oder Zäunen nicht zu unterscheiden. (Die Flaggenträger sind es gewohnt, Bestimmen Sie den genauen Abstand von einer Einheit zur anderen.

- **Terrain Effects on Visibility** — Some types of terrain reduce visibility—that is, commanders and fighting units can see only so far into them. This is helpful when you want to hide out of sight of the enemy. The visibility into (or out of) woods will be limited according how heavy the woods are, somewhere between 50 and 200 yards. When attempting to hide troops, a good rule of thumb is that if you can see any enemy troops, they can see you.

### The Information Boxes

Directly to the right of the Compass Box are the many information boxes. They include the following:

#### The Menu

In the top tier of information boxes, the far left box is the Menu box. Clicking on the Menu box causes the game to Pause until you return to the game.



The items in the Menu include the following:

- **Battle Info** — When playing a Single-Player Sandbox game, it is vital that you go to Battle Info at the beginning of play—it will tell you what you need to do to win the scenario.  
When playing a Single-Player Gettysburg Scenario, the Battle Info will contain the Scenario Description that was displayed on the screen at the beginning of the scenario. It is in Battle Info for in-game referral.
- **Save Battle** — This saves the current battle. To save a game, either type a new name in the list or select a previously saved game to overwrite. Then select "Save" to save the game or "Cancel" to leave the screen without saving.
- **Load Battle** — This loads a game from the Saved Games list. Select the game you want to load from the list. If you select the game 'Restart Current Level.sav' this will restart the current scenario or sandbox game from the beginning. If you select the game '\_autosave.sav' this will reload the current scenario from the most recent autosave file.  
The name of the selected game will appear below the list. Select "Load" to load the game or "Cancel" to leave the screen without loading.

- Geländeeffekte auf die Sichtbarkeit

Einige Arten von Gelände verringern die Sichtbarkeit - Das heißt, Kommandeure und Kampfeinheiten können nur so weit in sie hineinsehen. Dies Hilfreich ist es, wenn Sie sich aus den Augen des Feindes verstecken wollen. Sichtbarkeit In den Wald hinein oder heraus wird begrenzt, wie schwer die Wälder sind, irgendwo zwischen 50 und 200 Yards. Beim Versuch, Truppen zu verstecken, a Eine gute Faustregel ist, dass, wenn Sie feindliche Truppen sehen können, sie Sie sehen können. Die Informationsboxen Direkt rechts von der Compass Box befinden sich die vielen Informationsboxen. Sie

Folgendes umfassen:

Das Menü In der oberen Ebene der Informationsboxen ist das linke Feld das Menüfeld. Klicken Sie auf das Menüfeld bewirkt, dass das Spiel anhält, bis Sie zurückkehren zum Spiel.

Die Elemente im Menü enthalten Folgendes:

- Battle Infos

Wenn Sie ein Single-Player-SANDBOX-Spiel spielen, ist es wichtig, dass Sie Gehe zu Beginn des Spiels zu Battle Info - es wird dir sagen, was du tun musst um das Szenario zu gewinnen. Wenn Sie ein Single-Player-Szenario GETTYSBURG abspielen, werden die Battle-Infos enthält die Szenariobeschreibung, die auf dem Bildschirm am Anfang des Szenarios. Es ist in Battle Info für In-Game-Empfehlung.

- Save Battle

Das rettet den aktuellen Kampf. Um ein Spiel zu retten, geben Sie entweder eine neue Name in der Liste oder wählen Sie ein zuvor gespeichertes Spiel zum Überschreiben aus. Dann wählen "Speichern", um das Spiel zu speichern, oder "Abbrechen", um den Bildschirm zu verlassen, ohne zu speichern.

- Load Battle

Dies lädt ein Spiel aus der Liste der gespeicherten Spiele. Wählen Sie Spiel, das Sie aus der Liste laden möchten. Wenn Sie das Spiel 'Restart Current' auswählen Level.sav 'dies wird das aktuelle Szenario oder Sandbox-Spiel aus dem Beginn. Wenn Sie das Spiel ' autosave.sav' auswählen, wird der aktuelle Szenario aus der neuesten autosave-datei. Der Name des ausgewählten Spiels erscheint unterhalb der Liste. Wählen Sie „Load“ zu Laden Sie das Spiel oder "Abbrechen", um den Bildschirm ohne Laden zu verlassen.

- **End Battle** — When you want to end a game, click on "End Battle." You will see a Harper's Weekly headline and a paragraph giving the results of the game, whether a defeat or a victory. Also on the End Battle information screen will be a point score and a button to view detailed battle details for both sides.
- **Help** — Clicking on this item makes available information on many in-game subjects, such as Navigation, Unit Selection, Winning Objectives, and more.
- **Options** — The Options shown on this screen are the ones that may be changed during game play.
- **Quit Game** — Click on this item to exit the game.

### The Map

The second box from the left in the top tier of information boxes is the Map box.



It is vital when playing a game to go quickly to the Map to orient yourself on the battlefield. When you click on the Map box, the game will not Pause, but will continue to run. You may also access the Map by pressing the "M" key.

At the highest Map Display setting on the Options Screen, the Map displays a live update of the location of all commanders and units. By moving the cursor over a unit or commander, you can read its name.

A yellow border around a unit indicates that it is subordinate to you.

Vital items on the Map are Objectives that have been achieved or are currently assigned to you. It is a good idea when receiving new orders to go immediately to the Map to find the location of any new Objective. When you move the cursor over the Objective, the tooltip will reveal important information about it (see "How to Win").

The Map also acts as a "jump map"—that is, by clicking on a location the camera is immediately moved there.

*Note: The Map you are viewing is a reproduction of the 1858 Adams County map, the only map available to commanders at the Battle of Gettysburg when it was fought in July of 1863. There were no maps of the region prepared by the army or the*

### • End Battle

Wenn Sie ein Spiel beenden möchten, klicken Sie auf "End Battle". Sie wird eine Harper's Weekly Überschrift und einen Absatz sehen, der die Ergebnisse von Das Spiel, ob Niederlage oder Sieg. Auch über die End Battle Informationen Der Bildschirm wird eine Punktzahl und eine Schaltfläche sein, um detaillierte Kampfdetails für auf beiden Seiten.

### • Hilfe

Ein Klick auf diesen Artikel macht Informationen zu vielen In-Game verfügbar Themen wie Navigation, Einheitenauswahl, Gewinnziele und mehr.

### • Optionen

Die auf diesem Bildschirm gezeigten Optionen sind diejenigen, die möglicherweise während des Spiels geändert.

### • Quit Game

Klicken Sie auf diesen Artikel, um das Spiel zu verlassen. Die Karte Die zweite Box von links in der oberen Ebene der Informationsboxen ist das Kartenfeld. Es ist wichtig, beim Spielen eines Spiels schnell zur Karte zu gehen, um sich zu orientieren Selbst auf dem Schlachtfeld. Wenn Sie auf das Kartenfeld klicken, wird das Spiel nicht Pause, wird aber weiterlaufen. Sie können auch auf die Karte zugreifen, indem Sie die Schlüssel ,M'. Bei der höchsten Einstellung Map Display auf dem Optionsbildschirm zeigt die Map eine Live-Update des Standorts aller Kommandanten und Einheiten. Durch Bewegen des Cursors Über eine Einheit oder einen Kommandanten können Sie ihren Namen lesen. Eine gelbe Grenze um eine Einheit zeigt an, dass sie Ihnen untergeordnet ist. Wichtige Punkte auf der Karte sind Ziele, die erreicht wurden oder derzeit erreicht werden Ihnen zugewiesen. Es ist eine gute Idee, wenn Sie neue Aufträge erhalten, um sofort zu gehen auf die Karte, um den Standort eines neuen Ziels zu finden. Wenn Sie sich bewegen Cursor über das Ziel, der Tooltip wird wichtige Informationen darüber preisgeben (siehe "Wie man gewinnt"). Die Karte fungiert auch als "Sprungkarte" - das heißt, indem Sie auf einen Standort klicken Die Kamera wird sofort dorthin bewegt. Hinweis: Die Karte, die Sie sich ansehen, ist eine Reproduktion der Adams County Karte von 1858. die einzige Karte, die Kommandanten in der Schlacht von GETTYSBURG zur Verfügung stand, als sie Sie kämpften im Juli 1863. Es gab keine Karten der Region, die von der Armee oder der

*government. Instead, as they rode toward the battle, commanders were forced to run into farmhouses in the area and snatch the framed county maps, which were favorite living room decorations in that era, off the walls. The county maps showed only towns, major roads and streams, prominent buildings and farms with their owners' names.*

### Go to Me

The second box from the right in the top tier of information boxes is the "Go to Me" box. By clicking on that box, you move the camera back to your position on the battlefield.



### Order of Battle

The box farthest to the right in the top tier of information boxes is the Order of Battle box. ("Order of Battle" is a military phrase for the listing of an army's personnel according to the command structure of its units, and the strength of those units.) When you click on this box, an Order of Battle screen will appear, displaying important information about the selected commander or unit—its immediate superior officer, its immediate subordinate commanders and units, and the commanders or units at the same level of command.



By selecting commanders or units in the **Subordinate Units** box, you may toggle down through each level of command. Each time you select any commander or unit in the Subordinate Units box you will see information about that commander or unit.

You may toggle back up through the chain of command by selecting the white-lettered commander in the **Commanded by** line at the top of the Order of Battle screen.

By selecting a commander or unit in the **Peer Units** box, you may move laterally through the command structure.

When you select the **Close and Go to Unit** button (labeled with a "crossed swords" icon), the camera on the Game Screen will go to the selected commander or unit. When you select the **Close** box in the far bottom right, the



Regierung. Stattdessen, als sie in Richtung der Schlacht ritten, wurden Kommandanten gezwungen zu laufen in Bauernhäuser in der Gegend und schnappen Sie sich die gerahmten Landkarten, die am liebsten waren Wohnzimmer Dekorationen in dieser Zeit, von den Wänden. Die Landkarten zeigten nur Städte, Hauptstraßen und Bäche, prominente Gebäude und Bauernhöfe mit ihren Besitzern Namen.

Geh zu mir Die zweite Box von rechts in der oberen Ebene der Informationsboxen ist Die Box „Geh zu mir. Wenn Sie auf diese Box klicken, bewegen Sie die Kamera Zurück zu deiner Position auf dem Schlachtfeld.

### OOB

Die Box am weitesten rechts in der oberen Ebene der Informationsboxen ist die Box OOB . („OOB ) ist eine militärische Phrase für die Auflistung des Personals einer Armee gemäß der Kommandostruktur seiner Einheiten und deren Stärke. Wenn Sie auf diese Box klicken, ist ein Der Bildschirm OOB wird angezeigt und zeigt wichtige Informationen über den Ausgewählter Kommandant oder Einheit - sein unmittelbarer Vorgesetzter, sein unmittelbarer untergeordnete Kommandeure und Einheiten sowie die Kommandanten oder Einheiten derselben Befehlsebene. Durch die Auswahl von Kommandanten oder Einheiten im Feld Untergeordnete Einheiten können Sie Umschalten durch jede Ebene des Kommandos. Jedes Mal, wenn Sie eine Kommandant oder Einheit im Feld Untergeordnete Einheiten sehen Sie Informationen über diesen Kommandanten oder die Einheit. Sie können durch die Befehlskette zurückschalten, indem Sie den Whiteletter-Kommandanten in der Befehlszeile an der Spitze des Befehls auswählen. Battlescreen. Durch Auswählen eines Kommandanten oder einer Einheit im Feld Peer Units können Sie sich bewegen seitlich durch die Kommandostruktur. Wenn Sie die Schaltfläche Schließen und zur Einheit gehen auswählen (beschriftet mit einem "gekreuzt") Schwerter "Symbol), die Kamera auf dem Spielbildschirm wird zu den ausgewählten gehen Kommandant oder Einheit. Wenn Sie das Schließen-Feld ganz unten rechts auswählen,

camera on the Game Screen will return to its position before you selected the Order of Battle box.

When you select a **commander**, the information in the top box will include the following:

- **Commanded by** — This identifies the immediate superior officer of the selected commander.
- **Commander' Score** — This shows the superior officer's current score in the scenario.
- **The Selected Commander's Name** — This main item will appear in large red capital letters.
- **Score** — This shows the current score of the selected commander in the scenario. This will be the combined score of all the selected commander's subordinates, plus any points he has earned by holding an Objective.
- **Command and Parent Commands** — These will indicate, in white letters, the selected commander's command, and, beneath that, the selected commander's parent commands.
- **Strength** — This indicates the number of men currently under the selected commander's command, and the number he started with at the beginning of the scenario.

When you select a commander, the middle box will show his **Attributes**.

A commander's attributes affect how fighting units will respond to him. The attributes are as follows:

- **Experience** — This very important rating affects the performance of his units in a number of ways. The less experienced a commander, the less likely your orders are to be performed by the units under his command. If possible, Take Charge of a commander with low experience (the "Take Charge from AI" button is in the Button Rock)—you will have to micro-manage his operations, but your close oversight will minimize errors on his front. The Experience ratings are, from best to worst: **Elite Veteran, Elite, Veteran, Regular, Seasoned, Volunteer, Militia, Irregulars, and Untrained.**

Die Kamera auf dem Spielbildschirm kehrt an ihre Position zurück, bevor Sie die OOB box. Wenn Sie einen Kommandanten auswählen, enthalten die Informationen in der oberen Box die

Folgende:

- Kommandiert von

Dies identifiziert den unmittelbaren vorgesetzten Offizier des ausgewählter Kommandant.

- Commander-Score

Dies zeigt die aktuelle Punktzahl des Vorgesetzten in der Szenario.

- Name des ausgewählten Kommandanten

Dieser Hauptgegenstand erscheint in großem Rot Großbuchstaben.

- Score

Dies zeigt die aktuelle Punktzahl des ausgewählten Kommandanten in der Szenario. Dies wird die kombinierte Punktzahl aller ausgewählten Kommandanten sein Untergebenen, plus alle Punkte, die er durch das Halten eines Ziels verdient hat.

- Befehl und Elternbefehle

Diese zeigen, in weißen Buchstaben, Der Befehl des ausgewählten Kommandanten und, darunter, der ausgewählte Oberbefehlshaber.

- Stärke

Dies gibt die Anzahl der Männer an, die derzeit unter dem ausgewählten Befehl des Kommandanten, und die Zahl, mit der er am Anfang von Szenario. Wenn Sie einen Kommandanten auswählen, zeigt die mittlere Box seine Attribute an. Die Attribute eines Kommandanten beeinflussen, wie kämpfende Einheiten auf ihn reagieren. Die

Attribute sind wie folgt:

- Erfahrung

Diese sehr wichtige Bewertung beeinflusst die Leistung seiner Einheiten auf verschiedene Arten. Je weniger erfahren ein Kommandant, desto unwahrscheinlicher Ihre Befehle werden von den Einheiten unter seinem Kommando ausgeführt. Wenn möglich, Übernehmen Sie einen Kommandanten mit geringer Erfahrung („Take Charge from) AI" -Button ist im Button Rock) - Sie müssen sein Mikro verwalten Operationen, aber ihre enge aufsicht wird fehler an seiner front minimieren. Die Erfahrungswerte sind, vom besten bis zum schlechtesten: Elite Veteran, Elite, Veteran, Veteran, Regelmäßig, erfahren, ehrenamtlich, Miliz, unregelmäßig und untrainiert.

The next four attributes are rated, from best to worst: **Excellent, Very Good, Good, Competent, Average, Mediocre, and Poor**. They are the following:

- **Command** — The higher a commander's Command rating, the larger his command radius—that is, the farther he can be from his subordinate unit and still support its morale.
- **Ability** — The higher a commander's Ability rating, the quicker a retreated subordinate unit in his command radius will recover morale.
- **Control** — The higher a commander's Control rating, the fewer soldiers will desert routed subordinate units in his command radius.
- **Leadership** — The higher a commander's Leadership rating, the higher the amount of morale bonus he gives to a subordinate unit in his command radius.
- **Style** — A commander's Style affects how likely he is to attack a nearby enemy. In order of increasing aggressiveness, the Style ratings are **Frozen, Cautious, Defensive, Balanced, Bold, Daring, and Audacious**.

When you select a **corps commander, division commander, or artillery brigade commander**, the **Subordinate Units** box will display the following current information about his immediate subordinates:

- **Name** — This shows the name of each immediate subordinate.
- **Commanding** — This shows the command of each immediate subordinate.
- **Score** — This shows the accumulated Combat Points of each immediate subordinate, plus any Objective Points.
- **Strength** — This shows the number of men currently under each immediate subordinate's command.
- **Status** — This shows whether each of his immediate subordinates is **Resting, Moving, Engaged, Retreating, Routed, or Rallying**.

When you select an **infantry brigade commander** or a **battery commander**, the **Subordinate Units** box will display the following current information about his subordinate units:

- **Score** — This shows the accumulated Combat Points of his subordinate units.
- **Strength** — This shows the number of men currently in each of his subordinate units.



Die nächsten vier Attribute werden bewertet, vom Besten bis zum Schlechtesten: Ausgezeichnet, sehr gut, Gut, kompetent, durchschnittlich, mittelmäßig und schlecht. Es handelt sich um folgende:

- Kommando Je höher ein Commander's Command Rating, desto größer ist sein Befehlsradius - das heißt, je weiter er von seiner untergeordneten Einheit entfernt sein kann und unterstützt seine Moral.
- Fähigkeit Je höher die Fähigkeit eines Kommandanten, desto schneller ist ein Rückzug Untergeordnete Einheit in seinem Kommandoradius wird die Moral wiedererlangen.
- Kontrolle Je höher die Kontrollbewertung eines Kommandanten ist, desto weniger Soldaten werden Wüste geroutete untergeordnete Einheiten in seinem Kommandoradius.
- Führung Je höher die Führungsbewertung eines Kommandanten, desto höher die Höhe des Moralbonus, den er einer untergeordneten Einheit in seinem Kommando gibt Radius.
- Stil Der Stil eines Kommandanten beeinflusst, wie wahrscheinlich es ist, dass er einen nahe gelegenen angreift Feind. In der Reihenfolge der zunehmenden Aggressivität sind die Style-Ratings eingefroren, Vorsichtig, defensiv, ausgewogen, mutig, mutig und kühn. Wenn Sie einen Korpskommandanten, Divisionskommandanten oder Artillerie auswählen Brigadekommandeur, das Feld Untergeordnete Einheiten zeigt folgendes an:

aktuelle Informationen über seine unmittelbaren Untergebenen:

- Name Dies zeigt den Namen jedes unmittelbaren Untergebenen.
- Kommandieren Dies zeigt den Befehl jedes unmittelbaren Untergebenen.
- Score Dies zeigt die angesammelten Kampfpunkte jedes unmittelbaren untergeordnet, plus alle objektiven Punkte.
- Stärke Dies zeigt die anzahl der männer, die derzeit unter jedem unmittelbaren. Befehl des Untergebenen.
- Status Dies zeigt, ob jeder seiner unmittelbaren Untergebenen Ruhe ist, Umzug, Engaged, Retreating, Routed oder Rallying. Wenn Sie einen Infanteriebrigadenkommandanten oder einen Batteriekommandanten auswählen, Das Feld Untergeordnete Einheiten zeigt die folgenden aktuellen Informationen an:

über seine untergeordneten Einheiten:

- Score Dies zeigt die angesammelten Kampfpunkte seiner untergeordneten Einheiten.
- Stärke Dies zeigt die anzahl der männer, die derzeit in jedem seiner. untergeordneten Einheiten.

- **Morale** — This may be, from highest to lowest: High, Confident, Good, Willing, Uneasy, Shaken, Wavering, Panicked, Broken, or Routed.
- **Fatigue** — This may be, from highest to lowest: Rested, Okay, Capable, Winded, Tired, Weary, or Exhausted.
- **Ammo** — This shows the unit's rounds remaining per man.
- **Status** — This shows whether each of his regiments is **Resting, Moving, Engaged, Retreating, Routed, or Rallying**. Artillery may additionally be **Limbered or Unlimbered**.

When you select a commander, the box in the lower right will show his Peer Units. These are the commanders that are at the same level as the selected commander in the chain of command. If a commander is selected from that box, his information will appear on the Order of Battle screen.

When you select a **fighting unit**, the information in the top box will include the following:

- **Commanded by** — This identifies the commander of the selected unit.
- **Commander' Score** — This shows the commander's current score in the scenario.
- **The Selected Unit's Name** — This main item appears in large red capital letters.
- **Parent Command** — This identifies, in white letters, the selected unit's parent command.
- **Score** — This shows the current score of the selected unit in the scenario.
- **Weapon** — This identifies the weapon the men of the selected unit have been issued.
- **Ammunition** — This shows the rounds remaining per man.
- **Range** — This shows the range of the selected unit's weapons.
- **Strength** — This shows the number of men currently in the selected unit, and the number the unit started with at the beginning of the scenario.

When you select a fighting unit, the middle box will show its **Skills Display**. A unit's skills include the following:

#### • Moral

Dies kann sein, vom höchsten bis zum niedrigsten: hoch, zuversichtlich, gut, Willing, Uneasy, Shaken, Wavering, Panicked, Broken oder Routed.

#### • Müdigkeit

Dies kann sein, vom höchsten bis zum niedrigsten: ausgeruht, okay, fähig, Umgedreht, müde, müde oder erschöpft.

#### • Munition

Dies zeigt die verbleibenden Runden der Einheit pro Mann.

#### • Status

Dies zeigt, ob jedes seiner Regimenter ruht, sich bewegt, Engaged, Retreating, Routed oder Rallying. Artillerie kann zusätzlich Limbered oder Unlimbered. Wenn Sie einen Kommandanten auswählen, zeigt das Feld unten rechts seinen Peer an. Einheiten. Dies sind die Kommandanten, die auf dem gleichen Niveau wie die ausgewählten Kommandant in der Befehlskette. Wenn ein Kommandant aus diesem Box erscheinen seine Informationen auf dem OOB Bildschirm. Wenn Sie eine Kampfeinheit auswählen, enthalten die Informationen in der oberen Box die

Folgende:

#### • Kommandiert von

Dies identifiziert den Kommandanten der ausgewählten Einheit.

#### • Commander-Score

Dies zeigt die aktuelle Punktzahl des Kommandanten in der Szenario.

#### • Name der ausgewählten Einheit

Dieser Hauptposten erscheint im großen roten Kapital Briefe.

#### • Elternkommando

Dies identifiziert, in weißen Buchstaben, die ausgewählte Einheit Stammkommando.

#### • Score

Dies zeigt die aktuelle Punktzahl der ausgewählten Einheit im Szenario.

#### • Waffe

Dies identifiziert die Waffe, die die Männer der ausgewählten Einheit waren ausgestellt.

#### • Munition

Dies zeigt die verbleibenden Runden pro Mann.

#### • Reichweite

Dies zeigt die Reichweite der Waffen der ausgewählten Einheit.

#### • Stärke

Dies zeigt die Anzahl der Männer, die sich derzeit in der ausgewählten Einheit befinden, und die Nummer, mit der die Einheit zu Beginn des Szenarios begonnen hat. Wenn Sie eine Kampfeinheit auswählen, wird in der mittleren Box das Skills Display angezeigt. A

Die Fähigkeiten der Einheit umfassen Folgendes:

- **Experience** — The higher a unit's Experience rating, the better it performs in a variety of ways, including its fire accuracy, its rate of fire, its ability to melee and wheel, and its ability to maintain both its own morale and the morale of units close to it. The Experience ratings are, from best to worst: **Elite Veteran, Elite, Veteran, Regular, Seasoned, Volunteer, Militia, Irregulars, and Untrained.**

The next five skills are rated, from best to worst: **Elite, Specialist, Expert, Good, Average, Competent, Trained, and Untrained.**

- **Close Order** — The higher a unit's Close Order rating, the faster it can wheel and change formation.
- **Open Order** — The higher a unit's Open Order rating, the better it performs in skirmish formation.
- **Edged Weapons** — The higher an infantry unit's Edged Weapons rating, the better its ability to melee, due to its skill with the bayonet and small arms.
- **Firearms** — The higher a unit's Firearms rating, the faster its rate of fire.
- **Marksmanship** — The higher a unit's Marksmanship rating, the more accurate its fire.
- **Horsemanship** — The higher a cavalry or artillery unit's Horsemanship rating, the faster it can wheel and change formation.
- **Surgeon Ability** — The higher a fighting unit's Surgeon Ability rating, the more wounded troops it returns to active duty after the battle.

When you select a fighting unit, the large box in the lower left will display important information about that unit, including: its current **Status, Morale, Fatigue**, and the **Terrain** it is deployed on; whether it is **Visible to Enemy**, whether it is receiving a **Commander Bonus** or a **Support Bonus** (which are also displayed as icons in the Status Box in the Central Island); a count of the unit's **Killed, Wounded, Missing**, and the **Enemy Casualties** it has inflicted; and, if engaged, the identities of the enemy units it is **Engaged With**.



#### • Erfahrung

Je höher die Erfahrungsbewertung einer Einheit, desto besser ist die Leistung auf verschiedene Weise, einschließlich seiner Feuergenauigkeit, seiner Feuerrate, seiner Fähigkeit, Nahkampf und Rad und seine Fähigkeit, sowohl seine eigene Moral als auch die Moral von Einheiten in ihrer Nähe. Die Erfahrungswerte sind, vom Besten bis zum Schlechtesten: Elite Veteran, Elite Veteran, Regular, Seasoned, Volunteer, Miliz Unregelmäßig und untrainiert.

Die nächsten fünf Fähigkeiten werden bewertet, vom Besten bis zum Schlechtesten: Elite, Spezialist, Experte, Gut, durchschnittlich, kompetent, ausgebildet und untrainiert.

#### • Close Order

Je höher die Close Order-Bewertung einer Einheit ist, desto schneller kann sie radeln und Veränderung der Formation.

#### • Open Order

Je höher die Open-Order-Bewertung einer Einheit, desto besser ist ihre Leistung in Scharmützelformation.

#### • Edged Weapons

Je höher eine Infanterieeinheit Edged Weapons Rating, die besser seine Fähigkeit zu melee, aufgrund seiner Fähigkeit mit dem Bajonett und Kleinwaffen.

#### • Schusswaffen

Je höher die Feuerwaffenbewertung einer Einheit ist, desto schneller ist ihre Feuerrate.

#### • Marksmanship

Je höher das Marksmanship-Rating einer Einheit ist, desto mehr Genau sein Feuer.

#### • Horsemanship

Je höher eine Kavallerie oder Artillerieeinheit Horsemanship Bewertung, desto schneller kann es Rad und ändern Formation.

#### • Chirurgenfähigkeit

Je höher die Chirurgenfähigkeit einer Kampfeinheit ist, desto höher ist die Mehr verwundete Truppen kehrt es nach der Schlacht in den aktiven Dienst zurück. Wenn Sie eine Kampfeinheit auswählen, wird das große Feld unten links angezeigt wichtige Informationen über diese Einheit, einschließlich: ihren aktuellen Status, Moral, Müdigkeit und das Terrain, auf dem es sich befindet, ob es für den Feind sichtbar ist, ob es einen Commander Bonus oder einen Support Bonus erhält (was auch als Symbole in der Statusbox auf der zentralen Insel angezeigt; eine Zählung der die Getöteten, Verwundeten, Vermissten und die feindlichen Opfer, die es verursacht hat; und, wenn sie sich engagieren, die Identitäten der feindlichen Einheiten, mit denen sie sich beschäftigen.

When you select a fighting unit, the box in the lower right will show its **Peer Units**. These are the units that are at the same level as the selected unit in the chain of command. A unit may be selected from that box, and its information will appear on the Order of Battle screen.

### ***The Weapons Box***

The long box in the second tier of information boxes is the Weapons Box.

If a fighting unit is selected, the left side of the Weapons Box will show a leather cartridge box and round shot and Minie bullet for infantry, cavalry, and artillery, and an ammo box for ordnance wagons.

On the right side, the number in white letters indicates the number of rounds remaining per man if the selected unit is a regiment, or per gun if artillery. (Sixty rounds was the standard issue to each infantryman at Gettysburg.) If you place the cursor on the Weapons Box, the tooltip will show the weapon type of the selected regiment or gun, and the weapon's range. If the selected unit is a gun, the tooltip will also show a breakdown of the rounds remaining of each type of ammunition.

### ***The Morale Bar***

The long box in the third tier of information boxes is the Morale Bar. It is a bar graph that indicates the current morale of the selected unit. Engaged units with low morale must be withdrawn from the fighting line or they will soon retreat or rout. (To learn how to withdraw a unit, see "Fallback" and "Retreat" in "The Button Rock"). If the selected unit retreats without orders, it will be unavailable for fighting for an extended period. If it routs, it will run off the battlefield and be unavailable for the rest of the scenario.

### ***The Fatigue Bar***

The long box in the bottom tier of information boxes is the Fatigue Bar. It is a bar graph that indicates the current fatigue of the selected unit—the longer the bar, the better rested the unit is. As with units with low morale on the Morale Bar, engaged units with a short Fatigue Bar must be withdrawn from the fighting line to rest or they will not be able to run or charge the enemy.

Wenn Sie eine Kampfeinheit auswählen, zeigt die Box unten rechts ihren Peer Einheiten. Dies sind die Einheiten, die auf dem gleichen Niveau wie die ausgewählte Einheit in der Befehlskette. Aus diesem Feld kann eine Einheit ausgewählt werden, und ihre Angaben erscheint auf dem Bildschirm OOB. Die Waffenbox Die lange Box in der zweiten Ebene der Informationsboxen ist die Waffenbox.

Wenn eine Kampfeinheit ausgewählt wird, zeigt die linke Seite der Waffenbox eine Lederpatronenschachtel und Rundschuss und Minie-Kugel für Infanterie, Kavallerie und Artillerie und eine Munitionsbox für Kampfmittelwagen.

Auf der rechten Seite zeigt die Zahl in weißen Buchstaben die Anzahl der Runden an. pro Mann verbleiben, wenn die ausgewählte Einheit ein Regiment ist, oder pro Gewehr, wenn Artillerie. (Sechzig Runden war die Standardausgabe für jeden Infanteristen bei GETTYSBURG.) Wenn Sie legen den Cursor auf die Waffenbox, der Tooltip zeigt den Waffentyp an des gewählten Regiments oder der Waffe und der Reichweite der Waffe.

Wenn die ausgewählte Einheit eine Waffe, wird die Tooltip auch eine Aufschlüsselung der Runden zeigen, die von jedem verbleibenden Art der Munition. Die Moralleiste Die lange Box in der dritten Ebene der Informationsboxen ist die Morale Bar. Es ist eine Bar Graph, der die aktuelle Moral der ausgewählten Einheit angibt.

Engagierte Einheiten mit niedrige Moral muss von der Kampflinie zurückgezogen werden oder sie werden sich bald zurückziehen oder rout. (Um zu erfahren, wie man eine Einheit zurückzieht, siehe "Fallback" und "Retreat" in "The" Button Rock. Wenn sich die ausgewählte Einheit ohne Befehl zurückzieht, ist sie nicht verfügbar für einen längeren Zeitraum zu kämpfen.

Wenn es reißt, wird es vom Schlachtfeld laufen und für den Rest des Szenarios nicht verfügbar sein. Die Ermüdungsleiste Die lange Box in der unteren Ebene der Informationsboxen ist die Ermüdungsleiste. Es ist ein Balkendiagramm, das die aktuelle Ermüdung der ausgewählten Einheit anzeigt - je länger die Bar, desto besser ausgeruht ist die Einheit.

Wie bei Einheiten mit niedriger Moral auf der Moral Bar, engagierte Einheiten mit einer kurzen Ermüdungsleiste müssen aus dem Kampflinie zur Ruhe oder sie werden nicht in der Lage sein, den Feind zu laufen oder zu laden.

## THE BUTTON ROCK

In the bottom right section of the Game Screen, the Button Rock contains the buttons you will use to give orders to your subordinate commanders and units.

*Note: Buttons are not the main method for moving commanders or units across the battlefield to destinations. For that, see "How to Move."*

### The Bank Switches

In the center of the Button Rock are three sepia boxes, vertically arranged. The **Combat** switch is on top, since combat is the most time-critical function, and it is the default switch when a new commander or unit is selected; the **Move** switch is in the middle; and the **Orders** switch is on the bottom. Clicking on the Bank Switches causes them to turn yellow, and causes the appropriate bank of buttons to appear in the Button Rock.



It is a good idea acquaint yourself with the buttons in the Button Rock by toggling through the Bank Switches at all levels of command (army, corps, division, brigade, regiment, battery and single gun). You may do this most easily by means of the Arrow keys on your keyboard. By toggling through your chain of command, you will see which buttons each Bank Switch makes available to you at each level. A discussion of all the buttons is given below.

### The Combat Maneuver Buttons

The Combat Maneuver buttons are dark red, and are in the top left of the Button Rock. They appear on the Button Rock when either the "Combat" or "Move" Bank Switches are selected. They include:

- **Wheel Left/Wheel Right** — These buttons are used to change the facing of the selected commander or unit to the left or to the right. Also, a commander's entire command can be pivoted by selecting the Wheel Left or Wheel Right button, then clicking on a blue Formation button—when this is done, the



Der Button Rock Im unteren rechten Bereich des Spielbildschirms enthält der Button Rock die Buttons, die Sie verwenden, um Befehle an Ihre untergeordneten Kommandanten und Einheiten zu geben. Hinweis: Tasten sind nicht die Hauptmethode zum Bewegen von Kommandanten oder Einheiten über die Schlachtfeld zu Destinationen. Siehe dazu „How to Move.“

Die Bank Switches In der Mitte des Button Rock sind drei Sepia Boxen, vertikal angeordnet. Der Kampfschalter ist oben, da der Kampf am meisten ist zeitkritische Funktion, und es ist der Standardschalter, wenn eine neue Kommandant oder Einheit ausgewählt wird; der Move-Schalter befindet sich in der Mitte; und Der Orders Switch befindet sich unten.

Klicken Sie auf die Bank Switches Verursacht, dass sie gelb werden, und verursacht die entsprechende Bank von Knöpfe, die im Button Rock erscheinen. Es ist eine gute Idee, sich mit den Knöpfen im Button vertraut zu machen Rock durch Taumeln durch die Bank Switches auf allen Ebenen des Kommandos (Armee, Korps, Division, Brigade, Regiment, Batterie und Einzelkanone).

Sie Dies kann am einfachsten mit den Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur geschehen. Wenn Sie durch Ihre Befehlskette wechseln, werden Sie sehen, welche Tasten jeweils Bank Switch stellt Ihnen auf jeder Ebene zur Verfügung. Eine Diskussion aller Buttons unten angegeben ist. Die Combat Maneuver Buttons Die Kampfmanöver-Tasten sind dunkelrot und befinden sich oben links im Knopf Fels.

Sie erscheinen auf dem Button Rock, wenn entweder der "Combat" oder "Move"

Bank Switches sind ausgewählt. Dazu gehören:

- Rad links/Rad rechts

Diese Buttons werden verwendet das Gesicht des ausgewählten Kommandanten zu ändern oder Einheit nach links oder rechts. Auch ein Kommandant Der gesamte Befehl kann durch Auswahl des Rades links oder Rad rechts geschwenkt werden Knopf, dann auf einen blauen Formationsknopf klicken - wenn dies geschehen ist, wird der

selected commander's entire command will pivot to assume his new facing, using the selected Formation. In addition, when you have double-clicked on a destination for a commander or unit, a Destination Flag will appear with a Facing Arrow on the ground underneath it indicating which direction that commander or unit will face when it reaches the destination. To change that facing, select the Wheel Left or Wheel Right button. The Facing Arrow will pivot to indicate the new facing order.

*Note: If there is foliage obscuring the facing arrow, you may remove the foliage by pressing the "T" key. Pressing the "T" key again will replace the foliage.*

- **Use Roads** — On longer marches, use this button to order the selected unit to use available roads, so that it will reach its destination more quickly and with less fatigue.



If selected, this button will turn bright red, and will persist until the selected unit reaches its destination.

- **Halt** — Use this button to stop the selected unit at its current location.



At start, this button will be bright red, and will persist until the selected unit is given a movement order. If the "Halt" button is again selected, or when the unit reaches its destination, it will again turn bright red.

- **Double Quick (Run)** — Use this button to order the selected unit to run (or, in the case of cavalry or artillery, gallop) toward its destination. This will double the speed of the unit, but will also double the fatigue it suffers. If a Formation has been selected, the entire formation will run or gallop to its destination. If selected, this button will turn bright red, and persist until the selected unit has reached its destination.



There are five Combat Maneuver buttons specific to **infantry** and **cavalry**:

- **Left Flank/Right Flank** — Use these two buttons to order the selected regiment to slide to its left or right. This is a very useful maneuver in unblocking another friendly unit's line of fire to an enemy unit, or in moving quickly to flank an enemy unit.



Der gesamte Befehl des ausgewählten Kommandanten wird sich drehen, um sein neues Gesicht anzunehmen, mit der ausgewählten Formation. Außerdem, wenn Sie doppelklicken auf ein Ziel für einen Kommandanten oder eine Einheit, ein Ziel-Flag wird mit einem Gegenüber Pfeil auf dem Boden darunter zeigt, welche Richtung, dass Kommandant oder Einheit wird sich stellen, wenn sie das Ziel erreicht.

Das zu ändern nach links, wählen Sie die Schaltfläche Wheel Left oder Wheel Right. Der Facing Arrow wird Pivot, um die neue konfrontierte Ordnung anzuzeigen. Anmerkung: Wenn das Blattwerk den Pfeil verdeckt, können Sie das Blatt entfernen, indem Sie Drücken Sie die Taste "T". Wenn Sie erneut die Taste "T" drücken, wird das Laub ersetzt.

- Straßen nutzen

Bei längeren Märschen verwenden Sie diesen Button, um zu bestellen die ausgewählte Einheit, um verfügbare Straßen zu benutzen, damit sie ihre Ziel schneller und mit weniger Müdigkeit. Wenn ausgewählt, wird diese Schaltfläche leuchtend rot und bleibt bestehen, bis die ausgewählte Einheit ihren Bestimmungsort erreicht.

- Halt

Verwenden Sie diese Schaltfläche, um die ausgewählte Einheit bei ihrer aktuellen Standort. Am Anfang wird dieser Knopf leuchtend rot sein und wird bis zum Eine ausgewählte Einheit erhält einen Bewegungsbefehl. Wenn der „Halt Button wieder ausgewählt, oder wenn die Einheit ihr Ziel erreicht, wird sie sich wieder drehen hellrot.

- Double Quick (Run)

Verwenden Sie diesen Button, um die ausgewählten Einheit zu laufen (oder, im Falle von Kavallerie oder Artillerie, Galopp) in Richtung Bestimmungsort. Dies wird die Geschwindigkeit der Einheit verdoppeln, aber Verdoppeln Sie auch die Müdigkeit, die es erleidet. Wenn eine Formation ausgewählt wurde, Die gesamte Formation läuft oder galoppiert zu ihrem Bestimmungsort. Wenn ausgewählt, ist dies Die Taste wird leuchtend rot und bleibt bestehen, bis die ausgewählte Einheit ihre Bestimmungsort. Es gibt fünf Kampfmanöver, die speziell für Infanterie und Kavallerie geeignet sind:

- Left Flank / Right Flank

Verwenden Sie diese beiden Buttons für befehlen dem ausgewählten Regiment, nach links oder rechts zu rutschen. Dies ist ein sehr nützliches Manöver beim Entsperren eines anderen die Feuerlinie der freundlichen Einheit zu einer feindlichen Einheit oder in der schnellen Bewegung, um eine feindliche Einheit.

- **Oblique Left/Oblique Right** — Use these two buttons to order the selected regiment to move forward at an angle without wheeling, and thus avoid presenting its flank to enemy fire.



- **About Face** — Use this button to order the selected unit to face the opposite direction. The men in the regiment will simply turn around, and the rear rank will become the new front rank.



There are two Combat Maneuver buttons specific to **infantry regiments**:

- **Lie Down/Rise Up** — Use the Lie Down button to order a non-engaged infantry regiment to lie down in order to reduce the damage from enemy artillery fire. Use the Rise Up button to order an infantry regiment to get to their feet again, ready to fire or move. At start, the "Rise Up" button will be selected and turn bright red, and it will persist until the "Lie Down" button is selected, whereupon that button will turn bright red, and persist until "Rise Up" is selected.



There are two Combat Maneuver buttons specific to **cavalry regiments**:

- **Mount/Dismount** — Civil War cavalry fought best using dragoon tactics; that is, moving mounted and fighting dismounted. A cavalry unit can only melee while Mounted, and can only fire while Dismounted.



Use the Dismount button to order a cavalry regiment to dismount and prepare to fire. Use the Mount button to order a cavalry regiment to mount up and prepare to move or melee. At start, and when the "Mount" button is selected, it will be bright red, and will persist until the "Dismount" button is selected, whereupon that button will turn red, and persist until the "Mount" button is selected. In some Cavalry Field scenarios, cavalry regiments are permanently dismounted for the entire scenario. For these units the mount/dismount buttons are not present.

- schräg links / schräg rechts

Verwenden Sie diese beiden Buttons um dem ausgewählten Regiment zu befehlen, bei einem Winkel ohne Rad und somit vermeiden, seine Flanke zum feindlichen Feuer.

- Über Face

Verwenden Sie diese Schaltfläche, um die ausgewählte Einheit zu bestellen die entgegengesetzte Richtung. Die Männer im Regiment werden sich einfach drehen Und der hintere Rang wird zum neuen vorderen Rang. Es gibt zwei Kampfmanöver, die für Infanterieregimenter spezifisch sind:

- Lie Down/Rise Up

Verwenden Sie den Lie Down Button zum Befehl an ein nicht engagiertes Infanterieregiment, sich in um den Schaden durch feindliches Artilleriefeuer zu reduzieren. Verwenden Sie die Rise Up-Taste, um ein Infanterieregiment zu bestellen um wieder auf die Füße zu kommen, bereit zu schießen oder sich zu bewegen. Zu Beginn der "Rise Up" -Taste wird ausgewählt und leuchtend rot, und es wird bis zum "Lie Down" bestehen bleiben Der Button wird ausgewählt, woraufhin dieser Button leuchtend rot wird und bestehen bleibt. Bis "Rise Up" ausgewählt ist. Es gibt zwei Kampfmanöver-Tasten, die speziell für Kavallerieregimenter gelten:

- Mount/Dismount

Zivil Kavallerie kämpfte am besten mit Dragoon-Taktiken; das heißt, sich zu bewegen montiert und Kampf abgesetzt. Eine Kavallerieeinheit kann nur melee Während er aufgestiegen ist, kann er nur feuern, während er aufgestiegen ist. Benutzen Sie die Dismount-Taste, um einem Kavallerieregiment zu befehlen, abzusteigen und Bereite dich auf das Feuer vor. Benutzen Sie die Mount-Taste, um ein Kavallerieregiment zu bestellen Aufstehen und sich vorbereiten, sich zu bewegen oder zu melee. Zu Beginn und wenn der Button „Mount ausgewählt, leuchtend rot und bleibt bestehen, bis der Button "Dismount" ausgewählt, woraufhin dieser Button rot wird und bis zum "Berg" bestehen bleibt Der Button ist ausgewählt. In einigen Kavalleriefeld-Szenarien sind Kavallerieregimenter dauerhaft für das gesamte Szenario abgesetzt. Für diese Einheiten ist die Halterung / Demontagetasten sind nicht vorhanden.

There are two Combat Maneuver buttons specific to **artillery batteries**:

- **Unlimber the Battery/Limber the Battery** — Use the Unlimber the Battery button to ready the battery to fire—it will unhook from its limber and horses. It takes a battery about 30 seconds to prepare to unlimber, so expect a delay before the order is executed. Use the Limber the Battery button to ready the battery to move—it will hook up to its limber and horses. It takes a battery about 30 seconds to prepare to limber, so expect a delay before the order is executed. Crossed cannon barrels are shown in the Status Box in the Central Island to show that a gun is limbering or unlimbering.



There are two Combat Maneuver buttons specific to **single guns (cannon)**:

- **Unlimber the Gun/Limber the Gun** — Use the Unlimber the Gun button to ready the gun to fire—it will unhook from its limber and horses. It takes a gun about 30 seconds to prepare to unlimber, so expect a delay before the order is executed. Use the Limber the Gun button to ready the gun to move—it will hook up to its limber and horses. It takes a gun about 30 seconds to prepare to limber, so expect a delay before the order is executed.



### The Formation Buttons

The Formation buttons are dark blue, and are in the top right of the Button Rock. They appear on the Button Rock of all division, brigade, and battery commanders and fighting units when their "Combat" or "Move" Bank Switches are selected. When a Formation button is selected, it will turn bright blue, and will persist until another Formation button is selected for that commander or unit.

**Infantry and cavalry Formations** include the following:

- **Column** — This is the best Formation for movement, but poor for fighting. Units in Column formation move faster and with less fatigue than in any other formation, but are vulnerable to musket and artillery fire, and are unable to return fire. Any unit in Column will deploy into Line if the enemy approaches.



Es gibt zwei Kampfmanöver-Tasten, die für Artilleriebatterien spezifisch sind:

- Entlimber the Battery/Limber the Battery

Verwendung der Lämmer Sie die Batterietaste, um die Batterie auf Feuer - es wird sich von seiner Gliedmaße und seinen Pferden lösen. Es dauert eine Batterie etwa 30 Sekunden, um sich vorzubereiten, so Erwarten Sie eine Verzögerung, bevor der Auftrag ausgeführt wird. Verwenden Sie den Limber the Battery Button um die Batterie bereit zu machen, sich zu bewegen - sie wird sich an ihre Gliedmaßen und Pferde anschließen. Es dauert Eine batterie etwa 30 sekunden, um sich auf limber vorzubereiten, also erwarten sie eine verzögerung vor dem. Ordnung ausgeführt wird. Gekreuzte Kanonenläufe werden in der Statusbox im Central Island, um zu zeigen, dass eine Waffe limbering oder unlimbering ist. Es gibt zwei Kampfmanöver-Tasten, die für einzelne Waffen (Kanonen) spezifisch sind: Unlimber the Gun / Linder the Gun Verwendung der Machen Sie den Pistolenknopf frei, um die Waffe zum Feuern zu bringen - Es wird sich von seiner Zwerge und seinen Pferden lösen. Es braucht a Waffe etwa 30 sekunden, um sich darauf vorzubereiten, sich zu lösen, also erwarten sie eine verzögerung vor dem. Ordnung ausgeführt wird. Verwenden Sie den Limber the Gun-Knopf, um die Waffe zu bewegen - Es wird sich an seine Gliedmaßen und Pferde anschließen. Es dauert eine Waffe etwa 30 Sekunden Bereiten Sie sich auf limber vor, also erwarten Sie eine Verzögerung, bevor der Auftrag ausgeführt wird. Die Formation Buttons Die Formationstasten sind dunkelblau und befinden sich oben rechts im Knopf Fels. Sie erscheinen auf dem Knopffelsen aller Divisionen, Brigaden und Batterien Kommandanten und Kampfeinheiten, wenn ihre "Combat" oder "Move" Bank wechselt ausgewählt werden. Wenn eine Formationstaste ausgewählt ist, wird sie hellblau und wird fortgesetzt, bis eine andere Formationsschaltfläche für diesen Kommandanten ausgewählt ist oder Einheit.

Infanterie und Kavallerie Formationen umfassen die folgenden:

- Spalte

Dies ist die beste Formation für Bewegung, aber schlecht zum Kämpfen. Einheiten in Säulenformation bewegen sich schneller und mit weniger Müdigkeit als in jeder anderen Formation, sind aber anfällig für Musketen- und Artilleriefeuer und sind nicht in der Lage, das Feuer zurückzugeben. Jede Einheit in Column wird in Line eingesetzt, wenn sich der Feind nähert.

- **Line** — This is the best Formation for fighting, but poor for moving. It is the Formation that brings maximum firepower to bear on the enemy. However, movement in Line formation is slower and more fatiguing than in Column formation. A brigade or division in Line formation covers the maximum frontage, but has no reserves.



- **Line with Reserves** — This Formation provides a second line of reserves behind the front line, at the cost of reducing the frontage of the brigade or division. It is useful when the brigade or division has a limited amount of room to deploy, or when defense in depth is needed. The second line units are placed at the edges of the Formation, which maximizes the flexibility for the deployment the second line—they can move to reinforce the center or extend the flank.



- **Double Line** — This Formation, like Line with Reserves, provides reserves at the cost of reducing the frontage of the brigade or division. However, with Double Line, the second line is more centered behind the front line than Line with Reserves, and closer to the front line, so that the Formation is more compact and easier to move around the battlefield.



There are two Formations specific to **cavalry** and **infantry brigades and regiments**:

- **Column by Divisions** — This Formation is an “in-between” Formation—it allows a brigade or regiment to move faster than a unit in Line, and can be deployed into Line faster than a unit in Column. However, it also has the drawbacks of both those Formations—it is not as fast as Column, nor can it develop the firepower of Line.
- **Skirmish** — Brigades or regiments in Skirmish formation spread out to minimize the amount of damage they take from enemy fire. Units in this Formation can be used to slow down the advance of enemy forces by causing them to deploy from Column into Line. Skirmishing units will fall back steadily under pressure from an enemy unit deployed in Line.



## • Linie

Dies ist die beste Formation für den Kampf, aber arm für sich bewegen. Es ist die Formation, die maximale Feuerkraft bringt Bewahre den Feind. Bewegung in der Linienbildung ist jedoch langsamer und ermüdender als in der Säulenbildung. Eine Brigade oder Division in Line Formation deckt die maximale Frontage ab, hat aber keine Reserven.

## • Linie mit Reserven

Diese Formation bietet eine zweite Linie von Reserven hinter der Frontlinie, auf Kosten der Verringerung der Front der Brigade oder Division. Es ist nützlich, wenn die Brigade oder Division hat eine begrenzte Menge an Raum zum Einsatz, oder wenn Verteidigung in der Tiefe ist notwendig. die zweiten Leitungseinheiten an den Rändern der Formation angeordnet sind, was die Flexibilität für den Einsatz der zweiten Linie maximiert - sie kann sich bewegen, um das Zentrum zu verstärken oder die Flanke zu verlängern.

## • Doppellinie

Diese Formation, wie Line with Reserves, bietet Reserven auf Kosten der Verringerung der Front der Brigade oder Division. Bei Double Line ist die zweite Zeile jedoch mehr zentriert hinter der Frontlinie als Linie mit Reserven und näher an die Frontlinie, so dass die Formation kompakter und leichter zu bewegen ist Rund um das Schlachtfeld.

Es gibt zwei spezifische Formationen für Kavallerie- und Infanteriebrigaden.

Regimenter:

## • Spalte nach Divisionen

Diese Formation ist ein "Dazwischen" Formation - es ermöglicht einer brigade oder einem regiment, sich schneller zu bewegen als. eine Einheit in Line und kann schneller in Line bereitgestellt werden als eine Einheit in Spalte. Es hat aber auch die Nachteile beider Formationen – sie ist nicht so schnell wie Säule, noch kann sie die Feuerkraft von Linie.

## • Scharmützel

Brigaden oder Regimenter in Scharmützelformation verbreitet um den Schaden zu minimieren, den sie durch feindliches Feuer nehmen. Einheiten in dieser Formation können verwendet werden, um den Fortschritt von feindliche Kräfte, indem sie sie veranlassen, sich von Kolonne in Linie einzusetzen. Skirmishing-Einheiten werden unter dem Druck einer feindlichen Einheit stetig zurückfallen In Linie eingesetzt.

When a brigade deploys into Skirmish formation, one regiment of the brigade deploys into Skirmish formation in advance of the rest of the brigade, which remains in Line.

There are two Formations specific to **cavalry** and **infantry brigades**:

- **Column of Regiments in Line** — This is a deep attack Formation, made up of regiments in Line formation, one lined up behind the other. A brigade in this Formation will be able to hit a section of the enemy line with wave after wave of regiments—when one regiment falters and retreats, the next regiment can hit the enemy line.
- **Road Column** — When a brigade is given a movement destination and “Use Roads” is selected, the Road Column button appears. If Road Column is selected, the brigade will halt at the destination in its long Road Column rather than in the more compact Column formation.



**Artillery Formations** include the following:

- **Column by Sections** — Deploy an artillery brigade or battery in this Formation when you need it to be ready to move. A section of artillery is two guns. A standard four gun CSA battery had two sections and the standard six gun US battery had three sections.
- **Line** — Deploy an artillery brigade or battery in this Formation when you need it to be ready to fire.



There is one Formation specific to **artillery brigades**:

- **Column of Batteries in Line** — Deploy an artillery brigade in this Formation when it is in reserve. The batteries may be peeled off one by one as needed, and may move quickly in any forward direction.



### The Orders Buttons

The Orders buttons are dark green, and are in the bottom left of the Button Rock. When an Orders button is selected, it will turn bright green, and will persist until another Orders button is selected for that commander or unit.

Wenn eine Brigade in Skirmish-Formation eingesetzt wird, ein Regiment der Brigade sich vor dem Rest der Brigade in der Scharmützelformation befindet, die bleibt in Line. Es gibt zwei spezifische Formationen für Kavallerie und Infanteriebrigaden:

- Kolonne der Regimente in der Reihe

Das ist ein tiefer Angriff Formation, bestehend aus Regimentern in Line-Formation, einer ausgekleidet hinter dem anderen. Eine Brigade in dieser Formation wird in der Lage sein, einen Abschnitt der feindlichen Linie mit Welle um Welle von Regimentern getroffen - wenn man Regiment schwankt und zieht sich zurück, das nächste Regiment kann die feindliche Linie treffen.

- Straßensäule

Wenn eine Brigade eine Bewegung erhält Ziel und „Straßen nutzen ist ausgewählt, die Schaltfläche Road Column erscheint. Wenn Road Column ausgewählt wird, wird die Brigade am Ziel in seiner langen Straßensäule statt in der mehr kompakte Säulenformation.

Artillerieformationen umfassen die folgenden:

- Spalte nach Abschnitten

Einsatz einer Artilleriebrigade oder Batterie in Diese Formation, wenn Sie es brauchen, um bereit zu sein, sich zu bewegen. Ein Abschnitt Artillerie besteht aus zwei Geschützen. Eine Standard-Vier-Kanone CSA-Batterie hatte zwei Abschnitte und die Standard-Sechs-Kanone US-Batterie hatte drei Abschnitte.

- Linie

Einsatz einer Artilleriebrigade oder Batterie in dieser Formation Wenn Sie es brauchen, um feuerbereit zu sein.

Es gibt eine spezifische Formation für Artilleriebrigaden:

- Säule der Batterien in der Reihe

Einsatz einer Artilleriebrigade in diesem Formation, wenn es in Reserve ist. Die Batterien können von einem von einem nach Bedarf und kann sich schnell in jede Vorwärtsrichtung bewegen. Die Orders Buttons Die Orders Buttons sind dunkelgrün und befinden sich unten links im Button Fels. Wenn eine Order-Schaltfläche ausgewählt ist, wird sie hellgrün und so lange fortbestehen, bis eine andere Befehlsschaltfläche für diesen Kommandanten oder diese Einheit ausgewählt ist.

### Combat Orders Buttons

The "Combat" Bank Switch makes available the following Combat Orders buttons for brigade commanders and fighting units.

*Note: A unit must be engaged with an enemy unit to use these Orders.*

**Infantry and cavalry Combat Orders** buttons include the following:

- **Charge** — This button orders the selected unit to attack the closest enemy unit and engage it in melee.

*Note: An Exhausted unit will not charge. A cavalry unit can only charge while Mounted and if its fatigue level is "Winded" or higher. Permanently dismounted cavalry will not charge.*



- **Advance** — This button orders the selected unit to move 25 yards forward while firing. The unit will advance at a much slower rate than marching in Line formation.



- **Fallback** — This button orders the selected unit to slowly withdraw 50 yards.



This is the order to use when you want to pull a regiment off the firing line and substitute a fresh unit. March the fresh unit to a position in the immediate rear of the depleted or wavering front-line unit. Then order the front-line regiment to Fallback. It will fall back in good order to the rear of the reserve regiment. A unit given a Fallback order does not trigger a point award to the enemy. When a unit falls back as a result of combat, however, points are awarded to the enemy unit causing the fallback, and subtracted from the unit falling back.

- **Retreat** — This button orders the selected unit to withdraw 300 yards to the rear. Once begun, the unit cannot be Halted. It will always complete its retreat.



A unit given a Retreat order does not trigger a point award to the enemy as does a unit that retreats as a result of combat. Also, it does it suffer as much fatigue or loss of morale as a unit that retreats as a result of combat.

**Artillery Combat Orders** buttons include the following:

- **AI Chooses Target** — This button orders the AI to select the best target for the selected artillery unit.



Tasten für Kampfbefehle Der "Combat" Bank Switch stellt folgende Kampfbefehle zur Verfügung Knöpfe für Brigadekommandeure und Kampfeinheiten. Hinweis: Eine Einheit muss mit einer feindlichen Einheit in Verbindung gebracht werden, um diese Befehle zu verwenden. Infanterie und Kavallerie Kampfbefehle Buttons enthalten die folgenden:

- Gebühr

Dieser Button befiehlt der ausgewählten Einheit, die nächste anzugreifen feindliche Einheit und greifen sie in Nahkampf. Hinweis: Eine erschöpfte Einheit wird nicht aufgeladen. Eine Kavallerieeinheit kann nur Aufladung während der Montage und wenn seine Ermüdung "Gewundet" oder höher ist. Permanent abgesetzte Kavallerie wird nicht aufgeladen.

- Vorankommen

Dieser Button befiehlt der ausgewählten Einheit, 25 Yards zu bewegen Vorwärts beim Schießen. Die Einheit wird viel langsamer voranschreiten als in Linienformation zu marschieren.

- Fallback

Dieser Button befiehlt der ausgewählten Einheit langsam 50 Yards zurückziehen. Dies ist die Reihenfolge zu verwenden, wenn Sie ein Regiment aus dem Schusslinie und Ersatz einer neuen Einheit. März die frische Einheit zu einer Position in die unmittelbare Rückseite der erschöpften oder schwankenden Fronteinheit. Dann Ordnung Das Frontregiment zum Fallback. Es wird in guter Ordnung nach hinten zurückfallen des Reserveregiments. Eine Einheit, die eine Fallback-Order erhält, löst keinen Punkt aus Preis an den Feind. Wenn eine Einheit jedoch infolge eines Kampfes zurückfällt, Punkte werden an die feindliche Einheit vergeben, die den Fallback verursacht, und subtrahiert von der zurückfallenden Einheit.

- Rückzug

Diese Schaltfläche befiehlt der ausgewählten Einheit, 300 zurückzuziehen Yards nach hinten. Einmal begonnen, kann die Einheit nicht mehr gehalten werden. Es wird Vervollständige immer seinen Rückzug. Eine Einheit, die einen Retreat-Auftrag erhält, löst keine Punktevergabe an die Feind ebenso wie eine Einheit, die sich infolge des Kampfes zurückzieht. Es leidet auch so viel Müdigkeit oder Moralverlust wie eine Einheit, die sich infolge des Kampfes zurückzieht.

Die Tasten für Artillerie-Kampfbefehle enthalten Folgendes:

- KI wählt Ziel

Dieser Button befiehlt der AI, die besten auszuwählen Ziel für die ausgewählte Artillerieeinheit.

- **Target Infantry** — This button orders the selected artillery unit to fire only at enemy infantry and cavalry units and to ignore enemy artillery.
- **Target Artillery** — This button orders the selected artillery unit to fire only at enemy artillery units and to ignore enemy infantry and cavalry unless they approach within 250 yards.
- **Hold Fire** — This button orders the selected unit not to fire. It is helpful when ammunition levels are getting low. It prevents the selected artillery unit from spending dwindling ammunition firing at distant targets.  
The selected artillery unit will switch to canister and protect itself if threatened by enemy infantry or cavalry.
- **Retreat** — This orders the selected artillery unit to limber up and withdraw 300 yards to the rear.



There is one Artillery Combat Order button specific to **artillery brigades**:

- **Choose Brigade Specific Target** — This button allows the player to choose one target for the entire selected artillery brigade. This method concentrates fire on one enemy unit, and is especially helpful in eliminating isolated enemy batteries. When this button is selected, a "crosshairs" icon will appear on the cursor. Place the cursor on an enemy unit and click on it to select that unit as the target.



There are seven Artillery Combat Orders buttons specific to **artillery batteries** and **single guns**:

- **Choose Specific Target** — This button allows the player to choose the target for the selected battery or gun, rather than the AI. When this button is selected, a "crosshairs" icon will appear on the cursor. Place the cursor on an enemy unit and click on it to select that unit as the target.
- **Use Solid Shot** — This button orders the selected battery or gun to fire solid shot. This is a solid iron ball that is more accurate in long distance fire than the other ammunition types, but does



#### • Ziel-Infanterie

Dieser Button befiehlt der ausgewählten Artillerieeinheit nur auf feindliche Infanterie- und Kavallerieeinheiten zu schießen und zu ignorieren feindliche Artillerie.

#### • Zielartillerie

Dieser Button befiehlt der ausgewählten Artillerieeinheit nur auf feindliche Artillerieeinheiten zu schießen und feindliche Infanterie zu ignorieren und Kavallerie, es sei denn, sie nähern sich innerhalb von 250 Metern.

#### • Halten Sie Feuer

Dieser Button befiehlt der ausgewählten Einheit, nicht zu feuern. Es ist Hilfreich, wenn der Munitionspegel niedrig wird. Es verhindert die Ausgewählte Artillerieeinheit aus Ausgaben für schwindende Munition Schießen auf entfernte Ziele. Die ausgewählte Artillerieeinheit wird in den Kanister wechseln und sich schützen, wenn durch feindliche Infanterie oder Kavallerie bedroht.

#### • Rückzug

Dies befiehlt der ausgewählten Artillerieeinheit, sich aufzurüsten und Zurückziehen 300 Yards nach hinten. Es gibt einen Artillerie-Kampfbefehl-Button, der speziell für Artilleriebrigaden gilt:

#### • Wählen Sie Brigade spezifisches Ziel

Dieser Button erlaubt dem Player ein Ziel für die gesamte ausgewählte Artilleriebrigade zu wählen. Dies Die Methode konzentriert das Feuer auf eine feindliche Einheit und ist insbesondere hilfreich bei der Beseitigung isolierter feindlicher Batterien. Wenn dieser Button ist ausgewählt, ein "Kreuzfaden" -Symbol erscheint auf dem Cursor. Legen Sie den Cursor auf eine feindliche Einheit und klicken Sie darauf, um diese Einheit als Ziel auszuwählen. Es gibt sieben Artillerie-Kampfbefehl-Tasten, die speziell für Artilleriebatterien geeignet sind.

und Einzelwaffen:

#### • Wählen Sie ein spezifisches Ziel

Dieser Button ermöglicht es dem Spieler zu wählen das Ziel für die ausgewählte Batterie oder Pistole anstelle der KI. Wenn diese Schaltfläche ausgewählt ist, erscheint ein "Kreuzfadenkreuz" -Symbol auf der Cursor. Platzieren Sie den Cursor auf eine feindliche Einheit und klicken Sie darauf, um Diese Einheit als Ziel.

#### • Solid Shot verwenden

Dieser Button befiehlt die ausgewählte Batterie oder Pistole Feststoffschuß abzufeuern. Dies ist eine feste Eisenkugel, die genauer ist in fernfeuer als die anderen munitionstypen, aber.

less damage, being a single projectile. It is especially useful against massed formations such as units in Column.

- **Use Shell** — This button orders the selected battery or gun to fire shell. This is a hollow shell filled with gunpowder that exploded by means of a timed fuse that is lit by the flash of the gun's discharge. The exploding shell sends fragments into enemy troop formations.



- **Use Shrapnel** — This button orders the selected battery or gun to fire shrapnel. This is a hollow iron ball filled with iron balls, exploded by means of a timed fuse. It sent dozens of balls into enemy troop formations.



- **Use Canister** — This button orders the selected battery or gun to fire canister. Canister is a close-range weapon—a hollow metal cylinder filled with iron balls. When the gun discharges, the metal cylinder disintegrates, sending the iron balls into the enemy like a large shotgun charge. Canister was the most lethal weapon on the Civil War battlefield, deadly against enemy infantry or cavalry within 350 yards or less. If enemy troops approach within 75 yards, the gun will automatically fire double canister. If a gun runs out of canister, it will retreat if approached by enemy infantry or cavalry.



- **Withdraw by Recoil** — This button orders the selected battery or gun to withdraw 25 yards while continuing to fire, using the recoil of each gun to move it back, rather than limbering.



### Stance Orders Buttons

The "Orders" Bank Switch makes available the following Stance Orders buttons. These buttons dictate how aggressively you want the selected commander to behave toward any visible enemy.

*Note: Only your subordinate commanders may be given Stance Orders. Keep in mind that the attributes of your subordinate commanders, and the increasing fatigue and dwindling strength and morale of their units may result in your Stance Orders being ignored.*

weniger Schaden, ein einzelnes Projektil zu sein. Es ist besonders nützlich gegen massiert Formationen wie Einheiten in Spalte.

- Use Shell

Dieser Knopf befiehlt der ausgewählten Batterie oder Pistole zu feuern Schale. Dies ist eine hohle Schale mit Schießpulver gefüllt, die explodiert durch eine zeitgesteuerte Sicherung, die durch den Blitz der Pistole beleuchtet wird Entlastung. Die explodierende Granate schickt Fragmente in feindliche Truppen Formationen.

- Verwenden Sie Shrapnel

Dieser Button befiehlt die ausgewählte Batterie oder Pistole Schrapnell zu feuern. Dies ist eine hohle Eisenkugel mit Eisenkugeln gefüllt, mittels einer Zeitsicherung explodiert. Es schickte Dutzende von Bällen in feindliche Truppenformationen.

- Kanister verwenden

Dieser Button befiehlt die ausgewählte Batterie oder Pistole Kanister abfeuern. Kanister ist eine Nahbereichswaffe - eine hohle Metallzylinder mit Eisenkugeln gefüllt. Wenn die Waffe entlädt, Der Metallzylinder zerfällt und schickt die Eisenkugeln in den Feind wie ein große Schrotflintenladung. Kanister war die tödlichste Waffe im Bürgerkrieg Schlachtfeld, tödlich gegen feindliche Infanterie oder Kavallerie innerhalb von 350 Yards oder weniger. Wenn sich feindliche Truppen innerhalb von 75 Yards nähern, wird die Waffe automatisch schießen Doppelkanister. Wenn einer Waffe der Kanister ausgeht, wird sie sich zurückziehen, wenn sie von feindliche Infanterie oder Kavallerie.

- Zurückziehen durch Recoil

Dieser Button befiehlt die ausgewählte Batterie oder Pistole, um 25 Yards zurückzuziehen, während sie weiter feuern, indem sie die Jede Waffe greift zurück, um sie zurück zu bewegen, anstatt sich zu schmieren. Tasten für Stance Orders Der "Orders" Bank Switch stellt die folgenden Stance Orders Buttons zur Verfügung. Diese Buttons bestimmen, wie aggressiv der ausgewählte Kommandant Verhalten Sie sich gegenüber jedem sichtbaren Feind. Hinweis: Nur Ihre untergeordneten Kommandanten können Stance Orders erhalten. Bleiben Denken Sie daran, dass die Attribute Ihrer untergeordneten Kommandanten und die zunehmende Müdigkeit und schwindende stärke und moral ihrer einheiten können zu ihren haltungsbefehlen führen. ignoriert werden.

Stance Orders include:

- **All out Attack** — This button orders the selected commander to advance toward the enemy and maintain the attack until one side or the other retreats. 
- **Attack** — This button orders the selected commander to advance toward the enemy to improve his units' weapons' effectiveness. He is free to attack an enemy that is larger in strength and at a greater distance than when given any of the below stances. 
- **Probe** — This button orders the selected commander to advance to the outer ranges of his units' weapons' effectiveness. He is free to attack an enemy of roughly the same strength, but not as far away as the Attack stance. This order is useful for "demonstrating"—that is, keeping the enemy occupied without trying to inflict, or risk, heavy losses. 
- **None** — This button allows the selected AI commander to do what he thinks best. His Style will determine what stance he will take (see "Style," in the "Order of Battle" section of "The Central Island"). 
- **Defend** — This button orders the selected commander to adopt a defensive stance. He is free to attack a command that is weaker than his own, but may not go far from his present position. 
- **Hold** — This button orders the selected commander to hold his present position, and not venture beyond a 50-yard radius. 
- **Hold to the Last** — This button orders the selected commander to hold his present position until his units are routed. 

There are four additional Stance Orders specific to **cavalry brigade commanders** and **cavalry regiments** (for permanently dismounted cavalry regiments, only the "Guard" order is available):

- **Send to Scout Enemy** — This button orders the selected cavalry unit to detach from its parent command and go on a mission (under AI control) to find and follow the enemy while staying out of rifle range. When the scouting cavalry unit sees an enemy unit, it will appear on the Map. 

## Stance Orders umfassen:

- All Out Attack

Dieser Button befiehlt dem ausgewählten Kommandanten, Vorrücken in Richtung Feind und halten Sie den Angriff bis zu einer Seite Oder die anderen Retreats.

- Angriff

Dieser Button befiehlt dem ausgewählten Kommandanten, gegenüber dem Feind, um die Wirksamkeit der Waffen seiner Einheiten zu verbessern. Er ist frei, einen Feind anzugreifen, der an Stärke und an einem größere Entfernung als bei einer der nachstehenden Stellungen.

- Probe

Dieser Button befiehlt dem ausgewählten Kommandanten, auf die äußeren Bereiche der Wirksamkeit der Waffen seiner Einheiten. Er ist frei um einen Feind von ungefähr der gleichen Stärke anzugreifen, aber nicht so weit weg als Angriffsposition. Diese Ordnung ist nützlich für "Demonstration" - das heißt, den Feind zu beschäftigen, ohne zu versuchen, schwere Verluste zu verursachen oder zu riskieren.

- Keine

Dieser Button ermöglicht dem ausgewählten AI-Kommandanten Was er für das Beste hält. Sein Stil bestimmt, welche Haltung er einnehmen wird take (siehe "Style", im Abschnitt " OOB " von "The Central" Insel.

- Verteidigen

Dieser Button befiehlt dem ausgewählten Kommandanten, eine defensive Haltung. Er ist frei, einen Befehl anzugreifen, der schwächer ist als seine eigene, aber kann nicht weit von seiner gegenwärtigen Position gehen.

- Halten

Dieser Button befiehlt dem ausgewählten Kommandanten, seine aktuelle Position, und nicht über einen 50-Yard-Radius hinaus wagen.

- Halten Sie sich an den Letzten

Dieser Button befiehlt dem ausgewählten Kommandanten seine gegenwärtige Position zu halten, bis seine Einheiten geleitet werden. Es gibt vier zusätzliche Stance Orders speziell für die Kavalleriebrigade Kommandeure und Kavallerieregimenter (für dauerhaft abgesetzte Kavallerie)

Regimenter, nur der Befehl "Guard" ist verfügbar:

- Senden Sie an Scout Enemy

Dieser Button befiehlt die ausgewählte Kavallerie Einheit, um sich von seinem übergeordneten Kommando zu lösen und auf Mission zu gehen (unter KI-Kontrolle), um den Feind zu finden und ihm zu folgen, während er draußen bleibt der Gewehrreichweite. Wenn die Scouting-Kavallerieeinheit eine feindliche Einheit sieht, Es wird auf der Karte erscheinen.

- **Select Unit to Guard** — This button orders the selected cavalry unit to attach to a selected friendly unit (e.g., a wagon, artillery unit, or commander). When this Stance Order button is selected, a cursor will appear. Use the cursor to click on the flag of the unit you want to guard. The selected cavalry unit will immediately move to guard that unit. If the guarded unit moves, the cavalry unit will move with it. 
- **Send to Screen Enemy** — This button orders the selected cavalry unit to detach from its parent command and go on a mission (under AI control) to find the enemy and engage it in long-range skirmishing. 
- **Send to Raid Enemy Target** — This button orders the selected cavalry unit to detach from its parent command and go on a mission (under AI control) to find and attack or capture weak or unprotected enemy targets. 

### The Commander Function Buttons

The Commander Function buttons are brown, and are in the bottom right of the Button Rock.

Commander Functions include:

- **Take Charge from AI** — This button gives you total command over the selected commander or fighting unit.  Its advantage is that the selected commander or unit will do exactly as you order. Its disadvantage is that, in micromanaging the selected commander or unit, you may miss important developments in other parts of the field. Also, if you take your eye off the selected commander or unit, it will no longer move or protect itself by any means other than to wheel. To unselect "Take Charge" and return the commander or unit to the AI, select "Take Charge" again. When this button is selected, it will turn yellow, and will persist until it is unselected for that commander or unit.

*Note: Selecting and unselecting the "Take Charge from AI" function for commanders and units may also be done by using the "1" and "2" keys.*

- Wählen Sie Unit to Guard

Dieser Button befiehlt die ausgewählte Kavallerie Einheit zur Befestigung an einer ausgewählten freundlichen Einheit (z. B. Wagen, Artillerie) Einheit oder Kommandant. Wenn dieser Stance Order Button ausgewählt ist, Ein Cursor wird erscheinen. Verwenden Sie den Cursor, um auf das Flag der Einheit zu klicken Sie wollen bewachen. Die ausgewählte Kavallerieeinheit wird sich sofort zur Wache bewegen Diese Einheit. Wenn sich die bewachte Einheit bewegt, wird sich die Kavallerieeinheit mit bewegen.

- Senden an Screen Enemy

Dieser Button befiehlt die ausgewählte Kavallerie Einheit, um sich von seinem übergeordneten Kommando zu lösen und auf Mission zu gehen (unter KI-Kontrolle), um den Feind zu finden und ihn auf lange Sicht anzugreifen Auseinandersetzungen.

- Senden Sie an Raid Enemy Target

Dieser Button befiehlt den Ausgewählten Kavallerieeinheit, um sich von ihrem übergeordneten Kommando zu lösen und auf eine Mission (unter KI-Kontrolle), um schwache oder ungeschützte feindliche Ziele. Die Commander Function Buttons Die Commander Function Buttons sind braun und unten rechts von Der Button Rock.

Zu den Kommandantenfunktionen gehören:

- Übernahme von AI

Dieser Button gibt Ihnen den totalen Befehl über den ausgewählten Kommandanten oder die Kampfeinheit. Sein Vorteil ist, dass der ausgewählte Kommandant oder die ausgewählte Einheit Genau so, wie Sie es bestellen. Sein Nachteil ist, dass im Mikromanagement der ausgewählten Kommandant oder Einheit, Sie können wichtige Entwicklungen in anderen Teilen verpassen des Feldes. Wenn Sie den ausgewählten Kommandanten oder die ausgewählte Einheit im Auge behalten, wird sich nicht mehr bewegen oder sich mit anderen Mitteln als zum Rad schützen. bis deaktivieren Sie "Take Charge" und geben Sie den Kommandanten oder die Einheit an die KI zurück, wählen Wieder "Take Charge". Wenn dieser Button ausgewählt ist, wird er gelb und wird fortbestehen, bis es für diesen Kommandanten oder diese Einheit nicht ausgewählt ist. Hinweis: Auswählen und Deaktivieren der Funktion "Take Charge from AI" für Kommandanten und Einheiten können auch mit den Schlüsseln "1" und "2" durchgeführt werden.

- **Go to the Selected Unit** — This button moves the camera to the selected commander or unit at field level.

*Note: Moving the camera to the selected commander or unit may also be done by pressing the "G" key.*



- **Commander Double Quick (Gallop)** — This button causes the selected commander to gallop to his destination. When this button is selected, it will turn yellow, and will persist until the commander has reached his destination.



- **Commander Halt** — This button causes the selected commander to halt. When a commander has reached his destination, or when this button is selected, it will turn yellow, and will persist until the commander is given a movement order.



- **Commander Use Roads** — For distant destinations, this button causes the selected commander to use available roads to move to his destination by the fastest route. When this button is selected, it will turn yellow, and will persist until the commander has reached his destination.



- **Attach/Detach** — This button causes the selected commander or unit to be attached to or detached from its superior commander. If the Detach button is selected, the selected commander or unit will no longer respond to orders from the previous superior commander, but will still be under AI control, and as such will still wheel and otherwise respond to nearby enemy units to protect itself or fulfill its Stance Order. It may be reattached to its original superior commander (but no other commander) by using the Attach button. At start, the "Attach" button will be yellow, and will persist until the "Detach" button is selected. The "Detach" button will then turn yellow, and will persist until the "Attach" button is reselected.



- **Re-Supply** — This button causes the selected unit to move to find its division ordnance wagon. After replenishing its ammunition, the unit will move back to its commander.



- **Send Message** — This button brings up the Send Courier Message screen. This will enable you to send a courier message or order to another commander or unit in your chain of command.



- Gehen Sie zur ausgewählten Einheit

Dieser Button bewegt die Kamera zum ausgewählter Kommandant oder ausgewählte Einheit auf Feldebene. Hinweis: Das Verschieben der Kamera zu dem ausgewählten Kommandanten oder der ausgewählten Einheit kann auch durch Drücken der Taste "G" erfolgen.

- Commander Double Quick (Gallop)

Dieser Button verursacht die Kommandant ausgewählt, um zu seinem Ziel zu galoppieren. Wenn dieser Button wird ausgewählt, es wird gelb und bleibt bestehen, bis der Kommandant Er hat sein Ziel erreicht.

- Commander Halt

Dieser Button verursacht den ausgewählten Kommandanten zu stoppen. Wenn ein Kommandant sein Ziel erreicht hat oder wenn Dieser Knopf ist ausgewählt, er wird gelb und bleibt bestehen, bis der Kommandant erhält einen Bewegungsbefehl.

- Commander Use Roads

Für entfernte Ziele, dieser Button bewirkt, dass der ausgewählte Kommandant verfügbare Straßen benutzt, um sich zu bewegen Sein Ziel auf dem schnellsten Weg. Wenn dieser Button ausgewählt ist, Es wird gelb und bleibt bestehen, bis der Kommandant Er erreichte sein Ziel.

- Attach/Detach

Dieser Button bewirkt, dass die ausgewählten Kommandant oder Einheit, der/die an oder abgesetzt werden soll von seinem überlegenen Kommandanten. Wenn der Detach-Button ist ausgewählt, der ausgewählte Kommandant oder die ausgewählte Einheit reagiert nicht mehr auf Befehle vom vorherigen Oberkommandanten, wird aber weiterhin unter KI-Kontrolle stehen, und als solches wird immer noch Rad und sonst reagieren auf nahe gelegene feindliche Einheiten sich selbst zu schützen oder seine Stance Order zu erfüllen. Es kann wieder an sein Original angehängt werden Superior Commander (aber kein anderer Commander) mit dem Attach-Button. Zu Beginn ist die Schaltfläche "Anhängen" gelb und bleibt bis zum "Entfernen" bestehen. Der Button ist ausgewählt. Die Schaltfläche "Entfernen" wird dann gelb und bleibt bestehen bis der Button „Anhängen erneut ausgewählt wird.

- Nachlieferung

Diese Schaltfläche bewirkt, dass sich die ausgewählte Einheit bewegt, um zu finden seinen Divisionswagen. Nachdem er seine Munition aufgefüllt hat, Die Einheit wird zu ihrem Kommandanten zurückkehren.

- Senden Sie Nachricht

Dieser Button zeigt die Send Courier Message Bildschirm. Dies ermöglicht es Ihnen, eine Kuriernachricht oder Bestellung zu senden einen anderen Kommandanten oder eine andere Einheit in Ihrer Befehlskette.

*Note: You may also bring up the Send Courier Message screen by using the "C" key.*

- **Read Messages** — This button brings up the "Dispatches Received" box. It allows you to see all the messages that have been sent to you by other commanders during the present scenario.
- **Objectives** — This button brings up the "Objectives" box. It allows you to see the Objectives that have been assigned to you. Objectives' names will appear on the right, and your Completed Objectives on the left.



## KEYBOARD COMMANDS

Most commands in *Scourge of War: Gettysburg* are given by using the buttons in the Button Rock. These commands are set in the file `/work/keyboard.csv`. This is installed by copying from `/work/defaultkeys.csv` on installation. If you have an earlier version or have modified your `keyboard.csv` file, your key assignments may be different.

The following commands, however, are given by keystrokes:

### Camera Movement

- **Q, W, E, A, S, and D** — These six upper-left keys, as well as the Spacebar and the Left Shift key, are dedicated to camera movement. For a discussion of their use, see "How to Move the Camera," in "The Game Screen," above.
- **F** — Use this as a "Follow" key to make the camera move with the selected leader or unit. Press "F" again to be able to use the "Q" and "E" keys to swivel the camera while it moves. Pressing the "F" key again unselects the "Follow" command. When the "Follow" command is selected, an "F Arrow" icon will appear in the Status Box.



*Note: Due to its proximity to the camera keys, this key may be inadvertently pressed while moving the camera. If the camera becomes suddenly immobile, look in the Status Box for the "F Arrow" icon. If it is present, press the "F" key until the "Follow" command is unselected and the icon disappears.*

Hinweis: Sie können auch den Send Courier Message-Bildschirm aufrufen, indem Sie das "C" verwenden Schlüssel.

- Lesen Sie Nachrichten

Dieser Button zeigt die "Dispatches" Box „Received. Es ermöglicht Ihnen, alle Nachrichten zu sehen, die Sie wurden Ihnen von anderen Kommandanten während der Gegenwart geschickt. Szenario.

- Ziele

Mit dieser Schaltfläche wird das Feld "Ziele" angezeigt. Es ermöglicht es Ihnen, die Ziele zu sehen, die Ihnen zugewiesen wurden. Die Namen der Ziele erscheinen rechts und Ihre abgeschlossenen Ziele links. Tastaturbefehle Die meisten Befehle in SOW ABBR G werden mit den Buttons in Der Button Rock. Diese Befehle werden in der Datei `/work/keyboard.csv` festgelegt. Dies wird durch Kopieren von `/work/defaultkeys.csv` bei der Installation installiert. Wenn Sie eine frühere Version oder haben Ihre `keyboard.csv`-Datei, Ihre Schlüsselzuweisungen geändert Kann anders sein.

Folgende Befehle werden jedoch durch Tastenanschläge gegeben:

Kamerabewegung

- Q, W, E, A, S und D

Diese sechs oberen linken Tasten sowie die Spacebar und Die linke Schalttaste ist der Kamerabewegung gewidmet. Für eine Diskussion über Ihre verwendung, siehe "wie man die kamera bewegt", in "the game screen", oben.

- F

Verwenden Sie dies als "Follow" -Taste, damit sich die Kamera mit dem ausgewählter Leiter oder Einheit. Drücken Sie erneut "F", um das "Q" verwenden zu können und "E" Tasten, um die Kamera zu schwenken, während sie sich bewegt. Drücken der Taste „F Deaktiviert erneut den Befehl "Follow". Wenn der Befehl "Follow" Ausgewählt, erscheint ein "F-Pfeil"-Symbol in der Statusbox. Hinweis: Aufgrund seiner Nähe zu den Kameranachschlüssel kann dieser Schlüssel versehentlich sein Drücken beim Bewegen der Kamera. Wenn die Kamera plötzlich unbeweglich wird, schauen Sie in der Statusbox für das Symbol „F Pfeil. Wenn es vorhanden ist, drücken Sie die Taste "F" bis zum Der Befehl "Follow" wird nicht ausgewählt und das Symbol verschwindet.

- **G** — Use this as a "Go To" key to move the camera to the selected commander or unit. Note: You may also do this by selecting the "Go to the Selected Unit" button in the Button Rock.

### Chain of Command Navigation

The following Arrow keys navigate the chain of command from the Game Screen. When you use the Arrow keys, the commander or unit you seek will be displayed in the ID Display, and become the newly selected commander or unit.

To make the camera go to the newly selected commander or unit, unselect "Camera Stay w/OOB Navigation" in either the Options screen accessible from the Main Menu or the in-game Options screen accessible from the Game Menu.

If the "Camera Stay w/OOB Navigation" option is selected, you may make the camera go to the newly selected commander or unit by pressing the "G" key or using the "Go to Selected Unit" button in the Button Rock.

- **Up Arrow** — Use this key to seek the immediate superior of the selected commander or unit.
- **Left and Right Arrows** — Use these keys to seek the other commanders or units who are at the same level of command as the selected commander or unit.
- **Down Arrow** — Use this key to seek commanders or units who are immediately subordinate to the selected commander.  
Note: You may also navigate the chain of command on the Order of Battle screen in the Central Island. The Order of Battle screen also provides vital current information about each commander and unit in your chain of command.

### Game Speed

- **Equals (=)** — Use this key to speed the game up. Press it up to five times for greater effect.
- **Minus (-)** — Use this key to slow the game down. Press it up to five times to bring the speed back to normal.

*Note: These are only active when playing Single Player; they are disabled for Multiplayer.*

### • G

Verwenden Sie diese als "Go To" -Taste, um die Kamera zum ausgewählten Kommandanten zu bewegen oder Einheit. Hinweis: Sie können dies auch tun, indem Sie "Zu der ausgewählten Einheit gehen" auswählen Knopf im Button Rock. Befehlskette Navigation Die folgenden Pfeiltasten navigieren durch die Befehlskette aus dem Spiel Bildschirm. Wenn Sie die Pfeilschlüssel verwenden, wird der Kommandant oder die Einheit, die Sie suchen, im ID-Display angezeigt und zum neu ausgewählten Kommandanten oder der neu ausgewählten Einheit werden. Um die Kamera zum neu ausgewählten Kommandanten oder der neu ausgewählten Einheit zu bewegen, wird nicht ausgewählt "Camera Stay w/OOB Navigation" auf dem Optionsbildschirm das Hauptmenü oder den In-Game-Options-Bildschirm, der über das Spielmenü zugänglich ist. Wenn die Option "Kameraaufenthalt w/OOB Navigation" ausgewählt ist, können Sie gehen Sie mit der Kamera zum neu ausgewählten Kommandanten oder der Einheit, indem Sie die Taste "G" drücken oder Verwenden Sie die Schaltfläche "Zu ausgewählter Einheit gehen" im Button Rock.

### • Up Arrow

Verwenden Sie diesen Schlüssel, um den unmittelbaren Vorgesetzten des Ausgewählten zu suchen Kommandant oder Einheit.

### • Links- und Rechtspfeile

Verwenden Sie diese Schlüssel, um die anderen Kommandanten zu suchen oder Einheiten, die sich auf der gleichen Befehlsebene befinden wie der ausgewählte Kommandant oder Einheit.

### • Down Arrow

Verwenden Sie diesen Schlüssel, um Kommandanten oder Einheiten zu suchen, die unmittelbar dem ausgewählten Kommandanten unterstellt. Hinweis: Sie können auch die Befehlskette auf dem OOB navigieren Bildschirm auf der zentralen Insel. Der OOB Bildschirm bietet auch wichtige aktuelle Informationen über jeden Kommandanten und jede Einheit in Ihrer Kette von Kommando. Spielgeschwindigkeit

### • Gleichgestellt (=)

Verwenden Sie diesen Schlüssel, um das Spiel zu beschleunigen. Drücken Sie es bis zu fünf Mal für größere Wirkung.

### • Minus (-)

Verwenden Sie diesen Schlüssel, um das Spiel zu verlangsamen. Drücken Sie es bis zu fünf Mal Bringen Sie die Geschwindigkeit wieder normal. Hinweis: Diese sind nur aktiv, wenn Sie Einzelspieler spielen; sie sind deaktiviert für Mehrspieler.

### Unit Movement

- **Comma** — Use this key to wheel the selected commander or unit to the left.
- **Dot** — Use this key to wheel the selected commander or unit to the right.  
*Note: The following commands are useful when playing "HITS" ("Headquarters in the Saddle"), when the camera is anchored on your commander and you cannot see the desired destination to double-click on it.*
- **R** — This key orders the selected unit and all subordinates to run.  
*Note: The following commands are useful when playing "HITS" ("Headquarters in the Saddle"), when the camera is anchored on your commander and you cannot see the desired destination to double-click on it.*
- **Keypad 4** — Use this key to advance the selected commander or unit 300 yards.
- **Keypad 5** — Use this key to advance the selected commander and his entire command 300 yards in the direction each unit is facing.
- **Keypad 7** — Use this key to advance the selected commander or unit 300 yards, or until it reaches a good defensive position.
- **Keypad 8** — Use this key to advance the selected commander and his entire command 300 yards in the direction each unit is facing, or until a unit reaches a good defensive position.
- **CTRL** — Hold down this key and double-click to add a waypoint to the movement path of any commander or unit.

### Player Aids

- **Esc** — Use this key to bring up the Menu.
- **H** — Use this key to bring up the Help screen.
- **M** — Use this key to bring up the Map.  
*Note: The Menu and Map are also accessible by clicking on their buttons in the Central Island. The Help screen is also accessible from the in-game Menu in the Central Island.*
- **N** — This key brings up the Command Map.
- **C** — Use this key to bring up the Send Courier Message screen.
- **P** — Use this key to Pause the game. Press it again to return to the game.

### Einheitenbewegung

- **Comma** Verwenden Sie diesen Schlüssel, um den ausgewählten Kommandanten oder die ausgewählte Einheit nach links zu bringen.
- **Punkt** Verwenden Sie diesen Schlüssel, um den ausgewählten Kommandanten oder die ausgewählte Einheit nach rechts zu bringen. Hinweis: Die folgenden Befehle sind nützlich, wenn Sie "HITS" ("Hauptquartier") spielen im Sattel), wenn die Kamera auf Ihrem Kommandanten verankert ist und Sie nicht Sehen Sie das gewünschte Ziel, um darauf zu doppelklicken.
- **R** Dieser Schlüssel befiehlt der ausgewählten Einheit und allen Untergebenen, zu laufen. Hinweis: Die folgenden Befehle sind nützlich, wenn Sie "HITS" ("Hauptquartier") spielen im Sattel), wenn die Kamera auf Ihrem Kommandanten verankert ist und Sie nicht Sehen Sie das gewünschte Ziel, um darauf zu doppelklicken.
- **Keypad 4** Verwenden Sie diesen Schlüssel, um den ausgewählten Kommandanten oder die Einheit 300 voranzutreiben Werfen.
- **Tastatur 5** Verwenden Sie diesen Schlüssel, um den ausgewählten Kommandanten und sein gesamtes Befehl 300 Meter in die Richtung, in die jede Einheit blickt.
- **Keypad 7** Verwenden Sie diesen Schlüssel, um den ausgewählten Kommandanten oder die Einheit 300 voranzutreiben Yards, oder bis es eine gute Verteidigungsposition erreicht.
- **Tastatur 8** Verwenden Sie diesen Schlüssel, um den ausgewählten Kommandanten und sein gesamtes Befehl 300 Meter in die Richtung, in die jede Einheit blickt, oder bis eine Einheit erreicht eine gute Verteidigungsposition.
- **CTRL** Halten Sie diese Taste gedrückt und doppelklicken Sie, um einen Wegpunkt zum Bewegungsbahn eines Kommandanten oder einer Einheit. Spielerhilfen
- **Esc** Verwenden Sie diesen Schlüssel, um das Menü zu öffnen.
- **H** Verwenden Sie diesen Schlüssel, um den Hilfebildschirm aufzurufen.
- **M** Verwenden Sie diesen Schlüssel, um die Karte aufzurufen. Hinweis: Das Menü und die Karte sind auch zugänglich, indem Sie auf ihre Schaltflächen in der Zentralinsel. Der Hilfebildschirm ist auch über das In-Game-Menü im Zentralinsel.
- **N** Mit diesem Schlüssel wird die Kommandokarte angezeigt.
- **C** Verwenden Sie diesen Schlüssel, um den Bildschirm Send Courier Message aufzurufen.
- **P** Verwenden Sie diesen Schlüssel, um das Spiel zu unterbrechen. Drücken Sie es erneut, um zum Spiel zurückzukehren.

- **T** — Use this key to toggle trees and other battlefield foliage on and off.  
Note: If foliage is toggled off, any units hidden in the foliage will still remain unseen.
- **U** — Use this key to toggle the Toolbars on and off.
- **X** — Use this key as an onscreen "Chat" key to communicate with other players in a Multiplayer game. After you press the "X" key, use the keyboard to type a message. Your message will appear in the Target List box, in the top left corner of the Game Screen. When you press "Enter," all players playing the game will see your message in their Target List boxes.  
Note: Due to its proximity to the camera keys, this key may be inadvertently pressed while moving the camera. If the camera becomes suddenly immobile, press the "Esc" key to escape Chat, and the camera will become responsive again.
- **I** — This key is used for Team Chat during Multiplayer. When this key is pressed, messages will appear in the same box as general chat, but will only be seen by players on your side.
- **Z** — Use this "Zoom" key as you would a pair of binoculars. Click once for magnification, twice for double magnification, and once more to return to the normal view.
- **Keypad 0** — Use the "0" key to Take Charge of all subordinates of the selected commander.
- **Keypad 1** — Use the "1" key to Take Charge of the selected commander or fighting unit. This will detach the selected commander or unit from the AI command of its superior, and give you total command over it (see "Take Charge from AI" in "The Button Rock").
- **Keypad 2** — Use the "2" key to unselect the Take Charge command and return the selected commander or unit to the AI command of its superior.  
Note: Due to their proximity to the camera keys, these keys may be inadvertently pressed while moving the camera. When moving the camera, occasionally monitor the "Take Charge from AI" button in the Button Rock—if it has changed color, you have pressed "1" or "2" and selected or unselected Take Charge for the selected commander or unit.
- **Greyplus** — Use this key (on the numeric keypad) to bring up the Save Game screen.

## • T

Verwenden Sie diesen Schlüssel, um Bäume und andere Schlachtfelder einzu- und auszuschalten. Hinweis: Wenn das Laub abgeschaltet wird, bleiben alle im Laub versteckten Einheiten erhalten Unsichtbar.

## • U

Verwenden Sie diesen Schlüssel, um die Symbolleisten ein- und auszuschalten.

## • X

Verwenden sie diesen schlüssel als "chat"-schlüssel auf dem bildschirm, um mit anderen zu kommunizieren. Spieler in einem Mehrspieler-Spiel. Nachdem Sie die "X" -Taste drücken, verwenden Sie die Tastatur eine Nachricht einzugeben. Ihre Nachricht erscheint im Ziellistenfeld, oben linke Ecke des Spielbildschirms. Wenn Sie "Enter" drücken, spielen alle Spieler Das spiel wird ihre nachricht in ihren ziellistenfeldern sehen. Hinweis: Aufgrund seiner Nähe zu den Kameraschlüsseln kann dieser Schlüssel versehentlich sein Drücken beim Bewegen der Kamera. Wenn die Kamera plötzlich unbeweglich wird, drücken Sie Der "esc"-schlüssel, um chat zu entkommen, und die kamera wird wieder ansprechend.

## • I

Dieser Schlüssel wird für den Team Chat während des Mehrspielers verwendet. Wenn dieser Schlüssel gedrückt, werden nachrichten in der gleichen box wie der allgemeine chat erscheinen, aber nur. von Spielern auf deiner Seite gesehen.

## • Z

Verwenden Sie diese "Zoom" -Taste wie ein Fernglas. Einmal klicken für Vergrößerung, zweimal zur doppelten Vergrößerung und noch einmal zur Rückkehr zum normale Sicht.

## • Keypad 0

Verwenden Sie den Schlüssel "0", um alle Untergebenen des ausgewählter Kommandant.

## • Keypad 1

Verwenden Sie die Taste "1", um den ausgewählten Kommandanten zu übernehmen oder Kampfeinheit. Dadurch wird der ausgewählte Kommandant oder die ausgewählte Einheit von der KI getrennt Befiehlt seinen Vorgesetzten und gebt ihm den vollen Befehl. Ladung von AI" in "The Button Rock".

## • Keypad 2

Verwenden Sie die Taste "2", um den Befehl "Take Charge" abzuschalten und den ausgewählten Kommandanten oder die ausgewählte Einheit an den AI-Befehl seines Vorgesetzten zurückgeben. Hinweis: Aufgrund ihrer Nähe zu den Kamertasten können diese versehentlich sein Drücken beim Bewegen der Kamera. Beim Bewegen der Kamera, gelegentlich überwachen die Schaltfläche "Take Charge from AI" im Button Rock - wenn sie ihre Farbe geändert hat, Sie haben "1" oder "2" gedrückt und ausgewählt oder nicht ausgewählt Take Charge für die ausgewählte Kommandant oder Einheit.

## • Greyplus

Verwenden Sie diese Taste (auf der numerischen Tastatur), um das Save Game aufzurufen Bildschirm.

- **Greyslash** — Use this key (on the numeric keypad) to bring up the Load Game screen.
- **Keypad 9** — This key selects the Combat button bank. It has no effect if that is already selected.
- **Keypad 6** — This key selects the Movement button bank. It has no effect if that is already selected.
- **Keypad 3** — This key selects the Orders button bank. It has no effect if that is already selected.
- **Control + Keyboard Number Key (1-9)** — This combination will assign one of the designated keys on the keypad to select a specific commander or unit. To set a combination, select the commander and hit the Control key and any number from 1 to 9 on the numeric keypad. After a key is mapped, hitting just the number key will select the previously identified commander or unit.
- **F1** — This key brings up the Help Screen.
- **F2** — This displays the message log and chat log.
- **F3** — This displays the Highlights screen, which shows significant events in the battle.
- **F4** — This key takes a screenshot which is stored in C:\NorbSoftDev\Scourge of War - Gettysburg\Work\ScreenShots if the game is installed in its default location.

### Modding

- **K** — This key dumps the contents of the game database at that moment in time. The resulting file will be in the /Work directory.
- **L** — Modders will use this key to write the file "unitlocs.csv" in the work directory. This will set map locations for units in new scenarios or mods.
- **O** — Modders will use this key to generate the file "deadbods.csv". This file records the location of all dead bodies on the battlefield at a given time. It is used to populate a battlefield with dead bodies from previous days' battles.

#### • Greyslash

Verwenden Sie diese Taste (auf der numerischen Tastatur), um das Load Spielbildschirm.

#### • Keypad 9

Mit diesem Schlüssel wird die Battle Button Bank ausgewählt. Es hat keine Wirkung, wenn ist bereits ausgewählt.

#### • Keypad 6

Mit dieser Taste wird die Bewegungs-Buttonbank ausgewählt. Es hat keine Wirkung, wenn das bereits ausgewählt ist.

#### • Keypad 3

Mit diesem Schlüssel wird die Orders Button Bank ausgewählt. Es hat keine Wirkung, wenn das bereits ausgewählt.

#### • Control + Keyboard Number Key (1-9)

Diese Kombination weist einen der vorgesehenen Tasten auf der Tastatur, um einen bestimmten Kommandanten oder eine bestimmte Einheit auszuwählen. Um eine Kombination zu setzen, wählen Sie den Kommandanten und drücken Sie die Kontrolltaste und alle Zahl von 1 bis 9 auf der numerischen Tastatur. Nachdem ein Schlüssel abgebildet wurde, schlagen Sie einfach Der Zahlenschlüssel wählt den zuvor identifizierten Kommandanten oder die Einheit aus.

#### • F1

Mit diesem Schlüssel wird der Hilfebildschirm angezeigt.

#### • F2

Dies zeigt das Nachrichtenprotokoll und das Chatprotokoll an.

#### • F3

Dies zeigt den Bildschirm Highlights an, der signifikante Ereignisse in Die Schlacht.

#### • F4

Dieser Schlüssel nimmt einen Screenshot auf, der in C:\NORBSOFT \ gespeichert ist. SOW ABBR - GETTYSBURG \Work\ScreenShots, wenn das Spiel in seinem Standardstandort. Modding

#### • K

Dieser Schlüssel dumpt den Inhalt der Spieldatenbank in diesem Moment in Zeit. Die resultierende Datei befindet sich im Verzeichnis /Work.

#### • L

Modder verwenden diesen Schlüssel, um die Datei "unitlocs.csv" in die Arbeit zu schreiben Verzeichnis. Dadurch werden Kartenpositionen für Einheiten in neuen Szenarien oder Mods festgelegt.

#### • O

Modder verwenden diesen Schlüssel, um die Datei "deadbods.csv" zu generieren. Diese Datei zeichnet die Position aller toten Körper auf dem Schlachtfeld zu einem bestimmten Zeitpunkt auf. Es ist Es wurde verwendet, um ein Schlachtfeld mit Leichen aus früheren Schlachten zu bevölkern.

## HOW TO FIGHT

When your fighting units are within range of the enemy, they will fire on their own. Once engaged, your units may not obey an order to move, since the overwhelming tendency of a regiment is to stay and fight it out once it is face to face with an enemy regiment. Keep these limitations in mind when you approach the enemy. Once the men start fighting, it will be hard to disengage before one side or the other runs away. It is better to keep your distance if you're not confident of winning a firefight.

Muskets in the Civil War era were single-shot weapons, and soldiers had to follow a complicated routine to reload after each shot. When under fire, and amid the awful carnage of a firefight, the routine often became confused, and weapons failed to fire. Too, once the muskets were fired a few times, they became so fouled that using the ramrod to ram the bullet down the barrel became exhausting, and a soldier's rate of fire quickly dropped to about once a minute. As black powder created eddies of blinding smoke that smarted in a soldier's eyes, hitting an approaching enemy became even harder. Thus, massed musketry was needed to stop any determined enemy charge.

The best way to mass musketry was to create a firing line two ranks deep, where the men in each rank were close enough to touch elbows. Such a tight formation produced enough firepower to stop an advancing enemy in its long front, but the two-rank firing line was vulnerable on its ends, called "flanks"—a regiment's firing line could present hundreds of muskets on its front, but just two on its flank.

## HOW TO FLANK

The goal of an approach to the enemy line, then, is to strike it on the flank, where all your own firepower can be brought to devastating effect. This is called "flanking" the enemy. With the disparity in firepower in your favor, the enemy will quickly retreat rather than stay at such a killing disadvantage.

This will only be possible, however, if the enemy is pinned in its front by another friendly force. If it is not, the enemy line will simply wheel to face your new

Wie man kämpft Wenn deine Kampfeinheiten in Reichweite des Feindes sind, werden sie auf ihre eigenen. Einmal engagiert, können Ihre Einheiten nicht gehorchen einen Befehl zu bewegen, da die Die überwältigende Tendenz eines Regiments besteht darin, zu bleiben und es zu bekämpfen, sobald es Gesicht hat Gegenüber einem feindlichen Regiment. Behalten Sie diese Einschränkungen im Auge, wenn Sie Nähern Sie sich dem Feind. Sobald die Männer anfangen zu kämpfen, wird es schwer sein, sich zu lösen bevor die eine oder andere Seite davonläuft. Es ist besser, Abstand zu halten, wenn Sie Nicht zuversichtlich, einen Feuergefecht zu gewinnen. Musketen in der Bürgerkriegszeit waren Einzelschusswaffen, und Soldaten mussten Folgen Sie einer komplizierten Routine, um nach jedem Schuss neu zu laden. Wenn unter Feuer und Inmitten des schrecklichen Gemetzels eines Feuergefechts wurde die Routine oft verwirrt und Waffen feuerten nicht. Auch wenn die Musketen ein paar Mal abgefeuert wurden, die sie wurde so gefoult, dass mit dem Ramrod, um die Kugel in den Lauf rammen wurde anstrengend, und die Feuerrate eines Soldaten fiel schnell auf etwa einmal eine Minute. Als schwarzes Pulver verursacht Wirbel von blendendem Rauch, der in einem Die Augen des Soldaten und das Schlagen eines sich nähernden Feindes wurden noch härter. Auf diese Weise massiert Musketry wurde benötigt, um jede entschlossene feindliche Ladung zu stoppen. Der beste Weg zur Massenmusketry war, eine Schusslinie zwei Ränge tief zu schaffen, wo Die Männer in jedem Rang waren nahe genug, um Ellbogen zu berühren. Eine solche dichte Formation produzierte genug Feuerkraft, um einen vorrückenden Feind in seiner langen Front zu stoppen, aber die Zwei-rangige Schusslinie war an ihren Enden verwundbar, genannt "Flanken" - ein Regiment Schusslinie könnte Hunderte von Musketen auf seiner Vorderseite präsentieren, aber nur zwei auf seiner Flanke. Wie zu Flank Das Ziel einer Annäherung an die feindliche Linie ist es also, sie an der Flanke zu treffen, wo all deine eigene Feuerkraft zu verheerenden Auswirkungen gebracht werden kann. Das nennt man Den Feind "flankieren". Mit der Ungleichheit in der Feuerkraft zu Ihren Gunsten, der Feind wird sich schnell zurückziehen, anstatt bei einem solchen Tötungsnachteil zu bleiben. Dies wird jedoch nur möglich sein, wenn der Feind von einem anderen in seiner Front befestigt wird. freundliche Kraft. Wenn dies nicht der Fall ist, wird die feindliche Linie einfach ins Gesicht deiner neuen

threat on its flank. Remember that both elements—the “pinning” force and the “flanking” force—are necessary to give the best chance of success to any attack.

One defense against flanking is to anchor the ends of your line on difficult terrain (see “Terrain Effects on Movement”). This will delay the enemy access to your flank. While his flanking force is moving, it is out of the fight—you may be able to destroy the force in your front before his flanking force arrives. Another defense is to keep a reserve, either to extend your line or to pounce on the vulnerable flank of an enemy flanking force.

## HOW TO USE TERRAIN

A good eye for defensive terrain is an important trait of every good commander. The first consideration is the high ground—elevation always gives an advantage to the units that hold it. If a selected unit is firing from high ground, a “High Ground Bonus” icon will indicate that advantage in the Status Box in the Central Island.

Certain types of terrain give another defensive advantage—they stop bullets. The following chart shows the types of terrain that decrease the effect of enemy fire against the troops occupying them. If a selected unit is occupying good defensive terrain, a “Defensive Terrain Bonus” icon will indicate that advantage in the Status Box.

The following is a list of the types of good defensive terrain, listed in order of effectiveness in reducing enemy fire, from high to low:

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| 1. Breastworks      | 7. The Sunken Road  |
| 2. Walls and fences | 8. The Railroad Cut |
| 3. Heavy woods      | 9. The Town         |
| 4. Slope            | 10. Orchard         |
| 5. Woods            | 11. Cornfield       |
| 6. Rough            | 12. The Cemetery    |

Bedrohung an seiner Flanke. Denken Sie daran, dass beide Elemente - die "Pinning" -Kraft und die "flankierende" Kraft

- sind notwendig, um jedem Angriff die beste Chance auf Erfolg zu geben. Eine Verteidigung gegen Flanken ist, die Enden Ihrer Linie auf schwierig zu verankern Gelände (siehe „Terrain Effects on Movement“). Dies verzögert den feindlichen Zugriff zu deiner Flanke.

Während seine flankierende Kraft sich bewegt, ist sie aus dem Kampf - du Kann in der Lage sein, die Kraft in ihrer Front zu zerstören, bevor seine flankierende Kraft eintrifft. Eine weitere Verteidigung besteht darin, eine Reserve zu halten, entweder um Ihre Linie zu verlängern oder sich auf die verletzliche Flanke einer feindlichen flankierenden Kraft.

Wie man Terrain benutzt Ein gutes Auge für defensives Terrain ist ein wichtiges Merkmal jedes guten Kommandanten. Die erste Überlegung ist die Höhe - Höhe gibt immer einen Vorteil zu den Einheiten, die es halten. Wenn eine ausgewählte Einheit von oben feuert, ist ein "High" Das Ground Bonus-Symbol zeigt diesen Vorteil in der Statusbox im Zentralinsel.

Bestimmte Arten von Gelände geben einen weiteren defensiven Vorteil - sie stoppen Kugeln. Die folgende Grafik zeigt die Arten von Gelände, die die Wirkung des Feindes verringern Feuer gegen die Truppen, die sie besetzen. Wenn eine ausgewählte Einheit gut besetzt ist defensives Gelände, ein "Defensive Terrain Bonus" -Symbol zeigt diesen Vorteil an im Statusfeld.

Im Folgenden finden Sie eine Liste der Arten von guten defensiven Gelände, in der Reihenfolge aufgeführt Effektivität bei der Reduzierung des feindlichen Feuers, von hoch bis niedrig:

1. Brustarbeiten
7. Die versunkene Straße
2. Mauern und Zäune
8. Der Eisenbahnschnitt
3. Schwere Hölzer
9. Die Stadt
4. Steigung
10. Obstgarten
5. Wälder
11. Cornfield
6. Rau
12. Der Friedhof

## HOW TO MELEE

Melee is hand-to-hand combat. It is useful for forcing the enemy to retreat from a crucial position or for capturing enemy artillery. However, melee is very exhausting and will limit a unit's usefulness while it recovers. Also, if a unit loses a melee and routs or has to retreat, it may be out of action for the remainder of the scenario. Thus, it should only be attempted in extreme situations.

Only infantry regiments and Mounted cavalry regiments may melee. Neither will do so if Exhausted.

To melee, move your regiment close to the enemy unit and select the "Charge" button. Be aware that, for many reasons, your regiment may not obey your order.

## HOW TO RALLY

When your units' morale decreases as a result of combat, they are more and more likely to Retreat. When they Retreat, they will run 300 yards to the rear, where they will form up again in Line formation.

After a retreated unit has re-formed, it will Rally—that is, its morale will increase and its fatigue will decrease—very slowly by itself. If the unit is within the command radius of a superior commander, especially one with high "Ability" and "Leadership" ratings (see "Attributes" in "Order of Battle"), it will Rally much more quickly.

Thus, your placement and the placement of your subordinate commanders is one of the most crucial decisions you will have to make—do your commanders stay to support front-line troops, or do they go to rally troops in the rear?

### General Tactical Tips

- Use the Map to orient yourself to the Objectives and known enemy positions.
- Move commanders to support subordinate units at critical points. This is essential to both attack and defense. To see if a commander is close enough to a unit to support it, select the unit and check its Status Box for the "Commander Bonus" icon.

Wie man Melee Melee ist Nahkampf. Es ist nützlich, um den Feind zum Rückzug zu zwingen von einer entscheidenden Position oder zur Eroberung feindlicher Artillerie. Jedoch, melee ist sehr anstrengend und wird die Nützlichkeit einer Einheit einschränken, während sie sich erholt. Auch Wenn eine Einheit einen Nahkampf verliert und sich zurückziehen muss, kann es für den Rest des Szenarios.

Daher sollte es nur in extremen Situationen. Nur Infanterie-Regimenter und berittene Kavallerie-Regimenter dürfen melee. auch Dies geschieht, wenn er erschöpft ist. Um sich zu treffen, bewegen Sie Ihr Regiment in die Nähe der feindlichen Einheit und wählen Sie die "Ladung" Knopf. Sei dir bewusst, dass dein Regiment aus vielen Gründen nicht gehorchen kann. Bestellung.

Wie man Rallye Wenn die Moral deiner Einheiten infolge des Kampfes abnimmt, sind sie mehr und Wahrscheinlicher ist ein Rückzug. Wenn sie sich zurückziehen, werden sie 300 Meter nach hinten laufen, wo sie sich wieder in Linienformation bilden werden. Nachdem eine zurückgezogene Einheit sich neu gebildet hat, wird sie sich versammeln - das heißt, ihre Moral wird zunehmen und seine Müdigkeit wird abnehmen - sehr langsam von selbst. Wenn die Einheit innerhalb des Kommandoradius eines überlegenen Kommandanten, insbesondere eines mit hohen "Ability" und "Leadership" Ratings (siehe "Attribute" in " OOB "), wird es Rallye viel schneller. Somit ist Ihre Platzierung und die Platzierung Ihrer untergeordneten Kommandanten Eine der wichtigsten Entscheidungen, die Sie treffen müssen - tun Sie Ihre Kommandanten bleiben, um Fronttruppen zu unterstützen, oder gehen sie, um Truppen im Hintergrund zu sammeln? Allgemeine taktische Tipps

- Verwenden Sie die Karte, um sich an den Zielen und bekannten feindlichen Positionen zu orientieren.
- Befehlshaber bewegen, um untergeordnete Einheiten an kritischen Punkten zu unterstützen. Dies ist

essentiell für Angriff und Verteidigung. Um zu sehen, ob ein Kommandant nah genug ist zu einer Einheit, um sie zu unterstützen, wählen Sie die Einheit aus und aktivieren Sie ihr Statusfeld für die Icon „Commander Bonus.

- Maneuver to bring greater numbers to bear at the critical point.
- Be aggressive. The attacker has the advantage of being able to dictate the critical point.
- Use inexperienced troops in the center for pinning the enemy. They are undependable without support on their flanks from nearby friendly units.
- Watch to make sure your engaged regiments are smoking—that means they are firing. If not, they may be unable to fire because a friendly unit is blocking their line-of-sight to an enemy unit. If this happens, you may use the "Left Flank/Right Flank" buttons to slide one or both of those regiments to unblock the line-of-sight. If a regiment is not smoking but is not blocked, it may be out of ammunition, and need to be resupplied.
- "Take Charge" of key units in critical positions, especially inexperienced commanders and units and engaged units who are ignoring your orders.
- Keep a fresh reserve available. Fight the temptation to put all available regiments on the firing line. Keeping a reserve allows you to rotate exhausted and failing units out of the fight and increases your units' staying power. It also aids your ability to improvise—to counter flanking attacks, to plug holes in your line, and to exploit holes in your enemy's line.
- Be aware of the road network to facilitate movement. The side that controls key roads will be able to move its units more quickly to where they are needed. Superior mobility wins battles.
- Deploy units on good defensive terrain—breastworks, walls and fences, and woods, for example. Select your units and check the Status Box for the "Defensive Terrain Bonus" icon to make sure your units are currently benefitting from defensive terrain.
- Fight from the high ground. Your units will fire with greater effect. Select your units and check the Status Box for the "High Ground Bonus" icon to make sure your units are currently benefitting from high ground.
- Keep your units close enough together to support each other's flanks. Select your units and check the Status Box for the "Support Bonus" icon to make sure your units are currently benefitting from each other's support.

- Manöver, um größere Zahlen an der kritischen Stelle zum Tragen zu bringen.
- Seien Sie aggressiv. Der Angreifer hat den Vorteil, dass er die kritischer Punkt.
- Verwenden Sie unerfahrene Truppen in der Mitte, um den Feind zu befestigen. Sie sind ohne Unterstützung an ihren Flanken von nahe gelegenen freundlichen Einheiten nicht trennbar. Achten Sie darauf, dass Ihre engagierten Regimenter rauchen - das bedeutet Sie feuern. Wenn nicht, können sie möglicherweise nicht feuern, weil eine freundliche Einheit Blockieren ihrer Sichtlinie zu einer feindlichen Einheit. Wenn dies geschieht, können Sie die "Left Flank / Right Flank" -Tasten, um eines oder beide dieser Regimenter zu schieben Freischalten der Line-of-Sight. Wenn ein Regiment nicht raucht, aber nicht blockiert ist, ist es Es kann keine Munition mehr geben und muss erneut geliefert werden.
- „Take Charge von Schlüsseleinheiten in kritischen Positionen, insbesondere unerfahren Kommandeure und Einheiten und engagierte Einheiten, die Ihre Befehle ignorieren.
- Halten Sie eine frische Reserve zur Verfügung. Bekämpfen Sie die Versuchung, alles verfügbar zu machen  
Regimenter an der Schießlinie. Das Halten einer Reserve ermöglicht es Ihnen, erschöpft zu rotieren und ausfallende Einheiten aus dem Kampf und erhöht die Durchhaltekraft Ihrer Einheiten. Es hilft auch Ihrer Fähigkeit zu improvisieren - um flankierenden Angriffen entgegenzuwirken, um Löcher zu verstopfen in deiner Linie, und um Löcher in der Linie deines Feindes auszunutzen.
- Beachten Sie das Straßennetz, um die Bewegung zu erleichtern. Die Seite, die kontrolliert Schlüsselstraßen können ihre Einheiten schneller dorthin bringen, wo sie sind benötigt. Überlegene Mobilität gewinnt Schlachten.
- Einsatz von Einheiten auf gutem Verteidigungsgelände - Brustarbeiten, Mauern und Zäune, und Wälder zum Beispiel. Wählen Sie Ihre Einheiten aus und aktivieren Sie das Statusfeld für das Symbol "Defensive Terrain Bonus", um sicherzustellen, dass Ihre Einheiten derzeit sind von defensivem Terrain profitieren.
- Kämpfe von oben. Ihre Einheiten werden mit größerer Wirkung feuern. Wählen Ihre einheiten und aktivieren sie das statusfeld für das "high ground bonus" -symbol. Stellen Sie sicher, dass Ihre Einheiten derzeit von hohem Boden profitieren.
- Halten Sie Ihre Einheiten nah genug zusammen, um die Flanken des anderen zu unterstützen. Wählen  
Ihre einheiten und aktivieren sie das statusfeld für das "support bonus" -symbol. Stellen Sie sicher, dass Ihre Einheiten derzeit von der gegenseitigen Unterstützung profitieren.

### Cavalry Tactical Tips

- Use "Double Quick" to chase down exposed enemy ordnance wagons, commanders, and retreating units (though be careful of this last—retreating infantry can sometimes turn around and deliver an unexpected blow).
- If you are racing the enemy to an Objective, use "Double Quick" to put a selected cavalry unit between the enemy and the Objective, then put them in Skirmish formation with "Fallback" orders. The skirmishing cavalry will force the enemy to deploy into line and slow their advance, allowing your units to be the first to reach the Objective.
- "Take Charge" of cavalry units to keep them from charging enemy infantry. Mounted cavalry will not last long against infantry fire. If they become involved in a firefight with infantry, give cavalry "Fallback" orders to keep them from routing.
- "Take Charge" of cavalry units to charge and capture enemy batteries; otherwise, they will stop and trade fire, and will be quickly routed. Use rested cavalry, and order them to "Double Quick" at the enemy guns. As they reach each gun, select "Charge," and your cavalry will capture the gun. Repeat the routine until the entire battery is captured.
- Keep a commander within support range of active cavalry. This is even more important with cavalry than with infantry, as cavalry rout more easily.
- Conceal cavalry units—they are big targets and thus vulnerable to both infantry and artillery fire. They may be hidden behind high ground or in woods.
- Use cavalry to protect Objectives in your rear areas while your infantry and artillery do the hard fighting in the front.
- You may use your cavalry to flank enemy infantry, but use the "Fallback" order to protect your cavalry after they are in position, before they receive enemy fire.

### Kavallerie Taktische Tipps

- Verwenden Sie "Double Quick", um exponierte feindliche Kampfmittelwagen zu jagen, Kommandanten, und sich zurückziehende Einheiten (obwohl seien Sie vorsichtig von diesem letzten-Rückzug) Infanterie kann sich manchmal umdrehen und einen unerwarteten Schlag liefern.
- Wenn Sie den Feind zu einem Ziel rasen, verwenden Sie "Double Quick", um eine ausgewählte Kavallerieeinheit zwischen dem Feind und dem Ziel, dann setzen sie in Skirmish-Formation mit „Fallback-Orders. Die Kavallerie wird Zwingen Sie den Feind, sich in Linie zu setzen und ihren Vormarsch zu verlangsamen, so dass Ihre Einheiten, die als erste das Ziel erreichen.

- „Take Charge von Kavallerieeinheiten, um sie davon abzuhalten, feindliche Infanterie aufzuladen.

Berittene Kavallerie wird nicht lange gegen Infanteriefeuer dauern. Wenn sie beteiligt an einem Feuergefecht mit Infanterie, geben Kavallerie "Fallback" Befehle zu halten von Routing.

- „Ladung von Kavallerieeinheiten übernehmen, um feindliche Batterien aufzuladen und einzufangen;

Andernfalls werden sie anhalten und mit Feuer handeln und werden schnell geroutet. Ausgeruht Kavallerie, und befehlen sie, "schnell zu verdoppeln" auf die feindlichen Kanonen. Wie Sie erreichen Wählen Sie für jede Waffe "Ladung", und Ihre Kavallerie wird die Waffe fangen. Wiederholung der Routine, bis die gesamte Batterie erfasst ist.

- Halten Sie einen Kommandanten im Unterstützungsbereich der aktiven Kavallerie. Das ist noch mehr

Wichtig bei der Kavallerie als bei der Infanterie, als Kavallerie-Rout leichter.

- Kavallerieeinheiten verbergen - sie sind große Ziele und daher anfällig für beide Infanterie und Artilleriefeuer. Sie können hinter hohem Boden oder in Wälder.
- Verwenden Sie Kavallerie, um Ziele in Ihren hinteren Bereichen zu schützen, während Ihre Infanterie und

Artillerie kämpft hart an der Front.

- Sie können Ihre Kavallerie verwenden, um feindliche Infanterie zu flankieren, aber verwenden Sie den "Fallback"

um deine Kavallerie zu schützen, nachdem sie in Position sind, bevor sie feindliches Feuer.

### Artillery Tactical Tips

- The key to a good artillery position is a wide-open field of fire, preferably one that dominates large stretches of open ground over which the enemy must advance.
- Take Charge" of artillery to micro-manage their placement. The careful positioning of artillery is worth your time and attention, especially at the beginning of a scenario.
- At long range, using shrapnel, shot and shell, artillery can disrupt enemy formations and reduce their morale. Remember, too, that enemy regiments that are lying down to avoid long-range artillery fire are no threat to you, since they are neither moving nor firing.
- At short range, using canister, artillery is a deadly defensive weapon against approaching enemy infantry and cavalry.
- Artillery needs to be protected at all times by supporting infantry or cavalry regiments. Detach a regiment from its brigade, if necessary, to stick with the guns. Place the support regiment on the flank and slightly in advance of the artillery. This keeps clear the artillery's field of fire, but obliges an approaching enemy regiment to engage the supporting regiment first. While the enemy is engaged with the regiment, the artillery will have an excellent opportunity to blast it with canister.
- Place your artillery batteries in groups, if terrain permits, rather than scattering them piecemeal around the battlefield. Massed "grand batteries" can concentrate on single targets—especially isolated enemy batteries—and knock them out before they can do any harm.

## HOW TO WIN

### Objective Points

In most scenarios, Objective markers are visible over the battlefield. They allow you to see, from a distance, locations critical to victory. Seizing and holding these Objectives are important to winning every scenario in which they appear.

### Artillerie Taktische Tipps

- Der Schlüssel zu einer guten Artillerieposition ist ein weit offenes Feuerfeld, vorzugsweise ein das weite Strecken offenen Bodens beherrscht, über den der Feind Vorauszahlung.

- Nehmen Sie die Artillerie in die Hand, um ihre Platzierung zu verwalten. Die vorsichtige

Die Positionierung von Artillerie ist Ihre Zeit und Aufmerksamkeit wert, besonders bei der Beginn eines Szenarios.

- Auf große Entfernung, mit Schrapnell, Schuss und Granate, kann Artillerie den Feind stören

Formationen und reduzieren ihre Moral. Denken Sie auch daran, dass feindliche Regimenter die sich hinlegen, um Langstrecken-Artilleriefeuer zu vermeiden, sind keine Bedrohung für euch, Da sie sich weder bewegen noch feuern.

- Auf kurze Distanz ist Artillerie mit Kanister eine tödliche Verteidigungswaffe gegen sich nähernde feindliche Infanterie und Kavallerie.

- Artillerie muss jederzeit durch Unterstützung von Infanterie oder Kavallerie geschützt werden

Regimenter. Entfernen Sie ein Regiment von seiner Brigade, wenn nötig, um mit Die Waffen. Platzieren Sie das Unterstützungsregiment an der Flanke und etwas im Voraus der Artillerie. Dies hält das Feuerfeld der Artillerie frei, verpflichtet aber eine sich dem feindlichen Regiment nähern, um zuerst das unterstützende Regiment zu engagieren. Während Der Feind ist mit dem Regiment beschäftigt, die Artillerie wird eine ausgezeichnete Gelegenheit, es mit Kanister zu sprengen.

- Legen Sie Ihre Artillerie-Batterien in Gruppen, wenn Gelände erlaubt, anstatt

Sie zerstreuen sie stückweise auf dem Schlachtfeld. Massed "große Batterien" kann sich auf einzelne Ziele konzentrieren – insbesondere auf isolierte feindliche Batterien – und Sie können sie ausschalten, bevor sie Schaden anrichten können. Wie man gewinnt Zielpunkte In den meisten Szenarien sind Objektivmarkierungen über dem Schlachtfeld sichtbar. Sie erlauben Sie sehen aus der Ferne Orte, die für den Sieg entscheidend sind. Beschlagnahme und Halten Diese Ziele sind wichtig, um jedes Szenario zu gewinnen, in dem sie erscheinen.

Points are awarded to the highest-ranking commander present when the conditions for holding the Objective (see below) are met. In addition, all his subordinate units are awarded points, and their morale and fatigue improves.

Over every **Major Objective** there will be a marker: a large golden eagle, mounted on a shield, with a large arrow pointing down to the critical terrain—the summit of Little Round Top, for example. On the ground beneath the Major Objective marker there will be a red circle. The shield in the Major Objective marker will show the flag of the army that currently holds the objective.

When you select the highest-ranking commander within the Objective Radius, and his side has fulfilled the conditions for starting the Objective Timer (see below), information will appear in red letters and numbers just above the Central Island. These are the **Objective Name**, **Objective Timer**, and, in parentheses, two numbers representing the selected commander's **distance from the Objective** and the size of the **Objective Radius** (both in yards). The Objective Timer will count down the time needed to hold the Objective and win the Objective Points. When the Objective Timer reaches zero, the points and other bonuses will be awarded.

The conditions for holding an Objective are given on the Map. Press "M" to open the Map and place the cursor on the Objective symbol. The tooltip will display the information, in the following order:

- The name of the Objective—for example, "McPherson's Farm."
- The side to whom the Objective is assigned. "**Plyr**" means the Objective is assigned to you only. "**All**" means it is assigned to both sides.
- The Objective's type. **Waypoint** Objectives disappear from the map when won. A **Hold** Objective can be won many times, until Time Limit for the scenario (set by the scenario designer in Gettysburg Scenarios, or by the player in Sandbox scenarios) is reached, or the Score Limit (set by the player in Sandbox scenarios) is reached, triggering the end of the scenario.
- The number of friendly troops within the Objective Radius (see "RAD") required to "hold" the Objective—for example, "597 men." Units with morale of "Uneasy" or less are not stable enough to be counted toward this total.

Punkte werden an den ranghöchsten Kommandanten vergeben, der anwesend ist, wenn Bedingungen für das Halten des Ziels (siehe unten) sind erfüllt. Darüber hinaus sind alle seine Untergeordnete Einheiten erhalten Punkte, und ihre Moral und Müdigkeit verbessert sich.

Über jedem großen Ziel wird es eine Markierung geben: einen großen goldenen Adler, auf einem Schild montiert, mit einem großen Pfeil, der auf das kritische Gelände zeigt - Der Gipfel von Little Round Top zum Beispiel. Auf dem Boden unter dem Major Objective Markierung wird es einen roten Kreis geben. Der Schild im Hauptziel Markierung wird die Flagge der Armee zeigen, die derzeit das Ziel hält.

Wenn Sie den ranghöchsten Kommandanten innerhalb des Zielradius auswählen, und seine Seite hat die Bedingungen für den Start des Objective Timers erfüllt (siehe unten), Informationen erscheinen in roten Buchstaben und Zahlen knapp über dem Zentralinsel.

Dies sind der Objective Name, Objective Timer und, in Klammern, zwei Zahlen, die die Entfernung des ausgewählten Kommandanten darstellen aus dem Ziel und der Größe des Zielradius (beide in Yards). Die Objective Timer zählt die Zeit, die benötigt wird, um das Objective und Gewinnen Sie die Objective Points. Wenn der Objective Timer Null erreicht, werden die Punkte Und weitere Boni werden vergeben.

Die Bedingungen für ein Ziel sind auf der Karte angegeben. Öffnen Sie die Karte und legen Sie den Cursor auf das Objektsymbol. Der Tooltip wird

Anzeige der Informationen in folgender Reihenfolge:

- Der Name des Ziels - zum Beispiel "McPhersons Farm".
- Die Seite, der das Ziel zugewiesen ist. "Plyr" bedeutet, dass das Ziel Nur dir zugewiesen. "Alles" bedeutet, dass es beiden Seiten zugeordnet ist.
- Der Typ des Ziels. Waypoint-Ziele verschwinden von der Karte, wenn

gewonnen. Ein Hold-Ziel kann viele Male gewonnen werden, bis Zeitlimit für die Szenario (eingestellt vom Szenariodesigner in GETTYSBURG Szenarien oder vom Szenariodesigner) Spieler in SANDBOX Szenarien erreicht wird, oder das Score Limit (vom Spieler festgelegt) in SANDBOX Szenarien) erreicht wird, wodurch das Ende des Szenarios ausgelöst wird.

- Die Anzahl der befreundeten Truppen innerhalb des Zielradius (siehe „RAD)

Erforderlich, das Ziel zu "halten" - zum Beispiel "597 Männer". Einheiten mit Moral von "unbehaglich" oder weniger sind nicht stabil genug, um dazu gezählt zu werden insgesamt.

- **RAD:** The only units that are counted in determining who is holding the Objective are those who are within this radius, given in yards.
- If enemy units are also present within this radius, the Objective will be neutral until one side outnumbers the other side two-to-one inside the radius. Only then will the Objective Timer begin.
- The highest-ranking leader inside this radius will win the bonus points when the Objective Timer reaches zero.
- **HOLD:** This is the number of minutes required to hold the Objective to obtain its awards, as follows:
- **P:** This is the number of points added to the score of the commander who holds the Objective for the number of minutes required in "HOLD."
- **M:** This is the number of morale points added to all the units subordinate to the commander who won the Objective.
- **F:** This is the number of fatigue points added to all the infantry and cavalry units subordinate to the commander who won the Objective.
- **A:** This the number of round per man (ammunition points) added to all the infantry and cavalry units subordinate to the commander who won the Objective.

*Note: When playing Multiplayer, it is best to move a high-ranking commander into the RAD to hold the objective, to maximize the number of subordinate units that will receive the morale and fatigue bonuses when the objective is won.*

### Combat Points

To reflect the fact that a commander must balance the taking and holding of Objectives with flesh-and-blood concerns, another point system for combat will be in play in every scenario. A fighting unit will earn Combat Points every time it accomplishes any of the following:

- Causing an enemy casualty
- Causing an enemy unit to fallback (without orders), retreat (without orders), break, or rout
- Capturing an enemy gun, infantry or cavalry regiment, or ordnance wagon
- Killing an enemy commander

- **RAD:** Die einzigen Einheiten, die bei der Bestimmung gezählt werden, wer die Ziel sind diejenigen, die sich in diesem Radius befinden, in Yards angegeben.
- Wenn sich feindliche Einheiten auch innerhalb dieses Radius befinden, wird das Ziel neutral, bis eine Seite die andere Seite zwei zu eins innerhalb des Radius übertrifft. Erst dann wird der Objective Timer beginnen.
- Der ranghöchste Führer innerhalb dieses Radius gewinnt die Bonuspunkte, wenn Der Objective Timer erreicht Null.
- **HOLD:** Dies ist die Anzahl der Minuten, die erforderlich sind, um das Ziel zu halten erhält seine Auszeichnungen wie folgt:
- **P:** Dies ist die Anzahl der Punkte, die zur Punktzahl des Kommandanten hinzugefügt wurden, der hält das Ziel für die Anzahl der Minuten, die in "HALT" erforderlich sind.
- **M:** Dies ist die Anzahl der Moralepunkte, die zu allen Einheiten hinzugefügt wurden, die Der Kommandant, der das Ziel gewonnen hat.
- **F:** Dies ist die Anzahl der Ermüdungspunkte, die der gesamten Infanterie und Kavallerie hinzugefügt wurden Einheiten, die dem Kommandanten unterstellt sind, der das Ziel gewonnen hat.
- **A:** Dies ist die Anzahl der Runden pro Mann (Munitionspunkte), die zu allen hinzugefügt wurden Die Infanterie- und Kavallerieeinheiten unterstehen dem Kommandanten, der die Ziel. Hinweis: Beim Spielen von Mehrspieler ist es am besten, einen hochrangigen Kommandanten in die RAD, um das Ziel zu halten, die Anzahl der untergeordneten Einheiten zu maximieren, die Sie erhalten die Moral- und Ermüdungsboni, wenn das Ziel gewonnen wird. Kampfpunkte Um zu reflektieren, dass ein Kommandant das Nehmen und Halten von Ziele mit Fleisch-und-Blut-Sorgen, ein weiteres Punktesystem für den Kampf wird Sei in jedem Szenario im Spiel. Eine Kampfeinheit erhält jedes Mal Kampfpunkte mit einer der folgenden Eigenschaften:
- Einen feindlichen Unfall verursachen
- Verursachung eines Rückfalls (ohne Befehle), Rückzug (ohne Befehle), Bruch oder Route
- Festnahme einer feindlichen Waffe, eines Infanterie- oder Kavallerieregiments oder eines Kampfmittelwagens
- Töten eines feindlichen Kommandanten

These Combat Points are added to a unit's score. A fighting unit will also lose points for suffering each of the above, and those Combat Points are subtracted from its score.

A commander's score is the current total of all of his subordinate units.

At the end of most scenarios, your Combat Points will be added to your Objective Points to get your final score. This total will be compared to the Scenario Designer's schedule to arrive at the Victory Level—Major or Minor Victory, Draw, or Major or Minor Defeat.

There are some Sandbox scenarios, however, which are decided solely by possession of the Objective for the required amount of time—if neither side wins the Objective, the battle is decided by Combat Points. In other Sandbox scenarios there are no specific Objectives, and Combat Points alone will decide the battle.

Diese Kampfpunkte werden der Punktzahl einer Einheit hinzugefügt. Eine Kampfeinheit verliert auch Punkte für das Leiden jedes der oben genannten, und diese Kampfpunkte werden subtrahiert von seiner Punktzahl. Die Punktzahl eines Kommandanten ist die aktuelle Gesamtsumme aller seiner untergeordneten Einheiten. Am Ende der meisten Szenarien werden deine Kampfpunkte zu deinen hinzugefügt.

Objektive Punkte, um Ihr Endergebnis zu erhalten. Diese Summe wird mit der Zeitplan des Szenario-Designers, um die Siegstufe zu erreichen - Groß oder Klein Sieg, Unentschieden oder große oder kleine Niederlage. Es gibt jedoch einige SANDBOX Szenarien, die ausschließlich von Besitz des Ziels für die erforderliche Zeit

- wenn keine Seite gewinnt das Ziel, die Schlacht wird durch Kampfpunkte entschieden. Sonstige SANDBOX Szenarien gibt es keine spezifischen Ziele, und Kampfpunkte allein werden entscheiden Die Schlacht.

## HISTORICAL BACKGROUND

In June of 1863, General Robert E. Lee and his Army of Northern Virginia, 75,000 strong, struck out on a bold raid onto Northern soil. He and his army's hopes had never been higher, nor their confidence greater. They were on the crest of a wave of startling victories stretching back six months.

In December of 1862 at Fredericksburg, Virginia, Lee had watched from the hills south of town as his army humiliated the Federal Army of the Potomac, which smashed itself against the stone wall at the base of Marye's Heights in a series of doomed attempts to break the Confederate lines. The Union army suffered huge, lopsided casualties in a stunning defeat.

Afterward, as the winter weather forced both armies to hunker down in their camps on either side of the Rappahannock River, President Lincoln replaced the Union commanding general Ambrose Burnside with "Fighting Joe" Hooker. Confederate pickets, jubilant in victory, taunted the Federals across the river, and the defenders of the Union fell deeper into misery and depression. Desertions in the Union army averaged 5,000 per month in the hope-starved days of early 1863, and war-weariness in the North reached a new height. Recriminations against Lincoln's failed war policy were ocean-loud all across the land.

Then, in early May, at the outset of the spring campaign season, the armies met again a few miles west of Fredericksburg at a country crossroads known as Chancellorsville. General Hooker, with an army almost twice the size of the Confederates, had made a masterly opening move, and had successfully crossed the Rappahannock with the bulk of his army upriver from Fredericksburg. In response, General Lee and General "Stonewall" Jackson devised a plan that flew in the face of all military doctrine. Lee divided his army, leaving a skeleton corps with General Longstreet at Fredericksburg to oppose a crossing there

Historisch Hintergrund Im Juni 1863, General Robert E. Lee und seine Armee von Northern Virginia, 75.000 Mann stark, bei einem kühnen Überfall auf nördlichen Boden geschlagen. Er und seine Armee Niemals waren die Hoffnungen höher und ihr Vertrauen größer gewesen. Sie waren auf dem Kamm einer Welle verblüffender Siege, die sechs Monate zurückreichen.

Im Dezember 1862 in Fredericksburg, Virginia, hatte Lee von der Hügel südlich der Stadt, als seine Armee die Bundesarmee des Potomac demütigte, die sich gegen die Steinmauer an der Basis von Maryes Höhen in Eine Reihe von zum Scheitern verurteilten Versuchen, die konföderierten Linien zu brechen. Die Armee der Union Erlitt riesige, einseitige Opfer in einer atemberaubenden Niederlage.

Danach, als das winterwetter beide armeen zwang, sich in ihrem. Lager auf beiden Seiten des Rappahannock River, Präsident Lincoln ersetzt Die Union kommandieren General Ambrose Burnside mit "Fighting Joe" Haken. Konföderierte Streikposten, jubelnd im Sieg, verspotteten die Föderativen über Der Fluss, und die Verteidiger der Union fielen tiefer in Elend und Depression.

Desertionen in der Union Armee durchschnittlich 5.000 pro Monat in der Hoffnung verhungert Anfang 1863, und Kriegsmüdigkeit im Norden erreichte eine neue Höhe. Vorwürfe gegen Lincolns gescheiterte Kriegspolitik waren überall laut das Land. Dann, Anfang Mai, zu Beginn der Frühjahrssaison, die Armeen trafen sich wieder ein paar Meilen westlich von Fredericksburg an einer Landkreuzung bekannt als Chancellorsville.

General Hooker, mit einer Armee fast doppelt so groß wie die Konföderierte, hatte einen meisterhaften Eröffnungszug gemacht und hatte erfolgreich überquert Rappahannock mit dem Großteil seiner Armee flussaufwärts von Fredericksburg. In General Lee und General "Stonewall" Jackson entwickelten einen Plan, der Flog gegen jede militärische Doktrin.

Lee teilte seine Armee und hinterließ ein Skelett Korps mit General Longstreet in Fredericksburg, um sich dort einer Kreuzung zu widersetzen

and to keep up the appearance that the Army of Northern Virginia remained unmoved. Meanwhile, he sped the bulk of his forces west under Jackson to meet General Hooker's main force.

When the crackle of his pickets' muskets told him Lee had moved to meet him upriver, Hooker made a fatal hesitation: he withdrew to a defensive position. With the initiative again theirs, Lee and Jackson now devised the most daring and brilliant battle plan of their storied careers. Lee, in the face of a superior force, now divided his army a second time, sending Jackson with his entire corps on a daring fourteen-mile march around the Army of the Potomac, which had left its right flank dangling in the air.

When Jackson's men smashed into the undefended Federal right, they rolled up the Union line and pushed it a full three miles to the rear, driving it all the way back to the Chancellorsville crossroads. Although Jackson's daring attack was not a mortal blow to the Union army, it was deadly to Joe Hooker's confidence. After more bloody fighting the next day, he drew his entire army back across the Rappahannock, and the entire Confederacy leaped up to celebrate another sensational victory by Lee's Army of Northern Virginia.

In the North war-weariness deepened—and grew menacing. A movement grew up in Illinois, Indiana, and Ohio to form a Northwest Confederacy and secede from the Union, just as the South had done two years earlier. As Federal enrollers spread out across the North to enroll males in first national draft in United States history, the rolling thunder of resistance to national authority rumbled all across the free states.

The Army of the Potomac, the "Sword of the Union," dwindled. In May and June 40,000 men left the army. About half were casualties at Chancellorsville, and the other half were two-year recruits who went home after their enlistments were up. Army leadership, too, was in upheaval. None of the Army of the Potomac's seven corps commanders and only two of its nineteen division commanders had been in place at Antietam just nine months before; one third of these men had been assigned to their commands in the last eight weeks. On

und um den Anschein aufrecht zu erhalten, dass die Armee von Northern Virginia blieb unbewegt. Unterdessen beschleunigte er den Großteil seiner Streitkräfte nach Westen unter Jackson, um sich zu treffen. General Hookers Haupttruppe. Als das Knistern der Musketen seiner Pforten ihm sagte, war Lee umgezogen, um ihn zu treffen. flussaufwärts machte hooker ein fatales zögern: er zog sich in eine defensive position zurück. Mit der Initiative wieder ihre, Lee und Jackson nun die gewagtesten ausgedacht und brillanten Schlachtplan ihrer geschichtsträchtigen Karrieren. Lee, im Angesicht eines Vorgesetzten Kraft, teilte nun seine Armee ein zweites Mal, schickte Jackson mit seinem gesamten Corps auf einem gewagten 14-Meilen-Marsch um die Armee des Potomac, die Seine rechte Flanke baumelte in der Luft. Als Jacksons Männer in das unverteidigte Bundesrecht einschlugen, rollten sie sich auf die Union Linie und schob es eine volle drei Meilen nach hinten, fahren sie den ganzen Weg Zurück zur Kreuzung von Chancellorsville. Obwohl Jacksons gewagter Angriff Es war kein tödlicher Schlag für die Unionsarmee, es war tödlich für Joe Hookers Vertrauen. Nach weiteren blutigen Kämpfen am nächsten Tag zog er seine gesamte Armee zurück. der Rappahannock und die gesamte Konföderation sprang auf, um einen anderen zu feiern Sensationeller Sieg von Lee's Army of Northern Virginia. Im Norden vertiefte sich die Kriegsmüdigkeit – und wurde bedrohlich. Eine Bewegung wuchs in Illinois, Indiana und Ohio auf, um eine Nordwest-Konföderation zu bilden und Abspaltung von der Union, so wie es der Süden zwei Jahre zuvor getan hatte. Als Bundes Einschreibungsstellen, die über den norden verteilt sind, um männer in den ersten nationalen entwurf aufzunehmen. Geschichte der Vereinigten Staaten, der rollende Donner des Widerstands gegen die nationale Autorität Rumpelte überall in den freien Staaten. Die Armee des Potomac, das "Schwert der Union", schrumpfte. Im Mai und Juni 40.000 Mann verließen die Armee. Etwa die Hälfte waren Opfer in Chancellorsville, und die andere Hälfte waren zweijährige Rekruten, die nach ihren Einberufungen nach Hause gingen waren auf. Auch die Armeeführung war im Umbruch. Keine der Armeen der Potomacs sieben Korpskommandeure und nur zwei seiner neunzehn Divisionen Kommandeure waren nur neun Monate zuvor in Antietam im Einsatz; ein Drittel Diese Männer waren in den letzten acht Wochen ihren Befehlen zugeteilt worden. am

June 28, Maj. Gen. George Meade became the latest reassignment, elevated to replace Joe Hooker at the head of the army only three days before the Battle of Gettysburg.

Although victorious, Lee's Confederate army had problems just as profound. At Chancellorsville, scouting ahead in the dark on the evening of his greatest victory, Jackson had been mistaken for the enemy and shot by his own men. His arm was amputated five days later, and Lee remarked, "He has lost his left arm, but I have lost my right." Jackson died soon afterward. His irreplaceable loss compelled Lee to reorganize his army from two corps to three, with two commanders new to corps command—A.P. Hill and Richard S. Ewell—at the head of each. Five of Lee's nine division commanders had little or no experience at that level, and recently promoted generals commanded six of Lee's thirty-seven brigades, with another half dozen under colonels who had yet to show they deserved a general's wreath. They led an army that had lost many of its bravest soldiers in the horrendous losses of Chancellorsville.

The promise of a general Northern collapse and sky-high confidence after the miracle of Chancellorsville, however, prompted Lee to lead his army into the North despite its recent losses. The Army of Northern Virginia crossed over the Potomac River and marched through Maryland into Pennsylvania, farther north than Lee had ever moved before. He split his three corps up to disguise his objectives. Pennsylvanian General George G. Meade, newly installed in command of the Army of the Potomac, pursued, pushing his army north to find and strike Lee. His seven corps, with their 90,000 men, began moving into Pennsylvania with the cavalry arm scouting in advance.

Here Meade exploited an advantage. Lee was without his cavalry, who had ridden off with General J.E.B. Stuart to ride around and embarrass the Federal army as they had done twice before. In doing so, Stuart lost contact with Lee and the Army of Northern Virginia, leaving them blind to the whereabouts of the Army of the Potomac.

28. Juni, Maj. General George Meade wurde die letzte Umwidmung, erhöht auf Ersetzen Joe Hooker an der Spitze der Armee nur drei Tage vor der Schlacht von

## GETTYSBURG .

Obwohl siegreich, hatte Lees konföderierte Armee ebenso tiefgreifende Probleme. In Chancellorsville, Scouting im Dunkeln am Abend seiner größten Jackson war mit dem Feind verwechselt und von seinen eigenen Männern erschossen worden. Sein Arm wurde fünf Tage später amputiert, und Lee bemerkte: „Er hat seine Linke verloren. Arm, aber ich habe mein Recht verloren. Jackson starb kurz danach. Seine unersetzliche Verlust gezwungen Lee, seine Armee von zwei Korps zu drei zu reorganisieren, mit zwei Kommandeure, die neu im Korpskommando sind - A.P. Hill und Richard S. Ewell - bei der Kopf von jedem. Fünf von Lees neun Divisionskommandanten hatten wenig oder keine Erfahrung Auf dieser Ebene befehligten kürzlich beförderte generäle sechs von Lees siebenunddreißig brigaden, mit einem weiteren halben dutzend unter oberst, die noch nicht gezeigt hatten. Sie verdienten den Kranz eines Generals. Sie führten eine Armee, die viele ihrer Die tapfersten Soldaten bei den schrecklichen Verlusten von Chancellorsville. Das Versprechen eines allgemeinen nördlichen Zusammenbruchs und himmelhohes Vertrauen nach der Das Wunder von Chancellorsville veranlasste Lee jedoch, seine Armee in die Nord trotz seiner jüngsten Verluste. Die Armee von Northern Virginia überquerte der Potomac River und marschierte durch Maryland in Pennsylvania, weiter Nord als Lee jemals zuvor umgezogen war. Er teilte seine drei Korps auf, um sich zu verkleiden seine Ziele. Pennsylvanian General George G. Meade, neu installiert in Befehl der Armee des Potomac, verfolgt, schiebt seine Armee nach Norden Finden und schlagen Sie Lee. Seine sieben Korps, mit ihren 90.000 Mann, begannen sich in Pennsylvania mit dem Kavalleriearm Scouting im Voraus. Hier nutzte Meade einen Vorteil aus. Lee war ohne seine Kavallerie, die hatte Abgeritten mit General J.E.B. Stuart, um herumzureiten und die Bundesregierung in Verlegenheit zu bringen Armee, wie sie es zweimal zuvor getan hatten. Dabei verlor Stuart den Kontakt zu Lee und die Armee von Nord-Virginia, so dass sie blind für den Aufenthaltsort von Die Armee des Potomac.

Wednesday, July 1, 1863, dawned muggy and threatening rain. General Harry Heth, Lee's most inexperienced division commander, received orders from his corps commander General A.P. Hill to scout south down the Chambersburg Pike into the crossroads town of Gettysburg, which had earlier been reported to be defended by nothing more than local militia. Heth's orders were to reconnoiter only and not bring on a general engagement. Interestingly, Heth employed two of his three brigades—a force too large to be an agile scouting force and too small to sustain an engagement if they did run into Federals in division strength or larger.



Harry Heth.



John Buford.

To the surprise of Heth and his men, Federal cavalry commander General John Buford had moved his division of troopers into Gettysburg the previous day. Buford, a veteran of Indian fighting in the west, had recognized the inherent value of the terrain his men occupied along the ridges west of town, as well as the strong defensive potential of the hills south of Gettysburg to their rear. Buford wisely decided he must hold and delay the Confederates to give time for General Reynolds and his First Corps to come up, so that the infantry and artillery could deploy and make their fight on strong defensive terrain.

The savvy General Buford moved his cavalry out to Herr's Ridge as vedettes, giving them orders to delay the advancing Confederate army by hitting and withdrawing in small groups to make the Rebel columns slow down and deploy into line. Only by skillful use of this tactic could the outnumbered troopers give the Federal army the time it needed to come up and occupy the "good ground."

Buford is in a race against time—it takes Heth ninety minutes to get his two brigades deployed and ready to move forward, and Union reinforcements still have not arrived. It is mid-morning, and now **you** are in command.

Mittwoch, 1. Juli 1863, Morgengrauen und bedrohlich Regen. General Harry Heth, Lees unerfahrenste Division Kommandant, erhielt Befehle von seinem Korps Befehlshaber General A.P. Hill zum Scout South Down die Chambersburg Pike in die Kreuzung Stadt von GETTYSBURG, von dem zuvor berichtet wurde, dass Verteidigt von nichts anderem als lokalen Milizen.

Heth Befehle waren nur zu reconnoiter und nicht auf eine bringen allgemeines Engagement. Interessanterweise beschäftigte Heth zwei seiner drei Brigaden - eine Kraft, die zu groß ist, um ein agiler Scouting-Kraft und zu klein, um ein Engagement aufrechtzuerhalten, wenn sie in Federals in Division Stärke oder größer.

Zur Überraschung von Heth und seinen Männern, Bundeskavallerie General John Buford hatte seine Division verlegt. von Truppen in GETTYSBURG am Vortag. Buford, a Veteran der indischen Kämpfe im Westen, hatte erkannt den inhärenten Wert des Geländes, das seine Männer besetzten Die Bergrücken westlich der Stadt sowie die starke Defensive Potenzial der Hügel südlich von GETTYSBURG zu ihrer Rückseite.

Buford entschied weise, dass er die Konföderierten geben Zeit für General Reynolds und seine Erste Corps zu kommen, so dass die Infanterie und Artillerie Sie könnten ihren Kampf auf starkem defensivem Terrain führen.

Der versierte General Buford verlegte seine Kavallerie als Vedetten nach Herrn's Ridge. ihnen Befehle zu geben, die vorrückende konföderierte Armee durch Schlagen und Zurückziehen in kleinen Gruppen, um die Rebellen-Kolumnen zu verlangsamen und einzusetzen in Linie.

Nur durch geschickten Einsatz dieser Taktik konnten die zahlenmäßig unterlegenen Truppen die Bundesarmee die Zeit, die sie brauchte, um aufzustehen und den "guten Boden" zu besetzen. Buford ist in einem Rennen gegen die Zeit - es dauert Heth neunzig Minuten, um seine beiden zu bekommen Brigaden eingesetzt und bereit, voranzukommen, und Union Verstärkungen noch nicht angekommen sind.

Es ist mitten am Morgen, und jetzt hast du das Kommando. John Buford. Harry Heth.

# BIBLIOGRAPHY & SOURCES

## OFFICIAL RECORDS

Volume 27 – *The Gettysburg Campaign*.

## BOOKS - GENERAL HISTORIES

*The Artillery of Gettysburg*, Bradley M. Gottfried. Cumberland House, 2008.

*The Attack and Defense of Little Round Top*, by Oliver Wilcox Norton. Morningside Press, 1913.

*Battles and Leaders of the Civil War, Volume 3*, Robert U. Johnson and Clarence Buel, eds. Century Company, 1888.

*The Brigades of Gettysburg*, by Bradley M. Gottfried. Da Capo Press, 2002.

*Chancellorsville*, by Stephen W. Sears. Mariner Books, 1998.

*Civil War Battle Atlas*. Time-Life books, 1991.

*The Civil War Dictionary*, by Mark Boatner. Vintage, 1991.

*Devil's Den, a History and Guide*, by Barry E. Adelman & timothy H. Smith. Thomas Publications, 1997.

*The Generals of Gettysburg*, by Larry Tagg. Savas, 1998.

*Gettysburg*, by Stephen W. Sears. Mariner Books. 2003.

*Gettysburg, A Testing of Courage*, by Noah Andre Trudeau. Harper Collins, 2003.

*Gettysburg Campaign Atlas*, by Philip Laino. Gatehouse Press, 2009.

*The Gettysburg Campaign: A Study in Command*, by Edwin B. Coddington. Touchstone Press, 1968.

Bibliographie & Quellen Amtliche Aufzeichnungen Band 27 – Die GETTYSBURG Kampagne. Bücher – Allgemeine Geschichten Die Artillerie von GETTYSBURG , Bradley M. Gottfried. Cumberland House, 2008. Der Angriff und die Verteidigung von Little Round Top von Oliver Wilcox Norton. Morningside Press, 1913. Schlachten und Führer des Bürgerkriegs, Band 3, Robert U. Johnson und Clarence Buel, Hrsg. Century Company, 1888.

Die Brigaden von GETTYSBURG von Bradley M. Gottfried. Da Capo Press, 2002. Chancellorsville von Stephen W. Sears. Mariner Books, 1998. Bürgerkrieg Battle Atlas. Time-Life Bücher, 1991. Das Bürgerkriegswörterbuch von Mark Boatner. Vintage, 1991. Devil's Den, A History and Guide von Barry E. Adelman & Timothy H. Smith Thomas Publications, 1997. Die Generäle von GETTYSBURG von Larry Tagg. Savas, 1998.

GETTYSBURG, von Stephen W. Sears. Mariner Books, 2003. GETTYSBURG, A Testing of Courage, von Noah Andre Trudeau. Harper Collins 2003. GETTYSBURG Campaign Atlas, von Philip Laino. Gatehouse Press, 2009. Die GETTYSBURG Kampagne: Eine Studie im Kommando, von Edwin B. Coddington. Touchstone Press, 1968.

*Gettysburg—The First Day*, by Harry W. Pfanz. University of North Carolina Press, 2000.

*Gettysburg—The Second Day*, by Harry W. Pfanz. University of North Carolina Press, 1998.

*The Guns at Gettysburg*, by Fairfax Downey. Collier Books, 1958.

*Historical Times Illustrated Encyclopedia of the Civil War*, by Patricia L. Faust, ed. Harper & Row, 1986.

*Make Me a Map of the Valley*, by Jedediah Hotchkiss. Southern Methodist University Press, 1988.

*The Maps of Gettysburg*, by Bradley M. Gottfried. Savas Beatie, 2007.

*Maps of the Civil War: the Roads They Took*, by David Phillips. Metrobooks, 2000.

*Official Military Atlas of the Civil War*, by Maj. George B. Davis, Leslie J. Perry, Joseph W. Kirkley. Barnes & Noble reprint, 2003. Original edition 1891.

*Pickett's Charge*, by George R. Stewart. Fawcett Publications, 1959.

*Regimental Strengths and Losses at Gettysburg*, by John W. Busey and David G. Martin. Longstreet House, 2005.

*War for the Union: The Organized War*, by Allan Nevins. Charles Scribner & Sons, 1959.

*West Point Atlas of the Civil War*, by Vincent J. Esposito. Frederick A. Praeger Publisher, 1962.

## BOOKS—SPECIFIC UNITS

*The Iron Brigade: A Military History*, by Alan T. Nolan. Indiana University Press, 1961.

*Life in Camp*, by J.C. Williams. Claremont Manufacturing Company, 1864.

Der erste Tag von Harry W. Pfanz. Universität von North Carolina Presse, 2000. Der zweite Tag von Harry W. Pfanz. Universität von North Carolina Presse, 1998. The Guns at GETTYSBURG von Fairfax Downey. Collier Books, 1958. Historical Times Illustrated Encyclopedia of the Civil War, von Patricia L. Faust, Hrsg. Harper & Row, 1986. Mach mir eine Karte des Tals von Jedediah Hotchkiss.

Südlicher Methodist University Press, 1988. Die Karten von GETTYSBURG von Bradley M. Gottfried. Savas Beatie, 2007. Karten des Bürgerkriegs: Die Straßen, die sie nahmen, von David Phillips. Metrobücher, 2000. Offizieller Militäratlas des Bürgerkriegs, von Maj. George B. Davis, Leslie J. Perry, Joseph W. Kirkley. Barnes & Noble Reprint, 2003. Originalausgabe 1891. Pickett's Charge von George R. Stewart.

Fawcett Publications, 1959. Regimentsstärken und

-verluste bei GETTYSBURG von John W. Busey und David G. Martin. Longstreet House, 2005. Krieg für die Union: Der organisierte Krieg, von Allan Nevins. Charles Scribner und Söhne, 1959. West Point Atlas des Bürgerkriegs, von Vincent J. Esposito. Frederick A. Praeger Herausgeber, 1962.

## BÜCHER — SPEZIFISCHE EINHEITEN

Die Eiserne Brigade: Eine Militärgeschichte, von Alan T. Nolan. Indiana University Press, 1961. Life in Camp von J.C. Williams Claremont Manufacturing Company, 1864.

*Nine Months to Gettysburg*, by Howard Coffin. Countryman Press, 1997.

*Vermont in the Civil War*, by G.G. Benedict. The Free Press Association, 1888.

## WEBSITES

The Gettysburg Discussion Group

<http://www.gdg.org/>

Order of Battle, compiled by John H. Eicher

<http://www.gdg.org/Research/OOB/EicherOOB.htm>

The Living Crop Museum

<http://www.livingcropmuseum.info/>

Library of Congress: Civil War Maps

[http://memory.loc.gov/ammem/collections/civil\\_war\\_maps/](http://memory.loc.gov/ammem/collections/civil_war_maps/)

The Harpers Weekly Archive

<http://www.sonofthesouth.net/leefoundation/the-civil-war.htm>

The Generals of the American Civil War

<http://www.generalsandbrevets.com/>

The Battle of Gettysburg Weather

<http://gburginfo.brinkster.net/weather.htm>

Sunrise and Moonrise times

[http://aa.usno.navy.mil/data/docs/RS\\_OneDay.php](http://aa.usno.navy.mil/data/docs/RS_OneDay.php)

Tree images

<http://got3d.com>

CivilWarAlbum.com

<http://www.civilwaralbum.com/index.html>

Gettysburg Daily

<http://www.gettysburgdaily.com>

*Nine Months to GETTYSBURG* von Howard Coffin. Countryman Press, 1997. Vermont im Bürgerkrieg, von G.G. Benedict. Die Free Press Association, 1888. Websites Die GETTYSBURG Diskussionsgruppe <http://www.gdg.org/> OOB , zusammengestellt von John H.

Eicher <http://www.gdg.org/Research/OOB/EicherOOB.htm> Das Living Crop Museum <http://www.livingcropmuseum.info/> Bibliothek des Kongresses: Bürgerkriegskarten [http://memory.loc.gov/ammem/collections/civil\\_war\\_maps/](http://memory.loc.gov/ammem/collections/civil_war_maps/) Das Harpers Weekly Archiv <http://www.sonofthesouth.net/leefoundation/the-civil-war.htm> Die Generäle des amerikanischen Bürgerkriegs <http://www.generalsandbrevets.com/> Die Schlacht von GETTYSBURG Wetter <http://gburginfo.brinkster.net/weather.htm> Sunrise und Moonrise Zeiten [http://aa.usno.navy.mil/data/docs/RS\\_OneDay.php](http://aa.usno.navy.mil/data/docs/RS_OneDay.php) Baumbilder <http://got3d.com> CivilWarAlbum.com <http://www.civilwaralbum.com/index.html> GETTYSBURG Täglich <http://www.gettysburgdaily.com>

**OTHER**

Gettysburg Magazine

<http://www.gettysburgmagazine.net/>

*Gettysburg Then & Now.* By William Frassanito, Thomas Publications. 1996.

*The Photographic History of the Civil War, in Ten Volumes, Volume Two. Two Years of Grim War.* By Henry W. Elson & James Barnes. The Review of Reviews Co. 1911.

*Early Photography at Gettysburg,* William A Frassanito. 1995 Thomas Publications.

*Gettysburg: A Journey in Time,* William A Frassanito. 1975 Charles Scribner's Sons.

*Don Troiani's Regiments and Uniforms of the Civil War,* by Don Troiani, Earl J. Coates, & Michael J. McAfee. Stackpole Books, 2002.

**DRILL AND TACTICS**

*The 1863 U. S. Infantry Tactics.* J. P. Lippincott. 1863. (Reprint by Stackpole Books 2002)

*Field Artillery Tactics 1864* by Wm French, Wm Barry, & H. J. Hunt. D Van Nostand 1864. (Reprint by New Market Battlefield Military Museum, 1994)

*Cavalry Tactics, First Part,* by J.R. Poinsett. Lippincott, Brambo & Co, 1855.

*Cavalry Tactics, Third Part,* by J.R. Poinsett. Lippincott, Brambo & Co, 1862.

*Cavalry Field Service Manual,* by George B McClellan, J P Lippincott, 1862.

*Cavalry Tactics as Illustrated by the War of the Rebellion,* by Alonzo Gray, U. S. Cavalry Association, 1910.

*The Troopers Manual or Tactics for Light Dragoons and Mounted Riflemen,* by J. Lucius Davis. A. Morris, 1861.

andere GETTYSBURG Magazin <http://www.gettysburgmagazine.net/> GETTYSBURG Dann & Jetzt. Von William Frassanito, Thomas Publications. 1996. Die Photographische Geschichte des Bürgerkriegs, in Zehn Bänden, Band Zwei. Zwei Jahre von Grim War. Von Henry W. Elson & James Barnes. The Review of Reviews Co. 1911. Frühe Fotografie bei GETTYSBURG , William A Frassanito. 1995 Thomas Veröffentlichungen.

GETTYSBURG: Eine Reise in der Zeit, William A Frassanito 1975 Charles Scribner Söhne. Don Troianis Regimente und Uniformen des Bürgerkriegs, von Don Troiani, Earl J. Coates und Michael J. McAfee. Stackpole Books, 2002. Bohren und Taktiken Die 1863 US-Infanterietaktik. J. P. Lippincott. 1863 (Abdruck von Stackpole) Bücher 2002 Field Artillery Tactics 1864 von Wm French, Wm Barry und H. J. Hunt.

D Van Nostand 1864 (Reprint von New Market Battlefield Military Museum, 1994) Kavallerie-Taktiken, Erster Teil, von J.R. Poinsett. Lippincott, Brambo & Co, 1855. Kavallerie-Taktiken, dritter Teil, von J.R. Poinsett. Lippincott, Brambo & Co, 1862. Cavalry Field Service Manual, von George B McClellan, J P Lippincott, 1862.

Kavallerie-Taktiken, illustriert durch den Krieg der Rebellion, von Alonzo Gray, USA Kavallerieverband, 1910. The Troopers Manual or Tactics for Light Dragoons and Mounted Riflemen von J. Lucius Davis, A. Morris, 1861.

*European Cavalry, including details of the organization of the cavalry service among the principal nations of Europe*, by George B. McClellan, J P Lippincott, 1861.

*Cavalry Tactics: or, Regulations for the Instruction, Formations, and Movements of the Cavalry of the Army and Volunteers of the United States*, by Philip St George Cooke, J P Lippincott, 1862.

*Battle Tactics of the Civil War*, by Paddy Griffith, Yale University Press, 2001.

*The Bloody Crucible of Courage*, by Brent Nosworthy. Carrol and Graf, 2003.

## SOFTWARE TOOLS

CG Textures

<http://cgtextures.com/>

Pano 2VR

<http://gardengnomesoftware.com/>

Autodesk 3DS Max

<http://usa.autodesk.com/>

Adobe Dreamweaver/Illustrator/Photoshop

<http://www.adobe.com/>

Autodesk Maya: Autodesk

FRAPS

<http://fraps.com>

Animation Shop 3

<http://corel.com>

Europäische Kavallerie, einschließlich Details der Organisation des Kavalleriedienstes unter die wichtigsten Nationen Europas, von George B. McClellan, JP Lippincott, 1861. Kavallerietaktik: oder, Regeln für die Instruktion, Formationen und Bewegungen von Die Kavallerie der Armee und der Freiwilligen der Vereinigten Staaten von Philip St George Cooke, J P Lippincott, 1862.

Battle Tactics of the Civil War von Paddy Griffith, Yale University Press, 2001. Der blutige Schmelztiegel des Mutes von Brent Nosworthy Carrol und Graf, 2003. Software-Tools CG Texturen <http://cgtextures.com/> Pano 2VR <http://gardengnomesoftware.com/> Autodesk 3DS Max <http://usa.autodesk.com/> Adobe Dreamweaver / Illustrator / Photoshop <http://www.adobe.com/> Autodesk Maya: Autodesk

FRAGEN

<http://fraps.com> Animation Shop 3 <http://corel.com>

## COMPANY INFORMATION

### NORB SOFTWARE DEVELOPMENT

#### Producer & Programmer

R. Norb Timpko Jr.

#### Corporate Websites

<http://www.norbsoftware.com>

<http://www.scourgeofwar.com>

### *Scourge of War: Gettysburg - Design and Development Team*

#### Lead Designer

Jim Weaver

#### Art Team

E. W. Schuttler, aka Louie Raider - Team Lead

Tim Catherall, aka erm Tim

Derek Fiedler, aka bedbug

#### Scenarios

Mark S. Tewes

#### Sergeant Major of the CSV Files

Oliver Neumann

#### Game Sound

Paul Tewey, aka Vonviper

#### Musical Score

Chris Rickwood — <http://www.rickwoodmusic.com>

#### Gettysburg OOBs

Brett Schulte & Larry Tagg

Unternehmensinformationen Norb Softwareentwicklung Produzent und Programmierer R. Norb Timpko Jr. Unternehmenswebsites <http://www.norbsoftware.com> <http://www.scourgeofwar.com>  
SOW ABBR G - Design- und Entwicklungsteam Lead Designer Jim Weaver

Art Team E. W. Schuttler, alias Louie Raider - Team Lead Tim Catherall, alias erm Tim Derek Fiedler, alias bedbug

Szenarien Mark S. Tewes

Sergeant Major der CSV-Dateien Oliver Neumann

Game Sound Paul Tewey, alias Vonviper

Musikalischer Score Chris Rickwood <http://www.rickwoodmusic.com>

GETTYSBURG OB

Brett Schulte und Larry Tagg

**Bugle Calls**

Randy Keen, aka RebBugler

**Game Manual**

Larry Tagg

***Scourge of War: Gettysburg - Test Team***

Matt Clyburn, aka "Little Powell" - Team Lead

Gab 'estabu' Feller

J.C. Edwards

Larry Tagg, aka Larry Tagg

Randy Keen, aka RebBugler, aka GrayGhost, aka prkeen

Dave Waltman, aka "privatewilley"

Ron Stakelbeck, aka "Beagler"

Chuck "Shirkon" Wood

***Scourge of War: Gettysburg - Cavalry Field Expansion Pack*****Scenarios**

Randy Keen & Matt Clyburn

**Sounds**

Cavalry Charge: Randy Keen

Rebel Yell: Matt Clyburn

Rebel Yell Voice Actors: Matt Clyburn, Randy Keen, Norb Timpko

**The Test Team**

Matt Clyburn aka "Little Powell" - Team Lead

J.C. Edwards

Randy Keen (RebBugler) aka GrayGhost aka prkeen

Dave Waltman aka "privatewilley"

Chuck "Shirkon" Wood

John "Chamberlin" Campanaro

Kevin "Marching Thru Georgia" Komisarcik

**Bugle Calls Randy Keen, alias RebBugler Spielhandbuch Larry Tagg**

SOW ABBR G Testteam Matt Clyburn, alias „Little Powell – Team Lead Gab „estabu Feller J.C. Edwards Larry Tagg, alias Larry Tagg Randy Keen, alias RebBugler, alias GrayGhost, alias prkeen Dave Waltman, alias „privatewilley Ron Stakelbeck, alias ‚Beagler‘ Chuck „Shirkon Wood SOW ABBR G - Erweiterungspack für Kavalleriefelder Szenarien Randy Keen und Matt Clyburn

Klänge Kavallerieladung: Randy Keen Rebel Yell: Matt Clyburn Rebel Yell Voice Schauspieler: Matt Clyburn, Randy Keen, Norb Timpko

Das Testteam Matt Clyburn alias „Little Powell – Team Lead J.C. Edwards Randy Keen (RebBugler) alias GrayGhost alias prkeen Dave Waltman alias „privatewilley Chuck „Shirkon Wood John ‚Chamberlin‘ Campanaro Kevin ‚Marching Thru Georgia‘ Komisarcik

Raknet (Copyright © 2003-2008) is a registered trademark of Jenkins Software LLC All Rights Reserved. <http://www.jenkinssoftware.com/index.html>

StopCopy (Copyright © 2007) is a registered trademark of BBI Computer Systems, Inc. All Rights Reserved. <http://stopcopy.com/>

PowerLobbies (Copyright © 2009) is a registered trademark of Powerlobbies. <http://powerlobbies.com/>

Copyright © 2011 by Norb Software Development, All Rights Reserved.

Raknet (Copyright © 2003-2008) ist eine eingetragene Marke von Jenkins Software LLC Alle Rechte vorbehalten. <http://www.jenkinssoftware.com/index.html>

StopCopy (Copyright © 2007) ist eine eingetragene Marke von BBI Computer Systems, Inc. Alle Rechte vorbehalten. <http://stopcopy.com/>

PowerLobbies (Copyright © 2009) ist eine eingetragene Marke von Powerlobbies. <http://powerlobbies.com/> Copyright © 2011 von Norb Software Development, Alle Rechte vorbehalten.



[Diese Originalseite enthält keinen auslesbaren Text.]