# SCP: Secret Laboratory

## Информация по использованию команд SCP: Secret Laboratory

# 1. Документация по консольным командам SCP: SL

**Глоссарии:**

**аргументы** - введенные данные после основной команды и разделенные пробелом.

аргумент выделенный в круглых скобках - обязательный аргумент.

аргумент выделенный в треугольных скобках - необязательный аргумент.

**(игрок)** - означает что можно выбрать только одного игрока.

**(игрок(-и))** - означает что можно выбрать либо одного игрока либо несколько.

**(зона)** - выбор определенной зоны выполнения команды.

**( )** - обязательный аргумент

**< >** - необязательный аргумент

- **X** - ширина.
- **Y** - высота.
- **Z** - длина.

- **R** - красный.
- **G** - зеленый.
- **B** - синий.
- **A** - прозрачность.

---

# 2. Выделение игроков

**Игроков можно выделять по id, нику, ролям, командам:**
***(регистр не учитывается)***

**!all** - выделяет всех игроков.

**!random(N)** - выделяет случайных игроков, где **(N)** - кол-во игроков.

**!random(N):role(id)** - выделяет случайных игроков определенной роли, где **(id)** - ID роли, которую можно узнать прописав команду **roles**

**!random(N):team(id)** - выделяет случайных игроков определенной командой, где **(id)** - ID команды, которую можно узнать прописав команду **teams**

**!random(N):side(id)** - выделяет случайных игроков определенной стороной, где **(id)** - ID стороны, которую можно узнать прописав команду **sides**

**!classd** или **!r1** или **!t4** - выделяет только **Класс-D.**

**!scientist** или **!sci** или **!r6** или **!t3** - выделяет только **Учёных**.

**!mtf** или **!ntf** или **!t1** выделяет только членов **МОГ** и **Охранников**.

**!guard** или **!r15** - выделяет только **Охранников**.

**!ntfscientist** или **!mtfsci** или **!r4** выделяет только **МОГ ученых**.

**!cadet** или **!r13** - выделяет только **МОГ кадетов**.

**!lieutenant** или **!r11** - выделяет только **МОГ лейтенантов**.

**!commander** или **!r12** - выделяет только **МОГ командиров**.

**!ci** или **!chaos** или **!t2** - выделяет только **ПХ**.

**!conscript** или **!con** или **!r8** - выделяет только **ПХ Новобранец**.

**!rifleman** или **!rifle** или **!r18** - выделяет только **ПХ Стрелок**.

**!marauder** или **!shotgun** или **!r19** - выделяет только **ПХ Мародёр**.

**!repressor** или **!logicer** или **!r20** - выделяет только **ПХ Усмиритель**.

**!tutorial** или **!tut** или **!t6** или **!r14** - выделяет только **Туториал**.

**!scp** или **!t0** - выделяет только **SCP**

**!scp173** или **!r0** - выделяет только **SCP-173**.

**!scp106** или **!r3** - выделяет только **SCP-106**.

**!scp049** или **!r5** - выделяет только **SCP-049**.

**!scp079** или **!r7** - выделяет только **SCP-079**.

**!scp096** или **!r9** - выделяет только **SCP-096**.

**!scp0492** или **!r10** - выделяет только **SCP-049-2**.

**!scp939** или **!r16** - выделяет только **SCP-939.**

**!spectators** или **!r2** или **!t5** - выделяет только **зрителей** (**мёртвых**).

---

## 3. Выделение зоны

***Зону можно выделить по зоне содержания, комнатам, игрокам:***
***(регистр не учитывается)***

**!all** - выделяет всю карту.

**!lcz** - выделяет легкую зону содержания.

**!hcz** - выделяет тяжёлую зону содержания.

**!ez** - выделяет зону персонала.

**!surface** - выделяет улицу.

**!pocket** - выделяет карманное измерение.

**(игроки(-и))** - выделяет комнаты, в которых находятся игроки.

**!LczCurve** - выделяет поворот.

**!LczStraight** - выделяет коридор.

**!LczTCross** - выделяет тройной переход.

**!LczCrossing** - выделяет перекресток.

**!LczAirlock** - выделяет двойные двери.

**!LczClassDSpawn** - выделяет комнату спавна Д-класса.

**!Lcz914** - выделяет комнату SCP-914.

**!Lcz330** - выделяет комнату SCP-330.

**!Lcz173** - выделяет комнату SCP-173.

**!LczGlassBox** - выделяет SCP-372 (aka GR18).

**!LczCafe** - выделяет комнату с ПК.

**!LczPlants** - выделяет комнату с растениями.

**!LczToilets** - выделяет туалеты.

**!LczArmory** - выделяет комнату с арсеналом.

**!LczChkpA** - выделяет чекпоинт A.

**!LczChkpB** - выделяет чекпоинт B.

**!HczCurve** - выделяет поворот.

**!HczStraight** - выделяет коридор.

**!HczTCross** - выделяет тройной переход.

**!HczCrossing** - выделяет перекресток.

**!Hcz079** - выделяет комнату SCP-079.

**!Hcz939** - выделяет комнату SCP-939.

**!Hcz049** - выделяет комнату SCP-049.

**!Hcz106** - выделяет комнату SCP-106.

**!Hcz096** - выделяет комнату SCP-096.

**!HczEzCheckpoint** - выделяет чекпоинт между.

**!HczChkpA** - выделяет комнату с лифтами A.

**!HczChkpB** - выделяет комнату с лифтами B.

**!HczArmory** - выделяет комнату с арсеналом.

**!HczHid** - выделяет комнату с MicroHID.

**!HczNuke** - выделяет комнату управление боеголовкой.

**!HczTesla** - выделяет комнату с теслой.

**!HczServers** - выделяет серверную.

**!EzCurve** - выделяет поворот.

**!EzStraight** - выделяет коридор.

**!EzTCross** - выделяет тройной перехо.

**!EzCrossing** - выделяет перекресток.

**!EzGateA** - выделяет ворота A.

**!EzGateB** - выделяет ворота B.

**!EzShelter** - выделяет шелтер.

**!EzIntercom** - выделяет интерком.

**!EzDownstairsPcs** - выделяет комнату с ПК и лестницей вниз.

**!EzUpstairsPcs** - выделяет комнату с ПК и лестницей верх.

**!EzPcs** - выделяет комнату с ПК.

**!EzConference** - выделяет коридор с двумя дверьми.

**!EzVent** - выделяет комнату с тупиком.

**!EzCollapsedTunnel** - выделяет заваленный тоннель.

# 4. HTML теги

***HTML теги нужны для украшения текста, основные теги:***

**** - делает текст полужирным.

**** - делает текст курсивным.

**<u>** - делает текст выделенным.

**<s>** - делает текст зачеркнутым.

**<color=”название цвета”>** - меняет цвет текста.

<size=”значение”> - меняет размер текста.

**Пример:**

<size=60><color=red>Внимание!<color> Теги украшают текст</size>

Внимание! ***Теги украшают текст***

---

# 5. Спавняющийся объекты

Полный список можно узнать написав команду **Prefabs**

- Примитивные объекты (куб, сфера, цилиндр, капсула, плоскость, текст)
- Источник освещения
- Игровые предметы
- Двери
- Ворота
- Шкафчики
- Станция модификации
- Генератор
- Мишени (бинарная, спортивная, д-класс)
- Боты
- Рэгдоллы
- Активированные гранаты
- Тантрум

---

# 6. Синхронизируемые объекты

(Объекты, которые можно трансформировать и удалять)

- Комната SCP-939 (939room)
- Комната SCP-106 (106room)
- Комната SCP-330 (330room)
- Миска конфет (candies)
- Мышь (mice)
- Дверь Лёгкой Зоны (lczdoor)
- Дверь Тяжёлой Зоны (hczdoor)
- Дверь Зоны Персонала (ezdoor)
- Тюремная дверь у класса-Д (prisondoor)
- Двери SCP-914 (doors914)
- Дверь или ворота с админ панели (название двери/ворот в админ панеле)
- Генератор (generator)
- Тесла (tesla)
- Станция модификации (workstation)
- Шкафчик (locker)
- Мишень (target)
- Примитивные объекты (primitive)
- Источник освещения (light)
- Трупы (ragdoll)
- Окна (window)
- Тантрум (tantrum)
- Лужа SCP-106 (sinkhole)
- Телепорт SCP-106 (106portal)
- Контейнер приманки SCP-106 (container)
- Триггер смерти приманки SCP-106 (106container_trigger)
- Статистика в конце раунда (summary)
- Окно ожидании игроков (startround)
- Лампы внутри содержания MicroHID (microhid_inside_lamps)
- Лампы вне содержания MicroHID (microhid_outside_lamps)
- Противовзрывные двери (blastdoor)

# 7. Список всех команд

**Команды оповещении:**

- bbc (секунды) (игрок(-и)) (сообщение) - выводит сверху сообщение определённым игрокам.
- bbcmono (секунды) (игрок(-и)) (сообщение) - выводит сверху сообщение определённым игрокам используя шрифт “mono”.
- hint (секунды) (игрок(-и)) (сообщение) - выводит снизу сообщение определённым игрокам.
- report (игрок(-и)) (сообщение) - выводит сообщение определённым игрокам в виде репорта.
- Также в сообщении можно использовать html тэги. Можно найти их в начале документации.
- bcassie (игрок(-и)) (сообщение) - создаёт tts оповещение определённым игрокам.
- bcassie_sl (игрок(-и)) (сообщение) - создаёт tts оповещение определённым игрокам без заднего шума.
- cassiewords - выводит список всех доступных слов.

---

**Команды списков:**

**Все эти команды пригодятся в дальнейшем использовании.**

**damagelist** - выводит список всех типов урона и их id.

**leadingteams**- выводит список всех фракции и их id.

**factions** - выводит список всех фракции и их id.

**sides** - выводит список всех сторон и их id.

**itemlist** - выводит список всех предметов и их id.

**rolelist** - выводит список всех ролей и их id.

**teamlist** - выводит список всех команд и их id.

**roomlist** - выводит список всех существующих комнат и их id.

**prefabs** - выводит список всех предметов, которых можно заспавнить.

**syncedobjects** - выводит список всех синхронизирующих объектов.

**objectlist (игрок)** - выводит список названии объектов рядом с игроком.

---

**Команды взаимодействия с игроками:**

**baddhp (игрок(-и)) (число)** - прибавляет хп игрокам.

**bsethp (игрок(-и)) (число)** - выставляет хп игрокам.

**damage (игрок(-и)) (число) <id урона или своя причина>** - ранит игроков. Если третьего аргумента нет, то тип урона будет боеголовка.

**addahp (игрок(-и)) (число)** - прибавляет искусственное хп игрокам.

**setahp (игрок(-и)) (число)** - выставляет искусственное хп игрокам.

**bgod (игрок(-и)) <on/off>** - улучшенная команда годмода.

**seteffect (игрок(-и)) (id или название эффекта) <длительность> <интенсивность>** - улучшенная команда контроля эффектов игрока.

**breakdoor (игрок(-и)) <on/off>** - при включении игрок может выбивать двери одним нажатием по ним. Если второго аргумента нет, то режим переключается.

**bkill (игрок(-и)) <id тип урона или своя причина>** - убивает игроков. Если второго аргумент нет, то тип урона будет боеголовка.

**changemodel (игрок(-и)) (id роли) <игрок(-и)>** - меняет модель игрока на другую для некоторых игроков. Если третьего аргумента нет, то всем игрокам.

**Пример:**

**changemodel rizoboy 6 !mtf** - я, будучи Класс-D поменял модель (не роль!) себе на ученого. МОГ видят меня как ученого, в то же время остальные видят меня как Класс-D.

**changevoice (игрок(-и)) (id войса)** - меняет тип войса игрока.

**Пример:**

**changevoice !scp173 8** - SCP-173 может разговаривать с людьми и с голосом SCP-079.

**customplayerinfo (игрок(-и)) (текст)** - добавляет кастомное описание при наведении на игрока.

**damagemult (число)** - меняет множитель урона всех типов. Обычное значение: 1

**drawblood (игрок(-и))** - рисует кровь над игроками.

**freezegun (игрок(-и)) <id предмета>** - выдает пистолет, который замораживает/размораживает игрока при выстреле.

**setammo (игрок(-и)) <число>** - выставляет кол-во патронов. Если второго аргумента нет, то выдает бесконечное кол-во.

**giveitem (игрок(-и)) (id предмета) <кол-во>** - выдаёт предметы игрокам.

**inforange (игрок(-и)) (число)** - меняет дальность видения информации игроков.

**infoarea (игрок(-и)) (nick: true/false) (badge: true/false) (custom: true/false) (role: true/false) (unit: true/false) (power: true/false)** - меняет выводимую информацию игрока.

**instantkill (игрок(-и)) <on/off>** - при включении игрок может убивать других игроков мгновенно. Если второго аргумента нет, то режим переключается.

**drop (игрок(-и)) <id предмета>** - выкидывает определенный предмет с игроков. Если второго аргумента нет, то упадут все предметы.

**iremove (игрок(-и)) <id предмета>** - удаляет определенный предмет с игроков. Если второго аргумента нет, то пропадут все предметы.

**lockdoors (игрок(-и)) <on/off>** - при включении игрок может блокировать двери одним нажатием по ним. Если второго аргумента нет, то режим переключается.

**fullmute (игрок(-и))** - выдаёт полный мут.

**fullunmute (игрок(-и))** - убирает полный мут.

**newnick (игрок(-и)) (новый ник)** - выдает новый ник игрокам.

**size (игрок(-и)) (x) (y) (z)** - выставляет размер модельки игрока.

**sizecam (игрок(-и)) (x) (y) (z)** - выставляет размер игрока.

**randomplayers <кол-во>** - получает случайных игроков. Если первого аргумента нет, получит одного случайного игрока.

**reconnect (игрок(-и))** - переподключает игроков.

**rocket (игрок(-и)) (скорость)** - отправляет игроков в космос.

**redirect (игрок(-и)) (порт) <время ожидании>** - перенаправляет игроков на другой сервер.

**setunit (игрок(-и)) (имя отряда)** - придаёт игрокам название отряда.

**setprefix (игрок(-и)) (цвет) (префикс)** - выдаёт префикс игрокам.

**setpos (игрок(-и)) (X) (Y) (Z)** - телепортирует игроков по координатам.

**role (игрок(-и)) (id роли) <lite> <empty>** - меняет роль игрокам, где

**lite** - неполный спавн (оставляет хп, местоположение и инвентарь).

**empty** - спавнит без инвентаря.

**speak** - использовать интерком.

**severhands (игрок(-и)) <секунд>** - отрезает руки игроками.

**shake (игрок(-и))** - трясет экран игроков.

**hitmark (игрок(-и))** - показывает хит марку игрокам.

**snap (игрок(-и))** - ломает шею игрокам.

**sprint (игрок(-и)) (число)** - меняет общую скорость бега. (не работает на SCP)

**walk (игрок(-и)) (число)** - меняет общую скорость ходьбы. (не работает на SCP)

**tp (игрок(-и)) (игрок)** - телепортирует игроков к одному игроку.

**tpobject (игрок(-и)) (название объекта)** - телепортирует игроков к объекту.

**throwflash (игрок(-и))** - бросает флешку под игроками.

**throwfrag (игрок(-и))** - бросает гранату под игроками.

**throwball (игрок(-и))** - бросает SCP-018 под игроками.

**throwbulb (игрок(-и))** - бросает SCP-2176 под игроками.

**vaporate (игрок(-и))** - расщепляет игроков.

---

**Команды звуков:**

**ambient (id звука) <кол-во>** - воспроизведение амбиент звуков. id: 0 - 31. чем выше кол-во, тем громче звук. Макс кол-во - 10.

**intercomsound (true/false) <кол-во>** - воспроизводит звук интеркома. true - включение. false - выключение.

**914sound** - воспроизводит звук активации SCP-914.

**914knobsound** - воспроизводит звук переключения SCP-914.

**shieldsound (игрок(-и)) <кол-во>** - воспроизводит звук пробивания щита у SCP-173.

**shootsound (игрок(-и)) (id предмета) <громкость>** - воспроизводит звук выстрела.

---

**Команды взаимодействия с игрой:**

**nextspawn (mtf/ci/none/info/disable)** - выставляет последующие спавны до следующего раунда или до тех пока не будет прописан disable.

- **none** - отключает спавны.
- **info** - показывает какой следующий спавн будет.
- **disable** - отключает эту команду.

**disabledec** - отключает/включает деконтаминацию лёгкой зоны.

**finishdec** - выполняет деконтаминацию лёгкой зоны.

**generator (all/first/last/id) (open/close/lock/unlock/engage/unengage/activate/deactivate/time)** - настройки генераторов.

**gravity (x, y, z или просто y)** - меняет гравитацию предметов. Изначально: -9.8.

**itemscale (id предмета или all) (x) (y) (z)** - меняет размер предметам.

**light (зона) (reset)** - возвращает изначальное освещение.

**light (зона) (enable/disable)** - отключает/включает свет.

**light (зона) (color) (R) (G) (B)** - выставляет цвет освещения.

**light (зона) (intensity) (число)** - выставляет интенсивность освещения.

**light (зона) (overcharge) <секунды>** - отключает свет на время.

**light (зона) (blackout) <секунды>** - отключает свет и блокирует двери на время.

**light (зона) (party) <интервал>** - резкое переключение света по разным цветам.

**light (зона) (mix) <скорость>** - плавное переключение света по разным цветам.

**scp914activete** - активирует SCP-914.

**scp914knob** - переключает режим SCP-914.

**scp914doors** - открывает/закрывает двери SCP-914.

**lockez** - блокирует зону персонала.

**lockhcz** - блокирует тяжелую зону.

**lockIcz** - блокирует легкую зону.

**unlockez** - разблокирует зону персонала.

**unlockhcz** - разблокирует тяжелую зону.

**unlockIcz** - разблокирует легкую зону.

~~**lockwarhead (true/false)** - блокирует/разблокирует использование боеголовки.~~
(заменена на дефолтную команду)

**seed (число)** - выставляет seed для следующего раунда.

**fakeseed (число)** - выставляет ненастоящий seed для новых подключенных игроков.

**maxplayers (число)** - выставляет максимальное кол-во игроков на сервере.

**openlockcp** - открывает и блокирует чекпоинты.

**tesla activate <instant>** - активирует теслы.

**tesla range trigger (радиус)** - меняет радиус активации теслы.

**tesla range idle (радиус)** - меняет радиус триггера теслы.

**tesla size model (X) (Y) (Z)** - меняет размер модели теслы.

**tesla time windup (секунды)** - меняет время подготовки к удару теслы.

**tesla time cooldown (секунды)** - меняет интервал между ударами теслы.

**tesla time inactive (секунды)** - деактивирует теслы на время.

**tickrate (число)** - выставляет максимальное кол-во тикрейта.

**timestop** - останавливает/возобновляет время.

**wipe <id исключенных предметов>** - удаляет предметы.

**windowhp (id) (число)** - выставляет кол-во хп окну.

**warp (add/tp/delete) <help>** - выставление точек телепорта.

**warp add (игрок) (название точки)** - создает новую точку для телепорта.

**warp tp (игрок(-и)) (название точки)** - телепортирует игроков к этой точки.

**warp delete (название точки)** - удаляет точку телепорта.

**warp list** - показывает список всех созданных точек.

---

**Команды редактирования карты:**

**flash (игрок(-и))** - спавн эффект флешки.

**frag (игрок(-и))** - спавн эффект взрыва.

**scp018 (игрок(-и))** - спавн эффект взрыва от SCP-018.

**scp2176 (игрок(-и))** - спавн эффект взрыва от SCP-2176.

**remove (all/doors/teslas/generators/windows/lockers/workstations/rooms)** - удаляет объекты.

**invisible (all/doors/teslas/generators/windows/lockers/workstations/rooms) (true/false)** - делает невидимым объекты.

**object list** - выводит список заспавненых объектов.

**object (removeall/removelast/remove (id))** - удаляет объект.

**object (invisibleall/invisiblelast/invisible (id))** - делает объект невидимым.

**object (visibleall/visiblelast/visible (id))** - делает объект видимым.

**object (position/rotation/size) (X) (Y) (Z)** - трансформирует объект.

**bot (игрок(-и)) <id роли> <кол-во хп> <ник бота> <id предмета> <X> <Y> <Z>** - спавнит бота, x, y, z - координаты размера.

**door (игрок(-и)) (тип двери: LCZ/HCZ/EZ) <X> <Y> <Z>** - спавнит дверь.

**sgenerator (игрок(-и)) <X> <Y> <Z>** - спавнит генератор.

**item (игрок(-и)) <id предмета> <x> <y> <z> <freeze> <locked>** - спавнит предмет, x, y, z - координаты размера. freeze - застывает на месте, locked - нельзя подобрать

**slight (игрок(-и)) <радиус> <интенсивность> <R> <G> <B>** - спавнит освещение.

**locker (игрок(-и)) <тип> <X> <Y> <Z>** - спавнит шкафчик.

**locker list** - выводит список типов шкафчиков.

**primitive (cube/sphere/cylinder/capsule/plane) <X> <Y> <Z> <R> <G> <B> <A>** - спавнит примитивный объект.

**ragdoll (игрок(-и)) <id роли> <X> <Y> <Z>** - спавнит рэгдолл.

**tantrum (игрок(-и)) <X> <Y> <Z>** - спавнит тантрум SCP-173.

**target (игрок(-и)) (sport/dboy/binary) <X> <Y> <Z>** - спавнит мишень.

**work (игрок(-и)) <X> <Y> <Z>** - спавнит воркстанцию.

**spawn (objectname) <ключи>** - спавнит объект с определенными настройками.

**spawn list** - выводит список объектов.

**spawn help** - выводит список всех ключей и их описание. Ограничения на ключей нет, их может быть много и им не важен порядок.

**Пример:**

**spawn cube -pos:somePlayer -size:5.2,10,5 -color:100,50,0,50 -k** - спавнит куб у игрока “**somePlayer**” с определенным размером и цветом. Ключ **-k** говорит что он не может двигаться.

**transform (имя объекта) (id) (move/rotate/size/remove/invisible) (игрок или x, y, z)** - трансформирует объект. Работает только на синхронизирующихся объектах! Список всех синхронизирующихся объектов мы можете получить прописав команду **syncedobjects**. Если вы выбрали уникальный объект, то id должен быть 0, иначе выбираете какой именно из этих объектов хотите выбрать, указывая id.

**Пример:**

**transform lczdoor 5 move 0 1010 0** - телепортирует пятую дверь из лёгкой зоны на эти координаты.

**transform 106 0 move RizoBoy** - телепортирует комнату SCP-106 к RizoBoy.

---

## Алиасы:

Алиасы позволяют создавать собственные команды, карты и авто-ивенты.

**alias (create/add/remove/removelast/fullremove/list/info)**

**alias create (название алиаса)** - создает новый алиас.

**alias add (название алиаса) (команда)** - добавляет команду в определенный алиас.

**alias add (название алиаса) wait (секунды)** - создает задержку до следующей команды.

**alias removelast (название алиаса)** - удаляет последнюю команду с алиаса.

**alias remove (название алиаса) (номер команды)** - удаляет определенную команду с алиаса.

**alias fulldelete (название алиаса)** - удаляет алиас.

**alias info (название алиаса)** - показывает информацию об этом алиасе.

**alias list** - выдает список всех созданных алиасов.

**exec (название алиаса)** - активирует алиас.

Лучшие работы с алиасами могут быть сохранены навсегда или даже занесены как плагин! Показать работу можно ***RizoBoy***