

Analyse der offiziellen Patches für SSRW

Gareth, August 2026

Zusammenfassung: In diesem Dokument werden die Änderungen beschrieben, die durch die Installation der offiziell veröffentlichten Patches an der deutschen Originalversion von SSRW vorgenommen werden. Außerdem wird ein Vergleich mit der Version aus der Universe-Compilation durchgeführt.

Als Ergebnis kann man festhalten, dass entgegen der im Internet verbreiteten Ansicht bei Verwendung der deutschen Version von SSRW auf die Installation von Patch 1 (international) verzichtet werden kann. Alle durch Patch 1 vorgenommenen Änderungen sind entweder in Patch 2 (DE) ebenfalls enthalten oder werden bei der Installation von Patch 2 überschrieben. Die häufig als Patch 3 bezeichnete Addon-Kampagne ist bei einer lauffähigen Installation des MP-Fix ebenfalls verzichtbar.

Der bei der Installation des MP-Fix auftretende Fehler, der zum Absturz des Spiels beim Erreichen des Menüs führt, kann relativ leicht behoben werden. Anders als bei dem bisher bekannten Workaround zeigt SSRW dann sogar die korrekte Version 2.4 an.

Inhaltsverzeichnis

Analyse der offiziellen Patches für SSRW	1
1 Die offiziellen Patches	3
1.1 Patch 1 und 2	3
1.2 Patch 3 (Addon-Kampagne)	4
1.3 Patch 4 (MP-Fix)	4
2 Änderungen durch Installation aller Patches	5
2.1 Installation von Patch 1 (international)	5
2.1.1 Patch 1: Änderungen im Verzeichnis Run	6
2.1.2 Patch 1: Änderungen im Verzeichnis Run\code\Release	6
2.1.3 Patch 1: Änderungen im Verzeichnis Run\Editor	6
2.1.4 Patch 1: Änderungen im Verzeichnis Run\maps	6
2.2 Installation von Patch 2 (DE)	7
2.2.1 Patch 2: Änderungen im Verzeichnis Run	8
2.2.2 Patch 2: Änderungen im Verzeichnis Run – Datei lng.sue	8
2.2.3 Patch 2: Änderungen im Verzeichnis Run – Datei menu_common.sue	8
2.2.4 Patch 2: Änderungen im Verzeichnis Run\code\Release	9
2.3 Installation von Patch 3 (Addon)	9
2.4 Installation von Patch 4 (MP-Fix)	9
2.4.1 Patch 4: Änderungen im Verzeichnis Run	9
2.4.2 Patch 4: Änderungen im Verzeichnis Run\code\Release	9
2.4.3 Patch 4: Änderungen im Verzeichnis Run	9
3 Reduzierte Patch-Installation	10
3.1 Installation von Patch 1, 2 und 4	10
3.1.1 Änderungen im Verzeichnis Run	10
3.1.2 Änderungen im Verzeichnis Run\code\Release	10
3.1.3 Änderungen im Verzeichnis Run\Editor	10
3.1.4 Änderungen im Verzeichnis Run\maps	10
3.2 Installation von Patch 1 (international) und MP-Fix	11

3.2.1	Unterschiede	11
3.2.2	Schlussfolgerungen	11
3.3	Installation von Patch 2 (DE)	11
3.3.1	Änderungen im Verzeichnis Run	12
3.3.2	Änderungen im Verzeichnis Run\code\Release	12
3.3.3	Änderungen im Verzeichnis Run\Editor	12
3.3.4	Änderungen im Verzeichnis Run\maps	12
3.3.5	Vergleich mit dem Zustand nach der Installation von Patch 1	13
3.4	Installation von Patch 2 (DE) und MP-Fix	13
4	Analyse der Universe-Edition	14
4.1	Vergleich von SSRW Universe mit dem ungepatchten Original	14
4.1.1	Änderungen im Hauptverzeichnis	14
4.1.2	Änderungen im Verzeichnis Misc	14
4.1.3	Änderungen im Verzeichnis Run	14
4.1.4	Analyse der Datei menu_common.sue	15
4.1.5	Änderungen im Verzeichnis Run\code\Release	15
4.1.6	Änderungen im Verzeichnis Run\Editor	15
4.1.7	Änderungen im Verzeichnis Run\maps	15
4.1.8	Weitere Änderungen	15
4.2	Folgerungen aus dem Vergleich	15

1 Die offiziellen Patches

Für SSRW in der ursprünglichen Version von 2004 gibt es vier offizielle Patches:

- Patch 1, auch Patch 1 (international). Größe: 15.083.267 Bytes (14,3 MB).
- Patch 2, auch Patch 1 (DE). Größe: 17.156.630 Bytes (16,3 MB).
- Patch 3, die russische Addon-Kampagne. Größe: 3.452.368 Bytes (3,29 MB).
- Patch 4, auch Patch 2 (international), der berühmte MP-Fix. Größe: 4.344.771 Bytes (4,14 MB).

Die Größenangaben beziehen sich jeweils auf die entpackte exe-Version.

Zu Beginn der Patch-Installation werden die durch den Patch installierten Dateien in ein Verzeichnis entpackt, das den Namen des Patch-Installers mit zwei vorangestellten Unterstrichen trägt. Nach Beendigung der Installation wird das Verzeichnis wieder gelöscht. Es kann aber während des Installationsvorgangs kopiert werden, um es später zu untersuchen.

1.1 Patch 1 und 2

Der internationale Patch 1 und der entsprechende Patch 2 in der deutschen Version sollen die gleichen Probleme beheben. Bei Tests der ungepatchten Version (laut Readme übrigens Version 2.52!) konnte ich zwar nicht alle beschriebenen Fehler reproduzieren, das ist aber kein Indiz dafür, dass diese Fehler nicht in anderen Situationen auftreten können. Folgende Korrekturen werden laut Patch-Beschreibung im SSM-Forum durch die Patches durchgeführt:

- Einheiten
 - o Fehler: Mörserbesatzungen verschwinden, wenn der Mörser auf einen Lkw geladen wird. Reproduzierbar.
 - o Fehler: Züge, die über zerstörte Gleise auf eine Karte kommen, bleiben am Kartenrand stecken. Reproduzierbar. Allerdings war es auch in der ungepatchten Version möglich, die Lok auszuwählen und der Besatzung den Befehl zur Schienenreparatur zu erteilen. Sie wurde jedoch nicht selbständig ausgeführt.
- Missionen
 - o Absturz: Kampagne DE ´41: Die dritte Mission verursacht einen BTW. In einem kurzen Test nicht reproduzierbar.
 - o Fehler: Kampagne DE ´45: Die Kampagne kann nicht beendet werden, da sich die dritte Mission wiederholt. In einem kurzen Test nicht reproduzierbar, vielleicht wegen der Verwendung des *blitzkrieg*-Cheats.
 - o Absturz: Kampagne US ´45: Beim Spielen der Kampagne tritt ein BTW auf. In einem kurzen Test nicht reproduzierbar.
 - o Fehler: Kampagne UK ´44: Die Nachrichten erscheinen nicht korrekt. Reproduzierbar.
 - o Absturz: Die Missionen OneProblem und TwoProblems verursachen einen Spielabsturz. In einem kurzen Test nicht reproduzierbar.
- Veränderungen (Mir liegen zu diesen Veränderungen keine näheren Angaben vor, daher konnte ich in Tests nicht nachvollziehen, worin diese Veränderungen bestehen und wie sie sich auswirken.)
 - o Update: In den Einzelmissionen Big Landing, Island Conquest 1/2/3/4 und TwoProblems wurde das Gameplay verändert.
 - o Update: In den Kampagnen DE ´41, DE ´45 und UK ´44 wurden kleinere Veränderungen vorgenommen.
- Missionseditor (Version laut About-Message ohne Patch 1.0 non-final)
 - o Fehler: Im Editor können keine Karten gespeichert werden. Damit ist wahrscheinlich die Fehlermeldung beim Speichern einer Karte gemeint, die bei Fehlen des Ordners maps.src erscheint.
 - o Update: Es ist möglich, Missionen direkt vom Editor aus zu starten. Hier ist mir nicht ganz klar, was gemeint ist, denn das !-Icon zum Teststart einer Mission aus dem Editor heraus gibt es bereits in der ungepatchten Version.

1.2 Patch 3 (Addon-Kampagne)

Patch 3 ist kein Patch im eigentlichen Sinne, sondern nach heutiger Diktion eher ein kostenloser DLC. Enthalten ist eine zusätzliche Kampagne, in der man die russische Seite übernimmt (RU ´45). Sie ist im Kampagnen-Menü unter dem Menüpunkt *Eigene...* zu finden.

1.3 Patch 4 (MP-Fix)

Der MP-Fix soll alle bekannten Bugs im Mehrspielermodus beheben. Es wird jedoch nicht näher spezifiziert, um welche Bugs es sich dabei handelt. In einer Datei mit dem Namen `ssrw_mp_fix_changes.txt`, die in dem zip-Archiv mit dem MP-Fix enthalten ist, wird ein *wrong gate bug* erwähnt. Außerdem wird darauf hingewiesen, dass die russische Addon-Kampagne jetzt über das normale Kampagnenmenü erreichbar ist.

2 Änderungen durch Installation aller Patches

Im SSM-Forum wurde in der Beschreibung der Patches angegeben, dass alle Patches der Reihe nach installiert werden sollten. Daher werden in diesem Kapitel die Änderungen beschrieben, die sich ergeben, wenn alle Patches installiert werden. Dabei wurde jeder Patch-Installer aus dem Run-Verzeichnis heraus gestartet.

2.1 Installation von Patch 1 (international)

In dem Verzeichnis, das während der Installation temporär zum Entpacken der Patch-Daten angelegt wird, sind die folgenden Dateien zu finden.

[__ssrw_international_patch1.exe]	
patched.txt	33
[__ssrw_international_patch1.exe\code]	
[__ssrw_international_patch1.exe\code\release]	
game_exe.exe	65.536
n2cad1024.dll	81.920
n2cad640.dll	73.728
n2cad800.dll	77.824
n2game_dll.dll	1.081.344
n2text_dll.dll	20.480
[__ssrw_international_patch1.exe\editor]	
edit3.exe	6.051.984
[__ssrw_international_patch1.exe\maps]	
[__ssrw_international_patch1.exe\maps\campaign]	
014.ssc	628.723
014000.ssc	219.948
014001.ssc	218.914
014002.ssc	206.376
014003.ssc	212.714
044.ssc	977.961
044000.ssc	597.509
044001.ssc	220.065
044002.ssc	220.142
044003.ssc	415.824
044004.ssc	415.773
044005.ssc	297.326
044006.ssc	627.059
045.ssc	977.723
045000.ssc	127.010
045001.ssc	260.440
045002.ssc	365.281
047.ssc	85.143
047000.ssc	219.796
048.ssc	611.286
048000.ssc	281.893
048001.ssc	348.547
048002.ssc	191.958
info.txt	89
[__ssrw_international_patch1.exe\maps\single]	
biglanding.ssm	296.523
desert.ssm	137.217
desertendeavour.ssm	363.813
islandconquest1.ssm	266.820
islandconquest2.ssm	158.490
islandconquest3.ssm	133.811
islandconquest4.ssm	151.792
oneproblem.ssm	323.164
tutorial.ssm	160.774
twoproblems.ssm	173.770
[__ssrw_international_patch1.exe\game_common.sue]	
aa_mk_i.hot	3.584
aa_mk_ii.hot	3.584
agit_bron.hot	2.560
agit_sdkfs222.hot	2.560
avt_kurogan.hot	2.816
brn2592.hot	2.816
daimler_mk_i.hot	2.816
daimler_mk_ii.hot	2.816
horch.hot	2.816
humber_mk_i.hot	2.816
humer_agit.hot	2.560
ki_to.hot	3.328
mobzen.hot	3.328
vwkubel.hot	2.816

2.1.1 Patch 1: Änderungen im Verzeichnis Run

Im Verzeichnis Run wird die Datei `patched.txt` hinzugefügt. Ihr Inhalt ist lediglich der Hinweis *Patched with International patch*. Bedeutender sind die Änderungen an zwei `sue`-Dateien:

```
game_common.sue    size changed: 55.163.807 -> 55.146.892
menu_common.sue    size changed: 66.316.961 -> 66.315.604
```

Zur genaueren Untersuchung dieser Änderungen wurden die `sue`-Dateien entpackt und ihr Inhalt verglichen.

Ein Vergleich der Inhalte der beiden Versionen von `game_common.sue` vor und nach der Patch-Installation ergibt, dass genau die 14 `hot`-Dateien ersetzt werden, die als temporäre Dateien vom Patch bereitgestellt werden. Die neue Version stimmt am Anfang mit der jeweils ursprünglichen Version überein, es wurden allerdings 2048 Bytes hinzugefügt.

Die Inhalte der `menu_common.sue` sind in beiden Versionen identisch. Die veränderte Dateigröße der gepatchten Version muss also auf eine andere Ursache zurückzuführen sein, vielleicht andere Parameter beim Packen mit `sue.exe`.

2.1.2 Patch 1: Änderungen im Verzeichnis Run\code\Release

Im Verzeichnis `Run\code\Release` werden alle Dateien außer `n2Menu.dll.dll` verändert:

```
game_exe.exe       size changed: 77.824 -> 65.536
n2Cad1024.dll      same size with 8 Bytes changed
n2Cad640.dll       same size with 8 Bytes changed
n2Cad800.dll       same size with 8 Bytes changed
n2Game_Dll.dll     same size with 826.182 Bytes changed
n2Text_dll.dll     same size with 8 Bytes changed
```

2.1.3 Patch 1: Änderungen im Verzeichnis Run\Editor

Im Verzeichnis `Run\Editor` wird die `exe`-Datei des Missionseditors ausgetauscht. Trotz der extremen Größenänderung zeigt auch die neue Version als *Version 1.0 non-final* an.

```
edit3.exe    size changed: 1.187.840 -> 6.051.984
```

Außerdem wird das Verzeichnis `maps.src` hinzugefügt, damit der Missionseditor beim Speichern einer neuen Map nicht mehr mit einer Fehlermeldung reagiert.

2.1.4 Patch 1: Änderungen im Verzeichnis Run\maps

Im Verzeichnis `Run\maps\CAMPAIGN` werden fast alle Dateien modifiziert:

```
014000.ssc    size changed: 219.855 -> 219.948
014001.ssc    size changed: 218.846 -> 218.914
014002.ssc    size changed: 206.208 -> 206.376
014003.ssc    size changed: 212.657 -> 212.714
044000.ssc    size changed: 597.507 -> 597.509
044001.ssc    size changed: 220.072 -> 220.065
044002.ssc    size changed: 220.155 -> 220.142
044003.ssc    size changed: 415.821 -> 415.824
044004.ssc    size changed: 415.768 -> 415.773
044005.ssc    size changed: 297.342 -> 297.326
044006.ssc    size changed: 627.063 -> 627.059
045.ssc       size changed: 977.636 -> 977.723
045000.ssc    size changed: 126.983 -> 127.010
045001.ssc    size changed: 260.430 -> 260.440
045002.ssc    size changed: 364.518 -> 365.281
047000.ssc    size changed: 219.765 -> 219.796
048.ssc       size changed: 611.342 -> 611.286
048000.ssc    size changed: 281.916 -> 281.893
048001.ssc    size changed: 348.501 -> 348.547
048002.ssc    size changed: 191.954 -> 191.958
info.txt      size changed: 88 -> 89
```

Unverändert bleiben nur die Dateien `014.ssc`, `044.ssc` und `047.ssc`.

Im Verzeichnis `Run\maps\SINGLE` wird nur die Datei `DesertEndeavour.ssm` unverändert gelassen:

```
BigLanding.ssm    size changed: 296.198 -> 296.523
Desert.ssm        size changed: 137.003 -> 137.217
IslandConquest1.ssm size changed: 265.994 -> 266.820
IslandConquest2.ssm size changed: 158.069 -> 158.490
IslandConquest3.ssm size changed: 133.296 -> 133.811
IslandConquest4.ssm size changed: 151.761 -> 151.792
OneProblem.ssm    size changed: 323.062 -> 323.164
tutorial.ssm      size changed: 161.049 -> 160.774
TwoProblems.ssm   size changed: 173.606 -> 173.770
```

2.2 Installation von Patch 2 (DE)

Wie bei der Installation von Patch 1 werden die zu installierenden Daten in ein temporäres Verzeichnis entpackt. Enthalten sind die folgenden Dateien.

[__ssrw_de_patch2.exe]	
key.map	1.246
lng.sue	1.131.552
patched.txt	22
[__ssrw_de_patch2.exe\code]	
[__ssrw_de_patch2.exe\code\release]	
game_exe.exe	65.536
n2cad1024.dll	81.920
n2cad640.dll	73.728
n2cad800.dll	77.824
n2game_dll.dll	1.081.344
n2menu_dll.dll	684.032
n2text_dll.dll	20.480
[__ssrw_de_patch2.exe\editor]	
edit3.exe	6.051.984
[__ssrw_de_patch2.exe\maps]	
[__ssrw_de_patch2.exe\maps\campaign]	
014.ssc	628.723
014000.ssc	219.948
014001.ssc	218.914
014002.ssc	206.376
014003.ssc	212.714
044.ssc	977.961
044000.ssc	597.509
044001.ssc	220.065
044002.ssc	220.142
044003.ssc	415.824
044004.ssc	415.773
044005.ssc	297.326
044006.ssc	627.059
045.ssc	977.723
045000.ssc	127.010
045001.ssc	260.440
045002.ssc	365.281
047.ssc	85.143
047000.ssc	219.796
048.ssc	611.286
048000.ssc	281.893
048001.ssc	348.547
048002.ssc	191.958
info.txt	89
[__ssrw_de_patch2.exe\maps\single]	
biglanding.ssm	296.523
desert.ssm	137.217
desertendeavour.ssm	363.813
islandconquest1.ssm	266.820
islandconquest2.ssm	158.490
islandconquest3.ssm	133.811
islandconquest4.ssm	151.792
oneproblem.ssm	323.164
tutorial.ssm	160.774
twoproblems.ssm	173.770
[__ssrw_de_patch2.exe_game_common.sue]	
aa_mk_i.hot	3.584
aa_mk_ii.hot	3.584
agit_bron.hot	2.560
agit_sdkfs222.hot	2.560
avt_kurogan.hot	2.816
brn2592.hot	2.816
daimler_mk_i.hot	2.816
daimler_mk_ii.hot	2.816
horch.hot	2.816
humber_mk_i.hot	2.816
humer_agit.hot	2.560
ki_to.hot	3.328
mobzen.hot	3.328
vwkubel.hot	2.816
[__ssrw_de_patch2.exe_menu_common.sue]	
mainbk012.jpg	206.123
mainbk047.jpg	195.265
mainbk052.jpg	190.407
menufile	2.764

Gegenüber dem Zustand nach der Installation von Patch 1 ändert sich durch Patch 2 nur relativ wenig. Das ergibt sich bereits aus einem Vergleich der in 2.1 und 2.2 aufgeführten temporären Dateien, die bis auf einige Ausnahmen übereinstimmen.

2.2.1 Patch 2: Änderungen im Verzeichnis Run

Im Verzeichnis Run ergeben sich die folgenden Änderungen:

key.map	same size with 1 Bytes changed
lng.sue	size changed: 1.131.527 -> 1.131.552
menu_common.sue	size changed: 66.315.604 -> 66.317.020
patched.txt	size changed: 33 -> 22
log.txt	added (0 Bytes)

In der Datei key.map wird 1 Byte geändert und zwar die Angabe, welche Taste im Menü während einer Mission gedrückt werden muss, um die Mission neu zu starten. In der internationalen Version ist dies die Taste R, während in der deutschen Version die Taste N vorgesehen und im Menü auch so dargestellt ist.



Die Datei patched.txt wird verändert, weil der durch Patch 1 eingetragene Hinweis durch den Vermerk *Patched with DE patch.* ersetzt wird. Die durch den Patch 2 angelegte Datei log.txt ist i.d.R. leer. Diese Datei liegt immer in dem Verzeichnis, aus dem der Installer von Patch 2 gestartet wurde.

2.2.2 Patch 2: Änderungen im Verzeichnis Run – Datei lng.sue

Die Änderungen an den sue-Dateien lassen sich nach Entpacken mit unsue.exe genauer untersuchen. In der Datei lng.sue werden folgende Änderungen durch Patch 2 vorgenommen:

CAMPAIGN.SEQ	size changed: 613 -> 612
credits.seq	same content with 2 Bytes added
menu.lng	same size with 3.427 Bytes changed
mission.lng	size changed: 84.199 -> 84.716

In CAMPAIGN.SEQ wird ein Schreibfehler korrigiert: Das überzählige n in der Zeile >USA '45 *Kampagne* wird entfernt, so dass die Datei um ein Byte kürzer wurde. Die weiteren Schreibfehler sind offenbar niemandem aufgefallen: *Überquehrung* der Saar und *Opersgation* Goodwood (letzterer – vermutlich durch Copy & Paste – gleich viermal!) ;-)

An die Datei credits.seq werden die Bytes 0D 0A bzw. im Dezimalsystem 13 und 10 angehängt. Diese Zahlen stehen für CR (Carriage Return) und LF (Line Feed). Als Zeichen interpretiert ergibt sich, dass ein Zeilenumbruch angehängt wurde, was in einem Texteditor auch zu erkennen ist.

In der Datei menu.lng werden an einigen Stellen Daten geändert (zweimal ein überzähliges h in *Wiederhohlung* eingefügt sowie *MENU_24 USSR* durch *MENU_24* – ersetzt).

Die Datei mission.lng enthält die Texte, die in Missionsbriefings und während der Missionen angezeigt werden. Die Änderungen (mit CSDiff untersucht) hängen vermutlich mit den in 1.1 erwähnten Gameplay-Änderungen zusammen, die auch geänderte Missionstexte erfordern. So wird in mehreren Missionsbriefings der folgende Text eingefügt: *In dieser Mission können keine vom Feind kontrollierten Fabriken und Krankenhäuser eingenommen werden. Sie können nur die Produktion dieser Gebäude stoppen.* Die massiven Änderungen in den Texten der britischen Kampagne sind wohl die ebenfalls in 1.1 erwähnten Korrekturen.

2.2.3 Patch 2: Änderungen im Verzeichnis Run – Datei menu_common.sue

In der Datei menu_common.sue wird im Menühintergrundbild mainbk052.jpg der Schriftzug *Hitler's Hearse* (Hitlers Leichenwagen) retuschiert. Andere Änderungen sind nicht vorhanden. Der Patch entpackt zwar weitere Dateien für menu_common.sue, diese sind aber mit den Versionen vor der Installation von Patch 2 identisch.



2.2.4 Patch 2: Änderungen im Verzeichnis Run\code\Release

Im Verzeichnis Run\code\Release wird eine Datei modifiziert, wobei die Dateigröße unverändert bleibt:

n2Menu_dll.dll same size with 576.598 Bytes changed

2.3 Installation von Patch 3 (Addon)

Die Installation der Addon-Kampagne fügt der SSRW-Installation lediglich das Verzeichnis Run\addons hinzu. Darin enthalten ist die Kampagnendatei *russia45.ssx*.

2.4 Installation von Patch 4 (MP-Fix)

Im temporären Verzeichnis, das bei der Installation von Patch 4 zum Entpacken der zu installierenden Dateien angelegt wird, sind die folgenden Dateien enthalten. Nach der Installation des MP-Fix stürzt SSRW wie erwähnt im Menü ab.

[__ssrw_mp_fix.exe]	
patched.txt	26
[__ssrw_mp_fix.exe\code]	
[__ssrw_mp_fix.exe\code\release]	
game_exe.exe	65.536
n2cad1024.dll	81.920
n2cad640.dll	73.728
n2cad800.dll	77.824
n2game_dll.dll	1.081.344
n2menu_dll.dll	684.032
n2text_dll.dll	20.480
[__ssrw_mp_fix.exe\maps]	
[__ssrw_mp_fix.exe\maps\campaign]	
074.ssc	906.462
074000.ssc	271.301
074001.ssc	362.928
074002.ssc	757.992
info.txt	89

2.4.1 Patch 4: Änderungen im Verzeichnis Run

Im Verzeichnis Run wird die Datei *patched.txt* modifiziert, die nun die Meldung *Patched with MP-fix patch.* enthält.

2.4.2 Patch 4: Änderungen im Verzeichnis Run\code\Release

Im Verzeichnis Run\code\Release werden drei Dateien geändert. Die übrigen Dateien, die der Installer für dieses Verzeichnis entpackt, sind mit den Versionen vor der Installation des MP-Fix identisch, so dass ihre Installation zu keinen Veränderungen führt.

game_exe.exe	same size with 4 Bytes changed
n2Game_Dll.dll	same size with 182.790 Bytes changed
n2Menu_dll.dll	same size with 105.395 Bytes changed

2.4.3 Patch 4: Änderungen im Verzeichnis Run

Im Verzeichnis Run\maps\CAMPAIGN werden die Missionen der russischen Kampagne hinzugefügt.

074.ssc	added (906.462 Bytes)
074000.ssc	added (271.301 Bytes)
074001.ssc	added (362.928 Bytes)
074002.ssc	added (757.992 Bytes)

Die Kampagne ist jetzt über das Menü erreichbar, so dass die Installation von Patch 3 nicht erforderlich ist.

3 Reduzierte Patch-Installation

Da der MP-Fix die russische Kampagne enthält, ist es offensichtlich überflüssig, den Patch 3 zu installieren. Als Grundlage für die weiteren Untersuchungen wird daher die Installation ohne Patch 3 verwendet, die im ersten Abschnitt dieses Kapitels mit der Originalinstallation verglichen wird.

Da Patch 1 und Patch 2 die gleichen Probleme beheben sollen, gehe ich eigentlich davon aus, dass nicht beide Patches erforderlich sind. In den weiteren Abschnitten wird daher untersucht, welche Unterschiede sich gegenüber der oben beschriebenen Grundlage ergeben, wenn man auf Patch 1 bzw. Patch 2 verzichtet.

3.1 Installation von Patch 1, 2 und 4

Um einen Überblick über die von den Patches vorgenommenen Änderungen zu erhalten, wird das SSRW-Verzeichnis in der Originalversion mit dem Zustand nach Installation von Patch 1, 2 und 4 verglichen.

3.1.1 Änderungen im Verzeichnis Run

Im Verzeichnis Run werden sechs Dateien geändert, wobei vor allem die Änderungen an den sue-Dateien von Bedeutung sind.

game_common.sue	size changed: 55.163.807 -> 55.146.892
key.map	same size with 1 Bytes changed
lng.sue	size changed: 1.131.527 -> 1.131.552
menu_common.sue	size changed: 66.316.961 -> 66.317.020
log.txt	added (0 Bytes)
patched.txt	added (26 Bytes)

3.1.2 Änderungen im Verzeichnis Run\code\Release

Durch die Installation der Patches werden sämtliche Dateien im Verzeichnis Run\code\Release geändert.

game_exe.exe	size changed: 77.824 -> 65.536
n2Cad1024.dll	same size with 8 Bytes changed
n2Cad640.dll	same size with 8 Bytes changed
n2Cad800.dll	same size with 8 Bytes changed
n2Game_dll.dll	same size with 828.667 Bytes changed
n2Menu_dll.dll	same size with 571.797 Bytes changed
n2Text_dll.dll	same size with 8 Bytes changed

3.1.3 Änderungen im Verzeichnis Run\Editor

Im Verzeichnis Run\Editor wird die exe-Datei des Missionseditors ausgetauscht.

edit3.exe	size changed: 1.187.840 -> 6.051.984
-----------	--------------------------------------

Außerdem wird das Verzeichnis maps.src hinzugefügt.

3.1.4 Änderungen im Verzeichnis Run\maps

Im Verzeichnis Run\maps\CAMPAIGN werden fast alle Dateien verändert und die russische Kampagne hinzugefügt.

014000.ssc	size changed: 219.855 -> 219.948
014001.ssc	size changed: 218.846 -> 218.914
014002.ssc	size changed: 206.208 -> 206.376
014003.ssc	size changed: 212.657 -> 212.714
044000.ssc	size changed: 597.507 -> 597.509
044001.ssc	size changed: 220.072 -> 220.065
044002.ssc	size changed: 220.155 -> 220.142
044003.ssc	size changed: 415.821 -> 415.824
044004.ssc	size changed: 415.768 -> 415.773
044005.ssc	size changed: 297.342 -> 297.326
044006.ssc	size changed: 627.063 -> 627.059
045.ssc	size changed: 977.636 -> 977.723
045000.ssc	size changed: 126.983 -> 127.010
045001.ssc	size changed: 260.430 -> 260.440
045002.ssc	size changed: 364.518 -> 365.281
047000.ssc	size changed: 219.765 -> 219.796
048.ssc	size changed: 611.342 -> 611.286
048000.ssc	size changed: 281.916 -> 281.893
048001.ssc	size changed: 348.501 -> 348.547
048002.ssc	size changed: 191.954 -> 191.958
info.txt	size changed: 88 -> 89
074.ssc	added (906.462 Bytes)
074000.ssc	added (271.301 Bytes)
074001.ssc	added (362.928 Bytes)
074002.ssc	added (757.992 Bytes)

Auch die Einzelspielermissionen im Verzeichnis Run\maps\SINGLE werden fast alle Dateien modifiziert. Die einzige Ausnahme ist DesertEndeavour.ssm.

BigLanding.ssm	size changed: 296.198 -> 296.523
Desert.ssm	size changed: 137.003 -> 137.217
IslandConquest1.ssm	size changed: 265.994 -> 266.820
IslandConquest2.ssm	size changed: 158.069 -> 158.490
IslandConquest3.ssm	size changed: 133.296 -> 133.811
IslandConquest4.ssm	size changed: 151.761 -> 151.792
OneProblem.ssm	size changed: 323.062 -> 323.164
tutorial.ssm	size changed: 161.049 -> 160.774
TwoProblems.ssm	size changed: 173.606 -> 173.770

3.2 Installation von Patch 1 (international) und MP-Fix

In diesem Abschnitt wird untersucht, wodurch sich die Installation von Patch 1 und MP-Fix von der im vorherigen Abschnitt 3.1 beschriebenen Installation unterscheidet. Auf diesem Weg ist der Einfluss von Patch 2 (DE) auf die Installation zu ermitteln.

3.2.1 Unterschiede

Ohne Installation von Patch 2 (DE) gibt es nur wenige Abweichungen gegenüber der Installation mit Patch 1, 2 und 4, die alle im Verzeichnis Run zu finden sind.

key.map	same size with 1 Bytes changed
lng.sue	size changed: 1.131.527 -> 1.131.552
menu_common.sue	size changed: 66.315.604 -> 66.317.020
log.txt	added (0 Bytes)

Die Änderung an der Datei key.map wurde betrifft den Austausch des Tastencodes für den Neustart einer Mission (vgl. 2.2.1). Die Datei log.txt ist die Log-Datei, die der Installer von Patch 2 anlegt.

Nach dem Entpacken der beiden geänderten sue-Dateien können die Unterschiede dieser Dateien genauer analysiert werden. In der Datei lng.sue sind folgende Abweichungen gegenüber der Installation mit Patch 2 zu finden:

CAMPAIGN.SEQ	size changed: 613 -> 612
credits.seq	same content with 2 Bytes added
menu.lng	same size with 3.427 Bytes changed
mission.lng	size changed: 84.199 -> 84.716

Die von Patch 2 vorgenommenen Änderungen an diesen Dateien sind in 2.2.2 beschrieben.

Die einzige Veränderung, die von Patch 2 in der Datei menu_common.sue vorgenommen wird, ist die Retusche des Bildes mainbk052.jpg (vgl. 2.2.3).

3.2.2 Schlussfolgerungen

Der Patch 2 (DE) bringt nur wenige Änderungen mit sich, von denen nicht einmal alle von wirklicher Bedeutung sind. Auf die Datei log.txt, die im Regelfall keinen Text enthält, kann ohne weiteres verzichtet werden. Die Änderungen an den Dateien CAMPAIGN.SEQ, credits.seq und mainbk052.jpg sind unbedeutend und somit ebenfalls verzichtbar. Von den Änderungen an menu.lng ist allenfalls der Eintrag USSR (vgl. 2.2.2) von Bedeutung.

Die einzige wesentliche Änderung, die der Patch 2 vornimmt, betrifft die Datei mission.lng, in der die Texte in den Missionen, speziell die Meldungen in der britischen Kampagne, korrigiert werden. Für alle Spieler, die in den Menüs die Tastatur-Shortcuts statt der Maus verwenden, ist auch die Tastenänderung in key.map von Bedeutung.

Nach der Installation des MP-Fix kommt es bei Erreichen des Hauptmenüs zum Absturz.

3.3 Installation von Patch 2 (DE)

Nach dem gleichen Muster wie im vorhergehenden Abschnitt soll auch untersucht, wie sich die Installation von Patch 2 und MP-Fix von der im Abschnitt 3.1 beschriebenen Installation unterscheidet. Auf diesem Weg ist der Einfluss von Patch 1 (International) auf die Installation zu ermitteln.

Da in Kapitel 2 der Patch 2 erst nach Patch 1 installiert wurde und sich dabei nur wenige Änderungen ergaben, wird an dieser Stelle jedoch zunächst nur der Vergleich mit der Originalinstallation von SSRW durchgeführt, um den Umfang von Patch 2 zu ermitteln.

Vergleicht man das SSRW-Verzeichnis im Originalzustand mit dem Zustand nach der Installation von Patch 2 ohne vorherige Installation von Patch 1, dann erkennt man, dass Patch 2 eigentlich nicht nur die wenigen Änderungen vornimmt, die in 2.2.1 bis 2.2.4 erkennbar waren.

3.3.1 Änderungen im Verzeichnis Run

Im Verzeichnis Run werden folgende Änderungen vorgenommen:

game_common.sue	size changed: 55.163.807 -> 55.146.892
key.map	same size with 1 Bytes changed
lng.sue	size changed: 1.131.527 -> 1.131.552
menu_common.sue	size changed: 66.316.961 -> 66.317.020
log.txt	added (0 Bytes)
patched.txt	added (22 Bytes)

Die Änderungen an den drei sue-Dateien können nach dem Entpacken der Dateien genauer analysiert werden.

In game_common.sue wurden 14 hot-Dateien durch Versionen ersetzt, die um 2048 Bytes länger sind (vgl. 2.1.1).

Die Änderungen in der Datei lng.sue sind in 2.2.2 beschrieben.

In menu_common.sue wird nur die Datei mainbk052.jpg modifiziert (vgl. 2.2.3).

3.3.2 Änderungen im Verzeichnis Run\code\Release

Im Verzeichnis Run\code\Release werden sämtliche Dateien modifiziert.

game_exe.exe	size changed: 77.824 -> 65.536
n2Cad1024.dll	same size with 8 Bytes changed
n2Cad640.dll	same size with 8 Bytes changed
n2Cad800.dll	same size with 8 Bytes changed
n2GameDll.dll	same size with 826.182 Bytes changed
n2MenuDll.dll	same size with 576.598 Bytes changed
n2TextDll.dll	same size with 8 Bytes changed

3.3.3 Änderungen im Verzeichnis Run\Editor

Im Verzeichnis Run\Editor wird die exe-Datei des Missionseditors ausgetauscht.

edit3.exe	size changed: 1.187.840 -> 6.051.984
-----------	--------------------------------------

Außerdem wird das in der Standardinstallation noch fehlende Verzeichnis maps.src hinzugefügt.

3.3.4 Änderungen im Verzeichnis Run\maps

Im Kampagnenverzeichnis Run\maps\CAMPAIGN werden folgende Dateien verändert:

014000.ssc	size changed: 219.855 -> 219.948
014001.ssc	size changed: 218.846 -> 218.914
014002.ssc	size changed: 206.208 -> 206.376
014003.ssc	size changed: 212.657 -> 212.714
044000.ssc	size changed: 597.507 -> 597.509
044001.ssc	size changed: 220.072 -> 220.065
044002.ssc	size changed: 220.155 -> 220.142
044003.ssc	size changed: 415.821 -> 415.824
044004.ssc	size changed: 415.768 -> 415.773
044005.ssc	size changed: 297.342 -> 297.326
044006.ssc	size changed: 627.063 -> 627.059
045.ssc	size changed: 977.636 -> 977.723
045000.ssc	size changed: 126.983 -> 127.010
045001.ssc	size changed: 260.430 -> 260.440
045002.ssc	size changed: 364.518 -> 365.281
047000.ssc	size changed: 219.765 -> 219.796
048.ssc	size changed: 611.342 -> 611.286
048000.ssc	size changed: 281.916 -> 281.893
048001.ssc	size changed: 348.501 -> 348.547
048002.ssc	size changed: 191.954 -> 191.958
info.txt	size changed: 88 -> 89

Im Verzeichnis Run\maps\SINGLE sind die folgenden Änderungen zu finden:

BigLanding.ssm	size changed: 296.198 -> 296.523
Desert.ssm	size changed: 137.003 -> 137.217
IslandConquest1.ssm	size changed: 265.994 -> 266.820
IslandConquest2.ssm	size changed: 158.069 -> 158.490
IslandConquest3.ssm	size changed: 133.296 -> 133.811
IslandConquest4.ssm	size changed: 151.761 -> 151.792
OneProblem.ssm	size changed: 323.062 -> 323.164
tutorial.ssm	size changed: 161.049 -> 160.774
TwoProblems.ssm	size changed: 173.606 -> 173.770

3.3.5 Vergleich mit dem Zustand nach der Installation von Patch 1

Nach der Installation von Patch 2 sind gegenüber dem Zustand nach der Installation von Patch 1 nur wenige Unterschiede festzustellen.

Im Verzeichnis Run gibt es folgende Abweichungen von dem in 2.1 beschriebenen Zustand:

key.map	same size with 1 Bytes changed
lng.sue	size changed: 1.131.527 -> 1.131.552
menu_common.sue	size changed: 66.315.604 -> 66.317.020
patched.txt	size changed: 33 -> 22
log.txt	added (0 Bytes)

Dabei handelt es sich um die in 2.2.1 beschriebenen Änderungen. Außerdem gibt es einen Unterschied im Verzeichnis Run\code\Release:

n2Menu_dll.dll	same size with 576.598 Bytes changed
----------------	--------------------------------------

Irrelevant oder doch relativ unbedeutend sind die Unterschiede in key.map, patched.txt und log.txt. Die anderen abweichenden Dateien enthalten jeweils einige Dateien, die für die Menüs des Spiels von Bedeutung sind. Daher ist es verständlich, dass hier Unterschiede zwischen dem internationalen und dem deutschen Patch auftreten, die vielleicht durch sprachabhängige Erwägungen zustande gekommen sind.

3.4 Installation von Patch 2 (DE) und MP-Fix

In diesem Abschnitt wird untersucht, wie sich die Installation von Patch 2 und MP-Fix von der im Abschnitt 3.1 beschriebenen Installation unterscheidet. Auf diesem Weg wird der Einfluss von Patch 1 (International) auf die Installation ermittelt. Bei einem auf Abweichungen beschränkten Vergleich ergibt sich, dass zwischen der Installation von Patch 1, 2 und 4 sowie der Installation von Patch 2 und 4 ohne Patch 1 keine Unterschiede bestehen, was nach den bisherigen Untersuchungen nicht verwunderlich erscheint.

Daraus ist die Schlussfolgerung zu ziehen, dass die Installation von Patch 1 nicht erforderlich ist. Alle Änderungen, die durch Patch 1 bewirkt werden, sind entweder in Patch 2 ebenfalls enthalten oder sie werden durch Patch 2 überschrieben.

4 Analyse der Universe-Edition

Ungelöst ist nach den bisherigen Untersuchungen noch das Problem des *Assertion failed*-Fehlers. Da dieser Fehler bei der SSRW-Version aus der Compilation Sudden Strike Universe nicht auftritt, ist eine Untersuchung dieser Version von Interesse.

Die Universe-Version hat jedoch eine von der Originalversion abweichende Verzeichnisstruktur. Im Prinzip sind die Verzeichnisse, die in der Originalversion im Verzeichnis Run zu finden sind, bei der Universe-Version unmittelbar im Installationsverzeichnis zu finden. Darüber hinaus gibt es noch einige weitere kleinere Änderungen.

Durch die neue Verzeichnisstruktur wird ein direkter Vergleich der Versionen erschwert. Aus diesem Grund habe ich für die Analyse die Installation der Universe-Version mit dem Tool SuSt Universe for Mods in die Struktur der Originalversion überführt.

4.1 Vergleich von SSRW Universe mit dem ungepatchten Original

Zunächst wird die umstrukturierte Universe-Version mit der ungepatchten Originalversion verglichen, um abschätzen zu können, welche Änderungen in die Universe-Version eingeflossen sind.

4.1.1 Änderungen im Hauptverzeichnis

Die Dateien Liesmich.txt und Sudden Strike - Resource War.lnk, die in der Originalversion auf der obersten Ebene des Installationsverzeichnisses liegen, sind in der Universe-Version nicht mehr vorhanden.

Dafür wird bei der Installation der Universe-Version das Handbuch in Form der pdf-Datei manual_SSRW.pdf dort abgelegt.

Hinzugekommen ist auch die Datei uninstall.exe, die von dem geänderten Installations- und Deinstallationsprogramm benötigt wird.

4.1.2 Änderungen im Verzeichnis Misc

Statt der im Hauptverzeichnis entfernten Datei Liesmich.txt informiert eine neue Datei ReadMe.txt den Benutzer über die Systemanforderungen.

4.1.3 Änderungen im Verzeichnis Run

Im Verzeichnis Run sind die folgenden Änderungen zu verzeichnen:

game_common.sue	size changed: 55.163.807 -> 55.146.684
lng.sue	size changed: 1.131.527 -> 983.087
menu_common.sue	size changed: 66.316.961 -> 66.315.604
sudtest.ini	same size with 1 Bytes changed
log.txt	added (0 Bytes)

Die Datei log.txt mit einer Größe von 0 Bytes dürfte dabei aus der Installation von Patch 2 stammen, der laut Readme.txt in der Universe-Version bereits installiert ist. In der Datei sudtest.ini wurde der Wert des Eintrags MultiSpeed von 9 auf 5 geändert. Die sue-Dateien können nach dem Entpacken genauer untersucht werden.

Analyse der Datei game_common.sue

Bei einem Vergleich der entpackten Versionen der Datei game_common.sue sind keine Unterschiede festzustellen. Das bedeutet, dass die modifizierten hot-Dateien aus den Patches 1 und 2 nicht installiert wurden.

Analyse der Datei lng.sue

In der Datei lng.sue sind nach dem Entpacken folgende Änderungen zu erkennen:

credits.seq	size changed: 743 -> 746
font_phermes.fnt	size changed: 18.847 -> 14.159
font_plastilin1.fnt	size changed: 91.729 -> 55.643
font_plastilin1_m.fnt	size changed: 63.208 -> 39.860
font_plastilin2.fnt	size changed: 91.286 -> 55.399
font_plastilin2_m.fnt	size changed: 63.288 -> 39.914
font_plastilin3.fnt	size changed: 141.680 -> 84.213
font_plastilin3_m.fnt	size changed: 94.619 -> 57.972
font_plastilin_s.fnt	size changed: 37.905 -> 24.803

In der Datei credits.seq wurden kleine Änderungen an zwei Stellen vorgenommen, die eher nicht von Bedeutung sind. Bedeutsamer sind dagegen – besonders im Hinblick auf den Assertion failed-Fehler – die geänderten fnt-Dateien, bei denen es sich meines Wissens um die Schriftart-Dateien handelt, die in den Menüs des Spiels verwendet werden.

4.1.4 Analyse der Datei menu_common.sue

In den entpackten Versionen der Datei menu_common.sue sind keine Unterschiede festzustellen. Auch das Bild mainbk052.jpg, von der Patch 2 eine retuschierte Version installiert, ist im unretuschierten Original vorhanden.

4.1.5 Änderungen im Verzeichnis Run\code\Release

Im Verzeichnis Run\code\Release werden alle Dateien modifiziert.

```
game_exe.exe    size changed: 77.824 -> 65.536
n2Cad1024.dll   same size with 8 Bytes changed
n2Cad640.dll    same size with 8 Bytes changed
n2Cad800.dll    same size with 8 Bytes changed
n2Game_dll.dll  same size with 828.667 Bytes changed
n2Menu_dll.dll  same size with 571.797 Bytes changed
n2Text_dll.dll  same size with 8 Bytes changed
```

4.1.6 Änderungen im Verzeichnis Run\Editor

Die einzige Änderung gegenüber der Originalversion ist das hinzugefügte Verzeichnis maps.src. Im Gegensatz zu der in der Datei Readme.txt gemachten Aussage über die Installation von Patch 2 ist die exe-Datei des Missionseditors im Vergleich zum ungepatchten Original identisch, während durch Patch 2 eigentlich eine veränderte exe-Datei installiert worden sein müsste.

4.1.7 Änderungen im Verzeichnis Run\maps

Im Vergleich zur Originalversion wurden – erneut im Widerspruch zu der in Readme.txt erwähnten Installation von Patch 2 und des MP-Fix – an den Missionsdateien nur wenige Änderungen durchgeführt.

Die Einzelspielermissionen sind völlig unverändert, während im Verzeichnis Run\maps\CAMPAIGN folgende Änderungen zu finden sind, die sämtlich auf den MP-Fix zurückgehen:

```
info.txt        size changed: 88 -> 89
074.ssc         added (906.462 Bytes)
074000.ssc      added (271.301 Bytes)
074001.ssc      added (362.928 Bytes)
074002.ssc      added (757.992 Bytes)
```

4.1.8 Weitere Änderungen

Im Verzeichnis Run\movies wurde die Datei logo1.bik (5.089.472 Bytes) hinzugefügt. Dabei handelt es sich um die auch aus anderen Teilen der Serie bekannte Animation mit dem Fireglow-Logo.

Im Verzeichnis Run\plr\ratings wurde eine neue Datei 014000.rhc (32 Bytes) hinzugefügt. Auch im Verzeichnis Run\plr\savegames\YourID ist eine neue Datei vorhanden: info (24 Bytes).

Hinzugefügt wurde außerdem das Verzeichnis Run\addons, das die Datei russia45.ssx mit der Addon-Kampagne enthält. Dass der MP-Fix die russische Kampagne ebenfalls installiert, nämlich in den Dateien 074.ssc bis 074002.ssc (vgl. 4.1.7), scheint bei Koch Media nicht bekannt gewesen zu sein.

Die letzte Änderung ist die Entfernung des Verzeichnisses Uninstall, das wohl aufgrund des geänderten Installations- und Deinstallationsprogramms entfallen ist.

4.2 Folgerungen aus dem Vergleich

In der Datei Misc\Readme.txt enthält die Universe-Version den folgenden Text:

```
=====
Sudden Strike - Resource War

21-03-2007
V2.4 with DEpatch2, mp_fix and bonus campaign

=====
```

Entgegen diesem Hinweis sind jedoch nicht alle Änderungen aus dem Patch 2 in die Universe-Version integriert worden. Folglich ist diese Version nicht in allen Belangen auf dem neuesten Stand. Insbesondere im Hinblick auf die exe-Datei des Missionseditors und die Änderungen an Kampagnen- und Einzelmisionen sind Zweifel angebracht, auch wenn die Missionen der Vanilla-Version wohl heute kaum noch jemand spielen wird.

Von Vorteil ist allerdings, dass die Universe-Version problemlos startet, ohne im Hauptmenü abzustürzen. Der durch den MP-Fix hervorgerufene Fehler ist hier offenbar behoben worden. Daraus ist zu schließen, dass entweder nicht die in der Community verbreitete Version des MP-Fix verwendet wurde oder die Probleme nachträglich korrigiert wurden.

Im SSM-Forum wurde ein Workaround beschrieben, der eine Installation des MP-Fix ohne den *Assertion failed*-Fehler beschreibt. In der Beschreibung wurde die Datei `n2menu_d11.dll` als Ursache des Übels genannt. Vergleicht man jedoch die durch den MP-Fix installierte Version dieser Datei mit der entsprechenden Datei aus der Universe-Installation, so stellt man fest, dass beide identisch sind. Da SSRW Universe aber problemlos startet, kann die `n2menu_d11.dll` nicht allein für den Fehler verantwortlich sein.

Bei Tests vor Erstellung dieser Dokumentation habe ich bereits festgestellt, dass auch die Datei `lng.sue` bei der Behebung des Fehlers eine wichtige Rolle spielt. Kopiert man nämlich die Version aus der Universe-Installation in die fehlerhafte Originalinstallation mit Patch 2 und 4, so startet auch diese Version problemlos.

Bei weiteren Tests hat sich herausgestellt, dass die in `lng.sue` enthaltenen `fnt`-Dateien aus der Universe-Installation den Fehler beheben. Es müsste also ausreichen, die `fnt`-Dateien in der gepatchten Originalversion zu ersetzen, damit SSRW auch nach Installation des MP-Fix startet. Einfacher ist es aber, einfach die komplette `lng.sue` zu ersetzen.