

1914 Twilight in the East

Von Dirk Dahmann

Geschichtliches

Es ist Anfang August 1914, und in Europa gehen buchstäblich langsam die Lichter aus. Die unseligen weltpolitischen Ereignisse sollten weitgehend bekannt sein. Der Mord am österreichischen Thronfolger, das Ultimatum der Donaumonarchie an Serbien, das trotz sehr weitreichenden Zugeständnissen Belgrads aufrecht erhalten wird, die hilflosen Versuche, doch noch die große Katastrophe zu verhindern und schließlich der GAU, Mobilmachungen und Kriegserklärungen in schneller Folge und als Resultat Zweifrontenkriege für Deutschland und Österreich, denn auch Wien muß einen nicht unerheblichen Anteil seiner Truppen für den „Spaziergang nach Belgrad“ abstellen. Frankreich ist voller Hoffnung, Elsaß-Lothringen wiederzugewinnen und Großbritannien bereitet sich auf ein Eingreifen zugunsten der Neutralität Belgiens vor. Italien, die Türkei, Bulgarien und Rumänien warten noch; den fernen Osten klammern wir mal aus.

Während die Situation im Westen dank ihrer Dynamik, die an der Marne ihren vorläufigen Höhepunkt findet und dann in einen unsäglichen Grabenkrieg scheinbar ohne Perspektive mündet, vielfach beschrieben und auch im Simulationsspiel oft gewürdigt worden ist, besteht nach Eindruck des Rezensenten hinsichtlich der nicht minder aufregenden Ereignisse an der Ostfront vielfach eine weitgehende Unkenntnis. Daher soll hier etwas ausführlicher auf die Ereignisse im Sommer-Herbst 1914 eingegangen werden.

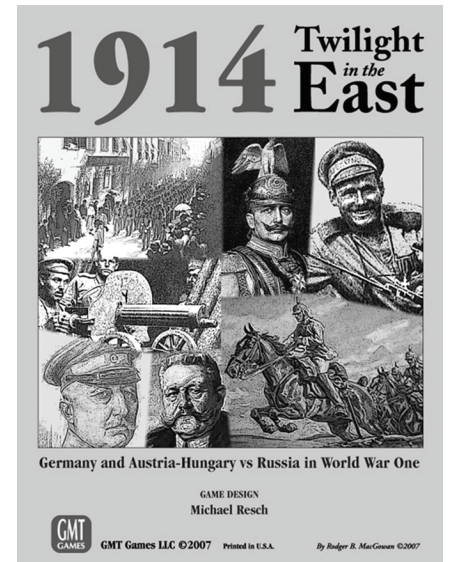
Drei Akteure sind an der Front zwischen Ostpreußen und der rumänischen Grenze aktiv. Zum einen das deutsche

Kaiserreich, das sich nach umfangreichen Vorkriegsplanungen mehr oder weniger gezielt auf einen modifizierten Schlieffen-Plan mit Schwerpunkt im Westen festgelegt hatte. Im Osten vertraut man hier auf drei Dinge: 1. Auf die Schlagkraft einer einzigen Armee, die der 8., die im Wesentlichen im Bereich Ostpreußen konzentriert ist. Sie soll vor allem defensiv agieren. 2. auf die „bekannt“ langsame und wenig effektive Mobilisierungsfähigkeit der zaristischen Armee und 3. auf sein Glück, denn man kann hier schon vom Mut zur Lücke sprechen. Alles hängt maßgeblich von der Schnelligkeit und Effektivität des Vormarsches im Westen ab, denn nach einem Sieg gegen Frankreich (die Engländer hat man eigentlich nicht wirklich auf der Rolle), sollen schnell die nicht mehr benötigten Truppen gegen die Armee des Zaren zum Einsatz gebracht werden.

Nun, mindestens eine der drei Voraussetzungen kann man getrost bereits nach wenigen Tagen vergessen. Die Schnelligkeit der russischen Mobilmachung, die Dislokation der Truppen des Zaren und ihr Angriffsgeist überraschen die Deutsche Oberste Heeresleitung in jeder Hinsicht ziemlich umfassend. Im übrigen führte dann diese überraschende Stärke der russischen Seite ja auch bekanntermaßen dazu, daß sich das deutsche Oberkommando schnell veranlaßt sehen wird, vom oben zitierten Mut zur Lücke wieder abzuweichen und immerhin zwei Korps aus dem Westen abzuziehen. Die werden dann sowohl dort, als auch zur Entscheidungsschlacht bei Tannenberg im Osten fehlen, doch dazu später mehr.

Im Süden schließen sich die österreichisch-ungarischen Truppen weitgehend (aber eben nicht völlig) nahtlos an die der deutschen Flanke an. Österreich hat sich entschlossen, insgesamt 3 Armeen und zwei kleinere Flankenverbände an der russischen Front in Stellung zu bringen. Der Rest der Truppen wird gegen Serbien konzentriert, doch dieser Kriegsschauplatz spielt in 1914 TitE, keine Rolle und soll daher hier auch nicht diskutiert werden.

Dem gegenüber stehen insgesamt 6 russische Armeen. Zwei von ihnen, die 1. und 2. sind bereit, über Ostpreußen in Richtung Berlin vorzustoßen, die



anderen vier (3., 4., 5. und 8.) sollen die

k.u.k.-Truppen niederringen. Rein numerisch kann also von einer zahlenmäßigen Überlegenheit der russischen Seite ausgegangen werden, diese ist zu diesem Zeitpunkt allerdings nicht wirklich so groß, als daß man von einem dramatischen Kriegsverlauf mit Einkesselungen und Vernichtung großer Verbände der Mittelmächte ausgehen kann. Genau dies sieht jedoch die strategische Planung der zaristischen Heeresleitung vor. Wunsch und Wirklichkeit klaffen auch hier weit auseinander, doch die Operationen werden dann in Unkenntnis der genauen Lage und dem berechtigten Vertrauen auf die eigene schnelle Mobilisierung genau in diesem Geist, also offensiv, vorgetragen.

Es ist vielleicht etwas übertrieben ausgedrückt, doch auch die russische Seite hat ihren eigenen Zweifrontenkrieg zu führen, denn eine echte Koordinierung des Kampfes gegen die deutsche und die k.u.k.-Seite ist während des Jahres 1914 nicht zu erkennen. Noch schlimmer: der Chef der 1. Armee, von Rennenkampf, und der der 2. Armee, Samsonov (ich benutze hier einmal die englische Transkription der kyrillischen Namen), sind Intimfeinde. Konsequenz: Auch die 1. und die 2. Armee, die gemeinsam gegen Ostpreußen operieren sollen, zeigen keinerlei Koordination ihrer Aktivitäten.

Die Konstellation der russisch-österreichischen Front ist ebenfalls hochinteressant. Zwar kann an der sogenannten Südwestfront (russische Sicht), durchaus von einer numerischen Überlegenheit der zaristischen Armee ausgegangen werden, doch besteht diese gerade dort, wo es zu sofortigen Kriegshandlungen kommen wird, nämlich im Bereich westliches Galizien süd-



lich im Bereich westliches Galizien südlich von Lublin, gerade nicht. Hier stehen sich etwa gleich starke österreichische und russische Verbände gegenüber, örtlich besteht sogar eine lokale Überlegenheit des „Kameraden Schnürschuh“ (um hier einmal meinen Großvater zu zitieren, der maßgeblich, nämlich im Bereich der Versorgungstruppe, an der Sache beteiligt war. Zitat: „Sieg oder Tod! Wir fahren Brot!“).

Beginnen wir mit diesem Frontabschnitt. Mehr oder weniger gleichzeitig schlagen zwei österreichische und zwei russische Armeen frontal gegeneinander los. Es kommt zu örtlichen bedeutenden k.u.k. Anfangserfolgen, doch nicht zur Vernichtung der schwer geschlagenen russischen 4. Armee (Schlacht von Galizien, ca. 22. 8. bis 9. 9. 1914). Im Gegenzug gelingen verschiedene russische Manöver, und man schafft es, durch schnelle Truppenverlegungen die anfangs bestehende lokale Unterlegenheit in eine deutliche Überlegenheit umzuwandeln. Schließlich beginnt, etwa ab dem 4. 9. 1914, eine machtvolle russische Gegenoffensive, die mit schweren österreichischen Verlusten endet, aber ebenfalls nicht die Vernichtung von Großverbänden, wie in der Planung vorgesehen, erreicht. Alles

in allem geht hier der Punksieg klar an die russische Seite. Dennoch, die Ausgangssituation war alles andere als einseitig, und gewonnen hat schließlich die Seite mit der besseren Führung.

Im Norden ist ebenfalls ein klarer Sieg zu verzeichnen. Langsam und methodisch rückt von Rennenkampf mit der ersten Armee frontal nach Westen vor: Ziel Königsberg. Gleichzeitig avanciert von Süden Samsonov nach Norden mit dem Ziel, die Ostsee zu erreichen und dabei, wenn es geht, die gegenüberstehende 8. deutsche Armee zwischen Hammer und Amboß zu zerreiben. Diese ist jedoch nicht passiv. In einer ersten scharfen Attacke greift dabei das 1. Korps der 8. Armee unter der Leitung von von Francois, die russische erste Armee an (17. 8.; Schlacht von Stallupönen) und fügt der eine schmerzhaft Niederlage zu; die jedoch angesichts des Kräfteverhältnisses diesen Großverband nicht wirklich lange aufhalten kann. Interessant ist, daß dies ohne den Befehl des Armeebefehlshabers (von Prittwitz) geschieht. Drei Tage später, am 20. 8. (Schlacht von Gumbinnen) führt dann die gesamte 8. Armee unter der Leitung von Prittwitz einen Schlag gegen von Rennenkampf, denn der Anfangserfolg seines Untergebenen muß

ihn beeindruckt haben. Diese Attacke geht jedoch voll daneben und führt nach russischen Gegenangriffen sogar dazu, daß von Prittwitz einen bedeutenden Rückzug befiehlt und daß die 8. Armee mehrere tausend Gefangene verliert.

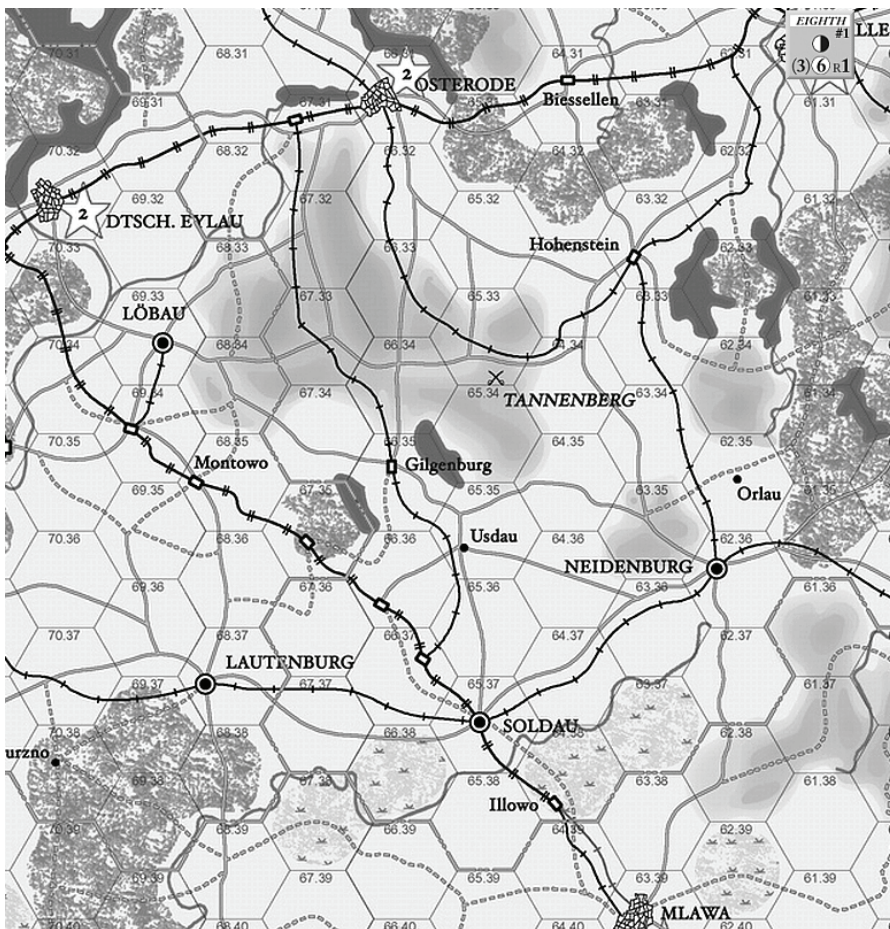
Von Moltke, der (noch) deutsche Oberbefehlshaber, ist nicht amüsiert von diesem aus seiner Sicht unnötigen Rückzug und kassiert von Prittwitz. Nun kommt der große Auftritt von Hindenburg. Ihm wird das Kommando über die 8. Armee übertragen, sein Stabschef wird ein gewisser Ludendorff, der sich soeben im Westen bei der Eroberung von Lüttich Meriten erworben hatte. Von Hindenburg ist so schnell im Osten, daß die 8. Armee den Rückzugsbefehl noch nicht in vollem Umfang vollzogen hat. Von Hindenburg, Ludendorff und der 1. Generalstabsoffizier Oberstleutnant Hoffmann (letzterer vermutlich der eigentliche Autor des Plans) beschließen, nicht ganz Ostpreußen aufzugeben, sondern stattdessen die 8. Armee nach Süden gegen Samsonovs 2. Armee antreten zu lassen.

Ein besonders bedeutsames Detail ist dabei die Verlegung des gesamten 1. Korps mit der Eisenbahn nach Süden in die linke Flanke der avancierenden russischen 2. Armee. Desr Chef des 1. Korps, von Francois, mißachtet mindestens 2 direkte Befehle Ludendorffs zum vorzeitigen Angriff und sammelt stattdessen Kräfte. Mehrere Kommunikationen zwischen der 1. und 2. russischen Armee werden deutscherseits abgefangen, und das deutsche Oberkommando erfährt auf diese Weise, daß von Rennenkampf sich einen Dreck um Samsonovs Schicksal schert. Das Ergebnis geht als Schlacht von Tannenberg in die Geschichte ein. Resultat: Fast die gesamte 2. Armee wird eingeschlossen und vernichtet (etwa 25. bis 28. 8. 1914), nur 10000 der 150000 russischen Truppen schaffen es zurück. Samsonov nimmt sich das Leben. Der russische Vormarsch nach Ostpreußen ist ein für alle Mal beendet.

Das Spiel 1914 TitE deckt im Übrigen zeitlich auch noch die folgenden Monate des Jahres 1914 ab. Doch soll es hier mit der Schilderung der historischen Gegebenheiten genug sein.

Das Material

Wir sind es ja gewohnt, bei GMT von hohen Standards auszugehen. 1914 TitE ist keine Ausnahme, denn Counter, Regeln und vor allem der Spielplan sind nicht nur funktional (was bei der schie-



ren Masse und insbesondere auch den ungewöhnlichen Regeln nicht selbstverständlich ist). Zumindest die Karte wird vom Rezensenten jedoch darüber hinaus schlicht als bildschön empfunden. Da dies aber Geschmackssache ist, möge der Leser sich angesichts des abgebildeten Ausschnittes selbst eine Meinung bilden.

Schon wahr, es gibt durchaus kleinere Errata, einige Counter tragen falsche Farben, die extrem kompakte Darstellung der Orders of Battle ist nicht so kundenfreundlich, wie sie sein könnte, doch funktioniert alles. Und das Ding IST ein klassisches Monster mit 2240 Countern, 4 großen Karten (sowie ein paar kleineren zum dranlegen), eine davon für ein kleineres Szenario mit einer bedruckten Rückseite versehen, einem 48 seitigen Regelheft und einem etwa gleich starken Szenarioheft (letzteres mit vielen Beispielen und Kommentaren). Daneben hat es umfangreiche Organisationscharts für Armeen (dazu später mehr) und Tabellen etc.

Es gibt online Vassal und Cyberboard, leider kein ADC II mehr, doch muß man hier bereits sagen, daß sich das Ganze nicht besonders fürs pbem anbietet, man muß zu viel an Details beachten, so daß man zuviele Einzelmails hin und her schicken muß, um es „flüssig“ spielen zu können. Dies tut dem ff Spiel Spaß hingegen, ohne der Abschlußwertung vorzugreifen, keinen Abbruch. Es hat insgesamt neben dem kompletten Campaigngame mit 47 Zügen mehrere Szenarien. Das Lernszenario 1 beschreibt die 1. Schlacht in Masuren im Anschluß an den Sieg von Tannenberg, die den deutschen Angriff auf die Armee von Rennenkampf und deren Zurückdrängen simuliert (Kommentar: Einmal aufbauen, zwei bis drei Züge machen, um die reinen Kampfmechanismen zu lernen, dann ein für alle Mal vergessen). Daneben gibt es noch die Schlacht von Lublin, die auf dem Teil einer Karte gespielt wird und ebenfalls noch reduzierte Regeln hat. Die macht bereits Spaß, wird aber ebenfalls nur einmal gefallen, da sie zu viele künstliche Einschränkungen für ein wirklich freies Operieren erfordert. Der Rest (inklusive Tannenberg selbst, vor allem aber The Great Battle for Galicia) ist echtes Spiel.

Die Simulation

Wir haben es hier mit einer typischen Labour of Love zu tun. Der Designer beschreibt, wie es (natürlich) in einer Garage in Kalifornien losging, als er

versuchte, The Cossacks are Coming (von People's War Games) auf die gesamte Ostfront auszudehnen, mithin das System von Home before the Leaves Fall auf den Osten zu übersetzen. Als ich zu Beginn der Rezension diese Bemerkungen las, sträubten sich mir die Nackenhaare, denn das verdeckte Ziehen der gewaltigen Pöppelmassen führte für mich einfach dazu, daß beide erwähnten Spiele mir keinen Spaß machen. Hier also die wichtigste Information vorweg: 1914 funktioniert „offen“, das heißt, daß man insbesondere die eigenen Truppen sehen kann, allerdings nur die oberste Einheit eines gegnerischen Stacks, und die Stackreihenfolge ist NICHT frei wählbar. Unter die Stapel schauen ist NICHT gestattet. Somit hat der Designer zwar einen Teil des Fog of War Gefühls herübergerettet, aber nicht soviel bürokratische Hindernisse geschaffen, daß es keinen Spaß mehr macht.



Alles in allem muß man 1914 als ziemlich komplex beschreiben. Die Sequence of Play, die zugegebenermaßen ausführlich formuliert ist (sie stellt beim Spielen die wichtigste Spielhilfe dar und wird immer wieder benutzt werden) füllt eine komplette Seite dreispaltig aus. Dies auch nur deshalb, weil die symmetrischen Player Turns nur einmal reproduziert werden (ansonsten käme man locker auf zwei Seiten). Das Spiel hat gleich mehrere grundlegende Innovationen zu bieten, über die im Folgenden zu sprechen sein wird. Doch zunächst die Grundstruktur eines typischen Turns:

Zwischenturnphase

In einer simultanen Zwischenphase verbuchen beide Spieler die jeweiligen jetzt zur Verfügung stehenden Eisenbahn- und Replacementpunkte. Dann geht es in den eigentlichen Turn, der mit der Wetterfeststellung beginnt. Da wir uns zwischen Hochsommer, normalen Temperaturen und Starkregen bewegen, ist der Wettereinfluß allerdings

nicht so bedeutend wie weiland vor Moskau 1941.

Der russische Zug

Nun beginnt der russische Turn mit allerlei Organisatorischem. Hier wird es einerseits ungewohnt, andererseits relevant, denn man legt nicht mehr und nicht weniger als die Organisationsstruktur seiner Armeen UND deren Operationsfeld fest. Hierüber wird noch zu sprechen sein. Auch die Organisation des Nachschubs gehört hierher. Während in vielen Situationen Supply einigermaßen den Fortgang der Aktivitäten regelt, ist seine Rolle in 1914 gar nicht wichtig genug einzuschätzen. Hier regelt der Supply schlicht ALLES, insbesondere die Möglichkeiten, Angriffe vorzutragen. Da eigentlich nur über die vorhandenen Eisenbahnen ein operativer Geländegewinn nachhaltig durch Nachschub zu sichern ist, beschreiben diese Eisenbahnlinien exakt, wo es zu bedeutenden und nachhaltigen Kampfhandlungen überhaupt kommen kann. Wo keine Eisenbahnlinie ins eigene Reich hinein führt, muß keine wirklich gefährliche gegnerische Aktivität gefürchtet werden. Man geht etwas zurück und läßt den Aggressor an diesen Stellen schlicht buchstäblich ohne Nachschub im Raum verhungern. Supply kann nun aus rückwärtigen, immer an einer Eisenbahn liegenden, Armeedepots gezogen werden oder auch über freies Feld (besser über möglichst funktionsfähige Straßen) mittels Pferdefuhrwerk von einem Depot über eine bestimmte Reichweite zu einem Korps-Train (Zitat meines Großvaters: „Träng!“). Von da besteht dann eine bestimmte Reichweite (einfach oder extended - letztere mit negativer Wirkung) zu den Einheiten des betreffenden Korps selbst. Dabei sollte man dringend auch beachten, daß der Supply vor allem NACH der eigenen Movement-Phase benötigt werden wird.

Für mich liegt hier der erste und bedeutende Erkenntnisgewinn über den Verlauf der Kampfhandlungen an der Ostfront im ersten Weltkrieg, da man die möglichen Angriffsrichtungen sofort anhand des Eisenbahnnetzes erkennen kann. Wenn ich also plane, dem Gegner empfindliche Schläge zu versetzen, dann muß dies so geschehen, daß meine Stoßrichtung mehr oder weniger entlang einer vorhandenen Eisenbahnlinie geht. Natürlich haben wir hier wieder die nette Situation wie zwischen den Straßenbahnen von Duisburg (Breitspur) und Essen (Normalspur), wo-

Inter-Phase		Player-Turn Sequence of Play Track										GT's Weather		
Admin. Segment	Repl. Allocation Segment	Reinf. Withdrawal & Activate Phase	Attach. Phase	Pontoon Bridge Phase	Supply Phase	RR Eng. Phase	Phasing Player Movement Phase	Non-Phasing Counter Movement Phase	Phasing Player Attack Phase	Non-Phasing Player Counter Attack Phase	Post-Combat Phase	GT's Weather		
Rail Points											Cavalry Retire Step	Remove Markers Step	NORMAL	SUMMER HEAT or FREEZE

German RR Points Track										EIGHTH PHASE	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Victory Points Track										EIGHTH PHASE	
0	1	2	3	4	5	6	7				
8	9	10	11	12	13	14					
15	16	17	18	19	20						

durch das Umspuren eine wichtige Aktivität der eigenen Eisenbahnpioniere wird. (NB: Damit will ich nicht unterstellen, daß zwischen diesen beiden Ruhrgebietsstädten Kampfhandlungen bevorstehen, so etwa wie zwischen Dortmund und Gelsenkirchen) [Anm. der Red.: DAS wäre doch mal ein Cosim wert!].

Die Eisenbahnlinien können natürlich auch benutzt werden, um bedeutende Truppenbewegungen durchzuführen (siehe oben, die Beschreibung des historischen deutschen Sieges bei Tannenberg). Die logistischen Aspekte von 1914 werden erstklassig, man ist versucht zu sagen meisterhaft, simuliert. Ein Beispiel, das Zugfahren wird säuberlich in Zeitinkremente aufgeteilt. Ich brauche Zeit, an einem Bahnhof (nur da!) in den Zug einzusteigen und dann, abhängig von der Qualität der Linien, eine bestimmte Strecke zu fahren. Wenn ich das nicht in einem Turn schaffe: kein Problem. Dann lege ich auf jeden Fall meinen Zielbahnhof fest (ich kann also nicht, wie in vielen Spielen, die Einheiten auf der Eisenbahn ohne konkrete Fahrplanung „parken“) und berechne, wie lange die komplette Fahrt (inklusive Aussteigen) dauert. Wenn dann noch Movement Allowance übrig ist, wird diese der betreffenden Einheit zur Verfügung gestellt. Das Ganze IST ziemlich detailliert, es läßt sich nach einiger Zeit aber gut bewältigen und führt nach meinem Empfinden NICHT zu einer Überfrachtung.

Zurück zur SOP: Nun kommt die russische Bewegungsphase. Wie schon angedeutet, werden Bewegungspunkte nicht nur zum einfachen Ziehen über Grund verwendet, sondern auch zu allerlei anderen Aktivitäten, wie Zugfahren und

aus diesem Vehikel ein- und aussteigen, Schanzen (auch dies kann länger als einen kompletten Zug dauern), Replacement-Punkte inkorporieren (siehe oben), insbesondere aber sogenannte Prepared Assault Marker legen. Hier wird also der Grundstein für einen erfolgreichen Angriff in der ausstehenden Kampfphase gelegt. Das gibt einerseits positive Modifier, andererseits insbesondere Siegpunkte.

Eine wichtige Quelle dieser begehrten Pünktchen ist die Durchführung solcher Prepared Assaults; im übrigen ein eleganter Kunstgriff, um die Spieler mit dem 1914 in allen beteiligten Armeen vorhandenen Angriffsgeist auszurüsten (wenn man den noch nicht von Natur aus hat). Die gescheite Planung eines Angriffs findet hier statt, wobei vor allem die Platzierung der Artillerie eine überragende Bedeutung hat, siehe dazu später mehr. Wer allerdings das großräumige Operieren guderianscher Panzerverbände im Sinn hat, wird bei 1914 übrigens auf Normalmaß zurückgestellt. Die Bewegungsraten der Infanterie führen zu vielleicht drei bis 4 Feldern Geländegewinn in einem typischen Turn, die man so vorrücken kann, Kavallerie ist etwas schneller.

Um so dümmere guckt dann der Gegner, wenn auf einmal in der Flanke ein komplettes Korps aus dem Zug steigt (siehe oben). Jetzt der Kampf? Halt, da war noch was. Die gegnerische Countermovementphase mit halber Bewegungreichweite, die VOR dem Kampf noch eingeschaltet wird. Hier werden die schönsten 4:1 Angriffe auf ein gesundes 1:2 herabgestuft, - wenn man als Verteidiger denn noch herankommt an die Schlacht (passiert leider sehr selten). Übrigens kommt hier nun eine dritte

Funktion der oben beschriebenen Prepared Assaults zum Tragen: Aus denen kann man nämlich nicht einfach in der Countermovementphase herausziehen, sondern ist als Verteidiger quasi fixiert. Was genau hier simuliert wird, entzieht sich meinem Verständnis. Der Designer führt aus, „so etwas (einfach aus einer bevorstehenden Schlacht wegziehen) hätte man damals nicht getan“. Sei's drum, mit Prepared Assaults kann man wichtige gegnerische Einheiten festnageln, die man dann vernaschen kann (eh, wenn es dem Gegner nicht gelingt, Verstärkungen heranzuführen, siehe oben).

Jetzt endlich kommt es zum Kampf. Dieses ist nun ein weiteres absolutes Highlights des 1914-Systems. Zunächst wird, wie üblich, die angreifende und angegriffene Truppe identifiziert. Zusätzlich wird die Artillerieunterstützung beider Seiten festgestellt. Dabei kann es intrinsische Divisionsartillerie sein, die agiert, oder Korpsartillerie mit eigenen Einheiten. Dabei ist der Supplystate der Ari wichtig, was ihre Stärke anbetrifft. Aber nicht nur dies. Es muß auch geprüft werden, WIE der Supply, sprich die Granaten, zum Geschütz kommt. Vereinfacht: Wenn es direkt ein Armeedepot ist, das versorgt, dann kommen die Granaten in unbegrenzter Menge. Wenn allerdings ein Panjewagen das letzte Bein der Versorgungskette von einem Korps-Train aus darstellt, dann muß man die Munitionspunkte nachhalten. Ein längeres Gefecht unter diesen Bedingungen führt alsbald zum Schweigen der Geschütze (siehe oben zur Bedeutung des Supplies und der Eisenbahnlinien).

Erst jetzt stellt der Angreifer im Übrigen auch fest, was GENAU sich in dem Stack, den er vor sich hat und angreifen will, verbirgt (Fog of War). Nun wird das Verhältnis ermittelt, Artillerie wird dabei eingerechnet, anschließend können wie üblich bestimmte Faktoren (z. B. Gelände) die Verhältnisse verändern. Jetzt werden 2d6 gewürfelt und auf der Combat Results Table ein erstes Ergebnis des Kampfes ermittelt. Da können beispielsweise Rückzüge herauskommen, aber auch noch vieles andere mehr; vorzugsweise Modifikationen für das, was noch kommt.

Fertig? Weit gefehlt. Nun kommt die Step Loss Result Table. Abhängig von der Größe des Gefechtes, also der Anzahl der beteiligten Truppen, der Beteiligung von Artillerie auf der Gegenseite (ja, hier wird die Ari ein zweites Mal bedeutsam), der zuvor ermittelten Mo-

mal hintereinander angreifen (sofern alles so klappt, wie man sich das denkt). Alles in allem kann man das taktische System nur als ausgesprochen reich bezeichnen. Und das allerbeste ist, es spielt sich nach ganz kurzer Eingewöhnungsphase ausgesprochen flüssig.

Die Organisationsstruktur

So weit die Sequence of Play. Ich habe jedoch noch ein wesentliches Spielelement unterschlagen: Die Organisationsstruktur der Heere selbst. Die handelnde Einheit ist zunächst einmal die Armee. Jede Armee (siehe historischer Überblick) hat „Platz“ für eine bestimmte Zahl Korps, die ihrerseits aus Divisionen und „Korpstruppen“ (z. B. einzelne Brigaden etc.) bestehen. In bestimmten Grenzen kann man zu Beginn jeden Zuges die Organisationsstruktur der Armeen verändern. So kann man zum Beispiel ein komplettes Korps aus der österreichischen 2. in die 3. Armee umwidmen. Dazu bedarf es aber eines gewissen Aufwandes. So hat jede Armee einen vom Spieler zugewiesenen Operationsraum, der auf der Karte durch Pappleisten zu Zugbeginn markiert wird. Nur in ihm können Operationen befohlen werden. Wenn ein Korps nun zu einer Nachbararmee soll, dann müssen diese Einheiten zu Fuß oder per Bahn dorthin. Im nächsten Zug kann man sie dann umorganisieren, d. h. die entsprechenden Organisationsmarker auf den Armeedisplays verlegen, wenn die Organisationskapazität der neuen Armee dazu ausreicht. Im Übrigen besteht hier eine wesentliche Stärke der deutschen Armeen, sie können bedeutend mehr Korps verwalten, als zum Beispiel die russischen.

Wie spielt es sich?

1914 TitE stellt die faszinierende Mischung einer erlesenen Simulation mit ganz großem Spiel-Spaß dar. Warum ist das eigentlich so? Wie schafft es 1914 TitE, einem das Gefühl zu geben, die realen Ereignisse (endlich?) etwas besser zu verstehen, und warum macht das Ganze dann auch noch solchen Spaß? Ich habe bereits oben darauf hingewiesen, wie sehr die Logistik den realen Kriegsverlauf vor allem mit der überragenden Bedeutung der Eisenbahn beherrscht. Dies deutlich zu machen wäre allein sicher schon ein großes Verdienst des Designs. Es hat aber noch weitaus mehr zu bieten. Da ist zunächst einmal die Frage, wie das Spiel es anstellt, den aus unserer heutigen Sicht „unvernünftigen“ Offen-




sivgeist nahezu aller Kontrahenten wiederzugeben. Unvernünftig? Die Frage ist berechtigt, denn der Grabenkrieg der späteren Kriegsjahre des 1. Weltkrieges mit der überragenden Bedeutung der Defensive war noch nicht erfunden in Europa. Man hatte die Lektionen von Petersburg, Virginia, zur Kenntnis genommen, aber noch nicht verinnerlicht. Präsent war hingegen der Verlauf des Krieges zwischen Preußen und Frankreich 1870/1871, der ein ganz anderes Bild, bestimmt durch den Bewegungskrieg, geboten hatte oder geboten zu haben schien.

1914 TitE besitzt ja, wie bereits beschrieben, den ziemlich entscheidenden Mechanismus, daß man Siegpunkte vor allem durch Prepared Assaults bekommt. Daneben gibt es diese für das Erreichen bestimmter geographischer Ziele. Vor allem aber bleibt man deshalb offensiv, weil man immer das Gefühl hat, den soeben taktisch geschlagenen Gegner (meist ein Korps, aber auch eine Division) nur noch einmal richtig annagen zu müssen, damit dessen Moral völlig in die Knie geht. Dann nämlich werden unmittelbar Stärkeverluste produziert. Die Einheit löst sich buchstäblich auf. Im Übrigen hat genau dieser Effekt Samsonov dazu verführt, kontinuierlich gegen Norden und die dortigen deutschen Truppen vorzugehen und dabei das in der Flanke auftauchende 1. Korps bei Tanneberg „nur noch dies eine Mal“ zu ignorieren. Da war der Sack dann aber zu! Zusätzlich gibt es noch einen weiteren genialen Einfall des Designers, der noch nicht erwähnt wurde. Die Heere treten nämlich mit fertigen operativen Plänen an. Mit Spielbeginn haben die jeweiligen einzelnen Armeen feste Vorgaben, welche geographischen Ziele sie zu erreichen haben. Die sind teilweise realistisch, zum Teil aber aberwitzig und nahezu unerreichbar. Man ahnt es schon: Samsonov müßte in der Tat sehr weit kommen, um sie zu erreichen. Genial ist aber nun, daß man als Armeechef von diesen Plänen abweichen darf. In die Tonne mit dem Befehl, der Widerstand ist zu stark. Richtig dicke Siegpunkte gibt es allerdings, wenn man die Ziele wirklich erreicht, und das vielleicht

GERMAN

1914, Twilight in the East

8th ARMY

 Effectiveness Status		-1	-2	-3	DM -4
 Cav Box	CE Status	-1	-2	-3	DM -4
 Cav Box	CE Status	-1	-2	-3	DM -4
 Corps Box	CE Status	-1	-2	-3	DM -4
 Corps Box	CE Status	-1	-2	-3	DM -4

AG F

Independent Formation Combat Effectiveness Status		-1	-2	-3	DM -4
Corps Box	CE Status	-1	-2	-3	DM -4
Corps Box	CE Status	-1	-2	-3	DM -4

© 2007 GMT GAMES LLC

sogar noch vor der eingeplanten Zeit. Umgekehrt gibt es Punktabzüge, wenn man den Befehl verweigert, und zwar umso mehr, je eher dies geschieht. Eine wirklich originelle Art und Weise, die grandiosen Siegespläne, die im Großen Generalstab vor Eintritt des Ernstfalles und ohne den lästigen Gegner zu berücksichtigen, entwickelt worden waren, ins Spielgeschehen einzuplanen. Der Spielspaß kommt aus der gleichen Richtung. Ein Beispiel: Die österreichische Nordwestfront sieht zu Beginn eine leichte taktische Überlegenheit der Schnürschuhe (siehe historische Hintergründe). Nun geht es darum, die einzelne im Weg stehende russische Armee so gut zu verprügeln, daß man einerseits vielleicht bis zum Operationsziel (Lublin) kommt und dabei möglichst auch noch Kleinholz (und zwar RICHTIGES Kleinholz) aus dieser Armee macht. Also heißt es: Dran bleiben und nicht nachlassen. (Zitat meines Großvaters: „Immer feste druff!“) Dabei geht die eigene Cohesion zwar auch vor die Hunde, aber vielleicht hält der Flankenverband, der die russischen Entsatztruppen (immerhin das Gardekorps) blockieren soll, ja lange genug, damit dieses Ziel erreicht werden kann. Diese Designvorgabe mit diesen langsamen Verbänden hinzukriegen, ist einfach Spitze. Die größte Schwierigkeit vor dem eigentlichen Spiel liegt jedoch unzweifelhaft darin, sich einmal durch die Regeln

zu kämpfen, zusätzlich vielleicht noch darin, Mitspieler dazu zu motivieren. Die Regeln sind zwar gut geschrieben, aber einfach unglaublich umfangreich. Dazu kommt, daß man ständig vor neuen Spielkonzepten steht, die es zunächst einmal zu verdauen gilt. Man sollte also durchaus mit dem Introductory Szenario beginnen, das es einem erlaubt, relativ direkt in das taktische System einzutauchen. Dazu braucht man etwa 2 Züge, dann hat man es gefressen, denn es ist zwar alles ungewohnt, „fühlt sich aber richtig an“ und ist damit besonders leicht intuitiv zugänglich. Danach kann man noch das zweite Einführungsszenario versuchen (Battle of Lublin), in dem noch ein paar Regeln dazukommen (zum Beispiel Anfänge des Eisenbahnwesens). Ich empfehle aber, jetzt auf The Great Battle for Galicia zu gehen

und zwar idealerweise im Teampplay, für das sich 1914 TitE besonders gut eignet. Wenn alles normal läuft, wird man SICHNER beim nächsten Hexacon mindestens eine solche Partie sehen. Ihr WW1 Fanatiker da draußen, die Ihr in diesem Jahr die entsprechenden Monster geprügelt habt: Hier ist ein wirklich lohnendes Objekt für Eure Begierde!

Abschlußwertung

Diese kann kurz ausfallen: Wer auch nur das mindeste Interesse am ersten Weltkrieg hat, der muß dieses Spiel haben und spielen. Wer viel Spaß an ausgefeilten und langwierigen Simulationen und an der „epischen Breite“ hat, der muß dieses Spiel haben und spielen. Es ist vielleicht weniger geeignet für die Leute, die ausschließlich auf kurze und

fokussierte Simulationen (etwa nach Art der Card Driven Games) Wert legen (oder wegen Platz- und Zeitmangel legen müssen).

The Monster is back and it is here to stay!

