

Über diese Modliste (Anniversary Edition)

Es befinden sich etwa 80 Mods in der Liste inkl. Übersetzungen in der Modliste. Als erstes solltet ihr euch für einen Mod Manager entscheiden, wobei ich den **Vortex Mod Manager** empfehle. **Mod Organizer 2** empfehle ich nur Leuten, die ihn schon mal benutzt haben. Ich erkläre nicht die Funktionsweise von Mod Managern, ebenfalls gebe ich kaum Hinweise, wie die Mods zu installieren sind. Das wird entweder auf der Modseite erklärt, oder ihr müsst selber entscheiden und ggf. durch probieren selber herausfinden, was euch am Besten gefällt. Dazu einfach die Mod mit anderer Installationsauswahl neu installieren und vorhandenes überschreiben. Mit eurem Mod Manager werden fast alle Mods installiert. Lediglich einige Mods werden manuell installiert. **Haltet die Strg auf der Tastatur gedrückt und scrollt mit dem Mausrad, zum zoomen.**

Hardware Anforderungen

CPU: Quadcore (4C/8T) mit ~2,5 GHz der letzten 10 Jahre

RAM: mindestens 2 x 16 GB DDR4 Dual Channel, idealerweise 2 x 16 GB DDR5 Dual Channel

Grafikkarte: **mindestens 16 GB VRAM, idealerweise mehr, siehe Details:**

RX 7800 XT Performance für WQHD (1440p) bis 3200 x 1800, ohne optionales ENB precached grass for Cathedral Landscapes und ohne Skyrim 202X Paket. (16 GB VRAM)

RX 9070 XT Performance für QHD bis 4K **ohne** optionales ENB precached grass for Cathedral Landscapes **und ohne** Skyrim 202X Paket. (16 GB VRAM)

RTX 7900 XT OC Performance für QHD bis 3200x1800 **mit** optionalem ENB precached grass for Cathedral Landscapes, **aber ohne** Skyrim 202X Paket. (20 GB VRAM)

RTX 5080 Performance für 4K 60 FPS, **ohne** optionales ENB precached grass for Cathedral Landscapes **und ohne** Skyrim 202X Paket. (16 GB VRAM)

RX 7900 XTX OC Performance für QHD bis 4K, **mit** optionalem ENB precached grass, **aber immer noch ohne** Skyrim 202X Paket. **Oder ohne precached grass, dafür mit Skyrim 202X Paket.** (24 GB VRAM)

RTX 5090 Performance für 4K60 mit allem was geht. Dank riesigem VRAM ist dann Raum für viele weitere Mods, und/oder höhere Auflösungen wie z.B. 5760x3240 aka 6K, oder 3240p. (32 GB VRAM und mehr)

Festplatte: SSD, idealerweise NVMe

Etwa 150 GB ohne Skyrim 202X Paket, bzw. 200 GB mit Skyrim 202X Paket, wenn heruntergeladene Mods auf separater Festplatte (empfohlen) gespeichert werden.

*

***Alle Performance Angaben unter der Bedingung, dass man zusätzlich zur PDF Modliste, auch alle ENB Quali Settings @ max. eingestellt hat (Shift+Enter im laufendem Spiel und links alles durchklicken...danach Save, dann Apply klicken. Beim Wechsel des ENB Presets oder bei ENB Updates, müssen die Einstellungen erneut vorgenommen werden.**

Mein System: (in meinen Screenshots finden sich oft Details über die Hardware, FPS etc...)

MSI B550 Tomahwak

AMD Ryzen 3700x (3,6 GHz @ ~4,2-4,4 GHz daily usage, ~4 GHz average effective core clock nach Stunden prime95 @ max. CPU stress profile, PBO mit Override and Offset und das mit -0,1v)

G.Skill Trident Z Neo 2 x 16 GB DDR4 3600 Dual Channel CL16 (XMP 1,35v GDM 350ns @ CR1 260 + weitere optimierte subtimings, 1,42v)

XFX RX 7800 XT (GPU: 2,56 GHz @ ~2,7 GHz mit 2425 MHz @ 2555 MHz VRAM, Auswahl „schnelle Timings“ und Power Limit @ 320 Watt)

Zuerst wird das Spiel installiert und ganz normal gestartet, wobei die Grafikeinstellungen vorgenommen werden. Das ist wichtig, denn beim Spielstart werden notwendige Dateien (Skyrim.ini und Skyrimprefs.ini) automatisch generiert. Im gestarteten Spiel werden nun die Creation Club Mods für die Anniversary Edition heruntergeladen und installiert. Wenn alles installiert wurde, wird das Spiel beendet und es geht mit der Installation der Mods los:

1.) LOOT - Load Order Optimisation Tool at Modding Tools - Nexus Mods

Das Programm ist ein Mod Plugin sortierer. Nach dem Herunterladen auf der gleichen Festplatte entpacken und installieren, wo Skyrim installiert wurde. Das Programm wird über euren Mod Manager gestartet und sortiert die Plugins eurer installierten Mods, beeinflusst aber nicht die Installationsreihenfolge. Nicht jede Mod hat ein Plugin, manche haben nur lose Dateien, welche die Daten von Mods mit Plugins überschreiben können, da die Engine lose Dateien nach Plugins lädt. Loot sollte immer dann wieder gestartet und laufen gelassen werden, wenn zu eurer Installation Mods mit Plugins dazu kommen. Das Programm meldet dabei evtl. Fehler und Probleme und gibt dabei auch konkrete Lösungsvorschläge mit Links. Es erkennt auch schmutzige/dirty Plugins, welche gleich mit SSEEDIT gesäubert/gecleaned werden.

Manchmal kommt das Programm an seine Grenzen, und man muss manuell im Mod Manager das Plugin per drag&drop anders platzieren, als der Algorithmus von Loot das tut. Das Plugin sollte dann auf der manuellen Position dauerhaft fixiert werden, was über den Mod Manager geht. Wenn/wann das der Fall ist, steht idR auf der Modseite beschrieben, die eine solche Vorgehensweise voraussetzt.

Pauschaler Performance Tipp für 16 GB VRAM Karten: Verzichtet auf die Majestic Landscapes HD Texture Mod, lasst nach der Installation von Rudy ENB die ENB Qualitätssettings in Ruhe, verzichtet auf BethINI. Dann läuft es auch auf meinem System spielbar in QHD mit Precached ENB complex grass for Cathedral Landscapes.

2.) SSEEdit at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community

Das Programm herunterladen und auf der gleichen Festplatte entpacken und damit installieren, wo Skyrim installiert wurde. SSEEDIT wird nach der Installation über euren Mod Manager gestartet, wobei die SSEEditQuickAutoClean.exe (zu finden im installierten SSEEDIT Ordner) genutzt wird. Der Prozess im Detail, wird in [diesem YT Video von Gamer Poets](#) gezeigt.

3.) Unofficial Patches und Fixes + Gameplay Mods installieren

[Unofficial Skyrim Special Edition Patch - German - Deutsch at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Unofficial Skyrim Creation Club Content Patches at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Unofficial Skyrim Creation Club Content Patches - German - Deutsch at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Unofficial High Definition Audio Project at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[AI Overhaul SSE - German Translation at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Myrwatch - Editable Home Cells \(Cell Bug Workaround\) - German at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Sunder and Wraithguard - Editable Vault Cell \(Cell Bug Workaround\) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Shadows Of Sunlight - In Small Exterior World Spaces at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Shadows Of Sunlight - In Small Exterior World Spaces - Deutsch at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Floating Ash Pile Fix at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Load Screen Shading Fix at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Assorted mesh fixes at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Vanilla Remastered \(Patches\) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Nach Assorted mesh fixes Upscaled, Blended Roads (in CL sowie ML inkl.) Patch wird nicht benötigt, da die Mods in Klammern gebend sind.

<https://www.nexusmods.com/skyrimse/mods/42643>

[Ars Metallica - Smithing Enhancement at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Ars Metallica - Smithing Enhancement - Deutsch at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Follower Trap Safety at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Timing is Everything SE at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Timing is Everything SE - Deutsch at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[ESO Skyshards - Gameplay Changes - AFK Mods](#)

[Alternate Start - Live Another Life - SSE at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Alternate Start - Live Another Life - Deutsche Sprachausgabe at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Für einen sauberen Start eines modifizierten Skyrim ist die Mod Alternate Start unabdingbar, da Skyrim dann in einer kleinen Zelle startet wo nichts los ist, und somit den Mods Zeit gibt, sauber ins Spiel geladen zu werden. Die Übersetzung ist deutsch vertont! Die Mod erlaubt euch das Spiel entweder „normal“ (Kutschenfahrt nach Helgen), oder anders zu starten.

4.) Skyrim Script Extender – „SKSE“ inkl. Skyrim Director’s Cut - „SDC“ und SKSE basierte Mods installieren

[Skyrim Script Extender \(SKSE\)](#)

[Latest supported Visual C++ Redistributable downloads | Microsoft Learn](#)

[Address Library for SKSE Plugins at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[PapyrusUtil SE - Modders Scripting Utility Functions at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[SSE Engine Fixes \(skse64 plugin\) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[powerofthree's Tweaks at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[powerofthree's Papyrus Extender at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Bug Fixes SSE at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[More Informative Console at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Spell Perk Item Distributor \(SPID\) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Scrambled Bugs at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Base Object Swapper at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[SkyUI at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Skyrim Special Edition - Director's Cut - German at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

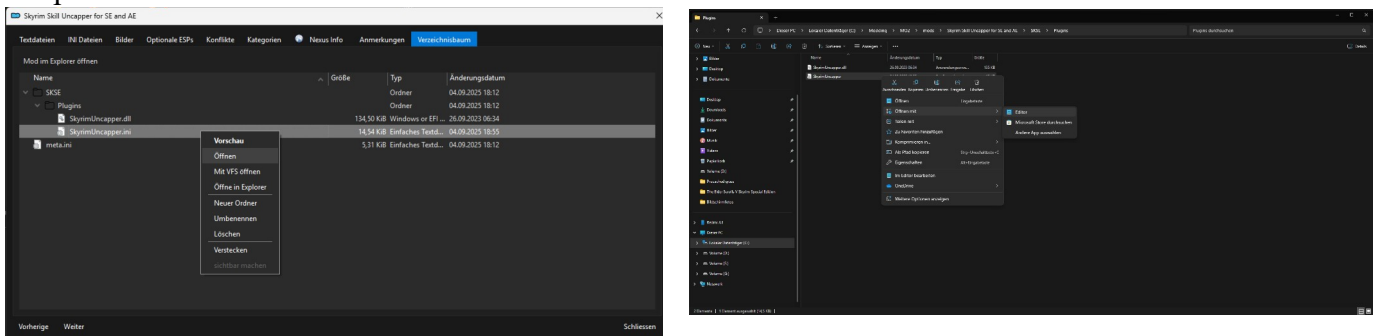
[Moons and Stars - Sky Overhaul SKSE at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Death Idle Fix at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Security Overhaul SKSE - Lock Variations at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Skyrim Skill Uncapper for SE and AE at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Ihr müsst die ini der installierte Mod mit einem Editor öffnen, und ein paar Werte ändern.
 Doppelklick im Mod Manager (hier MO2, aber geht auch mit Vortex), oder über den Windows Explorer. MO2 User auf klicken auf die installierte Mod im MO2.:



Ändert nun folgende Werte von 100 auf 199, danach speichern und schließen:

Set the skill level cap. This option determines the upper limit of
 # skill level you can reach.

[SkillCaps]

iOneHanded = 199

iTwoHanded = 199

iMarksman = 199

iBlock = 199

iSmithing = 199

iHeavyArmor = 199

iLightArmor = 199

iPickpocket = 199

iLockPicking = 199

iSneak = 199

iAlchemy = 199

iSpeechCraft = 199

iAlteration = 199

iConjuration = 199

iDestruction = 199

iIllusion = 199

iRestoration = 199

iEnchanting = 199

Set the skill formula cap. This option determines the upper limit of
 # skill level used in the calculation of all kinds of magic effects.

[SkillFormulaCaps]

iOneHanded = 199

iTwoHanded = 199

iMarksman = 199

iBlock = 199

iSmithing = 199

iHeavyArmor = 199

iLightArmor = 199

iPickpocket = 199

iLockPicking = 199

iSneak = 199

iAlchemy = 199
iSpeechCraft = 199
iAlteration = 199
iConjuration = 199
iDestruction = 199
iIllusion = 199
iRestoration = 199
iEnchanting = 199

JC Containers

<https://www.nexusmods.com/skyrimspedition/mods/16495>

New Game+

<https://www.nexusmods.com/skyrimspedition/mods/37420>

5.) HD Mesh/Texturmods installieren

[Vanilla Remastered \(Ultimate\) - Textures Upscaled and Reworked at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Static Mesh Improvement Mod - SMIM at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Static Mesh Improvement Mod - SMIM \(2.08 DEUTSCH \) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[SMIM 4K - Cleaned and Upscaled Textures for Static Mesh Improvement Mod at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Static Mesh Improvement Mod Improvement Mod at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Static Mesh improvement Mod - SMIM - Quality Addon at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Skyrim Objects SMIMed - Warmaiden's Holes at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Whiterun Objects SMIMed \(and fixes too\) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Solitude Objects SMIMed - Castle Dour Spire at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Solstheim Objects SMIMed - High Poly Dark Elf Furniture at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Skyrim Objects SMIMed - Glazed and Nordic Pottery at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Silver Objects SMIMed - Silver - Sovngarde - Thieves Guild - Vampire at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Bright Falling Leaves Fix at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Deadly Spell Impacts at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Deadly Spell Impacts 4K - Cleaned and Upscaled Textures at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Riften Temple Sconce Fix at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Ruins Clutter Improved at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Ruins Clutter Improved 4K - Cleaned and Upscaled Textures at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[High Poly Soul Husks at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[High Poly Blackreach Mushrooms at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[High Poly Trama Roots at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[High Poly Gleamblossoms at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Enhanced Blood Textures at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Enhanced Blood Textures - German Translation \(Aktuell\) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[RaceMenu at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Cathedral Player and NPC Overhaul - HMB II at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Expressive Facegen Morphs SE at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Cathedral - Armory at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Skyking Thickets and Shrubs at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[JS Purses and Septims SE at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Real Water for Volcanic Mineral Pools - Base Object Swapper at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Cathedral Landscapes at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Frankly HD Dragon Bones at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Majestic Landscapes at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Majestic Landscapes 8K-4K - Upscaled and Optimized Textures at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Majestic Mountains Creation Club Landscape Patch at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Majestic Mountains at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Majestic Mountains - More Accurate Collision at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Majestic Mountains Creation Club Landscape Patch at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Majestic Mountains Complex Material at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Happy Little Trees at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Empfehlung: Bei der Installation „default“ auswählen.

[Happy Little Trees - DLC Trees \(Base Object Swapper\) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Happy Little Trees Add-On - DynDOLOD 3 at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Skyland Happy Little Trees Bark at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Cathedral - 3D Rocks at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Cathedral - 3D Sword Ferns at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Optionales Skyrim 202X Paket – 24 GB VRAM oder mehr empfohlen!

Wer noch schärfere Texturen möchte (und 24 GB VRAM oder mehr hat).

1) [Skyrim 202X by Pfuscher at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Auch die Blended Roads Retexture installieren.

2) [Skyrim 202X Complex Terrain Parallax at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Nach Skyrim 202X installieren.

[Stockades of Skyrim 3D at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Logical Rope Bridges - Suspension of Spans at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

6.) Wetter, Lightning, Effekte

[Embers XD at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Animated Forge Water at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[3D Dwemer Sun - Subterranean Object SMIMed - Blackreach - Forgotten Seasons - Myrwatch at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Enhanced Volumetric Lighting and Shadows \(EVLas\) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Simplicity of Snow at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Blended Roads

<https://www.nexusmods.com/skyrimspedition/mods/8834>

Nach SOS installieren, sonst gibt's Fehler auf Schnee bedeckten Brücken.

[Lux Via at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Nur das Resource Pack (ENB Light) installieren

[Lux Via - German v2.2 at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Lux at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Lux - German v6.8 at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Lux - Patch Hub at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Zu installierende Patches wählen sich idr selbst aus, wenn die entsprechenden Mods vorher installiert wurden. Ziemlich weit unten auf der Downloadseite sollte auch das Updated Lux – Resource Plugin installiert werden.

[Tel Mithryn Overhaul - High Poly and Improved Meshes at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Auch den Lux Patch installieren.

[Cathedral Weathers and Seasons at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Cathedral Weathers and Season - Deutsch \(ab Version 2.23b\) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Obsidian Mountain Fogs at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Mists of Tamriel at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Hauptdatei + **Mists of Tamriel for Cathedral Weathers Zagndars** installieren.

7.) ENB und damit Zusammenhängende Mods

[TES Skyrim SE](#)

[ENB Helper SE Updated at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Terrain Helper for ENB at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[ENB Terrain Blending Fix at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Water for ENB at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Particle Patch at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Word Wall Transparency Fix for ENB at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Footprints at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Auch die ENB Datei installieren.

[Footprints - MCM German at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Footprints Bright Snow fix at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Water in Wells - mesh-only animated wells at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Water Effects Brightness and Reflection Fix at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Animated Forge Water at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Rudy HQ - More Lights for ENB SE - Torchbugs and Moths at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Rudy HQ - More Lights for ENB SE - Bthardamz at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Rudy HQ - More Lights for ENB SE - Chaurus Eggs and Sacs at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Rudy HQ - More Lights for ENB SE - Arrows at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Rudy HQ - More Lights for ENB SE - Deathbells and Nirnroots at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[LeanWolf's Better-Shaped Weapons SE at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Nach der Hauptdatei weiter runterscrollen und den Patch für Rudy HQ (Arrows) installieren.

[Ayleid Ruins - ENB Light - Community Shader Light Limit Fix Light at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Dark Elf Lantern - ENB Light - Community Shader Light Limit Fix Light - Animated Glow at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Dark Elf Lantern ENB Light - Particle Patch for ENB - Patch at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Rudy HQ - More dramatic Red Mountain Volcano Plume at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Apocrypha - ENB Light - Community Shader Light Limit Fix Light at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Spiders of Solstheim - Transparency Fix at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Spiders of Solstheim - ENB Light - Community Shader Light Limit Fix Light at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Scrambled Bugs Version installieren.

[Sprites or Specters - ENB Light - Community Shader Light Limit Fix Light at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Scrambled Bugs Version installieren.

[ENB Light Inventory Fix \(ELIF\) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Die Mod wird als Requirement der nächsten Mod gelistet, läuft aber aktuell bei mir nicht sauber. Bei Problemen deinstalliert diese Mod. Die Hauptfunktion der nächsten Mod funktioniert bei mir auch ohne diese Mod.

[More Lights for ENB - Blood Splatter Fix at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[Cathedral Landscapes Complex Grass for ENB at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Das ENB Preset – („eure ENB, die ihr verwendet“)

[Rudy ENB SE for Cathedral Weathers at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Nach den "required Files" nur die Version für LUX installieren (optional files).

oder alternativ: [PI-CHO ENB \(Based on Silent Horizons\) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Zwischen beiden ENBs kann problems gewechselt werden. Dabei vorhandenes einfach Überschreiben. Für beide gilt: Damit alle Effekte die durch Mods hinzugefügt wurden funktionieren, müssen nach der Installation des ENB Prests (egal ob PI-CHO oder Rudy), folgende Werte in der Datei enbseries.ini angepasst werden. Die Datei findet sich im Skyrim Hauptverzeichnis und kann mit dem Windows Standard Editor geöffnet werden. Änderungen müssen abgespeichert werden!

[EFFECT]

UseOriginalPostProcessing=false

UseOriginalObjectsProcessing=false

UseOriginalBloom=false

EnablePostPassShader=true

EnableAdaptation=true

EnableBloom=true

EnableLens=false

EnableDepthOfField=true

EnableAmbientOcclusion=true

EnableProceduralSun=true

EnableDistantShadow=true

EnableCloudShadows=true

EnableImageBasedLighting=true

EnableSkinSpecular=true

EnableSubSurfaceScattering=true

EnableSkyLighting=true

EnableComplexFireLights=true

EnableComplexParticleLights=true

EnablePrepass=false

EnableDetailedShadow=true

EnableVolumetricRays=true

EnableSunGlare=true

EnableWater=true

EnableSunRays=true

EnableUnderwaterShader=true

EnableDirectionalSkyLighting=true

EnableWetSurfaces=true

EnableRainWetSurfaces=true

EnableNormalMappingShadows=true

EnableReflection=true

EnableTerrainParallax=false → nur aktivieren, wenn Skyrim 202X Complex Terrain Parallax installiert

EnableComplexGrass=true

EnableComplexGrassCollisions=true

EnableCloudsScattering=true

EnableTerrainBlending=true

EnableComplexParallax=true → nur aktivieren, wenn Parallax (PG Patcher oder/und Skyrim 202X) installiert

EnableComplexParallaxShadows=true → nur aktivieren, wenn Parallax (PG Patcher oder/und Skyrim 202X) installiert

EnableComplexTerrainParallax=false → nur aktivieren, wenn Skyrim 202X Complex Terrain Parallax installiert

EnableComplexTerrainParallaxShadows=false → nur aktivieren, wenn Skyrim 202X Complex Terrain Parallax installiert

EnableComplexMaterial=true

EnableDynamicCubemap=true

EnableDithering=true

EnableMoonRays=true

Anschließend öffnet ihr mit einem Editor die Datei enblocal.ini (zu finden im Skyrim Installationsordner) und verändert folgenden Wert von false auf true, dann speichern und schließen):



```
[ENGINE]
ForceVSync=false
VSyncSkipIfNumFrames=0

[LIMITER]
EnableFPSLimit=true
FPSLimit=57.0
WaitIfBusyRenderer=false

[INPUT]
KeyCombination=16
KeyUseEffect=123
KeyFPSLimit=56
KeyShowFPS=106
KeyScreenshot=45
KeyEditor=13
KeyDef=118
KeyShowWireframe=122

[PROXY]
EnableProxyLibrary=false
InitProxyFunctions=true
ProxyLibrary=dxgi.dll

[FX]
FixReflectionTrees=true
DisableReflections=true
FixReflectionHirdPerson=true
FixLackOfAI=true
IgnoreInventory=true
DisableGameOf=true
IgnoreLoadingScreen=true
GameSaveThumbnailIs=true

[PERFORMANCE]
Speedhack=true
ShaderCache=false
ENB115=false

[ANTIALIASING]
EnableGMAA=false
BbInGameTAA=true
```

Änderungen müssen abgespeichert werden. Wer will, kann dann zusätzlich im laufendem Spiel das ENB Menü mit der Tasten Kombi Shift + Enter öffnen. Dort lassen sich, wenn man links alles durchscrollt und öffnet, diverse ENB Effekte in der Qualität erhöhen. Zum Schluss erst auf „Save“ dann auf „Apply Changes“ klicken.

ENB Updates:

Erst die neue ENB Version von Boris Vorontsov downloaden und entpacken (egal wohin), dann aus diesem Ordner den Wrapper Ordner öffnen und alle Dateien dorthin kopieren, wo sich die SkyrimSE.exe befindet, vorhandenes überschreiben. Dann ggf. ein Update eures ENB Presets (Rudy oder PI-CHO) downloaden und die Dateien ebenfalls ins Skyrim Hauptverzeichnis (wo sich die SkyrimSE.exe befindet) kopieren und vorhandenes ebenfalls überschreiben. Vom Preset abweichende custom Änderungen im ENB Menü, müssen erneut vorgenommen werden.

8.) Parallax generieren und installieren mit PG Patcher

Auch User der Skyrim202X Mod empfehle ich folgendes durchzuführen. Dadurch kommt der Effekt noch häufiger zum Einsatz.

[Download .NET 8.0 \(Linux, macOS, and Windows\) | .NET](#)

[Latest supported Visual C++ Redistributable downloads | Microsoft Learn](#)

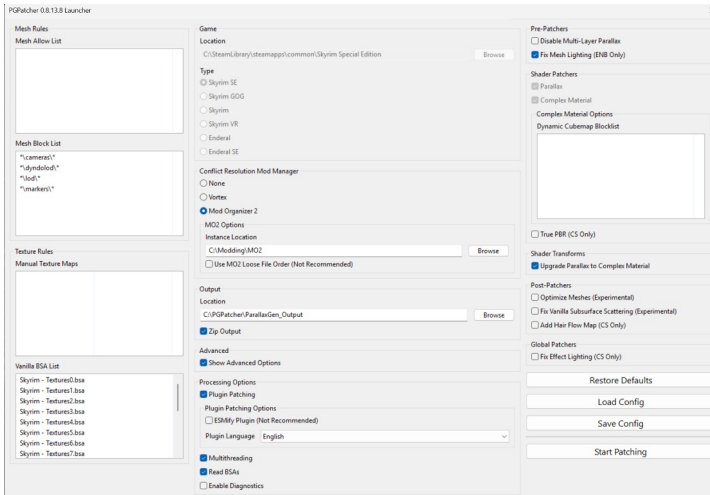
Sollte bereits installiert sein, da am Anfang gelistet. Der Vollständigkeit halber hier nochmal gelistet.

[PGPatcher \(aka ParallaxGen\) at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Das Programm auf die gleiche Festplatte entpacken und damit installieren, wo Skyrim installiert wurde. Danach wird es über den Mod Manager gestartet und errechnet aus den installierten Mods passende Parallax Effekte mit Complex Material. Die generierten Dateien finden sich im Output

Ordner des installierten PG Patcher Programms und werden als gepackte Datei über den Mod Manager installiert.

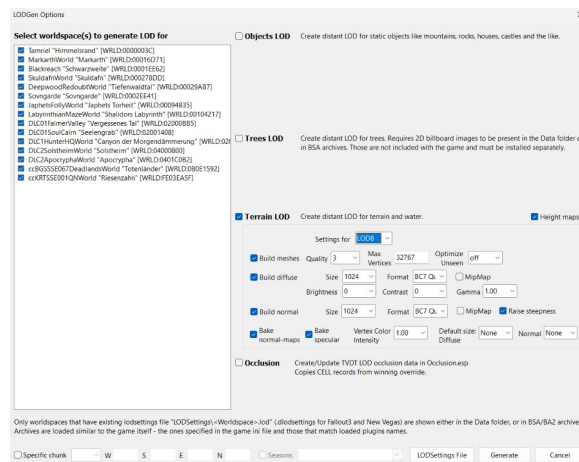
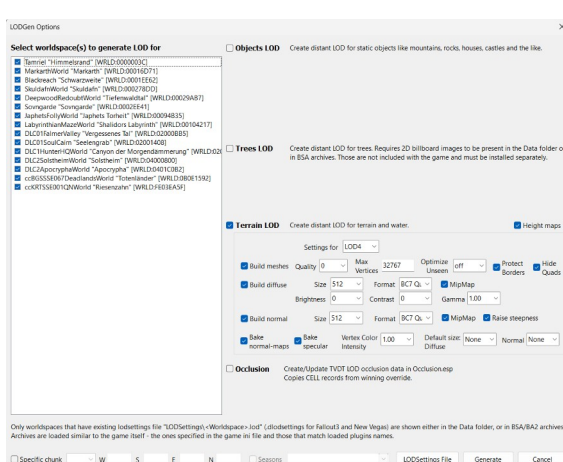
Die generierten Parallax Dateien können jederzeit gelöscht werden und es kann stattdessen z.B. [Skyrim 202X by Pfuscher at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#) verwendet werden, oder die Parallax Texturen von der Skyland Mod Serie. Ich empfehle folgende Settings:

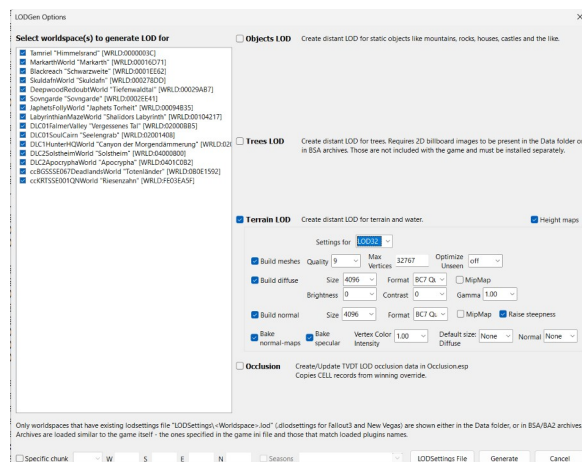
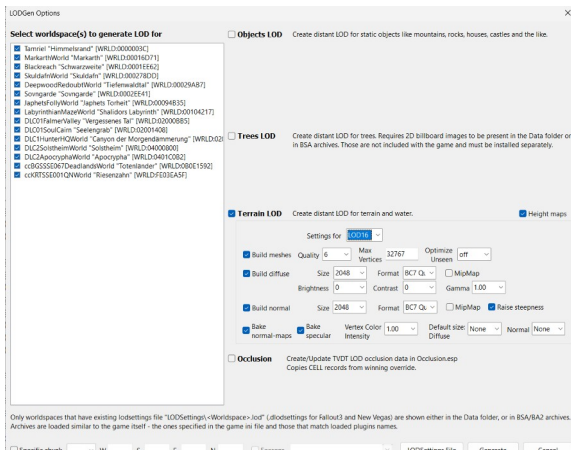


9.) HD LODs generieren und installieren mit xLODGen, optionalem Precached ENB Complex Grass for Cathedral Landscapes + DynDoLOD 3 und Bethini PIE

xLODGen Terrain Level of Detail

Terrain LOD hier generiert und installiert wurde. Dabei empfehle ich folgende Settings für LOD4, LOD8, LOD16 und LOD32:





In den generierten Dateien (meshes und textures) findet ihr jeweils einen Tamriel Ordner. Dort alle tamriel.32 Dateien löschen – jeweils im meshes und im textures Ordner. Sonst gibt es Bildfehler bei der Darstellung der Skyrim Map im Spiel.

Optional - Precached ENB Complex Grass (for Cathedral Landscapes gras)

Dadurch wird das Gras auch in hohen Distanzen dargestellt, wo sonst nur Terrain zu sehen ist. In dieser Modliste wird/muss folgende Grasmod installiert sein: [Cathedral Landscapes Complex Grass for ENB at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#) (nach Cathedral Landscapes installieren/platzieren)

[Grass Cache Helper NG at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

[No Grass In Objects at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#) -“NGIO“

Nun die grasscontrol.ini der über den Mod Manager installierten NGIO Mod mit einem Editor öffnen und folgende Einträge ändern:

Use-grass-cache = true

max-grass-types-setting = 15

Only-load-from-cache = true

DynDOLOD-Grass-Mode = 1

Das Spiel startet beim Vorgang mehrmals neu und die Berechnung dauert etwa 30min-60min, je nach System. Nun werden weitere LODs mit DynDoLOD 3 erstellt und mit BethINI PIE optimiert/maximiert.

10) DynDoLOD 3 und BethINI PIE

[DynDOLOD 3 Alpha at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Manuelle Installation ohne Mod Manager: Das Programm auf die gleiche Platte entpacken und damit installieren, wo Skyrim installiert wurde.

[DynDOLOD Resources SE 3 at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

Install über Mod Manager. Die Installierte Datei im Mod Manager vor der installierten Assorted Mesh Fixes platzieren, so dass diese Mod nicht bei dieser Installation überschrieben wird.

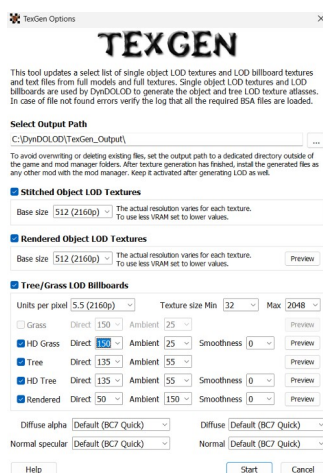
DynDoLOD DLL NG

[DynDOLOD DLL NG at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

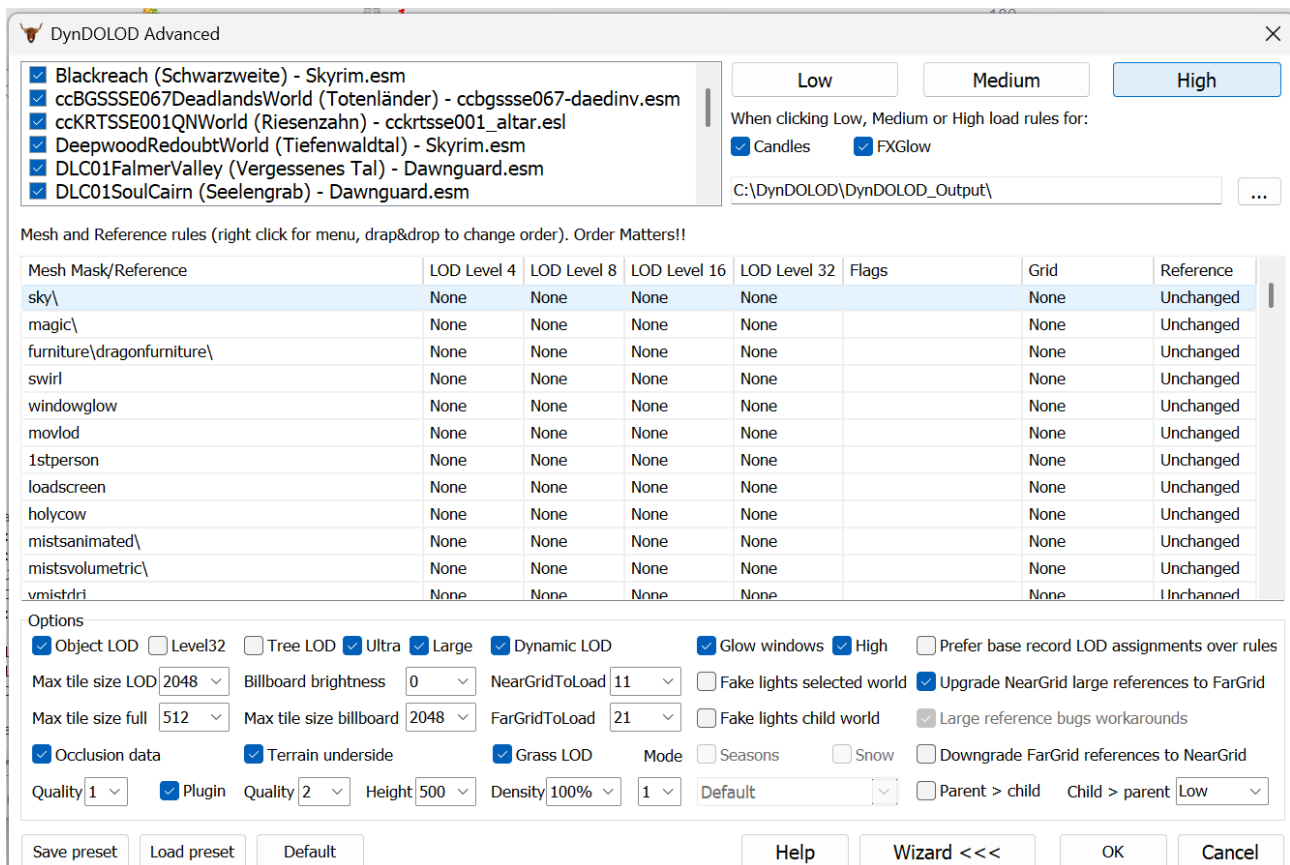
Install über Mod Manager.

Das Programm besteht aus 2 Teilen (Texgen generiert LOD Texturen und DynDoLOD generiert und legt diese über die LOD meshes. Zuerst wird TexGen über den Mod Manager gestartet, wobei ich folgende Settings empfehle, wenn die Mod installiert wurde: [Cathedral Landscapes Complex Grass for ENB at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#):

Wenn die Mod [Cathedral Landscapes Complex Grass for ENB at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#) nicht installiert wurde, empfehle ich keine Änderungen abseits der Auflösung vorzunehmen. Die generierten LOD Texturen finden sich im TexGen Output Ordner im installierten DynDoLOD Ordner und werden nun über den Mod Manager installiert. Danach wird DynDoLOD 3 über Mod Manager gestartet, wobei ich folgende Settings empfehle_



Nach dem Texgen Run und der Installation der generierten Dateien (DynDoLOD/TexGenOutput), empfehle ich folgende DynDoLOD 3 Settings:



Diesen Guides folgen für genauer Gras LODs (color mismatch fix)

[How to Generate Grass Cache at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](https://www.nexusmods.com/skyrimse/mods/78329?tab=posts)

<https://www.nexusmods.com/skyrimse/mods/78329?tab=posts>

<https://www.nexusmods.com/skyrimse/mods/2296?tab=description>

Die genauen Werte für diese Modliste lauten:

ComplexGrassBrightnessTopR=1.430

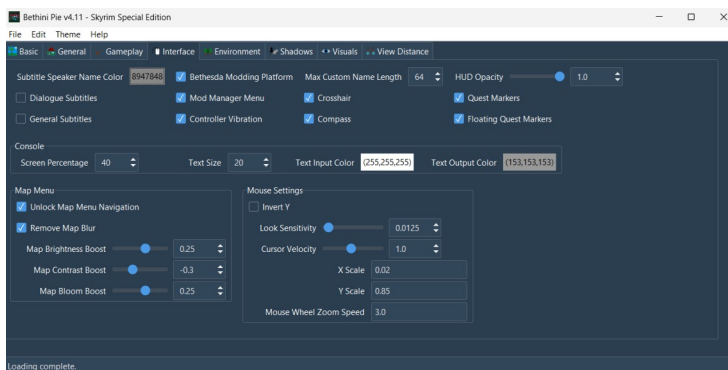
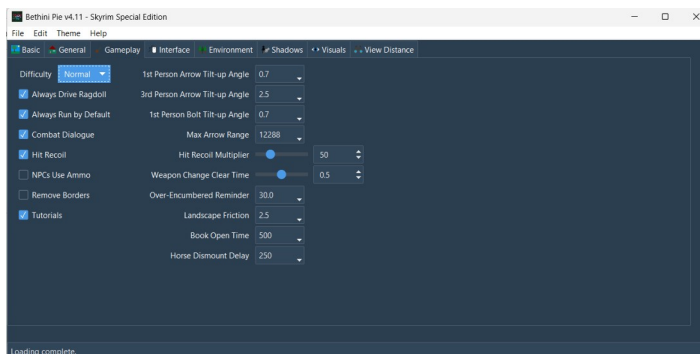
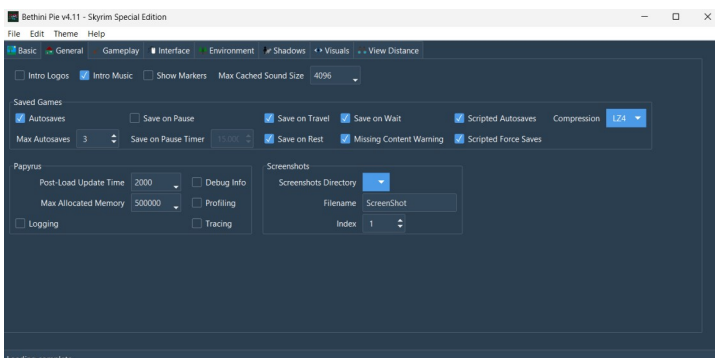
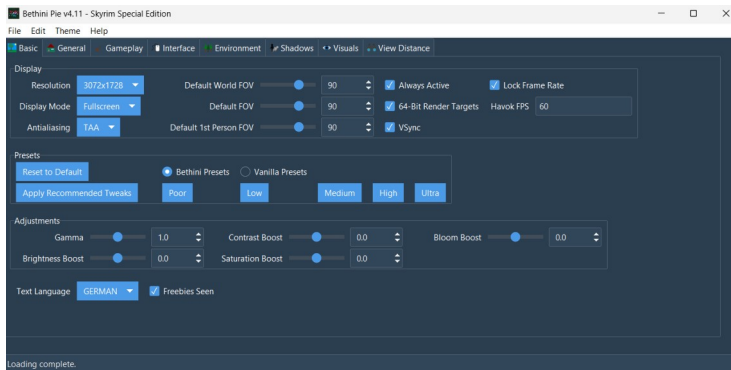
ComplexGrassBrightnessTopG=1.320

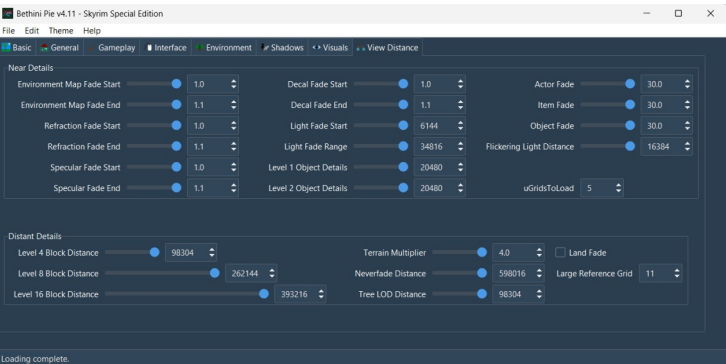
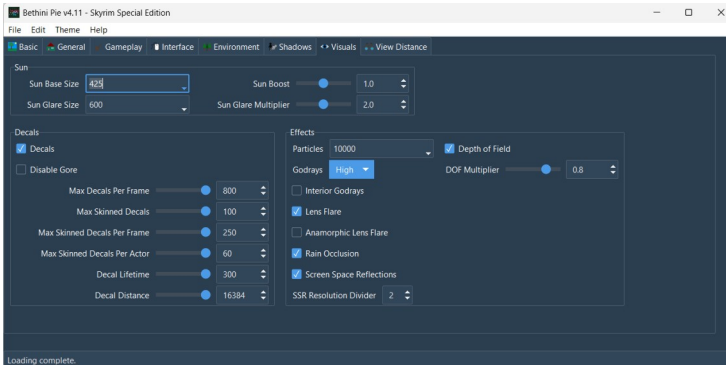
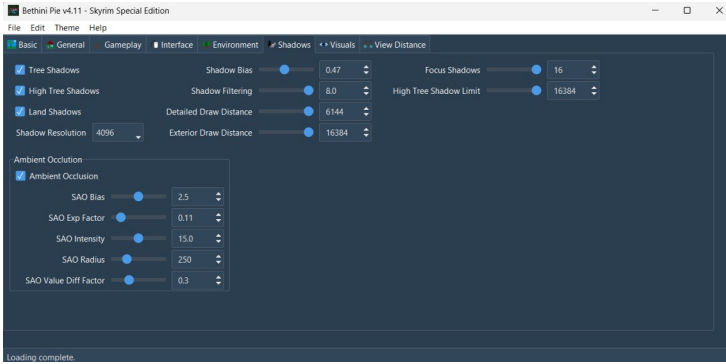
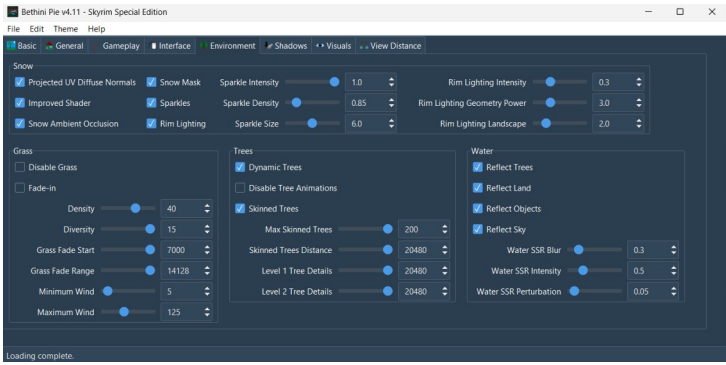
ComplexGrassBrightnessTopB=1.120

Sonst nichts verändern.

Die generierte Datei findet sich im DynDoLOD 3 output Ordner, dort wo ihr Dyndolod 3 hin installiert habt. Installiert diese Datei über den Mod Manager und lasst Loot danach nochmal laufen, denn es kommen neue Plugins von DynDoLOD hinzu.

11.) BethINI PIE die Spiele Details noch weiter erhöhen (ugridstoload=5 nicht verändern!) und zusätzlich im laufendem Spiel im ENB Grafik Menü (Shift+Enter und sich „durchklicken“...), die Qualität diverser ENB Effekte erhöhen. Meine BethINI PIE Settings: (höhere Werte als die „Ultra-Details-Auswahl, kostet FPS und VRAM“



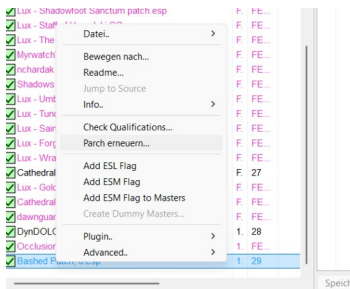


12.) Bashed Patch

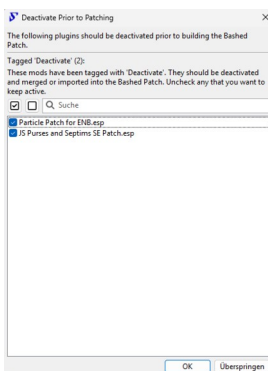
Wrye Bash at Modding Tools - Nexus Mods

Zum Schluss sollte jeder, also auch wenn Mods übersprungen/ausgelassen wurden, einen Bashed Patch erstellen. Integriert den Anniversary Edition Content besser ins Spiel! Startet Wrye Bash über euren Mod Manager und macht folgendes:

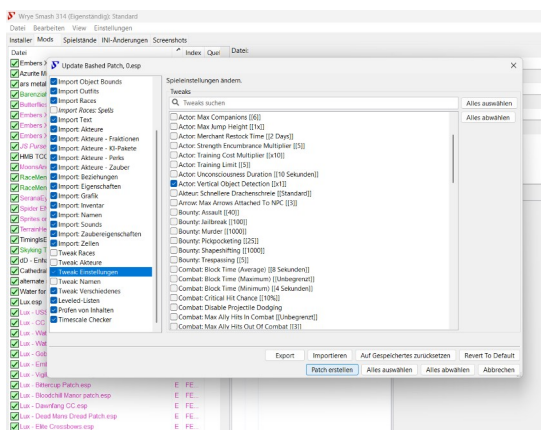
1. Klickt auf Patch erneuern



2.Ggf. vorgeschlagene Plugins deaktivieren, indem sie hier aktiviert bleiben. Plugins müssen nach der Bashed Patch Erstellung , ggf.wieder im Mod Manager aktiviert werden!



3. Alles automatisch eingestellt lassen und nur die „Actor Vertical Object detection“ manuell aktivieren, dann den Patch erstellen.



Lasst Loot danach nochmal laufen, denn es kommt ein Plugin vom Bashed Patch dazu.

Credits (list not sorted)

Vielen Dank an alle Modder, besonders an die hier gelisteten. Ich hoffe, ich habe keinen vergessen. Falls doch, sagt mir bescheid. Klickt auf der jeweiligen Modder Seite auf den „Mods-Button“, um weitere Mods des jeweiligen Modders zu sehen und evtl. zu downloaden, und natürlich zu „endorsen“ und Kudos dazulassen:

[wrinklyninja's Profile - Nexus Mods](#)

[ElminsterAU's Profile - Nexus Mods](#)

[Ypselonia's Profile - Nexus Mods](#)

[garthand's Profile - Nexus Mods](#)

[sharrken's Profile - Nexus Mods](#)

[ecirbaf's Profile - Nexus Mods](#)

[mnikjom's Profile - Nexus Mods](#)

[deleted00000000's Profile - Nexus Mods](#)

[wSkeever's Profile - Nexus Mods](#)

[SkyHorizon3's Profile - Nexus Mods](#)

[Jelidity's Profile - Nexus Mods](#)

[Arthmoor's Profile - Nexus Mods](#)

[Raininfall's Profile - Nexus Mods](#)

[Penetrator3's Profile - Nexus Mods](#)

[meh321's Profile - Nexus Mods](#)

[exiledviper's Profile - Nexus Mods](#)

[aers's Profile - Nexus Mods](#)

[powerofthree's Profile - Nexus Mods](#)

[Linthar's Profile - Nexus Mods](#)

[Magicockerel's Profile - Nexus Mods](#)

[xSHADOWMANx's Profile - Nexus Mods](#)

[Scharesoft's Profile - Nexus Mods](#)

[WaqasTopNotch](#)

[Brumbek's Profile - Nexus Mods](#)

[salvo86m's Profile - Nexus Mods](#)

[XilaMonstrr's Profile - Nexus Mods](#)

[Novelyst's Profile - Nexus Mods](#)

[raiserfx's Profile - Nexus Mods](#)

[dDefinder's Profile - Nexus Mods](#)
[TheButterbrotMan's Profile - Nexus Mods](#)
[expired6978's Profile - Nexus Mods](#)
[Niroku's Profile - Nexus Mods](#)
[DrJacopo's Profile - Nexus Mods](#)
[Wolfpack49's Profile - Nexus Mods](#)
[mindflux's Profile - Nexus Mods](#)
[KitsuuneNivis's Profile - Nexus Mods](#)
[RokHel's Profile - Nexus Mods](#)
[GGUNIT's Profile - Nexus Mods](#)
[BorisVorontsov's Profile - Nexus Mods](#)
[rudy102's Profile - Nexus Mods](#)
[hakasapl's Profile - Nexus Mods](#)
[LeanWolf's Profile - Nexus Mods](#)
[StepModifications's Profile - Nexus Mods](#)
[doodlum's Profile - Nexus Mods](#)
[Pfuscher's Profile - Nexus Mods](#)
[sheson's Profile - Nexus Mods](#)
[Skyking2020's Profile - Nexus Mods](#)
[KaptainCnucklz's Profile - Nexus Mods](#)
[Infernio's Profile - Nexus Mods](#)
[kryptopyr's Profile - Nexus Mods](#)
[kroenel's Mods - Nexus Mods](#)
[johnskyrim's Profile - Nexus Mods](#)
[DoubleYou's Profile - Nexus Mods](#)
[Seb263's Profile - Nexus Mods](#)
[mitchalek's Profile - Nexus Mods](#)
[ElSopa's Profile - Nexus Mods](#)
[T4gtr34um3r's Profile - Nexus Mods](#)
[hexabit's Profile - Nexus Mods](#)
[FeuermagierMilton's Profile - Nexus Mods](#)
[TemplarSwift's Profile - Nexus Mods](#)

[fadingsignal's Profile - Nexus Mods](#)

[Shizof's Profile - Nexus Mods](#)

[infernalryan's Profile - Nexus Mods](#)

[Janissrim's Profile - Nexus Mods](#)

[Kaaasplat's Profile - Nexus Mods](#)

[Asedael's Profile - Nexus Mods](#)

[FrankFamily's Profile - Nexus Mods](#)

[Fyntastic's Profile - Nexus Mods](#)

[kojak747's Profile - Nexus Mods](#)

[Briraka's Profile - Nexus Mods](#)