

(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.

1. 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.