Админские команды

Введение

Список команд указано в следующем стиле: `<>` — поля требующие обязательного вписания аргумента `[]` — поля не требующие вписания аргумента `/название_команды <обязательный аргумент> [необязательный_аргумент]` — объяснение

Игровые команды

Команды для админов

Их можно посмотреть начиная с 4-5 страницы списка команд (`/help 4`). Но на всякий случай пропишу их сюда с подробным объяснением ситуаций их применения.

1. `/a [сообщение]` — отправка сообщений в админский чат, который не видят обычные игроки, так-же можно включить по `Tab` с открытым чатом.
2. `/admin` — скрывает статус админа возле ника и в `TAB`, лучше использовать с сочетанием `/name [ник]` для скрытой слежки.
3. `/name [nick]` — на время сессии меняет ник прописывающего команду. Без указания аргумента — ник сбрасывается на изначальный.
4. `/tp <x> <y>` — телепортирует на определенные координаты (включить отображение можно в настройках, `графика -> отображать координаты игрока`).
5. `/spawn <unit> [count] [team]` — заспавнить юнит. Список юнитов прикрепил к посту. Нельзя использовать, чтобы не вмешиваться в игровой процесс.
6. `/team <team> [username]` — изменение команды игрока. Не используется, чтобы не вмешиваться в игровой процесс.
7. `/kill [username]` — убить игрока. Он будет возрожден если в его команде есть ядро.
8. `/killall [team]` — убить всех, убить определенную команду игроков.
9. `/core <planet> <small, medium, big>` — создать ядро определенной планеты, определенного размера.
10. `/end` — завершает игру, в последствии этого, автоматически меняется карта. Нельзя использовать вне выживания и песочницы, это может вызвать поломки.
11. `/effect <effect> <x> <y> [rotation] [color]` — вызывает эффект на секунду.
12. `/kick <name>` — выгнать игрока (не используется)

Команды консолей

Список команд в игре — `/help 6`:

1. `/js <code>` — выполнить `js` код.
2. `/execute <name> <command> [args]` — выполнить команду от имени другого игрока.
3. `/kills <selector>` — убивает конкретный класс юнитов, находится на доработке.

Дискордовские команды

Команды ниже могут быть не точными, лучше проверить в самом дискорде.

Core Bot

> Команды ниже работают только в каналах под категорией `Mindustry чат`.

1. `/ban <type> <query> <reason> [period]` — выдача бана через дискорд. `<type>` — тип присвоенного к аккаунту информации: `UUID`, никнейм, айди.
2. `/find <>`

Дополнительная информация

Типы селекторов

`@p` – ближайший игрок (кроме себя) `@r` – случайный игрок `@e` – все сущности `@a` – все игроки `@u` – все юниты `@s` – сам игрок

Если селектор длиннее двух символов, далее в квадратных скобках можно задать условия фильтрации. Например: `@<тип>[<поле><компаратор><значение>,<поле><компаратор><значение>,...]`. Также доступны все компараторы: `>, >=, <, <=, =, !=, ~`. Например, селектор `@e[health<=50]` выберет все сущности, у которых значение поля `health` меньше или равно 50.

Названия базовых команд (teams)

crux - красные

sharded - желтые

malis - фиолетовые

green - зеленые

blue - синие

derelict - серые

Список всех эффектов

Ссылка - https://mindustrygame.github.io/wiki/Modding%20Classes/Effect/#effect

Revision #3
Created 2026-06-08 16:40:22 UTC by The Administrator
Updated 2026-06-08 20:39:57 UTC by The Administrator