

Первоначальная настройка в MO2 и в решейде (для версии 1.9)

Оглавление

1. Что такое «ModOrganizer» («Менеджер экземпляров»)	1
2. Что такое «экземпляр»	1
3. Необходимые требования перед установкой сборки	2
4. Создание портативного экземпляра	3
5. Проверка путей к исполняемым файлам игры	10
6. Настройка «Anomaly Launcher»	15
7. Дополнительная установка мониторинга FPS и времени в игре	17

1. Что такое «ModOrganizer» («Менеджер экземпляров»)

1.1. Mod Organizer (он же MO или MO2) — это менеджер модификаций, предназначенный для простой и надежной установки и удаления модов.

МО — это продвинутый менеджер модов, который специально разработан для людей, которые любят экспериментировать с модами, и, соответственно, нуждаются в простом и надежном способе установки и удаления модов, а также управления ими.

Особенность MO2 заключается в том, что он использует виртуальную файловую систему (VFS) вместо фактической установки ваших модов в папку Data игры.

[Возврат к «Оглавлению»](#)

2. Что такое «экземпляр»

2.1. Mod Organizer может управлять несколькими играми одновременно.

Каждая игра управляется в так называемом *экземпляре*. Экземпляр содержит:

- Моды
- Загрузки
- Профили
- Перезаписать
- Параметры
- Журналы

Существует два типа экземпляров: **глобальные** и **портативный**.

2.2. Портативный экземпляр

Установка Mod Organizer может иметь **один** портативный экземпляр. Все файлы и папки, которые обычно находятся в глобальной папке экземпляра, хранятся непосредственно в папке установки Mod Organizer.

Основным преимуществом портативного экземпляра является то, что он самодостаточен и его легко перемещать в другое место. Однако для управления несколькими играми требуется несколько установок Mod Organizer.

2.3. Глобальный экземпляр

Все глобальные экземпляры хранятся в общем месте, за пределами самого Mod Organizer. Глобальные экземпляры хранятся по пути:

`C:\Users\username\AppData\Local\ModOrganizer\AppData.`

Каждый экземпляр находится в отдельной папке. Эти папки *не могут быть перемещены*, хотя большая часть их содержимого может - например, папки модов или загрузок.

Если в системе есть несколько установок Mod Organizer, все они найдут эти экземпляры. Глобальные экземпляры позволяют управлять несколькими играми из одной установки Mod Organizer.

Программа может быть установлена далеко за пределами игровых папок, и только одна установка должна быть обновлена, когда появляется новый релиз Mod Organizer.

Переключаться между глобальными экземплярами или создавать новый экземпляр легко: первая кнопка на панели инструментов открывает окно, в котором перечислены все доступные экземпляры, и есть кнопка «Создать новый экземпляр», которая запускает процесс создания нового.

[Возврат к «Оглавлению»](#)

3. Необходимые требования перед установкой сборки

3.1 Перед распаковкой архива со сборкой убедитесь, что на системном диске, в основном это диск C, есть свободное место около 75 Гб, т.к. архиватор при распаковке создает временные файлы в папке TEMP на системном диске. Особенно это чувствуется, если в компьютере установлено мало ОЗУ (до 16 Гб).

Если у вас мало свободного места на системном диске, то можно переназначить временную папку на другой диск в настройках архиватора:



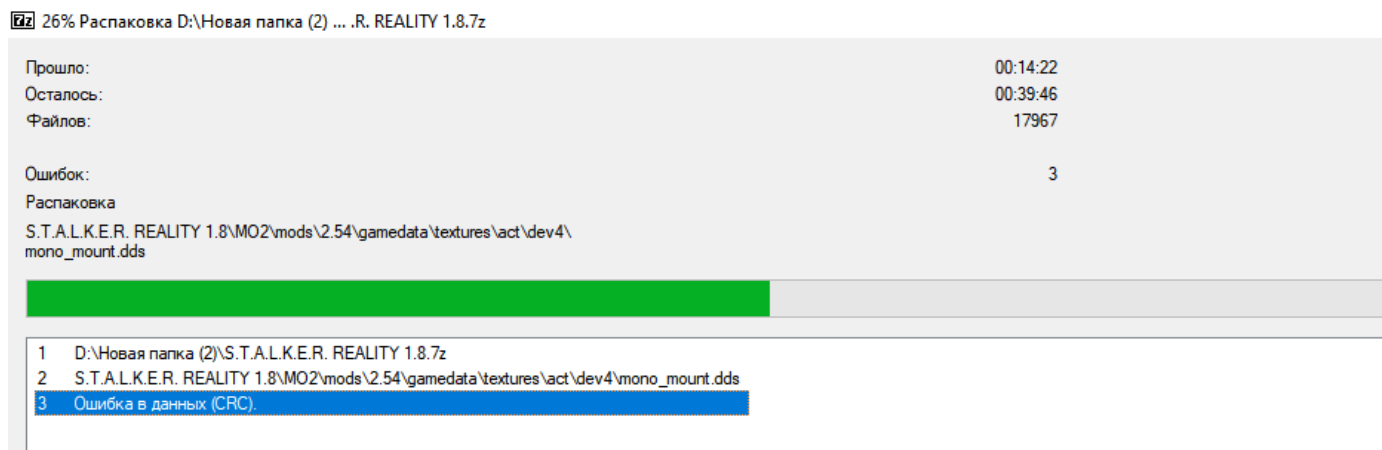
3.2. Обязательно распаковывайте архив **только** архиватором 7-Zip. WinRAR (и прочие) в данном случае не подойдут, т.к. они могут распаковать архив с ошибками, которые могут о себе «напомнить» в середине прохождения сборки, или распаковать только часть архива! Далеко не все архиваторы корректно работают с алгоритмом сжатия LZMA2.

3.3. Не распаковывайте архив в системные папки, такие как «Рабочий стол» («Desktop»), «Загрузки» («Downloads»), папки: «Библиотека», «Program Files», «Windows», «Temp» и т.п. Если у вас в компьютере только один диск, то создайте, например, папку «Games».

3.4. Не создавайте имена папок на кириллице.

3.5. В процессе распаковки следите за наличием ошибок при распаковке, которые отображаются в окне архиватора. Это вам поможет избежать многих проблем в дальнейшем.

Показано как пример:



3.6. Рекомендуется папку, куда будет распаковываться архив со сборкой, внести в "исключения" антивируса или Защитника Windows.

3.7. Папка "MO2" не должна находиться внутри папки с игрой "S.T.A.L.K.E.R. REALITY 1.9.1" (где находится папка "bin"). Актуально для тех, кто распаковывает архив сборки отдельными папками.

3.8. *Для будущих советов...*

[Возврат к «Оглавлению»](#)

ПРИМЕЧАНИЕ:

Сборка корректно работает ТОЛЬКО с портативным экземпляром!

Для корректной работы Reality необходимо создавать именно портативный экземпляр.

Использование глобального экземпляра может привести к ошибкам из-за прав доступа к файлам настроек, хранящимся в системных папках, или наличия других версий сборок, настройки которых могут мешать правильной работе сборки.

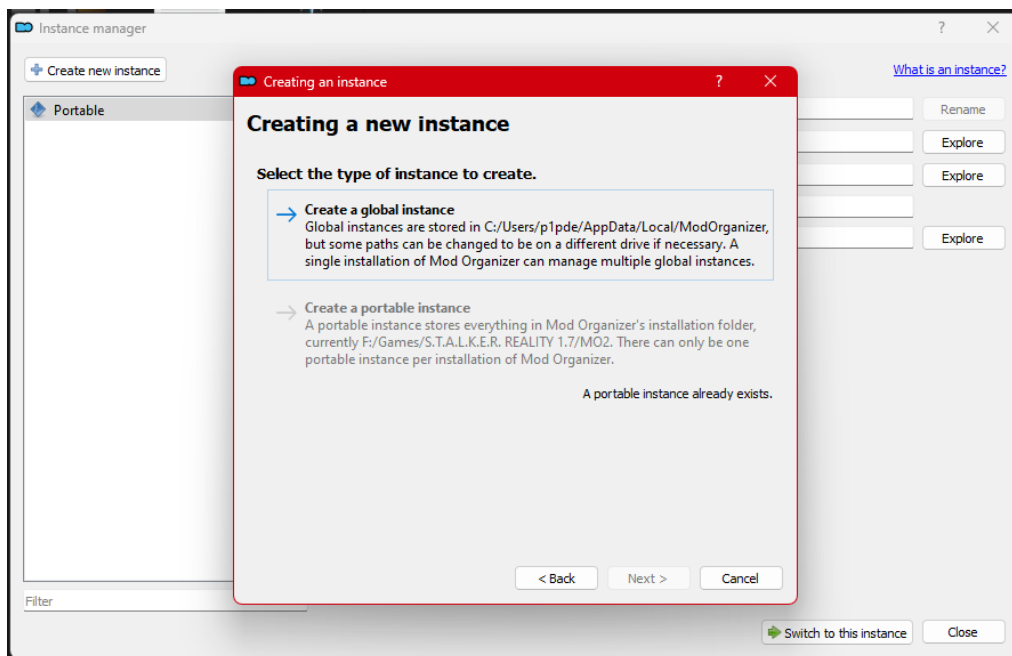
4. Создание портативного экземпляра

4.1. Запускаем файл «ModOrganizer» (от имени администратора).

4.2. Бывает такое, что при первом запуске MO2 нет возможности создать «портативный» экземпляр.

Варианты:

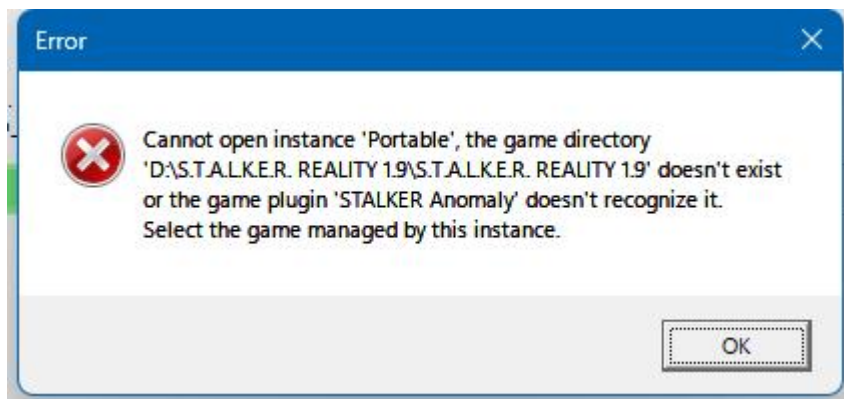
4.2.1. Если на компьютере уже установлены игры, которые используют MO2, например, Fallout 4, Skyrim LE-SE-AE, Oblivion, Fallout 3, Fallout NV и т.п., то "портативный" экземпляр уже "занят". *Показано как пример:*



В этом случае необходимо переключиться (“Switch the instance”) на любой “глобальный” экземпляр и в вышеуказанном окне удалить “портативный” экземпляр. Далее нажать “Create new instance” и по новой создать “портативный” экземпляр” (см.п.4.4).

4.2.2. Возможно, что необходимо удалить / переместить файл ModOrganizer.ini, потом запустить MO2 (не забывая, что запуск "от админа") и создать по новой "портативный" экземпляр (см.п.4.4).

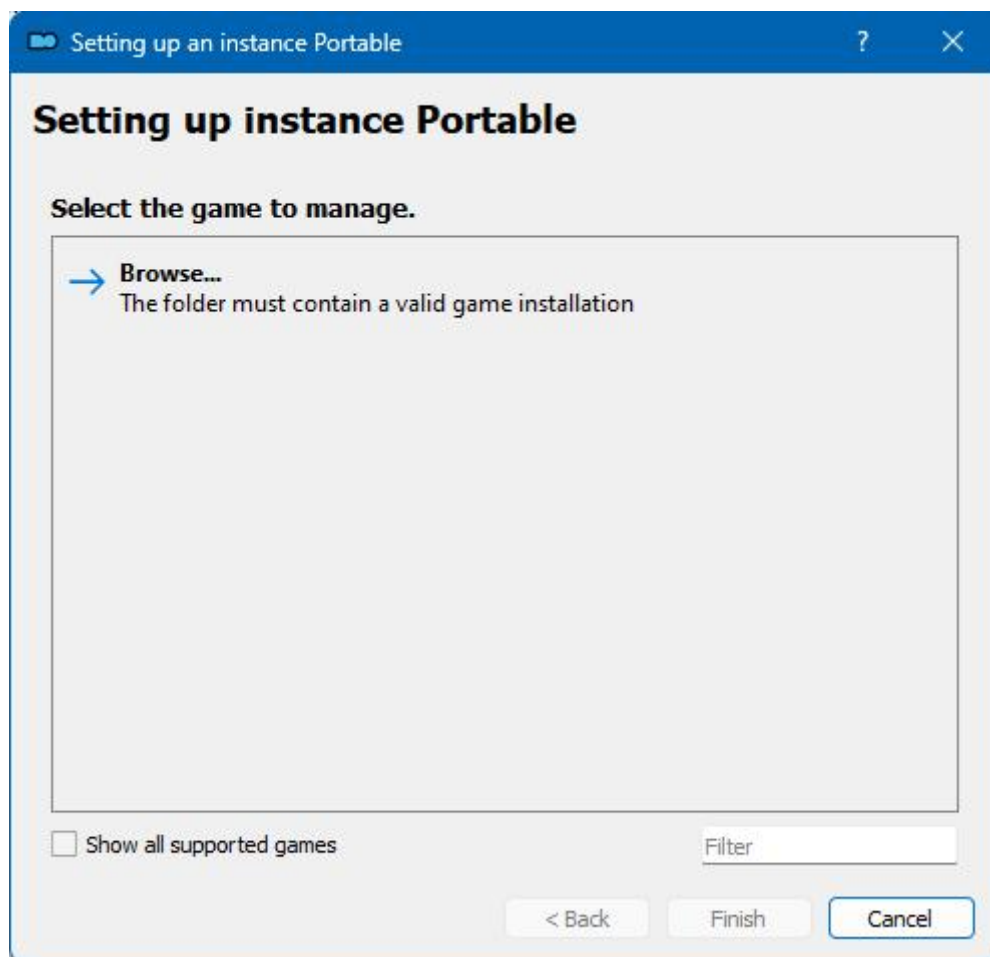
4.3. Однако, почти всегда, при первом запуске файла «ModOrganizer.exe», появляется такое окно ошибки:



Возможно, будут указаны пути на несуществующие диски.

Не пугаемся и нажимаем «ОК».

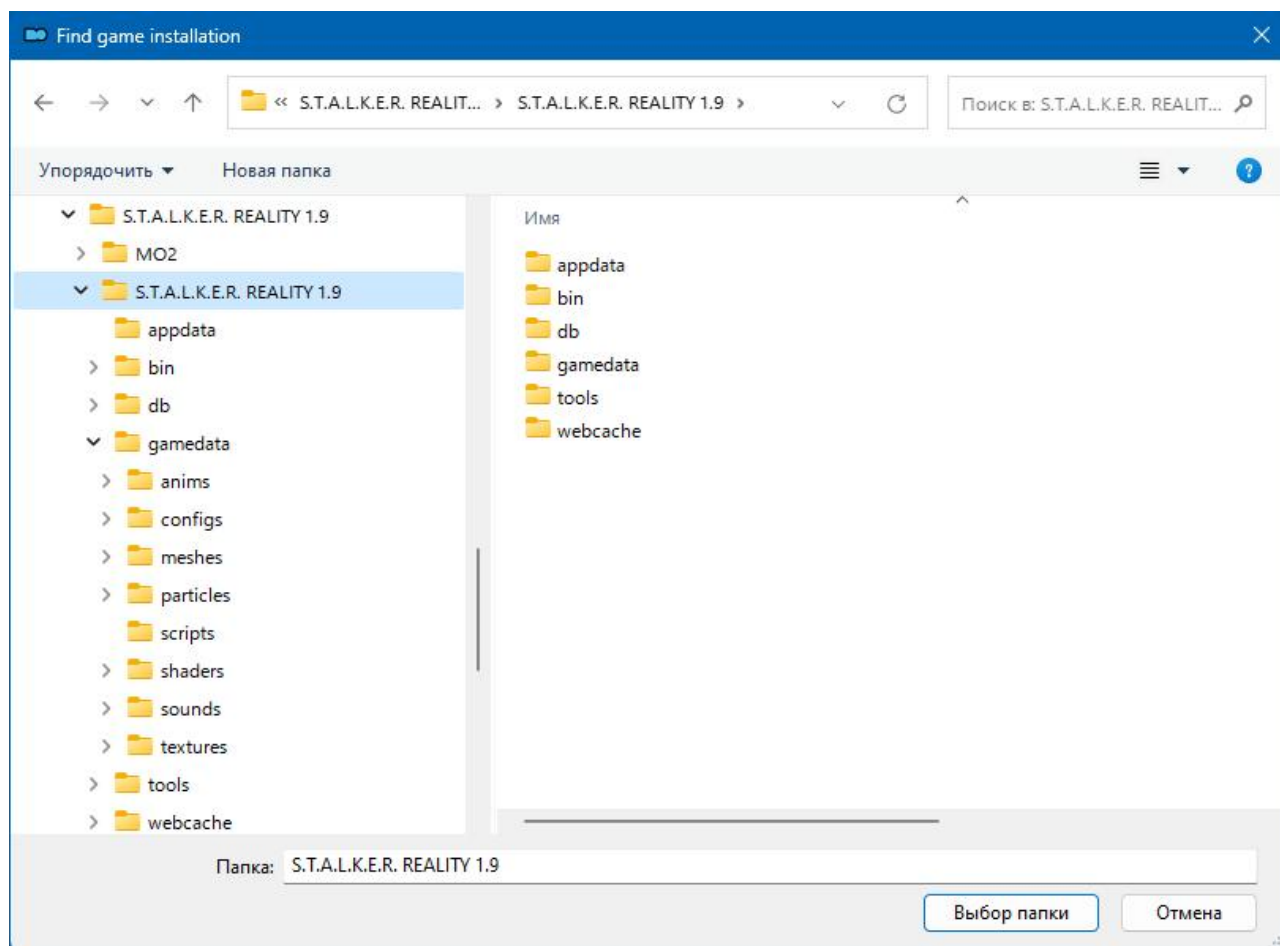
4.4. В следующем окне нажимаем «Browse...»:



4.5. В следующем окне выбираем, в папке с игрой, папку «S.T.A.L.K.E.R. REALITY 1.9»

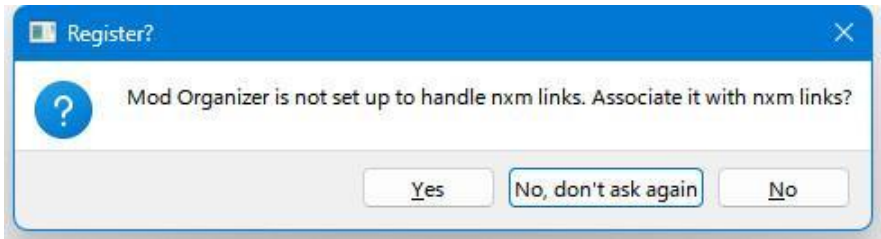
(Возможно, что в “Проводнике” на вашем компьютере, однооконный интерфейс.

Тогда надо в окне “Проводника” выбрать папку “S.T.A.L.K.E.R. REALITY 1.9” (где находится папка “bin”):



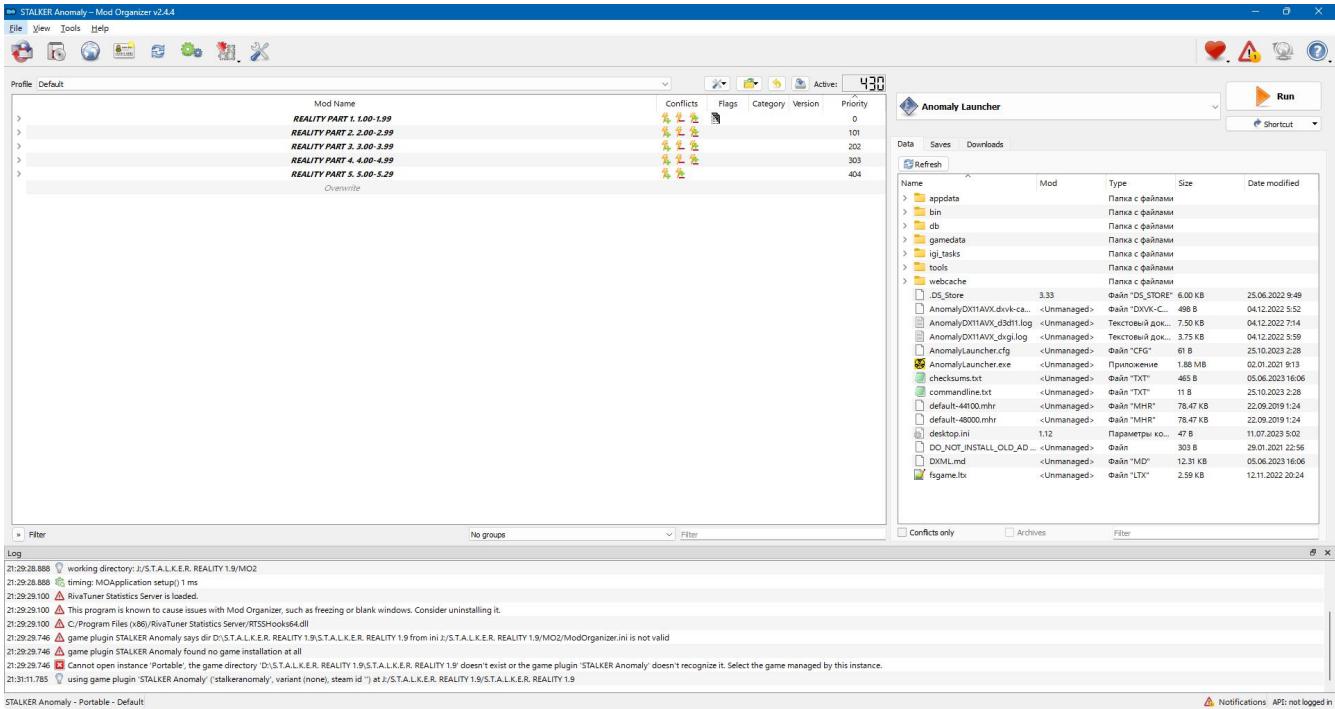
Нажимаем «Выбор папки»

Вполне вероятно, что может появиться такое окно:

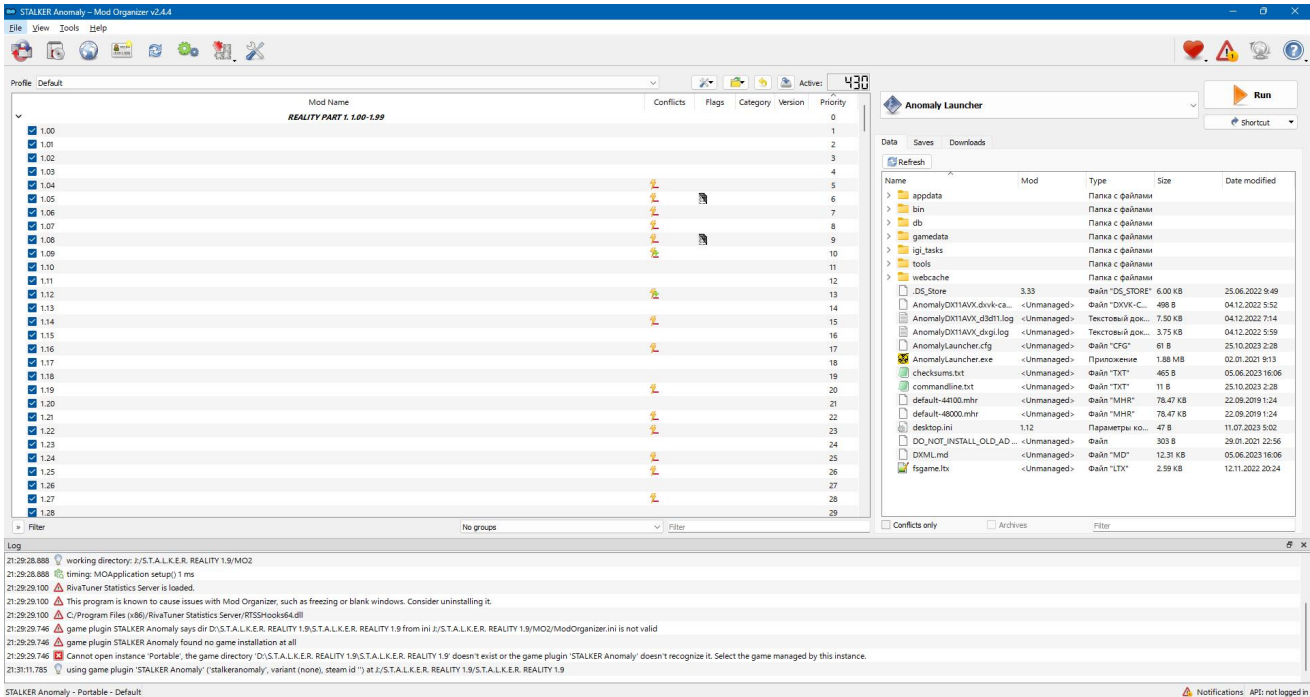


Нажимаем «Yes»

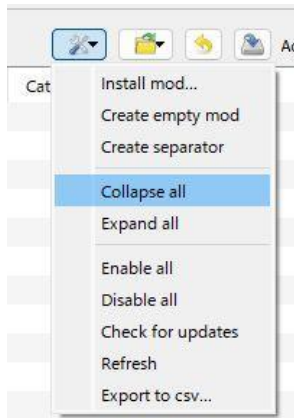
и после заставки программы, появляется окно MO2:



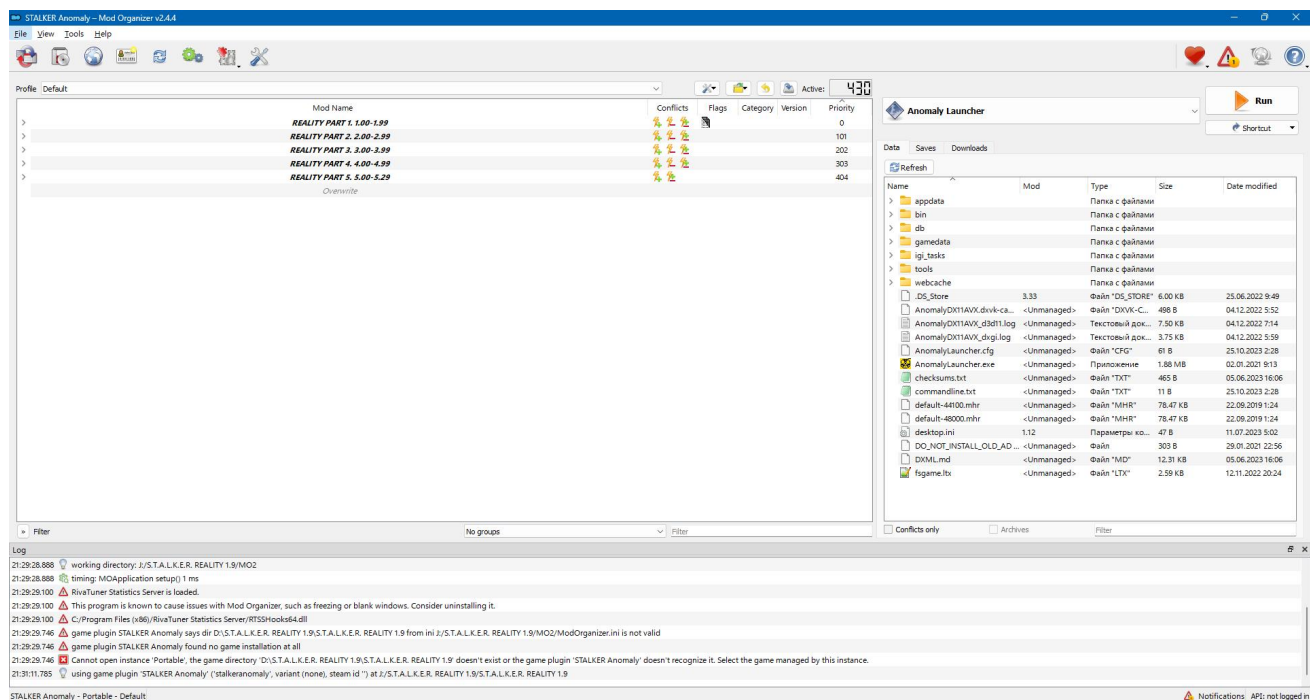
4.6. Возможно, что список модов будет раскрыт, например, вот так:



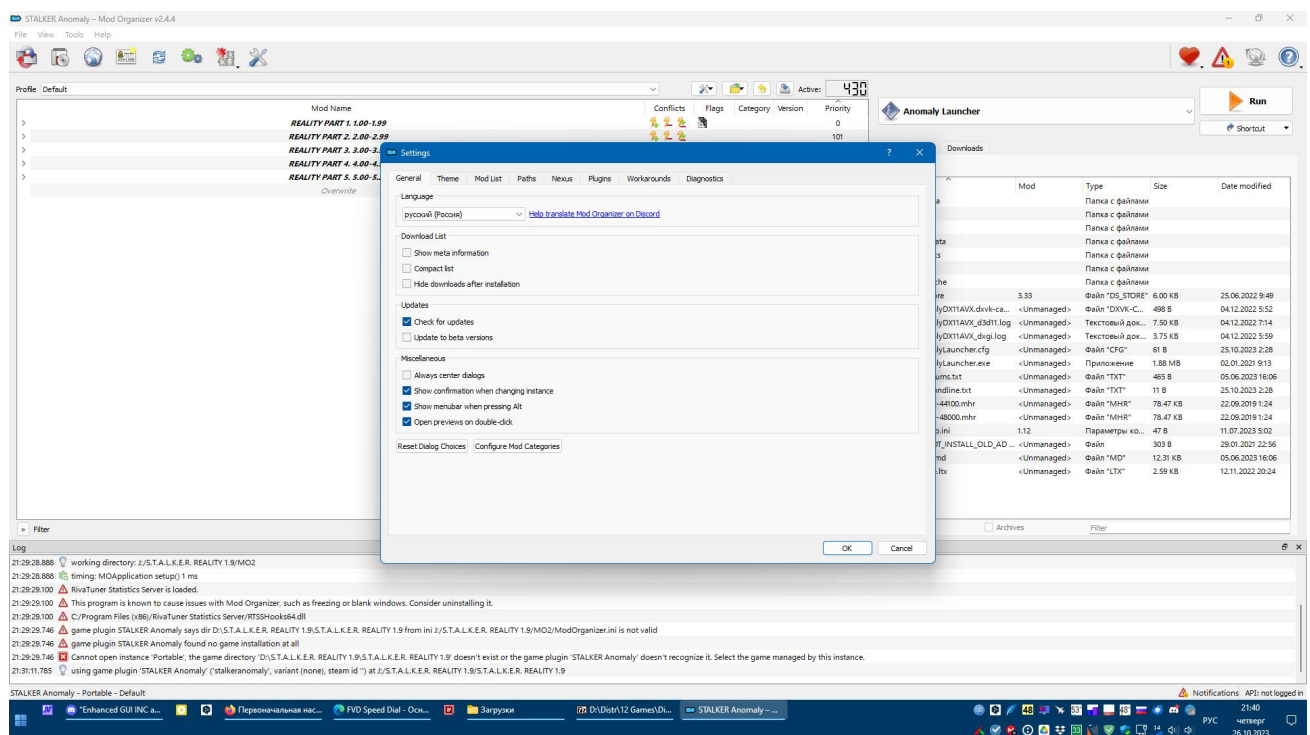
Нажимаем на кнопку «Инструменты» и в появившемся меню выбираем пункт «Collapse all / Свернуть всё»:



Видим, что все моды спрятаны под расширители:

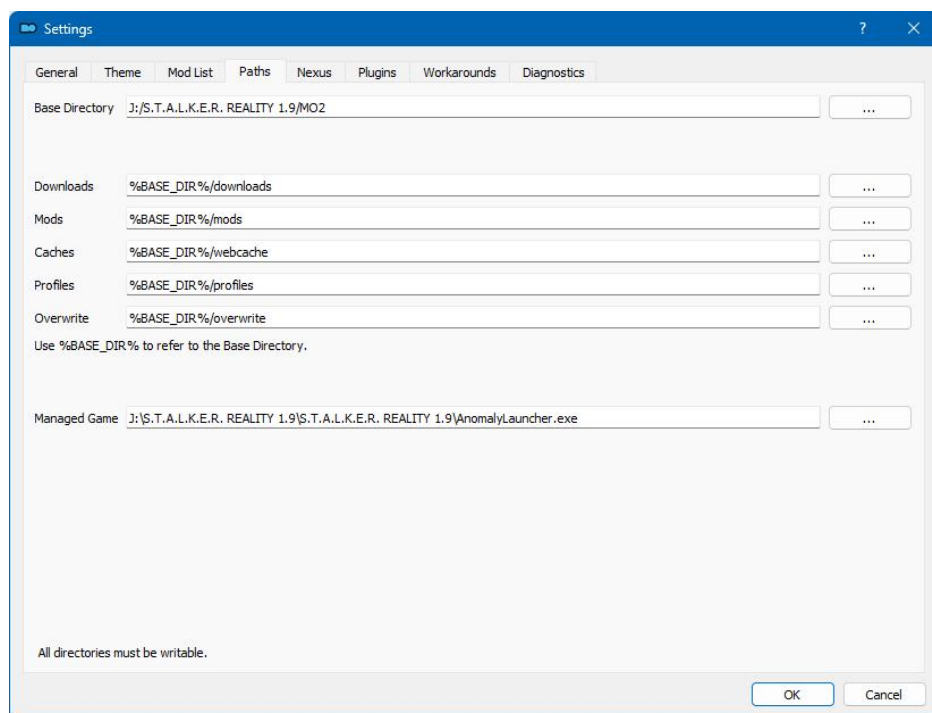


4.7. Можем переключиться на русский язык («Tools-Setting-OK»):



а можем сразу перейти к вкладке выбора / проверки путей

(«Tools-Settings-вкладка Path» / «Инструменты-Настройки-вкладка Пути»):

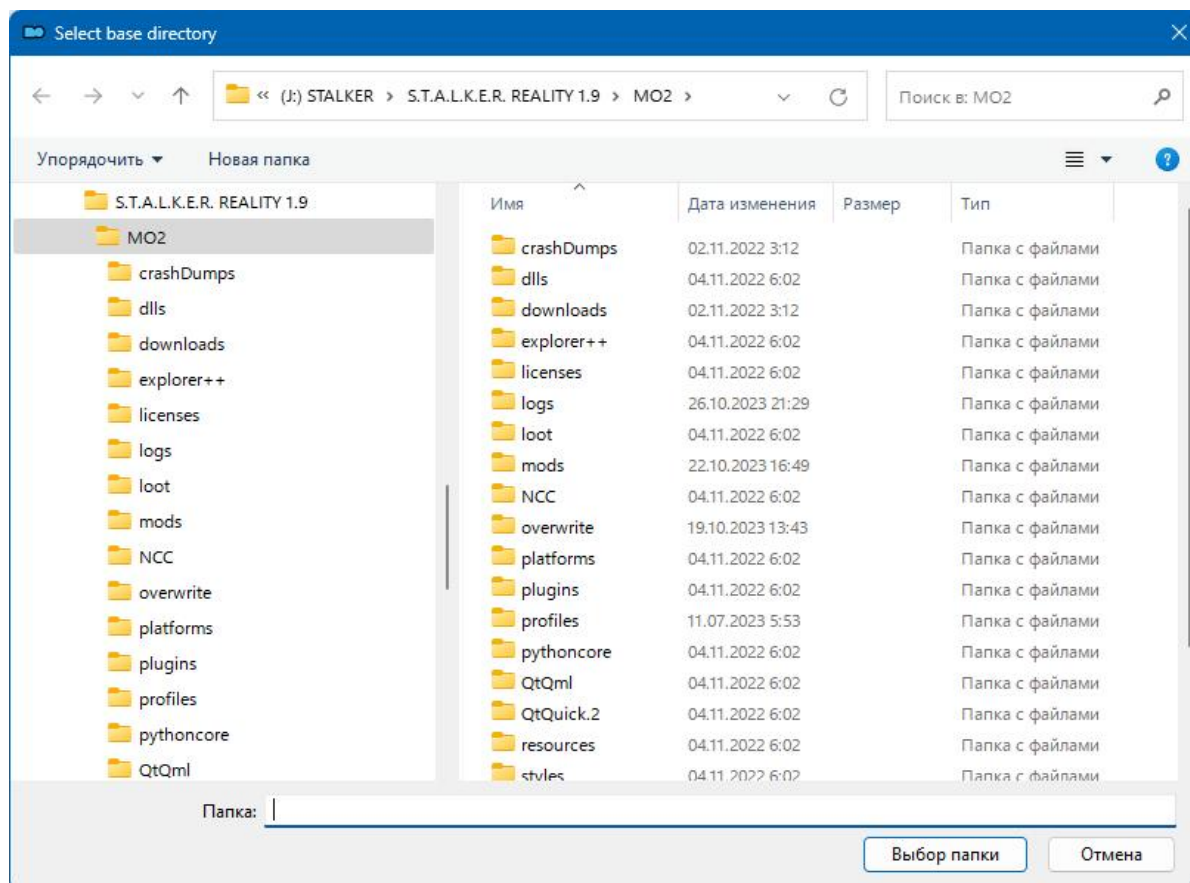


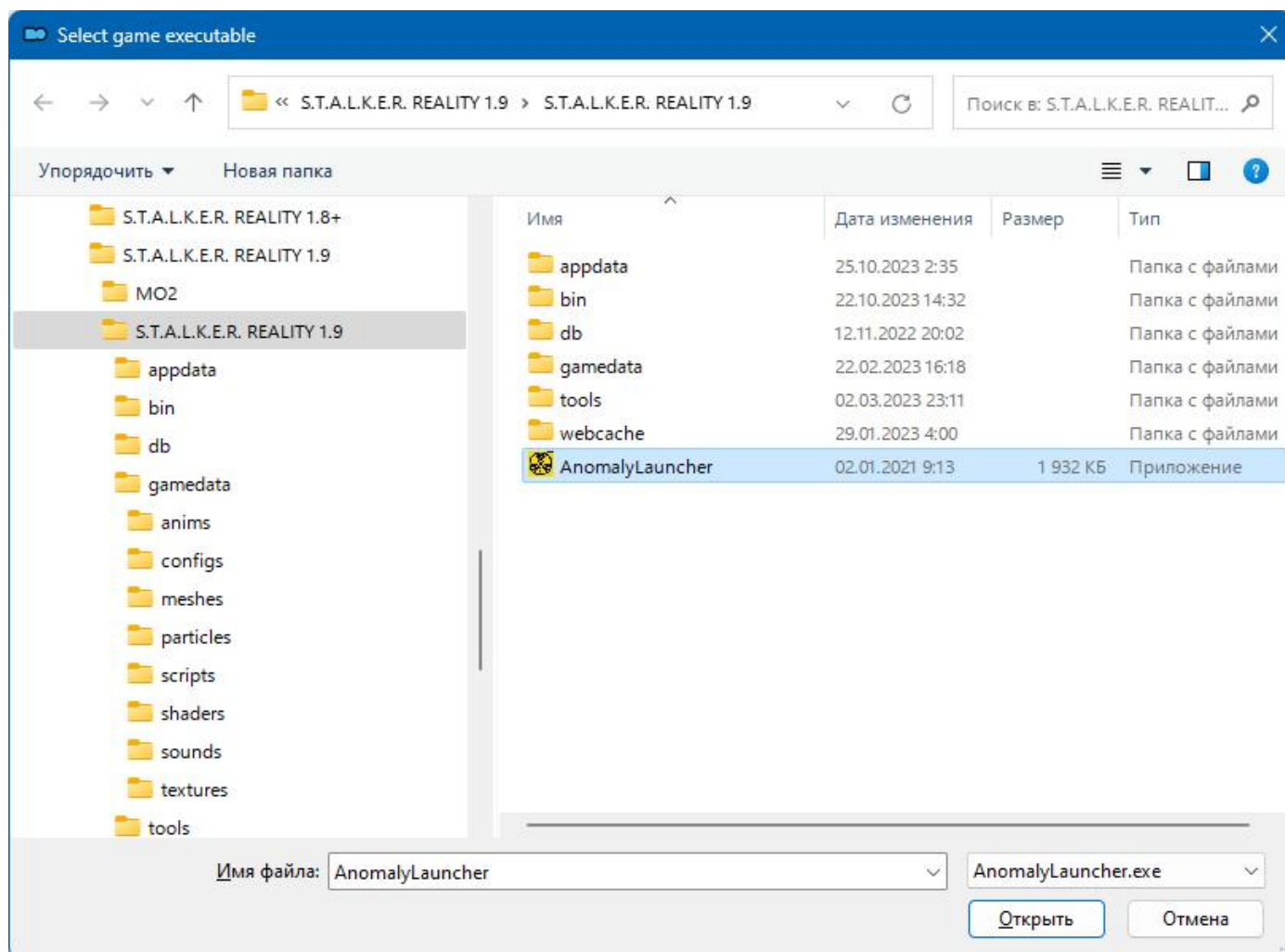
Если у вас в верхнем и нижнем полях пути отличаются от тех, что приведены на выше расположенном скриншоте (с учетом установки сборки на другие диски и папки у разных пользователей), то нажимаете кнопку «...» (три точки) справа от поля,

которое вы хотите изменить, и в следующем окне выбираете соответствующую папку (для верхнего поля) и путь к файлу «AnomalyLauncher» (для нижнего поля):

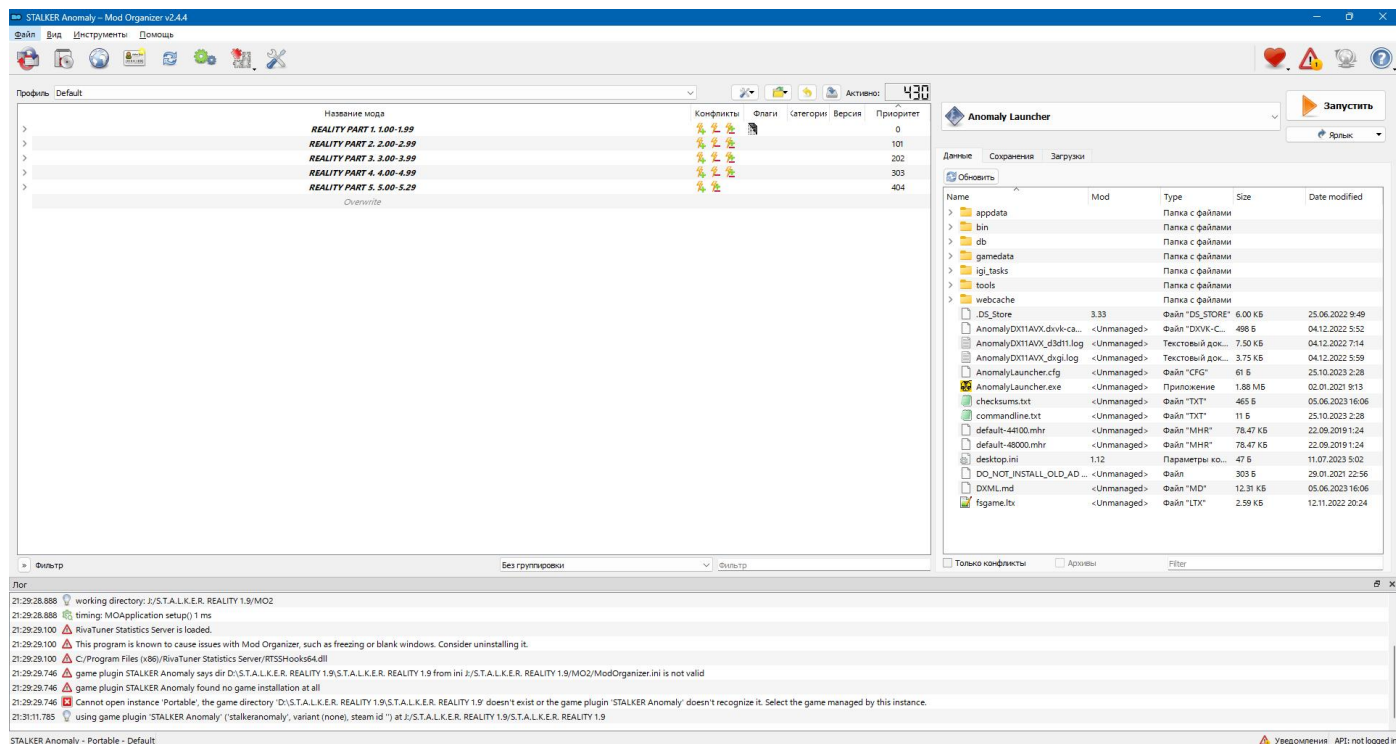
(Возможно, что в «Проводнике» на вашем компьютере, однооконный интерфейс.

Тогда надо сначала в окне «Проводника» выбрать соответствующую папку)





Нажимаем «ОК» и проверяем переключение на русский язык и отсутствие полей с ошибками в окне лога (возможно, потребуется перезагрузка MO2):



4.8. **Далее:** в первую очередь проверяем соответствие количества установленных модов:

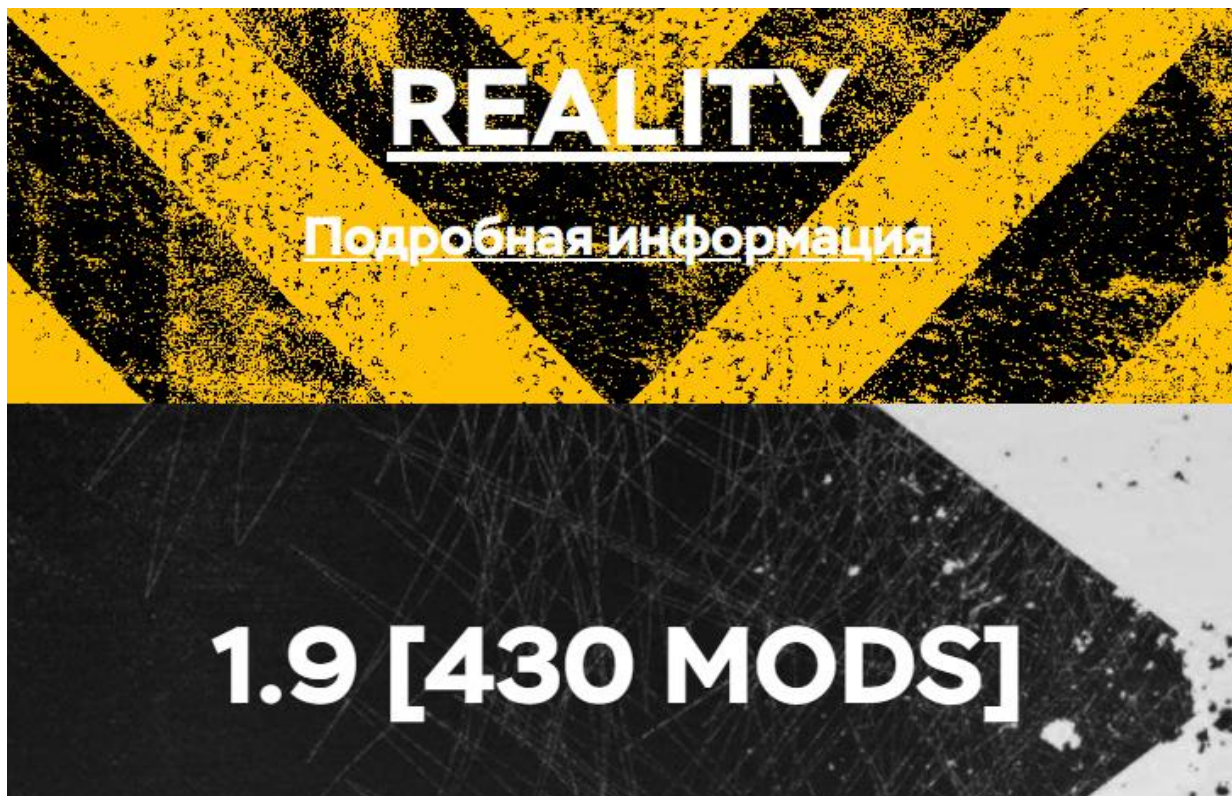
Активно:

ерсия Приоритет

(Узнать количество модов в сборке можно на сайте REALITY в разделе «Изменения»: (<https://reality.ru/info>))

REALITY

Изменения
Установка
Донат



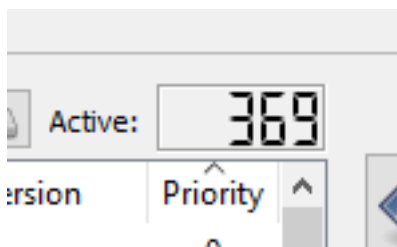
4.8.1. Проверяем, правильно ли сформирован список модов:

Профиль	Default	Активно:	430
	Название мода	Конфликты	Флаги
>	REALITY PART 1. 1.00-1.99	0	0
>	REALITY PART 2. 2.00-2.99	101	0
>	REALITY PART 3. 3.00-3.99	202	0
>	REALITY PART 4. 4.00-4.99	303	0
>	REALITY PART 5. 5.00-5.29	404	0
	Overwrite		

4.8.2. Если список модов выглядит вот так (показано как пример):

Название мода	онфли
☒ 7.76	
☒ 7.77	
☒ 7.78	0
☒ 7.79	0
☒ 7.80	0
☒ 7.81	0
☒ 7.82	0
☒ 7.83	0
REALITY PART 1. 1.05-1.19	
REALITY PART 2. 2.01-2.68	
REALITY PART 3. 3.70-3.99	
REALITY PART 4. 4.00-4.41	
REALITY PART 5. 5.01-5.66	
REALITY PART 6. 6.00-6.99	
REALITY PART 7. 7.00-7.83	0

или количество установленных модов не совпадает с заявленным (показано как пример):



то необходимо:

1. В папке MO2 удалить файл ModOrganizer.ini, затем запустить MO2 (не забудьте, что запуск "от админа") и создать по новой "портативный" экземпляр (см.п.4 этого гайда);
2. Если этот вариант не помог, то нужно переустановить сборку (удалить папки с игрой и распаковать архив со сборкой).
- 4.9. Итак, на данном этапе "портативный" экземпляр создан (см.внизу слева в окне MO2):

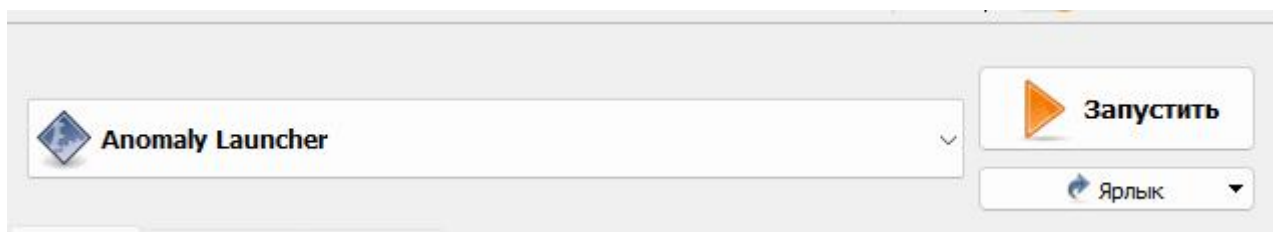
STALKER Anomaly - Портативный - Default

и можно переходить к проверке путей к исполняемым файлам игры (см. п.5)

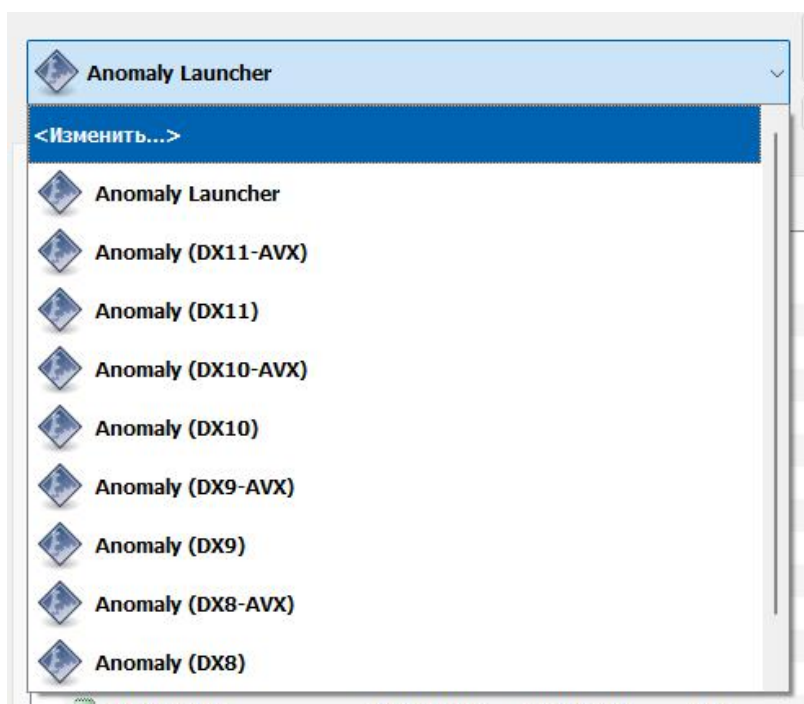
[Возврат к «Оглавлению»](#)

5. Проверка путей к исполняемым файлам игры

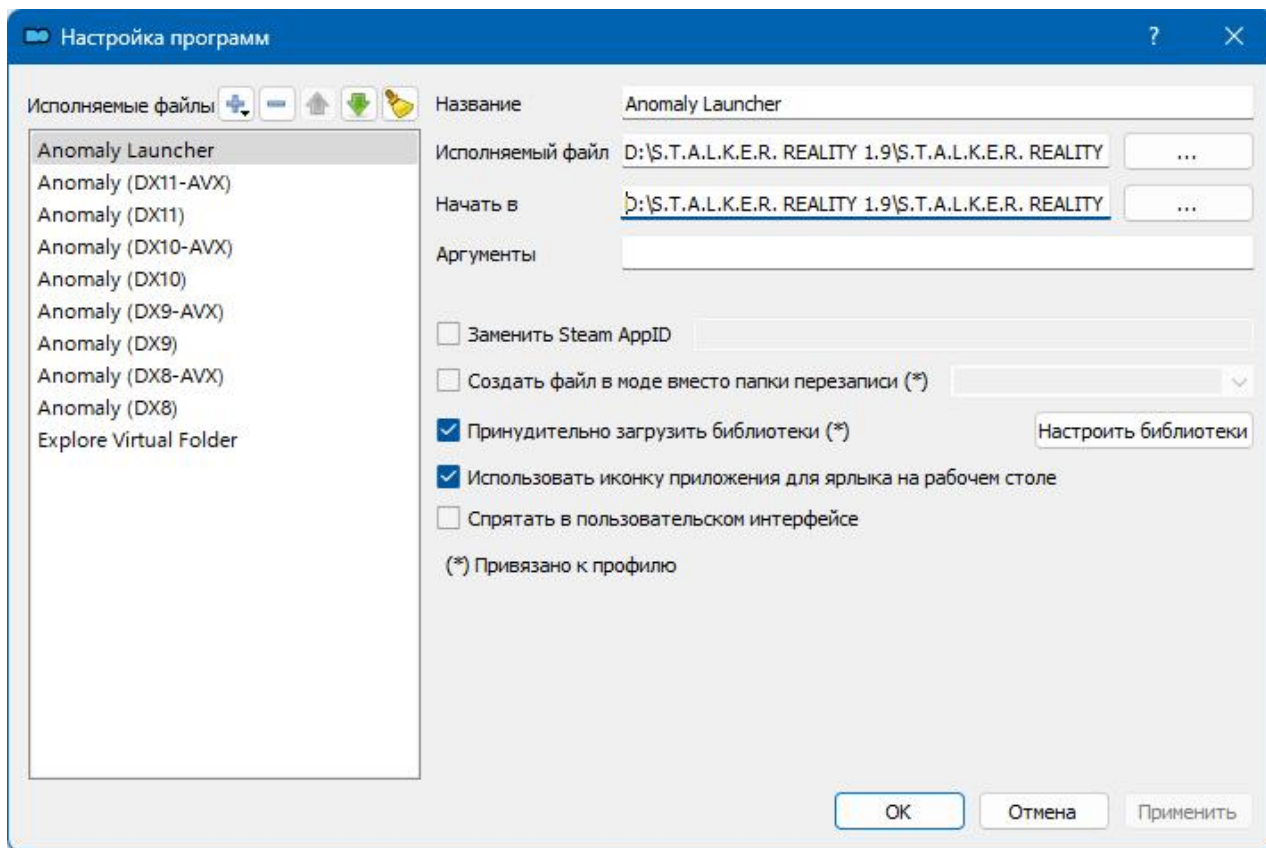
5.1. Нажимаем на поле «Anomaly Launcher»:



и далее нажимаем «Edit» («Изменить»):



5.2. В следующем окне нажимаем на кнопку «...» (три точки) справа от поля «Исполняемый файл»:

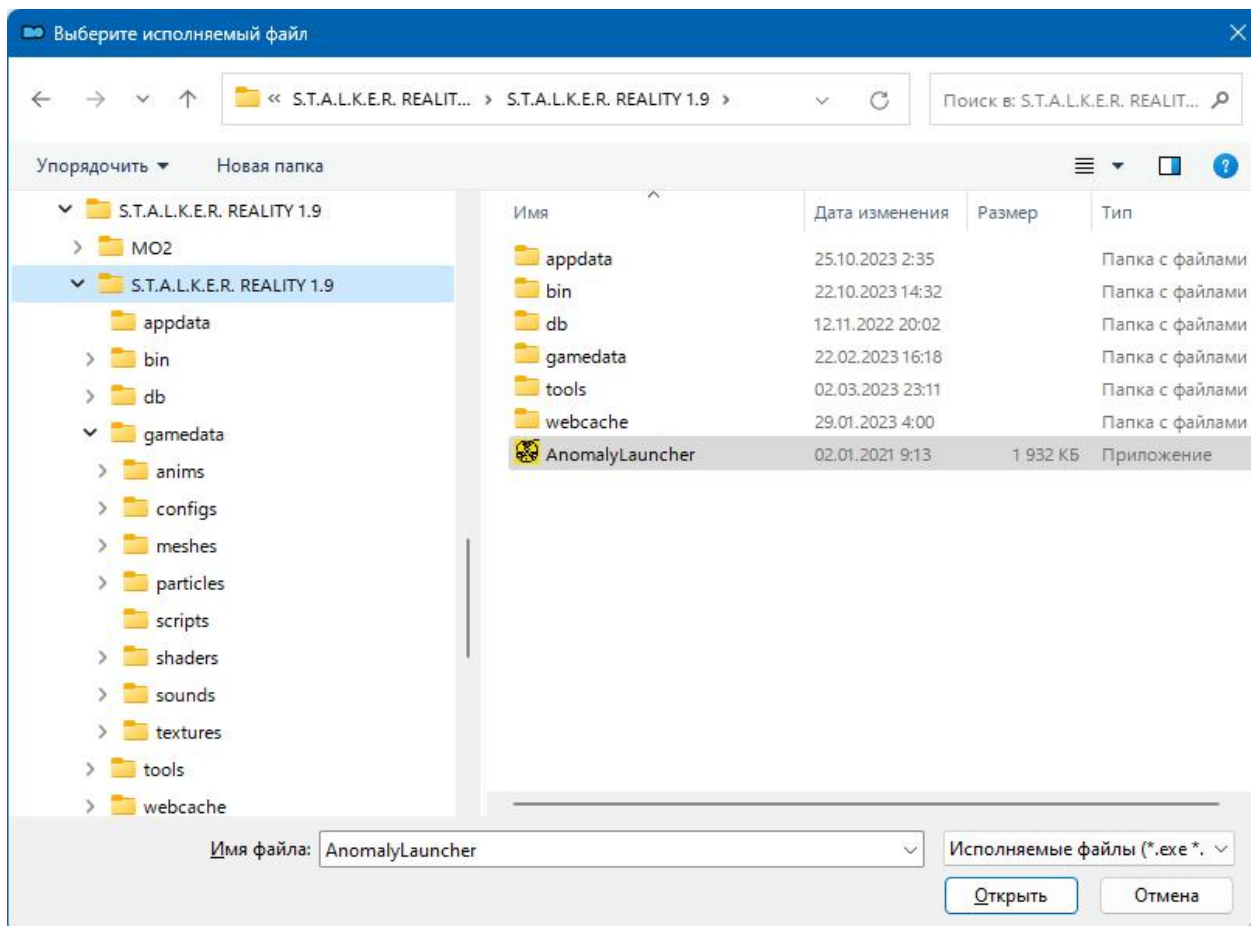


Далее выбираем файл «AnomalyLauncher» и нажимаем «Открыть»:

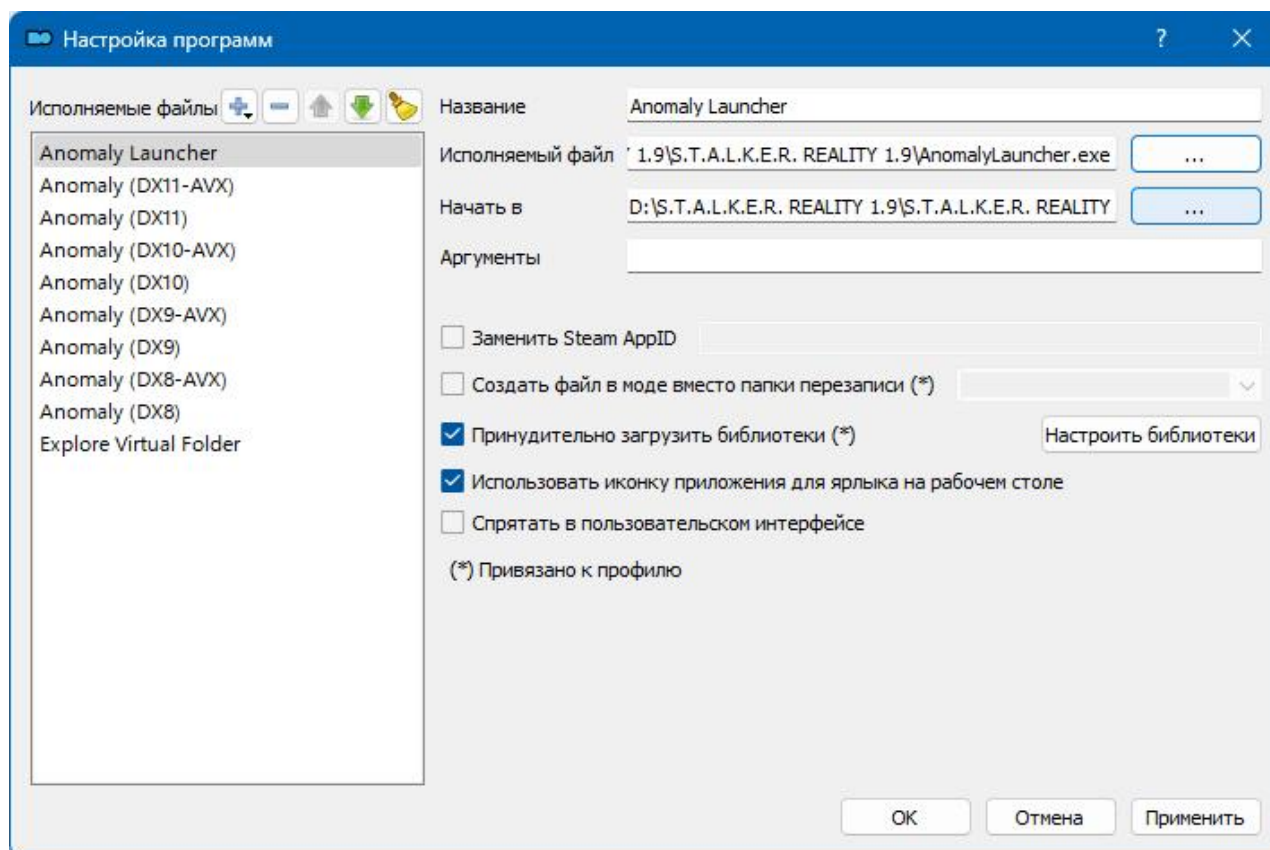
(Возможно, что в “Проводнике” на вашем компьютере, однооконный интерфейс.

Тогда надо сначала в окне “Проводника” выбрать папку “S.T.A.L.K.E.R. REALITY 1.9”

(где находится файл «AnomalyLauncher»)

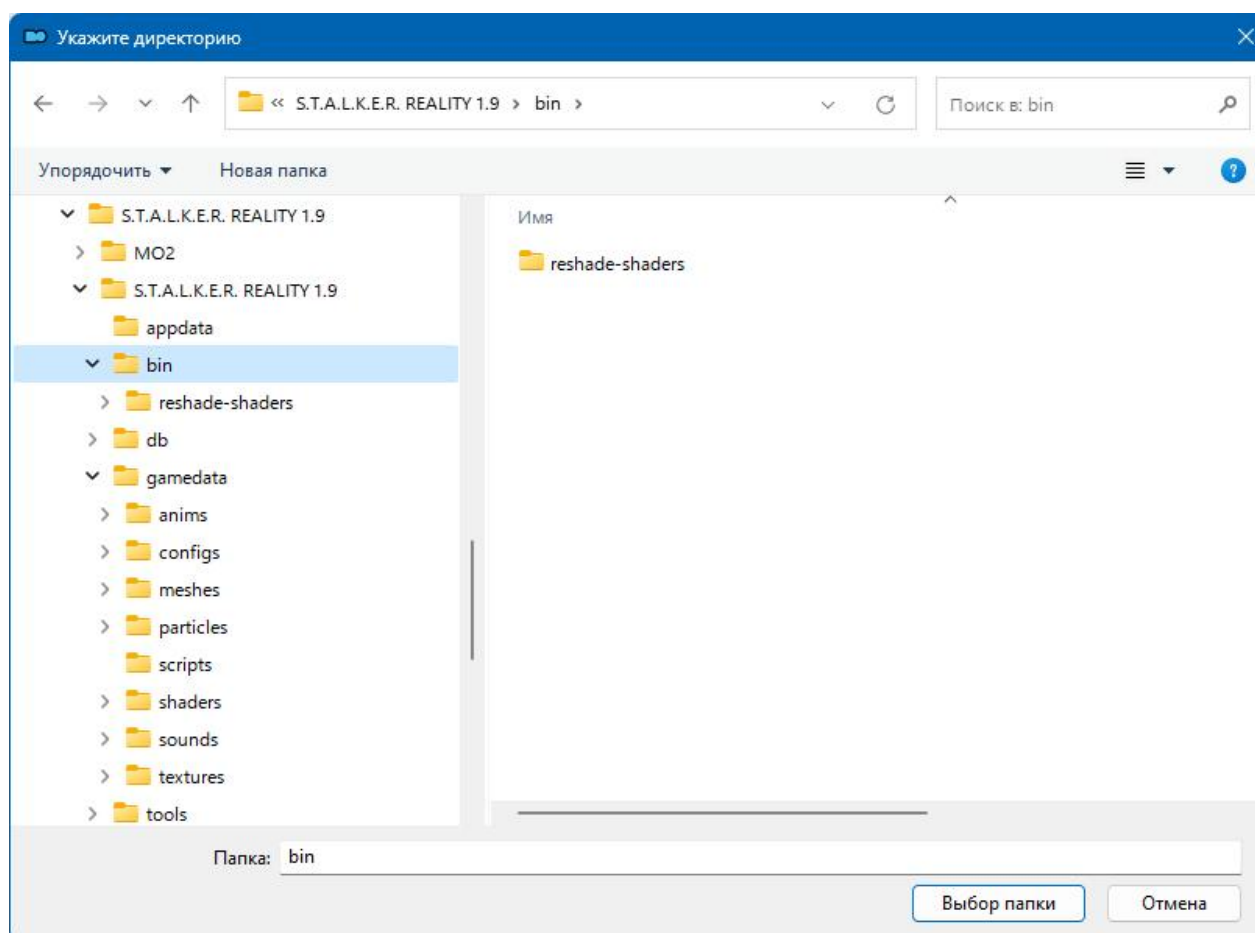


5.3. В следующем окне нажимаем на кнопку «...» (три точки) справа от поля «Начать в»:

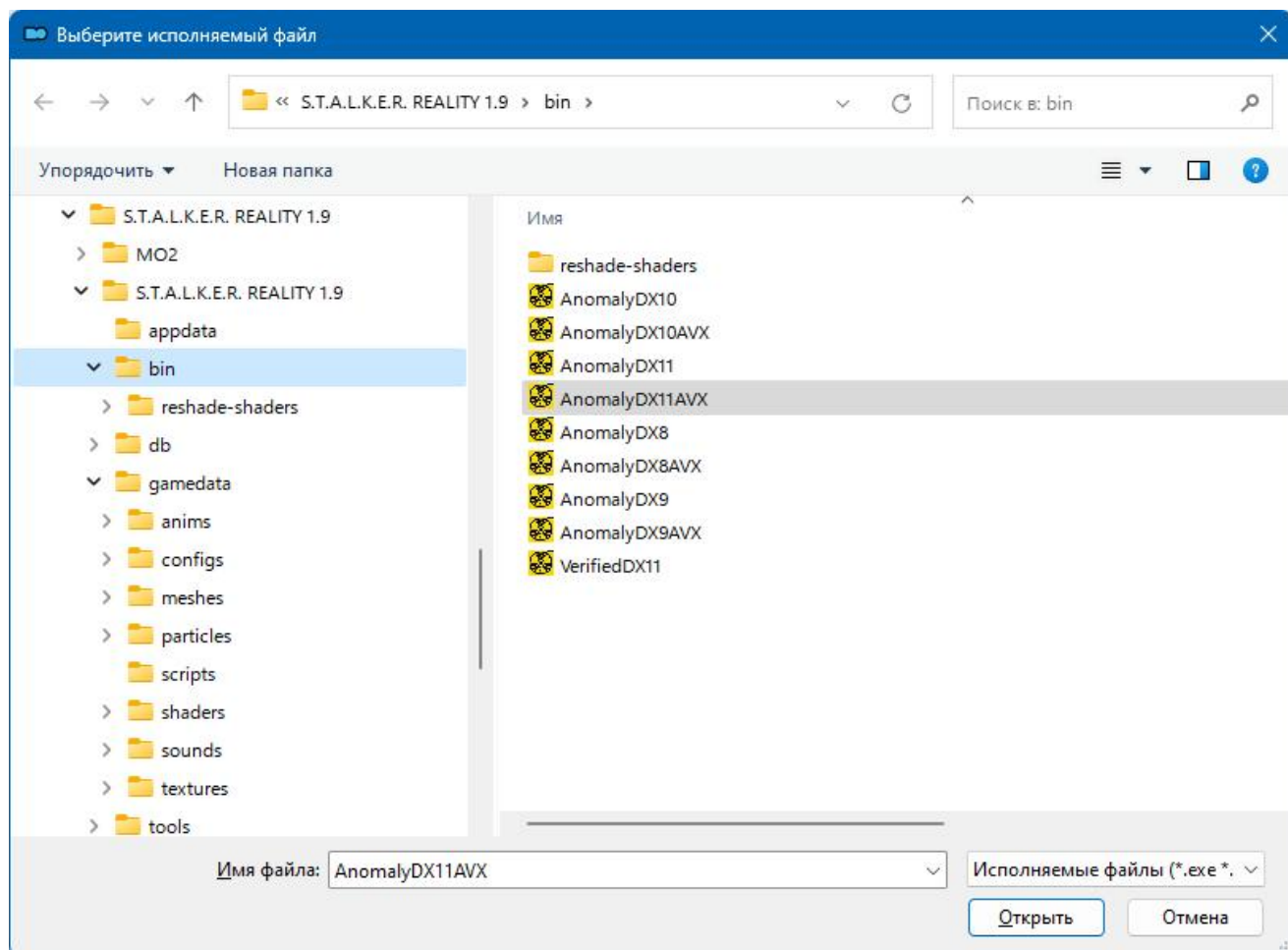
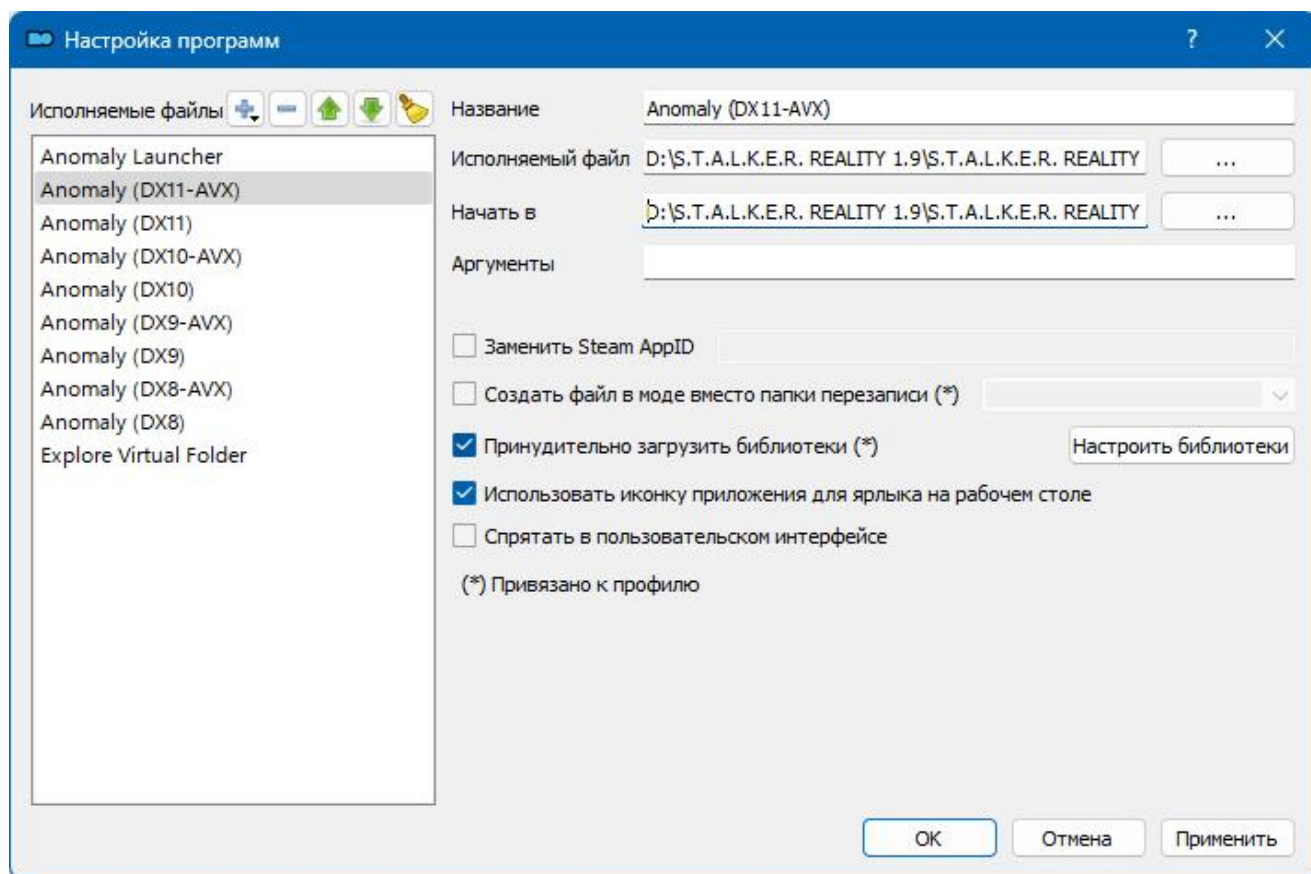


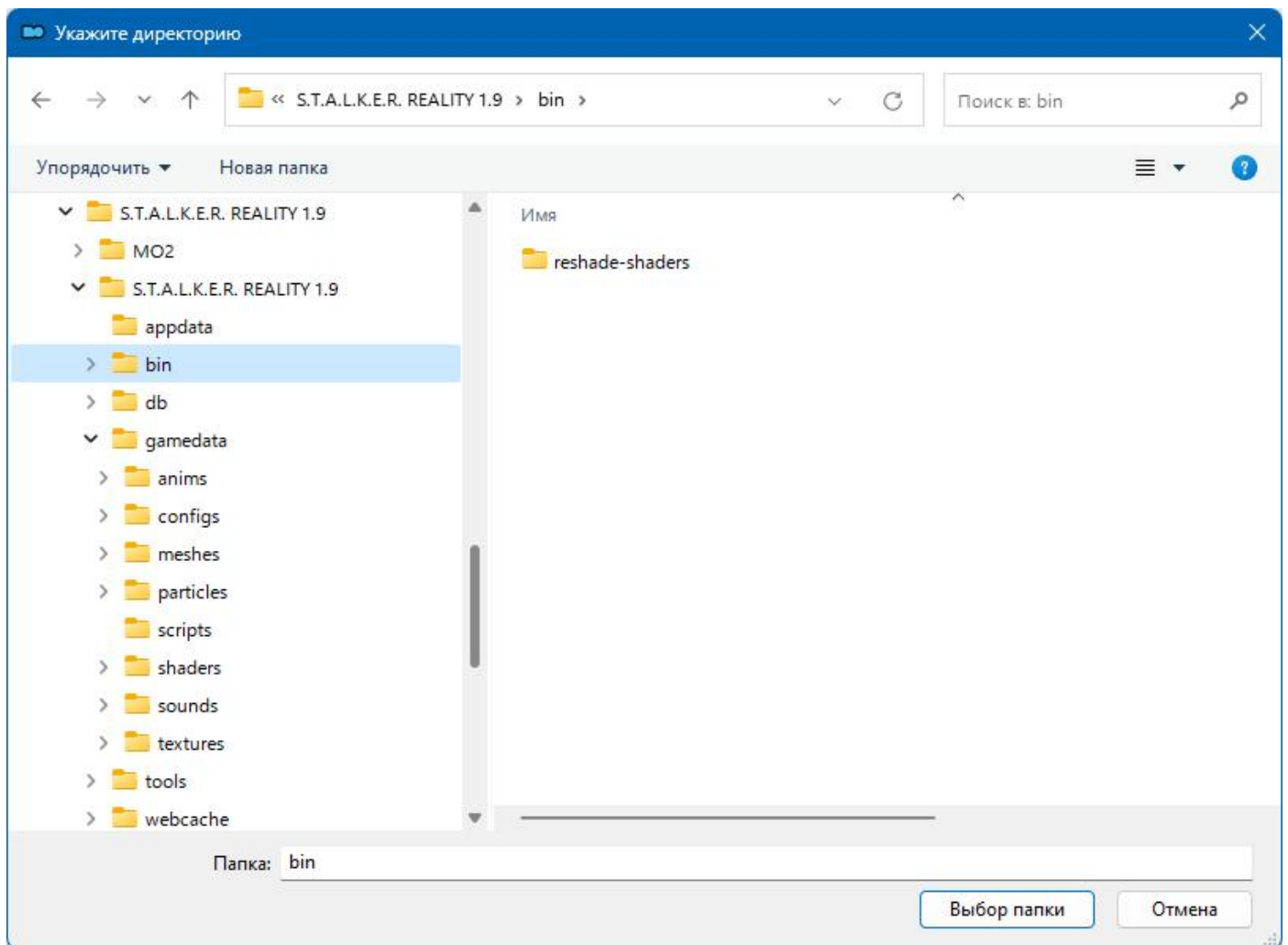
Далее выбираем папку «bin» в папке «S.T.A.L.K.E.R. REALITY 1.9» и нажимаем «Выбор папки»:

(Возможно, что в “Проводнике” на вашем компьютере, однооконный интерфейс. Тогда надо сначала в окне “Проводника” выбрать папку “S.T.A.L.K.E.R. REALITY 1.9” (где находится папка “bin”)

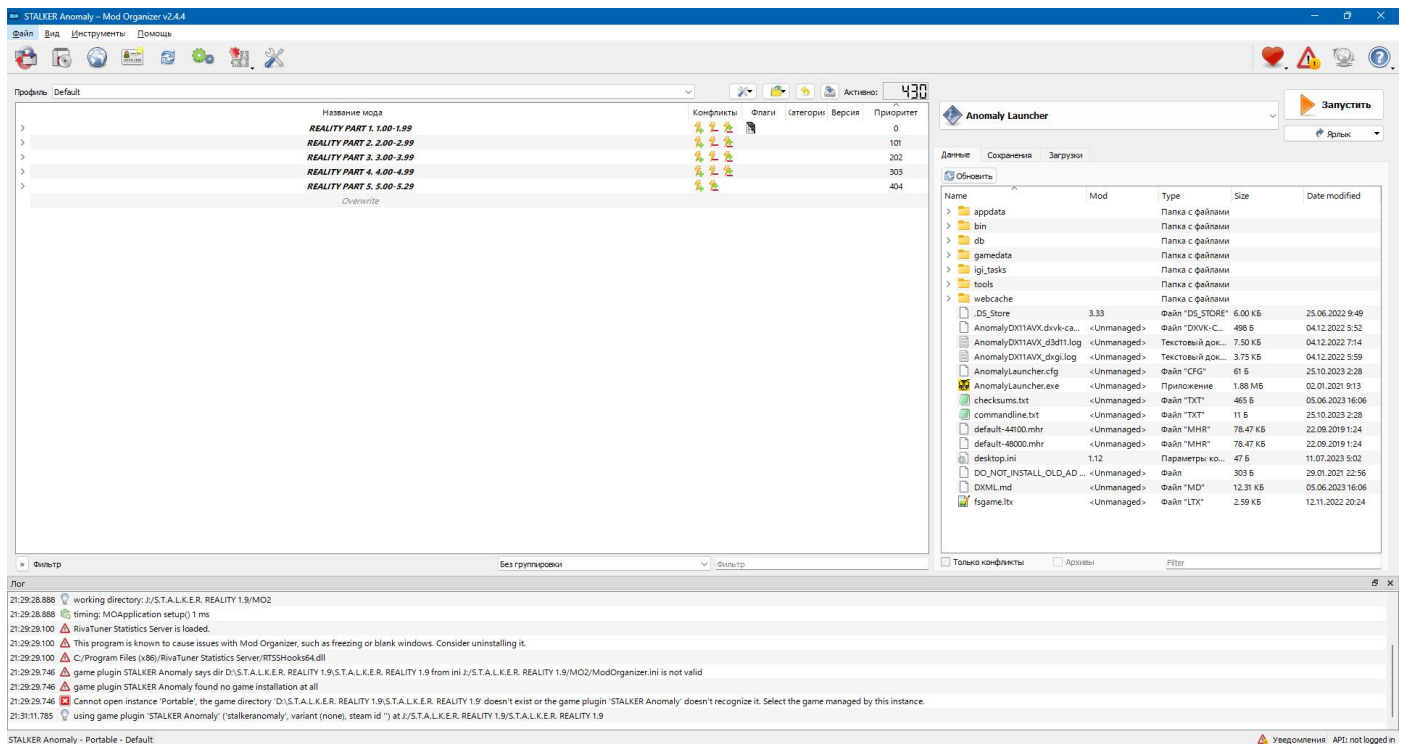


5.4. Далее нужно проделать такие же действия для соответствующих exe-файлов DX, через которые вы запускаете игру (ниже приведен пример для файла «AnomalyDX11AVX»):

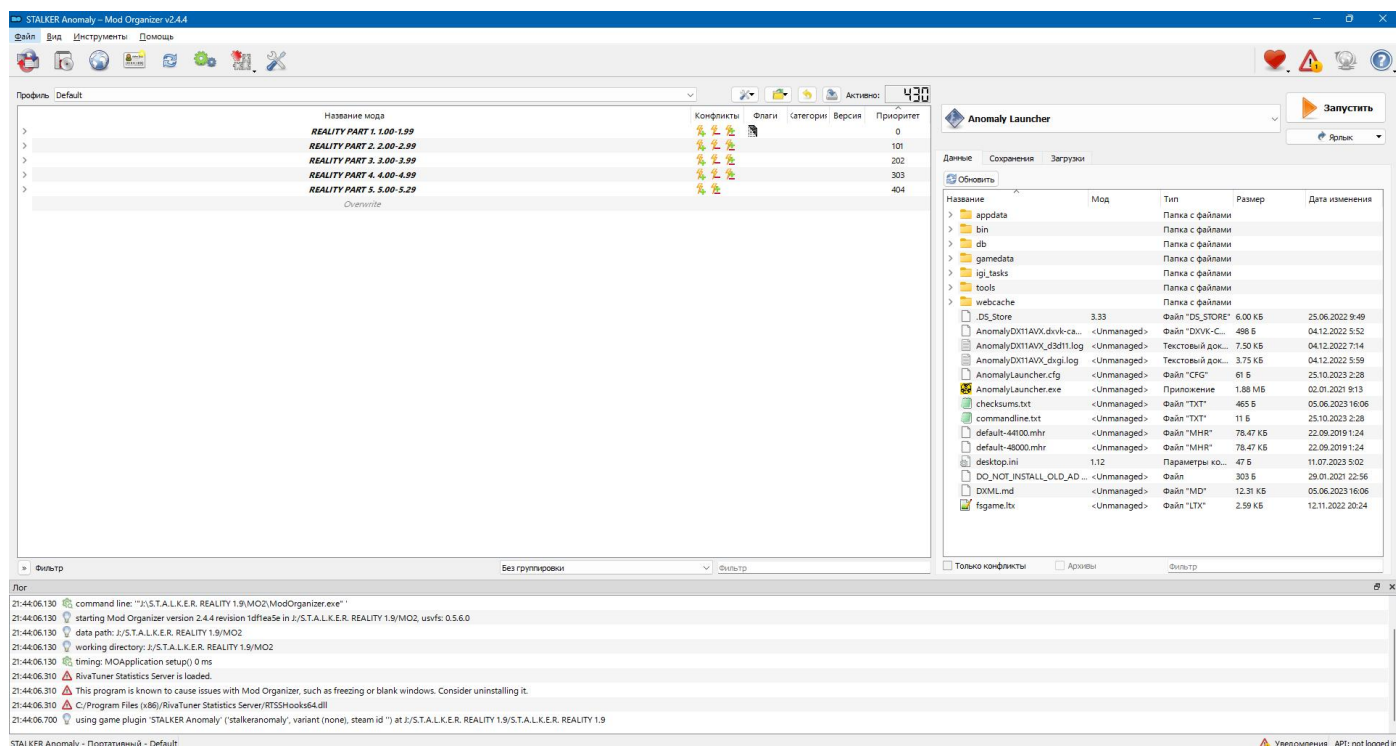




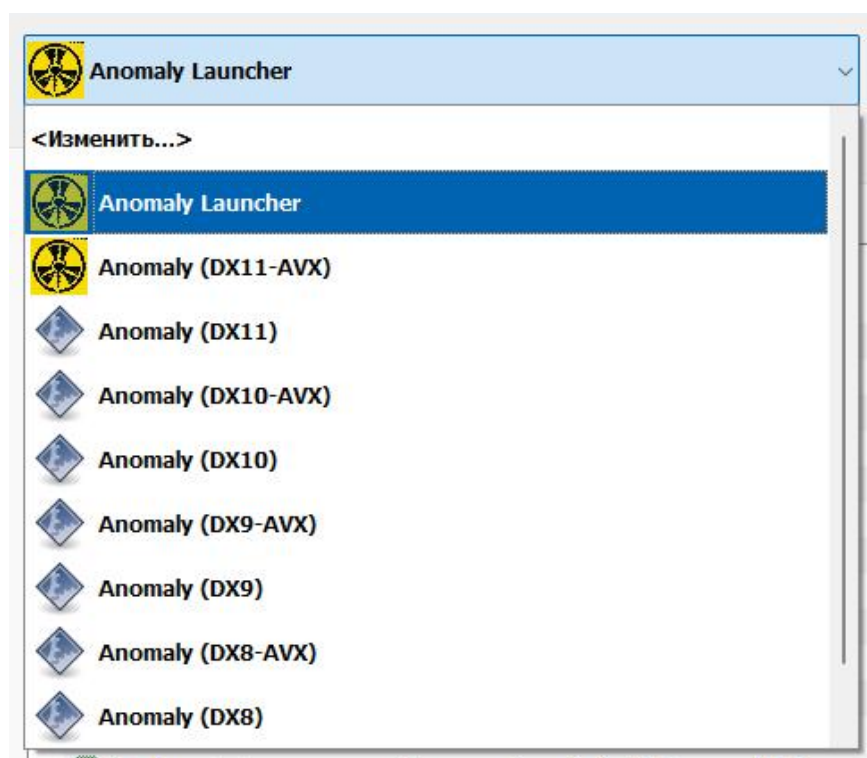
5.5. Возможно, что в окне лога MO2 будут строки с ошибками.



Необходимо перезагрузить MO2, и строки с ошибками должны исчезнуть:



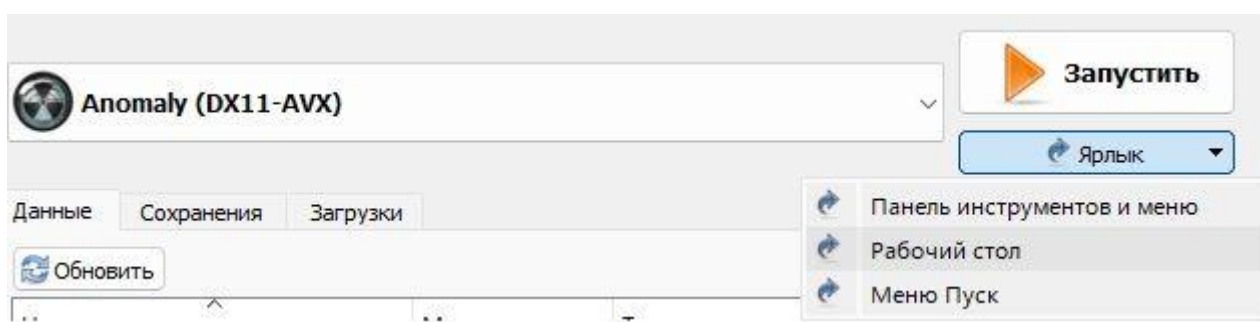
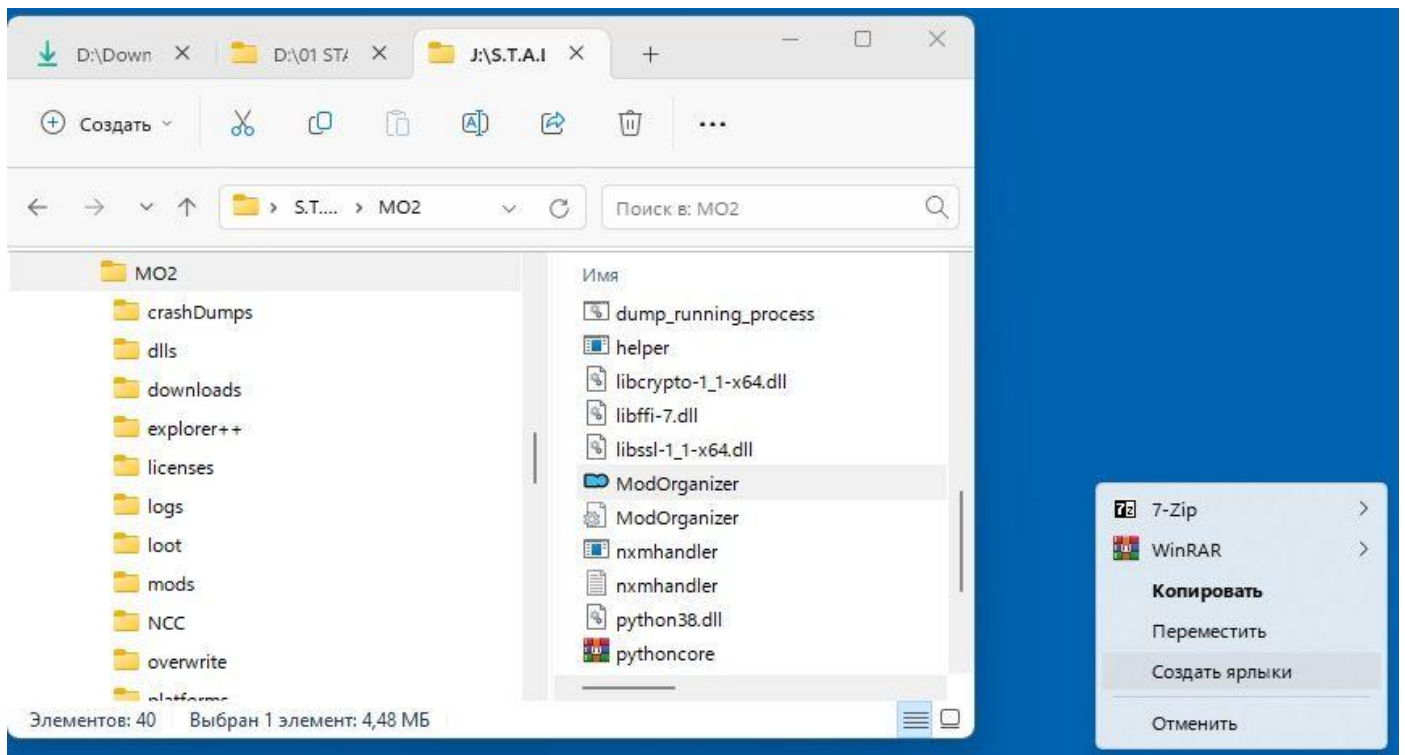
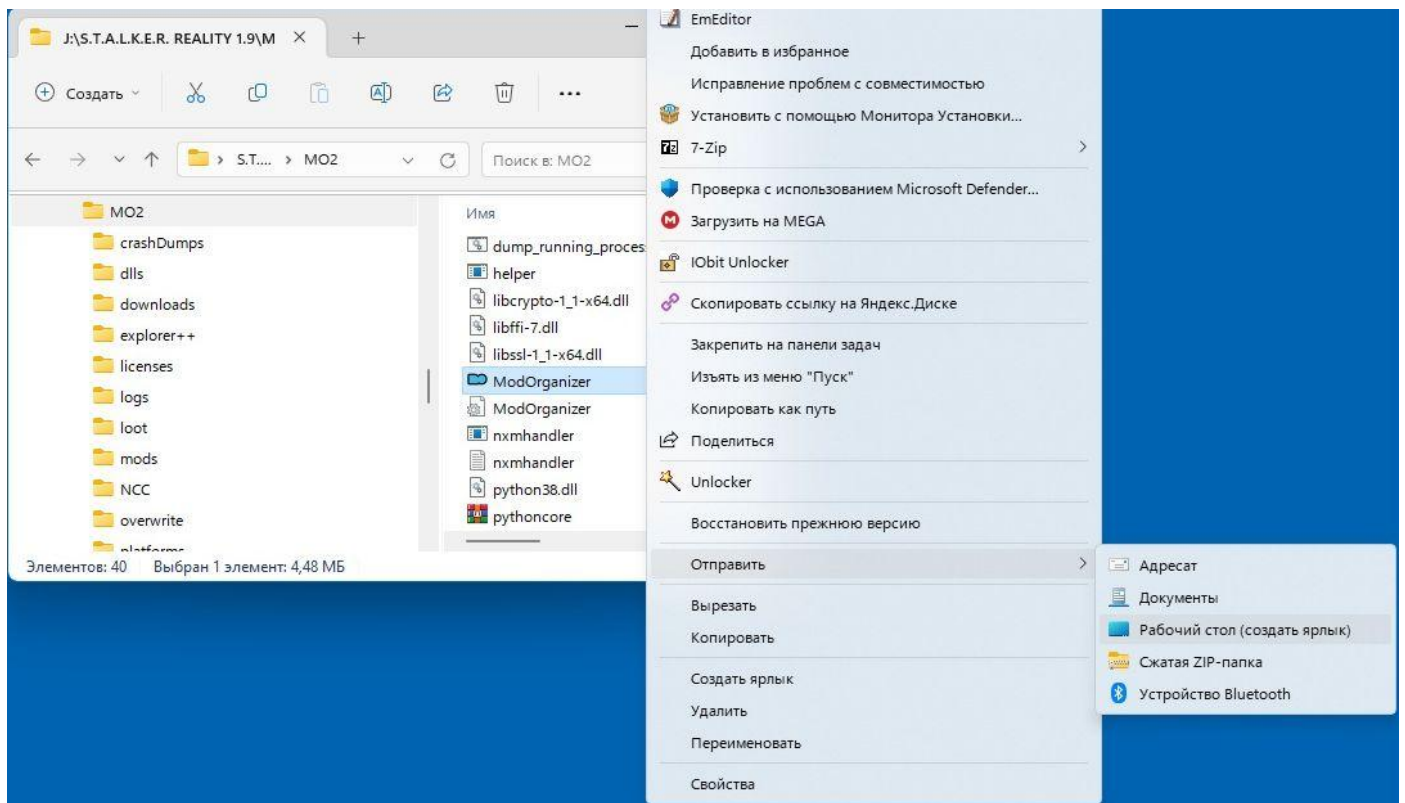
5.6. Также, дополнительно узнать о правильности указания путей к файлам и папкам сборки можно по изменению значков в MO2:



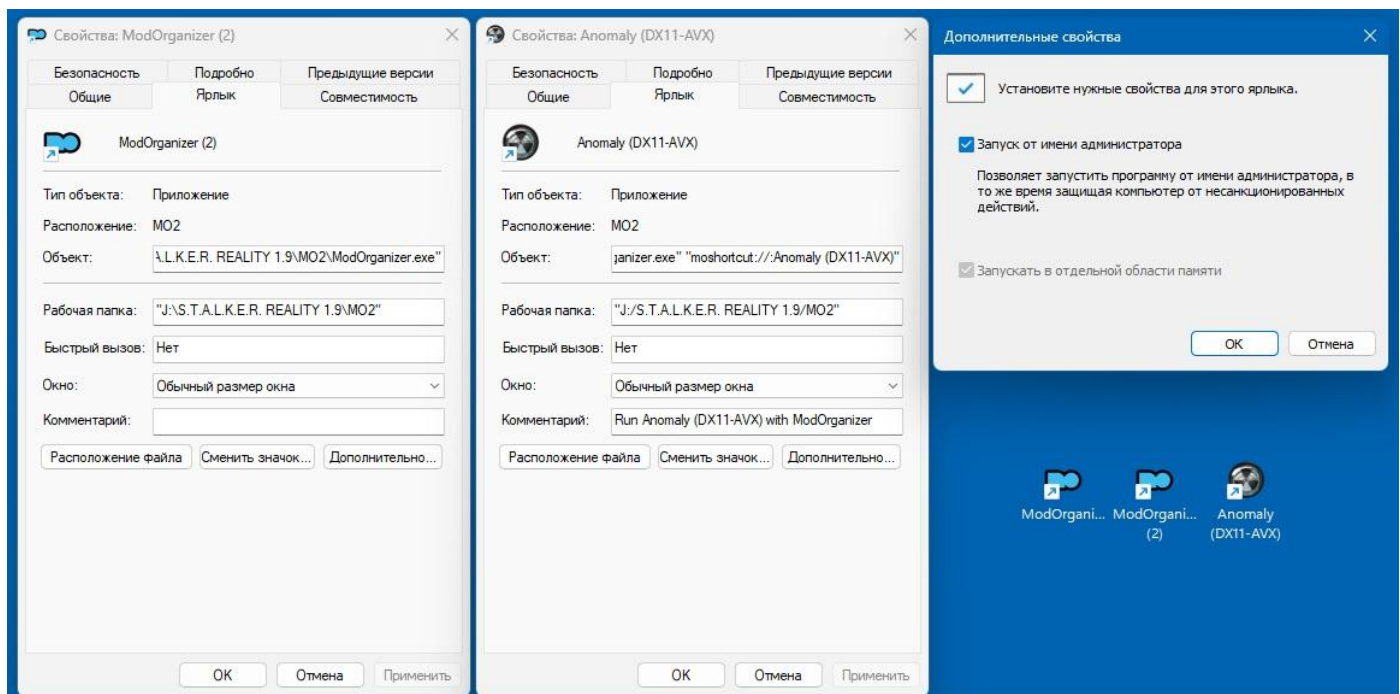
5.7. Для удобства запуска сборки создайте ярлык к файлу «ModOrganizer.exe».

Варианты исполнения:

- ПКМ по файлу, в контекстном меню “Отправить - Рабочий стол (создать ярлык)”
- ПКМ по файлу, не отпуская кнопки, перетащить иконку файла в заранее выбранную папку
- В окне MO2 нажать на кнопку “Ярлык” и выбрать папку для создания в ней ярлыка



5.7.1. Также необходимо прописать в свойствах ярлыка тип запуска - ПКМ по ярлыку, "Свойства - Дополнительно - Запуск от имени администратора - ОК":



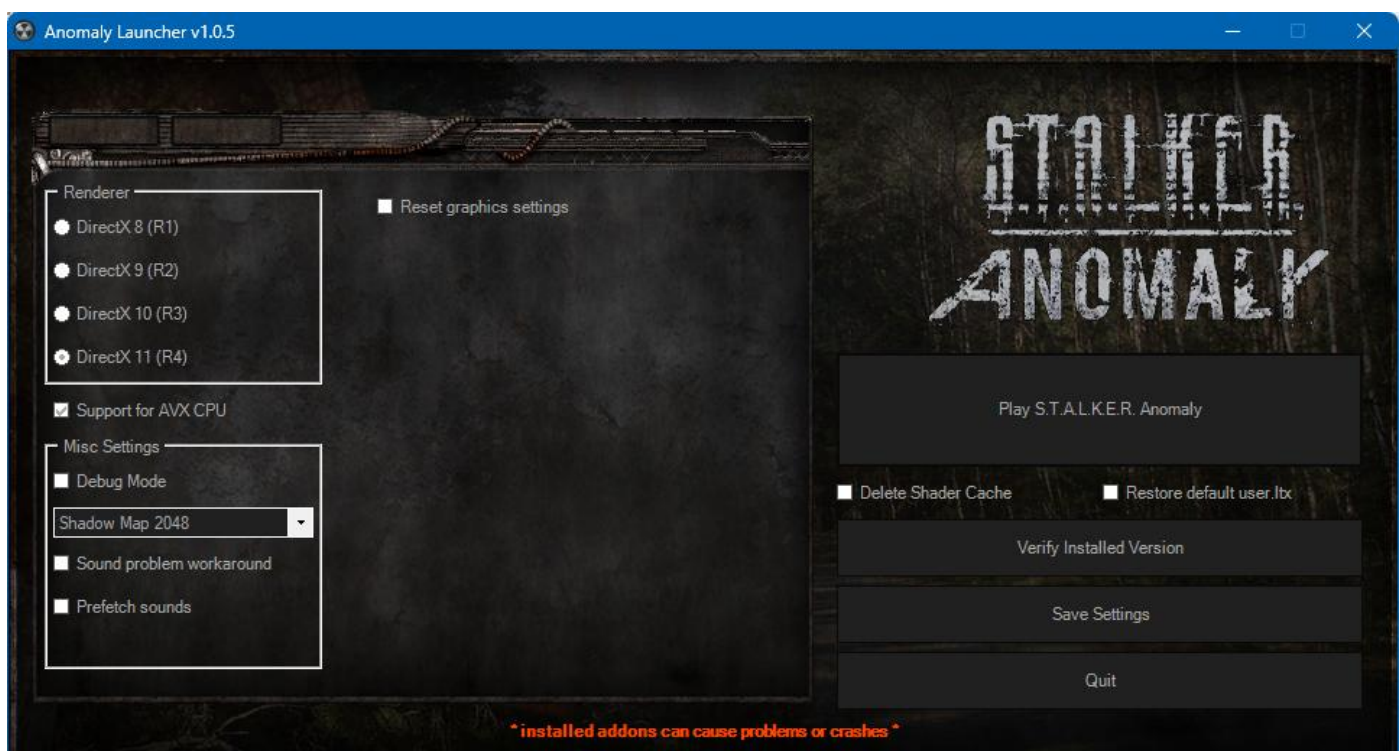
[Возврат к «Оглавлению»](#)

6. Настройка «AnomalyLauncher»

6.1. Если вы хотите настроить «AnomalyLauncher», то в окне MO2 нажимаете «Запустить»:

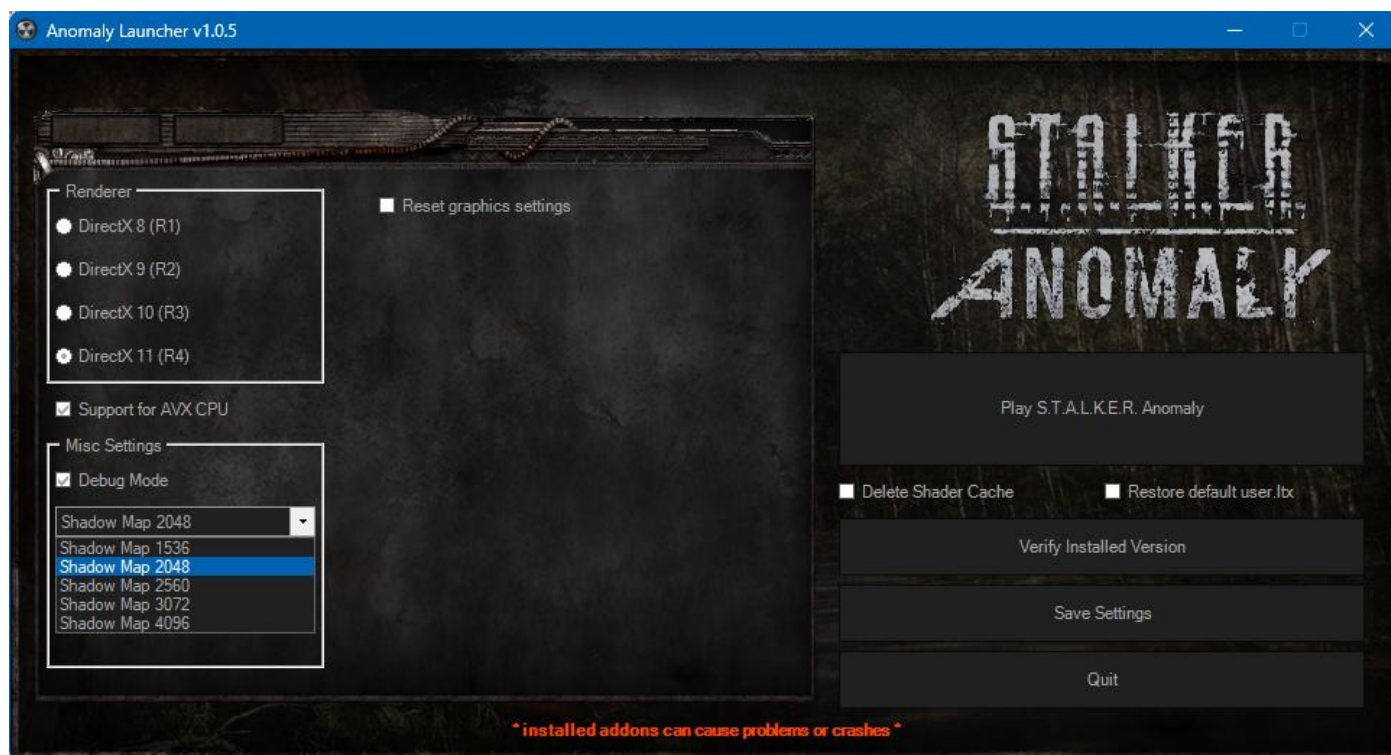


Открывается окно «AnomalyLauncher»:



6.2. В этом окне вы можете:

- выбрать значения «Shadow Maps» (карты теней):
выше значение - качественнее тени, соответственно больше потребление ресурсов;
- удалить папку «shaders_cache» (выставить галочку в боксе «Delete Shaders Cache»);
- можете убрать галочку напротив опции «Support for AVX CPU»
(рекомендуется отключать эту опцию для старых процессоров);
- поменять тип рендера DX на нижестоящий (не рекомендуется);
- включить «Дебаг-режим» (выставить галочку в боксе «Debug Mode»).



6.3. Например, если вы выбрали «Дебаг-режим», то в главном меню игры, внизу слева, должна появиться надпись:

S.T.A.L.K.E.R. REALITY 1.9 [FROM 24.10.23] [Debug mode - Press F1 for help]

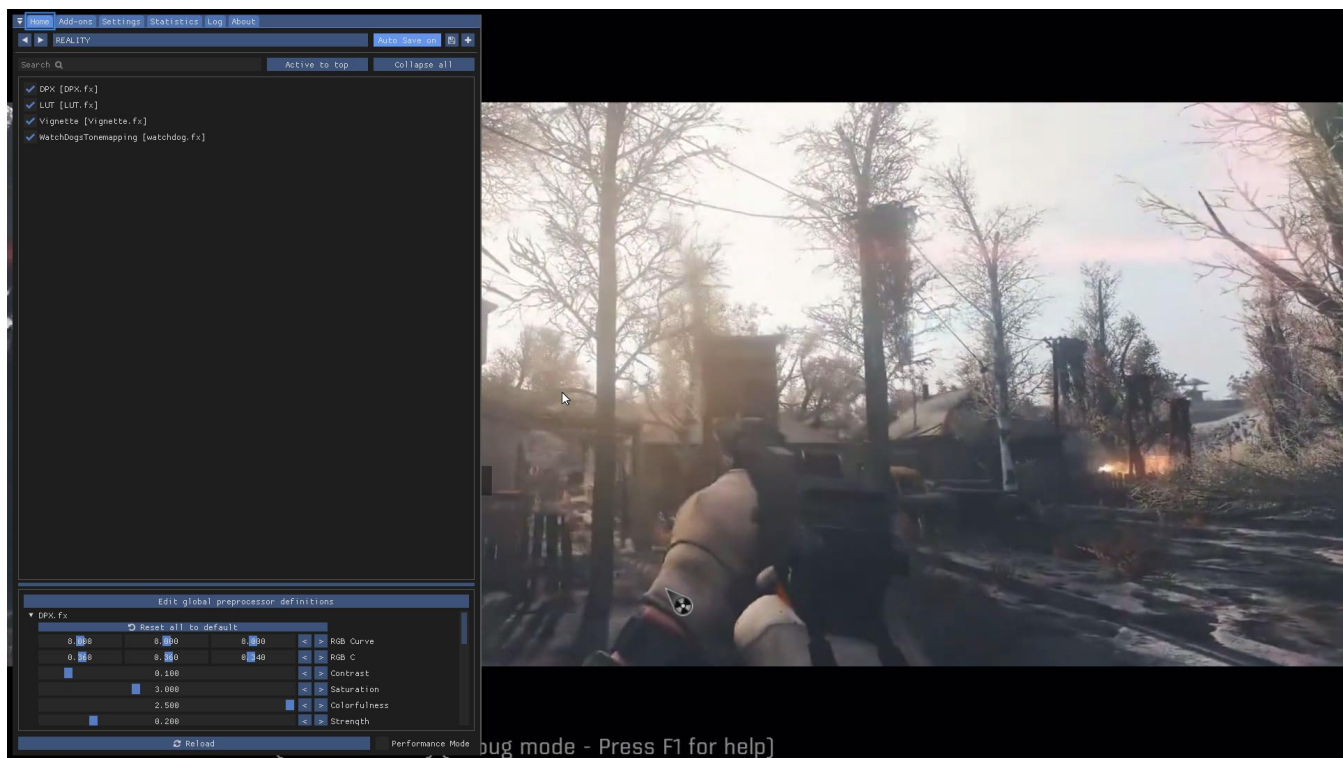
6.4. **Обязательное условие:** для подтверждения выбранных действий нужно обязательно нажать на поле «Play S.T.A.L.K.E.R. Anomaly».

С версии 1.5 и выше - после нажатия на поле «Play S.T.A.L.K.E.R. Anomaly» запускается игра с модами - при условии, что лаунчер был запущен с помощью кнопки «Запустить» в MO2.

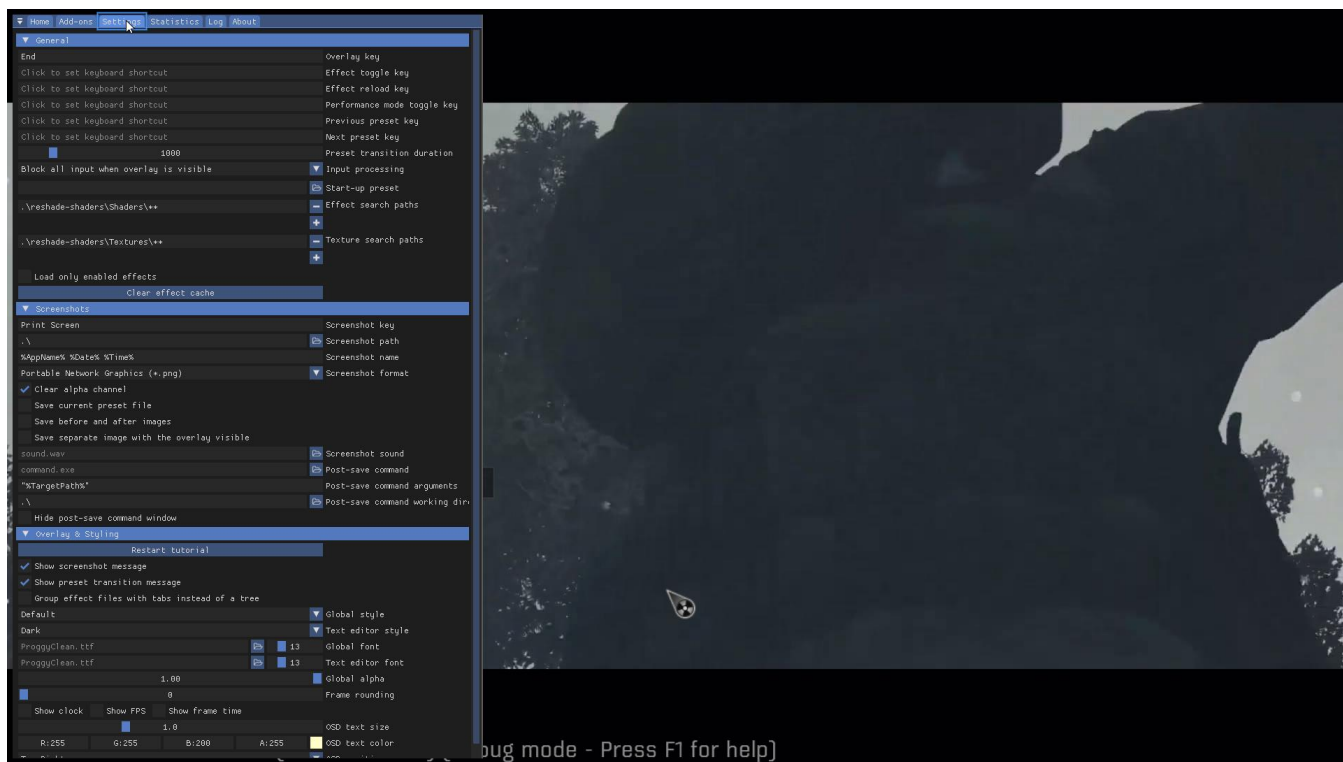
[Возврат к «Оглавлению»](#)

7. Дополнительная установка мониторинга FPS и времени в игре

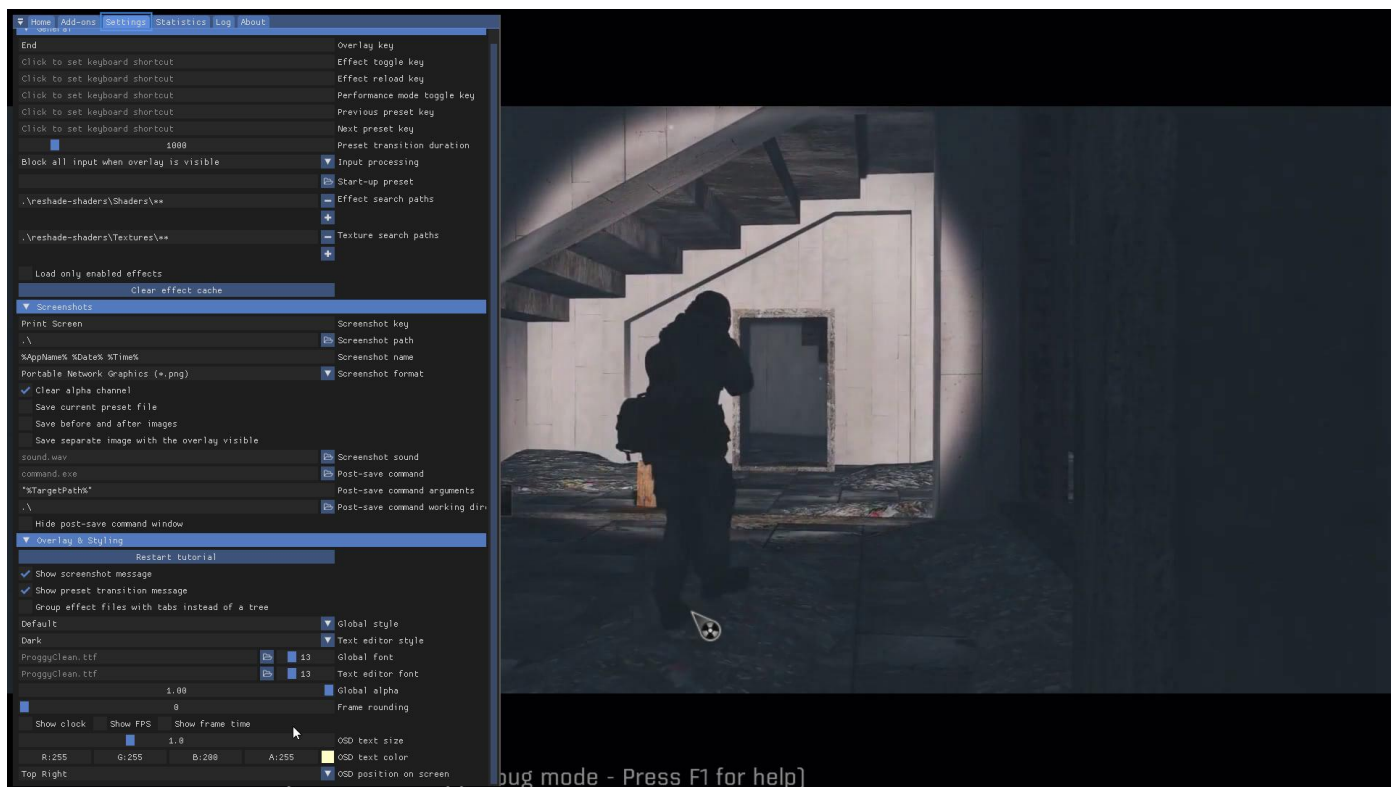
7.1. Для этого необходимо, в окне главном меню или в самой игре, нажать на клавишу «End» для появления окна настроек решейда:



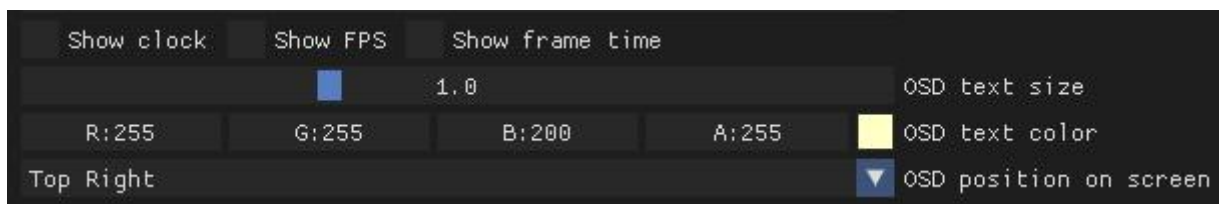
7.2. В появившемся окне нажимаем «Setting» (вверху):



7.3. Пролистываем настройки вниз:

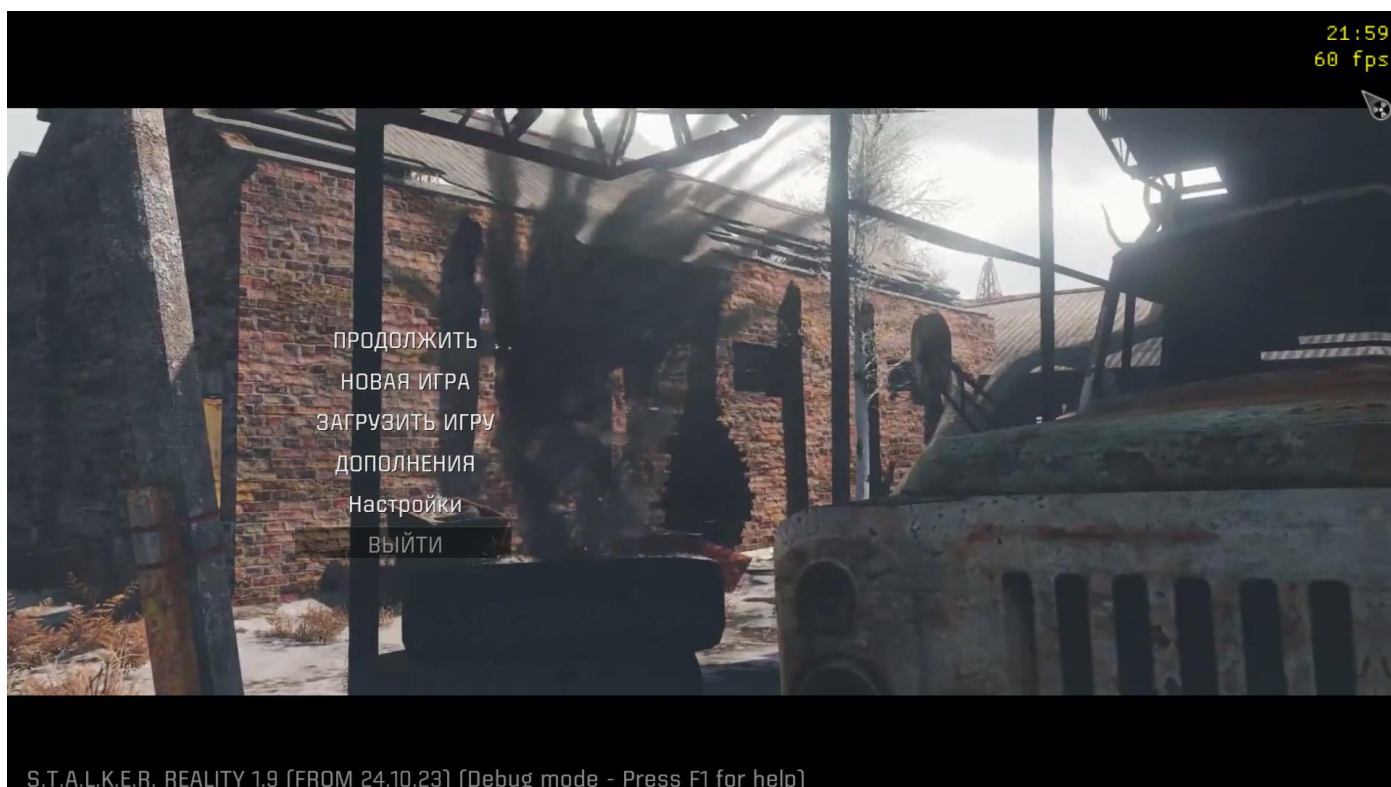


и в конце списка настроек видим настройки включения и вывода отображения времени, настройки мониторинга FPS (размер, цвет, расположение на экране):

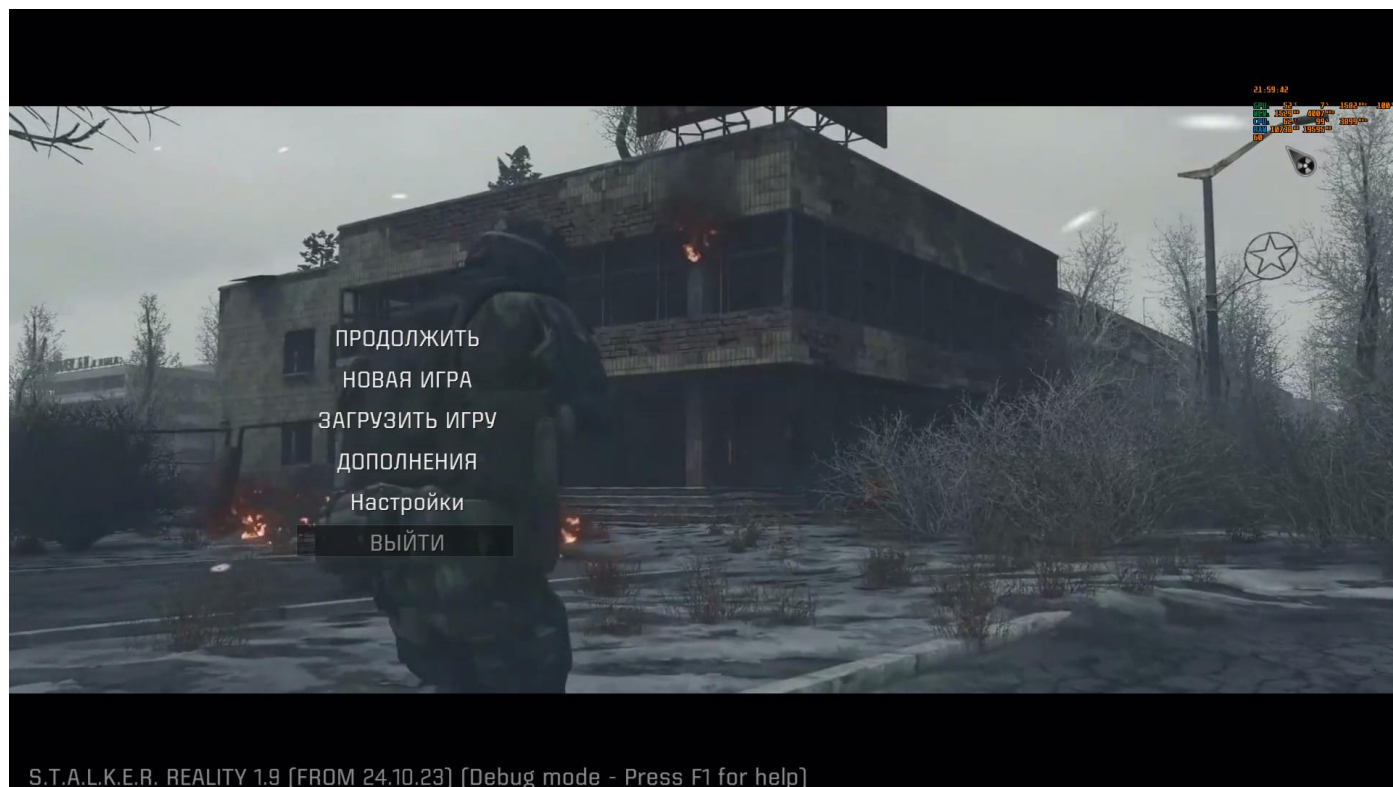


7.4. Чтобы закрыть окно, нажимаем на клавишу «End» еще раз.

Вот как это выглядит, для примера:



7.5. С версии 1.6.1 можно выставлять настройки включения и вывода отображения времени, настройки мониторинга FPS и т.п., как через настройки решейда (см. пример выше), так и воспользоваться, например, настройками оверлея MSI Afterburner:



[Возврат к «Оглавлению»](#)