



StarCraft: Mass Recall - Installations-Handbuch

Zweite Version (März 2014)

von Telenil

Dieses Dokument ist ein Schritt-für-Schritt Installations-Handbuch für das *StarCraft* und *Brood War* Kampagnen Remake, *StarCraft: Mass Recall*, mit allen erforderlichen Links und Screenshots. Der Installationsprozess verändert weder eine Datei auf Ihrem Computer noch ändert er Ihre *StarCraft II* - Einstellungen in irgendeiner Weise.

Alle verwendeten Materialien sind Eigentum von Blizzard Entertainment Inc. oder ihrer jeweiligen Autoren. Dieses Kampagnen Remake ist ein Fan-Projekt und Free-to-Play (kostenlos).

Sie können den neusten Nachrichten zu *StarCraft: Mass Recall* auf der offiziellen Projektseite, dem [StarCraft: Mass Recall - Thread](#), in den TeamLiquid Foren folgen.

Schritt 1: Die Dateien herunterladen

Das Hochladen von Dateien auf die *StarCraft II – Arcade* ist begrenzt auf 20 Dateien pro Account. *StarCraft: Mass Recall* ist (mit mehr als 60 Karten) entsprechend bei weitem zu groß, um dort hochgeladen zu werden.

Die Remake-Dateien sind stattdessen auf der Webseite *sc2mapster.com* erhältlich: <http://www.sc2mapster.com/maps/starcraft-mass-recall/>

Dort stehen die folgenden Dateien zum Download bereit:

- Die „SCMR-Karten-Pakete“ (*Map packs*), die das Terrain, Missionsziele und Dialoge beinhalten. Der erste Teil enthält Episode I – III und das Setup, der zweite Teil enthält Episode IV – VI.
- Die Extras, die zusätzliche Karten (*Resurrection IV* und die *Precursor-Kampagne: Loomings*) enthalten. [Optional]
- Die „SCMR-Mod-Datei“ (*Mod file*), die Geräusche, Modelle und Beschreibungen der unterschiedlichen Einheiten beinhaltet.

Hinweis: Sie können eine Gitter-Version (*Grid-Version*) der Mod benutzen, in der die Tasten für Gitter-Hotkey-Nutzer (*Grid-Hotkey-User*) entsprechend angepasst wurden. Auch können Sie eine Retro-Version der Mod benutzen, die noch mehr 3D-Modelle und Geräusche aus *StarCraft: Brood War* enthält.

- Ein zusätzlicher „Videosequenzen-Mod“ (*Cinematic Mod*), um die klassischen CGI-Videosequenzen von 1998 in das Projekt einzubinden. [Optional]

Achten Sie hierbei bitte darauf, auch die Dateien herunterzuladen, die der von Ihnen ausgewählten bzw. gewünschten Sprache entsprechen!

Scrollen Sie herunter zum Downloadbereich:



The screenshot shows a dark-themed web page with the following content:

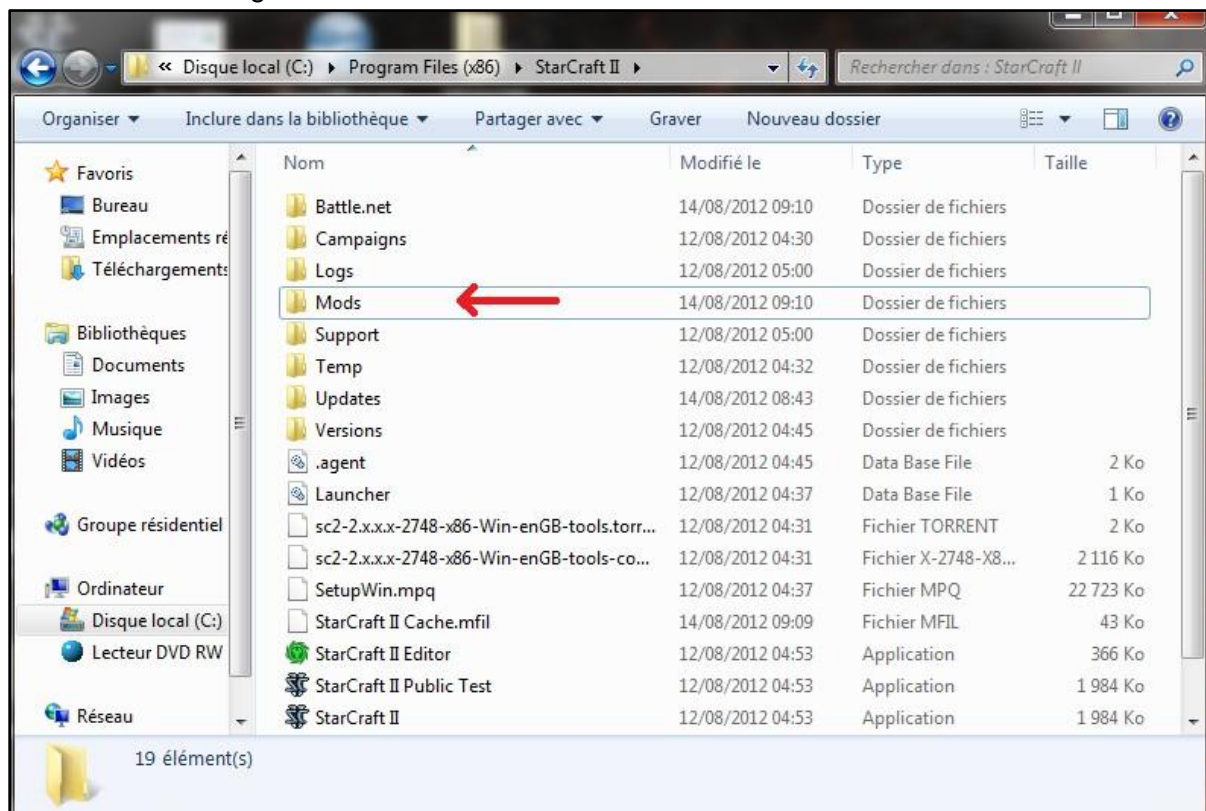
- Downloads**
- English (v5.0)**
- Maps**
 - Map pack (1/2) (episodes 1-3)
 - Map pack (2/2) (episodes 4-6)
 - Extras (Resurrection IV)
- Mod (you will need one of these to play)**
 - SCMRmod
 - SCMRmod Grid (optimized for Grid hotkeys)
 - SCMRmod Retro Edition (includes more Brood War sounds & models)
- for older Wings of Liberty-compatible versions, visit the old project pages

Schritt 2: Die Dateien in den StarCraft II Ordner legen

Sollten Sie bereits das neue *StarCraft: Mass Recall* - Installationsprogramm von Version 5.4.1 verwenden, können Sie diesen Schritt überspringen und mit [Schritt 3: Die Karten mit Verbindung zum Battle.net spielen](#) fortfahren.

Damit das Remake fehlerfrei arbeitet, müssen die Dateien in einem bestimmten Ordner in Ihrem *StarCraft II* - Verzeichnis platziert werden. Öffnen Sie hierzu Ihr *StarCraft II* - Hauptverzeichnis, der Standardpfad hierzu ist *C:\Programme\StarCraft II*.

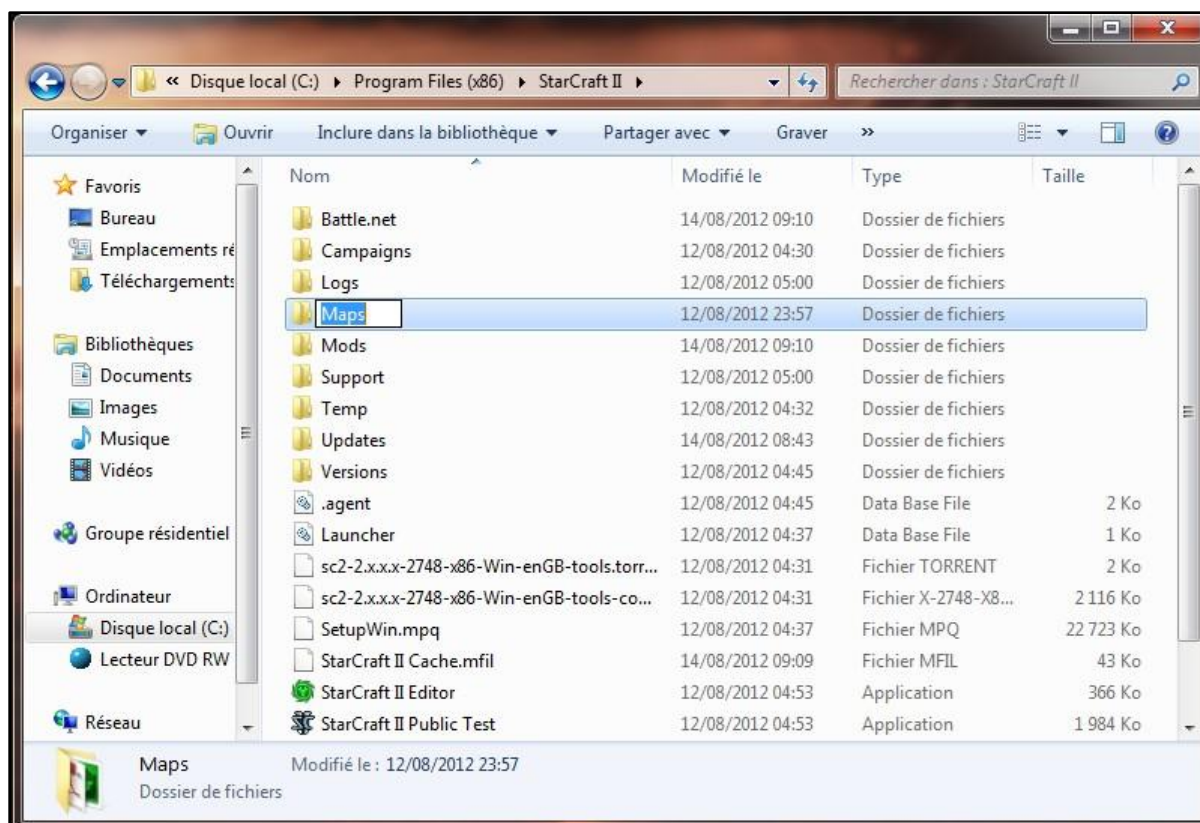
Das sollte dann ungefähr so aussehen:



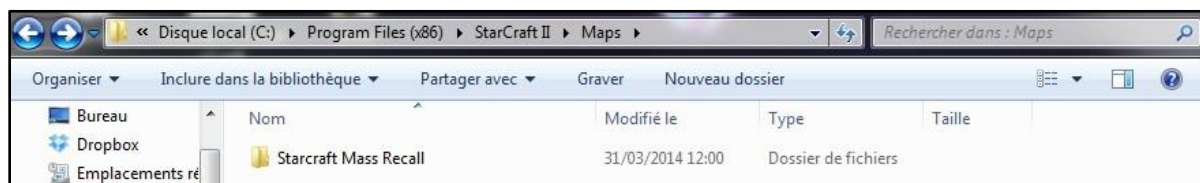
Sehen Sie einen Mods-Ordner? Wenn ein solcher vorhanden ist, sind Sie an der richtigen Stelle angelangt. Wenn nicht, sind Sie vielleicht in *Eigene Dokumente\StarCraft II* und nicht im *StarCraft II* - Hauptverzeichnis.

Entpacken Sie „SCMRmod“ und legen Sie die Datei in den Mods-Ordner, dann kehren Sie zurück zum Hauptverzeichnis.

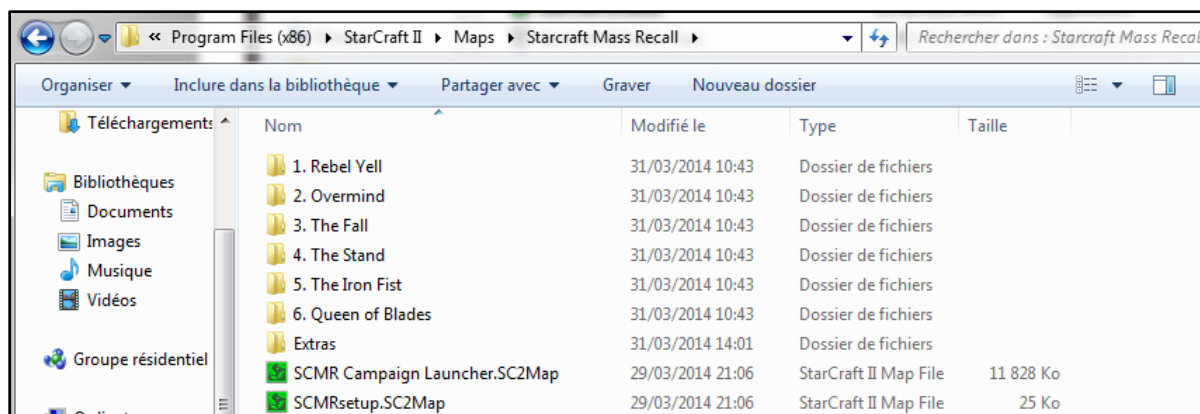
Als Nächstes benötigen Sie einen Karten-Ordner (*Maps*). Wenn Sie keinen sehen sollten, rechtsklicken Sie einfach irgendwo und wählen im Rechtsklick-/Kontextmenü *Neu* → *Ordner*. Dann benennen Sie den Neuen Ordner zu „*Maps*“ um.



Entpacken Sie nun das erste Karten-Paket (*Map pack*) und legen Sie den Ordner „*Starcraft Mass Recall*“ unter „*Maps*“ ab, wie in der folgenden Grafik beschrieben:



Entpacken Sie dann das zweite Karten-Paket (*Map pack*) und kombinieren Sie dieses mit dem Ordner „*Starcraft Mass Recall*“. Ihr Ordner sollte nun folgendermaßen aussehen:



Das Remake kann nun bereits gespielt werden, indem Sie den Kampagnen-Starter („SCMR Campaign Launcher“) mit dem *StarCraft II* - Editor öffnen und auf *Dokument testen* klicken oder *Strg + F9* drücken.

Hinweis: Seitdem Erscheinen der Erweiterung *Heart of the Swarm* ist der *StarCraft Brood War Soundtrack* in *StarCraft II* integriert. Um diesen zu aktivieren, navigieren Sie zu Menü → Optionen → Sounds. In der unteren rechten Ecke können Sie dann unter dem Punkt *Soundtrack* „*StarCraft/Brood War*“ wählen.

Die folgenden Schritte sind zwar optional, werden aber empfohlen, um sicherzustellen, dass alle Optionen des Remakes ordnungsgemäß funktionieren und damit Sie *StarCraft: Mass Recall* auch online über das Battle.net spielen können.

Schritt 3: Die Karten mit Verbindung zum Battle.net spielen

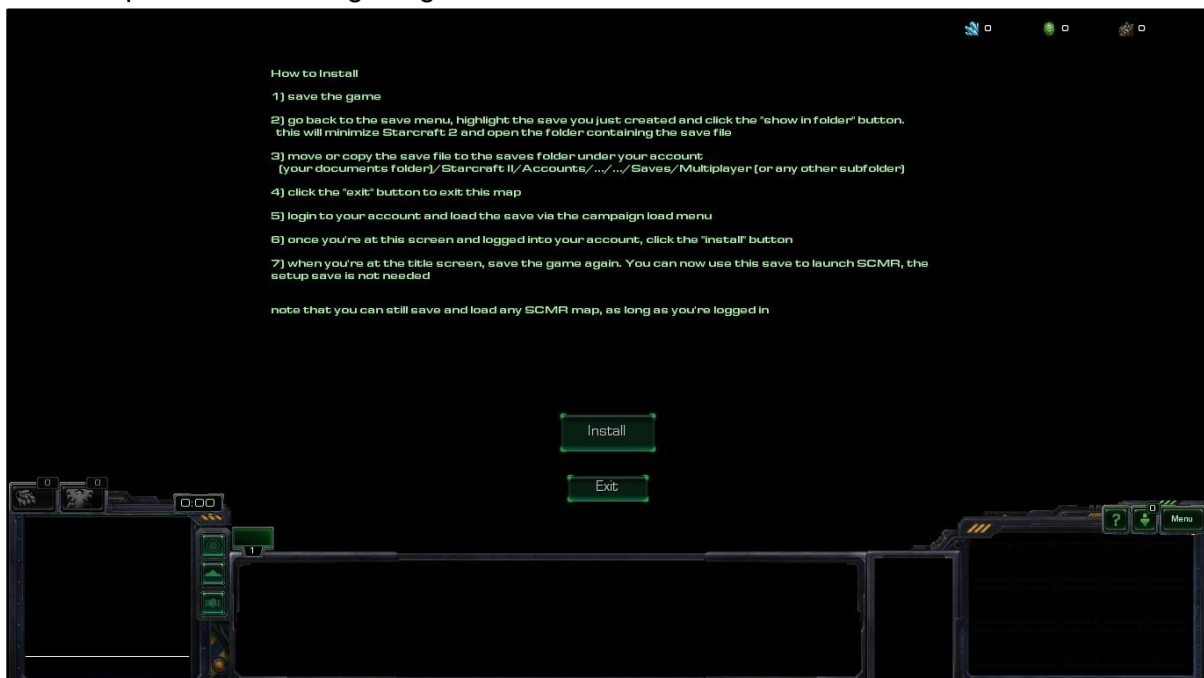
Sollte nach diesem Abschnitt irgendetwas schief laufen, überprüfen Sie, ob die Dateien am richtigen Platz sind. Die meisten Fehler entstehen dadurch, dass die Karten- oder Mod-Dateien am falschen Platz sind.

Um *StarCraft: Mass Recall* zu installieren und über das Battle.net spielen zu können, öffnen Sie das „SCMR Setup“ mit dem *StarCraft II* - Editor. Klicken Sie hierzu auf

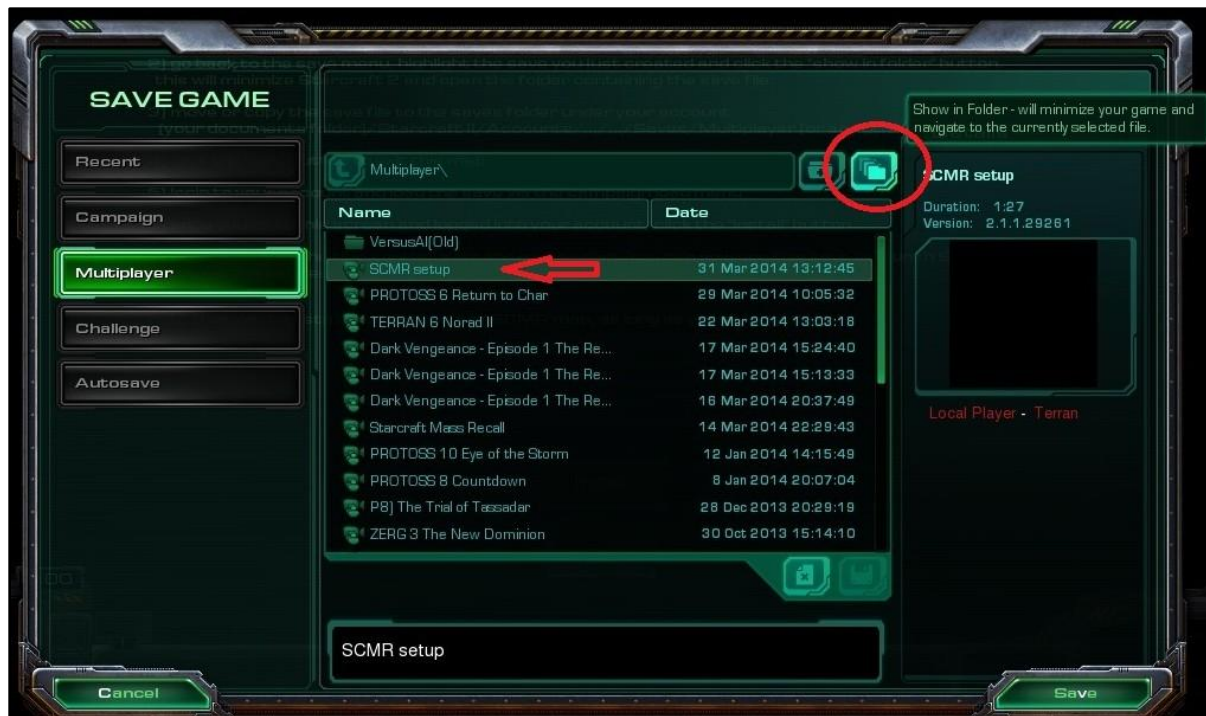


Dokument testen oder drücken Sie *Strg + F9*.

Das Setup startet und Sie gelangen zu diesem Bildschirm:

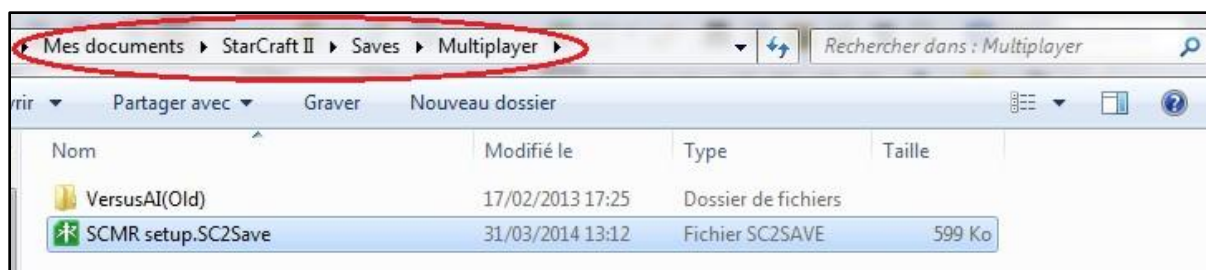


Folgen Sie der dortigen Installationsanleitung: Speichern Sie das Spiel und kehren Sie zurück zum Speichern-Menü, markieren Sie Ihren gerade gespeicherten Spielstand und klicken Sie auf den Button „*In Ordner anzeigen*“.



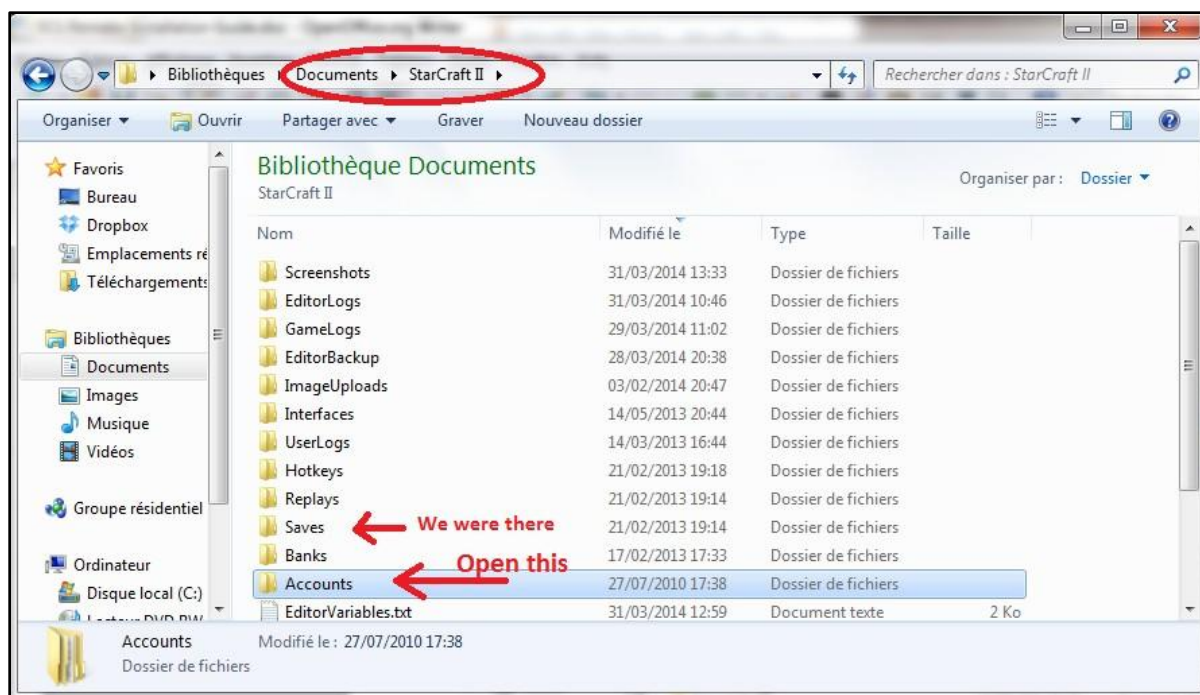
Dies minimiert Ihr Spiel und öffnet die Navigation zur momentan ausgewählten Datei. Dadurch gelangen Sie zu *Eigene Dokumente\StarCraft II\Saves*.

Hinweis: Wir sind nun im Dokumentenverzeichnis von StarCraft II, **nicht** im StarCraft II Hauptverzeichnis unter C:\Programme\StarCraft II!

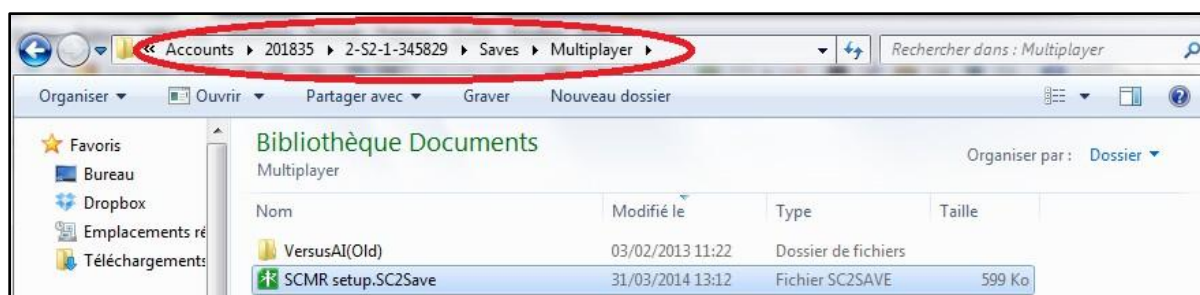


Nun müssen Sie die Datei in einem Verzeichnis ablegen, von dem aus sie vom Battle.net geladen werden kann.

Kehren Sie hierzu zurück zu *Eigene Dokumente\StarCraft II* und öffnen Sie nun den Ordner „Accounts“.



Öffnen Sie nun den Ordner mit der Zahlenkombination, dann öffnen Sie den folgenden Ordner, der erneut mit einer Zahlenkombination versehen ist, und navigieren zu *Saves\VersusAI*. Kopieren Sie das „SCMR Setup“ und fügen Sie es nun in diesen Ordner ein („Copy & Paste“). Sie können das „SCMR Setup“ aber natürlich auch einfach nur in diesen Ordner verschieben.



Jeder Account hat seinen eigenen nummerierten Ordner, sollten Sie mehr als einen sehen, versuchen Sie herauszufinden welcher Ordner welcher ist, in dem Sie die Replay-Ordner durchsuchen. Benennen Sie nichts um!

Sie können die Datei auch unter *Saves\Multiplayer* oder irgendeinem anderen Unterordner von *Saves* ablegen.

Loggen Sie sich in Ihren Battle.net-Account ein, laden Sie den Spielstand „SCMR Setup“ und klicken Sie auf den Button „Installieren“.

Wenn der Kampagnen-Starter („SCMR Campaign Launcher“) gestartet ist, müssen Sie das Spiel nur noch erneut speichern. Nun können Sie den „Starcraft Mass Recall“- Spielstand dazu verwenden auf alle Karten des Remakes zuzugreifen.

Fehlerbehebung

Ich kann den Kampagnen-Starter problemlos starten, aber immer wenn ich versuche irgendeine Karte zu öffnen, erhalte ich eine der folgenden Fehlermeldungen: „Karte kann nicht geöffnet werden.“ oder „Starten dieses Spiels referenziert Mod- oder Kartenabhängigkeiten, die nicht länger verfügbar sind.“

Das bedeutet, dass eine der Dateien nicht an ihrem vorgesehen Platz ist. Überprüfen Sie, ob die Dateien wie in Schritt 2 beschrieben, platziert sind. Stellen Sie ebenso sicher, dass die nummerierten Ordner (1. *Rebel Yell*, 2. *Overmind* etc.) sich in *Maps\Starcraft Mass Recall* und nicht nur in *Maps* befinden.

Ich kann einen gespeicherten Spielstand nicht mehr laden.

Wir sind uns noch nicht ganz sicher, warum dieser Fehler auftritt. Versuchen Sie dieselbe Karte mit dem Kampagnen-Starter („*SCMR Campaign Launcher*“) zu starten und dann den gespeicherten Spielstand zu laden. Dies scheint manchmal zu helfen.

Ich habe einen Fehler gefunden.

Fehler, Feedback und/oder weitere Anregungen etc. können uns auf der *StarCraft: Mass Recall* [sc2mapster Seite](#) berichtet werden.

Allgemeine Hinweise für Nutzer der deutschen Version von StarCraft: Mass Recall:

- Die deutsche Version von *StarCraft: Mass Recall*, die dieses Installations-Handbuch, das Installationsprogramm, die Mod-Dateien (inklusive der Videosequenzen Mod) und die zugehörigen Karten-Dateien (inklusive der Extras) umfasst, wurde aus dem Englischen ins Deutsche übersetzt von „*FirefoxGhost*“. Die deutsche Übersetzung folgt dabei der englischen Version. Sämtliche sprachliche Besonderheiten wurden nahezu komplett in den bestehenden Code integriert (an einigen wenigen Stellen mussten jedoch Umlaute aufgelöst werden). Fortgeschrittene Kenntnisse der deutschen Sprache werden hierbei vorausgesetzt.
- Die „*Precursor-Kampagne: Loomings*“ (enthalten in den Extras) war in der kostenlos verfügbaren Demoversion von *StarCraft* enthalten und wird von Blizzard Entertainment als *kanonisch* eingestuft. Die Kampagne besteht aus 6 Missionen (inkl. einem Tutorial) und ist komplett vertont in **englischer Sprache**. Seit vielen Jahren sind diese Missionen auch als normale Szenarien für die Vollversion von *StarCraft* verfügbar. Da eine deutsche Version der Demo hingegen jedoch nie erschienen ist und entsprechend keine deutschen Audiodateien für diese vorliegen, konnten in diesem Remake nur die **Textzeilen übersetzt** werden. Aus gegebenem Grund ist der Ton in diesem Remake zwar in englischer Sprache, sämtliche Textelemente sind jedoch übersetzt. Die deutsche Version von „*FirefoxGhost*“ basiert auf einer älteren deutschen Übersetzung von „*Anacondaz*“.
- Die Karte bzw. Mission „*Resurrection IV*“ (enthalten in den Extras) ist ursprünglich nur in der N64-Umsetzung von *StarCraft* vorhanden und dort als Mission für 2 Spieler - jeweils ein Kommando unter Raynor und eines unter Taldarin - ausgelegt. Auch sie wird von Blizzard Entertainment als *quasikanonisch* eingestuft. Da es jedoch bisher keine offizielle Portierung für den PC von Blizzard gibt und entsprechend hier überhaupt keine Audiodateien in irgendeiner Sprache vorliegen, konnten in diesem Remake nur die **Textzeilen übersetzt** werden. Aus gegebenem Grund sind die Dialoge der Mission in diesem Remake zwar **nicht vertont**, sämtliche Textelemente sind jedoch übersetzt. Die deutsche Version von „*FirefoxGhost*“ basiert auf einer älteren deutschen Übersetzung von „*Anacondaz*“.
- Um *StarCraft: Mass Recall* vollständig auf Deutsch spielen zu können, müssen auch Ihre **StarCraft II – Spracheinstellungen** auf Deutsch festgelegt sein. Um Ihre *StarCraft II* – Spracheinstellungen entsprechend zu ändern, navigieren Sie zu *Menü* → *Optionen* → *Sprache*. Dort können Sie nun sowohl unter dem Punkt *Sprache der Dialoge und Filmsequenzen* als auch unter dem Punkt *Sprache der Texte* „**Deutsch**“ als Sprache festlegen.
- „*StarCraft*“ und dessen Erweiterung „*Brood War*“, beide erschienen 1998, orientierten sich noch nicht an der **deutschen Rechtschreibreform von 1996**, entsprechend kann es dieses Kampagnen-Remake, das die Originaltextzeilen aus „*StarCraft*“ und dessen Erweiterung „*Brood War*“ verwendet, auch nicht.
- Bitte beachten Sie, dass das **fehlerfreie Funktionieren** der Mod- und zugehörigen Karten-Dateien nur gewährleistet* ist, wenn diese korrekt nach denen hier, im Installations-Handbuch, beschriebenen Schritten installiert worden sind.
- Die deutsche Version der Mod („*SCMRmod*“), die deutschen Karten und dieses Installations-Handbuch werden im Rahmen der Updates, die die englische (Haupt-) Version erhält, **regelmäßig aktualisiert** und ggf. an vorgenommene Änderungen seitens des „*StarCraft: Mass Recall - Teams*“ angepasst.
- Wie auch die englische Version, setzt auch die deutsche Version von *StarCraft: Mass Recall* seit der „*Heart of the Swarm Edition (v5.0)*“ das Basisspiel „*StarCraft II: Wings of Liberty*“ mit installierter Erweiterung „*StarCraft II: Heart of the Swarm*“ voraus.
- Übersetzungsfehler, fehlende Übersetzungen, Rechtschreibfehler (ausgenommen die alte Rechtschreibung), Grammatikfehler, Anregungen, Ideen, Vorschläge, Fragen etc. können via PM (Personal Message) auf [sc2mapster.com](#) an „*FirefoxGhost*“ (Profilseite: [FirefoxGhost](#)) gemeldet werden.

FirefoxGhost, Zweite Version (März 2014)

*keine gesetzliche Gewährleistung