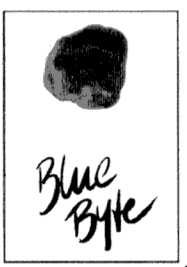
HISTORYLINE

1914-1918

Handbuch



URHEBERRECHT

(c) Blue Byte 1991/1992. Software, Handbuch, Text, Grafik und Namen sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne schriftliche Genehmigung von Blue Byte in jeglicher Art und Weise reproduziert, gesendet, übertragen oder in eine andere Sprache übersetzt werden.

WARENZEICHEN

"AMIGA", "KICKSTART", "WORKBENCH", "COMMODORE" sind eingetragene Warenzeichen der Commodore Business Machines Inc.

"IBM" ist ein eingetragenes Warenzeichen der IBM Corp.

"MS-DOS" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft.

"DR-DOS" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Digital Research.

Alle anderen in dieser Anleitung verwendeten Produktnamen sind gegebenenfalls eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Produzenten.

Inhalt

Systemvorrausetzungen **4**
IBM PC und Kompatible 4
Amiga 4
Ladeanweisungen **6**
PC und Kompatible 6
Die Festplatteninstallation 6
Amiga 7
Die Festplatteninstallation 8
Die Philosophie **13**
Historyline gegen Battle Isle **15**
Das Spielprinzip **17**
Das Menü **19**
Hauptmenü 19
Spielwerte-Menü 20
Bedienungs-Menü 21
Extras-Menü 22
Der Kampagnenmodus **23**
Das Spielfeld **24**
Die Steuerung **25**
Die Übersichtskarte **28**
Einheit bewegen **29**
Aktion ausführen **31**
Die Reparatur von Einheiten **33**
Die Produktion von Einheiten **34**
Der Moduswechsel **35**
Laden und Speichern von Spielständen **36**
Laden 36
Speichern 36
Die Gebäude **37**
Das Hauptquartier 37
Die Fabrik 38
Das Depot 38
Die Energieversorgung **40**
Die Landschaft **41**
Die Jahreszeit **42**
Die Kampfstellung **43**
Das Klemmen 43
Das Blocken 44
Die Entfernung 44
Das Erfahrungssystem **45**
Einheiteninformation **46**
Allgemeine Information **47**
Die Punktewertung **49**
Allgemeine Strategie **50**
Anhang **52**
Tastaturbelegung 52
Zwei-Spieler-Karten 53
Glossar 53
Credits **56**

Systemvorrausetzungen

IBM PC und Kompatible

Historyline 1914-1918 ist auf PCs/ATs lauffähig, die mindestens einen 80286 oder kompatiblen Prozessor enthalten. Desweiteren benötigen Sie eine VGA-Grafik-Karte und 7 MByte freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte, auf der Sie Historyline 1914-1918 installieren können. Als Betriebssystem-Version können Sie MS-DOS 3.3 oder höher einsetzen. Auch ein kompatibles Betriebssystem (z. B. DR-DOS) erfüllt die softwaretechnischen Anforderungen.

Beim Start der Historyline 1914-1918 müssen Sie mindestens über 580 KByte freien DOS-Speicher verfügen. Falls Sie nicht ohnehin so viel Speicher in Ihrer normalen Arbeitsumgebung frei haben, sollten Sie alle residenten Programme und Treiber entfernen, welche meistens bereits durch die Konfigurations-Dateien "CONFIG.SYS" und "AUTOEXEC.BAT" beim Start Ihres Computers geladen werden. Wie Sie den freien Arbeitsspeicher im Detail vergrößern können, entnehmen Sie bitte Ihrem Betriebssystemhandbuch.

Historyline 1914-1918 stellt ansonsten keine besonderen Anforderungen, wie etwa das Vorhandensein von Expansions- oder Erweiterungsspeicher.

Amiga

Historyline 1914-1918 wurde sorgfältig nach allen technischen Richtlinien entwickelt und läuft auf allen Kickstart-Versionen ab 1.2 und auf allen Amigas. Sie benötigen außerdem mindestens 1 MByte Speicher (mind. 512 KByte Chip-Ram, 512 KByte Fast-Ram), um Historyline 1914-1918 zu spielen. Zusätzlichen Speicher erkennt das Programm automatisch und macht bei Bedarf ebenso davon Gebrauch wie von zusätzlich angeschlossenen Diskettenlaufwerken. Da beim Start von Historyline 1914-1918 mindestens 400 KByte Chip-Ram zur Verfügung stehen müssen, sollten Sie folgende Dinge beachten, wenn Ihr Amiga nur über 512 KByte eingebautes Chip-Ram verfügt:

1. Zusätzliche Diskettenlaufwerke benötigen eventuell Chip-Ram (jedes ca. 25 KByte). Bei Startproblemen sollten Sie alle zusätzlichen Laufwerke abschalten.

2. Jedes geöffnete Fenster oder geladenes Programm benötigt gegebenenfalls Chip-Ram. Das Schließen aller Fenster und Programme vor dem Start von Historyline 1914-1918 sollte Probleme beseitigen.

3. Falls Sie unter Kickstart 2.0 oder höher arbeiten, kann die Größe des Workbench-Bildschirms einiges an Speicher verbrauchen. Ein Verkleinern der Bildgröße oder ein Reduzieren der möglichen Farben kann sehr viel Chip-Ram sparen.

4. Falls 400 KByte Chip-Ram frei sind und Historyline 1914-1918 nicht startet, besteht die Möglichkeit, daß der freie Speicher in kleinen Teilen vorliegt. Abhilfe schafft hier nur ein Neustart des Amiga.

Die Turbokarten-Besitzer (68020/030/040) werden ebenso wie bei Battle Isle mit einer speziellen Programmversion verwöhnt. Außer einer erhöhten Geschwindigkeit des Programms, ist diese Version ganz besonders zukunftssicher, wenn es neue Amigas oder Prozessoren geben sollte.

Ladeanweisungen

PC und Kompatible

ACHTUNG !!! Bevor Sie versuchen, Historyline 1914-1918 zu installieren, sollten Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie der Originaldisketten anlegen. Historyline 1914-1918 hat keinen Kopierschutz auf den Disketten und ist auf jedem PC kopierbar. Die Sicherheitskopie fertigen Sie am besten von der Kommandooberfläche aus an. Das Kopieren von Disketten ist ausführlich in Ihrem MS-DOS-Handbuch erklärt.

Da Historyline 1914-1918 sehr viele Daten benötigt, muß Historyline 1914-1918 erst auf Ihre Festplatte installiert werden. Um Ihnen die Installation so einfach als möglich zu machen, befindet sich auf der ersten Diskette ein Installationsprogramm. Halten Sie bitte die im Folgenden beschriebenen Schritte genau ein, damit die Installation problemlos verläuft:

Die Festplatteninstallation

1. Schritt

Schalten Sie Ihren Computer ein und lassen Sie ihn wie gewohnt booten.

2. Schritt

Nachdem der Bootvorgang abgeschlossen ist, legen Sie die erste Diskette von Historyline 1914-1918 in eines Ihrer Diskettenlaufwerke.

3. Schritt

Geben Sie den zu diesem Laufwerk gehörenden Buchstaben gefolgt von einem Doppelpunkt ein und drücken Sie die "Return"-Taste. Für das interne Laufwerk geben Sie zum Beispiel den Buchstaben "A" ein. Falls Sie ein zweites Laufwerk angeschlossen haben, besitzt dieses in der Regel die Kennung "B".

4.Schritt

Geben Sie den Namen des Installationsprogrammes (INSTALL) ein und beenden Sie die Eingabe mit der "Return"-Taste.

5. Schritt

Nachdem das Programm gestartet ist, müssen Sie den Pfad für die Installation eingeben. Falls Sie mit dem vordefiniertem Pfad nicht zufrieden sind, ändern Sie ihn Ihren Wünschen entsprechend. Mit "Return" bestätigen Sie den Pfad und das Programm beginnt mit der Installation. Falls Sie das Installationsprogramm vor der Installation verlassen wollen, müssen Sie nur die Escape-Taste drücken.

6. Schritt

Sobald das Programm komplett installiert ist, können Sie es durch die Eingabe von "HL14-18" gefolgt von "Return" starten. Historyline 1914-1918 erkennt selbständig die Konfiguration Ihres PCs und stellt sich darauf ein.

Ansonsten wird Historyline 1914-1918 mit einer Fehlermeldung zur Kommandooberfläche zurückkehren.

a) Falls beim Start die Fehlermeldung "Not enough memory" auftauchte, überprüfen Sie bitte die Speicherkonfiguration Ihres Computers. Falls Sie mit residenten oder anderen speicherintensiven Programmen arbeiten, entfernen Sie diese.

b) Falls vor dem Start oder während des Programms die Fehlermeldung "File not found" erscheint, sollten Sie die Installation erneut komplett durchführen. Wahrscheinlich wurde durch einen internen Fehler eine Datei nicht korrekt installiert.

c) Wenn eine hier nicht näher erläuterte Fehlermeldung erscheint, wenden Sie sich mit dieser Meldung bitte an Ihren Fachhändler.

Amiga

Bevor Sie versuchen, Historyline 1914-1918 zu laden, sollten Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie der Originaldisketten anlegen. Historyline 1914-

1918 hat keinen Kopierschutz auf den Disketten und ist auf jedem Amiga kopierbar. Die Sicherheitskopie fertigen Sie am besten von der Workbench aus an. Das Kopieren von Disketten ist ausführlich in Ihrem Amiga-Handbuch erklärt. Um Spielstände zu speichern, benötigen Sie eine weitere formatierte Diskette mit dem Namen "HLS". Formatieren Sie diese Diskette einfach von Ihrer Workbench aus und geben Sie der Diskette den Namen HLS.

Falls Sie im Besitz eines Amiga 1000 sind, müssen Sie nach dem Einschalten des Computers zunächst Ihre Kickstart laden. Historyline 1914-1918 ist ab Kickstart 1.2 auf allen Systemversionen lauffähig.

Sobald die Aufforderung erscheint, die Workbench-Diskette einzulegen, legen Sie bitte Ihre eigene Workbench-Diskette in das interne Laufwerk. Wenn Sie sich auf der Workbench befinden legen Sie bitte die erste Historyline 1914-1918 Diskette in das interne oder in eines Ihrer externen Laufwerke. Sobald das Diskettensymbol mit Namen "HL1" erscheint, können Sie die Diskette durch einen Doppelklick auf das Disketten-Icon öffnen. Im Fenster erscheinen drei Symbole, die folgende Dinge repräsentieren:

1. Vorspann - Ist der Vorspann zur Historyline 1914-1918, in dem Sie erfahren wie es zum Ausbruch des 1. Weltkriegs kommen konnte. Anschließend wird direkt das Hauptprogramm der Historyline 1914-1918 geladen.

2. HL1914-1918 - Durch den Doppelklick auf dieses Symbol gelangen Sie ohne den Vorspann direkt ins Hauptprogramm.

3. Install - Ist das Symbol des Installationsprogrammes auf Ihre Festplatte. Weiteres zur Festplatteninstallation erfahren Sie im nächsten Kapitel.

Die Festplatteninstallation

Historyline 1914-1918 ist leicht auf Festplatte zu installieren. Historyline 1914-1918 stellt allerdings noch eine weitere Besonderheit zur Verfügung. Wenn Sie das Programm auf die Festplatte installieren, stellt das Installationsprogramm automatisch die Verfügbarkeit einer sogenannten Turbokarte fest, auf der sich ein schnellerer Prozessor des Typs 68020/68030/68040 befinden kann. Für diese "Beschleuniger" existiert auf den

Disketten eine spezielle Programmversion, die die erweiterten Möglichkeiten der Prozessoren nutzt. Auch diejenigen unter Ihnen, die zwar eine Turbokarte aber keine Festplatte besitzen, kommen in den Genuß der erhöhten Geschwindigkeit, da auch auf diesen Computern Historyline 1914-1918 problemlos läuft. Aber der letzte Rest an Geschwindigkeit ist nur mit der Spezialversion auf der Festplatte herauszuholen.

Um etwaige Probleme bei der Installation zu vermeiden, sollten Sie die folgenden Anweisungen genauestens einhalten.

1. Schritt

Booten Sie ihren Amiga wie gewöhnlich von Ihrer Festplatte. Sobald der Workbench-Bildschirm erscheint, können Sie die erste Historyline 1914-1918 Diskette in eines Ihrer Diskettenlaufwerke einlegen.

2. Schritt

Öffnen Sie die Diskette durch einen Doppelklick auf deren Diskettensymbol. Nach kurzer Zeit erscheinen in dem geöffneten Fenster mehrere Dateisymbole, sogenannte Icons. Eines dieser Icons trägt den Namen "Install" und repräsentiert das Installationsprogramm von Blue Byte-Spielen.

3. Schritt

Starten Sie das Installationsprogramm durch einen Doppelklick auf das zugehörige Icon.

4. Schritt

Im Fenster der Installation sehen Sie zwei Eingabemöglichkeiten. In das obere Eingabefeld müssen Sie den Namen des Diskettenlaufwerks eingeben, in dem sich die Historyline 1914-1918 Diskette befindet. Normalerweise ist dies das interne Laufwerk "DF0:", und deshalb ist das Eingabefeld bereits mit dem Text "DF0:" vorbesetzt. Sollte sich die Startdiskette in einem Ihrer externen Laufwerke befinden, geben Sie die entsprechende Kennung (DF1 - DF3) ein. Bestätigen Sie nach der korrekten Eingabe bitte mit der "Return"-Taste.

Das untere Eingabefeld ist für das Ziellaufwerk gedacht. Da in aller Regel die Harddisk die Bezeichnung "DH0:" trägt, ist dieses Feld bereits entsprechend vorbesetzt. Wollen Sie Historyline 1914-1918 eventuell auf einer anderen Partition installieren, geben Sie bitte den Ihrer Konfiguration entsprechenden Namen ein. Da Sie sicher ein ordnungsliebender Mensch sind, und Historyline 1914-1918 in einer Schublade bzw. einem Unterdirectory unterbringen wollen, können Sie nach der Kennung Ihres Laufwerks den Namen einer Schublade angeben. Falls diese Schublade bereits existiert, wird Historyline 1914-1918 einfach in dieser Schublade installiert. Sollte das entsprechende Verzeichnis nicht vorhanden sein, legt das Installationsprogramm ein Verzeichnis mit diesem Namen an und erzeugt auch das passende Icon. Sie können auch mehrfach verschachtelte Unterdirectories eingeben, indem Sie die Namen hintereinander eingeben. Dazu müssen die Namen einfach durch "/" getrennt werden.

Falls Sie sich von der Richtigkeit Ihrer Angaben überzeugt haben, können Sie mit der Installation beginnen. In der untersten Reihe des Installationsprogrammes können Sie drei Knöpfe erkennen. Der Knopf mit der Aufschrift "Packed" veranlaßt das Programm, die Daten für Historyline 1914-1918 direkt von den Disketten auf Ihre Harddisk zu kopieren. Dadurch sparen Sie wertvollen Speicherplatz auf der Harddisk, nehmen aber leicht verzögerte Ladezeiten in Kauf. Der zweite Knopf mit der Aufschrift "Unpacked" zeigt dem Installationsprogramm an, daß Sie die Daten im Originalzustand auf die Festplatte kopieren wollen. Dadurch verkürzen sich zwar die Ladezeiten, aber Sie benötigen in etwa 8 MByte freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Der dritte Knopf ist nur zum Verlassen des Programms.

5. Schritt

Das Installationsprogramm kopiert nun alle notwendigen Dateien von Diskette auf Ihre Harddisk und gibt dabei die Filenamen und die bereits vergangene Zeit aus. Eventuell werden Sie aufgefordert, weitere Disketten einzulegen. Wenn Sie kein zweites Laufwerk besitzen, ersetzen Sie die erste Diskette durch die zweite. Das Installationsprogramm stellt selbständig fest, daß Sie die zweite Diskette eingelegt haben und fährt mit der Installation fort. Nach kurzer Zeit weist Sie das Programm durch einen Text darauf hin,

daß die Installation erfolgreich verlaufen ist. Falls stattdessen eine Fehlermeldung auftaucht, gibt es mehrere Quellen für diesen Fehler, die Sie vor einem erneuten Versuch überprüfen sollten.

a) Sie haben in eines der beiden Eingabefelder eine falsche Eingabe gemacht. Korrigieren Sie diesen Fehler durch erneute Eingabe wie in Schritt 4 beschrieben.

b) Auf die Harddisk kann nicht geschrieben werden. Auf Ihrer Harddisk liegen defekte Daten anderer Programme vor. Ziehen Sie Ihr Harddisk-Handbuch zu Rate, um diesen Fehler zu beseitigen und beginnen Sie nach Wiederherstellung aller Daten mit Schritt 1.

c) Auf die Harddisk kann nicht geschrieben werden. Ihrer Harddisk besitzt nicht mehr genügend Platz, um alle Daten von Historyline 1914-1918 aufzunehmen. Löschen Sie einige nicht mehr benötigte Daten von Ihrer Festplatte. Alles in allem benötigt Historyline 1914-1918 ca. 5 MByte in gepackter bzw. 8 MByte in ungepackter Form für seine Installation.

d) Daten können nicht von der Historyline 1914-1918 Diskette gelesen werden. Ihre Diskette wurde wahrscheinlich beschädigt. Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler zur Behebung.

6. Schritt

Wenn das Programm erfolgreich installiert wurde, können Sie es sofort einem Testlauf unterziehen. In dem Installationsordner können Sie zwei Programmsymbole erkennen. Wenn Sie auf das Icon mit dem Namen "Vorspann“ drücken, wird Historyline 1914-1918 inklusive dem Vorspann gestartet. Durch einen Doppelklick auf das Icon mit dem Namen "HL1914-1918" starten Sie nur das Hauptprogramm von Historyline 1914-1918. Alle persönlichen Daten, die Sie mit Ihrem installierten Historyline 1914-1918 speichern, werden ebenfalls auf die Harddisk geschrieben.

ACHTUNG !!! In der Vergangenheit ist es wiederholt vorgekommen, daß das installierte Programm aus Speichermangel nicht von der Harddisk startet. Der Grund dafür ist in der Regel zu wenig verfügbares Chip-RAM. Beim Start von Historyline 1914-1918 sollte nach Möglichkeit kein weiteres Programm im Hintergrund laufen, das Chip-RAM benötigt (z. B. Mal-

programme). Wenn Sie nur 512 KByte Chip-RAM in Ihrem Amiga installiert haben, benötigt ein zweites, eingeschaltetes Laufwerk ebenfalls erheblich Speicher. Sollte Ihr Zweitlaufwerk abschaltbar sein, schalten Sie es bitte ab. Ansonsten entfernen Sie das Laufwerk vollständig, indem Sie die Verbindung zwischen Computer und Diskettenlaufwerk wie im Handbuch beschrieben lösen.

Sollte auch diese Maßnahme nicht zum Erfolg führen, schließen Sie vor dem Start von Historyline 1914-1918 alle Fenster. Öffnen Sie zunächst Ihren Ordner, in dem Historyline 1914-1918 gespeichert ist. Legen Sie das Programm-Icon von Historyline 1914-1918 auf den Workbenchscreen und schließen Sie dann alle Fenster. Starten Sie Historyline 1914-1918 mit einem Doppelklick auf das Programm-Icon.

Die Philosophie

Mit Battle Isle ist uns sehr gut die Trennung zwischen brutalem Kriegspiel und komplexer Strategiesimulation gelungen, bei der der "denksportliche" Anspruch im Vordergrund steht. Nun könnte vermutet werden, daß sich ein Strategiespiel, dessen Hintergrund von einem der größten und opferreichsten Kriege gezeichnet wird, unmöglich ohne kriegsverherrlichende Elemente darstellt. Oberflächlich, gar einfältig betrachtet, ist dem nur wenig entgegenzusetzen. Doch dem interessierten Spieler wird auffallen, daß die wichtigste Komponente der HISTORYLINE vernachlässigt wird:

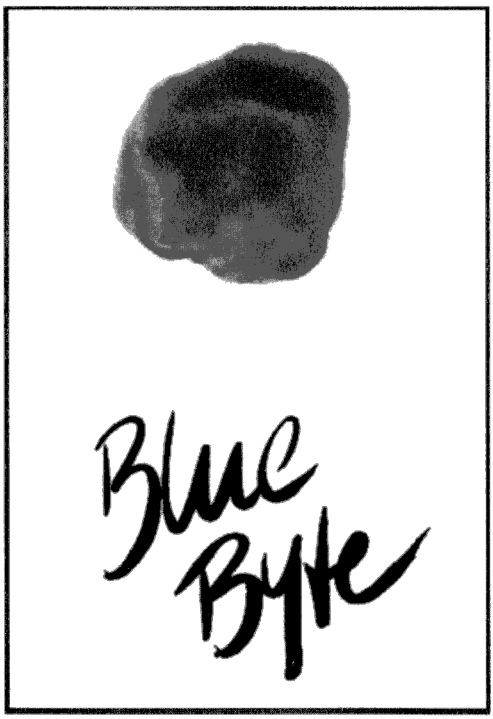
Der geschichtliche Hintergrund.

Sicher ist die Verknüpfung eines Strategiespiels und einem leidensträchtigen Weltkrieg ein besonders gewagtes Unternehmen. Doch im Spielteil steht bei der HISTORYLINE das taktische Denkvermögen und der Unterhaltungswert an erster Stelle und nicht etwa der kriegerische Akt. Jeder, der an der Entwicklung beteiligten Personen verabscheut Gewalt und deren verheerende Folgen in Kriegen. Doch Pazifismus darf nicht im Gegensatz zur Realität stehen, oder gar das Verschweigen von Wahrheiten bedeuten. Und nie zuvor wurde Unterhaltungssoftware so konsequent darauf ausgelegt, dem Spieler Wissen und Fakten in grafisch aufwendiger Art zu vermitteln. Wir haben lange damit verbracht, Tatsachen zusammenzutragen und in übersichtliche Form zu bringen, um die geschichtliche Authentizität zu wahren. Denjenigen, die beharrlich behaupten, daß Computerspiele kein geeignetes Medium seien, um Lerninhalte zu transportieren, kann man den Wind nur aus den Segeln nehmen, indem man ihnen Parallelen zur Film- und Comic-Kultur vorhält. Vor wenigen Jahrzehnten wurden Filme und Comics noch mit Worten wie "Schund", "sinnloses Zeug" und "verdummender Schwachsinn" verunglimpft. Heute sind es tragende Medien in Lehranstalten und stilisierte Kunstobjekte.

Wir möchten mit der "Historyline 1914-1918" einen Grundstein für die gleiche Entwicklung bei Computerspielen legen und dem überdurchschnittlichem Qualitätsanspruch der Kunden von Blue Byte gerecht werden. Falls Ihnen Konzept und Ausführung des ersten Programms aus der Historyline

gefällt - oder auch mißfällt -, würden wir uns über jegliche Art der konstruktiven Kritik freuen.

Ihr



Team

Historyline gegen Battle Isle

Der Battle Isle-Kenner wird sich zunächst nach den Unterschieden zur Historyline 1914-1918 fragen. Damit Sie nicht das Handbuch von Anfang bis Ende lesen müssen, sollen im Folgenden die Unterschiede zusammengefaßt und verständlich gemacht werden.

1. Die Sechseckmuster, die die Reichweite einer Einheit oder deren Zielpunkte für eine Aktion anzeigen, sind einer wichtigen Verbesserung zum Opfer gefallen. Die Landschaft wird jetzt einfach abgedunkelt. Dadurch vereinfacht sich die Steuerung nochmals erheblich.

2. Einheiten, die bereits benutzt wurden, werden nicht mehr mit einem langweiligen Muster bis zur Unkenntlichkeit überdeckt, sondern bekommen ein "mausgraues" Äußeres.

3. Die Übersichtskarte wurde in Ihrer Größe verdoppelt, und gewährleistet nun eine noch bessere Erkennbarkeit der landschaftlichen Begebenheiten.

4. Bei der Berechnung der Kampfergebnisse spielt die Entfernung des Ziels eine gewichtige Rolle. Prinzipiell kann gesagt werden, daß die Treffergenauigkeit mit der Entfernung abnimmt. Dies wurde durch die Vielzahl an Artilleriegeschützen notwendig.

5. Neben der Einheit zum Errichten von Depots, existieren Pioniereinheiten, die Schützengräben ziehen können. Diese Befestigungsanlagen waren im 1. Weltkrieg von äußerster Bedeutung, um den Infanteristen Schutz vor Artilleriefeuer zu gewähren. Dieselbe Einheit ist auch in der Lage, Gräben wieder zuzuschütten, um ein besseres Fortkommen anderer Einheiten zu gewährleisten. Sie sollten also nicht zögerlich mit der Errichtung und Entfernung von Gräben sein und den dafür verantwortlichen Einheiten Ihre besondere Aufmerksamkeit zukommen lassen.

6. Der Energieversorgung kommt im Gegensatz zu Battle Isle eine komplexere Rolle zu. War es in Battle Isle noch ein bestimmtes Kontingent an Energie in jedem Gebäude, das genutzt werden konnte, so sind jetzt die Gebäude selbst für den Nachschub an Rohstoffen verantwortlich. Jedes Gebäude liefert eine bestimmte Energiemenge pro Spielzyklus auf ein gemeinsames

Konto, das von jedem Gebäude aus belastet werden kann. Diese "Methode" der Verteilung von Ressourcen ersetzt gleichzeitig die Energiekristalle "Aldinium" von Battle Isle.

7. In Historyline 1914-1918 gibt es etwa die doppelte Anzahl an Einheitentypen im Vergleich zu Battle Isle. Auch wenn auf den ersten Landkarten nur wenig von dieser Enheitenvielfalt zu bewundern ist, so werden Sie dennoch mit einer Unmenge an Einheiten im Verlauf Ihrer Kampagne konfrontiert. Durch die Anlehnung des Leistungsspektrums einer Einheit an die tatsächlichen Begebenheiten, sind die Einheiten in der Regel spezialisierter als es in Battle Isle der Fall war. Einige Aufgabengebiete sind dem Waffenhandbuch zu entnehmen.

8. Da die Landschaft den geologischen Begebenheiten nachempfunden ist, sind die Reichweiten der Einheiten schwer vorherzusagen. Dieser Effekt wird noch durch die geringe Mobilität der Einheiten im 1. Weltkrieg verstärkt. Versuchen Sie immer, schnelle Transportfahrzeuge zu benutzen und vernachlässigen Sie nicht deren Schutz!

Das Spielprinzip

Ähnlich wie bei Schach bewegen Sie eine Reihe von Figuren mit unterschiedlichen Eigenschaften über ein Spielfeld. Ihr einziges Ziel ist es, den Gegner "kampfunfähig" zu machen. Dies kann entweder durch die Besetzung des gegnerischen Hauptquartiers (vergleichbar mit schachmatt) oder durch das Schlagen aller gegnerischen Spielfiguren erfolgen. Die Eigenschaften der Figuren lassen sich allerdings nicht so einfach kategorisieren wie bei Schach. Anstatt der unterschiedlichen Bewegungmöglichkeiten haben die Einheiten in Historyline 1914-1918 unterschiedliche Reichweiten und reagieren feinfühlig auf bestimmte Bodenbeschaffenheiten. Im Schach kann jede Figur eine beliebige andere schlagen. Da in der Historyline 1914-1918 aber alle Arten von Einheiten, vom einfachen Infanteristen bis zum schweren Schlachtkreuzer, vorhanden sind, würde ein solches Regelwerk den natürlichen Begebenheiten nicht gerecht werden. Die Art, die Kampfkraft und die Erfahrung einer Einheit bestimmen über deren Sieg oder Niederlage in einem Gefecht. Selbst die umgebenden Einheiten und deren Stellung zu gegnerischen Einheiten sind wichtige Faktoren bei der Berechnung von Kampfergebnissen.

Bei Schach, wie in anderen Brettspielen, werden einige taktische Möglichkeiten dem einfacheren Regelwerk geopfert. Da zur Verwirklichung der erwähnten, komplexen Zusammenhänge in einem einfach zu bedienendem Spiel die heutigen Computertechnologie eingesetzt werden kann, beschreitet Historyline 1914-1918 andere Wege. Historyline 1914-1918 verzichtet zum Beispiel auf das Aufteilen des Spieles in Züge. Bei Historyline 1914-1918 können beide Spieler gleichzeitig ihre Spielfiguren einsetzen, da sie Ihren Einheiten nur Befehle erteilen, die von den Truppen selbständig ausgeführt werden. Dies wäre natürlich bei einem Brettspiel schwierig zu handhaben, aber Historyline 1914-1918 wurde speziell auf den Computer zugeschnitten.

Da das Spielen zu zweit am meisten Spaß macht, kann man Historyline 1914-1918 auch gegeneinander spielen. Damit kein Spieler auf den anderen warten muß, wurde das Spiel in sogenannte Befehlszyklen eingeteilt.

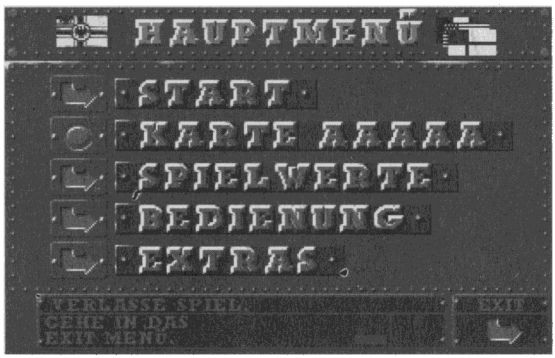
Während ein Spieler seine Einheiten lediglich bewegen kann, kann der andere Spieler Aktionen mit seinen Einheiten ausführen. Eine Aktion kann sowohl das Angreifen einer gegnerischen Einheit , als auch das Errichten von Schützengräben oder Ähnlichem sein. Dadurch wird es im Zwei-Spieler-Modus ermöglicht, daß beide Spieler "beschäftigt" sind und nicht gelangweilt auf den Gegenspieler warten muß.

Sobald ein Spieler keine weiteren Züge mehr durchführen will, zeigt er dies dem Computer an. Erst wenn beide Spieler zum Wechseln ihres Befehlszykluses bereit sind, vertauscht der Computer die Zugmöglichkeiten. Das heißt, daß derjenige, der eben seine Einheiten nur bewegen konnte, diese nun zu Aktionen einsetzen und der andere Spieler seine Einheit ab sofort bewegen kann. Alle Züge, ob Bewegung oder Aktion einer Einheit, werden von Ihnen nur geplant. Das heißt, daß Sie zwar alle Einheiten einsetzen können und auch deren Aktionen weitgehend sofort sehen. Letztendlich ausgeführt werden alle Züge erst, wenn beide Spieler bereit sind, den Befehlszyklus zu wechseln. Dies gilt insbesondere für denjenigen Spieler, der sich im Aktionszyklus befindet. Alle geplanten Angriffe werden nach einem Zykluswechsel ausgeführt.

Das Menü

Nach kurzer Ladezeit befinden Sie sich im Menüteil der Historyline 1914-1918. Hier können Sie eine Reihe von Einstellungen vornehmen, die für das Spiel wichtig sind. Sie können das Menü entweder über die Tastatur, die Maus oder einen Joystick steuern. Sobald Sie sich mit dem Cursor über einem der Menüpunkte befinden, wird am unteren Rand ein Hilfstext eingeblendet. Neben dem Hilfstext ist das Exit-Symbol. Damit gelangen Sie in das jeweils übergeordnete Menü zurück. Den gleichen Effekt hat die Escape- oder rechte Maustaste.

Hier die Menüpunkte im Überblick:



Das Hauptmenü im Überblick

Hauptmenü

Insgesamt sehen Sie im Hauptmenü sechs Punkte. Drei von diesen Unterpunkten führen Sie in weitere Menüs, in denen Sie wichtige Einstellungen für das Spiel treffen können.

Start

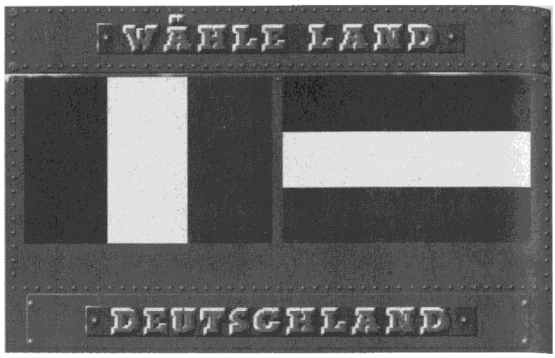
Damit gelangen Sie mit denen im Menü eingestellten Optionen ins Spiel. Wenn Sie das Paßwort für die erste Ein-Spieler-Karte eingestellt haben, werden Sie vor Spielbeginn noch gefragt, welche Seite Sie spielen wollen. Deutschland repräsentiert dabei ein Land der Mittelmächte und Frankreich steht stellvertretend für die Alliierten.

Karte

Da Sie die einzelnen Landschaften mittels Paßwort direkt anwählen können, können Sie hier per Tastatur das Paßwort eingeben. Das Paßwort zur jeweils nächsten Landschaft wird dort automatisch eingetragen, wenn Sie eine Schlacht erfolgreich beendet haben. Die Paßwörter für alle Zwei-Spieler-Karten finden Sie im Anhang.

Im Ein-Spieler-Modus richtet sich das nächste Paßwort nach der Seite, die

Sie vor Beginn der ersten Karte gewählt haben. Auf Seite der Mittelmächte erwarten Sie also andere Karten als auf der alliierten Seite.



Der Auswahlbildschirm vor der ersten Karte für die Spielseite.

Spielwerte

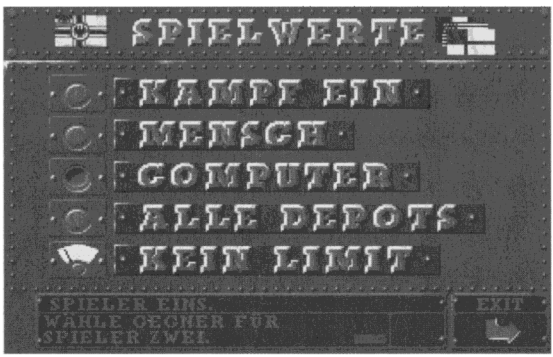
Hier können Sie eine Reihe von Einstellungen vornehmen, die unter anderem den Schwierigkeitsgrad betreffen.

Bedienung

Da Sie mehrere Möglichkeiten haben, um Historyline 1914-1918 zu steuern, können Sie hier die relevanten Einstellungen eingeben.

Extras

Von diesem Untermenü aus können Sie einen Blick auf die besten Historyline-Spieler werfen oder einen gespeicherten Spielstand laden.



Das Spielwerte-Menü im Überblick

Spielwerte-Menü

Kampf ein/aus

In der Historyline 1914-1918 gibt es eine rechenaufwendige Methode, sich die Kampfergebnisse präsentieren zu lassen. Da es bei vielen Kampfsequenzen in Verbindung mit einem sehr langsamen Computer eine Zeit dauern kann, alle Kampfsequenzen zu beobachten, können Sie die aufwendige Methode auf eine wesentlich einfachere reduzieren. Falls Sie einen schnellen Computer besitzen oder die spektakuläre Art der Präsentation vorziehen, stellen Sie auf "Kampf ein".

Spieler A

Hiermit können Sie festlegen, ob der Spieler, der auf der linken Seite des Bildschirms spielt, vom Computer oder von einem Menschen gesteuert werden soll.

Spieler B

Hiermit können Sie festlegen, ob der Spieler, der auf der rechten Seite des Bildschirms spielt, vom Computer oder von einem Menschen gesteuert werden soll.

Depot-Einsicht

Gewöhnlich können Sie in jeden Transporter und in jedes Gebäude des Gegners blicken, welche Einheiten sich darin befinden. Zusätzlich erschwert wird Historyline 1914-1918 wenn Sie nur in eigene oder neutrale Gebäude/Transporter Einsicht haben. Außerdem bekommen Sie zusätzliche Punkte auf Ihr Konto gutgeschrieben.

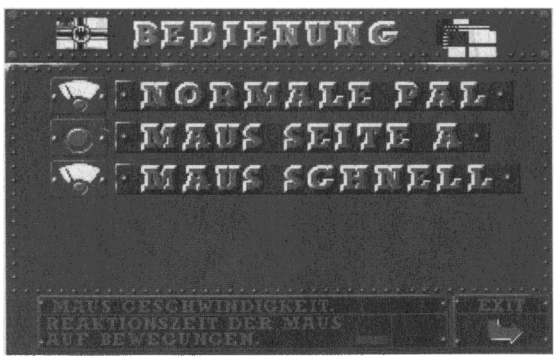
Zuglimit

Egal in welchem Befehlszyklus Sie sich befinden, Sie können immer beliebig viele Züge ausführen. Erheblich schwieriger wird es, wenn Sie nur noch eine bestimmte Anzahl an Zügen eingeben dürfen. Als erfahrener Spieler, können Sie damit den Schwierigkeitsgrad exakt bestimmen. Je kleiner das Zuglimit um so höher wird Ihr Punktestand am Ende einer Karte sein.

Bedienungs-Menü

Palette

Mit diesem Menüpunkt bestimmen Sie die Farbpalette für das Spiel. Bei "Normale Palette" sind die Einheiten des ersten Spielers beige und die des zweiten Spielers grün gefärbt. Leider haben viele Menschen auf Grund einer Farbschwäche das Problem,



Das Bedienungs-Menü im Überblick

diese Farben nicht exakt trennen zu können. Um auch diesen Spielern das Unterscheiden der Einheiten leicht zu machen, gibt es die "Schrille Palette", bei der die Einheiten blau und gelb gefärbt sind. Für alle anderen, die nicht unter oben beschriebener Farbschwäche leiden, ist die Einstellung nur eine Frage des Geschmacks. Eine weitere Palette ist speziell für PC-Besitzer, die nur einen Graustufen-Monitor oder ein Graustufen-Display am portablen PC haben. Die "Monochrome Palette" sollte hier helfen, die Guten von den Bösen zu unterscheiden.

Maus

Da nur ein Spieler als Eingabemedium die Maus benutzen kann, können Sie hier festlegen wer das sein soll. Spieler A hat die linke Hälfte der Bildschirmanzeige, Spieler B die rechte.

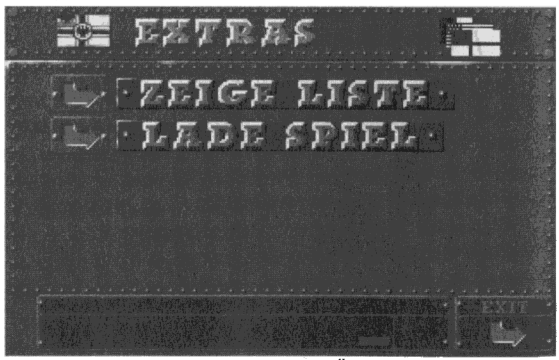
Maus-Empfindlichkeit

Da die Empfindlichkeit einer Maus von Ihren "Innereien" sprich Hardware abhängt, können Sie einstellen, mit welcher Geschwindigkeit die Maussteuerung arbeiten soll.

Extras-Menü

Zeige Liste

Damit bekommen Sie die fünf höchsten Punktzahlen eingeblendet, die auf der im Hauptmenü eingestellten Karte erspielt wurden.



Das Extras-Menü im Überblick

Lade Spiel

Wenn Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchten, können Sie hier den Spielstand wieder laden. Drücken Sie einfach die gewünschte Taste von 0-9 und Sie werden nach dem Laden des Spielstandes direkt ins Spiel kommen.

Der Kampagnenmodus

Wie Sie bereits in der Beschreibung zum Menü erfahren haben, wird Historyline 1914-1918 im Einzelspiel in einer Art Kampagnenmodus gespielt. Nachdem Sie sich vor dem Spiel der ersten Landkarte für eine Seite der gegnerischen Parteien entschieden haben, spielen die Landkarten im Abstand von zwei Monaten. Da der Krieg (unschwer am Titel des Programms zu erkennen) vier Jahre gedauert hat, bedeutet dies, daß Sie 24 Landkarten vor der Brust haben bevor Sie die letzten Informationen über den Ausgang des Krieges präsentiert bekommen. Die strategischen Anforderungen für ein erfolgreiches Beenden der Kampagne sind je nach der Seite (Mittelmächte oder Alliierte), die Sie gewählt haben, völlig unterschiedlich. Falls Sie zum Beispiel auf deutscher Seite die Historyline 1914-1918 bereits erfolgreich beendet haben, ist es von großem Interesse, ob Sie auch mit der "anderen" Seite strategisches Talent entwickeln werden können.

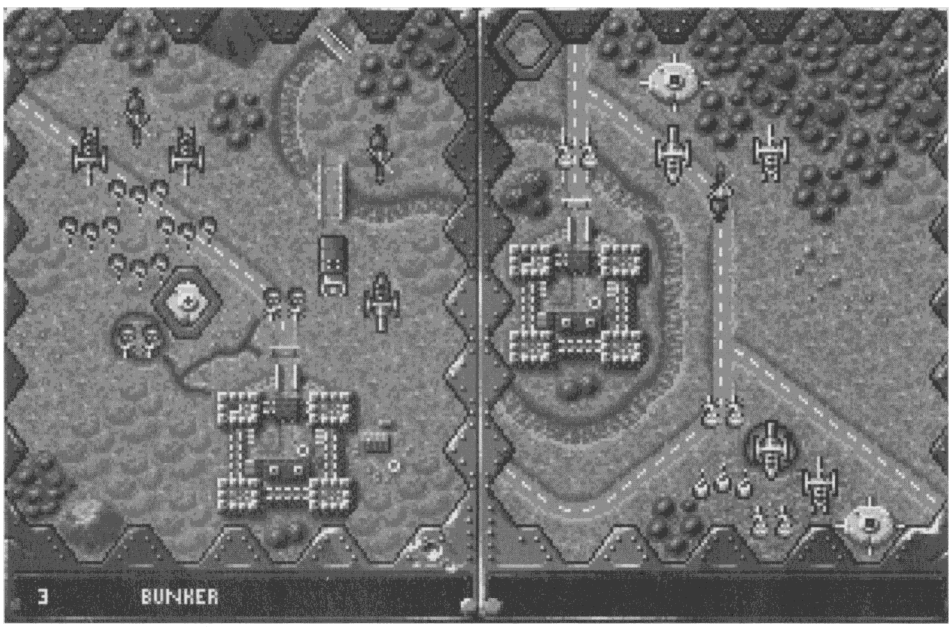
In jedem Fall ist die chronologische Abfolge der Landkarten von allergrößter Bedeutung. Während des 1. Weltkriegs wurde eine Vielzahl von Waffen neuentwickelt oder verbessert. Deshalb werden vor jeder Landkarte neue Einheiten, die Sie auf der Karte wiederfinden, ausführlich präsentiert.

Nach dem Abschluß einer Schlacht werden Sie über wichtige Ereignisse (manchmal auch unwichtige), die in den vorbeigezogenen zwei Monaten passierten, informiert. Bei außergewöhnlichen Vorgängen können Sie sich gar auf filmähnliche Animationen freuen. Danach kehren Sie wieder in Hauptmenü zurück und finden im Eingabefeld des Paßworts den Zugriffscode für die nächste Landkarte, wenn Sie die Schlacht gewonnen haben.

Das Spielfeld

Beide Spieler besitzen ein sogenanntes taktisches Display. Das linke Display zeigt den Ausschnitt der Karte für Spieler A und das rechte den für Spieler B. Unmittelbar darunter befindet sich die Statuszeile, die Ihnen wichtige Informationen über eigene Aktionen oder über für Sie relevante Aktionen des Gegners liefert. Auch eventuell auftretende Fehler (Fehleingaben o. ä.) werden hier im Klartext erläutert. Sobald sich der Cursor über einer Einheit befindet, können Sie in der Statuszeile die aktuelle Truppenstärke, die Erfahrung und den Namen der Einheit ablesen.

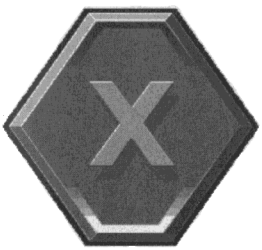
Ansonsten enthält der Bildschirmaufbau keine wichtigen Details, um die Übersicht nicht unnötig zu verringern.



Das Spielfeld mit den beiden taktischen Übersichtskarten

Die Steuerung

Manch erfahrener Strategiespieler unter Ihnen wird auf dem Bildschirm Symbole vermissen, die eine Steuerung des Spiels erlauben. Alle Möglichkeiten der Steuerung wurden bei Historyline 1914-1918 einheitlich in den Cursor integriert. Somit behalten Sie die größtmögliche Übersicht über den Ausschnitt der Landkarte. Den Cursor sehen Sie zu Spielbeginn in beiden taktischen Displays als Feldumrandung eines Sechseckes. Diesen Cursor können Sie auf Ihrem taktischen Display entlang den Sechsecken mit dem Joystick steuern. Dabei entspricht die jeweilige Joystickrichtung der Bewegung des Cursors. Sobald der Cursor an die Grenzen des Displays stößt, bewegt sich die Landkarte um ein kleines Stück in die geforderte Richtung weiter. Erst wenn Sie sich am Rande der gesamten Karte befinden, können Sie den Cursor nicht mehr weiterbewegen.



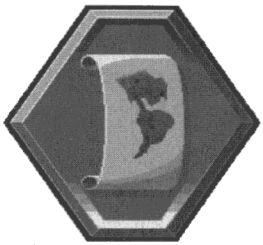
Das Exit-Symbol im Cursor

Sobald Sie den Feuerknopf drücken, verändert der Cursor sein Aussehen zu einem symbolischen "X". Das symbolisierte "X" im Cursor zeigt an, daß Sie die Funktion sofort wieder verlassen, wenn Sie den Feuerknopf wieder loslassen und der Joystick sich in Normalstellung befindet. Dadurch kehren Sie wieder in den normalen Steuerungsmodus zurück und der Cursor nimmt wieder seine normale Form an.

Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und bewegen den Joystick in eine der vier möglichen Richtungen, nimmt der Cursor erneut andere Formen an. Hierbei hängt die neue Darstellung von verschiedenen Faktoren ab.

Das jeweilige Symbol im Cursor taucht nur auf, wenn die daraus resultierende Aktion überhaupt möglich ist. Wundern Sie sich also nicht, falls nicht immer das gleiche Symbol auftaucht, wenn Sie den Joystick in eine bestimmte Richtung drücken. Dies heißt, daß Ihnen einen Teil der Auswahl bereits der Computer abnimmt, um Fehlsteuerungen weitgehend zu vermeiden.

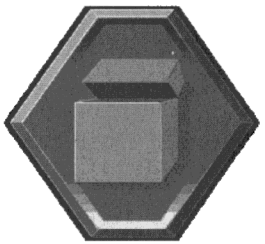
1. Die Landkarte ist das Sinnbild für den Blick auf die Übersichtskarte über das gesamte Spielfeld. Hier können Sie nicht nur den Ausschnitt des taktischen Displays schnell und gezielt verschieben, sondern Sie können



Übersichtskarten-Symbol

sich auch einen schnellen Überblick über die Gesamtsituation des Spieles verschaffen. Neben einer groben Darstellung der geographischen Begebenheiten sehen Sie auch alle Einheiten und die Position von Depots, Fabriken und den Hauptquartieren.

2. Die Kiste ist das Symbol für die Einsicht in ein Gebäude oder einen Transport. Dieses Symbol ist nur erreichbar, wenn sich der Cursor über einem Gebäude (Hauptquartier, Fabrik, Depot) oder über einer lastentragenden Einheit, sprich Transporter, befindet. Damit werfen Sie einen Blick in das Innere des Gebäudes oder Transporters und können dort weitere Aktionen durchführen. Dazu später mehr.



Inhalts-Symbol

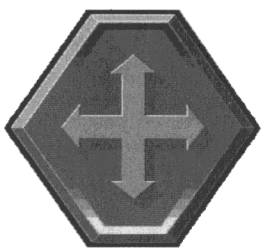


Informations-Symbol

3. Das Fragezeichen steht für Information und Sie erhalten je nach Feld unter dem Cursor wichtige Daten. Falls sich weder eine Einheit noch ein Gebäudeteil unter dem Cursor befindet, erhalten Sie die allgemeinen Informationen.

Falls sich unter dem Cursor eine Einheit befindet, erhalten Sie deren wichtige Werte.

4. Das Bewegungssymbol ist nur erreichbar, wenn sich unter Ihrem Cursor eine Ihrer Einheiten befindet. Außerdem müssen Sie sich im Bewegungszyklus des Spiels befinden. Falls Sie dieses Symbol anwählen, teilen Sie der unter dem Cursor befindlichen Einheit mit, daß Sie sie bewegen wollen. Ihr taktisches Display wird Ihnen daraufhin die Reichweite der Einheit anzeigen.



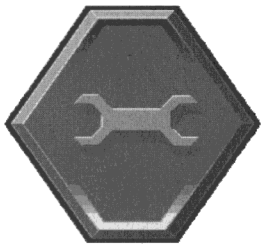
Bewegungs-Symbol



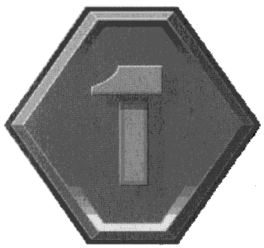
Aktions-Symbol

5. Die Faust ist vergleichbar mit dem Bewegungssymbol. Denn auch hier muß sich Ihr Cursor über Ihrer eigenen Einheit befinden und Sie müssen im sogenannten Aktionszyklus sein. Damit teilen Sie der Einheit mit, daß Sie sie einsetzen wollen. In den meisten Fällen entspricht dies dem Angriff auf eine gegnerische Einheit. Ähnlich wie bei der Bewegung einer Einheit zeigt Ihnen das taktische Display alle Angriffsmöglichkeiten.

6. Den Maulschlüssel erreichen Sie nur, wenn Sie sich das Inventory (Einrichtung) eines Gebäudes ansehen. Er symbolisiert, daß Sie die Einheit unter dem Cursor reparieren wollen.



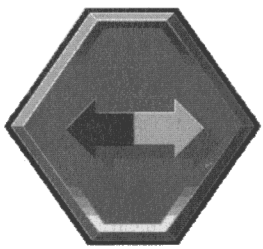
Reparatur-Symbol



Produktions-Symbol

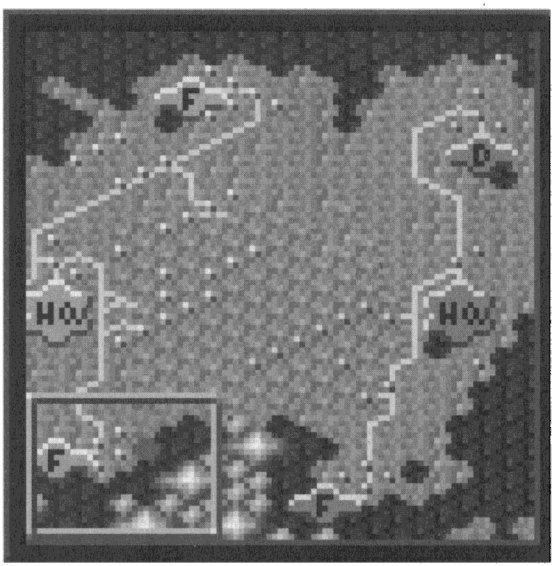
7. Der Hammer ist ebenso wie der Maulschlüssel nur in einem Gebäude zu benutzen. Hiermit können Sie veranlassen, daß eine neue Einheit produziert wird.

8. Der Doppelpfeil ist das Symbol dafür, daß Sie all ihre Züge ausgeführt haben und den aktuellen Spielzyklus wechseln wollen.



Symbol zum Moduswechsel

Die Übersichtskarte



Eine Übersichtskarte im Detail

Auf der Übersichtskarte befinden sich eine Reihe von wichtigen Informationen, die einer Erklärung bedürfen. Alle Straßen werden auf der Karte in Hellgrau, alle Feldwege in Beige und alle Schienen in Braun dargestellt. Dadurch erhalten Sie schnell einen Überblick über das Straßen- und Schienennetz und die schnellsten Verbindungen. Die Einheiten werden normalerweise in der Ihnen zukommenden Farbe dargestellt. Allerdings verwandeln sich Ihre Einheiten zu einem grauen Punkt, sobald sie einen Befehl von Ihnen erhalten haben. Dadurch können Sie durch einen schnellen Blick auf die Übersichtskarte feststellen, ob Sie bereits alle Einheiten eingesetzt haben. Gebäude sind entweder in der Farbe des Besitzers dargestellt oder einfach weiß, wenn es sich um ein neutrales Gebäude handelt. Ein "H" steht für Hauptquartier, "D" kennzeichnet ein Depot und "F" hebt eine Fabrik hervor.

Mittels der Übersichtskarte können Sie sich auch sehr schnell zu bestimmten Punkten der Landschaft begeben. Dazu bewegen Sie lediglich den viereckigen Cursor über die von Ihnen gewünschte Stelle und drücken den Feuerknopf.

Wenn Sie zum ersten Mal eine Karte besichtigen, empfiehlt sich ein genaues Studium der Situation mit Hilfe der Übersichtskarte. Werfen Sie auf jeden Fall einen Blick in alle Gebäude und Transporter, um Ihre ersten Züge zu planen. Das Erreichen eines Gebäudes kann bereits eine Vorentscheidung sein.

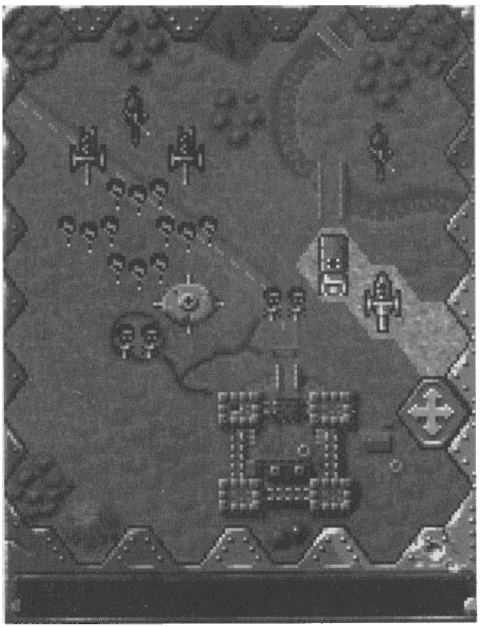
Einheit bewegen



Die Bewegungsreichweite einer Einheit wird angezeigt

Um eine Einheit zu bewegen, setzen Sie den Cursor im taktischen Display auf eine Ihrer Truppen. Sobald Sie den Feuerknopf drücken, erhalten Sie als Cursor das Exit-Symbol. Bewegen Sie nun bei gedrücktem Feuerknopf den Joystick nach oben, können Sie den Bewegungscursor erkennen. Lassen Sie nun den Feuerknopf los, um die Reichweite der Einheit zu sehen. Alle Felder, auf die Sie die Einheit bewegen können, werden nun in normaler Helligkeit angezeigt.

Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Zielort und drücken den Feuerknopf, wird Ihnen der Weg angezeigt, den die Einheit zum Ziel zurücklegen wird. Bei nochmaligem Druck auf den Feuerknopf zieht die Einheit zum Zielort. Beachten Sie, daß der zweite Knopfdruck erfolgen muß während der Cursor noch auf dem Zielort der Einheit steht! Andernfalls wird Ihnen wieder die komplette Reichweite angezeigt, um einen neuen Zielort zu wählen. Sollten Sie den Zug abbrechen wollen, müssen



Der Weg der Einheit wird gezogen

Sie den Cursor auf ein Feld setzen, welches nicht in Ihrer Reichweite liegt, und zweimal kurz hintereinander den Feuerknopf drücken. Haben Sie die Einheit bewegt, sperrt der Computer weitere Bewegungszugriffe auf die Einheit. Dies können Sie dadurch erkennen, daß die Einheit "mausgrau" wird.

Sie können Einheiten auch aus Gebäuden oder Transportern herausziehen. Zunächst müssen Sie das Inventory des Gebäudes oder Transporters aufrufen. Die Einheiten können wie gewöhnlich aus dem Gebäude gezogen werden. Lediglich die Reichweite der Einheiten ist eingeschränkt, um ein direktes Vorstoßen zur Front zu vermeiden. Nachdem Sie eine Einheit gezogen haben, finden Sie sich im Inventory wieder. Sie können das Gebäude wieder verlassen, indem Sie das Exit-Symbol des Cursors wählen.

Einheiten können ebenfalls in Gebäude oder Transporter gezogen werden. Sowohl Gebäude als auch Transporter werden, falls Sie in Ihrer Reichweite stehen, als mögliche Zielfelder angezeigt. Wählen Sie einfach als Ziel dieses Feld und Ihre Einheit wird sich in das Gebäude oder in den Transporter bewegen.

Einheiten mit geringer Reichweite sollten möglichst durch Transporteinheiten bewegt werden. Ziehen Sie also die Einheit auf eine noch nicht bewegte Transporteinheit und dann die Transporteinheit. Es ist nicht möglich, zuerst die Transporteinheit zu bewegen und dann eine Einheit in den Transporter zu setzen, da der Transporter nur den Befehl erhalten hat, zum Zielort vorzurücken und nicht bereits am Ziel steht.

Vergessen Sie nicht, daß Sie all Ihre Züge nur planen. Das heißt, daß Ihre Einheit erst beim nächsten Wechsel des Befehlszyklusses am Zielort steht. Unter Umständen kommt die Einheit aber nie am Ziel an, da Sie von Ihrem Gegner vernichtet wird.

Aktion ausführen



Die Ziele zum Angreifen werden angezeigt

Bewegen Sie den Cursor auf eine Ihrer Einheiten und drücken den Feuerknopf. Sobald Sie das Exit-Symbol im Cursor sehen, bewegen Sie den Joystick bei gedrücktem Feuerknopf nach oben. Nun erkennen Sie die Faust im Cursor. Lassen Sie den Feuerknopf los, um sich alle erreichbaren Ziele anzeigen zu lassen. Diese werden heller dargestellt als die nicht erreichbaren Zielfelder. Legen Sie das gewünschte Ziel fest, indem Sie den Cursor auf das zugehörige Sechseck bewegen und den Feuerknopf drücken. Ihre Einheit hat das gewünschte Ziel gespeichert und wird für weitere Aktionen gesperrt. Um eine gegnerische Einheit völlig zu vernichten, muß sie meist mehrfach angegriffen werden. Es ist bei einem größeren Gefecht aber schwer zu überblicken, welche Einheiten schon gegnerische Einheiten angreifen. Wenn Sie mit Ihrem Cursor auf eine Ihrer bereits benutzten Einheiten ziehen, wird Ihnen die anzugreifende Einheit angezeigt.

Nicht alle Einheiten können unter Umständen zum aktiven Angriff eingesetzt werden. Der Depotbauer stellt ebenfalls eine besondere Einheit dar. Anstatt Gegner anzugreifen, kann er Depots errichten. Das Ausführen der Aktion geht in derselben Weise vonstatten wie der Angriff auf eine Einheit. Die eingeblendeten Sechsecke zeigen allerdings nicht die verfügbaren Ziele an, sondern kennzeichnen alle Sechsecke, auf denen die Errichtung eines Depots möglich ist. Ein Depotbauer errichtet nur jeweils eine Hälfte des Depots. Die zweite Hälfte muß entweder im nächsten Zug oder von einem zweiten Depotbauer errichtet werden.

Die Pioniereinheit zum Errichten und Entfernen von Schützengräben, funktioniert auf exakt die gleiche Weise wie der Depotbauer. Nur daß die Pioniere einen Schützengraben ziehen bzw. zuschütten. Unterschätzen Sie auf keinen Fall die Wirkung der Schützengräben. Im 1. Weltkrieg wurden viele Schlachten durch sogenannte Stellungsgefechte entschieden, die sich hauptsächlich zwischen den Gräben abspielten.

Die Reparatur von Einheiten



In Depots oder Fabriken kann repariert werden

In allen Gebäuden haben Sie während des Aktionszyklusses die Gelegenheit zur Reparatur von angeschlagenen Einheiten. Dazu gehen Sie mit dem Cursor auf das Gebäude, in dem sich die zu reparierende Einheit befindet, und drükken den Feuerknopf. Wenn Sie den Joystick nach links bewegen, erkennen Sie eine Kiste im Cursor und lassen den Feuerknopf los. Sie sehen nun alle im Gebäude befindlichen Einheiten. Bewegen Sie den Cursor auf eine beschädigte Einheit, drücken den Feuerknopf, ziehen den Joystick nach unten und lösen den Feuerknopf wieder. Sofort wird die Einheit grau, um anzuzeigen, daß weitere Zugriffe auf diese Einheit unmöglich sind, da Sie sich in Reparatur befindet.

Die Reparatur von Einheiten kostet selbstverständlich Energie. Egal wie stark die Einheit beschädigt war und um welche Art von Einheit es sich handelt, Sie benötigen 15 Einheiten an Energie zur Reparatur. Eine Ausnahme bildet nur der Depotbauer, welcher 50 Energieeinheiten benötigt. Sollten Sie nicht ausreichend Energie im Gebäude haben, bekommen Sie eine Fehlermeldung.

Die Reparatur von Einheiten ist sehr wichtig. Vor allem starke Einheiten sollten immer wieder repariert werden, damit Sie ihre Kampferfahrung weiter ausbauen können. Nur so können sich Ihre Einheiten in harten Gefechten behaupten und die aufreibenden Scharmützel überstehen.

Die Produktion von Einheiten

Einheiten, sozusagen Nachschub für die Front, können während des Aktionszyklusses in Fabriken gebaut werden. Zunächst müssen Sie wie bei der Reparatur das Inventory der Fabrik auswählen. Bewegen Sie dann Ihren Cursor auf einen leeren Stellplatz für Einheiten. Wenn Sie nun bei gedrücktem Feuerknopf den Joystick nach links ziehen, erhalten Sie das Produktions-Symbol, einen Hammer, im Cursor. Lassen Sie den Feuerknopf los, werden Ihnen alle Einheiten angezeigt, welche mit dem vorhandenen Energievorrat produziert werden können. Auf vielen Landkarten dürfen nicht alle Einheiten produziert werden. Wundern Sie sich also nicht, wenn eine Einheit nicht produziert werden kann, obwohl Sie genügend Energie besitzen.

Haben Sie sich die passende Einheit ausgesucht, wählen Sie sie mit dem Cursor aus, drücken den Feuerknopf, halten den Joystick nach links und lösen den Feuerknopf wieder. Die Einheit erscheint nun auf dem gewählten, leeren Stellplatz und wird grau dargestellt. Beim nächsten Bewegungszyklus können Sie die Einheit aus der Fabrik ziehen.

Der Moduswechsel

Haben Sie mit großer Sorgfalt all Ihre geplanten Züge eingegeben, werden Sie den Zyklus wechseln wollen. Bewegen Sie zunächst Ihren Cursor auf ein Feld, das nicht von einem Gebäude oder Transportfahrzeug besetzt ist. Wenn Sie auf diesem "freien" Feld den Feuerknopf drücken und den Joystick nach links halten, können Sie einen Doppelpfeil im Cursor erkennen. Dies ist das Symbol für den Zykluswechsel. Sobald Sie nun den Feuerknopf lösen, zeigen Sie dem Computer an, daß Sie alle Züge eingegeben haben und den Modus wechseln wollen. Falls Sie einen wichtigen Zug vergessen haben, können Sie mittels Druck auf den Feuerknopf abbrechen und weitere Züge eingeben. Erst wenn auch Ihr Gegenspieler seinen letzten Zug getätigt hat, wird der Computer einen Zykluswechsel ermöglichen.

Die endgültige Bestätigung für den Zykluswechsel erfolgt über die Tastatur. Der Computer wird Sie darauf hinweisen, daß Sie die Taste "F1" zur Bestätigung drücken sollen, um endgültig den Modus zu wechseln. Nach dem Moduswechsel werden alle Angriffe und eventuelle Vereinnahmungen von Gebäuden angezeigt.

Das Anwählen des Symbols für den Zykluswechsel hat noch eine weitere wichtige Bedeutung:

Da der Computergegner sehr viel errechnen muß, um einem menschlichen Gegner nur annähernd das Wasser reichen zu können, erhält der Computer während der Eingabe Ihrer Züge kaum Rechenzeit. Erst wenn Sie anzeigen, daß der Modus gewechselt werden soll, erhält der Computer mehr Zeit. Sie sollten deshalb immer das Symbol des Modus-Wechsel anwählen, sobald Sie all Ihre Befehle erteilt haben.

Laden und Speichern von Spielständen

Da sehr viele Landkarten der Historyline 1914-1918 eine Größe besitzen, die ein mehrstündiges Spielen verlangt, können Sie ein Spiel an fast beliebiger Stelle speichern und später durch Laden des Spielstands wieder fortsetzen.

Laden

Das Laden eines Spielstandes erfolgt aus dem Hauptmenü heraus. Gehen Sie vom Hauptmenü in das Untermenü "EXTRAS" und dort auf den Menüpunkt "LADE SPIEL". Daraufhin müssen Sie einen Spielstand von 0 bis 9 wählen. Drücken Sie einfach auf die dementsprechende Ziffer auf Ihrer Tastatur. Historyline 1914-1918 weißt Sie danach auf weitere Dinge hin, um den Spielstand erfolgreich zu rekonstruieren. Nach kurzer Ladezeit befinden Sie sich wieder im Spiel mit den von Ihnen gesicherten Daten.

Speichern

Um einen Spielstand zu sichern, müssen Sie sich zunächst im Spiel befinden. Sobald beide Spieler den Modus wechseln wollen, drücken Sie nicht wie gewohnt die Taste "F1" zur Bestätigung, sondern die Taste "D" wie "Disk". Historyline 1914-1918 verlangt sofort die Eingabe einer Ziffer von 0 bis 9 mittels Tastatur. Haben Sie eine dieser Tasten gedrückt, werden Sie eventuell aufgefordert, Ihre Spielstandsdiskette einzulegen. Wenn Sie die richtige Diskette eingelegt haben, wird die Diskette automatisch erkannt und auf ihr gespeichert.

Die Gebäude

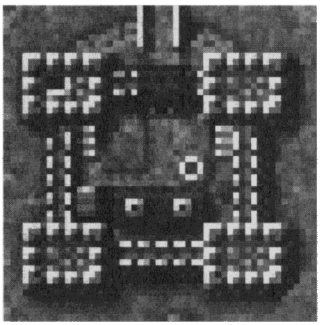
Neben den Hauptquartieren gibt es bei Historyline 1914-1918 noch zwei weitere Gebäudearten, die durchaus als spielentscheidend zu werten sind. Zum einen sind es die Depots, die entweder bereits auf der Landkarte vorhanden sind, oder von einer speziellen Einheit errichtet werden können. Zum anderen sind es Fabriken, die in der Form Depots ähneln, aber in der Lage sind, neue Einheiten zu produzieren. Alle drei Gebäudearten müssen mit Energie versorgt werden, um ihre Aufgabe, Einheiten zu reparieren oder produzieren, erfüllen zu können. Die Energie ist sozusagen ein Symbol für Rohstoffe verschiedenster Art. Der Lieferant für diese Allzweckenergie sind wiederum die Gebäude selbst. Für jedes in Ihrem Besitz befindliche Gebäude bekommen Sie pro Befehlszyklus Energie auf Ihr Gesamtkontingent gutgeschrieben. Dadurch und durch die Stützpunkteigenschaften von Gebäuden, sind Sie wichtige strategische Ziele, die Sie schnell in Ihren Besitz bringen sollten. Selbst wenn das Gebäude bereits Ihrem Gegner gehört, sollten Sie versuchen, es für sich zu gewinnen. Besetzen können in Historyline 1914-1918 alle Infanteristen und Kavalleristen.

Sollten Sie eine Fabrik oder Depot Ihres Gegners erobern wollen, sollten Sie Ihren Angriff möglichst gut vorbereiten. In den meisten Fällen hat der Verteidiger durch die Reparaturmöglichkeit seiner Einheiten einen nicht zu unterschätzenden Vorteil. Am aussichtsreichsten ist ein Angriff mit großer Truppenüberlegenheit. Auch auf die Erfahrung Ihrer Truppen sollten Sie bei Auswahl Ihres Vorstoßtrupps achten. Wenige, kampferprobte Einheiten gestalten einen Angriff meistens leichter als eine zahlenmäßige Überlegenheit mit "frischen" Einheiten. Besonders gut zu überlegen ist ein Angriff auf ein Gebäude, das durch seine geographische Lage nicht von allen Seiten zugänglich ist.

Das Hauptquartier

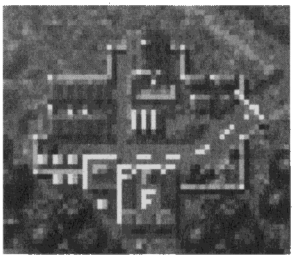
Das Hauptquartier stellt für den Gegner das strategische Ziel mit der höchsten Priorität dar. Die Farbe der Schranke im höchsten Sechseck kennzeichnet, welchem Spieler das Hauptquartier gehört. Dieses Sechseck

gilt es zu besetzen, um das Spiel für sich zu entscheiden.



Das Hauptquartier

Bei größeren Landkarten sollten Sie immer mindestens zwei Einheiten bei Ihrem eigenen Hauptquartier zurücklassen. Dadurch vermeiden Sie, daß Ihr Gegner mit einer schnellen Transporteinheit Truppen zu Ihrem Hauptquartier befördert und es besetzt. Andererseits kann ein Zuschreiten auf das gegnerische Hauptquartier Ihrerseits Ihren Gegner dazu nötigen, Einheiten vom aktuellen Kampfgeschehen abzuziehen. Somit opfern Sie zwar eventuell einige Einheiten, aber Sie haben leichteres Spiel an einem anderen Gefechtsort.



Eine neutrale Fabrik

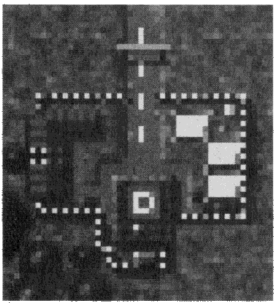
Die Fabrik

Die Fabriken sind ebenso wie die Hauptquartiere auf der Landkarte bereits gesetzt. Hier gibt eine Schranke im rechten Sechseck an, welcher Spieler die Fabrik momentan besetzt hält. Eine Fabrik kann ebenso wie das Hauptquartier erobert werden, indem man einen Infanterie- oder Kavallerie-Truppe auf das rechte Sechseck setzt. Alle Einheiten, die sich zu diesem Zeitpunkt in der Fabrik befinden, gehen in den Besitz des Besetzers über.

Falls die Schranke weiß ist, ist die Fabrik neutral. Einheiten können in die Fabrik gezogen werden, indem man sie auf das mit der Schranke gekennzeichnete Sechseck zieht.

Das Depot

Depots können nicht nur auf der Landkarte vorgegeben sein, sondern können auch von einer speziellen Einheit errichtet werden. Das Errichten von Depots benötigt ausreichend freien Platz. Da ein Depot vier Sechsecke in Anspruch nimmt und nur auf ebenem Gelände erbaut werden kann, gibt es in zerklüfteten Karten oftmals nur wenige Orte, an denen ein Depot



Ein erobertes Depot

errichtet werden kann. Um ein Depot zu bauen, lösen Sie für die depotbauende Einheit eine Aktion aus (identisch mit dem Angriff einer gegnerischen Einheit). Der Computer wird Ihnen daraufhin alle Felder anzeigen, auf denen gebaut werden kann. Da eine depotbauende Einheit in einem Zug lediglich die Hälfte eines Depots errichtet, benötigen Sie entweder zwei Einheiten, um in einem Zug ein Depot zu errichten oder eine Einheit über zwei Züge. Nach der Errichtung eines Depots besitzt die bauende Einheit keine Rohstoffe mehr, um weitere Depots zu bauen. Allerdings können Sie die Einheit wieder mit Material versorgen, indem Sie sie in einer Fabrik oder im Hauptquartier reparieren.

Ein von Ihnen errichtetes Depot gehört selbstverständlich ohne Besetzung sofort Ihnen. Da das Depot bereits beim Erbauen vom gemeinsamen "Energiekonto" versorgt wird, können Sie sofort beliebige Einheiten darin reparieren. Die Produktion von Einheiten ist im Depot nicht möglich. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für die Fabrik. Auf manchen Landkarten sind Depots bereits gesetzt, die es noch zu erobern gilt. Gegnerische Depots können von Ihnen auch erobert werden, indem Sie sie mit einer geeigneten Truppe besetzen.

Da Landeinheiten nicht über Depots hinweg ziehen können, kann das Depot auch als Barriere eingesetzt werden. In diesem Falle sollten Sie sich die Plazierung nur allzu genau überlegen, da dadurch auch Ihnen ein Nachteil in der Bewegungsfreiheit entstehen kann.

Die Energieversorgung

Wie bereits erwähnt, verbraucht die Reparatur und Neuproduktion von Einheiten Energie. Diese Energie ist mit einem Rohstoff zu vergleichen, mit dem man in der Lage ist, sämtliche Teile einer Einheit herzustellen.

Jedes Gebäude, ob Hauptquartier, Fabrik oder Depot, liefert ein Kontingent von Energie pro Befehlszyklus. Wieviel an Energie ein einzelner Stützpunkt erzielt, hängt von der Stellung des Gebäudes und seiner Größe ab. Wenn Sie sich den Inhalt eines Gebäudes anzeigen lassen, können Sie auch den Betrag an Energie ablesen, den es pro Zyklus zu Ihrem "Energiehaushalt" beiträgt.

Eine allgemeine Übersicht des Energievorrates können Sie in der allgemeinen Information einsehen.

Die Landschaft

Die geographischen Begebenheiten stellen eine wichtige Komponente in Historyline 1914-1918 dar. Bei der Bewegung von Einheiten kann der unterschiedliche Untergrund zu einer Verringerung oder Erweiterung der Reichweite führen.

Viele Landeinheiten bewegen sich auf festem Untergrund (z. B. Straße) besonders schnell vorwärts, wo ihnen hingegen Wald oder gar Berge ein unüberwindliches Hindernis darstellen. Grundsätzlich gilt: Je schwerer eine Einheit ist, um so geringer ist deren Reichweite und um so unwahrscheinlicher ist es, daß Sie über Berge fahren kann.

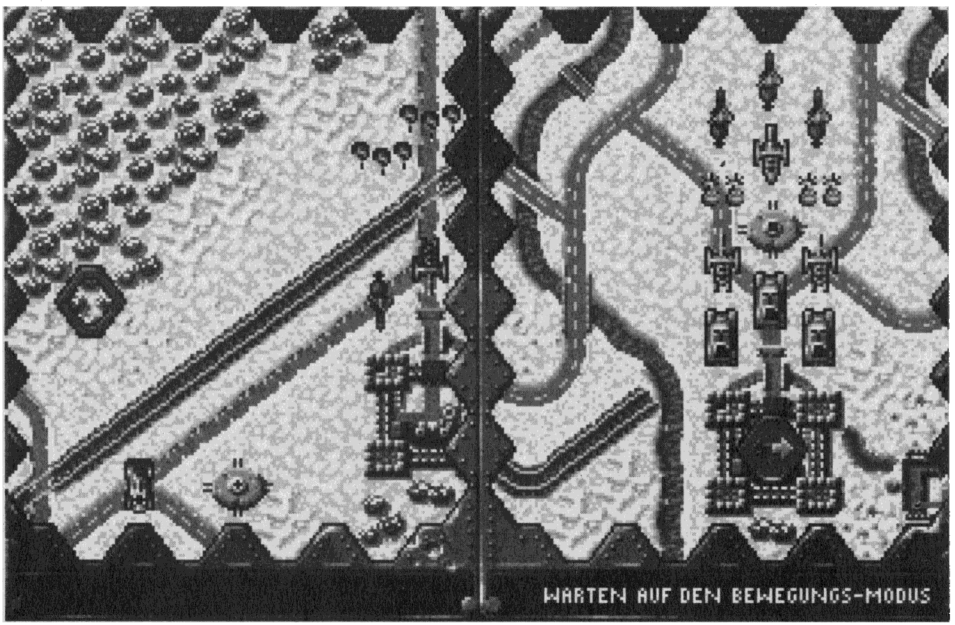
Für Wassereinheiten spielt die Tiefe eine bedeutende Rolle. Als Faustregeln gelten hier: Je schwerer das Schiff, um so schwerer bewegt es sich in seichtem Wasser. Je leichter, desto geringer die Reichweite in tiefen Gewässern. Das bedeutet für alle schweren Wassereinheiten zum Beispiel, daß Sie nicht in seichtem Gewässer fahren können. Leichte Einheiten hingegen können nicht auf die offene See, da Ihnen dort der Wellengang und die fehlenden Navigationsmöglichkeiten zu schaffen machen würden.

Eine Sonderstellung nehmen Eisenbahnen ein, die selbstverständlich ausschließlich auf Schienen fahren können. Besondere Vorsicht ist bei allen Einheiten geboten, wenn Sie eine Schlacht im Winter spielen, müssen.

Die Landschaft ist auch beim Angriff auf einen Gegner von großer Bedeutung. Auf der Straße stehende Einheiten sind bedeutend leichtere Ziele als Einheiten im Wald. Aber auch der Höhenunterschied zwischen kämpfenden Einheiten spielt beim Ausgang eines Gefechtes eine gewichtige Rolle. Meist besitzt die höher stehende Einheit Vorteile. Letztendlich wird Ihnen die Erfahrung zeigen, wie sich die verschiedenen Einheiten auf dem jeweiligen Boden in der Bewegung und im Kampf verhalten.

Die Jahreszeit

Da Sie im Ein-Spieler-Modus über die gesamten vier Jahre der Kriegsdauer in etwa alle zwei Monate eine Landkarte spielen, sind einige der Landkarten im Winter zu spielen. Dabei werden hauptsächlich die Landschaftsparameter beeinflußt, was sich wiederum auf Reichweite und Kampfkraft auswirkt. Hierbei zeigt nur die Erfahrung wie gut Sie mit der erschwerten Situation als Stratege zurechtkommen.



Ein Szenario im Winter

Die Kampfstellung

Auch wenn in Historyline 1914-1918 einer Vielzahl von taktischen Maßnahmen eine entscheidende Rolle beikommt, so ist doch der Ausgang der Kämpfe zwischen Einheiten die wichtigste Komponente. Für den positiven oder negativen Verlauf eines Kampfes zeigt sich vor allem die Kampfstellung verantwortlich. In den nun folgenden Erklärungen zur Kampfstellung wird diejenige Einheit, die eine Kampfaktion durchführt, "Angreifer" genannt. Das Ziel dieser Einheit ist der "Verteidiger".

Die Kampfstellung ist für den Angreifer und den Verteidiger von Bedeutung. Grundlegend ist zu sagen, daß sich die Stellung der angreifenden Partei auf deren Angriffswerte und die der verteidigenden Partei auf deren Verteidigungswerte auswirkt.

Das Klemmen

Für den Angreifer bedeutet dies, daß jede Einheit, die zusätzlich um den Verteidiger steht und ebenfalls in der Lage wäre, den Verteidiger anzugreifen, in seine Angriffswerte einfließt. Im Folgenden wird eine solche Situation als Klemmen bezeichnet. Das Klemmen erhöht somit prozentual den Angriffswert der angreifenden Einheit. Eine Einheit, die unmittelbar im Rücken des Verteidigers steht, verdoppelt die Angriffskapazität des Angreifers. Seitlich klemmende Einheiten, erhöhen den Wert entsprechend weniger. Das Klemmen beeinflußt allerdings keineswegs die Angriffsstärke von Fernwaffen. Nur wenn von Sechseck zu Sechseck angegriffen wird, zeigt das Klemmen Wirkung. Es wäre auch unfair, den Einheiten wie Artilleriegeschützen auf Ihren ohnehin hohen Angriffswert zusätzlich 50% oder gar 100% zu geben.

Bedenken Sie, daß durch die Funktion des Klemmens eine schwache Einheit noch lange nicht zur Wunderwaffe wird. Eine Transporteinheit ist zum Beispiel selten in der Lage, einem Panzer schwerwiegenden Schaden zuzufügen. Selbst wenn Sie den Verteidiger von allen Seiten klemmen, ist ein Angriff mit einer starken Einheit notwendig.

Das Blocken

Doch wie kann der Verteidiger der Gefahr des Klemmens entgehen? Zum einen wird es dem Angreifer nicht leicht fallen, seine Einheiten neben oder hinter die Gruppen des Verteidigers zu bringen. Zum anderen erhöht jede zusätzliche Einheit des Verteidigers, die sowohl unmittelbar zum Verteidiger als auch zum Angreifer steht, seinen Verteidigungswert. Diese Funktion der umliegenden Einheiten nennen wir im Folgenden Blocken. Das Blocken zeigt, ebenso wie das Klemmen, bei einem Angriff durch Fernwaffen keine Wirkung, Das Erhöhen der Verteidigungskapazität erfolgt wiederum prozentual zum Basiswert des Verteidigers. Jede "blockende" Einheit erhöht die Verteidigungskapazität um ein Viertel.

Die Entfernung

Im 1. Weltkrieg kam den unterschiedlichen Artilleriegeschützen eine sehr große Bedeutung zu. Da aber grundsätzlich gesagt werden kann, daß die Zielgenauigkeit von Geschützen mit der Entfernung des Ziels abnimmt, wurde dieses System auch in Historyline 1914-1918 übernommen. Die Spielerfahrung wird Ihnen hierbei die bestmögliche Distanz zum Ziel aufzeigen.

Das Erfahrungssystem

Für die Qualität einer Einheit zeichnen sich nicht nur Schußkraft, Reichweite und Panzerung verantwortlich, sondern auch die Kampferfahrung der Einheit ist von entscheidender Bedeutung. Immer wenn eine Ihrer Einheiten in einen Kampf verwickelt ist und dabei den Gegner beschädigt, erhält Ihre Truppe einen Erfahrungspunkt. Sollte Ihre Truppe gar für die komplette Vernichtung einer kompletten Einheit verantwortlich sein, erhalten Sie zwei zusätzliche Erfahrungspunkte. Die Kampferfahrung wird in der Statuszeile durch kleine Grafiken symbolisiert. Je mehr Erfahrungspunkte Sie bereits mit einer Einheit gesammelt haben, um so gefährlicher wird Sie für Ihren Gegner, da der Erfahrung eine entscheidende Rolle beim Kampfresultat zukommt. Dabei wird neben der "Treffergenauigkeit" der Truppe auch das "Geschick" beim Ausweichen vor gegnerischen Schüssen erhöht.

Versuchen Sie, mit allen Einheiten ausreichend Erfahrung zu sammeln! Zu Beginn eines Spieles sollte man es immer vermeiden, stark gepanzerte Einheiten des Gegners mit eigenen Einheiten mit niedriger Schußstärke anzugreifen. Das führt meist nur zu einer Erhöhung der Erfahrungspunkte des Gegners, da Ihre Einheit nicht in der Lage ist, nur ein einziges Fahrzeug abzuschießen. Wenn Sie gegen eine bereits stark geschwächte Einheit Ihres Gegners vorgehen, sollten Sie als Angreifer immer eine wichtige Einheit benutzen, um die gegnerische Truppe gänzlich zu vernichten. Somit erhält Ihre Einheit sofort zwei Erfahrungspunkte.

Einheiteninformation



Sobald Sie das Fragezeichen über einer Einheit anwählen, gelangen Sie in ein Informationsdisplay, daß Ihnen in Kürze alle Daten der Einheiten zugänglich macht. Unterhalb der Großaufnahme der Einheit sehen Sie wichtige technische Informationen.

1. Schußkraft und Schußreichweite auf Luftziele.
2. Schußkraft und Schußreichweite auf Bodenziele.
3. Schußkraft und Schußreichweite auf Seeziele.
4. Panzerung der Einheit.
5. Reichweite der Einheit auf bestmöglichem Gelände.
6. Gewicht der Einheit (Für Ladung in Transporter entscheidend).
7. Maximale Gruppenstärke

Sie können keine Informationen zur gegnerischen Einheiten abrufen.

Allgemeine Information



Die allgemeinen Informationen im Überblick

Um genaue Daten über den momentanen Zustand des Spiels zu erfahren, müssen Sie das Fragezeichen anwählen, wenn Ihr Cursor über keiner Einheit steht. Dadurch erhalten Sie eine Unmenge an "trockenem" Zahlenmaterial, das folgende Bedeutung hat:

1. "Runde" gibt die Anzahl der vergangenen Befehlszyklen an, die im aktuellen Spiel bereits getätigt wurden.

2. "Level" ist die programminterne Nummer des Levels.

3. "Modus" zeigt Ihnen an, welchen Modus Ihre Kommandozentrale gerade besitzt. Steht dort "Bewegen", können Sie Ihren Einheiten die Order zur Bewegung erteilen. Ansonsten planen Sie Ihre Angriffe und sonstigen Aktionen.

4. "Bester" steht als Abkürzung für "Beste Punktzahl", was den auf dieser Landkarte höchst erreichten Punktestand repräsentiert.

5. "Aktuell" ist der im Moment gültige Punktestand.

6. Der große Informationskasten gibt Auskunft über das zahlenmäßige Verhältnis zwischen den Spielern. Sie können ablesen, wieviele Einheiten, Depots und Fabriken in Ihrem Besitz sind, und die gleichen Zahlen Ihres Gegners in Erfahrung bringen. Einheiten, Depots oder Fabriken, die in der dritten Spalte des Kastens zu sehen sind, gehören keinem der beiden Spieler, können aber noch erobert werden.

7. "Rohstoffe gesamt" teilt Ihnen die momentan zur Verfügung stehende Energie für Produktion und Reparatur von Einheiten mit.

8. "Rohstoff Einnahmen" repräsentiert die Zahl an Energie, die Sie pro Befehlszyklus auf Ihr Konto gutgeschrieben bekommen.

8. "Zug" steht für die Anzahl an Zügen, die Sie bereits eingegeben haben.

9. "Limit" gibt Ihnen Aufschluß über die im Menü eingestellte Zugbegrenzung.

Die Punktewertung

Nach längerer Spielzeit stellt das einfache Gewinnen oder Verlieren einer Schlacht nicht genügend Reiz für ein nochmaliges Spiel dar. Deshalb gibt es für alle Landkarten eine Liste der besten Gewinner. Um sein Spiel auf das Erreichen einer möglichst hohen Punktzahl einzustellen, muß natürlich das Punktesystem bekannt sein.

Die Verteidigungswerte aller Einheiten auf der Landkarte zusammengezählt ergeben den Ausgangswert für die Berechnung des Punktestandes. Der aktuelle Stand kann in den allgemeinen Informationen abgelesen werden. Sobald eine Truppe verschwindet, egal ob Freund oder Feind, wird der Punktestand erniedrigt. Durch diese Anrechnung der Einheiten, wird zwar Ihre endgültige Punktzahl erniedrigt, wenn Sie einen Gegner vernichten, aber wenn Sie ein Spiel durch die vollständige Vernichtung der gegnerischen Einheiten gewinnen, erhalten Sie als Ausgleich Extrapunkte. Außerdem wirken sich die Einstellmöglichkeiten im Spielwerte-Menü positiv auf die Endpunktzahl aus.

Hier die zu vergebenen Punkte in der Übersicht:

- Alle Einheiten vernichtet:	+ 500 Punkte
- Mit verdeckten Inventories:	+ 100 Punkte
- Zugbegrenzung auf 4 Züge:	Punkte * 4
- Zugbegrenzung auf 8 Züge:	Punkte * 3
- Zugbegrenzung auf 16 Züge:	Punkte * 2
- Maximal erreichbare Punktzahl:	32.500 Punkte

Allgemeine Strategie

Über Sieg und Niederlage entscheiden zwei wichtige Faktoren. Zum einen ist es die globale Strategie, zum anderen das Verhalten innerhalb eines Gefechtsortes. Unter "globaler Strategie" ist hauptsächlich die Reihenfolge der Eroberung von Gebäuden zu verstehen. Um den Ablauf festzulegen, müssen Sie bewerten, unter welchen Verlusten und zu welchem Zeitpunkt die Gebäude erobert werden können. Diese Kriterien relativieren sich lediglich durch den Inhalt und die taktische Stellung des Gebäudes. Wenn zum Beispiel eine gut ausgerüstete Fabrik unter verträglichen Verlusten zu einem frühen Zeitpunkt von Ihnen vor dem Gegner besetzt werden kann, sollten Sie diese zuerst in Angriff nehmen. Bei der Einschätzung von Depots sollten neben den darin enthaltenen Einheiten vor allem der Energievorrat die Entscheidung zur Besetzung beeinflussen.

Trotz der Wichtigkeit von Gebäuden entscheidet immer wieder der Erfolg in kleinen Gefechten den Ausgang des Spieles. Die Stellung Ihrer Einheiten ist die Basis für Ihre Überlegenheit. Sowohl die defensive als auch die offensive Kapazität Ihrer Einheiten-Gruppe kann durch Ausnutzung von geographischen Begebenheiten um ein Vielfaches verstärkt werden. Hier ein paar Faustregeln:

1. Meiden Sie Straßen und offenes, flaches Gelände. Dadurch würde zwar die Offensivkraft leicht gestärkt, aber die Defensive zu sehr vernachlässigt.

2. Versuchen Sie neben der Gefechtslinie und in Ihrem "Rücken" schwer zugängliches Gelände zu haben, um eine Einkesselung zu vermeiden.

3. Gebäude, die eine Reparatur von Einheiten ermöglichen, sollten in aller nächster Nähe stehen.

4. In vorderster Front sollten entweder schwere Defensivwaffen oder Einheiten stehen, die sich gegen die Angreifer gut verteidigen können. Vor allem bei Luftangriffen sollten Sie Flaks plazieren.

5. Die zweite Linie sollte durch Einheiten mit Fernwaffen gebildetet werden. Falls Sie nicht ausreichend Einheiten dieser Art besitzen, benutzen Sie Einheiten, die eine große Reichweite besitzen oder sogar unwegsames

Gelände befahren können.

6. Die dritte Reihe sollten Fernwaffen mit großer Reichweite bilden. (z. B. Artillerie, Eisenbahngeschütz)

7. In Reserve sollten Sie Transporter mit großer Ladekapazität und Reichweite halten. Falls Sie erkennen können, daß Sie Ihre Einheiten nicht mehr halten können, bleibt Ihnen noch der schnelle Rückzug mit den verbliebenen Einheiten.

Anhang

Tastaturbelegung

Steuerung des Cursors Spieler A:

Cursor oben	=	Joystick nach oben
Cursor unten	=	Joystick nach unten
Cursor links	=	Joystick nach links
Cursor rechts	=	Joystick nach rechts
Leertaste	=	Feuerknopf

Steuerung des Cursors Spieler B:

Taste "D"	=	Joystick nach oben
Taste "C"	=	Joystick nach unten
Taste "X"	=	Joystick nach links
Taste "V"	=	Joystick nach rechts
Strg bzw. Ctrl	=	Feuerknopf

Folgende zusätzliche Optionen sind über die Funktionstasten erreichbar:

F1	=	Bestätigung des Moduswechsels
F2	=	Musik an/aus
F3	=	Geräusche an/aus
F4	=	Ausgabe der Versionsnummer des Programms
F5	=	Joystick 1 an/aus
F6	=	Joystick 2 an/aus
F7	=	Maus an/aus
F8	=	Maus Geschwindigkeit
F9	=	Kampf an/aus

Mit den Tasten F5/F6 können Sie einen Joystick explizit aus- bzw. einschalten, falls die automatische Joystickerkennung (Cursor ist nicht steuerbar) des Programmes nicht funktionieren sollte. Dies kann passieren, wenn sich Ihre Hardware nicht an bestimmte Toleranzen hält.

Zwei-Spieler-Karten

Im folgenden finden Sie alle Paßwörter zu den in Historyline 1914-1918 enthaltenen Zwei-Spieler-Karten:

TRACK, HUSAR, BEAST, PLATE, LIGHT, SCROL, VIRUS, BISON, DRUCK, TROLL, UBOOT, DROID, GRAND, ROYAL, WATER, SKILL, SKULL, AUDIO, SPELL, CAMEL, FLAGS, STORY, SCOUT, GREEN

Glossar

Aktions-Modus

Befindet sich ein Spieler in diesem Modus, kann er seinen Einheiten nur Befehle zum angreifen geben. Außerdem kann er Einheiten reparieren und produzieren lassen.

Bewegungs-Modus

Befindet sich ein Spieler in diesem Modus, kann er seinen Einheiten nur Befehle zum bewegen geben.

Blocken

Verteidigungsstellung, die die Defensivwerte von Einheiten bei Kämpfen erhöht.

Cursor

Gewöhnlich zeigt Ihnen auf Ihrem Computer der Cursor die Position an, an der der nächste Buchstabe erscheint. Bei Historyline 1914-1918 ist der Cursor das Eingabeinstrument, mit dem alle Funktionen ausgeführt werden. Er ist vergleichbar mit einem Mauszeiger, wird aber nicht über die Maus, sondern über Joystick oder Tastatur gesteuert.

Depot

Eine Art Vorratslager, in dem Einheiten repariert werden können.

Einheit

Eine Gruppe von bis zu sechs gleichen Fahrzeugen, die zusammengefaßt auf der taktischen Karte angzeigt wird.

Fabrik

Gebäude, in dem Einheiten repariert und neu produziert werden können.

Gefecht

In Historyline 1914-1918 stellt ein Gefecht das Aufeinandertreffen mehrerer gegnerischer Einheiten dar, bei dem es zu Kämpfen kommt.

Hauptquartier

Größtes Gebäude für jeden Spieler. Im Hauptquartier können Einheiten repariert werden.

Inventory

Inventory ist das englische Wort für Einrichtung und zeigt Ihnen somit den Inhalt eines Gebäudes oder Transporters an.

Klemmen

Angriffsstellung, die die Offensivwerte von Einheiten beim Angriff beträchtlich erhöht.

Punktestand

Am Ende eines Spiels erhält der Gewinner eine Punktzahl, die die Qualität seines Spiels bewertet. Für jede Landkarte werden die höchsten Punktzahlen gespeichert.

Reichweite

Ist die von einer Einheit maximal zurücklegbare Distanz auf bestmöglichem Gelände.

Schußreichweite

Ist die Distanz, in der eine Einheit angreifen kann.

Shop

siehe Inventory

Taktische Übersicht

In der taktischen Übersicht erhält man einen Ausschnitt der gesamten Landkarte, auf der alle Einheiten und geographischen Begebenheiten angezeigt werden. Jedes der angezeigten Sechsecke entspricht einem Gebiet mit bestimmten Eigenschaften.

Hauptprogramm

Produktion

Blue Byte

Produktionsleitung

Lothar Schmitt

Programmierung & Design

Ralf J. Kraft

Bernhard Ewers

Thomas Häuser

Grafik

Janos Toth

Layout und Animation

Thorsten Knop

Einheitenauswahl

Thomas Hertzler

Level-Design

Janos Toth

Christoph Werner

Thorsten Knop

Musik-Programmierung

Oliver Koenig

Musik

Haiko Ruttmann

Vertonung

Haiko Ruttmann

Vor- und Abspann

Script und Design

Bernhard Ewers

Thorsten Knop

Programm

Bernhard Ewers

Grafik

Thorsten Knop

Christoph Werner

Vertonung

Haiko Ruttmann

Zwischensequenzen

Idee

Lothar Schmitt

Recherche und Texte

Ulrich A. Springmann

Ralf J. Kraft

Programm

Bernhard Ewers

Oliver Koenig

Grafik

Thorsten Knop

Christoph Werner

Dokumentation

Anleitung

Lothar Schmit

Waffenbuch

Thomas Hertzler

Grafik

Thorsten Knop

Janos Toth

Spezieller Dank gilt

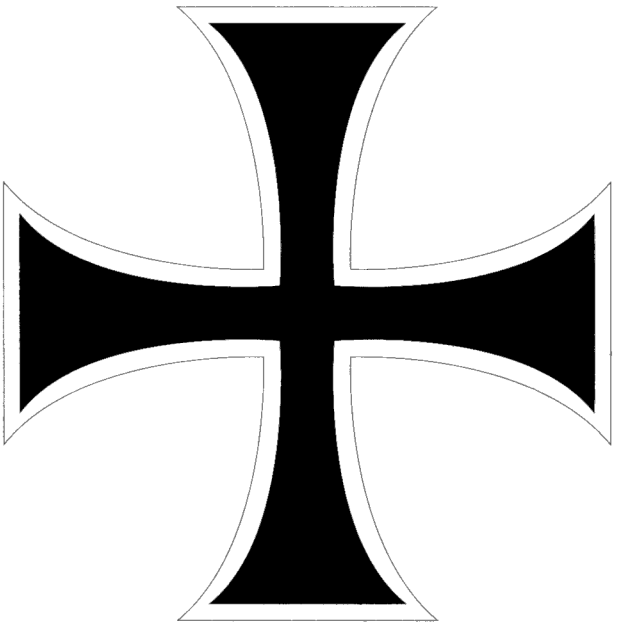
Hans "MC" Ippisch

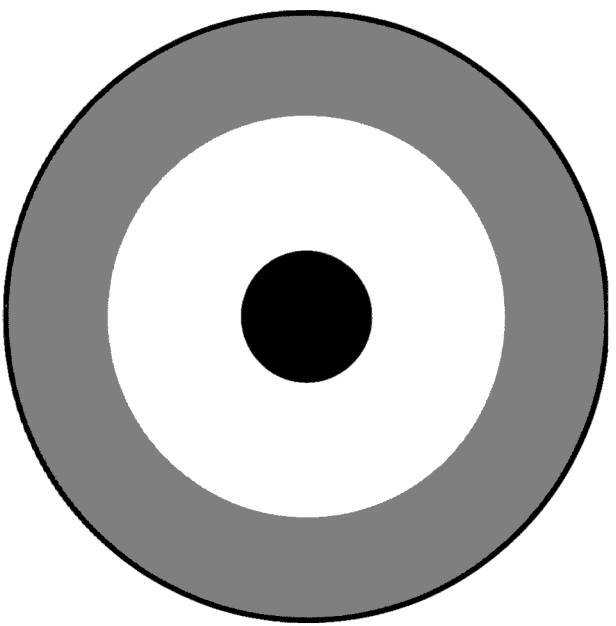
Stephan Friedl

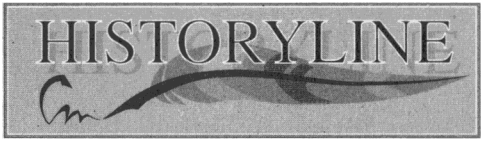
Frank Hasselmanns

Armin Gessert

und all denjenigen, die uns allen geholfen haben, das Projekt "Historyline 1914-1918" zu entwickeln.







1914-1918

Beschreibung der Einheiten



Bodentruppen
∞
Panzer
∞
Flugzeuge
∞
Schiffe



HISTORYLINE 1914-1918
"BESCHREIBUNG DER EINHEITEN"

Autor & Layout Thomas Hertzler
Scans Janos Toth

URHEBERRECHT

© Blue Byte 1991/1992. Software, Handbuch, Text, Grafik und Namen sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne schriftliche Genehmigung von Blue Byte in jeglicher Art und Weise reproduziert, gesendet, übertragen oder in eine andere Sprache übersetzt werden.

Vorwort

Dieses Heft soll Ihnen beim Spielen als technische Referenz dienen. Die Einheiten aus Historyline 1914-1918 werden mit ihren historischen Spezifikationen und ihren spieltypischen Eigenschaften beschrieben.

Wir haben uns bemüht, so genau wie möglich zu recherieren, jedoch war es nicht einfach, zuverlässige Quellen über den Ersten Weltkrieg zu finden. Wir können nicht für die geschichtlich akurate Beschreibung aller Einheiten garantieren. Auch werden Sie feststellen, daß sich historische Qualitäten/Quantitäten einer bestimmten Einheit im Spiel nicht wiederspiegeln. Diese Eingriffe waren notwendig, um den Spielfluß nicht zu hemmen.

Wer sich weiter informieren möchte, findet auf der letzten Seite ein Verzeichnis mit Quellen, die teilweise sehr genau auf technische Daten von Flugzeugen, Panzern und Schiffen eingehen.

Desweiteren können wir jedem, der sich ernsthaft mit dem Ersten Weltkrieg auseinandersetzen will, die Lektüre von Erich Maria Remarque´s "Im Westen nichts Neues" empfehlen. Es ist die schonungslose Beschreibung des täglichen Lebens und Sterbens von jungen Soldaten an der Westfront. "Im Westen nichts Neues" ist in 45 Sprachen übersetzt worden und erscheint in Deutschland im Ullstein Verlag unter ISBN 3 548 22431 8.

Der Autor

Mülheim an der Ruhr, den 18. Oktober 1992.

Ⓐ + Ⓑ Auflistung aller Eigenschaften, die spielrelevant sind. Die Bezeichnungen sind selbsterklärend - Folgendes muß jedoch beachtet werden:

- Angriffswerte werden immer in der Reihenfolge - Waffenreichweite/Waffenwirkung - angegeben.
- Wenn die Waffenreichweite null ist und die Waffenwirkung größer als null ist,kann die Einheit sich nur wehren, aber nicht angreifen.
- Wenn bei "Gewicht" zwei Zahlen genannt werden, ist die zweite Zahl ein Maß für die Zuladung einer Transporteinheit.

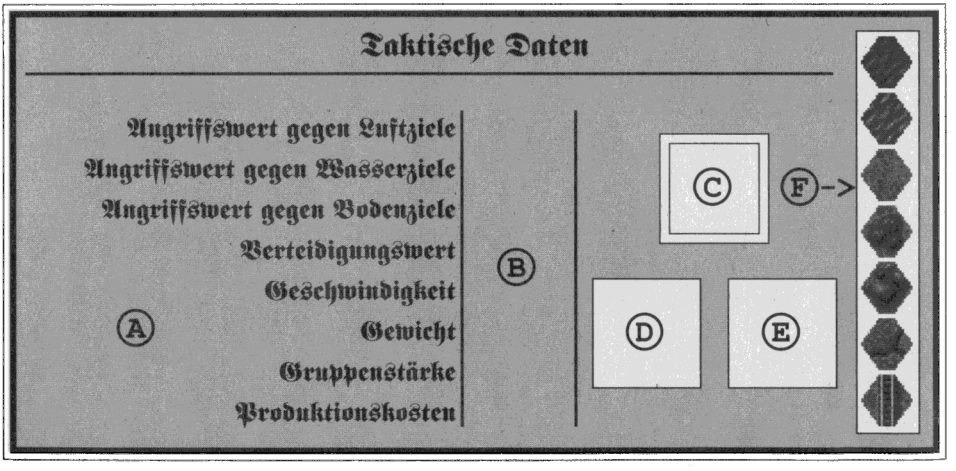
Ⓒ Gibt die Partei an, von der die Einheit eingesetzt wurde.

Ⓓ Ist die Abbildung der Einheit, wie sie auf der Spielkarte aussieht.

Ⓔ Ist die Abbildung der um 60° gedrehten Einheit, wie sie auf der Spielkarte aussieht.

Ⓕ Ist eine Bildleiste mit allen Untergrundarten. Alle mit einem Kreuz markierten Felder können von der Einheit nicht begangen/befahren/überflogen werden. Von oben nach unten sehen Sie:

- Tiefes Wasser, flaches Wasser
- Seichtes Wasser
- Ebene, Straße/Brücke
- Wald
- Berge, schmale Brücken
- Schützengräben, Stacheldraht, Verhaue
- Schienenwege



Infanterie

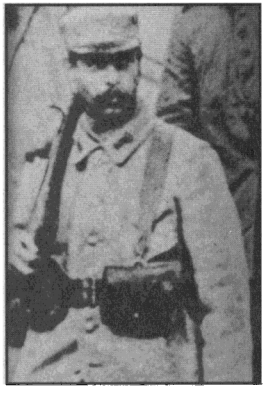
Deutscher Soldat



Britischer Soldat



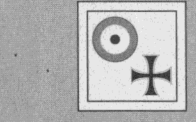
Französischer Soldat

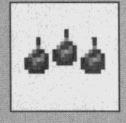


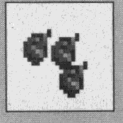
Als der Erste Weltkrieg ausbrach, zogen die Soldaten unter den euphorischen Zurufen der Bevölkerung in den Krieg. Doch schnell sollte das Jubeln verstummen. In diesem Krieg sah sich der Soldat vielen neuen Gefahren gegenüber. Nirgendwo an der Front war er sicher, eine Ablösung dauerte meistens 14 Tage. Der massenweise Einsatz von Maschinengewehren, die Angriffe aus der Luft, Artilleriebeschuß mit schwersten Kalibern und Giftgas sind nur einige Bedrohungen, denen er permanent ausgesetzt war. Hinzu kam der unglückselige Grabenkrieg an der Westfront, den es nie zuvor gegeben hat. Fast vier Jahre verschob sich der Frontverlauf nur marginal, mal vor - mal zurück. Allgemein kann man sagen, daß die Alliierten, besonders zum Ende des Krieges, eine wesentlich bessere Verpflegung hatten.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	01/30
Angriffswert gegen Bodenziele	01/30
Verteidigungswert	20
Geschwindigkeit	4
Gewicht	1
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	35









Elite-Infanterie

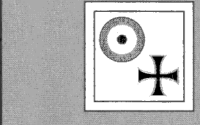
Abb.: Maschinengewehrgruppe mit flüssigkeitsgekühltem MG.

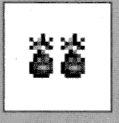


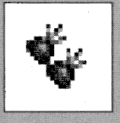
Die Elite-Infanterie setzte sich aus Soldaten zusammen, die alt genug wurden, um "Erfahrungen zu machen". Rekruten gab man nur geringe Überlebenschancen, sie waren das Kanonenfutter. Elite-Infanterie wurde immer dann eingesetzt, wenn es darum ging, taktisch wichtige Unternehmungen durchzuführen. Fast immer war die Elite auch besser ausgerüstet und speziell ausgebildet.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/15
Angriffswert gegen Wasserziele	01/43
Angriffswert gegen Bodenziele	01/43
Verteidigungswert	25
Geschwindigkeit	4
Gewicht	1
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	50









Kavallerie



Abb.: Deutsche Kavallerie.

Die berittene Truppe wurde anfänglich noch erfolgreich eingesetzt. Ihr kam zunächst auch die Aufgabe der Aufklärung zu. Als die Westfront aber erstarrte, waren die Berittenen wertlos geworden. Trotzdem hielten fast alle Armeen bis zum Anfang des Zweiten Weltkrieges an der Kavallerie fest. Die Vorteile lagen in der Geschwindigkeit und in der Tatsache, daß ein Pferd keine Ersatzteile, kein Öl und kein Treibstoff benötigt.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	-/-
Angriffswert gegen Bodenziele	01/33
Verteidigungswert	20
Geschwindigkeit	6
Gewicht	2
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	50







Panzerabwehr PAK

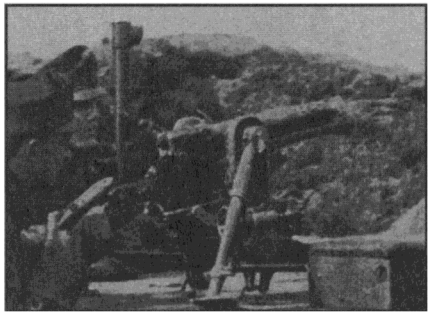


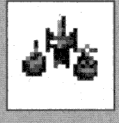
Abb.: Panzerabwehrgeschütz (vermutlich Kaliber 3,7 cm) mit Periskopvisier.

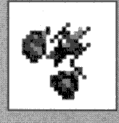
Panzer wurden bis zu den letzten Monaten des Krieges nur auf der Seite der Alliierten eingesetzt. Die Mittelmächte haben zur Panzerabwehr erleichterte Nahkampfbatterien mit niedrigen Rädern aufgestellt. Es wurden spezielle Panzergranaten entwickelt, die die Panzerung der meisten Panzerkampfwagen durchschlagen konnten. Es gab aber auch noch andere Mittel zur Panzerbekämpfung, wie zum Beispiel ein 13-mm-Tankabwehrgewehr.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	02/50
Angriffswert gegen Bodenziele	02/50
Verteidigungswert	25
Geschwindigkeit	2
Gewicht	2
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	53







Pioniere

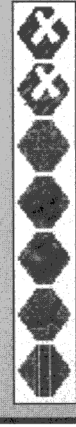


Abb.: Pioniere beim Gleisbau.

Pioniere haben Schützengräben und Batteriestellungen ausgebaut, Brücken errichtet, Straßen gebaut und Schienen gelegt. Zu der schweren körperlichen Arbeit, die die Pioniere leisteten, kam oftmals noch der Beschuß durch den Feind. In HL 1914-1918 können diese Einheiten, die nur sehr leicht bewaffnet sind und sich nur verteidigen können, lediglich Schützengräben ausheben und diese wieder einebnen. Straßen, Brücken, Schienen oder Gebäude können nicht gebaut oder zerstört werden.

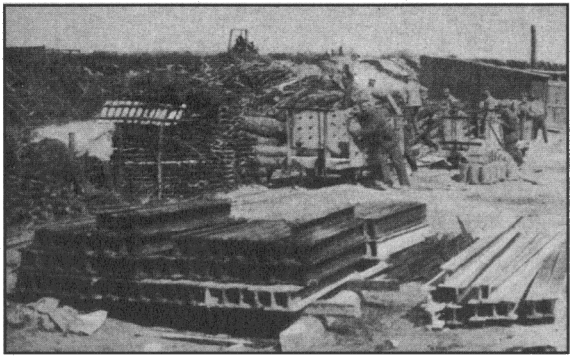
Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	01/25
Angriffswert gegen Bodenziele	01/25
Verteidigungswert	20
Geschwindigkeit	4
Gewicht	1
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	45



Nachschub Bautrupp

Abb.: Baustelle eines zu errichtenden Depots.



Um die direkten Nachschubwege zu verkürzen, legte man in sicherer Entfernung zur Front große Vorratslager für Munition, Lebensmittel, Treibstoff, Heizmaterial, Baumaterial und vieles mehr an. Desweiteren wurden hier kleinere Reparaturen an technischem Gerät vorgenommen. Der motorisierte Bautrupp erstellte diese Lager. Der Bautrupp in HL 1914-1918 ist nicht bewaffnet.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	-/-
Angriffswert gegen Bodenziele	-/-
Verteidigungswert	20
Geschwindigkeit	6
Gewicht	4
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	105

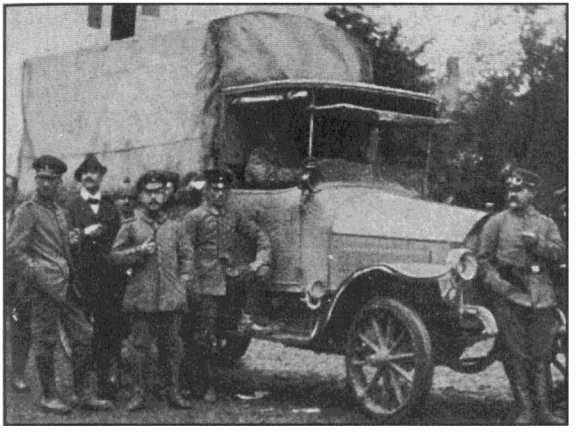








Nachschub
Transport



Zum Transport von Kriegsmaterial, Infanterie und Versorgungsgütern wurden neben den Pferdewagen zunehmend auch Lastkraftwagen eingesetzt. Diese waren nicht geländegängig (siehe schmale Vollgummireifen auf Abbildung) und deshalb verkehrten sie nur auf festem Untergrund. Diese Einheiten waren nicht bewaffnet.

Taktische Daten

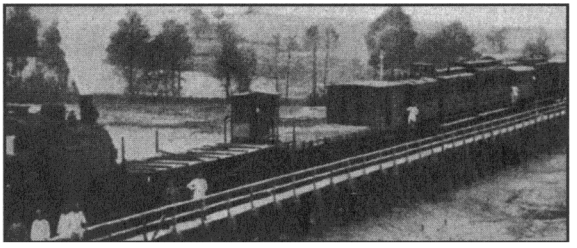
Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	-/-
Angriffswert gegen Bodenziele	-/-
Verteidigungswert	20
Geschwindigkeit	7
Gewicht	9/4
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	45





Nachschub
Transportzug

Abb.: Transportzug mit Personen- und Güterwaggons.



Da der Nachschub über weite Entfernungen herangeschafft werden mußte und die allgemeine Motorisierung noch nicht fortgeschritten war, setzte man hierfür gewöhnliche Züge ein. Die Züge brachten auch Panzer und schwere Geschütze an ihren Einsatzort. Gewöhnlich waren die Transportzüge nicht bewaffnet. Neben den regulären Strecken gab es auch die Feldbahn, die Waffen und Material zwischen der Front und den Depots transportierte.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	-/-
Angriffswert gegen Bodenziele	-/-
Verteidigungswert	25
Geschwindigkeit	7
Gewicht	35/15
Gruppenstärke	1
Produktionskosten	90









Flugabwehr Stationär

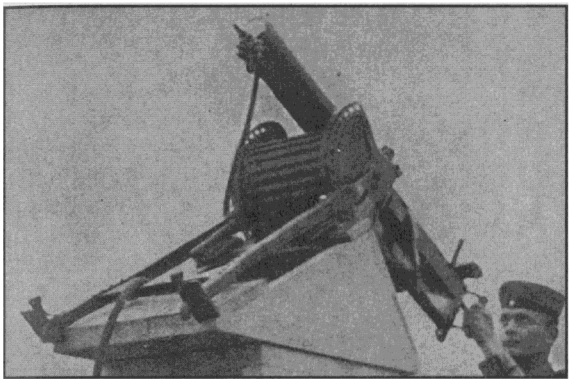


Abb.: Herkömmliches Maschinengewehr auf einem improvisierten Stativ.

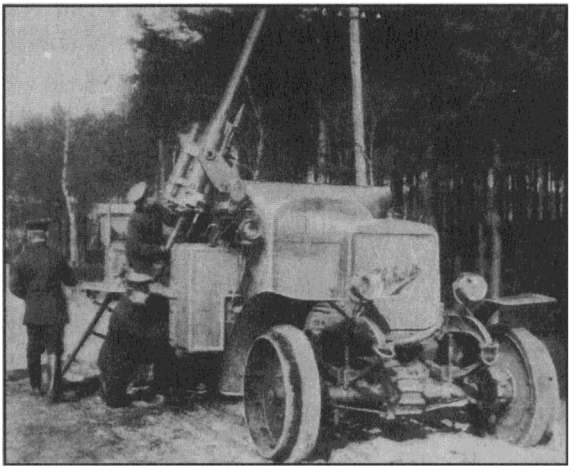
Die Bedeutung von Flugzeugen erkannten die Armeen erst relativ spät. Das Flugzeug sollte nach dem Willen der Generäle lediglich zur Aufklärung dienen. Es ist somit nicht verwunderlich, daß es auch kaum eine Abwehrwaffe gegen Flugzeuge gab, als der Krieg begann. Als die Bedrohung aus der Luft aber zunahm, hatte man zuerst einfache Maschinengewehre auf zusammengebastelten Holzgestellen montiert. Später wurden speziell zur Flugzeugabwehr konstruierte Maschinengewehre, die kleine Granaten verfeuerten, verwendet. Dennoch war es nicht einfach, ein überfliegendes Flugzeug abzuschießen und es bedurfte mehr als ein paar Schuß Munition.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	02/30
Angriffswert gegen Wasserziele	25
Angriffswert gegen Bodenziele	25
Verteidigungswert	25
Geschwindigkeit	2
Gewicht	2
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	50

Flugabwehr Mobil

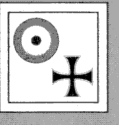
Abb.: Lastkraftwagen mit aufmontiertem Flugabwehrgeschütz.

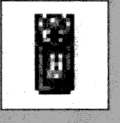


Ein großer Nachteil der ersten Flugabwehrwaffen war die fehlende Beweglichkeit. Um einen größeren Bereich ausreichend sichern zu können, brauchte man eine hohe Anzahl von stationären Geschützen. Folglich montierte man die Geschütze auf LKW und gab ihnen somit eine bewegliche Plattform. Da es nicht einfach ist, ein Flugzeug vom Boden zu beschießen (und zu treffen), verwendete man anstelle von einfacher Munition Geschosse mit einer Explosivladung, die den Geschoßmantel beim Erreichen einer bestimmten Höhe in tausend Splitter bersten ließen.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	04/35
Angriffswert gegen Wasserziele	40
Angriffswert gegen Bodenziele	40
Verteidigungswert	25
Geschwindigkeit	7
Gewicht	4
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	62







Leichte Feldartillerie

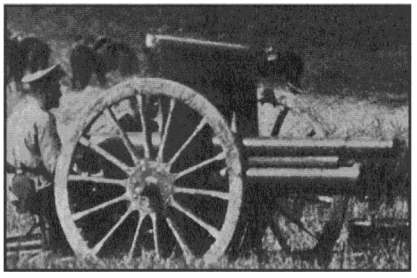


Abb.: russische leichte Feldartillerie Kaliber 76,2-mm mit Bedienmannschaft.

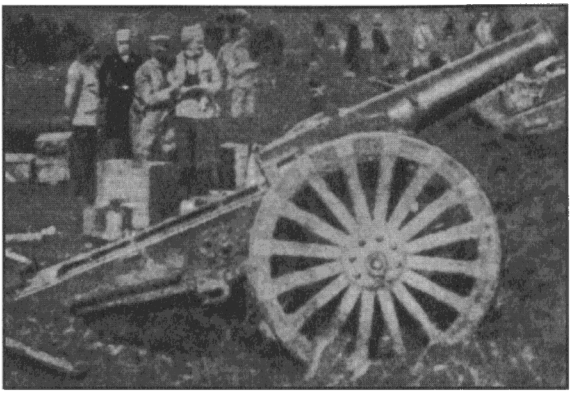
Die Artillerie war eine der wichtigsten Waffen im Ersten Weltkrieg. Flugzeuge, die in den Kampf am Boden hätten eingreifen können, gab es zu Beginn nicht und auch später war die Bombenzuladung noch äußerst gering. Es gab eine Unzahl von Kalibern und Rohrlängen, die hier nicht alle aufgeführt werden können. Um diesem Umstand gerecht zu werden, gibt es in HL 1914-1918 drei verschiedene Kaliber. Die leichten Feldgeschütze in HL 1914-1918 sind Rohre bis 75-mm. Geschütze dieser Art waren relativ beweglich und konnten auch gegen direkt angreifende Truppen mit Erfolg eingesetzt werden. Die Reichweite und die Geschoßwirkung war aber gering. Die Besatzung mußte das Geschütz gefährlich nah an die Frontlinie heranbringen, um nicht in die eigenen Reihen zu feuern. Durch ihre Größe und ihr Gewicht konnten es aber schnell die Feuerstellung wechseln.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	03/45
Angriffswert gegen Bodenziele	03/45
Verteidigungswert	25
Geschwindigkeit	2
Gewicht	3
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	55

Mittelschwere Feldartillerie

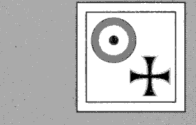
Abb.: mittelschweres Geschütz in Feuerstellung.



Zur mittelschweren Artillerie in der HL 1914-1918 gehören Geschütze mit einem Kaliber von 75 mm bis 150 mm. Zusammen mit der leichten Artillerie bildeten sie eine wichtige taktische Komponente im Kampf. Vor einem Angriff wurde das Feuer auf die gegnerischen Linien eröffnet und dann zurückgenommen, um der Infanterie den Weg freizugeben. In der Verteidigung wurde Sperrfeuer geschossen, um den stürmenden Gegner zu bremsen und zu schwächen. Zum Ende des Krieges waren die Rohre der Deutschen wegen der katastrophalen Rohstofflage häufig ausgeleiert und unpräzise geworden. Hierduch krachte so manche Granate in die eigenen Linien.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	05/55
Angriffswert gegen Bodenziele	05/55
Verteidigungswert	27
Geschwindigkeit	1
Gewicht	4
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	70









Schwere Feldartillerie

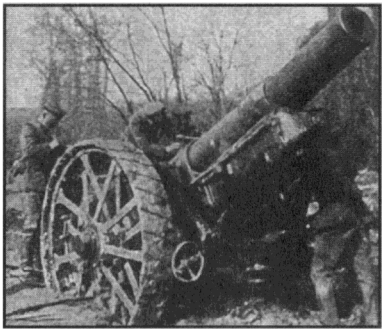


Abb.: Schweres Feldgeschütz (vermutlich Kaliber 150-mm).

Ohne ein kräftiges Gespann oder einen LKW konnten diese Geschütze nicht bewegt werden. Außerdem mußte der Untergrund, auf dem die Waffe stand, ausreichend fest sein, um sie nicht einsinken zu lassen. Die Reichweite eines 21-cm Rohres konnte bis zu 100 km betragen. Man konnte also das Hinterland des Gegners, zum Beispiel Versorgungslinien und Befehlsstände, beschiessen. Da die Geschosse mehrere hundert Kilo wogen, war auch die Schußfrequenz nicht sehr hoch. Alle diese Eigenschaften machten die schwere Artillerie eigentlich mehr zu einer strategischen Waffe.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	06/70
Angriffswert gegen Bodenziele	06/70
Verteidigungswert	25
Geschwindigkeit	1
Gewicht	5
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	85









Eisenbahngeschütz

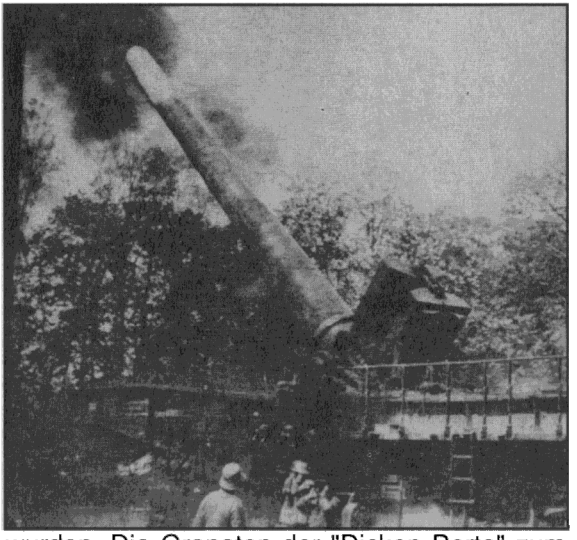


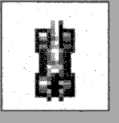
Abb.: 38-cm Langrohrgeschütz beim Abschuß.

Eisenbahngeschütze waren riesige, auf Eisenbahnwaggons montierte Kanonen, die 100 km und weiter schießen konnten. Neben dem abgebildetem 38-cm Langrohrgeschütz mit einer Reichweite von über 100 km, gab es auch 42-cm Mörser, die hauptsächlich zur Bewältigung von Festungsanlagen und Sperrforts in Stellung gebracht wurden. Die Granaten der "Dicken Berta" zum Beispiel hatten ein Gewicht von bis zu 1160 kg und eine Bewegungsenergie, die der eines 200 to schweren Güterzuges, der mit 90 km/h fährt, entspricht. Der Nachteil dieser Geschütze war die geringe Schußfolge, die extrem hohen Kosten pro Schuß und die geringe Lebensdauer der Rohre. Mehr noch als die schwere Artillerie waren die Eisenbahngeschütze strategische Waffen.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	07/90
Angriffswert gegen Bodenziele	07/90
Verteidigungswert	40
Geschwindigkeit	5
Gewicht	35
Gruppenstärke	1
Produktionskosten	125







Panzerzug

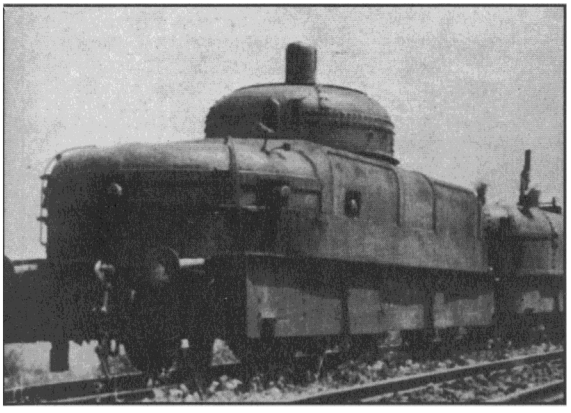
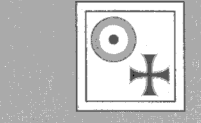


Abb.: Geschützwaggon eines Panzerzuges, vermutlich an der Ostfront.

Der Panzerzug war äußerst stark gepanzert und hatte mehrere Geschütze und Maschinengewehre. Bei Bewaffnung und Panzerung mußten kaum Kompromisse gemacht werden. Er war eine uneinnehmbare Festung, die nur duch Entgleisen gestoppt werden konnte. Zum Angriff eignete sich der Panzerzug selbstverständlich nicht, aber zur Unterstützung anderer Einheiten, zur Aufklärung, Patrouille oder bei Kämpfen in der Nähe von Ortschaften haben sie gute Dienste geleistet. Auch sind sie normalen Transportzügen vorausgeschickt worden, um deren Fahrt zu sichern. Panzerzüge sind im Ersten Weltkrieg vor allem an der Ostfront eingesetzt worden.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	02/20
Angriffswert gegen Wasserziele	02/60
Angriffswert gegen Bodenziele	02/60
Verteidigungswert	60
Geschwindigkeit	6
Gewicht	40
Gruppenstärke	1
Produktionskosten	100



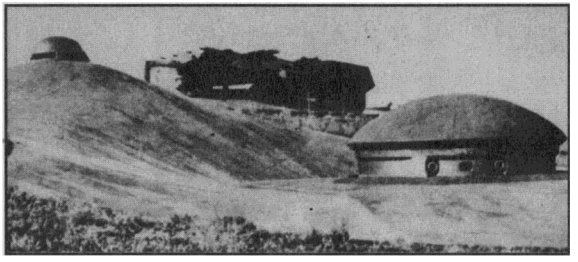






Bunker

Abb.: Bunkergeschütz mit erhöhtem Ausguck, Geschützrohre sind eingefahren.



Vor dem ersten Weltkrieg bauten Belgier und Franzosen ihre östlichen Grenzen mit solchen Verteidigungsanlagen aus. Ein Überwinden in breiter Front war unmöglich gewesen. Generalstabchef Alfred Graf v. Schlieffen, Namensgeber des berühmten Schlieffen-Plans, erkannte das Problem schon sehr früh. So wurden bestimmte, an strategisch wichtigen Punkten (Namur und Antwerpen) gelegene Forts ausgewählt und mit den schwersten Kalibern, die verfügbar waren, "geknackt". Die Bunker und Befestigungsanlagen bestanden aus meterdickem Stahlbeton, wobei sich die Bauten oft metertief in den Boden fortsetzten. Sie waren neben leichten oder mittleren Geschützen auch mit Maschinengewehren für die Nahverteidigung ausgerüstet und für einen kurzen Zeitraum vollkommen autark.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	03/60
Angriffswert gegen Bodenziele	03/60
Verteidigungswert	85
Geschwindigkeit	-
Gewicht	-
Gruppenstärke	3
Produktionskosten	-

Fesselballon

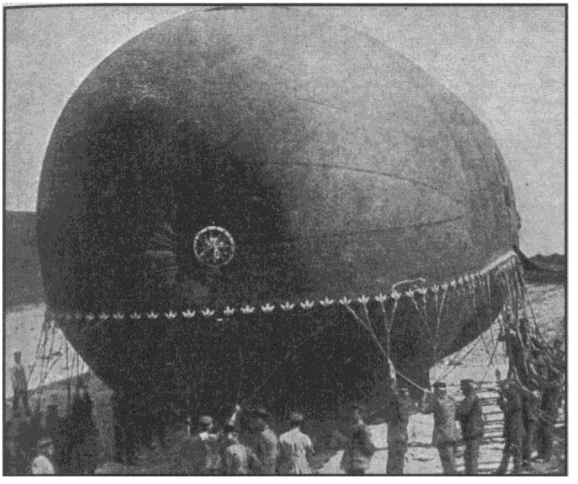


Abb.: Ein Fesselballon, gehalten vom Bodenpersonal, vor dem Abheben. Der Beobachter saß in einer Gondel unter dem Ballon. Er hatte einen Fallschirm, um beim Auftauchen von feindlichen Flugzeugen abzuspringen.

Fesselballons wurden hauptsächlich zur Beobachtung des Feindes eingesetzt. Sie haben der eigenen Artillerie Anweisungen für Schußweite und Richtung gegeben. Ballons wurden meistens von Flak und Jagd-Flugzeugen geschützt. In der HL 1914-1918 dienen die Ballons lediglich als Sperrballone, die die Aufgabe haben, feindliche Flieger zum Umfliegen von bestimmten Punkte zu zwingen. Es gab Kugel- und Zigarrenförmige Ballone.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	-/-
Angriffswert gegen Bodenziele	-/-
Verteidigungswert	15
Geschwindigkeit	1
Gewicht	1
Gruppenstärke	3
Produktionskosten	30

Deutscher Panzerspähwagen

TECHNISCHE DATEN

Typ: deutscher Panzerspähwagen.

Hersteller: unbekannt.

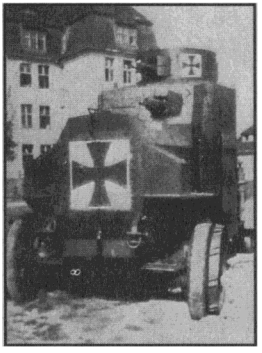
Motor: Verbrennungsmotor.

Dimensionen: unbekannt.

Fahrleistungen: $V_{(max)}$-Straße 8,5 km/h, Reichweite auf Straße 60 km.

Bewaffnung: 3-4 Mann Besatzung, zwei 7,62-mm MGs, Rundumpanzerung - Stärke unbekannt.

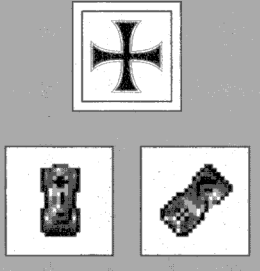
Erstbaujahr: vor dem Krieg.



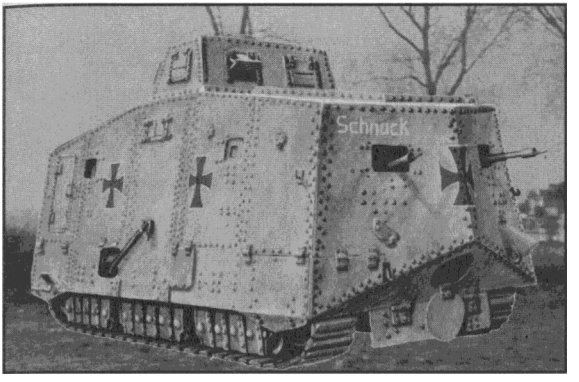
Über den abgebildeten deutschen Panzerspähwagen ist uns nicht sehr viel bekannt. Sicher ist, daß er für Aufklärungszwecke verwendet wurde und in etwa den Leistungen des französischen Charron entsprach. Bemerkenswert sind noch die Vortriebshilfen, die auf die Räder aufgesetzt wurden, um die Fahrt in unwegsamen Gelände zu ermöglichen.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	01/35
Angriffswert gegen Bodenziele	01/35
Verteidigungswert	30
Geschwindigkeit	6
Gewicht	3
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	55



Sturmpanzerwagen A7V



Der A7V war der erste und einzige Panzerkampfwagen, der während des Ersten Weltkrieges auf deutscher Seite eingesetzt wurde. Mit einer Maximalpanzerung von 30 mm war er der bestgepanzerte Tank seiner Zeit. Die 6 MGs und die belgische 5,7-cm Beutekanone machten ihn äußerst kampfstark. Bis Kriegsende wurden trotz einiger erfolgreicher Unternehmen nur 20 Stück gebaut, da die Offiziellen die Bedeutung der Panzer lange Zeit ignorierten.

TECHNISCHE DATEN

Typ: Sturmpanzerwagen A7V

Hersteller: Daimler.

Motor: zwei 100-PS Daimler-Benzin-Motoren.

Dimensionen: Länge 7,35 m, Breite 3,10 m, Höhe 3,40 m, Gefechtsgewicht 32 t.

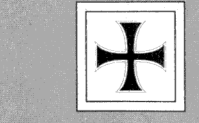
Fahrleistungen: $V_{(max)}$-Straße 12 km/h, Reichweite auf Straße 35 km.

Bewaffnung: 18 Mann Besatzung, eine 57-mm-Kanone, sechs 7,62-mm MGs, Maximalpanzerung 30 mm.

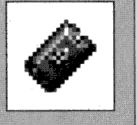
Erstbaujahr: 1918.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	01/60
Angriffswert gegen Bodenziele	01/60
Verteidigungswert	55
Geschwindigkeit	4
Gewicht	5
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	90









Panzerspähwagen Charron

TECHNISCHE DATEN

Typ: Schützenpanzer Charron.

Hersteller: unbekannt.

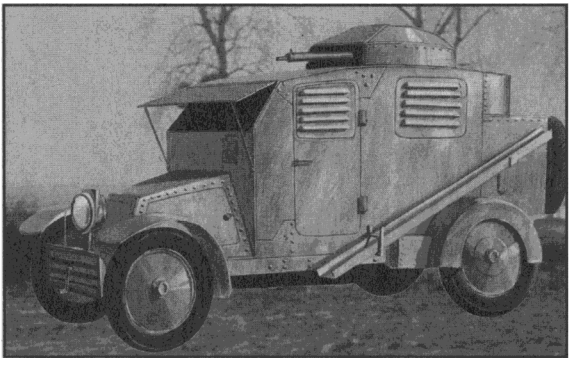
Motor: Verbrennungsmotor.

Dimensionen: unbekannt.

Fahrleistungen: $V_{(max)}$-Straße vermutlich 30-40 km/h.

Bewaffnung: 2-3 Mann Besatzung, ein Maschinengewehr, Rundumpanzerung - Stärke unbekannt.

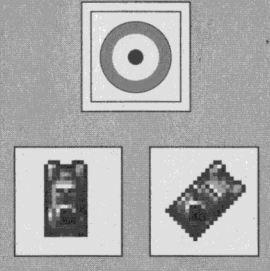
Erstbaujahr: ca. 1904.



Der vollgepanzerte Charron-Panzerspähwagen wurde 1904 in Frankreich entwickelt. Er war mit einem Maschinengewehr ausgerüstet, konnte aber trotz den beiden u-förmigen Stahlträgern, die an der Seite befestigt waren und im Bedarfsfall unter die Räder gelegt werden konnten, keine größeren Hindernisse überwinden. Er war jedoch wesentlich schneller als die später kommenden Kettenfahrzeuge. Als Aufklärer hat er den Alliierten gute Dienste geleistet.

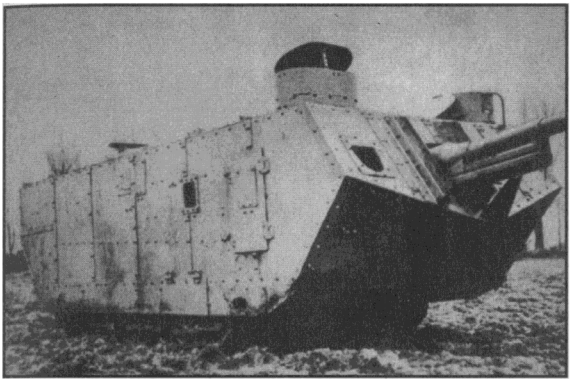
Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	01/35
Angriffswert gegen Bodenziele	01/35
Verteidigungswert	30
Geschwindigkeit	6
Gewicht	3
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	56





Sturmpanzer St. Chamond, Modell 16



Als die Engländer ihre ersten Panzer über den Kanal brachten, stellte sich heraus, daß die Franzosen im Geheimen ebenfalls an der Entwicklung von Panzern gearbeitet hatten. Der St.-Chamond war als fahrende Festung konzipiert worden und die technischen Spezifikationen lesen sich entsprechend. Dennoch wurde der Bau nach 400 Stück zugunsten des leichten und kleinen Renault FT 17 eingestellt.

TECHNISCHE DATEN

Typ: Sturmpanzer St. Chamond

Hersteller: Compagnie des Forges et Acieries de la Marine et d'Homecourt-St.Chamond.

Motor: Panhard-Vierzylinder-Benzinmotor.

Dimensionen: Länge 8,83 m, Breite 2,67 m, Höhe 2,36 m, Gefechtsgewicht 28 t.

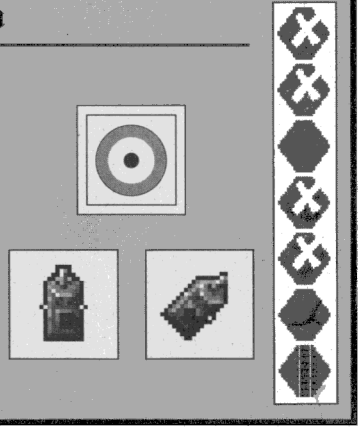
Fahrleistungen: $V_{(max)}$-Straße 8,5 km/h, Reichweite auf Straße 60 km.

Bewaffnung: 9 Mann Besatzung, eine 75-mm-Kanone, vier 8-mm MGs, Maximalpanzerung 17 mm.

Erstbaujahr: 1916.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	01/55
Angriffswert gegen Bodenziele	01/60
Verteidigungswert	40
Geschwindigkeit	4
Gewicht	5
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	90



Leichter Panzerkampfwagen Renault FT 17

TECHNISCHE DATEN

Typ: Leichter Panzer Renault FT 17

Hersteller: Renault.

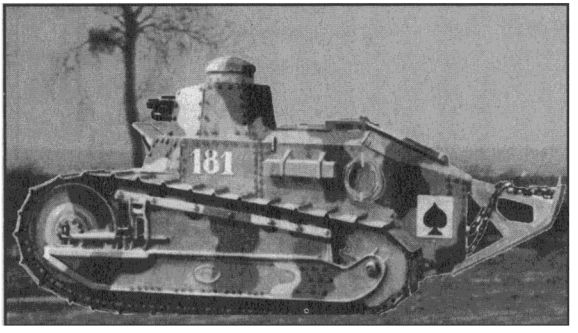
Motor: Renault-Vierzylinder-Benzinmotor.

Dimensionen: Länge 5,00 m, Breite 1,74 m, Höhe 2,14 m, Gefechtsgewicht 6,5 t.

Fahrleistungen: $V_{(max)}$-Straße 7,6 km/h, Reichweite auf Straße 60 km.

Bewaffnung: 2 Mann Besatzung, eine 37 -mm-Kanone oder ein 8-mm-MG, Maximalpanzerung 16 mm.

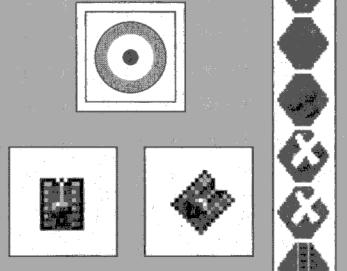
Erstbaujahr: 1917.



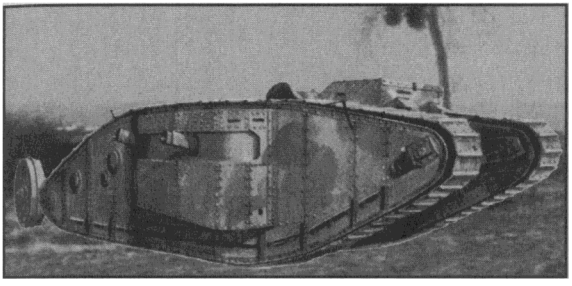
Im Gegensatz zu den großen Panzern mußte der FT 17 die Schützengräben nicht übersteigen, sondern er war kurz genug, um sie zu durchfahren. Bemerkenswert und sehr fortschrittlich war seine kompakte Bauweise, die später viele Panzer-Hersteller übernahmen. Nach dem Krieg wurden Renault Panzer in die USA und die UdSSR exportiert, die ihre ersten Panzerregimenter mit diesem Typen ausstatteten.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	01/40
Angriffswert gegen Bodenziele	01/40
Verteidigungswert	35
Geschwindigkeit	5
Gewicht	3
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	51



Gefechtspanzer Mark I



Der englische Mark I war der erste Kampfpanzer der Welt, der am 15. September 1916 während der Somme-Schlacht eingesetzt wurde. Es wurde eine entsetzliche Erfahrung für die deutschen Infanteristen. Franzosen und Engländer bauten von den meisten Typen eine "männliche" Version - bestückt mit Kanonen und MGs - sowie eine "weibliche" Version, die nur mit Maschinengewehren ausgerüstet war. Der taktische Wert dieser ersten Modelle war allerdings äußerst gering. Häufig blieben die Tanks im Schlamm stecken oder die Technik versagte.

TECHNISCHE DATEN

Typ: Tank MK I "männliche" Version, Abb. zeigt "weibliche" Version.

Hersteller: Foster & Metropolitan Carriage and Wagon Company.

Motor: Daimler-Sechszylinder-Benzinmotor (Lizenznachbau).

Dimensionen: Länge 8,05 m, Breite 4,19 m, Höhe 2,49 m, Gefechtsgewicht 28 t.

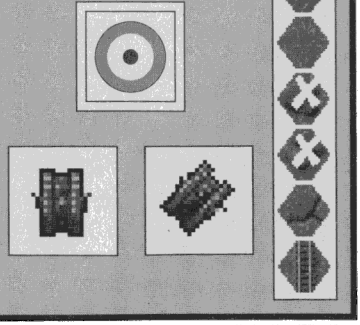
Fahrleistungen: $V_{(max)}$-Straße 5 km/h, Reichweite auf Straße 40 km.

Bewaffnung: 8 Mann Besatzung, zwei 57-mm-Kanonen, vier 7,92-mm-MGs, Maximalpanzerung 10 mm.

Erstbaujahr: 1916.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	01/50
Angriffswert gegen Bodenziele	01/50
Verteidigungswert	40
Geschwindigkeit	4
Gewicht	4
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	85



Gefechtspanzer Mark IV

TECHNISCHE DATEN

Typ: Tank MK IV.

Hersteller: Foster & Metropolitan Carriage and Wagon Company.

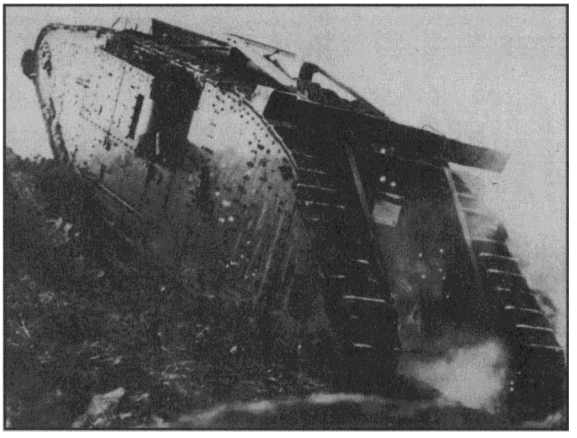
Motor: Daimler-Sechszylinder-Benzinmotor (Lizenznachbau).

Dimensionen: Länge 8,18 m, Breite 4,12 m, Höhe 2,49 m, Gefechtsgewicht 28,5 t.

Fahrleistungen: $V_{(max)}$-Straße 6 km/h, Reichweite auf Straße 55 km.

Bewaffnung: 7 Mann Besatzung, zwei 57-mm-Kanonen, vier 7,92-mm-MGs, Maximalpanzerung 12 mm.

Erstbaujahr: 1917.



Der MK IV. war eine Weiterentwicklung der englischen Mark-Tankserie. Er war neben ein paar kleineren technischen Änderungen besser gepanzert und beweglicher als seine Vorgänger. Die Reichweite auf der Straße wurde auf 55 km erhöht. An der Bewaffnung wurde kaum etwas geändert. Die Deutschen reihten teilweise erbeutete Mark IV in ihre Kompanien ein.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	01/55
Angriffswert gegen Bodenziele	01/55
Verteidigungswert	45
Geschwindigkeit	4
Gewicht	5
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	95

Einsitziger Kampfaufklärer Fokker E.I

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: 80 PS Oberursel U.O. 7-Zylinder-Umlaufmotor.

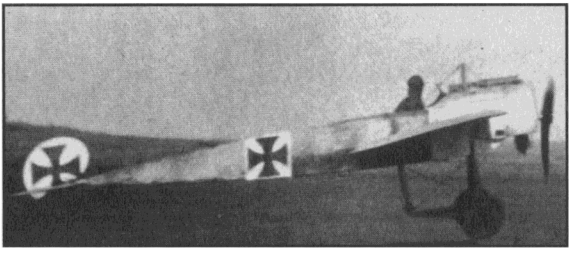
Abmessungen: Spannweite 8,53 m, Länge 6,75 m, Höhe 3,12 m.

Gewichte: leer ca. 500 kg Startgewicht 562 kg.

Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 132 km/h, Dienstgipfelhöhe 3100 m.

Bewaffnung: ein starres 7,92 mm Spandau MG mit Synchrongetriebe durch den Propellerkreis.

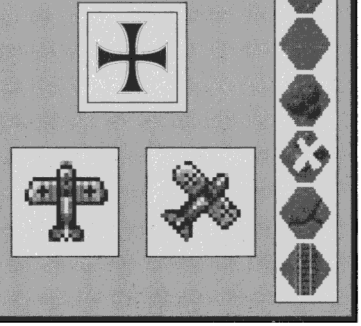
Geschichte: Erstflug Ende Mai 1915.



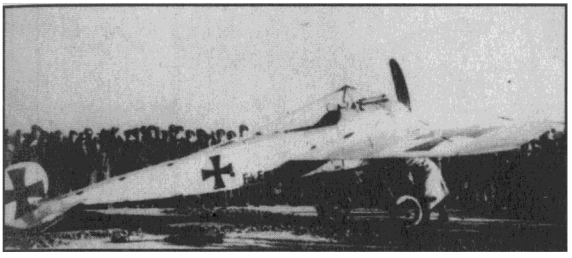
Einzig die Tatsache, daß die E.I als erstes Flugzeug mit dem MG durch den Propellerkreis schießen konnte (ohne den Propeller zu beschädigen), machte sie zu einem gefürchteten Gegner. Mit der E.I begann eigentlich erst die Zeit der Luftkämpfe. Bis zu diesem Zeitpunkt schossen die gegnerischen Piloten nur mit Pistolen oder Karabinern aufeinander oder sie winkten sich zu. Boelke und Immelmann entwickelten auf der E.I die grundlegenden Regeln des modernen Luftkampfes und wurden so zu gefeierten Helden.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/20
Angriffswert gegen Wasserziele	01/13
Angriffswert gegen Bodenziele	01/11
Verteidigungswert	15
Geschwindigkeit	7
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	80



Einsitziger Kampfaufklärer Fokker E.III



Um die Überlegenheit der E.I nicht zu verlieren, wurde sie laufend weiterentwickelt. So bekamen die Maschinen zwei Maschinengewehre (Immelmann flog eine zeitlang eine Version mit drei MGs) und einen stärkeren Motor. Die 300 E.III, die gebaut wurden, schossen ca. 1000 alliierte Flugzeuge ab. So prägte sich der Begriff der "Fokker-Plage". Nach 1916 verlor der Eindecker jedoch den Anschluß an die technisch immer besser werdenden alliierten Gegner.

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: 100 PS Oberursel U I 7-Zylinder-Umlaufmotor.

Abmessungen: Spannweite 9,52 m, Länge 7,3 m, Höhe 2,79 m.

Gewichte: leer ca. 500 kg, Startgewicht 635 kg.

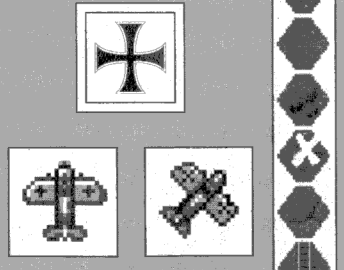
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 134 km/h, Dienstgipfelhöhe 3500 m.

Bewaffnung: zwei starre 7,92 mm Spandau MG mit Synchrongetriebe durch den Propellerkreis.

Geschichte: Erstflug im September 1915.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/25
Angriffswert gegen Wasserziele	01/17
Angriffswert gegen Bodenziele	01/15
Verteidigungswert	15
Geschwindigkeit	7
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	85



Einsitziger Jagdaufklärer Albatros D.III

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: wassergekühlter Mercedes Sechszylinder D IIIa mit 162/177 PS.

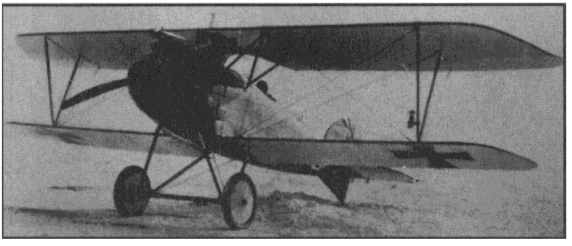
Abmessungen: Spannweite 9,05 m, Länge 7,33 m, Höhe 2,98 m.

Gewichte: leer 661 kg, Startgewicht 886 kg.

Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 175 km/h, Dienstgipfelhöhe 5500 m, Flugdauer 2 Stunden.

Bewaffnung: zwei synchronisierte 7,92 mm Spandau MG.

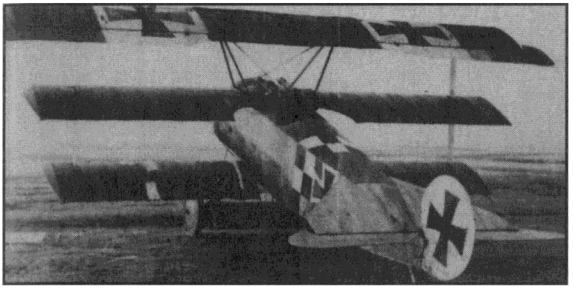
Geschichte: Erstflug ca. Oktober 1916.



Die D.III war mitverantwortlich für den "Blutigen April", der den alliierten Luftstreitkräften 1917 hohe Verluste bescherte. Nachdem der "Eindecker" von den Alliierten deklassiert worden war, kam die Maschine im richtigen Moment, um den Deutschen in der ersten Hälfte 1917 noch einmal die Luftüberlegenheit zu sichern. Bemerkenswert war die aerodynamische Form des Rumpfes, sowie die Bestückung mit zwei MGs, da die englischen und französischen Gegenstücke dieser Zeit nur ein MG hatten. Richthofen, Göring und Boelke flogen die D.III und errangen auf ihr viele Luftsiege.



Einsitziger Jagdaufklärer Fokker Dr.I



Der rote Dreidecker von Manfred Freiherr von Richthofen ist wohl das bekannteste Flugzeug des ersten Weltkrieges. Auf diesem Muster errang er die meisten Luftsiege. Die Maschine war nur Mittelmaß in Punkto Motorleistung, aber sie war extrem wendig und konnte durch ihre leichte Bauweise schnell steigen. Die Berühmtheit der Dr.I ist hauptsächlich auf die exzellenten Piloten zurückzuführen, die dieses Flugzeug flogen. Ihr englisches Pendant, die Sopwith Triplane, war ebenfalls sehr wendig.

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: gewöhnlich 110 PS Le Rhône 9-Zylinder-Umlaufmotor oder 110 PS - 200 PS Motoren unterschiedlicher Bauart.

Abmessungen: Spannweite 7,17 m, Länge 5,77 m, Höhe 2,95 m.

Gewichte: leer 410 kg, Startgewicht 585 kg.

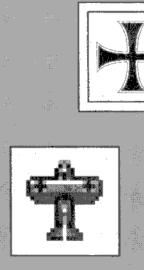
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 165 km/h, Steigleistung 220 m/min. Dienstgipfelhöhe 6100 m, Flugdauer 1,5 Stunden.

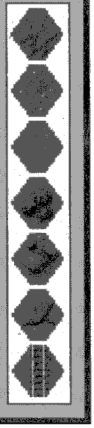
Bewaffnung: zwei synchronisierte 7,92 mm Spandau MG.

Geschichte: Erstflug ca. Juni 1917.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/40
Angriffswert gegen Wasserziele	01/22
Angriffswert gegen Bodenziele	01/19
Verteidigungswert	20
Geschwindigkeit	8
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	92





Einsitziger Jagdaufklärer Fokker D.VII

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: (D.VII) wassergekühlter Mercedes Sechszylinder D III mit 160 PS, (D.VIIF) 185 PS BMW IIIa.

Abmessungen: Spannweite 8,9 m, Länge 6,95 m, Höhe 2,75 m.

Gewichte: leer 670 kg, Startgewicht 900 kg.

Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 189 km/h, Dienstgipfelhöhe 6000 m, Flugdauer 1,5 Stunden.

Bewaffnung: zwei synchronisierte 7,92 mm Spandau MG.

Geschichte: Erstflug im Januar 1918.



Die D.VII war eine Maschine mit außergewöhnlichen Fähigkeiten. Sie war schnell, wendig und stabil gebaut. Man bezeichnet sie als das beste Jagdflugzeug des ersten Weltkrieges. Sie kam jedoch zu spät, um die Luftüberlegenheit der Alliierten noch zu brechen. Nach dem Ende des Krieges bestanden die Sieger ausdrücklich auf die Übergabe bzw. Vernichtung aller verbliebenen D.VII - ein Beweis für die Kampfstärke dieses Flugzeuges.

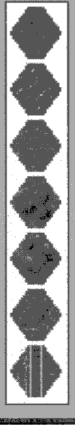
Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/45
Angriffswert gegen Wasserziele	01/25
Angriffswert gegen Bodenziele	01/20
Verteidigungswert	25
Geschwindigkeit	10
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	95

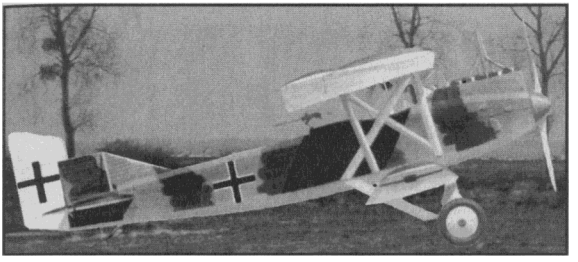








Zweisitziges Erdkampfflugzeug Junkers J 4-10



Die J 4-10 war das erste Ganzmetallflugzeug des ersten Weltkrieges mit der typischen Wellblechbeplankung, wie sie zuletzt noch bei der Ju-52 verwendet wurde. Die Ganzmetallkonstruktion und die 470 kg schwere, 5 mm starke Panzerung für Besatzung, Motor und Tank ermöglichten es, im Tiefflug in das Kampfgeschehen am Boden einzugreifen und dem Beschuß der Infanterie standzuhalten. So gesehen war die J 4-10 der Vorläufer der heutigen Erdkampfflugzeuge.

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: wassergekühlter 200 PS Benz Bz IV Sechszylinder.

Abmessungen: Spannweite 16 m, Länge 9,1 m, Höhe 3,4 m.

Gewichte: Startgewicht 2178 kg.

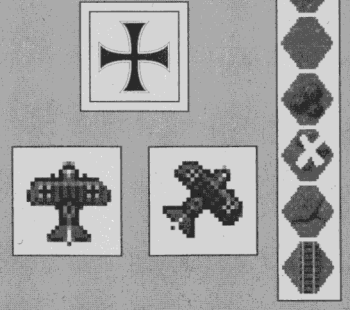
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 155 km/h, Dienstgipfelhöhe 4000 m, Reichweite 310 km.

Bewaffnung: ein 7,92 mm Parabellum manuell im hinteren Cockpit, zwei schräg nach unten feuernde MGs auf der linken Seite des Beobachters oder zwei Spandau MGs durch den Propellerkreis nach vorne feuernd, geringe Ladung von Splitter- oder Rauchbomben und Granaten.

Geschichte: Erstflug vermutlich Mai 1917.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/25
Angriffswert gegen Wasserziele	01/65
Angriffswert gegen Bodenziele	01/55
Verteidigungswert	30
Geschwindigkeit	8
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	90



Schwerer Bomber Gotha G Vb

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: zwei wassergekühlter Mercedes Sechszylinder D IVa mit 260 PS.

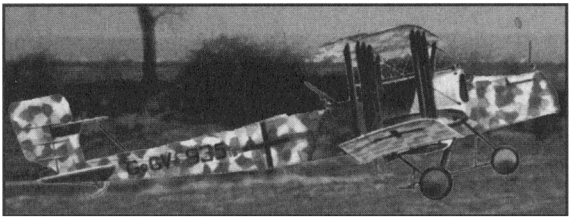
Abmessungen: Spannweite 23,7 m, Länge 12,35 m, Höhe 3,95 m.

Gewichte: leer 2400 kg, Startgewicht 3966 kg.

Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 140 km/h, Dienstgipfelhöhe 6500 m, Reichweite 840 km.

Bewaffnung: zwei manuelle 7,92 mm Parabellum MGs im vorderen und hinteren Cockpit, Aufhängungen unter den Unterflügeln für 500 kg Bomben.

Geschichte: Erstflug im Frühjahr 1917.

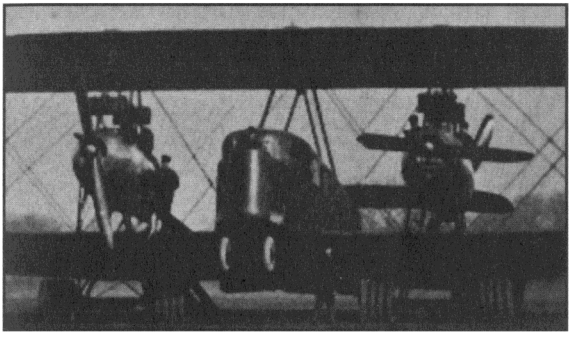


Die Gotha G Vb (G stand für Großflugzeug) war die letzte Variante einer ganzen Reihe von Bombertypen, die den Namen der Gothaer Waggonfabrik trugen. Sie hatte zwei Mercedes Motoren von je 260 PS und eine Höchstgeschwindigkeit von 140 km/h. Dieser Typ wurde als taktischer Bomber über dem Kampfgebiet und unter anderem für die Bombardierung von Südost-England eingesetzt.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/20
Angriffswert gegen Wasserziele	01/65
Angriffswert gegen Bodenziele	01/55
Verteidigungswert	25
Geschwindigkeit	7
Gewicht	-
Gruppenstärke	3
Produktionskosten	100

Schwerer Bomber Zeppelin (Staaken) R VI



Das größte Flugzeug im ersten Weltkrieg war die R-Serie der Zeppelin-Werke. Nur 130 km/h schnell, konnten diese Riesenflugzeuge bis zu 10 Stunden in der Luft bleiben. Dabei trugen sie eine für damalige Verhältnisse riesige Last von bis zu 2.000 kg (ein Jagdflugzeug wog 600-1000 kg). Die R VI stellte alle anderen Bomber in Reichweite und Bombenlast weit in den Schatten. Von der R VI wurden nur 18 Stück gebaut, die fast ausschließlich an der Ostfront und gegen Großbritannien eingesetzt wurden.

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: vier wassergekühlte 260 PS Mercedes D IVa 6-Zylinder-Reihenmotoren.

Abmessungen: Spannweite 42,2 m, Länge 22,1 m, Höhe 6,3 m.

Gewichte: leer 6900 kg - 7350 kg, Höchstgewicht 11460 kg.

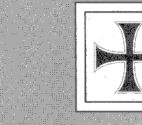
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 130 km/h in Seehöhe, Steigleistung 100 m/min., Dienstgipfelhöhe etwa 3800 m, Reichweite ca. 800 km, Flugdauer je nach Bombenlast 7-10 Stunden.

Bewaffnung: zwei 7,92 mm Parabellum-MGs manuell im Bugcockpit, zwei manuell im hinteren Cockpit und eines hinten unten, Rumpfschacht für bis zu 18 100-kg-Bomben, Höchstzuladung 2000 kg.

Geschichte: Erstflug Juni 1917.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/25
Angriffswert gegen Wasserziele	01/75
Angriffswert gegen Bodenziele	01/65
Verteidigungswert	30
Geschwindigkeit	7
Gewicht	-
Gruppenstärke	3
Produktionskosten	115









Einsitziger (Jagd) Aufklärer D.H.2

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: 100 PS Gnome Monosoupape 9-Zylinder-Sternmotor mit Druckpropeller.

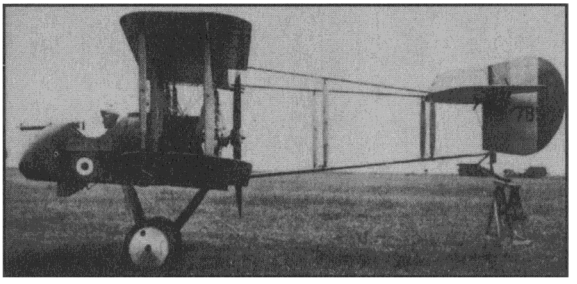
Abmessungen: Spannweite 8,61 m, Länge 7,68 m, Höhe 2,9 m.

Gewichte: leer 520 kg, Startgewicht 654 kg.

Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 150 km/h, Dienstgipfelhöhe 4420 m, Reichweite 354 km.

Bewaffnung: ein durch den Piloten bedientes 7,62 mm Lewis MG rechts oder links der Windschutzscheibe.

Geschichte: Erstflug im Frühjahr 1915.

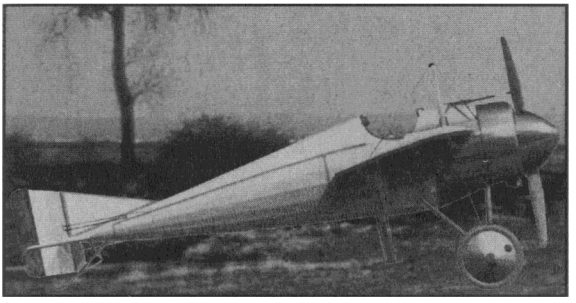


Geoffrey de Havilland baute 1915 die D.H.1 für Airco (Aircraft Manufacturing Co.). Die D.H.2 flog im Frühjahr 1915 zum ersten mal und wurde wie ihr Vorläufer durch einen Druckpropeller angetrieben. Zunächst schoß der Pilot mit Handfeuerwaffen (während er mit der anderen Hand das Flugzeug lenken mußte), später baute man ein starres MG im vorderen Cockpit ein. Die D.H.2 war der Fokker E.III ebenbürtig und trug dazu bei, daß die "Fokker Plage" beendet wurde. Ca. 450 Maschinen wurden gebaut, von denen 300 in Frankreich eingesetzt wurden.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/17
Angriffswert gegen Wasserziele	01/13
Angriffswert gegen Bodenziele	01/11
Verteidigungswert	15
Geschwindigkeit	7
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	85

Einsitziger Jäger Morane-Saulnier N



Dieser Eindecker, der eine beachtliche Höchstgeschwindigkeit von 165 km/h hatte, wurde von den Franzosen, den Engländern und den Russen eingesetzt. Im April 1915 wurde das französische Flieger-As Garros mit einer dieser Maschinen abgeschossen und die Deutschen bemerkten die Kugelabweiser an den Propellerblättern, die es ermöglichten, durch den Propellerkreis zu feuern. Fokker erkannte das Problem und kam seinerseits mit der Lösung des synchronisierten MG. Bis zum Erscheinen der E.I war diesem Typ von deutscher Seite nichts entgegenzusetzen.

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: ein 80-PS-Gnome oder 110-PS-Le-Rhône-9C oder -9Ja-9-Zylinder-Umlaufmotor.

Abmessungen: Spannweite 8,3 m, Länge 6,7 m, Höhe 2,5 m.

Gewichte: leer 370 kg, Startgewicht 510 kg.

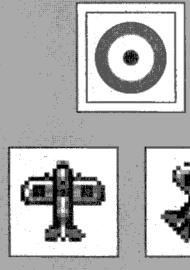
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 165 km/h, Steigleistung 250 m/min., Dienstgipfelhöhe 4000 m, Reichweite 225 km.

Bewaffnung: zunächst unsynchronisiertes MG mit Kugelabweisern, später synchronisiertes 7,7-mm-Lewis oder 7,7-mm-Vickers.

Geschichte: Erstflug April 1914.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/15
Angriffswert gegen Wasserziele	01/11
Angriffswert gegen Bodenziele	01/10
Verteidigungswert	15
Geschwindigkeit	7
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	80





Einsitziger Kampfaufklärer Nieuport XVII

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: 110-PS-Le-Rhône-9J- oder 120-PS-9Jb-9-Zylinder-Umlaufmotor.

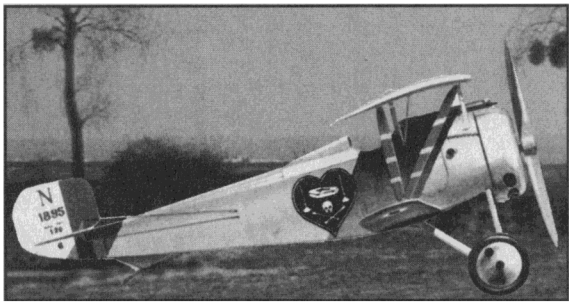
Abmessungen: Spannweite 8,22 m, Länge 5,74 m, Höhe 2,33 m.

Gewichte: leer 320 kg, Startgewicht 535 kg.

Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 176 km/h, Dienstgipfelhöhe 5300 m, Reichweite 300 km.

Bewaffnung: erste Serien ein 7,7-mm-Lewis MG auf dem oberen Flügel, später ein 7,7-mm-Vickers MG synchronisiert auf dem Bug.

Geschichte: Erstflug vermutlich Januar 1916.

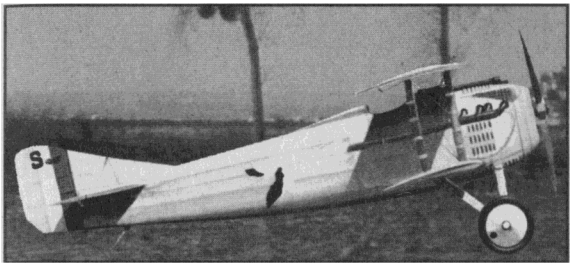


Asse wie Nungesser, Guynemer, Ball und Bishop flogen lange Zeit die Nieuport XVII. Sie war wendig, hatte eine gute Steigleistung und war alles in allem der E.I weit überlegen. Man hatte den gravierendsten Schwachpunkt der XI und der XVI, den labilen Unterflügel, beseitigt und somit ein hervorragendes Flugzeug geschaffen. Zunächst wurde ein unsynchronisiertes MG über dem oberen Flügel montiert, später, als synchronisierte MGs verfügbar waren, wurden diese ersetzt.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/20
Angriffswert gegen Wasserziele	01/14
Angriffswert gegen Bodenziele	01/12
Verteidigungswert	15
Geschwindigkeit	8
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	85

Einsitziger Jagdaufklärer Spad VII



Die Spad VII überstieg die Erwartung der Offiziellen derart, daß nach einem ersten Auftrag von 268 schlußendlich doch ca. 6.000 Stück gebaut wurden. Bemerkenswert war der flüssigkeitsgekühlte Hispano-Suiza V-8 Motor, der diesem Muster ein ausgeglichenes Flugverhalten gab und bemerkenswerte Höchstgeschwindigkeiten erlaubte. Einziger gravierender Nachteil war die nicht mehr ganz zeitgemäße Bewaffnung mit nur einem MG.

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: ein wassergekühlter 150 PS (später bis zu 200 PS) Hispano-Suiza 8Aa V-8-Motor.

Abmessungen: Spannweite 7,81 m, Länge 6,18 m, Höhe 2,13 m.

Gewichte: leer 510 kg, Höchstgewicht 740 kg.

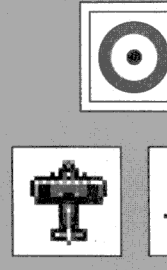
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 192 km/h, Steigleistung 275 m/min., Dienstgipfelhöhe 5300 m, Reichweite ca. 360 km.

Bewaffnung: ein 7,65-mm-Vickers rechts vor dem Piloten.

Geschichte: Erstflug April 1916.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/25
Angriffswert gegen Wasserziele	01/15
Angriffswert gegen Bodenziele	01/12
Verteidigungswert	20
Geschwindigkeit	9
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	90





Einsitziger Jagdaufklärer S.E.5a

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: ein wassergekühlter 200 PS-240 PS Hispano-Suiza V-8-Motor.

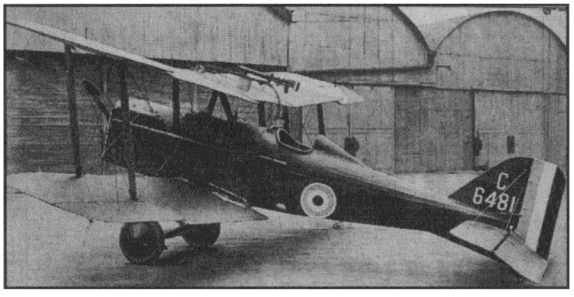
Abmessungen: Spannweite 8,11 m, Länge 6,38 m, Höhe 2,89 m.

Gewichte: leer 639 kg, Höchstgewicht 902 kg.

Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 193 km/h, Steigleistung 235 m/min., Dienstgipfelhöhe 5940 m, Reichweite 480 km.

Bewaffnung: ein 7,7-mm-Vickers mit Constaninesco Synchrongetriebe links am Rumpf und eine 7,7-mm-Lewis auf dem Oberflügel, Unterrumpfstationen für vier 11-kg-Bomben.

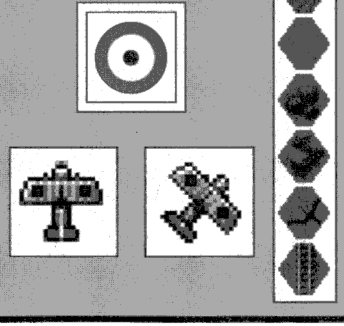
Geschichte: Erstflug im November 1916.



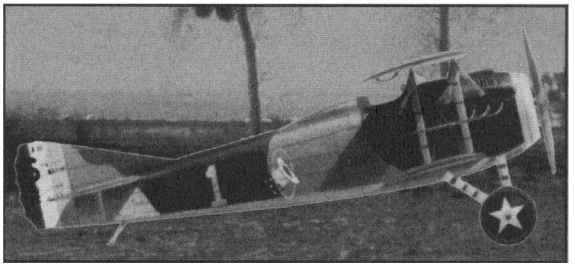
Anfänglich mit unzuverlässigen Motoren ausgeliefert, entwickelte sich aus der S.E.5a eines der erfolgreichsten "Scouts" des ersten Weltkrieges. Die Maschine war im Gegensatz zur Camel einfacher zu fliegen, konnte schneller steigen und stürzen und verkraftete mehr Treffer. Die Bewaffnung bestand aus zwei MGs, ein Lewis auf der oberen Tragfläche und ein synchronisiertes Vickers auf dem Motor, die beide auf einen Punkt 45 m vor der Maschine ausgerichtet waren. Ball, Bishop, Mannock und McCudden waren nur einige Asse, die dieses Muster während ihrer Laufbahn flogen.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/35
Angriffswert gegen Wasserziele	01/20
Angriffswert gegen Bodenziele	01/14
Verteidigungswert	20
Geschwindigkeit	9
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	91



Einsitziger Jagdaufklärer Spad XIII



Die Spad XIII ist eine Weiterentwicklung der Spad VII mit stärkerem Motor und einem zweiten MG. Nicht weniger als 81 französische Staffeln und viele der 16 Staffeln des amerikanischen Expeditionskorps waren mit der "XIII" ausgestattet. Sie war sehr schnell, zuverlässig und stabil genug, um auch nach Beschuß den Piloten sicher nach Hause zu bringen. Die Produktion belief sich auf ca. 8.500 Stück, von denen noch viele nach dem Krieg exportiert wurden.

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: ein wassergekühlter Hispano-Suiza 8Be V-8-Motor mit 220 PS.

Abmessungen: Spannweite 8,2 m, Länge 6,3 m, Höhe 2,42 m.

Gewichte: leer 570 kg, Höchstgewicht 820-845 kg.

Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 220 km/h, Steigleistung 460 m/min., Dienstgipfelhöhe 6650 m, Reichweite 300-350 km.

Bewaffnung: zwei 7,65-mm-Vickers vor dem Piloten.

Geschichte: Erstflug im April 1917.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/40
Angriffswert gegen Wasserziele	01/24
Angriffswert gegen Bodenziele	01/19
Verteidigungswert	25
Geschwindigkeit	10
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	92









Einsitziger Jagdaufklärer Sopwith Camel

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: gewöhnlich ein 130 PS Clerget 9B 9-Zylinder-Umlaufmotor.

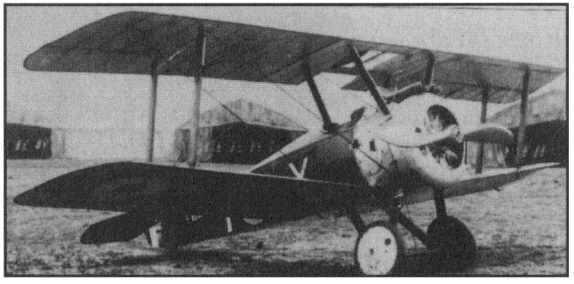
Abmessungen: Spannweite 8,53 m, Länge 5,72 m, Höhe 2,59 m.

Gewichte: leer 422 kg, Höchstgewicht 659 kg.

Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 182 km/h, Steigleistung etwa 305 m/min., Dienstgipfelhöhe 5790 m, Reichweite 400 km.

Bewaffnung: zwei synchronisierte 7,7-mm-Vickers auf dem Bug vor dem Piloten, wahlweise Unterflügelaufhängungen für vier 11-kg-Bomben.

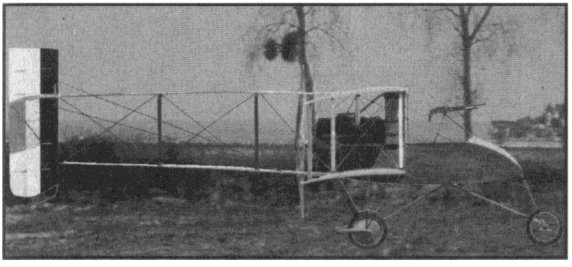
Geschichte: Erstflug im Dezember 1916.



Der berühmteste Jäger des ersten Weltkrieges zerstörte mehr feindliche Flugzeuge als jedes andere Baumuster. Mit einer "Camel" schoß am 21.April 1918 der kanadische Pilot Roy Brown den "Roten Baron" Manfred von Richthofen ab. Durch das Moment, daß durch den Umlaufmotor erzeugt wurde, konnte die "Camel" unglaublich enge Rechtskurven fliegen und war auch sonst sehr wendig. Sie erforderte jedoch einen erfahrenen Piloten, nicht wenige Anfänger sind mit der "Camel" verunglückt.



Zweisitziger Bomber Voisin III (LA)



Mit diesem Typ wurde am 5. Oktober 1914 das erste Flugzeug im ersten Weltkrieg abgeschossen. Trotz des zerbrechlichen Aussehens war die Maschine stabil. Die Bewaffnung bestand oft aus einem MG im Rumpf, welches vom stehenden Beobachter bedient wurde. Spätere Typen hatten 37-mm und 47-mm Kanonen für den Erdkampf. Als die "Eindecker" auftauchten, sanken die Überlebenschancen der Voisin-Bomber drastisch.

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: ein wassergekühlter 120-PS-Salmson-9M-9-Zylindermotor.

Abmessungen: Spannweite 15,9 m, Länge 9,53 m, Höhe 3,66 m.

Gewichte: leer ca. 750 kg, Höchstgewicht ca. 1140 kg.

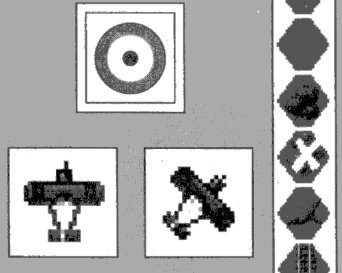
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 120 km/h-132 km/h, Dienstgipfelhöhe 2980 m-3600 m, Reichweite 330 km-500 km.

Bewaffnung: ein 7,7-mm-Hotchkiss-MG im vorderen Cockpit, 60 kg Bombenzuladung.

Geschichte: Erstflug Februar 1914.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/15
Angriffswert gegen Wasserziele	01/55
Angriffswert gegen Bodenziele	01/45
Verteidigungswert	15
Geschwindigkeit	7
Gewicht	-
Gruppenstärke	3
Produktionskosten	85



Schwerer Bomber Handley Page O/400

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: zwei wassergekühlte 360 PS Rolls-Royce Eagle VIII V-12-Motoren.

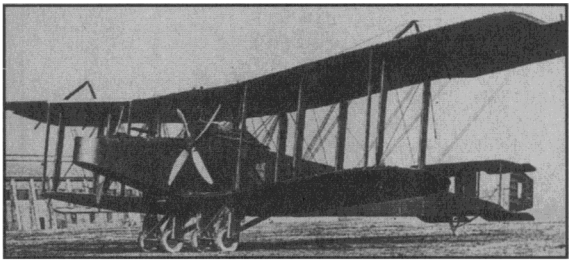
Abmessungen: Spannweite 30,48 m, Länge 19,16 m, Höhe 6,7 m.

Gewichte: leer 3857 kg, Startgewicht 6060 kg.

Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 156 km/h, Dienstgipfelhöhe 2590 m, Reichweite 1046 km.

Bewaffnung: 7,7 mm Zwillings-Lewis MG im Bug- und Rückenstand, Einzel-Lewis aus der Bodenklappe, acht 113-kg- oder 16 55-kg-Bomben intern.

Geschichte: Erstflug Ende 1916.



Frederick Handley Page eröffnete 1909 die erste Flugzeugfabrik in Barking. Er gewann mit seinem Entwurf die O/100 Ausschreibung und erschuf einen der besten Bomber des ersten Weltkrieges. 1916 wurde die O/100 zur O/400 umkonstruiert. Die Maschine hatte eine gute Defensivbewaffnung - bis zu 5 MGs - und konnte bis zu acht 113 kg Bomben tragen. Um die Verluste durch gegnerische Jäger zu verringern, verlegte man die Einsätze später in die Nacht.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/25
Angriffswert gegen Wasserziele	01/75
Angriffswert gegen Bodenziele	01/65
Verteidigungswert	30
Geschwindigkeit	7
Gewicht	-
Gruppenstärke	3
Produktionskosten	115

Zweisitziger Bomber D.H.4



Die D.H.4 war das erste britische Flugzeug, das nach einer Ausschreibung des Luftfahrtministeriums als Tagbomber konstruiert wurde. Pilot und Beobachter waren weit voneinander plaziert, um dem Beobachter, der das Zwillings MG im Heck bediente, ein besseres Schußfeld zu geben. Durch diese Maßnahme wurde jedoch auch die Kommunikation (die damals noch nicht über Bordfunk lief) verschlechtert. Auch die USA bauten die Maschine ab Ende 1917 in ihren Werken, deren herausragendste Fähigkeit war, auch feindliche Jäger ausmanövrieren zu können.

TECHNISCHE DATEN

Antrieb: ein wassergekühlter 375 PS Rolls-Royce Eagle VIII 12-Zylinder-V-Motor.

Abmessungen: Spannweite 12,95 m, Länge 9,35 m, Höhe 3,35 m.

Gewichte: leer 1043 kg, Startgewicht 1575 kg.

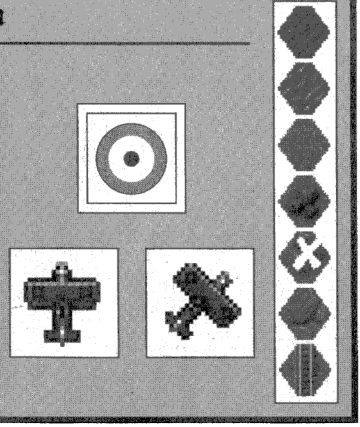
Flugleistungen: Höchstgeschwindigkeit 219 km/h, Steigleistung 306 m/min., Dienstgipfelhöhe etwa 6096 m, Reichweite 676 km.

Bewaffnung: ein starres 7,62-mm-Vickers auf dem Bug und ein 7,62-mm-Zwillings-Lewis im hinteren Cockpit, bis zu 209 kg Bomben unter Rumpf und Tragflächen.

Geschichte: Erstflug im Dezember 1916.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/22
Angriffswert gegen Wasserziele	01/65
Angriffswert gegen Bodenziele	01/55
Verteidigungswert	25
Geschwindigkeit	8
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	90



Patroullienboot

TECHNISCHE DATEN

Deutsches Wachboot

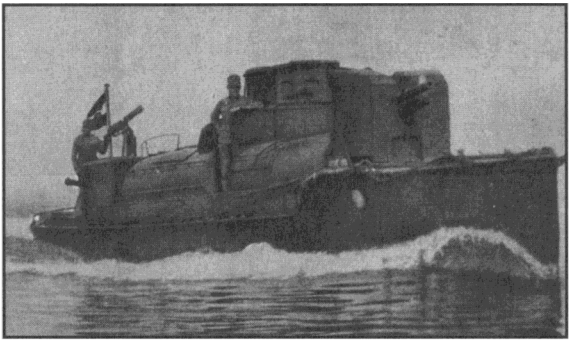
Antrieb: unbekannt.

Abmessungen: unbekannt.

Fahrleistungen: unbekannt.

Bewaffnung: leichte Schiffsartillerie und Maschinengewehre.

Besatzung: 6 bis 12 Mann Besatzung.

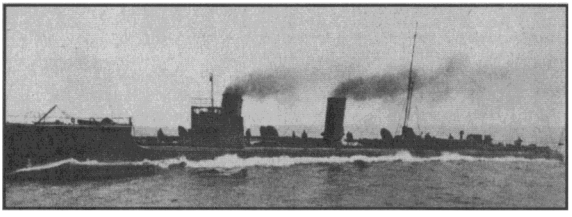


Das oben gezeigte Schiff repräsentiert in HL 1914-1918 den Typ des Patroullienbootes. Es waren kleine, zum Teil gepanzerte Schnellboote mit einem leichten Geschütz und Maschinengewehren. Patroullienboote wurden auf Flüssen und an den Küsten zur Überwachung und Aufklärung eingesetzt. Die fehlende Bewaffnung und Panzerung machten sie durch ihre Wendigkeit wieder wett.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/20
Angriffswert gegen Wasserziele	02/45
Angriffswert gegen Bodenziele	02/40
Verteidigungswert	40
Geschwindigkeit	7
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	-

Torpedoboot



Torpedoboote waren schnelle, mit Torpedos und leichten Bordwaffen ausgerüstete Kampfschiffe. Das Torpedoboot mußte wegen der geringen Reichweite seiner Torpedos an den Gegner äußerst schnell herankommen und sich dann ebenso schnell wieder entfernen. Torpedoboote waren eine gefährliche Waffe und die Flotten besaßen relativ viele von diesem Schiffstyp, da sie billig herzustellen waren. Als die Bewaffnung und Panzerung immer stärker wurde, entwickelte sich aus dem Torpedoboot der Torpedobootzerstörer.

TECHNISCHE DATEN

Deutsches Torpedoboot "G 137"

Antrieb: Parson-Turbinen mit insgesamt 7950 kW (10800 WPS).

Abmessungen: Länge 71,5 m, Breite 7,65 m, Tiefgang 3,22 m.

Fahrleistungen: Höchstgeschwindigkeit 33,9 kn.

Bewaffnung: 3 Torpedorohre, eine 8,8-cm Bordkanone und 3 5,2-cm Schnellfeuerkanonen.

Besatzung: 3 Offiziere und 78 Mann Besatzung.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	01/25
Angriffswert gegen Wasserziele	02/65
Angriffswert gegen Bodenziele	02/40
Verteidigungswert	60
Geschwindigkeit	6
Gewicht	-
Gruppenstärke	6
Produktionskosten	-









Torpedobootzerstörer

TECHNISCHE DATEN

Deutscher Torpedobootzerstörer "B 111"

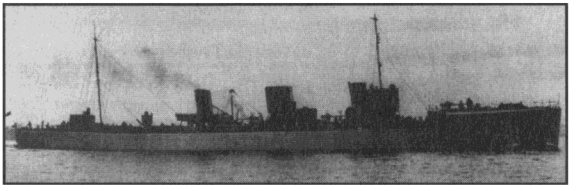
Antrieb: Zwei Satz Marine-Turbinen mit insgesamt 29995 kW (40700 PS).

Abmessungen: Länge 98,0 m, Breite 9,35 m, Tiefgang 3,83, Verdrängung 1843 t.

Fahrleistungen: Höchstgeschwindigkeit 37,4 kn, Reichweite bei 20 kn 2620 Seemeilen.

Bewaffnung: 4 x 10,5 cm, 6 x 50 cm Torpedorohre mit 8 Torpedos.

Besatzung: 4 Offiziere und 110 Mann Besatzung.

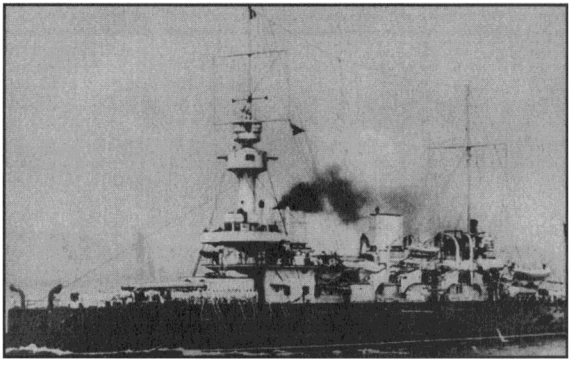


Der Torpedoboot-Zerstörer war größer, schneller und stärker bewaffnet als die Torpedoboote. Der Zerstörer war ein universelles Kriegsschiff, geeignet für den Schutz eigener Großschiffe vor Torpedobooten, zur Bekämpfung von feindlichen Transportschiffen und U-Booten sowie für Aufklärungsfahrten. Aus dem Torpedoboot-Zerstörer entwickelte sich der Zerstörer, der seinen Vorgänger schnell verdrängte.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	02/25
Angriffswert gegen Wasserziele	03/70
Angriffswert gegen Bodenziele	03/50
Verteidigungswert	70
Geschwindigkeit	6
Gewicht	-
Gruppenstärke	1
Produktionskosten	-

Schlachtschiff (Linienschiff)



Schlachtschiffe oder Linienschiffe waren die größten Kampfschiffe mit sehr starker Panzerung und schwerster Artillerie. Die Geschütze hatten eine große Schußweite und Zerstörungskraft. Durch ihr hohes Gewicht waren diese Schiffe aber langsamer als Zerstörer oder Torpedoboote. Am 31. Mai 1916 trafen größere Verbände von Schlachtschiffen zur bis dahin größten Seeschlacht der Geschichte zusammen. Im Skagerrak mußte sich die kaiserliche Kriegsmarine gegen die zahlenmäßig überlegene Grand Fleet verteidigen.

TECHNISCHE DATEN

Französisches Linienschiff "BRENNUS"

Antrieb: Dampfmaschinen mit insgesamt 10300 kW (14000 PSi).

Abmessungen: Länge 114,2 m, Breite 20,4 m, Tiefgang 8,0 m, Verdrängung 11370 t.

Fahrleistungen: Höchstgeschwindigkeit 17 kn, Reichweite bei 10 kn 4000 Seemeilen.

Bewaffnung: 3 x 34-cm-Geschütze, 10 x 16,4-cm-, 4 x 6,5-cm- und 14 x 4,7-cm-Schnellfeuerkanonen, 17 Maschinenkanonen, 4 Torpedorohre.

Besatzung: nicht erwähnt.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	02/35
Angriffswert gegen Wasserziele	07/95
Angriffswert gegen Bodenziele	07/70
Verteidigungswert	80
Geschwindigkeit	5
Gewicht	-
Gruppenstärke	1
Produktionskosten	-







Transportschiff

TECHNISCHE DATEN

Englischer Passagierdampfer "CITY OF NEW YORK", 1917-1919 amerikanischer Truppentransporter "PLATTSBURG"

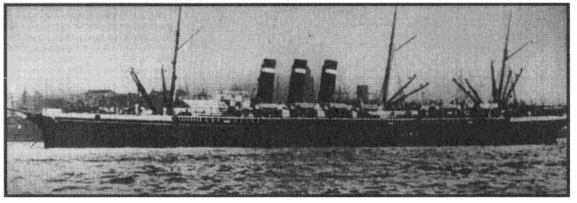
Antrieb: Zwei Dreifachexpansionsmaschinen mit insgesamt 13616 kW (18500 PSi).

Abmessungen: Länge 170,6 m, Breite 19,3 m, Verdrängung 10499 BRT.

Fahrleistungen: Höchstgeschwindigkeit 20 kn.

Bewaffnung: keine.

Besatzung: Besatzung und 1740 Passagiere.



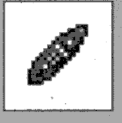
Das Schicksal des britische Empires war eng mit der Seefahrt verknüpft gewesen. Viele wichtige Rohstoffe kamen aus Übersee. Ohne diese hätte es keinen Krieg führen können. Großbritannien verfügte über eine große Anzahl von Transportschiffen und Truppentransportern, zu denen ab 1917 noch die US-amerikanischen Schiffe kamen. Die deutsche Handelsschiffahrt im Ersten Weltkrieg beschränkte sich auf die Ostsee. Die Regierungen beschlagnahmten oder charterten damals viele Schiffe von ihren Eignern für unbestimmte Zeit, um die riesigen Mengen von Rohstoffen und Nachschub transportieren zu können.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	-/-
Angriffswert gegen Bodenziele	-/-
Verteidigungswert	65
Geschwindigkeit	5
Gewicht	-
Gruppenstärke	1
Produktionskosten	-

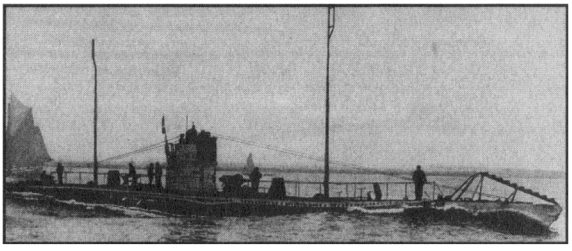








U-Boot



Die U-Boote fuhren, wenn ihnen keine unmittelbare Gefahr drohte, über Wasser mit Dieselmotoren und luden ihre Batterien für die Tauchfahrt auf. Die Hauptwaffe der U-Boote waren die Torpedos. Gegen unbewaffnete Ziele, wie zum Beispiel Frachter, hatten die meisten Typen ein Bordgeschütz. In den ersten Kriegsjahren waren die U-Boote eine vielversprechende und gefährliche Waffe, die einzige Gegenwehr war das Rammen. Mit dem Fortschreiten des Krieges hatten die U-Boote es wegen der immer besser werdenden Gegenmaßnahmen nicht mehr ganz so einfach.

TECHNISCHE DATEN

Deutsches Hochsee-U-Boot "UB 49"

Antrieb: zwei Sechszylinder-MAN Viertakt-Dieselmotoren mit zusammen 810 kW (1100 PS).

Abmessungen: Länge 55,30 m, Breite über Tauchtanks 5,80 m, Tiefgang 3,68 m, Verdrängung über Wasser / unter Wasser 516 t / 651 t.

Fahrleistungen: Höchstgeschwindigkeit über Wasser / unter Wasser 13,6 kn / 6 kn, Reichweite über Wasser bei 6 kn 9040 Seemeilen, Tauchtiefe 50 m.

Bewaffnung: 4 Bugrohre und ein Heckrohr mit 10 Torpedos sowie eine 8,8-cm-U-Boot-Kanone.

Besatzung: 3 Offiziere und 31 Mann Besatzung.

Taktische Daten

Angriffswert gegen Luftziele	-/-
Angriffswert gegen Wasserziele	02/80
Angriffswert gegen Bodenziele	-/-
Verteidigungswert	75
Geschwindigkeit	5
Gewicht	-
Gruppenstärke	1
Produktionskosten	-







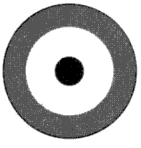


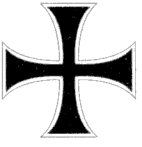
QUELLEN- UND BILDNACHWEIS

A - "Enzyklopädie der Flugzeuge", Weltbild Verlag GmbH, Augsburg.
B - "Kampfflugzeuge", Buch und Zeit Verlagsgesellschaft mbH, Köln.
C - "Luftkämpfe", Buch und Zeit Verlagsgesellschaft mbH, Köln.
D - "Waffen im Einsatz", John Jahr Verlag KG, Hamburg.
E - "Illustrierte Geschichte des Weltkrieges", Union Deutsche Verlagsgesellschaft in Stuttgart, Berlin, Leipzig, Wien.
F - "Chronik 1914"-"Chronik 1918", Chronik Verlag, Dortmund.
G - "Illustrierte Geschichte des Ersten Weltkrieges", Nebel Verlag GmbH & Co. KG, München.
H - "Das große Buch der Schiffstypen", Dudszus • Köpcke, Pietsch-Verlag.
I - "Panzer", Verlagsunion Erich Pabel - Arthur Moewig KG, Rastatt.
J - "Míg Megvalósul Gyönyörü Képességünk A Rend", Móra Ferenc Verlag, Budapest.
K - "Az Elsö Világháború", Ernö Gundos, Móra Ferenc Verlag, Budapest.

"Infanterie"	G	"Fokker E.I"	A
"Elite-Infanterie"	E	"Fokker E.III"	A
"Kavallerie"	E	"Albatros D.III"	A
"Panzerabwehr, PAK"	E	"Fokker Dr.I"	A
"Pioniere"	E	"Fokker D.VII"	A
"Nachschub, Bautrupp"	E	"Junkers J 4-10"	C
"Nachschub, Transport"	E	"Gotha-Bomber"	B
"Nachschub, Transportzug"	F	"Zeppelin Staaken"	D
"Flugabwehr, Stationär"	E	"D.H.2"	A
"Flugabwehr, Mobil"	F	"Morane-Saulnier N"	C
"Leichte Feldartillerie"	F	"Nieuport XVII"	C
"Mittlere Feldartillerie"	E	"Spad VII"	B
"Schwere Feldartillerie"	E	"S.E.5a"	A
"Eisenbahngeschütz"	G	"Spad XIII"	B
"Panzerzug"	J	"Sopwith Camel"	A
"Bunker"	K	"Voisin III (LA)"	C
"Fesselballon"	E	"D.H.4"	C
		"Handley Page O400"	A
"Deutscher Panzerspähwagen"	E		
"Sturmpanzerwagen A7V"	I	"Patroullienboot"	E
"Panzerspähwagen Charron"	I	"Torpedoboot"	H
"Sturmpanzer St. Chamond (16)"	F	"Torpedobootzerstörer"	H
"Leichter Panzer Renault FT 17"	I	"Schlachtschiff (Linienschiff)"	H
"Panzer Mark I."	I	"Transportschiff"	H
"Panzer Mark IV."	F	"U-Boot"	H

Wir danken Herrn Hans W. Cada für die Zurverfügungstellung seiner Sammlung von Orginalausgaben "Illustrierte Geschichte des Weltkrieges" aus den Jahren 1914 - 1918.





© 1992 Blue Byte

ACHTUNG!! Wichtige Hinweise

Hier finden Sie Erläuterungen zu Programm - Optionen, die nicht im Handbuch erwähnt sind, sowie Hilfestellung für eventuell auftretende Probleme.

Freier Speicher
Um History Line 1914-1918 spielen zu können, benötigen Sie mindestens 400K freies ChipMem und zusätzlich 380K freien Arbeitsspeicher.

Große Kampfsequenzen
Sollten Sie die History Line 1914-1918 ohne Festplatte, auf Disketten und 1 MB Ram spielen, empfehlen wir Ihnen dringend die erweiterten Kampfsequenzen auszuschalten, da sonst längere Wartezeiten auftreten. Dies geschieht durch drücken der Taste **<F9>** im Spiel. Über die Taste **<F9>** läßt sich auch die Geschwindigkeit des Kampfes bei schnellen Rechnern einstellen.

Installation einer RamDisk
Wenn das Spiel von Diskette gestartet wird, kann bei 2MB Ram oder mehr Speicher eine RamDisk eingerichtet werden, wodurch das Spielen erheblich beschleunigt wird. Um diese RamDisk einzurichten, drücken Sie bitte nach der Aufforderung die **<RETURN>** Taste.

Starten ohne Vorspann
Die Diskette **HL7:** ist bootfähig! Sie können das Spiel durch booten dieser Diskette ohne Vorspann starten. Dies ist wichtig falls sie nach dem Vorspann nicht direkt in das Programm kommen können. Booten Sie erneut von **HL7:**.

Spielstanddiskette
Formatieren Sie sich auf jeden Fall **VOR** dem Spiel eine Diskette mit dem Namen **HLS**. Wie dies funktioniert, können Sie in Ihren Benutzer Handbüchern nachlesen. Beachten Sie bei Abspeicherung des Spielstandes, daß bei der Disketten - Aufforderung nach **HLS** verlangt wird, und dies ähnlich aussieht wie **HL5** (fünf).

Diskettenwechsel
Beachten Sie bitte nur dann Disketten in Ihr Laufwerk einzulegen, wenn das Programm Sie dazu auffordert.

Text - Sequenzen
Alle Text Sequenzen im Spiel lassen sich mit **<SPACE>** anhalten und mit **<ESC>** abbrechen.

Funktions Tasten
<F5> und **<F6>** sind nicht belegt. Mit der Taste **<F7>** können Sie im Zwei-Spieler Modus zwischen Maus Steuerung und Joystick Steuerung umschalten.

Ihr Blue Byte Team