

# Orientierung für Technische Mittel der Teammitglieder | Tutorial

## Inhaltsverzeichnis

- | [--Sam Commands--](#)

## | [--Sam Commands--](#)



### **--Vorwort--**

**Herzlichen Glückwunsch, du bist nun eins unserer geliebten Teammitglieder oder du musst wieder Nachschlagen wie einer der Commands funktioniert.**

*Ich habe für dich eine Tabelle vorbereitet mit Commands und dessen funktionionen.*

**Wir verwenden aktuell die neuste Version von SAM's Admin Menü.**

**Hinweise:**

Jeder Command den du verwendest ob es God-Mode oder NoTarget ist kann und wird von der Verwaltung kontrolliert.

**Bedeutet selbst wenn du dir Waffen gibst, können wir das zurückverfolgen und wird unter Admin-Abuse gekennzeichnet.**

**Du solltest für jedes mal, wenn du einen Admin Command benutzt ein richtigen Grund dafür angeben können.**

**Solltest du deine Rechte ausnutzen, wirst du nicht nur aus dem Team geschmissen, sondern bekommst einen Projekt/Community Ausschluss.**

### Tipps:

Du hast gar keine Lust die ganze Zeit Imenu einzugeben?

**Öffne deine Konsole mit F10, sofern du dies bereits unter den Einstellungen > Keyboard & Mouse > Advanced> Entwicklerkonsole aktivieren angekreuzt hast.**

**Du möchtest einen Command nur auf dich selbst anwenden? Nutze dieses Zeichen "^". Bsp. "!notarget ^ "**

**Nun ein Beispiel dafür:**

`bind "j" "sam_menu" nun öffnest du das Menü auf der Taste "J".`

## Commands aufgelistet und Erklärt:

<b>Command Name</b>	<b>Kategorie</b>	<b>Funktion</b>
!admin	Util	Noclip und Godmode
!notarget / !unnotarget	custom	NPC's greifen euch nicht an
!mute / !unmute	Chat	Ent/stimme einen Spieler im Chat
!gag / ungag	Chat	Ent/stimme einen Spieler im Voice-Chat
!ban "name" "zeit" "Grund"	Util	Bannt einen Spieler vom Server
!kick "name"	Util	Kickt einen Spieler vom Server
!bring "name"	Util	Bringt einen Spieler zu euch
!goto "name"	Util	Teleportier dich zu einem Spieler
!modifychar "name"	Custom	Setze den Beruf, Geld, CT-Nummer eines Spieler's
!return "name" oder !return @	Util	Teleportiere einen Spieler auf seine Ursprüngliche Position zurück