

# Unreal Console Commands & Cheats

Konzole v Unreal funguje v podstatě stejným způsobem jako ta v Quaku či jeho pokračování. Jde o uživatelsky velmi příjemné prostředí, jež hráči umožňuje nastavit velké množství funkcí přímo počas hry, bez nutnosti složitě nastavovat v setupu či editovat ini soubory.

Konzole v Unrealu je přístupná shodně s Quakem – stisknutím "~". Následující výčet příkazů není ani zdaleka kompletní a najdete v něm jen to nejnezbytnější. Řadu příkazů je možné nastavit daleko přehledněji v základním menu, zde jsou pro případ snadného bindování k libovolné klávese. Rozsáhlejší seznamy najdete (pochopitelně v angličtině) na těchto stránkách:

<http://www.planetunreal.com/game/console.shtml>

<http://unreal.epicgames.com/console.htm>

<http://www.avault.com/cheat/unrealconsole.asp>

## UŽITEČNÉ PŘÍKAZY DO KONZOLE

BRIGHTNESS - nastavuje jas, cykluje mezi deseti hodnotami, možno nastavit i v menu  
CHAT - umožňuje poslat text spoluhráčům při multiplayerové hře.  
CANCEL - ruší předchozí "open" příkaz a ukončí pokus o spojení k síťové hře  
CDTRACK x - přehraje příslušný CD track z vloženého CD  
CONSOLE FULL - přepne konzoli do fullscreen (přes celou obrazovku)  
CONSOLE HIDE - schová konzoli  
CONSOLE SHOW - aktivuje konzoli  
DEBUG CRASH - ??? testuje stabilitu pomocí "appError"  
DEBUG EATMEM - ??? testuje paměť až do úplného zaplnění  
DEBUG GPF - ??? testuje "general protection fault"  
DUMPCACHE - zobrazí obsah paměti "Gcache"  
EDITACTOR CLASS=classname - počas hry edituje parametry nejbližšího monstra (ale i zbraně či předmětu) udaného typu  
ENDFULLSCREEN - přepne do okna  
EXEC filename - spustí a aktivuje příslušný soubor v adresáři "system"  
EXIT - ukončí běh programu  
FLUSH - vymaže kompletní obsah paměti (cache), veškeré stínování, textury aj. generuje znovu  
HIDEACTORS - uschová veškerá monstra, zbraně, předměty ap.  
JUMPTO x y z - v UnrealEd přemístí výhled do příslušné lokace  
LOADGAME num - Nahraje uloženou hru na příslušné pozici (0-9)  
MUSICORDER num - Spustí příslušnou část hudby (0=ambient, 1=akce, 2=napětí)  
OBJ CLASSES - zobrazí veškeré v daný okamžik aktivované classy  
OBJ GARBAGE - vyčistí všechny již nepoužívané objekty  
OPEN URL - spustí lokální mapu (např "unreal.unr") případně internetový server (např. "unreal.epic.com")  
REPORT - uloží informace o současné herní situaci (obtížnost, lokaci x,y,z aj.) do clipboardu. Vhodné pro betatesting  
SAVEGAME num - uloží hru do příslušné pozice (0-9)  
SHOT - tiple screenshot a uloží ho do adresáře system  
SOCKETS - v síťové hře zobrazí seznam používaných socketů (UnetConnections)  
TOGGLEFULLSCREEN - zapne\vypne fullscreen  
VIEWUP - zvětší velikost konzole  
VIEWDOWNN - sníží velikost konzole  
CHEATY  
GOD - god mode, nesmrtelnost  
GHOST - umožní procházet zdi (do původního stavu uvede příkaz "WALK")  
INVISIBLE 1 - neviditelnost (do původního stavu uvede příkaz "INVISIBLE 0")  
ALLAMMO - přidá plnou munici  
PLAYERONLY - zamrzne čas, pohybuje se jen hráč  
KILL xxx - zabije zadané monstra (např. Skaarj apod.)  
FLY - umožná létat (do původního stavu uvede příkaz "WALK")  
HIDEACTORS - veškerá monstra (ale i zbraně a předměty) zmizí (do původního stavu uvede příkaz "SHOWACTORS")  
SUICIDE - zabije hráče  
SUMMON xxx - zpřístupní jakýkoliv předmět, zbraň či monstrum ve hře

Pro účely příkazu "summon" zde nabízím přesné názvy všech zbraní - Rifle, RazorJack, QuadShot, GESBioRifle, Minigun, FlakCannon, Eightball, DispersionPistol, Stinger, Automag, ASMD. Dále pak hra obsahuje několik tajných zbraní, jež se dají kativovat výhradně tímto příkazem a ve hře se za normálních okolností nenacházejí: cannon, hugecannon, quadshot.

#### BINDOVÁNÍ KLÁVES

Bindování kláves pro určité příkazy probíhá primárně v příslušném menu advanced options (Advanced Options / Advanced / Raw Key Bindings). Zde k požadované klávese uveďte příslušný příkaz z konzole - např. 'jump' nebo 'say "ja te dostanu!!"'. Chcete-li bindovat více příkazů k jedné klávese, příkaz zní 'Jump | Say "Come get some!"'. Chcete-li bindovat akci pro odstisknutí klávesy (sákryš, jak tojen přeložit;-), nos nad to pochopíte), bude to 'OnRelease Fire'.

I bindování však lze provádět přímo na konzoli a to ve formátu "SET INPUT <tlačítko> <akce>", tedy například pro střelbu na enter to bude *SET INPUT Enter Fire*. Další údaje najdete opět [ZDE](#).

#### COMMAND LINE PARAMETRY

-nosound: Bez zvuku

-nodsound: Bez podpory DirectSound

-noddraw: Bez podpory DirectDraw

-nohard: Bez podpory 3d akcelerátoru

-log: Současně s hrou je k dispozici "log" okno s údaji o hře

-firstrun: Spustí hru stejně jako poprvé (klade otázky)

-nok6: Bez podpory AMD K6-3D

-nommx: Bez podpory MMX

-noreplace: Nemění automaticky textury, zvuky a hudbu, pokud nejsou k dispozici

-make: Znovu vytvoří všechny .u soubory z jejich zdrojů .uc

-make -h: Dtto, navíc vytvoří C++ hlavičku pro každý balík

-editor: Spustí Unreal pro editování

-alladmin: Umožní přístup k nastavení serveru všem účastníkům

LOG=logfilename: Specifikuje soubor do kterého se budou ukládat údaje o hře

INI=inifilename: Specifikuje konfigurační soubor, implicitně Unreal.ini.

READINI=inifilename: Specifikuje konfigurační soubor, jen pro čtení (v případě uvedení "readini" i "ini" čte z readini a zapisuje do ini)

PORT=num: Specifikuje číslo UDP portu pro Internet server.

MULTIHOME=12.34.56.78: Specifikuje funkční ip adresu pro Unreal, pokud spouštěno na počítači s více síťovými kartami.

#### PŘEHRÁVÁNÍ EXTERNÍCH MAP

Jak již bylo řečeno, externí mapy se aktivují v konzoli příkazem "open jmeno" případně "switchlevel jmeno". A protože nejde jen o mapy externí, zde je seznam všech originálních map s jejich názvem i se jménem souboru, takže si je můžete přehrát nezávisle na vašem postupu v samotné hře. Další postup přehrání je ještě jednodušší -s tačí ve widnows dvakrát kliknout na příslušnou mapu a ona se sama spustí.

<i>jméno souboru</i>	<i>název mapy</i>	<i>jméno souboru</i>	<i>název mapy</i>
1.) Vortex2	Vortex Rikers	21.) SkyTown	Na Pali Haven
2.) NyLeve	Nyleve's Falls	22.) SkyBase	Outpost 3J (Mountain Fortress)
3.) Dig	Skaarj Mine of Rrajigar	23.) VeloraEnd	Velora Pass (Sleeping Giant)
4.) Dug	Depths of Rrajigar	24.) Bluff	Bluff Eversmoking
5.) Passage	Sacred Passage	25.) DasaPass	Dasa Mountain Pass
6.) Chizra	Chizra--Nali Water God Temple	26.) DasaCellars	Cellars at Dasa Pass
7.) Ceremony	Ceremony	27.) NaliBoat	Nali Castle Canyo
8.) Dark	Dark Arena	28.) NaliC	Nali Castle
9.) Harobed	Harobed Village	29.) NaliLord	Nali Castle--Warlord
10.) TerraLift	Terraniux Underground	30.) DCrater	D Crater
11.) Terraniux	Terraniux	31.) ExtremeBeg	Mothership Basement
12.) Noork	Noork's Elbow	32.) ExtremeLab	Mothership Lab
13.) Ruins	Temple of Vandora	33.) ExtremeCore	Mothership Core
14.) Trench	Trench	34.) ExtremeGen	Skaarj Generator
15.) IsvKran4	ISV-Kran Deck 4	35.) ExtremeDGen	Illumination
16.) IsvKran32	ISV-Kran Decks 3 and 2	36.) ExtremeDark	The Darkening
17.) IsvDeck1	ISV-Kran Deck 1	37.) ExtremeEnd	The Source Antechamber

18.) SpireVillage Spire Village  
19.) TheSunspire The Sunspire  
20.) SkyCaves Gateway to Na Pali

38.) QueenEnd The Source  
39.) Endgame End Game

*jméno souboru*

1.) DmAriza  
2.) DmCurse  
3.) DmDeathFan  
4.) DmDeck16  
5.) DmElSinore  
6.) DmFifth

*jméno souboru*

7.) DmHealPod  
8.) DmMorbias  
9.) DmRadikus  
10.) DmTundra  
11.) DkNightOp