Wir machen die Pippi's platt
oder
Warum wir nicht mehr die „Unbesiegbaren“ sind

SUDDEN STRIKE

Ein Bericht von MIC

Es war der 24.02.2002 also genau 10 Monat vor Heiligabend, eine Denkwürdiger Tag in der Geschichte von SuddenStrike.

Eine mehr oder weniger mutige Gruppe von SuSt-Fans hatte es aufgrund ihrer bisher siegreichen SuSt-Vergangenheit gewagt, die Pippi's eine Suddenstrike-Fun-Spielgemeinschaft herauszufordern.

Die Herausforderer Bluebee, Sun Tzu, Earl of Kursk, Granate, Knut und meine Wenigkeit (MIC) beauftragten eine Woche vor diesem Ereignis unseren jüngsten Knut, mit der Aufgabe eine passende Herrausforderung an die Pippi's zu verfassen.

Dieser Auftrag war für unsern „Jüngsten" anscheinen durch die Siege in der letzten Zeit, die ihm scheinbar etwas zu Kopfe gestiegen waren, etwas überdimensioniert ausgefallen und sorgten schon im Vorfeld für reichlich Wirbel auf dem CDV-Messageboard. Zumal unser vermeintlicher Gegner sich erstmals am 21.02.2002 um 23:44 Uhr meldete wurde Knut zunehmend unruhiger.

Dann war es endlich doch so weit, nachdem wir zu der von uns angebotenen Zeit das Spiel mit einer uns allen unbekannten Map eröffnet hatten, mußten wir zu unserem Leidwesen, trotz des eindeutigen Posts in der IP-Börse einige Spieler, die nach unserer Meinung keine Pippi's waren, bitten das Spiel zu verlassen. Um ca. 20:30 Uhr kam der erste mir persönlich bekannte Pippi ins Spiel. Es war „Thunder der Ruhige". Nun hatten wir einen kompetenten Pippi im Spiel, der nach dem laden der Karte entscheiden sollte, welche Spieler auf Seiten der Pippi's spielen sollte.

Als Gegner kamen dann nach und nach auf Seiten des Gegners noch folgende Spieler ins Spiel: Arnie der Schlächter -GJG-, ffcl-[DWD] Master, KILLER-KALLE der Zerstörer, (TESB) Dude der Rächer und Aricho der Chaosgott. Damit war das Spiel voll und es konnte endlich losgehen.

Zu Beginn des Spieles lief alles Wunderbar, auf unserer Seite spielten links Knut und Bluebee, Earl und ich in der Mitte und Granate und Sun Tzu rechts. Wir brachten unsere Einheiten auf den Weg zum Fluß. Ich schrieb noch an unser Team den Rat, die Stellung am Fluß

nur zu halten, und uns auf einen Angriff auf die Landzunge und die Landenge rechts zu konzentrieren. Leider hat Knut meine Empfehlung nicht wahrgenommen und war mit seinen Einheiten schon über den Fluß. Um ihn dort nicht seinem Schicksal zu überlassen, schickte Bluebee ebenfalls den größten Teil seiner Truppen auf die andere Flußseite. Diese in meinen Augen „Fehlentscheidung“ die von Knut siegessicher getroffen wurde, hat uns wahrscheinlich abschließend betrachtet das „Genick“ gebrochen. Den obwohl Granate und Sun Tzu auf der Landenge ganz gut voran gekommen waren, konnte unser Gegner den gelben Zeppelin auf der Landzunge, ohne das wir es hätten verhindern können, erobert. Ich wollte gerade meine Truppen in Richtung gelben Zeppelin, zur Unterstützung von Earls verzweifelten Versuch diesen zu erobern, schikken, als unser Gegner es schaffte, in der Mit-

te der Karte den Fluß zu überqueren. Also mußte ich meine Truppen umdirigieren und zurück in Richtung der sich in der Kartenmitte, im Bild oben zu sehenden Pontonbrücke zu schicken. Zu diesem Zeitpunkt segnete mein Geni den ich schon zur Beobachtung des Gebietes um den gelben Zepp geschickt hatte im Ari-Feuer des Gegners das Zeitliche. In diesem Moment schmierte mein Rechner mit einem Speicherabbild ab. Dank der zahlreichen Savegames, konnten wir das Spiel kurz vor dem Absturz weiterspielen allerdings ohne ffcl-[DWD] Master, der leider nicht mehr in das Savegame rein kam.

Auf jeden Fall war aus meiner Sicht dies der Wendepunkt des Spieles. Bluebee und Knut hatten kaum noch Truppen um das Flußufer zu verteidigen und auch Granate und Sun Tzu hatten sich festgerannt. Also konnten Earl und

ich nur noch die uns verbliebenen Truppen von einer Stelle zur nächsten schicken und versuchen zu retten, was noch zu retten war. Wie oben auf dem Bild zu sehen ist (Kartenübersicht) gab es schon einige Dunkle Stellen am Fluß. Ich konnte zu diesem Zeitpunkt noch mit meiner Ari, die ich zur Hälfte vor zwei gegnerischen Attacken jeweils weiter ins Hinterland retten konnte, mit der „Beleuchtung“ von Knuts oder Bluebees Geni, noch einen gegnerischen General und etliche Panzer und Geschütze, von der Infanterie ganz zu schweigen, vernichten. Aber auch diese für den Gegner bestimmt verheerenden Verluste konnten den Spielverlauf nicht mehr entscheidend verändern.

Irgendwo in der Mitte der Map schaffte es unser Gegner schließlich, von uns unbemerkt, Truppen über den Fluß zu bringen. Zu diesem

Zeitpunkt war glaube ich von uns keiner mehr in der Lage unsere sich abzeichnende Niederlage abzuwenden. Mittlerweile war es für uns schon ganz schön dunkel für unsgeworden, wie auf der Kartenübersicht unschwer zu sehen ist. Wie auf dem Bild aber auch zu sehen ist, besaß ich zu diesem Zeitpunkt immer noch zwei intakte Ari's einen Panzer, einen Pionier (Versorger), den Bluebee mir großzügiger Weise zur Verfügung gestellt hatte. Hiermit konnte ich noch lange Zeit, vom Gegner unbemerkt, ich hoffe, denn sehen konnte ich ja kam noch was, unserem Gegner Schaden zufügen. Jedenfalls hatte ich keine Munitionsprobleme, denn ich hatte mir noch sämtliche Nachschubflugzeuge zu dieser Position geschickt, wie auf dem obigen Bild ja zu sehen ist.

Von dieser „geschützten“ Position hatte ich zwar nicht mehr viele Möglichkeiten, konnte

aber fast bis zum Spielschluß aktiv am Spielverlauf teilnehmen, da ich von hier fast jede Position auf der Karte beschießen konnte.
So war ich in der Lage, sowohl in Bluebees Todeskampf einzugreifen, obwohl ich ihn die Niederlage seiner vorletzten Einheit nicht verhindern konnte.

Auf dem obigen Bild wurde gerade meine letzte Ari von einem gegnerischen Panzer zerstört.

Wie auf der Übersicht zu erkennen ist, hatte Bluebee anscheinend noch eine einzelne Einheit irgendwo vor dem Gegner versteckt. Und Granate hatte an dem letzten uns noch verbliebenen Zepp einige Panzer zusammengezogen.

Zu diesem Zeitpunkt waren Knut, Earl und Sun Tzu schon restlos vom Gegner vernichtet worden.

Wie auf dem obigen Bild gut zu sehen ist, war unsere Niederlage zu diesem Zeitpunkt fast vollständig. Der Gegner zerstört gerade Granates letzten verbliebenen Panzer und besetzt den letzten Zeppelin. Nun waren wir Niedergemetzelt, bis auf Bluebees letzten Mann, der immer noch Wacker die Stellung hielt. :-)

– DAS ENDE – unseres ersten herroischen Kampfes gegen einen starken Gegner.

Alles in allem bleibt noch zu bemerken, das es ein, von allen Mitspielern fair geführtes Game war, und wir „alle“ der Meinung sind das ein solches Match auf Fun-Ebene in nächster Zeit unbedingt wiederholt werden muß.
Zu diesem Zeitpunkt hatte der Thread von Knut auf dem CDV-Messageboard 115 Antworten und 1077 Hits. Der Wahrscheinlich längste und meistgelesene Thread aller Zeiten auf dem Bord.

Bleibt nur noch der Spielstand zu erwähnen:

01. Thunder der Ruhige	79755	07. Aricho der Chaosgott	40610
02. KILLER-KALLE der Zersörer	51350	08. Sun Tzu	40010
03. Arnie, der Schlächter -GJG-	48555	09. Knut	35050
04. MIC	47905	10. Earl of Kursk	34550
05. (TESB) Dude der Rächer	47155	11. Bluebee	29260
06. Granate	43450	12. ffcl-[DWD] Master	18755

Teamergebnis:

Sieger, die Pippi's mit 286.180 Punkten
und wir mit immerhin noch 230.225 Punkten

Copyright by MIC@SuSt.info