

# Wiederherstellung der Pub-Datei

um das Aktualisieren Deiner Skyrim-Mod auf Steam wieder zu ermöglichen!

---

1. **Nehme den Browser Deiner Wahl und finde die Seite, wo Deine Mod auf Steam veröffentlich wurde und kopiere die ID!**

z.B. Draugr Weaponry Standalone EN

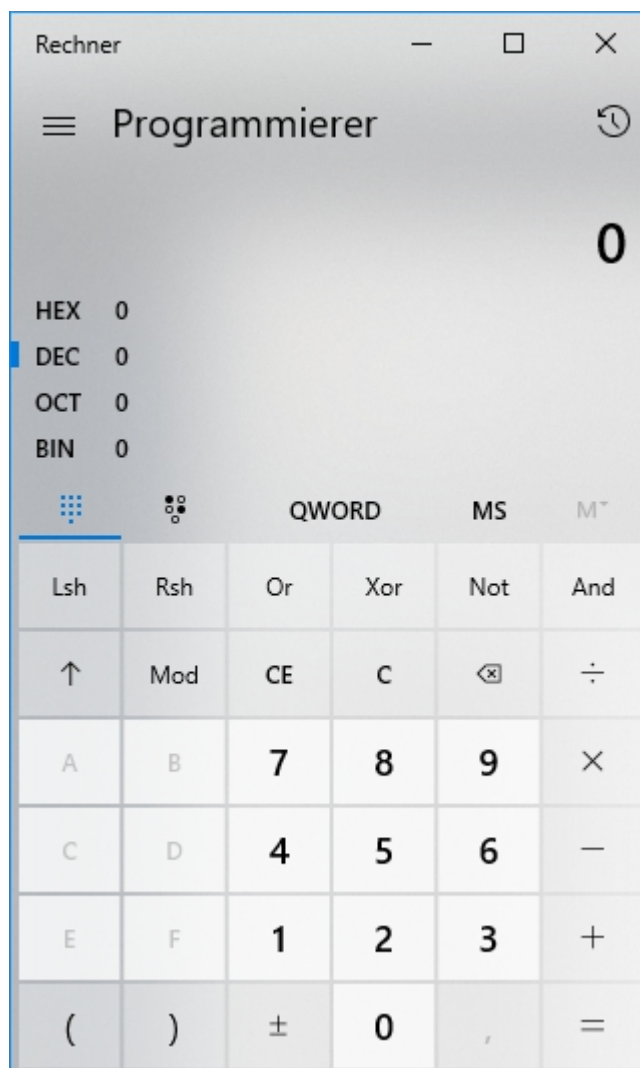
**Das wäre dann folgende Internetseite:**

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=766424055>

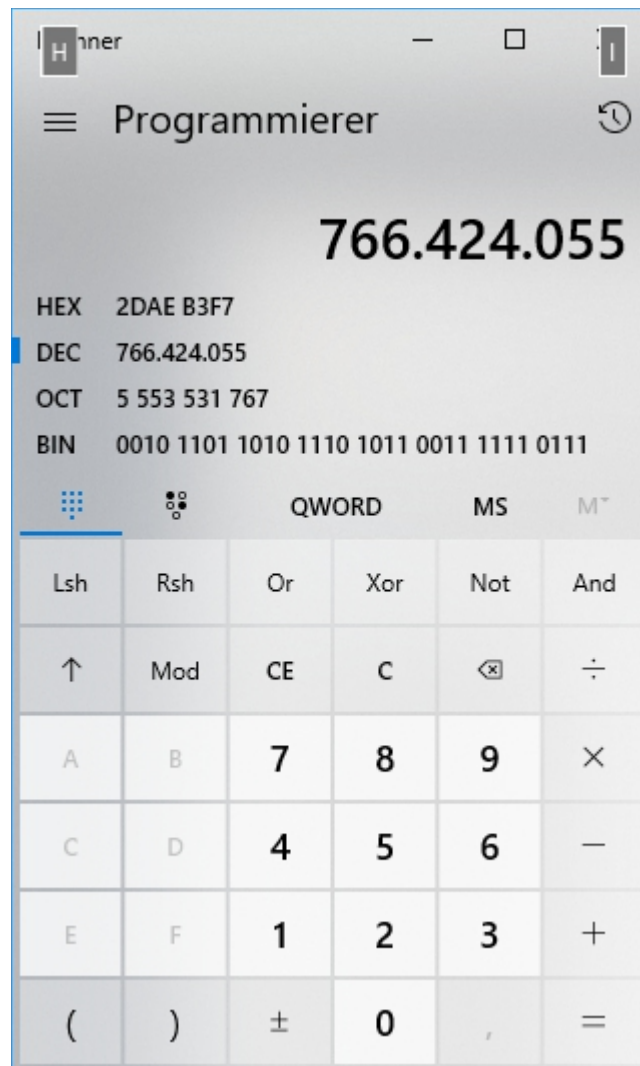
Davon brauchen wir nur die ID, welches in diesem Fall folgende wäre:

**766424055**

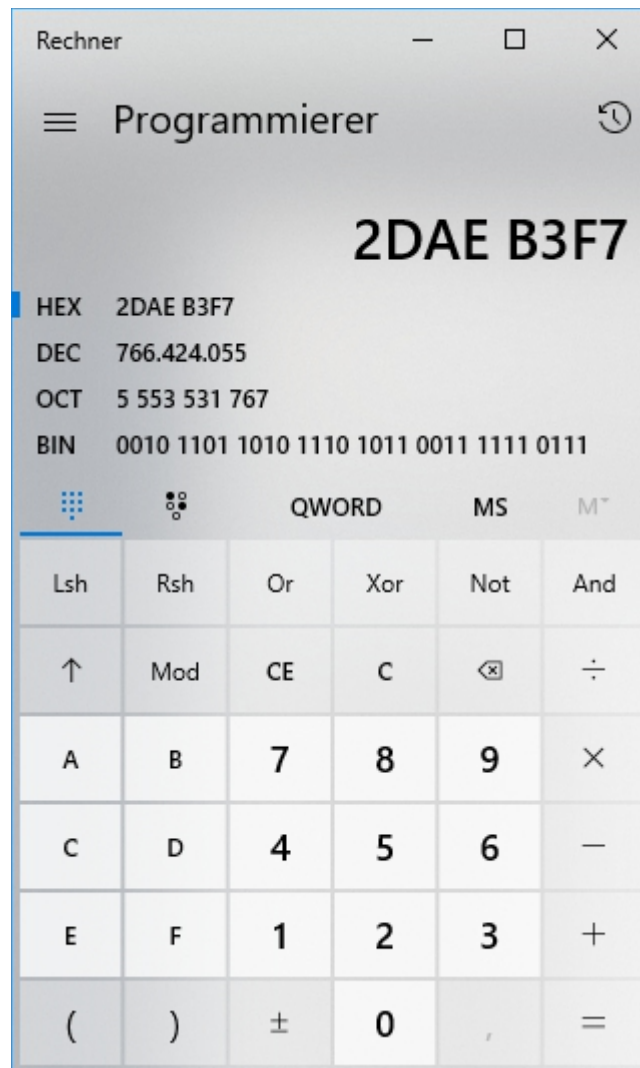
**Nun öffnest Du den Windows-Taschenrechner** und wechselst dort von „Standard“ zu „Programmierer“, siehe Bild:



2. Anschließend gibst Du an der Stelle wo die „0“ steht die ID, welche wir zuvor identifiziert haben, ein. Dann sieht das ganze so aus:



Nachdem Du die ID eingegeben hast, klickst Du auf „HEX“, welches der 1. Eintrag unter der ID ist, oder übernimmst einfach das, was dort rechts neben „Hex“ steht. Wenn Du drauf klickst, wird das lediglich größer im Eingabefeld angezeigt, siehe Bild unten!



Diese Kombination von Buchstaben und Nummern erweiterst Du um 8 Nullen die Du vor diese Kombination setzt, dann sieht das in unserem Beispiel so aus:

**000000002DAEB3F7**

3. **Nun erstellst Du mit dem Texteditor eine neue pub-Datei** mit dem Namen **Deiner mod.** Um bei unserem Beispiel zu bleiben, wäre das dann:

**Draugr Weaponry Standalone EN.pub**

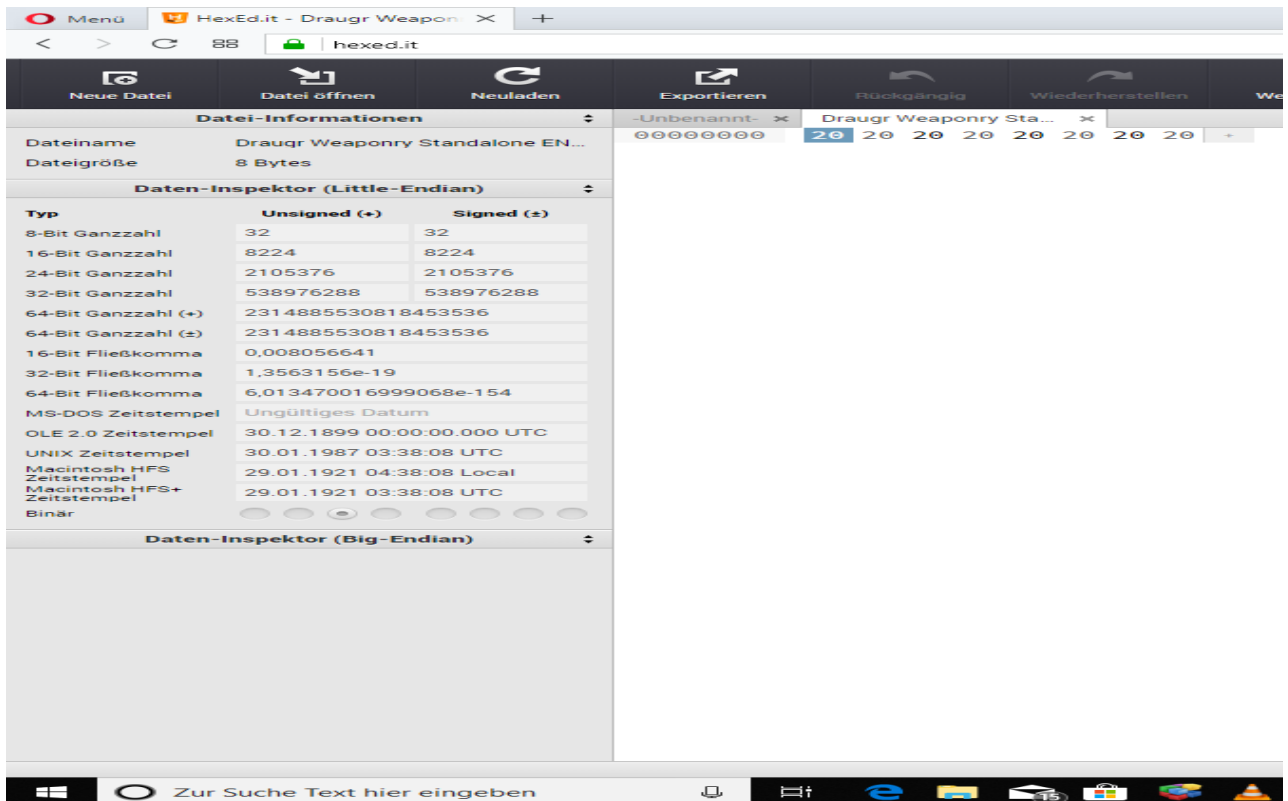
*(es muss der Name der esp sein, welcher möglicherweise nicht der Gleiche ist wie der Titel Deiner Mod auf der Mod-Seite)*

Öffne nun die neu erstellte pub-Datei und gebe 8 Leerschritte in die 1. Zeile ein. Danach speicherst Du die Pub-Datei ab!

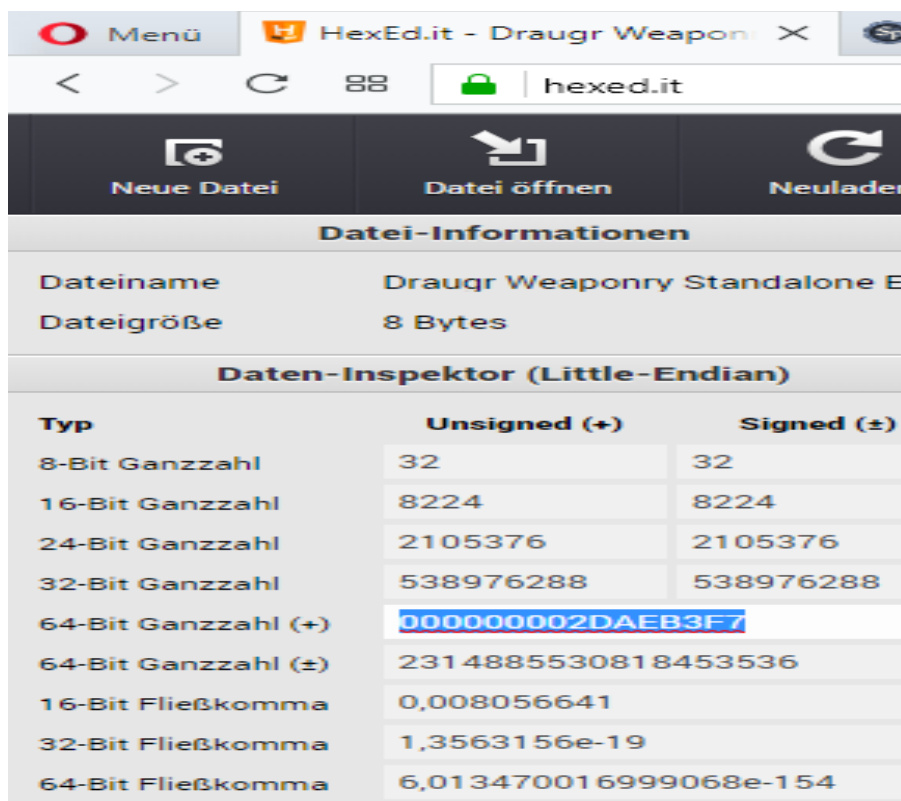
4. **Jetzt kommt folgende Internetseite ins Spiel, die Du aufrufen musst um fortzufahren:**

<https://hexed.it>

Hier öffnest Du Deine Pub-Datei (2. Position ganz oben links) und erhältst dann in etwa diesen Bildschirm (Teilausschnitt der linken Bildschirmhälfte):



5. Du gibst nun die zuvor erstellte Zahl auf dieser Internetseite in dem markierten Bereich ein (siehe Bild unten), drückst Enter und exportierst die Datei, worauf nun die richtige Pub-Datei erstellt wird! Exportieren befindet sich an der 4. Position in der schwarzen Menüleiste!



6. Die fertige Pub-Datei kopierst Du nun in den Data-Ordner, wo Du auch die Mod gespeichert hast und kannst von nun an, wenn Du die Anleitung befolgt hast, wieder Deine Mod aktualisieren!

Hoffe diese Anleitung ist verständlich, ansonsten einfach melden! :)

Sollten Fehler drin sein, macht mich darauf aufmerksam, Danke!

### **Credits:**

Schlangster, der laut [EnaiSiaion](#), diese Möglichkeit heraus gefunden hat!

EnaiSiaion, der es auf „reddit“ veröffentlicht hat!

Die Infos habe ich von folgender Internetseite:

[https://www.reddit.com/r/skyrimmods/comments/34mwjz/psa\\_i\\_try\\_to\\_update\\_a\\_workshop\\_mod\\_and\\_it\\_just/](https://www.reddit.com/r/skyrimmods/comments/34mwjz/psa_i_try_to_update_a_workshop_mod_and_it_just/)