



Kampagnen für Sudden Strike II

(geht auch für Cold War Conflicts und Hidden Stroke)

Was man braucht: Ganz wichtig, SuSt (HS) oder CWC
Maps, die nicht größer als 256x256 sind
Sue.exe, Tool zum Packen der Kampagne
Texteditor zum Info-File erstellen.

Im Zip-File habe ich die Sue.exe mit reingepackt, auch eine kleine Beispielmap. Map112.
Damit sollte alles klar gehen!

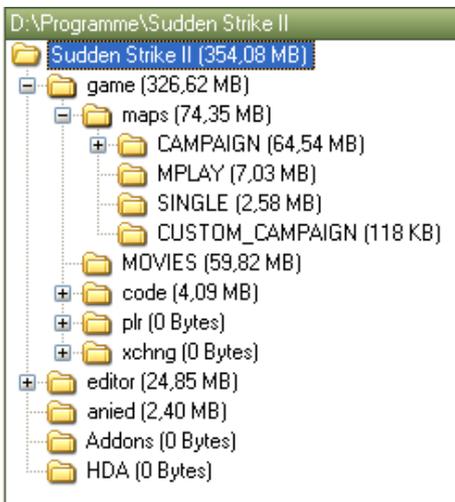
Dieses Tutorial bezieht sich auf Sudden Strike II – das Original!

Abweichungen für CWC oder HS, gebe ich gesondert an.

Als Erstes müssen die Verzeichnisse überprüft werden. Nur so ist gewährleistet, dass es reibungslos von statten geht.

Der Standardpfad für Sudden Strike II ist Lw:\Programme\Sudden Strike II\

Dann muss vorhanden sein:



Lw:\Programme\Sudden Strike II\game\maps\CUSTOM_CAMPAIN

und Lw:\Programme\Sudden Strike II\game\Addons

Das bitte auf jeden Fall überprüfen. Falls nicht vorhanden, die Ordner (Verzeichnisse) anlegen. Die Sue.exe bitte in das Verzeichnis Lw:\Programme\Sudden Strike II\game\maps kopieren.

Falls sich schon etwas im Verzeichnis CUSTOM_CAMPAIN befindet, bitte sichern. Inhalte werden teilweise überschrieben.

Danach die Beispielmap, falls sie angesehen werden soll, ins Verzeichnis Lw:\Programme\Sudden Strike II\editor\maps.src kopieren. Sie kann im Editor geöffnet werden. Erstellt im CDV-Originalmodus. Das heißt, eigentlich sollte sie auch mit allen MODs zu öffnen sein.



<http://kickme.to/suddenstrike2>

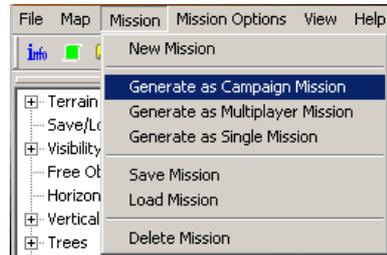


Vorgehensweise:

Maps können weiterhin ganz normal erstellt werden. Wichtig ist nur, die Wirkung = **terminate Mission Victory** `exclude this condition`
 und **set next mission to 112 : 2** `terminate mission Victory`
`_set next mission to 112:2`

Die Bedingungen können zum Beispiel über Zellen differenziert werden. Bei meiner Beispielmap wird in Abhängigkeit der vernichteten Infanterie die nächste Mission ausgewählt. Es kann natürlich auch eine andere Map gewählt werden. Ist die Kampagne abgeschlossen, muss entsprechend der Eintrag auf Kampagne abgeschlossen gesetzt werden.

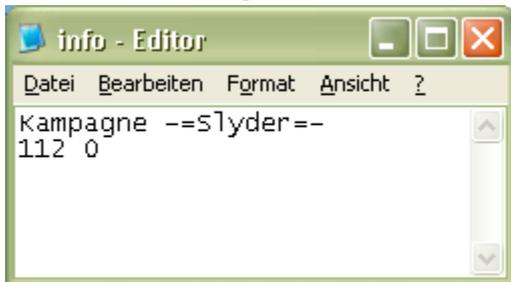
Die Einzelnen Missionen werden danach über



generiert. Nun befindet sich die Mission im Verzeichnis **CUSTOM_CAMPAIGN**.

So wird mit allen gewünschten Missionen verfahren.

Ist man damit fertig, startet man einen Texteditor, z.B. Notepad und legt eine Datei **Info.txt** an.



Darin wird in der ersten Zeile der Kampagnen Name (hier Kampagne ==Slyder==) und die Nummer der Map mit der Missionsnummer, mit der die Kampagne startet (hier 112 0). **WICHTIG!** Getrennt durch 1 Leerzeichen! So, nun sind alle wichtigen Daten für die Mission zusammen. Nun müssen sie auf das entsprechende Format gebracht werden.

Dazu benötigt ihr das Sue.exe Tool. Das ist quasi der Packer. Öffnet hierzu ein Dos-Fenster. Bei XP ist das zu erreichen über **START** ⇒ **Ausführen** ⇒ **CMD**. Nun seid ihr leider im total falschen Verzeichnis. Ihr müsst ins richtige Verzeichnis wechseln.

Am einfachsten geht es so, wie ihr auf dem Screen sehen könnt!! Das Gelbe wird eingegeben.

```
C:\Dokumente und Einstellungen\XP21000D>cd..
C:\Dokumente und Einstellungen>D:
D:\>cd Programme\Sudden Strike II\game\maps
D:\Programme\Sudden Strike II\game\maps>
```



<http://kickme.to/suddenstrike2>



Nun geht es ans packen. Ihr seid im DOS Fenster und gebt nur folgendes ein:
Sue.exe NAME.ssx custom_campaign

```
D:\>cd Programme\Sudden Strike II\game\maps
D:\Programme\Sudden Strike II\game\maps>Sue.exe NAME.ssx custom_campaign\
Compressing to NAME.ssx

Adding custom_campaign\; blocksize=16384
custom_campaign\112.ssc->112.ssc 231588->20262
custom_campaign\112000.ssc->112000.ssc 82758->33827
custom_campaign\112001.ssc->112001.ssc 82311->32736
custom_campaign\112002.ssc->112002.ssc 82862->32781
custom_campaign\info.txt->info.txt 26->42

Total files:                               5

D:\Programme\Sudden Strike II\game\maps>_
```

Daraus wird nun eine Datei NAME.ssx generiert. Als Name könnt ihr natürlich eingeben, was ihr wollt! Die fertige Kampagne liegt nun im Verzeichnis \maps .

Um sie spielen zu können, müsst ihr sie in das Verzeichnis \Addons legen. Spiel starten, Einzelspieler, Kampagnen, Eigene und Voila, da ist sie!

Falls sie nicht erscheinen sollte, vergewissern ob die Datei wirklich im Verzeichnis \Addons liegt.

Änderungen zu Cold War Conflicts:

Das Verzeichnis, in das die Kampagnenmissionen generiert werden heißt
Lw:\Programme\Most Wanted Games\Cold War Conflicts\maps\campaign
Das bedeutet, dieses Verzeichnis zuvor sichern!!
Dadurch muss zum Packen **Sue.exe NAME.ssx campaign** eingegeben werden.
Die fertige Kampagne unter \Addons legen

Änderungen zu HIDDEN STROKE:

Der Editor liegt unter APRM Edit.
Das Verzeichnis \Addons muss unter Lw:\Programme\Sudden Strike II\APRM angelegt werden. Die fertige Kampagne dahin kopieren.

Sudden Strike II - Cold War Conflicts – Hidden Stroke sind allesamt eingetragene Warenbezeichnungen oder sonst wie gesetzlich geschützt.

<http://www.sudden-strike-maps.de> <http://kickme.to/suddenstrike2>



<http://kickme.to/suddenstrike2>