

SKYRİM MOD REHBERİ

Sol taraftan başlıkları kullanarak ya da "Ctrl + F" kombinasyonu ile aradığınız bölüme gidebilirsiniz.

Bu rehberde Skyrim modlamak için bilmeniz gereken **her şeyi** öğreteceğim. Modlamaya yeni başlamış ya da usta olmanız fark etmez. Okuması zor gelenler varsa videolu anlatımları izleyebilir, lâkin buradaki yazı hep daha güncel ve detaylı olacaktır. Anlattıklarım **Skyrim Special Edition ve Skyrim Anniversary Edition**'un güncel Steam versiyonu için geçerlidir ve hemen hemen aynı metodları kullanarak Fallout, Skyrim Legendary Edition ve Starfield gibi diğer oyunlarda da kullanılabilir. Xbox Game Pass veya Geforce Now gibi diğer platformlarda Skyrim ve Fallout modlayamazsınız. Starfield'ın Game Pass versiyonu modlanabilir.

-“Diğer versiyonlar ile ilgili yeterince bilgi sahibi değilim, sizden gelen mesajlara göre düzenleme yaparım.”



Birinci Bölüm: “Skyrim Mod Rehberi 2021”

Bu bölümde;

- Nexusmods’a Kaydolma ve Yetişkin İçerik Nasıl Açılır
- Mod Organizer 2 Nasıl İndirilir, Kurulur ve Kullanılır
- Türkçe Yama Nasıl Kurulur
- Mod İndirme, Kurma, Gereksinimler ve Modları Türkçe Yapma
- SKSE ve SkyUi Kurma
- Mod Sıralama ve entegre LOOT
- ENB Nasıl kurulur

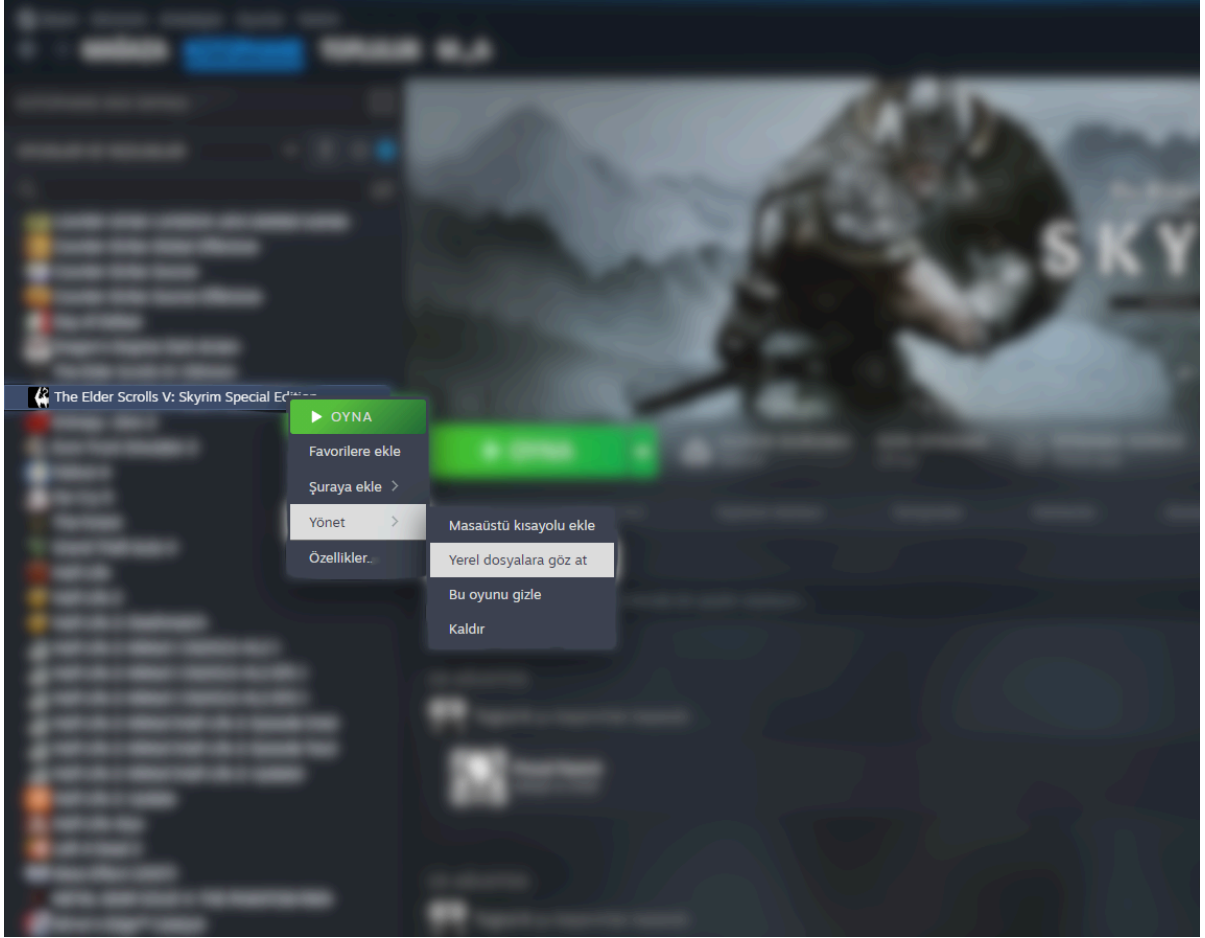
öğreneceksiniz.

Video Linki: [Skyrim MOD REHBERİ 2021 Detaylı Rehber! | Mod Organizer 2, Nex...](#)

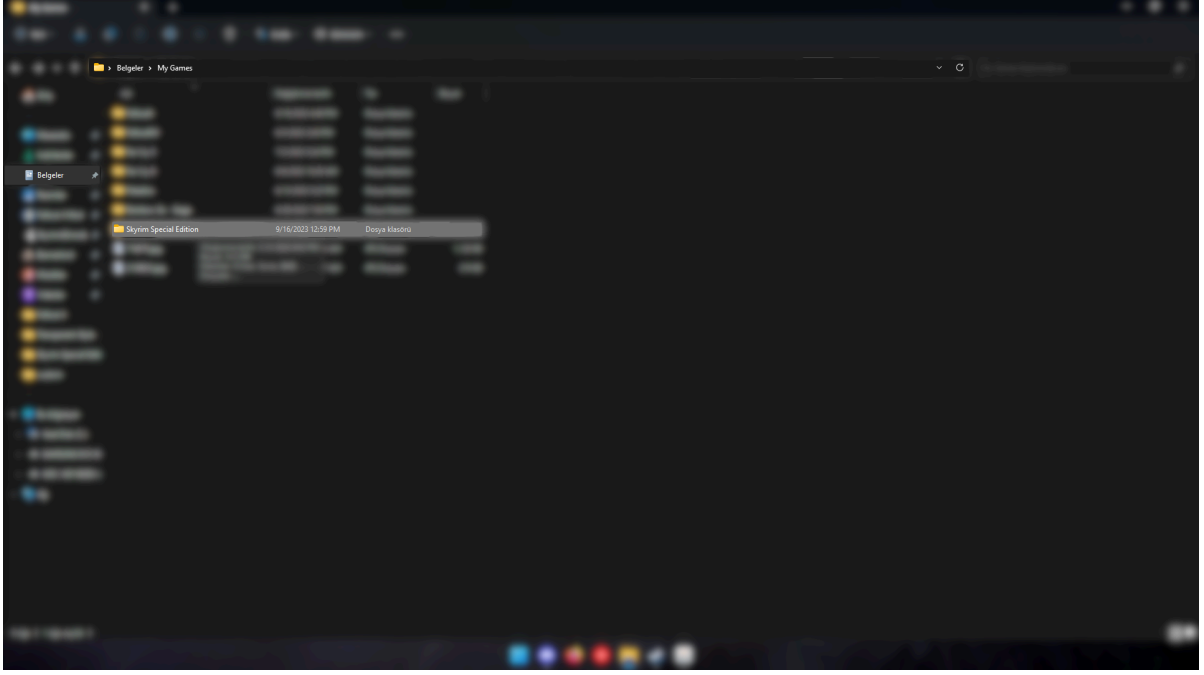
Giriş

-İlk adımda temiz bir Skyrim kurulumuna ihtiyacınız var, özellikle de daha önce mod kurduysanız. Bu yüzden her şeyi silip tekrar temiz kurulum yapacağız. Güncel bir işletim sistemi kullanmanızı da öneririm. Windows 11 veya Windows 10 harici sürümler kullanmayınız.

İsteyenler şimdi yedek alsın. Bunun için Steam üzerinden oyununun kurulu olduğu dosyayı bulun(yerel dosyalara göz at) ve içindeki her şeyi silin.



-Daha sonra Belgeler, My Games içindeki Skyrim Special Edition klasörünü silin.



-Artık Skyrim'inizi Steam'den tekrar indirip 1 kere çalıştırmanız yeterli.

Uyarı! Oyunu lütfen "C:\Program Files (x86)", "C:\Program Files", "Masaüstü", "İndirilenler" gibi konumlara kurmayınız. Bu konumda çoğu mod çalışmıyor! Oyunun ana menüsü açılınca kapatabilirsiniz, yeni oyun başlatmanız gerekmiyor.(Anniversary Edition kullanıcıları burada CC içeriğini indirecek oyun.)

[Nexusmods'a Kaydolma ve Yetişkin İçerik Açma](#)

Hesabınız yoksa buradan kaydolun; [Link](#)

Hesabınız varsa buraya giriş yapın; [Link](#)

Hesap açmak ücretsiz, size sunulan hiçbir paralı seçenekleri seçmek zorunda değilsiniz.

Paralı hesap isterseniz reklamsız, indirme limitsiz, en yüksek hızda indirme ve sunucu seçme gibi avantajları var.

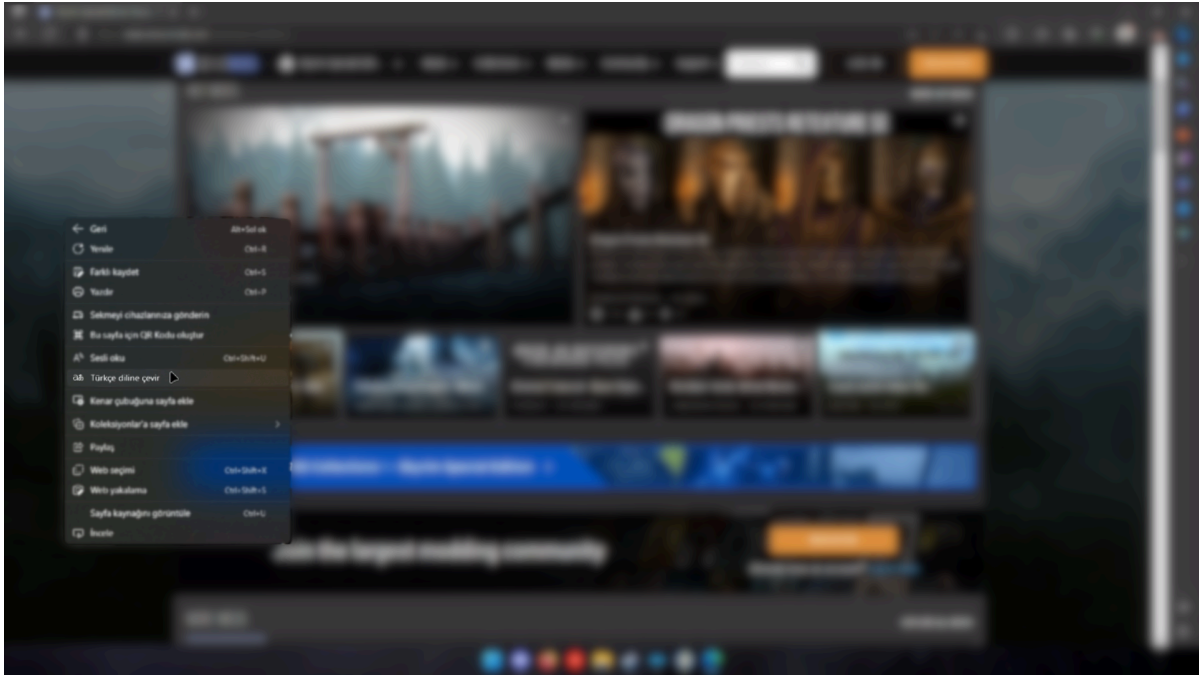
Paralı hesap linki: [Link](#)

Modlama için kullanacağımız siteler genellikle İngilizce oluyor. Eğer sayfalarda İngilizcem yeterli olmaz diyorsanız çeviri eklentisi kurmanızı öneririm. Bu sayede sayfaları Türkçe'ye çevirebilirsiniz.

Chromium bazlı tarayıcılarda otomatik çeviri var.

Firefox bazlı tarayıcılar bu eklentiyi kursun; [Link](#)

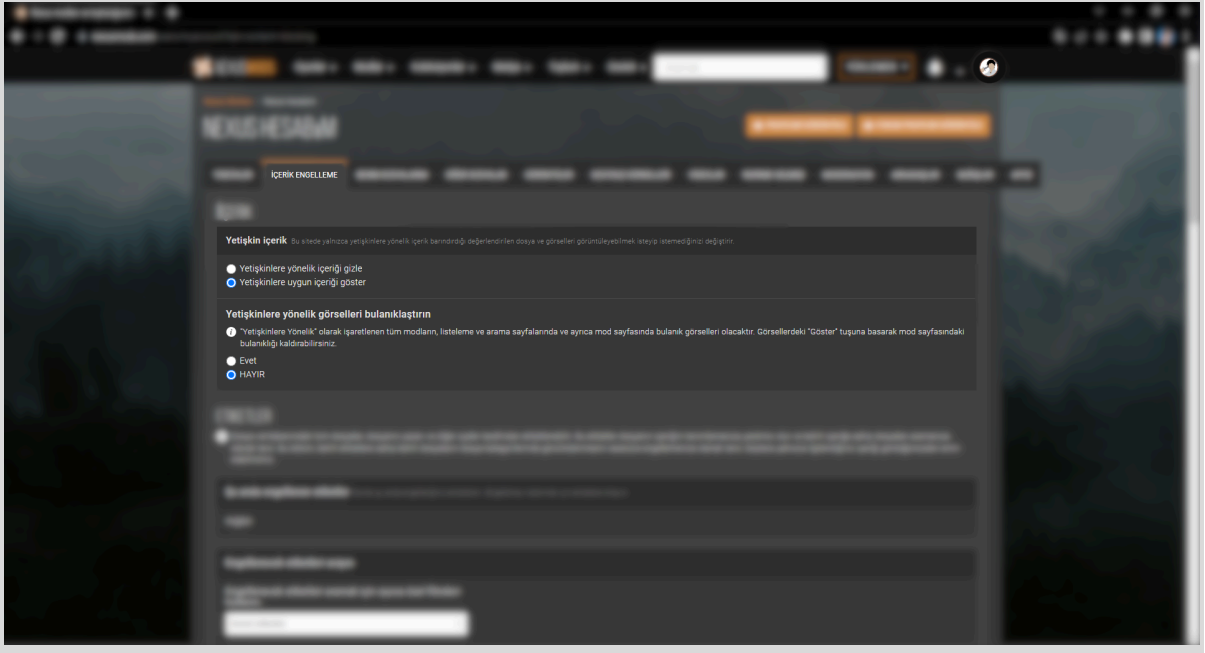
Sitede sağ tıklayıp Türkçe'ye çevir seçeneğini seçin.



Yetişkin içeriği açmak için;

- Site Tercihlerine tıkla
- İçerik Engelleme kısmından "Yetişkinlere Uygun İçeriği Göster"
- Bulanıklaştırma seçeneğini de isteğinize göre seçebilirsiniz.





Modlama konusunda en önemli detay oyun dosyalarını temiz tutmaktır. O yüzden SKSE ve ENB gibi temel modlar hariç hiçbir modu oyun dosyasına elle atmayınız.

[Mod Organizer 2 İndirme, Kurma ve Kullanma](#)

Kullanacağımız Mod Programı Mod Organizer 2, benim ve topluluktaki 3 milyon kişinin fikrine göre bugünün en iyi programı. Çoğu oyunu desteklemesi, bir oyuna birden fazla mod listesi kurma-oluşturma seçeneği, modları oyunun içine değil de kendi dosyalarına atması, açık kaynak kodlu olması ve basit arayüzü gibi özellikleri kendisini Vortex, Nexus Mod Manager ve diğer programlardan daha iyi kılıyor.

2 farklı kurulum seçeneği var biri Yerel diğeri de Taşınabilir. Bunun ne anlama geldiğini bilmiyorsanız Yerel Versiyonu indirin. Videomda ben de Yerel Versiyonu kurdum.

Yerel versiyon linki: [Link](#)

Taşınabilir versiyon linki: [Link](#)

Kurulumda değişiklik yapmazsanız programı "C:\Modding\MO2" konumuna kurar. C diskinde yer yoksa bunu değiştirebilirsiniz.

Uyarı! Programın kurulum yerini değiştirirseniz "Program Files", "Program Files x86", "İndirilenler" ya da "Masaüstü" konumlarını seçmeyin. Burada Mod Organizer ve Modlar düzgün çalışmaz.

Uyarı! Programın kurulum yerini değiştirirseniz kurduğunuz klasör isminde Türkçe karakter olmasın. Örnek; "Ş,İ,Ğ,Ü,Ç,Ö,ı" gibi harflere sahip bir klasörde Mod Organizer ve modlar çalışmaz.

Kurulumu tamamladıktan sonra "+New" seçeneği ile yeni profil oluşturabilir, ya da indirdiğiniz hazır bir mod listesi varsa "Portable" seçeneği ile açabilirsiniz.

“+New” seçeneği ile yeni bir profil oluşturup isim veriyoruz ve program bize veri dizinini “C:Users/—/AppData/Local/ModOrganizer/—” kısmına attığını söylüyor. Bu programın modları kuracağı klasör dizinidir. İsterseniz program açıldıktan sonra ayarlar kısmından burayı değiştirebilirsiniz. Sonra gb gb mod indirip benim Mod Organizer’ım C’de değil, ama C diskim doldu diye ağlamayınız.

Profilden sonra Select kısmında oyununuzu seçiyoruz.(Burada oyununuz gözüküyorsa **Browse** seçeneğini kullanarak kendiniz oyun klasörünü seçiniz.)

Tutorial seçeneğini size bırakıyorum ister evet ister hayır seçeneğini seçin, ben zaten hepsini göstereceğim.

Register? penceresi açıldığında evet seçeneği ile Nexus Mods hesabınızı Mod Organizer’a bağlayabilirsiniz. Bu mod indirirken İndirilenler klasörü yerine Mod Organizer’ın kendi indirilenler klasörüne indirir. Zorunlu değil, isteğe bağlı ve sonradan değiştirilebiliyor.

Mod Organizer’ı basitçe açıklamak gerekirse 4 bölümden oluşur.

1. Sol büyük pencerede oyun DLC’leri ve modlarınız bulunur.
2. Sağ küçük pencerede esp-esm ve esl dosyaları bulunur.
3. Sol üst köşede program ayarları ve menüleri vardır.
4. Sağ üst tarafta da çalıştırılabilirler kısmı bulunur.

Altaki **Log** penceresini kapatın. Burası yeni başlayanların kafasını karıştırır ve sonradan isterseniz geri açabilirsiniz.(4 yıldır hiç açmadım)

Programı Türkçe yapmak için **Settings** bölümüne gelirim ve **General** kısmından **Language**’i Türkçe’ye çeviririm. Bir altında da **Style** kısmı var buradan isterseniz karanlık tema seçebilirsiniz.

İleride detaylarına ineceğiz zaten lâkin şimdiden belirtiyim, mod sıralama mantığı her zaman en büyükten en küçüğe doğrudur. Aklınızda bulunsun.

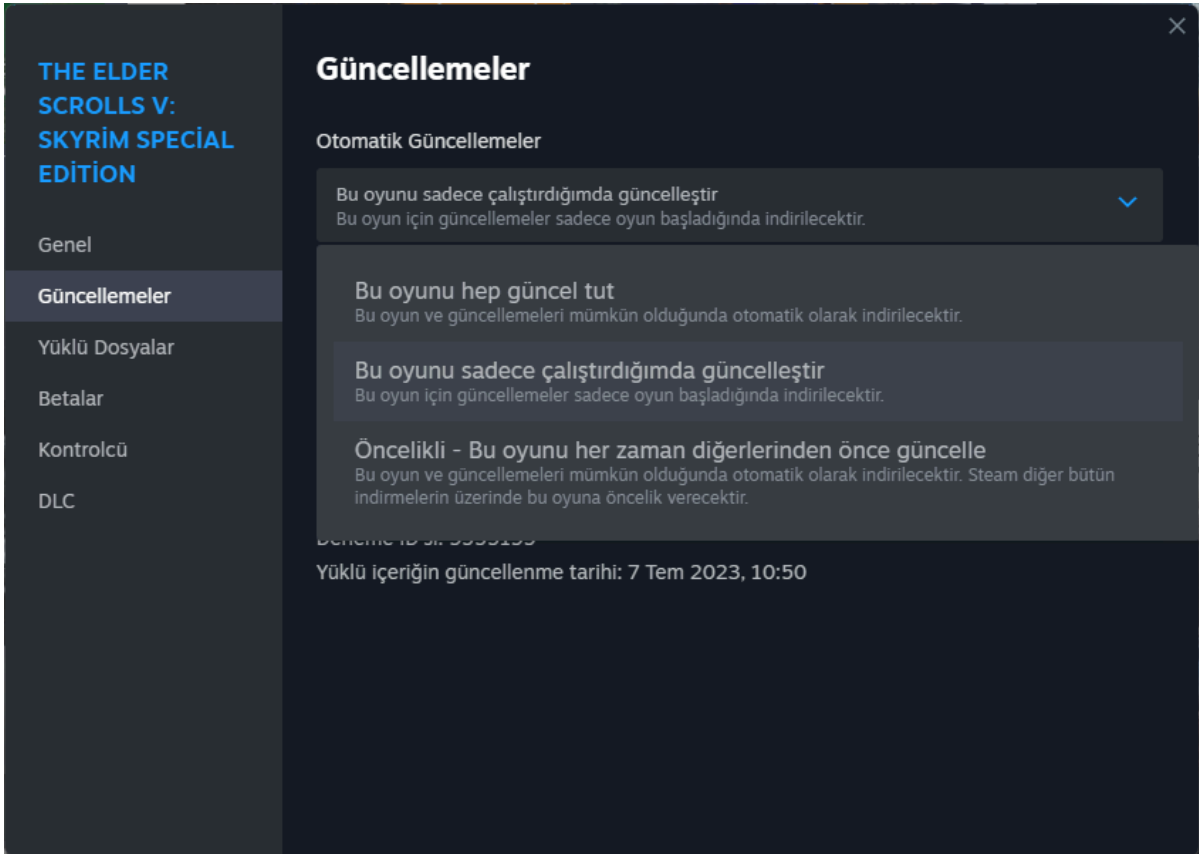
Mod İndirme

Mod indirirken bilmeniz gereken ilk detay indirdiğiniz modun versiyonunun oyununuzun versiyonu ile aynı olması gerekmektedir. Oyuna bir güncelleme geldiğinde versiyonu değiştiği için modlar eski kalır ve çalışmaz, o yüzden oyununuza gelen sürpriz bir güncelleme ile modlarınızın patlamasını istemiyorsanız ilk olarak güncellemeleri kapatmanız gerekir.

Steam’den oyununuza sağ tıklayıp “Özellikler”e tıklayın.



Açılan pencerede 2. satırda “Güncellemeler” var oraya gelin. “Otomatik güncellemeler” başlığı altındaki ayarı “Bu oyunu sadece çalıştırdığımda güncelleştir” seçeneğini seçin.



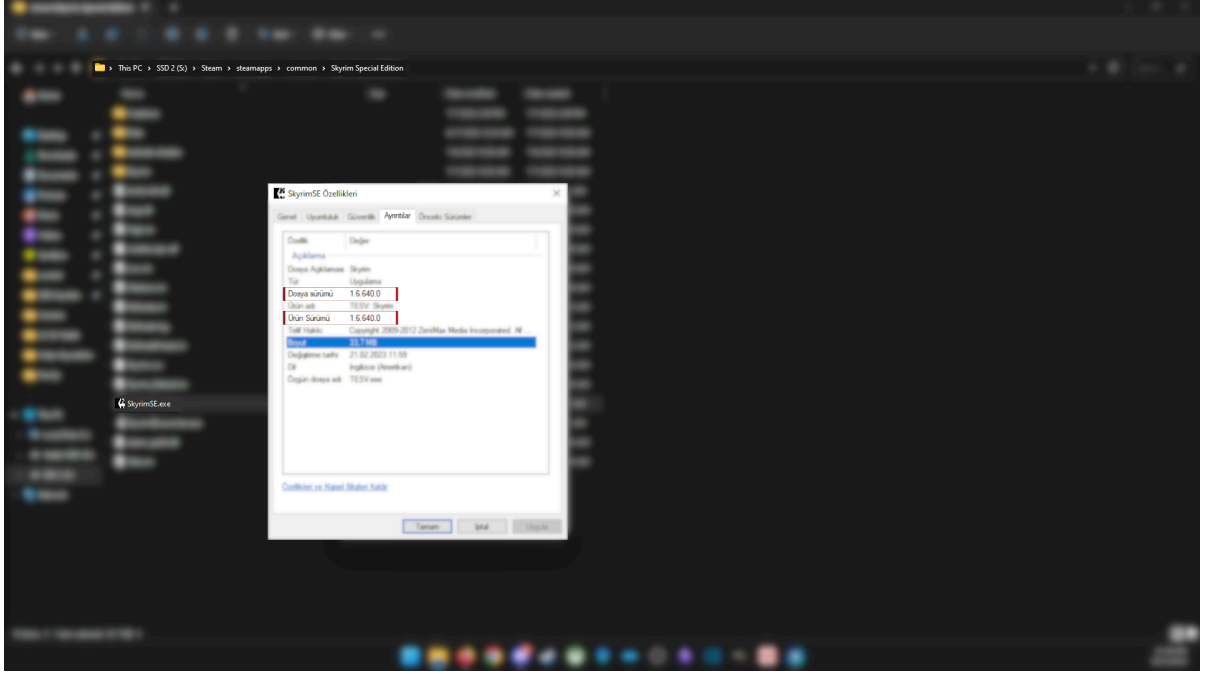
Oyunu Mod Organizer ile çalıştıracaksınız, Steam ile değil. Bu yüzden oyun siz istemediğiniz sürece hiç güncellenmeyecek.

Bilgisayarınızda birden fazla Skyrim istiyorsanız direk Skyrim'in dosyasını Steamapps klasöründen başka yere kopyalayabilirsiniz. Başka yere kopyaladığınız Skyrim dosyaları

oyun güncellense de aynı kalıyor bu şekilde istenmeyen güncellemeden kurtulabiliriz. Ben bu şekilde 3 farklı Skyrim kullanıyorum, test ediyorum.

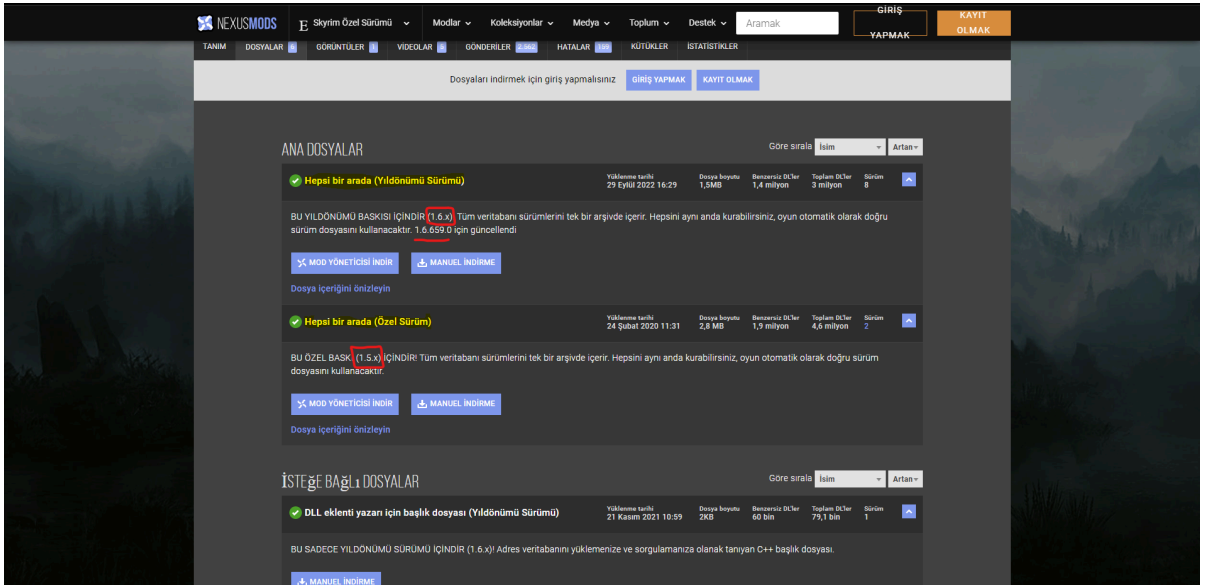
-Oyun sürümüne nasıl bakarım?

+Oyunun kurulu olduğu dizine git. "Skyrim.exe"ye sağ tıkla ve "Ayrıntılar" sekmesine gel. Burada oyun sürümün yazar.



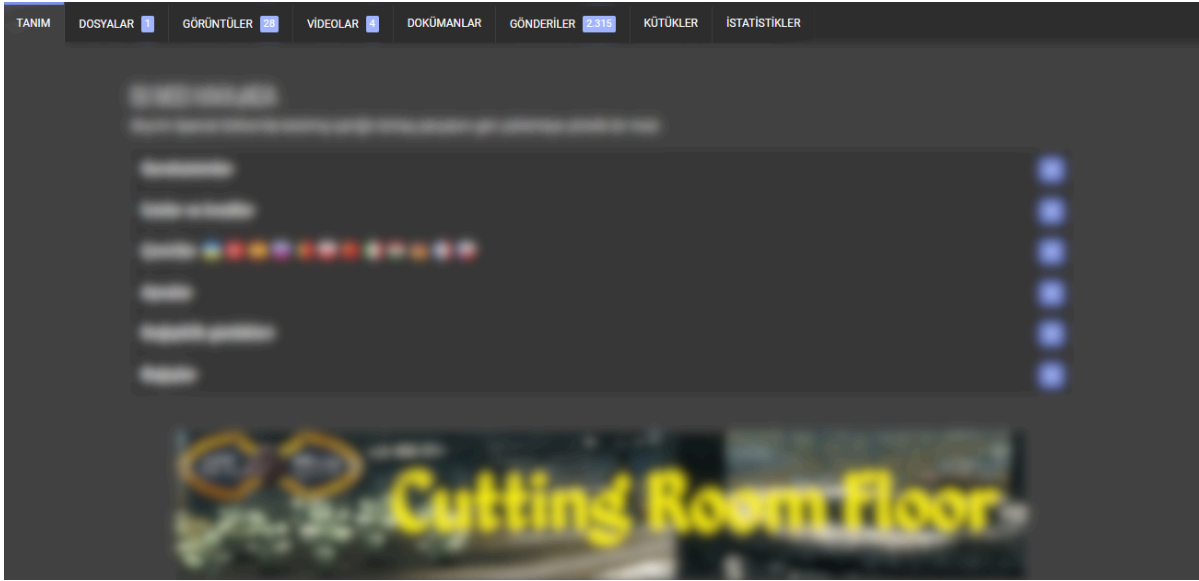
-Mod sürümüne nasıl bakarım?

+Modun genellikle dosyalarında hangi sürüm olduğu yazar. Bazen mod isminde veya açıklamasında da belirtilebilir.



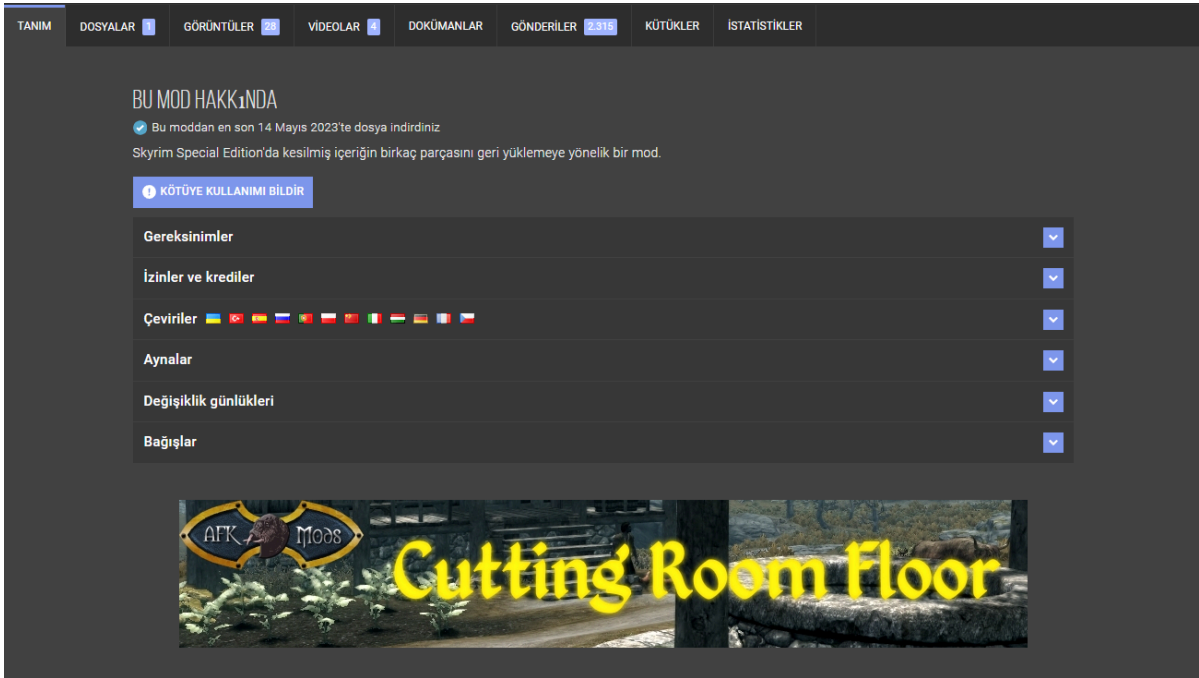
Mod İndirme Örneği: [Link](#)

Her bir mod sayfası sekmelerden oluşur.



Bu sekmeler **Tanım**, **Dosyalar**, **Görüntüler**, **Videolar**, **Dökümanlar**, **Gönderiler**, **Hatalar**, **Kütükler** ve **İstatistikler**dir.

Tanım bölümünde modun sunumu yapılır. Özet bir açıklama vardır ve önemli kurulum detayları belirtilir. Ayrıca **Çeviriler** ve **Gereksinimler**'e de buradan ulaşırsınız. Burayı okumadan modu indirip kullanırsanız modum çalışmıyor veya bozuk diye ağlayabilirsiniz.



Gereksinimler bölümünü genişletin.

TANIM DOSYALAR 1 GÖRÜNTÜLER 28 VİDEOLAR 4 DOKÜMANLAR GÖNDERİLER 2.315 KÜTÜKLER İSTATİSTİKLER

BU MOD HAKKINDA

Skyrim Special Edition'da kesilmiş içeriğin birkaç parçasını geri yüklemeye yönelik bir mod.

Gereksinimler

Nexus gereksinimleri

Modun adı	Notlar
Resmi olmayan Skyrim Özel Sürüm Yaması	

~~Bu dosyayı gerektiren modlar~~

Modun adı	Notlar
2K Khajit Yüzüğü	By Arthmoor, yüzüğü oyuna geri ekler.
Skyrim Manzarası, Su Düzeltmeleri ve Katedral Dağ Çiçekleri için Bir Yama	Yamalardan biri için gerekli
AI Revizyonu ve Bijin - CBBE Meshes and Textures (UCMT) Yamasını Kullanan	İsteğe bağlı (Bu modu ve USMP'yi kullanıyorsanız)
Aosana'nın Çeşitli Yamaları	İlgili yama(lar) için gereklidir.
Zırh Varyantları Genişletme - Yama Koleksiyonu	usta olarak gerekli
Ashfire ve Frost River Mead Değiştirici	Bu moddan Frost River Mead.

Bu bölümde **“Nexus Gereksinimleri”** adı altındaki modları, bu moddan önce kurmanız gerekmekte. Çünkü bazı modlar çalışmak için diğerlerini temel olarak kullanır. Kırmızı çarpı ile işaretlediğim bölüm gerekli değil, hiç kafanızı karıştırmayın. Aynı şekilde **“Site-Dışı Gereksinimler”** de isteyebilir bazı modlar. Gereksinimlerin hepsini kuruyoruz, atlamak yok.

Gereksinimi olmayan modlar tek başına kurulabilir ve böyle gözükür:

TANIM DOSYALAR 1 GÖRÜNTÜLER 28 VİDEOLAR 4 NESNE 1 GÖNDERİLER 12.476 KÜTÜKLER İSTATİSTİKLER

BU MOD HAKKINDA

The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition için kapsamlı bir hata düzeltme modu. Resmi olmayan Skyrim Special Edition Patch'in (diğer adıyla USSEP) amacı, Skyrim Special Edition'da geliştiriciler tarafından resmi olarak çözülmeyen her hatayı Creation Kit ve topluluk tarafından geliştirilen araçların sınırlarına kadar kurulumu kolay tek bir pakette düzeltmektir. .

Gereksinimler

Bu modun temel oyun dışında bilinen herhangi bir bağımlılığı yoktur.

Bu dosyayı gerektiren modlar

Modun adı	Notlar
(Terkedilmiş) Eni'nin Takipçi Paketi	Ateşli sese sahip kadın takipçi(ler) bu olmadan tüm diyalog seçeneklerine sahip olmayacak
(CBBE-3BA) Vanilya Zırh Değiştirici - ENG ve USSEP Yaması	Kesinlikle gerekli değil
(FR) İlişki Diyaloğunun Yenilenmesi - Güncelleme ve MCM	Gereklik
(PT-BR - Revisado) Skyrim Özel Sürümü - USSEP Inlusio	
-Eski- COTN JK Büyük Şehirler Yaması	
-Eskimiş- JK Skyrim Büyük Şehir	

Dosyalar bölümünden mod indirilir.

TANIM DOSYALAR 1 GÖRÜNTÜLER 15 VİDEOLAR 7 NESNE 1 GÖNDERİLER 12.478 KÜTÜKLER İSTATİSTİKLER

Premium olmayan üyeler için indirmeler 3 MB/sn ile sınırlıdır [HEMEN YÜKSELT](#)

ANA DOSYALAR Göre sırala İsim Artan

	İndirildi	Yüklenme tarihi	Dosya boyutu	Benzersiz DL'ler	Toplam DL'ler	Sürüm
✓ Resmi olmayan Skyrim Özel Sürüm Yaması	03 Ağu 2023	27 Mayıs 2023 23:37	129.4MB	573,5 bin	928,8 bin	4.2.9a

[MOD YÖNETİCİSİ İNDİR](#) [MANUEL İNDİRME](#)

Dosya içeriğini önizleyin

Bu mod ayrıca göz atılması mümkün olmayan 7 arşivlenmiş dosya içerir. Daha önce indirdiğiniz bir dosyayı göremiyorsanız arşivlenmiş olabilir.

Burada isterseniz Manuel, isterseniz Mod Yöneticisi seçeneğini seçin. İkisi de aynı dosyayı indirir; farkları biri mod programınızın içinden diğeri ise tarayıcınızdan indirir.

Mod indirirken Türkçe Çevirisi varsa mutlaka onu da kurmanız gerekli. Yoksa Türkçe oyununuza mod kurduğunuzda oyununuz İngilizce'ye döner. Tanım kısmında **“Çeviriler”** bölümünü genişletin ve **“Türkçe”** çevirileri bulun.

Türkçe Yazar: Negatrm	Resmi olmayan Skyrim Special Edition Yaması (4.2.5b ve 4.2.9a) - TÜRKÇE ÇEVİRİSİ
Türkçe Author: Predatürk	Resmi Olmayan Skyrim Özel Sürüm Yaması - 4.2.7 Türkçe Çeviri
Türkçe Yazar: GxHERO	Resmi olmayan Skyrim Özel Sürüm Yaması - Türkçe Çeviri
Türkçe Yazar: DryreL	Resmi Olmayan Skyrim Özel Sürüm Yaması - Türkçe Çeviri (v4.2.0)
Türkçe Author: Enesyuksl	Resmi olmayan Skyrim Special Edition Yama Çevirisi Türkçe
Türkçe Yazar: RTorchN	Resmi Olmayan Skyrim Özel Sürüm Yaması Türkçe Çevirisi

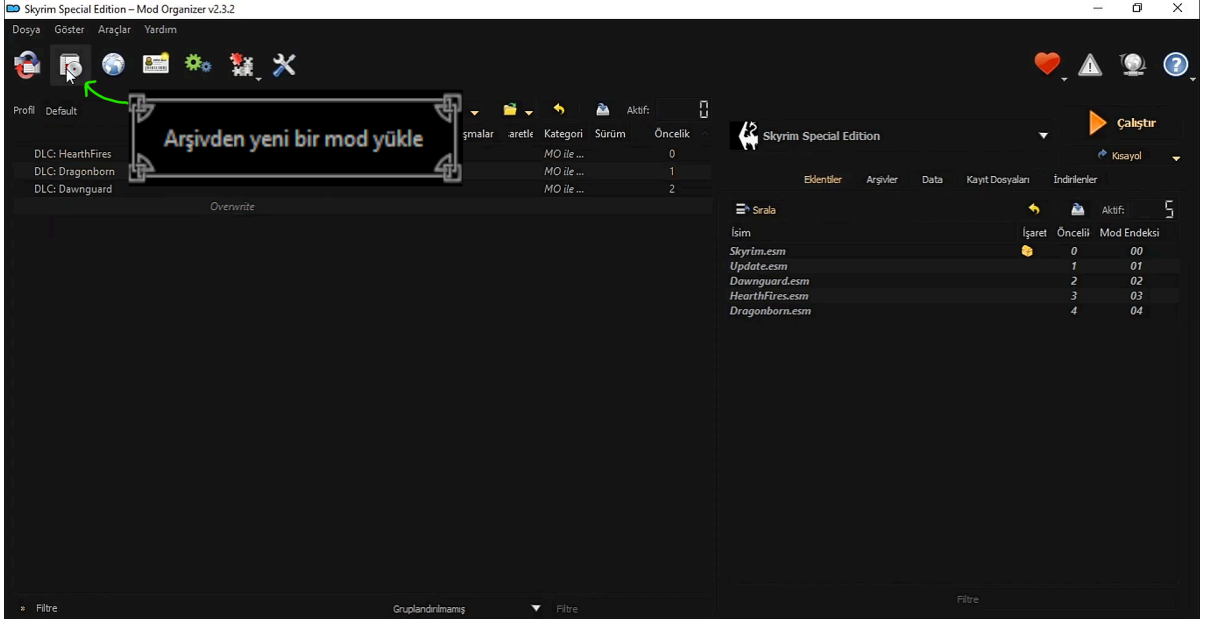
Eğer birden fazla çeviri varsa isimlerinden modunuzun versiyonu ile uyuşanı indirin ya da tek tek hepsine bakıp en güncel hangisi yayınlandıysa onu indirin.(Türkçe çeviri versiyonu modun versiyonu ile uyuşmalı)

Modun son güncelleme tarihi yazar ilk fotoğrafının altında.

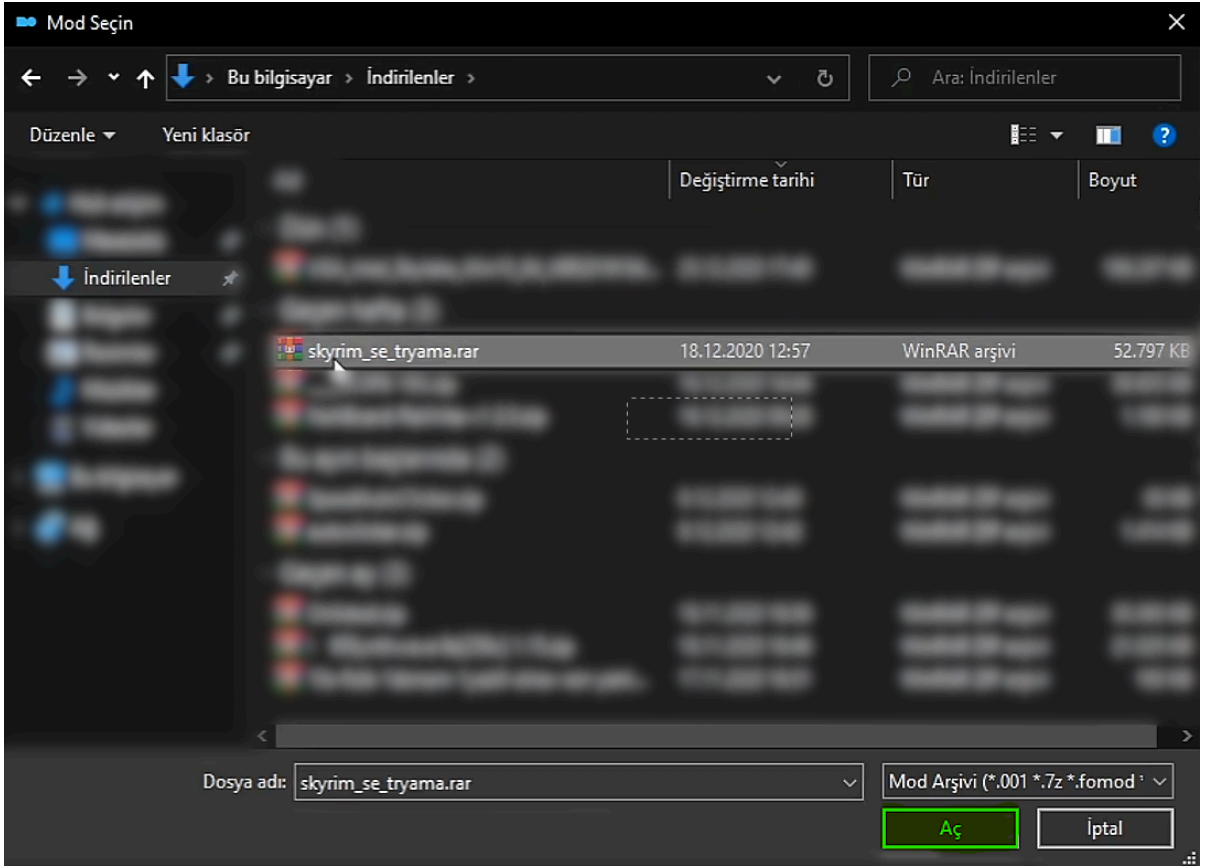
Mod Kurma

Manuel İndirenler:

Mod Organizer'da üstte **“Arşivden Yeni Mod Yükle”** seçeneğini seçin. Bu seçenek genellikle baştan ikinci sıradaki disket-kutusu simgesidir.

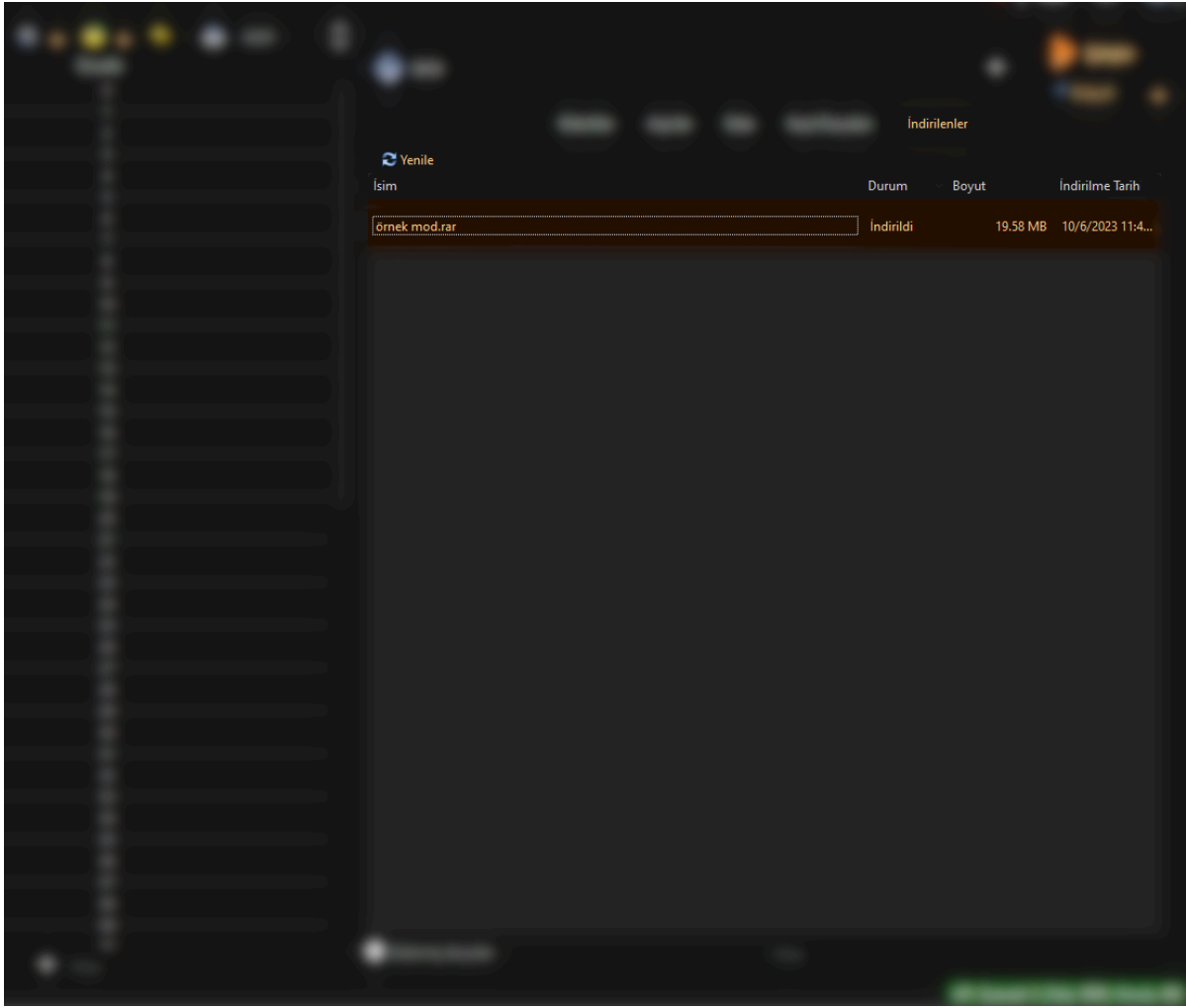


Açılan pencerede indirdiğiniz modu seçin ve "Aç" tuşuna tıklayın..

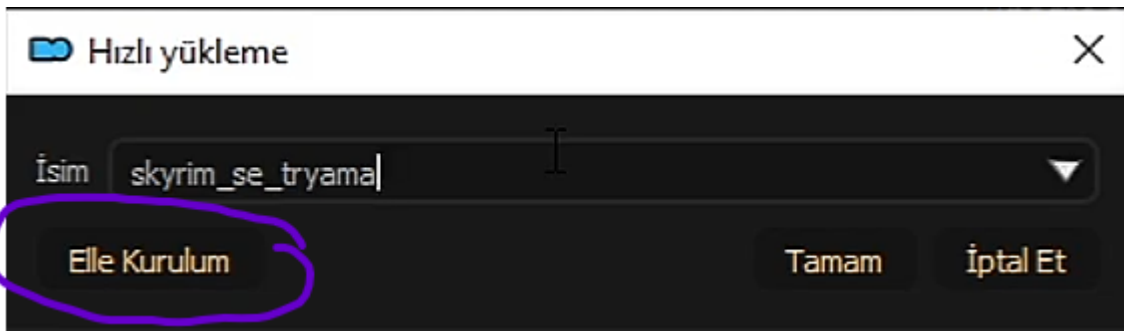


Mod Yöneticisi ile İndirenler:

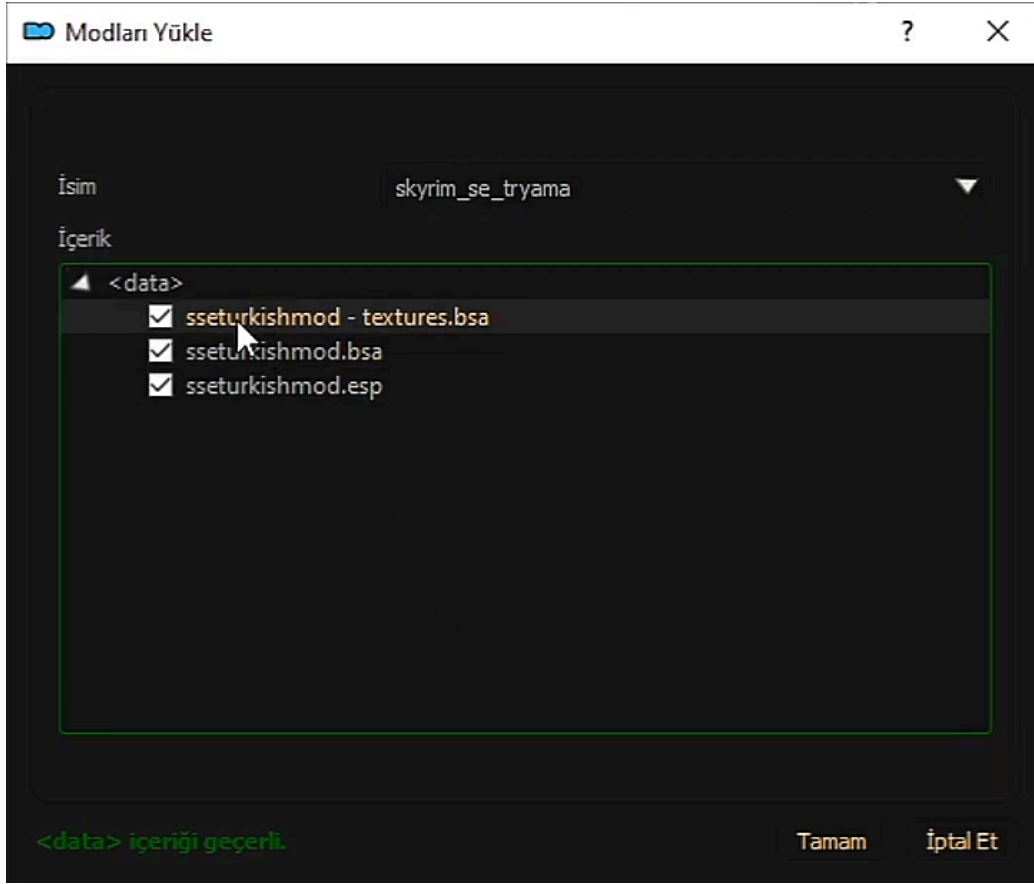
Sağ pencereden indirilenlere basın ve modunuz indirildikten sonra çift tıklayarak kurabilirsiniz.



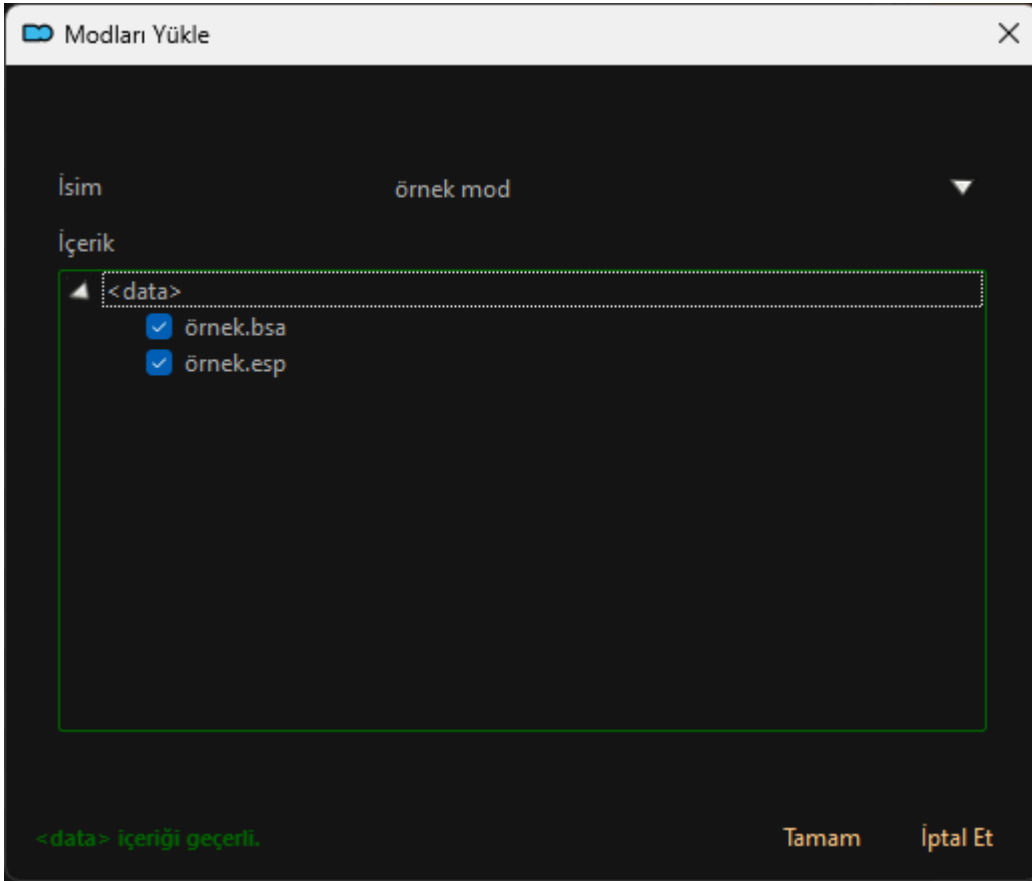
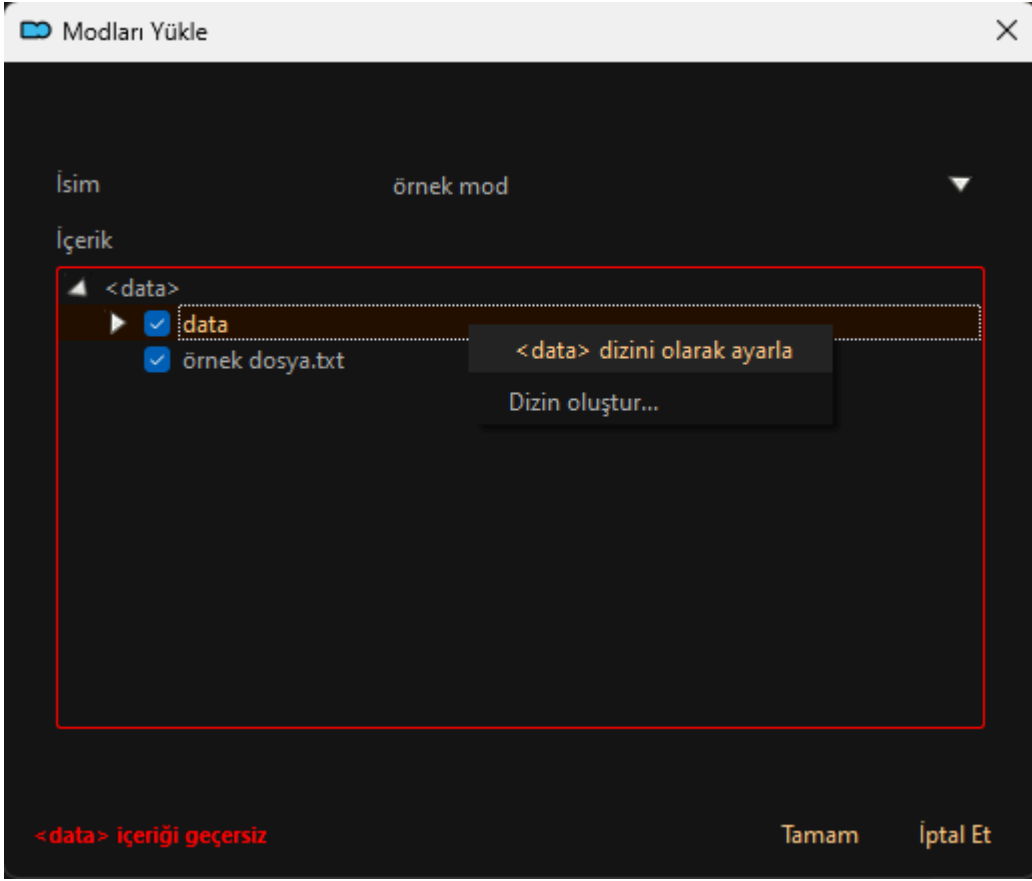
Normalde mod “Tamam” tuşuna basarak mod kurulur. **AMA;**
BAZI MOD YAPIMCILARI MODLARINI DÜZGÜN PAKETLEMİYOR VEYA ESKİ KALMIŞ MODLARIN DOSYA DÜZENLERİ DE ESKİ OLUYOR. BU ÖRNEKLERDEKİ MODLARI TAMAM DİYEREK KURARSAÑIZ ÇALIŞMAZ. O YÜZDEN BEN HER ZAMAN ELLE KURULUM YAPMA TARAFTARIYIM!



“**Elle Kurulum**” seçeneğini seçtiğinizde modun içindeki dosyalar gösterilir. Bu pencerede kenarlar yeşil ve alttaki yazı **<data> içeriği geçerli** ise doğrudur ve “Tamam”a basarak kurulum bitirilir.

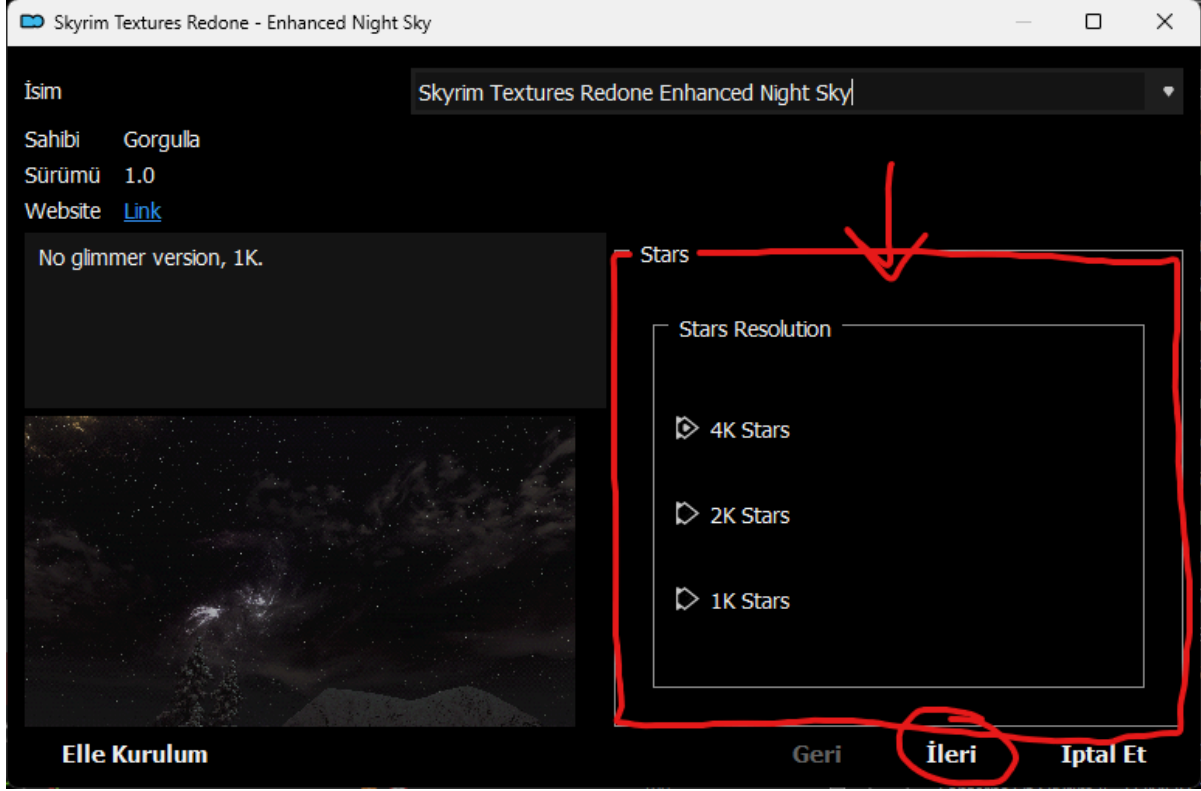


Eğer pencerede kenarlar kırmızı ve **<data> içeriği geçersiz** ise yanlıştır ve "data" ya da ona benzer klasör seçilip data dizini olarak ayarla seçeneği seçilir.



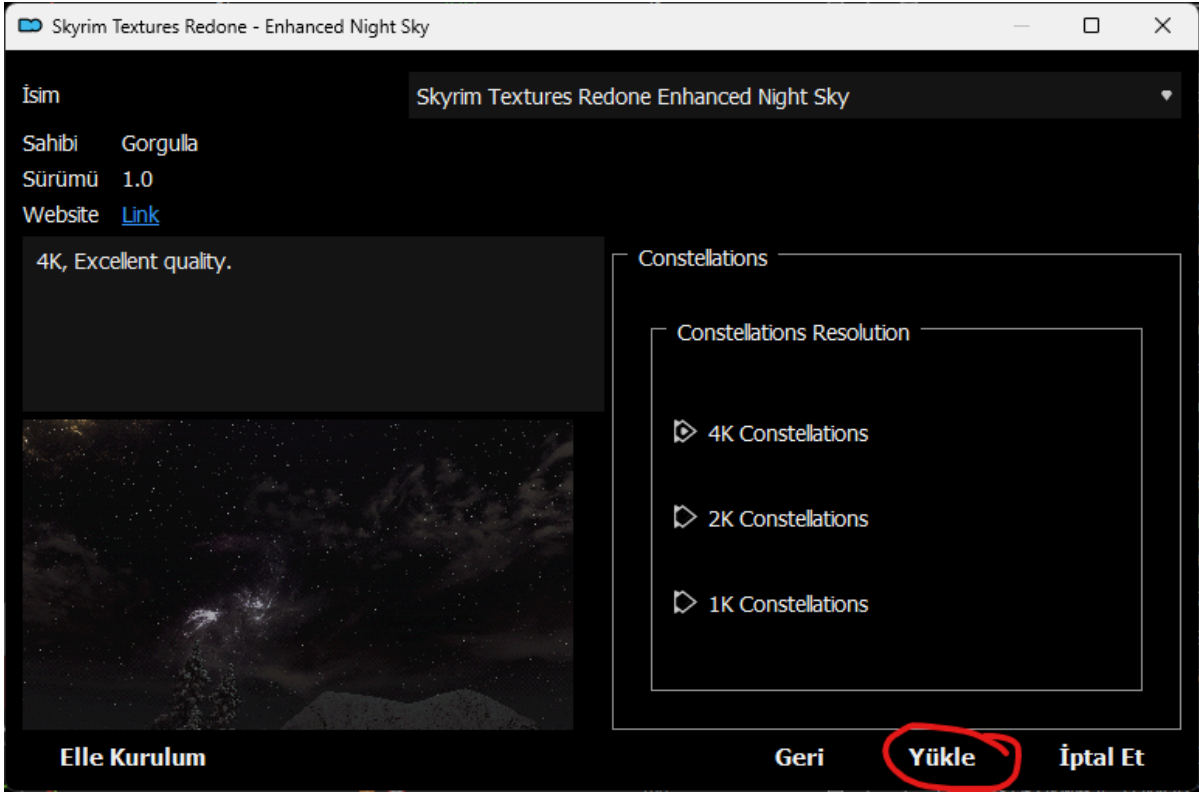
seçebileceğiniz “data” klasörü yoksa tek tek el yordamıyla bütün dosyaları data dizini seçip seçip iptal edebilirsiniz pencere yeşil olana dek. Doğru dosyanın içinde “.bsa veya .esp uzantılı paketler ya da textures veya interface gibi dosyalar bulunur.”

-Ek olarak; bazı modlar kurulum sırasında size seçenekler sunar. Bunlar “fomod” olarak adlandırılır ve modu kurmaya kalktığınızda karşınıza kurulum penceresi gelir.



Örnek mod: [Link](#)

Dikkat: Bu pencerelerde manuel kurulumu seçmiyoruz, bize sağda sunulan seçenekleri seçiyoruz. Daha sonra “İleri” yaparak seçimleri bitirene kadar böyle devam ediyoruz. En son da “Yükle” butonu ile kurulumu tamamlıyoruz.



Fomodlar seçim modlarıdır, size seçenekler sunulur siz bunları seçersiniz. Sol tarafta seçenekleri belirten görsel olur, bu seçenekler bazen diğer modlar için uyumluluk yamasıdır ve algılanırsa otomatik olarak seçili gelir.

[Türkçe Yama](#)

Türkçe yamanın eskiden bu yana 3-4 farklı kurulum seçeneği vardı, **artık 1 tane**. O da Nexusmods'tan indirip normal mod gibi kuruyoruz. Oyun içi kurulum yok, saçma sapan dosyalarla uğraşmak yok. Bunun dışındaki Türkçe yamalar kullanılmayacaktır, eskidir, bozuktur. Başka yerden indirmeyiniz, kurmayınız.

Buyrun; [Link](#)

Anniversary kullansanız da Special Edition kullansanız da bu yamayı kuruyorsunuz. Tak çalıştır şeklinde ekstra bir ayarı yok, it just works.

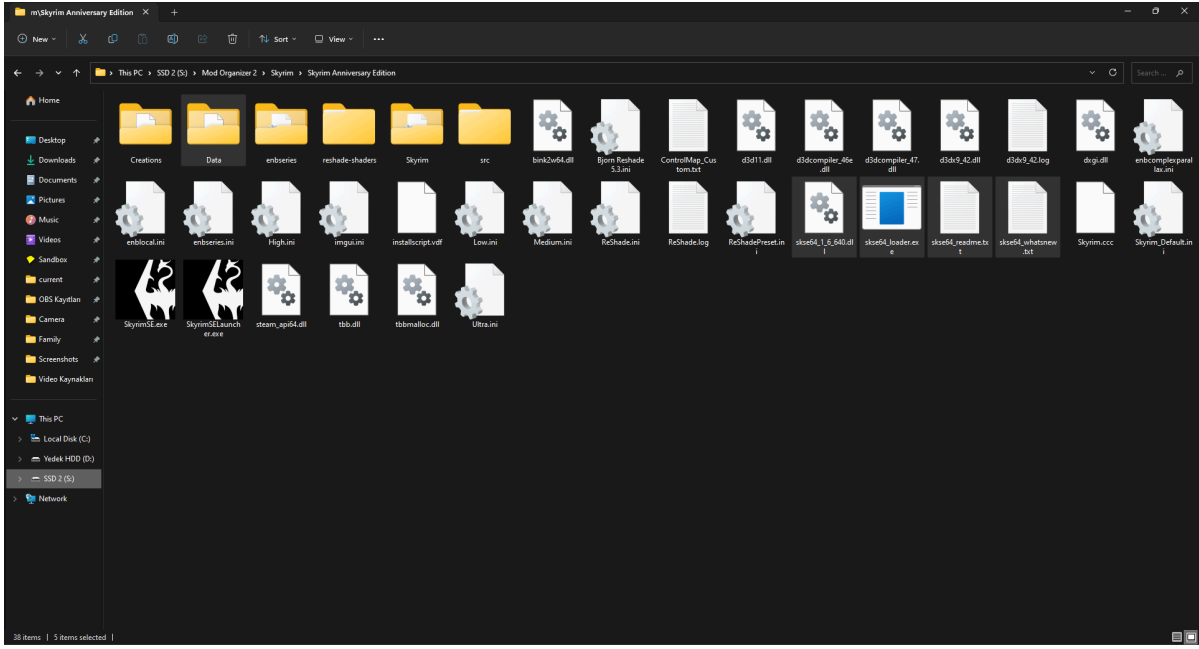
Not: Mod sıralamaya detaylı olarak ileride bakacağız, ama temelde modları şu şekilde kurmalı/sıralamalısınız;

1. Oyunun Türkçe Yaması
2. Mod
3. Modun Türkçe Yaması

[SKSE ve SkyUI](#)

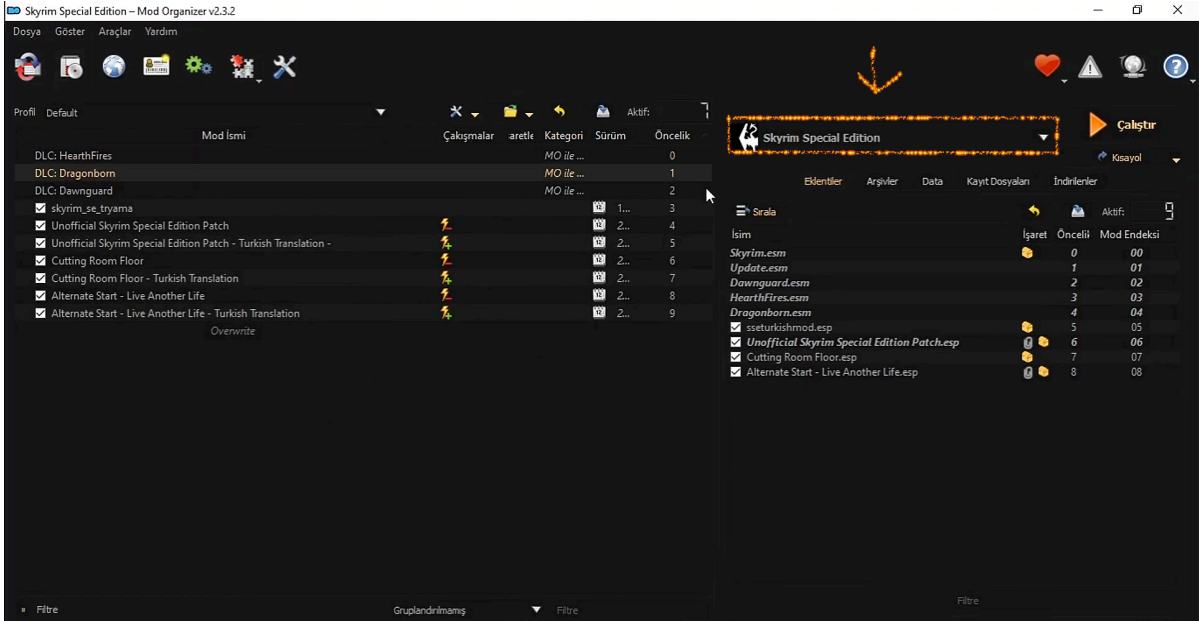
Bazı modlar Mod Organizer ile kurulamaz, SKSE o modlardan biri. Kurulumu çok basittir; modun oyununuzla aynı versiyonunu indirin:

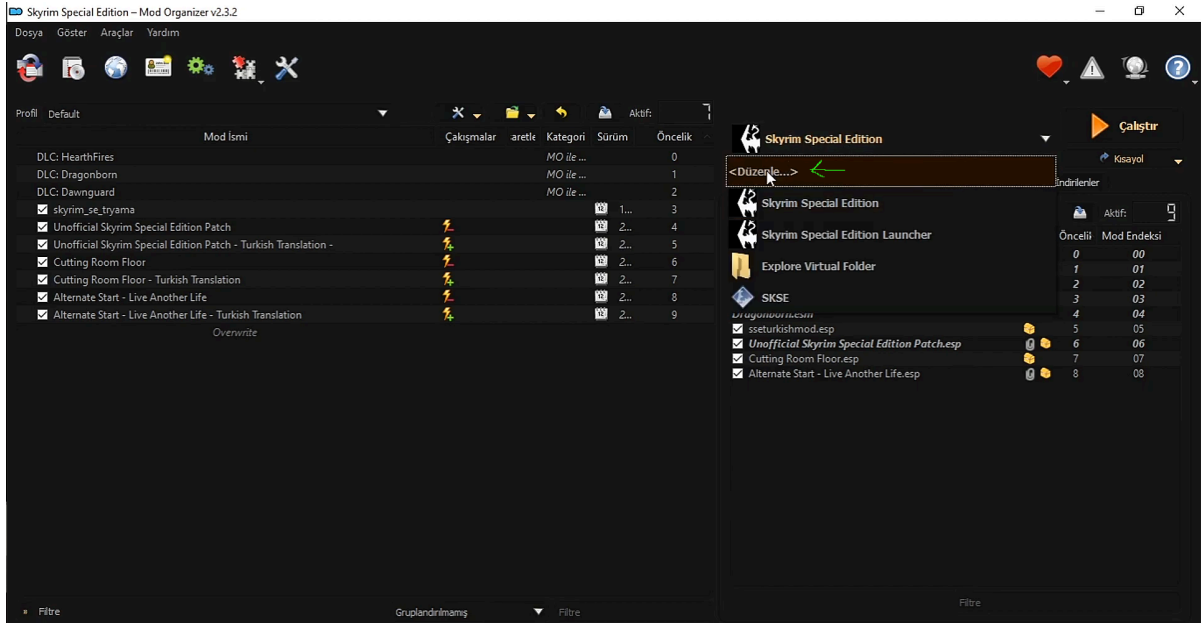
Buyrun; [Link](#)



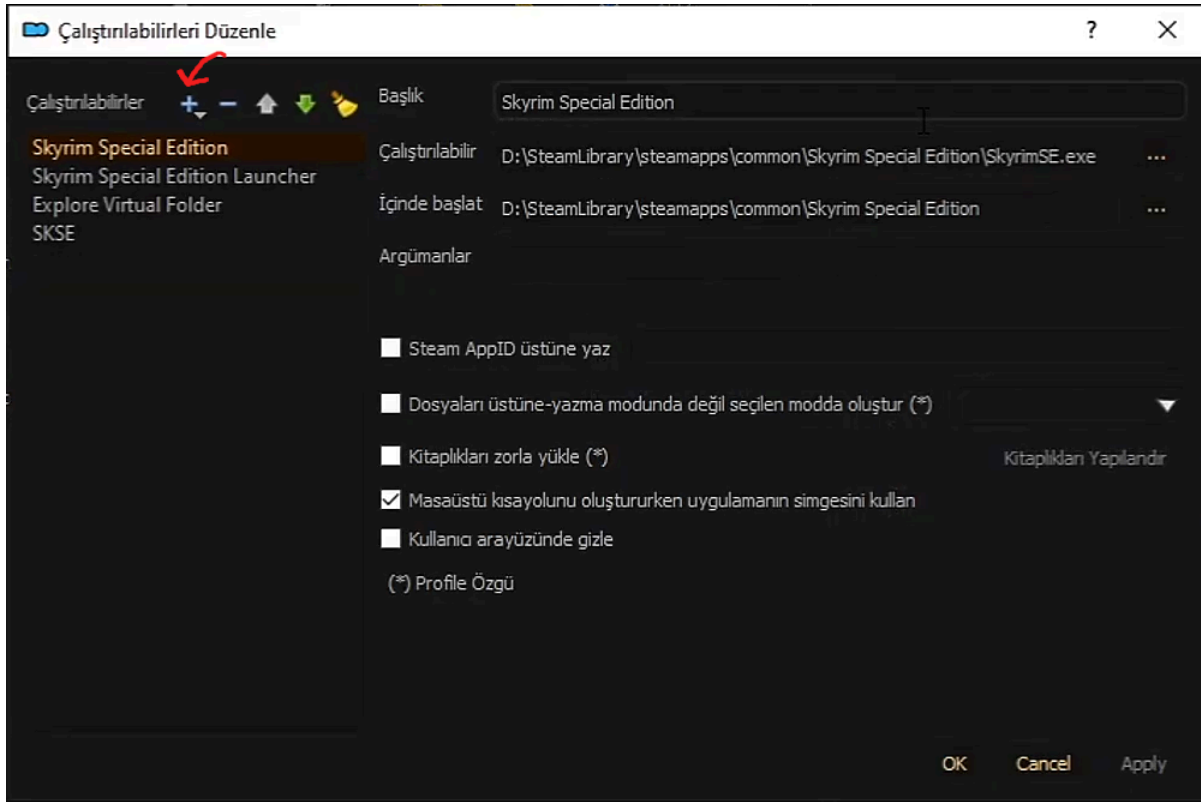
Şimdi tek ihtiyacınız olan oyunu hep SKSE ile başlatmak. Bu yüzden Mod Organizer'a SKSE'yi başlatılabilir olarak ekliyoruz.

Sağ tarafta Skyrim Special Edition yazan pencereye tıklayın ve düzenle seçeneğini seçin.

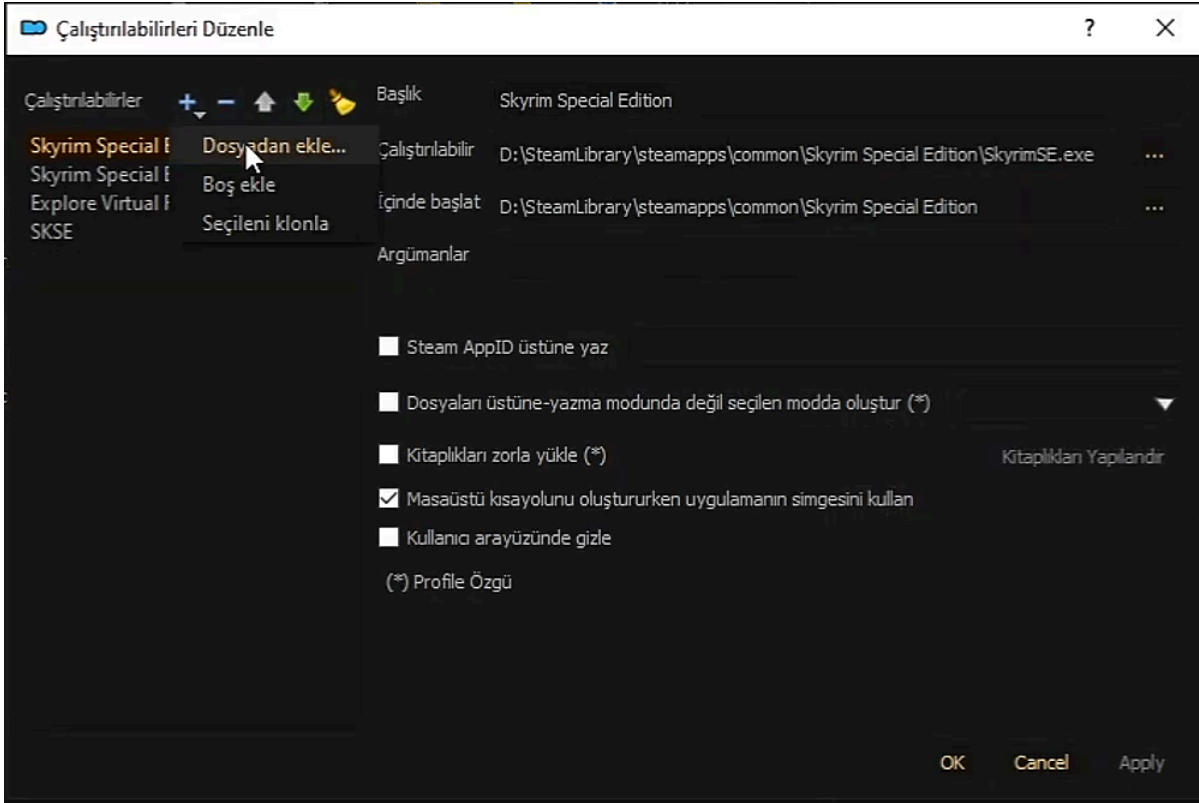




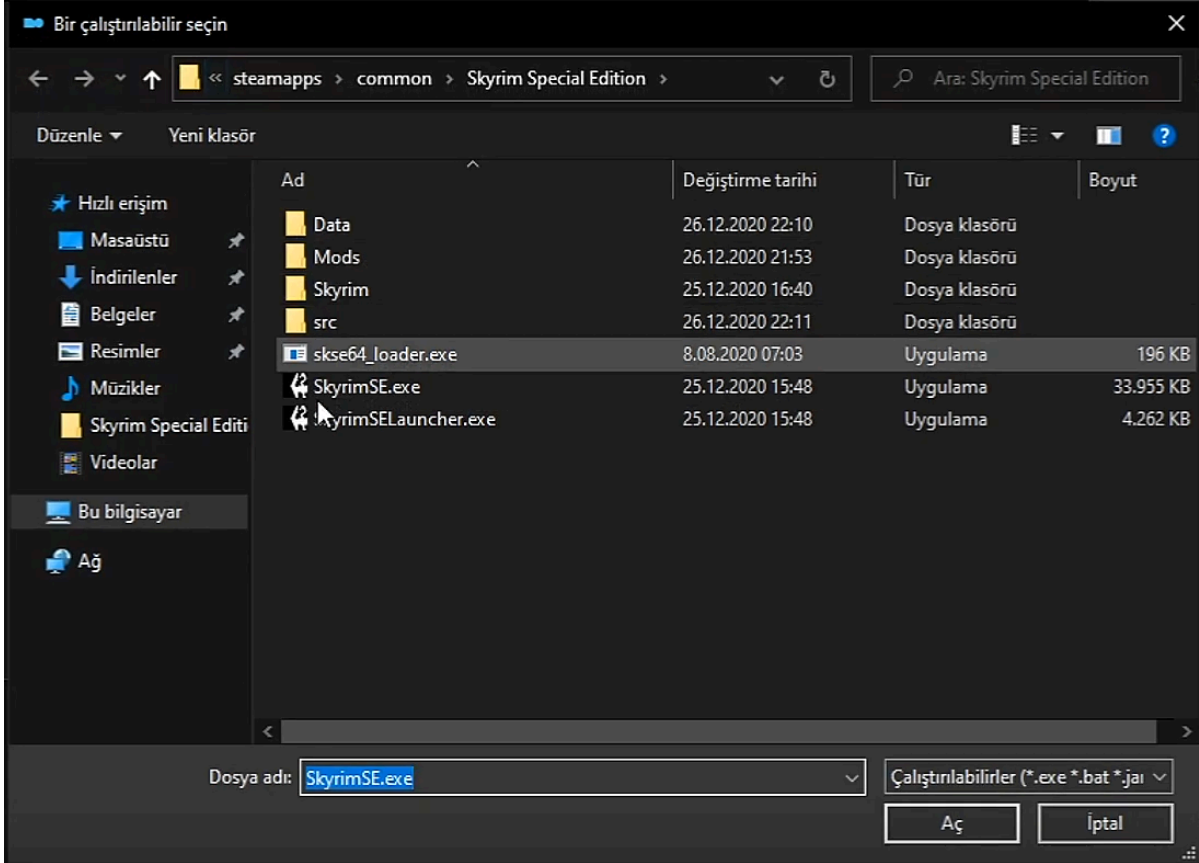
Açılan pencerede “Çalıştırılabilirler” kısmından “+” tuşuna basın.



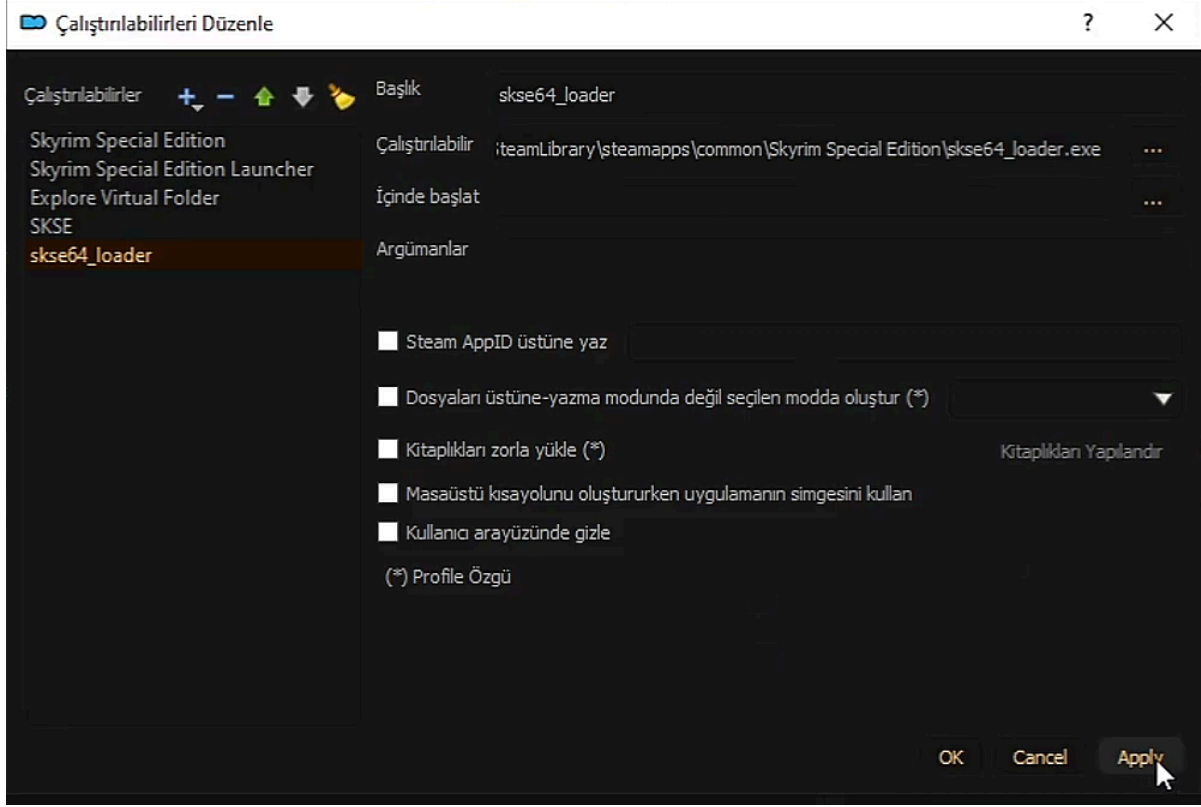
“Dosyadan ekle...” seçeneğine tıklayın



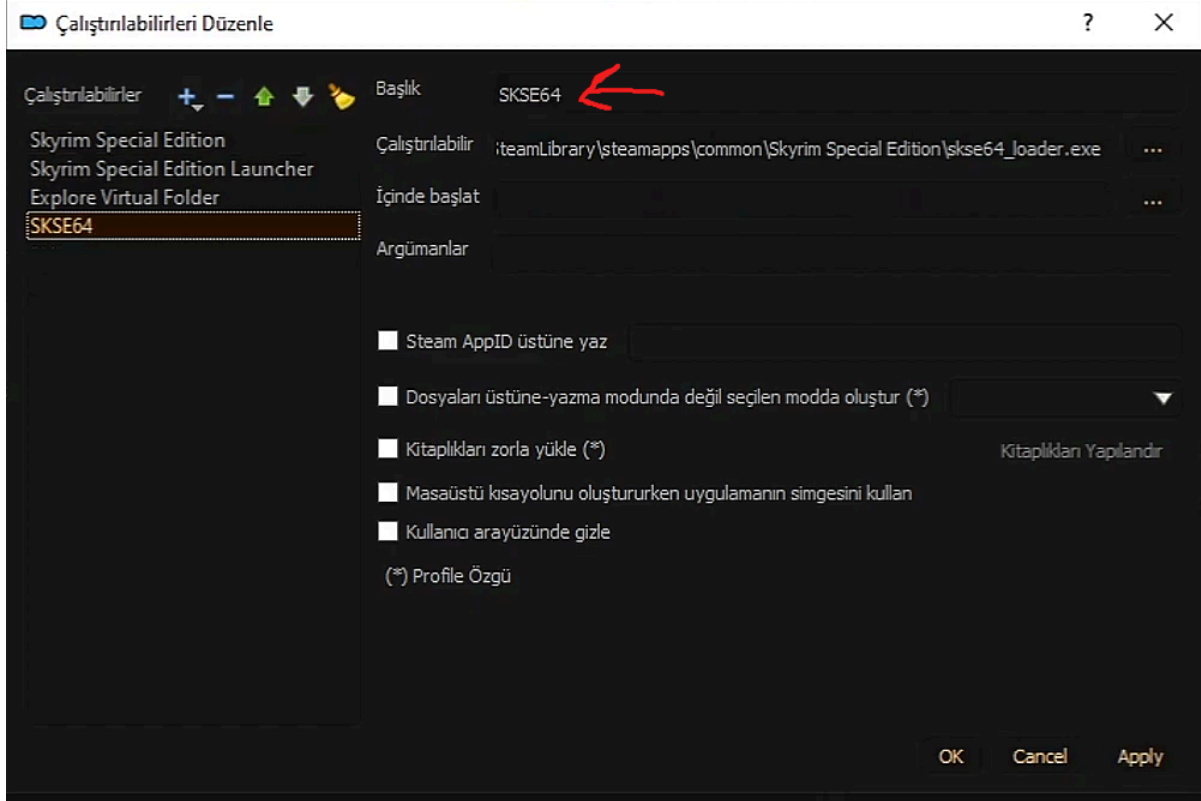
Açılan pencerede Skyrim'in kurulu olduğu yere gidin ve "skse64_loader.exe" isimli uygulamayı seçin.



Uygula ve tamam tuşlarına bastığınızda SKSE çalıştırılabilir olarak eklenmiş olacak.



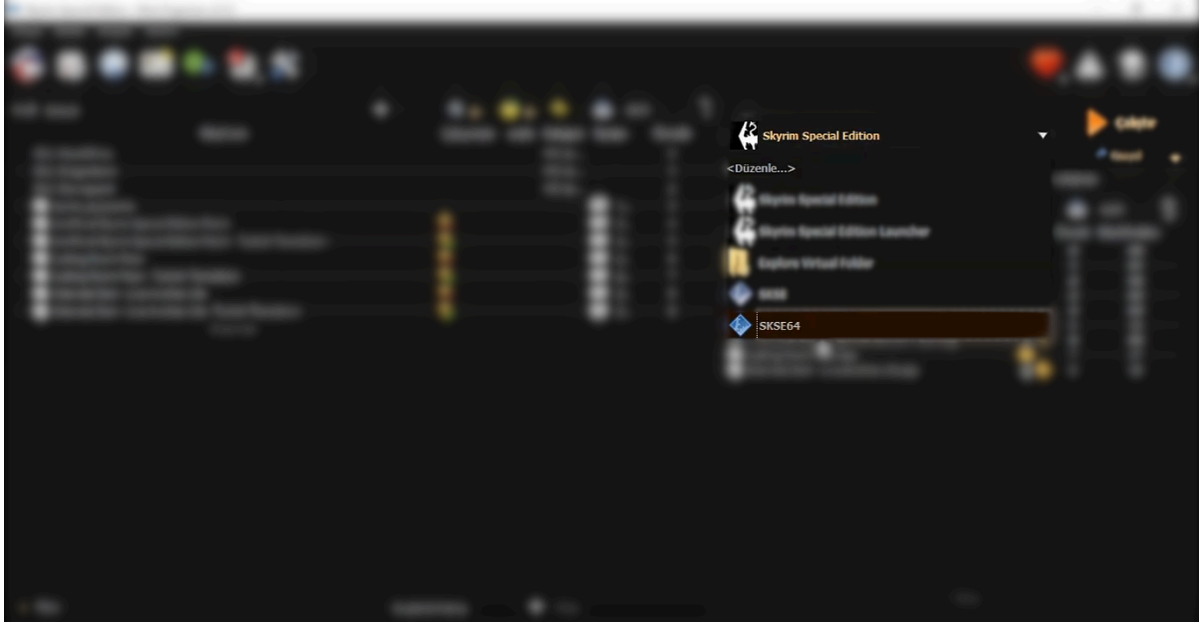
Başlık yazan satırdan ismini isterseniz değiştirebilirsiniz.



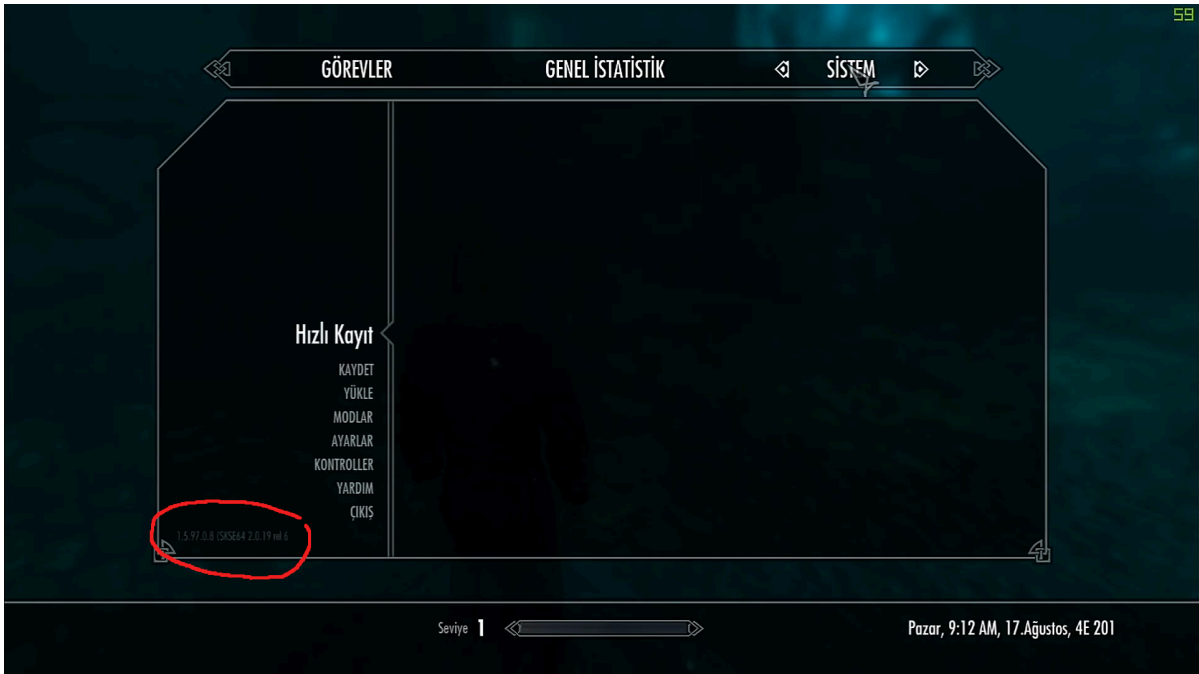
Şimdi çalıştırılabilirlerden SKSE'yi seçin ve **Çalıştır** butonuna basın. Oyunu SKSE ile bu şekilde çalıştırıyoruz.

Bundan sonra **HER ZAMAN** Çalıştır butonunu kullanacağız.

Çalıştırılabilir her programı bu şekilde ekliyoruz.(SKSE, Nemesis, Dyndolod, Texgen, Bodyslide, Fnis, SSEEdit, LOOT, vs)



SKSE'nin doğru çalıştığından emin olmak isterseniz oyun açıldığında Esc menüsünde Sistem kısmında sol alt köşede sürümü yazar. Bu yazıyı görüyorsanız bir problem yok demektir.



SkyUI kurulumunda ise ekstra bir detay yok. Normal [Mod indirme](#) gibi indirip kuruyoruz. Türkçe yama kullanıyorsanız SkyUI modunun da Türkçe yamasını kurmanız gerekli.

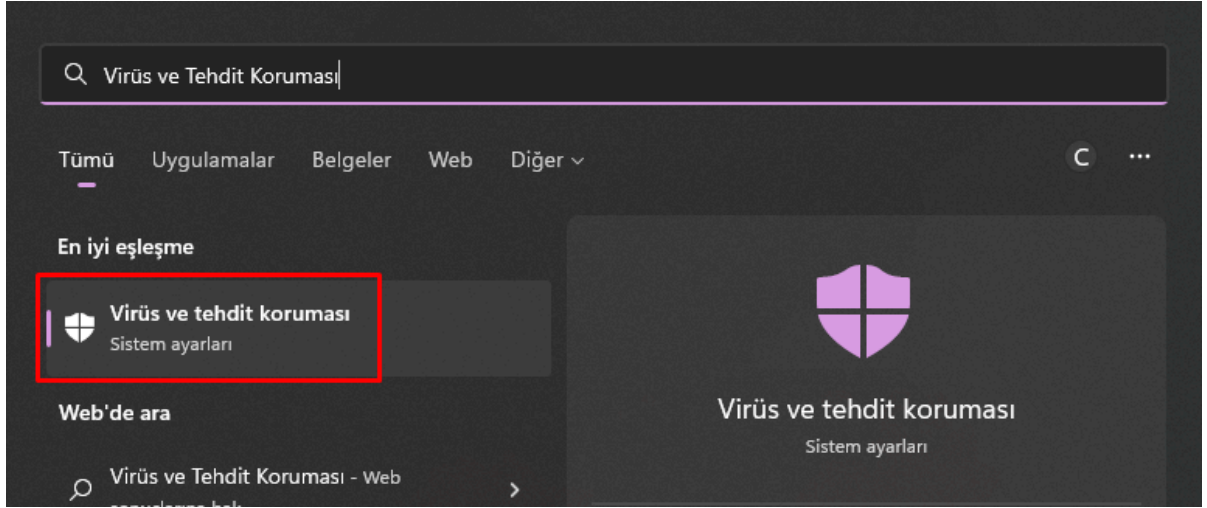
-Oyun açılırken veya oynarken SKSE ile ilgili bir uyarı alıyorsanız ya versiyonunuz yanlışdır ya da dosyaları eksiktir. Tekrar dikkatli kurulum yapınız, mümkünse Windows ayarlarınızdan antivirüs uygulamasına Skyrim'i ve Mod Organizer'ın bütün dosyalarını dışlama olarak ekleyiniz. Windows Defender mod dosyalarında virüs var zannedip siliyor olabilir.

Windows Defender - Virüs ve tehdit koruması

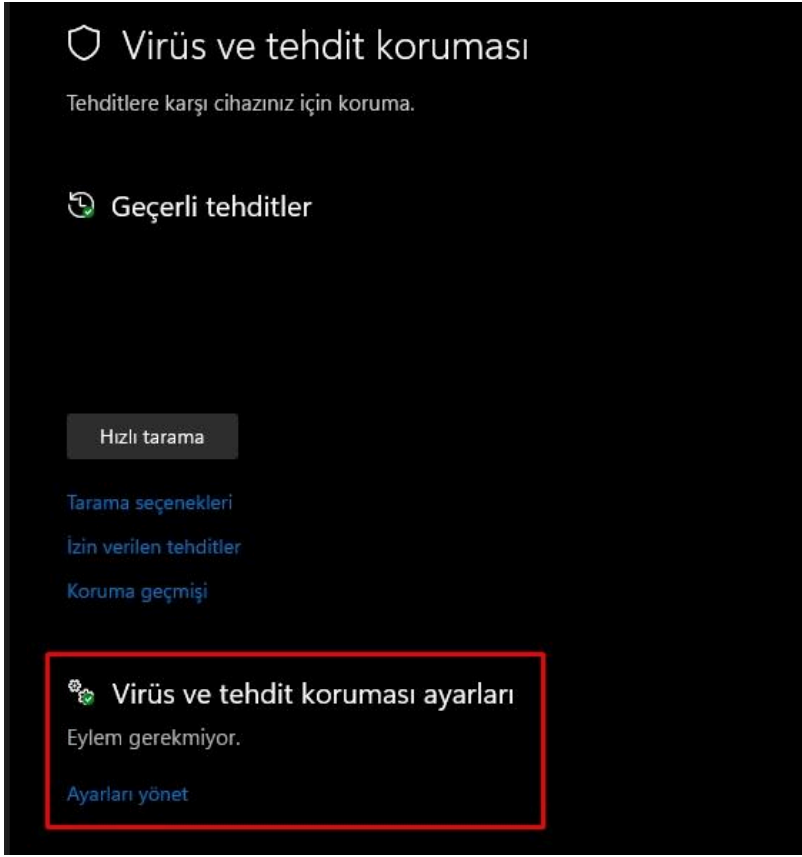
Bazı modlar virüslü olmamasına rağmen Windows tarafından tehdit gibi algılanır ve bilgisayarınız bunları engeller. Bu sebepten ötürü eksik bir dosya hatası veya mod çalışmama gibi hatalar alıyorsanız sebebi Windows olabilir ve çözümü şu şekilde;

-Linux kurun(şaka)

Windows Başlat → **Virüs ve Tehdit Koruması** yazarak, Sistem Ayarlarında bulunan **Virüs ve Tehdit Koruması**'ni açın.



Açılan alanda **Virüs ve tehdit koruması ayarlarını** bularak **Ayarları yönet** başlığına tıklayın.



Yeni açılan pencerede en aşağıya inin. En aşağıda **Dışlamalar** başlığını göreceksiniz. Dışlamalar başlığının altında **Dışarıda bırakılanları ekle veya kaldır** seçeneğine tıklayın.

Kurcalamaya karşı koruma

Başkalarının, önemli güvenlik özellikleri üzerinde onaysız deęişiklik yapmasını engeller.

Açık

[Daha fazla bilgi edinin](#)

Denetimli klasör erişimi

Cihazınızdaki dosyaları, klasörleri ve bellek alanlarını kötü amaçlı uygulamaların yetkisiz deęişikliklerinden koruyun.

[Denetimli klasör erişimini yönet](#)

Dışlamalar

Microsoft Defender Virüsten Koruma dışlanmış öğeleri taramaz. Dışlanmış öğeler cihazınızı savunmasız bırakabilecek tehditler içerebilir.

[Dışarıda bırakılanları ekle veya kaldır](#)

Karşınıza gelen yeni alanda; **Bir dışlama ekle** yazılı butona tıklayın.

Dışlamalar

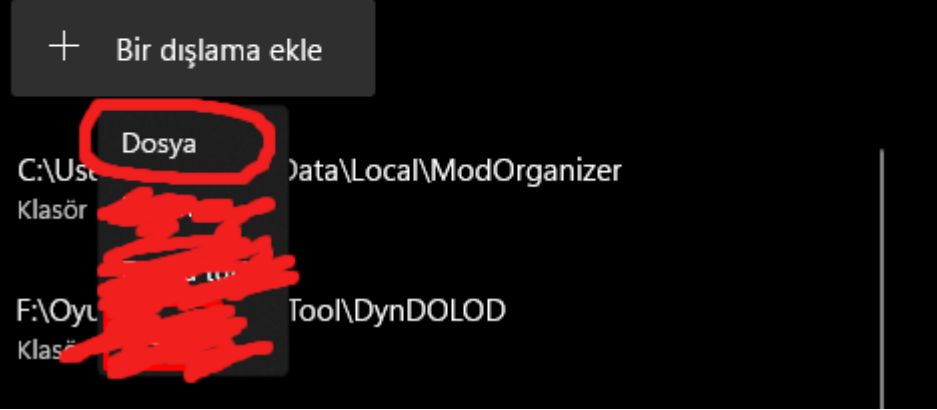
Microsoft Defender Virüsten Koruma taramalarının dışında bırakmak istediğiniz öğeleri ekleyin veya kaldırın.

+ Bir dışlama ekle

Bir dışlama ekle dediğiniz zaman 4 seçeneği olan bir menü açılacaktır. Bu menüden **Dosya** seçeneğini seçin.

Dışlamalar

Microsoft Defender Virüsten Koruma taramalarının dışında bırakmak istediğiniz öğeleri ekleyin veya kaldırın.



Buradan Mod Organizer'ın kurulu olduğu dosyayı(Eğer değiştirmediyse C: Modding gibi bir konumdadır)

Mod Organizer'ın mod dosyalarının olduğu yeri(Değiştirmediyse Appdata içindedir) Skyrim'in oyun dosyalarını(Steamapps klasöründeki),

kısacası Skyrim ve modlarla ilgili aklınıza gelen her şeyi ekleyin.

-Bu kural bütün çalıştırılabilir uygulamalar için geçerlidir. SKSE, Fnis, Nemesis, Dyndolod, Bodyslide, LOOT, SSEEdit vs vs..

-*"Peki mod indirirken virüs kontrolü nasıl yapacağız?"*

+Öncelikle mod indirirken tüm sorumluluk size aittir. Kendi araştırmanızı yapın, gerekirse antivirüs programları kullanın ve işinize yarayacak birkaç tavsiye vereyim;

1. Nexusmods.com sitesinden indireceğiniz modlarda Nexus virüs taraması yapıyor. Modlarınızı başka kaynaklar yerine bu siteden ya da orijinal sitesinden indirirseniz virüs bulaşma ihtimali düşer.

NEXUSMODS Skyrim Special Editi... Mods Collections Media Community Support Search UPLOAD

Riding Animation Overhaul - RAO

All games / Skyrim Special Edition / Mods / Animation / Riding Animation Overhaul - RAO (OAR - DAR)

RIDING ANIMATION OVERHAUL - RAO (OAR - DAR)

Endorsements 396 Unique DLS 8,899 Total DLS 11,063 Total views 47,495 Version 1.1

ADD MEDIA TRACK ENDORSE VOTE Download: VORTEX MANUAL

Riding Animation Overhaul - RAO

Last updated 20 October 2023, 2:16AM Original upload 19 October 2023, 8:07AM Created by Mxmedula Uploaded by Mxmedula

Virus scan
Safe to use

TAGS FOR THIS MOD
REPLACER ANIMATION - MODIFIED CREATURES CREATURES - RIDEABLE OVERHAUL ONLY FOR MALE CHARACTERS ONLY FOR FEMALE CHARACTERS TAG THIS MOD

DESCRIPTION FILES 1 IMAGES 26 VIDEOS 1 POSTS 14 LOGS STATS

ABOUT THIS MOD
You haven't downloaded this mod yet

2. Eğer indireceğiniz modun Github gibi açık kaynak kodunu görebileceğiniz bir yer varsa ziyaret edin. Açık kaynak kodlu programlarda kötü bir yazılımın bulunması çok düşük bir ihtimaldir, çünkü herkes açıp programın kodunu inceleyebilir.(adı üstünde açık kaynak kodlu)
3. Bir mod ne kadar popüler ise sıkıntılı olma ihtimali o kadar azdır. Bir düşünün; sizce milyonlarca indirilmiş popüler bir modda mı virüs olma ihtimali daha fazla yoksa geçen gün yüklenmiş ve 15 kişinin indirdiği bir mod mu? Ben bu ve birkaç sebepten daha dolayı modları ilk çıktıklarında indirmiyorum hemen.
4. Aklınıza hiçbir şey gelmiyorsa indirdiğiniz dosyayı bu linke yükleyin ve sonuçlarına bakın: [Link](#)

Mod Sıralama ve Loot

Mod sıralamak oyunun düzgün çalışması için en gerekli aşamadır. Burayı yanlış yaparsanız insanların yüzleri bozulabilir, vücutları görünmez olabilir, kaplamalar mor renge dönebilir ya da bozulabilir, oyun durup dururken oyundan atabilir falan filan.. Bunları yaşamayın diye yapmanız gerekenler:

Öncelikle Mod Organizer'da 2 tane sıralama yaparsınız. Birisi modların sırası(sol taraf), diğeri de eklentilerin sırası(sağ taraf)

Modların sıralaması şu şekildedir; alttaki mod, üstekinin üzerine yazar. Yani sol tarafı en büyükten en küçüğe doğru sıralamanız gerekmekte.(Modları tutup sürükleyebilirsiniz)

Örneğin; bir ev modu kurdunuz ve evdeki her şeyin kaplamasını değiştiriyor. Ek olarak da bir tane halı modu kurdunuz. Bu da sadece halının kaplamasını değiştiriyor. Halı modu ev modundan sonra gelmelidir yani altta olmalıdır.

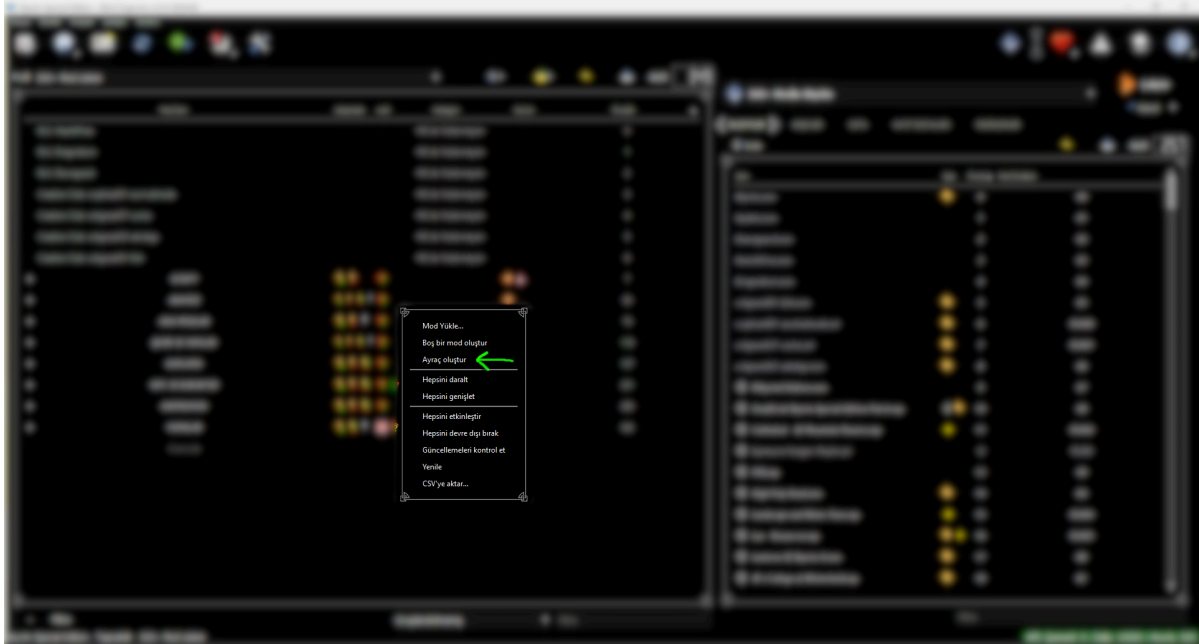
Önce halı modunu kurup sonra ev modunu kurarsanız ev modu halı modunun üzerine yazdığından halı modu gereksiz kalır ve çalışmaz.(Ya da mor renkli görüntü hatalarıyla karşılaşabilirsiniz)



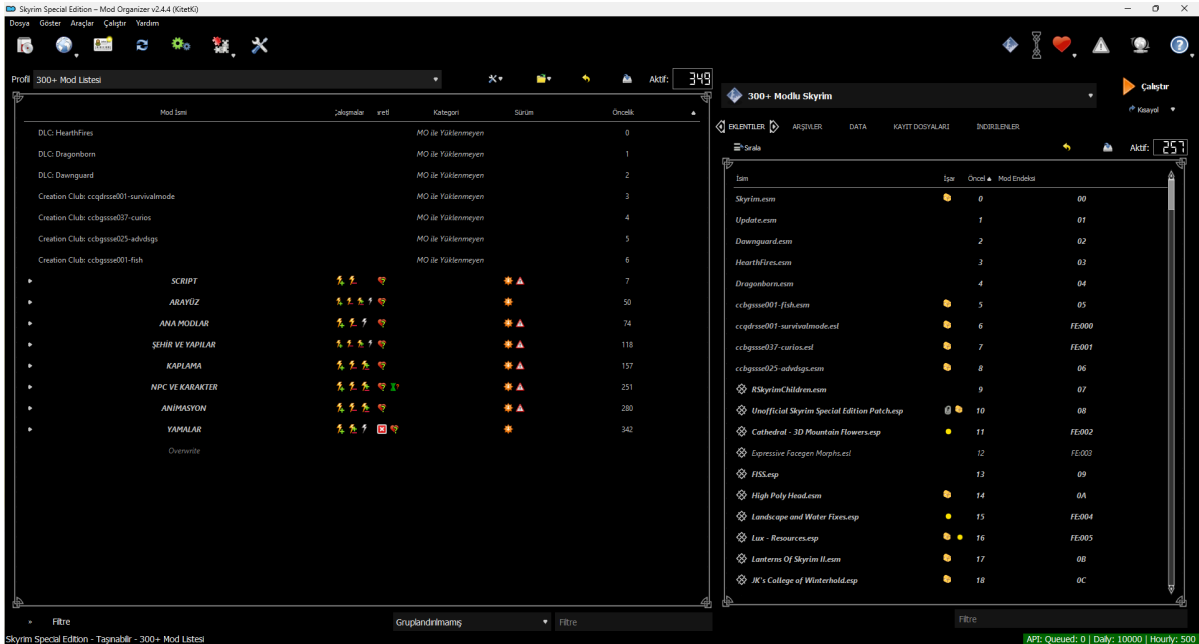
Modun yanında ⚡ kırmızı eksi şimşek varsa başka bir mod onun üzerine yazıyor demektir. Modun yanında ⚡ yeşil artı şimşek varsa bu mod başkalarının üzerine yazıyordur. Modun yanında ⚡ gri şimşek varsa kullanılmıyor demektir. Diğer modlar tamamen üzerine yazmıştır.



Kullanışlı bir bilgi daha vereyim; eğer 100 veya daha fazla mod kuracaksanız hangi modun nerede olduğunu takip etmek zorlaşabiliyor. O yüzden ben hep modları Ayraçlar altında toplarım. Burada boş bir yere tıklayın ve ayraç oluştur seçeneğini seçin.



Modları açtığınız ayraçlara tutup sürükleyin. Sıralama yine aynı. Örnek isterseniz 300 Mod Listesindeki ayraç düzenim:

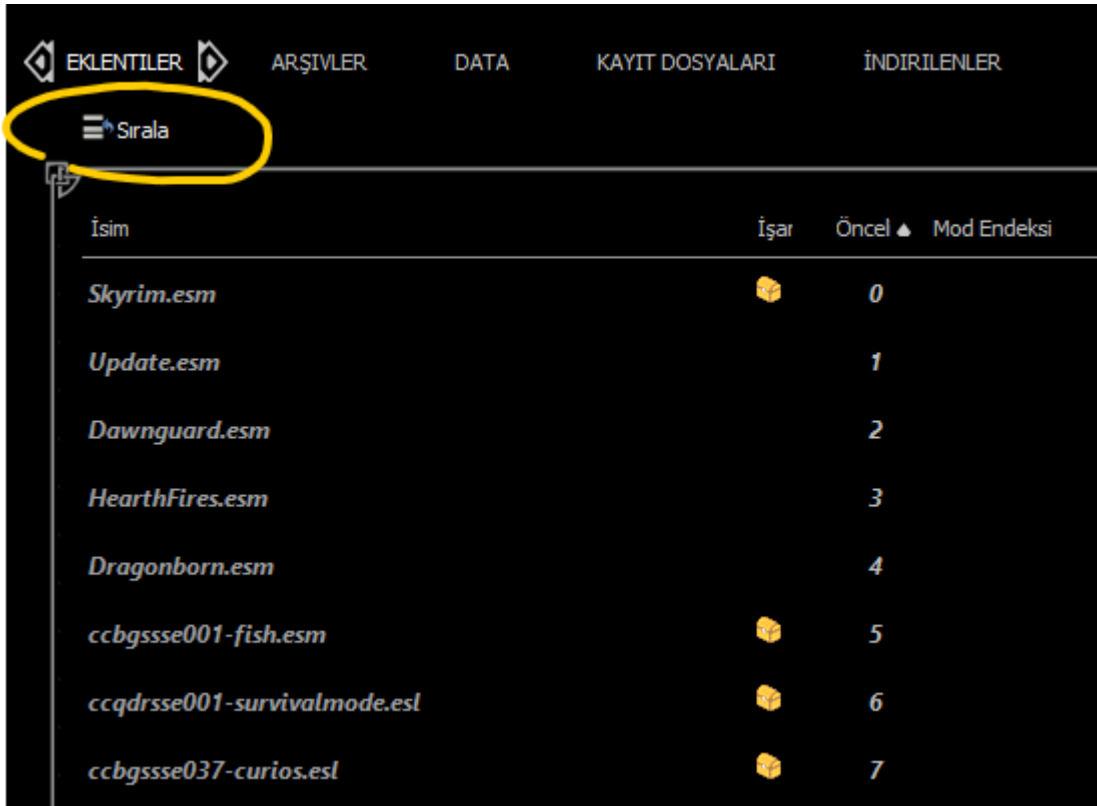


Sol taraf bitti. Gelelim sağ tarafa(eklentiler)

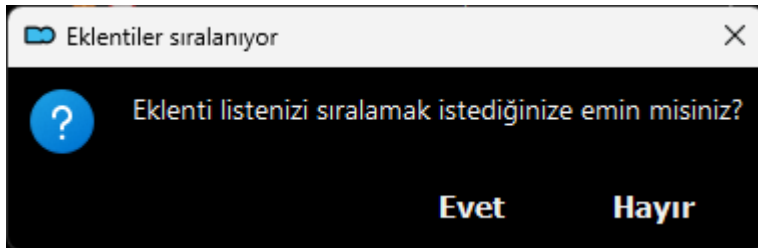
Eklentiler bölümünde sıralama mantığı yine aynı en alttaki en son yüklenecek şekildedir. Lâkin burayı kafanıza göre sıralayamazsınız. Örneğin koyu renkli dosyalar en başa gelir.(Zaten tutup aşağı sürüklemeye çalışırsanız yukarı geri döner bunlar)

Onun dışında bu bölümde yamalar en alta gelmelidir, ana Türkçe çeviri dosyasını en başlarda tutmanızı tavsiye ederim.

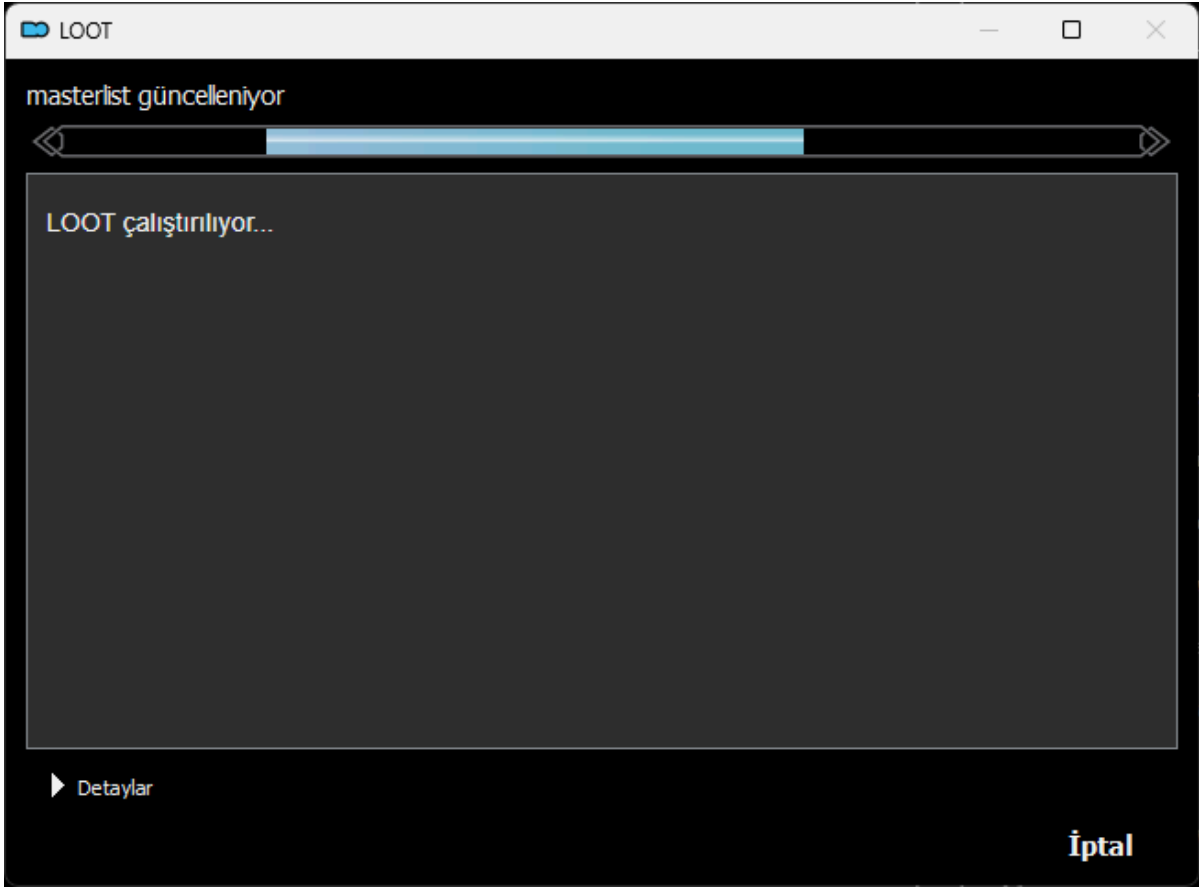
LOOT isimli program sizin için bu dosyaları otomatik sıralar ve yardımcı tavsiyelerde bulunur. Mod Organizer'ın içinde LOOT'un mini versiyonu mevcuttur ve "Sırala" butonundadır.



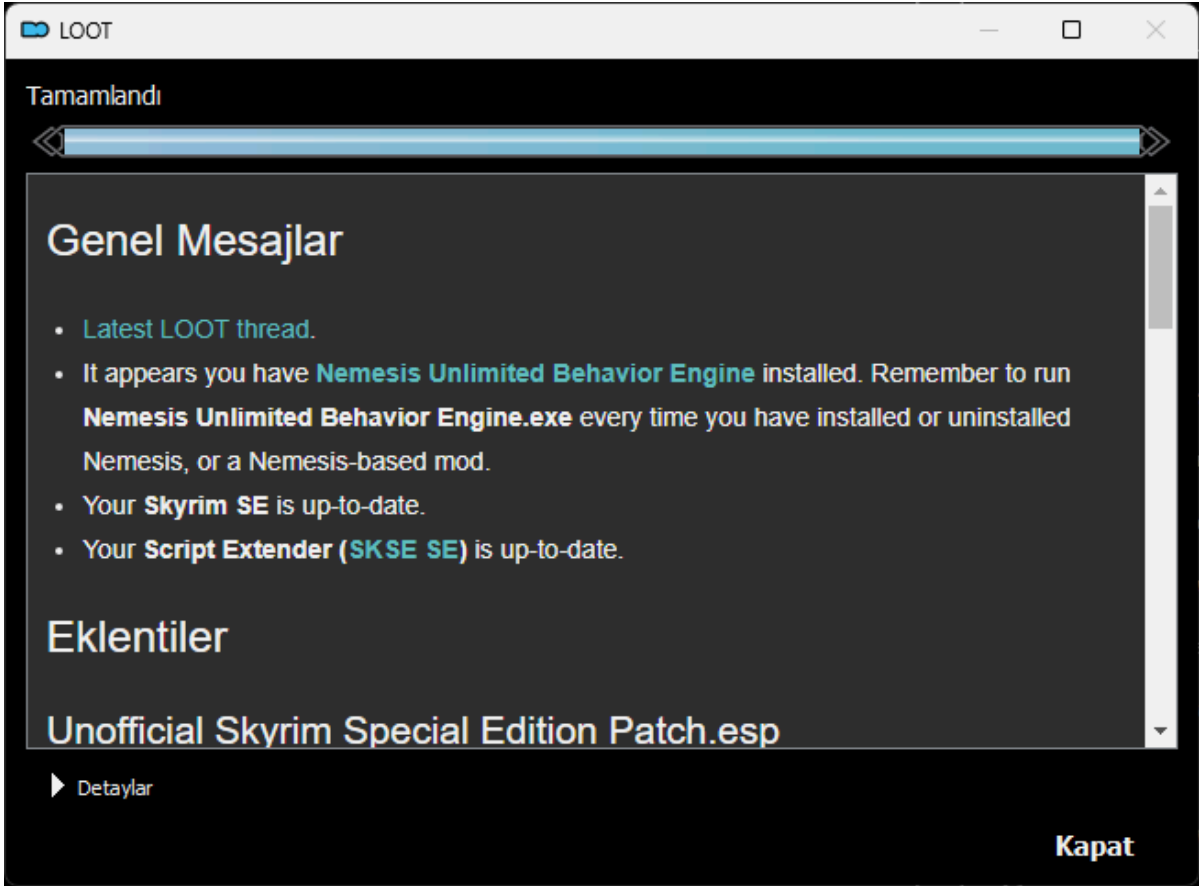
Modlamaya yeni başladıysanız bu "Sırala" butonu dostunuzdur. Tıkladığınızda yeni pencerede emin misiniz diye sorar size "Evet" diyin.



Sonra LOOT'un penceresi açılacak ve birkaç saniyeliğine şu ekranı göreceksiniz, bekleyin bitene kadar.



Sıralamayı tamamladığında "Tamamlandı" yazar pencerenin sol üstünde ve size rapor verir.



Bu rapordan oyununuzun veya modlarınızın güncel olup olmadığını görebilirsiniz. Yanlış bir şey tespit ederse uyarıda bulunur, gerekiyorsa "şu yamayı kurmayı unutmuşsun, animasyon modu kurduysan Nemesis'i çalıştırmayı unutma" gibi tavsiyeler verir. Burası İngilizce olduğu için anlamıyorsanız yazıları kopyalayıp çeviriye yapıştırın.

Bu mini LOOT programı kendi testlerime göre 100 moda idare ediyor ve giriş seviyesi için gayet basit-yeterli-kullanışlı. Mod listenizi tamamladıktan sonra veya bir avuç mod kurduktan sonra oyuna girmeden önce 1 kere çalıştırmanız yeterli.(Mod ekle-çıkart yapmazsanız bir daha çalıştırmanız gerekmiyor.)

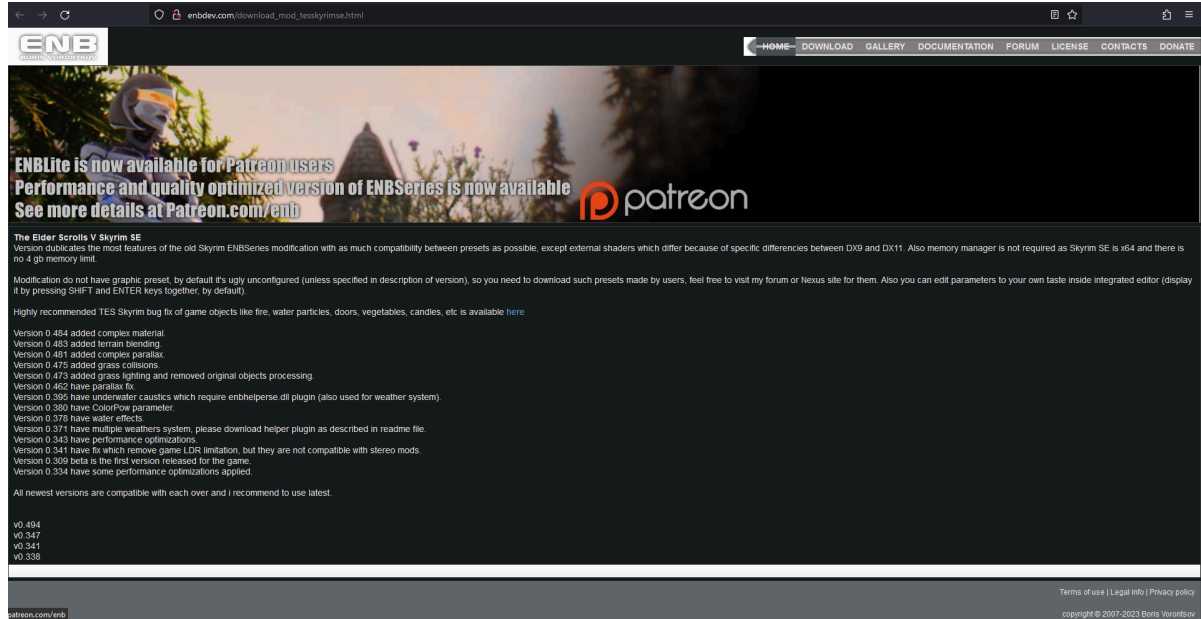
[ENB](#)

ENB oyunun görsel efektlerini geliştiren, yeni nesil iyileştirmeler içeren bir görsel moddur. Ağırıdır FPS'inizi yorar.
(Ya bu modu ya da Community Shaders yükleyiniz, ikisi beraber olmaz.)

Enb Kurulumu normal mod kurulumundan farklıdır. İstedığınız enb'nin sayfasına gidin, kurulum kısmında yapmanız gereken her şey yazar. Ben yine de basitçe kaba taslağı anlatayım:

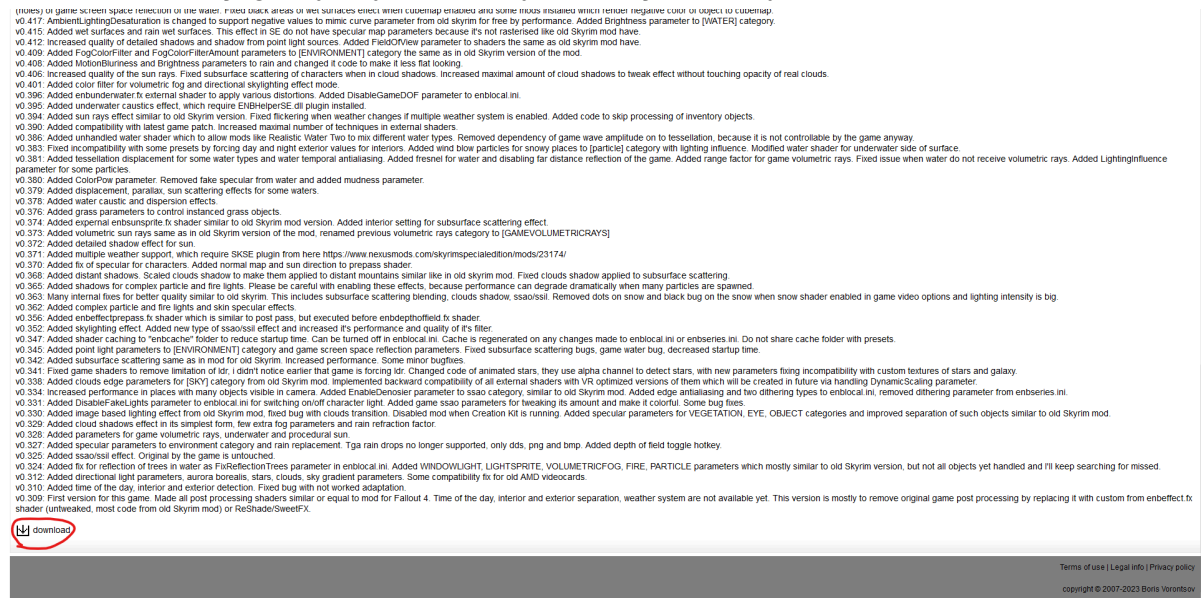
Gereksinimlerde verilen modları kuruyoruz.

Enb binaries, gereksinimlerden biri ve kurulumu diğer modlardan farklı. Sitesinde en güncel versiyona tıklıyoruz(şu anki en günceli v0.494)



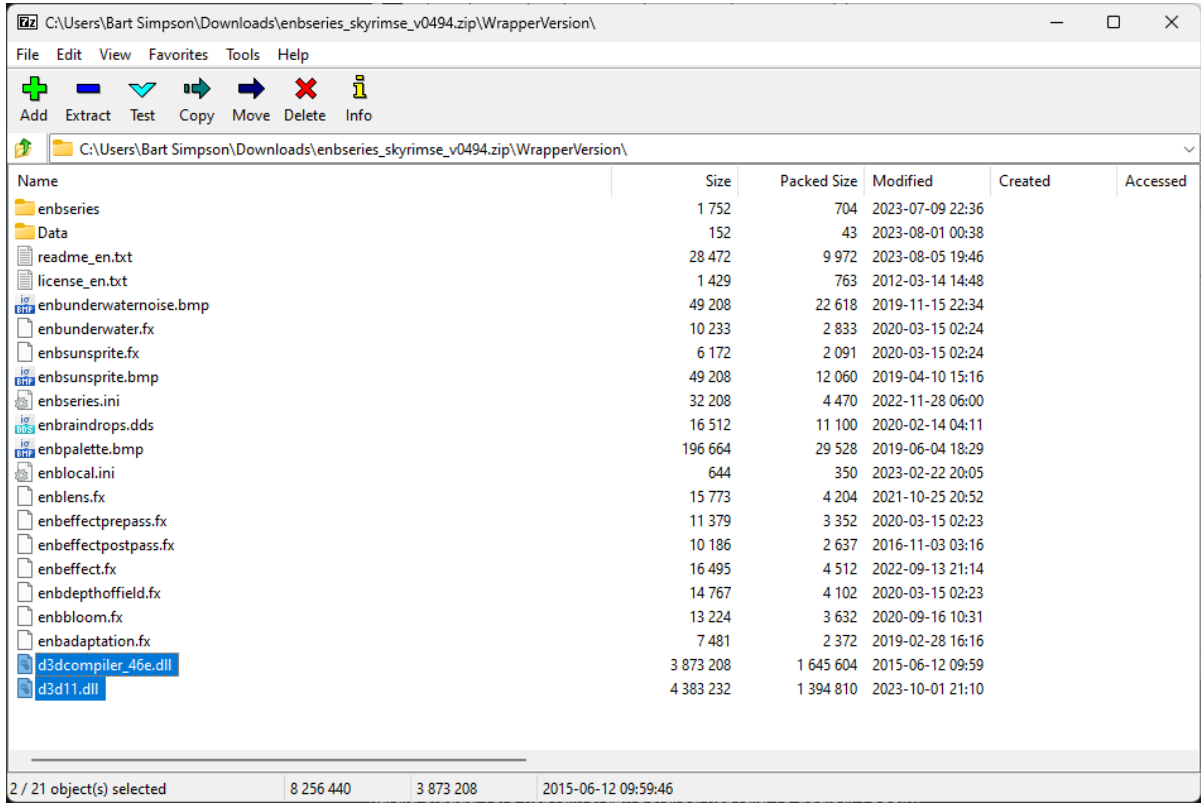
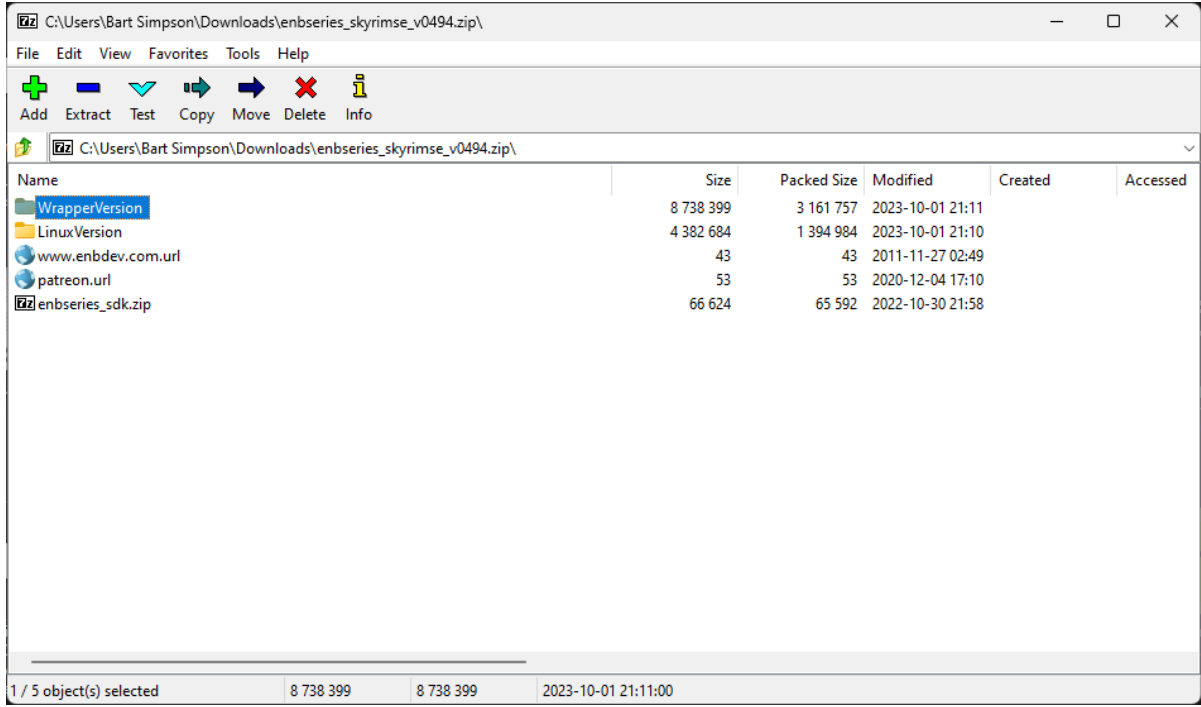
The screenshot shows the ENB website's download page. At the top, there's a navigation bar with links for HOME, DOWNLOAD, GALLERY, DOCUMENTATION, FORUM, LICENSE, CONTACTS, and DONATE. Below the navigation bar, there's a large banner for ENB Lite, which is now available for Patreon users. The banner includes the ENB logo and the Patreon logo. Below the banner, there's a section titled "The Elder Scrolls V Skyrim SE" with a description of the mod and its compatibility. A list of version changes is provided, starting from v0.484 to v0.338. At the bottom of the page, there's a "download" button and a footer with terms of use and copyright information.

Daha sonra en aşağı kaydırıyoruz, ve siyah ok tuşuna basıyoruz.



The screenshot shows the ENB website's version history page. It lists various changes and fixes for different versions of the mod, starting from v0.417 to v0.309. The changes include updates to ambient lighting, water surfaces, fog, and various performance optimizations. At the bottom of the page, there's a "download" button and a footer with terms of use and copyright information.

İndirdiğimiz dosyayı açıyoruz; "WrapperVersion" isimli klasöre giriyoruz. Burada **SADECE** "d3d11.dll" ve "d3dcompiler_46e.dll" isimli dosyaları Skyrim'in kurulu olduğu yere atıyoruz.

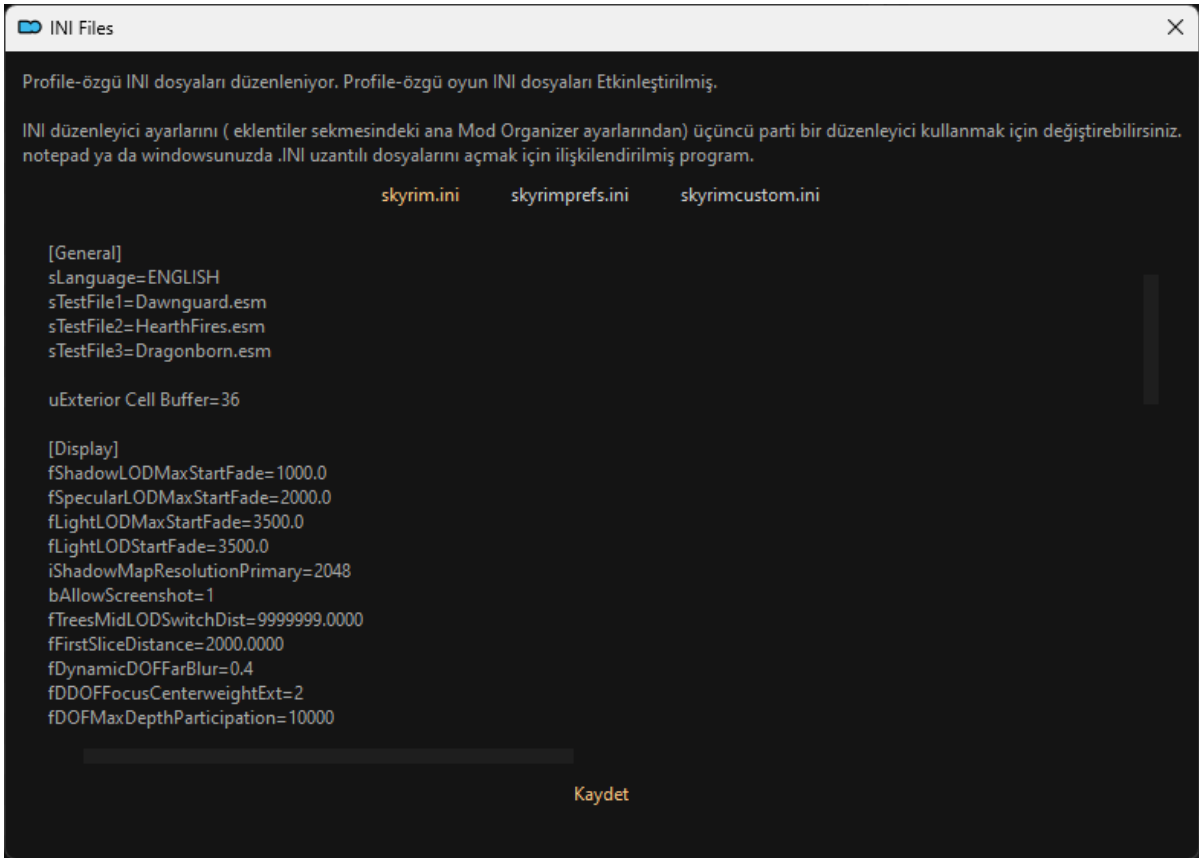
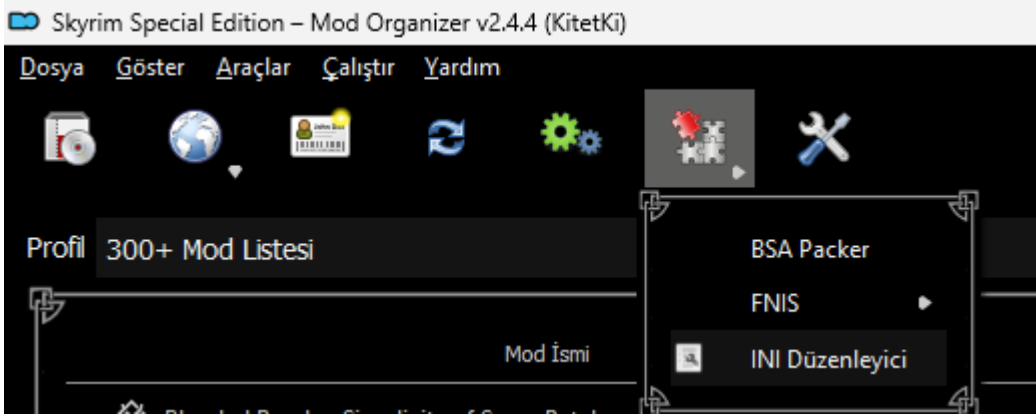


ENB'mizi indiriyoruz. ENB'yi de elle atmamız gerekiyor o yüzden açıyoruz ve içindeki her şeyi Skyrim'in kurulu olduğu yere kopyalıyoruz. (Sorarsa kopyala ve değiştir'i seçin) [Atacağımız dosyalar enbseries, enblocal gibi isimlere sahip olanlar olacak. Enb'nizin içinde bunlar hangi klasördeyse oradaki her şeyi Skyrim'in kurulu olduğu yere atıyoruz]

Bu kadar. Ek bir ayar varsa zaten ENB'nin sayfasında belirtilir.

[.ini düzenleme\(Skyrim.ini - Skyrimprefs.ini\)](#)

ENB gibi bazı modlar SkyrimPrefs.ini veya Skyrim.ini dosyalarında deęiřtirme yapmanızı ister. Bu durumda Mod Organizer'a gelin, yukarıdan yapboz simgesine tıklayın. İni düzenleyici ile yapabilirsiniz.



Dikkat!

Enb performansınızı yüksek derecede etkileyebilen ağır bir grafik modudur. Sisteminiz iyi deęilse ENB yüklemenizi tavsiye etmem.(Minimum 1070 ya da denk bir AMD ekran kartı gerekli)

Enb Nasıl Silinir?

Kurarken yaptığımız adımları sondan başa doğru tekrarlıyoruz. Mod Organizer'a enb için kurduğumuz modları siliyoruz ve Skyrim'e attığınız dosyaları siliyoruz.(d3d11, d3dcompiler_46e ve isminde enb olan her dosya)

Mod Rehberinin Birinci Bölümü burada bitti. Bu noktada genel modlama bilgisine sahipsiniz ve Skyrim'i modlayanların %50'sinden daha çok şey biliyorsunuz demektir.

İkinci Bölüm: “İleri Seviye Modlama”

Bu bölümde;

- LOOT
- Crash Logger
- Daha Bilgilendirici Konsol
- Fnis ve Nemesis
- BodySlide and Outfit Studio
- Dyndolod ve Texgen
- Grass Cache
- Reshade
- SSEEdit
- Bethini

öğreneceksiniz.

Giriş

-Başlamadan önce [Birinci Bölüm](#)'ü tamamladığınızdan emin olun.(Video dahil)

Oradaki bilgileri bildiğinizi varsayarak bu adımı anlatıyorum.

Yeni bir klasör oluşturun ve ismini “Programlar” gibi hatırlayacağınız bir şey yapın, bunun içine çalıştırılabilir bütün programları atacağız.. Ben bu klasörü bulması kolay olsun diye hep hatırlayacağım bir yere oluşturuyorum, size de aynısını tavsiye ederim.

Uyarı! Klasörü lütfen “C:\Program Files (x86)”, “C:\Program Files”, “Masaüstü”, “İndirilenler” gibi konumlara kurmayınız ya da ismine Türkçe karakterler koymayınız. Yoksa önceden de bahsettiğim gibi modlar ve programlar çalışmıyor.

LOOT

[Birinci Bölüm](#)'de Mod Organizer ile gelen sırala butonuna bakmıştık. Bu program aslında orijinal LOOT isimli programın daha basitleştirilmiş, Mod Organizer'a entegre edilmiş hafif haliydi. Bu bölümde ise programın kendine bakıyoruz çünkü diğerinin aksine bu daha iyi.

Peki LOOT nedir? Mod sıralamanızı düzenleyen, eğer kurmayı unuttuğunuz eksik bir yama varsa belirten, çakışmaları gösteren, mod listenizi nasıl daha iyi hale getirebileceğiniz öneriler sunan programdır.

[Giriş](#) bölümünde açtığımız "Programlar" klasörünün içinde "LOOT" isimli yeni bir klasör açıyoruz.

Size vereceğim linki kullanarak LOOT'un sitesinden programı indiriyoruz.

[Link](#)

LOOT v0.22.0 Latest Compare

github-actions released this 3 weeks ago 0.22.0 a1a47e8

The list of changes can be found [here](#).

Windows

LOOT requires a 64-bit version of Windows 10 (1809) or later and the [MSVC 2019 x64 redistributable](#).

The `.exe` installer will automatically download and install the redistributable if you don't already have it installed.

[7-Zip](#) is required to extract the `.7z` archive on Windows 10.

Linux

LOOT requires a 64-bit version of Linux, and can be installed from [Flathub](#).

The `.tar.xz` archive is not recommended for general use as it does not include most of LOOT's runtime dependencies.

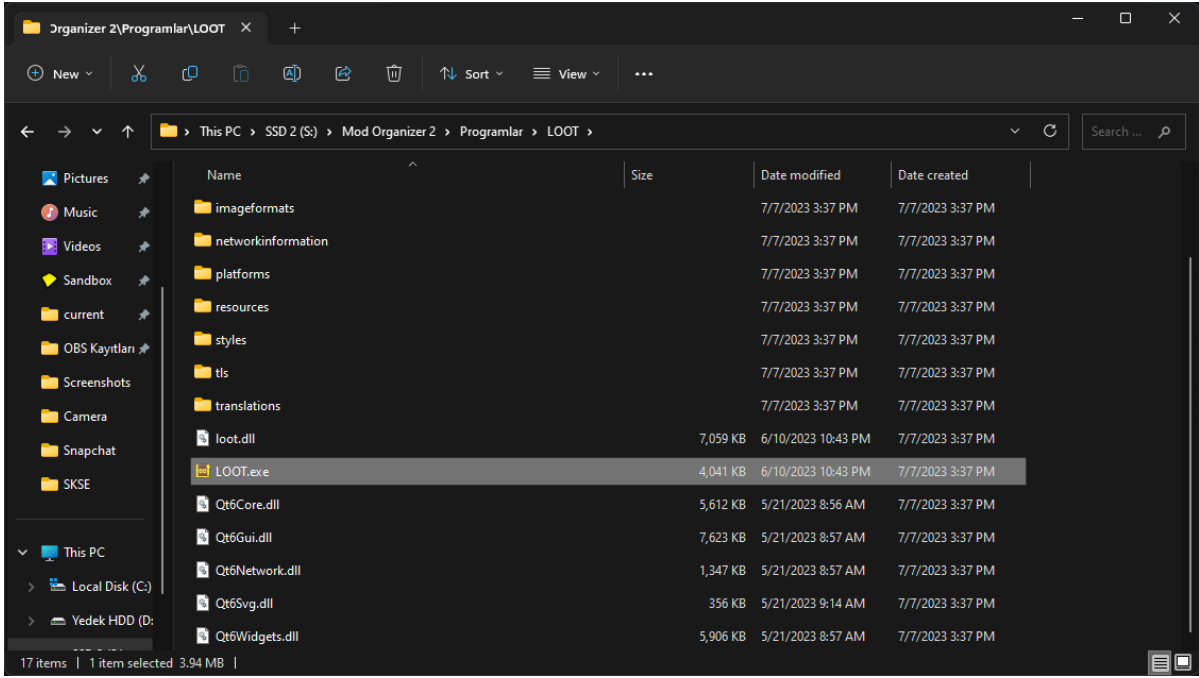
Assets

loot_0.22.0-Linux.tar.xz	10 MB	3 weeks ago
loot_0.22.0-win64.7z ← <i>Taşınabilir</i>	13.6 MB	3 weeks ago
loot_0.22.0-win64.exe	15.8 MB	3 weeks ago
Source code (zip)		3 weeks ago
Source code (tar.gz)		3 weeks ago

2 people reacted

Tavsiyem taşınabilir olanı indirmek.(Ne yaptığını bilenler .exe'yi indirip kurulum da yapabilir) Sonra indirdiğiniz dosyanın içindeki her şeyi Programlar klasörümüzdeki LOOT dosyasının içine atıyoruz.

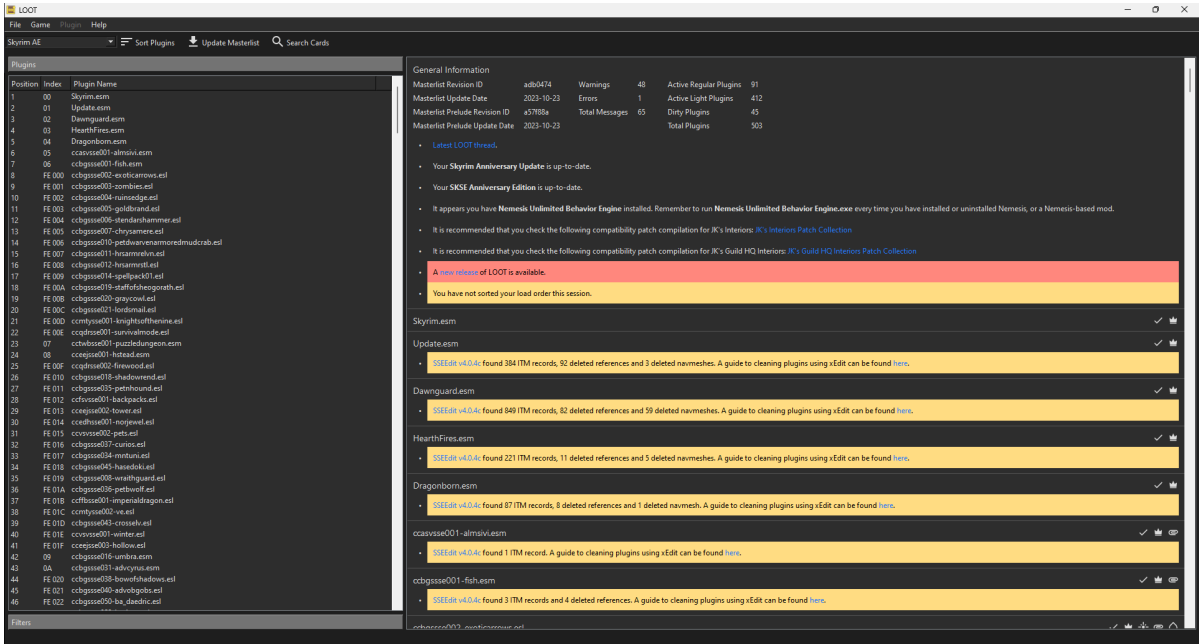
Buradaki "Loot.exe"yi Mod Organizer'dan çalıştırılabilir olarak ekliyoruz.



Bundan sonra LOOT programını kullanmak için Mod Organizer'dan LOOT'u seçip çalıştıracamız.



LOOT'u çalıştırdığınızda böyle gözükür:



Sizi ilgilendiren taraf sağ pencere. Burada LOOT'un güncel olup olmadığını, modlarla ilgili uyarıları, hataları, önerileri görürsünüz.

Burada öneriler renksizdir;

The screenshot shows the LOOT mod manager interface. On the left, there is a list of plugins with columns for Position, Index, and Plugin Name. The right pane shows a list of plugins with their status and dependencies. A red arrow points to a recommendation for 'SkyUI_SE.esp'.

Position	Index	Plugin Name
1	00	Skyrim.esm
2	01	Update.esm
3	02	Dawnguard.esm
4	03	HearthFires.esm
5	04	Dragonborn.esm
6	05	cbgsse001-almot.esm
7	06	cbgsse001-fish.esm
8	FE 000	cbgsse002-ericicarmos.esl
9	FE 001	cbgsse003-comitite.esl
10	FE 002	cbgsse004-ruinsdga.esl
11	FE 003	cbgsse005-goldbrand.esl
12	FE 004	cbgsse006-hendardhammer.esl
13	FE 005	cbgsse007-chysamere.esl
14	FE 006	cbgsse010-petdarvarnenmoredmudrab.esl
15	FE 007	cbgsse011-hsarmmwin.esl
16	FE 008	cbgsse012-hsarmmwin.esl
17	FE 009	cbgsse014-spellpack01.esl
18	FE 00A	cbgsse019-staffofskaeprorh.esl
19	FE 00B	cbgsse020-graywowl.esl
20	FE 00C	cbgsse021-lordmail.esl
21	FE 00D	comnyuse001-knightsofhanine.esl
22	FE 00E	ccqpsae001-sunvalmod.esl
23	07	cbwbsae001-puzledengeon.esm
24	08	ccejsae001-hstzad.esm
25	FE 00F	ccqpsae002-freewood.esl
26	FE 010	cbgsse018-hsawood.esl
27	FE 011	cbgsse023-pethound.esl
28	FE 012	cdvssae001-backpack.esl
29	FE 013	ccvssae001-bow.esl
30	FE 014	ccedhsae001-nojewel.esl
31	FE 015	ccvssae002-pets.esl
32	FE 016	cbgsse021-curios.esl
33	FE 017	cbgsse024-mmtun.esl
34	FE 018	cbgsse043-hsadedok.esl
35	FE 019	cbgsse008-wrathguard.esl
36	FE 01A	cbgsse026-petwowl.esl
37	FE 01B	cdffsae001-imperialdagon.esl
38	FE 01C	comnyuse002-ve.esl
39	FE 01D	cbgsse045-erovet.esl
40	FE 01E	ccvssae001-winter.esl
41	FE 01F	ccejsae003-hollow.esl
42	09	cbgsse016-umtra.esm
43	0A	cbgsse031-advynus.esm
44	FE 020	cbgsse038-bowofshadows.esl
45	FE 021	cbgsse040-advobgobs.esl
46	FE 022	cbgsse028-ba_dedtic.esl

Plugins in the right pane:

- Expressive Facegen Morphs.esl
- Vibrant weapons.esl
- ApachiHair.esm
- DynDOLOD.esm 2.43
- TrueHUD.esl
- SkyUI_SE.esp 5.2
 - It's highly recommended that you also use SkyUI SE - Flashing Swagames Fix.
- HD Lods SSE.esp
- SMIM-SE-Merged-All.esp
- Beards of Power.esp
- RaceMenu.esp
- RaceMenuPlugin.esp
 - This plugin is optional.
- Fabled Forests.esp
- COTN - Falkreath.esp
 - It is recommended that you check the following compatibility patch compilation for this mod: Cities of the North - Falkreath Patch Collection
- Landscape Fires For Grass Mods.esp
 - You seem to be using Alternate Start, but you have not enabled a compatibility patch for this mod. A compatibility patch is provided on this plugin's mod page.
- COTN - Dawnstar.esp
 - It is recommended that you check the following compatibility patch compilation for this mod: Cities of the North - Dawnstar Patch Collection
- COTN - Morthal.esp
 - It is recommended that you check the following compatibility patch compilation for this mod: Cities of the North - Morthal Patch Collection
- Folkvangr - Grass and Landscape Overhaul.esp
- COTN - Winterhold.esp

Uyarılar sarı renktedir;

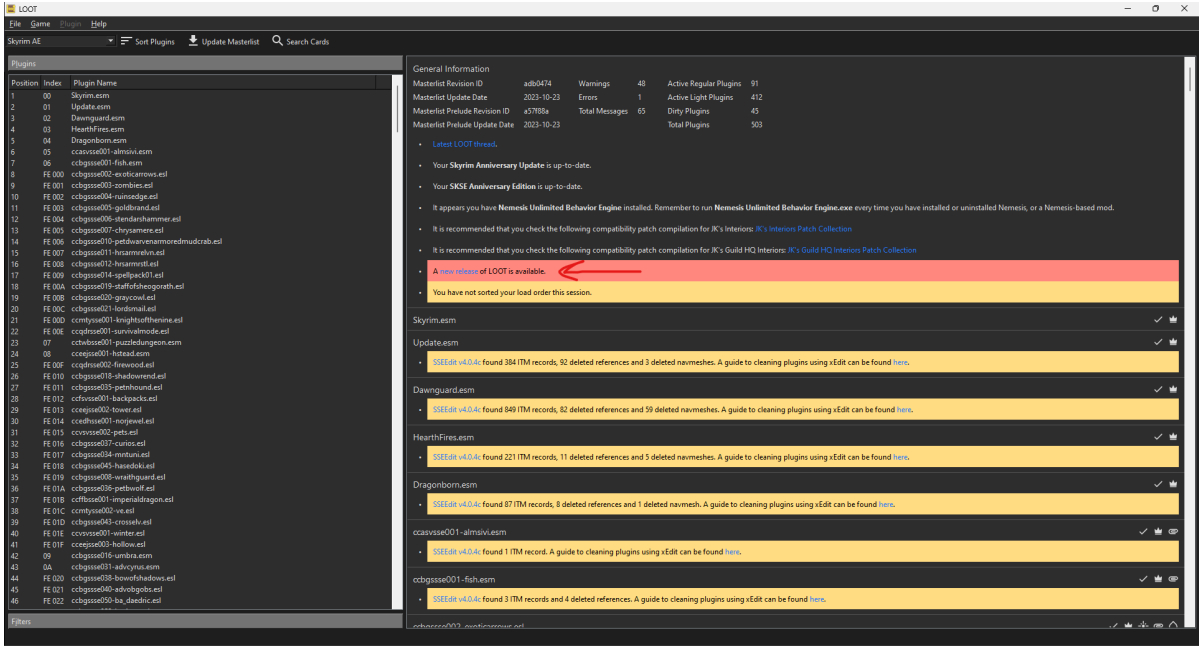
The screenshot shows the LOOT mod manager interface. On the left, there is a list of plugins with columns for Position, Index, and Plugin Name. The right pane shows a list of plugins with their status and dependencies. A yellow highlight and a red arrow point to a warning for 'Eli_BreezeHome.esp'.

Position	Index	Plugin Name
1	00	Skyrim.esm
2	01	Update.esm
3	02	Dawnguard.esm
4	03	HearthFires.esm
5	04	Dragonborn.esm
6	05	cbgsse001-almot.esm
7	06	cbgsse001-fish.esm
8	FE 000	cbgsse002-ericicarmos.esl
9	FE 001	cbgsse003-comitite.esl
10	FE 002	cbgsse004-ruinsdga.esl
11	FE 003	cbgsse005-goldbrand.esl
12	FE 004	cbgsse006-hendardhammer.esl
13	FE 005	cbgsse007-chysamere.esl
14	FE 006	cbgsse010-petdarvarnenmoredmudrab.esl
15	FE 007	cbgsse011-hsarmmwin.esl
16	FE 008	cbgsse012-hsarmmwin.esl
17	FE 009	cbgsse014-spellpack01.esl
18	FE 00A	cbgsse019-staffofskaeprorh.esl
19	FE 00B	cbgsse020-graywowl.esl
20	FE 00C	cbgsse021-lordmail.esl
21	FE 00D	comnyuse001-knightsofhanine.esl
22	FE 00E	ccqpsae001-sunvalmod.esl
23	07	cbwbsae001-puzledengeon.esm
24	08	ccejsae001-hstzad.esm
25	FE 00F	ccqpsae002-freewood.esl
26	FE 010	cbgsse018-hsawood.esl
27	FE 011	cbgsse023-pethound.esl
28	FE 012	cdvssae001-backpack.esl
29	FE 013	ccvssae001-bow.esl
30	FE 014	ccedhsae001-nojewel.esl
31	FE 015	ccvssae002-pets.esl
32	FE 016	cbgsse021-curios.esl
33	FE 017	cbgsse024-mmtun.esl
34	FE 018	cbgsse043-hsadedok.esl
35	FE 019	cbgsse008-wrathguard.esl
36	FE 01A	cbgsse026-petwowl.esl
37	FE 01B	cdffsae001-imperialdagon.esl
38	FE 01C	comnyuse002-ve.esl
39	FE 01D	cbgsse045-erovet.esl
40	FE 01E	ccvssae001-winter.esl
41	FE 01F	ccejsae003-hollow.esl
42	09	cbgsse016-umtra.esm
43	0A	cbgsse031-advynus.esm
44	FE 020	cbgsse038-bowofshadows.esl
45	FE 021	cbgsse040-advobgobs.esl
46	FE 022	cbgsse028-ba_dedtic.esl

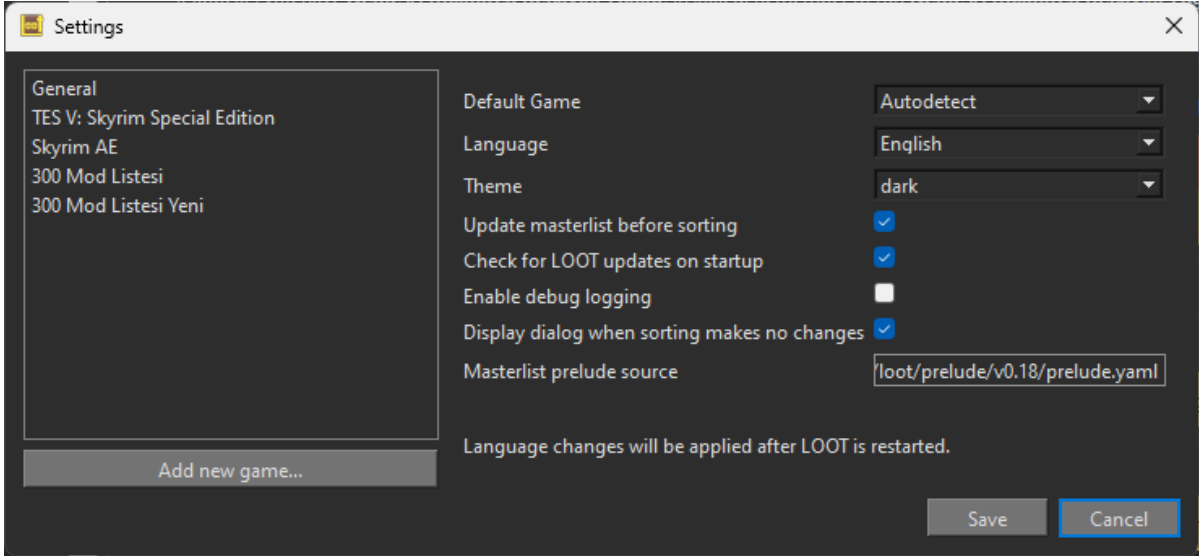
Plugins in the right pane:

- Folkvangr - Grass and Landscape Overhaul.esp
- COTN - Winterhold.esp
 - It is recommended that you check the following compatibility patch compilation for this mod: Cities of the North - Winterhold Patch Collection
- JK's Understone Keep.esp
- NAT-ENB.esp 3.1.1C
- Lux Via - plugin.esp
- JK's The Bards College.esp
- JK's Castle Dour.esp
- Eli_BreezeHome.esp
 - Update Patch available! It's BreezeHome Optimization Packages and Affiliated Patches.
- Obsidian Mountain Fog.esp
- JK's Blue Palace.esp 1.4
- JK's High Hrothgar.esp
- Nature of the Wild Lands.esp
- JK's The Winking Skeever.esp 1.5.0
- JK's Temple of the Divines.esp
- JK's Sky Haven Temple.esp
- Embers XD.esp
- Landscape and Water Fixes - Patch - LFQM.esp
- elderscrollsturk-ae-tr-yama.esp
- JK's Amiel and Sons Trading Company.esp
- JK's Jorrvaskr.esp
- JK's Mistveil Keep.esp
- JK's Haelga's Bunkhouse.esp
- JK's Temple of Mara.esp

Uyarılar ve Kritik bildirimler kırmızıdır;



Ek olarak sol üstte File-Settings bölümüne tıklarsanız açılan pencerede yönettiğiniz oyunu(ya da oyunları) ekleyebilirsiniz. Temayı karanlık veya aydınlık yapabilirsiniz.

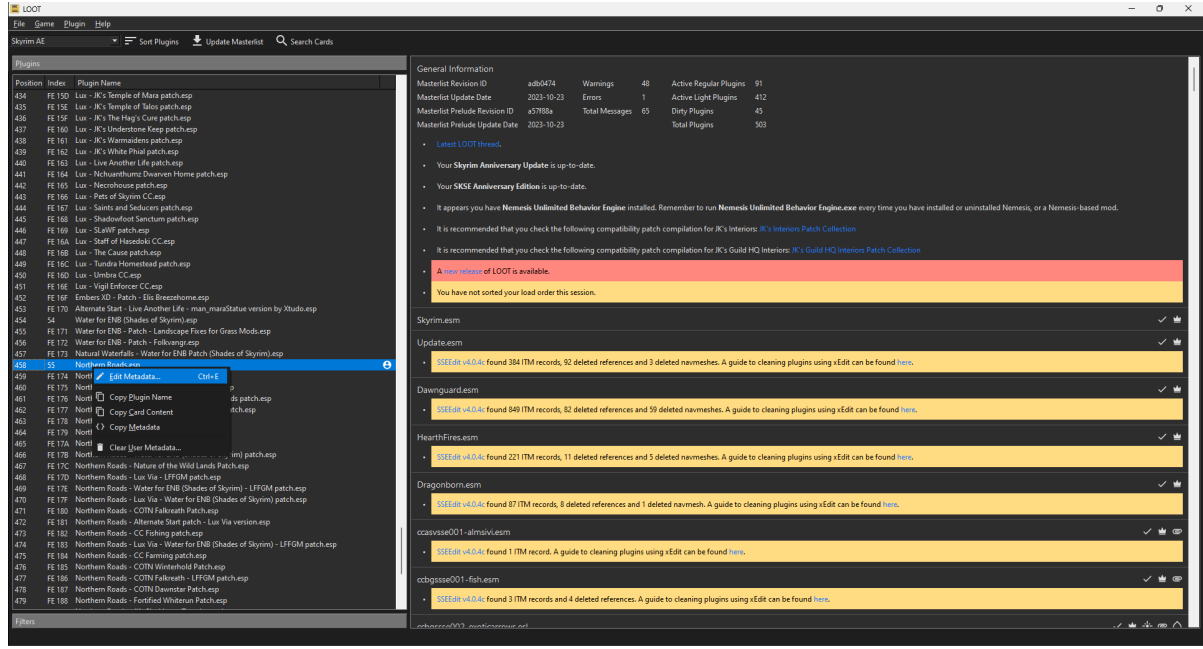


Başka bir özellik olarak eğer LOOT'un sıralamasından memnun değilseniz sol penceredeki Plugins kısmını elle düzenleyebilirsiniz.

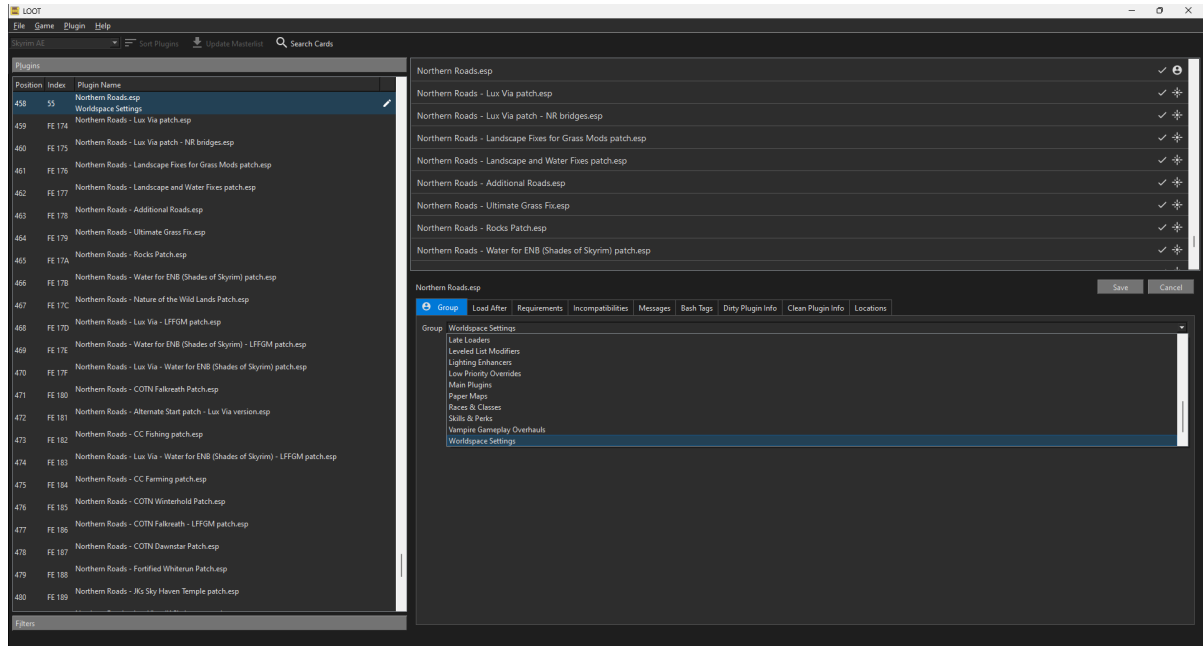
LOOT algoritmik olarak çalışsa da her şeyi kendi yapamıyor.

-Örneğin "Northern Roads" modunu yüklediğinizde yamalarını bile kursanız tabelalarda ve toprakta kaplama sorunları oluyor. Bu sorunu çözmek için moda sağ tıklıyoruz ve "Edit

Metadata"yı seçiyoruz.

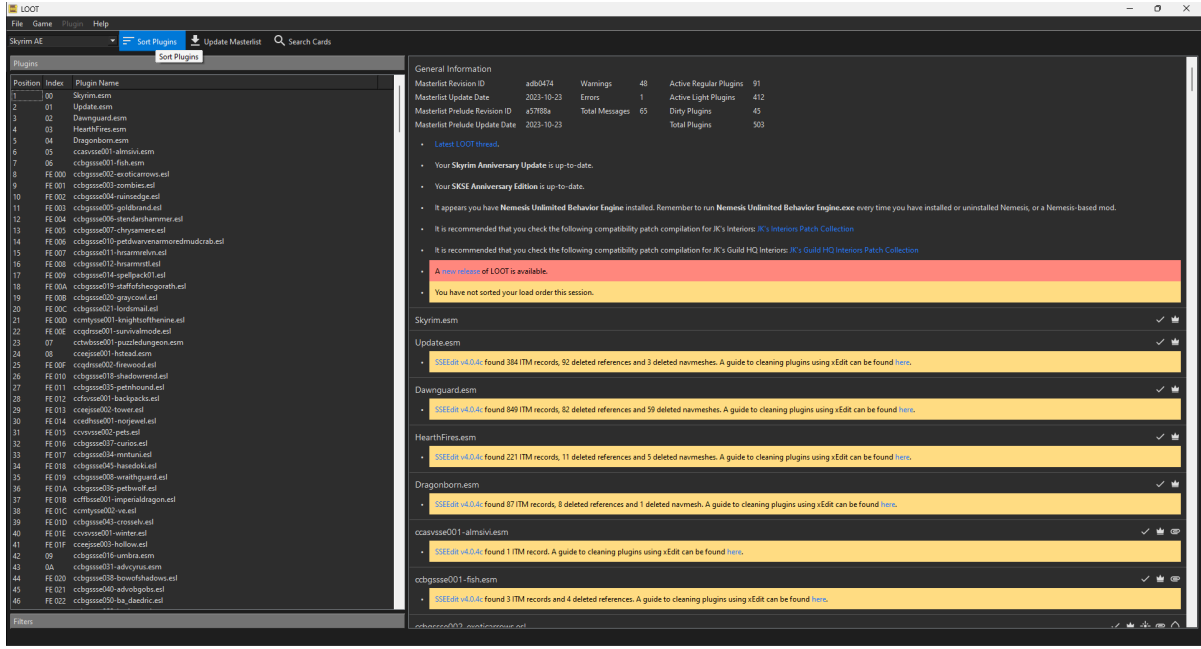


Buradaki grup kısmından Wordspace Settings'i seçiyoruz ve LOOT ona göre ek bir işlem yapıyor.



Ben bunu nereden bileceğim diyenler olabilir, bu detaylar Mod Sayfasının açıklamasında ya da yorumlarda belirtilir. İndirdiğiniz modun yönergelerini izleyiniz, bu senaryo 500 modda 1 kere falan olur.(Ben size örnek olsun diye gösterdim)

LOOT programında işinizi bitirdiğinizde sol üstten "Sort Plugins"e tıklıyoruz.



“Appy Sorted Load Order”a tıklayarak sıralamayı onaylıyoruz ve işimiz bitiyor. Artık programı kapatabilirsiniz.

LOOT’u oyuna yeni mod(lar) kurduktan sonra oyuna girmeden önce 1 kere çalıştırmanız yeterli. Mod eklediğiniz-çıkarmadığınız süreçte tekrar çalıştırmanız gerekmiyor.

Crash Logger

Skyrim’i modlarken oyunun patlaması doğal bir durum. Bunun sebebi kullanıcı hatası, mod çakışması, bilgisayar kaynaklı problem, mod kaynaklı hata seçeneklerinden biri olabilir. Herkesin oyunu bir noktada patlamış/crash vermiştir, verecektir ya da veriyordur. Önemli olan crash vermesi değil, önemli olan bu hatanın sebebini bulup çözmek.

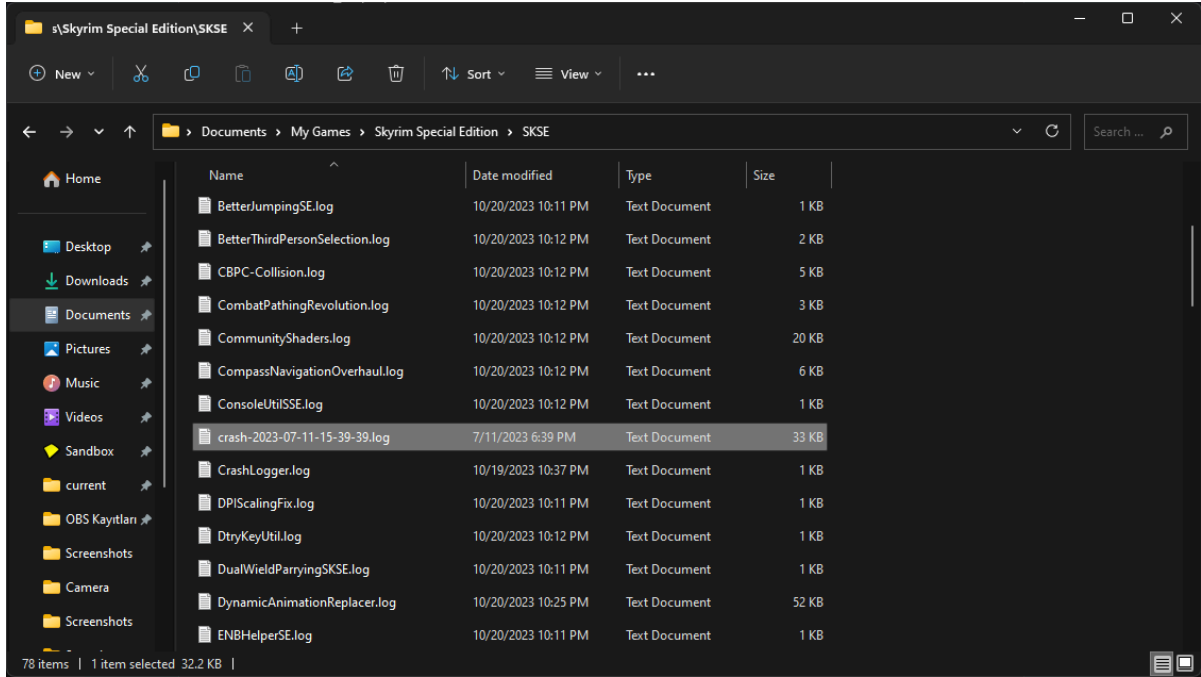
-Bu noktada imdadımıza Crash Logger modu yetişiyor.

Modu indirin ve kurun; [Link](#)

(Mod indirme ve kurmada gösterdiğim gibi gereksinimlerini unutmayın)

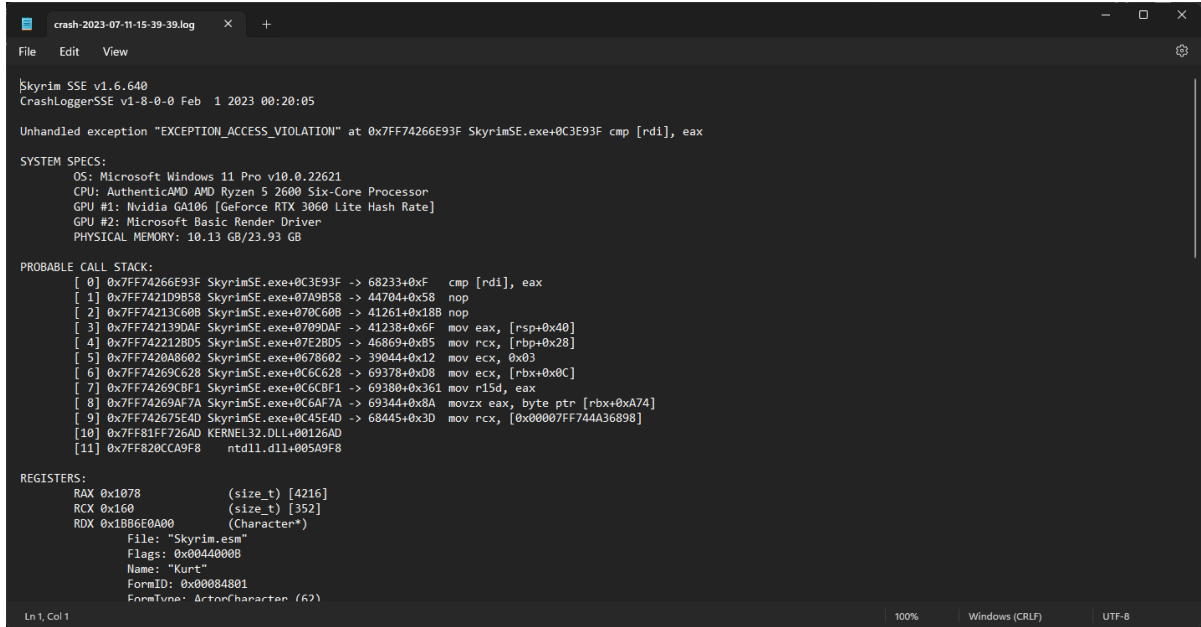
Oyununuz patladığında/crash verdiğinde bu mod size rapor oluşturuyor. Buna sebep olabilecek objeler, canlılar, modlar hepsi belirtiliyor bu raporda.

Raporunuzu "Belgeler\My Games\Skyrim Special Edition\SKSE" klasöründe bulabilirsiniz ve şu şekildedir:



Dosya ismindeki 2023 Yılı, 07 Ay(Temmuz), 11(Gün) 15 Saat, 39 Dakika, 39 Saniye'yi belirtir. Yani bu crash'imi 11 Temmuz 2023 yılında saat 15.39'da almışım. Birden fazla crash dosyanız varsa tarihine bakarak en sonuncuyu bulacaksınız.

Örnek bir crash-log bu şekilde gözükür:



Tavsiyemdir, VsCodium veya benzer bir program kullanarak açın bu crash-log dosyasını. Önemli yerleri renklendirdiği için aradığını bulmak daha kolay:

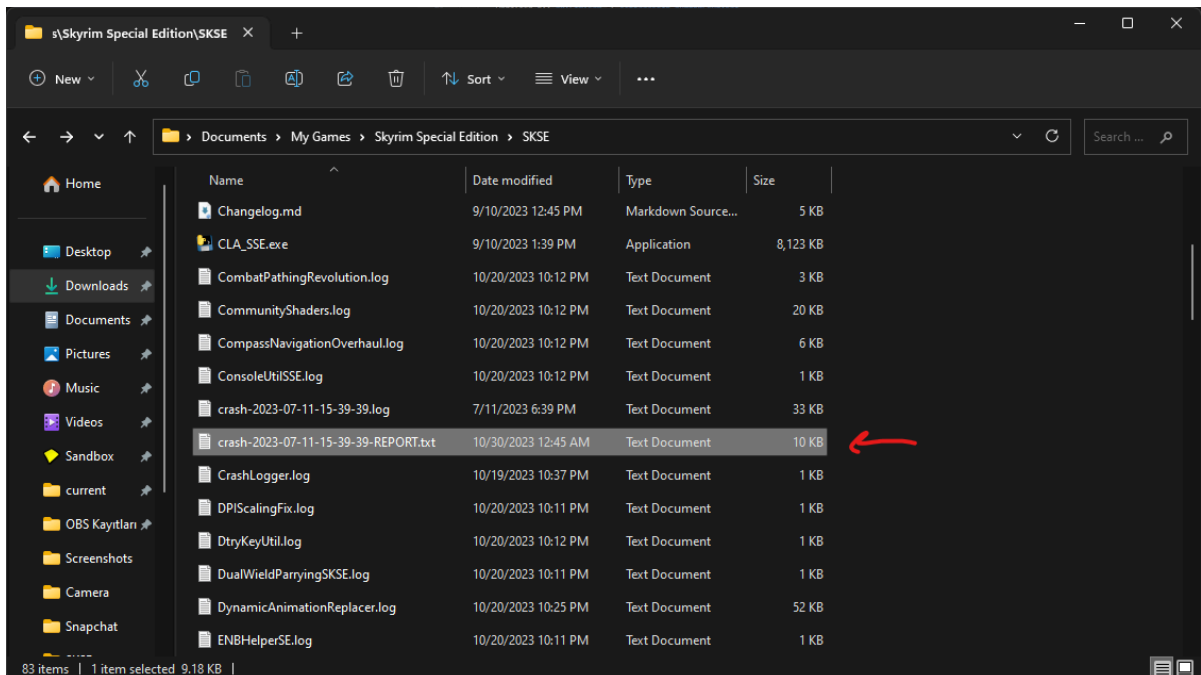
```
crash-2023-07-11-15-39-39.log
Object Reference:
62 Flags: 0x00000008 kInitialized
63 Name: "kurt"
64 FormID: 0x8F00091B
65 FormType: NPC (43)
66 File: "Skyrim.esm"
67 Flags: 0x0044000B kDestructible | kAltered | kInitialized | kFormMetaInfoID
68 FormID: 0x80854881
69 FormType: ActorCharacter (02)
70 R15 0x0 (size_t) [0]
71
72
73 STACK:
74 [RSP+0 ] 0x2807FB30 (void*)
75 [RSP+8 ] 0x2EC2A0880 (void*)
76 [RSP+10 ] 0x2807FD10 (void*)
77 [RSP+18 ] 0x0 (size_t) [0]
78 [RSP+18 ] 0x1548FA800 (PlayerCharacter*)
79 Flags: 0x00040408 kPersistent
80 Name: "Mabkum"
81 FormID: 0x00000014
82 FormType: ActorCharacter (02)
83 Flags: 0x00040408 kPersistent
84 Name: "Mabkum"
85 FormID: 0x00000014
86 FormType: ActorCharacter (02)
87 Object Reference:
88 File: "cgssse018-shadowrend.esl"
89 Modified by: Skyrim.exe -> cgssse018-shadowrend.esl
90 Flags: 0x00040009 kDestructible | kInitialized
91 Name: "Mabkum"
92 FormID: 0x00000007
93 FormType: NPC (43)
94 Flags: 0x00040408 kInitialized | kPersistent
95 FormID: 0x00000014
96 FormType: ActorCharacter (02)
97 [RSP+28 ] 0x77F7421D0858 (void* -> SkyrimSE.exe+0749858 nop)
98 [RSP+30 ] 0xC (size_t) [12]
99 [RSP+38 ] 0x7FFFC523372E (void* -> tbbmalloc.dll+001372E mov rdi, rax)
100 [RSP+40 ] 0x7FFFC52337FC (size_t) [uint: 18469744070955164 intc ->]
101 [RSP+48 ] 0x7FFFC52337C3 (void* -> tbbmalloc.dll+00137C3 mov rbp, rax)
102 [RSP+50 ] 0x2807FD10 (void*)
103 [RSP+58 ] 0x77F74214461 (void* -> SkyrimSE.exe+07E4461 nop)
104 [RSP+60 ] 0x1000000 (size_t) [1048576]
105 [RSP+68 ] 0x1548FA800 (PlayerCharacter*)
106 Flags: 0x00040408 kPersistent
107 Name: "Mabkum"
108 FormID: 0x00000014
109 FormType: ActorCharacter (02)
```

Mesela burada shadowrend isimli cc modunun sıkıntı çıkardığı belli, mahkum dediği benim karakterim ve kurt ile kapışırken oyun patlamış. O zaman kurt-ben ve shadowrend arasında ek yama kurmamı gerektiren bir uyumsuzluk var ya da shadowrend modu sıkıntılı. Direk onu silip devam da edebilirim.

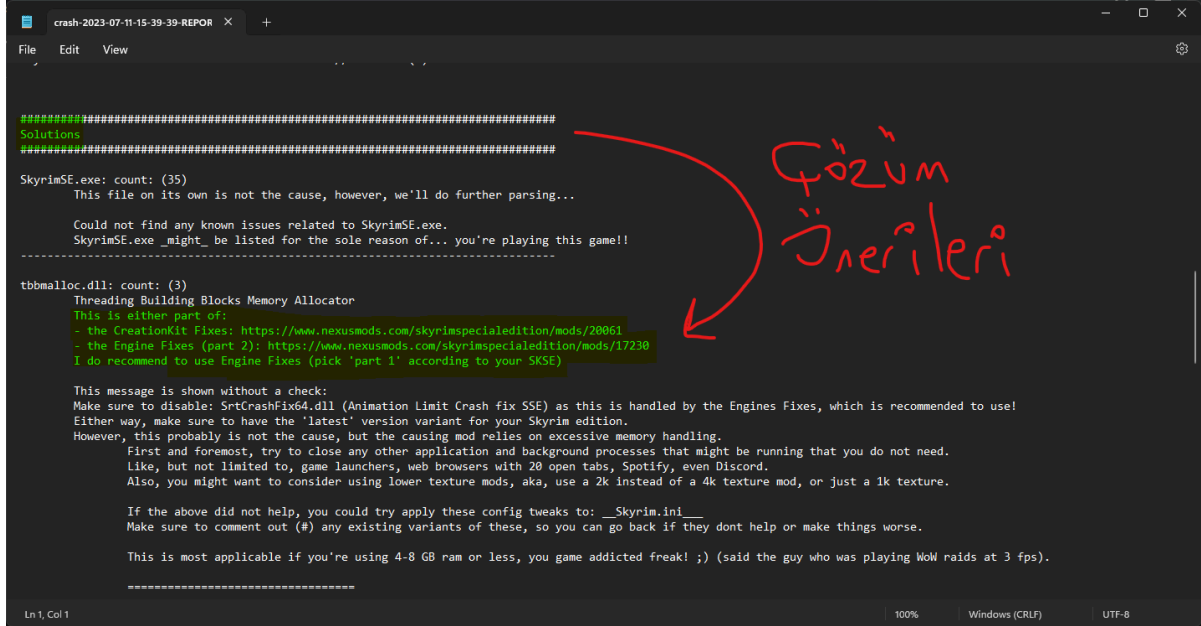
Ek olarak bu Crash Log Analyzer modu var: [Link](#)

Bu mod crash-log dosyasını inceleyip kendi yorumunu yapıyor. Bir nevi Loot programı gibi ama oyun patladıktan sonra niye patladığını buluyor.

Kurulumu basit, modu indiriyoruz ve crash-log dosyasının olduğu klasöre atıyoruz. Sonra "CLA_SSE".exe isimli programı çalıştırıyoruz ve bize crash-log'un raporunu çıkartıyor.



Çözümler sekmesindeki açıklamaya göre bu ya "CreationKit Fixes" modundan kaynaklı, ya da Engine Fixes modundan kaynaklı.



```
#####
Solutions
#####

SkyrimSE.exe: count: (35)
This file on its own is not the cause, however, we'll do further parsing...

Could not find any known issues related to SkyrimSE.exe.
SkyrimSE.exe _might_ be listed for the sole reason of... you're playing this game!
-----

tbbmalloc.dll: count: (3)
Threading Building Blocks Memory Allocator
This is either part of:
- the CreationKit Fixes: https://www.nexusmods.com/skyrimspecialiedition/mods/20061
- the Engine Fixes (part 2): https://www.nexusmods.com/skyrimspecialiedition/mods/17230
I do recommend to use Engine Fixes (pick "part 1" according to your SKSE)

This message is shown without a check:
Make sure to disable: SrtCrashFix64.dll (Animation Limit Crash fix SSE) as this is handled by the Engines Fixes, which is recommended to use!
Either way, make sure to have the "latest" version variant for your Skyrim edition.
However, this probably is not the cause, but the causing mod relies on excessive memory handling.
First and foremost, try to close any other application and background processes that might be running that you do not need.
Like, but not limited to, game launchers, web browsers with 20 open tabs, Spotify, even Discord.
Also, you might want to consider using lower texture mods, aka, use a 2k instead of a 4k texture mod, or just a 1k texture.

If the above did not help, you could try apply these config tweaks to: __Skyrim.ini__
Make sure to comment out (#) any existing variants of these, so you can go back if they dont help or make things worse.

This is most applicable if you're using 4-8 GB ram or less, you game addicted freak! ;) (said the guy who was playing WoW raids at 3 fps).

-----
Ln 1, Col 1                                100% Windows (CRLF) UTF-8
```

Engine Fixes modunda sorun yok eminim. O zaman CreationKit Fixes moduyla alakalı. Hatırlarsanız kendim incelediğimde de CreationKit'ten kaynaklı olabileceğini belirtmiştim. Ben direk CreationKit ile alakalı olduğunu sanıyordum ama burada da dediği gibi CreationKit Fixes modundan kaynaklı.

-Bu da farklı bir çözüm şekli, İngilizce'niz yoksa çeviri ile halledersiniz bu kısmı.

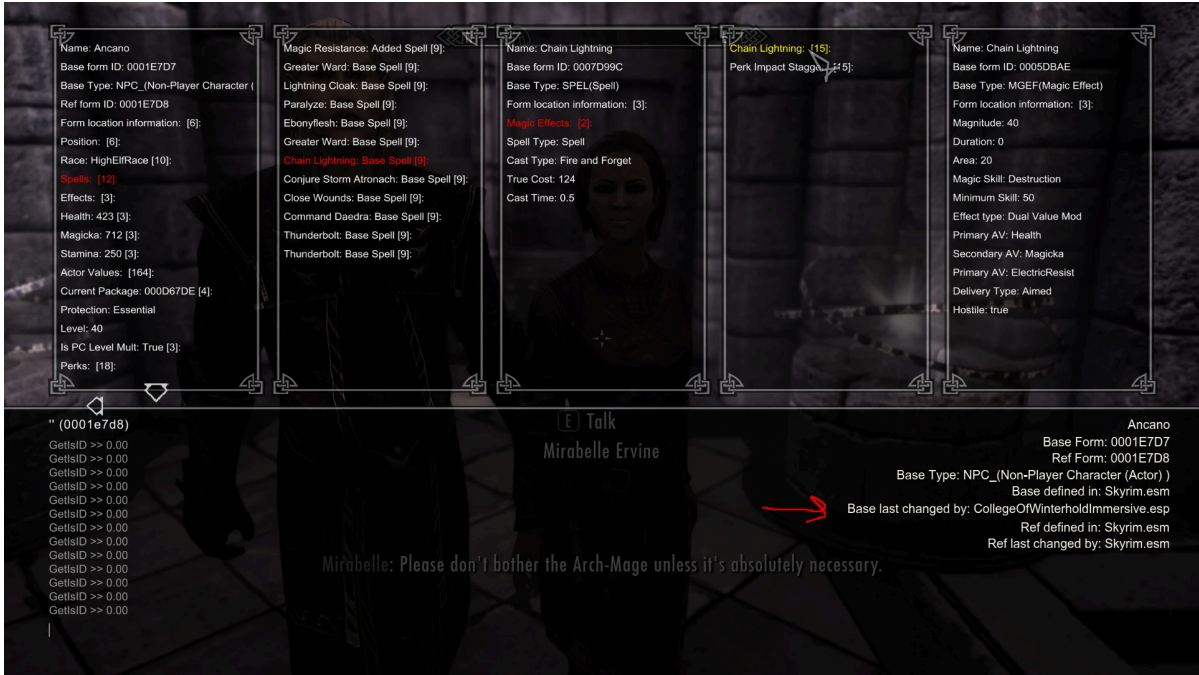
İkisi de çok faydalı bir moddur, oyununuza hiçbir eksisi yoktur. Kesinlikle kurun ve kullanın. Ben hala kullanıyorum.

[Daha Bilgilendirici Konsol](#)

Modlamanın her seviyesinde konsol yardımcımız olacak. Özellikle mod listemizi test ederken, o yüzden bu moda ihtiyacımız var:

[Link](#)

Skyrim'de sıradan konsol çok az bilgi veriyor ya da hiç vermiyordu. Bu konsol npclerin sahip olduğu büyülerden ırkına, karakterinizin sahip olduğu özelliklerden üzerine tıkladığınız objenin hangi moda ait olduğuna kadar her şeyi gösteriyor.(Aktif etkiler, kıyafetler vs vs)



+Açıkçası çok özelliği olsa da ben bu modu tek bir şey için kullanıyorum: Kaplamalar. Oyunda gözüme normal olmayan bir şey battı mı(ki bu genelde mor kaplama hatası oluyor) üzerine tıklıyorum, hangi moda ait olduğuna bakıyorum ve olayı çözüyorum. Tabii isteyenler için çok çok daha detaylı bakış sağlıyor bu mod seçtiğiniz her objeye, sadece ben kullanmıyorum.

Pandora

Öncelikle Pandora bir animasyon sistemidir. Bu program Skyrim'de olmayan, oyun motorunun desteklemediği animasyon modlarını oyuna entegre etmemizi sağlar. Kendi karakterinizden npc'lere, savaş, duruş animasyonu, yaratık animasyonlarını değiştirmeye yarar.

-Peki Pandora mı Fnisis mi Nemesis mi?

+Pandora

Çünkü Pandora = Fnisis + Nemesis.(nokta)

Ayrıca daha iyisi çıkana kadar elimizdeki en günceli bu.

Pandora [Link](#)

Pandora'nın kurulumu normal mod gibidir. Github sayfasında bulunuyor şu anda. Açıklamayı okuyup gereksinimlerini kurmayı unutmayın, yoksa program çalışmaz.

Daha sonra Releases kısmından son versiyonu bulun.

Monitor144hz / Pandora-Behaviour-Engine-Plus

Code Issues 17 Pull requests 2 Discussions 0 Actions 0 Projects 1 Wiki 0 Security 0 Insights

Pandora-Behaviour-Engine-Plus (Public)

Watch 19 Fork 9 Star 206

main 9 Branches 40 Tags

Monitor144hz Merge pull request #215 from SARDONYX-forks/feature/move-to-cu... 85d9712 · 4 days ago · 241 Commits

- .github ci: move to the correct CI dir 4 days ago
- PandoraPlus Merge branch 'main' of https://github.com/Monitor144hz/Pa... last month
- third_party ci: add bu1.0 ci 2 months ago
- .gitattributes Add .gitattributes and .gitignore. last year
- .gitignore gitignore update 2 months ago
- .gitmodules ci: add bu1.0 ci 2 months ago
- LICENSE Create LICENSE 7 months ago
- PandoraPlus.sln ci: add bu1.0 ci 2 months ago
- README.md Update README.md last month

README GPL-3.0 license

Pandora Behaviour Engine+

build pass@0 chat discord

A modular and lightweight behavior engine for TES Skyrim SE, for creatures and humanoid.

Releases 38

Pandora Behaviour Engine v1.4.3-alpha Latest on Apr 25 + 37 releases

Packages

No packages published

Contributors 2

- Monitor144hz Min T.
- SARDONYX-sard SARDONYX

Sıkıştırılmış dosyayı indirirsiniz.(.zip veya .rar ya da .7z)

Monitor144hz / Pandora-Behaviour-Engine-Plus

Code Issues 17 Pull requests 2 Discussions 0 Actions 0 Projects 1 Wiki 0 Security 0 Insights

Releases / v1.4.3-alpha

Pandora Behaviour Engine v1.4.3-alpha Latest

github-actions released this Apr 25 · 4 commits to main since this release · v1.4.3-alpha · Fe6F4d5

What's Changed

- [Fix]: Revert to match based string operations instead of length based to prevent element value concat errors, by @Monitor144hz in #205
- [Fix]: Crashing and other instability issues in-game from replace text patches triggering deletion of parent node (whoops). Highly recommended to update.

Full Changelog: v1.4.2-alpha...v1.4.3-alpha

Contributors

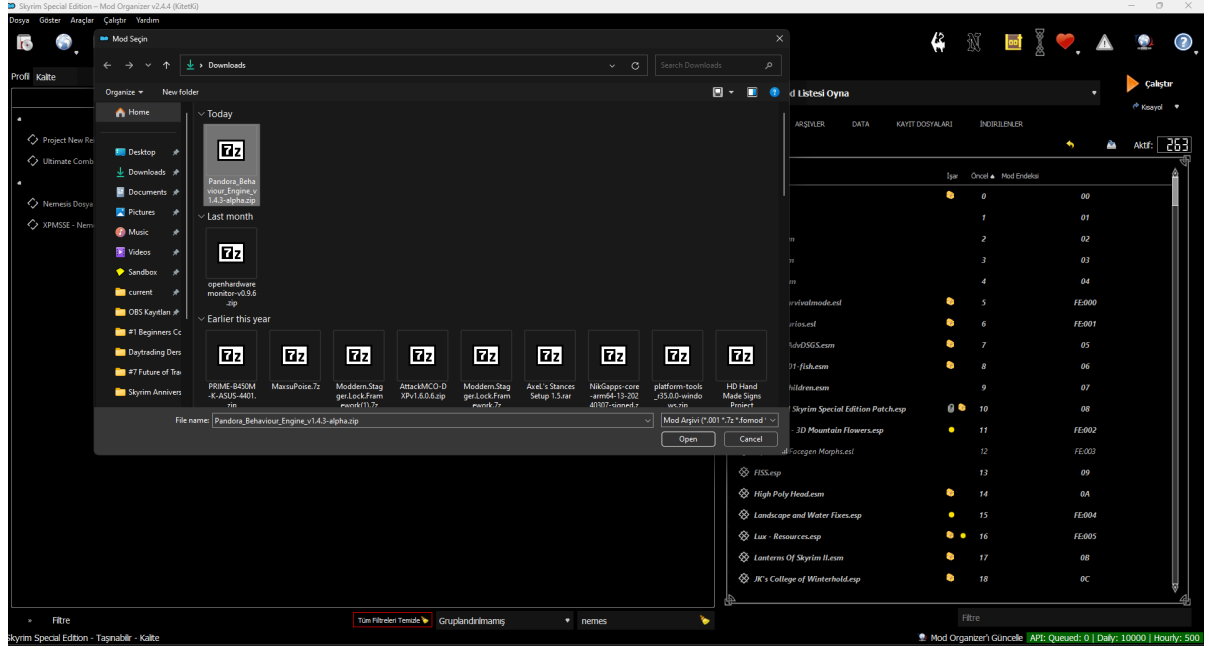
Monitor144hz

Assets 3

- Pandora_Behaviour_Engine_v1.4.3-alpha.zip 6.65 MB Apr 25
- Source code (zip) Apr 25
- Source code (tar.gz) Apr 25

13 people reacted

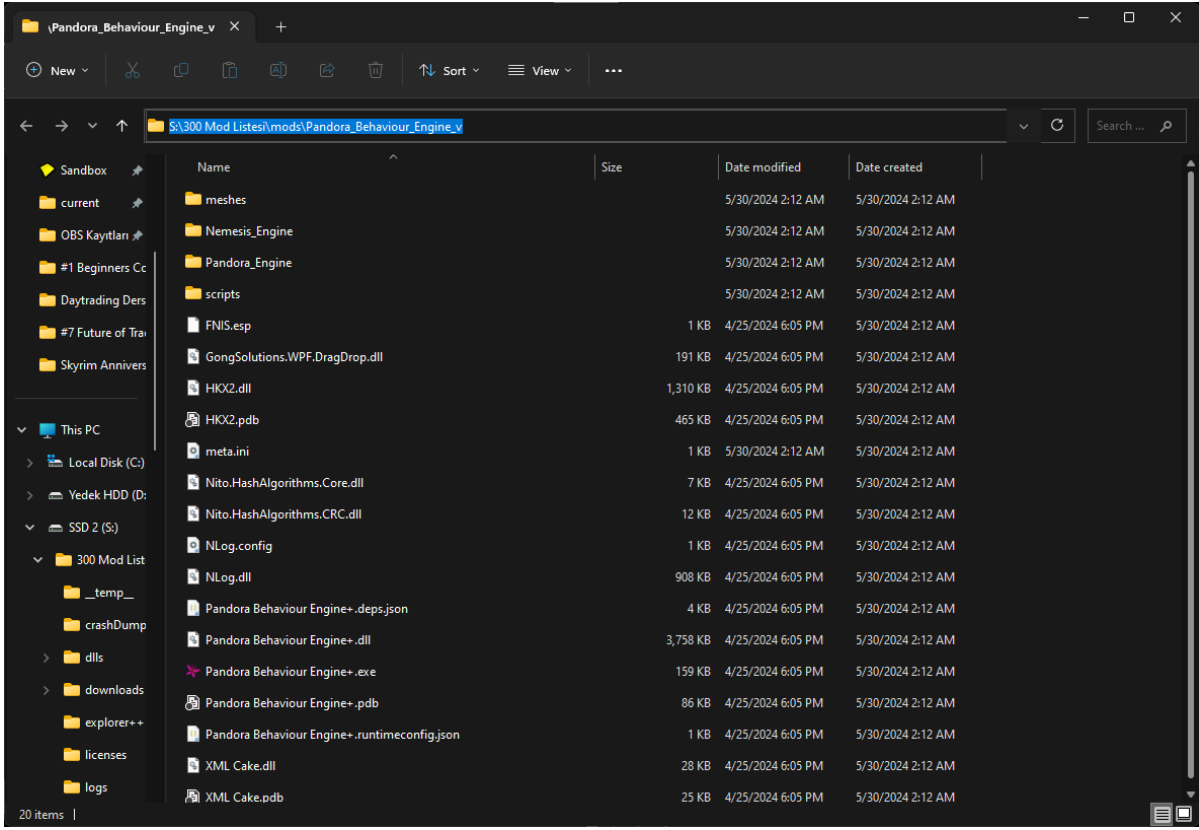
Normal mod olarak bunu kurarsınız ve aktif edersiniz.



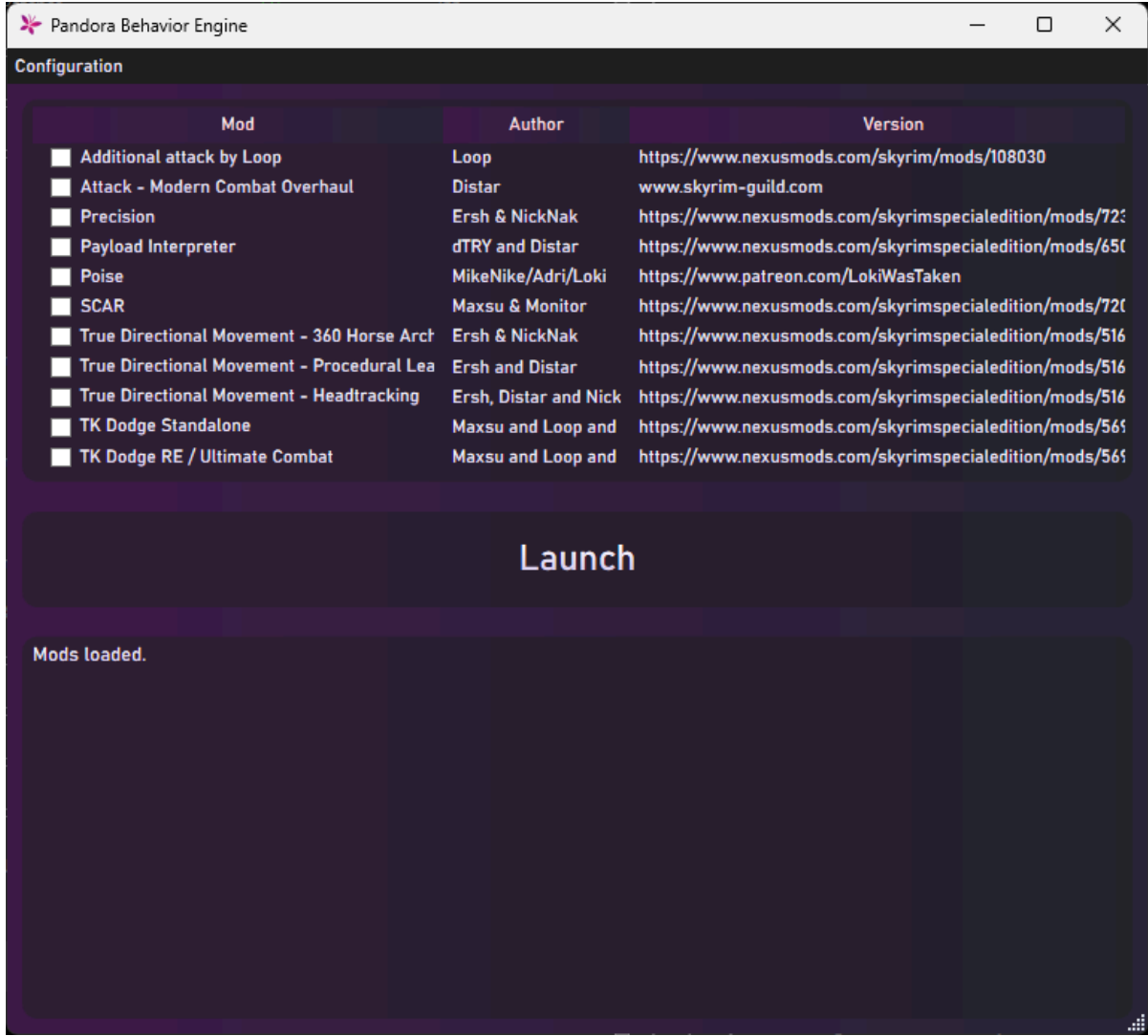
Dosya konumuna gidin.



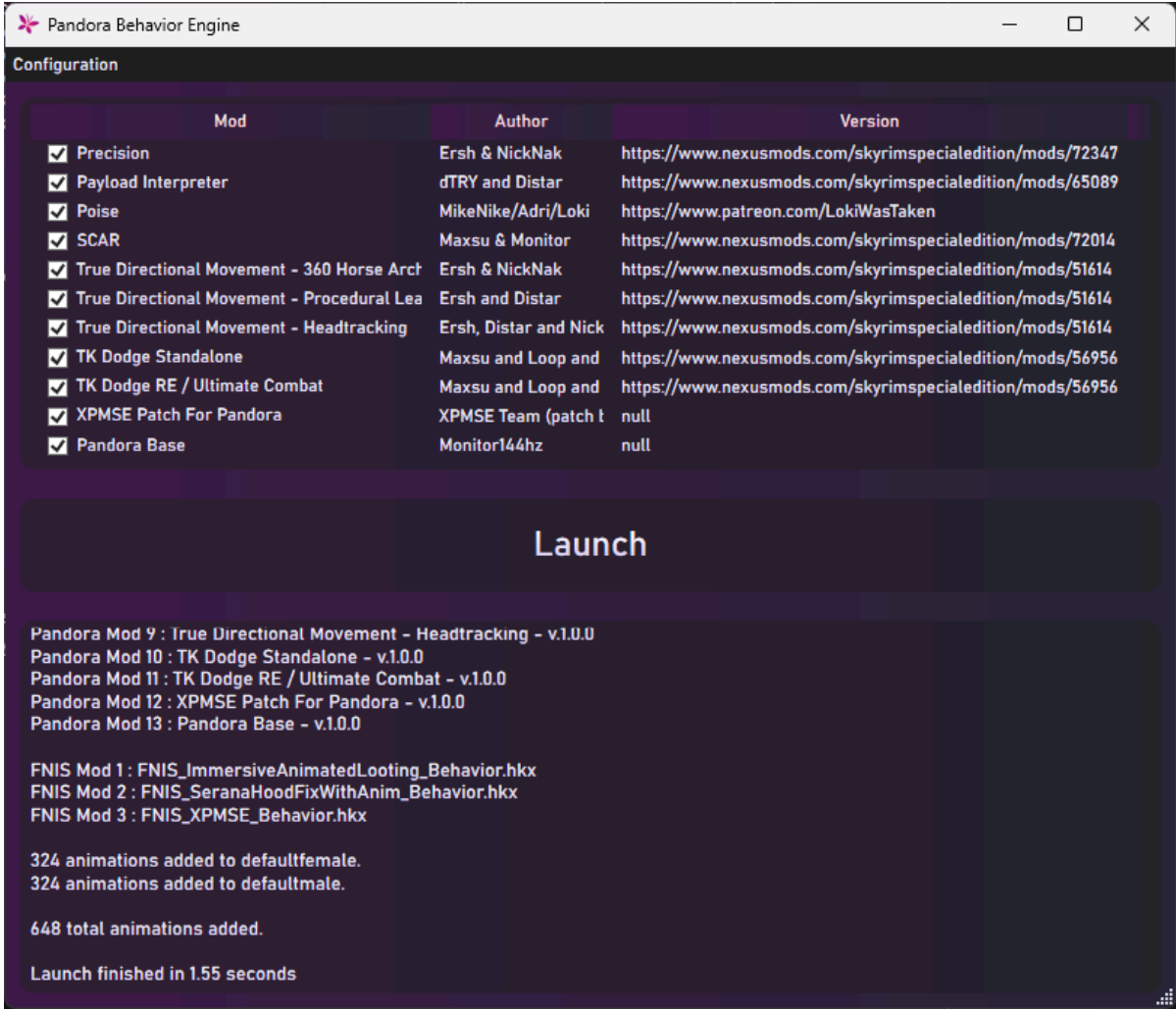
Dosya konumunu kopyalayın.



Çalıştırılabilirler'e ekleyin ve programı çalıştırın.

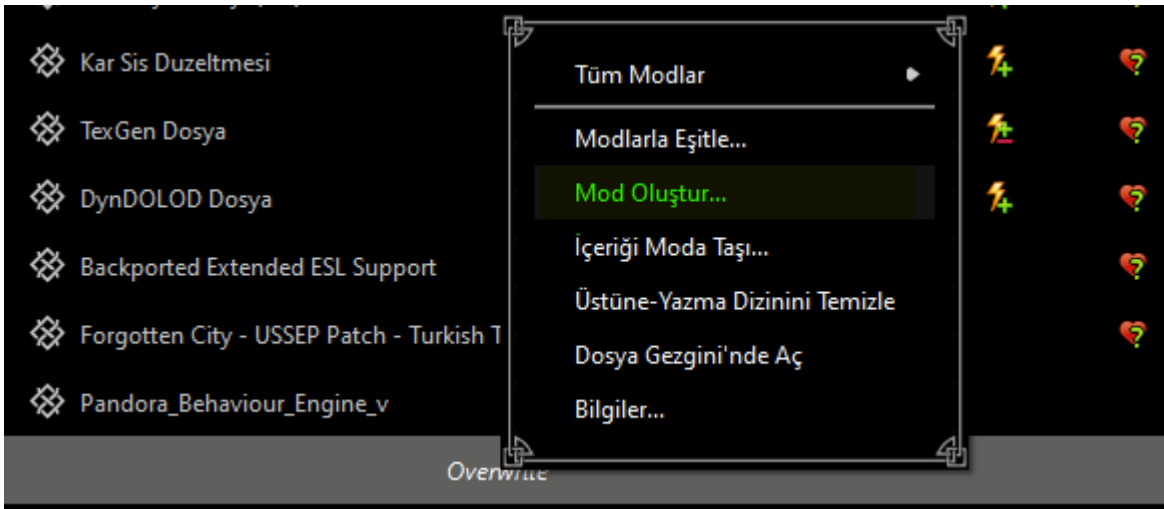


Önceden kurduğunuz animasyon modlarına tik atın ve Launch butonuna basın.(Yoksa kapatıp kurun öyle gelin)



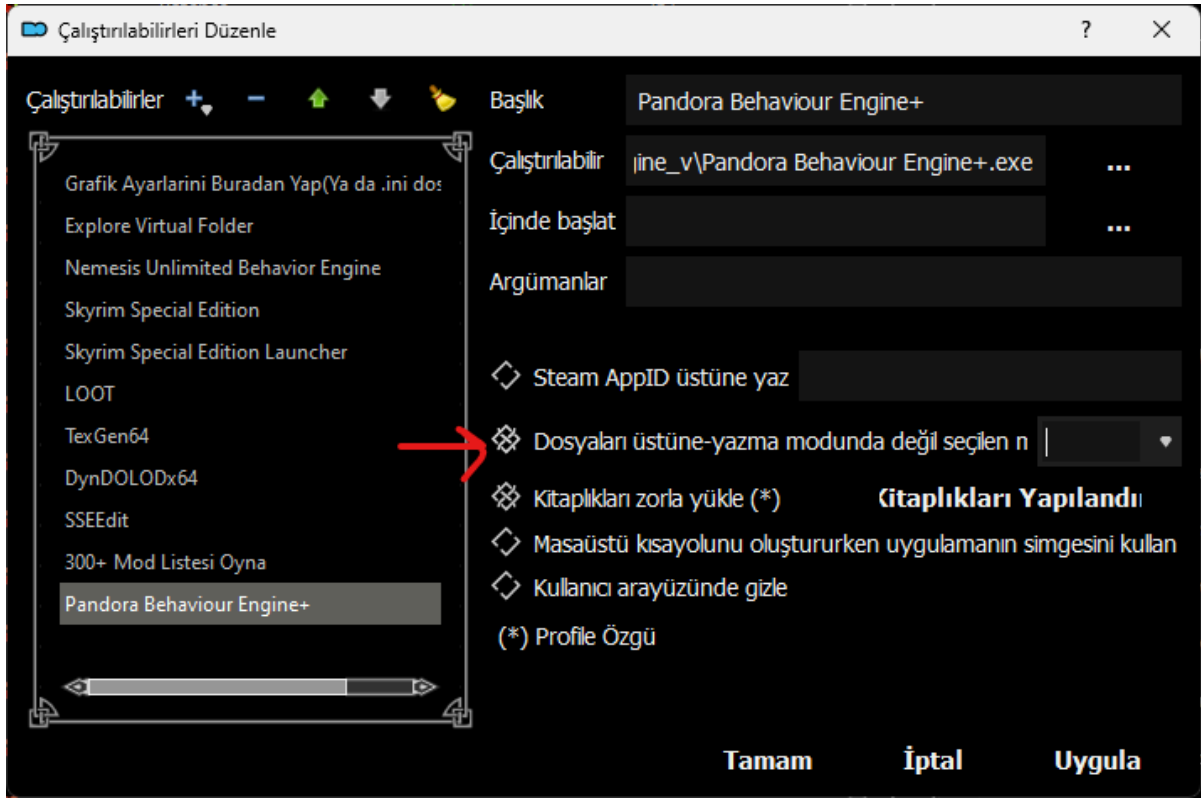
Gördüğünüz gibi 1.55 saniyede bitti(çoğunluğunun ilk seferi saniyeler içinde bitecektir zaten)

Programı kapatabilirsiniz, çıktılar overwrite klasöründedir. Sağ tıklayıp mod oluştur deyin ve ismini "Pandora Çıktısı" gibi bir şey koyun.

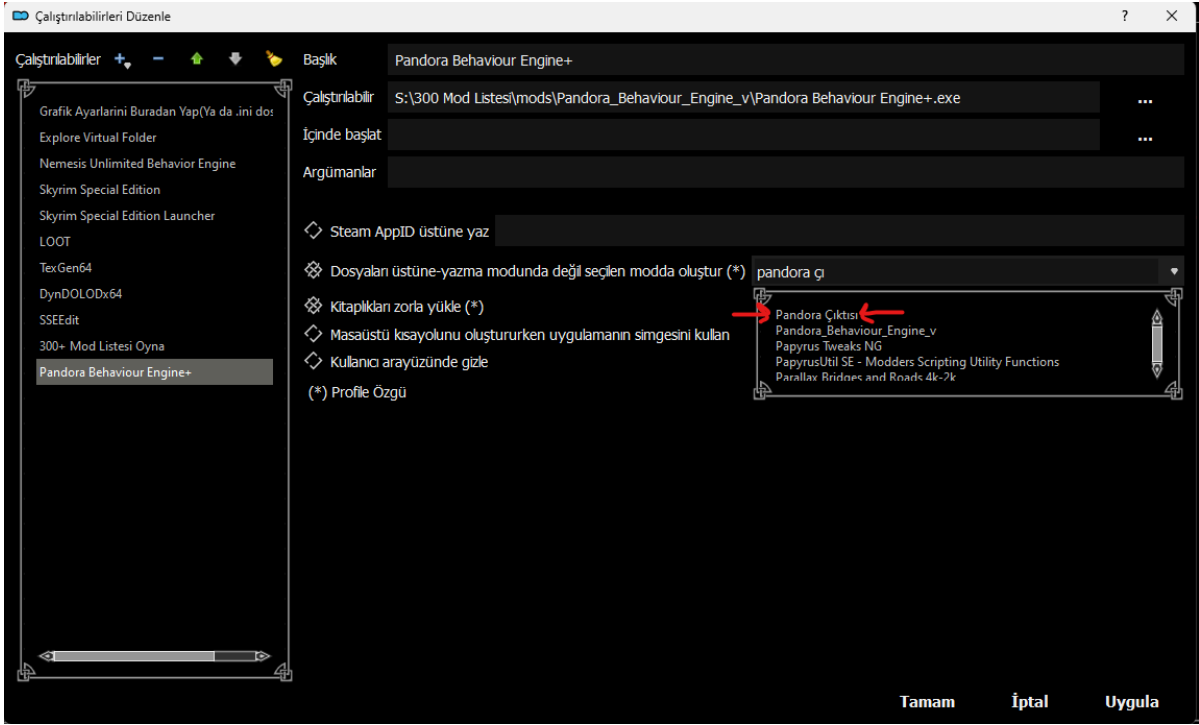


Daha sonra bunu aktif edin ve LOOT programını çalıştırmayı unutmayın. Pandora rehberi bu kadardı.

Ek olarak şunu da belirteyim. Her mod ekleyip çıkardığımda Overwrite/Üzerine Yazma dizini ile uğraşmak istemiyorum diyorsanız onun da çözümü var. Çalıştırılabilirlerden Pandora'ya gelin ve şu satıra tik atın:



Daha sonra yandaki kutucuktan "Pandora Çıktısı" modunuzu seçin.(Pencere küçükse ve okunmuyorsa kenarlarından tutup büyütebilirsiniz)



Uygula ve Tamam dedikten sonra Pandora'yı her çalıştırdığınızda bu moda yazacak değişiklikleri. Bu yüzden Overwrite ile uğraşmak zorunda kalmayacaksınız.

Fnis ve Nemesis(Eski)

FNİS VE NEMESIS ARTIK TARİH OLMUŞ SAYABİLİRSİNİZ. PANDORA İSİMLİ ANİMASYON MOTORUNU KULLANIN. BU BÖLÜMÜ SİLMEME SEBEBİM OLUR DA PANDORA'YI ÇALIŞTIRMAZSANIZ YEDEKTE KALSIN DİYEDİR, BU BÖLÜMDEKİ BİLGİLER GÜNCEL DEĞİLDİR, BAŞTAN UYARAYIM.

Öncelikle Fnis ve Nemesis birer animasyon sistemidir. Bu programlar Skyrim'de olmayan, oyun motorunun desteklemediği animasyon modlarını oyuna entegre etmemizi sağlar. Kendi karakterinizden npc'lere, savaş, duruş animasyonu, yaratık animasyonlarını değiştirmeye yarar.

-Peki Fnis mi Nemesis mi?

+Nemesis.

Çünkü Nemesis Fnis'in desteklediği modların %99'unu destekliyor. Kalan %1 önemsiz. Çünkü Nemesis 2024 yılına kadar güncellendi, hala güncelleniyor ve en güncel animasyon modlarını destekliyor. Fnis ise 2020'den beri güncellenmedi, yeni modları desteklemiyor.

Video Linki: [▶ Fnis ve Nemesis Kurulumu | Skyrim MOD REHBERİ 2021](#)

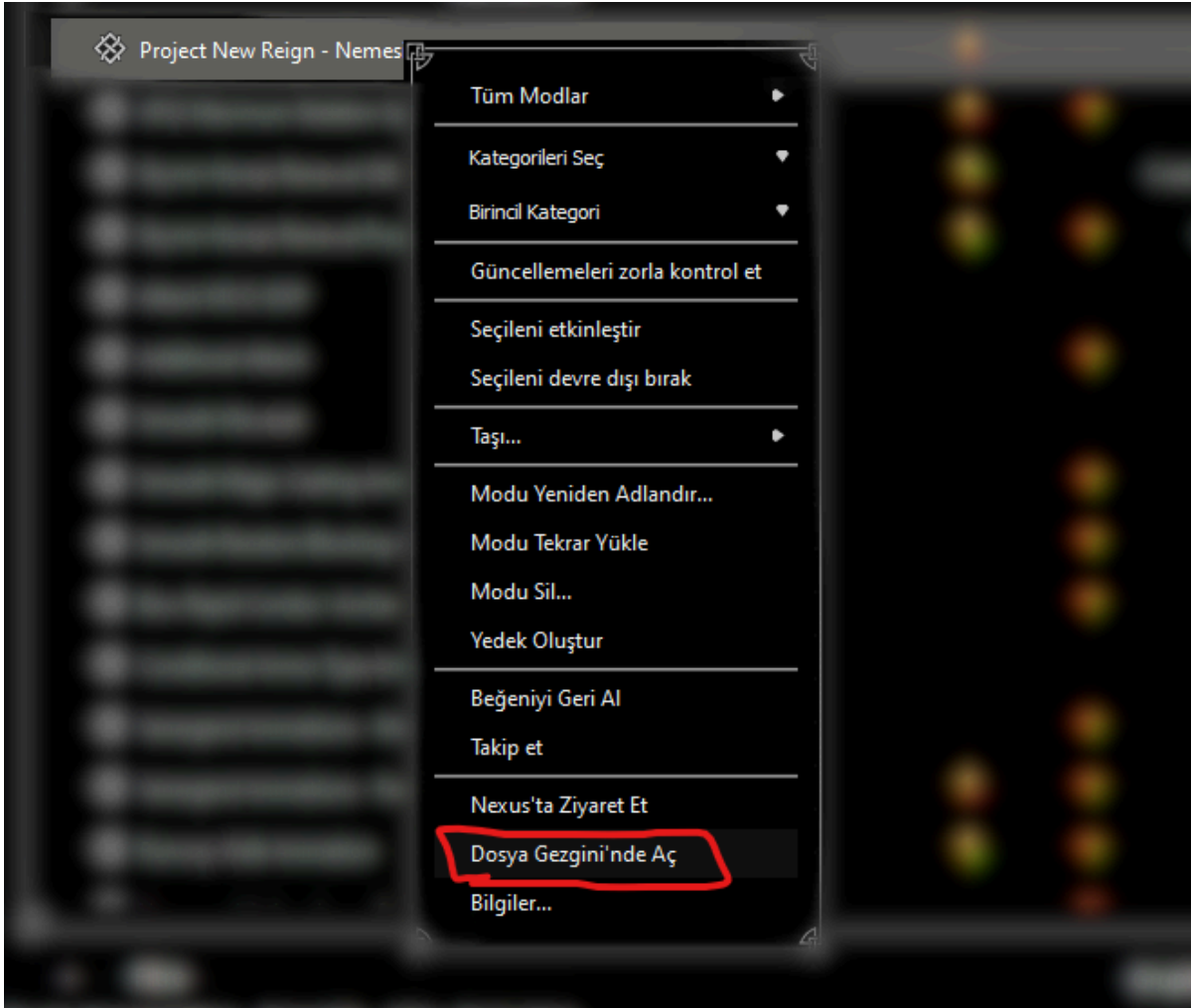
Fnis ve Nemesis'in kurulumu normal mod gibidir. İndirip normal mod gibi kurarsınız.(Fnis'i kurarken data kısmını manuel olarak data dizini ayarlamanız gerekebilir)

Nemesis [Link](#)
Fnis [Link](#)

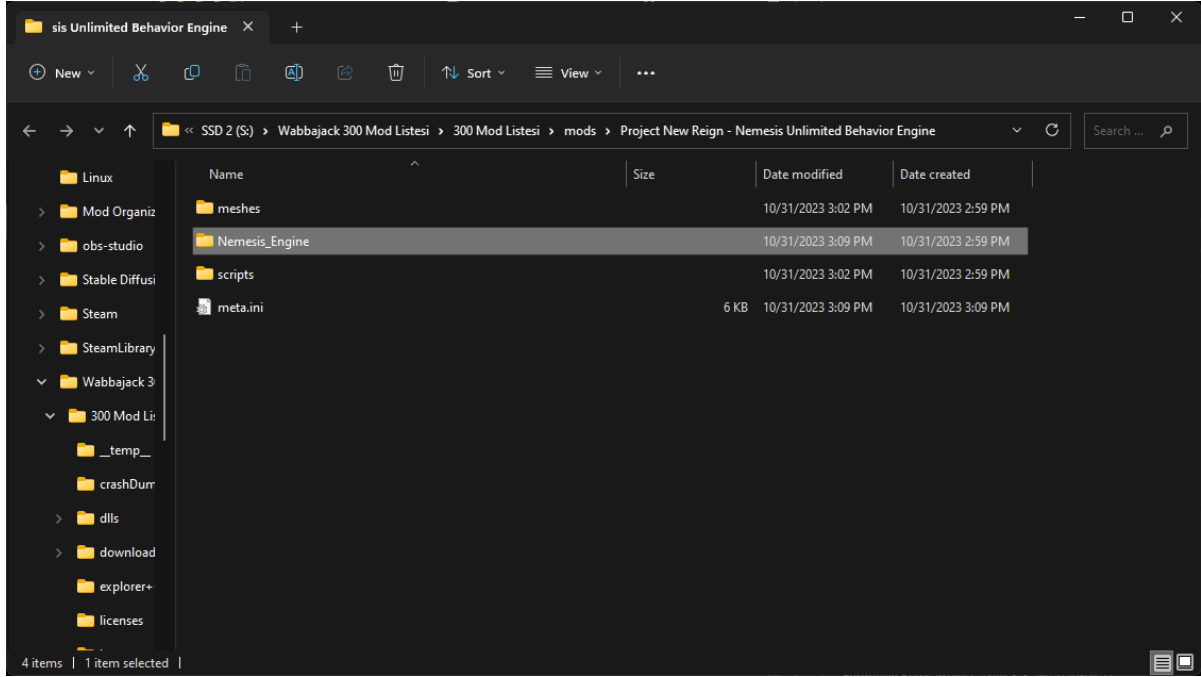
Not: Eğer uğruna ölürüm tarzı bir mod sevdiyseniz yoksa, Fnis'i kullanmanızı tavsiye etmem. Eski kaldı ve artık ben dahil çoğu kişi kullanmıyor. Sırf rehberi olsun diye anlatıyorum.

Bunlar bir animasyon sistemi olduğu için tavsiyem indireceğiniz bütün animasyon modlarını bu moddan(Fnis ya da Nemesis) sonra sıralayınız. İlk başta bu olmalı animasyonlarda.

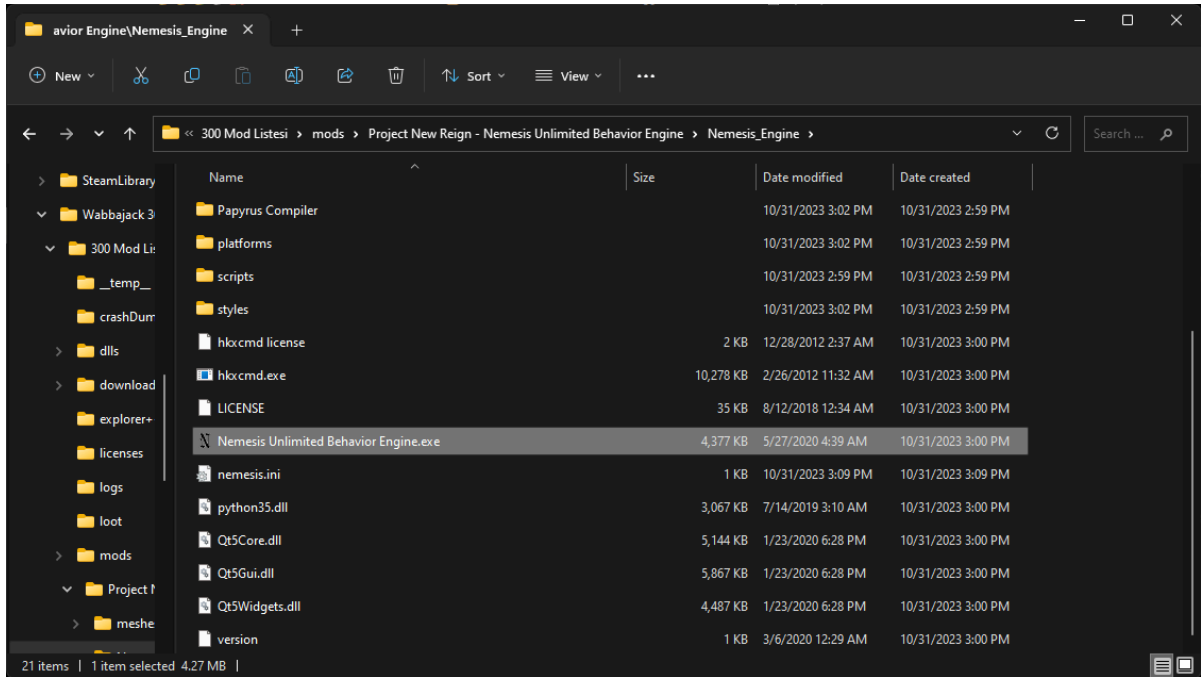
Daha sonra kurduğumuz moda sağ tıklayıp dosya gezgininde açıyoruz.



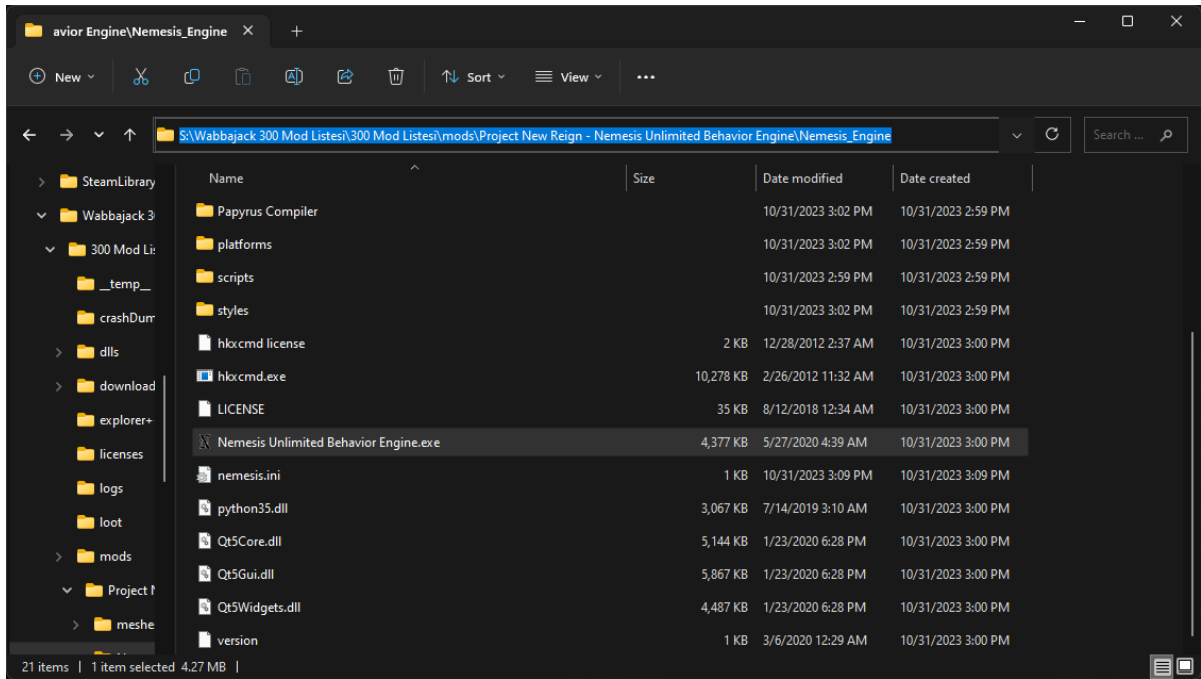
Nemesis Engine isimli dosyayı açıyoruz.



“Nemesis Unlimited Behavior Engine.exe”nin olduđu klasöre geliyoruz:

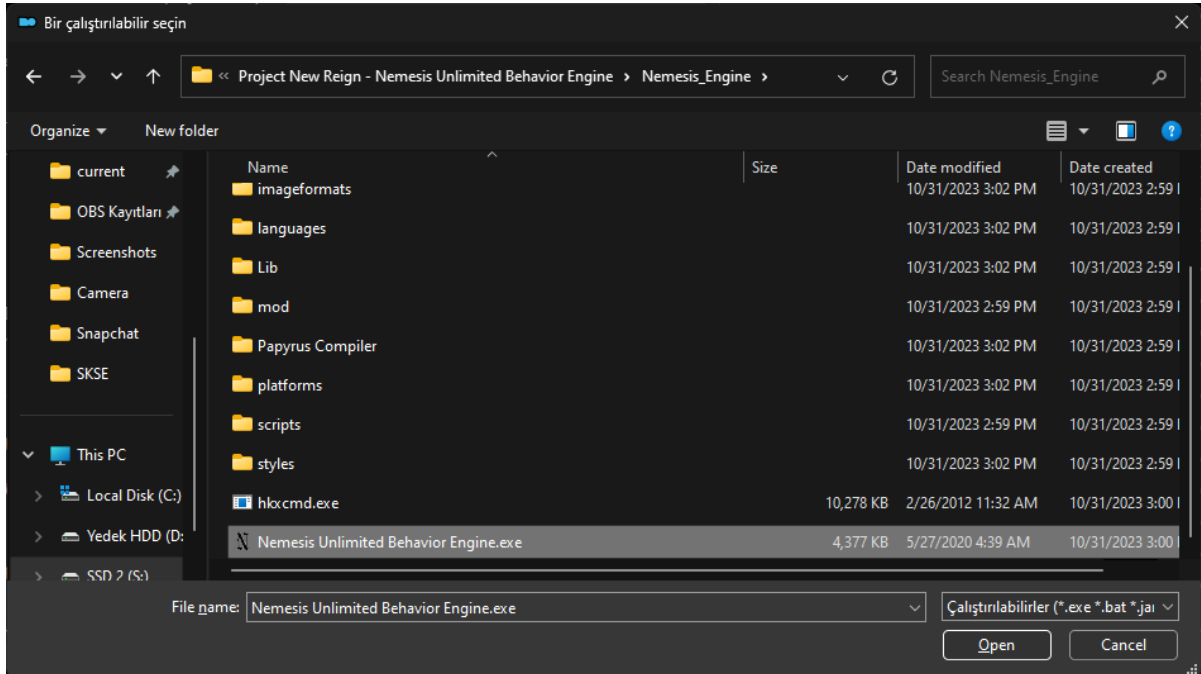


Yukarıdan dosya adresini kopyalıyoruz. Burası herkeste farklı olur.

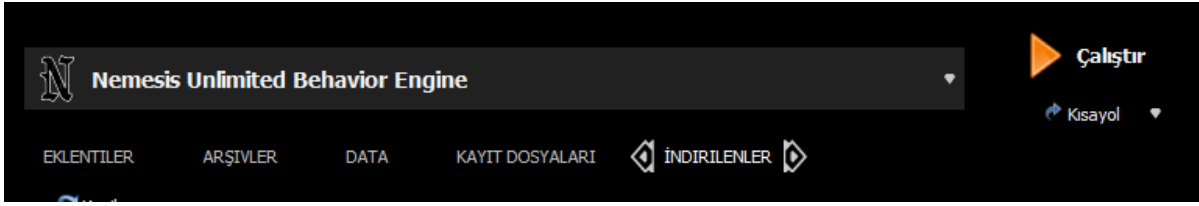


Nemesis'i çalıştırılabilir olarak eklememiz lazım. [SKSE ve SkyUI](#) bölümünde yaptığımız gibi.

Mod Organizer 2'den çalıştırılabilirler kısmına gelip + tuşuna basıyoruz ve açılan pencerede yukarıya kopyaladığımız adresi yapıştırıyoruz.



"Nemesis Unlimited Behavior Engine.exe"yi seçip "Uygula" ve "Tamam" yapıyoruz.

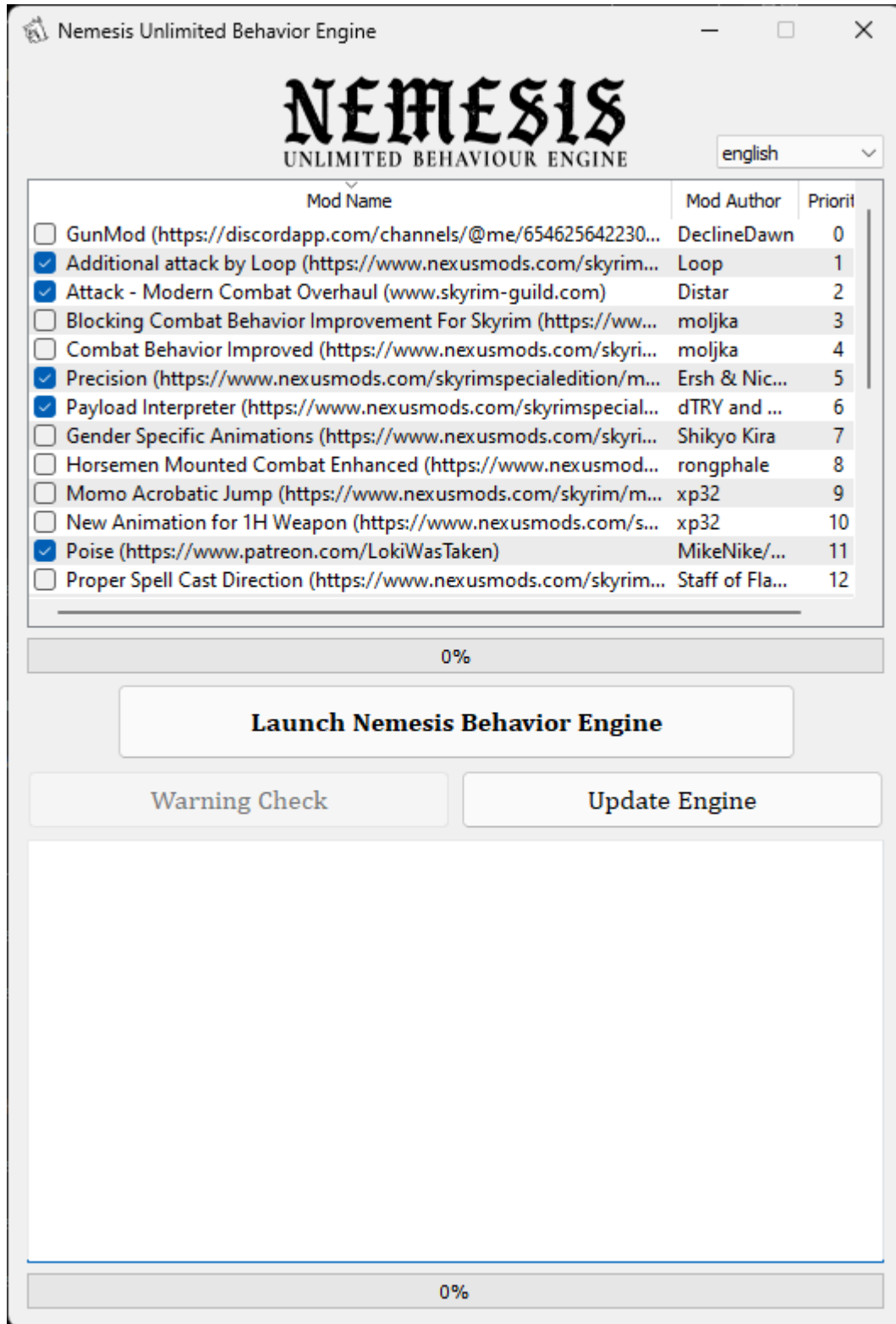


Nemesis kurulumu tamamlandı. Fnis kullanacaklar aynı adımları Fnis için de uygulayarak "Fnis.exe"yi çalıştırılabilir olarak ekleyebilirsiniz.(Sadece dosya izinleri farklı olur)

Kullanımına gelirse;
istediğiniz bir animasyon modunu indiriyorsunuz.(Gereksinimlerinde Fnis veya Nemesis olan)

Modu normal mod kurar gibi kuruyorsunuz ve aktif ediyorsunuz.

Daha sonra Çalıştır butonu ile Nemesis'i çalıştırıyoruz.



Böyle bir pencere gelecek önümüze. Merak etmeyin sizde modların hiçbiri seçili olmayabilir, ya da modlar otomatik algılanamadı uyarısı verebilir. Sıkıntı değil.

Kurduğunuz animasyon modunu yukarıdaki listeden bulup tik atıyorsunuz. Daha sonra SIRAYLA:

“Update Engine”

“Launch Nemesis Behavior Engine”

butonlarına tıklıyoruz.

“Update Engine” butonu modları tekrar tarar ve Nemesis güncel mi değil mi diye kontrol eder.(Değilse güncelleyiniz)

“Launch Nemesis Behaviour Engine” ise tik attığımız modu oyuna entegre eder.

Burada bar %100'e gelene kadar;

Yeşil ise az animasyon vardır, oyun stabildir.

Sarı ise çok animasyon vardır, oyun ara ara takılabilir.

Kırmızı ise yavaş animasyon kur amk oyunu patlatacan diye sitem edişidir programın.

Tamamlanınca aşağıdaki %100 bar kaybolur ve “Behaviour generation complete” yazısı çıkar.

Nemesis Unlimited Behavior Engine

NEMESIS

UNLIMITED BEHAVIOUR ENGINE

english

Mod Name	Mod Author	Priorit
<input type="checkbox"/> New Animation for 1H Weapon (https://www.nexusmods.com/s...)	xp32	8
<input type="checkbox"/> Proper Spell Cast Direction (https://www.nexusmods.com/skyrim...)	Staff of Fla...	9
<input type="checkbox"/> Retimed Hit Frame (https://www.nexusmods.com/skyrimspecial...)	Wooph	10
<input type="checkbox"/> Infinite Combat Engine (https://www.nexusmods.com/skyrim/m...)	Shikyo Kira	11
<input type="checkbox"/> Super Serious Crossbows (https://www.nexusmods.com/skyrim/...)	superserio...	12
<input checked="" type="checkbox"/> True Directional Movement - 360 Horse Archery (https://www.ne...)	Ersh & Nic...	13
<input checked="" type="checkbox"/> True Directional Movement - Procedural Leaning (https://www.n...)	Ersh and Di...	14
<input checked="" type="checkbox"/> True Directional Movement - Headtracking (https://www.nexusm...)	Ersh, Distar...	15
<input type="checkbox"/> Ultimate Combat / TK Dodge (https://www.nexusmods.com/skyr...)	tktk1	16
<input checked="" type="checkbox"/> Animation Teleport Bug Fix (https://www.patreon.com/monitor1...)	monitor14...	17
<input type="checkbox"/> The Ultimate Dodge Mod (https://www.nexusmods.com/skyrim/...)	Shikyo Kira	18
<input type="checkbox"/> Turning Animation Won't Affect UpperBody (https://www.nexus...)	BSBoneSwi...	19
<input type="checkbox"/> Character Behaviors Enhanced (https://www.nexusmods.com/sk...)	Zartar	20

378 animation(s)

Launch Nemesis Behavior Engine

Warning Check Update Engine

Engine is up to date
Version Code: 8396-2162

Initializing behavior generation

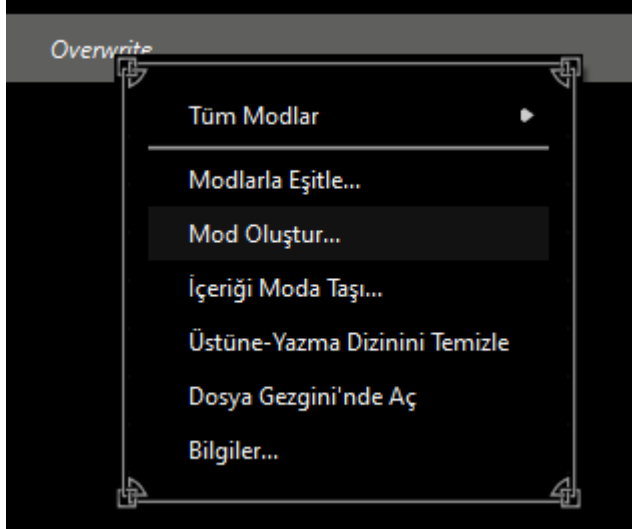
Mod Checked 1: nemesis
Mod Checked 2: colis
Mod Checked 3: evgat
Mod Checked 4: tdmh
Mod Checked 5: tdmmlen
Mod Checked 6: tdmv
Mod Checked 7: tpbgfx

Mod installed: ImmersiveAnimatedLooting
Mod installed: XPMSE

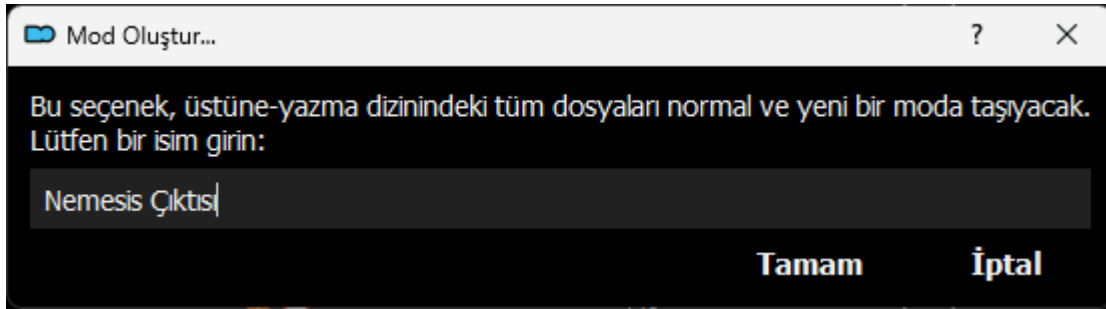
Running script: SexyMove detector.py
Running script: XPMSE detector.py

Behavior generation complete: 18 second(s) taken

Bundan sonra pencereyi kapatabilirsiniz. Dosyalarınız Overwrite(Üzerine Yazma) klasörüne atılmış olacak. Üzerine sağ tıklıyoruz ve "Mod Oluştur"u seçiyoruz.



Moda istediğiniz ismi verebilirsiniz, ben "Nemesis Çıktısı" veya "Nemesis Yaması" gibi akılda kalıcı bir şey koyuyorum diğerleri ile karışmasın diye.



Burada önemli olan bu modu en sonlara koymanız.



Sıralama; Nemesis-Animasyon Modu-Nemesis Çıktısı şeklinde olmalıdır.

Uyarı!

Eğer Nemesis ile ilgili yüzde 99'da takılı kalma problemi yaşıyorsanız 3 farklı sebepten olabilir.

1. Çözüm: Windows'un sistem dilini ya da bölgeyi İngilizce yaparak çözebilirsiniz.

2. **Çözüm:** Windows Defender engelliyor olabilir, Nemesis modunu dışlama olarak ekleyiniz.

3. **Çözüm:** Xp32 modunu kurarken "None" seçeneğini seçiniz. Bu Mcm ile gelen animasyonları devre dışı bırakıyor ve hatayı ortadan kaldırıyor.

Detaylı açıklama isteyenler için KagitmiAdam'ın çözüm yazısı [Link](#)

BodySlide and Outfit Studio

BodySlide and Outfit Studio basitçe Nemesis'in vücut kaplaması ve kıyafet için olanıdır. Bu mod sayesinde Vücut dokusunda, kaplamada ve kıyafetlerde değişiklik yaparsınız.

+Peki bunu kimler, neden kullanır?

-Bunu oyuna vücut modu kuran kişiler kullanır. Skyrim'de tek bir vücut tipi vardır ve aynı cinsiyet herkesin vücudu aynıdır, kıyafetleri aynı büyüklüktedir. Eğer siz farklı bir vücut modu kurduysanız bu mod karakterinizi ve npc'leri ona göre ayarlar, kıyafetleri büyültür ya da küçültür.

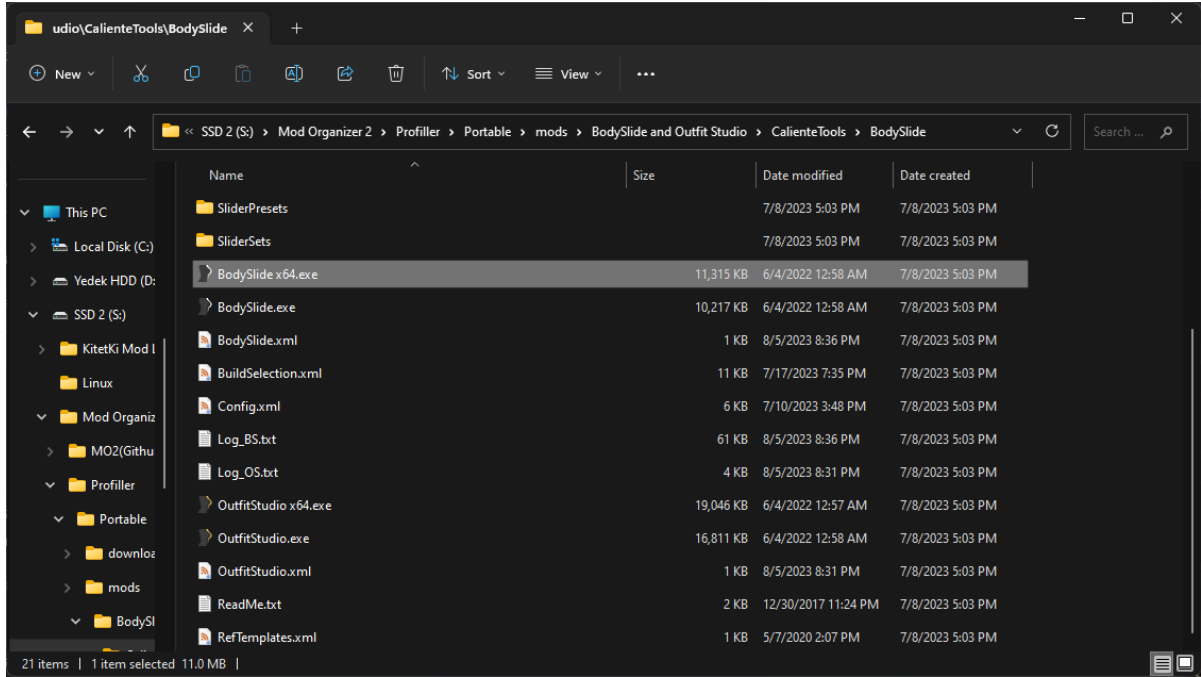
Ek olarak, fizik modu varsa ve belli modlar kurduysanız(öksürme sesleri) vücudunuzun belli yerlerinin sallanmasını sağlar.(Kalça, göğüs, bel, baldır, dal, taş..)

Dar kıyafetlerde göğüslerin daha sıkı, yukarı kalkık, bol kıyafetlerde sarkık ve serbest durmasına kadar ayarlayabileceğiniz ince ufak ayarları bile var bu modun ve bu kadar açıklama yeter..

[Link](#)

Linki kullanarak modu normal kuruyoruz. Bu modu bütün vücut ve karakter modlarından önce sıralamanızı tavsiye ederim. Diğer vücut modlarının hepsi bundan sonra gelsin.

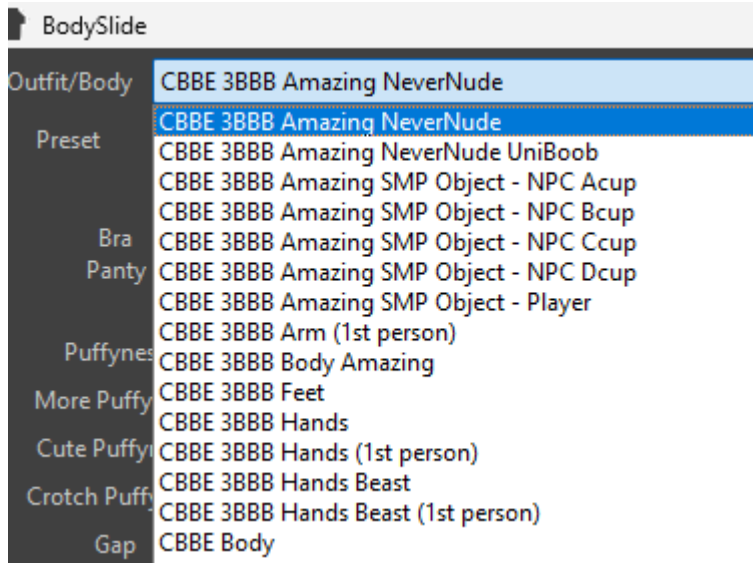
Sonra [Fnis ve Nemesis](#) bölümünde yaptığımız gibi modun dosya konumunu bulup “BodySlide x64.exe”yi çalıştırılabilir olarak Mod Organizer’a ekliyoruz.



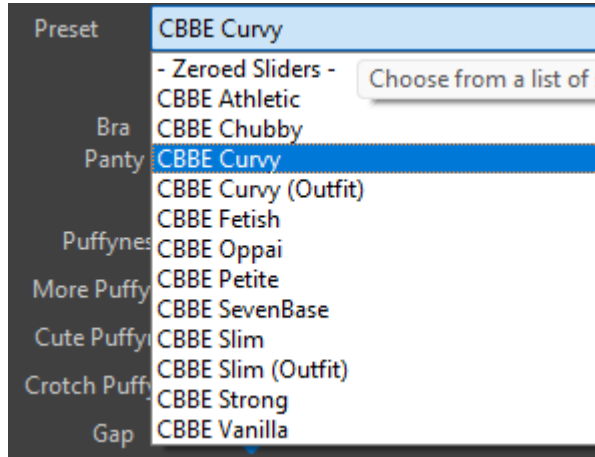
Çalıştır butonu ile BodySlide’ı çalıştırın. Karşınıza çıkan pencere karışık gelebilir, ben basitçe özetliyorum:



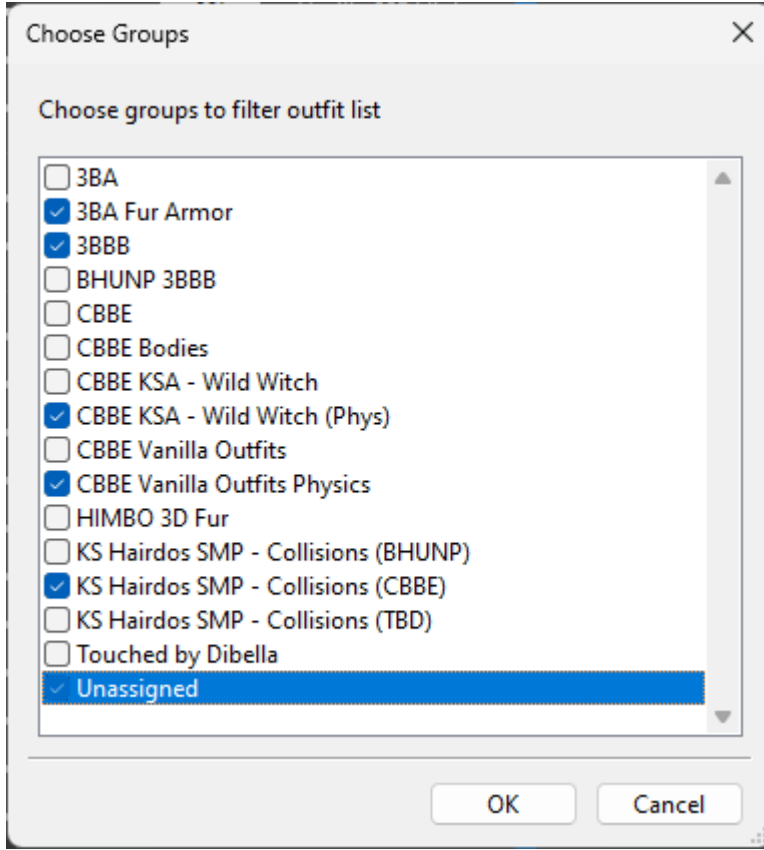
1. Adım; Sol üstte Outfit/Body seçeneğine tıklayın ve kendi kurduğunuz vücut modunu seçin.



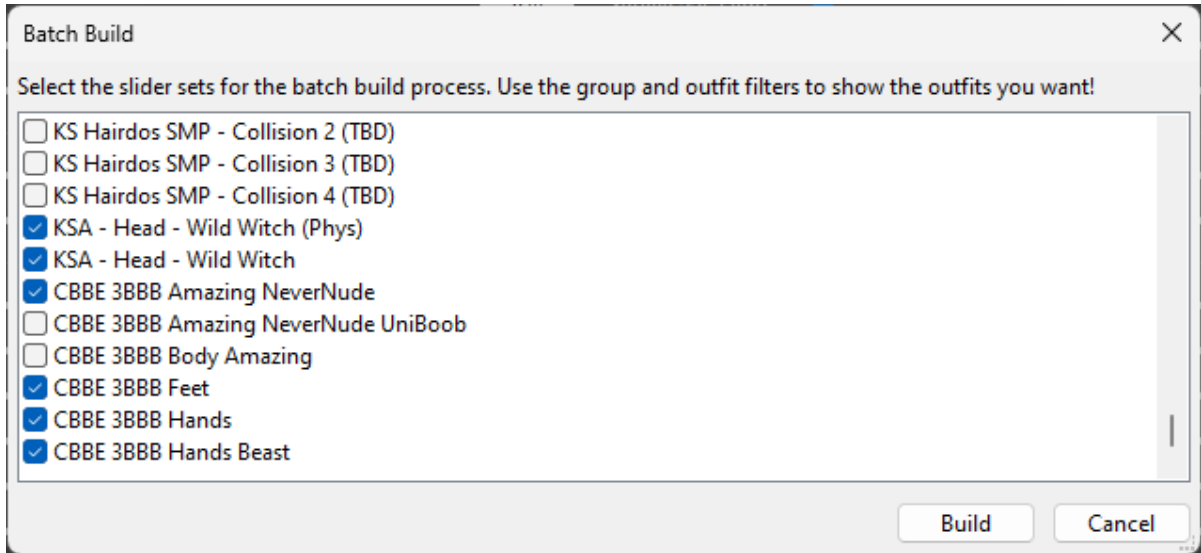
2. Adım; Preset seçeneğinden istediğiniz hazır ayarı seçin.



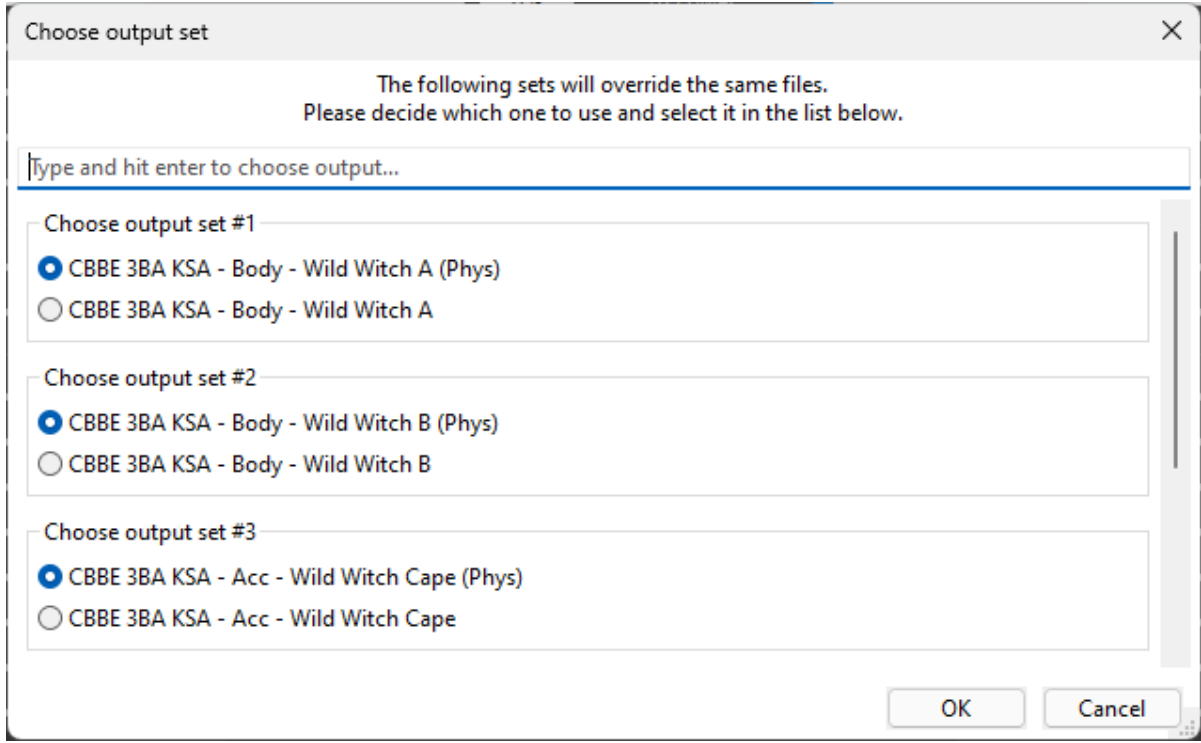
3. Adım; Sağ üstten "Group Filter" yazan seçeneğe tıklayın ve açılan pencerede vücut modunuzu, zırhları, fizik istiyorsanız (Phys) yazan parçaları ve Unassigned seçeneğini seçin. Normalde çoğunluğun bu seçeneğe ihtiyacı olmaz, belli zırh modları için gereklidir burası.(İhtiyacınız olmasa da yapmayı tavsiye ederim, bir şey kaybetmezsiniz)



4. Adım; Sol alttan “Batch Build” yazan seçeneğe tıklayın. Açılan pencerede seçtiğiniz vücut tipi ile ilgili olan kutucuklara tik atın.(Benimki NeverNude mesela, o yüzden aynı isimli olan seçeneklerden sadece nevernude olanları seçiyorum)

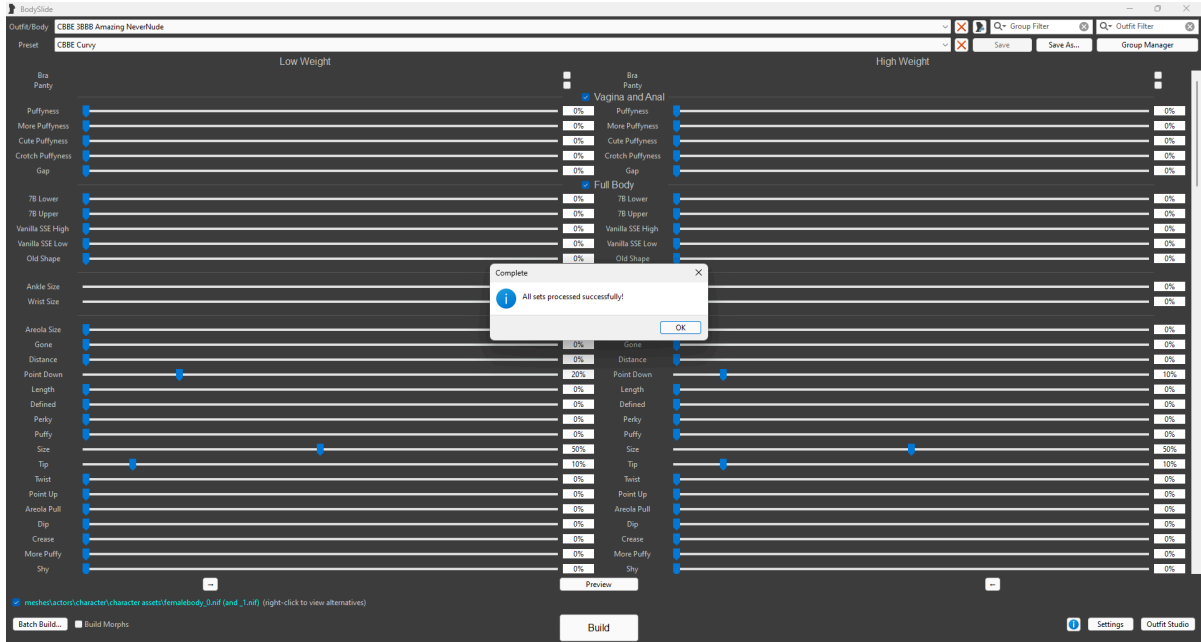


hepsini seçmeyi bitirdikten sonra “Build” butonuna tıklıyoruz ve yeni bir pencere açılıyor.

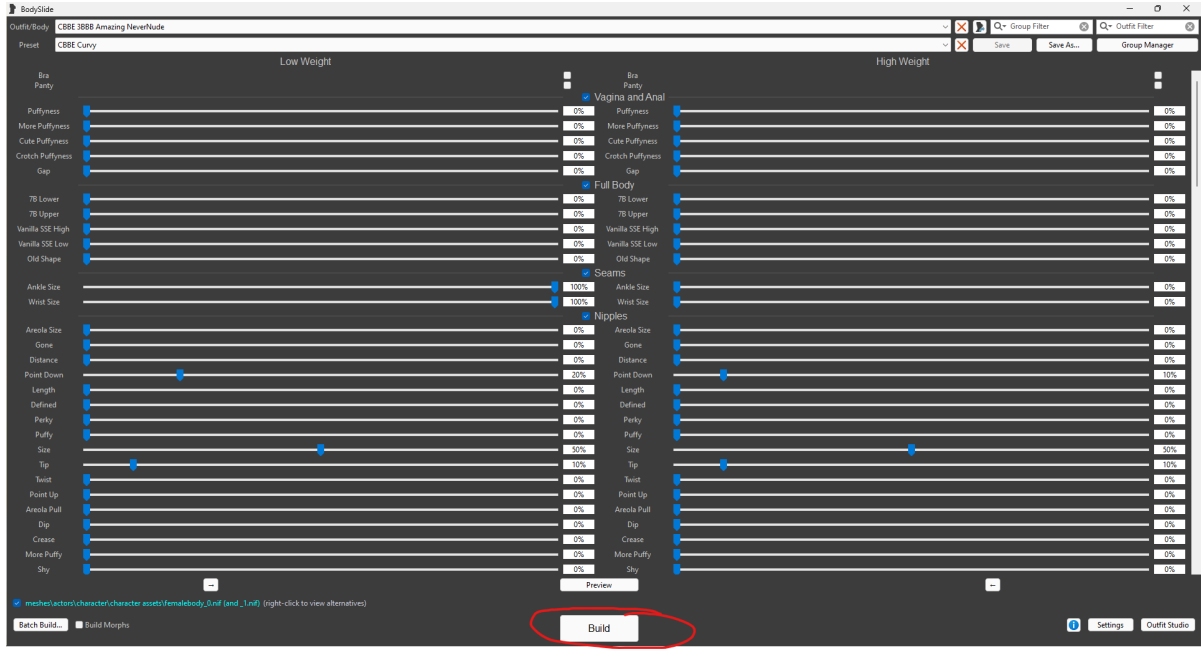


Burada fizik istiyorsanız(vücut ve zırhın sallanma efekti) “Phys” olan seçenekleri seçiyoruz ve “OK” ile devam ediyoruz.

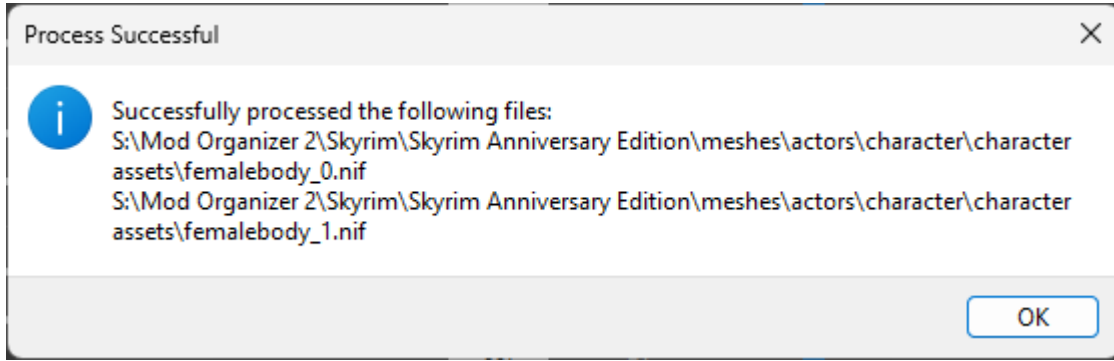
Burada ne kadar vücut ve zırh modu kurduğunuza bağlı olarak sizi birkaç saniye ya da dakika bekletebilir bitene kadar.(bende 1 buçuk dk sürdü)



4. adım; en alttaki büyük “Build” butonuna basıyoruz.



Bu pencere çıkıyorsa başarı ile tamamlanmıştır kapatabilirsiniz.



Programı kapatıyoruz.

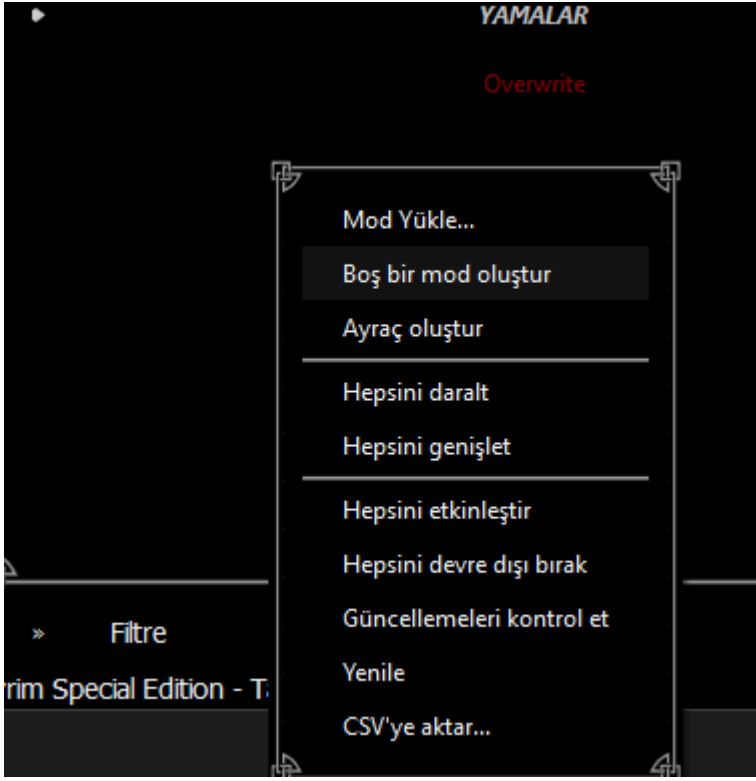
5. ve son adım; aldığımız bu çıktıları moda dönüştürüp kuracağız tıpkı [Fnis ve Nemesis](#) bölümünde yaptığımız gibi.

Bu çıktı Overwrite klasörünüzde olur, Overwrite'a sağ tıklayıp mod oluştur dersiniz biter.(Adını yine istediğiniz bir şey koyun Bodyslide çıktısı gibi, sonra aktif edin)

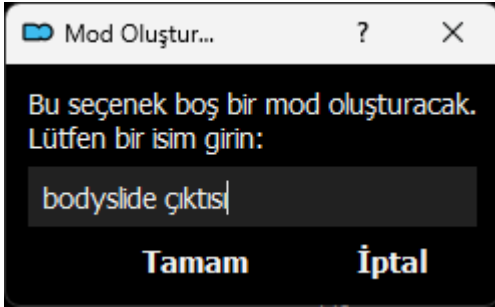
Fakat bazen bodyslide oyun klasörüne atabiliyor bu dosyaları.

Yukarıdaki pencerede çıkardığı adres yazıyor, bende oyunun olduğu yere atmış, o yüzden oyun klasörüne geliyorum ve “meshes, usleep, textures isimli dosyaları bulup hepsini tek bir zip’e atıyorum ve mod olarak onu yüklüyorum”

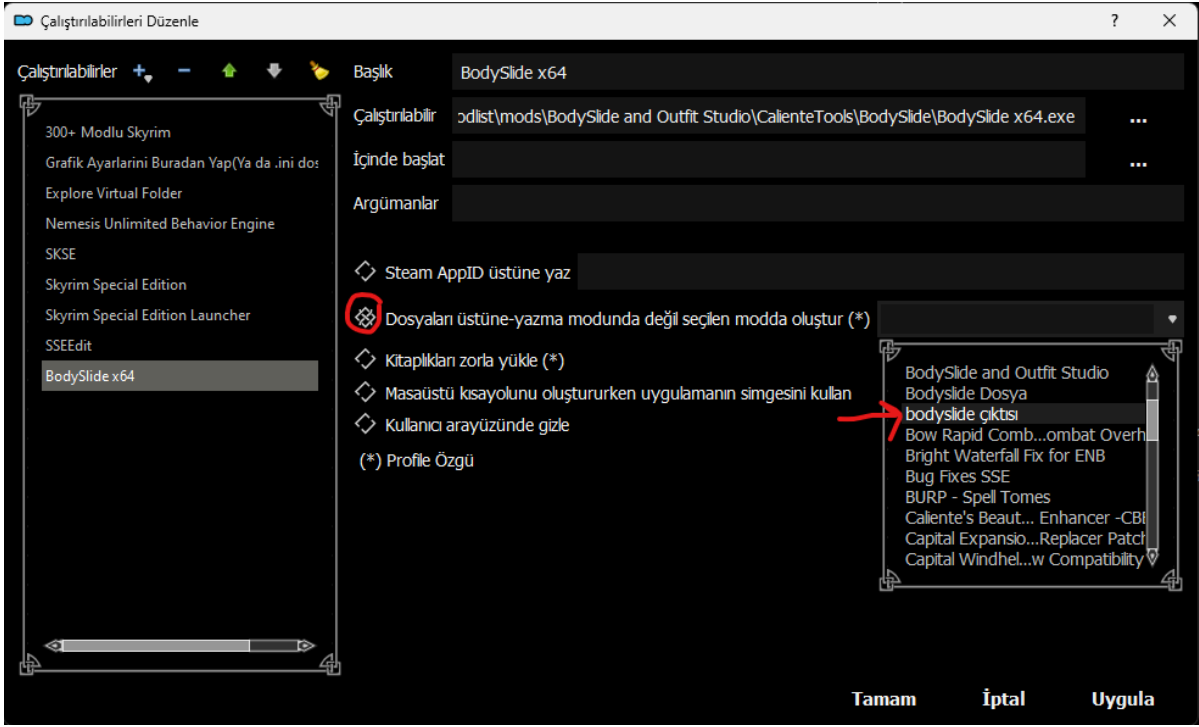
Ek olarak eğer oyun konumuna ya da overwrite klasörüne atmasını istemiyorsanız sağ tıklayıp boş bir mod oluşturun.



İsim verin



Modu etkinleştirin ve Bodyslide'in çalıştır menüsüne gelin
"Dosyaları üzerine-yazma modunda değil seçilen modda oluştur" seçeneğine tik atın ve oluşturduğunuz modu seçin



“Uygula” ve “Tamam” dedikten sonra işiniz tamamlanmıştır artık çıktılar bu modda oluşacak. İstedığınız zaman oluşturduğunuz modu silip tekrardan oluşturabilirsiniz.

Dyndolod ve Texgen

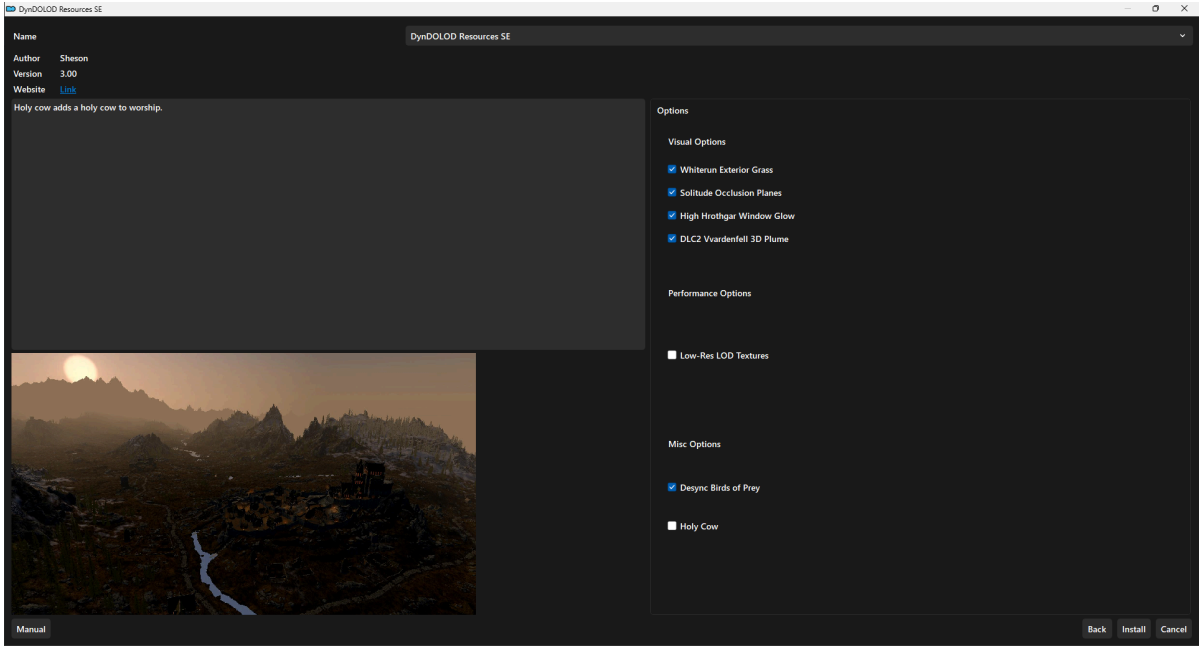
Öncelikle bu mod şu işe yarar; uzak mesafe çizimlerini düzeltir, normalde gözükmeyen ağaçları, çimenleri ve diğer objeleri çooook uzaktan görmenize yarar. Görüş mesafesi ve detayları artırır yani.

Ben size Dyndolod 3'ü anlatacağım, lâkin basit mantığı çözerseniz Dyndolod 2 ve daha eski sürümleri için de olay aynı.

Dyndolod 3 ile 2 arasındaki fark ise Dyndolod 3 Billboard'ları otomatik olarak oluşturuyor. Dyndolod 2'de ise Billboard isminde hazır modlar indirmeniz gerekiyordu.

Dyndolod Resources modunu indirip Mod Organizer ile normal kuruyoruz. Bu mod, listenizin en başlarında olmalı. Ağaç, ev ve dünyayı değiştiren bütün modları bundan sonra gelecek şekilde sıralayınız.

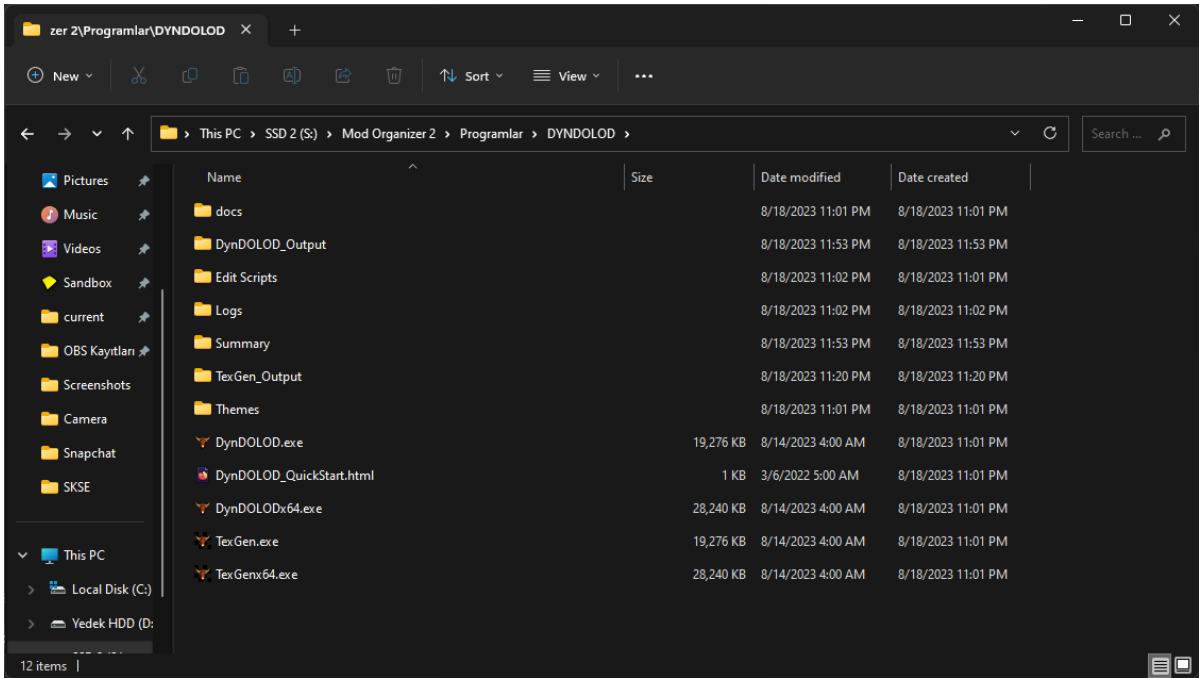
[Link](#)



Gereksinimlerindeki Dyndolod 3'ü de indirin, ama kurmayın.

[Link](#)

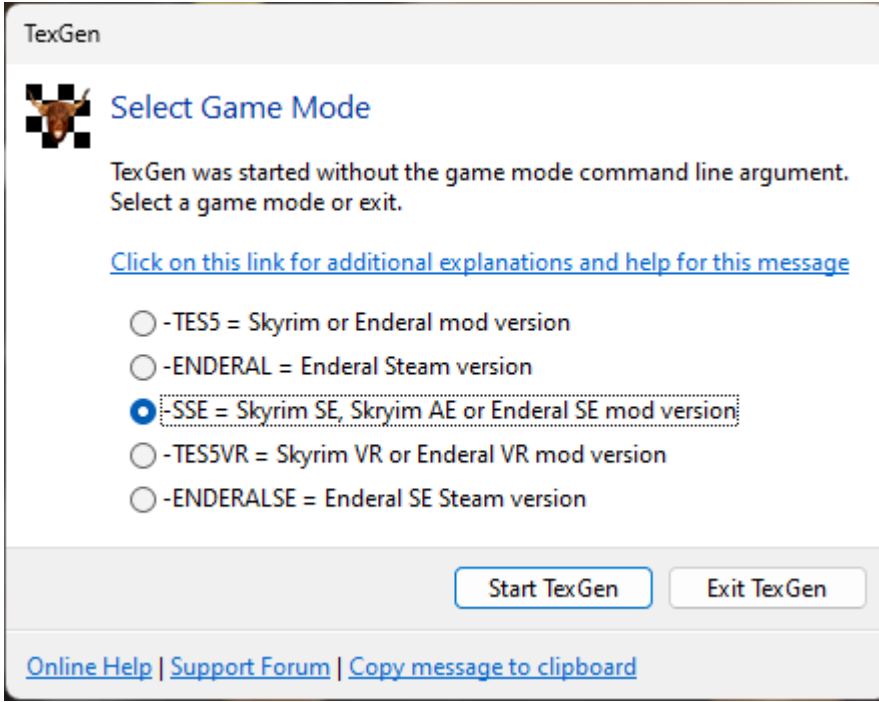
Programlar klasörünüze Dyndolod diye bir klasör açın ve indirdiğiniz Dyndolod modunun içindekileri buraya atın.



Mod Organizer ile çalıştırılabilirler "Dynolodx64.exe ve TexGenx64.exe" dosyalarını ekleyin.

Kuracaksanız ev, ağaç gibi Skyrim'in dünyasını değiştirecek modlarınızı kurunuz. Varsa Dyndolod 3 yamalarını da kurunuz.

Daha sonra çalıştırılabilirlerden "TexGenx64"i çalıştırın.



Oyununuzu seçin ve “Start TexGen” ile devam edin.

Açılan pencerede isteğinize göre uygun olan ayarları seçin, ne istediğinizi bilmiyorsanız ayarları ellemeyin.

TexGen Options

TEXGEN

This tool updates a select list of single object LOD textures and LOD billboard textures and text files from full models and full textures. Single object LOD textures and LOD billboards are used by DynDOLOD to generate the object and tree LOD texture atlases. In case of file not found errors verify the log that all the required BSA files are loaded.

Select Output Path

S:\Mod Organizer 2\Programlar\DYNDOLOD\TexGen_Output\ ...

To avoid overwriting or deleting existing files, set the output path to a dedicated directory outside of the game and mod manager folders. After texture generation has finished, install the generated files as any other mod with the mod manager. Keep it activated after generating LOD as well.

Stitched Object LOD Textures

Base size The actual resolution varies for each texture. To use less VRAM set to lower values.

Rendered Object LOD Textures

Base size The actual resolution varies for each texture. To use less VRAM set to lower values.

Tree/Grass LOD Billboards

Units per pixel Texture size Min Max

<input type="checkbox"/> Grass	Direct <input type="text" value="150"/>	Ambient <input type="text" value="25"/>	<input type="button" value="Preview"/>
<input type="checkbox"/> HD Grass	Direct <input type="text" value="0"/>	Ambient <input type="text" value="135"/>	Smoothness <input type="text" value="0"/> <input type="button" value="Preview"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Tree	Direct <input type="text" value="135"/>	Ambient <input type="text" value="55"/>	<input type="button" value="Preview"/>
<input type="checkbox"/> HD Tree	Direct <input type="text" value="135"/>	Ambient <input type="text" value="55"/>	Smoothness <input type="text" value="0"/> <input type="button" value="Preview"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Rendered	Direct <input type="text" value="50"/>	Ambient <input type="text" value="150"/>	Smoothness <input type="text" value="0"/> <input type="button" value="Preview"/>

Diffuse alpha Diffuse

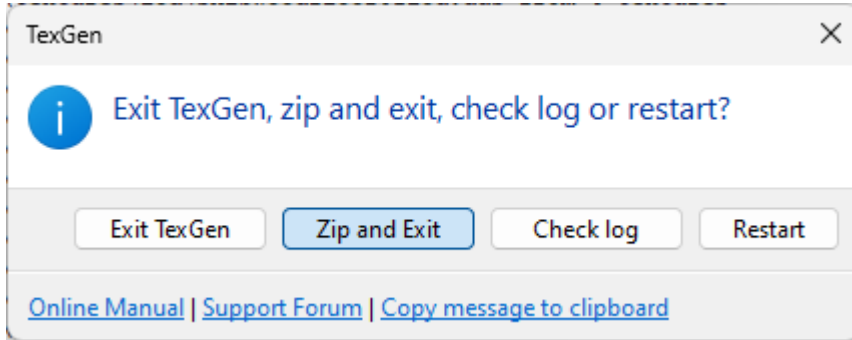
Normal specular Normal

Basitçe sayılar ne kadar büyükse o kadar iyi gözükür ve bilgisayarı o kadar çok yorar. (Units per pixel olan hariç, orada çözünürlük yazıyor zaten 720p, 1080p, 1440p sıralaması farklıdır ama mantık yine aynı)

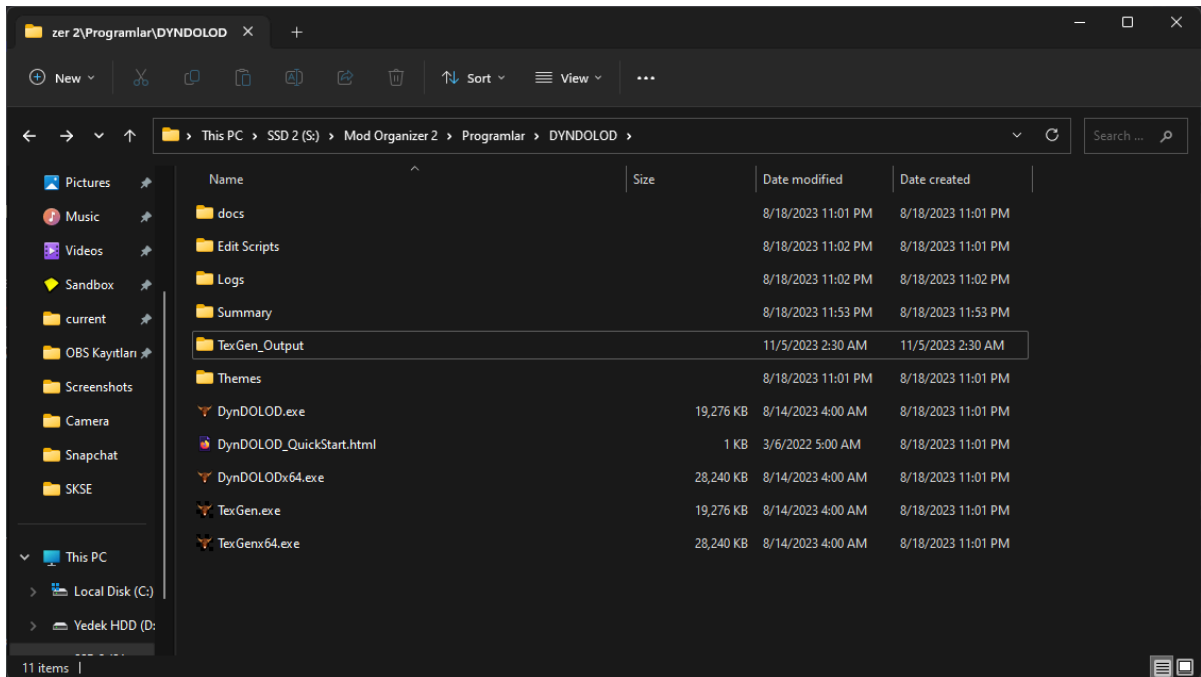
Start ile başlatın işlemi, bu biraz uzun sürebilir.(Kurduğunuz modlar, bilgisayarınızın özellikleri etkiler bu kısmı, birkaç dakikadan 1 saate kadar. Ortalama 15 dk)

Burada mümkünse pencereye tıklamayın, alt tab yapmayın ve bilgisayarı kendi haline bırakın. Program anlık donmalar, takılmalar yaşayabiliyor.

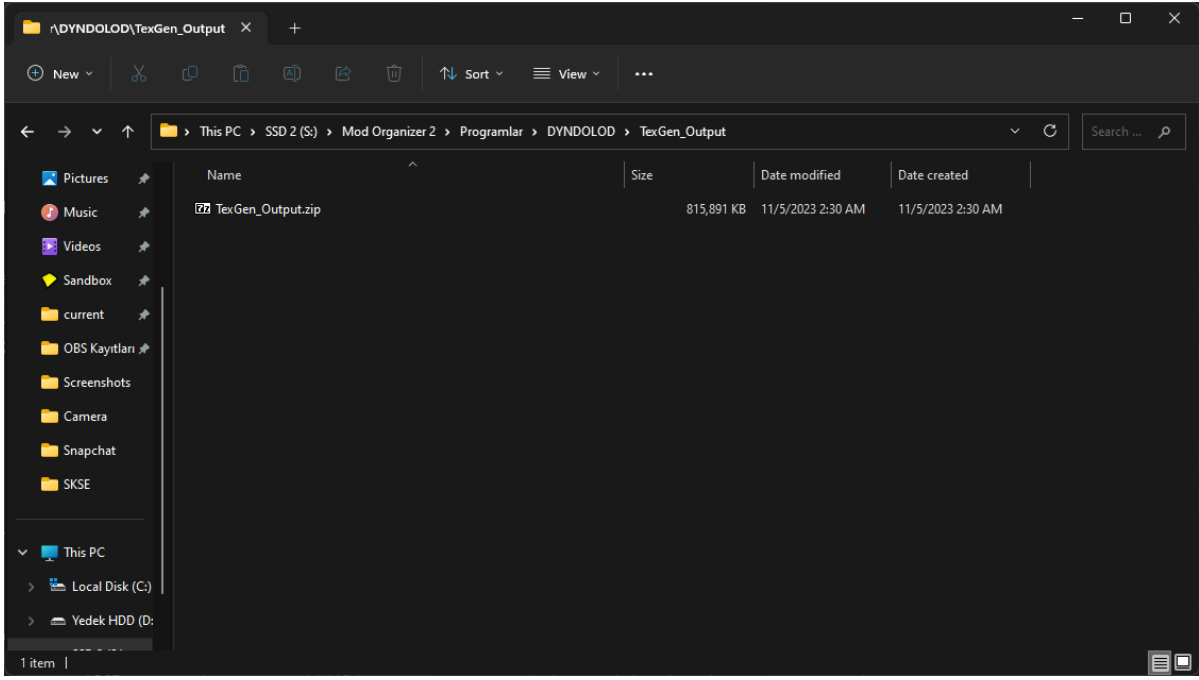
Bittiğinde “Zip and Exit” tuşuna basıyoruz.



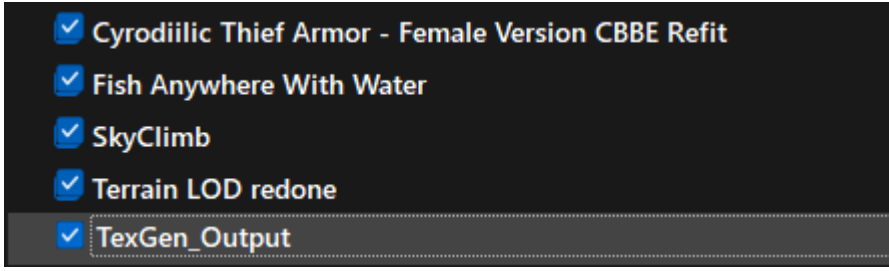
Dynolod'u Programlar dosyanızda attığınız yere gelin ve “Texgen Output” diye bir dosya göreceksiniz.



Bu dosyanın içindeki zip dosyasını Mod Organizer 2 ile kurun.(Tutup indirilenler kısmına kaydırıp atabilirsiniz ya da Mod Organizer'daki disk benzeri butona basıp çıktığı bulun.

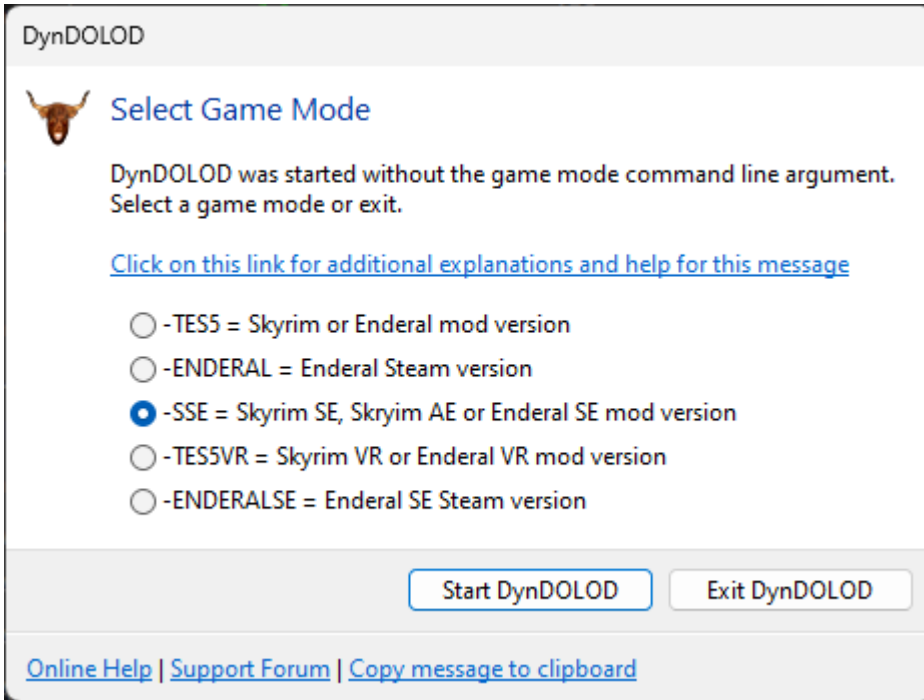


“TexGen Output”u kurduktan sonra tek iş Dynolod’u çalıştırmak kalıyor.



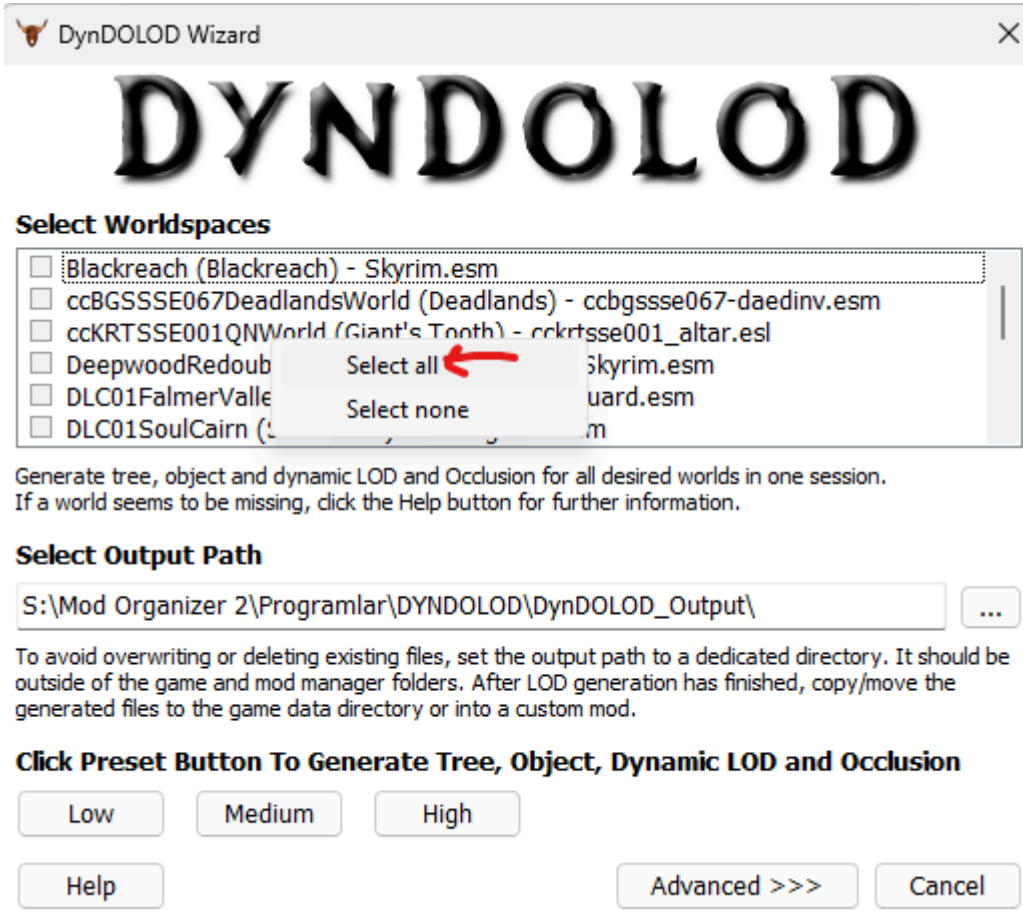
Çalıştırılabilirlerden “Dynolodx64”ü seçip çalıştırıyoruz.

Yine oyunumuzu seçiyoruz



Burada basit kurulum isteyenler;

Worldspace kısmına sağ tıklayın ve “select all” seçeneği ile hepsini seçin.



Daha sonra bilgisayarınızın özelliklerine göre “Low” “Medium” ya da “High” seçeneklerinden birini seçin ve Dynolod lodları oluşturuyor.

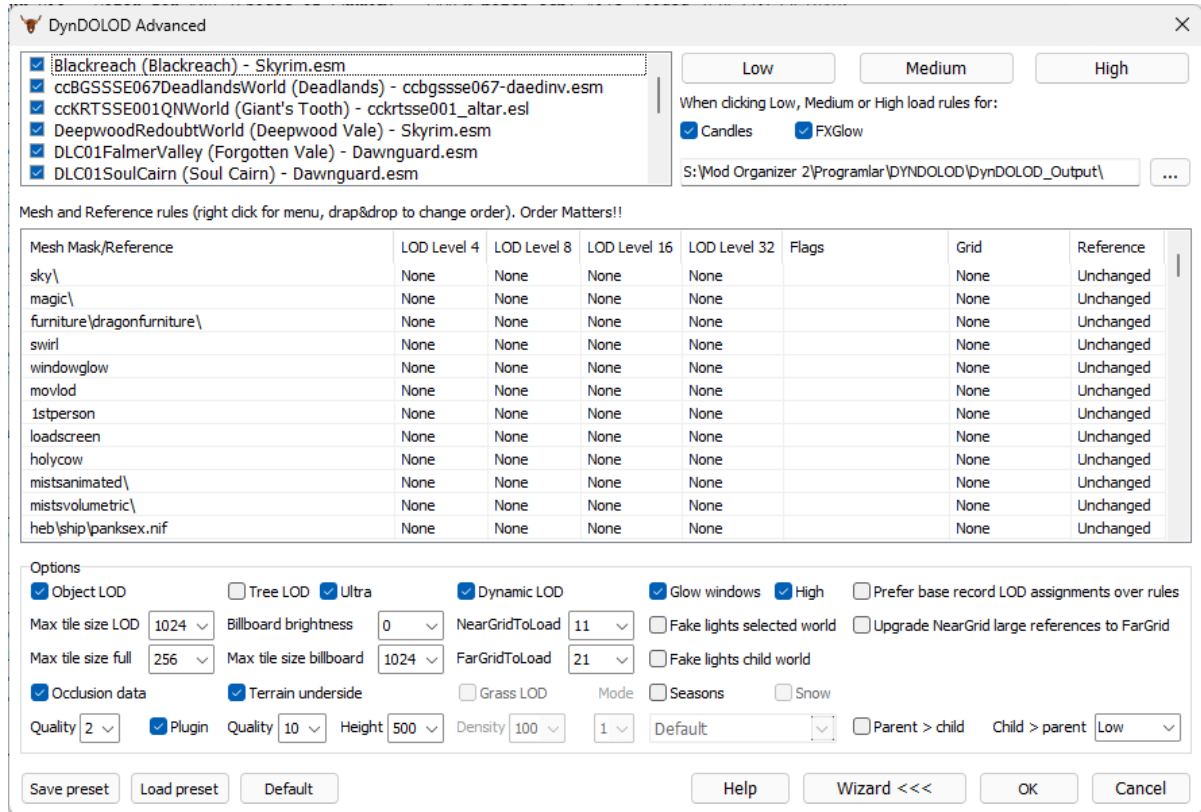
Burası aşağı yukarı TexGen bölümünün 2 katı kadar sürer. Yine bir şey yapmadan bekleyiniz.

Bittiğinde TexGen adımı olduğu gibi “Zip and Exit” yapıyoruz ve Programlar, Dynolod’un içindeki “Dyndolod Output.zip” dosyasını Mod Organizer’la kuruyoruz.

Tebrikler, Dynolod bölümünü başarı ile tamamladınız. Detaylı kurulumla uğraşmak istemeyenler sonraki bölüme atlayabilir.

Şimdi, gelişmiş ayarlara gelirse;

Dynolod’u kullanırken detaylı ayar yapmak isteyen dostlarım, basit kurulum kısmını **yapmıyoruz** ve “Advanced >>>” butonuna basıyoruz.



İlk olarak sol üstten yine “select all” yapıyoruz ve “Low” “Medium” ya da “High” ayarlarından birini seçiyoruz.

-Ek olarak bu ekran görüntüsü kendi ayarlarımdır, isteyenler kopyalayabilir hatta tik attığım yerlere tik atmanızı öneririm.(Buraların ne olduğuna çeviri ile bakabilirsiniz)

Bilgisayarınızın özelliklerine göre ayar yapmak için buradaki ayarları kurcalayabilir, daha iyi görüntü için rakamları arttırabilirsiniz.

Bitirdiğinizde “OK” tuşuna basıyorsunuz ve Dynolod işini yapıyor. En son “Zip and Exit” ve çıktı dosyasını mod olarak kurup bitiriyorsunuz.

Ekstra: Uzak mesafe Çimenler için Proton'un hazırladığı belgeyi bırakıyorum

[Dyndolod 3 ile uzak mesafe çimen görünümü nasıl elde edilir](#)

Community Shaders

Community Shaders, ENB gibi pek çok görsel efekti etkileyen bir alternatif modu. ENB'nin aksine FPS'i pek düşürmediği için popüler.

(Ya bu modu ya da ENB'yi yükleyiniz, ikisi beraber olmaz)

[Link](#)

Kurulumu basittir, gereksinimlerini yükleyiniz

Requirements	
Nexus requirements	
Mod name ▼	Notes
Address Library for SKSE Plugins	
Auto Parallax	Recommended to fix issues with parallax
Engine Fixes VR	
SSE Engine Fixes (skse64 plugin)	Fixes rendering issues
VR Address Library for SKSEVR	For VR users; 0.102.0 and above
Off-site requirements	
Mod name ▼	Notes
d3dcompiler_47.dll	
Microsoft Visual C++ Redistributable	x64 version

Gereksiz

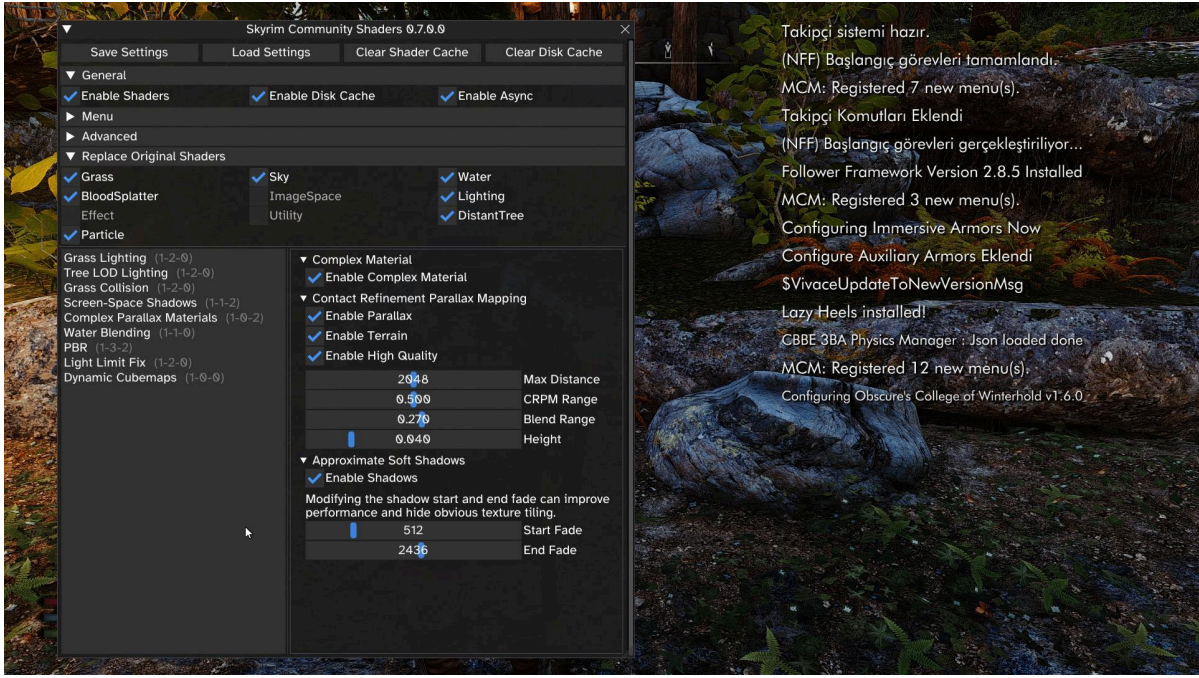
"d3dcompiler_47.dll" dosyasını oyun konumuna elle atın.(Skyrim'in kurulu olduğu yere)

Community Shaders modunu normal mod olarak Mod Organizer'a ekleyin.

Bu kadar.

Oyun içinden Community Shaders menüsünü klavyedeki "END" tuşu ile açabilirsiniz.

Buradan belirli efektleri açıp kapatabilirsiniz zevkinize göre.



Reshade

Reshade programı oyundaki renklendirmeyi, alan derinliğini, bulanıklık efektini, keskinleştirmeyi, obje kenarlarını ve SMAA gibi pek çok efekti etkiler. (Enb ayarlarını yapmıyor mu diyen arkadaşlar için cevabım ben hem enb hem reshade kullanıyorum. Aradaki farkı aşağıdaki fotoğraflardan bakabilirsiniz.

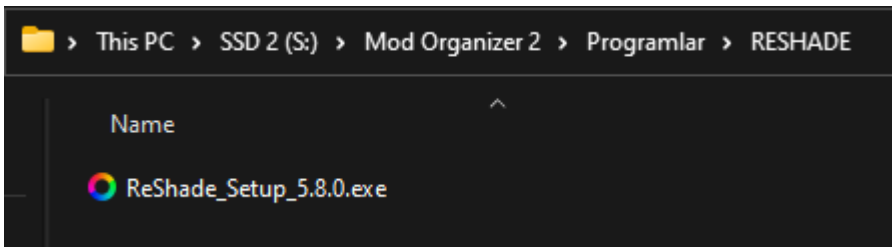




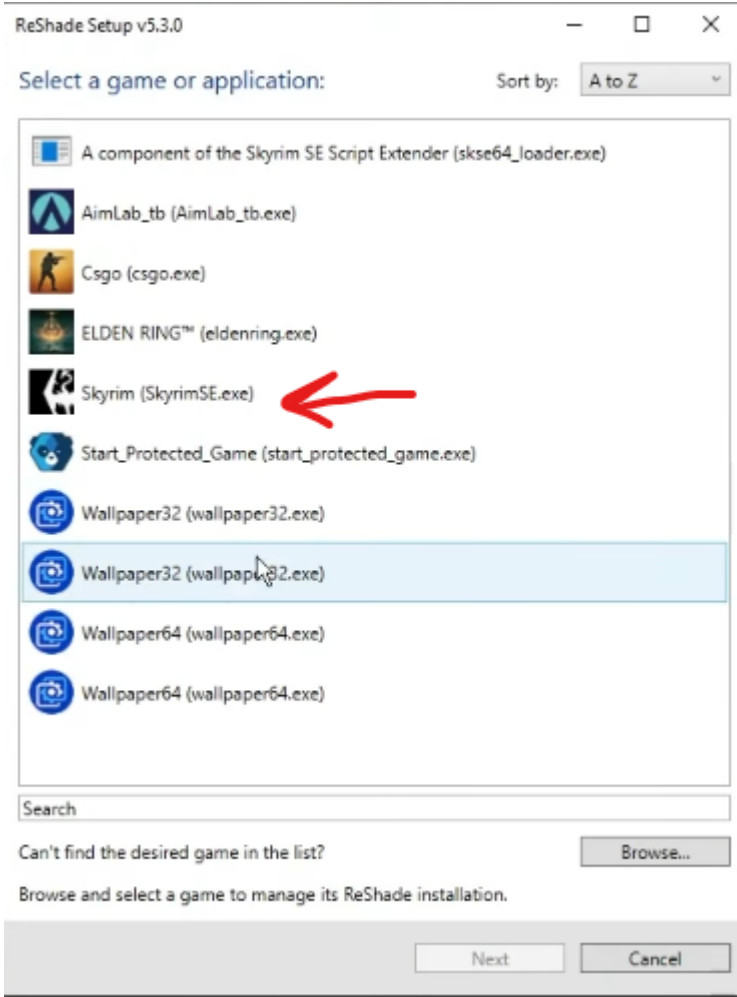
Bana sorarsanız yaptığımız yemeğe atılan tuz ya da baharat olarak düşünebilirsiniz. Bu mod sayesinde oyununuzu sinematik gösterebilir, renklerle oynayabilir, instagram filtresi bile koyabilirsiniz. Kullanacağınız efektlerin bazıları performansı etkiler, bazıları etkilemez. İsterseniz tek tek aç-kapa yaparak hepsini deneyebilir, ya da popüler enb sahiplerinin yayınladığı hazır ayarları indirip tak çalıştır yapabilirsiniz.

İlk olarak "Programlar" klasörümüzde "Reshade" isimli yeni bir klasör oluşturuyoruz ve sitesinden Reshade'i indirip içine atıyoruz.

[Link](#)



Daha sonra programı çalıştırıyoruz ve kurulum ekranı bizi karşılıyor.



Skyrim'i seçip "Next"e basıyoruz.

Select the rendering API Skyrim uses:

The preselected option is a guess based on a quick analysis of the executable.
If you do not know which rendering API the game uses, can search for the game on PCGamingWiki and look for a section with the title "API" on its page.

- Microsoft®
DirectX® 9
- Microsoft®
DirectX® 10/11/12
-  OpenGL.
-  Vulkan.

Next

Cancel

Burada çıkan seçeneklerden bilgisayarınıza uygun olanı seçin, hangisini seçeceğinizi bilmiyorsanız otomatik seçili olan kalsın ve "Next"e basın.

Özellikle istediğiniz hazır bir ayar varsa onu indirin ve bu sayfada onu seçin. Yoksa "Skip" tuşuna basın, normal preset kuruyor ve sonra istediklerinizi ekleyebiliyorsunuz.



Tavsiyem "Check all" tuşu ile bütün efektleri kurmanız. (İstemediklerinizi seçmeyebilirsiniz ama ben hepsini kuruyorum, istemediklerimi sonra devre dışı bırakabiliyoruz diye)

Select effect packages to install:

Check all

Check all effect packages you want to install/update or click on "Skip" to continue without modifying them (e.g. if you want to only update ReShade, but not the effects).

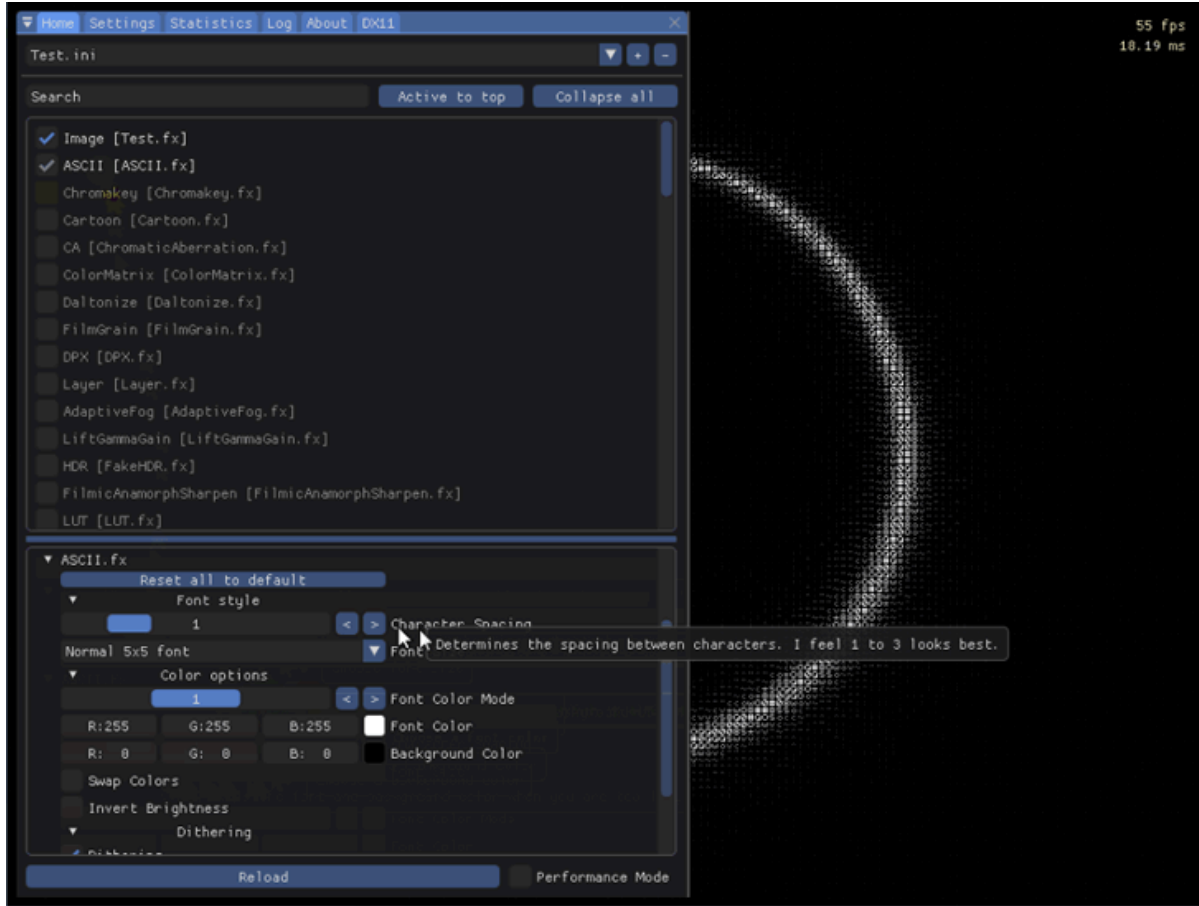
<input checked="" type="checkbox"/>	Standard effects	A small set of utility effects (DisplayDepth, UIMask, ...)
<input type="checkbox"/>	SweetFX by CeeJay.dk	The original SweetFX shader collection (LumaSharpen, SMAA, ...)
<input type="checkbox"/>	qUINT by Marty McFly	The qUINT shader framework (MXAO, Lightroom, ...)
<input type="checkbox"/>	Color effects by prod80	An extensive collection of color and contrast manipulation effects
<input type="checkbox"/>	Depth3D by BlueSkyDefender	Depth-based stereoscopic 3D effect
<input type="checkbox"/>	AstrayFX by BlueSkyDefender	Effects that strayed away from the Depth3D repository
<input type="checkbox"/>	OtisFX by Otis.Inf	A set of effects for virtual photographers (Cinematic DOF, ...)
<input type="checkbox"/>	FGFX by AlexTuduran	Large Scale Perceptual Obscure and Irradiance, ...
<input type="checkbox"/>	Shaders by brussell	EyeAdaption, UIDetect, ...
<input type="checkbox"/>	reshade-shaders by Daodan	Comic Colorization, Composition

Enter ZIP download link to custom repository here

Bu kadar...

Oyun açılırken Reshade penceresi yukarıda çıkar ve size hangi tuş ile açabileceğinizi gösterir.(Normalde Home tuşu ile açılır)

Buradan sonrası tamamen size bakıyor.(Reshade preseti indirip "Test.ini" yazan kutucuktan seçebilir ya da elinizle tek tek efektleri açıp kapayarak deneyebilirsiniz.)



İstediğiniz efektte tik atıp nasıl gözüktüğüne, performansı ne kadar etkilediğine bakıp deneme yanılma yöntemiyle beğendiklerinizi aktif edersiniz.

Uğraşmak istemeyenler için internette hazır presetler var. İndirip az önce yaptığımız gibi programı açarsınız, skip dediğimiz adımda preseti seçersiniz.

Reshade'in güzel yanı sadece Skyrim değil pek çok oyunda çalışır, kullanılır. Reshade tek başına ya da Enb ile beraber kullanılabilir. Eğer doğru kullanırsanız ENB + Reshade oyununuzu arşa çıkarır.

Ek not: SKSE kullanıyorsanız(ki büyük ihtimal kullanıyorsunuz), Reshade kurarken Skyrim'i seçtiğimiz kısımda "Skyrim.exe" yerine "skse64_loader.exe"yi seçiniz.

[xEdit\(SSEEdit\)](#)

Uyarı!

Başlamadan önce belirtiyim xEdit programı ileri ileri seviye modlamadır. Eğer yapacağınız işlemde kesin değilseniz, bir rehberiniz yoksa ya da ilk kez deneyecekseniz yedek alınız. Bu program oyun dosyalarını, mod dosyalarını ve programlarını bozabilecek kapasiteye sahiptir.

xEdit dediğimiz programı modların babası olarak düşünebilirsiniz. İsmi başındaki x bu programın varyasyonlarını belirtir; SSEEdit, TES4Edit, FO4Edit gibi.

Yine önceki adımlarda kullandığımız [LOOT](#) programı xEdit tabanını kullanır. xEdit ile oyun dosyalarını ya da mod dosyalarını açabilir, içindeki objeleri, isimlendirmeleri, dosya yollarını değiştirebilir ve silebilirsiniz. Ek olarak birbirinin üzerine yazan modlarda kendi yamanızı ya da çapraz yama yapmaya yarar. Pluginleri, modları ve oyun dosyalarını birleştirebilir, temizleyebilir. Çakışmaları, üzerine yazmaları detaylı gösterir. Bir nevi oyunu ya da modları baştan düzenlersiniz. Programlama veya oyun yapımı ile uğraşmaya benzer.

Ben kendim dahi bu programı nadiren kullanmışımdır tekrar söylüyorum, modlamaya yeni başlayanlar için değildir.

Biz Skyrim SE kullandığımız için SSEEdit versiyonuna bakıyoruz. Program ile ilgili orijinal dökümanı buradan inceleyebilirsiniz.

[Link](#)

Programı bu bağlantıyı kullanarak indirin:

[Link](#)

Kurulumu diğer modlama programları gibi basit. Programlar isimli dosyamızın içine atıyoruz ve Mod Organizer'a SSEEdit.exe'yi çalıştırılabilir olarak ekliyoruz.

İsteğe bağlı olarak SSEEdit64.exe, SSEEditQuickAutoClean.exe ya da dump exelerini ekleyebilirsiniz.

QuickAutoClean dediğimiz script, xEdit'in oyunun dosyalarını otomatik temizlediği ve sizin hiçbir şey yapmadığınız olay. Çalıştırıyorsunuz ve seçtiğiniz oyun dosyalarını temizliyor. Bunu bazı modlar ya da mod listeleri gereksinim olarak isteyebiliyor.

Peki temizleme ne işe yarıyor?

Bethesda Skyrim'i yaparken oyun dosyalarında birden fazla referans, kalıntı veya silinmiş içerik bırakmış. Bu dosyalar bazı modların düzgün çalışmasına engel oluyor, temizleme işlemini o yüzden yapıyoruz. Geremediği sürece yapmanıza gerek yok.

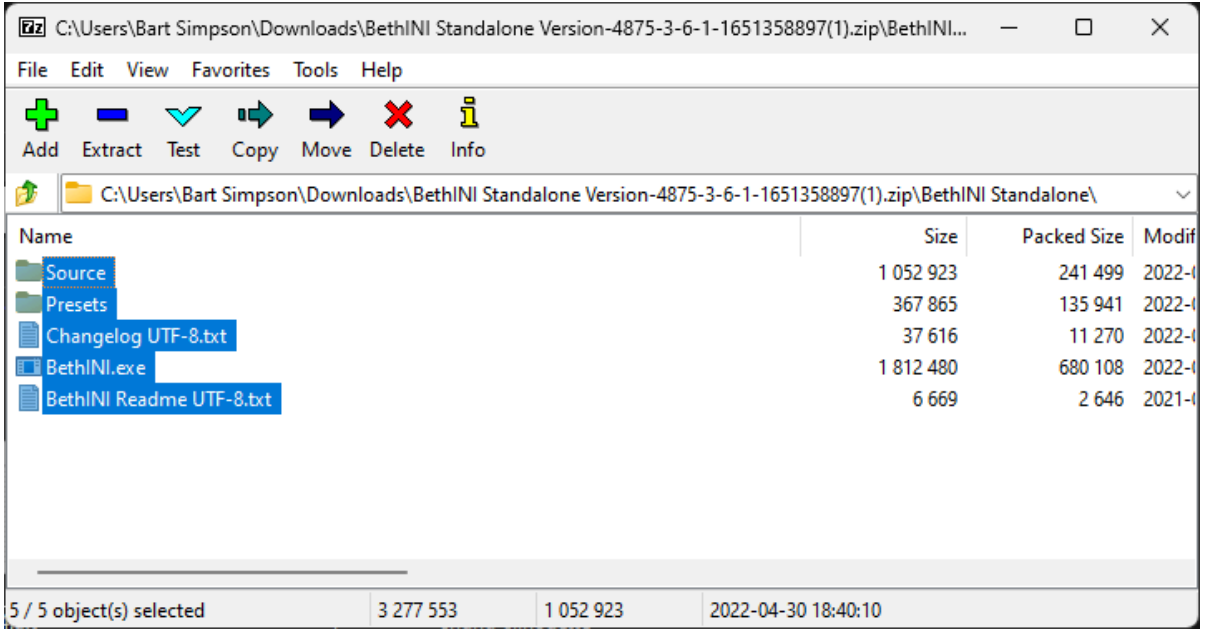
Devamı yakında...

[Bethini](#)

Bethini programını Skyrim'in ayarlar menüsünün gelişmiş hali olarak düşünebilirsiniz. Direkt olarak .ini dosyasını değiştiriyor. Buradan oyunun grafik ayarlarına ince ayar çekebilir, arayüzden altyazı veya pusula gibi öğeleri kapatabilir, oyundaki harita sınırlarını devre dışı bırakabilir, FPS limitini 60'tan yukarı çekebilirsiniz.

Öncelikle programı indiriyoruz.

[Link](#)



“Programlar” diye bir klasör açmıştık [Giriş](#) bölümünde, içine “Bethini” diye bir klasör açıyoruz ve indirdiğimiz dosyanın içindeki her şeyi içine atıyoruz.

Uyarı!

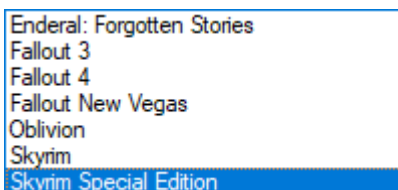
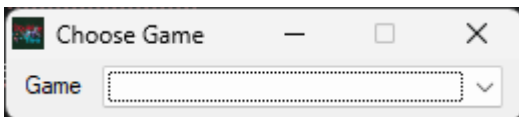
Bethini programını kullanırken Mod Organizer’ın kapalı olması gerekir. Sakın Mod Organizer’a falan eklemeye çalışmayın, bu programı tamamen tek başına çalıştıracamız.

Çünkü Mod Organizer’daki .ini dosyalarını da ayarlıyor.

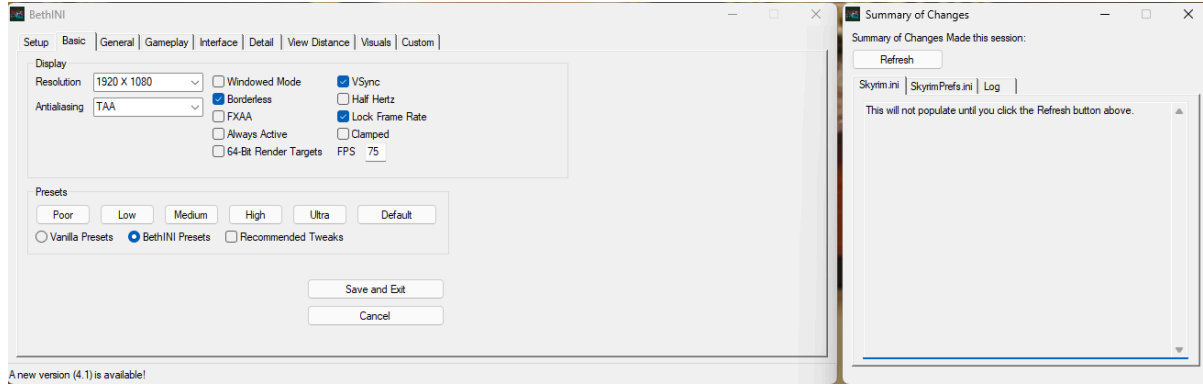
Mod Organizer’ı kapatıp BethINI.exe’yi normal olarak çalıştırıyoruz.



İlk açıldığında sizden oyunu seçmenizi isteyecektir

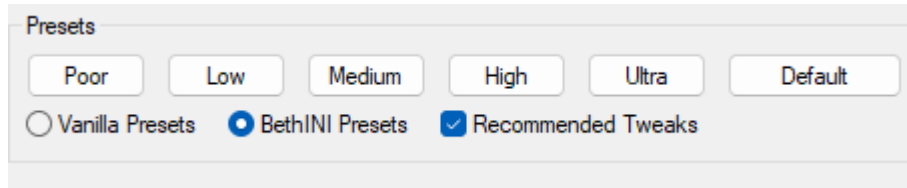


Program açıldığında böyle gözükür:

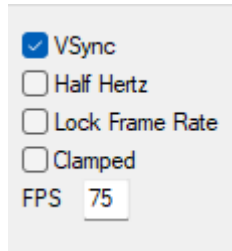


Sağ taraftaki pencere ile pek işimiz yok, orası değişiklikleri gösteren günlük. Sol tarafı kurcalayıp ince ince her ayarınızı kendiniz yapabilirsiniz.

Yok ben anlamam, uğraşamam baboş diyenler için kısa özet geçiyorum: Şuradan Low-Medium veya High gibi hazır ayarlardan birini seçiyoruz ve "Recommended Tweaks" kısmına tik atıyoruz.

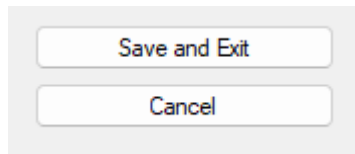


"Lock Frame Rate" tikini kaldırırsanız 60 fps limiti kalkar, VSync seçili kalsın, monitörünüzün yenileme hızı ile FPS aynı kalsın. En alttaki "FPS" kutucuğuna istediğiniz max FPS'yi yazın.(Tavsiyem 100'ün üstüne çıkmayın oyun sapıtıyor. Ben 75 yapıyorum.)



Bunun üzerine isterseniz ek ayar yapabilirsiniz, çeviri kullanırsanız her seçenek ne yaptığını belli ediyor zaten.

"Save and Exit" ile kaydedip çıkıyoruz. Bu kadar.



[Convert\(Dönüştürme\)](#)

Convert ya da Türkçesiyle dönüştürme dediğimiz olay, Skyrim Legendary Edition modlarını Skyrim Special Edition'da kullanılacak şekilde düzeltmektir.

Convert etmeden önce istediğiniz modun dosyalarını açıp kontrol etmeniz gereken 4 nokta var.

1. Skse dosyaları kullanıyor mu?

Eğer cevabınız evet ise C++ ile modu tekrar yazmanız gerekir, hayırlı işler.

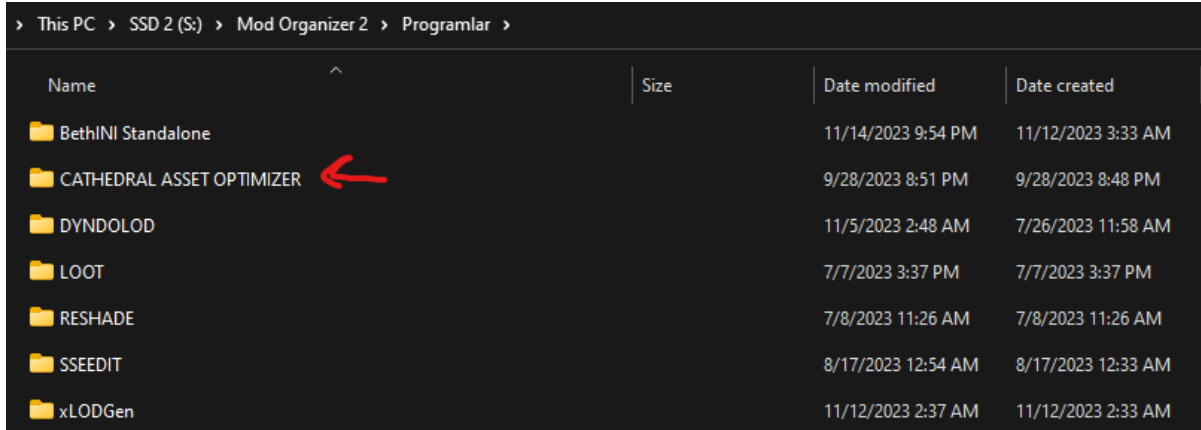
2. Fizik kullanıyor mu, HDT dosyaları(.xml) var mı? Eğer evet ise Bodyslide'ın içinde Outfit Studio var onu kullanarak düzenlemelisiniz.
3. Standart modlar(Görev modu, fizik desteği olmayan Ekipman ve Kıyafet modu, Ev modu, Takipçi modu ve Kaplama modu)
4. Form 43 uyarısı veren modlar.

Burada dürüst olayım programlama bilgim yok o yüzden 1. noktada sıkıntınız varsa yapacak bir şeyim yok.

Outfit Studio'yu da şu ana kadar 1 kere kullandım ve paylaşabileceğim yeterince bilgim yok, ileride belki güncellerim.

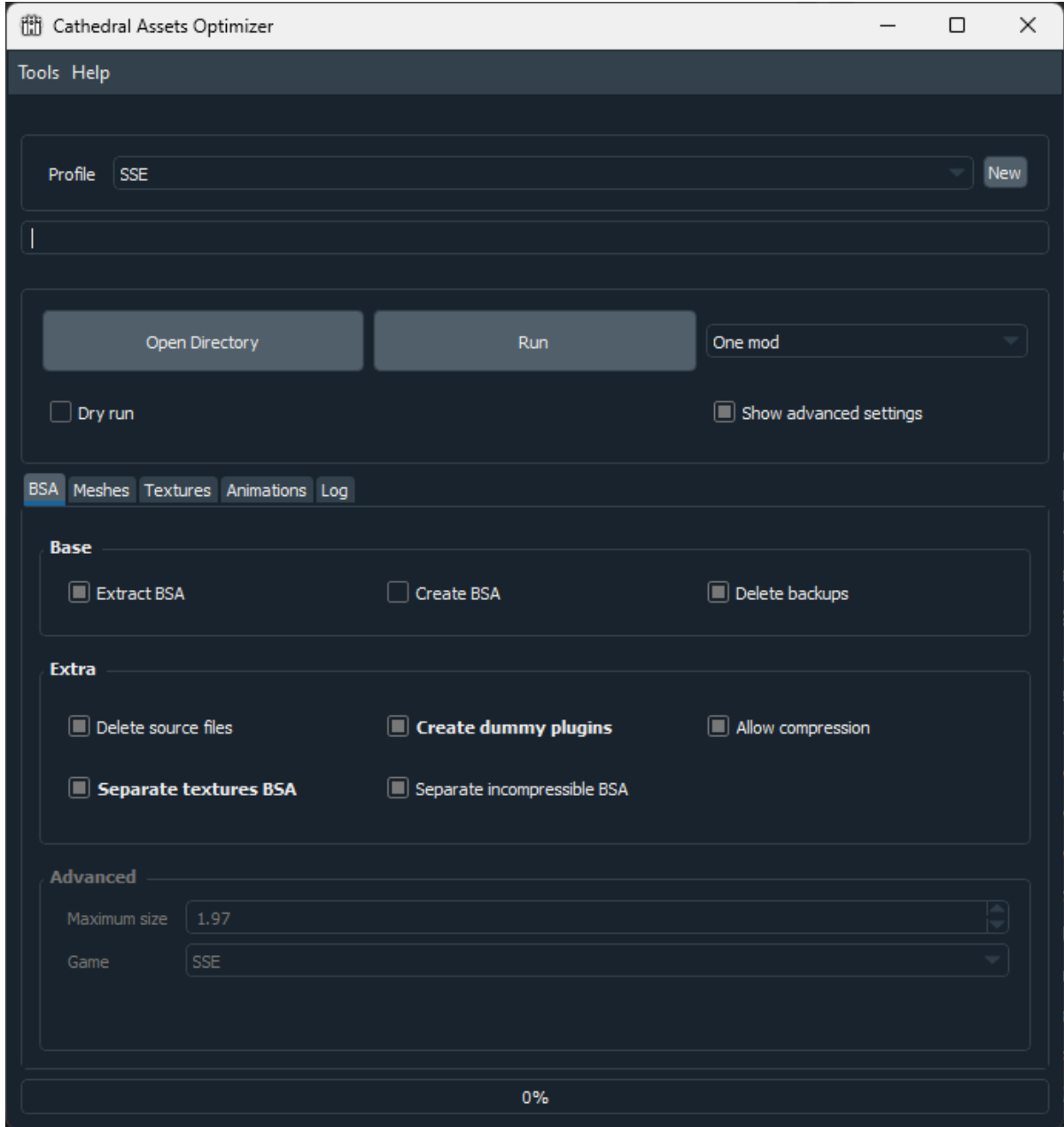
3. adım için Cathedral Assets Optimizer indiriyoruz:

[Link](#)



Name	Size	Date modified	Date created
BethINI Standalone		11/14/2023 9:54 PM	11/12/2023 3:33 AM
CATHEDRAL ASSET OPTIMIZER		9/28/2023 8:51 PM	9/28/2023 8:48 PM
DYNDOLOD		11/5/2023 2:48 AM	7/26/2023 11:58 AM
LOOT		7/7/2023 3:37 PM	7/7/2023 3:37 PM
RESHADE		7/8/2023 11:26 AM	7/8/2023 11:26 AM
SSEEDIT		8/17/2023 12:54 AM	8/17/2023 12:33 AM
xLODGen		11/12/2023 2:37 AM	11/12/2023 2:33 AM

İçindeki dosyayı "Programlar" klasörümüze çıkarın ve Mod Organizer'a Çalıştırılabilir olarak ekleyin ve çalıştırın.



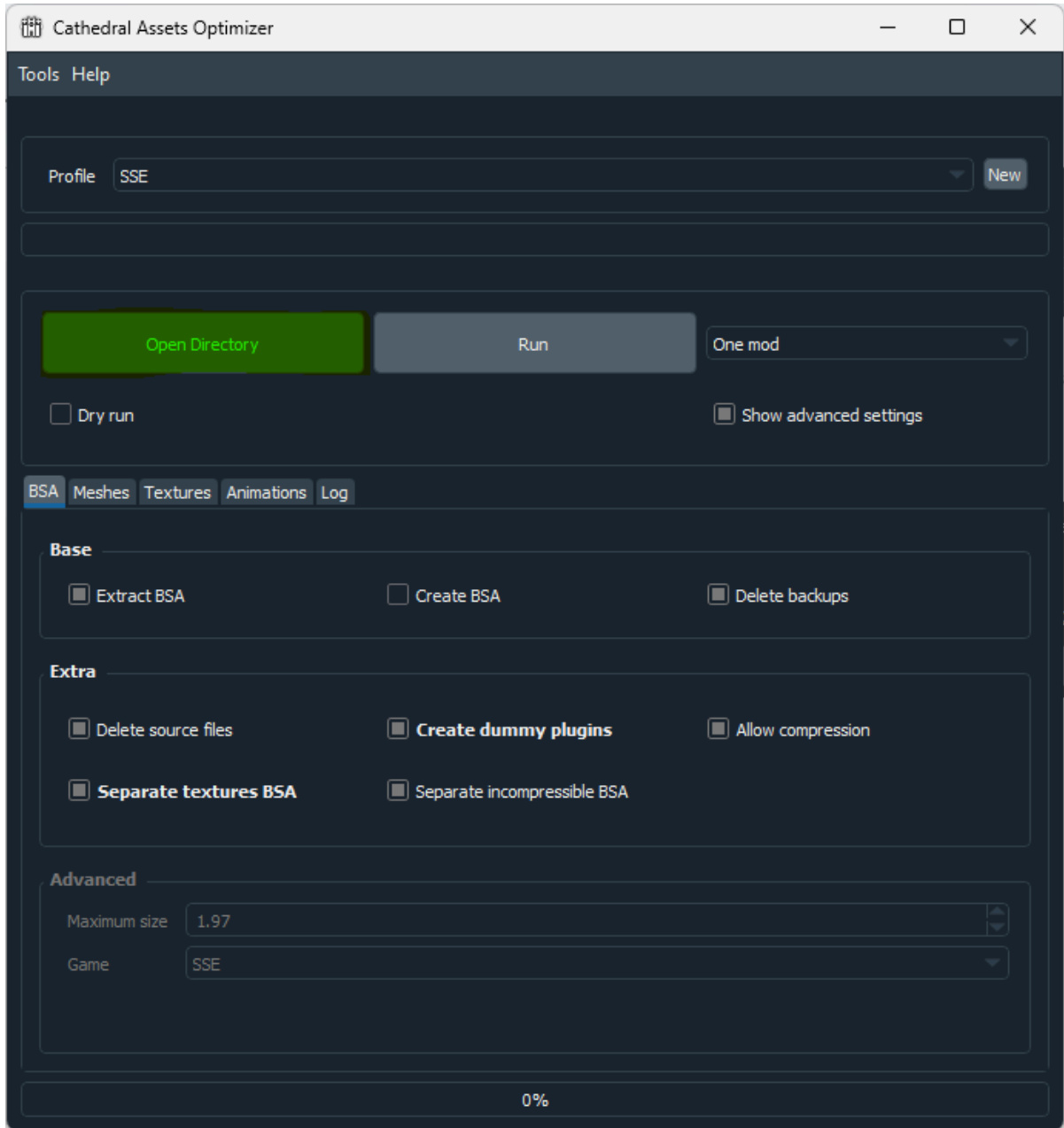
Daha sonra çevirmek istediğiniz programı indirin. Ben örnek mod olarak Ulu Hasan'ı deniyorum.

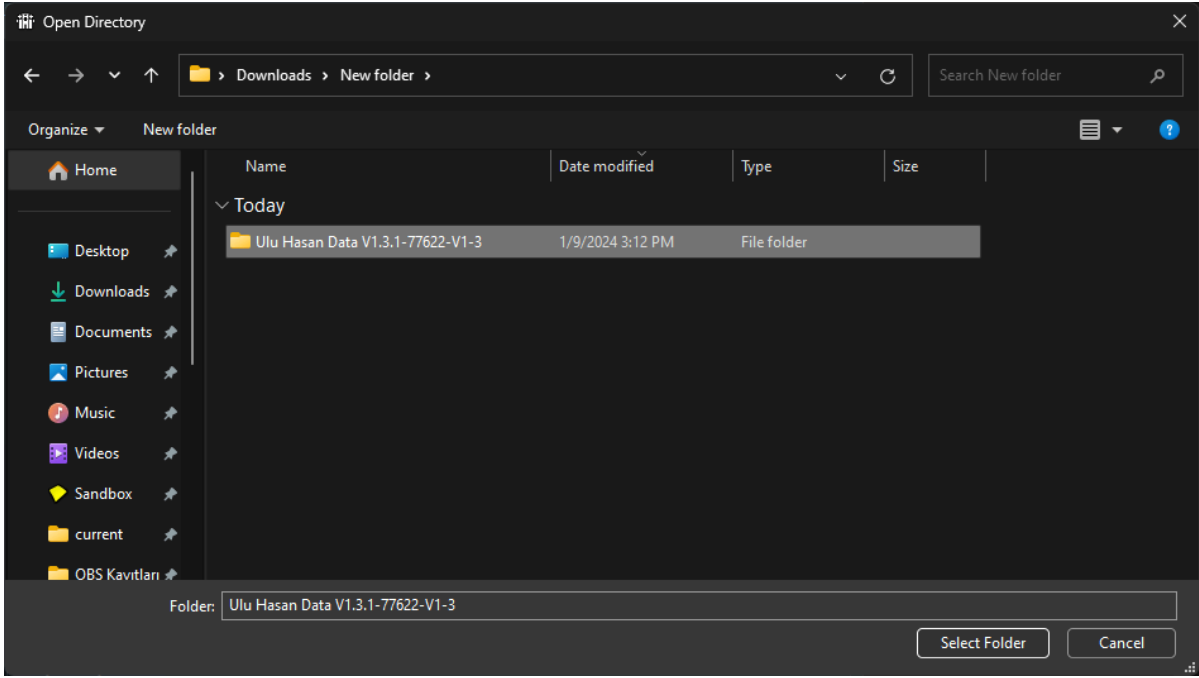
[Link](#)

Modu indirip içindeki dosyaları bir klasöre çıkartıyoruz.

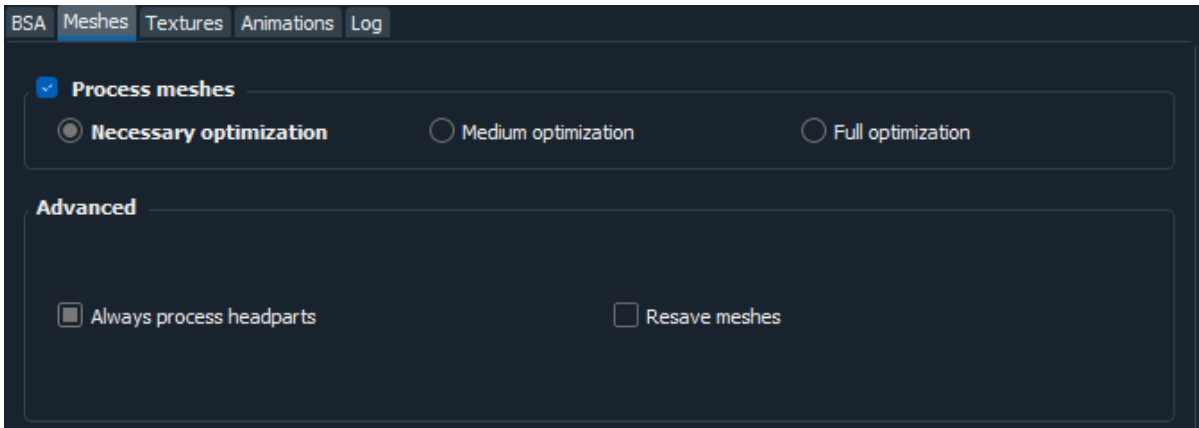
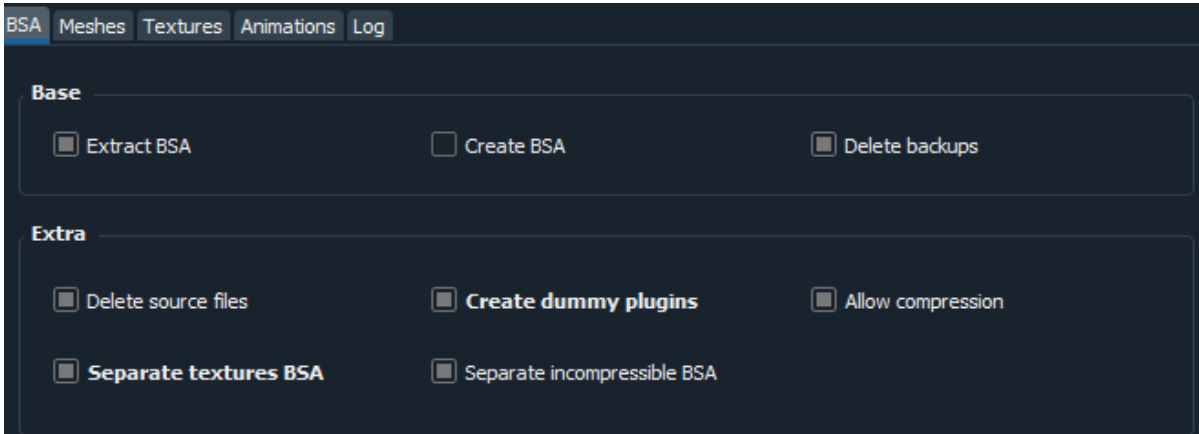
Name	Date modified	Type	Size
▼ Today			
Ulu Hasan Data V1.3.1-77622-V1-3.rar	1/9/2024 2:31 PM	RAR File	20,050 KB
Ulu Hasan Data V1.3.1-77622-V1-3	1/9/2024 3:12 PM	File folder	

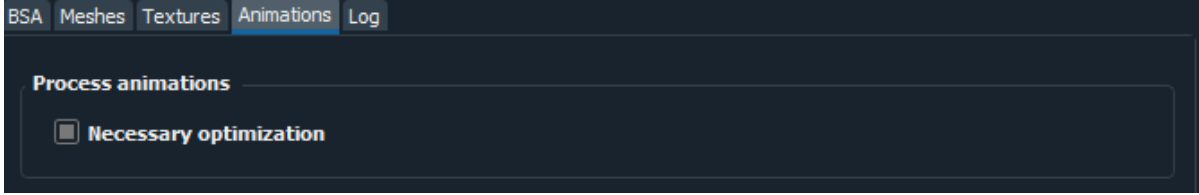
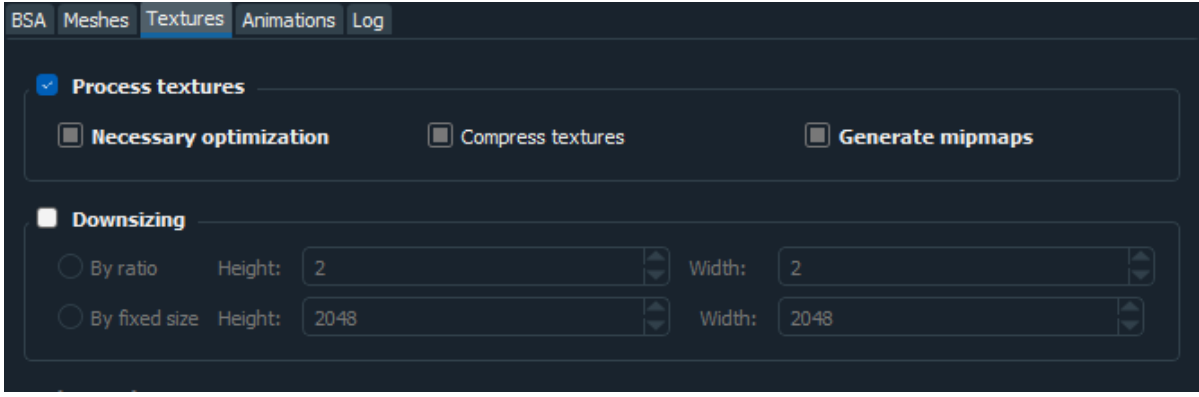
Cathedral Assets Optimizer'dan Open Directory tuşuyla modun klasörünü seçin.



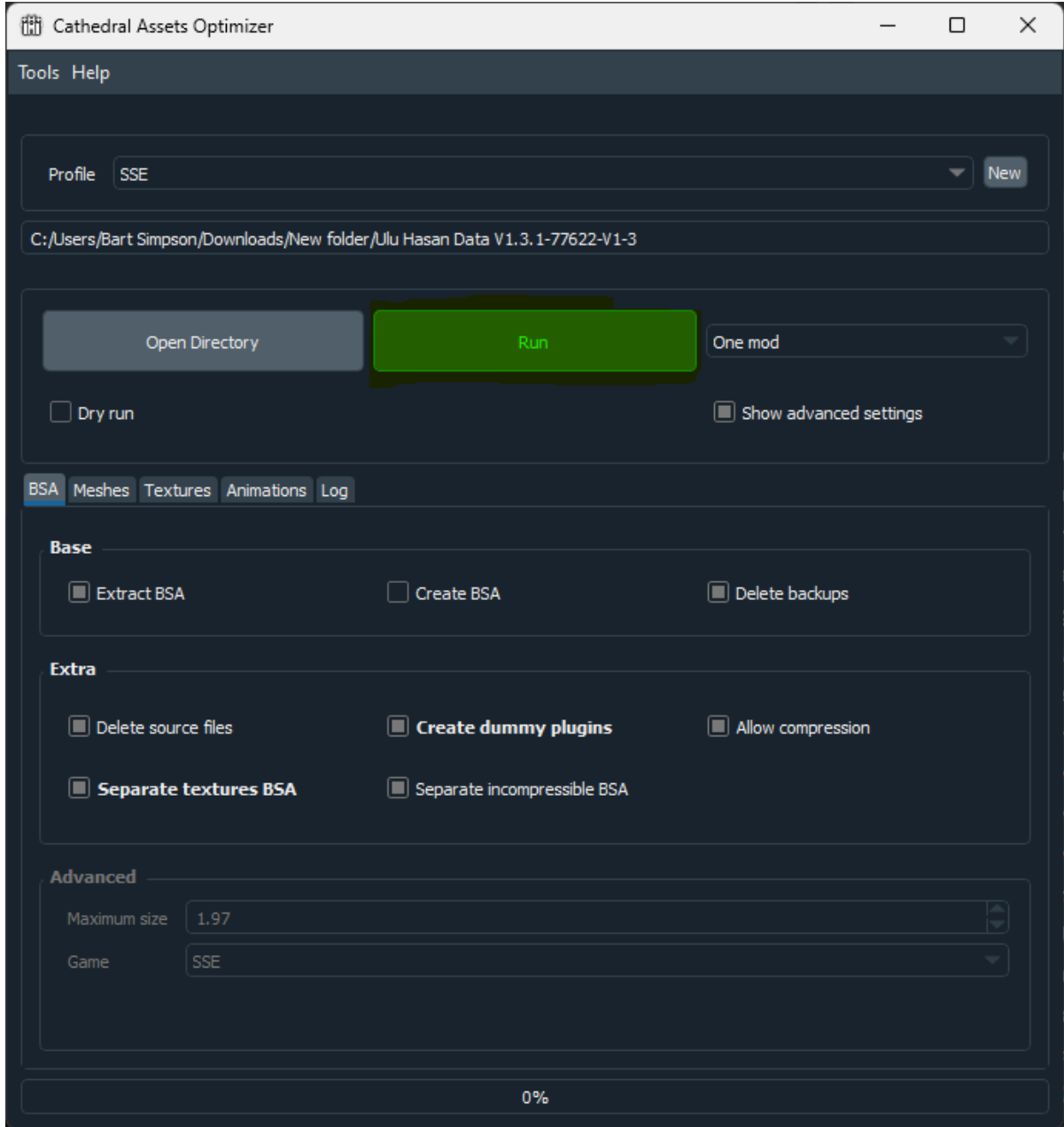


Sekmelerde benimle aynı seçenekleri seçtiğinizden emin olun.

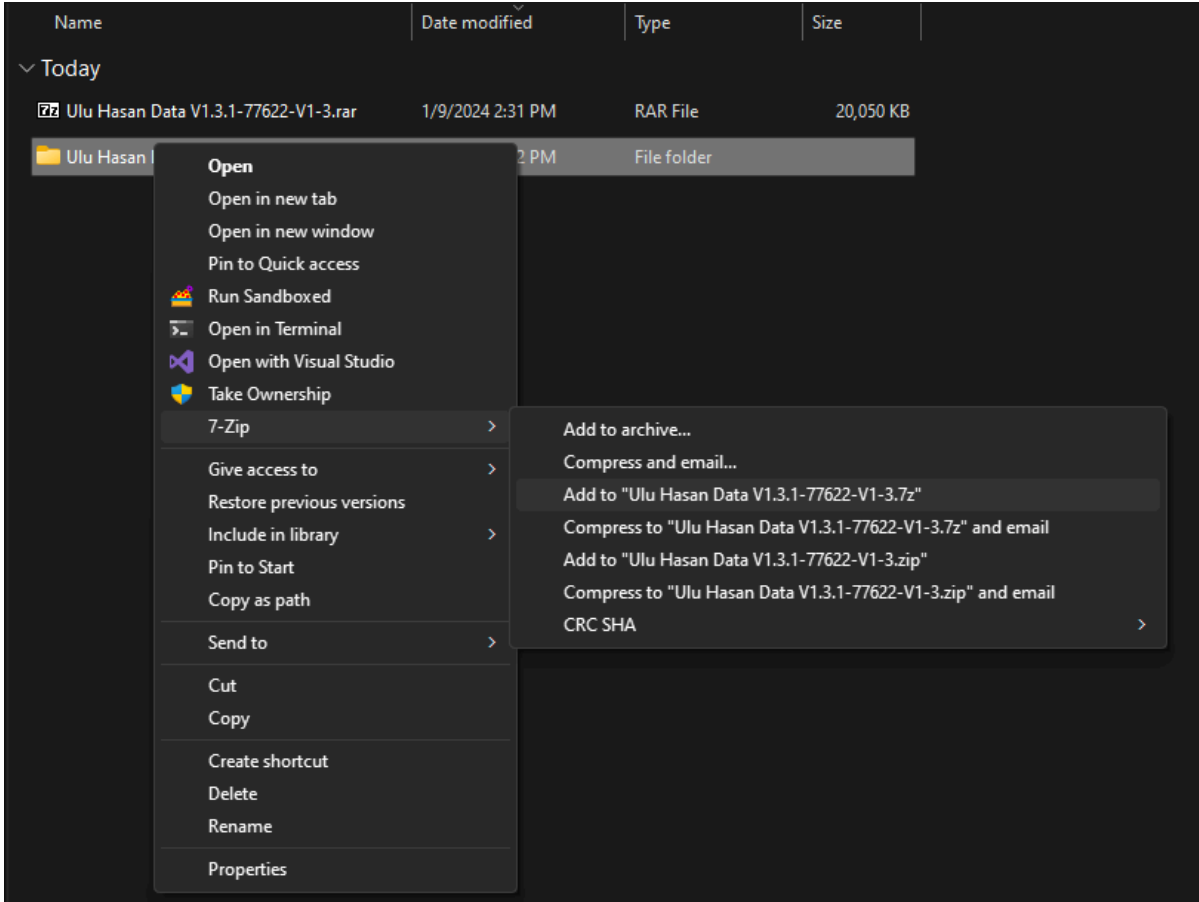




Daha sonra Run tuşuna basıyoruz ve program Convert olayını hallediyor.



En altta "Done" yazısını gördüğünüzde işlem tamamlanmıştır kapatabilirsiniz.
Daha sonra mod dosyalarını tekrar sıkıştırıyoruz.



Orijinal mod “.rar” ile karışmasın diye “.7z” olarak sıkıştırabilirsiniz.

Bu kadar, artık Convert edilmiş modunuzu kurup kullanabilirsiniz.

4. bölüm için ise Form 43 modları Creation Kit kullanılarak çevrilir. Steam’den Creation Kit’i indirin, Form 43 modunuzu Creation Kit ile açın ve kaydedin. Bu kadar, artık modunuz Form 44 😊

Üçüncü Bölüm: “Ekstralar”

Bu bölümde;

- Mod Organizer’ın ekstra ayarlarını, uyarılarını
- Mod çakışmaları, üzerine yazma, üzerine yazılma
- Mod türlerini, sorunlarını
- Benim yaşadığım sorunları ve çözümlerini
- Wabbajack programını

öğreneceksiniz.

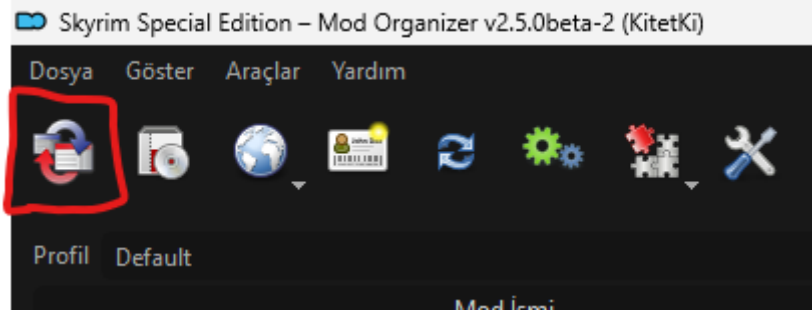
İlerleyen zamanda en çok sorulan soruları da ekleyebilirim.

Bu bölümdeki bilgilendirmenin çoğunu kendim uydurdum, buldum güvencesi benim kardeşim.



M02(Uyarılar, Ekstralar)

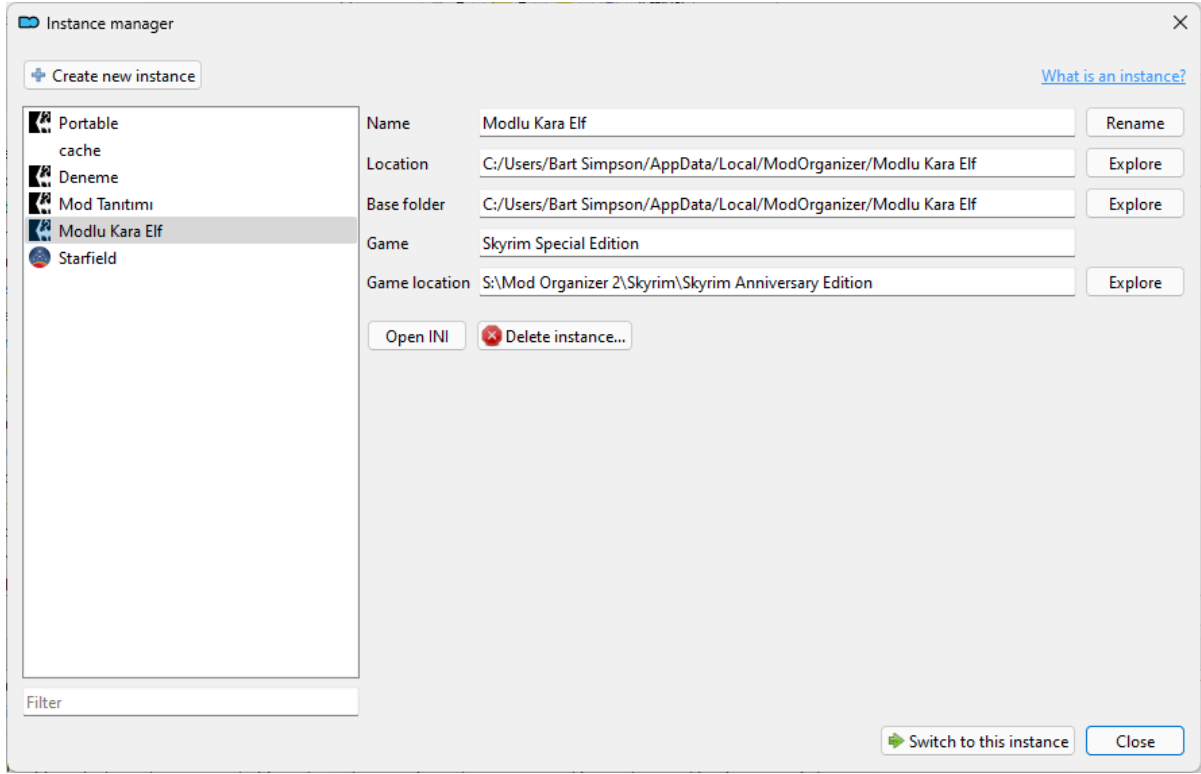
Oturum Yöneticisi: Mod Organizer'daki oturum yöneticisini kullanarak birden fazla oturum



oluşturabilirsiniz.

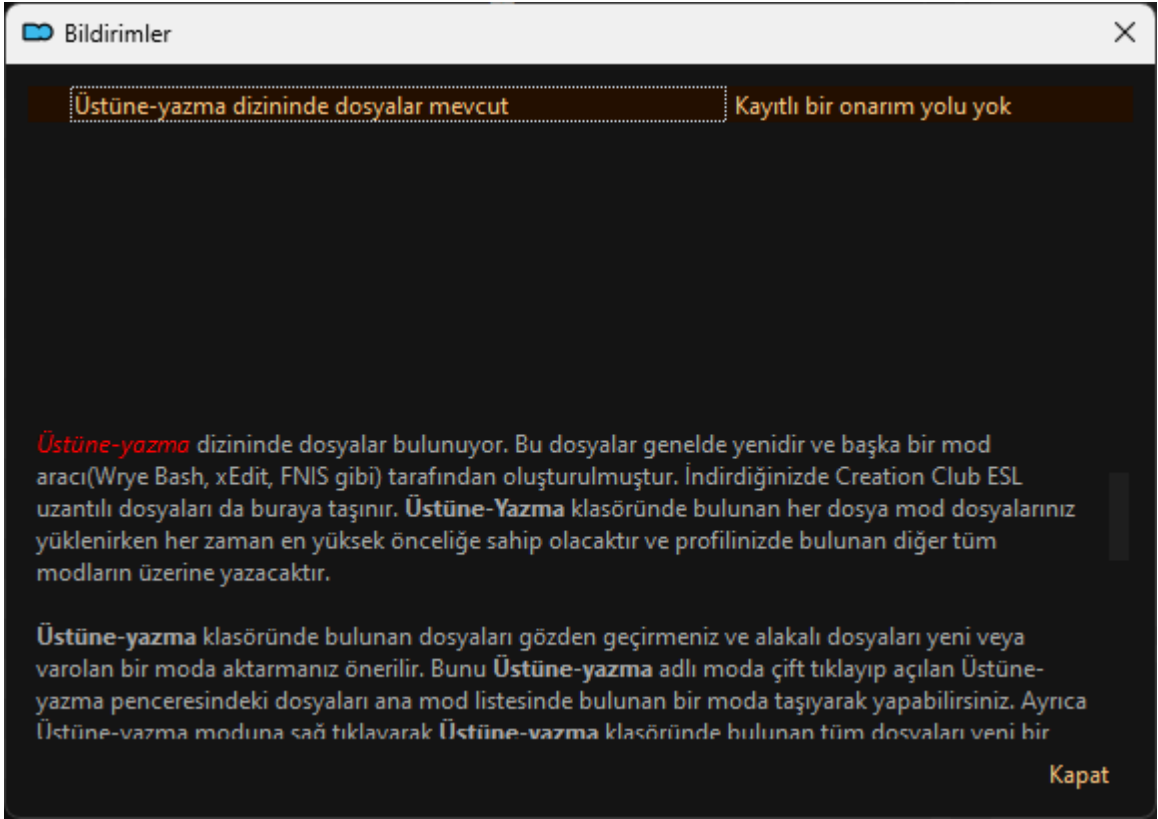
Bu size aynı oyuna birden fazla mod listesi oluşturabilme seçeneği sunar.

Buradan da görebileceğiniz üzere Skyrim'de ben birden fazla mod listesi kullanıyorum. Aynı zamanda bu pencere ile başka oyunlara da oturum açabiliyorsunuz.(örnek:**Starfield**)



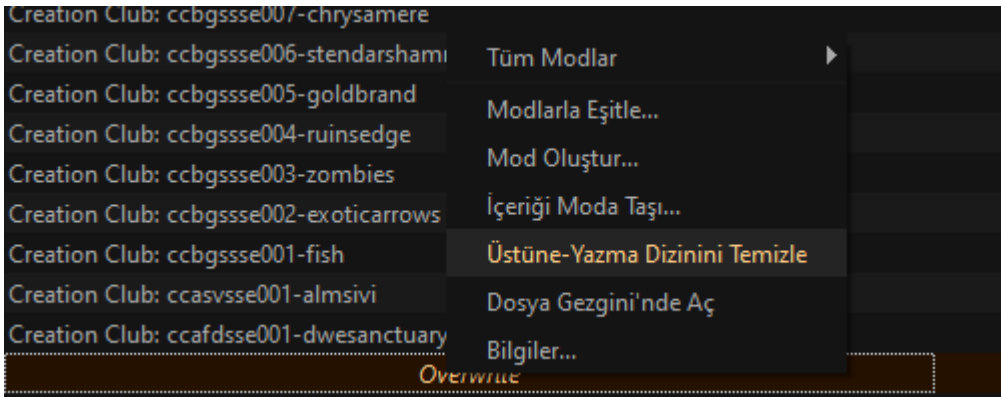
Ek olarak, Skyrim'in dosyalarını(Steamapps common içindeki) tutup başka yere kopyalarsanız Mod Organizer bunu farklı bir oyun olarak görür. Bu sayede yine birden fazla mod listesini(ve Skyrim'i) aynı anda bilgisayarınızda tutabilirsiniz. Mod Organizer'dan oturum değiştirmede Mod Listesi farklı olsa da oyun dosyaları aynıdır. Bu yüzden tek bir enb veya compiler modu kullanabilirsiniz. Bu yöntemle oyun dosyaları da farklı olacağı için bu sorununuz da olmaz.

“Üstüne-yazma dizininde dosyalar mevcut” uyarısı;

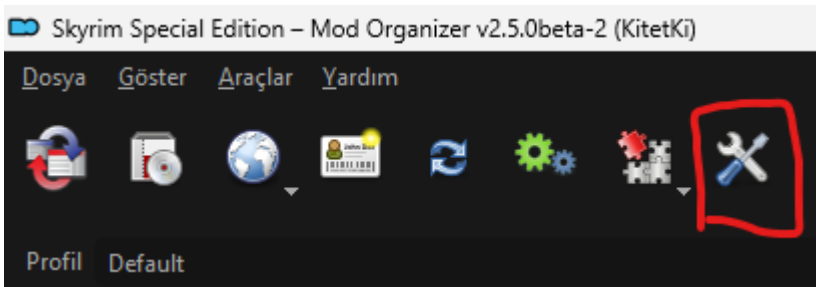


Bu uyarı Overwrite(Üstüne-yazma) klasörünüzde dosya varsa çıkar. Bu uyarıyı iki şekilde atlatabilirsiniz.

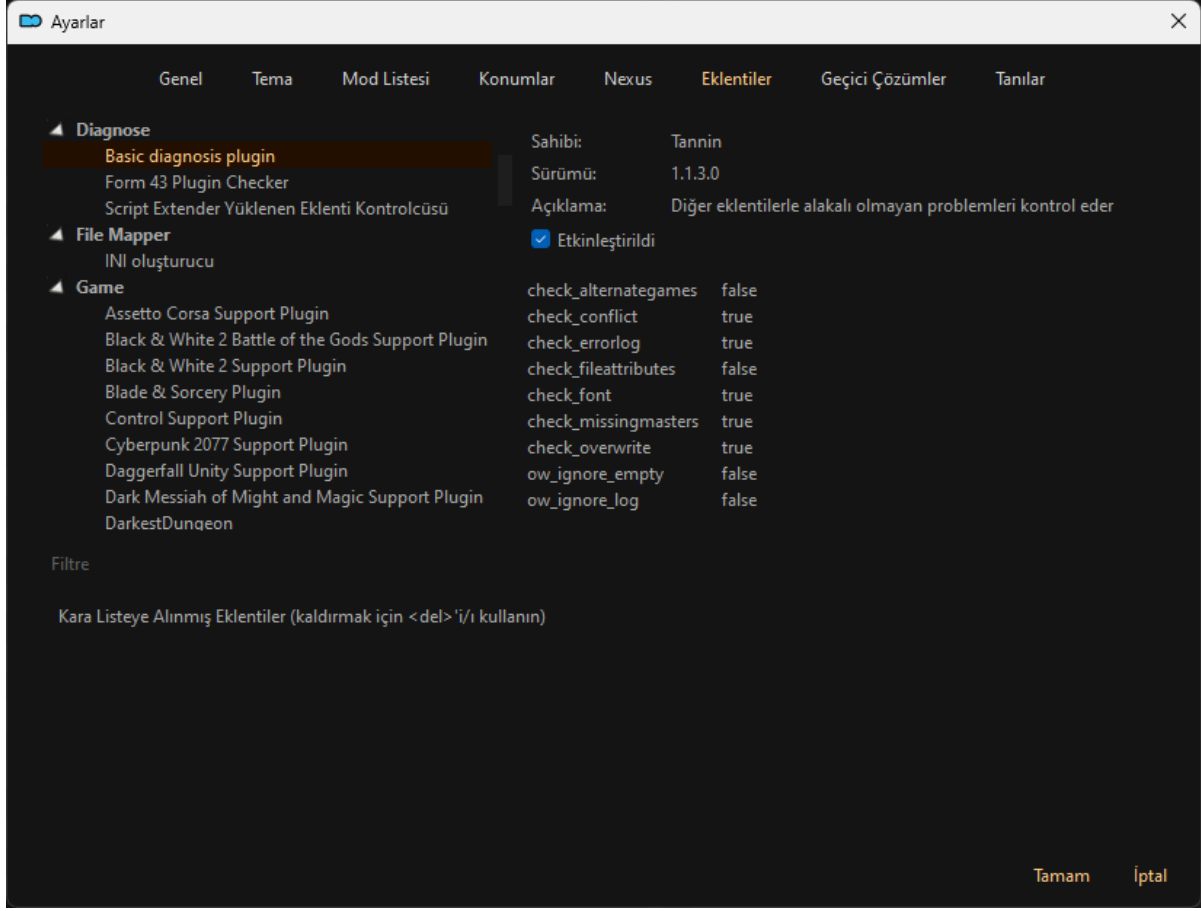
1. Overwrite klasöründeki herşeyi silerek:



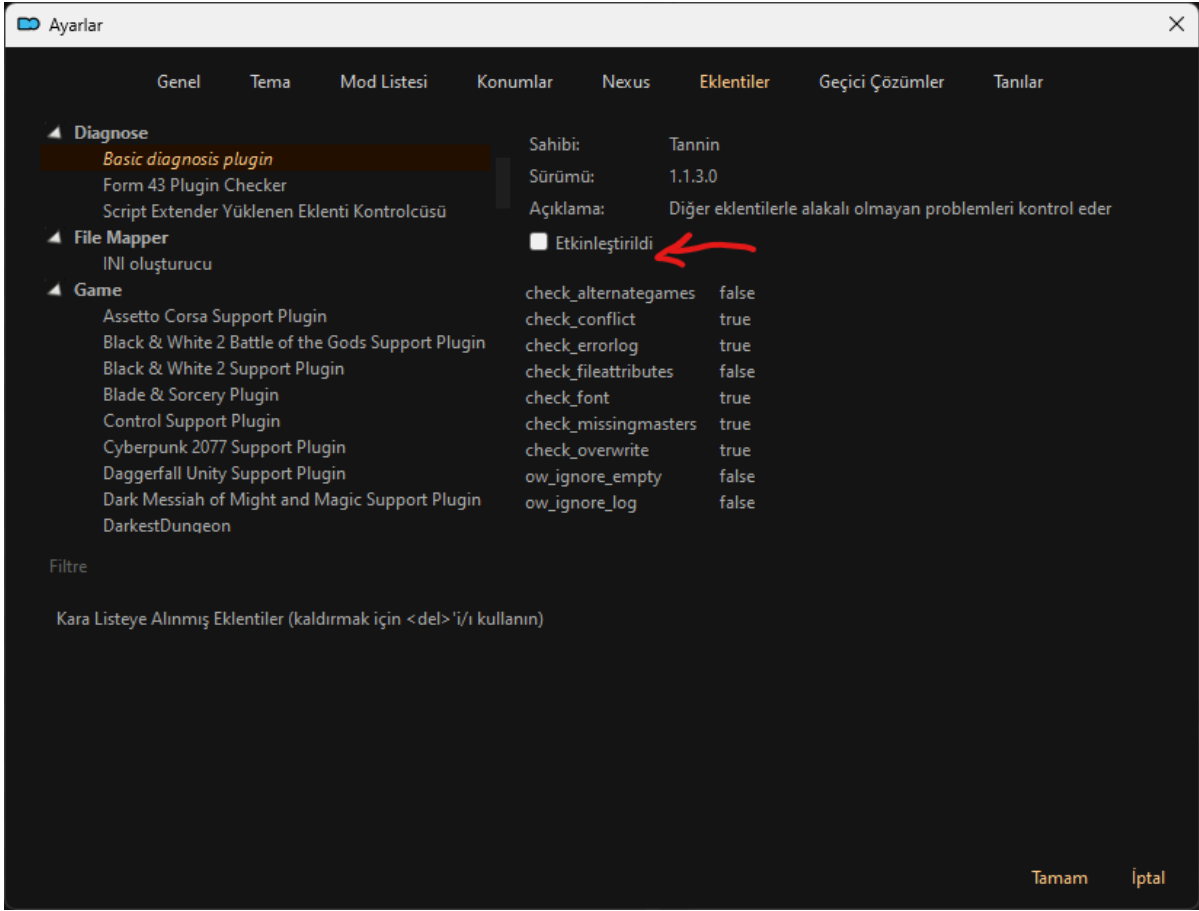
2. Eğer overwrite klasöründe önemli dosyalarınız varsa(mod ayarları, presetiniz vs) Mod Organizer'ın ayarlarına gelin.



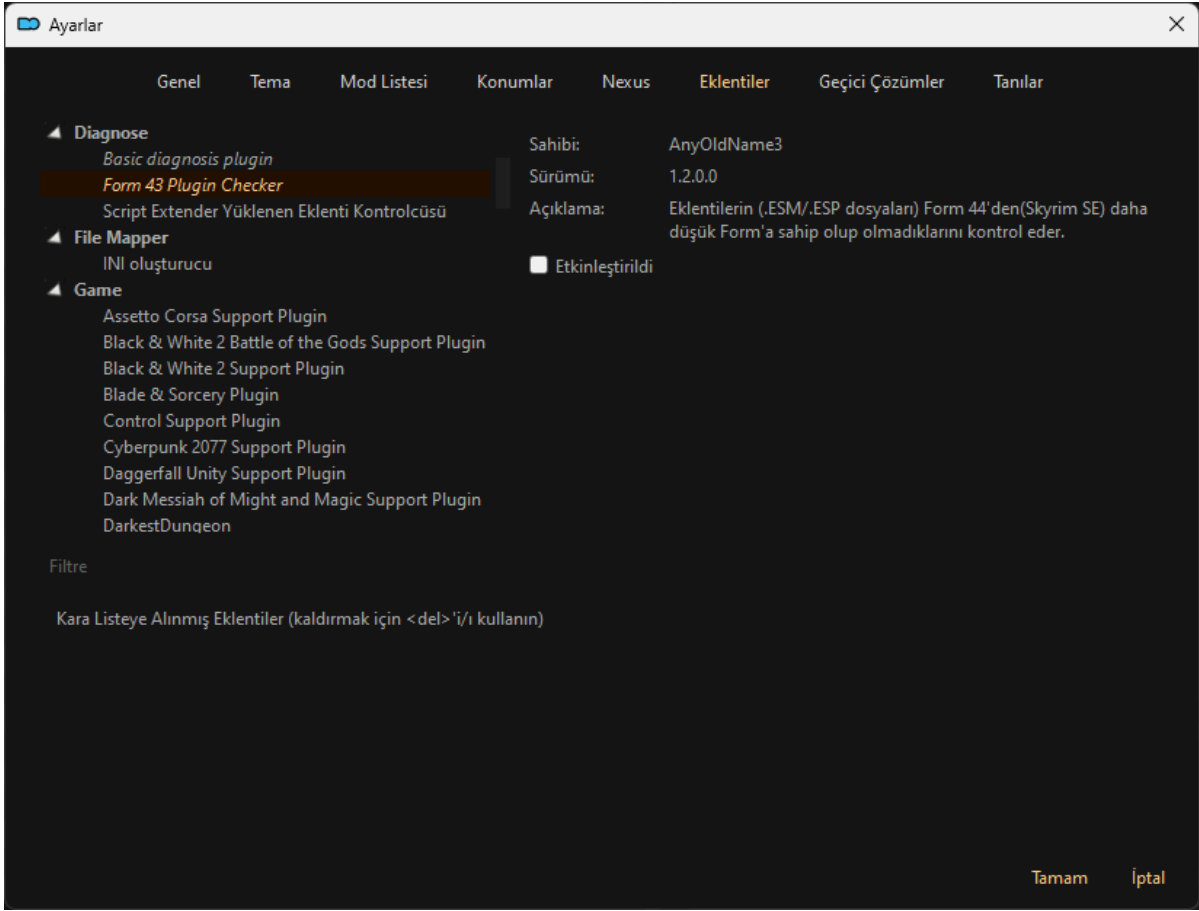
“Eklentiler” sekmesinde, “Diagnose” - “Basic diagnosis plugin” satırına tıklayın.



Etkinleştirildi yazan kutucuktaki tiki kaldırın. Artık Mod Organizer üstüne-yazma klasörü uyarısı vermeyecek.



Aynı **Form 43** hatası için de geçerli, Form 43 ayarını bu şekilde kapatıyoruz.



Uyarı!

Form 43 uyarısı size yüklediğiniz modun Legendary Edition modu olduğunu belirtir. Eğer indirdiğiniz modun açıklamasında bu uyarı bir sorun teşkil etmez yazmıyorsa form 43 modlarını kullanmayın, oyununuzu patlatır.

Bu uyarıyı sadece Campfire ya da A Quality World Map gibi modları kullanıyorsanız ve ne yaptığınızı biliyorsanız kapatın.

Mod Çakışmaları

Burada mod çakışması ile çıkan sonucu (oyunun crash vermesi) benim bulduğum bir yöntemle nasıl çözülür onu öğreteceğim.

Farz edelim ki oyunun patlıyor ve hangi modun sebebiyet verdiğini bilmiyorsun. Loot ya da Crash Logger bir işe yaramıyor, o zaman yarı yarıya joker hakkını kullanman lazım.

Şak diye mod listenin en sondan başa doğru yarısını devre dışı bırakıyorsun. Şaşıyor oyun tabii, hiç beklenmeyen bir hareket. (Mesela 100 mod varsa 50. moddan 100. moda kadar) Oyunu tekrar açıp test ediyorsun aynı kayıtle, patlıyor mu patlamıyor mu diye.

-Eğer patlıyorsa sorun ilk 50 moddan birindedir.

-Eğer patlamıyorsa sorun son 50 moddan birindedir.

Daha sonra sorunlu olan kısmı şak diye tekrar yarıya bölüyoruz, 25 tanesini devre dışı bırak en sondan. Sonra sorunlu kısmı tekrar yarı yarıya bölüyoruz böyle yapa yapa hangi mod sıkıntı çıkartıyor şak diye buluyoruz.

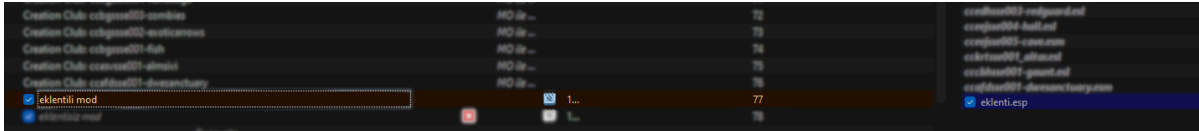
Burada ister sorunlu modu listenizden çıkarıp devam edersiniz, ister çözüm araştırıp düzeltmeye çalışırsınız. İki şekilde de oyunun crash vermesini önlemiş oluyoruz.

Mod Türleri, Sorunları

2 tür mod vardır;

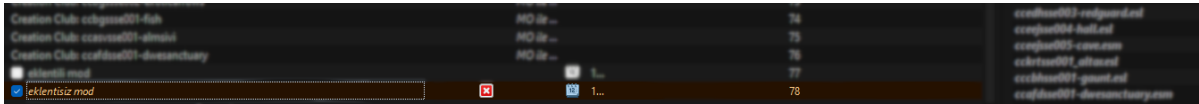
- Eklentili mod
- Eklentisiz mod

Eklentili mod dediğimiz, modu aktif ettiğinizde sağ tarafa bir dosya atar.(bu dosyanın sonu “.bsa”, “.esm”, “.esp”, “.esl” olur.)



Bu modların %60'ı oyun dosyalarına yeni fonksiyon ekler, değiştirir. Bu sebepten dolayı oyun ortasında kurmak, silmek veya güncellemek kayıt dosyanızı bozar.(örnek: görev modlarının çoğu)

Eklentisiz mod ise, aktif ettiğinizde sağ tarafa bir dosya atmaz.



Bu modların %99.99'u sadece oyun dosyalarını taklit eder. Oyun ortasında kurabilir, silebilir ya da güncelleyebilirsiniz. Kayıt dosyalarınıza hiçbir şey olmaz.(örnek: kaplama modlarının çoğu)

Burada ekstra bir kural ekleyeyim, eklentisi olup da oyun ortasında ekleyebileceğiniz, silebileceğiniz ufak modlar mevcuttur. Bunlar mümkünse oyuna sadece item ekleyen modlar olmalıdır.(Zırh modları, silah veya çanta gibi item modları)

Mantıken davranın derim, oyunda ne kadar az değişiklik yapıyorsa o kadar rahat yüklenir bir mod.

Downgrade

Skyrim'de modlama yaparken karşılaştığımız popüler sorunlardan biri de oyun güncellenince modların patlaması. Bu yüzden belli bir kitle oyunu downgrade ederek belli bir sürümde oynuyor.

-Peki “Downgrade” ne demek?

+Downgrade; oyunu güncel olmayan eski bir sürümüne geri güncelleme anlamına geliyor.

Misal, Skyrim Special Edition için 1.6.640 versiyonu, 1.6.1130 sürümünden daha çok moda sahip.

Peki nasıl downgrade edilir?

2 yöntemi var;

1. Unofficial Skyrim Special Edition Downgrade Patcher programını kullanarak.

[Link](#)

Bu programın "FullPatcher" ve "Best of Both" diye iki sürümü var. FullPatcher tüm dosyaları istenilen sürüme downgrade ediyor. Best of Both ise sadece Skyrim.exe'yi istenilen sürüm gibi gösteriyor ki tüm modlar kurulabilsin. FullPatcher tavsiyemdir, ikisi de çalışıyor.

-Ek olarak 1.5.97'ye downgrade eden arkadaşlar oyununuz "Crash" veriyorsa bu modu kullanın:

[Link](#)

2. Steam konsolunu kullanarak eski dosyaları manuel indirerek.

Steam konsolu ise en temiz versiyonu ama biraz elle uğraş istiyor. Öncelikle Steam konsolunuzu aktif etmek için Steam tarayıcısını açıp şunu yapıştırın:

```
steam://open/console
```

Tarayıcıyı bulamayanlar "Windows + R" tuşlarına basıp açılan yere yapıştırın ve Enter'a basın. Bu şekilde de açılıyor.

Konsol açıldıktan sonra vereceğim komutları **tek tek** girip indirmeniz gerekiyor. İndirilenler ".../steamapps/common/content" konumunda olacak.

1.6.1130 versiyonundan 1.6.640'a downgrade etmek için gerekli komutlar:

- download_depot 489830 489831 3660787314279169352
- download_depot 489830 489832 2756691988703496654
- download_depot 489830 489833 5291801952219815735

Alternatifler

Buradakileri eğer kullanıyorsanız daha iyi alternatifleri ile değiştiriyoruz.

Oyun olarak Skyrim LE yerine **Skyrim SE**,

Animasyon tabanında SkySA, CGO(Combat Gameplay Overhaul) programı yerine **MCO**,

Animasyon klasör yapısında DAR(Dynamic Animation Replacer) yerine **OAR(Open Animation Replacer)**,

Animasyon motoru için Fnis yerines **Nemesis**,

Fizik desteğinde HDT-SMP yerine **Faster HDT-SMP**,

Görev tahtası için Notice Board yerine **Missives**,

Birinci kişi kamerası için Joy of Perspective yerine **Improved Camera**,

Oyuncu ve NPC üzerindeki eşyalar için AllGud(All Geared Up) yerine **Immersive Equipment Displays + Simple Dual Sheath**,

Takipçi ayarları için AFT(Amazing Follower Tweaks) yerine **Nethers Follower Framework**, eğer birden fazla takipçiniz varsa **MFF(Multiple Follower Framework)**,

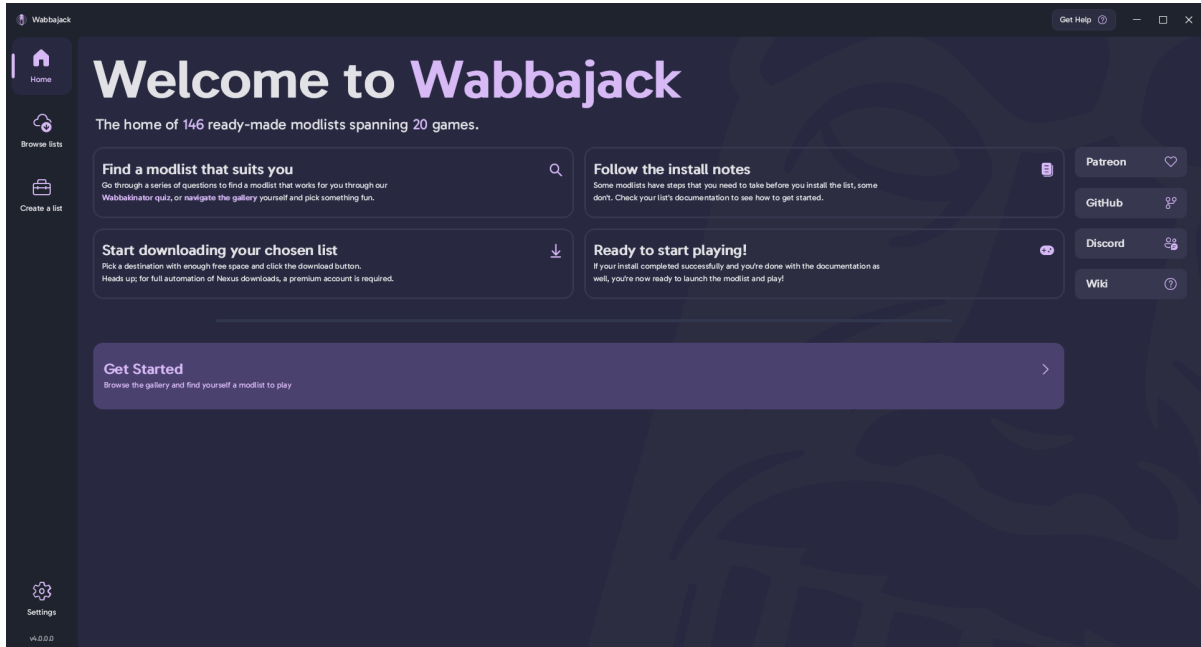
NPC'leri etkileyen modlar için **SPID(Spell Perk Item Distributor)** bazlı olanları,

Hayatta kalma için Frostfall yerine **Sunhelm**(Anniversary'deki Survival modundan bile daha iyi, daha hafif),
Serbest hareket için 360 Movement yerine **TDM(True Directional Movement)**,
Kitap modu için Unread Books Glow, Readingf is Good, Don't Eat Spell Tomes yerine tek mod olan **Book 'Em**,
Kalıcı büyü efektleri için Deadly Spell Impacts yerine FEC(Frozen Electrocuted Combustion),
Avcılık için Hunterborn yerine **Simple Hunting Overhaul**,
Yalımlar görevi için Paarthurnax Dilemma yerine **Paarthurnax Quest Expansion**,
Vuruş Hissi için TK Hitstop yerine **Precision**,
kullanın.

Kafanıza takılan soru olursa Discord'da #modlama-yardım kanalına yazabilirsiniz.

[Wabbajack](#)

Bu program otomatik olarak mod listeleri kurmanızı sağlar.

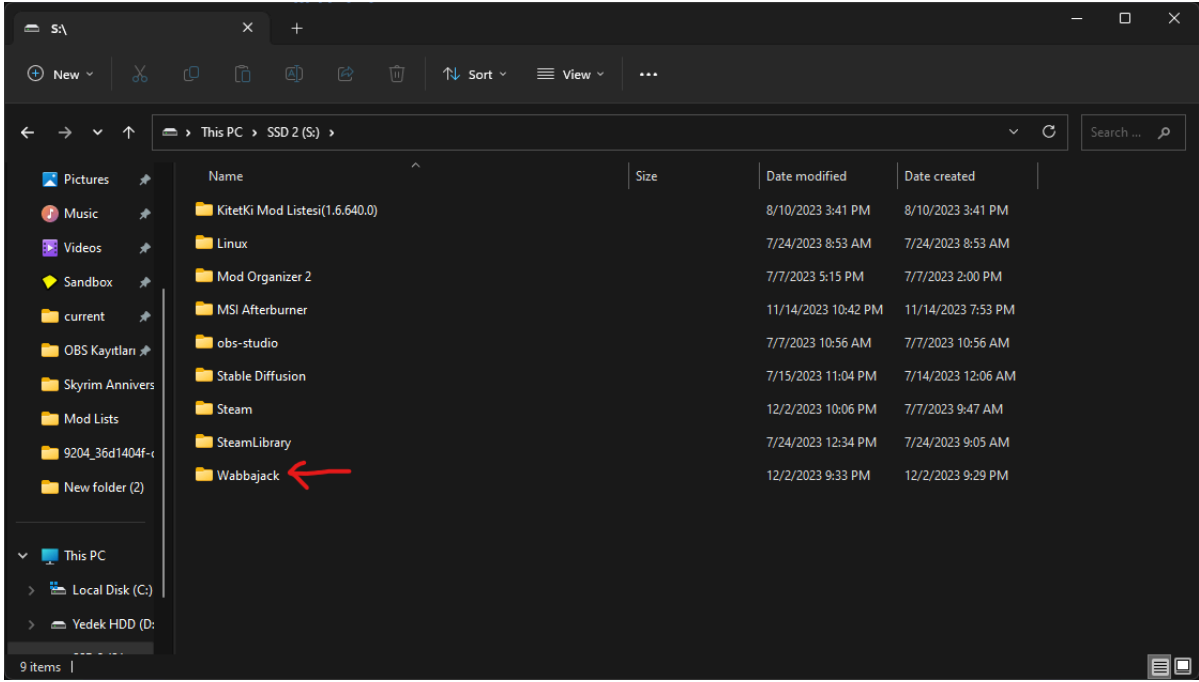


Wabbajack açık kaynak kodludur ve kullanmak için Steam üzerinden orijinal oyuna sahip olmanız gerekmez.

Programı kullanmak için önce sitesinden indiriyoruz ama çalıştırmıyoruz.

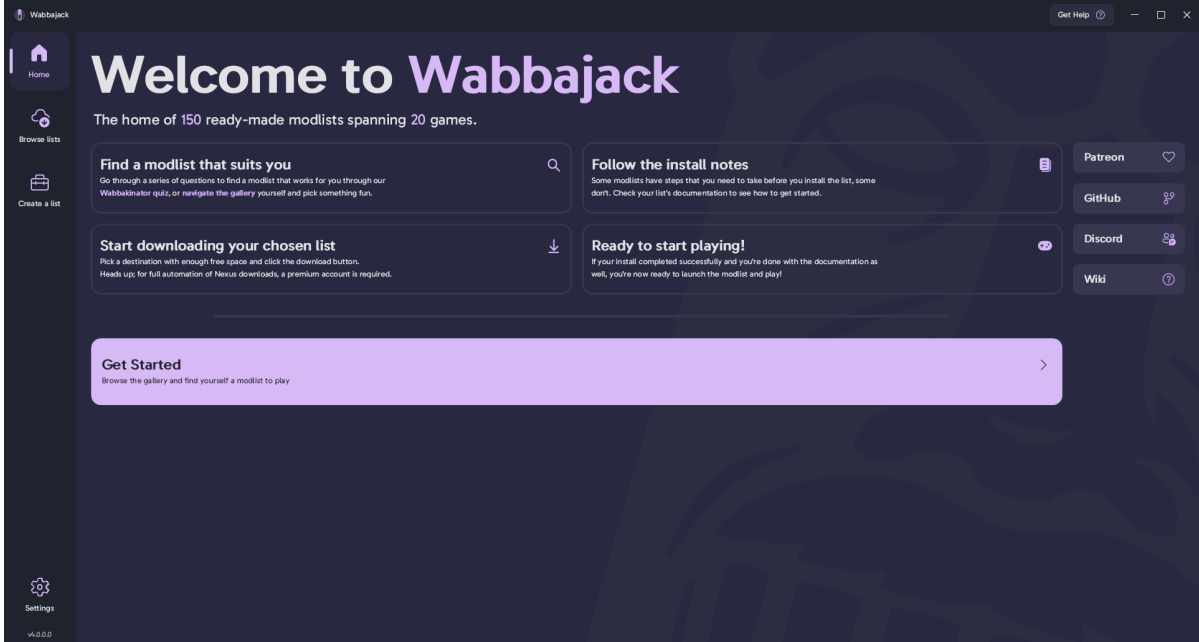
[Link](#)

Bilgisayarımızda “C:\Program Files (x86)”, “C:\Program Files”, “Masaüstü”, “İndirilenler” konumları hariç bir yere yeni klasör oluşturuyoruz. İsmi Wabbajack koyabilirsiniz.



İndirdiğimiz “Wabbajack.exe”yi bunun içine atıyoruz ve çalıştırıyoruz. Programı ilk çalıştırdığımızda son versiyonun dosyalarını indirir ve klasöre çıkarır, bekleyiniz. İndirme bittikten sonra program açılacaktır.

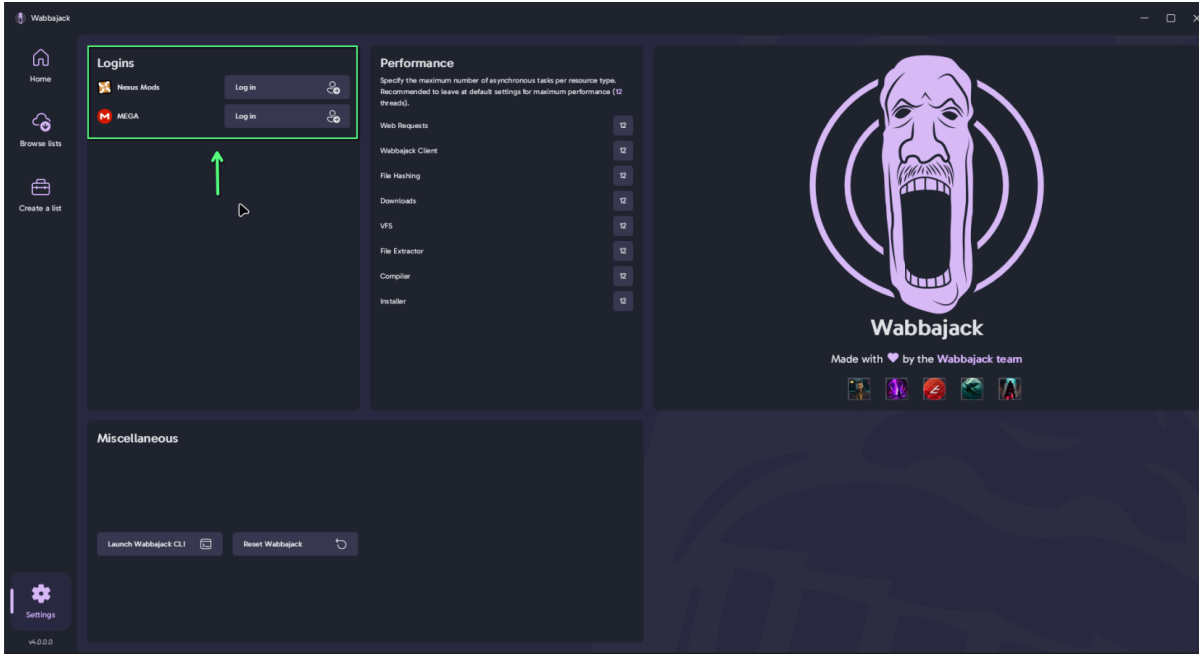
Program açıldığında ana sayfası böyle gözükür



Burada sol alttan ayarlar ikonuna tıklıyoruz.

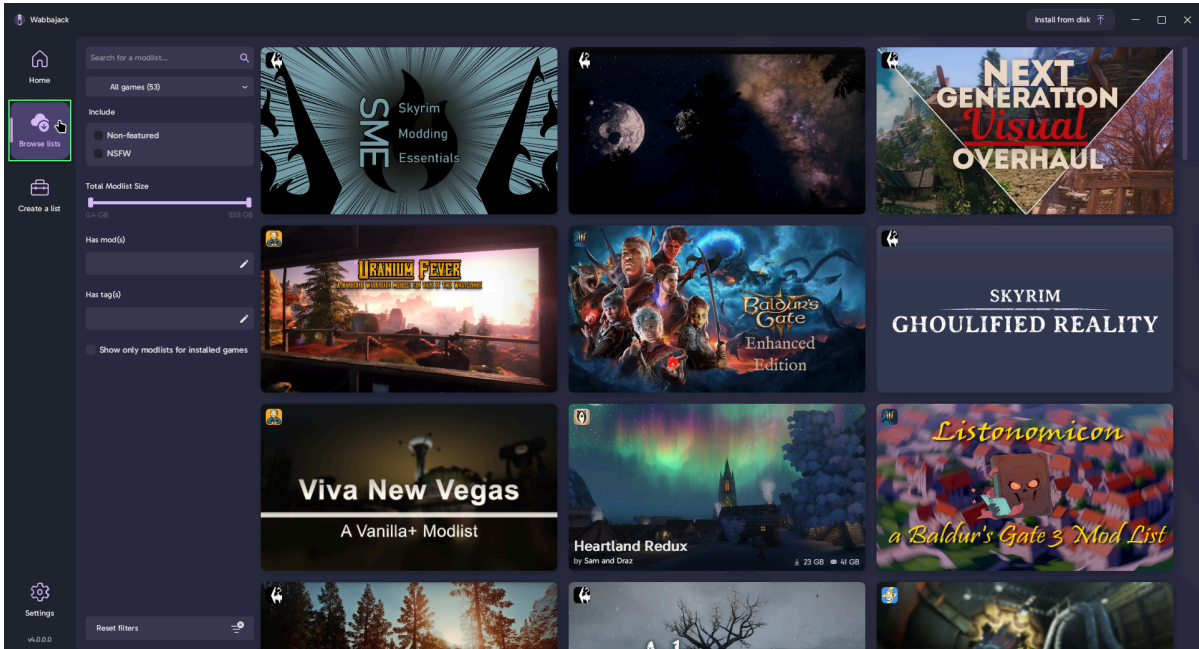


Açılan pencerede “Login” butonları ile gerekli hesaplarımızı bağlıyoruz.

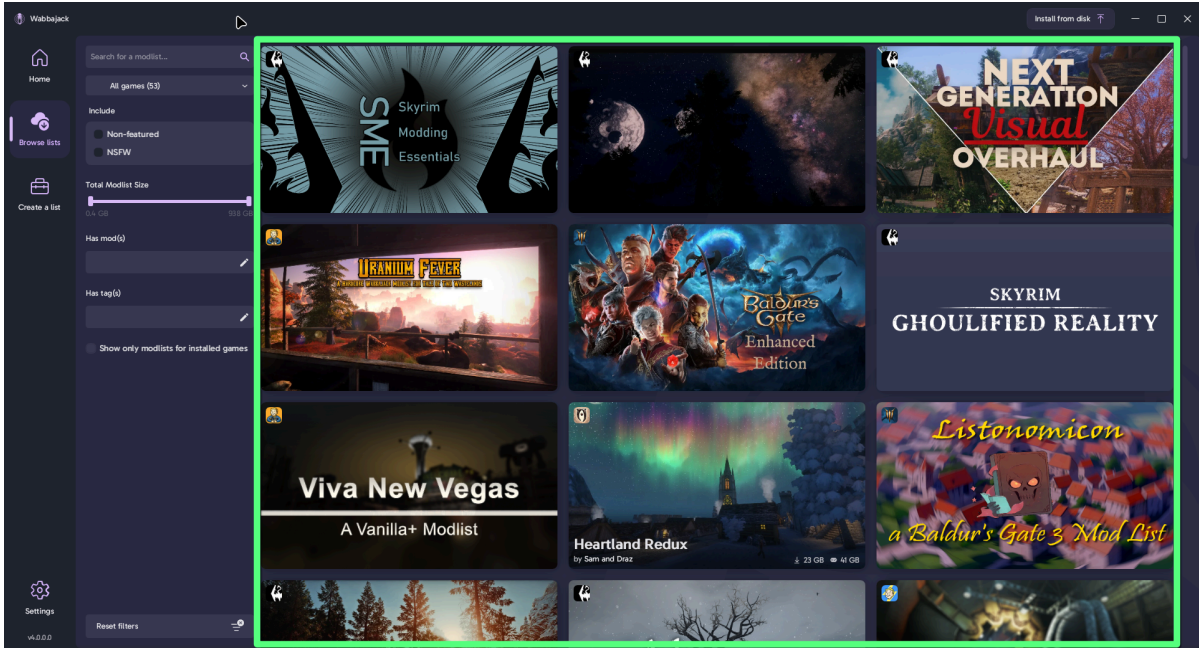


Mod Listesi kurmaya gelirse;

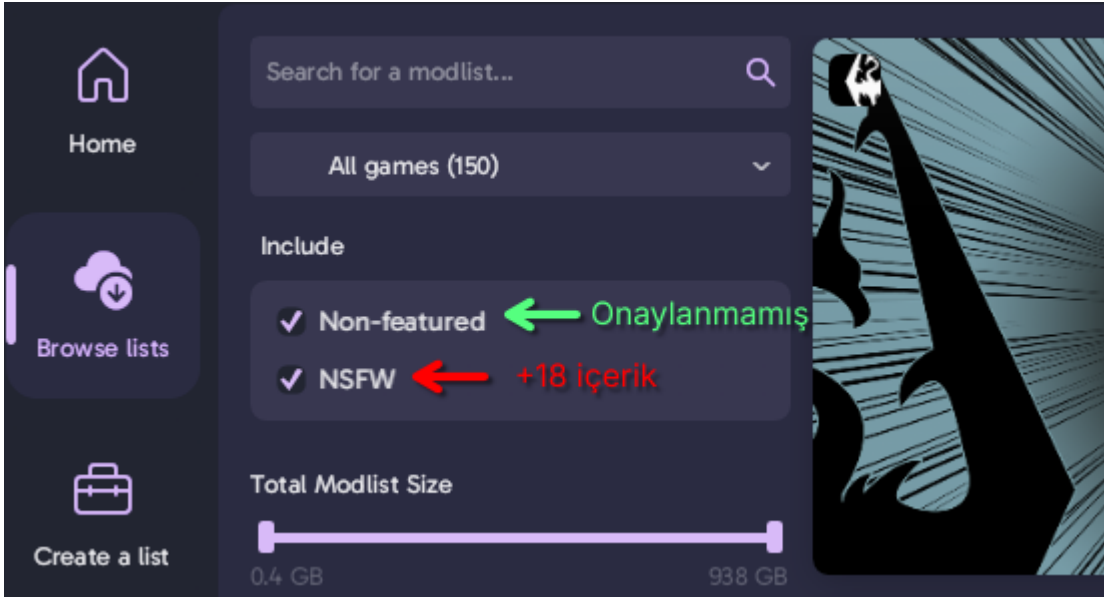
Her mod listesinin kendi Wabbajack dosyası vardır. Mod listesi kurmak için bunu indirmemiz gerekir. Bu dosyayı internetten edinebilir ya da Wabbajack uygulamasının içinden indirebilirsiniz. **“Browse lists”** seçeneği ile devam edin.



Bu sayfada hazır mod listelerini görüyoruz



Burada gözükmeyen ek listeleri sol taraftaki seçeneklerden açabilirsiniz. (İsteğe Bağlı)

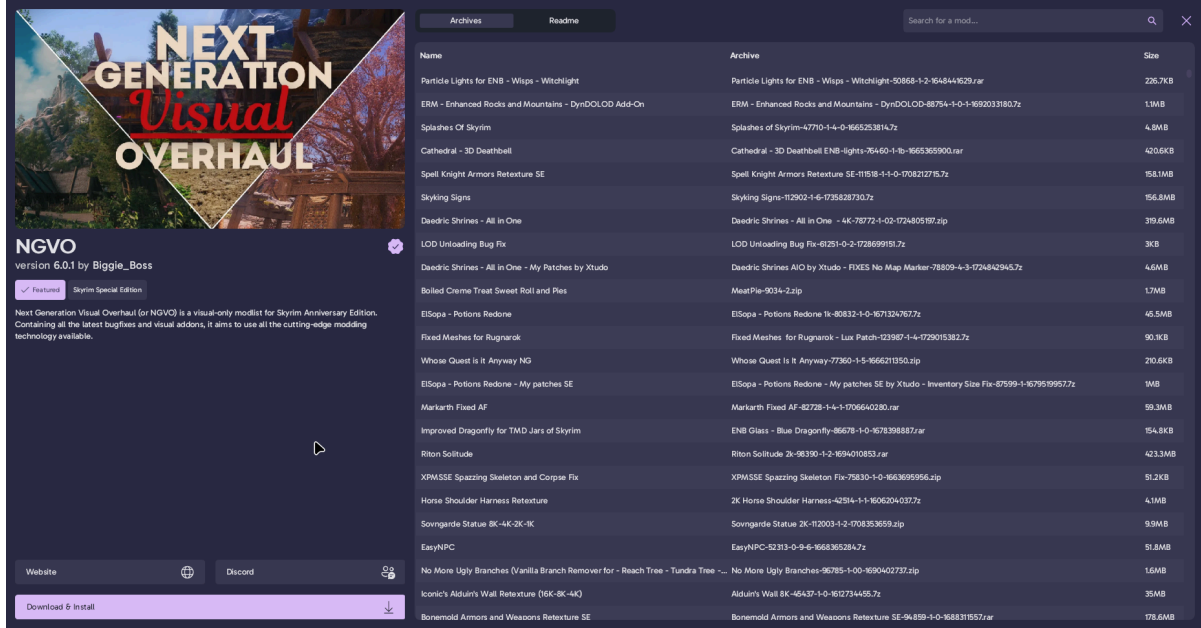


Farenizi resimlerin üzerine getirirseniz mod listesinin boyutu gözükür;



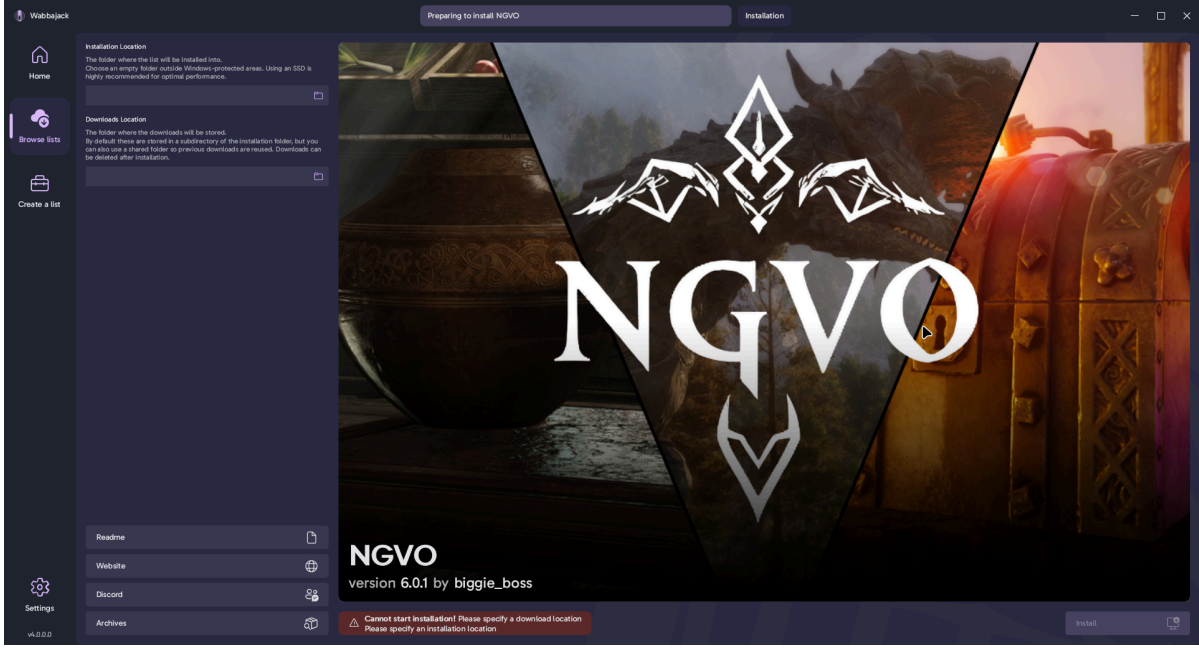
Örneği burada indirilenler klasörü 126 gb, mod listesi 167 gb yer kaplıyor. $126+167=293$ gb toplam. Mod listesini kurduktan sonra indirilenler klasörünü(126 gb) silebilirsiniz, ama kurulum yapmadan önce 293 gb yere ihtiyacınız var demek bu.

Mod listesine tıklayınca karşımıza detaylı sayfası çıkıyor. Burada yapımcının isminden tutun açıklamalara ve modlara kadar bütün detaylar mevcut. Bu sayfadan “Download & Install” seçeneği ile mod listesini indirip kurabiliriz.



Uyarı: Lütfen mod listesi kurmadan önce açıklamalarını ve beni oku kısmını okuyun. Çoğu kişi bu adımı atladığı için en ufak hatada mod listesi çalışmıyor diyerek ağlıyor.

“Download & Install” seçeneği ile mod listesi indikten sonra karşımıza kurulum sayfası çıkıyor:



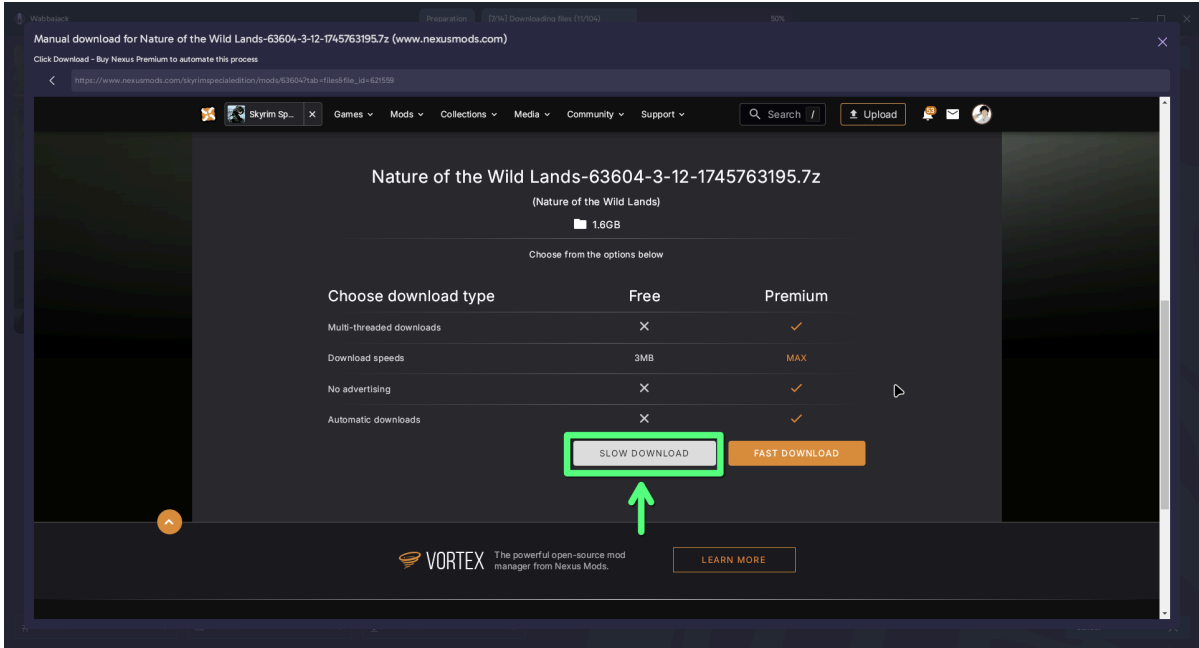
Bu sayfada sol üstten kurulum yeri seçiyorsunuz.



Daha sonra **“Install”** butonu ile kuruyoruz.



Mod listesini indirirken Nexus Premium hesabınız yoksa her bir modu tek tek elle **“Slow Download”** yazan pencereye tıklayarak indirmek zorundasınız.(uzun sürüyor biliyorum evet) Nexus Premium alırsanız otomatik ve son hızda indiriyor hepsini.



Premium hesaba para vermeyip de Github üzerinden **“Automagic”** veya **“Nexus-AutoDL”** gibi makro uygulaması indirip otomatik tıklamasını sağlayan arkadaşlar da var.([Bu yöntem kesinlikle Nexusmods sözleşmesine aykırı ve hesabınızı banlatabilir, ben yanlışlıkla indirmeyin diye anlatıyorum tamamen eğitim amacıyla.](#))

Not:

-Programı bu esnada istediğiniz zaman kapa-aç yapabilirsiniz. İşlemlerine kaldığı yerden devam eder.

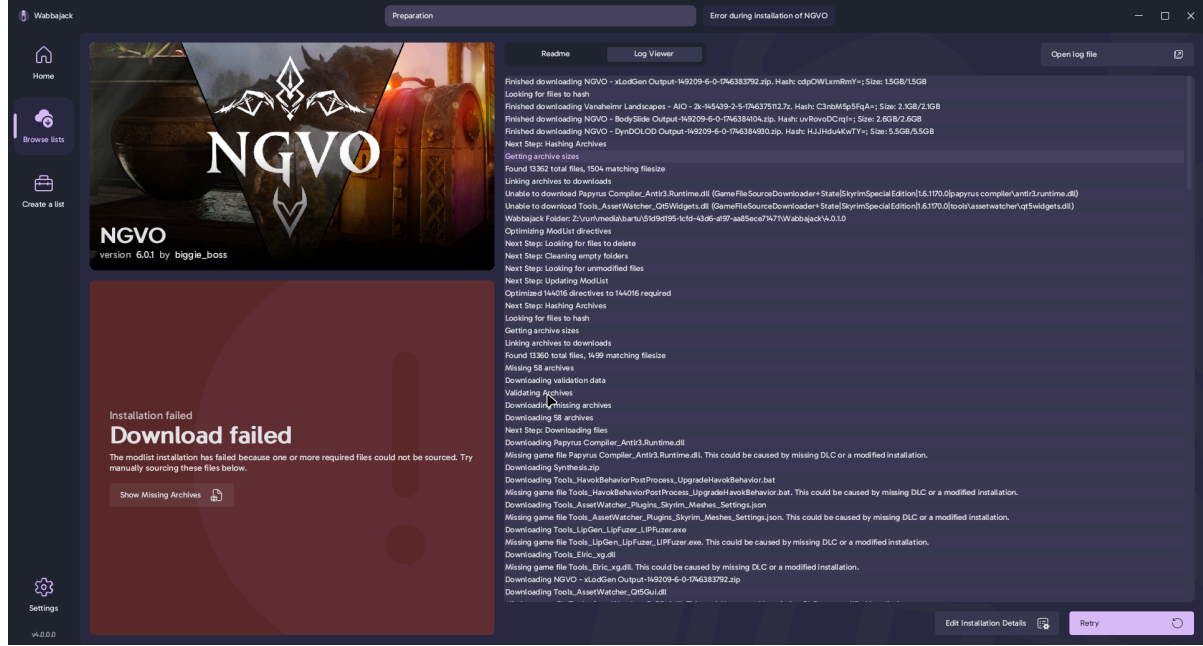
-Eğer bir sorun yaşarsanız çözümü %99 bu şekildedir.

-Ekstra sorunlar ve çözümlerini mod listesinin notlarında ya da sitesinde bulabilirsiniz.

-Eksik dosya veya mod olduğunda Wabbajack size bunu "Missing Files" adı altında söyleyecektir. Bu eksik dosya oyun dosyası ise Steam üzerinden oyun dosyalarını doğrulayıp oyunu 1 kere çalıştırın(bazen oyun içinden cc modları da inebiliyor), daha sonra Mod Listesini kurmayı tekrar deneyin.

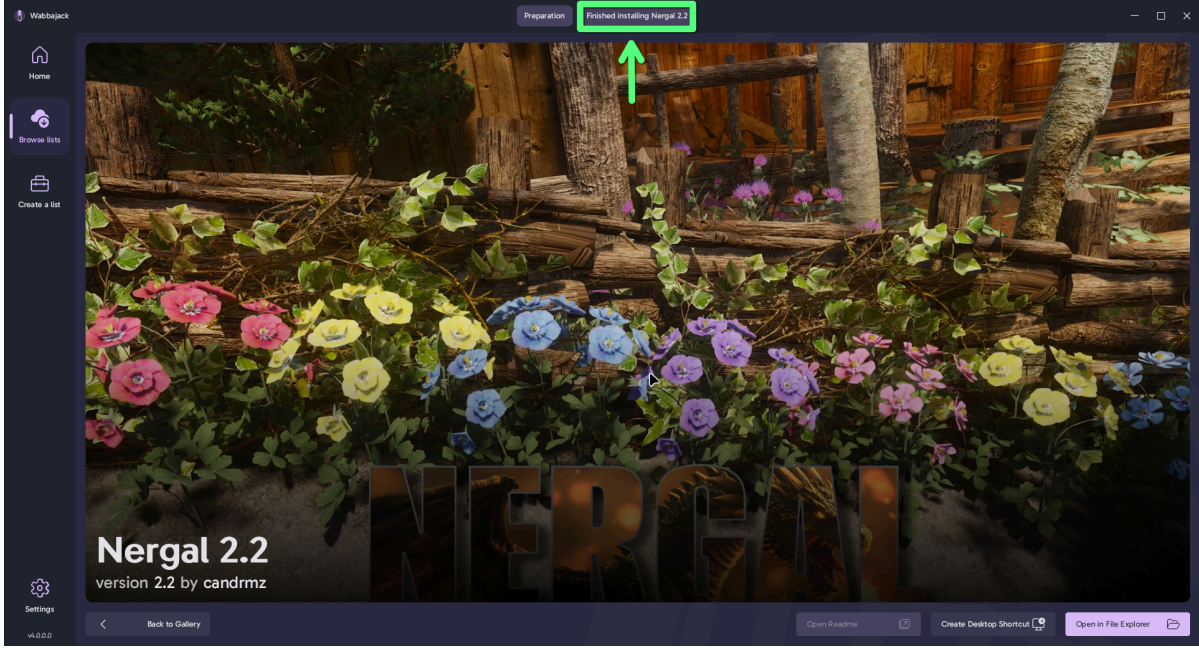
Bu eksik dosya bir mod ise internetten veya Mod Listesi'nin Discord sayfasından bulmaya çalışın ve indirilenler klasörüne elle atıp kurulumu tekrar deneyin.

Kurulumda hata olursa buna benzer bir ekran ile karşılaşabilirsiniz.



Burada yönlendirmeleri takip ediniz, "**Show Missing Archives**" kısmından eksik dosyaları görebilir ve indirme linklerini bulabilirsiniz. İndirme linki yoksa mod açıklamasından, beni oku dosyasından, mod sayfasındaki yorumlardan ya da mod sahibinin discord sunucusundan kendiniz bulmalısınız.

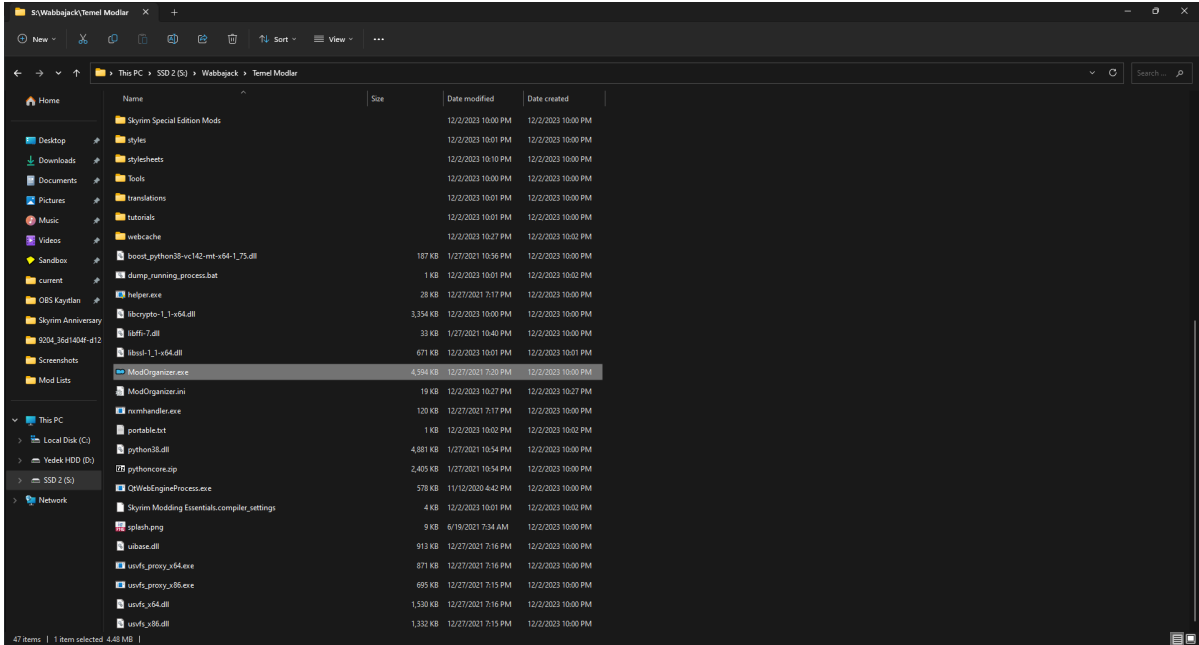
Kurulum başarıyla tamamlandığında yukarıda "**Finished Installing**" yazını görürsünüz.



Düzgün bir mod listesinde Wabbajack kendi Mod Organizer'ını, oyunu ve bütün her şeyi hazır bir şekilde sunar size. Steam'den orijinal oyuna sahip olmak dışında başka hiçbir gereksinimi yoktur.

Sağ alttan **“Open File Explorer”** butonu ile mod listesinin kurulduğu klasörü açabilirsiniz. Wabbajack ile işimiz burada bitti programı da kapatabilirsiniz.

Kurulumdan sonra oyunu Wabbajack klasöründeki Mod Organizer'ı kullanarak çalıştıracamız. Bu kadar, iyi oyunlar.



Şimdi gelelim asıl soruya;
-”Kitetki senin Wabbajack'te hazır mod listen yok mu?”

+”Var, buyur”

[300 Mod Listesi](#)

300+ Mod Listesi Wabbajack kullanarak bizim hazırladığımız, grafiksel geliştirmeden animasyonlara, hata düzeltmelerinden vanilla oyunun temasına sadık kalıp yeni nesil özelliklere sahip olan bir liste. Türkiye’deki **ilk ve tek** Türkçe Wabbajack mod listesidir. (Bu yazıyı yazdığım zaman itibarıyla)

İndirme linki;

[Link](#)

Videolu tanıtımı;

[Skyrim 300 Mod Listesi | Otomatik Kurulum Wabbajack](#)

[Sıkça Sorulan Sorular](#)

Hem size hem de kendime vakit kazandırmak amacıyla bu bölümde en çok sorulan sorular ve cevaplarını topluyorum.

+Oyunun hangi versiyonunu kullanmalıyım, hangi versiyonda mod çeşidi fazla?

-1 Ocak 2024 tarihi itibarıyla 1.5.97 kullanıyorum hala ve stabil bir sürüm gelene kadar bu versiyon.

+DAR(Dynamic Animation Replacer) ve OAR(Open Animation Replacer) beraber kullanılır mı ya da hangisi kullanılır?

-Beraber kullanılmaz. İkisi de aynı işi yapan uygulamalar, DAR artık güncellenmiyor diye OAR yapıldı ve DAR isteyen bütün modları destekliyor, çalıştırıyor.

+Mod Organizer 2 mi Vortex mi?

-Mod Organizer 2.

+Fnis mi Nemesis mi?

-Pandora

+Mor kaplama hatasını nasıl çözerim?

-Mor görüntü hataları aslında renklendirilmemiş doku(mesh) dosyalarıdır ve 2 sebepten oluşur.

1. Mod sıralamanı yanlış yaparsan(sol taraftan bahsediyorum)
2. Mod kurarken gereksinimleri atlarsan.

+Kahverengi-siyah yüz hatasını nasıl düzeltebilirim?

-Kurduğun npc modlarını kontrol et, sıralamasını düzelt ya da yamasını kur.(Dosyaları çakışıyor)

+Görünmez kaplamaları ve kıyafetleri nasıl düzeltirim?

-[Convert](#) kısmını yap, dosyaların çakışmadığından ya da bozuk olmadığından emin ol.

+Loverslab ya da +18 modları denedin mi?

-Evet

+Rehber hazırlar mısınız?

-Tabii, biri 200 bin tl bağış atarsa neden olmasın.

Son

Skyrim Mod Rehberi buraya kadardı. Modlamaya devam ettiğiniz sürece buraya uğrayın, zira içerik güncellendiği ben de yazılarımı güncelleyeceğim.

Bu rehberde elimden geldiğince her şeyi dökümana almaya çalıştım. Rehberde eksik-yanlış olduğunu düşündüğünüz bir bilgi varsa ya da "şunu da ekle" dediğiniz kısımlar varsa bana [bağlantılar](#) kısmından ulaşıp iletebilirsiniz. Buradan sonra geriye kalan tek şey tecrübe oluyor o da sizin elinizde, iyi modlamalar dilerim.

İçerik üreticiyseniz Rehberimi kullanarak içerik üretebilirsiniz, yeter ki beni etiketleyin ve ismimi gösterdiğinizden emin olun.

[Bağlantılar](#)

[Youtube](#)

[Discord](#)

[Twitter\(X\)](#)

[Nexusmods](#)

**Yolunuzun sizi sıcak kuşlara götürmesi
dileğiyle...**