

# コンソール

ゲームエンジンとのユーザーインターフェース。  
ゲームの設定を変更するコマンドを入力したり、コマンドの実行結果を出力することができる。

## コンソールを使えるようにする

デフォルトの設定では、コンソールを表示するためのキーが無効になっているようなので、コンソールを有効にします。

ZP:Sのトップメニューの"OPTION"項目をクリックし、  
"Keyboard"タブ内の"Advanced..."ボタンをクリック。  
現れたウインドウ内で"Enable developer console"チェックボックスをオンにする。

これで半角/全角キー (\*1) でコンソールを呼び出すことができるようになります。

## ショートカットキー

Tab	途中まで入力したコマンドを補完する。長いコマンドを入力するときに便利。
Up/Down	過去に入力したコマンドリストを過去に/現在に向かってたどり、呼び出す。

## 基本的なコンソールコマンド

コマンド名	簡易説明
sv_cheat <1/0>	チートモードのon/off。チートモードでなければ実行できない命令を有効にする。
noclip	noclipモード(空中に向かって進めるようになり、すべての壁をすり抜ける)のon/off。
changelevel <マップ名>	マップを変更する
kill	<u>自殺</u> する
give <エンティティ名>	該当のオブジェクトを現在位置に生成する。
help <コマンド>	該当のコマンドの説明を表示する
con_logfile <ファイル名>	該当のファイルにコンソールのログを記録する。
cvarlist	存在する全てのコマンドを辞書順に表示する。出力が非常に長いのでcon_logfileでログを取って活用しよう。

developer <0-2>

より詳細な出力を有効にする開発者用モード。引数に1を渡すと有効になり、2を渡すとさらに詳細な出力が得られます。