

How to

Inhalt / content

Seite / page

Einstellungen im Spielmenue

nützliche Tasten

useful keys

Bautipps

Blueprints erstellen / setzen /
hochladen

Hints of crafting

creating blueprints / setting / upload

Poster einfügen / Screenshots

insert poster / screenshots

Linien

lines

Kreis

Circle

Ellipse

Ellipse

Körper

bodies

Objekte drehen (außer Bauklötze)

turning objects (except for blocks)

Konsole [^] _ _ _

console [~] _ _ _

Spielmodus

gamemode

Spiel verändern/ anpassen/ fixen

allgemeine Syntax

Hilfsmittel

utilities

Eigenschaften der Dinge/ NPCs /Umwelt

characteristics of things / NPCs /
enviroment

Hacks

Plugins

Fauna & Flora

Nahrung / food

Tiere spawnen lassen

spawning animals

Pflanzen

Blumen

flowers

Setzlinge / Samen

sapling / seeds

Herstellen/ Crafting

Werkbänke	workbench
Rohstoffe	raw material
Sachen	clothing
Zelte	tents
Bodenmaterialien/Erze	ground / ores
Baumstammstücke von der Blockbank	treelog made on blockbench
Barren	gots
Metallplatten und -stäbe	plates /rods
Komponenten	components
Bauelemente	assembly parts
Leitern	ladder
Werkzeuge	tools
Waffen	weapons
Grills & Feuerstellen	fire places
Beleuchtung	(electric) lighting
Behältnisse	bins
Kisten	chest
Schilder	signs
Möbel	furniture
Küche	kitchen
Türen	door
Geländer&Gitter	banister/ grate
Absperrungen	barrier
Fallen	
Dekoration	Decoration
Sanitär	sanitary
Verschiedenes	div.

Einstellungen im Spielmenue		
adjustment in gamemenu		
Grafik		
Auflösung	kommt bald	comming soon
Sichtweite	die vom Monitor	
Detailsichtweite		
Anisotropischer Filter		
Vollbild		
Vsynch		
Rahmenlos		
Sichtfeldanpassung		
FOV		
Lightscattiering		
Lightglare		
Physikalische Trümmer		
Ambient Occlusion (SSAO)		
Grasverdeckung		
FXAA		
Tiefenunschärfe		
Lichtbrechungen		
Wasserspiegelungen		
Glanzlichter		
Triplanares LOD Mapping		
Qualität		
Daten zur GraKa und openGL		data of graphicscard and openGL
Audio		
Ausgabegerät		
Masterlautstärke		
Rest	kann nur bis zur Masterlautstärke eingestellt werden	
Musiklautstärke		
Steuerung		
<i>Allgemein</i>		
Key_	danach kommt die Taste	then the button
Zoom	"optische Vergrößerung"	
Mausempfindlichkeit	wichtig !!! (einstellen)	important !!! (to adjust)
Maus invertieren		
<i>Platzieren</i>		

ADD	+	
SUBTRACT	-	
RSHIFT	rechte [Shift]- Taste	
BACK	[<---] Zurücktaste	
RETURN	Enter	
RCONTROL	rechte [Strg]- Taste	
UP	[↑]	
DOWN	[↓]	
LEFT	[←]	
RIGHT	[→]	
PGUP	[Bild hoch]	
PGDN	[Bild runter]	
Verschiedenes		
Singlepayer Einstellungen	werden gut erklärt	is explained good
Creativmodus "		
Bilder Auflösung	höher=besser= größere Datei	higher=better= larger data
	Forumlimit: 2 MB !!	

nützliche Tasten

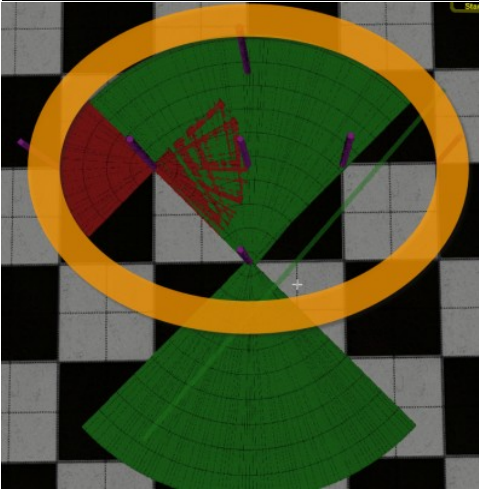
useful keys

		Tastenbelegung zum Bewegen von Objekten	Keylist for moving objects
[F1]			
[F2]		Fliegen an / aus	Flying on / off
[Shift] + Mausrad		Fluggeschwindigkeit -> 400%	
[Shift] + Mousewheel			flying speed -> 400%
[F3]		Statistiken / Diagramme	Stats / Graphs
[F4]	gm 1	normal	
[F5]	gm 1	Terraformen /	Terraforming
[1]	gm 1	Auf-/ Abtragen: +/- ; re/li Maustaste	
[2]	gm 1	Ebnen	smoothing ground
[3]	gm 1	Malen	painting
[4]	gm 1	Wasser setzen/ löschen	set / delete water

[] (Enter)	gm 1	Quadratfläche ([+][-]/ [↑] [↓])	square area ([+][-]/ [↑] [↓])
[F6]	gm 1	Vegetation (Pflanzen)	(plants)
Mausrad / Mousewheel	gm 1	Scrollen durch die Arten	scrolling through plant species
[i]	gm 1	Fenster (siehe Text -> Bildschirm)	window (text on HUD)
[F7]	gm 1		
[F8]	gm 1		
[F9]			
[F10]		Chunks korrigieren	correcting chunks
[F12]			
[i]		Inventar	inventory
[z]		Zoom	
[L]		Licht an/ aus	Light on/ off
[^]/[~]		Konsole	panel ? console
[t]	1.	Chat	
[] (Enter)	2.	schließen	end
		Karte	map
		hergestelltes Papier in Werkzeugplatz	
	1.	legen	
[Entf] [Del]	2.	Karte: Kreuze entfernen	x erasing
		fürs Bauen	for building
rotation		in Konsole während des Baumodus	
world		das Weltkoordinatensystem wird benutzt, d.h. die Drehung geschieht immer um die Weltachsen (welche sich nicht mitdrehen)	
local		das lokale Objektkoordinatensystem wird benutzt (es dreht sich mit)	
legacy		altes Rotationsverhalten (wie es vor dem Update war) wiederhergestellt werden	
[g]		Gitter	grid
[Strg]		Festsetztaste	locking button

[Enter]		Magnet	
[Enter]		Chat an / aus	Chat on / off
[F]		Gegenstände aufnehmen	taking objects
[F] [F]		Schilder <i>neu</i> beschriften	change writing
[] + Klick // Klick + Klick		Items in / aus Kiste	items in / out of chest
size x y z		Größe eines Bauelementes festlegen	x- lenght y- width z- height
size 0.01		(0.01... kleinstes)	0.01 ... smallest
Bautipps			Hints of crafting
Blueprints erstellen / setzen / hochladen			creating blueprints / setting / upload
[^] item blueprint 64	gm 1	erstellen:	create: (try [~] for console)
	gm 0		
/ gold	gm 1	mit Gold herstellen	crafting with gold
		ins Auswahlmenue legen	into choosing menue
auswählen/ choosing			
		[J] --> Baupläne --> blättern	[J] --> Blueprints --> browse
Positionieren			
li Maustaste / left mousebutton	1.	setzen	set
[Shift] + [Bild↑] / [Bild↓]		rotiert um Z- Achse	rotation: Z- axis
[Shift] + [↑] / [↓]		X- Achse	X- axis
[Shift] + [←] / [→]		Y- Achse	Y- axis
li Maustaste / left mousebutton	2.	Rotation: siehe oben	Rotation: look above
[Bild↑] / [Bild↓]		Verschieben: Höhe	displace: hight
[↑] / [↓] / [←] / [→]		... in Pfeilrichtung	... direction of arrow
undobblueprint		zuletzt platzierten Bauplan entfernen (bis 5min)	erase last blueprint (till 5 min)
wegwerfen + wieder aufnehmen down + put		Blaupause verwerfen	discard blueprint
Upload			
		anmelden --> Thread: Baupläne -->	login --> thread: Blueprints --> new
Ort / File:		Spieleordner von Rising World -->	Gaming file of Rising World -->
Poster einfügen / Screenshots			insert poster / screenshots
		Werkbank I --> Verschiedenes	workbench I --> miscellaneous

		ins Auswahlmenue legen	into choosing menue
		Bild hochladen	upload picture
Auswahl/ choosing:		Screenshots, Arbeitsplatz (navigieren)	Screenshots, My Computer (browsing), ...
		Screenshots: Spieleordner von Rising	Screenshots: Gaming file of Rising
li Maustaste / left mousewheel			
[Bild↑] / [Bild↓]		nur auf Untergrund zu platzieren	only to place on subsurface
[↑] / [↓] / [←] / [→]			
Poster: Form bearbeiten / shape		.png, .gif / Transparenz > 50%	.png, .gif / transparency > 50%
[Shift] + [↑] / [→] // [Shift] + [↓] / [←]		dehnen // stauchen	expand // shrink
Linien			lines
		<u>Bretter / Balken</u>	<u>woodplank, woodbeam</u>
[^] setr 45	1.	Winkelgrad einstellen Befehl "setr 0" setzt die Rotationsgenauigkeit nun auf 0,1	set arc degree setr 0 - -> accuracy <) 0.1
[Shift] + [↑] / [↓] / [←] / [→]	2.	kleinstes / Linienlänge	smallest / length of line
[↑] / [↓]	3.	45°	45°
[Strg]	4.	Modus (festsetzen)	mode
[↑] / [↓] / [←] / [→]	5.	in Untergrund schieben	pushing into ground
[^] saver		speichert aktuellen Winkel bis nach den Neustart	saving angle until after restart
Flächen			areas
Dreiecke			triangles
[^] item woodplanktriangle __ ID			(try [~] for console)
		gm 1	
Kreis			Circle
[^] setr _	1.	Schrittweite auswählen (über den Winkel) ([^] setr _)	choose length of stepsize by using degree ([^] setr _)

[G]--> [-]/[+]	2.	ca. 2. Größe	approximately 2. size
[]-->[<]/[>]	3.	wiederholen	repeat
Ellipse			Ellipse
[^] setr 1	1.	4x 1/4 Kreis visualisieren, $\frac{1}{4}$ der längsten Ellipseninnenlänge ermitteln	4x 1/4 circle visualising, identify $\frac{1}{4}$ of longest innerlength of ellipse
	2.	Fixpunkte setzen	set fixed points
	3.	Radienlänge einstellen(grün/ rot)	adjust length of radius (green or red
	4.	Ausrichten	direct
	5.	1/4 Kreis	1/4 circle
	6.	längerer Bogen --> äußerer Fixpunkt als Mittelpunkt des Radius (grün)	longer arch --> outer fixed point as center (green)
	7.	kürzerer Bogen --> 2. (innerer) Fixpunkt als Mittelpunkt des Radius	shorter arch --> outer fixed point as center (red)
	8.	außen Ellipse ansetzen	append ellipse on outside
	9.	grün wegschlagen --> gespiegelt noch einmal	delete green --> do it mirrored again
			Bem.: 4x Übergänge kaschieren !!! Bunter Putz ist für die Kreise gut geeignet (ID 199, 200, ...)
Körper			bodies
Kugeln			spheres
		1.stelle eine Kreisfläche her	build a circle area
		2. drehe das Material senkrecht aus dem Kreis heraus	2. turn out the material vertical to the circle area

	3. wie 1.	3. same as 1.
Pyramiden [^] setr 45 / 60/ 120/ ...	1. definiere die Grundfläche	pyramids 1. define base area
	2. erstelle die Mittelsenkrechte	2. construct the vertical of the middle
	3. fülle sie aus	3.fill it
[^] item woodplanktriangle __ __ setp 1 setl 1	4. Setze die Dreiecke mit der Spitze an der Mittelsenkrechten an die Kanten Tipp	4. set the triangles to the edges and the cone end to the vertical hint
	Objekte drehen (außer Bauklötze)	turning objects (except for blocks)
	erstelle davon eine Blaupause	make a blueprint of that thing
	setze sie	set the blueprint
Konsole [^]/[~] _ _ _		
Spielmodus		gamemode
setgametype _ gm _ 0 --> Survival 1 --> Creative		
setinventory	Setzt dein aktuelles Inventar zum neuen Standard- Spawninventar	
clearinventory		
keepinventory		

Spiel verändern/ anpassen/ fixen	[^]/[~]	vary / adapt / correct game
wireframe	schaltet Wireframemodus an/aus, hilfreich um manchmal Höhlen zu sehen o.ä.	
kill	Suizid begehen: kill	
tod [0-23]	Ändert die aktuelle Ingamezeit	changing ingame time
settime [0-23] [0-60]		
fixconstructionrange	stellt den Objekt-Debugmodus an/aus:	debugmode for objects on/ off
resetphysics	Hilfe beim Steckenbleiben	Help, if you got stuck
hud	GUI und Chat anzeigen/nicht anzeigen:	show / not show
fps oder showfps	fps anzeigen:	
help oder h // [F1]	Hilfe (funktioniert aber igw nicht):	
quit oder q oder exit	Spiel beenden	
goto #spawn:	Teleport; zum Spawnpunkt teleportieren	
goto [SPIELER]	zu Spieler teleportieren	
goto #origin	zum Weltenursprung teleportieren(Punkt 0;0;0)	
goto [x] [z] oder goto [x] [y] [z]	zu einem bestimmtem Punkt teleportieren	
goto #mark	zu Mark-Position teleportieren	
teleport [SPIELER1] [SPIELER2]	Spieler1 zu Spieler2 teleportieren	
findbase	Du bekommst die Koordinaten	You get coordinates of the base
findbase objects	Ort mit den meisten Objekten	place with most objects
findbase constructions	- " - Konstruktionen	- " - constructions
	Tipp: [F2] für goto	hint: [F2] for goto

setspawn	Spawnposition auf aktuellen Position ändern	
infiniteitems [true/false]	Standart im Creativmodus	
plugins	installierte Plugins	
savepos /setmark / mark	Mark-Position festlegen	
Bauen		build
setconstructionrotation [low default high veryhigh x]	Positionieren optimieren: Ändert den Winkel beim rotieren	
setr [low default high veryhigh x]		
low --> 45°		
default --> 15°		
high --> 5°		
veryhigh --> 1°		
x --> [x]°	(setr 10)	
setconstructionposition [low default high veryhigh x]	Ändert die Genauigkeit beim manuellen positionieren mit Strg	
setp [low default high veryhigh x]		
low --> 20 precision		
default --> 10		
high --> 5		
veryhigh --> 1		
x --> [x]		
setp 400 ?	1x Blocklänge	length of block
setl	Größe der Zugabe/ Wegnahme beim Strecken/ Stauchen (set klein "L") - Skalierungspräzision	
saver	speichert aktuellen Winkel bis nach den Neustart	
savep	speichert aktuelle Verschiebweite bis nach den Neustart	
savel	speichert aktuelle Längenzugabe bis nach den Neustart	

resetr/p/l	setzt die jeweiligen Standartwerte nach Neustart	
allgemeine Syntax	item [NAME] [ANZAHL] [VARIATION] object [NAME] [VARIATION]	
NAME:	name des Items/Objekts in Englisch	
ANZAHL:	Anzahl (1 bis 127)	number of
VARIATION:	Erfolgt in Angabe einer ID (Aussehen)	ID for look
item block 20 76	Bsp. 1: erstellt 20 Blöcke des Materials 76	20 blocks of material 76
object radiator 1	Bsp. 2: erstellt einen langen Heizkörper	long
object radiator 0	Bsp. 3: erstellt einen kurzen Heizkörper	short
Hilfsmittel		utilities
item clock [ANZAHL]	Uhr: - mit [O] nutzen jetzt alt und neu	use [O] old and new now
item compass [ANZAHL]	Kompass:- mit [K] nutzen jetzt alt und neu	use [K] old and new now
item nvg [ANZAHL]	[nicht freigegeben] Nachtsichtgerät: - mit N nutzen	Nighstsight, use [N]

Eigenschaften der Dinge/ NPCs /Umwelt **characteristics of things / NPCs / enviroment**

	[^]/[~] Effekte	effects
object technical_smoke	klein	small

object technical_smoke 1		Rauch	
object technical_smoke 2		groß	big
graphic water transparency=15.0		Durchsichtigkeit des Wassers	Try and error
	[^]/[~]	Wetter	weather
setweather [typ] (1)		(1) sofortige Wetteränderung	(1) instantly weatherchange
weather [typ] (1)			optional
	typ:		type
clear		klares Wetter	
default		Standardwetter	
overcast		bewölkt	
rain		Regen	
rainthunder		Gewitter mit Regen	
heavyrain		Starkregen	
heavyrainthunder		Gewitter mit Starkregen	
fog		Nebel	
densefog		dichter Nebel	
storm		Sturm	
settings_weather_enabled = false		Wetter aus	
settings_weather_enabled = true		Wetter an	
Hacks	[^]/[~]		
graphic water transparency=15.0		Durchsichtigkeit des Wassers	try and error
findbase		Koordinaten der eigenen Basis	
cleanup [type]		löscht alle:	to delete all:
chopped trees		~gefällten Bäume	
corpses		~Leichen	
items		~Gegenstände	
		der jeweiligen Welt	in the world
PlugIns (Anwendung)			
-- > Rising World -> plugins -> "PlugIn folder / Ordner" -> ~/.jar -file / additional data		Zielordner , manchmal sind weitere Dinge zu erledigen	destination folder , may be sometimes there are more things to do
https://forum.rising-world.net/thread/5363-how-to-install-run-a-plugin/?postID=41364#post41364 https://forum.rising-world.net/thread/5371-%C3%BCbersetzt-wie-installiert-startet-man-ein-plugin/?postID=41469#post41469			

spawnnpc goat [ID]	Ziege:	
spawnnpc pig	Schwein:	
spawnnpc minipig	Schweinchen	
spawnnpc cow [ID]	Kuh:	
spawnnpc sheep	Schaf:	
spawnnpc bear [ID]	Bär	black bear ??
spawnnpc moose	Elch:	
spawnnpc rabbit	Hase:	
spawnnpc fox	Fuchs:	
spawnnpc chicken	Huhn:	
spawnnpc penguin	Pinguin:	
spawnnpc giraffe	Giraffe:	
spawnnpc elephant	Elefant:	
spawnnpc rhinoceros	Nashorn:	
spawnnpc tiger	Tiger:	
spawnnpc jaguar		
spawnnpc Penguin		
spawnnpc giraffe		
spawnnpc elephant		
spawnnpc rhinoceros		
spawnnpc tiger		
spawnnpc jaguar		
spawnnpc boar		
spawnnpc polar bear		
spawnnpc deer		
spawnnpc rat		
spawnnpc		
spawnnpc		
spawnnpc		
spawnnpc		
spawnnpc		

Pflanzen

[^]/[~]

New plants: Sea plant, tube sponge (although it's an animal)

[New] New tree types: Acacia, cactus, palm, poplar, dead trees (spruce, maple, apple)

[New] New plants: Welwitschia, scrubs

[New] New grass types: Flowers, dry grass, frozen grass, snowy grass

New trees: Cherry tree, dead willow, dead rowan, maple (swamp variation)

[New] New plants: hemp and cotton (can be cultivated)

Blumen	[^]/[~]	flowers
item flower1 [ANZAHL]	lila Blume:	violet
item flower2 [ANZAHL]	weiße Blume:	white
item flower3 [ANZAHL]	orange Blume:	
item flower4 [ANZAHL]	blaue Blume:	blue
item flower5 [ANZAHL]	gelbe Blume:	yellow
item flower6 [ANZAHL]	rote Blume:	red

Setzlinge / Samen	[^]/[~]	sapling / seeds
item saplingcarrot [ANZAHL]	Karottensetzling:	
item saplingtomato [ANZAHL]	Tomatensetzling:	
item saplingstrawberry [ANZAHL]	Erdbeerensetzling:	
item saplingpotato [ANZAHL]	Kartoffelsetzling:	
item saplinglettuce [ANZAHL]	Salatsetzling:	
item saplingbroccoli [ANZAHL]	Brokoliesetzling:	
item saplingbroccoli [ANZAHL]	Fichtensetzling:	
item saplingbirch [ANZAHL]	Birkensetzling:	
item saplingwillow [ANZAHL]	Weidensetzling:	
item saplingmaple [ANZAHL]	Ahornsetzling:	
item saplingapple [ANZAHL]	Apfelbaumsetzling:	
item sapinglemon [ANZAHL]	Zitronenbaumsetzling:	
item saplingacacia [ANZAHL]	Akaziensetzling:	
item saplingcactus [ANZAHL]	Kaktussetzling:	
item saplingpalm [ANZAHL]	Palmensetzling:	
item saplingpoplar [ANZAHL]	Pappelsetzling:	
item pumpkinseed [ANZAHL]	Kürbis-Samen:	
item watermelonseed [ANZAHL]	Wassermelonen-Samen:	
saplingsugarbeet	Zuckerrübensamen	
saplingchili	Chiliasamen	
saplingcorn	Maissamen	

Herstellen/ Crafting		[^]/[~]	workbench
Werkbänke			
object workbench [ID]		Werkbank:	
object workbench2 [ID]		neue Werkbank:	primitive,small, large right klick/ [F] + hold--> better placing/ taking
object sawmill [ID]		Sägebank:	
object blockbench [ID]		Blockbank:	better lamps
object anvil [ID]		Amboss:	right command?
object furnace [ID]		Schmelzofen: primitiv, klein, groß - re Klick/ [F] + halten: platziert/ nimmt besser	right command?
object loom [ID]		Webstuhl:	right command?
object workbench2	[^][~]	Werkbank II (für bessere Leuchten)	
object tanningrack		? Gerbgestell	
object spinningwheel			
object paperpress			
object grinder		Mahlwerk	
object			raw material
object			
Rohstoffe		[^]/[~]	
item wool [ANZAHL]		Wolle:	
item antlermoose [ANZAHL]		Geweih:	
item grass [ANZAHL]		Grasshalm:	
		Leder	clothing
Sachen			
clothing 1			
clothing medieval_leatherarmor		Lederrüstung	
Xmas hat		Weihnachtsmütze	
clothing poncho			

clothing fez			
clothing grouchoglasses			
			tents
Zelte	[^]/[~]		
item tentbag [ANZAHL] [ID]		Zelt in Tasche:	ground / ores
item shelter [ANZAHL]		Unterschlupf(Zelt aus Ästen und Blättern):	
Bodenmaterialien/Erze	[^]/[~]		
item ore [ANZAHL] 0		Stein:	
item ore [ANZAHL] 3			
item ore [ANZAHL] 17			
item ore [ANZAHL] 5		Stein (aber anderes Aussehen)	
item ore [ANZAHL] 1		Erde:	mud
item ore [ANZAHL] 2		Gras	snow
item ore [ANZAHL] 4		Kies	
item ore [ANZAHL] 6		Ackerland	dry earth
item ore [ANZAHL] 7		Schlamm	
item ore [ANZAHL] 8		Schnee	
item ore [ANZAHL] 9		Sand	coal
item ore [ANZAHL] 10		trockene Erde	hellstone
item ore [ANZAHL] 11		Sandstein	iron
item ore [ANZAHL] 12		Ton	cupper
item ore [ANZAHL] 15		Kohle	
item ore [ANZAHL] 16		Höllenstein	silver
item ore [ANZAHL] 101		Eisenerz	
item ore [ANZAHL] 102		Kupfererz	tungsten
item ore [ANZAHL] 103		Alluminiumerz	sulfur
item ore [ANZAHL] 104		Silbererz	right command ??
item ore [ANZAHL] 105		Golderz	
item ore [ANZAHL] 106		Wolframerz -106	
item ore [ANZAHL] 107		Kobalterz - entfernt / Schwefel	

Sand (id 218)			treelog
Baumstammstücke	[^]/[~]		
item treelog [ANZAHL]		normaler Baumstamm:	
item treelogspruce [ANZAHL]		Fichten Baumstamm:	
item treelogbirch [ANZAHL]		Birken Baumstamm:	
item treelogwillow [ANZAHL]		Weiden Baumstamm:	
item treelogmaple [ANZAHL]		Ahorn Baumstamm:	
item treelogapple [ANZAHL]		Apfelbaum Baumstamm:	
item treeloglemon [ANZAHL]		Zitronenbaum Baumstamm:	made on blockbench
von der Blockbank	[^]/[~]		
item block [ANZAHL] [ID]		Block:	
item halbblock [ANZAHL] [ID]		Halbblock:	
item cylinder [ANZAHL] [ID]		Zylinder:	
item halfcylinder [ANZAHL] [ID]		Halbzylinder:	
item ramp [ANZAHL] [ID]		Rampe:	
item ramp [ANZAHL] [ID]		Bogen:x	
item stair1 [ANZAHL] [ID]		Stufe Typ 1:	
item stair2 [ANZAHL] [ID]		Stufe Typ 2:	
item stair3 [ANZAHL] [ID]		Stufe Typ 3:	
item pyramid [ANZAHL] [ID]		Pyramide:	
item rampcorner [ANZAHL] [ID]		Rampenecke:	
item rampcornerhalf [ANZAHL] [ID]		Halbe Rampenecke:	
item rampcornerinner [ANZAHL] [ID]		Innere Rampenecke:	
item stair1corner [ANZAHL] [ID]		Treppenecke:	
item stair1cornerinner [ANZAHL] [ID]		Innere Treppenecke:	
Item rampcornerhalf		Halbe Rampenecke	
Item rampcornerinner		Innere Rampenecke	
stair1corner		Treppenecke	
stair1cornerinner		Innere Treppenecke	
			gots

Barren	[^]/[~]	
item ironingot [ANZAHL]		Eisenbarren:
item copperingot [ANZAHL]		Kupferbarren:
item aluminiumingot [ANZAHL]		Alluminiumbarren:
item silveringot [ANZAHL]		Silberbarren:
item goldingot [ANZAHL]		Goldbarren:
item tungsteningot [ANZAHL]		Wolframbarren:
item cobaltingot [ANZAHL]		Cobaltbarren - entfernt
item mithrilingot [ANZAHL]		Mithrilbarren:
item orichalcumingot [ANZAHL]		Orichlacumbarren:
item javaniumingot [ANZAHL]		Javaniumbarren:
item tungsteningot [ANZAHL]		Wolframbarren:

plates / rods

Metallplatten und -stäbe	[^]/[~]	
item ironplate [ANZAHL]		Eisenplatte:
item ironrod [ANZAHL]		Eisenstab:
item copperplate [ANZAHL]		Kupferplatte:
item copperrod [ANZAHL]		Kupferstab:
item aluminiumplate [ANZAHL]		Alluminiumplatte:
item aluminiumrod [ANZAHL]		Alluminiumstab:
item silverplate [ANZAHL]		Silberplatte:
item silverrod [ANZAHL]		Silberstab:
item goldinplate [ANZAHL]		Goldplatte
item goldinrod[ANZAHL]		
item tungstenplate [ANZAHL]		Wolfram~
item tungstenrod [ANZAHL]		
item cobaltplate [ANZAHL]		
item cobaltrod [ANZAHL]		
item mithrilplate [ANZAHL]		
item mithrilrod[ANZAHL]		

components

Komponenten	[^]/[~]	
item pickaxehead [AHZAHL]		Spitzhackenkopf:
item axehead [AHZAHL]		Axtkopf:
item sickleblade [AHZAHL]		Sichelblatt:
item scytheblade [AHZAHL]		Sensenblatt:
item rakehead [AHZAHL]		Harkenkopf:

item hoehead [ANZAHL]	Hackenblatt:	
item sledgehammerhead [AHZAHL]	Vorschlaghammerkopf:	
item swordblade [ANZAHL]	Schwertklinge:	
item battleaxeblade [AHZAHL]	Kampfaxt Klinge:	
item morningstarhead [ANZAHL]	Morgensternkopf:	
item lumber [ANZAHL]	Holz:	
item stick [ANZAHL]	Stock:	assembly parts
item cloth [ANZAHL]	Stoff:	
	Garnrolle	
Bauelemente	[^]/[~]	
item woodplank [ANZAHL] [ID]	Holzlatte:	
item woodbeam [ANZAHL] [ID]	Holzpfosten:	
item window1 [ANZAHL] [ID]	Fenster Typ A:	
item window2 [ANZAHL] [ID]	Fenster Typ B:	
item window3 [ANZAHL] [ID]	Fenster Typ C:	
item window4 [ANZAHL] [ID]	Fenster Typ D:	
item glasspane [ANZAHL] 0	Glasscheibe Typ 1(normal):	
item glasspane [ANZAHL] 1	Glasscheibe Typ 2(gestreift):	
item glasspane [ANZAHL] 2	Glasscheibe Typ 3(wellig):	ladder
item woodplanktriangle [ANZAHL] [ID]	[nicht freigegeben]Holzdreieck:	
Leitern	[^]/[~]	
object ladder1 [ID]	Leiter(Holz):	
object ladder3 [ID]	Leiter(alt):	[number]
object ladder4 [ID]	Leiter(Metall):	iron and steel version
Werkzeuge	[^]/[~]	iron and steel version
item pickaxe [ANZAHL]	Spitzhacke: aus Eisen / Stahl	
item axe [ANZAHL]	Axt: aus Eisen / Stahl	
	primitive Steinaxt	
item sickle [ANZAHL]	Sichel:	
item scythe [ANZAHL]	Sense:	

item rake [ANZAHL]	Harke:	
item sledgehammer [ANZAHL]	Vorschlaghammer:	
item hoe [ANZAHL]	Hacke:	
item oredetector [ANZAHL]	Erz-Detektor:	
item rollingpin [ANZAHL]	Nudelholz:	
item shovel [ANZAHL]	[nicht freigegeben] Schaufel:	
Maschinen:		
item miningdrill	Presslufthammer	
	Mahlwerk	weapons
	Gerbgestell	
	Spinnrad	
Waffen		
item morningstar [ANZAHL]	Morgenstern:^	
item huntingknife [ANZAHL]	Jagdmesser:	
item swordiron [ANZAHL]	Schwert:	
		Crossbow
item battleaxe [ANZAHL]	Kampfaxt:	musket
<i>Update 0.9</i>		repeater
Schusswaffen:		
	Armbrust	right command?
	Muskete	
	Repeater	
Munition:		
item arrow [ANZAHL]		

Hieb- und Stichwaffen:			
		Schwerter	
		Äxte	
		Hämmer	
		Morgensterne	
			fire places
Grills & Feuerstellen	[^]/[~]		
object fireplace		Feuerstelle:	
object fireplacegrill		Grillrost:	
object grill		Grill:	
object smokergrill [ID]		Smoker:X	(electric) lighting
object fireplacecookingpot		[nicht freigegeben]Grilltopf:	
Beleuchtung			
item torch [ANZAHL]		Fackel:	
item flashlight [ANZAHL]		Taschenlampe:	
item sticklight [ANZAHL]		Stablampe:	
item torchmount [ANZAHL]		Fackelhalterung:	
item torchwallmount [ANZAHL]		Fackelhalterung(Wand):	
item torchwoodmount [ANZAHL]		Fackelhalterung(Holz):	
item bambootorch [ANZAHL]		Gartenfackel:	
item jackolantern [ANZAHL]		Jack O'Lantern:	
object bigmetaltorch1		Große Fackel (Metall):	
object vasetorch1		[nicht freigegeben] große Vasenfackel:	
object stonetorch1		[nicht freigegeben] Steinfackel- Behälter:	
object stonetorch2		[nicht freigegeben]Steinfackel-hoch:	
object lantern1t		Laterne (Decke)-viereckig,Feuer:	
object lantern1g		Laterne (Decke)-viereckig,Lampe:	
object lantern2t		Laterne (Decke)-rund,Feuer:	
object lantern2g		Laterne (Decke)-rund,Lampe:	

object lamp1 [ID]	Lampe(rot):	
object lamp2	Lampe(weiß)-Decke:	
object lamp4 [ID]	Lampe(weiß)-stehend:	
object lamp5	Tischlampe:	
object lamp6	Lampe(weiß)-Wand:	
object lamp7	Stehlampe:	
object lamp8	einfache Lampe:	
object lamp9	Lampe(weiß)-Leuchtstoffröhre:	
object lamp10	Deckenlampe:	
object lamp11	Deckenlampe-dünner:	
object lamp12 [ID]	Schreibtischlampe:	
object lamp13	Tischlampe-modern:	
object chandelier1 [ID]	Kronleuchter:	
		bins
item lightbulb [ANZAHL]	Glühbirne:	
item fluorescentlamp [ANZAHL]	Leuchtstoffröhre:	chest
Behältnisse		
Kisten	[^]/[~]	
object chestold1 [ID]	alte Truhe: Old chest:	
object chestold1 [ID]	Holztruhe:X	
object chestmetal1 [ID]	Metalltruhe:	
object barrelwood1 [ID]	Holzfass:	
	Kiste, klein	
	Kiste, mittel	
	Kiste, groß	
object stonechest1	Steintruhe	signs
Schilder	[^]/[~]	
object sign [ID]	Holzschild:	
object signpole [ID]	Holzschild(Pfosten):	
object standingsign [ID]	stehendes Schild (Holz):	
object guidepost [ID]	Wegweiser (Holz):	
object signmetal [ID]	Metallschild:	
object signpolemetal [ID]	Metallschild (Pfosten):	furniture
object stonesign [ID]	Steintafel:	

Möbel	[^]/[~]		
object table [ID]		Tisch Typ 1:	
object table2 [ID]		Tisch Typ 2(breiter und kürzer als Typ 1):	
object chair [ID]		Stuhl:	
object shelf [ID]		Regal Typ 1(mit Hinterwand):	
object shelf2 [ID]		Regal Typ 2(ohne Hinterwand):	
object shelf3		improvisiertes Regal:	
object piano [ID]		Klavier:	
object armchair [ID]		Sessel:	
object couch [ID]		Couch:	
object vase		Vase:	
object roundtable [ID]		runder Tisch:	
object sidetable [ID]		Beistelltisch:	
object gardenchair [ID]		Gartenstuhl:	
object gardentable [ID]		Gartentisch:	
object gardentablesmall [ID]		Gartentisch(kurz):	
object desk [ID]		Schreibtisch:	
object smalltable1 [ID]		Kleiner Tisch A:	
object smalltable2 [ID]		Kleiner Tisch B:	
object smalltable3 [ID]		Kleiner Tisch C:	
object smalltable4 [ID]		Kleiner Tisch D:	
object officechair [ID]		Bürostuhl:	
object bench1 [ID]		Bank:	
object curtain2x2 [ID]		Gardine 2x2:	
object windowblind2x2 [ID]		Jalousie 2x2:	
object bed [ID]		Bett:	
object bedold [ID]		altes Bett:	1. - 10. track
object bedmetal		Bett(Metall):	
object bedmetaldouble		Doppelstockbett (Metall):	
object gramophone		Grammophon	
item record 1 (1 - 10)		Schallplatte 1. - 10. Musikstück (1 - 6) ist optional	
object old piano			
object old table			kitchen
object old shelf			

Küche	[^]/[~]	
object counter1		Küchenzeile A:
object counter2		Küchenzeile B:
object counter3		Küchenzeile C
object countercorner		Küchenzeile(Ecke):
object countersink		Küchenzeile(Spüle):
object counterhalf		Küchenzeile(Hälfte):
object counterthird		Küchenzeile(Drittel):
object counteropen		Küchenzeile(offen):
object countertable		Küchenzeile(Tisch):
object wooden grill spit		Grillspieß (Holz)
object skewer		Bratspieß
object		doors/ gangways
object		()- -> number of variants [ID],
object		consecutively numbered
Türen/ Durch- u. Übergänge		
object doorold1 [ID] (1)		()- -> Anzahl der Varianten [ID],
object doorold2 [ID] (1,2)		fortlaufend
object doorold3 [ID] (1-3)		
object doormodern1 [ID] (1-3)		
object doormodern2 [ID] (1)		
object doormetal1 [ID] (1)		
object doorgrille1 [ID] (3)		
object doorgrille1b [ID] (3)		
object saloondoor [ID] (15)		banister/ grate
medieval drawbridge		Zugbrücke
Geländer&Gitter		
	[^]/[~]	
object banister1 [ID]		Geländer(gerade):
object banister2 [ID]		Handlauf(gerade):
object banister1b [ID]		Geländer(schräg):
object banister2b [ID]		Handlauf(schräg):
object graterail2x2 [ID]		Geländer 2x2(Metall):
object grate2x4 [ID]		Gitter 2x4(Metall):
object grate2x2 [ID]		Gitter 2x2(Metall):
object grate2x1 [ID]		Gitter 2x1(Metall):

object grate1x1 [ID]	Gitter 1x1(Metall):	
object woodgrate2x2 [ID]	Gitter 2x2 Holz:	
object vent1x1	Lüftungsabdeckung 1x1:	
object vent2x1	Lüftungsabdeckung 2x1:	
object woodgrateb2x2 [ID]	Gitter 2x2 Holz(kaputt):	barrier
object ventb1x1	kaputte Lüftungsabdeckung 1x1:	
object ventb2x1	kaputte Lüftungsabdeckung 2x1:	
Absperrungen	[^]/[~]	
object roadblock1	Absperrung:	
object barrier1	Schranke:	
object cone1	Leitkegel:	
object delineator	Leitpfoste:	
medieval drawbridge	Zugbrücke	
Fallen	[^]/[~]	Decoration
object weakground	Fallen	
object trapspikes		
Dekoration	[^]/[~]	
object gift [ID]	Geschenk:	
object marketstand [ID]	Marktstand: object marketstand [ID]	
object ceilingfan [ID]	Deckenventilator:	
object trashcan2 [ID]	Mülltonne:	[ID] --> to test
object trashcan1 [ID]	Mülleimer:	
object grave1	Das Holzkreuz, welches kommt wenn jemand stirbt:	
object statue1 [ID]	Steinstatue: ID testen!	
	object statue2 ?? (old	
object throne1 [ID]	Thron(Holz):	
object throne2 [ID]	Thron(Stein):	
object plantpot1 [ID]	Blumentopf 1:	
object plantpot2 [ID]	Blumentopf 2:	
object plantpot3 [ID]	Blumentopf 3:	

object plantpot4 [ID]	Blumentopf 4:
object plantpot5 [ID]	Blumentopf 5:
object plantpot6 [ID]	Blumentopf 6:
object plantpot7 [ID]	Blumentopf 7:
object huntingtrophy1 [ID]	Jagdtrophäe(Elchkopf):
object huntingtrophy2 [ID]	Jagdtrophäe(Geweih):
object weathervane [ID]	Wetterhahn:
object christmasree [ID]	Weihnachtsbaum:

object Wicker beach chair	Strandkorb
object life saving ring	Rettungsring
object bear skin rug	Bärenfellläufer

bear pelt, polarbear pelt, deer pelt, moose pelt, goat pelt, fox pelt, sheep pelt, boar hide, cow hide, pig hide

Tiger- Jaguarfell

sanitary

Sanitär	[^]/[~]
object toilet1	Toilette:
object toiletpaper1	Toilettenpapierhalter:
object lavatory1 [ID]	Waschbecken: div.
object radiatorbathroom	Bad-Heizung:
object radiator [ID]	Heizung:

Verschiedenes	[^]/[~]
item poster [ANZAHL]	Poster:
item blueprint [ANZAHL]	Blaupause:

Diese Items/Objekte sind noch

item woodplanktriangle [ANZAHL] [ID]	Holzdreieck: - wie Holzplanken setzen
object vasetorch1	große Vasenfackel: - wie Fackel setzen

object stonetorch1		Steinfackel-Behälter: - wie Fackel setzen	
object stonetorch2		Steinfackel-hoch: - wie Fackel setzen	
object woodgrateb2x2 [ID]		Gitter 2x2 Holz(kaputt): - wie Gitter setzen	Nightview - use with [N]
object ventb1x1		kaputte Lüftungsabdeckung 1x1: - wie Gitter setzen	
object ventb2x1		kaputte Lüftungsabdeckung 2x1: - wie Gitter setzen	
object fireplacecookingpot		Grilltopf: - wie Grillrost setzen	
item nvg [ANZAHL]		Nachtsichtgerät: - mit N nutzen	
object counteropen		Küchenzeile(offen): - wie Küchenzeile setzen	to put in hand, but not useable
object countertable		Küchenzeile(Tisch): - wie Tisch setzen; nur an Wand setzbar	to put in hand, but not useable
item shovel [ANZAHL]		Schaufel: - wie Harke nutzen; glättet Boden	
item huntingknife [ANZAHL]		Jagdmesser: - wie Schwert nutzbar	to put in hand, but not useable
item mallet [ANZAHL]		Holzhammer: - noch nicht funktionsfähig	
item map [ANZAHL]		Karte: - noch nicht funktionsfähig	to put in hand, but not useable
item flare [ANZAHL]		bengalische Fackel	to put in hand, but not useable
item toolbox [ANZAHL]		Toolbox: - noch nicht funktionsfähig	destroyed
item tnt [ANZAHL]		TNT	
item tomahawk2 [ANZAHL]		Tomahawk: - noch nicht funktionsfähig	
item tomahawk1 [ANZAHL]		zweiseitige Tomahawk: - noch nicht funktionsfähig	
object shelter1b		zerstörter Unterschlupf:	
Dungeons			
object ironmaiden	[^]/[~]		
object torturerack			
object judascradle			
object torturecage			

object bonethrone		
object bonetorch		
object bonestatue		
object trapspikes		
object skullcandle		

Server	[^]/[~]
---------------	---------

[Neu] PVE (Tiere töten) kann nun via Permissions (general->pve: false) deaktiviert werden

setofflinegroup [Spieler-] [Gruppenname] Berechtigungsgruppe eines Spielers zu ändern, der nicht online ist

Neue Permission "general_keepinventory (um Inventar nach Ableben zu behalten)

Permissions "general->invulnerable"

server_custom_logo		[L] off no animal kill setting offline playergroup
Permissions		
general->debuglight: false	[L] abschalten	
general->pve: false	Tiere töten AUS	
setofflinegroup	Berechtigungsgruppe eines offline-Spielers ändern	
general->invulnerable	Unverwundbarkeit	
general->nohungerthirst	allg. kein Hunger/Durst mehr	
creative->nohungerthirst	kein Hunger/Durst im Creative	
settings_createblueprint_enabled und settings_useblueprint_enabled	Benutzung von Blaupausen ermöglichen / verbieten	
world.net/index.php/Thread/3076-		

			private message
Chat			
[t]		aktivieren	
		schließen	Server-Informationen
@spielername... /@playername...		private Chatnachrichten	
Server-Informationen abfragen			
getserverinfo			
[memory worldstatus systemtime gc chunkhash]		memory->Infos über Arbeitsspeicher	
		worldstatus->Infos über die Welt	
		systemtime->Datum und Zeit	
		gc->Abfallsammlung aufrufen	
		chunkhash->Chunkhash des Clients und des Servers	
report		report-Datei anlegen(wichtig wenn ihr Hilfe von den Devs braucht)	
kick [SPIELER] [GRUND]		Kickt einen Spieler (Grund ist optional)	get Player - Informations
makeadmin [SPIELER]		anderen Spieler zum Admin machen	
revokeadmin [SPIELER]		anderem Spieler Admin-Rechte entziehen	position, live, hunger, sleeping, ...
Spieler-Infos abfragen			
getplayerinfo [SPIELER] [ip info dbid]		ip --> IP-Adresse	
		info->allgemeine Infos(Position, Leben, Hunger, schläft?, ...)	
		dbid --> ID in der Datenbank	Modifying Blueprints

<https://forum.rising-world.net/index.php/Thread/6320-Blueprint-format-API/?postID=47763#post47763>

Plugins

Plugin "onEnable()" will only be called once all plugins are loaded now (added onLoad() method) /// [^] rp

Das Problem ist, dass der object Befehl

reloadjournal

setclothing

settings_admins_allpermissions

reload the custom journal while the server is running (MP)

change the default spawn clothes for new players

Unfortunately there is no way to

Ja, du kannst in der server.properties

[Neu] Neuer Gegenstand: