

(Stand 27.04.2023)

Eine Risen-Mod erstellen - Schritt-für-Schritt

In dieser Dokumentation wird erklärt wie man das Spiel „Risen“ komplett modifiziert und personalisiert. Die Entwickler der Tools, die für diese Dokumentation verwendet wurden, stehen in den Credits.

Support: <https://forum.worldofplayers.de/forum/members/201848-Namenloser>

Dies ist eine Dokumentation der Risen-Version 1.10, nicht die der 1.0a!

*(1.10 = Die originale Risen-Version mit dem Patch 1.10;
1.0a = Die neueste Risen-Version mit dem Port-Update)*

1. Spieldateien entpacken

Anforderungen:

Risenaut - <http://bendlins.de/nico/risen/risenaut.7z>

7Zip - <https://7-zip.org>¹

Anleitung:

1. Lade dir die Anforderungen herunter;
2. Installiere 7-Zip¹
3. Entpacke 'risenaut.7z'
4. Öffne 'risenaut.exe'
5. Nun kannst du alle .pak-Dateien im Risen-Installationsverzeichnis entpacken, um dies zu tun klicke den Button '...', dieser befindet sich oben rechts;
6. Wähle ...\\Risen\\data\\--\\--.pak aus
 - 7a. Wähle 'Extract All' aus;
 - 7b. Es kann sein das der Zugriff verweigert wurde, um dieses Problem zu beheben muss man einfach nur den Schreibschutz entfernen.
8. Wenn der Prozess abgeschlossen ist, sollte die entpackte Datei als Ordner in dem gleichen Verzeichnis wie die verpackte Version sein.

¹Man braucht nicht 7-Zip unbedingt, wenn man z.B. WinRAR oder ein sonstiges Entpackungsprogramm installiert hat, braucht man 7Zip nicht installieren.

2. Entpackte Spieldateien verpacken und anwenden

Anforderungen:

Risenpak – <http://bendlins.de/nico/risen/risenpak.7z>

Anleitung:

1. Lade dir die Anforderungen herunter;
2. Entpacke 'risenpak.7z'
3. Öffne den „risenpak“-Ordner
4. Öffne das Verzeichnis der entpackten Spieldatei und öffne sie mit risenpak.exe durch Drag-und-Drop. ([Was ist Drag and Drop?](#))
Nun sollte eine neue .00-Datei erscheinen.
5. Kopiere sie in das Risen-Verzeichnis in dem die einst-verpackte Version liegt.
6. Damit Risen, die neue Datei erkennt und anwendet muss man diese von dem „.00“- ins „.p00“-Format bringen. Dazu muss man einfach nur die Datei von z.B. „templates.00“ in „templates.p00“ umbenennen. *Falls bereits eine .p00-Datei existiert, muss man das Format um eine Zahl ,verschieben‘. Also von „.p00“ in „.p01“.*
Nun wird die neue Datei von Risen erkannt und angewendet.

3. Inventare und Truhen verändern

Anforderungen:

Risen Editor –

[http://upload.worldofplayers.de/files9/Yfq8JXi8RwNG1NhdnbC9eBWG6h1UjUyyuRisen_Editor.r
ar](http://upload.worldofplayers.de/files9/Yfq8JXi8RwNG1NhdnbC9eBWG6h1UjUyyuRisen_Editor.rar)

Risenaut – <http://bendlins.de/nico/risen/risenaut.7z>

Vorbereitung:

Lade die Anforderungen herunter;

Entpacke die heruntergeladenen RAR- und 7z-Dateien.

Entpacke risen/data/common/projects.pak mit Risenaut (Siehe 1.)

Anleitung:

Öffne Risen Editor (RisenEditor.exe)

Klicke oben links unter 'File' auf die Option 'Open one or multiple files.'

Geh nun zu den entpackten Ordner 'projects', dann in den Ordner 'World' herein

Die Spielwelt und die NPCs sind in diesem Verzeichnis gespeichert.

Jeder NPC ist in dem Verzeichnis, je nach seiner Anfangsposition gespeichert.

Sara trifft man direkt am Anfang des Spiels, also muss man Folgendes auswählen: Risen\data\common\projects\World\Outdoor\

Game_Start\Game_Start_NPC_01.lrent;

Nachdem der Editor die .lrent-Datei geladen hat kann man rechts oben bei 'Scene' die zuvor geladene Datei "aufklappen" und nach Sara suchen. Nachdem man sie gefunden hat kann ich ihre Werte beliebig ändern, auch die Inventarwerte.

Beispiel:

Sara soll ein Rostiges Schwert und einen kleinen Heiltrank in ihrem Inventar haben.

Rechts auf dem Risen Editor, gibt es die Option, die 'Entity' zu verändern.

Momentan interessieren wir uns nicht über die 'Properties', sondern über die 'Property Sets', klicke also rechts neben Properties auf Property Sets.

Hier können wir die Werte der NPCs verändern. Man kann sogar NPCs die zuvor nicht mit uns handeln konnten, dazu bringen mit uns zu handeln.

Da du aber das Inventar des NPCs verändern willst, müsst du unter 'Property Sets', gCInventory_PS auswählen.

Unten rechts, sehen wir nun zwei Optionen. 'Adv.' und 'Remove'. Wähle 'Adv.' aus.

Nun sehen wir Saras Inventar. Mit einem Rechtsklick können wir Altes aus dem Inventar löschen oder Neues hinzufügen. Klicke also auf das Inventar mit deiner rechten Maustaste und wähle 'Add Item' aus. Nun erscheint ein Fenster voller Items, das du in Saras Inventar einfügen kannst. In World of Risen, können wir auf eine Datenbank zugreifen, die uns die 'Insert-Codes' der Items verrät.

(https://www.worldofrisen.de/risen/rdb_items.htm)

Suche also nach 'Rostiges Schwert' und 'Kleiner Heiltrank'. Neben dem normalen Namen sehen wir dann den Insert-Code des Items. Sucht dann auf dem Fenster mit den auswählbaren Items nach den Insert-Codes der gewünschten Items die du ins Inventar hinzufügen willst. Wähle sie dann aus. Nun sind sie im Inventar des NPCs.

Jedoch ist die .Irent-Datei noch nicht gespeichert.

Um sie zu speichern muss man die Option neben 'Open one or multiple files.', nämlich 'Save all open Irent files.' auswählen.

Verpacke nun die veränderten Dateien. (Siehe 2.)

