Hall of Fame
Historyline 1914 - 1918

1992 schiebt Blue Byte das Strategiespiel Historyline in seine Battle-Isle-Reihe. Die Hexfeldschlachten sind auch mit Uralt-Truppen hochspannend! Von Martin Deppe

Auf DVD: Video-Special

Nach jeder Mission erhalten wir historische **Meldungen** (in der GoG-Version in Englisch) – hier zum Abschuss des Roten Barons ...

... der zusätzlich in einem **Filmchen** inszeniert wird. Die geschichtlichen Hintergrundinfos motivieren zusätzlich!

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Geben Sie's ruhig zu: Sie haben's auch getan! Unter Zwang oder freiwillig, einmal in Ihrem Leben haben Sie garantiert Ihre Schulbücher als Sichtschirm aufgebaut, damit der Sitznachbar nicht abschreiben kann. Ganz schön peinlich, so im Nachhinein! Ein bisschen albern komme ich mir auch vor, als ich Ende 1992 wieder so eine Barriere errichte. Diesmal aus Aktenordnern, denn für Schulbücher bin ich schließlich viel zu erwachsen! Außerdem geht's nicht um einen schnöden Vokabeltest, sondern um eine ganze Armee! Der gebe ich nämlich gerade den Marschbefehl auf Wolfgangs Artilleriestellungen, und Wolfgang ist ein studentenheimweit bekannter Cheater – er spickt immer. Und wenn er rauskriegt, dass ich mit meinen zwei Veteranen-Reitertrupps vorstürmen will, lässt er seine Geschütze zuerst auf die feuern. Warum wir unsere **Historyline**-Züge nicht nacheinander machen, wie in jedem stinknormalen Rundenstrategiespiel auch? Ganz einfach: Weil **Historyline** kein stinknormales Rundenstrategiespiel ist. Hier geben beide Weltkriegs-Parteien, nämlich Franzosen und Deutsche, gleichzeitig ihre Befehle. Vorm Splitscreen-Monitor – übrigens nicht nur in Multiplayer-Schlachten à la Wolfgang gegen Martin, sondern auch in der Solokampagne gegen die KI. Das Ganze läuft dann so ab: Während ich auf der rechten Seite vom Aktendeckel und Monitor meinen Einheiten Bewegungsbefehle gebe, erteilt Schummel-Wolle links die Angriffsbefehle an seine Mannen. Vermutlich sollen all seine Geschütze auf meine tapferen Reiter feuern, weil er bei seinem »Ich mach uns einen Kaffee«-Gang in die Küche mal kurz auf meine Armee geschielt hat. Sobald wir beide unsere Befehle erteilt haben, werden Wolfgangs Angriffe ausgeführt: Seine Bunker feuern auf meine Infanterie (»Pffft, die war sowieso nur Kanonenfutter!«), sein Panzerzug auf mein Patrouillenboot (»Das dümpelte eh nur rum!«), und schließlich, Sie ahnen es, putzt seine Ari meine Kavallerie weg (»Den nächsten Kaffee koche ICH!«).

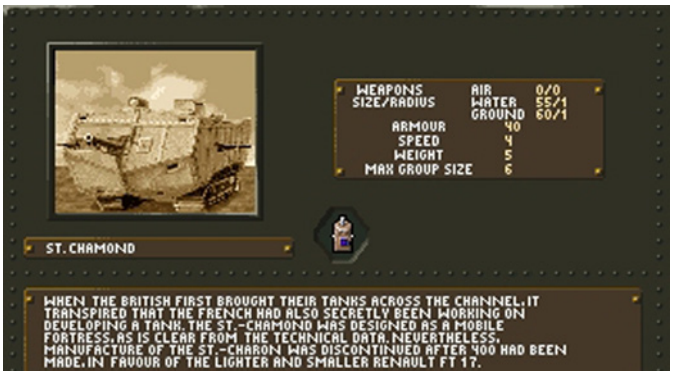
Weil wir ja Studenten sind (offiziell) und viel zu viel Zeit haben (inoffiziell), gönnen wir uns das volle Schlachtenprogramm: In den Optionen lässt sich nämlich einstellen, ob die Angriffe im Schnelldurchlauf direkt auf der Karte gezeigt werden. Oder als »3D-Kampfsequenzen, um jede der 48 unterschiedlichen Waffengattungen präzise in Szene zu setzen« – so protzt zumindest die Packungsrückseite. Und so schauen wir gebannt zu, wie sechs neue Fokker-Dreidecker auf fünf Sopwith Camel treffen. Wie Wolfgangs Flak-

Mist, der Feind hat ein **Depot** erobert. Ein großer Nachteil für uns.

Bei **Panzerschlachten** zittern wir mit, die Stahldinger sind wertvoll.

Gleichzeitig im **Splitscreen**: Der KI-Spieler (links) gibt Bewegungsbefehle, während ich rechts Angriffsziele zuweise.

Sind alle Befehle erteilt, werden die Angriffe ausgeführt. Meine Elite-Infanterie feuert hier mit ihren MGs auf **Fokker-Dreidecker**.



Bei fast jeder der zahlreichen Mission gibt's neue **Truppentypen**, meistens sind's Panzer und Flieger.

Größere **Seeschlachten** toben selten, denn die Marine dient hauptsächlich als Artillerieunterstützung gegen Bodenziele.

Lastwagen auf meine drei Handley-Page-Bomber feuert, über vier Felder Distanz, sodass sich die teuren Flieger nicht mal wehren können. Sobald alle Angriffe meines Kumpels ausgeführt sind, geht's andersrum weiter – jetzt teile ich meinen Truppen Angriffsziele zu, während Wolfgang seine Einheiten zieht. Ziel jeder Mission: Das feindliche Hauptquartier einnehmen (geht nur mit Infanteristen und Kavallerie) oder alle Feinde vernichten.

Zwei Runden später knacken meine Renault-Panzer endlich Wolfgangs Luftabwehr-Truck, der dank seiner vielen Einsätze die höchste Erfahrungsstufe hatte und zur tödlichen Fliegerklatsche wurde. Denn auch das spielt in die Gefechte mit rein: Erfahrene Einheiten richten mehr Schaden an und stecken mehr ein. Dazu kommt die Geländebeschaffenheit, Wälder bieten prima Deckung, Straßen hingegen sind gepflasterte Präsentierteller. Umzingelte Truppen kassieren deutlich mehr Schaden – das »Klemmen« ist eine wichtige Taktik im Spiel. Auch die Waffenreichweite entscheidet, eine schwere Artillerie feuert zum Beispiel sechs Felder weit, muss aber nach der Bewegung eine Extra-Runde pausieren, bevor sie schießen darf. Außerdem ist sie gegen Nahangriffe wehrlos, und auf maximale Distanz weniger durchschlagend. All diese Faktoren werkeln nur im Programmcode vor sich hin, wir Spieler kriegen davon gar nichts mit. Stattdessen muss ich selber abwägen, ob mein Panzerabwehrgeschütz Wolfgangs Sturmpanzerwagen, eine Art Schuhkarton auf Ketten, alleine knackt – oder ob ich lieber mit meiner Gruppe Saint Chamonds nachhelfe. Saint Chamond?

»Menno, Wolfgang spickt immer!«

Klingt wie eine bretonische Käsesorte aus der Fernsehwerbung, ist aber ebenfalls ein Sturmpanzer. Diese Franzosen! Sogar für ihre Stahlsärge haben sie romantische Namen.

Doch in der Einzelspieler-Kampagne mit ihren 24 Missionen kommen die moderneren Truppentypen erst nach und nach dazu. Ein Eisenbahngeschütz oder Schlachtschiff kann einen ganzen Trupp mit einem Feuerschlag aufreiben, sodass ich ständig Hexfelder abzähle: Ist meine Elite-Infanterie ganz, ganz sicher nicht in Feuerreichweite? Hilfestellung gibt mir das Spiel dabei null – Felder in feindlicher Schussweite lassen sich nicht anzeigen, ungefähre Vorab-Kampfergebnisse genauso wenig. Das ist aus heutiger Sicht völlig ungewohnt, ja geradezu archaisch. Die Verbindung aus ungewöhnlichem Zugmodus und spannenden Gefechtsanimationen gab's zwar fast identisch schon in **Battle Isle**, doch das Weltkriegs-Setting setzt noch einen oben drauf: Die Verzahnung der Truppengattungen ist deutlich stärker, die immer neuen Panzer- und Fliegertypen motivieren zusätzlich. Außerdem ist das Thema Erster Weltkrieg damals (und heute!) recht stiefmütterlich behandelt, weil sich alle Publisher auf den Zweiten stürzen. Und noch etwas fesselt uns: »Durch Historyline wurde mir mehr Wissen zum Ersten Weltkrieg vermittelt, als in meiner gesammelten Schulzeit.« So urteilt die Power Play in Ausgabe 12/92 – und liegt damit goldrichtig. Ganz ohne erhobenen Zeigefinger bekomme ich nach jeder gewonnenen Mission Schlagzeilen-Meldungen, was in den zwei Kriegsmonaten rund um den Einsatz passiert ist. Ich erlebe in diesen Texten quasi mit, wie der geplante schnelle deutsche Vorstoß in einem zermürbenden Stellungskrieg endet. Wie an der West- und Ostfront monatelang um winzige Abschnitte gekämpft wird. Ich erfahre aber auch, wie sich die Entscheidungen der Herrschenden auf die Bevölkerung auswirken. In Bayern wird wegen des Getreidemangels das Weißbrot zum Bier verboten. Und Anfang 1917 scrollt eine Meldung über den Schirm, die wie aus einer anderen Zeit gefallen zu sein scheint: Buffalo Bill ist tot. Martin Deppe

Deswegen legendär

- im Splitscreen gleichzeitig Befehle geben
- animierte Gefechte
- lebendiges Geschichtsbuch
- Hexfelder sind grundsätzlich legendär

Historyline Rundenstrategie

PUBLISHER	Blue Byte
ENTWICKLER	Blue Byte
QUELLE	www.gog.com
SPRACHE	Englisch
MINIMUM	286er mit 580 KByte DOS-Memory
SO LÄUFT'S	Historyline plus die komplette Battle-Isle-Reihe gibt's als Platinum-Version zum Download, zum Beispiel bei www.gog.com (gleich mit korrekter DOS-Box-Konfiguration. Läuft problemlos, auch auf Windows 7).

Fazit Auch nach 22 Jahren sind die Sechseck-Schlachten noch richtig rund.

»Dicke Bertha« war der Spitzname der deutschen 42-cm-Mörser. Österreich-Ungarn taufte sein 30,5-cm-Modell »Schlanke Emma«.