FIELDS OF GLORY

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

"Ein General, der nicht mit dem Herzen dabei ist, wird eine Armee nie so befehligen können, wie sie befehligt werden sollte."

Napoleon Bonaparte

MICROPROSE®
SIMULATION • SOFTWARE

The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY
Tel: +44 (0) 666 504399

Copyright ©1993 MicroProse Limited

Diese Dokumentation, das dazugehörige Handbuch und die Disketten sind urheberrechtlich geschützt. Der Besitzer dieses Produktes darf es nur für seinen oder ihren persönlichen Gebrauch verwenden. Mit Ausnahme von Sicherungsdisketten für den persönlichen Gebrauch darf ohne vorherige Erlaubnis des Herausgebers niemand dieses Handbuch bzw. die auf den Disketten enthaltenen Informationen ganz oder teilweise übertragen, kopieren, speichern, weitergeben oder verkaufen oder sie auf irgendeine Art übertragen, sei es elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufnehmen oder auf andere Weise. Jede Person bzw. alle Personen, die dieses Programm ganz oder teilweise in irgendeinem Medium verbreiten, egal aus welchem Grund, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können nach Ermessen des Copyright-Inhabers strafrechtlich verfolgt werden.

Vorwort

von David Chandler

Leiter der Abteilung Militärstudien der königlichen Militärakademie in Sandhurst

Fields of Glory erweckt Napoleons letzte Schlachten in all ihrer Heftigkeit und Feurigkeit zum Leben. In diesem Spiel übernehmen Sie das Kommando auf ganz neuartige, aufregende Weise. Die gesamte Action spielt sich direkt vor Ihren Augen ab. Ihre Soldaten, Pferde und Geschütze marschieren und kämpfen in realistisch gestalteten Landschaften. Durch den Rauch der Musketen und Kanonen sehen Sie Ihre Truppen feuern und Nahkämpfe austragen. *Fields of Glory* ist jedoch mehr als nur die grafische Abbildung napoleonischer Kriege - es ist von hohem Spielwert und historisch äußerst exakt.

Sie haben die Möglichkeit, Kommandos auf verschiedenen Befehlsebenen zu geben und können durch Ihre Generäle den Verlauf der Schlacht bestimmen, während Sie selbst den Kampf an strategisch wichtigen Punkten aus nächster Nähe erleben. Ihre Generäle handeln entsprechend ihrer Persönlichkeit, ihrem militärischen Können und ihrer Fähigkeit, die Soldaten zu motivieren. Die historische Genauigkeit dieses Spiels ist unübertroffen, doch nur in der Datenbank kommt die sorgfältige Hintergrundforschung für dieses Spiel wirklich zum Ausdruck.

Wenn Sie *Fields of Glory* spielen, können Sie den Lauf der Geschichte verändern und das Gefühl eines Feldherrn miterleben, der seine Truppen zum Sieg führt. Die lebenswichtigen Entscheidungen, die den Verlauf ganzer Schlachten bestimmen, liegen in Ihrer Hand. Ihr taktisches Können wird bis zum Äußersten gefordert, wenn Sie in *Fields of Glory* den Kampf aufnehmen!

David Chandler

Mitarbeiter

Spielentwurf und Forschung	Jim Bambra, Adrian Earle
Forschung	Peter Hoffschröer
Spielprogrammierung	Steven Green
KI-Programmierung	Mark Lyhane
Zusätzliche Programmierung	Andrew Walrond
Schlachtfeldgrafiken	Martin Calvert
Grafiken der Einleitungsanimation und Datenbank	Allan Holloway
Illustrationen der Porträts und Uniformen	Eddie Garnier
Sound	Andrew Parton
Musik	John Broomhall
Projektleitung	Jon Oldham
Qualitätssicherung	Pete Woods, Andrew Luckett, Nick Stokes Richard Bakewell, Phil McDonnell
Herausgeber	Paul Hibbard, Pete Moreland
Handbuchtext und Redaktion	Alkis Alkiviades
Handbuch-Design	Joanna Smith
Packungsdesign	Julie Burness
Illustrationen	Isabelle Bishop
Karte	Blue Chip
Schriftsatz	Sarah Kerr

Textauszüge und Illustrationen aus "Waterloo 1815" von Geoffrey Wootten, mit freundlicher Genehmigung von Osprey Publishing Ltd.

Inhalt

Vorwort 2

Mitarbeiter 3

Spielüberblick 6
- Dieses Handbuch 8
- Packungsinhalt 8
- Die Steuerung 8
  - Der Maus-Controller 8
  - Tastatursteuerung 8
  - Wahl der Optionen 8
- Die Bildschirmzeiger 9
  - Der Schwertzeiger 9
  - Der Zielzeiger 9
  - Der Artillerie-Zielzeiger 9
  - Der Vergrößerungsglas-Zeiger 9
  - Der Bewegungszeiger 9

Die Gefechtsanleitung 10
- Spielstart 10
  - Hauptmenübildschirm 10
  - Schlachtenwahlbildschirm 11
  - Armeeauswahlbildschirm 11
  - Realitätslevel-Bildschirm 12
  - Verlegungsoptionen 12
- Der eigentliche Kampf 12
  - Befehlsstruktur 12
  - Hauptgefechtsbildschirm 13
  - Befehle geben 16

Spieloptionen 22
- Hauptmenübildschirm 22
  - Neues Spiel starten 22
  - Gesichertes Spiel laden 22
  - Datenbank abrufen 22
- Schlacht wählen 23
  - Nivelles 23
  - Wagnée 23
  - Quatre Bras 23
  - Ligny 23
  - Waterloo 24
  - Wavre 24
- Wählen Sie den Realitätslevel 25
  - Wehrpflichtiger 25
  - Berufssoldat 25
  - Erfahrener Soldat 25
  - Elite 25
  - Garde 25
- Einsatz der Kampftruppen 25
  - Verlegungsmenü 25
  - Hervorhebungsmenü 25
  - Optionenmenü 26
  - Kartenmenü 26
  - Einheitenverlegungsfeld 26
  - Menüoptionen für die Einheitenverlegung 27
- Die Hauptgefechtsbildschirme 28
  - Hintergrund 28
  - Die Menüs 28
- Einzelheiten der Schlachtfeldkarte 31
  - Die Kommandeursfahnen 31
  - Die Ein-Meilen-Karte 31
  - Andere Kartenmaßstäbe (4 Meilen, 8 Meilen) 31
- Das Bewegen der Truppen über das Schlachtfeld 32
  - Befehle geben 32
  - Infanterie 38
  - Kavallerie 40
- Das Ende der Schlacht 41

Kampftaktiken 42
- Übersicht 42
- Infanterie im Kampf 42
  - Arten der Infanterie 42
  - Taktiken der Infanterie 43
  - Tabelle zur Organisation der Infanterie 43
- Kavallerie im Kampf 44

Inhalt

Arten der Kavallerie 44
Taktiken der Kavallerie 44
Tabelle zur Organisation der Kavallerie 44
Artillerie 45
Arten der Artillerie 45
Taktiken der Artillerie 45
Formationen der Artillerie 45
Organisation der Artillerie 45
Gemeinsamer bewaffneter Einsatz 46
Artillerie 46
Kavallerie 46

Die *Fields of Glory*-Datenbank 47
Übersicht 47
Zugriff auf die Datenbank 47
Steuerungen 47
Das Datenbank-Menü 47
Die Fahnenoption 48
Aufbau der Datenbank 48
Das Porträt 48
Einzelheiten zu den Kommandeuren 48
Einzelheiten zu den Brigaden 49
Die Legende 49
Abbildungen der Einheiten, die unter Befehl stehen 50
Der Icon-Block 50
Übersicht über die Gefechtsordnung 51
Die französische Armee (Weiß auf blauem Grund) 51
Die britischen und königlich-deutschen Legionen (Weiß auf rotem Grund) 52
Hannoveraner (Weiß auf grünem Grund) 53
Brunswick (Weiß auf hellgrauem Grund) 53
Nassauer Reservekontingent (Gelb auf grünem Grund) 54
Holländisch-belgische Armee (Weiß auf braunem Grund) 54
Preußische Armee (Weiß auf dunkelgrauem Grund) 54
Gekreuzte Schwerter 55

Waffen 56
Die Kanone 56
Die Haubitze 56
Die Protze 57
Geschosse 57
Kanonenkugel 57
Kartätsche 57
Gewöhnliche Granate 57
Übersicht über die Wirksamkeit der Kanonen 58
Die Muskete 59
Das Gewehr 59
Der Karabiner 59
Die Pistole 59
Säbel und Degen 60
Die Lanze 60
Das Bajonett 60

Die Kommandeure der Armee 61
Napoleon Bonaparte 61
Wellington 62
Blücher 62

Die gegnerischen Armeen 63
Die französische Armee 63
Die preußische Armee 66
Die Armee der Koalition 68

Die Schlachten 70
Die fiktiven Schlachten in *Fields of Glory* 70
Nivelles 70
Wagnée 70
Die wahren Schlachten: Wie war es wirklich? 71
Die Schlacht von Quatre Bras: 16. Juni 71
Die Schlacht von Ligny: 16. Juni 77
Die Schlacht von Wavre: 18.-19. Juni 81
Die Schlacht von Waterloo: 18. Juni 85
Napoleonische Zeittafel 97

***Fields of Glory*-Glossar 99**
Bibliographie 102

Anmerkungen der Designer 104

Spielüberblick

Im Jahre 1815 entkam Napoleon seinem Exil auf der Insel Elba, kehrte nach Frankreich zurück und zog im Triumph in Paris ein. Seine verstreuten Truppen griffen erneut zu den Waffen und sammelten sich unter seiner Fahne. Der besiegte Herrscher Europas war wieder Kaiser von Frankreich. Dies traf die Koalition wie ein Schlag. Der Meister der militärischen Taktiken war zurückgekehrt! Die englische Armee unter Führung des Herzogs von Wellington hatte ihr Hauptquartier in Belgien. Um Napoleon schlagen zu können, hätte sie sich mit Blüchers preußischer Armee vereinigen müssen. Der Imperator marschierte jedoch gen Norden, um einen Keil zwischen die beiden Heere zu treiben. Damit waren die Fronten für die Schlacht um Waterloo festgelegt.

Fields of Glory versetzt Sie an diesen Augenblick der Geschichte. Sie können die englische Armee mit ihren Verbündeten (die Koalition), das französische oder das preußische Heer in den Kampf führen, und zwar auf den Befehlsebenen Armee, Korps, Division oder Brigade. Das einzigartige CQCS-Nahkampfsystem läßt Sie hautnah die ganze Spannung der tobenden Schlachten erleben, die auch immer ein Kampf gegen die Uhr sind. Beobachten Sie Angriffe der Kavallerie, Infanterie-Einheiten, die sich zur Verteidigung zum Karree formieren, Gebäude, die durch Geschützfeuer zerstört werden und die heftigen Nahkämpfe des Krieges im 19. Jahrhundert. Dazu führt *Fields of Glory* Ihre Befehle dank der benutzerfreundlichen "Point-and-Click"-Fenstersteuerung schnell und mühelos aus.

Zu *Fields of Glory* gehört eine beeindruckende, umfassende Datenbank zum Waterloo-Feldzug, in der Sie sich auf einen Blick über jeden Moment der Schlacht, den Zustand Ihrer Truppen und den Lebenslauf all Ihrer Generäle informieren können - alles in herrlichen Farben dargestellt.

Erleben Sie die Pracht, Erhabenheit und Spannung der napoleonischen Kriegführung in Schlachten, die von fiktiven kleineren Kämpfen bis zu den gewaltigen, historisch exakten Gefechten bei Waterloo und Ligny reichen. Wählen Sie dabei zwischen fünf Realitätslevels. Verfolgen Sie den Kampf aus nächster Nähe auf dem isometrischen Schlachtfeld, oder entscheiden Sie sich für den taktischen Überblick.

MicroProse bringt Ihnen die Schlacht bei Waterloo in Bild und Ton, in ihrer ganzen Größe, Gewalt und Farbigkeit in einem einzigen großartigen Spiel: *Fields of Glory*.

Grenoble, 7. März 1815. Beim Anblick des Kaisers sammelte sich die Armee, die ihn verhaften sollte, unter seiner Standarte.

Spielüberblick

Dieses Handbuch

In diesem Handbuch finden Sie alle nötigen Informationen, die Ihnen dabei helfen, *Fields of Glory* voll zu genießen. Es enthält allgemeine Informationen, die sich auf alle Computersysteme beziehen. Einzelheiten zu Tastenfunktionen, Installation und Ladevorgang finden Sie im technischen Begleitheft in Ihrer Spielpackung. Das Handbuch ist in folgende Abschnitte unterteilt:

Eine **Erste Gefechtsanleitung,** die Sie in die fiktive Schlacht von Nivelles begleitet. Damit sollen Sie sich an das Close-Quarters Combat System™ (CQCS-Nahkampfsystem) gewöhnen. Hier können Sie das erste Mal Pulver schnuppern!

Im Abschnitt **Spieloptionen** erhalten Sie dann die vollständigen Informationen zum Führen des Kampfes, auch zum späteren Nachschlagen: das Auswählen und Einsetzen von Truppen sowie die Erteilung von Befehlen auf allen Kommandoebenen.

Danach folgt eine Übersicht über **Kampftaktiken und Truppenformationen.** Informieren Sie sich in diesem Abschnitt darüber, in welcher Formation Sie Ihre Truppen an welchen Ort befehligen, um das beste Ergebnis zu erreichen.

Im Abschnitt **Feldzug-Datenbank** erfahren Sie, wie Sie auf diesen einzigartigen Bestandteil des Spiels zugreifen und ihn schnell und wirkungsvoll einsetzen.

Es folgt eine Beschreibung der in diesem Feldzug benutzten **Waffen.**

Der letzte Teil beschreibt **Was wirklich geschah.** Vergleichen Sie Ihre Entscheidungen oder Pläne mit den wirklichen Ereignissen. Können Sie aus den Fehlern anderer lernen?

Packungsinhalt

Ihre *Fields of Glory*-Packung enthält dieses Handbuch, ein technisches Begleitheft, sämtliche Gefechtskarten und einen Satz Spieldisketten.

Die Steuerung

Der Maus-Controller

Für *Fields of Glory* ist die Benutzung eines Maus-*Controllers* vorgesehen. Dies ist die günstigste Art, die Zeiger (siehe unten) über den Bildschirm zu bewegen.

Tastatursteuerung

Haben Sie keine Maus, dann können die Mausbefehle auch mit der Tastatur ausgeführt werden. Einzelheiten dazu finden Sie im technischen Begleitheft.

Wahl der Optionen

Im Handbuch wird davon gesprochen, daß Optionen *gewählt* werden sollen. Drücken Sie dazu den jeweils genannten Mausknopf: den linken Mausknopf (LMK) oder den rechten Mausknopf (RMK).

• Positionieren Sie den Zeiger auf einem "Action-Bereich", und drücken Sie den LMK.

Im Handbuch wird außerdem jede Handlung, die der Spieler ausführen soll, durch einen Punkt (•) angegeben (siehe voranstehender Satz).

Von der Datenbank aus kehren Sie durch Drücken des RMK immer zum vorherigen Bildschirm zurück.

Die Bildschirmzeiger

Der Schwertzeiger

Dies ist der Standardzeiger. Er kann vor der Wahl von Optionen über "Action-Bereichen" positioniert werden.

Der Zielzeiger

Wenn Sie eine Position wählen, zu der sich eine Einheit bewegen soll, verwandelt sich der Schwertzeiger in ein Fadenkreuz.

• Klicken Sie die gewünschte Position auf dem Gefechtsbildschirm einmal mit dem LMK an.

Der Artillerie-Zielzeiger

Wenn Sie ein Ziel für die Artillerie wählen, verwandelt sich der Schwertzeiger in eine Kanonenkugel.

• Klicken Sie die gewünschte Position auf dem Gefechtsbildschirm einmal mit dem LMK an.

Der Vergrößerungsglas-Zeiger

Wenn Sie den Gefechtsbildschirm heranzoomen, verwandelt sich der Schwertzeiger in ein Vergrößerungsglas.

• Ziehen Sie das Vergrößerungsglas auf das Gebiet, das Sie heranzoomen möchten, und wählen Sie es mit dem LMK an.

Der Bewegungszeiger

Verdeckt ein geöffnetes Fenster einen Bereich des Gefechtsbildschirms, dann ziehen Sie es einfach an einen anderen Platz.

• Positionieren Sie den Zeiger auf dem goldenen Band am oberen Rand des geöffneten Fensters. Halten Sie den LMK gedrückt, und bewegen Sie die Maus. Das Fenster kann so in die gewünschte Position gezogen werden.

Die Gefechtsanleitung

Dieser Abschnitt enthält eine einleitende Führung durch die Schlacht von Nivelles auf dem niedrigsten Realitätslevel. Da *Fields of Glory* keinem anderen Computerspiel gleicht, *empfehlen wir allen Spielern, diese Anleitung zu Hilfe zu nehmen.*

Spielstart

- Installieren und laden Sie *Fields of Glory* wie in Ihrem technischen Begleitheft beschrieben.
- Nach dem Vorspann gelangen Sie zum Kopierschutzbildschirm. Geben Sie mit Hilfe des Handbuchs das korrekte Wort ein.

Hauptmenübildschirm

Auf dem Hauptmenübildschirm können Sie ein früher "Gesichertes Spiel" laden, ein "Neues Spiel wählen", die "Datenbank" abrufen und eine Reihe von Spieloptionen konfigurieren.

- Wählen Sie für die Gefechtsanleitung einfach ein "Neues Spiel".

Schlachtenwahlbildschirm

Der Schlachtenwahlbildschirm zeigt die vier historischen Gefechte des Waterloo-Feldzugs:

Quatre Bras *Wavre*
Ligny *Waterloo*

sowie zwei fiktive Schlachten:

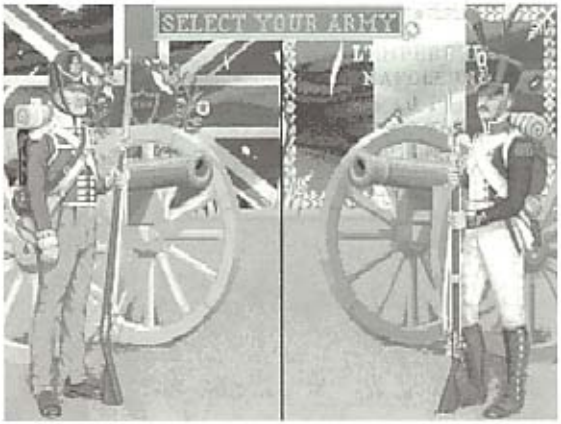
Nivelles *Wagnée*

• Wählen Sie Nivelles (indem Sie den Zeiger auf "Nivelles" richten und den LMK drücken).

Armeeauswahlbildschirm

Auf dem Armeeauswahlbildschirm entscheiden Sie sich für das Heer, das Sie befehligen möchten. Die Auswahl ist durch die historischen Gegebenheiten bestimmt. So wählen Sie z.B. bei Quatre Bras zwischen der Koalition oder den Franzosen, während bei Wavre die Preußen gegen die Franzosen kämpfen.

• Wählen Sie die Franzosen.



Realitätslevel-Bildschirm

Auf dem Realitätslevel-Bildschirm stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

Wehrpflichtiger: Ein äußerst großzügiger Modus für den Neuling. Gut geeignet, um sich an Formationen auf dem Schlachtfeld, Truppenbewegungen und deren Wirkung zu gewöhnen.

Berufssoldat: Ein etwas realistischerer Level, der der gegnerischen Armee bessere Aufklärungsberichte gibt und die Beschaffenheit des Geländes in Betracht zieht.

Erfahrener Soldat: Dieser Level eignet sich für einen guten Spieler.

Elite: Für den erfahrenen Spieler. Nichts für Neulinge, es sei denn, Sie wollen vom Gegner völlig vernichtet werden.

Garde: Äußerst schwierig zu gewinnen. Die vom Computer angewandten Taktiken sind ebenso brillant wie die der drei Feldherren.

- Wählen Sie "Wehrpflichtiger".

Verlegungsoptionen

Sie gelangen nun zum Hauptgefechtsbildschirm auf dem Level der Vier-Meilen-Karte, um dort die Stationierung Ihrer Truppen festzulegen. Mit diesen Optionen können Sie Ihre Soldaten in jeder Schlacht eine der folgenden Gefechtsordnungen einnehmen lassen:

Historisch: Ein Schlachtbeginn, der dem geschichtlichen Vorbild entspricht. Das Computerprogramm positioniert Ihre Truppen auf dem Schlachtfeld entsprechend den historischen Ausgangsstellungen. Diese bleiben daher immer gleich.

Nicht historisch: Ein Vorschlag zur Stationierung Ihrer Truppen, der nicht dem historischen Vorbild entspricht. Dabei können Sie die Formation Ihrer eigenen Soldaten im Eigenen Einsatzbereich (EEB) noch verändern.

Freie Verlegung: Diese Option zeigt die Positionen aller Truppenteile in der historischen Schlacht an, bietet Ihnen jedoch die Möglichkeit, ALLE Truppen im realistischen Rahmen (also z.B. nicht hinter den feindlichen Linien) neu zu stationieren. Sie können jedoch nur in Ihrem EEB Veränderungen vornehmen.

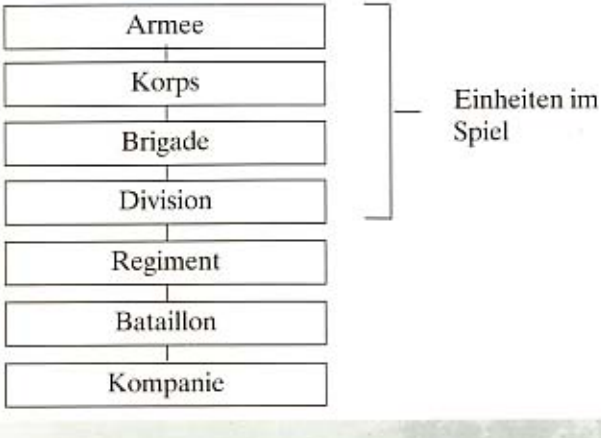
- Wählen Sie für diese Anleitung die "Historische Verlegung".

Sobald Sie diese Wahl beendet haben, sind Sie kampfbereit.

Der eigentliche Kampf

Beachten Sie, daß eine Brigade die kleinste Einheit ist, die Sie in *Fields of Glory* befehligen können. In der preußischen Armee jedoch wird eine Division Brigade genannt, während eine Brigade als Regiment bezeichnet wird.

Command Structure



Im allgemeinen bilden 2 bis 5 Brigaden eine Division, 2 oder mehr Divisionen ergeben ein Korps, und 2 oder mehr Korps formen eine Armee.

Hauptgefechtsbildschirm

Sie sehen den Hauptgefechtsbildschirm auf dem Level mit der Vier-Meilen-Karte. Einzelne Soldaten, Fahnen und Kanonen sind erkennbar.

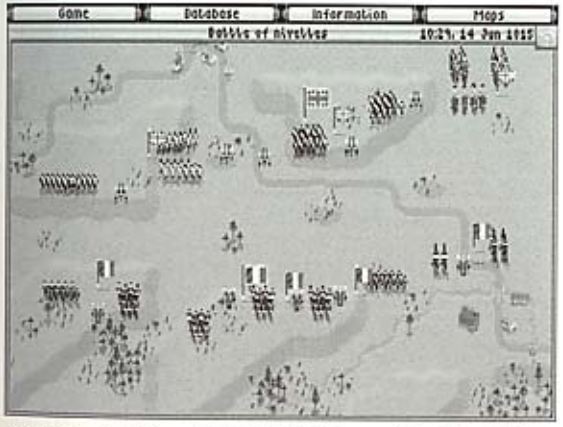
• Ziehen Sie Ihren Mauszeiger über den Bildschirm auf das Kartenmenü in der oberen rechten Ecke.

Menüoptionen können auf zwei Arten gewählt werden: Der LMK öffnet das Menü, solange er gedrückt bleibt. Markieren Sie die gewünschte Option, und lassen Sie dann den Knopf los.

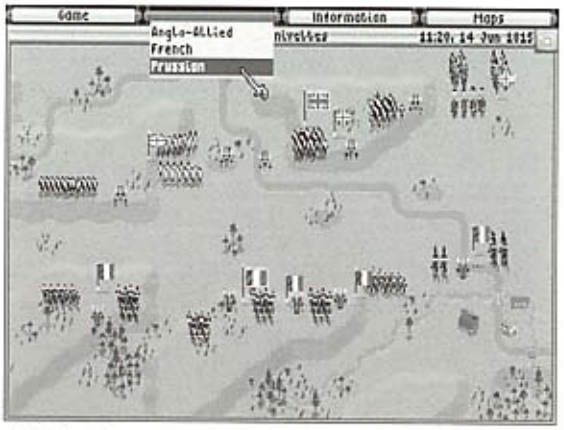
Beim Anklicken mit dem RMK bleibt das Menü geöffnet, bis mit dem LMK eine Option markiert und gewählt wird.

Wegzoomen

• Wählen Sie durch Drücken des RMK das Menü "Karten". Es bleibt geöffnet. Markieren und wählen Sie mit dem LMK die Option "Wegzoomen". Daraufhin erscheint die Acht-Meilen-Karte. Sie zeigt nur die Kommandeursfahnen.



Nivelles - Der Hauptgefechtsbildschirm auf der Vier-Meilen-Karte



Mit dem Schwertzeiger werden Menüoptionen markiert und gewählt.

Heranzoomen

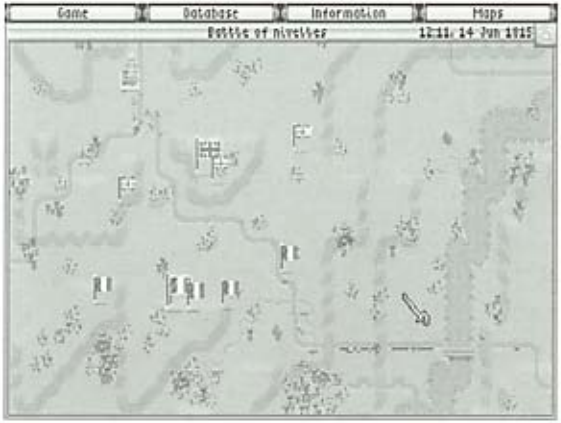
• Kehren Sie zur Vier-Meilen-Karte zurück, indem Sie die Option "Heranzoomen" auf dem Kartenmenü wählen. Positionieren Sie den Vergrößerungsglas-Zeiger in der Bildschirmmitte, und drücken Sie den LMK.

• Wiederholen Sie den oben beschriebenen Vorgang, um einzelne Truppenteile heranzuzoomen. Ziehen Sie dazu den Zeiger auf die gewünschte Einheit, und wählen Sie sie mit dem LMK an. Daraufhin wird diese Einheit auf der Ein-Meilen-Karte gezeigt. Auf diesem Level sind Formationen, Befehlshaber auf ihren Pferden und Kanonen (auf Protzen und abgeprotzt) deutlich erkennbar.

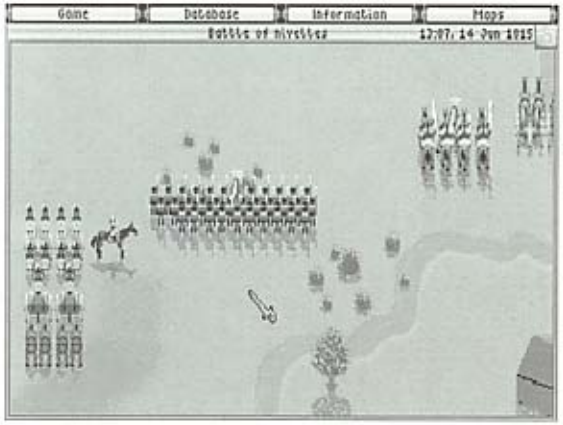
Scrollen der Karte: Da die Ein-Meilen-Karte nicht auf einmal auf den Bildschirm paßt, müssen Sie sie mit Hilfe des Zeigers und des RMK scrollen.

• Ziehen Sie den Zeiger an den Rand der sichtbaren Karte, und drücken Sie den RMK. Daraufhin wird die Karte in diese Richtung gescrollt. Hält sie an, dann haben Sie den Rand der Gefechtskarte erreicht.

• Kehren Sie zum Vier-Meilen-Bildschirm zurück, denn von hier aus starten Sie Ihr erstes Gefecht.



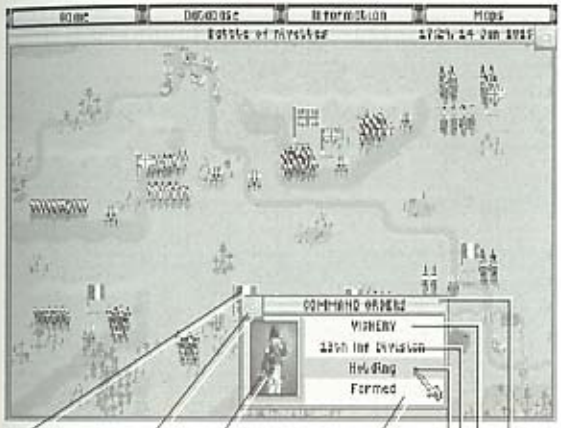
Nivelles, weggezoomt auf die Acht-Meilen-Karte



Auf die Ein-Meilen-Karte herangezoomt

Studieren Sie Ihre Position

• Scrollen Sie die Karte in alle Richtungen, um sich mit dem Gelände des Kampfgebietes vertraut zu machen. Prägen Sie sich die Positionen der Soldaten, Artillerie, Kavallerie, Berge, Wälder, Straßen, Städte und Flüsse ein.



Fahne wählen, um Fenster

Porträt des Kommandeurs

Schließsymbol

Status der Einheit

Einsatzbefehl

Befehligte Einheit

Name des Kommandeurs

Kommandeur-Befehlsfeld

• Schauen Sie sich die Position der feindlichen Truppen genau an. Wo hat der Gegner seine Kavallerie und seine Kanonen stationiert?

Die Fahnen der Kommandeure: Im allgemeinen spiegelt die Größe der Fahne die Bedeutung des Kommandeurs wider.

Die Fahnen der Infanteriekommandeure sind rechteckig.

Kavallerie-Fahnen sind als Wimpel dargestellt.

Die Flaggen der Korpskommandeure haben einen goldenen Rand.

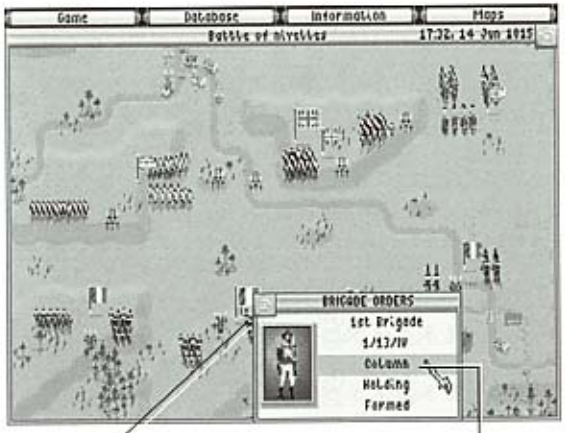
Alle Divisionskommandeure haben Fahnen ohne goldenen Rand.

• Wählen Sie die größte französische Fahne.

Daraufhin erscheint ein Kommandeur-Befehlsfeld mit Einzelheiten des Befehlshabers: seinem Namen (Gerard), Porträt, seiner Einheit (4. Korps), seinem Einsatzbefehl (Halten) und Status (Formiert).

Über das Befehlsfeld können Sie diesem Kommandeur oder den Truppen unter seinem Kommando Befehle erteilen.

Außerdem erhalten Sie Zugriff auf die Datenbank, indem Sie das Porträt des Kommandeurs anklicken. Dies sollten Sie jedoch jetzt nicht ausprobieren!



Truppe wählen, um Brigade-Befehlsfeld zu öffnen

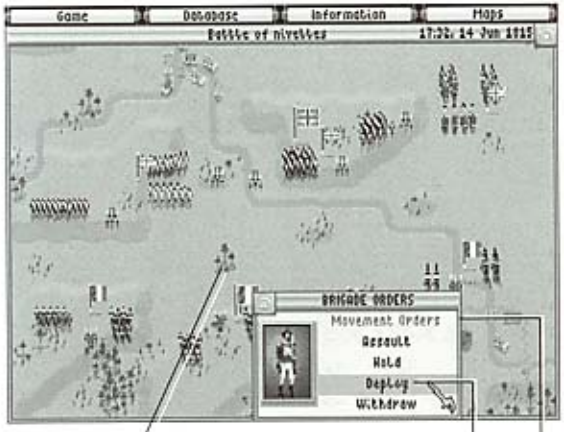
Anwählen, um Marschbefehlsfeld zu öffnen

• Schließen Sie das Befehlsfeld, indem Sie das Schließsymbol (in der oberen linken Ecke) anklicken, und wählen Sie dann genau die Mitte der Soldatengruppe unter der großen Fahne an.

Daraufhin erscheint ein Brigade-Befehlsfeld mit dem Namen der Brigade (1. Brigade - 1/13/IV), ihrer Formation (Kolonne), ihrem Marschbefehl (Halten), ihrem Status (Formiert) und dem Bild eines der Soldaten.

Durch Anklicken des Porträts können Sie die Datenbank abrufen. Tun Sie dies aber nicht jetzt!

Befehle geben



Einheit hierhin verlegen

Auswahl des Brigadebefehls

Marschbefehlsfeld geöffnet

• Lassen Sie das Brigade-Befehlsfeld geöffnet. Wählen Sie den Marschbefehl "Halten", indem Sie diese Option markieren und den LMK drücken. Daraufhin öffnet sich das Brigade-Marschbefehlsfeld mit folgenden Optionen:

Angriff	*Verlegen*
Halten	*Rückzug*

• Wählen Sie "Verlegen", indem Sie diese Option markieren und den LMK drücken. Ziehen Sie dann den Zeiger unter die Baumgruppe neben der großen Fahne. Sie werden dabei bemerken, daß sich der Zeiger in ein Zielkreuz verwandelt hat. Setzen Sie dieses sorgfältig an die richtige Stelle, und legen Sie es durch Drücken mit dem LMK fest.

Jetzt formiert sich die Einheit und bewegt sich in Richtung des ihr zugewiesenen Platzes.

• Zoomen Sie diese Einheit heran (siehe oben), damit Sie ihre Bewegungen verfolgen können.

Meldungen: Hat die Einheit die ihr zugewiesene Stellung erreicht, dann erscheint eine Meldung ihres Kommandeurs.

• Lesen Sie die Meldung sorgfältig durch.

Der linke Knopf auf der Meldung schließt das Fenster und bringt Sie zurück in den Kampf. Der Kommandeur/die Einheit, von dem/der die Meldung stammt, blinkt ein paar Sekunden lang auf. Mit dem rechten Knopf wird das Fenster einfach geschlossen.

• Kehren Sie zur Vier-Meilen-Karte zurück (Wegzoomen), und sehen Sie sich die feindlichen Truppen an. Haben sie sich inzwischen bewegt oder etwas unternommen?

Bewegen einer Division: Auf die gleiche Weise, auf die Sie Ihre Soldaten verlegt haben, können Sie auch Ihre gesamte Division bewegen. (Was eine Division ist, wird am Anfang dieses Abschnitts beschrieben.)

• Scrollen Sie die Gefechtskarte nach rechts.

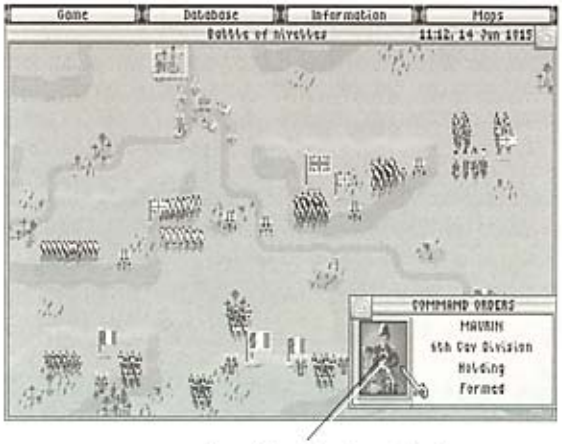
• Wählen Sie die Kavalleriefahne. Daraufhin öffnet sich das Kommandeur-Befehlsfeld. Damit können Sie der 6. Kavalleriedivision Befehle erteilen.

• Wählen Sie das Porträt (Maurin), um die Datenbank abzurufen. Machen Sie sich dabei um die Schlacht keine Sorgen - der Kampf wird angehalten, bis Sie alle Fenster geschlossen haben.

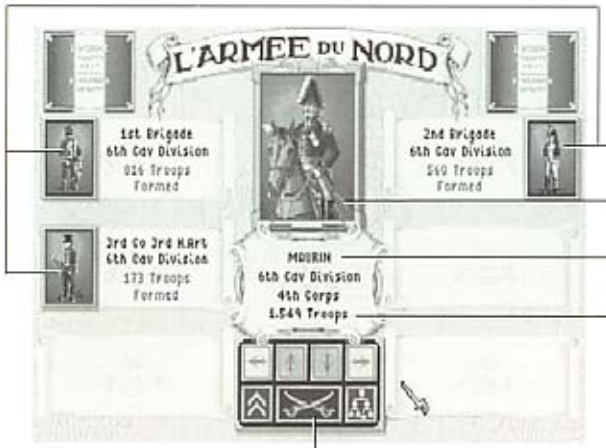
Das Meldungsfenster

Fenster schließen und Absender der Meldung zeigen

Fenster schließen



Zugriff auf die Datenbank



Einheiten unter Befehl

Kommandeur

Name

Anzahl der Soldaten

"Gekreuzte Schwerter"-Icon

In der Datenbank finden Sie Informationen zum Kommandeur und der von ihm befehligten Einheit einschließlich der Zahl der Soldaten. Weitere Einzelheiten zur Datenbank finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs.

- Wählen Sie das Icon mit den gekreuzten Schwertern. Sie kehren damit zur Schlacht zurück, wobei das Kommandeur-Befehlsfeld geöffnet bleibt. Die Kavalleriefahne blinkt mehrere Sekunden lang auf, damit Sie den Kommandeur lokalisieren können.

- Wählen Sie erneut die Fahne, um das Kommandeur-Befehlsfeld zu öffnen.

- Wählen Sie "Verlegen", und ziehen Sie den Zielzeiger kurz hinter die Biegung in der Straße.

Die gesamte Division formiert sich nun und marschiert auf diesen Punkt zu. Es erscheint eine Meldung, wenn sie ihr Ziel erreicht hat.

- Schließen Sie das Meldungsfenster.

Zeiger hier positionieren

• Ziehen Sie den Zeiger direkt unter die Kanone (markiert), und klicken Sie sie an. Nun öffnet sich das Batterie-Befehlsfeld. Es zeigt folgendes an:

Einzelheiten zur Artillerie-Einheit

Protze - mit vorgespannten Pferden, abfahrbereit
Abgeprotzt - feuerbereit
Aktueller Marschbefehl (Vorrücken, Rückzug, Halten)
Zielbefehl, um eine feindliche Position zum Beschießen zu wählen
Status der Einheit (Formiert, Verstreut, Ungeordnet)

• Markieren Sie "Halten", und wählen Sie "Vorrücken" im Marschbefehlsfeld. Setzen Sie den Zielzeiger 2 cm vor die Kanone, und wählen Sie mit dem Mausknopf.

Versperrt Ihnen das Fenster die Sicht, dann können Sie es aus dem Weg ziehen, indem Sie den Zeiger auf der Leiste am oberen Rand plazieren und das Fenster in eine günstigere Position bringen, während Sie den LMK gedrückt halten.

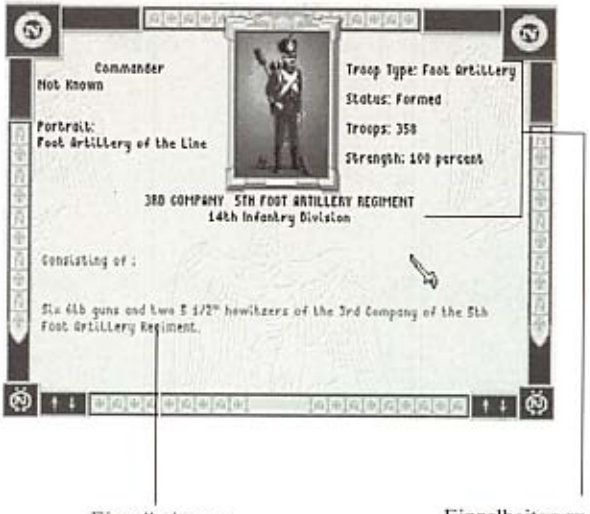
Die Einheit rückt daraufhin zu diesem Punkt vor. Beachten Sie, daß die Marschgeschwindigkeit vom gewählten Realitätslevel abhängt.

• Wählen Sie "Zielen", und plazieren Sie den Kanonenkugel-Zeiger auf der nächstliegenden Konzentration feindlicher Truppen. Drücken Sie den LMK.

Die Artillerie-Einheit wird jetzt versuchen, den Gegner zu beschießen. Ist er "Außer Reichweite" oder "Außerhalb der Richtlinie", dann erhalten Sie die entsprechende Meldung. Drücken Sie den LMK, um das Meldungsfenster zu schließen.

Die Reichweite der Artillerie-Einheit hängt von der Art der Geschütze ab und ist daher unterschiedlich. Einzelheiten zu Anzahl und Art der Geschütze finden Sie in der Datenbank (siehe Datenbank-Abschnitt dieses Handbuchs).

• Überprüfen Sie, ob das Batterie-Befehlsfeld geöffnet ist. Wählen Sie das Porträt, indem Sie den Zeiger darauf positionieren und den LMK drücken, und rufen Sie die Datenbank ab. Wählen Sie nun wieder das Porträt in der Mitte an, um spezifische Informationen einschließlich eines Lebenslaufes zu erhalten.



Einzelheiten zu den Geschützen

Einzelheiten zu den Truppen

Sie finden hier detaillierte Informationen über die Artillerie-Einheit einschließlich der Zahl der Geschütze/Haubitzen. Beachten Sie, daß jede Einheit in *Fields of Glory* mit den historisch exakten Waffen ausgerüstet ist, und daß eine 12 Pfund (lb) schwere Kanone eine größere Reichweite hat als eine nur 6 Pfund schwere.

• Klicken Sie mit dem RMK das Porträt an, um zum Hauptbildschirm der Datenbank zurückzukehren. Wählen Sie dann das Icon mit den gekreuzten Schwertern, um zum Hauptgefechtsbildschirm zurückzukehren. Die Artillerie-Einheit (eine Kanone) blinkt eine kurze Zeit lang auf, damit Sie ihre Position wiederfinden.

Wenn Sie die obigen Anleitungen befolgt haben, sollten Sie jetzt die Grundlagen von *Fields of Glory* beherrschen. Sie können das Schlachtfeld heran- und wegzoomen, Befehle geben, Artillerie-, Infanterie- und Kavallerie-Einheiten verlegen und die Datenbank benutzen. Es wird also Zeit, daß Sie Ihren eigenen Angriff einleiten.

Vorschlag für einen Eröffnungsangriff: Wie fängt man die Schlacht an? Dieses Handbuch kann Ihnen natürlich nur eine erste Hilfestellung leisten. Es kann Sie nicht durch eine komplette Schlacht führen, da *Fields of Glory* komplexer als jedes Schachspiel ist und es zahllose Kombinationen der Schlachtenbewegungen gibt. Die Eröffnungsmanöver sind daher nur ein Vorschlag. Im weiteren Verlauf der Schlacht müssen Sie dann natürlich auf die Taktik des Feindes reagieren.

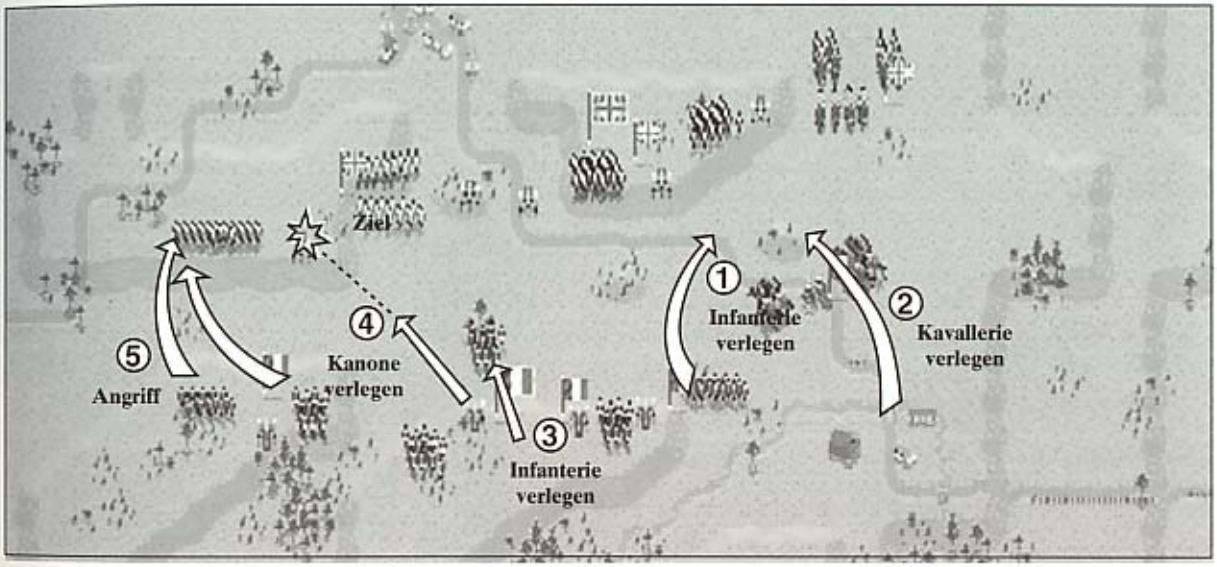
• Wir empfehlen, im Abschnitt "Kampftaktiken" dieses Handbuchs über grundlegende Strategien für die napoleonische Kriegführung nachzulesen. Sehen Sie sich auch den Abschnitt "Wie war es wirklich?" an. Diese zwei Kapitel sind von unschätzbarem Wert, um einen Einblick in die Manöver auf dem Schlachtfeld zu erhalten.

• Nivelles ist eine fiktive Schlacht für *Fields of Glory*, die stattgefunden haben könnte. Dies ist das einfachste Gefecht, da sich die beiden gegnerischen Heere fast in gerader Kampflinie gegenüberstehen. Gelingt Ihnen der Sieg (der durch den Bericht des Stabsoffiziers verkündet wird), dann können Sie noch einmal um Nivelles kämpfen, aber diesmal Ihre Truppen neu aufstellen und noch besser stationieren.

• Vielleicht möchten Sie auch die feindlichen Truppen neu arrangieren oder diesmal auf der Seite Englands und seiner Verbündeten kämpfen. Bei *Fields of Glory* haben Sie zahlreiche verschiedene Optionen, die eine einfache Schlacht immer wieder variieren. Stellen Sie sich einmal vor, welche Möglichkeiten Ihnen erst Waterloo bietet!

Die Gefechtsanleitung

Beachten Sie, daß alle Gefechte in Fields of Glory "gegen die Uhr" geführt werden. Wenn Sie nicht handeln, ergreift der Gegner seine Chance.



Die Schlacht von Nivelles: Vorschlag für den Eröffnungsangriff

Spieloptionen

In diesem Abschnitt finden Sie alle nötigen Informationen zum Starten des Spiels, zum Führen einer Schlacht, zum Verlegen von Truppen und zum Erteilen von Befehlen auf allen Kommandoebenen.

Hauptmenü-bildschirm

Neues Spiel starten

Zum Beginn eines neuen Spiels wählen.

Gesichertes Spiel laden

Zum Fortsetzen eines zuvor gesicherten Spiels wählen.

Datenbank abrufen

Sie können die Datenbank für die französische, preußische und englische Armee mit ihren Verbündeten einsehen.

Schlacht wählen

Der Bildschirm zum Wählen der Schlacht

Datum & Einzelheiten

Name der gewählten Schlacht

Gewählte Schlacht wird markiert

Nivelles

Eine fiktive Schlacht, mit deren Hilfe Sie sich an das Spiel gewöhnen können. Experimentieren Sie mit taktischen Grundmanövern, ohne daß Sie die Kontrolle über den Verlauf des Gefechts verlieren. Bei komplizierten taktischen Manövern übernimmt zwar *Fields of Glory* den Kampf für Sie, bei diesem Gefecht können Sie jedoch Ihre Truppen fast wie in einem Schachspiel bewegen.

Heerführer:

Koalition	Wilhelm von Oranien, Prinz von Oranien, Kommandeur des 1. Armeekorps.
Franzosen	Maurice Etienne Gerard, Kommandeur des 4. Korps.

Wagnée

Ein weiteres fiktives Gefecht, jedoch komplexer als Nivelles.

Heerführer:

Preußen	Gebhard Leberecht von Blücher, Fürst von Wahlstatt. Feldmarschall, Kommandeur der preußischen Armee.
Franzosen	Marquis Emmanuel de Grouchy, französischer Marschall, Kommandeur des rechten Flügels.

Quatre Bras

Beruht auf der echten Schlacht am 16. Juni 1815 und verwendet die historische Truppenaufstellung.

Heerführer:

Koalition	Arthur Wellesley, Herzog von Wellington Feldmarschall, Kommandeur der Koalitionsarmee
Franzosen	Michel Ney, Fürst von der Moskwa französischer Marschall, Kommandeur des linken Flügels.

Ligny

Beruht auf der echten Schlacht vom 16. Juni 1815 und verwendet die historische Truppenaufstellung.

Heerführer:

Preußen — Gebhard Leberecht von Blücher, Fürst von Wahlstatt. Feldmarschall, Kommandeur der preußischen Armee.

Franzosen — Napoleon Bonaparte, Kaiser von Frankreich Kommandeur der "Armée du Nord"

Wavre

Beruht auf der echten Schlacht vom 18./19. Juni 1815 und verwendet die historische Truppenaufstellung.

Heerführer:

Preußen — Gebhard Leberecht von Blücher, Fürst von Wahlstatt. Feldmarschall, Kommandeur der preußischen Armee.

Franzosen — Emmanuel de Grouchy, Marquis. Französischer Marschall, Kommandeur des rechten Flügels.

Waterloo

Beruht auf der echten Schlacht vom 18. Juni 1815 und verwendet die historische Truppenaufstellung.

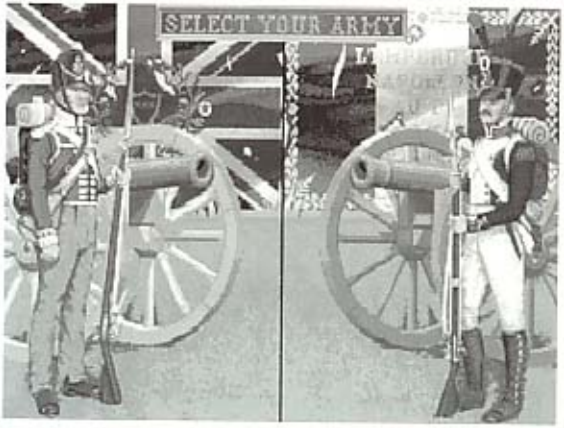
Heerführer:

Franzosen — Napoleon Bonaparte, Kaiser von Frankreich Kommandeur der "Armée du Nord"

Preußen — Gebhard Leberecht von Blücher, Fürst von Wahlstatt. Feldmarschall, Kommandeur der preußischen Armee.

Koalition — Arthur Wellesley, Herzog von Wellington Feldmarschall, Kommandeur der englischen Armee

Armee wählen



Wählen Sie Ihre Seite für die Schlacht Ihrer Wahl:

Nivelles	Franzosen gegen die Koalition
Wagnée	Franzosen gegen Preußen
Quatre Bras	Franzosen gegen die Koalition
Ligny	Franzosen gegen Preußen
Wavre	Franzosen gegen Preußen
Waterloo	Franzosen gegen die Koalition

Beachten Sie, daß bei Waterloo die Preußen als zusätzliche, computergesteuerte Reserve erscheinen. Kämpfen Sie auf der Seite der Koalition (der Engländer und ihrer Verbündeten), dann können Sie diese Verstärkung in Ihrer Taktik berücksichtigen. Spielen Sie dagegen auf der Seite der Franzosen, dann müssen Sie mit dem plötzlichen Erscheinen der Preußen fertigwerden, die Wellington zu Hilfe kommen.

Wählen Sie den Realitätslevel

Mit diesen Optionen können Sie bestimmen, welchen Realitätslevel Ihre Schlacht haben soll:

Wehrpflichtiger

Ein äußerst großzügiger Modus für den Neuling. Gut geeignet, um sich an Formationen auf dem Schlachtfeld, Truppenbewegungen und deren Wirkung zu gewöhnen.

Berufssoldat

Ein etwas realistischerer Level, der der gegnerischen Armee bessere Aufklärungsberichte gibt und die Beschaffenheit des Geländes in Betracht zieht.

Erfahrener Soldat

Dieser Level eignet sich für einen guten Spieler.

Elite

Für den erfahrenen Spieler. Neulinge sollten ihn nicht wählen, es sei denn, Sie wollen völlig vernichtet werden.

Garde

Äußerst schwierig zu gewinnen. Die vom Computer angewandten Taktiken sind ebenso brillant wie die der drei Feldherren.

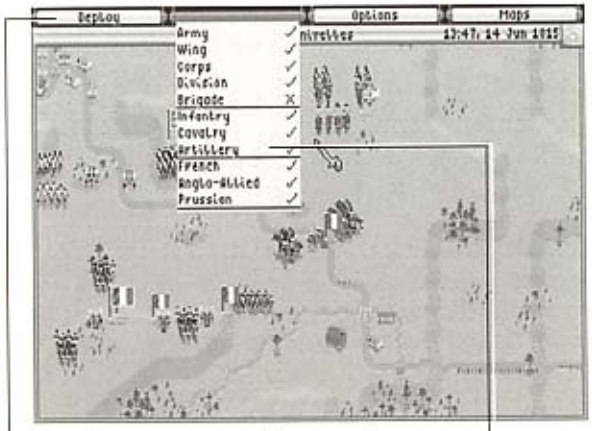
Einsatz der Kampftruppen

Vor jeder Schlacht haben Sie die Wahl, Ihre Truppen entweder selbst in die gewünschten Positionen zu bringen oder vorgegebene Kampfaufstellungen zu akzeptieren.

Im Verlegungsmodus zeigen die Menüs die folgenden Informationen:

Verlegungsmenü

Spiel sichern: Markieren und wählen Sie diese Option, um das Spiel an dieser Stelle zu sichern. Auf diese Weise können Sie Ihre bevorzugte Kampfaufstellung sichern und in jeder Schlacht immer wieder einsetzen.



Die Optionenmenüs zur Truppenverlegung

Hervorhebungsmenü

Verlegungsmenü

Spiel starten: Markieren und wählen, um das Spiel zu beginnen.

Abbrechen: Rückkehr zum ursprünglichen Optionenbildschirm "Verlegen".

Hervorhebungsmenü

Eine Gefechtskarte kann leicht mit Symbolen überladen sein. Daher kann der Spieler zur besseren Übersicht beim Verlegen von Einheiten/Kommandeuren mit Hilfe des Menüs "Hervorheben" die verschiedenen Truppenarten, Kommandeure und Nationalitäten einzeln betrachten.

• Markieren und wählen Sie die folgenden Optionen, um sie auf der Gefechtskarte ein- oder auszuschalten:

Heerführer *Divisionskommandeure*
Flügelkommandeure *Brigadepositionen*
Korpskommandeure

Infanterie *Artillerie*
Kavallerie

Alle englischen Truppen und Verbündete (Koalition)
Alle französischen Truppen
Alle preußischen Truppen

Optionenmenü

Truppen plazieren ein/aus: Mit Hilfe dieser Option können höherstehende Kommandeure mit allen unter ihrem Befehl stehenden Truppen auf dem Schlachtfeld verlegt werden.

Kartenmenü

Heranzoomen: Markieren Sie "Heranzoomen", und ziehen Sie dann den Zeiger aus dem Einheitenfeld heraus. Er verwandelt sich daraufhin in ein Vergrößerungsglas. Ziehen Sie dieses über das Gebiet, das Sie heranzoomen möchten, und wählen Sie es an. Sie können nur jeweils eine Stufe weiter heranzoomen.

Wegzoomen: Markieren und wählen Sie "Wegzoomen". Sie gehen dabei jeweils eine Stufe weiter weg vom Geschehen.

Einheitenverlegungsfeld

Wenn Sie sich im Verlegungsmodus befinden, können Sie Fahnen oder Truppeneinheiten wählen, woraufhin das Einheitenverlegungsfeld geöffnet wird.

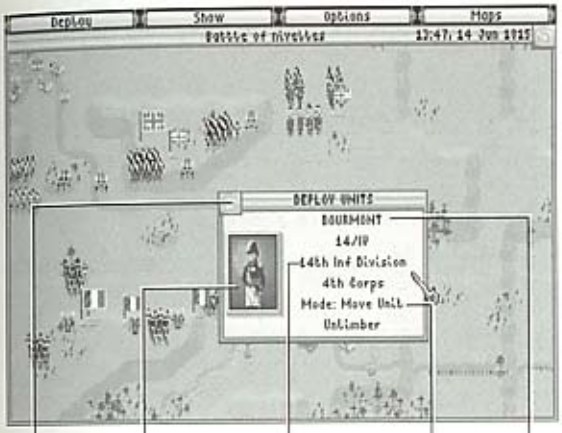
Mit Hilfe dieses Feldes können Sie Informationen zu den Truppen/Kommandeuren in der Datenbank abrufen, Einzelheiten zur Organisation überblicken, Einheiten bewegen, ihre Blickrichtung ändern und Truppenformationen wählen.

Porträt
Das Bild eines Soldaten oder Kommandeurs - Wählen Sie es, um Zugang zur Datenbank zu erhalten.

Name der Einheit
Brigade *Korps/Division*

Modus
Einheit bewegen: Ziehen Sie in diesem Modus den Zeiger aus dem Feld heraus, und setzen Sie ihn an die gewünschte Stelle. Er verwandelt sich daraufhin in das Ziel-Icon. Drücken Sie den LMK, und die Truppen erscheinen umgehend an der gewählten Stelle. Das Feld schließt sich dann automatisch.

Die Menüoptionen zur Einheitenverlegung



Schließsymbol Porträt Einheit Verlegungs-modus Kommandeur

Blickrichtung ändern: Ziehen Sie in diesem Modus den Zeiger aus dem Feld heraus, und setzen Sie ihn an die gewünschte Stelle. Er verwandelt sich daraufhin in das Ziel-Icon. Drücken Sie den LMK, und die Truppen drehen sich sofort in Richtung der gewählten Stelle. Das Feld schließt sich dann automatisch.

Art der Formation
Bei der Wahl dieser Option erscheint ein Untermenü. Markieren und wählen Sie die gewünschte Option, um die Formation zu verändern.

Beachten Sie, daß die Truppen nur eine für ihren Einheitentyp korrekte Formation einnehmen. So kann z.B. nur die französische Infanterie die gemischte Formation und nur die Leichte Infanterie eine Scharmützel-Formation einnehmen.

Die für die Formation zur Verfügung stehenden Optionen hängen also vom Truppentyp ab. Erscheint eine Option nicht, dann ist diese Formation für die jeweilige Einheit historisch nicht korrekt. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt "Truppenformationen" in diesem Handbuch.

Infanterie:

Kolonne	*Karree*
Linie	*Gemischt*
Scharmützel	

Kavallerie:

Kolonne	*Linie*

Artillerie:

Protze	*Abprotzen*

Schließen Sie das Einheitenverlegungsfeld, indem Sie das Schließsymbol in der oberen linken Ecke anwählen, oder klicken Sie mit dem LMK einen beliebigen Punkt außerhalb des Einheitenverlegungsfeldes an.

Die Hauptgefechts-bildschirme

Hintergrund

Auf dem Hauptgefechtsbildschirm spielt sich die gesamte CQCS-Nahkampfaction ab. Er kann auf drei Kartenstufen betrachtet werden.

Vier-Meilen-Karte des Schlachtfeldes: Sie sehen den Gefechtsbildschirm zunächst auf der Vier-Meilen-Kartenstufe. Das bedeutet, daß die Entfernung von einer Bildschirmseite zur anderen etwa 4 Meilen beträgt. Mit Hilfe der Funktionen "Heranzoomen" und "Wegzoomen" im Kartenfenster können Sie zum Ein-Meilen-Gefechtsbildschirm oder zur Acht-Meilen-Karte übergehen.

Das Scrollen der Karte: In allen drei Stufen ist das Schlachtfeld größer als auf dem Bildschirm abgebildet. Sie können zu den anderen Bereichen des Schlachtfeldes scrollen, indem Sie den Schwertzeiger an den Bildschirmrand ziehen und den RMK gedrückt halten.

Die Menüs

Zugang zu den Menüs erhalten Sie, indem Sie den Zeiger über den Menünamen ziehen und den LMK drücken. Halten Sie den LMK gedrückt, um die Option zu markieren, und lassen Sie ihn los, um die Option zu wählen.

Sie können auch den RMK drücken, um das Menü offen zu halten. Wählen Sie dann mit dem LMK, oder schließen Sie das Menü, indem Sie mit dem LMK die Karte anklicken.

Das Spielmenü

Hier erhalten Sie Zugang zu den folgenden Optionen:

Neustart: Wählen Sie diese Option, um ein neues Spiel zu starten. Sie kehren damit zum Beginn einer historischen Kampfaufstellung oder zum Zeitpunkt vor der Kampfaufstellung zurück, wenn Sie eine nicht-historische gewählt haben.

Neues Spiel: Mit dieser Option kehren Sie zum Hauptmenübildschirm zurück.

Spiel sichern: Sie sichern das Spiel und setzen danach die Schlacht fort.

Automatisches Sichern (Minuten): Wählen Sie diese Option für die automatische Sicherungsfunktion. Sie können diese Funktion auch ausschalten. Wir empfehlen Ihnen jedoch, Ihre Schlachten regelmäßig zu sichern, falls Ihre Taktik fehlschlägt.

Gewählter Realitätslevel: Hier wird der Realitätslevel gezeigt, den Sie während der Spielstartphase gewählt haben.

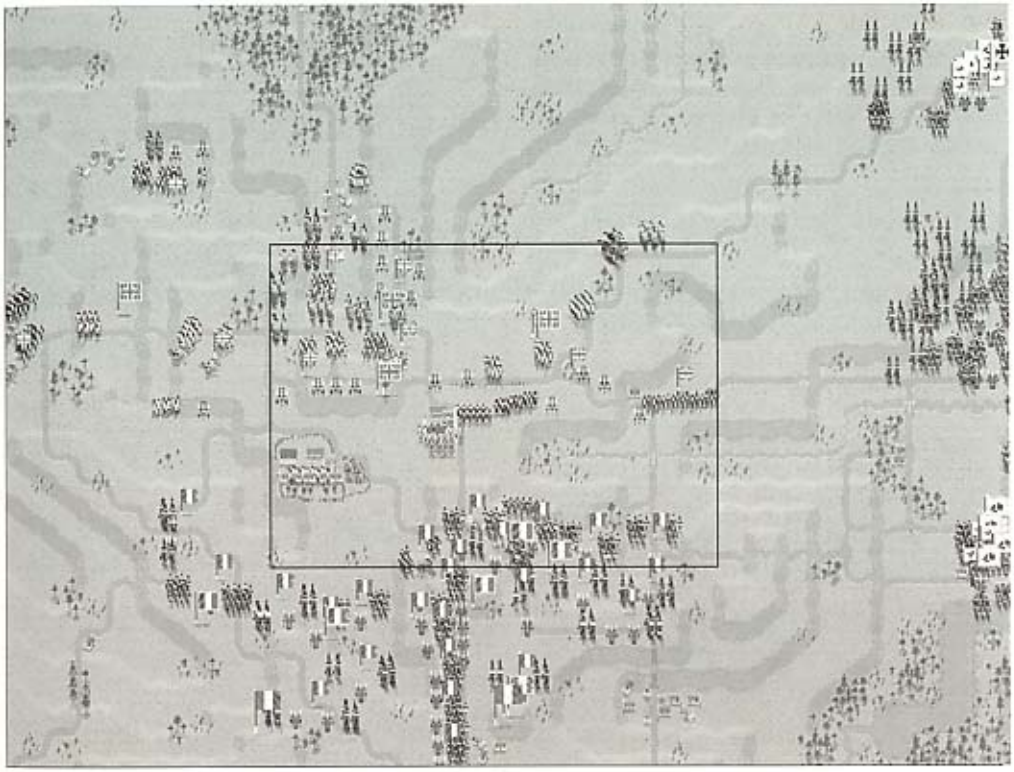
Spielgeschwindigkeit: Wählen Sie eine Spielgeschwindigkeit, die Ihren taktischen Entscheidungen entspricht. Zur Auswahl stehen:

Langsam *Schnell*
Normal

Sound ein/aus: Damit können die Kampfgeräusche ein- oder ausgeschaltet werden.

Musik ein/aus: Damit wird die Musikbegleitung des Spiels ein- und ausgeschaltet.

Pause ein/aus: Damit halten Sie das Spiel an. Durch erneutes Anwählen wird das Spiel wieder aufgenommen. Sie können ein unterbrochenes Spiel trotzdem scrollen und Zugang zur Datenbank erhalten, das Spiel selbst wird jedoch angehalten.



Die Vier-Meilen-Karte für Waterloo: Der Rahmen zeigt die Größe des Bildschirms an. Ziehen Sie mit der Maus den Zeiger an den Bildschirmrand, und scrollen Sie durch Drücken des RMK in die gewünschte Richtung.

Spiel beenden: Bei der Wahl dieser Option haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

Sichern und Abbrechen zum Betriebssystem
Abbrechen zum Betriebssystem
Spiel fortsetzen

Das Datenbankmenü: In jeder Schlacht erhalten Sie über die Datenbank Informationen zu allen beteiligten Kommandeuren und Truppen. Wollen Sie die gesamte Datenbank einsehen, dann wählen Sie diese Option im Hauptmenü.

Das Informationsmenü
Unter der Option "Meldungen" erscheint ein Untermenü mit den folgenden Optionen:

Letzte erhaltene Meldung - Letzte Meldung abrufen
Brigade-Meldungen ein/aus - Meldungen auf Brigadelevel ein-/ausschalten
Divisionsmeldungen ein/aus - Meldungen auf Divisionslevel ein-/ausschalten
Korps-/Flügelmeldungen ein/aus - Meldungen auf Korps-/Flügellevel ein-/ausschalten

Die Meldungen erscheinen in einem großen Fenster auf dem Hauptgefechtsbildschirm. Dazu gehören zwei Knöpfe: Mit dem linken Knopf kehren Sie zum Gefechtsbildschirm zurück, auf dem der Absender der Meldung markiert ist (aufblinkt). Mit dem rechten Knopf wird das Fenster geschlossen. Es kann, wie alle Fenster in *Fields of Glory,* mit Hilfe des Schließsymbols in der oberen linken Bildschirmecke geschlossen werden.

Uhr und Datum ein/aus: Zeit und Datum erscheinen in der Leiste am oberen Rand des Hauptgefechtsbildschirms.

Beachten Sie, daß alle Schlachten "gegen die Uhr" geführt werden. Handeln Sie daher schnell und entschlossen.

Das Meldungsfenster

Kartenmenü
Heranzoomen: Markieren Sie "Heranzoomen", und ziehen Sie dann den Zeiger aus dem herunterziehbaren Menü heraus. Er verwandelt sich daraufhin in ein Vergrößerungsglas. Ziehen Sie dieses auf das Gebiet, das Sie heranzoomen möchten, und wählen Sie es an.

Wegzoomen: Markieren und wählen Sie "Wegzoomen". Sie gehen jeweils eine Stufe weiter weg.

Sie können jeweils immer nur um eine Stufe vergrößern oder verkleinern. Wiederholen Sie also den Vorgang, wenn Sie noch eine Stufe weiter gehen wollen.

Einzelheiten der Schlachtfeldkarte

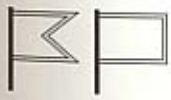
Auf der Schlachtfeldkarte werden Einzelheiten wie Gelände, Berge, Straßen, Städte, Gebäude, Flüsse, Brücken und Wälder gezeigt. Nehmen Sie sich die Zeit, sich mit den geographischen Gegebenheiten vertraut zu machen, denn *man gewinnt eine Schlacht nur, wenn man das Gelände in seine Taktik einbezieht!*

Die Kommandeursfahnen

Mit Hilfe der Kommandeursfahnen werden die einzelnen Kommandeure identifiziert. Außerdem erhalten Sie darüber Zugang zu den Befehlsfeldern. Mit Ausnahme der Ein-Meilen-Stufe sind die Informationen in allen Kartenmaßstäben durch die gleichen grafischen Symbole dargestellt:

Die Fahnen der Infanteriekommandeure sind rechteckig.

Kavallerie-Fahnen sind als Wimpel dargestellt.



Die Flaggen der Korpskommandeure haben einen goldenen Rand.

Alle Divisionskommandeure haben Fahnen ohne goldenen Rand.

Die Ein-Meilen-Karte

Auf diesem Kartenlevel werden die Brigade-Einheiten mit ihren Brigadefahnen gezeigt. Alle Kommandeure sind als Personen zu Pferd zu sehen. Die Farbe des Pferdes gibt dabei den Kommandolevel an:

Kommandeur	*Farbe das Pferdes*
Napoleon	Weiß
Wellington	Braun
Blücher	Weiß
Flügel (nur Franzosen)	Weiß
Infanterie-Korps	Grau
Kavallerie-Korps	Grau
Infanterie-Division	Schwarz
Kavallerie-Division	Schwarz
	Darstellung
Brigade	Soldaten *plus* Fahne
Artillerie	Einheit mit Kanonen, Pferden und Protzen

Andere Kartenmaßstäbe (4 Meilen, 8 Meilen)

Die Kommandeure werden auf allen Kartengrößen durch Fahnen markiert. Sie unterscheiden sich nach Größe und Form, und es gibt eine besondere Fahne für den Heerführer. In diesem Maßstab werden keine Brigadefahnen, sondern nur Truppen und Kanonen gezeigt.

Sie können auf den einzelnen Karten auch feindliche Truppen/Kommandeure anwählen, erfahren aber dadurch nur, wer sie sind. Sie haben vollen Zugang zur Datenbank, der Ihnen nur auf den höheren Schwierigkeitsstufen (Elite und Garde) verwehrt ist. Die militärischen Befehle der Gegner können Sie dagegen nicht beeinflussen. Außerdem haben Sie in der Schlacht von Waterloo keine Befehlsgewalt über die preußischen Truppen, wenn Sie die Seite der Koalition übernehmen.

Kartenmaßstab	*Befehl*	*Darstellung*
8 Meilen	Armee	Fahne
	Flügel	Fahne
	Korps	Fahne
	Division	Fahne
4 Meilen	Armee	Fahne
	Flügel	Fahne
	Korps	Fahne
	Division	Fahne
	Brigade	Soldaten
	Artillerie	Kanone

Das Bewegen der Truppen über das Schlachtfeld

Befehle geben

Kommandeurbefehle (Vier-Meilen- und Acht-Meilen-Karte)

- Ziehen Sie den Schwertzeiger auf eine geeignete Fahne.
- Wählen Sie diese mit dem LMK an.

Daraufhin öffnet sich ein Kommandeur-Befehlsfeld mit folgenden Informationen:

Porträt des Kommandeurs

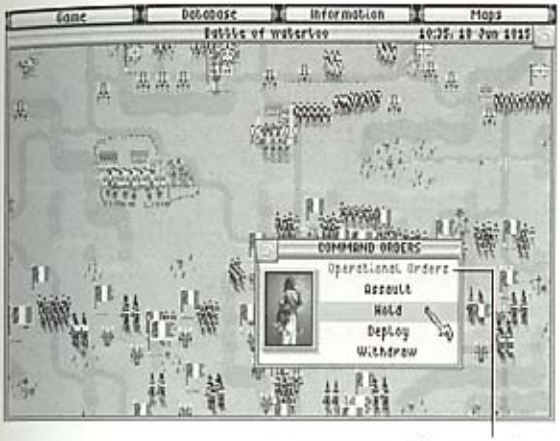
Status

Name der Einheit

Name

Einsatzbefehle

Spieloptionen



Untermenü
Einsatzbefehle

Markieren Sie "Einsatzbefehle", um ein Untermenü mit den möglichen Befehlen für diese Einheit zu öffnen:

Angriff: Befehlen Sie mit diesem Kommando einen Sturmangriff auf eine dafür festgelegte feindliche Einheit. Seien Sie aber vorsichtig! Die Einheiten werden sich auf den Feind stürzen und einen Nahkampf (Mann gegen Mann) eingehen. Die Infanterie wird zuerst eine Salve abfeuern, bevor sie mit aufgepflanzten Bajonetten vorrückt.

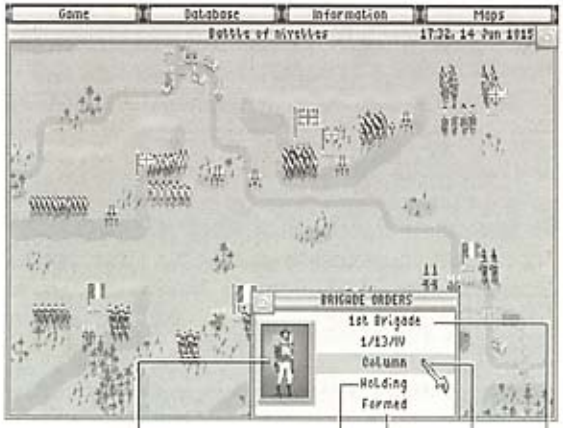
Halten: Die Einheiten erhalten den Befehl, die momentan besetzte Position zu halten. Mit diesem Befehl können Sie auch angeben, in welche Richtung sich Ihre Truppen wenden sollen, indem Sie den Zeiger dorthin setzen und den LMK drücken.

Verlegen: Mit Hilfe dieses Befehl nehmen Sie alle taktischen Truppenbewegungen vor. So können Sie z.B. dem Gegner eine starke Flanke zeigen, damit er Truppen aus anderen Bereichen des Schlachtfeldes dorthin abzieht. Die Truppen bewegen sich mit normaler Geschwindigkeit bis auf wirksame Schußentfernung und nehmen alle Veränderungen in der Formation oder Blickrichtung vor, die für eine erfolgreiche Verlegung notwendig sind.

- Positionieren Sie den Zielzeiger dort, wohin Sie die Truppen verlegen wollen, und drücken Sie den LMK. Daraufhin begibt sich die Einheit an diesen Punkt. Wie lange dies dauert, hängt vom Gelände und anderen Hindernissen ab.

Rückzug: Diesen Befehl können Sie einsetzen, um den Gegner aus einer Position herauszulocken oder Ihre Truppen aus einer schwierigen Lage zu befreien. Die Einheiten geben daraufhin Angriff/Halten/Verlegen auf und ziehen sich in Formation zurück. Am angegebenen Punkt halten sie an.

- Markieren Sie einen Einsatzbefehl, und wählen Sie ihn mit dem LMK.



Truppen-Porträt

Einsatzbefehle

Status Formation

Brigade-Befehlsfeld

Brigadebefehle (Vier-Meilen-Karte)

- Positionieren Sie den Zeiger in der Mitte einer Truppeneinheit.
- Drücken Sie zur Bestätigung den LMK.

Daraufhin wird ein Brigade-Befehlsfeld geöffnet (siehe Abbildung oben).

Aus der folgenden Auflistung im Untermenü kann eine Formation (sofern zutreffend) gewählt werden.

Infanterie-Formationen

Linie: Infanterie-Einheiten rücken in Gefechtslinien gegeneinander vor und feuern eine Salve ab, sobald sie in Reichweite sind. Die Gefechtslinienformation gibt allen Soldaten die Gelegenheit zu feuern, und eine wohlgeordnete Truppe kann ihren Gegner auf diese Weise rasch vernichten.

Kolonne: Sie wurde entwickelt, um eine Armee aus Wehrpflichtigen zu kontrollieren, der die nötige Ausbildung fehlte, um in Linie vorzurücken. Die Kolonnenformation besteht aus mehreren, weniger in die Länge gezogenen Reihen. Sie kann leichter aufrechterhalten werden und ist im Nahkampf wirkungsvoller. Sie ist jedoch gleichzeitig empfindlich gegen Schußsalven und Kanonenfeuer.

Scharmützel: Um die Probleme mit der Kolonnenformation zu lösen, wird die Leichte Infanterie in der Scharmützel-Formation als Schild benutzt. Sie ist dadurch zwar schwerer zu treffen aber empfindlicher gegen Nahangriffe.

Verwechseln Sie die Scharmützel-Formation, die nur von der Leichten Infanterie eingenommen werden kann, nicht mit den Scharmützeln als Handlung, die alle Infanterie-Einheiten automatisch ausführen.

Das Karree: Diese Formation wird als Verteidigung gegen die Kavallerie eingesetzt. Sie besteht aus einem nicht ausgefüllten Rechteck, in dem etwa vier Reihen von Soldaten ihre Bajonette nach außen gerichtet halten. Die Soldaten im Innenraum des Karrees können Salven auf die angreifende Kavallerie abfeuern, ohne Angst haben zu müssen, daß sie von hinten oder von der Seite angegriffen oder überrannt werden.

Gemischt: Eine französische Brigadeformation, in der die Bataillone in der Mitte in Gefechtslinie aufgestellt sind, während sich an den Seiten jeweils eine Kolonne befindet. Diese

Formation macht sich sowohl die Feuerkraft der Linie als auch die größere Effektivität der Kolonne im Nahkampf zunutze.

Kavallerieformationen:

Die Kavallerie kann als Kolonne oder Linie aufgestellt werden.

Einsatzbefehle

Wenn Sie diese Menüoption markieren, erscheint ein Untermenü mit den entsprechenden Befehlen für die jeweilige Einheit:

Angriff	*Verlegen*
Halten	*Rückzug*

Markieren Sie einen Einsatzbefehl, und wählen Sie ihn mit dem LMK. Sie kehren dann zum Brigade-Befehlsfeld zurück, während der gewählte Befehl eingeleitet wird. Nach dem Schließen des Feldes wird er ausgeführt, und Sie erhalten eine Meldung über den jeweiligen Einsatzbefehl (z.B. "Verlegung").

Truppenstatus

Formiert: Die Truppen bilden eine wirkungsvolle Einheit und sind bereit, von ihrem Kommandeur Befehle entgegenzunehmen.

Ungeordnet: Die Truppen sind im Begriff, sich neu zu formieren, um einen Befehl auszuführen. Sie bilden daher noch keine wirkungsvolle Einheit. Truppen können auch dann ungeordnet sein, wenn Sie angegriffen werden oder schwieriges Gelände, wie z.B. Flüsse, überqueren. Sie können jedoch Befehle entgegennehmen.

Verstreut: Dies bedeutet, daß die Truppen keine wirkungsvolle Einheit bilden. Sie wurden durch Angriffe des Gegners verstreut und flüchten. Verstreute Truppen können keine Befehle mehr entgegennehmen.

Porträt des Truppentyps

Zielen & Feuern (Geschütze)

Befehle

Batterie-Befehlsfeld

Name der Batterie

Status

Formation

Batteriebefehle (Artillerie - Vier-Meilen-Karte)

- Ziehen Sie den Schwertzeiger auf eine Kanone.
- Wählen Sie diese mit dem LMK.

Daraufhin öffnet sich ein Batterie-Befehlsfeld mit den folgenden Informationen:

Formation: Wählen Sie zwischen "Protze" (mit vorgespannten Pferden, abfahrbereit) oder "Abgeprotzt" (feuerbereit).

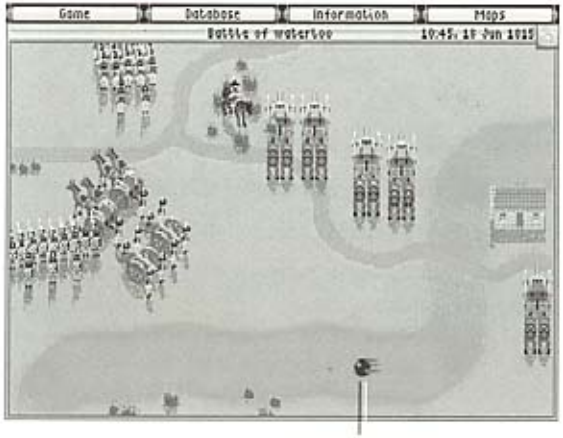
Marschbefehle: Markieren Sie diese Menüoption, dann erscheint ein Untermenü mit den entsprechenden Befehlen für diese Einheit:

Vorrücken: Zur angegebenen Position vorrücken. Die Batterie protzt automatisch ab, sobald der neue Standort erreicht ist.

Unterstützen: Zurückziehen zu einer bestimmten Position.

Die Batterie wird dort anhalten und die Position halten. Sie feuert, sobald der Feind in Reichweite ist.

• Markieren Sie einen Einsatzbefehl, und wählen Sie ihn mit dem LMK. Falls erforderlich, müssen Sie mit Hilfe des Zielzeigers einen Ort angeben, an dem diese Handlung ausgeführt werden soll.



Artillerie-Zielzeiger

Ziel

Wählen Sie diese Option, um Ihre Kanonen abzufeuern.

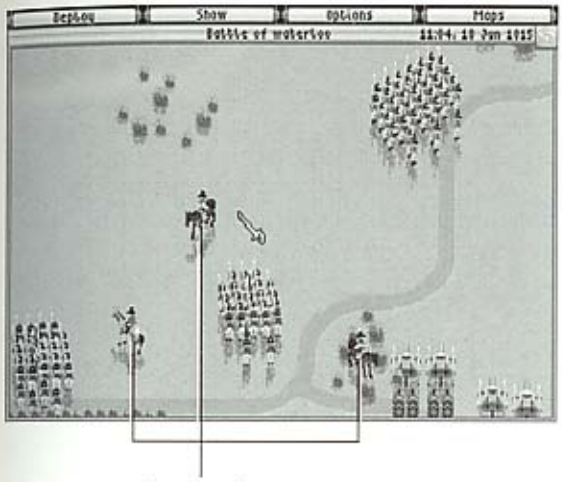
• Markieren und wählen Sie diese Option.

Der Cursor verwandelt sich daraufhin in den Artillerie-Zielzeiger (eine Kanonenkugel). Plazieren Sie diesen auf dem gewünschten Ziel, und drücken Sie den LMK. Die Einheit wendet sich nun dem Ziel zu und eröffnet das Feuer, sofern das Ziel sich in Reichweite befindet. Verschiedene auf dem Bildschirm erscheinende Meldungen informieren Sie, falls Sie z.B. zu weit vom Ziel entfernt sind.

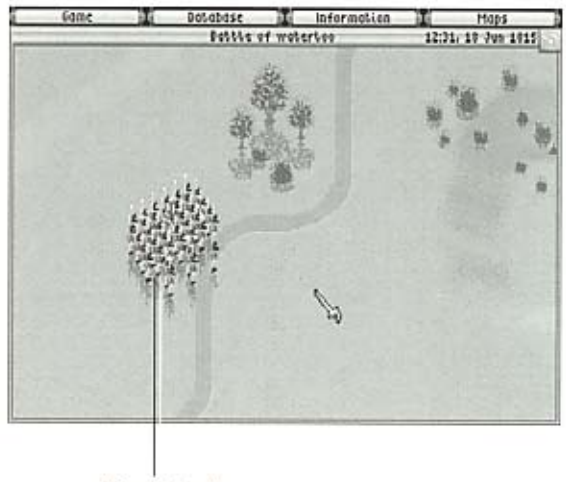
In den niedrigeren Schwierigkeitsstufen können Sie nicht auf eigene oder verbündete Truppen schießen. In den realistischeren Levels hindert Sie nichts daran, diesen Fehler zu begehen.

Befehle geben (Ein-Meilen-Karte)

Einleitung: Auf der Ein-Meilen-Karte sehen Sie eine isometrische Nahansicht des Kampfbereiches. Sie haben damit zwar keinen vollen Überblick, können aber Einzelkämpfe im Detail verfolgen. Sie können dabei beobachten, wie die Einheiten bestimmte Formationen bilden (Linie, Kolonne, Scharmützel usw.), und Verluste sowie Schäden an Kanonen und Gebäuden ausmachen. Dieser Level ist daher ideal, um den Einsatz grundlegender Kampftaktiken zu beobachten (z.B. einen Kavallerieangriff gegen eine Infanterie-Einheit, die sich zur Verteidigung zum Karree formiert).



Kommandeure



Eine Brigade

Der Kommandeur: Auf der Ein-Meilen-Karte werden alle Kommandeure auf dem Schlachtfeld gezeigt.

• Wählen Sie eine der Figuren, um das Kommandeur-Befehlsfeld aufzurufen. Das Feld ist das gleiche wie auf der Vier-Meilen- und Acht-Meilen-Karte (siehe oben). Wird dem Kommandeur ein Befehl gegeben (z.B. "Verlegen"), dann führt jede Einheit unter seinem Kommando diesen Befehl aus.

Die Brigaden: Brigaden werden als Personengruppen in ihren korrekten Uniformen gezeigt. In der Mitte der Formation steht eine Fahne.

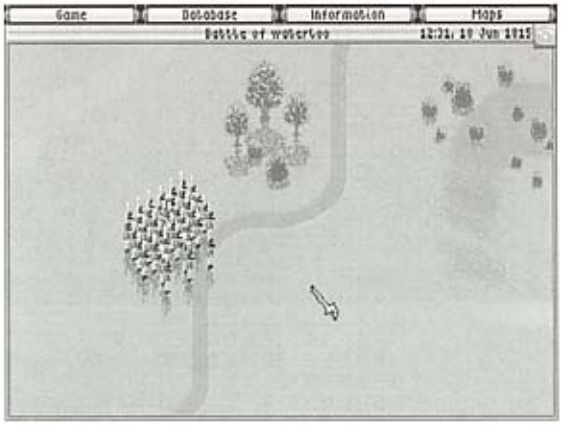
Beachten Sie, daß jeder einzelne Infanterist etwa 70 Soldaten verkörpert. Eine berittene Figur steht für 70 Kavalleristen, und eine Kanone auf der Karte repräsentiert bis zu drei Geschütze.

- Ziehen Sie den Schwertzeiger auf eine Truppenfahne.
- Drücken Sie den LMK.

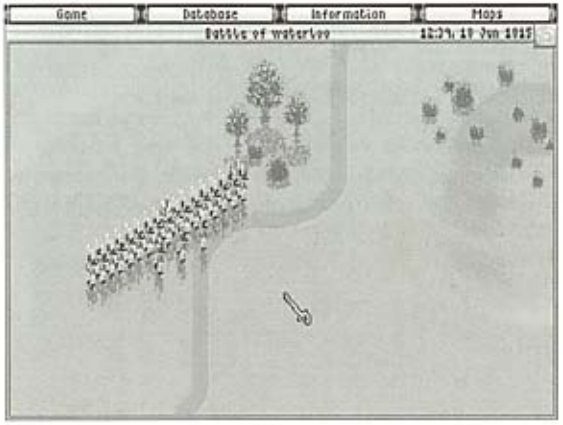
Es öffnet sich ein Brigade-Befehlsfeld. Sie können darauf Befehle geben und Formationen ändern wie für die Vier-Meilen-Karte oben beschrieben.

Auf der Ein-Meilen- und Vier-Meilen-Karte können Sie beobachten, wie die Truppen die verschiedenen Formationen bilden.

Infanterie

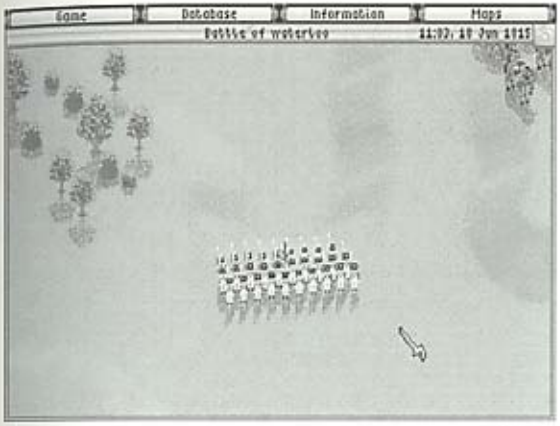


Kolonne

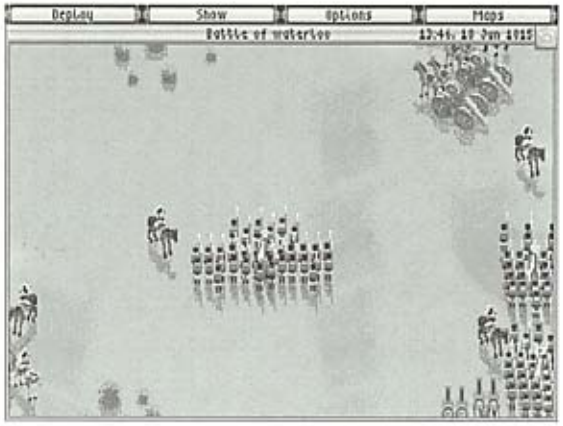


Linie

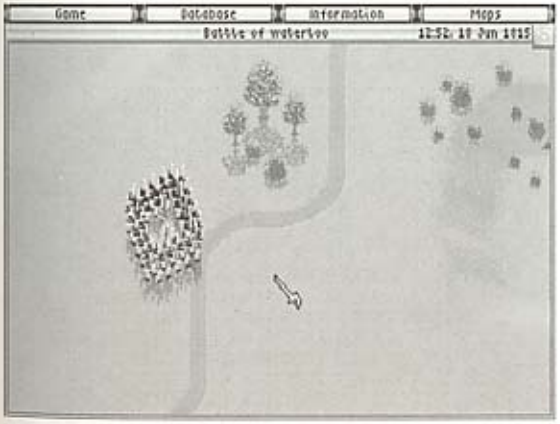
Spieloptionen



Scharmützel

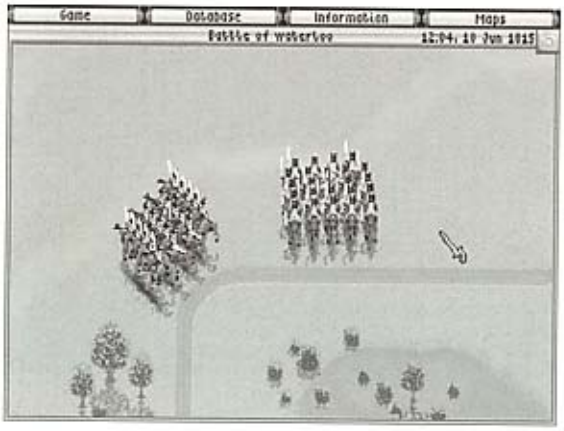


Gemischt (nur französische Armee)

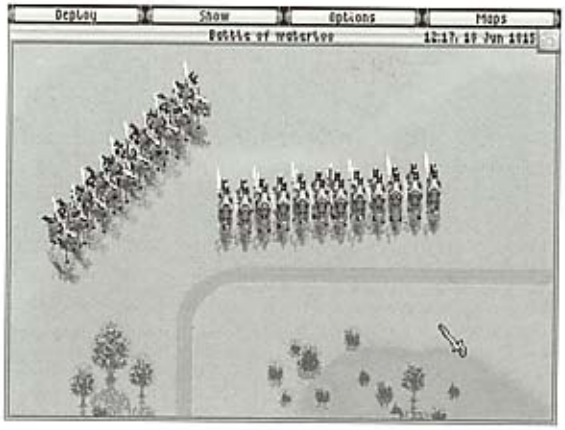


Karree

Kavallerie

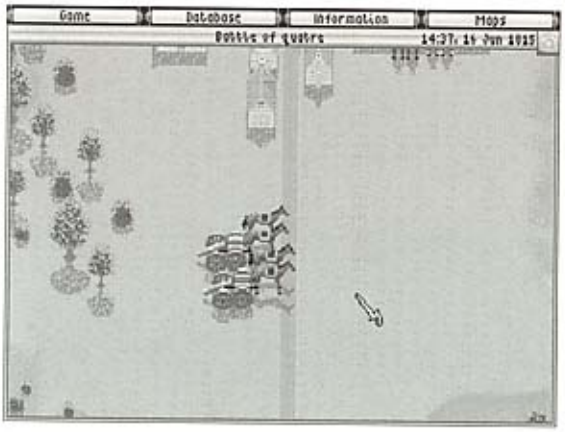


Kolonne

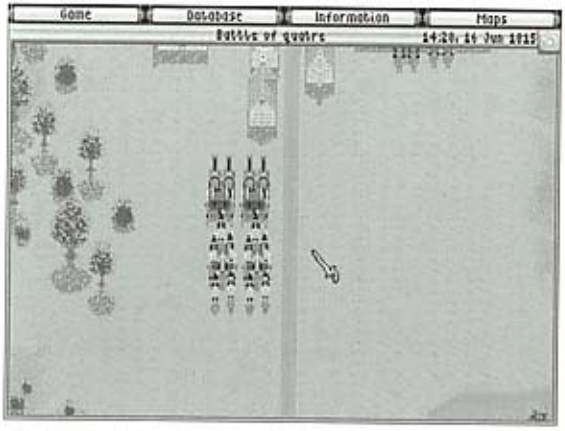


Linie

Artillerie



Protze



Abprotzen

Das Ende der Schlacht

Wird die Schlacht als beendet betrachtet, erhalten Sie einen Bericht des Stabsoffiziers mit dem offiziellen Ergebnis.

Danach können Sie zum Hauptmenübildschirm zurückkehren.

Kampftaktiken

Übersicht

In *Fields of Glory* können Kämpfe schnell und entschlossen geführt werden, wenn die entsprechenden Einheiten einander nahe genug gegenüberstehen. Sie müssen jedoch im Hinblick auf die Kampftaktiken folgende Hinweise beachten:

- Mobilität und Sturmangriffe sind die wichtigsten Elemente der napoleonischen Kriegführung.
- Kanonen sollten eingesetzt werden, um die gegnerischen Einheiten vor einem Angriff zu schwächen.
- Kämpfe werden gewonnen, indem der Feind mit Angriffen durch Infanterie oder Kavallerie von seiner Position vertrieben wird.
- Die in einem Sturmangriff unterlegene Einheit wird auf ihrer Flucht viele Verluste erleiden.

Infanterie im Kampf

Arten der Infanterie

Obwohl zwischen verschiedenen Nationalitäten Unterschiede auftreten können, wird die Infanterie im wesentlichen in vier Grundtypen eingeteilt:

Miliz: Kaum ausgebildete Truppen, die die grundlegenden Aufgaben der Gefechtslinieninfanterie erfüllen.

Gefechtslinieninfanterie: Truppen mit einem im allgemeinen mittelmäßigen Niveau, die in engen Formationen kämpfen.

Leichte Infanterie: Höher motivierte Truppen, die ausgedehntere Formationen, wie z.B. Scharmützel bilden können.

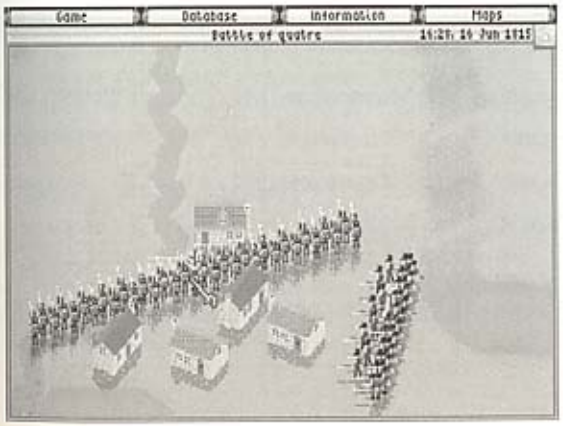
Stoßtruppen: Höchstmotivierte Truppen, deren Hauptaufgabe es ist, Positionen durch Sturmangriffe zu erobern. Die Alte und die Mittlere Garde der Franzosen sind z.B. solche Truppen.

Kampftaktiken

Taktiken der Infanterie

Scharmützel: Die Leichte Infanterie wird vorausgeschickt, um vom Hauptangriff abzulenken oder auf feindliche Formationen zu schießen. Scharmützel schwächen den Gegner vor einem geplanten Sturmangriff.

Sturmangriff: Die Sturmangriffstruppen geben nur eine einzige Schußsalve ab, bevor sie sich den feindlichen Truppen bis auf Bajonettreichweite nähern. Durch ein Nachladen wären sie gezwungen, anzuhalten, und der plötzliche Angriff würde zusammenbrechen. Um einen Sturmangriff wieder aufzunehmen, müßten dann neue Truppen eingesetzt werden.



Eine französische Brigade greift bei Quatre Bras eine Position der Koalition an.

Die Infanterie ist dicht zusammengedrängt, um den Zusammenhalt und die Disziplin im Falle eines Angriffs durch Kavallerie zu erhalten. Diese Truppen sind dennoch durch Artillerie und Musketenfeuer gefährdet.

Häufig kommt es vor, daß die feindlichen Truppen schon fliehen, bevor der Sturmangriff abgeschlossen ist, oder die angreifenden Truppen weichen zurück, bevor sie überhaupt die Gelegenheit hatten, ihren Angriff auszuführen. In beiden Fällen wird die Seite, die ihre Vorteile nicht ausnutzt, hohe Verluste erleiden. Ein Nahkampf zwischen Formationen der Infanterie ist ein reines Glücksspiel, wenn nicht eine der beiden Seiten bereits durch Artillerie- oder Scharmützelfeuer geschwächt ist. Ist der Gegner erst einmal geschwächt, dann geht der Sieg immer an den Angreifer.

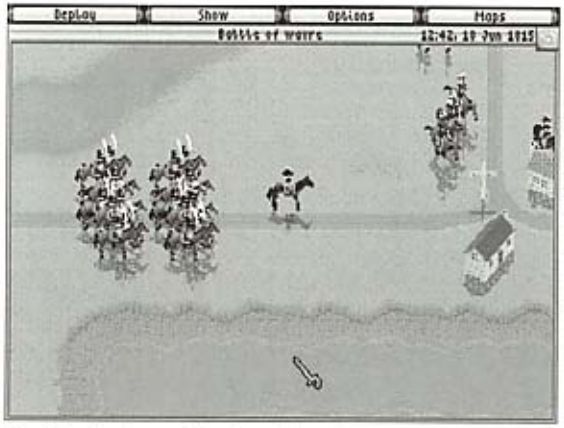
Tabelle zur Organisation der Infanterie

Name	*Zusammensetzung*	*Militärische Notation*	*Bemerkungen*
Kompanie	100-300 Mann	I	
Bataillon	(4-12 Kompanien)	II	
Regiment	(2-3+ Batallione)	III	
Brigade	(2-5 Regimenter)	X	Die Grundeinheit im Spiel
Division	(2-3+ Brigaden)	XX	
Korps	(2+ Divisionen)	XXX	
Flügel	(2+ Korps)	XXXX	Nur französische Armee
Armee	(2+ Flügel oder Korps)	XXXXX	

Kavallerie im Kampf

Arten der Kavallerie

Leichte Kavallerie: Mit der Leichten Kavallerie können Sie feindliche Stellungen angreifen und verstreute Formationen verfolgen. Sie können sie auch als Schutz für die Armee einsetzen. Im allgemeinen ist die Leichte Kavallerie in der Lage, größere Entfernungen als irgendeine andere berittene Einheit zu überwinden. Sie ist aber im eigentlichen Kampf nicht so effektiv wie die Mittelschwere oder Schwere Kavallerie.



Ein Kavallerieangriff während der Schlacht von Wavre

Schwere und Mittelschwere Kavallerie: Für den Einsatz als Stoßtruppen, entweder im Kampf gegen feindliche Kavallerie oder zum Angriff gegen Truppen der Infanterie. Sie setzt sich aus kräftigeren Männern und stärkeren Pferden zusammen.

Taktiken der Kavallerie

Alle Einheiten der Kavallerie dienen zum Vorstoß in Gefechten. Sie werden eingesetzt, um feindliche Kavallerie abzuwehren sowie Infanterie und Artillerie anzugreifen. Eine weitere Aufgabe der Kavallerie ist es, die eigene Artillerie und Infanterie zu schützen. Außerdem ist sie für die Verfolgung isolierter feindlicher Elemente verantwortlich.

Tabelle zur Organisation der Kavallerie

Name	*Zusammen-setzung*	*Militärische Notation*	*Bemerkungen*
Kompanie		I	
Schwadron	(2-3 Kompanien)	II	100-200 Mann
Regiment	(2-3 Schwadronen)	III	300-900 Mann
Brigade	(2-3 Regimenter)	X	
Division	(2-3+ Brigaden)	XX	
Korps	(2+ Divisionen)	XXX	

Artillerie

Arten der Artillerie

Unberittene Artillerie: Die Unberittene Artillerie wird eingesetzt, um die Formationen der Infanterie zu unterstützen und eine Großbatterie zu bilden, die vor einem Sturmangriff das Feuer auf einen Abschnitt der gegnerischen Linien eröffnet.

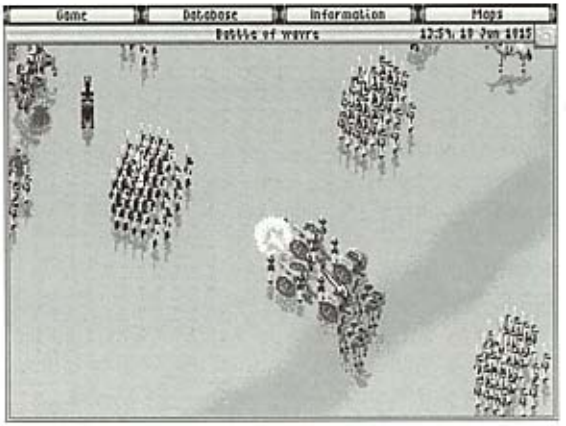
Berittene Artillerie: Eine schnellere Einheit als die Unberittene Artillerie. Sie soll die Einheiten der Kavallerie unterstützen und mit der Infanterie zusammenarbeiten.

Taktiken der Artillerie

Weitreichendes Gewehrfeuer reißt die feindlichen Formationen auseinander und verwirrt sie, so daß die Anzahl der wirkungsvoll kämpfenden Soldaten abnimmt. Das Feuer kann die feindlichen Formationen zwar nicht vernichten, doch Artilleriefeuer forderte in den napoleonischen Gefechten fast immer eine beträchtliche Anzahl an Opfern. Nahkampf-Artilleriefeuer kann verheerend wirken.

Formationen der Artillerie

Geschütze werden anhand des Gewichts ihrer Geschosse identifiziert, das in dieser Periode zwischen drei und zwölf Pfund betrug. Eine Batterie besteht aus vier bis acht Geschützen. Sie positioniert ihre Geschütze etwa 30 Meter voneinander entfernt und nimmt eine möglichst breite Front ein.



Die Artillerie feuert bei Wavre auf eine Kolonne Soldaten.

Organisation der Artillerie

Batterie *(4-8 Geschütze)* *(100-300 Mann)*

Als Teil der Infanterie bzw. Kavallerie oder als Reserve der Artillerie.

Gemeinsamer bewaffneter Einsatz

Durch den gemeinsamen Einsatz der drei bewaffneten Kräfte (Artillerie, Infanterie und Kavallerie) sind Sie in der Lage, den Kampf zu Ihren Gunsten zu entscheiden.

Artillerie

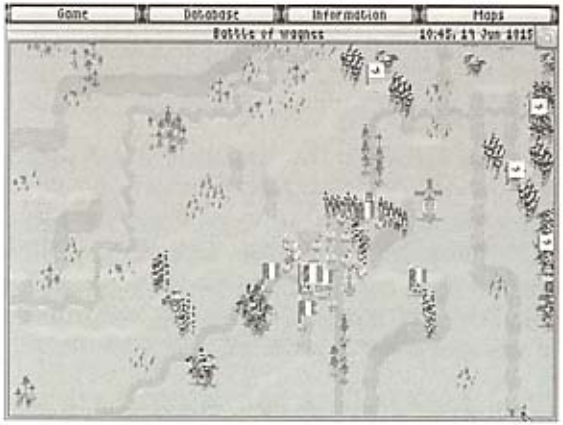
• Setzen Sie Geschütze ein, um die Reihen des Feindes vor oder während eines Sturmangriffs zu lichten. Schicken Sie Ihre Artillerie zur Verstärkung der Infanterie vor, so daß sie den Gegner vernichten kann, bevor die Infanterie vorrückt.

• Setzen Sie die Artillerie gemeinsam mit der Kavallerie ein, um die Kavallerie des Gegners zu bezwingen und seine Infanterie zu beschießen, die sich im Karree formiert, um sich vor Ihrer Kavallerie zu schützen.

Kavallerie

• Die Kavallerie kann neben den oben schon erwähnten Taktiken auch eingesetzt werden, um die Angriffe des Gegners abzuschwächen oder abzuwehren. Sie kann die Infanterie des Gegners auseinandertreiben und von geplanten Angriffen abhalten. In einem solchen Fall könnten Ihre Artillerie und Infanterie einen Gegenangriff ausführen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, gemeinsame bewaffnete Angriffe abzuwehren. Doch es ist Ihre Aufgabe als Kommandeur, diese drei Kräfte geschickt einzusetzen, sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung.



Ein gemeinsamer bewaffneter Einsatz in der Schlacht von Wavre: Der französische Kommandeur setzt Infanterie, Kavallerie und Artillerie ein, um einen Angriff durchzuführen.

Die "Fields of Glory"-Datenbank

Übersicht

Die *Fields of Glory*-Datenbank ermöglicht Ihnen den Zugriff auf umfangreiche Informationen, die Sie auch während des Spielens abrufen können. Sie enthält Einzelheiten über Kommandeure, Truppen und deren Organisation innerhalb der Armee. Ebenso können Sie die Eigenschaften der einzelnen Kommandeure, ihre Truppenanzahl und ihren gegenwärtigen Zustand erfahren. Jede Einheit ist durch ein für sie typisches Porträt dargestellt. Sie können die Datenbank von verschiedenen Modi aus aufrufen und damit Informationen zu allen drei Armeen erhalten.

Der zur Zeit stattfindende Kampf wird angehalten, bis Sie wieder zum Hauptgefechtsbildschirm zurückkehren.

Zugriff auf die Datenbank

Steuerungen

Mit dem linken Mausknopf (LMK) wählen Sie eine Option. Mit dem rechten Mausknopf (RMK) kehren Sie zum vorherigen Bildschirm zurück.

Das Datenbank-Menü

• Ziehen Sie den Schwertzeiger auf das Datenbank-Menü auf dem Hauptgefechtsbildschirm, und betätigen Sie den RMK. Daraufhin bleibt ein Menü geöffnet, in dem Sie die Datenbank für die gewünschte Armee markieren können. In jedem Gefecht können Sie nur die Datenbanken für die beteiligten Truppen einsehen. Informationen zu allen anderen Truppen erhalten Sie jedoch über den Hauptmenübildschirm.

• Markieren Sie die gewünschte Armee, und wählen Sie sie anschließend mit dem LMK. Sie gelangen daraufhin zur *Fields of Glory*-Datenbank.

Die Fahnenoption

Sie können auch jederzeit während eines Kampfes auf die Datenbank zugreifen, indem Sie die Fahne eines der Kommandeure oder die Fahne/Standarte einer Truppe (jede Truppenformation führt eine Fahne oder Standarte mit sich) anklicken und dann das Porträt im Befehlsfeld wählen.

Aufbau der Datenbank

Befinden Sie sich innerhalb der Datenbank, dann finden Sie dort die folgenden Informationen vor:

Das Porträt

Die Datenbank der Koalition auf dem höchsten Level

Porträt des Kommandeurs

Ein Porträt des gewählten Kommandeurs/der gewählten Truppe erscheint in der Mitte des Bildschirms. Es kennzeichnet die Bedeutung des Kommandeurs: Porträts mit Kopf und Schultern sind den obersten Befehlshabern vorbehalten, wie z.B. Napoleon und seinen Marschällen. Dreiviertel-Porträts stellen Divisionskommandeure dar, und volle Porträts kennzeichnen aus Soldaten bestehende Brigaden. Truppenporträts enthalten außerdem noch Hinweiszeichen für ihre jeweilige Funktion: Die Artillerie führt Zubehör für ihre Geschütze mit, die Infanterie Musketen, und die Kavallerie ihre Säbel oder lanzen. Auf diese Weise ist es möglich, schnell einen Überblick über die Funktionen der Truppen und ihrer Kommandeure zu erhalten.

Einzelheiten zu den Kommandeuren

- Wählen Sie das Porträt mit dem LMK, dann gelangen Sie zum

Lebenslauf

Zusammenfassung der Fähigkeiten

detaillierteren Informationsbildschirm. Dort sind aufgeführt:

Stellung in der Armee — *Führungsqualitäten*
Fähigkeiten — *Voller Name und persönliche Daten*
Persönlichkeit — *Kurzer Lebenslauf*

Jeder Kommandeur hat Vor- und Nachteile. Daher müssen Sie seine Schwächen und Stärken ebensogut kennen wie die verschiedenen Truppenarten.

Sie sollten jedoch bedenken, daß die jeweilige Beurteilung nur ein Richtwert für das Verhalten des Kommandeurs ist, keine Garantie für sein Verhalten in bestimmten Situationen. Doch wird ein schwerfälliger Kommandeur wahrscheinlich alle Befehle wortwörtlich befolgen, aber weniger Energie zeigen als ein unbesonnener, und ein unbesonnener Kommandant könnte zwar Befehle voller Energie ausführen wollen, dann aber seine Meinung ändern, wenn sich ihm eine scheinbar günstige Gelegenheit bietet.

Erfahrungswertung

Schwach — *Gut*
Mittelmäßig — *Ausgezeichnet*
Durchschnittlich

Damit wird die Fähigkeit des Kommandeurs bewertet, das Beste aus seinen Soldaten herauszuholen. Dieser Wert beeinflußt den Erfolg der Truppen beim Feuern, im Handgemenge und beim Einnehmen neuer Formationen.

Führungsqualitäten

Ohne Antrieb — *Inspirierend*
Schwach — *Charismatisch*
Durchschnittlich

Diese Beurteilung zeigt die Fähigkeit des Kommandeurs an, seinen Truppen Mut zu machen. Davon betroffen ist der Erfolg der Soldaten beim Sturmangriff, beim Abwehren eines Sturms und beim schnellen Bilden eines Karrees zur Verteidigung.

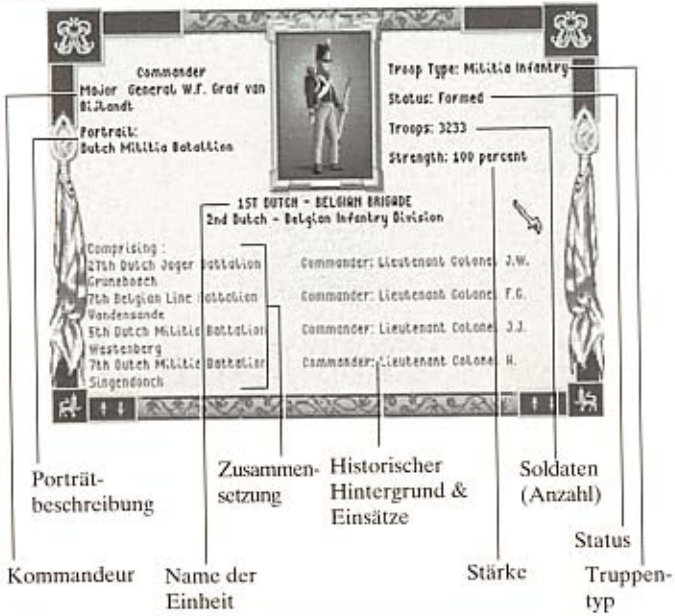
Persönlichkeit

Schwerfällig — *Impulsiv*
Vorsichtig — *Unbesonnen*
Durchschnittlich

Damit wird angegeben, wie genau der Kommandeur Befehle befolgt, und wie sehr er sich einsetzt, bevor er sich zurückzieht und/oder um Unterstützung bittet. Dieser Wert hat Einfluß darauf, wie leicht sich die Truppen kontrollieren lassen. Indirekt wird dadurch auch ihre Moral und damit ihre Effektivität beeinflußt.

Einzelheiten zur Brigade

Die oben beschriebenen Informationen stehen bis hinunter zu den Divisionskommandeuren zur Verfügung. Auf dem Brigade-Level sehen Sie dagegen folgende Informationen:

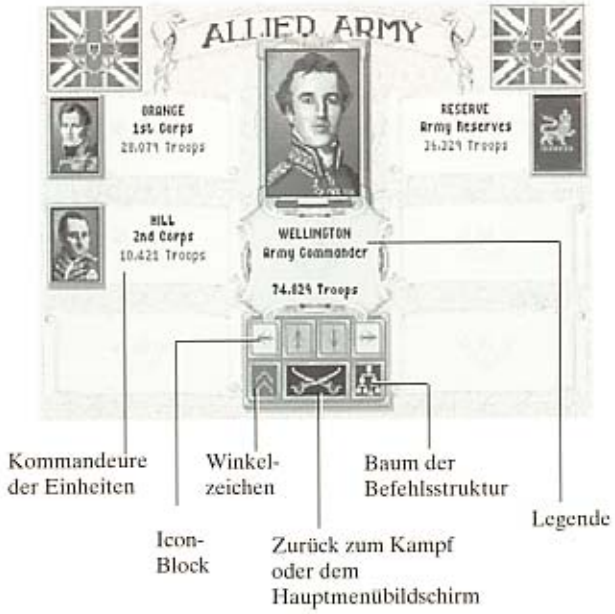


Mit Hilfe der kleinen Pfeile nach oben/unten, die sich rechts/links unten auf dem Bildschirm befinden, können Sie durch die Informationen scrollen.

• Durch Drücken des RMK kehren Sie zum Haupt-Datenbankbildschirm zurück.

Die Legende

Unter dem Porträt in der Mitte des Haupt-Datenbankbildschirms finden Sie die folgenden Informationen:



Abbildungen der Einheiten, die unter Befehl stehen

Auf der linken und rechten Seite des Porträts befinden sich kleine Abbildungen. Diese zeigen Einheiten, die der Person im Mittelpunkt des Bildschirms unterstehen. Durch die Wahl dieser kleineren Porträts können Sie auf Informationen dieser Unterabteilungen zugreifen. Das gewählte Porträt wird in die Bildschirmmitte gerückt, und es erscheinen beiderseits davon weitere Unterabteilungen.

Der Icon-Block

Unterhalb der Legende befindet sich der Icon-Block:

Icons mit Linkspfeil/Rechtspfeil

• Wählen Sie diese Icons, um zu einer Einheit bzw. einem Kommandeur zu gehen, der sich auf derselben Befehlsebene befindet.

Icons mit Hochpfeil/Runterpfeil

Stehen mehr als sechs Einheiten gleichzeitig unter Befehl, dann können Sie durch Anklicken dieser Icons die Liste der Einheiten durchgehen. Sind keine anderen Einheiten vorhanden, hat das Anklicken keine Wirkung.

Das Winkelzeichen

Mit der Wahl des Winkelzeichens (umgekehrtes "V") können Sie durch die Befehlsstruktur nach oben gehen (von Truppeneinheiten bis zum Feldherrn).

Baum der Befehlsstruktur

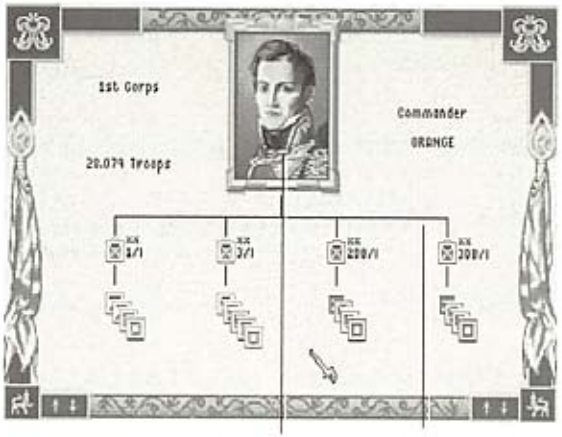
Wählen Sie diesen Baum, dann sehen Sie eine schematische Darstellung der Truppen, die unter dem Befehl der im Porträt dargestellten Person stehen.

Sie werden das Porträt des Kommandeurs sowie ein Diagramm sehen, das in militärischer Notation die befehligten Einheiten zeigt.

Übersicht über die Gefechtsordnung

Diese Darstellungsweise ermöglicht Ihnen, die Befehlsstruktur und die verschiedenen Einheiten der Armee auf einen Blick zu überschauen.

Beachten Sie, daß ein Infanteriekorps aus Infanterie, Artillerie und sogar Kavallerie zusammengesetzt sein kann, während zu einem Kavalleriekorps nur Kavallerie und Artillerie gehören können.



Befehlsstruktur Kommandeur Befehligte Einheiten

Die französische Armee (Weiß auf blauem Grund)

Befehlsgewalt

Napoleon

Flügelkommandeur

Kommandeur der Reserve

Kommandeur eines Korps (Infanterie)

Kommandeur einer Division (Infanterie)

Kommandeur eines Kavalleriekorps

Kommandeur einer Kavalleriedivision

Kommandeur eines Artilleriekorps (Infanterie)

Kommandeur einer Artilleriedivision (Infanterie)

Kommandeur eines Kavalleriekorps der Artillerie

Kommandeur einer Kavalleriedivision der Artillerie

Einheiten

Gardeinfanterie

Leichte Gardeinfanterie

Schwere Gardekavallerie

Gardedragoner

Berittene Gardejäger

Gardelanzenreiter

Unberittene Gardeartillerie

Berittene Gardeartillerie

Gefechtslinieninfanterie

Leichte Infanterie

Schwere Kavallerie (Kürassier oder Karabinier)

Dragoner

Leiche Kavallerie (Husaren oder berittene Jäger)

Lanzenreiter

Unberittene Artillerie

Berittene Artillerie

Die britischen und königlich-deutschen Legionen (Weiß auf rotem Grund)

Befehlsgewalt

Wellington

Kommandeur der Reserve

Kommandeur eines Korps

Kommandeur einer Division

Kommandeur eines Kavalleriekorps

Kommandeur eines Artilleriekorps

Kommandeur einer Artilleriedivision

Kommandeur eines berittenen Artilleriekorps

Kommandeur einer berittenen Artilleriedivision

Einheiten

Gardeinfanterie

Gefechtslinieninfanterie

Leichte Infanterie/Gewehre

Schwere Gardekavallerie

Schwere Dragoner

Leichte Dragoner

Husaren

Unberittene Artillerie

Berittene Artillerie

Hannoveraner (Weiß auf grünem Grund)

Kommandeur eines Korps

Kommandeur einer Division

Gefechtslinieninfanterie

Leichte Infanterie

Landwehr-Infanterie

Husaren

Unberittene Artillerie

Brunswick (Weiß auf hellgrauem Grund)

Kommandeur des Brunswick-Kontingents

Gefechtslinieninfanterie

Leichte Infanterie

Unberittene Artillerie

Berittene Artillerie

Nassauer Reservekontingent (Gelb auf grünem Grund)

Gefechtslinieninfanterie

Holländisch-belgische Armee (Weiß auf braunem Grund)

Befehlsgewalt

Kommandeur eines Korps

Kommandeur einer Division

Kommandeur einer Kavalleriedivision

Einheiten

Gefechtslinieninfanterie

Leichte Infanterie

Miliz-Infanterie

Schwere Kavallerie

Leichte Dragoner

Husaren

Unberittene Artillerie

Berittene Artillerie

Die preußische Armee (Weiß auf dunkelgrauem Grund)

Befehlsgewalt

Blücher

Kommandeur eines Korps

Kommandeur einer Division

Kommandeur eines Kavalleriekorps

Kommandeur einer Kavalleriedivision

Kommandeur eines Artilleriekorps

Einheiten

Gefechtslinieninfanterie

Leichte Infanterie

Landwehr-Infanterie

Leichte Dragoner

Husaren

Ulanen (Lanzenträger)

Landwehr-Kavallerie

Unberittene Artillerie

Berittene Artillerie

Die neben dem Icon erscheinenden Details haben folgende Bedeutung:

- X oder I (Einzelheiten siehe vorhergehender Abschnitt)
- Die erste Zahl gibt die Einheit an (Nummer/Name der Brigade).
- Die zweite Zahl gibt die übergeordnete Einheit an (Division).
- Die dritte Zahl (wenn vorhanden) gibt die nächste übergeordnete Einheit an. Ist diese ein Korps, dann wird die Nummer in römischen Ziffern angegeben.
- K ist die Kurzbezeichnung für Kavallerie.
- A ist die Kurzbezeichnung für Artillerie.

Beispiel: 1/21/III bedeutet 1. Brigade, 21. Division, 3. Korps

Wählen Sie die einzelnen Elemente aus der schematischen Darstellung, um Details über die Einheiten und ihre Befehlshaber abzurufen. Daraufhin öffnet sich ein Fenster mit einem kleineren Porträt. Klicken Sie dieses an, dann erhalten Sie Zugang zu folgenden genaueren Informationen über diese eine Einheit:

Kommandeur
Porträt
Name der Einheit
Art der Truppe
Status
Soldaten (Anzahl)
Stärke (als prozentualer Wert)
Zusammensetzung
Kommandeure der einzelnen Einheiten
Historischer Hintergrund
Einsätze

Kleine Pfeile nach oben/unten auf der linken/rechten Seite des Bildschirms gestatten es Ihnen, bei Bedarf durch die Informationen zu scrollen.

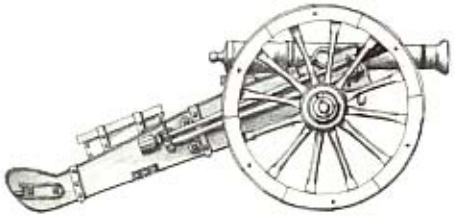
Gekreuzte Schwerter

Wählen Sie das Icon mit den gekreuzten Schwertern, um (wieder) zum Schlachtfeld oder Hauptmenü (bei Zugriff auf die Datenbank) zu gehen. Kehren Sie nach einer Unterbrechung zum Schlachtfeld zurück, wird die gewählte Einheit/der gewählte Befehlshaber einige Sekunden lang blinken, um anzuzeigen, wo sich die Brigade oder Person befindet.

Waffen

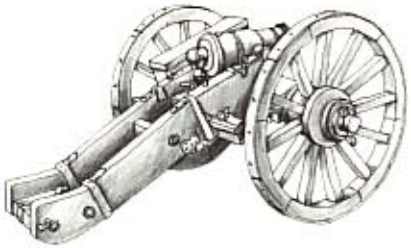
Die Kanone

Ein Artilleriegeschütz mit langem Rohr, das nach dem Gewicht der damit abgefeuerten Eisenkugeln klassifiziert wurde. Die Kanone hatte ein glattes Rohr und wurde durch die Mündung geladen. Die schwersten Kanonen, die jemals für die Kriegführung auf dem Feld hergestellt wurden, konnten Kugeln mit einem Gewicht von 12 Pfund abfeuern. Man konnte mit ihnen nur direkt auf das Ziel feuern. Ein indirektes Feuern über die Köpfe der eigenen Einheiten hinweg war nicht möglich. Ein einzelner Schuß konnte bis zu 1200 Meter weit reichen, das am Ziel aufprallende Geschoß "sprang" jedoch noch weiter (bis in eine Entfernung von 1800 Metern). Die Nahkampfartillerie, die Kartätschen direkt auf ihr Ziel abfeuerte, konnte die angepeilten Einheiten hoffnungslos vernichten und damit jeden Sturmangriff im Keim ersticken.



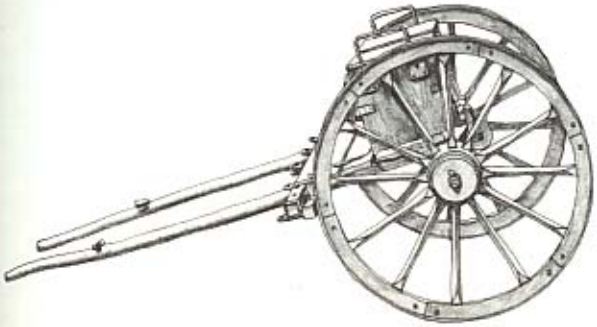
Die Haubitze

Ein Geschütz mit kürzerem Rohr, das scharfe Granaten (mit Zünder) in hohem Winkel abfeuerte und entsprechend dem Durchmesser seines Rohres in verschiedene Größen eingeteilt wurde (z.B. "6-Zoll-Haubitze"). Wie alle Geschütze dieser Zeit wurde die Haubitze durch die Mündung geladen.



Die Protze

Die Protze war ein zweirädriges Gefährt aus Holz mit einem Eisenrahmen, auf dem ein Geschütz montiert werden konnte. Es wurde von Pferden gezogen und so während der Gefechte auf dem Kampfgebiet umhergefahren.



Geschosse

Kanonenkugel

Eine Eisenkugel, die für Prellschußfeuer verwendet wurde. Die Kugel wurde auf feindliche Einheiten abgefeuert und sprang ab und zerstörte diese so lange, bis sie ihren Schwung verloren hatte.

Kartätsche

Ein Geschoß für kurze Entfernungen. Eine Kartätsche ist ein Behälter voller Bleikugeln, die nach dem Verlassen des Geschützrohres wie Gewehrkugeln in verschiedene Richtungen gestreut wurden.

Gewöhnliche Granate

Explosives Material, das von einer Metallhülle zusammengehalten wurde. Der Zünder wurde beim Feuern entsichert. Granaten dienten als Geschosse für Haubitzen und wurden in einem hohen Winkel aus einer Position hinter Festungswerken oder den eigenen Truppen auf den Feind abgefeuert.

Kartätsche

Übersicht über die Wirksamkeit der Kanonen

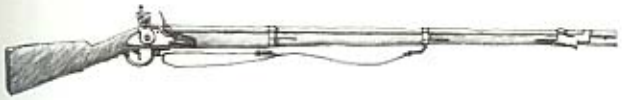
Geschütz		Geschützreichweite - Direktschuß (200, 400, 600, 800, 1200 Yards)
12-Pfünder feuert Kugel und Kartätsche		
8-Pfünder feuert Kugel und Kartätsche		
4-Pfünder feuert Kugel und Kartätsche		
6"-Haubitze feuert Granate und Kartätsche		
8-Pfünder Abpraller-schießen		

Schlüssel

- Kartätschenreichweite
- Kugelreichweite
- Granatenreichweite

Waffen

Die Muskete



Die Muskete wurde normalerweise von Soldaten der Infanterie getragen. Sie besaß ein glattes Rohr und ein Zündschloß (ein kleines Gerät zur Erzeugung eines Funkens), um das Pulver zu zünden. Die Sprengladung und das Geschoß wurden durch die Mündung eingeführt. Die Muskete bestand aus einem Eisenrohr, das auf einem hölzernen Schaft angebracht war. An der rechten Seite des Rohrs befand sich ein kleines Loch, durch das der im Zündschloß erzeugte Funken sprang und den Sprengstoff zündete. Die Muskete feuerte Patronen ab, die die Bleikugeln, mit einem Gewicht von 1 Unze (ca. 30 g), und die Sprengladung enthielten. Sie war bei Entfernungen über 100 Yards nicht sehr treffsicher, wurde jedoch im allgemeinen benutzt, um auf Frontlinien zu schießen und nicht auf einzelne Personen.

Das Gewehr

Gewehre wurden wie Musketen eingesetzt, durften jedoch im allgemeinen nur von erfahrenen Scharfschützen mitgeführt werden. Der Lauf eines Gewehrs besaß im Gegensatz zu den Musketen spiralförmige Rillen, die der Kugel eine Drehbewegung gaben. Dadurch wurde eine größere Zielgenauigkeit erzielt.

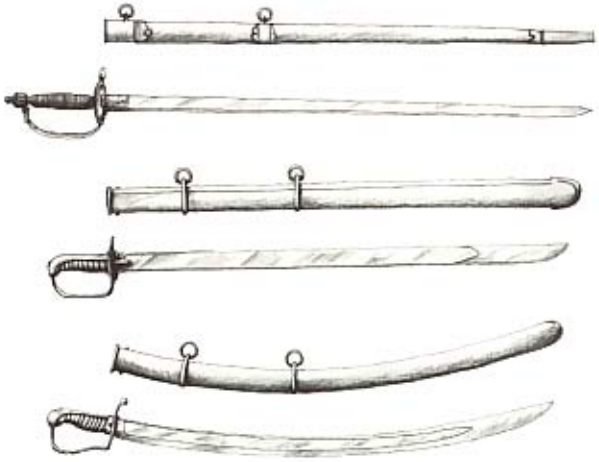
Der Karabiner

Eine Art leichte Muskete mit kurzem Lauf, die von Kavalleristen mitgeführt und in kleinen Gefechten von Reitern oder Fußtruppen abgefeuert wurde. Der Karabiner hatte eine beschränkte Reichweite und Zielgenauigkeit. Die französischen Kavalleristen führten oft Musketen mit längeren Läufen mit sich, die auch als Dragonermusketen bekannt waren.

Die Pistole

Wurde von den Kavalleristen im Sattelhalfter mitgeführt. Pistolen waren im aktiven Kampf so gut wie nutzlos. Im Nahkampf war es oft einfacher, einen Säbel anstelle der Pistole zu benutzen. Außerdem benötigte man für die Pistolen Munition eines anderen Kalibers als für Karabiner.

Säbel und Degen



Die wichtigste Waffe der Kavallerie, die auf zwei verschiedene Arten eingesetzt wurde: für Hiebe mit der Schneide des Säbels und zum Stechen mit der Spitze des Degens. Zum Stechen benötigt man eine schmalere Schneide mit einer scharfen Spitze. Die Mittelschwere und Schwere französische Kavallerie verwendete Degen mit schlanker, gerader Schneide, während die Leichte Kavallerie der anderen europäischen Armeen meist mit Krummsäbeln ausgerüstet waren.

Die Lanze

Als eine der ältesten Waffen der Kavallerie erfreute sich die Lanze wachsender Beliebtheit in den meisten europäischen Armeen. Ihre Stärke bestand darin, daß eine gut organisierte Lanzenformation die feindliche Kavallerie bei einem Angriff daran hindern konnte, sich bis auf Säbelreichweite zu nähern. Die Lanze war auch eine sehr wirkungsvolle Waffe zur Abwehr der Infanterie oder in vorbereitenden Scharmützeln.

Das Bajonett

Eine dreieckige Schneide mit einer Tülle, die über die Mündung einer Muskete paßte und dort befestigt wurde. Alle Soldaten, die im Besitz von Musketen waren, besaßen außerdem Bajonette, mit denen sich ihre Waffen in Spieße verwandeln ließen. Die Tülle war so gebaut, daß die Muskete sogar mit aufgepflanztem Bajonett abgefeuert werden konnte. Das Bajonett diente auch als psychologische Waffe: War der Feind erst einmal durch auf ihn niederhagelndes Musketenfeuer zermürbt, konnte man ihn mit Bajonetten endgültig in die Flucht schlagen.

Die Kommandeure der Armee

Napoleon Bonaparte 1769-1821

Eine der bedeutendsten militärischen Karrieren aller Zeiten begann, als Napoleon nach Absolvieren der Militärschule in den Dienst der Artillerie gestellt wurde. Das intensive Studium militärischer Strategien zahlte sich aus, als er im Jahre 1793 als Kommandeur der Artillerie in der französischen Republikanischen Armee dazu beitrug, Toulon von den Briten zurückzuerobern. Er wurde in den Rang des Brigadegenerals erhoben und gewann schließlich die Gunst von Barras, dem Leiter des Direktoriums, welcher Napoleon zum Kommandeur der Armee in Italien und Ägypten ernannte. Sein ungeheurer Erfolg in der Kriegführung bildete das Sprungbrett für den Staatsstreich im Jahre 1799 und seine Übernahme des kaiserlichen Thrones 1804. Seine militärischen Fähigkeiten basierten auf seiner tiefgreifenden Kenntnis von Strategie und Geschwindigkeit und mathematischer Genauigkeit bei der Truppenbewegung sowie seinem Gespür für die Schwächen des Feindes und deren vorteilhaftem Einsatz in der eigenen Taktik. Napoleons auffallendste Eigenschaft war seine Energie, die insbesondere dann zutage trat, wenn er geschäftig zwischen den einzelnen Punkten der Schlacht hin und her eilte und aus dem Chaos auf dem Schlachtfeld eine Strategie entwickelte. Seine Führungsqualitäten, durch die von patriotischen Franzosen bewiesene Ergebenheit noch angespornt, wurden nur dadurch getrübt, daß er untergebene Generäle nicht mit der Unabhängigkeit betraute, die jene forderten. Seine charismatische Persönlichkeit, die in der persönlichen Beziehung zu zahlreichen seiner Truppen ihren Ausdruck fand, sollte die französische Nation noch über viele Jahrzehnte hinweg inspirieren.

Die Kommandeure der Armee

Wellington 1769-1852

Arthur Wellesley errang nach einer Reihe geringfügiger Einsätze schließlich im Jahre 1793 den Oberbefehl über die 33. Infanterie. Erst im Krieg gegen Frankreich jedoch traten seine Fähigkeiten in der Kriegführung und seine Fähigkeit, Schlachten zu gewinnen, offen zutage. Er befehligte die Armee in Indien und danach beim Einsatz auf der Pyrenäenhalbinsel, wobei sich sein Stil in der Kriegführung von dem Napoleons stark unterschied. Er wußte um die Gefahren unbesonnenen Handelns und besaß ein ausgezeichnetes Auge für die Verteidigung, gleichzeitig war er jedoch dazu imstande, heftige Angriffe durchzuführen, wie er in Salamanca und Vittoria unter Beweis stellte. Mit seiner strengen Disziplin und peinlich genauen Planung und seinem auf dem Schlachtfeld bewiesenen Mut gewann er den Respekt seiner Truppen. Obwohl er nur von mittelgroßer Statur war, war Wellington von charismatischer Präsenz, wenn er an den entscheidenden Punkten einer Schlacht erschien. Von den britischen Truppen wurde er beinahe als eine Art Maskottchen betrachtet, das Erfolg garantierte, und sein Sieg über Napoleon trug zur Entscheidung bei, Wellington später ins Amt des Premierministers zu erheben.

Blücher 1742-1819

Blücher diente zunächst in der schwedischen Armee, geriet jedoch im Jahre 1760 in preußische Gefangenschaft und wurde zum Husarenoffizier gemacht. Daraufhin verließ er die Armee für fünfzehn Jahre, bis seine Karriere schließlich mit der Schlacht gegen die französischen Revolutionstruppen begann. In Ratkau kämpfte er im Jahre 1806 auch nach dem Zusammenbruch des preußischen Heeres weiter und ergab sich erst, als ihm die Munition ausging. Blücher galt als unversöhnlicher Feind Napoleons. Im "Befreiungskrieg" im Jahre 1813 führte er den Oberbefehl über die schlesische Armee, die Napoleon in ernsthafte Bedrängnis brachte und nützte seinen Vorteil bei Leipzig aus. Blücher wurde schließlich in der Schlacht von Ligny unter seinem toten Pferd begraben, woraufhin der Oberbefehl an Gneisenau überging, der eine defensive Neuorganisation im Gebiet von Wavre befürwortete. Nachdem Blücher der Gefangennahme durch die Franzosen nur um ein Haar entkommen war, stürzte er die Entscheidung Gneisenaus um und marschierte zu Wellingtons Unterstützung nach Waterloo. Er war auch Befehlshaber bei der Verfolgung der Franzosen nach Paris.

Die gegnerischen Armeen

Die französische Armee

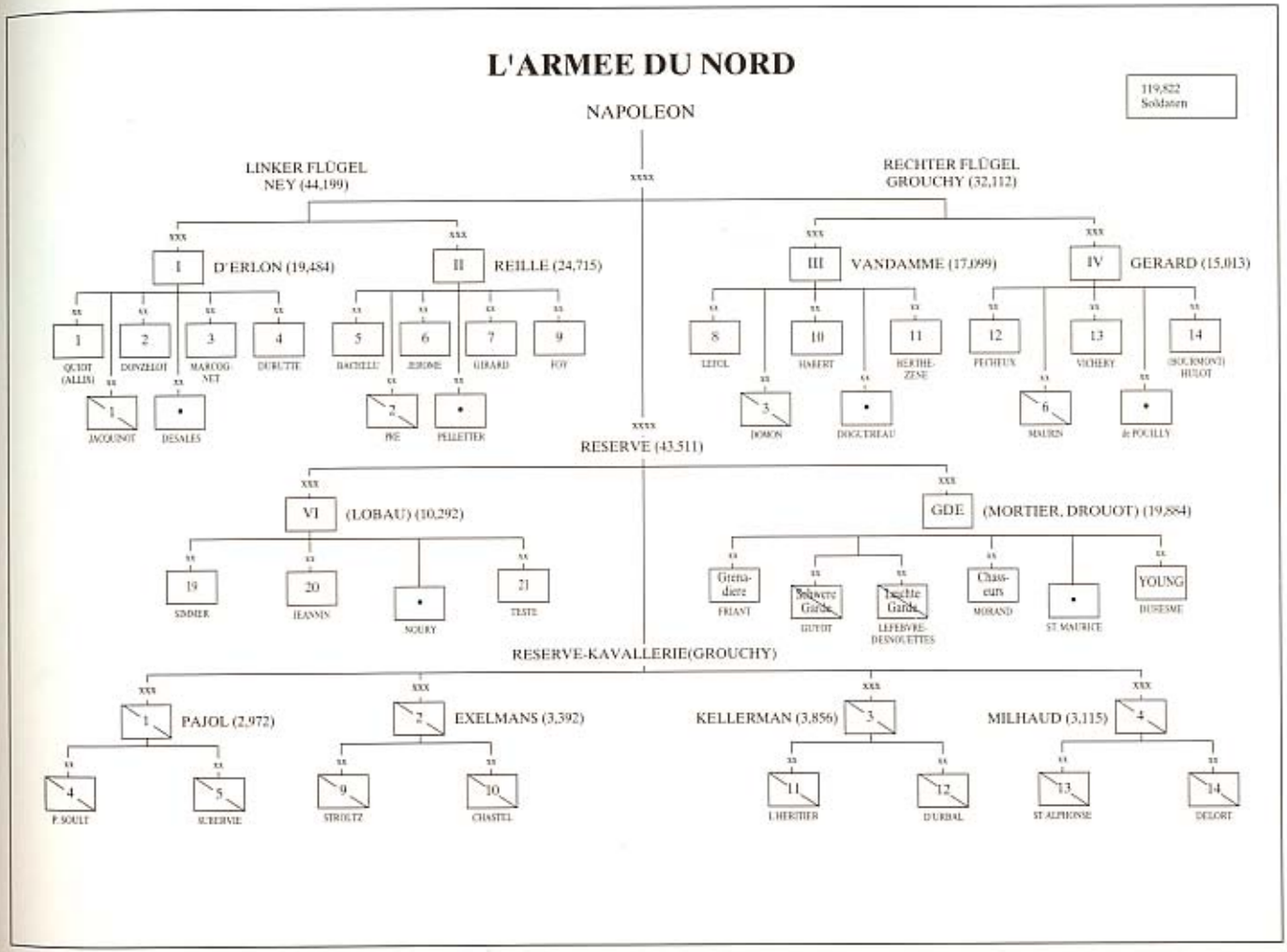
Die überragende Mehrheit der Truppen in Napoleons Armee im Jahre 1815 bestand aus Freiwilligen, von denen die meisten ihrem Kaiser mit äußerster Ergebenheit dienten. Viele der Gefechtslinientruppen hatten schon in früheren Feldzügen gekämpft und das Heer bestand fast ausschließlich aus Franzosen - im Gegensatz zu manchen der früheren Heere, in denen sich beträchtliche Anteile an zuweilen nur halbherzig kämpfenden Verbündeten fanden. Für einen großen Teil der Truppen bestand das Ziel ihres Kampfes darin, das Vaterland erneut vor der Invasion des Feindes zu schützen. Diese Tatsache hat sicherlich selbst dem Kampfgeist des gerade eingezogenen Soldaten ungeheueren Antrieb gegeben.

Auch wenn diese Armee kleiner, hastig ausgebildet und schlecht ausgerüstet war, so war sie doch, was die allgemeine Qualität betraf, eine der besseren Armeen, die Napoleon befehligt hatte, und sicher eine der einheitlichsten. Das einzige wirkliche Fragezeichen hing über jenen Truppen, die bis vor kurzem noch Mitglieder der französischen Armee unter den Bourbonen gewesen waren. Diese formierten einen Teil des rechten Flügels unter Grouchys Oberbefehl und wurden während der 'hundert Tage' von ihren Kameraden mit äußerstem, an Verachtung grenzenden Argwohn behandelt.

So erstaunlich es auch scheinen mag, es gelang Napoleon, nachdem er Elba mit nahezu leeren Händen verlassen hatte, innerhalb weniger Monate 128 000 gute Männer aufs Schlachtfeld zu bringen.

Die gegnerischen Armeen

Mit der zum Teil improvisierten, zum Teil von allen verfügbaren Quellen zusammengesuchten militärischen Ausrüstung, überquerte Napoleon schließlich am frühen Morgen des 15. Juni mit seiner "Armée du Nord" die belgische Grenze, um gegen die verbündeten Mächte anzutreten, die ihn erst kurz zuvor zu seiner Abdankung gezwungen hatten. Er war sich sicher, daß er mit den Preußen in Kürze wieder kurzen Prozeß machen würde, um so der Welt zu beweisen, daß Wellingtons Ruf ernstlich überbewertet war.


L'ARMEE DU NORD
119,822 Soldaten
NAPOLEON
LINKER FLÜGEL NEY (44,199)
RECHTER FLÜGEL GROUCHY (32,112)
I D'ERLON (19,484)
II REILLE (24,715)
III VANDAMME (17,099)
IV GERARD (15,013)
1 QUIOT (ALLIX)
2 DONZELOT
3 MARCOGNET
4 DURUTTE
5 BACHELU
6 JEROME
7 GIRARD
9 FOY
8 LEFOL
10 HABERT
11 BERTHEZENE
12 PECHEUX
13 VICHERY
14 (SOUHAM) HULOT
JACQUINOT
DESALES
PIE
PELLETIER
DOMON
DOGUEREAU
MAURIN
de POCILLY
RESERVE (43,511)
VI (LOBAU) (10,292)
GDE (MORTIER, DROUOT) (19,884)
19 SIMMER
20 JEANNIN
NOURY
21 TESTE
Grenadiere FRIANT
Schwere Garde GUYOT
Leichte Garde LEFEBVRE-DESNOUETTES
Chasseurs MORAND
ST MAURICE
YOUNG DUHESME
RESERVE-KAVALLERIE(GROUCHY)
1 PAJOL (2,972)
2 EXELMANS (3,392)
KELLERMAN (3,856) 3
MILHAUD (3,115) 4
4 P.SOULT
5 SUBERVIE
9 STROLTZ
10 CHASTEL
11 L.HERITIER
12 D'URBAL
13 ST ALPHONSE
14 DELORT

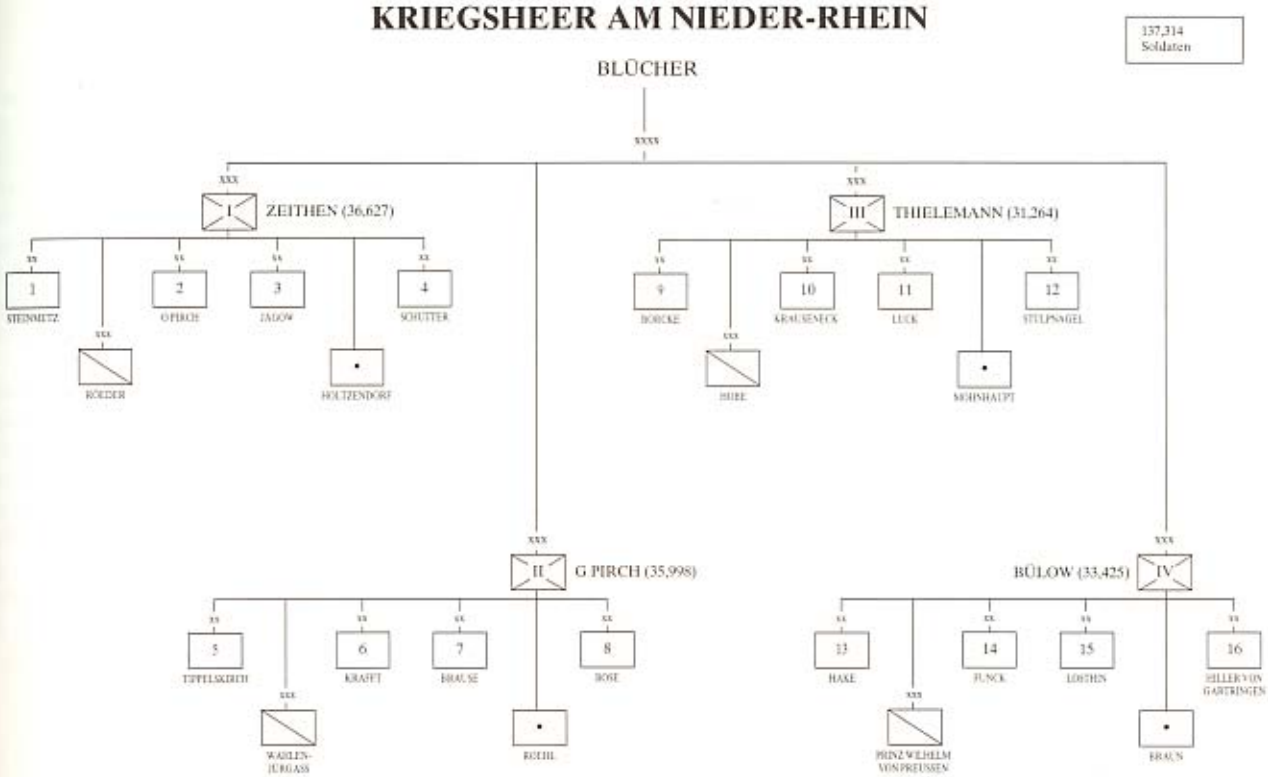
Die preußische Armee

Die Preußen waren in vier Korps über ein weit ausgedehntes Gebiet verteilt und besetzten die Gegend zwischen Wavre, Charleroi, Dinant und Lüttich/Maastricht. Die rückwärtigen Verbindungen verliefen durch Lüttich und zurück an den Rhein - in nahezu der entgegengesetzten Richtung zu den Verbindungen Wellingtons. Würde es also Napoleon gelingen, eine der beiden oder sogar beide Armeen entlang ihrer rückwärtigen Verbindungen zurückzudrängen (s. Glossar), könnte er sie aufspalten, gegen sie antreten und mit großer Wahrscheinlichkeit einer der beiden eine vernichtende Niederlage zufügen. Unter Berücksichtigung des Überraschungseffektes könnte er möglicherweise zumindest eines der Heere bei seiner Konzentration abfangen (s. Glossar) - woraufhin der Weg nach Brüssel frei wäre.

Wellington standen 107 000 Mann und 216 Geschütze zur Verfügung; Blücher hatte 128 000 Mann Infanterie und 312 Geschütze. Die Qualität beider Truppen war sehr gemischt. Dem gegenüber standen die 128 000 Mann und 366 Geschütze Napoleons, die alle Freiwillige und zum größten Teil erfahrene Soldaten waren. Wenn die verbündeten Kräfte in einer großangelegten Aktion zusammenarbeiten würden, wären sie Napoleon, was die Anzahl der Männer und Waffen betrifft, überlegen. Sollten sie jedoch unabhängig voneinander in die Schlacht ziehen, würde sicherlich alles für einen Sieg der Franzosen sprechen, deren Truppen in bezug auf Schwere Kavallerie eindeutig überlegen waren und die außerdem eine riesige und ergebene Kaiserliche Garde besaßen.

Das preußische und das Koalitionsheer, die in einem großen Bogen um den Süden von Brüssel herum verstreut lagen, um so Versorgung und Nachschub zu erleichtern, mußten vor ihrem Einsatz auf dem Schlachtfeld erst konzentriert werden. Daher war ihre Stärke als vereinigte Truppe anfangs weitgehend geschwächt. Napoleons Chancen, sie einzeln und isoliert anzutreffen, wären sehr gut, wenn er schnell und überraschend zuschlagen könnte. Aufgrund der Anordnung der preußischen Truppen, erwartete Napoleon, daß Blücher angesichts des französischen Vorrückens sofort entlang seiner rückwärtigen Verbindungen zurückweichen und die Truppen in Richtung seiner Hauptquartiere bei Namur konzentrieren würde - dies würde bedeuten, daß Wellington allein es mit der geballten Gewalt der "Armée du Nord" würde aufnehmen müssen, auch wenn er seine Armee gerade vor Brüssel konzentrierte.

KRIEGSHEER AM NIEDER-RHEIN



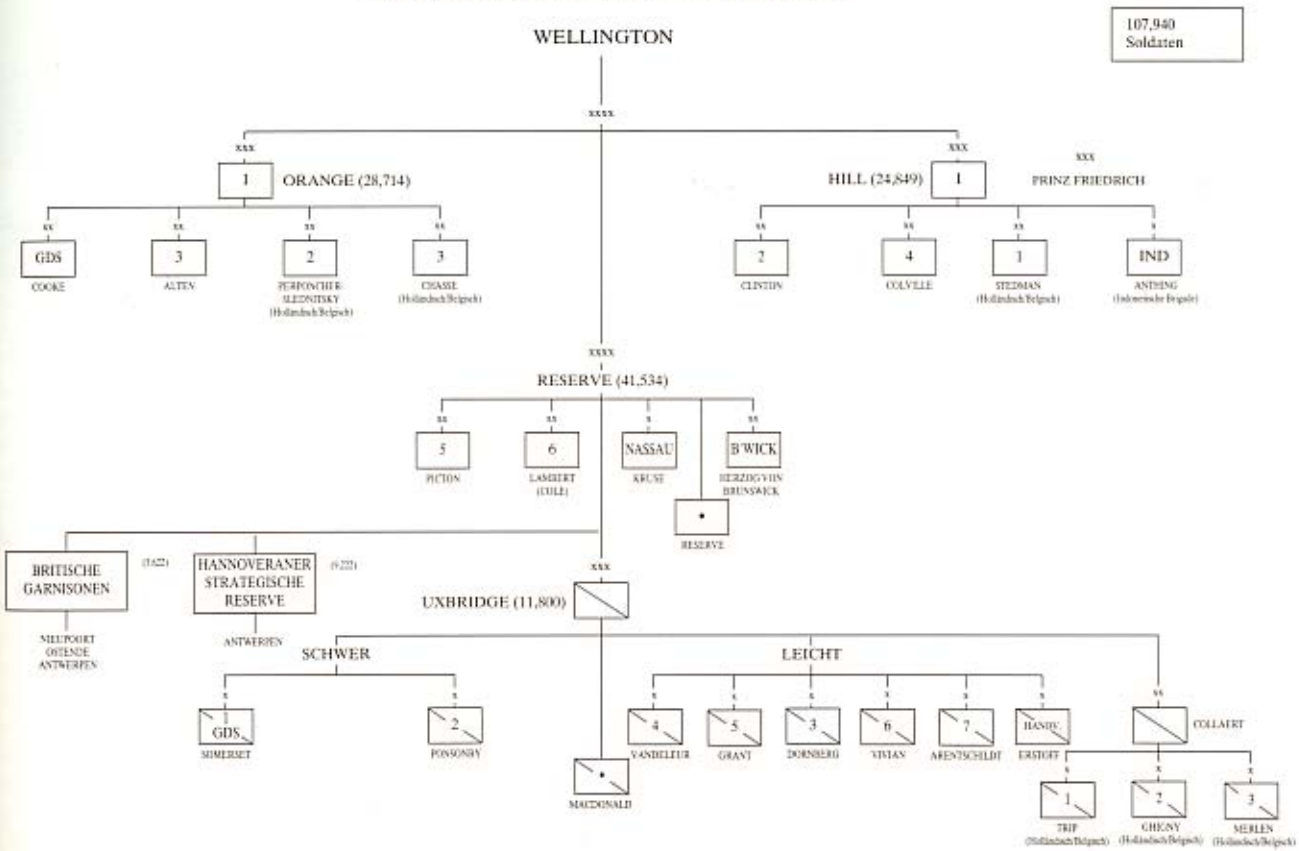
Die gegnerischen Armeen

Die Armee der Koalition

Von den beiden verbündeten Armeen war die der Koalition die am wenigsten einheitliche. Die von Wellington als "berüchtigt" beschriebene Armee bestand aus einer vielsprachigen Mischung britischer, deutscher, hannoveranischer, Braunschweiger, Nassauer und niederländisch-belgischer Truppen. Von allen diesen Truppen galten die britische und die deutsche Königliche Legion als die verläßlichsten, viele von Wellingtons Veteranentruppen befanden sich jedoch im Kampf in Amerika und ließen zwar gut ausgebildete, aber unerfahrene und noch nicht bewährte Soldaten an ihrer Statt zurück.

Die Koalition wurde im Gebiet zwischen Brüssel, Mons, Ypres und Ghent eingesetzt, wobei ihre rückwärtigen Verbindungen zurück nach Ostende und den Kanalhäfen verliefen. Aus diesem Grund konnte eine Truppenbewegung der Franzosen zur Küste hin für Wellington schwerwiegende Versorgungsprobleme zur Folge haben. Tatsächlich empfand Wellington die mögliche Bedrohung der rückwärtigen Verbindungen als besonders heikel. Deshalb befehligte er einen beträchtlichen Anteil seiner Armee in die Nähe von Mons, um so seine Verbindungen bis fast zur letzten Minute zu decken.

DIE ARMEE DER KOALITION



Die Schlachten

Die fiktiven Schlachten in Fields of Glory

Nivelles

Die Schlacht von Nivelles geht auf Napoleons Entscheidung zurück, die Koalitionsarmee zu zerstören und Brüssel zu besetzen, bevor die Preußen eingreifen konnten. Zu diesem Zweck gehen die Franzosen etwas weiter östlich durch Mons zum Angriff über. Grouchys rechter Flügel rückt parallel und zur Rechten des französischen Hauptvorstoßes unter Napoleon vor, als er auf eine Nachhut der Koalitionsarmee unter Führung des Prinzen von Oranien trifft.

Wagnée

Auch bei dieser Schlacht, die ein Ergebnis des preußischen Versuchs ist, hinter die napoleonischen Truppen zu manövrieren, wird davon ausgegangen, daß Napoleon zuerst das Koalitionsheer angegriffen hat. Dabei treffen die Preußen auf den französischen rechten Flügel unter dem Befehl von Grouchy. Diese Schlacht unterscheidet sich von den anderen hier vorgestellten dadurch, daß die Franzosen in die Abwehr gedrängt werden.

Die wahren Schlachten: Wie war es wirklich?

Der Marquis von Anglesey bei Waterloo: *"Mein Gott, Sir, ich habe mein Bein verloren!"*

Wellington: *"Mein Gott, Sir, das haben Sie!"*

Die Schlacht von Quatre Bras: 16. Juni

Hintergrund: An der Kreuzung von Quatre Bras trafen sich die Straßen von Brüssel (Wellingtons Hauptquartier), Namur (Zentrum des Gebietes, in dem Blücher seine Truppen konzentrierte) und Charleroi (der Ort, an dem Napoleon den Fluß Sambre überquert hatte). Aus diesem Grund stellte sie für beide Seiten ein Schlüsselgebiet dar. Würde es der Koalition gelingen, es zu halten, wäre sie in der Lage, ihre enge Verbindung mit den Preußen aufrechtzuerhalten. Wenn die Franzosen die Stellung hielten, hätten sie bereits einen Teil von Napoleons Plan, die feindlichen Truppen zu spalten, durchgeführt.

Die Schlacht: Reille, Kommandeur des 2. französischen Korps', war den britischen Truppen schon im Krieg auf der Pyrenäenhalbinsel begegnet. Er kannte Wellingtons Methode, große Teile der Armee bis zur letzten Minute versteckt zu halten. Wohl wissend, daß das hügelige Terrain um Quatre Bras mit seinen hochgewachsenen Roggenfeldern eine hervorragende Möglichkeit für Verstecke bot, und daß der kleine Wald Bossu die ideale Position für einen flankierten Hinterhalt hatte, rückte er nur mit äußerster Vorsicht vor.

Perponcher, der Kommandeur der 2. niederländisch-belgischen Division, der dem Prinzen von Oranien, Kommandeur des 1. Korps der Koalitionsarmee, unterstellt war, bedeckte seine gesamte Front mit der 27. Jägereinheit in einer Linie, die sich fast eine Meile weit hinzog. Hinter und westlich der Straße standen seine restlichen Bataillone - einige davon am Bossuwald - und mit der 5. Milizeinheit besetzte er den Bauernhof Gemioncourt.

Östlich der Straße rückte die 5. französische Division unter Bachelu hinter einer starken Gefechtslinie vor und drängte bald in Richtung Gemioncourt. Die Kämpfenden auf der gegnerischen Seite wichen zum Bauernhof zurück. Die 6. französische Division unter dem Befehl von Jérôme, stieß erst verspätet hinzu, rückte zur westlichen Seite der Straße vor und drängte in Richtung des Bossuwaldes.

Innerhalb einer Stunde waren die Vorposten Pireaumont und Gemioncourt mit Unterstützung der Artillerie endlich eingenommen, und Jérômes Truppe bewegte sich unaufhaltsam durch den Bossuwald. Nun machte sich die zahlenmäßige Unterlegenheit an Bijlandts dünner Front bemerkbar, welche sich in Reih und Glied und in Erwartung der Verstärkung durch Sir Thomas Picton, Kommandeur der britischen 5. Infanteriedivision, zurückzog. Überraschend wurde die 17. niederländische Leichte Infanterie von der Kavallerie angegriffen und brach unter der Wucht des Angriffs auseinander. Die niederländischen Truppen wurden zersplittert, einige stürzten Hals über Kopf nach hinten, andere kämpften in isolierten Gruppen bis zum letzten Mann.

Jetzt war die Linie durchbrochen. Pirés französische Lanciers der 2. Kavalleriedivision, die in einem beherzten Angriff durch die Mitte brachen, trieben Merlens leichtere niederländische Infanterie in die Flucht. Hätte Reille die Lücken in der Gefechtslinie der Verbündeten ausgenutzt, wäre der Kampf nun vorbei gewesen, noch ehe er richtig begonnen hatte. Nun aber erreichte Pictons Division mit Wellington Quatre Bras, um das Vorrücken der Franzosen zu begutachten.

Die vorrückende französische Infanterie blieb stehen, als sie

unerwarteterweise auf neue Truppen stieß, und zog sich dann zurück. Nun kamen jedoch die Lanciers ins Spiel. Einige trennten sich von der Gruppe, um die Einsprengsel niederländischer Truppen zu umzingeln, andere wandten sich direkt an die Hochländer, die sich zur Abwehr des Angriffs in Karrees formierten.

Unter Wellington stellten sich die britischen Brigaden nun östlich der Kreuzung entlang der von Hecken gesäumten Straße nach Namur auf. Dabei besetzte die 95. Schützeneinheit den Wald im Norden des Materne-Sees, wo sie die vorrückende Infanterie von Bachelu angriff und in Schach hielt und die Gebäude an der Kreuzung selbst besetzte. Die Hannoveraner befanden sich hinter ihnen und nördlich der Straße nach Namur, und die Ankunft der Braunschweiger im Westen von Quatre Bras vervollständigte die Front gerade rechtzeitig, um dem nächsten Angriff der Franzosen zu begegnen. Bijlandts Linie war zu diesem Zeitpunkt fast völlig aufgelöst, nachdem auf sie ein gut geplanter Angriff mit verschiedenen Waffen verübt worden war. Viele seiner Soldaten hatten sich in den vergleichsweise sicheren Bossuwald zurückgezogen.

Nun wandte sich die volle Stärke der französischen Artillerie gegen Pictons Einheiten, die von Wellington den Befehl erhielten, sich im Schützengraben und der zum Teil tiefliegenden Straße hinzulegen. Diese tiefliegende Straße und ihre dicken Hecken boten Pictons Männern Deckung, als sie sich vor dem Bombardement durch die 38er Geschütze der Franzosen in Sicherheit brachten, das nun in Erwartung eines erneuten Angriffs ausbrach. Die französischen Kolonnen wurden nun von Marschall Ney persönlich aufgestellt, der vier Kolonnen in Brigadenstärke formierte, um die alliierten Linien zu durchbrechen.

Als die vier französischen Infanteriekolonnen ihre Kanonen abschirmend vorrückten, ließ das Bombardement nach, und Wellington befahl Pictons Truppen über die Hecken, um sich neben der Braunschweiger Infanterie zu ihrer Rechten in der Nähe des Waldes aufzustellen. Die Franzosen folgten ihnen mit Rufen wie "Wir werden siegen!", "Gib ihnen das Bajonett!" und "Vive l'Empereur!"

Aus den Reihen der britischen Linie schmetterten nun Musketensalven auf die Spitze der vorrückenden Kolonnen. Östlich der Hauptstraße nach Brüssel verwandelten sich die Spitzen der herrlichen blauen Infanteriekolonnen in eine schwankende, verworrene Masse sterbender und verwundeter Männer. Schreie der Qual brachen aus den zusammengebrochenen und verstümmelten Männern hervor. Die vordem Sicherheit bietende Masse der Kolonne hatte nun die gegenteilige Wirkung, als die nachfolgenden Reihen über die übel zugerichteten Überreste der Kameraden zu ihren Füßen stolperten und selbst zu Opfern wurden, als sie sich weiter vorwärts bewegten. Die Spitze hielt nun in völliger Verwirrung an und bemühte sich, das Feuer zu erwidern, während die hinteren Reihen der Kolonne sie über das blutige Durcheinander zu ihren Füßen weiter nach vorne drängten. Als die Verwirrung und das Durcheinander in den Kolonnen auf dem Höhepunkt waren, traten Pictons Hochländer aus dem dichten Rauch. Die zerschlagenen Kolonnen flohen.

Jérôme hatte im Kampf gegen die Braunschweiger im Westen der Straße bedeutend mehr Erfolg. Seine Männer durchkämmten den Bossuwald. Die französische Kavallerie näherte sich, um die Öffnung auszunutzen und die "Totenkopf"-Husaren des Herzogs von Braunschweig wurden von französischem Musketenfeuer dezimiert und rannten bei ihrer Begegnung mit Pirés Kavallerie in wilder Flucht davon. Der Herzog von Braunschweig selbst fiel dem Kampf zum Opfer, als die französische Kavallerie die jetzt aufgebrochenen Reihen der Husaren jagte. Der Gegenangriff forderte heftige Verluste, darunter sechs Kanonen, aber er hatte die Truppen vor wilder Flucht bewahrt und verschaffte der Infanterie eine Atempause, in der sie zurückweichen und jenseits des Waldes einen Neugruppierungsversuch unternehmen konnte.

Britische Infanterie im Karree bei Quatre Bras

Ney, der zu seiner Linken erfolgreich war, zu seiner Rechten jedoch kontrolliert wurde, mobilisierte d'Erlon, um seine Offensive zur lebenswichtigen Kreuzung zu unterstützen. Zu seiner Bestürzung nahm er hinter sich kein Lebenszeichen des 1. Korps' wahr. Es war ungefähr 4 Uhr nachmittags, und Ney besaß immer noch die zahlenmäßige Übermacht, als er einen Befehl von Napoleon (um 2 Uhr erteilt) entgegennahm, welcher ihn anwies, erst die Kreuzung einzunehmen und danach die Preußen von rechts und von hinten anzufallen. Da Reilles Korps schon heftig ins Gefecht verwickelt war, bat Ney d'Erlon, so schnell wie möglich auszuführen, was er als *Coup de grace* betrachtete, denn seine Kavallerie wanderte schon frei zwischen Wellingtons Rechter und der Mitte hin und her.

Piré hatte seine Jäger und Lanciers erneut in einen Überraschungsangriff auf die Mitte der Verbündeten ausgesandt, der diese fast an die Kreuzung zurückdrängte. Wellington selbst mußte über die (geduckten) Reihen der 92. Einheit springen, um dem französischen Angriff zu entgehen.

Zu diesem Zeitpunkt befand sich die Kavallerie in einem Durcheinander, als sie sich kreisförmig hinter dem hastig gebildeten Karree der 92. Einheit hin und her bewegte, bevor sie nach Süden umschwang, um die angrenzende 42. und 44. Einheit - die immer noch in einer Linie aufgestellt waren - im Rücken anzugreifen. Das hügelige Gelände und das hochgewachsene Korn verbargen den Angriff, der die britischen Truppen überraschte, bis zur letzten Minute. Den Hochländern der 42. Einheit, die am hinteren Ende bei dem Versuch, ein Karree zu bilden, überrascht wurden, gelang es dennoch, einige Lanciers in ihrem Karree einzufangen.

Die nun völlig durcheinander geratene französische Kavallerie zog sich zu den französischen Gefechtslinien zurück. Diese Atempause gestattete es Wellington, einige seiner Truppen wieder aufzustellen, um die Rotte an seiner rechten Flanke am Vorrücken zu hindern. Der Angriff war nun nur noch ein Schlagabtausch aus kurzer Distanz, in dem die Feuerkraft der britischen Truppen in der Mitte und östlich des Schlachtfeldes allmählich mehr und mehr Menschenleben zu fordern begann - gleichwohl sie sich als Abwehr gegen mögliche feindliche Kavallerie in der Gegend immer noch in Karrees befanden. Zwei weitere Kavallerie-Angriffe östlich der Straße nach Brüssel schlugen ein hannoveranisches Bataillon in die wilde Flucht, hatten aber sonst keine Auswirkungen auf Wellingtons standhafte Karrees.

Langsam entglitt die Initiative Neys Kontrolle. Die empfindlichen Waagschalen neigten sich nun den Verbündeten zu, die Neys ausgefeiltesten Angriffen standgehalten hatten. Nun traf auch frische Verstärkung in Gestalt von Halketts und Kielmannsegges Brigaden aus Altens Division ein, um Wellingtons Truppenstärke aufzubessern. Die französische Rechte begann sogar schon zurückzuweichen, und Neys erschöpfte Armee verlor nach und nach ihre zahlenmäßige Überlegenheit. Was für Ney jedoch noch schlimmer war, war die Tatsache, daß er in diesem Moment erfuhr, wo sich d'Erlon wirklich aufhielt.

Vor einiger Zeit war d'Erlons Korps von einem Berater, General de la Bedoyère, nach Ligny abberufen worden. Nicht nur, daß seine Ankunft in Quatre Bras in weiter Ferne lag, schlimmer noch, d'Erlon befand sich schon auf halbem Wege nach Ligny, und jede Minute entfernte ihn weiter von Ney. Um Zeit zu sparen, hatte General de la Bedoyère Ney nicht konsultiert, bevor er das Korps im Namen des Kaisers nach Ligny befahl.

In der Zwischenzeit war Wellington als Kommandeur unter den gegebenen Umständen auch nicht untätig gewesen. Ein schwungvoller Gegenangriff durch Altens Truppen auf die französische Rechte brachte die Franzosen in eine immer kritischer werdende Lage, und der impulsive Ney entschied sich auf der Stelle, d'Erlon zurückzubeordern. Ohne zu überlegen, wie lange es dauern würde, bis der Befehl diesen erreichte, noch wie lange es dauern würde, bis das Korps schließlich in Quatre Bras ankäme, setzte Ney mit seiner nahezu reflexartigen Entscheidung diese Truppe sowohl für den Kampf in Ligny als auch für jenen in Quatre Bras außer Gefecht.

Um 5 Uhr nachmittags, als Wellingtons Soldaten endlich in der Übermacht waren, Ney unter Druck von der Rechten stand, wobei diese Flanke im Rückzug begriffen war, und er keine Reserven mehr hatte, empfing er eine "zur Eile mahnende" Mitteilung vom Kaiser. Diese brachte das Faß zum Überlaufen. Nicht nur waren die vorher versprochenen kaiserlichen Truppen nie eingetroffen, nein, ihm waren außerdem Truppen genommen worden, die für den Erfolg seines Unternehmens von entscheidender Wichtigkeit waren! Zweifellos hatte Napoleon nicht erkannt, daß Ney unter ungeheurem Druck stand und sich nun dem größten Teil der Armee Wellingtons gegenübersah. Ohne Reservesoldaten mußte er Zeit gewinnen, um seine Front zu stabilisieren und seine Rechte neu zu formieren. Gegen die Verbündeten gab es nur noch eine Waffe, und in einem Anflug der Verzweiflung gab Ney der erst kürzlich eingetroffenen Kavallerie von Kellermann den Befehl zu einem

nahezu selbstmordartigen Angriff auf die Fronten der Verbündeten - eine Kavalleriebrigade gegen eine gesamte Armee. Kellermann äußerte Zweifel an diesem Befehl, denn bisher hatte nur ein Teil seiner Brigade das Schlachtfeld erreicht: Guitons Brigade mit 750 Mann aus dem 8. und dem 11. Kürassierregiment. Ney wollte nichts davon hören. Nachdem er ihm aus den gelichteten Reihen von Pirés Kavallerie Beistand zugesichert hatte, entließ ihn Ney mit den Worten: "Macht Euch auf den Weg! Und zwar sofort!"

Kellermanns Regimenter bewegten sich auf den Gipfel des Bergrückens von Gemioncourt zu und gerieten außer Sichtweite der britischen Infanterie am Fuß des Berges. Die 42. Hochländereinheit und die 2. bis 44. Einheit, die von Pirés Lanciers schon übel zugerichtet worden waren, standen östlich der Straße nach Charleroi immer noch in Karrees. Die 92. Hochländereinheit bildete ein Karree, das quer über die Straße führte und in dem Wellington selbst sich immer noch schutzsuchend aufhielt.

Die Kavallerie nahm lautlos unterhalb des Bergrückens in einer Linie Aufstellung. Schließlich signalisierten die klaren Klänge der Trompete ihre Bereitschaft zum Angriff, und Kellermann ließ die Brigade, die sofort auf Angriffsgeschwindigkeit beschleunigte, nach vorne los - wobei er auf die übliche Steigerung von Gehen/Traben/langsamer Galopp verzichtete. Die Brigade donnerte auf die britischen Karrees zu und zerstreute die Überreste der Braunschweiger und der belgischen Kavallerie, die ihnen im Weg standen. Die Karrees hielten stand und eröffneten ein Feuer, das den Angriff sprengte und die Reiter veranlaßte, um die Karrees an der Spitze zu strömen und in Richtung von Halketts Brigade vorzupreschen.

Einige Minuten früher, als Kellermanns Einheiten sich gerade auf den Angriff vorbereiteten, hatte Colin Halkett - in Altens 3. Division im 1. Korps des Prinzen von Oranien - seine neue Brigade nach oben geführt. Packs Brigade befand sich nun schon seit zwei Stunden in Pictons danebenliegender Division unter großem Druck; die Zahl der Opfer stieg, und die Munition nahm rapide ab. Bei Ankunft der neuen Truppen wurde das zweite Bataillon des 69. Regiments (South Lincolnshire) zu Pack befohlen, um seine Stellung zu verbessern. Aus diesem Grund bewegte sich Halkett nach oben, übergab ihm die Einheit und ging zurück, um den Rest seiner Brigade zu holen. Pack gab der 69. Einheit den Befehl, ein Karree zu bilden, bevor er ein Stück weiter an seiner Brigade entlang ging.

Der Prinz von Oranien, der nicht begriff, was dort vor sich ging, traf auf die 69. Einheit, als diese gerade im Begriff war, ein Karree zu formieren. Da es ihn ein wenig pikierte, daß ein Offizier eines anderen Korps mit "seinem" Bataillon Unfug trieb, befahl er ihnen, sich wieder in eine Linie zu stellen. Trotz einiger Proteste bestand der Prinz auf der Ausführung seines Befehls. Mitten in diesem Durcheinander griffen Kellermanns Kürassiere, die nun hinter den führenden britischen Karrees hervorkamen, sie von der Flanke an. Für die 2. bis 69. Einheit war es nun zu spät, wieder ein Karree zu bilden. Nur zwei der Kompanien waren in der Lage, sich dem heftigen Angriff zu widersetzen, bevor sie von der Hauptgruppe isoliert und übermannt wurden. Für die 69. Einheit war es eine ausweglose Situation. Garavaques Truppen stießen mitten ins Herz des nicht-formierten Bataillons und zielten auf die Regimentsfahne (die Beute, für die es Kopfgeld geben würde).

Da sie den Angriff nicht aufhalten konnte, machte sich die 69. Einheit auf, im Bossuwald Schutz zu suchen. Unaufhaltsam preschte Kellermann nach vorn und wandte sich in Richtung der sich in der Nähe befindenden 33. Einheit, die ebenfalls nicht formiert war. Durch das Schicksal ihrer Kameraden von der 69. Einheit erschüttert, flohen auch sie zum Wald, wo sie sich in Sicherheit neu formieren konnten. Als nächste in der Angriffslinie war es der 2. bis 30. Einheit gerade noch gelungen, rechtzeitig ein Karree zu bilden, wodurch sie die 11. Kürassiere

mit Leichtigkeit abwehren konnten.

Überall wo befreundete Truppen die britischen Linien lichteten, nahm die französische Artillerie gnadenlos die britischen Infanteriekarrees unter Beschuß, die ein leichtes Ziel boten, und Ney wandte alle Unterstützung der Infanterie auf, die er nur finden konnte. Dies war jedoch noch nicht genug. Die unterstützenden Angriffe kamen langsam zum Erliegen. Teile von Pirés erschöpfter und neu formierter Division waren nun auch oben angelangt, als Kellermann bis kurz vor die Kreuzung nach vorne drängte. Dort, tief in Wellingtons durch den Angriff auseinandergerissenen Linien, die durch die Handgemenge in Unordnung gebracht worden waren und keine Unterstützung der dort liegenden Infanterie erhielten, geriet die Kavallerie in ein mörderisches Kreuzfeuer von der 30. und der 73. Einheit sowie einer Batterie der KDL, gerade als Kellermann bemüht war, seinen Einsatz neu zu überdenken.

Die Unterstützungsangriffe der französischen Infanterie wurden nun standhaft zurückgeschlagen, und die Männer der Schweren Kavallerie, die vormals so viel Schaden angerichtet hatten, befanden sich nun in einem beträchtlichen Durcheinander. Einzelnen Kommandos der Hochländer gelang es, das Schlachtfeld bei der Verfolgung von Kellermanns Kürassieren in relativer Sicherheit zu überqueren.

In der Zwischenzeit waren die Überreste von Kellermanns Angriffsversuch an der Kreuzung in Stücke geschossen worden. Die dezimierte Kavallerie floh in wildem Durcheinander vor dem Feuerhagel aus Wellingtons zerschlagenen Reihen in die Sicherheit der französischen Linien. Kellermanns Pferd wurde unter ihm erschossen und es gelang ihm nur, sicher von diesem Angriff zurückzukehren, indem er sich an die Steigbügel zweier seiner Männer klammerte. Ohne dabei viel gewonnen zu haben, hatte ihn dieser Angriff mehr als ein Drittel seiner prachtvollen Brigade gekostet. Noch während des Rückzugs der Kavallerie in die Sicherheit der französischen Linien erhielt Wellington Verstärkung in Gestalt von 5000 Soldaten der britischen Gardedivision, die den Bossuwald stürmten.

Es stand nun völlig außer Frage, daß Ney Quatre Bras einnehmen würde; alle Anstrengungen mußten darauf verwendet werden, Wellington in Schach zu halten. Als Wellington gegen 6.30 Uhr am Abend erkannte, daß die Franzosen ihren letzten Triumph verspielt hatten, blieb ihm nichts anderes übrig, als einen großangelegten Gegenangriff von seiner gesamten Front aus anzuordnen. Gegen 7.30 Uhr befand sich der Bossuwald wieder in den Händen der Verbündeten, die auch Pireaumont eingenommen und bis zum Bach von Gemioncourt vorgerückt waren. Gegen neun Uhr abends wurde der Kampf schließlich in der rasch einbrechenden Dämmerung eingestellt. Ney war zu seiner anfänglichen Stellung zurückgedrängt worden, und die Schlacht endete mit einem strategischen Unentschieden. Als die Dämmerung der Dunkelheit vollends wich, verstärkten Wellingtons britische Kavallerie und die Berittene Artillerie seine Stellung.

Was die Strategie angeht, war es Wellington schließlich gelungen, sein Heer zusammenzuführen. Jetzt konnte er auch in viele seiner zuvor noch unbewährten Soldaten sein Vertrauen setzen.

Des weiteren waren seine rückwärtigen Verbindungen noch unberührt, und er hatte die Kontrolle über ein Straßennetzwerk gewonnen, über das er in jede beliebige Richtung gelangen konnte: nach vorne, um sich mit den Preußen zusammenzutun (vorausgesetzt diese hatten bei Ligny gesiegt), nach Norden, um Brüssel zu decken, oder nach hinten in Richtung der Kanalhäfen.

Die Verluste in der Schlacht beliefen sich auf 4300 Mann bei den Franzosen, während Wellington 2275 Briten, 369 Hannoveraner und 819 Braunschweiger eingebüßt hatte. Es scheint jedoch, als sei eine beträchtliche Zahl der Verwundeten auf beiden Seiten in der Lage gewesen, innerhalb von 24 Stunden wieder in die eigenen Reihen zurückzukehren. Für die niederländisch-belgischen Truppen, von denen sich ein Großteil

in die relative Sicherheit des Bossuwaldes gerettet hatte, konnte keine separate Rückkehr arrangiert werden. Als der Tag sich seinem Ende zuneigte und Wellington die Kampfkraft der Franzosen vorerst zum Erliegen gebracht hatte, stand fest, daß sein nächster Schritt von den Preußen bei Ligny abhängen würde.

Die Schlacht von Ligny: 16. Juni

Hintergrund: Als er von Napoleons Vorrücken durch Charleroi erfahren hatte, entschloß sich Blücher, seine Truppen nach Ligny zu bewegen, einem Punkt auf halbem Wege zwischen Namur (dem Zentrum der Gegend, in der er seine Truppen konzentrierte) und Quatre Bras (einer lebhaften Kreuzung an der Straße, die ihn mit Wellington in Brüssel verband). Daher bot sich Ligny als geeignete Verteidigungsstellung an, denn dort befand sich eine Hügelkette, von der aus man den Fluß überblicken konnte, den die französischen Truppen überqueren mußten.

Die Schlacht: Der unerwartete Aufmarsch von Blüchers Heer, das sich am Morgen des 16. aufstellte und seinen Sturmangriff abwartete, gab der Schlacht in Napoleons Augen eine opportunistische Komponente. Die Verteidigung der Preußen befand sich entlang der Ligny, eines kleinen, aber sumpfigen Flusses, der mit Ausnahme seiner vier Brücken schwer zu überqueren war. Zehn Dörfer und Weiler waren vorbereitet und in die Verteidigungslinie miteinbezogen worden, was die Deckung aller vier Brücken erleichterte und sie so für Napoleon unpassierbar machte. Das ansteigende Gelände im Rücken bot den unterstützenden preußischen Kolonnen eine vorteilhafte Stellung.

Diese Stellung hatte jedoch auch ihre Nachteile. Blüchers dem Fluß Ligny folgende Front ragte in feindliches Gebiet und bot somit dem Artilleriefeuer von der Flanke her ein leichtes Ziel. Ebenso waren die Truppen, die an den vorderen Hängen der Hügel plaziert waren, der Gefahr durch massiven Artilleriebeschuß ausgeliefert, ohne die Möglichkeit zu haben, zum Angriff des Feindes über den Fluß vorzurücken.

Napoleons Plan war einfach. Er würde seine Kavallerie einsetzen, um die preußische linke Flanke zu beschäftigen, während er mit der überragenden Zahl seiner Truppen einen Sturmangriff von vorn auf die Mitte und die rechte Seite der Preußen tätigen würde. Nach heftigem Artilleriebeschuß und Zermürbung durch seine Infanterie würde ein Teil von Neys Truppen bereitstehen, um am rechten Flügel der Preußen zu erscheinen. Wenn diese die Rechte der Preußen umzingelten, würde Napoleon mit seiner Garde in die Mitte der preußischen Truppen vordringen und nahezu alle Preußen auf einen Streich vernichten. Da er an diesem Morgen noch kein Kanonenfeuer aus der Richtung von Quatre Bras vernommen hatte, nahm Napoleon an, daß Ney die Kreuzung ohne Schwierigkeiten eingenommen hatte und sich nun bereits auf seinem Weg nach Ligny befand: "In drei Stunden wird der Kampf entschieden sein. Wenn Ney seine Befehle ordentlich ausführt, wird kein einziges Gewehr der preußischen Armee übrig bleiben."

Gegen 2.30 Uhr nachmittags begann die Schlacht. In der Aufregung und Hitze des Kampfes gerieten jedoch die 10 000 Mann von Lobaus VI. Korps bei Charleroi schnell in Vergessenheit, und Napoleons Stab hatte außerdem vergessen, Marschall Ney die Nachricht zukommen zu lassen, daß seine Gegenwart bei Ligny zum frühestmöglichen Zeitpunkt angezeigt war. Im Laufe diese Tages sollte Napoleon noch Gelegenheit haben, aus tiefstem Herzen die Anwesenheit wenigstens einer der beiden Truppen herbeizusehnen.

Der Kampf war von Anfang an schwer, und durch Napoleons Eröffnung des Kampfes entlang Blüchers gesamter Linie hinderte er diesen am Einsatz von Truppen in seiner Sturmlinie. Schon in den frühen Stadien der Schlacht mußte Blücher trotz seiner zahlenmäßigen Überlegenheit schwere Verluste in den Reihen seiner Reservesoldaten hinnehmen. Diese wiederum waren schwerem Beschuß ausgesetzt, als sie an den vorderen Hängen der Hügel auf ihren Einsatz warteten.

Die Westseite des Schlachtfeldes war für beide Seiten von besonderer Bedeutung, denn sie ermöglichte rückwärtige Verbindungen und die Verstärkung durch die jeweiligen befreundeten Truppen - Ney für die Franzosen und Wellington für die Preußen. Dieser Kampf war außerordentlich heftig, und Mann gegen Mann schlugen Preußen und Franzosen schonungslos und ohne Pardon aufeinander ein und verteidigten jedes der zertrümmerten, in Brand gesetzten Gebäude in den Dörfern bis zum bitteren Ende. Die Gefangenen wurden rücksichtslos ermordet. In der Gegend um die Dörfer Ligny und St. Amand waren die Verluste auf beiden Seiten gravierend. Der Kampf um Ligny war außergewöhnlich blutig, nach fünf Versuchen jedoch, in denen es zu heftigem Handgemenge kam, gelang es den überlebenden französischen Truppen schließlich, dem Griff der Preußen einen Teil des Dorfes zu entreißen. Allein bei Ligny berichteten die französischen Einheiten von bis zu 60 Prozent Verlusten.

Jener Teil der preußischen Truppen, der sich in Feindesgebiet befand, war durch Artilleriefeuer von den Flanken her zerschmettert worden und begann gegen 3.15 Uhr nachmittags bei dem Anblick der Franzosen, die nach Ligny strömten, zusammenzubrechen. Die Mehrheit von Blüchers Truppe war nun damit beschäftigt, seine Linie zu stützen und die riesigen Lücken zu füllen, die das Artilleriefeuer verursacht hatte. Jetzt war der Zeitpunkt für Napoleon gekommen, seine Garde in Verbindung mit d'Erlons Flankenmanöver zu entsenden. Wo aber war d'Erlon? Als er der Garde den Befehl zur Formierung gab, schickte er einen dringenden Appell an Ney, der ihm zu Hilfe eilen sollte: "Das Schicksal Frankreichs liegt in Eurer Hand... zögert keine Sekunde... sendet Eure Truppen zu den Hügeln von St. Amand." Ney erhielt diese Botschaft um 17 Uhr.

Napoleon, der nicht länger auf Ney oder d'Erlon warten konnte, stellte seine Garde auf, um durch die sich allmählich lichtende Mitte der preußischen Truppen zu stürmen. Um 17.30 Uhr jedoch, gerade als diese im Begriff war, nach vorne zu stürmen, verbreitete sich entlang der Linien eine alarmierende Nachricht. Hinter der französischen linken Flanke erschien eine lange Kolonne von Soldaten, die von den Kundschaftern als feindlich ausgemacht wurden. War Wellington durchgebrochen? D'Erlon konnte es unmöglich sein - die Truppen standen am falschen Ort. Es stand außer Frage, daß Napoleon zu einem solchen Zeitpunkt die Garde ins Gefecht schicken konnte. Somit wurde der Angriff verschoben, während Späher zur Kolonne ritten, um ihren Status herauszufinden.

Es war tatsächlich d'Erlon. Ein undeutlich geschriebener Befehl hatte ihn angewiesen, seinen Marsch nach 'Wagnée' zu lenken, anstatt nach 'Wagnelé', weswegen er schließlich an einem völlig falschen Ort erschienen war. Noch dazu hatte er keine Vorauswarnungen ausgesandt, um freundlich gesonnene Truppen von seiner Ankunft zu unterrichten. Das Ergebnis dieser Überraschung war also nicht nur die Verzögerung eines entscheidenden Angriffs, sondern hatte in der französischen Linken (unter Vandamme) deutliche Unruhe ausgelöst, so daß die Junge Garde zu ihrer Unterstützung eingesetzt werden mußte und General Lefol an einem Punkt sogar dazu gezwungen war, seine eigene Artillerie gegen seine in Panik geratenen Männer einzusetzen, als diese die Gefechtslinie im Stich ließen.

Erst gegen 18.30 Uhr war die Lage klar, und die Garde konnte nach vorne stürmen. Blücher hatte während dieser Atempause seine Linie gefestigt und sogar die geschwächte französische Linke mit einem Spähtrupp zurückgedrängt, um Teile St. Amands wieder einzunehmen. Doch wie das Leben so spielt, traf, als die Garde erneut gesammelt wurde, die Nachricht ein, daß d'Erlons Korps, das sich nun im Blickfeld der Preußen befand, in der Umkehr begriffen war, um mit nahezu allen seinen Truppen nach Quatre Bras zurückzumarschieren. Neys Rückrufbefehl war eingetroffen.

Nichtsdestoweniger hatte für die Preußen nun der Schlußakt begonnen. Die Junge Garde vertrieb sie aus St. Amand, und gegen 19.30 Uhr war der große Sturmangriff vorbereitet und konnte mitten ins Herz der neu formierten preußischen Stellungen vorstoßen. Über 200 Geschütze eröffneten das Feuer gegen die hoffnungslos ausgedünnte preußische Mitte. Als dann um 19.45 Uhr ein Gewitter über das Schlachtfeld hereinbrach, marschierten über sechstausend Mann der Garde in einem Sturmangriff mit verschiedenen Waffen nach vorn, der bis nach Ligny hineinfegte und in die preußischen Linien einbrach. Das 21. preußische Regiment griff die heranrückenden Grenadiere an, wurde jedoch von den begleitenden französischen Kürassieren abgefangen und grauenhaft zugerichtet. Zwei Schwadronen der 1. Westfälischen Landwehrkavallerie fielen den Franzosen zum Opfer, als sie die disziplinierten Reihen der Garde ohne den geringsten Erfolg angriffen, denn die Franzosen stürmten voran und weiter durch das Dorf. Nichts konnte jetzt mehr das Blatt für die Preußen wenden, aber Blücher konnte dennoch seine Armee vor dem Schlimmsten bewahren, wenn er nur Zeit gewinnen konnte.

Blücher bezog selbst Stellung an der Spitze von Röders Kavallerie und preschte auf die heranrückende französische Garde. Doch die Mühe war vergebens. Für die Karrees der Garde war es ein leichtes, den Angriff abzuschmettern. Lützow selbst wurde an der Spitze der zerschmetterten 6. Ulaneneinheit verwundet, die nun nur noch aus 300 Mann bestand. Zwei weitere Regimenter der preußischen Kavallerie starteten einen Angriff auf die Karrees, von der Flanke her erfolgte jedoch ein plötzlicher Angriff durch die unterstützenden französischen Kürassiere, die in den schon wankenden Angriff der Preußen hineinschlugen. Eine Reihe kleinerer Angriffe durch die Kavallerie wurde auf ähnliche Weise abgewehrt, als die Karrees der Garden die angreifenden Preußen kaltblütig mit gezielten Gewehrsalven abfingen, bevor die Überreste der gebrochenen Kavallerie von den allgegenwärtigen französischen Kürassieren aufgesammelt wurden.

Blücher selbst war ebenfalls vom Pferd gefallen, als dieses bei einem der Angriffe von einem Schuß niedergemäht worden war. Da lag er nun für einige Zeit, dicht an den Boden gepreßt, als französische Kürassiere wiederholt heranfegten, über von Körpern übersätes Terrain, auf dem er und zahlreiche andere während des Tages zu Fall gekommen waren. Es war schon weit nach Einbruch der Dämmerung, als es einem treuen Helfer endlich gelang, ihn herauszuziehen und nach hinten zu bringen, wo die großzügige Anwendung von Gin und Knoblauch ihn wieder soweit belebte, daß er sich erneut seiner Armee anschließen konnte.

In der Zwischenzeit befanden sich die Preußen in einem Zustand äußerster Verwirrung, denn sie waren führerlos und hatten ein Heer, das sich in der Auflösung begriffen auf dem Rückzug befand und nur danach trachtete, Zeit und Abstand zwischen sich und die unausweichliche Verfolgung durch die Franzosen zu bringen. Die Generäle mußten eilig untereinander ausmachen, wohin sie sich zur Gruppenneuordnung zurückziehen sollten, denn sie waren schon von allen Wegen nach Namur abgedrängt worden, ihrer vorrangigen rückwärtigen Verbindung. Und so geschah es, daß sich Gneisenau und die Korpskommandeure in trübem Licht und Sprühregen am Straßenrand berieten, um über eine andere Route für die zerschlagene Truppe zu entscheiden. Der einzige Name, der für alle auf der Karte gleichermaßen lesbar war, war Wavre, nördlich von Ligny. So kam es, daß Wavre als erste Etappe gewählt wurde, bevor sich die Truppe gen Osten in Richtung Lüttich zurückziehen würde. Wie es der Zufall so wollte, war dies der einzige Ort, an den Napoleon nicht dachte, und somit die einzige Richtung, die den Preußen wenigstens eine geringe Chance bot, sich noch vor Brüssel wieder Wellington anzuschließen. Nicht daß Gneisenau auch nur die

leiseste Absicht gehabt hätte, sich Wellington anzuschließen; er vertraute seinen Verbündeten so wenig, daß es sogar schon an Anglophobie grenzte, und er war sich zudem sicher, daß ihn die Verfolgung durch die Franzosen bei seinem Rückzug in Atem halten würde.

Wie durch ein Wunder jedoch fand die erwartete Verfolgung durch die Franzosen beim Rückzug der Preußen vom Schlachtfeld nicht statt. Obwohl die Deserteure sich scharenweise auf und davon machten, war die Mehrzahl der Armee immer noch in der Lage, ihre Geschlossenheit aufrechtzuerhalten und sich unbeschadet nach Wavre zurückzuziehen. Der direkt für den Befehl zur Verfolgung verantwortliche Kaiser hatte diese zu spät angeordnet. Nach der Schlacht machte er Ligny zu seinem Hauptquartier und weigerte sich in der Hoffnung und in dem Glauben, die Preußen vernichtend geschlagen zu haben, die Erlaubnis zu deren gründlicher Verfolgung noch in dieser Nacht zu geben. Vielleicht erhalten wir auch an dieser Stelle wieder den Beweis für seinen übertriebenen Optimismus und den Mangel an Energie, die nur wenige Jahre zuvor seine Kavallerie zur sofortigen und aggressiven Verfolgung angetrieben hätte. Nach der Schlacht von Jena war die Verfolgungsjagd der Franzosen so heftig, daß sie sich beinahe bis zur Ostsee hinzog und den gesamten Feldzug zu einem Ende brachte.

Die Schlacht von Wavre: 18. - 19. Juni

Hintergrund: Wavre wurde fast durch Zufall als der Ort gewählt, an dem die Preußen sich nach ihrem Rückzug nach der Schlacht von Ligny neu gruppieren sollten. Wie sich herausstellte, kam es in Wavre zu nicht viel mehr als einem Gardeangriff von hinten, wobei Thielemanns Korps die Franzosen abwehrte, während sich der Rest der preußischen Armee unter Blücher auf den Weg nach Waterloo aufmachte. Wäre Grouchys Angriff heftiger oder früher gewesen, hätte er möglicherweise eines oder mehrere preußische Korps daran hindern können, Waterloo zu erreichen, wo sich das Blatt gegen Napoleon wendete.

Die Schlacht: Wavre schmiegt sich in ein dünn bewaldetes Tal, und seine beiden stämmigen Steinbrücken, die sich über den Fluß Dyle wölben, verbinden die beiden Hälften der Stadt. Vom Tal steigen zu beiden Seiten sanfte Hänge empor, die im Verteidigungsfall das ganze Tal überblickende Artilleriestellungen bieten. An dieser Stelle ließ sich die preußische Armee endlich nieder, dankbar, daß sie von der Verfolgung verschont geblieben und so dem Griff der Franzosen entkommen war. Tatsächlich hatte Grouchy die Verfolgung am 17. erst verspätet aufgenommen, da Napoleon ihn erst gegen Mittag entlassen hatte. Da der Kontakt zu den Preußen in der Nacht zuvor jedoch abgerissen war, ging die Verfolgungsjagd anfangs gen Nordosten in Richtung Gembloux, anstatt gen Norden in Richtung Wavre.

Bei Einbruch der Dunkelheit ließ sich Grouchys Haupttruppe in der Nähe von Gembloux, nur sieben Meilen nordöstlich vom Schlachtfeld bei Ligny, zum nächtlichen Lager nieder. Seine vorausreitende Kavallerie war einige Meilen weiter entlang der Straße verstreut, und alle ritten Richtung Nordost. Er befand sich schon ein wenig östlich von der preußischen Armee, die sich ungefähr zwölf Meilen nördlich und westlich von ihm hinter dem unversehrten IV. Korps festigte. Der nachlässigen Aufklärung der Franzosen war es auch völlig entgangen, daß sich ein verstärktes preußisches Kavallerieregiment bei Mont St. Gilbert, nur sechs Meilen weit entfernt im Nordwesten und ein wenig hinter seiner Linken befand, und erst um 22 Uhr in dieser Nacht wurde die wahre Stellung der preußischen Armee bei Wavre in Erfahrung gebracht. Die Verfolgungsrichtung wurde am folgenden Tag gen Norden umgekehrt. Vandamme erhielt den Befehl, am nächsten Morgen um 6 Uhr den Marsch nach Norden anzutreten. Gérard sollte etwa zwei Stunden später folgen. Noch müde vom Kampf und dem Marsch des Vortages, kam die Armee nur langsam in Gang und 'schenkte' den Preußen auf diese Weise noch zwei Stunden, um ihre Manöver zu starten. Diese Zeit ward von Blüchers "Kindern", die schon um 8 Uhr morgens den Abstand zwischen den beiden Truppen vergrößerten, nicht vertan.

Das IV. preußische Korps unter von Bülow war noch intakt, da es bei Ligny keinem Angriff ausgesetzt gewesen war. Wenigstens konnte dieses eine, noch frische Korps zu Wellingtons Unterstützung zum Mont St. Jean gesandt werden und Blücher war entschlossen, sein Wort, Wellington mit mindestens zwei Korps beizustehen, wenn die Franzosen ihm eine Atempause gönnten, nicht zu brechen. Bülows Korps befand sich bei Dion le Mont, zwei Meilen südöstlich von Wavre, und hatte den Befehl erhalten, sich um 4 Uhr morgens durch das II. Korps (das immer noch südlich der Dyle lagerte) und durch Wavre nach Chapelle St. Lambert zu bewegen. Sollte die Schlacht am Mont St. Jean schon begonnen haben - aber nur in diesem Fall - so hatte er Anweisung, die französische rechte Flanke anzugreifen. Als die Franzosen am 18. aufbrachen, war von Bülow schon weit vorangekommen und erreichte St. Lambert mit seiner Vorhut gegen 10 Uhr. Die Truppenbewegung über die Reste der Armee hinweg, an einer einzigen Straße entlang und durch eine überfüllte Stadt erwies

sich jedoch bestenfalls als Garantie für Verwirrung und Stockungen. Schlimmer noch, ein großes Feuer in Wavre ließ den Hauptteil des IV. Korps' langsamer werden, so daß dieses erst am Nachmittag bei St. Lambert eintraf.

Als von Bülow gerade damit beschäftigt war, sich durch die Wirren von Wavre und dem preußischen II. Korps hindurchzukämpfen, ließ sich Grouchy unbekümmert zu einem späten Frühstück nieder. Die Zeit war 11.25 Uhr. In der Ferne konnte man schon das erste Kanonenfeuer von Napoleons "Grande Batterie" im Westen vernehmen, und Gérard schlug gemeinsam mit einigen anderen höheren Offizieren vor, Grouchy solle in Richtung des Geschützdonners marschieren und sich dem Kaiser anschließen. Die Debatte wurde immer hitziger, und Gérard brachte seinen Standpunkt auf eine solch taktlose und beleidigende Weise vor, daß Grouchy sich gekränkt fühlte und darauf beharrte, sich an die letzten Befehle des Kaisers zu halten. Diese waren eher undeutlich geschrieben und gleichfalls etwas zweideutig, aber sie wiesen eindeutig auf die Notwendigkeit hin, Wavre zu besetzen. Er hatte nicht die Absicht, die berüchtigte Wut des Korsen über die Mißachtung seiner Befehle zu erwecken, wie Ney es bei seinem Einsatz schon fertiggebracht hatte. Wäre Grouchy an diesem Punkt nach Westen marschiert, hätte er fast unausweichlich das preußische IV. Korps unter Bülow abgefangen, bevor es das Schlachtfeld von Waterloo erreichte.

Dennoch hatte Grouchy auch allen Grund, Vorsicht walten zu lassen, was die Bewegung nach Westen betraf. Tatsächlich hatte er in der Nacht zuvor von Gembloux aus eine Depesche abgeschickt, in der er die preußische Bedrohung für Napoleon eingeschätzt hatte, bisher waren jedoch noch keine weiteren Anordnungen eingetroffen. Sein Bericht hatte den Kaiser um 2 Uhr morgens erreicht, wurde jedoch entweder vergessen oder ignoriert, denn erst um 10 Uhr entschied sich Napoleon, Grouchy Befehle zu erteilen, die eindeutig besagten, daß seine Gegenwart bei Waterloo nicht erforderlich war. Auf alle Fälle sollten ihn die Anweisungen nicht erreichen, bis es für ihn ohnehin viel zu spät war, bei Waterloo einzugreifen.

Mittlerweile hatte die preußische Aufklärung ergeben, daß Grouchys Truppenstärke aus etwa 20 000 Mann, hauptsächlich Kavalleristen bestand (in Wirklichkeit waren es 33 000 Mann, zwei Infanteriekorps mit eingeschlossen). Als er sah, daß sich noch kein sofortiger Angriff vorzubereiten schien, wurde Pirchs II. Korps gegen Mittag entsandt und Ziethens Korps kurze Zeit später, was zur völligen Stockung noch beitrug und dazu führte, daß nur 15 000 Mann von Thielemanns III. Korps Grouchy an der Dyle gegenüberstanden. Aber auch diese wären nach Waterloo gezogen, wäre dies nicht von den Stockungen auf den Straßen vereitelt worden.

Der wenig begeisterte von Bülow hatte sein Korps bei St. Lambert gegen 3 Uhr nachmittags um sich versammelt. Es läßt sich nicht erklären, warum er die rechte Flanke der Franzosen nicht angreifen ließ, wie sein Befehl lautete, sondern stattdessen tatenlos in voller Sichtweite vom Schlachtfeld unter ihm verharrte. Vielleicht wollte er, daß sich seine Männer vor der Schlacht ausruhten oder er erwartete, bei dem Marsch durch den nahegelegenen Bois de Paris angegriffen zu werden. Vielleicht wartete er auch nur, daß das II. Korps aus dem Chaos auf der hinter ihm liegenden Straße auftauchte, oder er dachte, der in arge Bedrängnis geratene Wellington würde umkehren, bevor er eingreifen konnte. Was auch immer der Grund gewesen sein mag, so konnte ihn doch nur das Eingreifen und Drängen von Blücher persönlich dazu bewegen, seine Brigade durch den Bois de Paris zu führen, um die französische Rechte anzugreifen, und als von Bülow um 4 Uhr die ersten Kanonen von Grouchy im Osten feuern hörte, wäre er um ein Haar wieder umgekehrt.

In Wavre eröffnete Grouchy den Angriff mit einem frontalen Sturm von Vandamme auf die Stadt Wavre, wodurch er den südlichen Teil der Stadt freimachte; seine Pläne die

Napoleon inspiziert seine Armee am Morgen des 18. Juni 1815 vor Waterloo

Brücken betreffend scheiterten jedoch. Ein ähnlicher Versuch von Hulots Brigade bei einer Mühle etwas südlich der beiden wurde ebenfalls zurückgeschlagen, und Grouchy leitete die Reste von Gérards Korps bei dem Versuch, die Dyle zu überqueren, nach Limale, zwei Meilen südwestlich, während der Sturmangriff auf die Mühle bei Bierges erneut gestartete wurde. Die Zeit war 5 Uhr nachmittags.

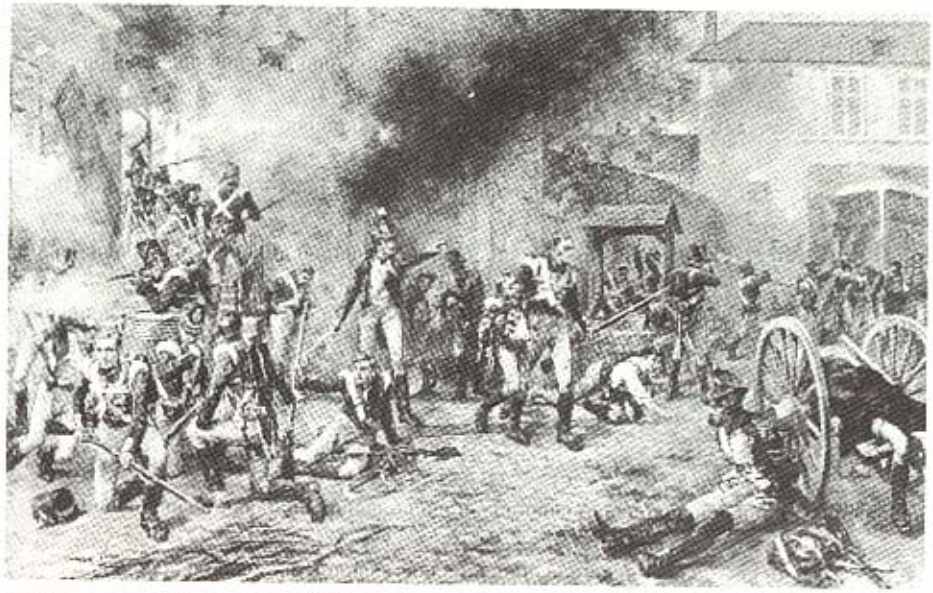
Bei Limale fand Grouchy ein Sonderkommando von Ziethens Korps unter Stengel vor - wahrscheinlich war es aus Versehen dort zurückgelassen worden - das die einzige Brücke über die Dyle verteidigte. Obwohl das Gebiet gut zu verteidigen war, so zeigte sich doch bald, wer zahlenmäßig überlegen war, und die Franzosen strömten über die Brücke und auf die Hänge, noch bevor die Dunkelheit den Kämpfen des Tages ein Ende machte.

In der Nacht versuchte Stülpnagel einen verwirrten Gegenangriff, wurde jedoch abgewehrt. Währenddessen hatte Thielemanns Bitte um Beistand während des Tages keine Verstärkungen gebracht (vielmehr marschierte Stengel sogar mitten in der Nacht davon, ohne den Befehl erhalten zu haben, sich seinem verlorenen Korps wieder anzuschließen). In dieser Nacht erfuhr Thielemann die Neuigkeiten über den Ausgang der Schlacht bei Waterloo, aber Grouchy erhielt diese Nachrichten nicht, und am 19. wurde der Kampf mit einer stark geschwächten preußischen Armee wieder aufgenommen. Gegen 10 Uhr morgens gab Thielemann Wavre auf und zog sich vor der überwältigenden Übermacht zurück, nachdem das III. preußische Korps gegen ein zweimal so großes Heer für 48 Stunden die Stellung gehalten hatten. Grouchys Sieg war jedoch nicht von langer Dauer, und um 10.30 Uhr erreichten auch ihn die Neuigkeiten aus Waterloo. Als er hörte, daß Pirchs II. preußisches Korps schon auf dem Weg war, um ihn abzufangen, wendete er und zog sich schließlich sogar bis nach Frankreich zurück.

Taktisch ging er als Sieger hervor, strategisch wurde er jedoch von einer Kombination aus Lethargie auf seiten seiner Kommandeure, widersprüchlicher Anordnungen und seinem eigenen übervorsichtigen Mangel an Initiative geschlagen. Als der Kontakt zu den Preußen am 17. erst einmal verloren war, sollte die Zeit immer wieder gegen die Franzosen arbeiten. Aber sogar noch am 18. hätte ein heftigerer Sturm auf St. Lambert anstatt auf Wavre die Zahl der preußischen Korps, die Wellington als Beistand zur Verfügung standen, reduziert und hätte somit für Napoleon in der Schlacht bei Waterloo den Ausschlag geben können. Im Hinblick auf die Ereignisse weiter im Westen ist es interessant, darüber zu spekulieren, was bei Waterloo und Wavre geschehen wäre, wenn die Kommandeure der beiden Flügel geschlagen worden wären, der impulsive Ney die Preußen verfolgt hätte und der vorsichtige, aber taktisch genaue Grouchy auf Wellington getroffen wäre.

Die Schlacht von Waterloo: 18. Juni

Hintergrund: Nach dem Rückzug der Preußen aus Ligny war die Koalition gezwungen, zu verhindern, daß sie von Napoleons vorrückenden Truppen abgeschnitten wurde. Die Gegend um Mont St. Jean und Waterloo bot eine geeignete Verteidigungsstellung, von der aus Brüssel geschützt werden konnte und es gleichzeitig möglich war, die Verbindungen zu den Preußen aufrechtzuerhalten, die sich im Gebiet um Wavre konzentrierten.



Der Innenhof von Hougoumont, verteidigt von unberittenen britischen Garden

Dämmerung in Waterloo: Es war genau 2 Uhr morgens, als Napoleon den Bericht von Grouchy, Kommandeur des französischen rechten Flügels, erhielt, den jener um 10 Uhr am Vorabend geschrieben hatte. Er besagte, die Preußen hätten sich anscheinend in drei Kolonnen aufgeteilt. Daher schloß er aus den ihm zugekommenen Informationen, daß sich ein Teil der Armee auf Wavre zu bewegte, möglicherweise, um sich Wellington anzuschließen; ein Teil befand sich unter dem Oberbefehl Blüchers auf dem Weg nach Lüttich und ein dritter, mitsamt der Artillerie, befand sich auf dem Weg nach Namur. Er hatte einen Kavalleriespähtrupp ausgesandt, der auskundschaften sollte, wohin genau der Großteil der preußischen Truppen zog. Sollte der größere Teil der preußischen Armee auf dem Weg nach Wavre sein, beabsichtigte Grouchy, ihnen zu folgen, um sie erst von Brüssel fernzuhalten und dann ihren Anschluß an Wellington zu verhindern.

Aufgrund der Information, die ihm zur Verfügung stand, muß Grouchy angenommen haben, daß die Verfolgung in Richtung Wavre die Reste der zerschmetterten preußischen Armee nach Norden und Osten drängen würde, also weg von Brüssel und somit auch außer Reichweite ihrer Verbündeten. Leider befand sich Grouchy, als er diesen Bericht verfaßte, schon ein wenig östlich von den Preußen, und die preußische Armee vor ihm war, als Ergebnis der verspäteten Verfolgung, weit davon entfernt, die gebrochene Armee zu sein, die er laut Napoleons Auftrag vorzufinden hoffte. Noch während er die Depesche schrieb, waren die Preußen schon damit beschäftigt, die Konzentration aller vier Korps um Wavre abzuschließen.

Angesichts der Tatsache, daß die Preußen sich schon neu gruppiert hatten, daß Grouchy sich weiter östlich befand und infolge der diversen Verspätungen beim Verlassen des Lagerplatzes am 18. Juni, scheint es im nachhinein fraglich, ob Grouchy wirklich eine so große Chance gehabt hatte, die Preußen abzufangen, wie es seine Absicht war. Mit dem befriedigenden Gedanken, genau Bescheid zu wissen, wandte sich Grouchy am Morgen des 18. jedoch nordwärts gen Wavre. Die Uhr hatte schon 8 geschlagen, als er den Marsch antrat. Zu dieser Zeit befanden sich die Preußen bereits auf dem Weg zu Wellingtons Unterstützung.

Als Grouchys Truppen abzogen, ließen sich Napoleon und seine Generäle einige Meilen von Le Caillou und etwa eine Meile südlich von La Belle Alliance gerade zum Frühstück nieder. Der Kaiser befand sich in einer überschwenglichen Laune und rechnete schon mit einem Abendessen in Brüssel. Er fertigte Soult kurz ab, als dieser den Versuch unternahm, einen Hauch von Realismus in die Beratung nach dem Frühstück zu bringen, indem er den Vorschlag machte, daß Napoleon keine Zeit verlieren und sofort wenigstens einen Teil von Grouchys 34 000 Mann zurückbeordern sollte, um ihnen gegen Wellington beizustehen. "Ihr denkt, weil Wellington Euch eine Niederlage beigebracht hat, muß er ein großartiger General sein. Ich aber sage Euch, er ist ein miserabler General, die Engländer haben armselige Truppen und diese Affäre wird nicht von größerer Ernsthaftigkeit sein als ein gutes Frühstück."

Als es an ihm war, das Wort zu erheben, deutete Reille an, die britische Infanterie sei schwer von vorne anzugreifen und er glaube, daß eine Truppenbewegung die Lösung dieses Problems bedeute. Napoleon wollte dies noch viel weniger hören und brach die Beratung kurzerhand ab. Es war eindeutig, daß in diesem Fall nur das Zuschlagen von vorne in einer blutigen Zermürbungsschlacht befohlen werden konnte, wobei für die Feinheiten des Manövers keine Zeit blieb. Wie sich noch erweisen wird, hätten sowohl Soults als auch Reilles Ratschlag im Laufe des Tages wahrscheinlich zum Sieg verholfen, aber dank seines unbegründeten Optimismus ignorierte Napoleon diese Erfahrungswerte.

Wieder im Gegensatz zum Napoleon der frühen Jahre, gab er sich diesmal schon damit zufrieden, den Angriff auf die Linien der Verbündeten um vier Stunden zu verschieben, damit der Boden noch ein wenig trocknen konnte, gleichwohl er verschiedene Berichte über die Preußen, die zu Wellingtons Unterstützung anrückten, erhalten hatte. Es würde die Truppenbewegung sicherlich erleichtern und beschleunigen, besonders für seine Artillerie, die den festeren Boden sicher zu schätzen wüßte, um den Prellschußeffekt ihrer harten, runden Schußprojektile zu verstärken. In Wirklichkeit war dies jedoch kein echtes Argument, was auf der Tatsache beruhte, daß Wellington den Großteil seiner Truppen hinter einem Bergkamm verborgen hielt. Somit befanden sie sich außerhalb der Schußlinie der Artillerie, was den Prellschußeffekt, den der trockenere Boden zu bieten hätte, zunichte machte. Vielleicht versuchte Napoleon auch nur, eine gute Erklärung für seinen verspäteten Kampfbeginn zu finden, denn seine Truppen lagen, was den ursprünglich auf 9 Uhr festgelegten Kampfbeginn betraf, weit zurück - eine Situation, die einige Jahre früher undenkbar gewesen wäre, denn er selbst pflegte zu sagen: "Strategie ist die Kunst, Zeit und Raum sinnvoll zu nutzen. Mit dem letzteren bin ich weniger sparsam als mit dem ersteren; Raum kann wieder erlangt werden, Zeit jedoch nie... vielleicht verliere ich eine Schlacht, aber nie werde ich auch nur eine Minute verlieren." Spätere Ereignisse zeigten, daß die vierstündige Verspätung ein entscheidender Faktor in der französischen Niederlage gewesen war und auf französischer Seite keinen ausgleichenden Vorteil bedeutete.

Nach Auskundschaftung des Schlachtfeldes und der Beobachtung von Wellingtons sichtbaren Aufstellungen ging

Napoleon zum Rossomme-Bauernhof, etwa eine halbe Meile von La Belle Alliance, wo er um 10 Uhr morgens seine Befehle für den Tag diktierte. Auch sandte er eine Depesche an Grouchy, die jenen außer Zweifel ließ, daß seine Anwesenheit auf dem Schlachtfeld bei Waterloo nicht vonnöten war und daß er sich nach Wavre aufmachen solle. Napoleons Schlachtplan war einfach und unkompliziert. Gegen Wellingtons linke Mitte sollte ein frontaler Angriff von d'Erlons I. Korps durchgeführt werden, welches dank seines nicht erfolgten Einsatzes am 16. des Monats immer noch völlig intakt war und es kaum erwarten konnte, sich in den Augen des Kaisers zu bewähren. Napoleon sollte selbst nicht direkt an der Schlacht teilnehmen, sondern überließ die feinen Einzelheiten seines Plans - und die Kontrolle - einem der Schlachtkommandeure, Marschall Ney.

Schon zu dieser Stunde, bevor die Schlacht überhaupt begonnen hatte, hatte Napoleon unabsichtlich die Samen seiner eigenen Niederlage gesät. Sein Verzicht auf die effektive Lenkung der Schlacht zugunsten des Marschalls Ney, die Unterschätzung des Feindes angesichts der Ratschläge erfahrener Männer, seine Weigerung, die Möglichkeit einer preußischen Verstärkung zu akzeptieren, und seine Verschwendung von weiteren vier Stunden sollten noch schwerwiegende Folgen haben und zu seinem Fall führen. Wie wir noch sehen werden, hätte Wellingtons Schicksal bei Waterloo mit Leichtigkeit besiegelt sein können, wenn nur einer dieser Faktoren geändert worden wäre. Dies alles wäre zu Napoleons Glanzzeiten undenkbar gewesen.

Die Eröffnung der Schlacht: d'Erlons Angriff: Gegen 11.25 Uhr morgens donnerten die vierundzwanzig 12-Pfünder Kanonen der französischen Batterien vor d'Erlons Korps gegen die Stellungen der Verbündeten los. Der Großteil von Wellingtons Infanterie befand sich hinter dem Bergkamm, daher hätte die französische Kanone ausschließlich dazu eingesetzt werden müssen, die wertvolle und zahlreiche Artillerie der feindlichen Verbündeten auszudünnen, wäre nicht Bylandts Brigade, wahrscheinlich durch Zufall, dem Kanonenfeuer auf den vorderen Hängen ausgesetzt gewesen. Gleichzeitig ging Jérôme zum Angriff auf Hougoumont über, der anfänglich als Ablenkungsmanöver geplant war, dann aber den ganzen Tag über dauern sollte. Ungefähr 13 000 Franzosen wurden gegen 2000 britische Gardisten ins Gefecht geschickt, die alle Angriffe erfolgreich abwehrten. Gegen 1 Uhr mittags gesellten sich zu den Geschützen vor d'Erlons noch weitere vierzig 6-Pfünder vom I. Korps und noch einmal vierundzwanzig 12-Pfünder der Garden, was insgesamt eine geballte Batterie von etwa 88 Geschützen ergab. Diese rissen Lücken ins Herz von Bylandts deckungsloser Brigade, der nur der Prellschußeffekt bei Beinahe-Treffern durch den noch feuchten Boden erspart blieb.

Um 1.30 Uhr, als der Hauptangriff begann, wurde dem Kaiser ein gefangengenommener preußischer Husar vorgeführt, der bestätigte, daß sich etwa 30 000 Preußen auf dem Weg zu Wellingtons Unterstützung befanden. Um die französische Rechte zu sichern, ordnete er an, daß Lobaus Korps gemeinsam mit der Kavallerie von Domont und Subervie eine Schutzverteidigung in östlicher Richtung von der Hauptstraße aufstellen sollte.

D'Erlons I. Korps rückte mit den Kürassieren aus Travers zu seiner Linken östlich der Straße vor, und jene aus Duois befanden sich westlich der Hauptstraße. Die vier Divisionen rückten von links in einer Staffelung geführt voran, so daß Allix' Infanterie die Mitte der Verbündeten im Gebiet von La Haye Sainte umstellen würde. Gleichzeitig stürmte der Hauptangriffskörper vorbei und fegte den Hügel hinauf, wobei Donzelots Truppen den Sturm anführten. In der Verwirrung jedoch, die jedem Krieg so eigen ist, wurden die beiden wichtigen Infanteriedivisionen in einer divisionsartigen Kolonne aufgestellt, anstatt in einer Kolonne von Divisionen. Erstere war

Ein britisches Regiment bildet Karrees, um einen Angriff französischer Kürassiere abzuwehren

eine sehr schwerfällige Formation von 8 oder 9 Bataillonen, die dicht aneinander mit einer Bataillonsfront aufgestellt worden war (200 Reihen x 27 Glieder). Die letzteren waren die gebräuchlicheren und weitaus flexibleren Bataillonskolonnen, wobei jede mit einer Vorderseite von zwei Kompanien (70 Mann x 9 Reihen) so aufgestellt wurde, daß zwischen den Bataillonen noch genug Raum blieb, um den Einsatz in einer Linie zu gestatten. So wie es jedoch im Moment aussah, gab es für den größten Teil der Truppe, die in den Hauptangriff verwickelt war, weder Raum für den Einsatz noch Platz, um zu manövrieren, sollte sie schließlich ihre Ziele erreichen oder zurückgedrängt werden.

Wenige werden nach einem solchen Bombardement überhaupt mit Rückstößen gerechnet haben, und zu Anfang lief der französische Angriff wie am Schnürchen. Die übriggebliebenen Niederländer machten vor der heranrückenden Masse von mehr als 18 000 französischen Infanteriesoldaten kehrt. Allix besetzte die Gemüse- und Obstgärten von La Haye

Sainte, vertrieb die 95. Einheit vom Kiesweg und setzte die Deutschen unter Major Baring im Bauernhaus gewaltig unter Druck. Die Kürassiere von Travers brachen durch eines von Omptedas Bataillonen, das zu Barings Unterstützung gekommen war, und die restlichen Franzosen fegten vorüber und rückten auf den sich rasch leerenden Hang. Die Stauung in den französischen Reihen wurde jedoch nach kurzer Zeit unerträglich, als der unebene Boden und die Steigung die Reihen und Glieder zu einer formlosen Masse zusammendrängten. Donzelets Division, die nun den Angriff anführte, machte unterhalb des Gipfels halt, um aus der dichtgedrängten Formation heraus eine Neuaufstellung zu versuchen.

Bylandts Belgier hätten vielleicht die Rückseite verschließen können, aber Pictons Division stand schon bereit. Die Soldaten hatten dort gelegen und in der Deckung der tiefliegenden Straße und der durchbrochenen Hecken oben auf der anderen Hangseite vor dem französischen Bombardement Schutz gesucht. Auf Pictons Ruf "Erheben"! standen alle 3000 Mann seiner Division auf, um den erwarteten Sturmangriff abzuwehren. Dann, als Donzelot sich bemühte, seine Truppenmassen zu organisieren, führte Picton Kempts Brigade vorwärts zum Gipfel, wobei sie eine leichte Senkung im Bergkamm überwand, und überrannte die französischen, in gelockerter Linie kämpfenden Truppen. Eine von der Brigade abgefeuerte Salve riß aus einer Entfernung von weniger als 40 Yards ein Loch in die sich formierende Kolonne. Der Kugelhagel mähte die führenden Reihen nieder. Als die französische Infanterie zu wanken begann, befahl Picton die Brigade mit einem "Attacke! Hurra!" mit Bajonetten nach vorn, um die Franzosen vom Hügel zu fegen. Dies sollten seine letzten Worte sein. Als Kempts Brigade den Hügel hinunterfegte, fiel er, niedergemäht durch einen Schuß durch die Schläfe, während sein Angriff Donzelets gesamte Division erfolgreich zurückwarf.

Währenddessen machte Marcognet, der Donzelets sich formierende Truppen wieder einholte, nicht unterhalb des Gipfels halt, sondern, da ihm der Sieg zum Greifen nahe schien, stürmte mit dem begeisterten Ruf "Es lebe der Kaiser!" in einer Kolonne über den Gipfel hinweg. Der Jubel sollte nur von kurzer Dauer sein. Sie eilten über den Gipfel, nur um festzustellen, daß Packs erweiterte Linien die Spitze der Kolonne weit überragten. Auf Befehl schossen die Briten Salven aus kurzer Entfernung, die die vorrückende Kolonne am Weiterstürmen hinderten.

Auf dem Gipfel war Marcognet zwar gestoppt aber nicht in die wilde Flucht geschlagen worden. Weiter unten am Hügel begann Travers' Kavallerie, sich gegen Kempts jetzt ungeschützte Brigade vorzubewegen, wobei sie sich einen Weg durch die Menge bahnte und bereit war, die Briten in Karrees zu zwingen, die dann von der versammelten Infanterie erledigt werden würden oder dort wo sie standen in Grund und Boden geritten würden. Duruttes neue Division befand sich ebenfalls zu Marcognets Rechten auf ihrem Weg nach oben. Mit nahezu vier zu eins in der Minderheit, vollkommen ins Gefecht verwickelt, ohne Verstärkung hinter sich zu haben, und infolge von Pictons Tod war die Fünfte Division nur noch wenige Minuten von der Katastrophe entfernt.

Gerade noch rechtzeitig traf die Kavallerie zu ihrer Rettung ein. Uxbridge hatte die beiden Brigaden britischer Schwerer Kavallerie nach oben gebracht. Somersets Brigade bestand aus der 1. und 2. Leibwache, den Königlichen Reitergarden und den 1. Dragonergarden. Die andere Brigade unter dem Befehl von Ponsonby bestand aus den 1. Königlichen Dragonern, den 6. Dragonern und den 2. Dragonern; die grauen Pferde der letzteren hatten dem Regiment den Spitznamen "Die Grauen" eingehandelt.

Mit seinem einzigartigen Gespür für den richtigen Zeitpunkt führte Uxbridge seine Schwere Kavallerie in den Kampf gegen die Franzosen. Somersets Brigade wandte sich nach Westen, der

Hauptstraße zu, Ponsonbys Brigade ging nach Osten. Somersets Kavallerie traf ein wenig westlich von La Haye Sainte auf Dubois' Kürassiere, wobei die am weitesten östlich befindliche Schwadron dieser Kürassiere beim Überqueren der eingesunkenen Straße zum Teil durcheinander geriet. Die Briten schlugen sie bei Berührung gemeinsam mit Allix' Infanterie, die sich um den Bauernhof drängte, in die wilde Flucht. Aber (und dies geschah nicht zum ersten Mal) einzelne Elemente der britischen Kavallerie waren nicht mehr zu bändigen, sammelten sich nicht hinter den Verstärkungsschwadronen und gingen direkt auf die französische "Grande Batterie" los.

Ponsonby griff Donzelot und Marcognet in zwei Gefechtslinien an - die Königlichen und die Inniskillings in der ersten Linie und die Scots Greys als Verstärkung zu ihrer Linken und im Rücken. Letztere vergaßen jedoch bald schon ihre unterstützende Rolle und stürmten auf Marcognets Flanken, um seine Division endgültig in die wilde Flucht zu schlagen. Unterstützungsangriffe durch Vandeleurs Leichte Brigade drängten Durutte zurück - in besserer Ordnung als der Rest des Korps' - um einen unaufhaltsamen Angriff über den gesamten Sektor hinweg zu vollenden. Die Franzosen verloren etwa 5000 Männer und zwei Adler und hatten nur an der extremen Rechten bei Papelotte und Frischermont geringe Erfolge zu verzeichnen.

Aber auch die Grauen überhörten die Anweisung zur Sammlung und fegten mitten unter den französischen Batterien nach oben. Gemeinsam mit Somersets restlichen Truppen wurden sie jedoch zurückgeworfen, nachdem ihnen neu eingetroffene Kürassiere und Lanciers schwere Verluste zugefügt hatten. Nur das sofortige Handeln von Vandeleurs Leichter Kavallerie gab ihnen die Deckung, die sie für ihr Entkommen benötigten.

Die Zeit war jetzt 3 Uhr nachmittags. Die Schlacht beruhigte sich für kurze Zeit, als beide Seiten zur Neugruppierung eine Pause machten. Der französische Angriff war auseinandergetrieben worden, forderte jedoch den hohen Preis von etwa 40 Prozent der gesamten Kavallerie Wellingtons - noch dazu gehörten fast alle zur Schweren Kavallerie, die in den Sturmangriffen, die jetzt sicherlich folgen würden, von unschätzbarem Wert gewesen wäre. Und sie folgten tatsächlich! Napoleon, dem jetzt möglicherweise klar wurde, daß es ein Fehler gewesen war, Ney die gesamte Leitung zu übertragen, gab ihm nun den direkten und bestimmten Befehl, La Haye Sainte auf der Stelle einzunehmen.

Der Angriff der französischen Kavallerie: Kurz vor 4 Uhr brachte Ney die Brigaden von Quiot und Donzelot von den sich sammelnden Resten des I. Korps gegen La Haye Sainte, erkannte dort aber, daß Barings Stellung verstärkt worden war. Der Angriff wurde in nur wenigen Minuten zurückgeschlagen, aber während er an der Front weilte, sah Ney, daß einige britische Bataillone immer noch in die Deckung der rückwärtigen Hänge zurückkehrten und weitere 'Kolonnen' Verwundeter sich auf dem Weg zurück nach Mont St. Jean befanden. Da er diese für sich zurückziehende Truppen hielt, gab er sofort einer Brigade von Milhauds Kürassieren den Befehl, das, was er als Rückzug empfand, in eine wilde Flucht zu verwandeln. Auf irgendeine Weise eskalierte der Angriff in all der Aufregung, und anstatt nur einer Brigade von Kürassieren bewegten sich plötzlich etwa 5000 Franzosen aller Kavalleriegruppierungen - viele davon ohne Befehl - auf die rechte Mitte der Verbündeten zu. Wellington und sein Stab auf dem Bergkamm waren erstaunt, daß ein solcher Fehler überhaupt geschehen konnte. Wellington befahl seinen Truppen, sich in Karrees zu formieren und plazierte einige davon bis kurz hinter die Kanone der Verbündeten, die den Bergkamm krönte. Auf diese Weise konnten die Kanoniers in

der letzten Minute in den Schutz der Karrees zurücklaufen und dann wieder rasch zu den Geschützen zurückkehren, in der Erwartung, daß die allein gelassene Kavallerie zurückgeschlagen werden würde.

Die französische Kavallerie rückte mit Pauken und Trompeten, *en echelon*, von der Rechten her vor. Da sie bei einem hügelaufwärts gerichteten Angriff durch hohes Korn und über sumpfigen Boden in die Lücke zwischen La Haye Sainte und Hougoumont geschleust wurde, überrascht es nicht, daß der Angriff nur im Trab geführt wurde und die Kanoniers der Verbündeten keine Zeit verloren, das vor ihnen befindliche Ziel zu ihrem Vorteil auszunutzen. Ganze Reihen wurden vom zerschmetternden Rundschuß vernichtet, der durch die gedrängte Masse an Pferden und Reitern flog, während wiederholte Angriffe von Granaten und Schrapnell zahlreiche Sättel in den hinteren Reihen leerten. Jetzt waren sie für den Einsatz von Kartätschen nah genug, wobei ganze Reihen auf einen Streich verschwanden und die nachfolgenden Pferde über die niedergemetzelten Körper stolperten, die einst zu einer der besten Kavallerien Europas gezählt hatten. Und immer noch rückten sie vor. In völliger Verwirrung über die Leichenberge und Trümmer, die tiefliegende Straße und das endlose Feuer der stehenden Infanterie zerbarst Welle auf Welle dieses großartigen Arms an den Karrees, um den Hügel hinabgeworfen zu werden. Dort stellten sie sich mit anderen, die auf ähnliche Weise abgewehrt worden waren, wieder auf und preschten aufs neue in Richtung der Schlünde der neu besetzten Kanonen vor, die sie soeben passiert hatten, und weiter zu der dahinterstehenden Infanterie.

Nicht weniger als vier Sturmangriffe führte diese Kavallerie gegen die Karrees der Verbündeten, an manchen Stellen von Reiterbatterien unterstützt, ansonsten jedoch ohne Beistand oder Koordination. Vorrückende französische Infanterie hätte sich unbehelligt nähern können, wenn die Kanoniers der Verbündeten innerhalb der Karrees vor den zermalmenden Reitern Schutz suchten, aber die Gelegenheit wurde verpaßt. "Dieser verfrühte Zug könnte auf das Geschick dieses Tages eine verhängnisvolle Wirkung haben. Er kommt eine Stunde zu früh", grollte Napoleon zu Soult, "Wieder hat er uns kompromittiert, wie seinerzeit in Jena" war die Antwort.

Gegen 5 Uhr am Nachmittag waren volle 10 000 Reiter bei dem Versuch, die ersten abgewehrten Angriffe zu unterstützen, dem Sog zum Opfer gefallen. Immer noch war keine Infanterie zu ihrer Unterstützung in Sicht, auch keine geeignete Ausrüstung, um die Kanonen der Verbündeten zum Schweigen zu bringen. Obwohl sich die Zahl der Opfer in den britischen Karrees häufte, gelang es ihnen, standhaft zu bleiben, solange sie von der französischen Infanterie nicht bedroht wurden. Außerdem halfen einige Angriffe der Leichten Kavallerie der Verbündeten und der Reste der Schweren Kavallerie, die nun erschöpften französischen Reiter vom Hügel zu fegen. Alle waren abgewehrt worden, als endlich um 5.30 Uhr 8000 Infanteriesoldaten von Reilles Korps als Unterstützung eintrafen. Für die müden Reiter war es nun zu spät, sich im Schutz des Bergkamms neu aufzustellen. Lord Hills Infanterie schwärmte zur Rechten der Verbündeten gegen Hougoumont, um der französischen Infanterie, wenn sie den Hang hinaufkäme, einen aus allen Richtungen kommenden Kugelhagel entgegenzusetzen. Angesichts der sich immer noch in der Gegend aufhaltenden Kavallerie hatte Wellingtons Infanterie verstärkte (vier Reihen tiefe) Linien formiert, um der Bedrohung zu begegnen, gab aber nach wie vor eine ungeheure Anzahl von Schüssen ab, so daß sie innerhalb von zehn Minuten den Angriff abgewehrt und den Kolonnen mehr als 20 Prozent Verluste zugefügt hatten.

Der zweite große Angriff auf die Linien der Verbündeten war abgewehrt worden. Und jetzt machte sich die Anwesenheit der Preußen an der französischen Rechten spürbar.

Die Ankunft der Preußen: Wellington hatte die beiden von Wavre gesandten preußischen Korps zur Verstärkung seines rechten Flügels schon zur Mittagszeit erwartet und hatte zu diesem Zweck in seiner Aufstellung hinter Picton noch Platz für ihre Ankunft gelassen. Das Durcheinander in der Arbeit des preußischen Stabes verursachte jedoch auf dem Marsch gehörige Verwirrung, als die langen Kolonnen zusammenströmten und der klebrige Schlamm sie nur noch langsam vorankommen ließ. Als Folge davon kam das erste ankommende Korps, Bülows IV. Korps, erst kurz nach 4 Uhr nachmittags zum Einsatz. Die ersten Brigaden waren an der außen liegenden Rechten der Franzosen und hinter d'Erlons Korps aus dem Bois de Paris aufgetaucht, während sich der Rest der Kolonne wegen des langen Marsches über den ungünstigen Boden bis weit nach hinten hinzog.

Als die Preußen aus dem Wald hervorkamen, begegneten sie Lobaus Korps, das sich im rechten Winkel zur französischen Hauptlinie aufgestellt hatte und sich mit Durutte an der französischen Rechten zusammenschloß. Lobau griff an, bevor die Preußen in der Lage waren, vollständige Aufstellung zu nehmen, und drängten Bülow in den Wald zurück, aber ein Stoß der Preußen gegen Plancenoit drohte Lobaus Rechte umzustürzen und brachte die Situation wieder unter Kontrolle. Gegen 5 Uhr war Plancenoit durch die Ankunft von Pirchs II. Korps an Bülows Linken von drei Seiten bedroht, und auch Lobaus Korps befand sich in extremen Schwierigkeiten. Am Rande des Dorfes, wo die Preußen ihre Position behaupteten, brach ein heftiger Kampf aus und wurde von den zur Verstärkung eintreffenden Preußen gegen die belagerten Franzosen ausgenutzt. Eine Division der Jungen Garde eilte ihnen zu Hilfe und sicherte Plancenoit für kurze Zeit, bis neue Angriffswellen der Preußen es ihrem Griff in einem blutigen Handgemenge entrissen. Die Junge Garde wurde zurückgeschlagen, und Lobaus ausgedünnte und erschöpfte Front wurde erbarmungslos zurückgedrängt. Wenn nur Grouchy dort gewesen wäre...

Für Napoleon sah die Lage mittlerweile äußerst brenzlig aus, und da seine Frontlinie entlang ihrer gesamten Länge beschäftigt war, gab es nur noch die Garde, um seine wankende Rechte zu verstärken.

Sollte Plancenoit nicht wieder zurückerobert werden, könnte seine gesamte Flanke zusammenbrechen. Er entsandte zwei Bataillone der Alten Garde, um Plancenoit selbst einzunehmen, und stellte die übrigen elf Bataillone nach Osten blickend entlang der Hauptstraße auf. Lobaus stark bedrängtes Korps verkürzte nun seine Linien und bewegte sich in Richtung Nordosten von Plancenoit. Die Demonstration und Drohung der Alten Garde reichte schon aus. Die beiden Bataillone stürmten in einem ausgezeichneten Gegenangriff durch Plancenoit, der ganze vierzehn preußische Bataillone aus dem direkten Gebiet des Dorfes zurückwarf und die sinkende Moral des französischen rechten Flügels wieder hob. Innerhalb einer Stunde war die Linie gefestigt. Nun pausierten beide Seiten, um die Truppen zu verstärken und neue Kräfte zu sammeln.

Als er den größten Teil seiner Alten Garde um 19 Uhr wieder in die zentrale Verstärkung zurückbrachte, muß Napoleon angenommen haben, daß der Sieg immer noch in greifbarer Nähe lag, denn während er an seiner Rechten mit den Preußen beschäftigt war, war Ney in der Mitte sehr tatkräftig gewesen.

Wellingtons Krise: Ney, immer noch entschlossen, La Haye Sainte, den Schlüssel des Kampfes, einzunehmen, hatte einen dritten Sturmangriff auf die Mitte der Verbündeten vorbereitet. Der Angriff, der kurz vor 18 Uhr eröffnet wurde, war dieses Mal anständig vorbereitet, und beim Sturmangriff wurden alle zur Verfügung stehenden Truppenteile wie Infanterie, Kavallerie und Artillerie gemeinsam eingesetzt. Viele der Truppen der Verbündeten wurden durch die Anwesenheit der feindlichen

Kavallerie zum Karree forciert, was die Zahl an Musketen, die sich auf die vorrückende französische Infanterie übel auswirken könnten, reduzierte. Schlimmer noch, die französische unterstützende Artillerie schnitt große Lücken in die dicht aneinandergedrängten Truppenaufstellungen, die angesichts des vereinten Sturmangriffs nur noch ihre Reihen schließen konnten.

Der Druck auf Wellingtons Armee war nun beinahe unerträglich. Obwohl die Linie den gesamten Nachmittag über standgehalten hatte, war die Zahl der Opfer nicht gering, und Ströme von Verwundeten waren in die hinteren Reihen zurückgeflutet. Desertierungen kamen häufig vor, und einige Einheiten - wie jene der Husaren des Herzogs von Cumberland - waren *en masse* vom Schlachtfeld geflohen. Die Widerstandskraft einiger der verbündeten Truppen war mittlerweile äußerst zweifelhaft, und Brialmont beschrieb die Straße nach Brüssel als so voller Flüchtender, daß Wellington keine andere Wahl blieb, als nicht von der Stelle zu weichen.

Wellingtons Mitte wurde in kurzer Zeit unter dem heftigen Druck von Neys drittem Angriff ausgedünnt. General Ompteda fiel in der Nähe der Hauptstraße, und Sir William Delancey wurde, als er an Wellingtons Seite ritt, von einer Kanonenkugel eine tödliche Wunde zugefügt. Sir Alexander Gordon erlitt seine tödliche Wunde auch nicht weit von dieser Stelle, und weiter zur Rechten wurden der Prinz von Oranien und General Alten niedergeschlagen.

Kielmansegges widerstandsfähige deutsche Königliche Legion wurde schließlich in die Mitte zurückgedrängt und hinterließ an der Front der Verbündeten eine klaffende Lücke. Schlimmer noch war jedoch, daß die Befehlsgewalt über den Großteil des Schlachtfeldes abgeschnitten worden war. Dies war eine Folge des französischen Kavallerieangriffs, weswegen die Soldaten für den größten Teil des Nachmittags in Karrees eingeschlossen waren. Aus diesem Grund war die Garnison von La Haye Sainte weder verstärkt, noch mit neuer Munition versorgt worden. Barings Männern, die völlig erschöpft waren und mittlerweile ihre letzten Schüsse abgefeuert hatten, blieb nichts anderes übrig, als sich ihren Weg heraus zu erkämpfen und sich den Hauptlinien wieder anzuschließen. Von den ursprünglich 400 Verteidigern des Bauernhofes gelang es nur 42 Männern, herauszukommen.

Als Ney La Haye Sainte endlich eingenommen hatte, verlor er keine Zeit und brachte dort eine Artilleriebatterie in Stellung, die die verbündeten Truppen aus einer Entfernung von weniger als 300 Yards enfilierte. Wellington blieb nichts anderes übrig, als seine letzten Reserveeinheiten von der extremen Linken und der extremen Rechten abzuberufen, um die sich rasch ausweitende Lücke in der Mitte zu schließen.

"Le centre est ouvert! Vive l'Empereur!": Jetzt war für Ney der Zeitpunkt gekommen, zu einem letzten Sturmangriff überzugehen, um Wellingtons stark dezimierte Mitte zu durchbrechen. Aber womit? Seine eigene Truppe war entlang der gesamten Front verteilt, und wie Wellington hatte er keine Reserveeinheiten mehr in der näheren Umgebung. Er brauchte Verstärkung, möglicherweise durch die Garde. Daraufhin entsandte er Oberst Heymès, der den Kaiser um mehr Soldaten bitten sollte. Als jener jedoch beim Beobachtungsposten des Kaisers eintraf, stand Napoleon selbst an der Rechten unter Druck und war noch von seinen Problemen bei Planceboit eingenommen. Die Garde war entlang der rechten Flanke zur Unterstützung Lobaus verteilt, und keine Einheiten konnten mehr für diesen verschwenderischen Marschall freigestellt werden. "Mehr Truppen!" tobte Napoleon, "Wo sollte ich die hernehmen? Denkt er, ich kann zaubern?"

Neys Verstärkung sollte nie eintreffen. Der richtige Zeitpunkt war entscheidend, nämlich bevor Wellingtons letzte Reserveeinheiten eintrafen. Die wankende Linie hielt stand, als Chassé von der äußeren Rechten kam, Wincke von der äußeren

Linken und Wellington selbst die rauhen und unberechenbaren Braunschweiger aus der Verstärkung nach oben brachte, um die Lücke zu schließen. Um die Braunschweiger auf der Stelle zu halten, stellte er die Kavalleriebrigaden von Somerset und Ponsonby hinter ihnen auf - eigentlich Brigaden nur dem Namen nach, denn beide zusammen besaßen gerade noch die Stärke zweier Schwadronen. Nun hatte er seine letzten Reserveeinheiten ins Gefecht geschickt, die Franzosen waren momentan unter Kontrolle, wo aber blieben die versprochenen Preußen? "Gib mir Blücher... oder laß es Nacht werden..." betete er im Stillen. Er hätte wissen sollen, daß die preußischen Angriffe auf Plancenoit, die Napoleon veranlaßten, seine letzte Reserveeinheit umzuverteilen, seine Armee wahrscheinlich schon gerettet hatten. Es war 7 Uhr abends.

Der Sturmangriff der Kaiserlichen Garde: Kurz nach 7 Uhr war der französische rechte Flügel ausreichend unterstützt worden, so daß sich der größte Teil der Alten Garde wieder in die Reserve zurückziehen konnte. Von La Belle Alliance aus betrachtet, machte die französische Stellung einen starken Eindruck. Außen rechts hielt Durutte La Haye und Papelotte und hatte die Kämpfenden nach vorn zum Gipfel des Bergkamms hin gedrängt. Der restliche Teil des I. Korps war vorne an den Hängen zur Rechten von La Haye Sainte zur Genüge beschäftigt, und auf dem Bauernhof selbst säuberten die französische Kanone und die Scharfschützen die Linien der Verbündeten nach rechts und nach links. Ney hatte den Bergkamm links von der Straße erkämpft, und Wellingtons Linien wiesen schon beträchtliche Lücken auf. Es war eindeutig, daß Wellington alle seine Reserveeinheiten ins Gefecht geschickt hatte, und seit Ney vor einer halben Stunde sein Gesuch ausgesandt hatte, mußte er noch mehr geschwächt worden sein. Jetzt war entlang der gesamten Front höchste Anstrengung gefordert, wobei die Kaiserliche Garde direkt durch die Mitte schlagen und die Linie entlang wirbeln sollte - und es bliebe immer noch genug Zeit, um vor Einbruch der Dunkelheit mit den Preußen fertig zu werden.

Aber noch als er den Angriff vorbereitete, wurde deutlich, daß seine Vorstellung vom Sieg rein illusorisch war, denn zur Rechten der Franzosen konnten nun die blauen Uniformen des preußischen I. Korps in der Ferne unterschieden werden, als sie mit Verspätung bei Smohain und Frischermont eintrafen, um die beiden Armeen zusammenzuschließen. In der französischen Rechten gab es schon erste Anzeichen von Panik, als sie über die bevorstehende Katastrophe Vermutungen anstellten. Nur eine gemeinsame Anstrengung konnte jetzt den Tag noch retten.

Der jederzeit zu einem Risiko bereite Napoleon verbreitete beim Vorrücken der Garde bewußt die Nachricht, daß die in der Ferne sichtbaren blauen Uniformen zu Grouchys Truppe gehörten.

Dies gab seinen müden Linien die Stärke zu einer letzten ungeheuren Anstrengung, und endlich kam die Garde und marschierte stetig voran, um Wellingtons Gefechtslinie zu durchbrechen. Ihr Einsatz hatte bisher immer das siegreiche Ende einer Schlacht eingeläutet - der Sieg war nah, der Erfolg war ihnen sicher; noch nie war die Garde geschlagen worden. "La Garde au feu! Voilà Grouchy! Vive l'Empereur!"

Über die genauen Einzelheiten des Angriffs bestanden immer noch Unsicherheiten, da verschiedene Quellen unterschiedliche Interpretationen boten. Es scheint jedoch, als standen von den vierzehn Bataillonen der Garde, von denen zwei schon bei Plancenoit ins Gefecht geschickt worden waren, noch zwölf zur Verfügung des Kaisers. Nachdem er drei davon in der Nähe von La Belle Alliance zurückgelassen hatte, führte er selbst die restlichen in einer Kolonne an der Hauptstraße nach Brüssel entlang.

Die Garde stieg in das Tal hinab. Napoleon hielt in der Nähe von La Belle Alliance, wobei er drei Bataillone bei sich behielt,

und entließ die sechs weiteren zu Marschall Ney, der sie für den Sturmangriff auf die Mitte der Verbündeten benötigte. Die meisten Quellen stimmen darin überein, daß der Sturmangriff in Bataillonskolonnen mit einer zwei Kompanien breiten Frontseite geführt wurde, aber General Petit von der Kaiserlichen Garde, welcher Ney bei der Planung des Angriffs zur Seite gestanden hatte, bestand auf einer hohlen Karree-Aufstellung. Was auch immer die Wahrheit gewesen sein mag, so ist es doch am wahrscheinlichsten, daß eines der sechs Bataillone an der Hauptstraße südlich von La Haye Sainte postiert wurde während die anderen fünf im Echelon den Hang hinaufstiegen. Dabei führten die Grenadiers der mittleren Garde von rechts, und in jedem Intervall wurde ein Paar Kanonen mitgeführt. D'Erlons zerschlagenes I. Korps führte zu seiner Rechten einen Unterstützungsangriff, während Reille aus seinen am weitesten östlich liegenden Bataillonen Unterstützung bereitgestellt haben sollte, die jedoch aufgrund eines Irrtums nicht eintraf und es somit der Garde überließ, allein, aber dennoch zuversichtlich, vorzurücken.

Wäre der Angriff auch nur eine halbe Stunde früher gemacht worden, hätte die Mitte weit offen gestanden. Wie es jetzt aussah, stieg das anführende Bataillon - die 1. bis 3. Grenadiereinheit der mittleren Garde - den Hang hinauf und traf auf die Braunschweiger und die restlichen Briten der 30. und 73. Einheit. Die Grenadiere drängten sie zurück, wobei die Reihen der Braunschweiger aufbrachen und Wellington selbst zu ihnen ritt, um sie wieder zu sammeln. Hinter ihnen hatte Chassé van der Smissens holländische Batterie nach oben gebracht, die mit gutem Ergebnis auf die Garde feuerte. Dann befahl er seine beiden Infanteriebrigaden nach oben, um die von den Braunschweigern hinterlassene Lücke zu schließen. D'Aubrèmes Brigade trat nun einen ungeordneten Rückzug an, Ditmers Brigade jedoch stellte sich zur Linken der sich sammelnden 30. und 73. britischen Einheiten auf und griff die Grenadiere in perfekter Ordnung an, um die Linie zu halten.

In der Zwischenzeit kam das zweite Echelon der Kaiserlichen Garde, das das einzelne Bataillon der 4. Grenadiereinheit umfaßte, links von der 1. bis 3. Einheit nach oben und eröffnete den Kampf gegen Colin Halketts Brigade, die immer noch in einer vier Reihen tiefen Linie stand, mit einem Handgemenge. Die Gefechtslinie gab zwar unter dem Druck fast nach, hielt jedoch mit Mühe gerade noch stand. Colin Halkett selbst sammelte die 33. Einheit, indem er eine der Fahnen ergriff, bevor er schließlich fiel.

Der Ausgang der beiden Handgemenge hing noch in der Schwebe als das dritte und vierte Echelon gemeinsam in einem Block eintrafen, der aus dem 1. und 2. Bataillon der 3. Jägereinheit bestand. Nichts stand ihnen im Wege, als sie sich der Straße näherten, bis Wellingtons Stimme sich deutlich über den Lärm den Schlacht erhob - "Maitland, jetzt bist du an der Reihe!" Dann kam der Befehl "Die Garden aufstehen!" Der Herzog hatte allen Soldaten befohlen, sich hinzulegen oder hinter einer Deckung Schutz zu suchen, wenn sie unter Beschuß, aber nicht wirklich am Kampf beteiligt waren; daher hatten alle von Maitlands Gardebrigaden im Schutz des Straßenrandes gelegen. Es schien, als erhoben sich die fünfzehnhundert Gardesoldaten direkt aus dem Boden, nur fünfzig Yards von den Franzosen entfernt. Immer noch in vier Reihen beschossen sie die Jäger ohne Unterlaß mit donnernden Salven, die die Spitze des Angriffs aus kürzester Distanz niederschmetterten. Der Angriff geriet ins Wanken.

Fast ohne Atem zu holen, griffen die Garden nun den Großteil der Jäger an und warfen sie in wilder Flucht den Hügel hinunter. Nahe des unteren Hangendes trafen die in der Verfolgung begriffenen Garden in einem Durcheinander auf das französische fünfte Echelon, das aus der 4. Jägereinheit bestand. Dann hielten sie an und rannten doppelt so schnell in beträchtlichem Durcheinander wieder zum Gipfel zwischen

Halketts und Adams Brigaden hinauf, wo sie sich hastig vor den vorrückenden Jägern erneut aufstellten.

Während dies vor sich ging, hatte Adams Brigade auch nicht auf der faulen Haut gelegen. Colborne hatte die 52. Einheit nach vorne geschwenkt, um das letzte Echelon der Kaiserlichen Garde von der Flanke her zu nehmen, als dieses den Hang heraufkam, und brachte es plötzlich kurz vor dem Bergkamm zum Halt. Für vier Minuten flogen die Geschosse nur so hin und her, was in der 52. Einheit allein 150 Menschenleben forderte. Die Menge an gegnerischem Feuer ließ vermuten, daß die Jäger tatsächlich zu diesem Zeitpunkt im hohlen Karree aufgestellt waren. Nichtsdestoweniger forderte die Feuerkraft der britischen Soldaten dennoch ihren Tribut und zerriß die Aufstellung der 4. Jägereinheit.

Entlang der gesamten Front kam der Angriff nun zum Stillstand. Napoleon war im Tal gerade damit beschäftigt, weitere drei Bataillone der Garde, die 1. Jägereinheit, die 2. Grenadiereinheit und die 2. Jägereinheit - nach oben zu senden, als er zum Gipfel blickte und überrascht ausrief: "Mais ils sont mêlés!" (Sie sind ja völlig durcheinander geraten!)

Noch bevor er ausgesprochen hatte, wurde die Rückzugsbewegung seiner Garde offensichtlich. Der gesamte Angriff war zurückgeschlagen worden. Die Aufstellungen, die wenige Minuten zuvor noch unversehrt gewesen waren, hatten sich nun in eine einzige, verworrene blaue Masse aufgelöst. Nur das Funkeln der durch die Luft sausenden Schwerter war sichtbar, als Vivians und Vandeleurs Leichte Kavallerie in ihrer Mitte um sich schlugen. Das Unmögliche war geschehen. Die Unbesiegbaren waren bezwungen. Ein ungeheures, ungläubiges Seufzen verbreitete sich entlang der französischen Linien - "La Garde recule! Sauve qui peut!" (Die Garde zieht sich zurück! Rette sich wer kann!)

Zur Rechten waren die blauen Jacken, die bei Smohain gesichtet worden waren, nun nähergerückt, und ihre Artillerie feuerte auf die französischen Gefechtslinien. Konnte es wirklich Grouchy sein, der dort das Feuer eröffnete? Den bourbonischen Truppen unter seinem Oberbefehl war noch nie so richtig getraut worden. War er zu den Bourbonen übergelaufen? "Traison!" (Verrat!) kam ein Aufschrei: "Nous sommes trahis!" (Wir sind verraten worden!) Bald darauf waren sie in der allmählich in die Dunkelheit übergehenden Abenddämmerung eindeutig als Preußen erkennbar. Es war nicht Grouchys Truppe. Das Heer war tatsächlich verraten worden.

Wellington, der sah, daß die Zeit nun reif war, hob seinen Zweispitz nach vorne, um das Zeichen zum allgemeinen Vorrücken zu geben. Die Armee stieg den Hang hinab, während die französische Armee sich vor ihr auflöste. Im Tal hielten nur noch Reilles Korps an der Linken und die drei Bataillone der Alten Garde bei La Belle Alliance die Stellung, um einen letzten Sammlungspunkt für die flüchtende Armee zu bieten. Vergebens. Plancenoit wurde wieder von den Preußen eingenommen, die bei ihrer Verfolgungsjagd alle zur Hauptstraße hin vor sich her trieben. Erst als Napoleon sah, daß nun alles verloren war, verließ er das Schlachtfeld. Die Karrees der Garden lösten sich schließlich auf, nachdem sie ihre Musketen gegen die überwältigende Übermacht abgefeuert hatten, und ihr Kommandeur General Cambronne ergab sich Oberst H. Halkett. Um 10 Uhr abends trafen sich Wellington und Blücher bei La Belle Alliance, wo Blücher sich erbot, die Verfolgung aufzunehmen. Dies wurde von Wellington dankbar angenommen, dessen Truppen zu diesem Zeitpunkt schon mehr als zehn Stunden gekämpft hatten.

Das war tatsächlich ein äußerst knapper Sieg gewesen.

Napoleonische Zeittafel

1792	Französische Revolution. Napoleon hilft, die königstreue Regierung auf Korsika zu stürzen.
1793	Frankreich erklärt Großbritannien und Spanien den Krieg. Britische Belagerung von Toulon. Napoleon als Anführer der französischen Republikanischen Armee wird zum Brigadegeneral ernannt.
1795	Pariser Aufstand. Napoleon wird stellvertretender Kommandeur und überwältigt die Aufrührer.
1796-7	Oberbefehlshaber der Armee beim Italien-Feldzug. Siege über Österreich bei Arcola, Rivoli und Mantua.
1798	Eroberung Ägyptens nach der Schlacht bei den Pyramiden abgeschlossen. Nelson schlägt die französische Flotte in der Schlacht am Nil. Napoleon entkommt.
1799	Der Staatsstreich am 18. Brumaire macht Napoleon zum Ersten Konsul und de facto zum Alleinherrscher über Frankreich. Napoleon richtet zentralisierte lokale Regierungen ein; Code Napoleon; schafft die Bank von Frankreich, baut Straßen, Brücken und rüstet die Häfen neu aus.
1800	Sieg über Österreich bei Marengo.
1801	Friede von Lunéville mit Österreich.
1802	Friede von Amiens mit Großbritannien. Wellesley (Wellington) wird zum Generalmajor ernannt. Napoleon bricht die Verträge und erobert Piemont und die Schweiz.
1803	Großbritannien erklärt Frankreich den Krieg. Allianz zwischen Frankreich und Spanien.

1804	Napoleon wird Kaiser von Frankreich. Spanien erklärt Großbritannien den Krieg.
1805	Krönung Napoleons zum König von Italien. Statt Einmarsch in England Krieg in Mitteleuropa gegen die "Dritte Koalition" zwischen Österreich, Preußen und Rußland. Nelson siegt bei Trafalgar über die gemeinsamen französisch-spanischen Flotten. Sieg bei Austerlitz.
1806	Vernichtende Niederlage des preußischen Heeres bei Jena.
1807	Sieg Napoleons bei Friedland. Allianz mit Rußland durch den Frieden von Tilsit. Frankreich erklärt Portugal den Krieg.
1808	Einmarsch in Spanien. Beginn des Krieges gegen England auf der Pyrenäenhalbinsel.
1809	Krieg gegen Österreich. Niederlage Österreichs bei Wagram.
1810	Frankreich annektiert Holland.
1812	Napoleons Rußlandfeldzug. Rückzug aus Moskau. Völlige Auflösung der "Großen Armee."
1813	Napoleon wird bei Leipzig von den alten Koalitionsmächten geschlagen. Verliert die Herrschaft über Deutschland.
1814	Wellington marschiert von Spanien aus in Frankreich ein. Die Verbündeten dringen über Deutschland in Frankreich ein. Abdankung Napoleons. Wird Herrscher über die italienische Insel Elba.
1815	Entscheidung über die Friedensbedingungen auf dem Wiener Kongreß. Napoleon flieht zurück nach Frankreich. Das französische Heer und die Marschälle sammeln sich hinter ihm. Napoleon versucht, die Gegner zu zerstreuen und zu vernichten. Er verliert die Schlacht bei Waterloo. Geht nach St. Helena ins Exil.
1821	Tod Napoleons.
1840	Napoleons sterbliche Reste werden nach Frankreich zurückgebracht.

"Fields of Glory"-Glossar

Abprotzen: Eine Anordnung, mit deren Hilfe eine Kanone von ihrer Protze losgelöst wird, damit sie abgefeuert werden kann. Abgeprotzte Artillerie kann auch durch Muskelkraft bewegt werden.

Aufstellung: Die Art und Weise, wie sich Einheiten auf dem Schlachtfeld aufstellen, um wirkungsvoll zu kämpfen.

Batterie: Eine Ansammlung in Gruppen angeordneter Kanonen.

Brigade: Eine aus 3-5 Bataillonen bestehende Einheit. Die Befehle der Brigaden stellen die unterste Befehlsebene in diesem Spiel dar.

Chasseur a Cheval: Französische Leichte Kavallerie.

Division: Eine Gruppe von Brigaden unter dem Befehl eines Divisionskommandeurs.

Dragoner: Normalerweise die Mittelschwere Kavallerie in allen Heeren, ausgenommen dem britischen, in dem sie als Schwere Kavallerie eingestuft werden. Britische Leichte Dragoner entsprechen der Mittelschweren Kavallerie.

Durcheinander: Eine Einheit, die unter Feindbeschuß oder im Nahkampf ihren Zusammenhalt verloren hat. Ungeordnete Einheiten manövrieren viel langsamer und kämpfen weniger wirkungsvoll als aufgestellte/geordnete Einheiten.

Flügel: Zwei oder mehr Korps in eine Gruppe eingeteilt. Diese Organisation gilt nur für die französische Armee.

Gefechtslinieninfanterie: Die gewöhnliche Infanterie in allen Heeren. Ursprünglich "Infanterie der Kampflinie" genannt.

Gemischte Schlachtordnung: Eine französische Brigadeaufstellung, in der mittlere Bataillone in einer Linie stehen, die Flanken jedoch in einer Kolonne.

"Fields of Glory" - Glossar

Gewehr: Eine Muskete mit in den Lauf geschnittenen Spiralrillen, die die Kugel rotieren lassen und ihr eine größere Reichweite und Zielgenauigkeit ermöglichen.

Jäger: Französische Leichte Infanterie.

Karree: Eine Infanterieaufstellung, die zur Abwehr von Kavallerieangriffen benutzt wird. Ein Karree hat vier Seiten, die alle nach außen zeigen und Flankenangriffe der Kavallerie verhindern. Karrees sind gegen Feindbeschuß ungeschützt.

Kavallerie: In Leichte, Mittlere und Schwere K. eingeteilte berittene Truppen.

Kommandeur: Ein General oder Führer mit einem anderen Rang, der den Oberbefehl über ein Heer, einen Flügel, ein Korps oder eine Division besitzt.

Konzentration: Massierung von Elementen einer Armee.

Korps: Die aus zwei oder mehr Divisionen bestehende wichtigste Unterdivision eines Heeres. Französische Infanteriekorps waren in sich selbst schon Armeen und bestanden aus Infanterie, Kavallerie und Artillerie. Kavalleriekorps bestehen in erster Linie aus Kavallerie mit unterstützender Artillerie.

Kürassier: Schwerer Kavalleriesoldat in Rüstung. Küraß war der Brustharnisch, gewöhnlich aus Brust- und Rückenteil bestehend.

Landwehr: Deutsche Miliz-Truppen in der zweiten Front.

Leichte Brigade: Brigade, die ausschließlich oder hauptsächlich Leichte Infanteriebataillone umfaßt.

Leichte Infanterie: Bewegt sich schneller als Gefechtslinieninfanterie und ist für Scharmützel ausgebildet. Leichte Infanterie ist der Gefechtslinieninfanterie gewöhnlich überlegen.

Leichte Kavallerie: Leichtere Männer auf kleineren Pferden. Haben wendige Bewegungen, ihnen fehlt jedoch die Stoßwirkung der Mittleren und Schweren Kavallerie.

Ligny: Schlacht zwischen den Franzosen und den Preußen am 16. Juni 1815 - am selben Tag wie die Schlacht bei Quatre Bras.

Mittelschwere Kavallerie: Normalerweise als Dragoner klassifiziert. Hat Stoßwirkung und kann Abschirmungen bilden. Wirkungsvoller als die Leichte Kavallerie, aber nicht so widerstandsfähig wie die Schwere Kavallerie.

Protze: Ein zweirädriger Pferdewagen, der eingesetzt wird, um eine Kanone zu ziehen.

Quatre Bras: Eine Schlacht zwischen den Franzosen (Marschall Ney) und Wellington am 16. Juni 1815.

Regiment: Die stehende Einheit einer Armee, gewöhnlich unterteilt in zwei oder mehr Bataillone.

Rückwärtige Verbindungen: Der Weg, auf dem die Truppen zum Schlachtfeld gelangen.

Scharmützel: Eine lose Aufstellung, in der die Truppen nicht dicht gedrängt stehen. Sie wird eingesetzt, um feindliche Formationen zu bedrängen und um eigene Einheiten vom Feindbeschuß abzuschirmen. Einheiten in der Scharmützel-Aufstellung sind durch Beschuß schwerer zu treffen, dafür aber ungeschützt gegen Angriffe der Kavallerie. In *Fields of Glory* können nur Leichte Brigaden Scharmützel bilden, obgleich alle Einheiten Scharmützel einsetzen, um ihre Front zu decken.

Schwere Kavallerie: Große Männer auf großen Pferden. Langsam in ihren Bewegungen, sind aber dazu in der Lage, andere Kavallerie zu schlagen und feindliche Infanterie mit der Wucht ihres Gewichts niederzureiten.

Sichtlinie: Eine gerade Linie, entlang welcher andere Truppen gesehen werden können - eine Sichtlinie kann durch störende Objekte wie Hügel, Städte oder Rauch blockiert werden.

Waterloo: Die letzte Schlacht zwischen Napoleon und Wellington am 18. Juni 1815.

Wavre: Die Schlacht zwischen den Preußen und den Franzosen (Marschall Grouchy), stattgefunden am selben Tag wie Waterloo, dem 18. Juni 1815.

Wilde Flucht: Ein Zustand, in dem eine Einheit so vernichtend geschlagen wurde, daß sie hinter ihre eigenen Kampflinien flieht. Einheiten in wilder Flucht verlieren ihre Aufstellung und rücken nicht vor, ehe sie sich wieder gesammelt haben.

Bibliographie

A Guide to the Battlefields of Europe,
Hg. David Chandler,
Patrick Stephens Limited, 1989
ISBN 1-85260-203-1

A Near Run Thing, David Howarth,
The Literary Guild, 1969

An Encyclopedia of Napoleon's Europe, Alan Palmer,
St. Martins Press
ISBN 0312 24905 5

Armamentaria Aflevering 25 1990,
Verschiedene Autoren
Armamentaria / Stichting 'Vrienden van het Legermuseum', 1990
ISBN 90-70793-08-3

Armies at Waterloo, Scott Bowden, Empire Press
1983 ISBN 0-913037-02-8

The Battle Honours of the British and Indian
Armies 1695 -1914, N.B. Leslie, Leo Cooper
ISBN 0850520045

Battle Honours of the British Army
C.B.Norman Pub. John Murray

The Battle of Waterloo, B.J. Hurren,
William Luscombe Publisher Ltd, 1975
ISBN 0 86002 057 6

The Campaigns of Napoleon, David G. Chandler
Herausgeber Macmillan, 1966

Carl von Plotho, Herausgeber unbekannt, Berlin 1818

The Face of Battle, John Keegan, Barrie and Jenkins, 1988
ISBN 0-7126-2120-2

Forward into Battle, Paddy Griffith,
The Crowood Press 1981
ISBN 1 85223 075 4

Great Battlefields of the World, John Macdonald,
Michael Joseph Ltd., London 1984

Geschichte der Köeniglich-Deutschen Legion 1803 - 1816
Bernhard Schwertfeger, Herausgeber unbekannt
Hannover and Leipzig 1907

Großer Generalstab : Das Preußische Heer in
den Jahren 1814 und 1815,
Herausgeber unbekannt, Berlin 1914

Fields of Glory Bibliography

Historische Rang - und Stammliste des deutschen Bredow-Wedel-Heeres Berlin 1905

The Illustrated Napoleon, David G. Chandler
Herausgeber Greenhill Books, 1991
ISBN1-85367-086-3

In Flight with the Eagle, Raymond Horricks,
Costello
ISBN 0710 43040

Der Krieg des verbündeten Europa gegen
Frankreich im Jahre 1815

Napoleonic Scenarios, Rick Vossman, Buck Surdu,
Bill Harting
Battles for Empire Publications, 1991

The Napoleonic Source Book, Philip J. Haythornwaite
Herausgeber Arms and Armour Press, 1990
ISBN 0-85368-969-5

Napoleon's Generals Volume 1., Tony Linck
Battle Honours / Castle Books and Publishers, 1991

Napoleon's Generals Volume 2., Tony Linck
Battle Honours / Castle Books and Publishers,1991

Napoleon's Marshals, David G. Chandler
Macmillan Publishing, 1987
ISBN 0-297-79124-9

Napoleon's Marshals, Emir Bukhari, Chris Warner
Osprey Publishing Ltd, 1979
ISBN 0-85045-305-4

Napoleons Untergang 1815
Lettow - Vorbeck, von,
Herausgeber unbekannt, Berlin 1904

Osprey Men-at-Arms Series - the entire Napoleonic
Period Series

Soldatisches Führertum, Kurt von Priesdorff,
Herausgeber unbekannt, Hamburg, Datum
unbekannt

Swords Around a Throne, John R. Elting,
Weidenfeld and Nicholson
ISBN 0297 79590 2

Waterloo - The Hundred Days, David G. Chandler
Herausgeber Osprey, 1980
ISBN 0540 01170 3

Wellington's Military Machine, Philip J Haythornwaite
Book Club Associates, 1989

Anmerkungen der Designer

Fields of Glory wurde als durch visuelle Effekte bestechendes, atemberaubendes, rasantes Spiel konzipiert, das noch dazu großen Spaß beim Spielen bereiten soll. Wir hatten vor, ein Spiel zu kreieren, das Nervenkitzel und Aufregung bieten, aber auch die Fähigkeiten des Spielers, weitreichende Strategien zu planen und spontane Entscheidungen zu treffen, auf die Probe stellen sollte. Obwohl wir als Thema Napoleons letzte Schlachten gewählt haben, hatten wir keineswegs die Absicht, wieder mal eines der üblichen Computer-Kriegsspiele zu entwickeln.

Seit meiner Kindheit habe ich mit Spielzeugsoldaten gespielt. Mit den Jahren wurden die Spiele immer ausgefeilter. Würfel und feste Regeln nahmen die Stelle von Streichhölzern, geworfenen Steinen und Fingerschnalzen ein. Natürlich war es immer mehr für Erwachsene gedacht, aber ich bin dennoch froh, sagen zu können, daß der Spaß immer noch genauso groß war wie zu der Zeit, als ich noch "PENG! PENG!" brüllend über den Küchenfußboden krabbelte.

Es ist der Anblick von ordentlich in Reih und Glied aufgestellten Truppen, die alle in herrlichen Farben bemalt sind und auf der Tischoberfläche marschieren und kämpfen, der mich nach wie vor am Spiel mit Miniaturen fasziniert. Deswegen muß jeder Versuch, das Kriegsspiel auf dem Computer ins Leben zu rufen, die oben beschriebenen Eigenschaften haben und noch viel mehr.

Fields of Glory mußte als erstklassiges Spiel all das bieten können. Die Truppen mußten sich bewegen und kämpfen. Von oben betrachtete zweidimensionale Spielmarken sollten in diesem Spiel nicht verwendet werden. Stattdessen sollten die Truppen-Grafiken wie echte Soldaten aussehen, deren Uniformen so lebensnah wie möglich erscheinen sollten. Das Ergebnis waren die in allen Einzelheiten dargestellten individuellen Soldaten, aus denen die Einheiten zusammengesetzt sind.

Durch den Gebrauch der Truppen-Grafiken hatten wir die Möglichkeit, zusätzliche visuelle Verbesserungen hinzuzufügen. Das Gebiet besteht aus Gebäuden, Hügeln, Flüssen und Wäldern, die die eigentlichen Schlachtfelder des Spiels darstellen. In den Schlachten steigt von den Kanonenrohren und Musketenläufen Rauch auf, wenn diese abgefeuert werden. Soldaten werden, wenn sie fallen, durch 'Leichen' ersetzt, und die Größe und Leistungsfähigkeit der Aufstellungen wird mit

steigender Zahl der Opfer reduziert. Gebäude und Brücken werden zerstört, wenn sie von Kanonenkugeln getroffen werden.

Die Truppen selbst bilden als Reaktion auf sich ändernde Umstände viele unterschiedliche taktische Formationen. Von Kavallerie angegriffene Infanterie bemüht sich, Karrees zu bilden, und französische Truppen greifen entweder in Kolonne oder gemischter Schlachtordnung an, während die Briten sich in Linienaufstellung verteidigen. Truppen in wilder Flucht sind deutlich als eine Masse fliehender Männer erkennbar.

Das Design der Datenbank gestattete es uns auch, dem Spiel eine weitere Dimension hinzuzufügen, indem wir alle bei den Schlachten anwesenden Generäle und Truppen illustriert haben. Die Biographien sind dazu gedacht, diese Charaktere zum Leben zu erwecken. Sie können ihre Lebensgeschichten und Persönlichkeiten nachprüfen und sie später im Spiel mit Hilfe der Pop-Up-Porträts wiedererkennen. Die Datenbank liefert nicht nur eindrucksvolle Grafiken, sondern zeigt auch, wer den Oberbefehl über welche Truppen innehat und ermöglicht es dem Spieler außerdem, den Ort auf dem Schlachtfeld, wo sich irgendein General gerade aufhält, schnell und ohne große Mühe zu finden.

Computer sind jedoch noch für andere Dinge als nur Grafiken zu gebrauchen. Der Lärm auf dem Schlachtfeld vermittelt Ihnen das Gefühl, leibhaftig dabei zu sein. Das Donnern der Kanonen und Krachen der Musketen mischt sich mit dem Klang marschierender Füße, Trommelwirbel, Trompetengeschmetter und dem Aufeinanderprallen von Bajonetten und Säbeln.

Die Musik basiert auf beliebten Märschen jener Epoche. Wenn Sie also in die preußische Datenbank hineingehen, hören Sie die preußische Musik dieser Zeit. Der Gebrauch gesampelter Trompeten und Trommeln zur Bekanntgabe von Befehlen trägt noch zum einzigartigen Schauspiel dieses Spiels bei.

Befehle und Entscheidungen

Mit dem Design von Grafiken, Sound und Musik begann die Schwerstarbeit jedoch erst. *Fields of Glory* sollte in Echtzeit gespielt werden können. Es sollte kein Spiel sein, in dem der Spieler geduldig wartet und erst dann an die Reihe kommt, wenn der Computer seine Handlungen endlich ausgeführt hat. Sobald das Spiel gestartet und die Truppen ihre Anordnungen empfangen haben, sollte das Spiel seinen eigenen Schwung entwickeln. Die Truppen würden ihren Befehlen so lange Folge leisten, bis sie entweder erfolgreich waren oder vom Feind abgewehrt wurden. Der Spieler sollte spontane Entscheidungen treffen und auf die feindlichen Bewegungen rasch reagieren.

Die Heere in den napoleonischen Kriegen waren äußerst umfangreich. Es war offensichtlich, daß es keinem gelingen würde, alle Entscheidungen zu treffen, die diese Heere so effektiv wie möglich kämpfen lassen würden. Um die Zahl der Einheiten im Spiel zu verringern, entschieden wir uns, Brigaden als Grundeinheit zu verwenden. Aber auch nachdem wir uns dafür entschieden hatten, stand immer noch fest, daß es zu viele Einheiten gab, als daß ein einzelner Spieler ihnen noch folgen könnte. Die Lösung war einfach: Der Spieler sollte Napoleons, Wellingtons oder Blüchers Rolle übernehmen. Dabei würde er den Kommandeuren der Korps die Anweisungen geben, die diese wiederum an ihre Untergebenen weiterleiten würden. Daraufhin müßte sich der Heereskommandeur auf die Botschaften verlassen, die ihm mitteilten, wie erfolgreich seine Generäle waren.

Napoleons Generäle leiteten die Truppen zeitweise sogar eigenhändig. Dadurch wurde die Autorität eines Kommandeurs in der Befehlsgebung gegenüber seinem Korps stark beschnitten. Diese Möglichkeit steht jedem General offen, hat er sich jedoch dafür entschieden, wird nahezu seine gesamte Energie dabei gefordert.

Anmerkungen der Designer

Oben genannte Einschränkungen der Befehlsgebung sind im Spiel dadurch simuliert, daß der Spieler seinem Kommandeur Einsatzbefehle zukommen läßt oder ihm die Steuerung der Handlungen von Divisionen, Brigaden und Batterien direkt überträgt. Wenn die Ein-Meilen-Kampfansicht eingestellt ist, kann der Spieler nicht sehen, was seine anderen Generäle vorhaben. Er muß sich auf ihre Fähigkeiten und die Befehle, die er ihnen erteilt hat, verlassen. Geht die Sichteinstellung zurück zur 4- oder 8-Meilen-Karte, kann ein größerer Teil des gesamten Schlachtfeldes mit den Stellungen der Korpskommandeure überschaut werden, die Einzelheiten der Schlacht sind dann jedoch nicht erkennbar.

Um das Spiel wirkungsvoll zu spielen, muß der Spieler erst allgemeine Befehle erteilen und dann den Oberbefehl über die Brigaden und Batterien an entscheidenden Stellen selbst übernehmen. Dadurch entwickelt sich ein rasantes Spiel, in dem eine Fülle an Entscheidungen getroffen werden muß.

Je realistischer das Spiel sein soll, desto mehr müssen auch die Persönlichkeiten und Fähigkeiten der dem Spieler untergebenen Kommandeure berücksichtigt werden, um sicherzugehen, daß die allgemeine Strategie mit größtmöglichem Erfolg durchgeführt wird.

Es hat keinen Sinn zu erwarten, daß ein vorsichtiger Kommandeur einen raschen Sturmangriff auf eine feindliche Stellung befiehlt; wahrscheinlicher ist, daß er nur sehr langsam vorrückt. Ebenso wird ein unbesonnen handelnder Kommandeur eher den vorrückenden Feind angreifen, als eine strategisch bedeutende Kreuzung zu halten. Es zahlt sich aus, das Potential Ihrer Generäle zu kennen und ihnen dementsprechende Anweisungen zu erteilen.

Fields of Glory wurde als aufregendes und rasant gespieltes Produkt entworfen. Jeder im Team hat dafür sein Bestes gegeben, und ich hoffe, daß Sie beim Spielen riesig viel Spaß haben werden. Nur noch zwei Ratschläge: Achten Sie darauf, daß Sie immer Verstärkung haben, und vermeiden Sie es, diese gegen die feindliche Artillerie ins Gefecht zu schicken. Kanonenkugeln nehmen keine Rücksicht auf die Qualität Ihrer Truppen.

Jim Bambra
April 1993

Anmerkungen der Designer

Als ich mich im März 1992 der Projektplanung anschloß, lag der Entwurf für das anfängliche Konzept schon auf dem Tisch. Wir hatten vor, ein Spiel zu liefern, das auf dem hunderttägigen Feldzug Napoleons basierte und das nicht nur auf dem Kriegsspielemarkt, sondern auch bei dem Spieler ankommen sollte, der weder etwas über Napoleon noch über Kriegsspiele allgemein wußte. Auf dieser Idee basieren drei der Hauptmerkmale dieses Spiels: Die Bildschirmgrafiken, das "Point-and-Click"- Bewegungssystem und die Datenbank.

Die Bildschirmgrafiken sollten eine genaue, bunte und visuell gut erkennbare Darstellung aller Arten von Truppen und ihrer verschiedenen Aufstellungen bieten. Um das Spiel auch für den Laien zugänglich zu machen, mußten wir verhindern, daß eine ganze Liste an militärischen Symbolen gelernt werden mußte (genau das ist ein Merkmal zahlreicher anderer Computer-Kriegsspiele!). Die animierten "Sprites" ermöglichten uns die historisch genaue Simulation von Uniformen und Besonderheiten des Geländes sowie die visuell eindeutige Unterscheidung zwischen Infanterie, Kavallerie, Artillerie und ihren Aufstellungen.

Das "Point-and-Click"-System ermöglicht es dem Spieler, seine Truppen zu kommandieren, ohne Zeit zu verlieren. Darauf basieren auch das strukturierte Befehlssystem sowie der Einsatz von Kurieren. Die einzelnen Kommandeure interpretieren die Anweisungen und führen sie aus. Dies geschieht bis hinunter zur Ebene der Brigaden, wo eine Infanteriebrigade sich bei einem Angriff durch die Kavallerie bemühen wird, ein Karree zu bilden, auch wenn Sie vergessen haben, ihnen den entsprechenden Befehl zu erteilen. Seine Fähigkeit, an individuelle Einheiten oder ganze Korps Befehle zu erteilen, ermöglicht dem Spieler größere Einflußnahme. Wenn Sie auf einem stark realistischen Level spielen, kommen Ihre Mitteilungen sicher nicht sofort an, vielleicht auch gar nicht, oder sie werden ignoriert und möglicherweise sogar geändert! Außerdem wird ihre jeweilige Persönlichkeit die Kommandeure dazu veranlassen, spontane Entscheidungen zu treffen, die durch das Geschehen auf dem Schlachtfeld bestimmt werden.

Ursprünglich war die Datenbank dazu gedacht, die historische Genauigkeit des Spiels zu sichern, im Verlauf der Entwicklung des Spiels entdeckten wir jedoch, daß sie auch als wesentlicher Bestandteil des Spiels verwendet werden konnte. Der Spieler kann sie nicht nur für geschichtliche Hinweise, sondern auch als Hilfe während des Spiels und zur schnellen Ortung von Truppen und Kommandeuren auf dem Schlachtfeld einsetzen.

Während jedem, der schon auf Tischoberflächen mit Soldaten gespielt hat, das Konzept des "Scaling" ein Begriff sein wird, sollten jene, für die diese Art von Spiel noch neu ist, es immer im Hinterkopf behalten. Eine Figur auf dem Bildschirm ist kein Individuum, sondern repräsentiert jeweils mehrere Männer, die ein Gebiet besetzen. Jedes Gebäude und jeder Baum weisen auf ein ganzes Gebiet voller Gebäude und Bäume hin. Der Maßstab zwischen der Karte, den Truppen und den Schußreichweiten ist außerdem verzerrt. Dies war notwendig, um ein gutes Spiel zu erhalten, das sowohl optisch attraktiv als auch die genaue historische Simulation einer napoleonischen Schlacht sein sollte.

Die Datenbank enthält (wie alle guten historischen Werke) Informationen, die aus einer ganzen Reihe unterschiedlicher Quellen stammen. Da viele davon nicht miteinander übereinstimmten, fiel mir schließlich die Aufgabe des Lektors zu. Zwar habe ich mein Bestes getan, aber zweifellos wird es da draußen jemanden geben, der damit nicht einverstanden ist. Wenn Sie in Ihre Bibliographie schauen, werden Sie hoffentlich sehen, woher einige dieser Entscheidungen stammen.

Anmerkungen der Designer

Die Darstellungen der Uniformen stammen aus den üblichen Informationsquellen, für die niederländischen und belgischen Uniformen waren wir jedoch auf die Information aus dem Holländischen Armeemuseum angewiesen.

Die Brigadeporträts sind gewöhnlich das größte Element innerhalb der Brigade, und darauf basieren auch die Farben der "Sprites" auf dem Schlachtfeld.

Es war ein Alptraum, den Ausgang und Ablauf aller Schlachten zusammenzusuchen, daher bitte ich jene, bei deren bevorzugtem Regiment mir versehentlich ein Fehler unterlaufen ist, mir zu verzeihen.

Die intensive Umstrukturierung des britischen Heeres, inklusive Umnumerierung, Auflösung, Neuaufstellung und dem Verschmelzen von Regimentern, erschwerte die Nachzeichnung der Geschichten einzelner Regimenter ungemein, obwohl ich sogar einige Tage mit Nachforschungen im British National Army Museum verbrachte. Die weitreichende Umstrukturierung des preußischen Heeres im Jahre 1812 und die Tatsache, daß die deutschen Armeeaufzeichnungen den Bomben des Zweiten Weltkriegs zum Opfer fielen, hätten meine Aufgabe ohne die Hilfe von Peter Hoffschröer unmöglich gemacht. Ihm gelang es auch, Kopien mehrerer Original-Aufzeichnungen auszugraben. Auf Peters Rat hin werden die Schlachtergebnisse des preußischen Heeres erst ab dem Jahre 1812 aufgeführt.

Im Spiel selbst bestehen die historischen Ausgangsorte aus einer Kombination von Karten und Lesetexten. Der Vorgang wird durch die Tatsache erschwert, daß das Spiel sich auf Einheiten in Brigadegröße konzentriert. Brigaden wurden jedoch häufig in ihre Bataillone aufgeteilt eingesetzt. Dies trifft insbesondere auf die niederländisch-belgischen Truppen bei Quatre Bras zu, die anfänglich mehrere Gebäude, die über ein großes Gebiet des Schlachtfeldes verteilt waren, besetzt hielten. In solchen Fällen war ich gezwungen, zu raten und die Brigade an irgendeinen Ort zu plazieren. Wenn Sie damit nicht einverstanden sind, können Sie jederzeit den "Verlegungs-modus" verwenden und sie an einen anderen Ort versetzen!

Adrian Earle
April 1993

Notizen zum Kampf

Notizen zum Kampf

Scanned

by

Thalion

MP322144MANR

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. The Ridge, Chipping Sodbury,
Avon BS17 6AY England Telephone 0666 504399

Made in the UK.