

DEV Rechte auf SCUM Server

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

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

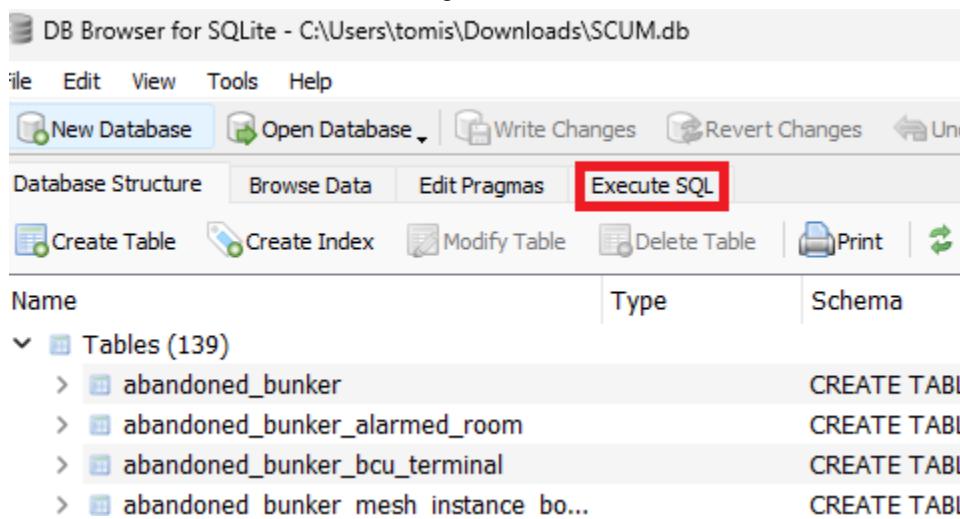
- Navigiere zu:
`SCUM > Saved > SaveFiles` in eurem Server-Verzeichnis
- Dort sollte die Datenbank Datei `SCUM.db` liegen (ignoriert die Backup Datei).
- Hinweis: Ihr solltet da zwei weitere Dateien sehen, `SCUM.db-wal` und `SCUM.db-shm`, die darauf hinweisen, dass die Datenbank derzeit in Gebrauch ist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



The screenshot shows the DB Browser for SQLite interface. The title bar reads "DB Browser for SQLite - C:\Users\tomis\Downloads\SCUM.db". The menu bar includes File, Edit, View, Tools, and Help. The toolbar has buttons for New Database, Open Database, Write Changes, Revert Changes, and others. Below the toolbar, there are tabs for Database Structure, Browse Data, Edit Pragmas, and Execute SQL. The Execute SQL tab is highlighted with a red box. Under these tabs, there are sub-options for Create Table, Create Index, Modify Table, Delete Table, Print, and a refresh icon. The main pane displays a table structure with columns Name, Type, and Schema. The Name column lists tables, and the Type column shows they are all "CREATE TABLE".

Name	Type	Schema
Tables (139)		
abandoned_bunker	CREATE TABLE	
abandoned_bunker_alarmed_room	CREATE TABLE	
abandoned_bunker_bcu_terminal	CREATE TABLE	
abandoned_bunker_mesh_instance_bo...	CREATE TABLE	

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'),
```

```
('765611980000000000'),  
('765611980000000001')
```

- 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.

The screenshot shows the DB Browser for SQLite interface. The top window is the SQL editor with the following content:

```
DB Browser for SQLite - C:\Users\tomis\Downloads\SCUM.db
File Edit View Tools Help
New Database Open Database Write Changes
Database Structure Browse Data Edit Pragmas Execute SQL
SQL 1* SQL 1*
1 INSERT INTO elevated_users (user_id) VALUES
2 ('76561198412044824')
3
```

The "Execute SQL" button (a blue triangle icon) is highlighted with a red box. The bottom window is the "Browse Data" tab for the "elevated_users" table, showing the following data:

user_id
1 76561198412044824

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 Trapezius 30 30 (Verursacht eine Verbrennungsverletzung am Trapezius 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 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 Spawning 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%