

# Skyrim AE: Mod-Liste

von *hardtoereg1st3r*

## Über diese Mod-Liste

Als erstes solltet ihr euch für einen Mod-Manager entscheiden, wobei ich Vortex empfehle. Es sei denn, ihr habt schon mal Mods mit dem Mod Organizer 2 installiert, dann lohnt eine Umstellung nicht.

Ich erkläre nicht die Funktionsweise von Mod-Managern und setze diese voraus. 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 muss die Mod mit anderer Installationsauswahl neu installiert werden und die vorhandene Installation überschrieben werden.

Mit eurem Mod-Manager werden fast alle Mods installiert. Lediglich einige Mods werden manuell installiert, teilweise als optionale Empfehlung, sprich man könnte es auch alternativ über den Mod-Manager installieren, teilweise aus Notwendigkeit der Funktion.

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: Mod Plugin-Sortierer

Das Programm herunterladen und auf der gleichen Festplatte entpacken und damit 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 in der Regel auf der Modseite beschrieben, die eine solche Vorgehensweise voraussetzt.

### 2. SSEEDIT: Plugins säubern

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 wird im Detail in diesem [Youtube-Video von Gamer Poets](#) gezeigt.

### 3. Unofficial Patches und Fixes installieren

- [Unofficial Skyrim Special Edition Patch Deutsch \(USSEP\)](#)
- [Unofficial Skyrim Creation Club Content Patches \(USCCCP\) | Deutsche Übersetzung](#)
- [Unofficial High Definition Audio Project](#)
- [Better Dialogue Controls](#)
- [Better MessageBox Controls](#)
- [AI Overhaul Deutsch](#)
- [Greenwater Cubemap Fix](#)
- [Myrwatch - Editable Home Cells](#)
- [Sunder and Wraithguard - Editable Cells](#)
- [Butterflies Land True](#)
- [Butterflies Unchained](#)
- [Alternate Start | Deutsche Übersetzung](#)

Für einen sauberen Start eines modifizierten Skyrim ist diese Mod 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 außerdem, 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 Scricpt Extender \(SKSE\)](#)
- [Microsoft Visual C](#)
- [Address Library for SKSE Plugins](#)
- [PapyrusUtil SE: Modders Scripting Utility Functions](#)
- [SSE Engine Fixes](#)
- [PowerOfThreesTweaks](#)
- [powerofthree's Papyrus Extender](#)
- [Bug Fixes SSE](#)
- [More Informative Console at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community](#)

- [Spell Perk Item Distributor \(SPID\)](#)
- [Scrambled Bugs](#)
- [Achievements Mod Enabler damit Steam-Achievements trotz Mods funktionieren](#)
- [SkyUI](#)
- [Skyrim Special Edition Director's Cut \(SDC\)](#)
- [Moon and Stars - Sky Overhaul SKSE](#)

## 5. HD-Mesh-/ Texturmods installieren

- [Vanilla Remastererd - Ultimate](#)
- [Static Mesh Improvement Mod \(SMIM\) | Deutsche Übersetzung](#)
- [SMIM 4k - Cleaned and Upscaled](#)
- [SMIM Improvement Mod](#)
- [Skyrim Objects SMIMed - Warmaiden's holes](#)
- [Whiterun Objects SMIMED](#)
- [Solitude Objects SMIMED](#)
- [Solstheim Objects Smimed](#)
- [Riften Temple Sconce Fix](#)
- [Ruins Clutter Improved](#)
- [Ruins Clutter Improved 4k - Cleaned and Upscaled](#)
- [High Poly Soul Husks](#)
- [High Poly Blackreach Mushrooms](#)
- [High Poly Trama Roots](#)
- [High Poly Gleamblossoms](#)
- [Enhanced Blood Textures | Deutsche Übersetzung](#)
- [Race Menu](#)
- [Expressive Facegen Morphs | Deutsche Übersetzung](#)
- [Cathedral Player and NPC Overhaul](#)
- [Cathedral Landscapes](#)
- [Projected Diffuse Patch Hub](#)  
Empfehlung: Datei für Cathedral Landscapes nehmen, sonst hat der Schnee manchmal unterschiedliche Weißtöne.
- [Skyking Thickets and Shrubs](#)

## 6. Wetter, Lightning, Effekte

- [Embers XD | Deutsche Übersetzung](#)
- [Enhanced Volumetric Lightning And Shadows \(EVLAS\)](#)
- [Lux Via | Deutsche Übersetzung](#)  
Empfehlung: Nur das Resource Pack (ENB Light) installieren.
- [Lux | Deutsche Übersetzung](#)
- [Lux - Patch Hub](#)  
Zu installierende Patches wählen sich in der Regel selbst aus, wenn die entsprechenden Mods vorher installiert wurden. Ziemlich weit unten auf der Downloadseite sollte auch das Updated Lux Resource-Plugin installiert werden.
- [Cathedral Weathers Deutsche Version](#)
- [Obsidian Mountain Fogs](#)
- [Azurite Mists](#)

## 7. ENB und damit Zusammenhängende Mods

- [ENB Base Mod](#)
- [ENB Helper SE - "ENB Weathers"](#)
- [ENB Terrain Helper for ENB](#)
- [ENB Terrain Blending Fix](#)
- [Water for ENB](#)
- [Skyrim particle patch for ENB](#)
- [Wordwall Transparency Fix for ENB](#)
- [Rudy HQ - More Lights ENB 1](#) [ENB 2](#) [ENB 3](#) [ENB 4](#)
- [Ayleid Ruins - ENB Light](#)
- [Dark Elf Lantern - ENB Light](#)
- [Apocrypha - ENB Light](#)
- [Shadows of Sunlight - In small exterior world spaces | Deutsche Übersetzung](#)
- [Spiders of Solstheim - Transparency Fix](#)
- [Spider of Solstheim - ENB Light](#) Scrambled Bugs-Version installieren
- [Sprites or Spectres - ENB Light](#) Scrambled Bugs-Version installieren
- [Cathedral Landscapes Complex Grass for ENB at Skyrim Special Edition](#)  
Nexus - Mods and Community
- [Rudy ENB for Cathedral Weathers](#) alternativ [PI-CHO ENB for Cathedral Weathers](#)  
Rudy ENB: Nach den "required Files" nur die Version für LUX installieren ("optional files").

Zwischen beiden ENBs kann problems gewechselt werden, dabei vorhandenes einfach überschreiben.

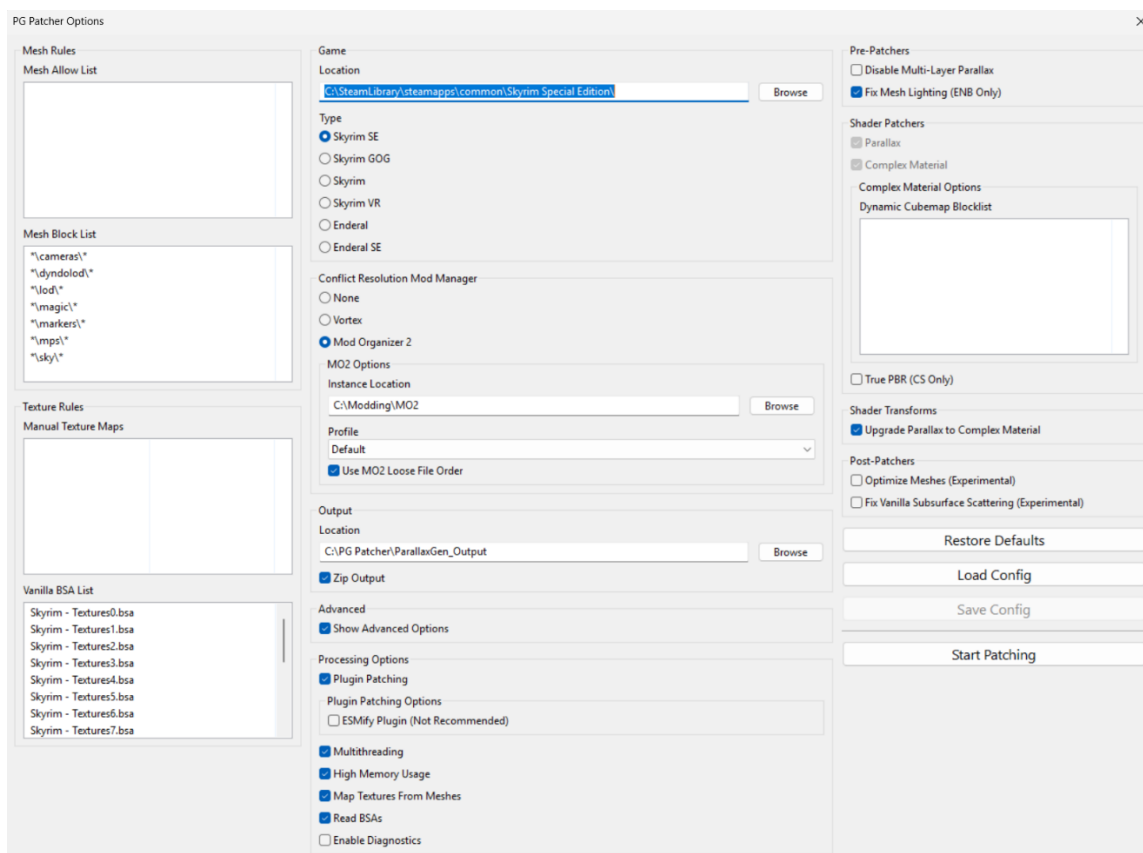
## 8. Parallax generieren und installieren mit PG Patcher

- [Microsoft .NET 8.0 x64](#)
- [Microsoft Visual C++](#)
- [PG Parallax Patcher \(ParallaxGen\)](#)

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-Meshes mit Complex Material, ohne ENB oder Community Shaders. Alles was mit Parallax zu tun hat, ist bei Verwendung von ENB in der Konfig-Datei enbseries.ini zu deaktivieren. Es wird kein ENB-Parallax, sondern Mesh-Parallax verwendet. Die generierten Parallax-Meshes finden sich im Output-Ordner des installierten Programms und werden dann als gepackte Datei über den Mod-Manager installiert.

Die generierten Parallax-Meshes können jederzeit gelöscht werden und es kann auf ENB-Parallax umgestiegen werden, wenn entsprechende Mods mit ENB-Parallax-Texturen dafür installiert werden, z.B. Skyrim 202X oder die Parallax-Texturen von Skyland. Dann muss die Datei enbseries.ini aber für Parallax angepasst werden, so wie auf den Modseiten beschrieben.

Ich empfehle folgende Settings:



# HD-LODs generieren und installieren

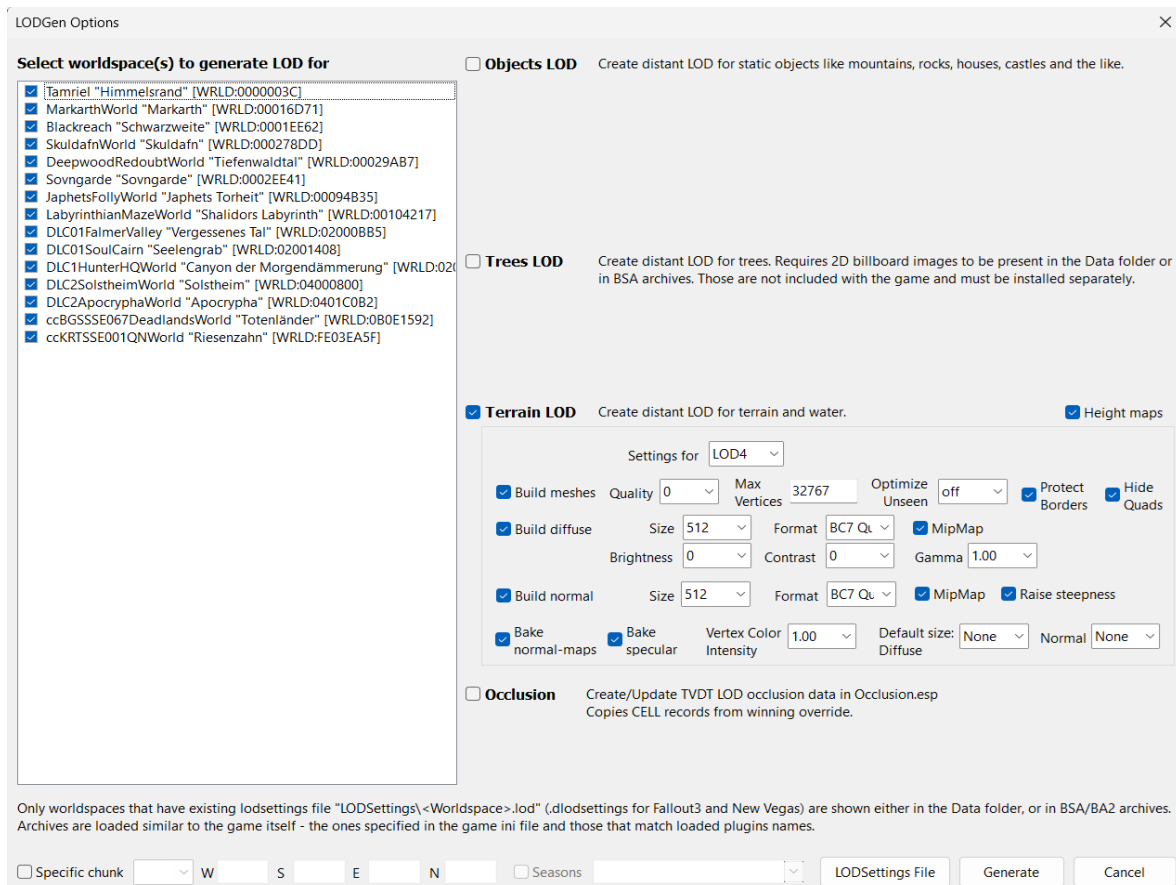
## 9. xLODGen Terrain-Level of Detail

Bevor das Programm installiert wird, erst die Datei LODGEN Textures for v3 (weiter runter scrollen) installieren: Cathedral Landscapes at Skyrim Special Edition Nexus - Mods and Community. **Diese Datei nach der Installation der generierten LOD-Dateien wieder deinstallieren!**

Manuelle Installation des Programms ohne Mod-Manager. Das Programm auf die gleiche Festplatte entpacken/ installieren, wo Skyrim installiert ist und über den Mod-Manager starten. Es wird nur Terrain-LOD erstellt, das andere erledigt DynDoLOD, nachdem das Terrain-LOD hier generiert und installiert wurde.

Dabei empfehle ich folgende Settings:

### LOD 4



## LOD 8

LODGen Options
✕

**Select worldspace(s) to generate LOD for**

- Tamriel "Himmelsrand" [WRLD:000003C]
- MarkarthWorld "Markarth" [WRLD:00016D71]
- Blackreach "Schwarzweite" [WRLD:0001EE62]
- SkuldafnWorld "Skuldafn" [WRLD:000278DD]
- DeepwoodRedoubtWorld "Tiefenwaldtal" [WRLD:00029AB7]
- Sovngarde "Sovngarde" [WRLD:0002EE41]
- JaphetsFollyWorld "Japhets Torheit" [WRLD:00094B35]
- LabyrinthianMazeWorld "Shalidors Labyrinth" [WRLD:00104217]
- DLC01FalmerValley "Vergessenes Tal" [WRLD:02000B85]
- DLC01SoulCaim "Seelengrab" [WRLD:02001408]
- DLC1HunterHQWorld "Canyon der Morgendämmerung" [WRLD:02001408]
- DLC2SolstheimWorld "Solstheim" [WRLD:04000800]
- DLC2ApocryphaWorld "Apocrypha" [WRLD:0401C0B2]
- ccBGSSSE067DeadlandsWorld "Totenländer" [WRLD:0B0E1592]
- ccKRTSSE001QNWorld "Riesenzahn" [WRLD:FE03EA5F]

**Objects LOD** Create distant LOD for static objects like mountains, rocks, houses, castles and the like.

**Trees LOD** Create distant LOD for trees. Requires 2D billboard images to be present in the Data folder or in BSA archives. Those are not included with the game and must be installed separately.

**Terrain LOD** Create distant LOD for terrain and water.  Height maps

Settings for **LOD8**

Build meshes Quality **3** Max Vertices **32767** Optimize Unseen **off**

Build diffuse Size **1024** Format **BC7 Qt**  MipMap

Brightness **0** Contrast **0** Gamma **1.00**

Build normal Size **1024** Format **BC7 Qt**  MipMap  Raise steepness

Bake normal-maps  Bake specular Vertex Color **1.00** Default size: **None** Normal **None**

Intensity **1.00** Diffuse **None**

**Occlusion** Create/Update TVDT LOD occlusion data in Occlusion.esp  
Copies CELL records from winning override.

Only worldspaces that have existing lodsettings file "LODSettings\<Worldspace>.lod" (d lodsettings for Fallout3 and New Vegas) are shown either in the Data folder, or in BSA/BA2 archives. Archives are loaded similar to the game itself - the ones specified in the game ini file and those that match loaded plugins names.

Specific chunk
W S E N
 Seasons
LODSettings File
Generate
Cancel

## LOD 16

LODGen Options
✕

**Select worldspace(s) to generate LOD for**

- Tamriel "Himmelsrand" [WRLD:000003C]
- MarkarthWorld "Markarth" [WRLD:00016D71]
- Blackreach "Schwarzweite" [WRLD:0001EE62]
- SkuldafnWorld "Skuldafn" [WRLD:000278DD]
- DeepwoodRedoubtWorld "Tiefenwaldtal" [WRLD:00029AB7]
- Sovngarde "Sovngarde" [WRLD:0002EE41]
- JaphetsFollyWorld "Japhets Torheit" [WRLD:00094B35]
- LabyrinthianMazeWorld "Shalidors Labyrinth" [WRLD:00104217]
- DLC01FalmerValley "Vergessenes Tal" [WRLD:02000B85]
- DLC01SoulCaim "Seelengrab" [WRLD:02001408]
- DLC1HunterHQWorld "Canyon der Morgendämmerung" [WRLD:02001408]
- DLC2SolstheimWorld "Solstheim" [WRLD:04000800]
- DLC2ApocryphaWorld "Apocrypha" [WRLD:0401C0B2]
- ccBGSSSE067DeadlandsWorld "Totenländer" [WRLD:0B0E1592]
- ccKRTSSE001QNWorld "Riesenzahn" [WRLD:FE03EA5F]

**Objects LOD** Create distant LOD for static objects like mountains, rocks, houses, castles and the like.

**Trees LOD** Create distant LOD for trees. Requires 2D billboard images to be present in the Data folder or in BSA archives. Those are not included with the game and must be installed separately.

**Terrain LOD** Create distant LOD for terrain and water.  Height maps

Settings for **LOD16**

Build meshes Quality **6** Max Vertices **32767** Optimize Unseen **off**

Build diffuse Size **2048** Format **BC7 Qt**  MipMap

Brightness **0** Contrast **0** Gamma **1.00**

Build normal Size **2048** Format **BC7 Qt**  MipMap  Raise steepness

Bake normal-maps  Bake specular Vertex Color **1.00** Default size: **None** Normal **None**

Intensity **1.00** Diffuse **None**

**Occlusion** Create/Update TVDT LOD occlusion data in Occlusion.esp  
Copies CELL records from winning override.

Only worldspaces that have existing lodsettings file "LODSettings\<Worldspace>.lod" (d lodsettings for Fallout3 and New Vegas) are shown either in the Data folder, or in BSA/BA2 archives. Archives are loaded similar to the game itself - the ones specified in the game ini file and those that match loaded plugins names.

Specific chunk
W S E N
 Seasons
LODSettings File
Generate
Cancel

## LOD 32

LODGen Options

**Select workspace(s) to generate LOD for**

- Tamriel "Himmelsrand" [WRLD:000003C]
- MarkarthWorld "Markarth" [WRLD:00016D71]
- Blackreach "Schwarzweite" [WRLD:0001EE62]
- SkuldafnWorld "Skuldafn" [WRLD:000278DD]
- DeepwoodRedoubtWorld "Tiefenwaldtal" [WRLD:00029AB7]
- Sovngarde "Sovngarde" [WRLD:0002EE41]
- JaphetsFollyWorld "Japhets Torheit" [WRLD:00094B35]
- LabyrinthianMazeWorld "Shalidors Labyrinth" [WRLD:00104217]
- DLC01FalmerValley "Vergessenes Tal" [WRLD:02000BB5]
- DLC01SoulCairn "Seelengrab" [WRLD:02001408]
- DLC1HunterHQWorld "Canyon der Morgendämmerung" [WRLD:02000800]
- DLC2SolstheimWorld "Solstheim" [WRLD:04000800]
- DLC2ApocryphaWorld "Apocrypha" [WRLD:0401C0B2]
- ccBGSSSE067DeadlandsWorld "Totenländer" [WRLD:0B0E1592]
- ccKRTSSE001QNWorld "Riesenzahn" [WRLD:FE03EA5F]

**Objects LOD** Create distant LOD for static objects like mountains, rocks, houses, castles and the like.

**Trees LOD** Create distant LOD for trees. Requires 2D billboard images to be present in the Data folder or in BSA archives. Those are not included with the game and must be installed separately.

**Terrain LOD** Create distant LOD for terrain and water.  Height maps

Settings for LOD32

Build meshes Quality 9 Max Vertices 32767 Optimize Unseen off

Build diffuse Size 4096 Format BC7 Qx  MipMap  
Brightness 0 Contrast 0 Gamma 1.00

Build normal Size 4096 Format BC7 Qx  MipMap  Raise steepness

Bake normal-maps  Bake specular Vertex Color Intensity 1.00 Default size: Diffuse None Normal None

**Occlusion** Create/Update TVDT LOD occlusion data in Occlusion.esp  
Copies CELL records from winning override.

Only workspaces that have existing lodsettings file "LODSettings\<Workspace>.lod" (.dlodsettings for Fallout3 and New Vegas) are shown either in the Data folder, or in BSA/BA2 archives. Archives are loaded similar to the game itself - the ones specified in the game ini file and those that match loaded plugins names.

Specific chunk W S E N  Seasons

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.

## 10. DynDoLOD 3

- [DynDoLOD 3 Alpha](#)

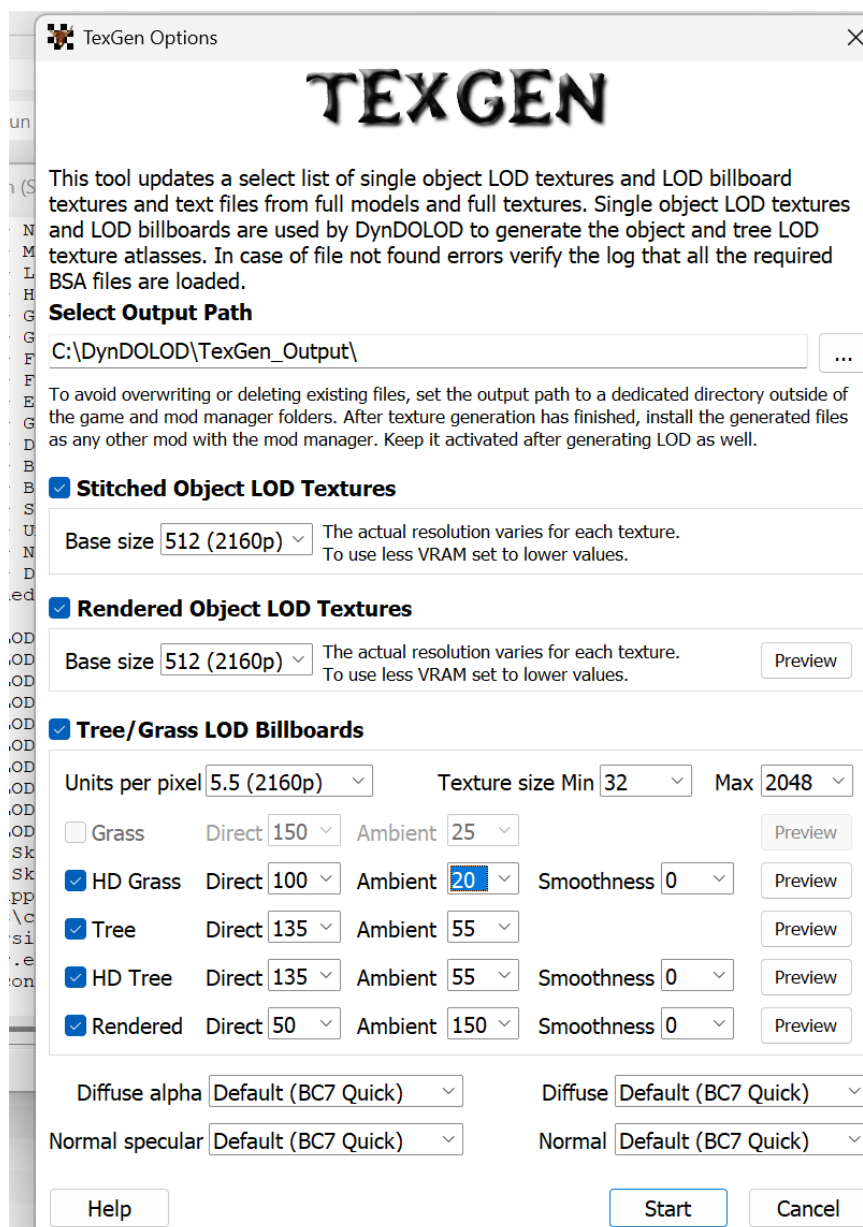
Manuelle Installation ohne Mod-Manager: Das Programm auf die gleiche Platte entpacken und damit installieren, wo Skyrim installiert wurde.

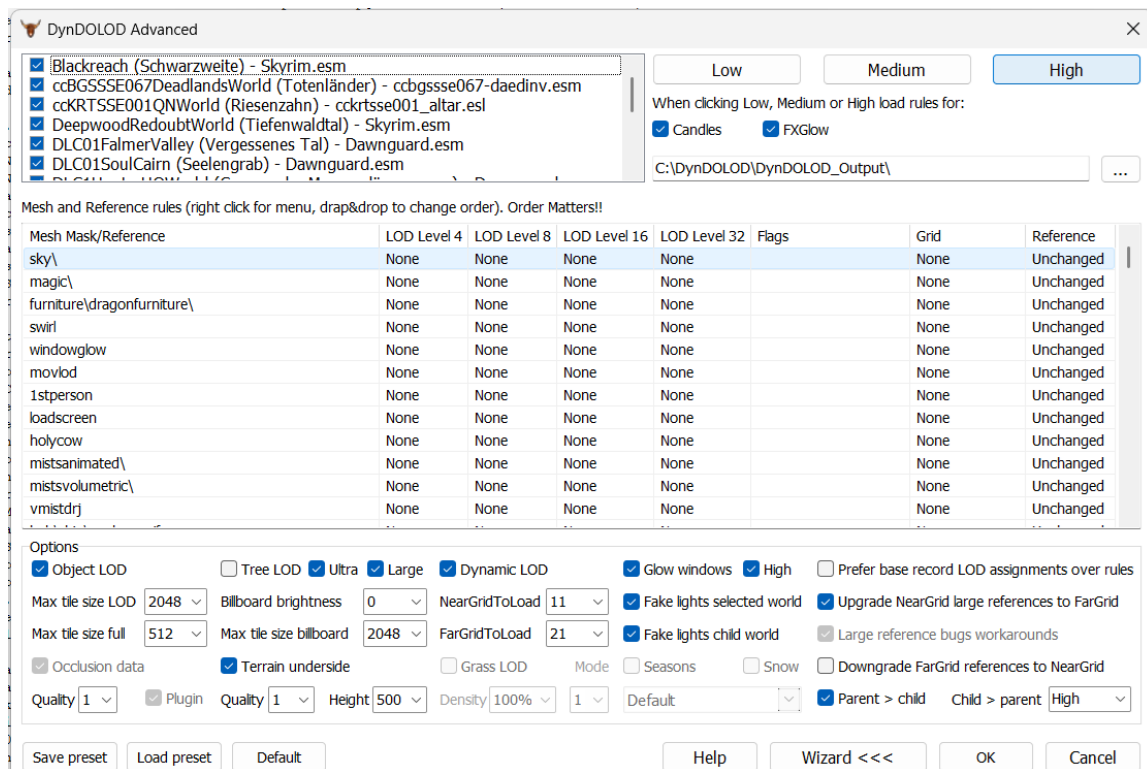
- [DynDoLOD Resources SE 3](#) - Installation über Mod-Manager

- [DynDoLOD DLL NG](#) - Installation über Mod-Manager

Das Programm besteht aus zwei 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:





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:

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.

Wer will kann mit BethINI PIE die Spiele-Details noch weiter erhöhen (ugridstoload=5 nicht verändern!) und zusätzlich im laufendem Spiel im ENB-Grafikmenü die Qualität diverser ENB-Effekte erhöhen.