

DEV Rechte auf SCUM Server

Diese Dokumentation wurde von [Scumworld.de](https://scumworld.de) ins Deutsche übersetzt. Fehler bitte dort melden! Die offizielle Doku gibt es hier auf Englisch: [Elevated Users](#)

Durch Hinzufügen von SteamIDs zu `elevated_users` in der Tabelle `SCUM.db` gewährt ihr Entwicklerrechte für bestimmte Spieler. Diese Spieler erhalten auch Zugriff auf alle Admin-Befehle, die denen entsprechen, wie die der Spieler, die in der `AdminUsers.ini` angegeben sind. **Dadurch erhalten sie jedoch keine administrativen Verbindungsrechte über die Whitelist.**

Diese Anleitung beschreibt den Prozess zur Änderung der Datenbank, der sowohl für gehostete als auch für lokale SCUM-Server gilt. Die Dateipfade und Verfahren sind für alle Konfigurationen gleich:

Schritte zum Hinzufügen erweiterter Spieler

1. Vorbereitung des Servers

- Starte deinen SCUM Server. Dadurch wird die Datei `SCUM.db` erstellt, wenn sie noch nicht vorhanden ist.
- (Optional) Trete dem Server bei, um sicherzustellen, dass deine Benutzerdaten (inkl. SteamID) aufgezeichnet werden. Dieser Schritt hilft bei der Organisation, ist aber nicht erforderlich.

2. Installation SQLite

- Lade SQLite von der offiziellen Webseite herunter: <https://www.sqlite.org/download.html>
- Installiere das SQLite Browser/Tool deiner Wahl.

3. SCUM-Datenbankdateien lokalisieren

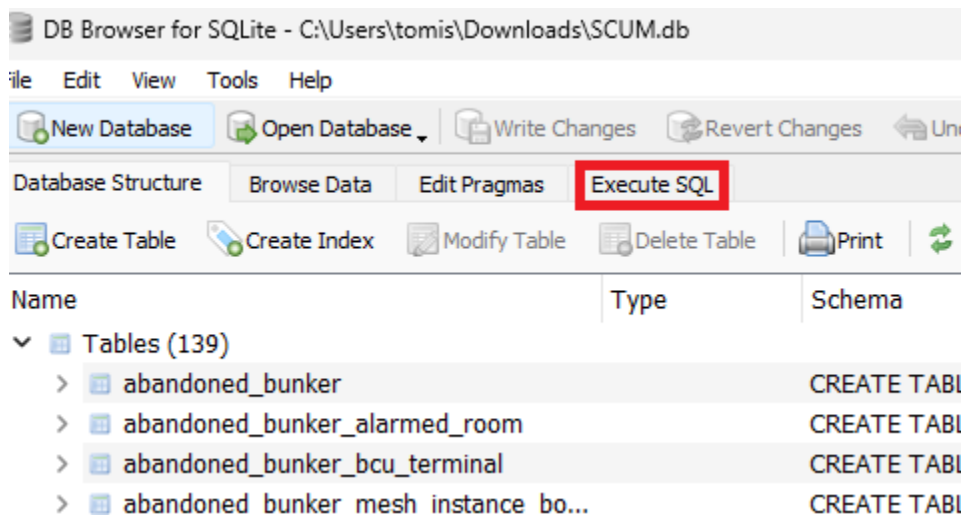
- Navigiere zu:
`SCUM > Saved > SaveFiles` in eurem Server-Verzeichnis
- Dort sollte die Datenbank Datei `SCUM.db` liegen (ignoriert die Backup Datei).
- Hinweis: Ihr solltet da zwei weitere Dateien sehen, `SCUM.db-wal` und `SCUM.db-shm`, die darauf hinweisen, dass die Datenbank derzeit in Gebrauch ist und **nicht bearbeitet werden darf**.

4. Sicheres Herunterfahren des Servers

- Halte den Server an, um die Datenbank zur Bearbeitung freizugeben.
- Vergewissere dich, dass die Dateien `SCUM.db-wal` und `SCUM.db-shm` verschwinden, so wird sicher gestellt, dass die Datenbank nicht mehr verwendet wird.

5. Ändern der Datenbank

- Lade **SCUM.db** Datei auf deinem lokalen Rechner.
- Öffne diese mit dem SQLite Browser. Beachte, dass **SCUM.db-wal** und **SCUM.db-shm** wieder erscheinen werden. Dies heißt: Die Datenbank ist zur Bearbeitung geöffnet.
- Klicke auf **"Execute SQL"** um Abfragen ausführen



6. Abrufen oder Bestätigen von SteamIDs

- Wenn du dir über deine SteamID nicht sicher bist, öffne die Tabelle **Users** in der Datenbank, um sie zu finden.
- Sammle die SteamIDs, die du erhöhen möchtest.

7. "Erhöhte" Benutzer einfügen

Um einen **einzelnen User** hinzuzufügen:

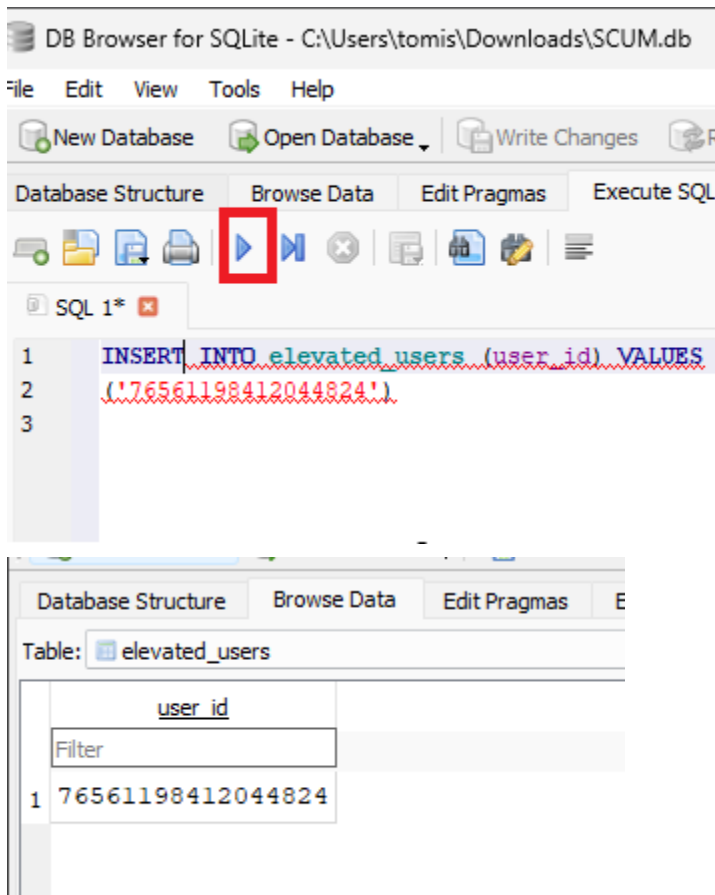
```
INSERT INTO elevated_users (user_id) VALUES  
( '76561198412044824' )
```

Um **mehrere User** hinzuzufügen:

```
INSERT INTO elevated_users (user_id) VALUES  
( '76561198412044824' ),
```

```
('7656119800000000'),  
('76561198000000001')
```

- Klicke auf **"Play" button** um die Abfrage auszuführen.
- Wechsle zum **"Browse Data"** Tab, öffne die Tabelle `elevated_users` und bestätige die Einträge.
- Drücke **STRG+S** um die Änderungen zu speichern.



8. Hochladen der geänderten Datenbank

- Lade die aktualisierte Datei `SCUM.db` zu:
`SCUM > Saved > SaveFiles` in deinen Server Dateien hoch.
- Achte darauf, dass die Dateien den exakten Originalnamen besitzen, um die automatische Erstellung einer neuen Datenbank zu vermeiden.

9. Starte den Server

- Starte den Server und überprüfe, ob die geänderte Datenbank genutzt wird.
- Sobald diese Funktion aktiviert ist, haben alle in der Tabelle `elevated_users` aufgeführten Benutzer Zugriff auf die angegebenen Befehle.

DEV Befehle und Erklärungen:

#AddBleedingInjury – #AddBleedingInjury Head 0 s4 (Wendet eine blutende Verletzung auf den Kopf an. Die 0 steht für den anfänglichen Schaden und S4 für den Schweregrad 4.)

#AddBodyEffect – #AddBodyEffect Limping 0 s4 (Wendet einen Körpereffekt wie Hinken an. 0 ist der Anfangsschaden, S4 ist der Schweregrad des Effekts.)

#AddBurnInjury – #AddBurnInjury Trapezium 30 30 (Verursacht eine Verbrennungsverletzung am Trapezium mit 30 Anfangsschaden und Schweregrad 30.)

#AddRadiationPresence – #AddRadiationPresence 50 50 (Simuliert die Strahlenbelastung. Der erste Wert ist die unmittelbare Strahlung, der zweite die Strahlung über die Zeit.)

#Knockout – #Knockout 10 (Schaltet den Benutzer für 10 Sekunden aus.)

#Knockout 30 steamid (Schaltet den angegebenen Spieler für 30 Sekunden aus.)

#ListBodyEffects – Listet alle derzeit aktiven Körpereffekte deines Charakters auf.

#SetAttributes – #SetAttributes 5 5 5 5 (Legt Attribute fest: Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit und Intelligenz in dieser Reihenfolge.) Du kannst jede Kombination machen, sie muss nur in der richtigen Reihenfolge sein. Zum Beispiel #setattributes 8 1 1 1 für einen fetten Charakter, #setattributes 1 5 5 5 für eine geschredderte Maschine und #setattributes 8 5 5 5 für einen großen Jungen.

#SetMetabolismSimulationSpeed – #SetMetabolismSimulationSpeed 50 (Erhöht die Geschwindigkeit der Stoffwechselsimulation um den Faktor 50. Standard ist 1.)

#SetStamina – #SetStamina 100% (Setzt die aktuelle Ausdauer auf 100%.)

#SetSkillLevel – #SetSkillLevel rifles 5 (Setzt die Fertigkeit „Gewehre“ auf Stufe 5, was über der Stufe „Fortgeschritten“ liegt.)

#SetSkillLevel "Melee Weapons" 5 (Setzt die Fertigkeit "Nahkampf Waffen" auf Stufe 5)

#ShowVehicleDebug – Zeigt den Zustand und den Status aller Anbaugeräte der entsprechenden Fahrzeuge an

#SetFarmingSimulationSpeed – #SetFarmingSimulationSpeed 100 (Passt die Geschwindigkeit des Pflanzenwachstums serverweit an. Überschreite nicht 100. Voreinstellung ist 1.)

#SetImmortality – true/false (Schaltet die Unsterblichkeit des Spielers ein; verhindert jeglichen Schaden und Razor Angriffe.)

#SetInfiniteAmmo – true/false (Gewährt oder entfernt unendlich viel Munition.)

#SetInfiniteOxygen – true/false (Schaltet unbegrenzten Sauerstoff für die Unterwasseratmung ein.)

#SetInfiniteStamina – true/false (Schaltet unendliche Ausdauer ein.)

#SpawnItem2 – Verbessertes Spawnen von Gegenständen mit flexiblen Argumenten.

#SpawnItem2 ghillie jacket (Erzeugt eine Ghillie-Jacke, ohne dass eine genaue Eingabe erforderlich ist.)

#SpawnRazor – Erzeugt ein Razor an der Position des Spielers.

#DestroyAllRazorsWithinRadius 50 – Entfernt alle Razor im Umkreis von 50 m. (Funktion derzeit nicht implementiert.)

ToggleFamePointDebugVisualization – true/false (Zeigt die genauen Ruhmpunkte in der oberen rechten Ecke an. Funktioniert möglicherweise nicht bei allen Auflösungen.)

#SetSuperJump – true/false (Aktiviert die Fähigkeit Supersprung, die extreme Sprungweiten ermöglicht.)

#LeaveCorpse – Lässt die Leiche deines Charakters und alle Ausrüstungsgegenstände an deinem aktuellen Standort fallen.

#SetMalfunctionProbability – Verringert die Wahrscheinlichkeit von Waffenfehlfunktionen. (Diese Funktion ist derzeit inaktiv.)

#SetMountedVehicleProperty – Muss in einem Fahrzeug sitzend verwendet werden.

Beispiele::

#SetMountedVehicleProperty Health 100%

#SetMountedVehicleProperty Fuel 100%

#SetMountedVehicleProperty Battery 100%