

**Zu besuch in  
Arnie's Wohnzimmer  
– oder –  
Wie ich „fast“ ganz alleine  
34 Pippi's in Schach hielt**



**SUDDEN STRIKE**

**Ein Bericht von MIC**

Zu der Überschrift habe ich mich diesmal von meinem Mitstreiter Knut inspirieren lassen.

Es wird mir sehr schwer falle, seinen vorab veröffentlichten Spielbericht zu toppen.

Aber ich werde mein Möglichstes versuchen, um trotzdem einen unterhaltsamen Bericht abzugeben.

der Chaosgott, (TESB) Dude der Rächer und Panzerfahrer der Harte.

Wir wußten diesmal würde das Spiel noch härter werden, denn heute spielten wir in „Pippiheim“ (auch bekannt als: BDB Das Zentrum) um einen Besuch in Arnie's Wohnzimmer. In diesem Zusammenhang möchten wir noch einmal unser Bedauern darüber zum Ausdruck bringen, daß unser Gastgeber Arnie am Spiel nicht teilnehmen konnte. Gerüchten zufolge, soll er sein Wohnzimmer noch aufgeräumt haben.

Nachdem wir uns ordentlich warmgechattet und uns gegenseitig mit „höflichen“ Worten Mut gemacht haben ging das mehrere Monate mit Spannung erwartete Rückspiel endlich los. Wir starteten unten, die Pippi's oben. Der Spielbeginn war gut, wir bekamen unsere Campwagen zügig an die Front und hatten das Spiel schon so gut wie für uns entschieden, als ein Splitt unseren Sieg zunichte machte (Siehe Bild auf der nächsten Seite). Leider war das Savegame unbrauch-

bar und da die Pippi's sich in den ersten sechs Stunden unseres ersten Spiels eine gute Übersicht von unserer Taktik gemacht hatten, war an Sieg schon zu Anfang des tatsächlichen Spiels nicht mehr zu denken.

Nach den Start des zweiten Spiels lief es fast genau so ab wie es in der Bedienungsanleitung der Pippi's für diese Map beschrieben steht. Mit einem Unterschied. Ich war in der



**Die Mannschaftsaufstellung für das Rückspiel:**

Auf Seiten der ddmazsrudfz (die, die mehr als zwei Sätze reden und das Forum zuschwallen) traten von links nach rechts folgende Spieler an: Granate, Knut, Earl of Kursk, meine Wenigkeit (MIC), Sun Tzu und Bluebee. Auf Seiten der Pippi's kämpften ebenfalls von links nach rechts: Thunder der Ruhige, KILLER-KALLE der Zerstörer, Mutter die Liebe, Aricho



## 1. Spiel: Kurz vor unserem entscheidenden Durchbruch



**Mitte und ich war fest entschlossen, Arnie in Pippiheim zu besuchen. – Schließlich hatte er mich eingeladen.**

**Aber zurück zum Anfang. Granate, Knut und brachten ihre Einheiten nach links und Earl und ich versuchten auf die Insel zu kommen, während Bluebee und Sun Tzu ihr Kampfglück auf der rechten Kartenseite suchten. Da ich sehr mit meinem eigenen Spiel beschäftigt**

**war, kann ich den Spielablauf nur aus den Erzählungen meiner Mitspieler rekonstruieren.**

**Jedenfalls schaffte ich es meine ersten Einheiten trotz der Pippi-Taktik mit den Jeeps auf der von mir reparierten Brücke auf die Insel zu bringen. Ich mußte mich nun beeilen, denn ich hatte ja schon 30 Sekunden Verspätung. Nachdem ich drei größere Geschütze und einige Infanteristen über als Vorhut über die**





Brücke geschafft hatte, wurde mir diese von der gegnerischen Ari wieder zerbröselte. Allerdings hatten meine fleißigen Pioniere zu diesem Zeitpunkt an der linken Seite schon einen sechsspurigen Pontonhighway (auf dem Bild oben leider nicht mehr zusehen, weil weiter rechts) zur Insel gebaut. So das ich nun größere Truppenkontingente von Haus zu Haus schicken konnte, um nach Arnie's Klingelschild zu suchen. Zum Zeitpunkt des obigen

Screenshots hatte ich nur noch einen nicht mehr TÜV-bereiten Shermanpanzer vor Arnie's Haus geparkt und ich saß in Arnie's guter Stube, wo ich mich bis zum Ende des Spiel erholte. Als Berufcamper in meinem Alter, ist man den Strapazen eines Rushes halt nicht mehr so gewachsen. Zu diesem Zeitpunkt war ich von den 26 Pippi-Spielern mit ihren Einheiten fast umzingelt. Nur rechts klopfte ich noch mit meiner Ari im dunkeln an einige Haustüren um





**Arnie doch noch zu finden und Earl unterstützte mich mit seiner Kati dabei tatkräftig.**

**Wie auf dem mir freundlicherweise vom Gegner zur Verfügung gestellten Bildmaterial zu erkennen ist, steht neben meiner aufgegebenen Ari noch der Rest von der vom Gegner eingäscherten Generalslimusine in der mein Geni kurz zuvor an Altersschwäche verblieben ist. Wenn dieser noch zum Einsatz gekommen**

**wäre, anstatt sich auf dem Rücksitz mit einer wohl vom Gegner geschickten Pippiheimerin zu vergnügen, hätten wir wohl das Spiel noch für uns entscheiden können. Doch so war es für uns zu spät. Ich habe nur noch den größten Teil meiner Pontonbrücken zerstören können (oben rechts zu sehen).**

**Wie auf der Übersicht gut zu erkennen ist, waren wir zu diesem Zeitpunkt nicht mehr**





**großartig in der Lage dem unausweichlichem Sieg des Gegners noch ersthaft zu gefährden.**

**Da ich nur noch den stark demolierten Sherman vor Arnie's Haustür hatte, beschränkte ich mich zu diesem Zeitpunkt nur nach damit, den Gegner mit Steinen zu bewerfen und meine Kammeraden mit aufmunternden Worten bei der Stange zu halten. Eine rettende Möglichkeit wäre vielleicht noch gewesen,**

**dem Gegner den Bildschirm mit „sinnvollen“ Informationen zuzuschwallen, in dieser Disziplin sind wir ja wahre Meister. Oder wir hätten noch unsere Geheimwaffe, das Euro-Zeichen einsetzen können. Aber deprimiert über die neuerliche Niederlage ist es wohl schlicht niemandem eingefallen.**

**Ich verabschiedete mich mit dem Bild von der nächsten Seite: das war das Letzte was wir**





**alle sahen, bevor das Spiel für uns zuende war. Mit den uns verbliebenen beiden Katis hätten wir zwar noch ein paar Einheiten vernichten, nicht aber einen Zeppelin zurückerobern können.**

**Zum Schluß bleibt mir nur zu bemerken, daß unser Spiel auch bei ihnen bleibenden Eindruck hinterlassen hat. Denn wie mir aus gut unterrichteten Kreisen mitgeteilt wurde, war**

**auch beim Gegner einiges los. So wollte ein Spieler die Pippistrategie ändern und es wurde sogar darüber diskutiert uns Pippiheim zu überlassen, da wir dem Gegner zwar nicht zeitlich aber doch Materialmäßig einiges abgerungen haben müssen.**

**Fazit: Wir sind zwar nicht mehr die „Unbesiegbaren“, aber ein ernstzunehmender Gegner allemal – Und unser Tag wird kommen.**



**Der Spielstand nach 29 Minuten:**

01. Killer-Kalle der Zerstörer	120710	07. Thunder der Ruhige	89710
02. Aricho der Caosgott	118860	08. Sun Tzu	70455
03. Panzerfahrer der Harte	110805	09. Knut	65055
04. Mutter die Liebe	101855	10. Bluebee	51800
05. (TESB) Dude der Rächer	93855	11. MIC	50350
06. Granate	91650	12. Earl of Kursk	48250



**Teamergebnis:**

**Sieger, die Pippi's mit 635.795 Punkten  
und wir mit gerade mal 377.560 Punkten**



## **Hier noch der Spielbericht von Knut:**

**Tja, das Rückspiel fand diesmal auf der Haus-eigenen Pippikarte „Das zentrum“ statt.**

**Tja, war wiederum ein grandioses Spiel. Anfangs haben wir uns in drei Gruppen aufgeteilt (3-1-2), und sind so zu den drei Fronten geeilt. Dank unserer Übermässigen SuSt-Fähigkeiten waren wir natürlich die ersten an der Front, und konnten uns die Zeps als erste einverleiben. Allerdings nur gut 20sek lang, was bei 1:30 Aktidauer nicht wirklich toll ist.**

**Dann haben wir den ganzen Schrott von hinten geholt, ein bisschen Cowboy und Indianer mit den Pippis gespielt, und ihr Tipi in der Kartenmitte erobert. Besser gesagt MIC hat es erobert, in einem interstelaren Gewaltakt, der für immer in die Analen der Sust-Geschichte eingehen wird, wie eigentlich jedes unserer Spiele. Er hat allein gegen 4 Pippis in der Mitte angekämpft, während wir die restlichen 5 Pippis an den Flanken beschäftigt haben. Die Pippis liefen schreiend weg, als sie die unbesiegbare, göttliche Aura sahen, die seine Soldaten und Panzer umgab. Er marschierte in die Feindlichen Linien wie die ein glühendes Messer in flüssige Butter, es gab kein entrin-**

**nen für die Pippis. Nachdem er die gesamte Insel von den 8 Pippis befreit hatte, kam er uns an den Seiten zuhülfe, wo wir mit den restlichen 12 Pippis zu tun hatten.**

**Diese waren dummerweise auf der Flucht vor dem göttlichen MIC direkt über unsere Front gerauscht, ohne Rücksicht auf Verluste. Ist aber auch verständlich, denn mit DEM MIC als Feind im Rücken würde ich auch alles überrennen, nur um schnell wegzukommen. Also wie gesagt, die restlichen 18 Pippis haben uns dann an den Flanken überrannt, und konnten so erst rechts, dann links die Zeps wegnehmen. Das lag wohl aber daran, dass unsere Truppen gerade in den Häusern waren um die Wochenschau mit Berichten über die heldenhaften Schlachten des größten SuSters aller Zeiten zu sehen —> MIC. Da wir nun also dank der Granatsplitter im Mund ausser Gefecht gesetzt waren, musste MIC alleine gegen das Meer von 24 Pippis antreten, die ihn mit ketzerischen Stalinorgeln beschossen, und dann auch noch Panzer einsetzten. Eine wirklich typisch unfaire Pippi-Spielweise.**

**MIC kämpfte wie sein göttlicher Ruf —> heldenhaft, bis zu letzten Sekunde. Er viel im Kampfe, und wird uns unvergessen sein.**

## **Und die Gendarstellung von Panzerfahrer:**

**Aber es war sehr unfair, daß sich MIC im Rematch immer wieder selbst geklont hat. Das hat für sehr viel Verwirrung gesorgt, sodaß wir uns erstmal unsere große party in der Mitte absagen mußten. Dabei war dort schon alles aufgebaut um die große Camperparty zu fei-**

**ern. Das sind also die unfairen Mittel der Unbesiegbaren.**

**Nur gut das sich der Rest von den Unbesiegbaren auf die Klonkünste von Mic verlassen hat, dadurch konnten wir klamheimlich erst rechts und dann links vor ihm fliehen. Das dabei alle Zepps in unsere Hände fliehen war glaube ich eher Zufall.**



## **Campersprüche die mir so eingefallen sind:**

**Ein Camper, der was auf sich hält,  
erschlägt den Rusher vor dem Zelt.**

**oder**

**Liegt der Rusher tot im Zelt,  
bekam er Kilometergeld.**

**oder**

**Liegt der Rusher tot auf'm Acker,  
hielt der Camper sich recht wacker.**

**oder**

**Liegt der Rusher in seinem Blut,  
war der Camper einfach gut.**

**oder**

**Macht der Rusher am Stoppschild halt,  
wird er im Spiel nicht alt.**

**oder**

**Ist der Rusher fahl und grau,  
stand er wohl in einem Stau.**

**Färbt sich der Bach am morgen rot,  
ist der Rusher wohl shon tot.**

**oder**

**Hängt der Rusher tot im Baum,  
findet ihn der Camper kaum.**

**oder**

**Ist der Rusher stumm wie'n Fisch,  
machte ihn der Camper frisch.**



**Copyright by MIC@SuSt.info**

