

Fallout 4 [PC] - Comandos de Console

O console é nada mais é que uma ferramenta de debugging para a versão de computador, em base, todos os jogos do gênero da empresa tem um, que pode ser facilmente acessado e usado para...Ham..."Dar algumas vantagens ou ajuda" para jogadores necessitados. Infelizmente é uma ferramenta exclusiva para jogadores de PC.

Em fim, ao que interessa, para acessa-lo basta usar a tecla correspondente ao seu tipo de linguagem do teclado como temos abaixo:

Belga: `ù
>>> Brasileiro: `~
Canadense: `è
Dinamarquês: Æ
Estoniano: `ü
Francês: ^ ou `ù
Finlandês: `Ö
Germânico: ^ ou `ö
Húngaro: `ö
Islandês: Æ
Italiano: `| ou `ò
Japonês: @
Norueguês: ø
Português: ç
Russo: `ë
Espanhol: ñ
Sueco: `ö
Suíço: `¨
Turco: `"
Estados Unidos: ~ ou `
Reino Unido: `
Outras Soluções: §, ½

Se mesmo assim não conseguir, você sempre pode modificar a linguagem no Painel de Controle.

Ao ativar, você terá um HUD que mostrará os comandos usados/resultados dos comandos e uma barra para digitar os comandos/cheats. Note que não é necessário desativar controles para usar do Console, basta usar o teclado. Observação: O console é "case-insensitive", ou seja, ele não liga a mínima se você digita com maiúsculas ou minúsculas.

PEQUENA LISTA DE ATALHOS:

Por ter muitos códigos e pelo fato de que quero poupar o tempo de vocês procurando o que vocês querem, vou deixar listadas algumas palavras-chave para pesquisarem usando CTRL + F.

Debugging e Edição de Mapa
Pip-Boy / Mapa
Virando Deus
Câmera
Teleportando
Toogles e Tooggles
Save/Load Customizado
Quests

Manipulação do Inventário
Manipulação de NPCs
Facções
Estados e Manipulação de Personagens
Variáveis do Personagem
Manipulação de itens, mapa e alvo
Lockpicking
Controlando o Tempo
Inimigos Raros
Clima
Assentamentos
Comandos/Cheats Personalizados
DINHEIRO, DINHEIRO, DINHEIRO!!!
Bugs Visuais e Glitches
Considerações Finais

<<Debugging e Edição de Mapa>>

help <termo> <filtro> <tipo> – Busca pelos IDs de item, nome de perk e outros comandos.

Use PageUp e PageDown ou equivalente para navegar no console.

termo: O(s) termo(s) que serão pesquisados.

filtro: Varia de 0 até 4.

0 – Listar todos os resultados.

1 – Listar funções.

2 – Listar configurações.

3 – Listar globais.

4 – Listar outras formas (requer um tipo, veja abaixo).

tipo: Requer 4 caracteres (Necessário se usar filtro=4, se não, ignore), ex:

NPC_ – NPCs (underline para completar o requerimento de 4 caractere).

ARMO – Armaduras e roupas.

WEAP – Armas.

QUEST – Quests/Missões.

CELL – Cells/Células.

OMOD – Item mods.

MISC – Itens variados.

FACT – Facções.

PERK – Perks

Ex1: help leather 0 – Este listara tudo - itens IDs, nomes de perk e comandos com "Leather" no nome.

Ex2:: help "leather armor" 0 – Você pode pesquisar com espaço se usar aspas.

Ex3: help raider 4 armo – Lista todas as armaduras com "raider" em seus nomes.

Ex4: help "gunner con" 4 npc_ – Lista todos os NPCs com "gunner con" em seus nomes, como "Gunner Conscripts".

ClearConsole ou clear – Limpa o log do console.

<<Pip-Boy / Mapa>>

ShowAllMapMarkers <bool ou bool,bool,bool> ou tmm <bool ou bool,bool,bool>

tmm 1 – Ativa todas as localizações descobertas em seu Pip-Boy com viagem rápida (Não atualiza a estatística "localizações descobertas" no Pip-Boy 3000).

tmm 0 – Desativa todas as marcações.

tmm 1,0,1 – Adiciona todas as marcações sem terem sido descobertas.

<<Virando Deus>>

ToggleGodMode ou tgm – Dá invencibilidade ao jogador, contra dano, radiação e oxigênio infinito em baixo de água. Também aplica munição infinita, capacidade de carga ilimitada e AP/PA infinito (O carregamento de algumas armas ainda aplica consumo de pontos) e para a degradação de itens. Rad-Away e Stimpaks funcionam enquanto tgm estiver ativo, porém, as armaduras continuam drenando energia dos núcleos. Em adição, no modo oficina o jogador obtém recursos ilimitados.

ToggleImmortalMode ou tim – O personagem continua sofrendo dano, mas nunca irá morrer. Sem invencibilidade contra radiação, AP e Munição continuam finitos.

OBSERVAÇÃO: TOMEM EXTREMO CUIDADO COM ESSE CÓDIGO! Pode destruir seu personagem se uma animação de morte ocorrer, de forma permanente e irreversível (bom, dá pra recarregar o último save...Mas mesmo assim). Digamos que você pode sim, ser imortal, mas debuffs ainda são aplicados, o personagem continua sofrendo dano nas partes do corpo, ou seja, ele pode ter partes do corpo explodidas e dilaceradas, não vai morrer...Mas vai afetar seus atributos e ter o debuff eternamente pela perda das partes do corpo, além de que nas animações, não terá mais voz possivelmente.

<<Câmera>>

ToggleCollision ou tcl – Permite que o jogador se movimente livremente em qualquer direção, ignorando colisão (aka: voar ao infinito e ainda mais longe). Antes de utilizar, tenha certeza de clicar em uma área livre, desmarcando qualquer ID previamente visto/usado para que este código funcione.

Observação: Você não vai conseguir passar pelas bordas invisíveis do limite do mapa.

ToggleGamePause ou tgp – Congela o game, mesmo saindo do console, perfeito para se usar com tfc e tm para se tirar screenshots. Use o código novamente para voltar ao normal.

SetCameraFOV <Terceira Pessoa FOV> <Primeira Pessoa FOV> ou fov <Terceira Pessoa FOV> <Primeira Pessoa FOV> – Ajusta o ângulo das câmeras em graus. Altos valores ajudam a visualizar melhor o cenário, porém distorcem mais as imagens.

fov ou fov 0 0 - Ajusta os ângulos da câmera novamente para 70, o que é o valor original.

fov 90 - Ajusta a câmera em terceira pessoa para 90 graus, porém, reajusta a câmera em primeira pessoa para o valor original de 70. Se você estiver usando a visão em primeira pessoa, vai dar a impressão de que o código foi ignorado.

ToggleFlyCam or tfc – Separa a câmera do personagem, permitindo explorar o mundo a sua volta.

tfc 1 – Congela todas as animações, útil para tirar Screenshots.

SetUfoCamSpeedMult <número inteiro> ou suesm <número inteiro> – Muda a velocidade de movimento da câmera voadora livre. 20 é o normal.

ToggleMenus ou tm – Ativa/desativa as camadas do UI (incluindo o console, digite novamente para reativar) screenshot – Tira uma screenshot sem remover o HUD. Screenshots são salvas na pasta raiz do diretório Fallout4.exe nomeadas como "ScreenShot#.png". Use em conjunto com tm para fazer com que o console e o HUD invisíveis para uma screenshot mais limpa.

CharacterLight ou cl – Ativa/Desativa/Edita os efeitos de luz aplicados aos personagens. Pode ser adicionada á personagens que não possuem essa característica. Também pode ser removida do modelo.

UpdateGodraySettings ou gr – Ativa/Desativa/Edita Godray.

CenterOnCell <cell edid> ou coc <cell edid> – Teleporta o jogador para o centro da célula designada.

<<Teleportando>>

Muitos dos códigos de teleporte são parecidos, começam com "coc " e terminam com "ext" como um sufixo do nome do local, ainda assim, existem códigos do gênero não conhecidos e explorados. Abaixo temos uma lista do que encontramos:

coc PrewarSanctuaryExt01 – Teleporta o jogador de volta para a versão antes da guerra de Sanctuary, na introdução.

coc RedRocketExt – Teleporta para o posto de gasolina Red Rocket entre Sanctuary Hills e Concord.

coc qasmoke – Transporta você para uma sala especial contendo todos os objetos do jogo, incluindo armas, armadura e power armors. Use "coc SanctuaryExt" para voltar ao mundo.

coc tenpinesbluff - Transporta para Tenpines Bluff.

coc vault111ext - Transporta para a Vault 111.

coc lexingtonext - Transporta para Lexington (na verdade, dentro do lugar).

coc concordext - Transporta para Concord (vai se jogado perto de Musuem of History)

coc bedfordstationext - Transporta para Bedford Station.

coc corvegaassemblyplantext - Transporta para Corvega Assembly Plant.

coc collegesquareext - Transporta para College Square (próximo de Cambridge Police Station)

SetConsoleOutputFile <nomedoarquivo> ou scof <nomedoarquivo> – Escreve a saída do console no arquivo especificado.

Observação: Enquanto o comando é aceito e processado, nenhum arquivo é gerado.

RunConsoleBatch <nomedoarquivo> ou bat <nomedoarquivo> – Executa uma lista de comandos escritas em um bloco de notas (.txt).

<<Toogles e Tooggles>>

ToggleGrass ou tg – Ativa/Desativa exibição de grama.

ToggleTrijuicing ou tj – Ativa/Desativa Trijuicing. Sem informações sobre o que raios é isso...

ToggleLODLand ou tll – Ativa/Desativa exibição distante de LOD.

ToggleSky ou ts – Ativa/Desativa a exibição do céu.

ToggleWaterSystem ou tws – Ativa/Desativa a exibição da água. Útil para explorar regiões submersas. Em alguns segundos é reativado, isso ocorre quando você muda de célula também, o que lhe força a usar o código novamente.

ToggleWireframe ou twf – Ativa/Desativa o modo aramado.

QuitGame ou qqg – "Saida rápida", fecha imediatamente o jogo.

ClearScreenBlood ou csb – Limpa o cenário de poeira de explosões, sangue etc...

<<Save/Load Customizado>>

SaveGame <nomedoarquivo> or save <nomedoarquivo> – Gera um arquivo de save com o nome designado.

LoadGame <nomedoarquivo> or load <nomedoarquivo> – Carrega o arquivo designado.

SetGlobalTimeMultiplier <multiplicador> ou sgtm <multiplicador> – Modifica o multiplicador dentro do jogo em relação ao tempo.

AVISO: Pode quebrar algumas coisas no processo. Valores seguros são entre 0 até 25. Acima de 50 o jogo tem queda de frames e quebras pesadas...

<<Quests>>

SetStage <QuestID> <Número do Estágio da Quest> – Move o indicador do estágio atual de sua missão. Recomendado para passar por partes bugadas sem forçar a missão ser completada. Esse comando apenas pode avançar na Quest, nunca retornar a um ponto que já foi completado.

GetStage <QuestID> – Retorna o número do estágio da quest atual.

sqt – Gera uma lista dos objetivos das missões atuais, serve também para obter o QuestID.

CompleteQuest <QuestID> – Completa a quest.

ResetQuest <QuestID> – Reseta a quest.

FailQuest <QuestID> – Falha na quest.

ShowQuestObjectives <QuestID> ou sqo <QuestID> – Mostra todos os objetivos da quest atual, incluindo os completados ou de todas as quests se não usar um QuestID.

completeallobjectives <QuestID> – Completa todos os objetivos atuais da missão.

caqs – Completa todos os estágios da quest.

Observação: Bem...Buggado...Pode quebrar o jogo.

MoveToQuestTarget <QuestID> ou movetoqt <QuestID> – Teleporta o jogador até o objetivo/alvo da missão.

ShowQuestStages <QuestID> ou sqs <QuestID> – Usado para revelar todos os estágios da quest.

<<Manipulação do Inventário>>

player.additem <base_id> <quantidade> – Adiciona um item ao seu inventário. Use o comando "help" para obter ajuda com o ID.

AVISO: NÃO USE VALORES NEGATIVOS PARA REMOVER OS ITENS DO INVENTÁRIO COMO NOS JOGOS ANTIGOS COMO SKYRIM, não são mais aceitos e vão quebrar o jogo se você insistir em tentar, fechando automaticamente. Para remover use o comando "removeitem".

player.removeitem <base_id> <quantidade> – Remove itens do inventário.

player.showinventory ou player.inv – Lista o inventário e revela os IDs.

player.equipitem <object_id> – Equipa o item listado no inventário.

player.unequipitem <object_id> – Desequipa itens inacessíveis (Ex: Pip-boy).

targetID.unequipall – Desequipa tudo o que estiver equipado no alvo.

unequipall - Selecione o alvo primeiramente antes de usar o código, ele desequipa tudo o que estiver equipado nele.

targetID.openactorcontainer 1 – Abre o inventário de qualquer NPC como se ele fosse um baú ou algo do gênero. Roupas equipadas não são mostradas.

targetID.drop <id> <quantidade> – Força o NPC alvo a derrubar uma quantidade específica do item designado em seu devido inventário.

targetID.additem <id> <quantidade> – Adiciona uma quantidade específica de um item para o inventário de um NPC.

<<Manipulação de NPCs>>

player.placeatme <base_id> <quantidade> – Gera acima do jogador itens e NPCs.

Usando player.placeatme 1f8545 irá gerar um baú contendo todas as combinações possíveis de armas lendárias no jogo.

Se o que você procura é um meio de trazer companheiros para perto de você, uma opção é escrever "prid <id>" e depois "moveto player" o que fará eles serem teleportados ao seu lado.
Ex: Digitado: prid 0001D162 (enter) Digitado: moveto player (enter) Resultado: Dogmeat ao seu lado.

00079305 - Cait

0001cA7D - Codsworth

00102249 - Curie

0005DE4D - Paladin Danse

001D162 - Dogmeat

00022615 - John Hancock

0002A8A7 - Robert MacCready

00002F25 - Nick Valentine

00002F1F - Piper

0001A4D7 - Preston Garvey

0003F2BB - Strong

000E210A - X6-88

targetID.kill – Mata o alvo, a menos que seja imortal, nesse caso irá apenas ficar atordoado.

targetID.resurrect – Revive o alvo .

AVISO: Fique atento á alvos com partes do corpo faltando, eles voltarão a vida sem essas partes e provavelmente vão ficar bugados...

recycleactor – Reseta alguns NPCs.

Observação: Esse comando faz NPCs criados de forma aleatória e de encontros aleatórios (como um Minuteman patrulhando, raiders atacando assentamentos ou um mercador viajante com nome) sumirem completamente da área. Este código pode ser usado sem o comando "resurrect". Ele concerta erros gerados pelo comando citado acima, pois o NPC é resetado. Usar esse código numa Power Armor vai reseta-la totalmente, transportando ela para o local de origem e removendo qualquer modificação feita pelo jogador.

killall – Todos os NPCs, passivos e agressivos irão morrer na área atual, exceto por aqueles que forem importantes e que não podem morrer, nesse caso, apenas vão cair e se levantarão com o tempo.

targetID.tai – Ativa/Desativa a AI em NPCs. Em base isso congela eles até ser usado novamente.

tai – Ativa/Desativa AI, se usado sem um alvo, será tratado como alvo global.

targetID.ToggleCombatAI ou targetID.tcai – Ativa/Desativa toda a AI de Rotina de Combate, sem alvo afetará de forma global.

tdetect – Ativa/Desativa a detecção da AI em relação a qualquer coisa, incluindo a presença de outros seres..

targetID.sexchange – Muda o sexo do alvo.

AVISO: Apenas use esse comando em personagens dispensáveis no caso de NPCs. Esse código bagunça quests onde personagens essenciais são alterados por ele, dá para recomear o jogo e carregar um save anterior para reparar os danos.

setessential <base_ID> <bool> – Permite que um NPC seja permanentemente morto. Clique no NPC para que o código funcione. Use o comando de ressuscitação para revivê-los.

setessential 0 – Permite que o npc morra permanentemente. Aka: Vire Mortal.

setessential 1 – O npc nunca morrera.

targetID.isessential – Retorna 0 ou 1 dependendo se o alvo é essencial ou não.
targetID.getav CA_affinity – Pega o nível de afinidade do alvo (Eventos normalmente ocorrem durante 250, 500, 750, 1000 sendo 1000 o máximo, exceto quando o personagem e o jogador estão numa relação, o que torna o máximo em 1100).
targetID.setav CA_affinity – Ajusta o nível de afinidade para um valor absoluto.
targetID.modav CA_affinity – Aplica um modificadorno nível de afinidade por um valor relativo, aka: Altera a formula de afinidade para aquele personagem.

resetAi – Reseta AI.

targetID.ToggleControlsDriven ou

targetID.tc – Permite que você controle a AI.

Observação: Não remove o controle sobre o personagem anterior automaticamente. Assim, os comandos serão passados para ambos. Use player.tc para remover o controle sobre o personagem do jogador.

<<Facções>>

Atom Cats - 00048641
Brotherhood of Steel - 0005de41
Children of Atom - 0002fb84
Diamond City security - 00002f65
Triggermen - 00083ad0
The Forged - 0031010d
The Institute - 0005e558
Minutemen - 00068043
Player - 0001c21c
Raiders - 0001cbcd
Railroad - 000994f6
Gunners - 00058303
Pillars of the Community - 000bbf88
Neighborhood Watch - 000e1acc

targetID.AddToFaction <iddafacção> <0 ou 1> – Adiciona uma facção ao alvo, precisa de um prefixo ou um alvo selecionado. 0=Neutro, 1=Aliado.

targetID.RemoveFromFaction <faction id> – Remove uma facção ao alvo, precisa de um prefixo ou um alvo selecionado.

targetID.removefromallfactions – Remove o alvo de todas as facções. Se usada no jogador, esteja ciênte que ele será removido da facção do jogador se a mesma foi usada nele.

setally <iddafacção> <iddafacção> <0 ou 1> <0 ou 1> – Torna duas facções em amigas. 0=Neutro, 1=Aliado.

setenemy <iddafacção> <iddafacção> <0 ou 1> <0 ou 1> – Torna duas facções em inimigas. 0=Neutro, 1=Inimigo.

<<Estados e Manipulação de Personagens>>

player.GetValue <variáveldopersonagem> ou player.getav <variáveldopersonagem> – Imprime o valor atual da variável.

player.SetValue <variáveldopersonagem> <quantidade> ou player.setav <variáveldopersonagem> <quantidade> – Ajusta o valor da variável para a quantidade especificada.

player.ModValue <variáveldopersonagem> <quantidade> ou player.modav <variáveldopersonagem> <quantidade> – Modifica os valores das variáveis, você poderá ver diferença no Pip-Boy, mas não afetará a lista de Perks. Afinal, é um modificador, valores negativos podem ser usados. Ex: Você pode usar com experiência para evoluir mais rápido, mas evite valores altos de mais como 400.000...Isso pode gerar problemas em seu jogo.

player.ForceValue <variáveldopersonagem> <quantidade> ou player.forceav <variáveldopersonagem> <quantidade> – Força um valor.

Observação: É recomendado o uso de ModAV/ModValue no lugar desse, se você planeja alterar o valor. Pois este força o valor e nada vai reajusta-lo, a não ser que use novamente ou usar ModAV (pois como já disse, é um modificador).

player.addperk <perk ID> – Adiciona uma perk e seu devido rank.

Observação: É necessário usar o código para todos os ranks da perk, caso contrário, não vai aplicar todos os efeitos, mesmo que adicione apenas o último.

Observação 2: Por alguma razão, parece que não funciona com a perk V.A.N.S.

player.sexchange - Muda o sexo do personagem do jogador.

player.setlevel <nível> – Ajusta o seu nível, note que é impossível usar para diminuir o seu nível...

showspecialmenu – Traz um menu para modificar o nome e distribuir os pontos SPECIAL.

getgs <string> – Mostra os valores de opções do jogo.

player.resethealth – Recarrega a vida do jogador, RADs permanece.

setgs fJumpHeightMin <valor> – Permite que você customize a altura de seus saltos, mas tome cuidado, valores muito altos vão gerar dano de queda, o valor original é 90.

player.moveto <id item/NPC> – Move o jogador até um item ou NPC.

player.setrace <race id> – Modifica a raça do jogador. Você pode usar o comando "help" para obter a lista de ids de raça.

Observação: Algumas raças podem gerar quebras no jogo.

<<Variáveis do Personagem>>

Boa parte pode ser usado pelo nome, por exemplo: ModAV luck 10, mas o resto se deve usar o ID.

Observação: Deem uma olhada na fonte consultada se quiserem a lista completa, muitos códigos eram inúteis e outros um tanto incertos ...

Por nome:

Strength - 000002c2 - 1~10, 11+ (Vai de 1 até 10...Mas dá pra se colocar mais...)

Perception - 000002c3- 1~10, 11+

Endurance -000002c4 - 1~10, 11+

Charisma - 000002c5 - 1~10, 11+

Intelligence - 000002c6 - 1~10, 11+

Agility - 000002c7 - 1~10, 11+

Luck - 000002c8 - 1~10, 11+

Experience - 000002c9

Health - 000002d4

CarryWeight - 000002dc

SpeedMult -000002da - O normal é 100.00, para dobrar use 200.00.

ActionPoints - 000002d5

HealRate - 000002d7

ActionPointsRate - 000002d8

DamageResist - 000002e3

PoisonResist - 000002e4

FireResist - 000002e5

ElectricResist - 000002e6

FrostResist - 000002e7

RadResistIngestion - 000002e9

RadResistExposure - 000002ea

EnergyResist - 000002eb

Invisibility 000002f3 - Invisibilidade: 1 ativado, 0 desativado

Por ID:

AttackDamageMult - 00000357 - 1 é Normal, 2 dobra o dano
PerceptionCondition - 0000036c — Condição da Cabeça, 0-100
EnduranceCondition - 0000036d — Condição do Tórax, 0-100
LeftAttackCondition - 0000036e — Condição do Braço Esquerdo, 0-100
RightAttackCondition - 0000036f — Condição do Braço Direito, 0-100
LeftMobilityCondition - 00000370 — Condição da Perna Esquerda, 0-100
RightMobilityCondition - 00000371 — Condição da Perna Direita, 0-100
RadsRate - 000002db
CritChance - 000002dd - Parece que 100 é um crítico garantido
MeleeDamage - 000002de
UnarmedDamage - 000002df
Aggression - 000002bc - Procure por Gamebryo AI Attributes
Confidence - 000002bd - Procure por Gamebryo AI Attributes
Energy - 000002be - Procure por Gamebryo AI Attributes
Morality - 000002bf - Procure por Gamebryo AI Attributes
Assistance - 000002c1 - Procure por Gamebryo AI Attributes

<<Manipulação de itens, mapa e alvo>>

É mais fácil de manipular os objetos quando você usa o console para selecioná-los antes de aplicar os códigos... Você pode optar em usar PickRefById <ref_id> para selecionar um objeto pelo ID de referência.

GetPlayerGrabbedRef – Pega o ID de referência do Item que está sendo carregado no momento (Pra agarrar, aperte e mantenha pressionado E sobre o item e então digite no console)

PickRefById <ref_id> oru PRID <ref_id> – É o mesmo que clicar sobre um objeto para adquirir e selecionar o ID. Útil para selecionar manualmente objetos invisíveis ou inalcançáveis.

disable – Oculta o objeto alvo.

enable – Mostra o objeto alvo.

SpawnDupe – Gera uma duplicata de um objeto, se for algum tipo de container com itens dentro, apenas uma cópia de cada item será clonado.

AVISO: Não duplique objetivos de quest ou NPCs/itens únicos. Isso pode gerar bugs não previstos e quebras no jogo. Pela forma estranha como são gerados os itens a partir desse comando, não é recomendado o uso para containers.

attachmod <Mod_ID> ou amod <Mod_ID> – Adiciona uma modificação para a arma.

removemod <Mod_ID> or rmod <Mod_ID> – Remove uma modificação na arma.

Observação: O ID usado deve ser válido e correto para funcionar.

setScale <int> – Ajusta a escala usada no jogo. É requerido inicialmente que se use "disable" e então "enable" para que o objeto em questão possa ser modificado efetivamente.

AVISO: Ao usar uma Power Armor você sentirá uma diferença na escala. O que pode sumir com alguns itens como partes de armadura, o Pip-Boy etc... Podendo apenas restaurar até o momento usando um save antigo.

Observação: Tome cuidado ao modificar a escala para valores grandes como 10, por exemplo, seu personagem, você vai parecer um gigante super poderoso e tudo mais, mas qualquer

quedinha pode ser fatal, afinal, o jogo ainda calcula pelo seu tamanho original, não pelo atual modificado pela escala, além disso, as células do jogo continuam carregando como se você continuasse do mesmo tamanho, então, você pode ver o cenário sendo carregado ao longe. É recomendado o uso de tel para evitar quedas.

·
getScale – Imprime a escala atual do objeto.

getpos <axis> – Imprime a posição do objeto, assim como seu eixo X, Y e Z.

setpos <axis> <int> – Posiciona o objeto na posição e eixos desejados. Porém, pode fazer o item simplesmente desaparecer.

modpos <axis> <int> – Novamente um modificador, este para posição e eixos.

<<Lockpicking>>

lock – Fecha/Tranca portas, cofres, terminais e outros containers.

unlock – Abre/Destranca portas, cofres, terminais e outros containers.

Você pode usar valores afrente de lock para aplicar níveis de dificuldade para destravar, variando de 1 até 100, sendo 0~25 novato, 26~50 avançado, 51~75 expert e 76~100 mestre.

lock 0 – Tranca novamente o objeto alvo conforme a versão original, se não tiver, vai ser um trancamento de nível novato..

lock -1 ou lock 255 – "Requires Key"/Precisa de Chave

lock -2 ou lock 254 – "Inaccessible"/Inacessível

lock -3 ou lock 253 – "Requires Terminal"/Requer terminal

lock -4 ou lock 252 – "Chained"/Acorrentado

lock -5 ou lock 251 – "Barred"/Barrado

activate – Ativa um item/objeto (tipo uma porta que normalmente fosse precisar de um botão ou alavanca).

markfordelete – Similar ao disable, porém, irá deletar qualquer objeto no jogo, removendo permanentemente. Pode desaparecer imediatamente ou exigir que você saia do local e entre novamente para que tenha efeito.

AVISO: Este comando pode remover partes importantes do mapa, NPCs ou até mesmo o jogador. Use com extreme cuidado.

setopenstate <int> – Similar ao activate, mas irá abrir e fechar sem que o jogador tenha que usá-lo.

setopenstate 0 – Fechado.

setopenstate 2 – Aberto.

setownership – Faz o item ser seu..

player.placeatme <base_id> <quantidade> <qualidade> – Coloque um item, objeto ou NPC próximo do jogador; para muitos itens a quantidade de 1 é a única válida.

Observação: Se esse comando for usado para trazer uma arma ou armadura, em ambos os casos, serão inúteis, pois você não poderá pega-los. Use player.additem nesse caso.

setangle <eixo> <graus> – Roda um objeto (normalmente um que tenha sido trazido ao jogo usando placeatme) nos eixos 'X', 'Y' e 'Z'.

Normalmente usado após trazer uma Power Armor antes de entrar nela, fazendo com que o jogador não congele (bug), clicando sobre a armadura e modificando os eixos X, Y e Z para 0.

player.moveto <ref_id> – Move o jogador á um objeto.

<<Controlando o Tempo>>

set timescale to <escala> – Ajusta o quão rápido o tempo do jogo se passa relativo ao tempo fora dele.

set timescale to 20 – 1 segundo que se passa no mundo real, no jogo se passa 20 segundos.

set timescale to 1 – 1 segundo que se passa no mundo real se passa no jogo.

set timescale to 0 – Para o tempo do jogo.

Warning: Altering the timescale will cause the game to crash if NPCs spawned using placeleveledactoratme or moveto player enter into combat.

Observação: Uma escala de tempo igual á 0 vai prevenir que os atores saiam das bordas da célula..

set gamehour to <tempo> – Ajusta o horário do jogo para o valor especificado. Mudanças são aplicadas quando o jogo for resumido. Antes de usar o código, pode ser útil usar GetCurrentTime.

<<Inimigos Raros>>

fDiffMultLegendaryChance_<string> – Você pode mudar as chances de aparecer inimigos lendários temporariamente sem ter que mudar a dificuldade..

fDiffMultLegendaryChance_VE – Very Easy

fDiffMultLegendaryChance_E – Easy

fDiffMultLegendaryChance_N – Normal

fDiffMultLegendaryChance_H – Hard

fDiffMultLegendaryChance_VH – Very Hard

fDiffMultLegendaryChance_SV – Survival

forceweather <IDdoClima> ou fw <IDdoClima> – Muda o clima.

<<Clima>>

DefaultWeather - 0000015e

CommonwealthMistyRainy - 001cd096

CommonwealthRain - 001ca7e4

CGPrewarNukeFXWeather - 001f61fd

CommonwealthClear - 0002b52a

CommonwealthClear_VBFog - 002486a4

CommonwealthClear2 - 002385fd

CommonwealthDarkSkies - 001e5e60

CommonwealthDarkSkies2 - 002385fb

CommonwealthDarkSkies3 - 00226448

CommonwealthDusty - 001f61a1

CommonwealthFoggy - 001c3473

CommonwealthGSFoggy - 001bd481

CommonwealthGSOvercast - 000f1033

CommonwealthGSRadstorm - 001c3d5e

CommonwealthPolluted - 001eb2ff

DiamondWeather - 0000116d

DiamondWeatherPastel - 0000116e

FXNukeWeather - 001256fb
FXWthrMoonlightOnly - 00088c57
IstWeather - 000016ec

<<Assentamentos>>

player.placeatme 20593 – Gera um Colono próximo do jogador, você deve adiciona-lo á um assentamento para que possa dar ordens a seguir á ele/ela.

player.placeatme c1aeb – Vai colocar uma bancada de trabalho próxima ao jogador, permitindo a edição de um assentamento onde o mesmo se encontra se possível.

scrapall – Literalmente faz a limpa no assentamento, todos os objetos que podem ser demontados/destruidos para obter recursos são executados através desse comando. Então tome extremo cuidado ao usa-lo, ou pode consumir algo que não desejava, como objetos criados por você. Use o comando apenas enquanto estiver no modo oficina.

Variáveis dos Assentamentos

Levemos em conta que essas variáveis envolvem os objetos que geram elas a principio. Porém, alguns aceitam serem influenciados a gerar outras variáveis sem a necessidade de alguém coletar comida de um purificador de água, por exemplo.

Energia

getav 32e – Mostra o valor atual.
setav 32e <valor> - Ajusta o valor gerado pelo objeto.

Comida

getav 331 – Mostra o valor atual.
setav 331 <valor> - Ajusta o valor gerado pela plantação alvo.

Observação: Não é recomendado o uso de mais do que 6 para as plantações por motivos que envolvem as formulas do jogo, como cada Colono podendo apenas cuidar de até 6 plantações por vez ou coisa do gênero. Bons valores que podem ser usado seriam 5.5 para qualquer plantação e 5 para mutfruit como foi dado o exemplo.

Água

getav 332 – Mostra o valor atual;
setav 332 <valor> - Ajusta o valor gerado pelo objeto.

Defesa

getav 333 – Mostra o valor atual.
setav 333 <valor> - Ajusta o valor de defesa gerado pelos mecanismos de defesa e postos de vigilância.

Felicidade

Para usar os códigos a seguir, com o console aberto, clique sobre a oficina do assentamento (sim, o objeto) :

getav 00129157 – Mostra o nível de felicidade atual.

getav 00127238 – Mostra o nível de felicidade futuro atual. A felicidade de seu assentamento irá gradualmente assumir o valor revelado. Ótimo para checar como seu assentamento está indo.

Comandos para adicionar modificadores:

modav 00129157 <valor>

modav 00127238 <valor>

Observação: São modificadores, vão adicionar valores aos já existentes. Para modificar use 'setav' para especificar um valor específico.

<<Comandos/Cheats Personalizados>>

No PC, crie um bloco de notas (.txt) dentro de Steam\Steamapps\Common\Fallout 4 adicionando nele quantos códigos desejar, finalizando cada um com (;) (OBS: Sem ()), separando por linhas. Para rodar o script durante o jogo (conjunto de códigos), abra o console e escreva "bat <nome do arquivo> ". Sem a extensão. Por exemplo, se o seu arquivo se chama "exemplo.txt", digite: bat exemplo Todos os comandos listados serão aplicados imediatamente.

Gera 10000 de cada recurso.

player.additem 001BF72D 10000; Acid

player.additem 001BF72E 10000; Adhesive

player.additem 0006907A 10000; Aluminum

player.additem 001BF72F 10000; Antiseptic

player.additem 000AEC5C 10000; Asbestos

player.additem 000AEC5B 10000; Ballistic

Fiber

player.additem 000AEC5D 10000; Bone

player.additem 000AEC5E 10000; Ceramic

player.additem 0006907B 10000; Circuitry

player.additem 000AEC5F 10000; Cloth

player.additem 00106D99 10000; Concrete

player.additem 0006907C 10000; Copper

player.additem 000AEC60 10000; Cork

player.additem 0006907D 10000; Crystal

player.additem 001BF730 10000; Fertilizer

player.additem 00069087 10000; Fiber Optics

player.additem 000AEC61 10000; Fiberglass

player.additem 0006907E 10000; Gear

player.additem 00069085 10000; Glass

player.additem 000AEC62 10000; Gold

player.additem 000AEC63 10000; Lead

player.additem 000AEC64 10000; Leather

player.additem 00069086 10000; Nuclear

Material

player.additem 001BF732 10000; Oil

player.additem 0006907F 10000; Plastic

player.additem 00106D98 10000; Rubber

player.additem 00069081 10000; Screw

player.additem 000AEC66 10000; Silver

player.additem 00069082 10000; Spring
player.additem 000731A4 10000; Steel
player.additem 000731A3 10000; Wood
player.additem 000F742E 10000; Carrot
player.additem 000330F8 10000; Corn
player.additem 000EF24D 10000; Gourd
player.additem 000FAFEB 10000; Melon
player.additem 00033102 10000; Mutfruit
player.additem 000E0043 10000; Razorgrain
player.additem 0009DCC4 10000; Tato

Gera 10,000 de munição para todas as armas

Bullets

player.additem 0001F66B 10000; .308 Round
player.additem 0004CE87 10000; .38 Round
player.additem 0009221C 10000; .44 Round
player.additem 0001F66A 10000; .45 Round
player.additem 0001F279 10000; .50 Caliber
player.additem 0001F276 10000; 10mm Round
player.additem 0001F278 10000; 5.56 Round
player.additem 0001F66C 10000; 5mm Round
player.additem 0001F673 10000; Shotgun Shell

Explosives

player.additem 000E6B2E 10000; Mini Nuke (fat man)
player.additem 000CABA3 10000; Missile

Energy

player.additem 0018ABDF 10000; 2mm Electromagnetic Cartridge
player.additem 001025AA 10000; Alien Blaster Round
player.additem 0018ABE2 10000; Cryo Cell
player.additem 000C1897 10000; Fusion Cell (armas)
player.additem 00075FE4 10000; Fusion Core (power armor)
player.additem 000DF279 10000; Gamma Round
player.additem 0001DBB7 10000; Plasma Cartridge

Other

player.additem 000CAC78 10000; Flamer Fuel
player.additem 001025AE 10000; Flare
player.additem 000E942C 10000; Junk
player.additem 000FD11C 10000; Cannonball
player.additem 000FE269 10000; Railway Spike

Syringes

player.additem 00058AE9 10000; Berserk Syringe
player.additem 00058AEB 10000; Bleed Out Syringe
player.additem 000375BB 10000; Bloatfly Larva Syringe
player.additem 00058AF2 10000; Endangerol Syringe
player.additem 00058AF4 10000; Lock Joint Syringe
player.additem 00058AF5 10000; Mind Cloud Syringe
player.additem 00058AF7 10000; Pax Syringe
player.additem 00058B0C 10000; Radscorpion Venom Syringe
player.additem 00058B0E 10000; Yellow Belly Syringe

<<Maximilizando S.P.E.C.I.A.L. e todas as perks>>

SPECIALS

player.setav STRENGTH 10;
player.setav PERCEPTION 10;

```
player.setav ENDURANCE 10;
player.setav CHARISMA 10;
player.setav INTELLIGENCE 10;
player.setav AGILITY 10;
player.setav LUCK 10;
# IRON FIST
player.addperk 0001DAFE; 1
player.addperk 0001DAFF; 2
player.addperk 0001DB00; 3
player.addperk 00065E42; 4
player.addperk 00065E43; 5
# BIG LEAGUES
player.addperk 0004A0B5; 1
player.addperk 000E36FC; 2
player.addperk 000E36FD; 3
player.addperk 000E36FE; 4
player.addperk 00065E05; 5
# ARMORER
player.addperk 0004B254; 1
player.addperk 0004B255; 2
player.addperk 0004B256; 3
player.addperk 001797EA; 4
# BLACKSMITH
player.addperk 0004B253; 1
player.addperk 0004B26A; 2
player.addperk 000264D8; 3
# HEAVY GUNNER
player.addperk 0004A0D6; 1
player.addperk 0004A0D7; 2
player.addperk 0004A0D8; 3
player.addperk 00065E2A; 4
player.addperk 00065E2B; 5
# STRONG BACK
player.addperk 0004B24E; 1
player.addperk 00065E5B; 2
player.addperk 00065E5C; 3
player.addperk 001D2489; 4
# STEADY AIM
player.addperk 001D2487; 1
player.addperk 001D2488; 2
# BASHER
player.addperk 00065DF9; 1
player.addperk 00065DFA; 2
player.addperk 00065DFB; 3
player.addperk 00065DFC; 4
# ROOTED
player.addperk 001D247F; 1
player.addperk 001D2480; 2
player.addperk 001D2482; 3
# PAIN TRAIN
player.addperk 0004D89B; 1
player.addperk 00065E3C; 2
player.addperk 00065E3D; 3
# PICKPOCKET
player.addperk 0004D88A; 1
```

player.addperk 000E3702; 2
player.addperk 000E3703; 3
player.addperk 001D248F; 4
RIFLEMAN
player.addperk 0004A0B6; 1
player.addperk 0004A0B7; 2
player.addperk 0004A0B8; 3
player.addperk 0006FA20; 4
player.addperk 00065E52; 5
AWARENESS
player.addperk 000D2287; 1
LOCKSMITH
player.addperk 000523FF; 1
player.addperk 00052400; 2
player.addperk 00052401; 3
player.addperk 001D246A; 4
DEMOLITION EXPERT
player.addperk 0004C923; 1
player.addperk 0004C924; 2
player.addperk 0004C925; 3
player.addperk 00065E13; 4
NIGHT PERSON
player.addperk 0004C93B; 1
player.addperk 001D2495; 2
REFRACTOR
player.addperk 000CA99D; 1
player.addperk 000CA99E; 2
player.addperk 000CA99F; 3
player.addperk 00065E4B; 4
player.addperk 00065E4C; 5
SNIPER
player.addperk 0004C92A; 1
player.addperk 0004C92B; 2
player.addperk 0004C92C; 3
PENETRATOR
player.addperk 00024AFF; 1
player.addperk 001D2477; 2
CONCENTRATED FIRE
player.addperk 0004D890; 1
player.addperk 001D2459; 2
player.addperk 001D245A; 3
TOUGHNESS
player.addperk 0004A0AB; 1
player.addperk 0004A0AE; 2
player.addperk 0004A0AF; 3
player.addperk 00065E5D; 4
player.addperk 00065E5E; 5
LEAD BELLY
player.addperk 0004A0B9; 1
player.addperk 00024B00; 2
player.addperk 00024B01; 3
LIFEGIVER
player.addperk 0004A0CF; 1
player.addperk 001D2465; 2
player.addperk 001D2467; 3

CHEM RESISTANT
player.addperk 0004A0D5; 1
player.addperk 00065E0C; 2
RAD RESISTANT
player.addperk 001D2479; 1
player.addperk 001D247A; 2
player.addperk 001D247B; 3
ADAMANTIUM SKELETON
player.addperk 0004C92D; 1
player.addperk 00024AFD; 2
player.addperk 00024AFE; 3
CANNIBAL
player.addperk 0004B259; 1
player.addperk 001D1A62; 2
player.addperk 001D1A63; 3
GHOULISH
player.addperk 0004D89E; 1
player.addperk 00065E22; 2
player.addperk 00065E23; 3
SOLAR POWERED
player.addperk 0004D8A7; 1
player.addperk 001D2484; 2
player.addperk 001D2485; 3
CAP COLLECTOR
player.addperk 001D2456; 1
player.addperk 000D75E2; 2
player.addperk 001D2457; 3
LONE WANDERER
player.addperk 001D246B; 1
player.addperk 001D246D; 2
player.addperk 001D246E; 3
ATTACK DOG
player.addperk 0004B26D; 1
player.addperk 001D244D; 2
player.addperk 001D244E; 3
ANIMAL FRIEND
player.addperk 0001E67F; 1
player.addperk 0004A0D9; 2
player.addperk 001D2450; 3
LOCAL LEADER
player.addperk 0004D88D; 1
player.addperk 001D2468; 2
INSPIRATIONAL
player.addperk 001D2461; 1
player.addperk 001D2462; 2
player.addperk 001D2463; 3
WASTELAND WHISPERER
player.addperk 001D248A; 1
player.addperk 001D248B; 2
player.addperk 001D248C; 3
INTIMIDATION
player.addperk 001D02B5; 1
player.addperk 001D02B6; 2
player.addperk 001D02B7; 3
V.A.N.S.

player.addperk 000207D1; 1
MEDIC
player.addperk 0004C926; 1
player.addperk 0006FA1C; 2
player.addperk 0006FA1D; 3
player.addperk 00065E35; 4
GUN NUT
player.addperk 0004A0DA; 1
player.addperk 0004A0DB; 2
player.addperk 0004A0DC; 3
player.addperk 0016578E; 4
HACKER
player.addperk 00052403; 1
player.addperk 00052404; 2
player.addperk 00052405; 3
player.addperk 001D245D; 4
SCRAPPER
player.addperk 00065E65; 1
player.addperk 001D2483; 2
SCIENCE!
player.addperk 000264D9; 1
player.addperk 000264DA; 2
player.addperk 000264DB; 3
player.addperk 0016578F; 4
CHEMIST
player.addperk 000E36FF; 1
player.addperk 000E3700; 2
player.addperk 000E3701; 3
player.addperk 001D2458; 4
ROBOTICS EXPERT
player.addperk 0004D889; 1
player.addperk 00065E64; 2
player.addperk 001ACF96; 3
NUCLEAR PHYSICIST
player.addperk 001D246F; 1
player.addperk 001D2470; 2
player.addperk 001D2471; 3
NERD RAGE!
player.addperk 0004D886; 1
player.addperk 00065E37; 2
player.addperk 00065E38; 3
GUNSLINGER
player.addperk 0004A09F; 1
player.addperk 0004A0A9; 2
player.addperk 0004A0AA; 3
player.addperk 0006FA1E; 4
player.addperk 00065E24; 5
COMMANDO
player.addperk 0004A0C5; 1
player.addperk 0004A0C6; 2
player.addperk 0004A0C7; 3
player.addperk 0006FA24; 4
player.addperk 00065E0D; 5
SNEAK
player.addperk 0004C935; 1

player.addperk 000B9882; 2
player.addperk 000B9883; 3
player.addperk 000B9884; 4
player.addperk 000B9881; 5
MISTER SANDMAN
player.addperk 0004B258; 1
player.addperk 001D2490; 2
player.addperk 001D2491; 3
MOVING TARGET
player.addperk 0004DDEE; 1
player.addperk 001D2492; 2
player.addperk 001E0791; 3
NINJA
player.addperk 0004D8A6; 1
player.addperk 000E3704; 2
player.addperk 000E3705; 3
QUICK HANDS
player.addperk 000221FC; 1
player.addperk 001D2478; 2
BLITZ
player.addperk 001D2451; 1
player.addperk 001D2452; 2
GUN FU
player.addperk 0004D881; 1
player.addperk 001D244F; 2
player.addperk 001D245C; 3
FORTUNE FINDER
player.addperk 0004C942; 1
player.addperk 001ACF98; 2
player.addperk 001ACF99; 3
player.addperk 00215CD4; 4
SCROUNGER
player.addperk 0004A0B0; 1
player.addperk 001ACF9A; 2
player.addperk 001ACF9B; 3
player.addperk 001EB99C; 4
BLOODY MESS
player.addperk 0004A0BB; 1
player.addperk 001D2453; 2
player.addperk 001D2454; 3
player.addperk 001F418E; 4
MYSTERIOUS STRANGER
player.addperk 0004C929; 1
player.addperk 001D2493; 2
player.addperk 001D2494; 3
IDIOT SAVANT
player.addperk 001D245E; 1
player.addperk 001D245F; 2
player.addperk 001D2460; 3
BETTER CRITICALS
player.addperk 0004D87A; 1
player.addperk 00065E03; 2
player.addperk 00065E04; 3
CRITICAL BANKER
player.addperk 0004C91F; 1

```

player.addperk 0004C920; 2
player.addperk 0004C921; 3
# GRIM REAPER'S SPRINT
player.addperk 0004D8A2; 1
player.addperk 00065E3E; 2
player.addperk 00065E3F; 3
# FOUR LEAF CLOVER
player.addperk 0004D895; 1
player.addperk 00065E20; 2
player.addperk 00065E21; 3
player.addperk 001D245B; 4
# RICOCHET
player.addperk 001D247C; 1
player.addperk 001D247D; 2
player.addperk 001D247E; 3
#
#As 4 perks a seguir se tratam de perks cujos nomes variam de arco do o sexo do personagem.
#Remova os # antes de usa-los.
#
# HOMEM
#
# AQUABOY
# player.addperk 000E36F9; 1
# player.addperk 001D248D; 2
# LADY KILLER
# player.addperk 00019AA3; 1
# player.addperk 00065E33; 2
# player.addperk 00065E34; 3
# PARTY BOY
# player.addperk 0004D887; 1
# player.addperk 001D2473; 2
# player.addperk 001D2474; 3
# ACTION BOY
# player.addperk 0004D869; 1
# player.addperk 00065DF5; 2
#
# MULHER
#
# AQUAGIRL
# player.addperk 000E9453; 1
# player.addperk 001D248E; 2
# BLACK WIDOW
# player.addperk 0004A0D4; 1
# player.addperk 00065E31; 2
# player.addperk 00065E32; 3
# PARTY GIRL
# player.addperk 0004D888; 1
# player.addperk 001D2475; 2
# player.addperk 001D2476; 3
# ACTION GIRL
# player.addperk 0004D872; 1
# player.addperk 00065DF6; 2

```

Adicionando Revistas (Para ganhar os bônus das revistas, você deve derrubar e coletar).

#Astoundingly Awesome Tales

player.additem 16969a

player.additem 16969b

player.additem 16969c

player.additem 16969d

player.additem 16969e

player.additem 16969f

player.additem 1696a0

player.additem 1696a1

player.additem 1696a2

player.additem 1696a3

player.additem 1696a4

player.additem 1696a5

player.additem 1696a6

player.additem 1696a7

#Covert Operations Manual

player.additem 8e737

player.additem 8e738

player.additem 8e739

player.additem 8e73a

player.additem 8e73b

player.additem 8e73c

player.additem 8e73d

player.additem 8e73e

player.additem 8e73f

player.additem 8e740

#GrognaK the Barbarian

player.additem 8e741

player.additem 8e742

player.additem 8e743

player.additem 8e744

player.additem 8e745

player.additem 8e746

player.additem 8e747

player.additem 8e748

player.additem 8e749

player.additem 8e74a

#Guns and Bullets

player.additem 92a83

player.additem 92a87

player.additem 92a88

player.additem 92a89

player.additem 92a8a

player.additem 92a8b

player.additem 92a8c

player.additem 92a8d

player.additem 92a8e

player.additem 92a8f

#Live & Love

player.additem 184da7

player.additem 184db9

player.additem 184dc6

player.additem 185cc2

player.additem 185ccd

player.additem 1c2e24

player.additem 1c2e26
player.additem 1c2e28
player.additem 1d1cd6
#Massachusetts Surgical Journal
player.additem 8e74b
player.additem 8e74c
player.additem 8e74d
player.additem 8e74e
player.additem 8e74f
player.additem 8e750
player.additem 8e751
player.additem 1d1f53
player.additem 1d1f55
#Tales of a Junktown Jerky Vendor
player.additem 92a63
player.additem 92a64
player.additem 92a65
player.additem 92a66
player.additem 92a67
player.additem 92a68
player.additem 92a69
player.additem 92a6a
#Tesla Science Magazine
player.additem 92a78
player.additem 92a79
player.additem 92a7a
player.additem 92a7b
player.additem 92a7c
player.additem 92a7d
player.additem 92a7e
player.additem 92a7f
player.additem 92a80
#Tumblers Today
player.additem 92a6d
player.additem 92a6f
player.additem 92a70
player.additem 92a71
player.additem 92a72
#Unstoppables
player.additem 132979
player.additem 135f03
player.additem 135f04
player.additem 135f05
player.additem 135f06
player.additem 135f07
#Wasteland Survival Guide
player.additem 8e75e
player.additem 135f0a
player.additem 135f0d
player.additem 135f0e
player.additem 185cba
player.additem 185cbd
player.additem 185cc4
player.additem 185cca
player.additem 185cd8

#Hot Rodder
player.additem 180a24
player.additem 185cbf
player.additem 185cd1
#La Coiffe
player.additem 9473e
player.additem 1c63ed
#Picket Fences
player.additem 180a36
player.additem 184d8b
player.additem 184db7
player.additem 185cdd
player.additem 185cee
#RobCo Fun
player.additem 184da1
player.additem 184db2
player.additem 184dc4
player.additem 1c1418
#Taboo Tattoos
player.additem 180a2a
player.additem 184d9b
player.additem 184da5
player.additem 184dc0
player.additem 185ce2
#Total Hack
player.additem 94734
player.additem 94735
player.additem 94736
#You're SPECIAL!
player.additem 1a62d4

Adicionar todos os Bobbleheads (Mesma situação do anterior, para ter os efeitos ativos, você deve derrubar e coletar).

player.additem 178b51
player.additem 178b52
player.additem 178b53
player.additem 178b54
player.additem 178b55
player.additem 178b56
player.additem 178b57
player.additem 178b58
player.additem 178b59
player.additem 178b5a
player.additem 178b5b
player.additem 178b5c
player.additem 178b5d
player.additem 178b5e
player.additem 178b5f
player.additem 178b60
player.additem 178b61
player.additem 178b62
player.additem 178b63
player.additem 178b64

A lista abaixo é um exemplo de como se tornar permanentemente um semi-deus sem usar os códigos de deus pra isso...Você pode modificar os valores conforme desejar.

```
player.setlevel 50
player.setav strength 999
player.setav perception 999
player.setav endurance 999
player.setav charisma 999
player.setav intelligence 999
player.setav agility 999
player.setav luck 999
player.modav actionpoints 10000000000
player.modav carryweight 10000000000
player.setav health 9999999
player.setav healrate 9999999
player.setav radresistexposure 9999999
player.setav radresistingestion 9999999
player.setav damageresist 9999999
player.setav energyresist 9999999
player.setav fireresist 9999999
player.setav poisonresist 9999999
player.setav unarmeddamage 9999999
```

Criando um NPC invencível [PERMANENTE/ou não, se você usar os códigos de novo...]
(Selecione um npc e use o comando bat/Comando Customizado, funciona com Companheiros)

```
setessential 1
setav strength 999
setav perception 999
setav endurance 999
setav charisma 999
setav intelligence 999
setav agility 999
setav luck 999
modav actionpoints 10000000000
modav carryweight 10000000000
setav health 9999999
setav healrate 9999999
setav radresistexposure 9999999
setav radresistingestion 9999999
setav damageresist 9999999
setav energyresist 9999999
setav fireresist 9999999
setav poisonresist 9999999
setav unarmeddamage 9999999
```

<<DINHEIRO, DINHEIRO, DINHEIRO!!!>>

As linhas de comando limitam a quantidade de unidades...Mas você pode usar o mesmo código mais de uma vez na criação de um comando customizado...

```
player.additem f 9999999
```

Gera 25 unidades das bugigangas que você pode desmontar/destruir.

A

player.additem 00059A71 25; Abraxo Cleaner
player.additem 001C9E96 25; Abraxo Cleaner Industrial Grade
player.additem 0004D1F5 25; Adjustable Wrench
player.additem 00059B27 25; Alarm Clock
player.additem 0001F908 25; Aluminum Can
player.additem 00176054 25; Aluminum Canister
player.additem 000FCE33 25; Aluminum Oil Can
player.additem 0016D8CA 25; Aluminum Tray
player.additem 001BEAEE 25; Amontillado Bottle
player.additem 0014DD36 25; Anchorage Veteran's Flag
player.additem 00600E73 25; Anti Freeze Bottle
player.additem 0001D975 25; Antique Globe
player.additem 0014DDFC 25; Antique Pocket Watch
player.additem 00140B2F 25; Antique Table Knife
player.additem 0014DE00 25; Antique Silver Locket
player.additem 00166B2C 25; Applicator
player.additem 0008E370 25; Ashtray

B

player.additem 0009B4BA 25; Baby Bottle
player.additem 00059A75 25; Baby Rattle
player.additem 00098148 25; Bag of Cement
player.additem 0005A0D9 25; Bag of Fertilizer
player.additem 0004D1F3 25; Ball-Peen Hammer
player.additem 000C9AD7 25; Bandage Scissors
player.additem 00059A76 25; Baseball
player.additem 00059A78 25; Baseball Base
player.additem 00059A77 25; Baseball Glove
player.additem 000DF264 25; Basketball
player.additem 0001F92F 25; Battered Clipboard
player.additem 00059B17 25; Beaker
player.additem 000EC8B6 25; Beaker Stand
player.additem 000211DD 25; Beer Bottle
player.additem 00154AD3 25; Biometric Scanner
player.additem 001A0B13 25; Blacksmith Hammer
player.additem 0006B165 25; Blast Radius Board Game
player.additem 0002C59E 25; Bloatfly Gland
player.additem 00028A63 25; Blood Sac
player.additem 00028668 25; Bloodbug Proboscis
player.additem 0011DA0F 25; Blowtorch
player.additem 0001D95A 25; Blue Paint
player.additem 0003F8C0 25; Blue Table Lamp
player.additem 000C9ADE 25; Bone Cutter
player.additem 00059B40 25; Bonesaw
player.additem 0001A4B9 25; Boston Bugle
player.additem 000DEDD9 25; Bourbon
player.additem 000DEDDF 25; Bourbon Bottle
player.additem 00140B1A 25; Bowl
player.additem 000DF265 25; Bowling Ball
player.additem 000DF266 25; Bowling Pin
player.additem 00159F0D 25; Box of San Francisco Sunlights
player.additem 00059B0C 25; Brahmin Skull
player.additem 00046A86 25; Bread Box
player.additem 00188C9A 25; Broken Femur

player.additem 0007830A 25; Broken Lamp
player.additem 000342BA 25; Broken Light Bulb
player.additem 00188C9B 25; Broken Tibia
player.additem 0005238F 25; Broom
player.additem 000DF222 25; Brown Bottle
player.additem 000EC8B8 25; Bunsen Burner
player.additem 000DF24D 25; Burgundy Bottle
player.additem 001956A0 25; Burnt Fashion Magazine
player.additem 00132977 25; Burnt GrognaK Comic
player.additem 0019569F 25; Burnt Lifestyle Magazine
player.additem 00132974 25; Burnt Manta-Man Comic
player.additem 0019569E 25; Burnt Trade Magazine
player.additem 00132979 25; Burnt Unstoppables Comic

C

player.additem 00059A82 25; Cafeteria Tray
player.additem 0001A333 25; Cake Pan
player.additem 00059A83 25; Camera
player.additem 0001F909 25; Can
player.additem 00188CA3 25; Capless Skull
player.additem 001C88E7 25; Carlisle Typewriter
player.additem 00101CB9 25; Cat Bowl
player.additem 00166B2D 25; Cauterizer
player.additem 00023C32 25; Ceramic Bowl
player.additem 00140D98 25; Chalk
player.additem 0014DD34 25; Championship Bowling Ball
player.additem 0014DD32 25; Championship Bowling Pin
player.additem 00176052 25; Chemistry Jar
player.additem 00059AB4 25; Chessboard
player.additem 0008E36F 25; Cigar
player.additem 0005821E 25; Cigar Box
player.additem 00059AB5 25; Cigarette
player.additem 0005821C 25; Cigarette Carton
player.additem 0014DD40 25; Classroom Globe
player.additem 001A0B14 25; Claw Hammer
player.additem 00140B31 25; Clean Bowl
player.additem 000E376A 25; Clean Broom
player.additem 0001A32F 25; Clean Cake Pan
player.additem 00171947 25; Clean Coffee Cup
player.additem 00020191 25; Clean Coffee Tin
player.additem 000E3772 25; Clean Dog Bowl
player.additem 00140B24 25; Clean Drinking Glass
player.additem 001A7DA5 25; Clean Globe
player.additem 00020184 25; Clean Pepper Mill
player.additem 0015CDF6 25; Clean Red Plate
player.additem 00020183 25; Clean Salt Shaker
player.additem 00020196 25; Clean Tea Kettle
player.additem 000BA2FD 25; Clean Umbrella
player.additem 000BA3F8 25; Clean Umbrella Stand
player.additem 0015CDF5 25; Clean White Plate
player.additem 001BE890 25; Clothes Hanger
player.additem 00059ADE 25; Clothing Iron
player.additem 000211C4 25; Coffee Cup
player.additem 000211CC 25; Coffee Pot
player.additem 0011DA11 25; Collander

player.additem 000E3764 25; Collectible Baseball
player.additem 0014DDFB 25; Colonial Vase
player.additem 00020194 25; Coffee Tin
player.additem 0004D1F6 25; Combination Wrench
player.additem 00060EC8 25; Comfy Pillow
player.additem 000E1FF7 25; Connecting Rod
player.additem 00061FA7 25; Cooking Oil
player.additem 00059AEC 25; Cooking Pan
player.additem 00059ABA 25; Cooking Pot
player.additem 000C437F 25; Coolant
player.additem 000E1FF0 25; Coolant Cap
player.additem 00100E19 25; Copper Bar
player.additem 00060EC0 25; Cotton Yarn
player.additem 0003D3A8 25; Covered Sauce Pan
player.additem 00023C34 25; Cracked Bowl
player.additem 0014F6AC 25; Cracked Deathclaw Egg
player.additem 00023C38 25; Cracked Glass Bowl
player.additem 00060E82 25; Crystal Liquor Decanter
player.additem 00059ABC 25; Cutting Board
player.additem 000657FB 25; Cutting Fluid

D

player.additem 0014DDF7 25; Dawnshire Vase
player.additem 00034604 25; Deathclaw Hand
player.additem 0002EF67 25; Deathclaw Hand
player.additem 0002D9AC 25; Deflated Kickball
player.additem 0014DD94 25; Delivered Boston Bugle
player.additem 0014DD23 25; Derby-Winning Toy Car
player.additem 0001F905 25; Desk Fan
player.additem 001A89A2 25; Desktop Picture Frame
player.additem 001BD154 25; Detective Case File
player.additem 00060E93 25; Dinner Fork
player.additem 00060E90 25; Dinner Plate
player.additem 0008E371 25; Dirty Ashtray
player.additem 000A4920 25; Dishrag
player.additem 00059A7E 25; Dog Bowl
player.additem 00060EBF 25; Dog Tags
player.additem 00140B22 25; Drinking Glass
player.additem 0004D1F2 25; Duct Tape

E

player.additem 0013FF44 25; Ear Examiner
player.additem 0006C5AE 25; Economy Wonderglue
player.additem 0014242A 25; Empty Blood Pack
player.additem 00028A64 25; Empty Blood Sac
player.additem 0016D8C9 25; Empty Can
player.additem 000C4380 25; Empty Coolant
player.additem 00061AFE 25; Empty Floral Barrel Vase
player.additem 00061AFD 25; Empty Floral Bud Vase
player.additem 00061AF3 25; Empty Floral Flared Vase
player.additem 00061AF0 25; Empty Floral Rounded Vase
player.additem 00061AFB 25; Empty Floral Vaulted Vase
player.additem 0003B55B 25; Empty Milk Bottle
player.additem 00059B3A 25; Empty Paint Can
player.additem 00061ABC 25; Empty Teal Barrel Vase

player.additem 00061ABB 25; Empty Teal Bud Vase
player.additem 00061AB5 25; Empty Teal Flared Vase
player.additem 00061AB1 25; Empty Teal Rounded Vase
player.additem 00061AB6 25; Empty Teal Vaulted Vase
player.additem 00061AE1 25; Empty Willow Barrel Vase
player.additem 00061AE0 25; Empty Willow Bud Vase
player.additem 00061ADE 25; Empty Willow Flared Vase
player.additem 00061AD0 25; Empty Willow Rounded Vase
player.additem 00061ADF 25; Empty Willow Vaulted Vase
player.additem 0006D140 25; Enamel Bucket
player.additem 000E7E71 25; Enhanced Targeting Card
player.additem 0001F8F9 25; Extinguisher

F

player.additem 00060ECD 25; Fancy Hairbrush
player.additem 00196AB9 25; Feather Duster
player.additem 00188C99 25; Femur
player.additem 00059B36 25; Fishing Rod
player.additem 000EC8AD 25; Flask
player.additem 0013A3E0 25; Flight Data Recorder
player.additem 00058224 25; Flip Lighter
player.additem 000AC8E3 25; Floral Barrel Vase
player.additem 000AC8E1 25; Floral Bud Vase
player.additem 000AC8D9 25; Floral Flared Vase
player.additem 000AC8CF 25; Floral Rounded Vase
player.additem 000AC8E0 25; Floral Vaulted Vase
player.additem 0014DD4A 25; Folded Boston Bugle
player.additem 00140AF0 25; Folder
player.additem 00140B29 25; Fork
player.additem 0003D3A5 25; Frying Pan
player.additem 001C7F2B 25; Fumigus Blowtorch
player.additem 00059ACC 25; Fuse

G

player.additem 00059B33 25; Gas Canister
player.additem 000E1FF9 25; Gear
player.additem 00163A12 25; Giddyup Buttercup
player.additem 00163A15 25; Giddyup Buttercup Back Leg
player.additem 00163A16 25; Giddyup Buttercup Body
player.additem 00163A14 25; Giddyup Buttercup Front Leg
player.additem 00163A13 25; Giddyup Buttercup Head
player.additem 00031AAF 25; Giddyup Buttercup Toy Parts
player.additem 0005E1B1 25; Glass Barrel Red Vase
player.additem 0005E1B6 25; Glass Barrel Teal Vase
player.additem 000488B8 25; Glass Barrel Vase
player.additem 00023C36 25; Glass Bowl
player.additem 0005E1B0 25; Glass Bud Red Vase
player.additem 0005E1B5 25; Glass Bud Teal Vase
player.additem 000488BC 25; Glass Bud Vase
player.additem 0005E1AE 25; Glass Flared Red Vase
player.additem 0005E1B3 25; Glass Flared Teal Vase
player.additem 000488B9 25; Glass Flared Vase
player.additem 00059AD1 25; Glass Pitcher
player.additem 0005E1AD 25; Glass Rounded Red Vase
player.additem 0005E1B2 25; Glass Rounded Teal Vase

player.additem 000488CC 25; Glass Rounded Vase
player.additem 0005E1AF 25; Glass Vaulted Red Vase
player.additem 0005E1B4 25; Glass Vaulted Teal Vase
player.additem 000488BA 25; Glass Vaulted Vase
player.additem 001A7DA6 25; Globe
player.additem 00100E1E 25; Gold Bar
player.additem 00060E88 25; Gold Plated Flip Lighter
player.additem 00060E7C 25; Gold Watch
player.additem 00076050 25; Graduated Cylinder
player.additem 0011EA9E 25; Gwinnett Ale Bottle
player.additem 0011EA9B 25; Gwinnett Brew Bottle
player.additem 0011EA9C 25; Gwinnett Lager Bottle
player.additem 0011EA9D 25; Gwinnett Pale Ale Bottle
player.additem 0011EAA0 25; Gwinnett Pilsner Bottle
player.additem 0011EA9F 25; Gwinnett Stout Bottle

H

player.additem 00173F01 25; Hack Saw
player.additem 00060ECC 25; Hairbrush
player.additem 000E69AF 25; HalluciGen Gas Canister
player.additem 001A4AB0 25; Hammer
player.additem 00059B3F 25; Handcuffs
player.additem 001AB88D 25; High-Powered Magnet
player.additem 001C61C3 25; High-Powered Microscope
player.additem 000AF88F 25; Hoe
player.additem 0001A4BA 25; Home Plate
player.additem 00059ADB 25; Hot Plate
player.additem 0007E941 25; Hubcap
player.additem 00188CA0 25; Human Jaw

I

player.additem 00028A62 25; Ichor Sac
player.additem 001AB5EE 25; Industrial Oil Canister
player.additem 00166B2E 25; Injector
player.additem 00142428 25; IV Bag

J

player.additem 00147B03 25; Jangles the Moon Monkey
player.additem 00188B3E 25; Jawless Brahmin Skull

K

player.additem 000822D3 25; Kickball
player.additem 000AF8EF 25; Kitchen Scale

L

player.additem 0017604F 25; Lab Bottle
player.additem 00059B11 25; Ladle
player.additem 00096A21 25; Lantern
player.additem 001A899B 25; Large Baby Bottle
player.additem 00176053 25; Large Beaker
player.additem 000488DA 25; Large Dinner Plate
player.additem 000488DC 25; Large Plate
player.additem 000488DB 25; Large Serving Plate
player.additem 000FCDC8 25; Late Edition Newspaper
player.additem 000DF267 25; League Bowling Pin

player.additem 000347E9 25; Left Arm Bones
player.additem 000347EB 25; Left Foot Bones
player.additem 000347E3 25; Left Hand Bones
player.additem 000347E5 25; Left Leg Bones
player.additem 00141DF2 25; Life Preserver
player.additem 0005A0D3 25; Light Bulb
player.additem 0008E36E 25; Lit Cigar
player.additem 0008E36D 25; Lit Cigarette
player.additem 00159F09 25; Lit Stogie
player.additem 000DF221 25; Liquor Bottle
player.additem 001C7F1B 25; Luxobrew Coffee Pot

M

player.additem 0011DA13 25; Magnifying Glass
player.additem 001AAD69 25; Makeshift Battery
player.additem 001A0B12 25; Masonry Hammer
player.additem 00060EA2 25; Medical Liquid Nitrogen Dispenser
player.additem 00059A80 25; Metal Bucket
player.additem 00059AEB 25; Microscope
player.additem 00060E77 25; Military Ammo Bag
player.additem 00154AD2 25; Military-Grade Circuit Board
player.additem 00060E78 25; Military Grade Duct Tape
player.additem 0017A778 25; MiniNuke Beryllium Cap
player.additem 0017A776 25; MiniNuke Detonator Shell
player.additem 0017A772 25; MiniNuke Hemisphere Core
player.additem 0017A774 25; MiniNuke Stabilizer Fins
player.additem 00034603 25; Mole Rat Teeth
player.additem 00059AEE 25; Mop
player.additem 000B91FF 25; Mr. Handy Fuel

N

player.additem 00027F90 25; Napkin
player.additem 0015E8F7 25; New Toy Truck
player.additem 000FCE2F 25; New Toy Car
player.additem 0004835A 25; Nuka Cola Bottle
player.additem 000AC91B 25; New Floral Barrel Vase
player.additem 000AC917 25; New Floral Bud Vase
player.additem 000AC8EE 25; New Floral Flared Vase
player.additem 000AC8EA 25; New Floral Rounded Vase
player.additem 000AC914 25; New Floral Vaulted Vase
player.additem 000AC918 25; New Teal Barrel Vase
player.additem 000AC915 25; New Teal Bud Vase
player.additem 000AC8EC 25; New Teal Flared Vase
player.additem 000AC8E6 25; New Teal Rounded Vase
player.additem 000AC909 25; New Teal Vaulted Vase
player.additem 000AC91A 25; New Willow Barrel Vase
player.additem 000AC916 25; New Willow Bud Vase
player.additem 000AC8ED 25; New Willow Flared Vase
player.additem 000AC8E8 25; New Willow Rounded Vase
player.additem 000AC913 25; New Willow Vaulted Vase

O

player.additem 00192D5D 25; Office Desk Fan
player.additem 001C7F23 25; Oil Can
player.additem 001AB5ED 25; Oil Canister

player.additem 00060E7B 25; Oven Mitt

P

player.additem 0005821A 25; Pack of Cigarettes
player.additem 001C7F1F 25; Pack of Duct Tape
player.additem 00059B3B 25; Paint Can
player.additem 00060ECF 25; Paintbrush
player.additem 00188C9D 25; Pelvis Bones
player.additem 00140D99 25; Pen
player.additem 00059AF8 25; Pencil
player.additem 00020189 25; Pepper Mill
player.additem 0014DE02 25; Picture Frame
player.additem 0002CC42 25; Piezonucleic Liner
player.additem 0011EB44 25; Pint Glass
player.additem 00060ED9 25; Plastic Bowl
player.additem 00059ACB 25; Plastic Fork
player.additem 00060E94 25; Plastic Knife
player.additem 00059AFA 25; Plastic Plate
player.additem 000A8AB1 25; Plastic Pumpkin
player.additem 00059B10 25; Plastic Spoon
player.additem 00140B27 25; Plate
player.additem 00059AFB 25; Plunger
player.additem 00091FDE 25; Power Relay Coil
player.additem 00078309 25; Pre-War Lamp
player.additem 00059B02 25; Pre-War Money
player.additem 000E3770 25; Preserved Cigarette Pack
player.additem 00190AE4 25; Pristine Deathclaw Egg
player.additem 001C7F28 25; ProSnap Camera
player.additem 0014DDFA 25; Prototype Biometric Scanner

R

player.additem 00059AFF 25; Rack
player.additem 000628ED 25; Radscorpion Stinger
player.additem 00060ED8 25; Rat Poison
player.additem 0013FF87 25; Recorder
player.additem 00165327 25; Red Plate
player.additem 0014DD48 25; Reporter's Camera
player.additem 0014DDBD 25; Reporter's Pencil
player.additem 00059B16 25; Research Test Tube
player.additem 000F15BF 25; Restored Desk Fan
player.additem 00188C98 25; Rib Cage
player.additem 000347E7 25; Rib Cage and Pelvis
player.additem 000347E6 25; Rib Cage and Spine
player.additem 000347E8 25; Right Arm Bones
player.additem 000347EA 25; Right Foot Bones
player.additem 000347E2 25; Right Hand Bones
player.additem 000347E4 25; Right Leg Bones
player.additem 000EC8B3 25; Ring Stand
player.additem 000286F5 25; Rolled Boston Bugle
player.additem 0014A138 25; Rum Bottle
player.additem 0016D041 25; Ruptured HalluciGen Gas Canister

S

player.additem 0002018A 25; Salt Shaker
player.additem 0019269B 25; Saucer

player.additem 0003D3A6 25; Sauce Pan
player.additem 0003D3A7 25; Sauce Pan Lid
player.additem 00173F02 25; Saw
player.additem 00059B43 25; Scalpel
player.additem 00059B44 25; Scissors
player.additem 0004D1F4 25; Screwdriver
player.additem 00140D84 25; Sealed Boston Bugle
player.additem 000E3784 25; Sealed Wonderglue
player.additem 00166B31 25; Sensor
player.additem 001ACC8E 25; Sensor Module
player.additem 0003F8C2 25; Shadeless Lamp
player.additem 0007830B 25; Shadeless Table Lamp
player.additem 00090E5E 25; Shopping Basket
player.additem 00059B0A 25; Shot Glass
player.additem 000822CB 25; Shovel
player.additem 00060EDB 25; Silver Bowl
player.additem 00060E8B 25; Silver Fork
player.additem 0014DDFF 25; Silver Hairbrush
player.additem 00059B34 25; Silver Locket
player.additem 00060E91 25; Silver Plate
player.additem 00060E7D 25; Silver Pocket Watch
player.additem 00060E8D 25; Silver Table Knife
player.additem 00060E95 25; Silver Table Spoon
player.additem 000347E1 25; Skull
player.additem 00188CA2 25; Skull Cap Bone
player.additem 00188C9F 25; Skull Eye Socket
player.additem 00188C9E 25; Skull Faceplate
player.additem 00188CA1 25; Skull Fragment
player.additem 001A89A0 25; Small Baby Bottle
player.additem 0003D3AB 25; Small Covered Sauce Pan
player.additem 000488DD 25; Small Dinner Plate
player.additem 001A89A3 25; Small Picture Frame
player.additem 000488DF 25; Small Plate
player.additem 0003D3A9 25; Small Sauce Pan
player.additem 0003D3AA 25; Small Sauce Pan Lid
player.additem 000488DE 25; Small Serving Plate
player.additem 0019945F 25; Soap
player.additem 00166B32 25; Spanner
player.additem 00059B0F 25; Spatula
player.additem 000347ED 25; Spine
player.additem 00059A7A 25; Stew Pot
player.additem 00159F0A 25; Stogie
player.additem 00060EC7 25; Straw Pillow
player.additem 001C7F31 25; Suprathaw Antifreeze
player.additem 000C9ADA 25; Surgical Scalpel
player.additem 00059AD8 25; Surgical Tray
player.additem 000CFF74 25; Synth Component

T

player.additem 00059AE1 25; Table Knife
player.additem 00060E96 25; Table Spoon
player.additem 001A8E0B 25; Tabletop Picture Frame
player.additem 001A0B11 25; Tack Hammer
player.additem 000EC8AB 25; Tall Flask
player.additem 00020199 25; Tea Kettle

player.additem 00192699 25; Teacup
player.additem 000AC8CD 25; Teal Barrel Vase
player.additem 000AC8CC 25; Teal Bud Vase
player.additem 000AC8C8 25; Teal Flared Vase
player.additem 000AC8C6 25; Teal Rounded Vase
player.additem 000AC8CA 25; Teal Vaulted Vase
player.additem 00192697 25; Teapot
player.additem 00059B14 25; Teddy Bear
player.additem 00059B15 25; Telephone
player.additem 000EAFCE 25; Test Tube
player.additem 000EAFBE 25; Test Tube Rack
player.additem 00176051 25; Thin Beaker
player.additem 00188C9C 25; Tibia
player.additem 0001F90A 25; Tin Can
player.additem 00059B1A 25; Toaster
player.additem 00059B19 25; Toaster
player.additem 001A0B15 25; Tongs
player.additem 00060ECE 25; Toothbrush
player.additem 00199A88 25; Toothpaste
player.additem 000E1FF8 25; Torque Rod End
player.additem 00059B2B 25; Toy Alien
player.additem 00059B1C 25; Toy Car
player.additem 00059B2A 25; Toy Rocketship
player.additem 0015E8F6 25; Toy Truck
player.additem 0019DFF3 25; Tray
player.additem 00166B34 25; Tri Tool
player.additem 00059B2E 25; Trifold American Flag
player.additem 000E1FF6 25; Tube Flange
player.additem 00059B1E 25; Turpentine
player.additem 00059B2C 25; TV Dinner Tray
player.additem 0013FF41 25; Tweezers
player.additem 00059B20 25; Typewriter

U

player.additem 000BA2F8 25; Umbrella
player.additem 000BA3F7 25; Umbrella Stand
player.additem 000E3760 25; Undamaged Abraxo Cleaner
player.additem 000FCE31 25; Undamaged American Flag
player.additem 000E3766 25; Undamaged Baseball Glove
player.additem 000E376C 25; Undamaged Camera
player.additem 000E376E 25; Undamaged Cigarettes
player.additem 000F15BB 25; Unrusted Tin Can
player.additem 000FE270 25; Unscorched Oven Mitt
player.additem 0019930E 25; Untarnished Coffee Pot
player.additem 000E377E 25; Untarnished Metal Bucket
player.additem 000E3762 25; Unused Ashtray
player.additem 000E3776 25; Unused Enamel Bucket
player.additem 000E377C 25; Unused Flip Lighter
player.additem 0002D9AB 25; Unfilled Kickball
player.additem 000347EC 25; Upper Skull
player.additem 0004B273 25; Used Oil Can

V

player.additem 00060AA3 25; Vacuum Tube
player.additem 000B1647 25; Vase

player.additem 000657FE 25; Vegetable Starch
player.additem 000DF031 25; Vodka
player.additem 000DEDE0 25; Vodka Bottle

W

player.additem 001C9E92 25; Wakemaster Alarm Clock
player.additem 000DEDED 25; Wine Bottle
player.additem 000DEDE1 25; Whiskey Bottle
player.additem 000DF032 25; Whiskey
player.additem 000DF223 25; White Bottle
player.additem 00165326 25; White Plate
player.additem 000AC8C2 25; Willow Barrel Vase
player.additem 000AC8C1 25; Willow Bud Vase
player.additem 000AC8BF 25; Willow Flared Vase
player.additem 000AC8BE 25; Willow Rounded Vase
player.additem 000AC8C0 25; Willow Vaulted Vase
player.additem 00059B25 25; Wonderglue
player.additem 00197502 25; Wooden Block - B & Y
player.additem 00059B1D 25; Wooden Block - I & D
player.additem 00197503 25; Wooden Block - N & S
player.additem 00197501 25; Wooden Block - V & F
player.additem 0014DE01 25; Wooden Picture Frame
player.additem 00191E93 25; Wooden Solider Toy
player.additem 000FFE09 25; Wooden Spoon
player.additem 0004D1F7 25; Wrench

Y

player.additem 00059B3E 25; Yardstick
player.additem 0001D95B 25; Yellow Paint
player.additem 00165328 25; Yellow Plate
player.additem 0003F8C1 25; Yellow Table Lamp
player.additem 0015CDF7 25; Yellow-Trimmed Plate
player.additem 0014DD17 25; Youth League Baseball
player.additem 0014DD1A 25; Youth League Glove

POOL BALLS / BOLAS DE CINUCA

player.additem 00059AFC 25; Cue Ball
player.additem 0018E4DA 25; One Ball
player.additem 00059AFD 25; Two Ball
player.additem 0018E4DC 25; Three Ball
player.additem 0018E4D5 25; Four Ball
player.additem 0018E4DE 25; Five Ball
player.additem 0018E4E0 25; Six Ball
player.additem 0018E4E2 25; Seven Ball
player.additem 00059AFE 25; Eight Ball
player.additem 0018E4E5 25; Nine Ball
player.additem 0018E4E7 25; Ten Ball
player.additem 0018E4E9 25; Eleven Ball
player.additem 0018E4EB 25; Twelve Ball
player.additem 0018E4ED 25; Thirteen Ball
player.additem 0018E4EF 25; Fourteen Ball
player.additem 0018E4F1 25; Fifteen Ball

<<Bugs Visuais e Glitches>>

Há atualmente um bug que circula por ai, que envolve a visão Recon e / ou a visão noturna. Para tentar resolver, tente os seguintes códigos:

rimod 00094636;
rimod 002041b6;

Para remover completamente qualquer modificação no espaço de visão, use o seguinte código:

sisme 0 -Este código desativa mudanças no espaço de visão, os quais podem mais atrapalhar do que ajudar, como brilho em excesso e esmaecimento enquanto estiver sendo sorrateiro.

Observações Finais:

-Diferente de Fallout: New Vegas, usar os comandos do console não desabilita os achievements da Steam, durante sua sessão de jogo.

-Quando adicionar ou remover perks, você deve adicionar/remover todos os ranks para que tenha efeito. Por exemplo, se você adicionar o rank 2 de Andarilho Solitário, então apenas o efeito do 2 estará ativo.

-Enquanto estiver usando o Modo Deus (Aka: "tgm"). No modo oficina, recursos podem travar no "999", porém, são infinitos, então você pode construir coisas que exijam mais.

-Novamente usando o Modo Deus no modo oficina, podemos notar que não são removidos os requerimentos de perks para construir lojas, mas o requerimento em cap sim. De qualquer forma, são removidas as perks de requerimento para outras coisas.

-É impossível fazer um item ter 2 ou mais modificadores lendários, porém, você pode adicionar modificadores para armas e armaduras, se já forem lendários, o novo modificador irá substituir o antigo.

-Usando modav CA_affinity para editar o nível de afinidade com o companheiro não irá apenas ajustar o nível, mas terá impacto com todas as instancias futuras de modificação de nível de afinidade acumulativa dos valores de modav CA_affinity. Por exemplo, se modav CA_affinity 100 é usado seguido por um evento "dislike/não gostou", a afinidade do companheiro vai cair em $-7.50 + "100.00"$, fazendo com o que a afinidade suba em 92.50, mesmo sendo um evento negativo. Para prevenir isso, recomendamos usar setav quando for modificar a afinidade, pois não irá alterar a formula usada nos eventos futuros.

SPOILER ALERT SPOILER ALERT

-Algo curioso ocorre se o jogador usar mudança de sexo durante as lembranças de Kellog...O jogador verá ambos os pais segurando dois Shauns. Lol?

Esta "pequena" lista de informações coletada e traduzida de:

http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout_4_console_commands

www.reddit.com

<https://steamcommunity.com>

Criado por Riku D Eagle

Revisado por Drake

Publicado em <http://innergaming.com.br>