|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Команда** | **Параметр** | **Право** | **Описание** |
| **Общие команды** | | | |
| /we |  |  | Команды WorldEdit |
| /we cui |  |  | Связаться с модом WorldEditCUI(если есть у клиента) |
| /we tz |  |  | Установить вашу временную зону |
| /we help | [command] | worldedit.help | Показать помощь по определенной команде или вывести список всех команд |
| /we version |  |  | Показать текущую версию WorldEdit |
| /we reload |  | worldedit.reload | Перезагрузить WorldEdit |
| //fast |  | worldedit.fast | Вкл./откл. быстрый режим |
| //searchitem | [-b/-i] <query> |  | Найти предмет или блок содержащий в названии <query> (показать его id), [-b] - искать только среди блоков, [-i] - искать только среди предметов |
| //limit | <limit> | worldedit.limit | Установить максимальное количество блоков <limit>, используемое при командах. Действует только на вас. Используется для предотвращения катастрофических инцидентов. |
| **Перемещение** | | | |
| /thru |  | worldedit.navigation.thru.command | Пройти сквозь стены |
| /unstuck |  | worldedit.navigation.unstuck | Освободиться при застревании в блоке |
| /ascend |  | worldedit.navigation.ascend | Подняться на уровень вверх |
| /descend |  | worldedit.navigation.descend | Спуститься на уровень вниз |
| /jumpto |  | worldedit.navigation.jumpto.command | Телепортироваться на позицию, на которую вы смотрите |
| /ceil | [clearance] | worldedit.navigation.ceiling | Подняться на поверхность |
| /up | [distance] | worldedit.navigation.up | Подняться вверх на расстояние [distance] |
| **Операции с биомами** | | | |
| /biomelist |  | worldedit.biome.list | Список всех доступных биомов |
| /biomeinfo | [-p/-t] | worldedit.biome.info | Показать биом, в котором находится указанный блок, по умолчанию это блоки в вашем выделении, [-p] – блок на котором вы стоите, [-t] – блок на который вы смотрите |
| //setbiome | [-p] <biome type> | worldedit.biome.set | Изменить тип биома, в котором вы находитесь на <biome type> (Forest – лес, Desert – пустыня, Plains – равнина, Swampland – болото, Jungle – джунгли, Ice Plains – снежная равнина, Taiga – тайга, Extreme Hills – горы, Ocean – океан, Mushroom Island – грибные острова, Hell – нижний мир, Sky – биом [Края](http://minecraft-ru.gamepedia.com/%D0%9A%D1%80%D0%B0%D0%B9)) [-p] – изменить тип биома для блока на котором вы стоите |
| **Создание** | | | |
| //hcyl | <block> <radius>[, <radius>] [height] | worldedit.generation.cylinder | Создать полый цилиндр из блока <block> с радиусом <radius> и высотой [height]. При указании через запятую второго радиуса [,<radius>] создастся эллиптический цилиндр, где первое число будет северным и южным радиусом, а второе – восточным и западным |
| //cyl | <block> <radius>[, <radius>] [height] | worldedit.generation.cylinder | Создать цилиндр из блока <block> с радиусом <radius> и высотой [height]. При указании через запятую второго радиуса [,<radius>] создастся эллиптический цилиндр, где первое число будет северным и южным радиусом, а второе – восточным и западным |
| //hsphere | <block> <radius>[, <radius>, <radius>] [raised? true/false] | worldedit.generation.sphere | Создать полую сферу из блока <block> c радиусом <radius>. При указании через запятую второго и третьего радиусов [,<radius>, <radius>] создастся эллипсоид, где первое число будет северным и южным радиусом, второе – верхним и нижним, а третье – восточным и западным. Raised может принимать значения true и false, если true, то центр сферы сместится вверх на его радиус (вы окажетесь внизу сферы), false стоит по умолчанию и его не нужно указывать |
| //sphere | <block> <radius>[, <radius>, <radius>] [raised? true/false] | worldedit.generation.sphere | Создать сферу из блока <block> c радиусом <radius>. При указании через запятую второго и третьего радиусов [,<radius>, <radius>] создастся эллипсоид, где первое число будет северным и южным радиусом, второе – верхним и нижним, а третье – восточным и западным. Raised может принимать значения true и false, если true, то центр сферы сместится вверх на его радиус (вы окажетесь внизу сферы), false стоит по умолчанию и его не нужно указывать |
| //hpyramid | <block> <size> | worldedit.generation.pyramid | Создать полую пирамиду из блока <block> размером <size> |
| //pyramid | <block> <size> | worldedit.generation.pyramid | Создать пирамиду из блока <block> размером <size> |
| //generate | [-h/-r/-o/-c] <block> <expression> | worldedit.generation.shape | Сгенерировать фигуру из блока <block> по формуле <expression>, [-h] – сгенерировать пустую форму, [-r] – to use raw minecraft coordinates, [-o] – except offset from placement, [-c] – except offset selection center. If neither [-o] nor [-r] is given, the selection is mapped to -1..1 |
| /forestgen | [size] [type] [density] | worldedit.generation.forest | Cоздать лес площадью [size]x[size] с [типом деревьев](http://minecraft-ru.gamepedia.com/WorldEdit/%D0%A2%D0%B8%D0%BF%D1%8B_%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B2%D1%8C%D0%B5%D0%B2) [type] и плотностью [density] (от 0 до 100) |
| /pumpkins | [size] | worldedit.generation.pumpkins | Создать тыквы на площади [size]x[size] |
| **Выделение** | | | |
| //chunk | [-s] | worldedit.selection.chunk | Выделить весь чанк, в котором вы находитесь, [-s] – расширить текущее выделение, чтобы оно включало все чанки из которых состоит |
| //pos1 |  | worldedit.selection.pos | Назначить первой позицией для выделения блок на котором вы стоите |
| //pos2 |  | worldedit.selection.pos | Назначить второй позицией для выделения блок на котором вы стоите |
| //hpos1 |  | worldedit.selection.hpos | Назначить первой позицией для выделения блок на который вы смотрите |
| //hpos2 |  | worldedit.selection.hpos | Назначить второй позицией для выделения блок на который вы смотрите |
| //wand |  | worldedit.wand | Получить предмет для выделения (деревянный топор по умолчанию) |
| /toggleeditwand |  | worldedit.wand.toggle | Вкл./откл. функциональность предмета для выделения |
| //sel | <cuboid/extend/poly/ellipsoid/sphere/cyl> |  | Выбрать форму выделяемого региона (cuboid - параллелепипед; extend - то же, что и cuboid, но при установке второй точки регион расширяется, не теряя первоначального выделения; poly - выделяет только в плоскости; cyl - цилиндр; sphere - сфера; ellipsoid - эллипсоид (капсула), левая кнопка - центр, правой кнопкой задаете радиусы) |
| //desel |  |  | Убрать текущее выделение |
| //contract | <amount> <reverse-amount> [direction] | worldedit.selection.contract | Уменьшить выбранный регион в указанном направлении [direction], если указано число <reverse-amount> - то и в противоположном направлении, если [direction] отсутствует - в направлении, куда вы смотрите |
| //expand | <amount> <reverse-amount> [direction] [vert] | worldedit.selection.expand | Увеличить выбранный регион в указанном направлении [direction], если указано число <reverse-amount> - то и в противоположном направлении, если [direction] отсутствует - в направлении, куда вы смотрите |
| //inset | [-h/-v] <amount> | worldedit.selection.inset | Сузить выбранный регион в каждом направлении на <amount> блоков, [-h] – сузить только горизонтально, [-v] – сузить только вертикально |
| //outset | [-h/-v] <amount> | worldedit.selection.outset | Расширить выбранный регион в каждом направлении на <amount> блоков, [-h] – расширить только горизонтально, [-v] – расширить только вертикально |
| //shift | <amount> [direction] | worldedit.selection.shift | Переместить регион выбора на расстояние <amount> в направлении [direction]. Содержимое региона не перемещается |
| //distr | [-c/-d] | worldedit.analysis.distr | Показать распределение блоков (типы и количество) в выделенном регионе, [-c] – показать распределение блоков в буфере обмена, [-d] – разделяет одинаковые типы блоков с разными данными (типы древесины, цвета шерсти и т.д.) |
| //count | [-d] <block> | worldedit.analysis.count | Показать количество определенных блоков <block> в выделеном регионе, [-d] – разделяет одинаковые типы блоков с разными данными (типы древесины, цвета шерсти и т.д.) |
| //size | [-c] | worldedit.selection.size | Показать информацию о выделенном регионе, [-c] – показать информацию о содержимом буфера обмена |
| **Операции с регионом** | | | |
| //hollow | [<thickness>[ <block>]] | worldedit.region.hollow | Выдолбить изнутри объект, находящийся в выделенном регионе, оставив стенки толщиной <thickness> блоков. Опционально можно заменить выдолбленную область блоком <block> |
| //overlay | <block> | worldedit.region.overlay | Покрыть поверхность в выделенном регионе блоком <block> |
| //naturalize |  | worldedit.region.naturalize | Положить сверху 3 уровня грязи и камень под ней |
| //walls | <block> | worldedit.region.walls | Окружить выделенный кубоид четырьмя стенами из блока <block> |
| //faces | <block> | worldedit.region.faces | Построить стены, пол и потолок (коробку) вокруг выделенного кубоида из блока <block> |
| //smooth | [-n] [iterations] | worldedit.region.smooth | Сгладить (сделать реалистичнее) выбранный регион с интенсивностью [iterations], [-n] – сглаживать только натуральные (природные) структуры |
| //regen |  | worldedit.regen | Заново сгенерировать выделенный регион (восстановить изначальный вид) |
| //deform | [-r/-o] | worldedit.region.deform | Со сжатием деформировать выделенный регион |
| //replace | [-f] <from-block> <to-block> | worldedit.region.replace | Заменить определенные блоки <from-block> другими блоками <to-block> в выбранном регионе (при указании только <to-block> заменяет ими все блоки) |
| //stack | [-s/-a] [count] [direction] | worldedit.region.stack | Продлить выделенный регион на [count] блоков в направлении [direction], [-a] – пропустить блоки воздуха, [-s] – shifts the selection to the last stacked copy |
| //set | <block> | worldedit.region.set | Заполнить весь выделенный регион блоком <block> |
| //move | [-s] [count] [direction] [leave-id] | worldedit.region.move | Сдвинуть блоки в выделенном регионе на <count> блоков в направлении <direction> и заменить оставшиеся блоки на <leave-id>, [-s] – cдвигает выделение к целевому местоположению |
| //center |  | worldedit.region.center | Установить центральный блок (блоки) выделенного региона |
| **Операции с чанками** | | | |
| /chunkinfo |  | worldedit.chunkinfo | Показать информацию по чанку в котором вы находитесь |
| /listchunks |  | worldedit.listchunks | Показать список чанков, которые включает ваше выделение |
| /delchunks |  | worldedit.delchunks | Удалить чанки, которые включает ваше выделение. Команда не переписывалась после версии minecraft'а 1.3, поэтому в последних версиях она не работает. |
| **Операции с буфером обмена** | | | |
| //schematic |  |  | Показать команды для работы с файлами |
| //schematic list | [-d/-n] | worldedit.schematic.list | Показать список доступных файлов |
| //schematic formats |  | worldedit.schematic.formats | Показать список доступных форматов |
| //schematic load | [-f] [format] <filename> | worldedit.schematic.load | Загрузить файл под именем <filename> в формате [format] |
| //schematic save | [format] <filename> | worldedit.schematic.save | Сохранить файл под именем <filename> в формате [format] |
| /clearclipboard |  | worldedit.clipboard.clear | Очистить буфер обмена |
| //load |  | worldedit.clipboard.load | Загрузить файл |
| //save |  | worldedit.clipboard.save | Сохранить файл |
| //copy | [-e] | worldedit.clipboard.copy | Скопировать выбранный регион, [-e] – для копирования сущностей в нем |
| //rotate | <angle-in-degrees> | worldedit.clipboard.rotate | Повернуть содержимое буфера обмена на <angle-in-degrees> градусов (90, 180, 270) |
| //flip | [-p] [dir] | worldedit.clipboard.flip | Отразить содержимое буфера обмена в направлении [dir], при указании [-p] отражается вокруг игрока, а не вокруг центра выделения |
| //cut | [-e] [leave-id] | worldedit.clipboard.cut | Вырезать выбранный регион и заменить его блоками [leave-id], [-e] – для вырезания также сущностей в нем |
| //paste | [-o/-a] | worldedit.clipboard.paste | Вставить содержимое буфера обмена, [-o] – вставить в изначальной позиции, [-a] – пропустить блоки воздуха при вставке |
| **Управление снимками** | | | |
| /snapshot |  |  | Показать команды для работы со снимками |
| /snapshot use | <snapshot> | worldedit.snapshots.restore | Выбрать снимок <snapshot> для его использования |
| /snapshot sel |  | worldedit.snapshots.restore | Выбрать снимок базируясь на id в списке |
| /snapshot list | [num] | worldedit.snapshots.list | Показать список снимков |
| /snapshot after | <date> | worldedit.snapshots.restore | Выбрать ближайший снимок после даты <date> |
| /snapshot before | <date> | worldedit.snapshots.restore | Выбрать ближайший снимок перед датой <date> |
| /restore | [snapshot] | worldedit.snapshots.restore | Восстановить выделение из снимка [snapshot] |
| **Управление историей действий** | | | |
| //clearhistory |  | worldedit.history.clear | Очистить историю |
| //undo | [num-steps] [player] | worldedit.history.undo | Отменить последнюю команду или определенное количество [num-steps] команд для игрока [player] |
| //redo | [num-steps] [player] | worldedit.history.redo | Возвратить последнюю отмененную команду или определенное количество [num-steps] команд для игрока [player] |
| **Суперкирка** | | | |
| /superpickaxe |  |  | Выбрать режим суперкирки |
| /superpickaxe area | <range> | worldedit.superpickaxe.area | Переключить суперкирку в режим удаления зоны радиусом <range> (от 1 до 5) |
| /superpickaxe recur | <range> | worldedit.superpickaxe.recursive | Переключить суперкирку в режим удаления целого кубоида определенных блоков при ударе в его центр |
| /superpickaxe single |  | worldedit.superpickaxe | Переключить суперкирку в режим единичного удаления блоков |
| // |  | worldedit.superpickaxe | Вкл./откл. функциональность суперкирки |
| **Инструменты** | | | |
| /tool |  |  | При добавлении tool перед любой из последующих команд можно привязать к предмету в руке инструмент, который замещает его прямое назначение и используется ПКМ |
| /repl | <block> | worldedit.tool.replacer | Инструмент замещения любых блоков на блок <block> |
| /cycler |  | worldedit.tool.data-cycler | Инструмент циклирования данных блока (изменение цвета шерсти, типа древесины и т.д.) |
| /floodfill | <pattern> <range> | worldedit.tool.flood-fill | Инструмент заливки (изменение однотипных соприкасающихся блоков в радиусе <range> на блок <pattern>) |
| /deltree |  | worldedit.tool.deltree | Инструмент удаления летающих кусков деревьев |
| /farwand |  | worldedit.tool.farwand | Инструмент выделения на расстоянии |
| /lrbuild | <leftclick> <rightclick> | worldedit.tool.lrbuild | Инструмент разрушения и строительства на расстоянии |
| /info |  | worldedit.tool.info | Инструмент информации о блоке |
| /tree | [type] | worldedit.tool.tree | Инструмент генерации деревьев типа [type] |
| /brush sphere | [-h] <type> [radius] | worldedit.brush.sphere | Выбрать кисть создания сферы с радиусом [radius], типом блоков <type>, полой при указании [-h] |
| /brush cylinder | [-h] <type> [radius] [height] | worldedit.brush.cylinder | Выбрать кисть создания цилиндра с высотой [height], радиусом [radius], типом блоков <type>, полого при указании [-h] |
| /brush smooth | [-n] [radius] [iterations] | worldedit.brush.smooth | Выбрать кисть сглаживания поверхности радиусом [radius], с интенсивностью [iterations], [-n] – сглаживать только натуральные (природные) структуры |
| /brush gravity | [-h] [radius] | worldedit.brush.gravity | Выбрать кисть симуляции гравитации (заставляет блоки падать) на [radius] блоков вниз |
| /brush butcher | [-p /-a/-n/-g/-b/-f/-l] | worldedit.brush.butcher | Выбрать кисть уничтожения мобов, [-p] – также убить питомцев, [-n] – также убить NPC, [-a] – также убить животных, [-g] – также убить големов, [-b] – также убить остальных мобов, [-f] – объединить все предыдущие, [-l] – ударить молнией по каждому убиваемому мобу |
| /brush clipboard | [-a] | worldedit.brush.clipboard | Выбрать кисть буфера обмена, [-a] – пропустить блоки воздуха |
| /brush ex |  | worldedit.brush.ex | Выбрать кисть тушения пожара |
| /mat | <mat> | worldedit.brush.options.material | Задать материал кисти <mat> |
| /size | <size> | worldedit.brush.options.size | Задать размер кисти <size> (максимум 6) |
| /mask | <mask> | worldedit.brush.options.mask | Задать маску кисти <mask> |
| /range |  | worldedit.brush.options.range | Задать диапазон кисти |
| /none |  |  | Отвязать инструмент от предмета в руке |
| **Утилиты** | | | |
| //toggleplace |  |  | Переключить между первой выделенной позицией и вашим текущим положением, как будто вы находитесь на первой позиции (полезно при использовании команд, которые действуют вокруг блока на котором вы находитесь) |
| //gmask | [mask] | worldedit.global-mask | Задать глобальную маску [mask] |
| //snow | [radius] | worldedit.snow | Покрыть снегом территорию радиусом [radius] |
| //thaw | [radius] | worldedit.thaw | Убрать снег на территории радиусом [radius] |
| //fill | <block> <radius> [depth] | worldedit.fill | Заполнить отверстия блоком <block>, в радиусе <radius> и в глубину [depth] |
| //fillr | <block> <radius> | worldedit.fill.recursive | Рекурсивно заполнить отверстия блоком <block>, в радиусе <radius> |
| //fixlava | <radius> | worldedit.fixlava | Выровнять уровень лавы в радиусе <radius> |
| //fixwater | <radius> | worldedit.fixwater | Выровнять уровень воды в радиусе <radius> |
| //removeabove | [size] [height] | worldedit.removeabove | Проделать отверстие в [size] блоков над вашей головой на высоту [height] |
| //removebelow | [size] [height] | worldedit.removebelow | Проделать отверстие в [size] блоков под вашими ногами на глубину [height] |
| //removenear | [block] [size] | worldedit.removenear | Удалить блоки [block] в зоне размером [size] вокруг вас |
| //replacenear | [-f] <size> <from-id> <to-id> | worldedit.replacenear | Заменить блоки <from-id> на блоки <to-id> в зоне размером <size> вокруг вас |
| //ex | [radius] | worldedit.extinguish | Потушить все пожары в радиусе [radius] блоков |
| /butcher | [-p /-a/-n/-g/-b/-f/-l] [radius] | worldedit.butcher | Убить всех враждебных мобов в радиусе [radius] блоков, [-p] – также убить питомцев, [-n] – также убить NPC, [-a] – также убить животных, [-g] – также убить големов, [-b] – также убить остальных мобов, [-f] – объединить все предыдущие, [-l] – ударить молнией по каждому убиваемому мобу |
| /remove | <type> <radius> | worldedit.remove | Удалить все сущности типа <type> в радиусе [radius] |
| //help |  | worldedit.help | Показать список всех доступных команд или помощь по определенной команде |
| //green | [radius] | worldedit.green | Озеленить (заменить грязь травой) зону в радиусе [radius] |
| //drain | <radius> | worldedit.drain | Осушить бассейн воды/лавы в радиусе <radius> (вы должны находится возле него или в нем) |
| [**Скрипты**](http://minecraft-ru.gamepedia.com/WorldEdit/%D0%A1%D0%BA%D1%80%D0%B8%D0%BF%D1%82%D1%8B) | | | |
| /.s | [args...] | worldedit.scripting.execute | Выполнить предыдущий скрипт с аргументами [args...] |
| /cs | <script> [args...] | worldedit.scripting.execute | Выполнить скрипт <script> с аргументами [args...] |
| /<script>.js | [args...] | worldedit.scripting.execute | Выполнить скрипт JS с аргументами [args...] |