

# Console Commands / Adminbefehle

Hier findet ihr eine Liste der wichtigsten Befehle für Serveradmins. Eine gesamte Liste findet ihr per Konsolenbefehl "showmyadminmanager"

Befehl	Cheat?	Zielperson	Argumente	Erklärung
EnableCheats	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	Passwort (Zeichenkette)	Mit diesem Befehl lässt sich die Erfahrung der Zielperson deckungsgleich mit dem hinterlegten Passwort ändern.  enablecheats MeinPasswort Aktiviert/Deaktiviert dass Cheats
SetCheatPlayer 0 1	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	1 = aktivieren, 0 = deaktivieren	setcheatplayer 1
EnableSpectator	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Aktiviert den Zuschauermodus
StopSpectating	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Beendet den Zuschauermodus, nur wenn der Spieler aktiv ist.  Durch diesen Befehl kann der Spieler <a href="#">Erfahrungspunkte</a> erhalten.
AddExperience	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a> /Tribe	Menge = Anzahl der EP Punkte VonTribe = 1 oder 0 (als kämen die <a href="#">Erfahrungspunkte</a> durch Tribe- <a href="#">Erfahrung</a> ) TribeTeilungVerhindern (1 = Ja, nur <a href="#">Spieler</a> bekommt die <a href="#">Erfahrung</a> , 0= alle <a href="#">Spieler</a> des Tribes bekommen die <a href="#">Erfahrung</a> )	Beispiel 1000 EPs nur an sich selbst  admincheat addexperience Hiermit kann ein <a href="#">Spieler</a> auf den
AllowPlayerToJoinNoCheck	Nein	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	SteamID (Steam64 ID wird benötigt, diese mit 76 vorne)	admincheat AllowPlayerToJoinNoCheck Unbekannt
AutoCycle <Dauer>	Unbekannt	Unbekannt	Dauer = Zahlenwert	admincheat AutoCycle Unbekannt

BanPlayer	Nein	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	SteamID (Steam64 ID wird benötigt, diese mit 76 vorne)	Hiermit kann ein <a href="#">Spieler</a> auf dem Server gesperrt werden. admincheat banplayer 767 Hiermit kann der Admin eine Nachricht senden.
Broadcast	Nein	Serverweit	Nachricht ohne Anführungszeichen. Kann Leerzeichen enthalten	admincheat broadcast Hallo und Mit diesem Befehl kann sich der Admin mit den Spielern unterhalten.
ChangeSize <b>&lt;GrößenFaktor&gt;</b>	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	GrößenFaktor= Kommazahl mit Punkt (z.B. 2.4)	admincheat changesize 2.4 Mit diesem Serverbefehl lässt sich die Größe des Spielers ändern.
ClearPlayerInventory	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	PlayerID = Ingame ID (nicht Steam64 ID) ClearInventory = 1 oder 0 (1 = ja, 0 = nein) ClearSlotItems = 1 oder 0 (1 = ja, 0 = nein) ClearEquippedItems = 1 oder 0 (1 = ja, 0 = nein)	admincheat ClearPlayerInventory Mit diesem Serverbefehl lässt sich das Inventar eines Spielers leeren.
ClearTutorials	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Setzt die Tutorials des eigenen Spielers zurück.
DebugStructures	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Zeigt dem <a href="#">Spieler</a> weitere Informationen über die Strukturen (z.B. <a href="#">Holz</a> ) angezeigt
DestroyAll	Ja	Serverweit	Die Übersicht der Dinos ist hier zu finden: <a href="#">ARK - Kreaturenliste (Alle Lebewesen auf einen Blick)</a> . Die Dinoklasse steht bei der eigenen Seite des jeweiligen Dinos dabei	Dieser Befehl zerstört serverweit alle Dinos. admincheat DestroyAll An
DestroyAllEnemies	Ja	Serverweit	keine Befehle benötigt	Zerstört serverweit alle nicht- <a href="#">Spieler</a> .
DestroyMyTarget	Ja	Spezifische <a href="#">Kreatur</a>	keine Befehle benötigt	Zerstört die aktuelle <a href="#">Kreatur</a> /Struktur.
DestroyStructures	Ja	Serverweit	keine Befehle benötigt	Zerstört alle Strukturen aller <a href="#">Spieler</a> .
DestroyTribeDinos	Ja	Spezifischer Tribe	keine Befehle notwendig	Zerstört alle Dinos des Tribes, die der Spieler besitzt.
DestroyTribePlayers	Ja	Spezifischer Tribe	keine Befehle notwendig	Zerstört alle <a href="#">Spieler</a> des Tribes, die der Spieler besitzt.
DestroyTribeStructures	Ja	Spezifischer Tribe	keine Befehle notwendig	Zerstört alle Strukturen des Tribes, die der Spieler besitzt.
DestroyWildDinos	Ja	Serverweit	keine Befehle benötigt	Zerstört alle wilden Dinos (sehr hilfreich, wenn man direkt auf der Karte haben will.)
DisableSpectator	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Beendet den Spectator Modus.

DisallowPlayerToJoinNoCheck	Nein	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	SteamID (Steam64 ID - die mit 76 vorne benötigt)	Entfernt den spezifischen <a href="#">Spieler</a>
DoExit	Nein	Serverweit	keine Befehle benötigt	admincheat DisallowPlaye Schaltet den Server baldmöglich
DoRestartLevel	Unbekannt	Unbekannt	Unbekannt	Unbekannt Zählt die gerate angeschaute K etc.)
DoTame	Ja	Spezifische <a href="#">Kreatur</a>	keine Befehle benötigt	admincheat dotame
EnemyInvisible 0 1	Ja	Serverweit	1 = unsichtbar 0 = sichtbar	Aktiviert man diesen Cheat, wird
ExecSetSleeping 0 1	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	1 = schlafend 0 = wach	Legt den eigenen <a href="#">Spieler</a> schlaf
Fly	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Lässt den eigenen <a href="#">Spieler</a> fliegen Tier aufsteigen und wieder absitz
ForceTame	Ja	Spezifische <a href="#">Kreatur</a>	keine Befehle benötigt	Zählt die aktuell angeschaute K
ForcePlayerToJoinTargetTribe	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	PlayerID (Ingame-ID, nicht Steam64 ID)	Zwingt einen <a href="#">Spieler</a> dazu einem
ForcePlayerToJoinTribe	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	PlayerID (Ingame-ID, nicht Steam64 ID) TribeName = Name des Stammes PlayerName1 = Name des ersten Spielers	Zwingt einen <a href="#">Spieler</a> dazu einem
ForceTribes	Ja	Spezifische <a href="#">Spieler</a>	PlayerName2 = Name des zweiten Spielers NewTribeName = Neuer Name des Tribes	Erstellt aus zwei Spielern einen n
Gamma	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	Gammawert im Bereich von 0.0 bis 5.0	Verändert die Helligkeit des Spie Adminrechte veränderbar. Wenn EnablePVPGamma=true), könn
GetChat	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Gibt die letzten Chatzeilen aus d
GetGameLog	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Gibt den neuesten Serverlog zus RCONServerGameLogBuffer=60
Ghost	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Der aktuelle <a href="#">Spieler</a> wird zum Ge <a href="#">Spieler</a> immer weiter nach unten
GiveAllStructure	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Gibt dem aktuellen <a href="#">Spieler</a> die ak
GiveColors	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	Menge = Von jeder <a href="#">Farbe</a> erhält der <a href="#">Spieler</a> diese Menge	Dieser Befehl gibt dem eigenen S
GiveEngrams	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Schaltet dem aktuellen <a href="#">Spieler</a> a

GiveExpToPlayer	<>> <>>	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	PlayerID (IngameID, nicht Steam64 ID) Menge = Anzahl an EPs. Siehe auch AddExperience Blueprint Pfad (Pfad des Gegenstands, siehe <a href="#">hier</a> ) Menge = Anzahl der Items Qualität = 0 - 6 ( 0 = ausschließlich primitive Qualität, 6 = rote Sachen) Blueprint = 1 ergibt nur einen Blueprint, Blueprint = 0 erzeugt den Gegenstand	Gibt eine bestimmte Menge an EPs.  Mit diesem etwas aufwändigeren alle Items eine ID gibt, muss man
GiveItem	<b>ät</b> >	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	Blueprint = 1 ergibt nur einen Blueprint, Blueprint = 0 erzeugt den Gegenstand  <u>ItemID</u> = Nummer des Gegenstandes Quantity = Anzahl Quality = 0 - 6 ( 0 = ausschließlich primitive Qualität, 6 = rote Sachen) Blueprint = 1 ergibt nur einen Blueprint, Blueprint = 0 erzeugt den Gegenstand	admincheat giveitem "Blueprint"/Game/PrimalE 1 1 0  Mit diesem Befehl bekommt der
GiveItemNum	<b>ät</b> >	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	Blueprint = 1 ergibt nur einen Blueprint, Blueprint = 0 erzeugt den Gegenstand	Für das Erzeugen von 100 <a href="#">Narcosis</a>  admincheat giveitemnum 1
GiveItemToPlayer	<b>ät</b> >	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	PlayerID = IngameID nicht Steam64-ID BlueprintPfad = Pfad des Blueprints, siehe <a href="#">hier</a> Menge = Anzahl der Items Qualität = 0 - 6 ( 0 = ausschließlich primitive Qualität, 6 = rote Sachen) Blueprint = 1 ergibt nur einen Blueprint, Blueprint = 0 erzeugt den Gegenstand	Mit diesem etwas aufwändigeren aktuellen Zeitpunkt für nicht alle zusammengesucht.  cheat GiveItemToPlayer 2 "Blueprint"/Game/PrimalE 1 1 0
GiveItemNumToPlayer	<b>ät</b> >	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	PlayerID = IngameID nicht Steam64-ID <u>ItemID</u> = Nummer des Gegenstandes Menge = Anzahl der Items Qualität = 0 - 6 ( 0 = ausschließlich primitive Qualität, 6 = rote Sachen) Blueprint = 1 ergibt nur einen Blueprint, Blueprint = 0 erzeugt den Gegenstand	Mit diesem Befehl bekommt der  admincheat giveitemnumto
GiveResources		Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Mit diesem Befehl bekommt der was dazu führen kann, dass man  admincheat giveresources

GiveToMe	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Dieser Befehl überträgt den Besitz der Items an den Spieler, der den Befehl eingibt. kann somit den Besitzer, z.B. zum Spieler übertragen.
God	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	admincheat givetome Hiermit wird der aktuelle <a href="#">Spieler</a> zum God. man admincheat infinitestats werden.
HideTutorial	Ja	serverweit	Tutorial Index --> siehe Show Tutorial	admincheat god Versteckt das Tutorial mit dem angegebenen Parameter.
HurtMe <Menge>	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	Menge = Höhe des Schadens. Übersteigt der Schaden das Leben des Spielers, ist dieser Tod.	Mit diesem Befehl kann sich der Spieler selbst um die Heilung von Nahrungsmitteln heilen.
InfiniteStats	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Dieser Befehl schaltet sämtliche Statistiken aus. Ausdauer und Leben.
KickPlayer <SteamID>	Nein	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	Steam64 ID benötigt	Hiermit kann ein spezifischer <a href="#">Spieler</a> vom Server entfernt werden.
Kill	Ja	Spezifische <a href="#">Kreatur</a> oder Struktur	keine Befehle benötigt	Die Struktur oder Dino, die man mit dem Befehl angibt, wird getötet.
KillPlayer <PlayerID>	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	PlayerID (Ingame-ID, nicht Steam64 ID)	Hiermit kann man einen <a href="#">Spieler</a> vom Server entfernen.
ListPlayers	Nein	serverweit	keine Befehle benötigt	Hiermit lassen sich alle aktuellen Spieler auflisten.
MakeTribeAdmin	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Der aktuelle <a href="#">Spieler</a> wird Admin in der eigenen Gruppe.
MakeTribeFounder	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Der aktuelle <a href="#">Spieler</a> wird als Gründer in der eigenen Gruppe seinen Gründer Status hiermit.
OnToggleInGameMenu	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Öffnet und schließt das ingame Menü. Wenn es geöffnet und geschlossen werden soll, dann mit dem Parameter onToggleInGameMenu on/off Läd eine bestimmte Karte
OpenMap	Ja	serverweit	KartenName = Name der Karte. TheIsland für die Standardkarte. TheCenter für die Centerkarte.	OpenMap TheIsland
PlayersOnly	Ja	serverweit	keine Befehle benötigt	Stoppt alle Vorgänge auf dem Server. Die Spieler können weiterhin normal bewegen. Das ist nützlich um fast getötete Tiere nicht zu töten.
PrintColors	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Gibt alle IDs der aktuell verfügbaren Items an.
RemoveTribeAdmin	Unbekannt	Unbekannt	Unbekannt	Unbekannt

RenamePlayer ""	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	"Playername" mit Anführungszeichen = Aktueller ingame Spielername NewName = Neuer Name (Ohne Anführungszeichen)	Dennt den <a href="#">Spieler</a> um, wichtig hier keine Anführungszeichen und so
RenameTribe ""	Ja	Spezifischer <a href="#">Tribe</a>	TribeName = Aktueller Tribename ( in Anführungszeichen) NewName = Neuer Tribename	Dennt einen Tribe um
RequestSpectator	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	Passwort = Passwort das in der GameUserSettings.ini Datei als Passwort für Spectator festgelegt wurde. SpectatorPassword=PW12345	Hiermit kann man als <a href="#">Spieler</a> der
SaveWorld	Nein	serverweit	Keine Befehle benötigt	Speichert die aktuelle Welt ab un
ServerChat	Ja	serverweit	Nachricht die gesendet werden soll	Gibt im ingame Chat eine Nachr
ServerChatTo	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	SteamID = Steam64 ID (die mit 76 vorne) Nachricht= Nachricht, die gesendet werden soll.	Sendet einem bestimmten <a href="#">Spieler</a>
ServerChatToPlayer	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	Playername = ingame Name des Spielers Nachricht= Nachricht, die gesendet werden soll.	Sendet einem bestimmten <a href="#">Spieler</a>
SetAdminIcon 0/1	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	0 = das Sternicon wird ausgeblendet 1 = das Sternicon ist zu sehen	Zeigt oder versteckt den Admins
SetBabyAge	Ja	Spezifische <a href="#">Kreatur</a>	Alter = Wert des Alters im Bereich von 0.01 ( Baby) bis 1.0 ( ausgewachsen)	Legt das Alter des Dinobabies fe
SetImprintQuality	Ja	Spezifischer <a href="#">Kreatur</a>	Imprintwert = Wert für den Imprint von 0 bis 1. 1 bedeutet 100% Imprint.	Der Wert kann Jungtieren und au BabyImprintingStatScaleMultiplie
SetGlobalPause 0/1	Ja	Serverweit	1 = alles ist angehalten.	Pausiert alles was im Spiel pass
SetGodMode 0/1	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	0 = God Mode ist abgeschaltet 1 = God Mode ist aktiv	Schaltet den God Mode ein und ihn gezielt ein und ausschalten k
SetGraphicsQuality ät>	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	Qualität = Preset an Grafikeinstellungen.  0 = Gering 1 = Mittel 2 = Hoch 3 = Episch	Setzt die eigenen Grafikeinstellu
SetMessageOfTheDay	Nein	serverweit	Nachricht die erscheinen soll	Legt eine Begrüßungsnachricht f

SetTargetDinoColor	Ja	Spezifischer Dino	ColorRegion = Region am Dino die eingefärbt werden soll. Erlaubte Werte sind zwischen 0 und 6. Die Bereiche sind bei jedem Dino anders. ColorID = <a href="#">Farbnummer</a>	Malt den aktuell angesehenen Dino
SetTargetPlayerBodyVal	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>		Verändert das Aussehen des Sp
SetTargetPlayerColorVal	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>		Verändert das Aussehen des Sp
SetPlayerPos	Ja	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	x = Longitude y = Latitude z = Höhe über dem Meeresspiegel	Teleportiert den eigenen <a href="#">Spieler</a>
SetTimeOfDay :	Ja	serverweit	Ingame Tageszeit. Die Nacht geht von 21:45 Uhr bis 05:15 Uhr morgens.	Ändert die Ingame-Tageszeit admincheat settimeofday
ShowDebug	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	Textparameter, welche Informationen in dem Debug Overlay angezeigt werden sollen. Mit reset werden alle Anzeigen wieder zurückgesetzt.	Zeigt bestimmte Informationen in <b>reset</b> = setzt alle Werte auf norm <b>physics</b> = Zeigt die eigene Posit <b>camera</b> = Zeigt die Informationen <b>bones</b> = Zeigt den <a href="#">Spieler</a> in der <b>animation</b> = Zeigt Informationen <b>input</b> = Die Eingabe von Tasten <b>collision</b> = Zeigt den Radius un <b>net</b> = Zeigt Netzwerkinformation <b>weapon</b> = Zeigt Informationen zu <b>ai</b> = Zeigt Informationen zu der k
ShowInGameMenu	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Zeigt das Ingame Menü an
ShowMessageOfTheDay	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle benötigt	Zeigt die Begrüßungsnachricht n
ShowMyAdminManager	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Öffnet den Adminmanager mit de wenn man die PlayerName, Play Zeigt am oberen Rand die Hinfer gezielt erneut angezeigt werden. Derzeit gibt es zwei Tutorials:
ShowTutorial	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	<b>TutorialIndex</b> = Index des Tutorials von 0 bis 1.  <b>ErneutAnzeigen: 1</b> = Zeige das Tutorial noch einmal auch wenn es schon mal angesehen wurde.	0 = Leer 1 = Dein erster Tag
Slomo <Geschwindigkeit>	Ja	serverweit	Geschwindigkeit der gesamten Welt von 0.0 ( alles steht) bis 1.0 ( normale Geschwindigkeit)	Lässt das komplette Spiel langsa weiterhin mit normaler Geschwin
SpawnActor <Blueprintpfad>	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>		admincheat showtutorial

SpawnActorSpread < <b>Blueprintpfad</b> >	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>		
SpawnDino <b>öhenverschiebung</b> >	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	Blueprintpfad: Eine Übersicht der Blueprints der Dinos ist hier: <a href="#">Dinos/Kreaturen spawnen - Übersichtsliste [Stand 242.0]</a>	Lässt einen Dino an einer bestimmten Struktur. Eine Anleitung wie man spawnen <a href="#">[Aktueller Stand: 245.0]</a>
Suicide	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Lässt den eigenen Charakter sterben
Stat	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	Textparameter der angezeigt werden soll	Zeigt bestimmte Parameter an. E
Summon	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	<b>FPS</b> = frames per seconds. Bildwiederholrate pro Sekunde Die Übersicht der Dinos ist hier zu finden: <a href="#">ARK - Kreaturenliste (Alle Lebewesen auf einen Blick)</a> . Die Dinoklasse steht bei der eigenen Seite des jeweiligen Dinos dabei	<b>stat fps</b> Lässt einen Dino direkt vor dem
Teleport	Nein	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Teleportiert den eigene <a href="#">Spieler</a> a
TeleportPlayerIDToMe < <b>PlayerID</b> >	Nein	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	PlayerID = IngameID (nicht Steam64 ID)	Teleportiert den <a href="#">Spieler</a> mit der ID dem Tier teleportiert. Sehr nützlich
TeleportPlayerNameToMe < <b>PlayerSteamName</b> >	Nein	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	PlayerSteamName = Steam Name des Spielers, nicht der angezeigte Charname im Spiel	Teleportiert den <a href="#">Spieler</a> mit dem Tier teleportiert. Sehr nützlich für
TeleportToPlayer < <b>PlayerID</b> >	Nein	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	PlayerID = IngameID (nicht Steam64 ID)	Teleportiert den eigenen <a href="#">Spieler</a> abstürzt und stirbt
ToggleGun	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Der aktuelle <a href="#">Spieler</a> wird ohne W
ToggleInfiniteAmmo	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Der aktuelle <a href="#">Spieler</a> erhält unend
UnbanPlayer < <b>PlayerName</b> >	Nein	Spezifischer <a href="#">Spieler</a>	<a href="#">Player</a> = Spielername	Entsperrt einen gebannten <a href="#">Spieler</a>
Walk	Ja	Eigener <a href="#">Spieler</a>	keine Befehle notwendig	Hiermit kann man den "Fly" Mod
<b>SOTF</b> : cheat scriptcommand evobeast	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "The
<b>SOTF</b> : cheat scriptcommand evoboomb	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Event "Hail to the Kin
<b>SOTF</b> : cheat scriptcommand evobounty	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Event "Harvesting Bo
<b>SOTF</b> : cheat scriptcommand evocarno	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Event "Carnivore Dro zwischen 1-4
<b>SOTF</b> : cheat scriptcommand evocold	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "Meg
<b>SOTF</b> : cheat scriptcommand evocrate	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "Meg mächtige Gegenstände beinhalte



<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evoday	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "Day"
<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evoherbi	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Event "Herbivore Dro" hierbei zwischen 1-4
<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evohot	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "Meg"
<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evofamine	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "Har" <a href="#">verlangsamt</a> wurde.
<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evofood	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "Foo" jede <a href="#">Kreatur</a> sofort <a href="#">zähmen</a> kann
<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evofog	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "Meg"
<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evomonkey	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "Arct" losgelassen werden. Beim Töten
<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evopred	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "Pre"
<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evorain	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "Acid" Lebenspunkte verlieren lässt
<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evosupply	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "Sup" Gegenstände enthalten, die man
<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evotame	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event "Dou"
<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evotrack	Ja	Spiel global	keine Befehle notwendig	Startet das Evolution Event " <a href="#">Surv</a> " Lichtstrahl markiert wird
<b>SOTF:</b> cheat scriptcommand evodragon				

cheat scriptcommand evoape Ja Spiel global keine Befehle notwendig Lässt die drei Bosse auf der zent

cheat scriptcommand evobrood

Spiel	
Für welches Spiel ist dieser Eintrag gedacht?	ARK Survival Evolved