

# Charakter Switch - Für mehr Platz auf der Tastatur

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Was sind diese .cfg Dateien?](#)
- [2 Ein Preset erstellen](#)
- [3 Preset Aufrufen](#)
- [4 Preset per Keybind](#)
  - [4.1 In diesem Abschnitt wird erklärt wie man diese Presets mit einem Script wechseln kann, ohne jedes Mal in die Konsole zu gehen.](#)
  - [4.2 Mehr/Weniger Charaktere](#)
    - [4.2.1 Mehr Charaktere](#)
    - [4.2.2 Weniger Charaktere](#)
  - [4.3 Beispiel Script](#)

Wie ihr eure Keybinds in Garry's Mod optimiert und euch Binds für einzelne Charaktere machen könnt. Das erfahrt ihr hier.

## 1 Was sind diese .cfg Dateien?

Die .cfg Dateien sind Configs die deine Game-Settings festlegen. Dazu gehören alle Game Einstellungen. Man findet sie im folgenden Verzeichnis: C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\GarrysMod\garrysmo\cfg

Zum Beispiel legt die `config.cfg` deine aktuellen Einstellungen fest. In dieser findest du ebenfalls deine Binds die du in der Konsole festgelegt hast (z.B. Verbeugen: `bind "k" "act bow"`)

---

## 2 Ein Preset erstellen

### Datei erstellen

Um eine .cfg zu erstellen ist es zu empfehlen, Einen Standardaufbau für die Dateien auszusuchen. Zum Beispiel: `config_cwrp_[CharName].cfg`

Hier einfach den [CharName] mit dem Namen vom RP Charakter ersetzen.

**WICHTIG:** Die `config_default.cfg` und `config.cfg` solltet ihr nicht anfassen, da ihr sonst vielleicht eure Einstellungen kaputt macht.

Um nun einen Keybind zu erstellen, müsst ihr ähnlich wie in der Konsole vorgehen, aber dieses Mal auch die Taste in Anführungsstrichen schreiben: `bind "[TASTE]" "[AKTION]"`

Alle Tasten werden kleingeschrieben, außer es sind "Sondertasten" wie z.B. Keypad Tasten.

Ihr könnt in mehreren Dateien die gleiche Taste öfter eintragen und so mehrfach belegen.

Zum Beispiel:

Datei 1: "K" ist Salutieren

Datei 2: "K" ist Verbeugen

Datei 3: "K" ist Winken

Beispiel für einen Bind:

```
bind "KP_END" "say /funk an RMC* [Status 1]"
```

Hier wurde ein CW:RP Funk an das RMC auf Keypad Taste 1 gebindet.

---

## 3 Preset Aufrufen

Um nun das Preset Ingame aufzurufen, müsst ihr in der Konsole unter F10 nur noch `exec [Dateiname]` eingeben. Den Dateinamen aber nur bis zum "." schreiben

Zum Beispiel bei `config_cwrp_white.cfg` müsst ihr nur `exec config_cwrp_white` eingeben.

Und das müsst ihr jedes mal wenn ihr das Preset wechseln wollt für das jeweilige Preset eingeben.

Beispiel Preset

Dateiname: `config_cwrp_spitfire.cfg`

Inhalt:

Code: `config_cwrp_spitfire.cfg`

```
bind "k" "act salute"
bind "j" "say /id"
bind "KP_INS" "act group"
bind "KP_END" "act forward"
bind "KP_DOWNARROW" "act halt"
bind "KP_PGDN" "act wave"
bind "KP_LEFTARROW" "act becon"
bind "KP_5" "act agree"
bind "KP_RIGHTARROW" "act disagree"
```

Kurzfassung

1. Datei `config_cwrp_[CharName].cfg` im Pfad `C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\GarrysMod\garrysmo\cfg` erstellen.

2. Die Binds für den jeweiligen Charakter anpassen.

3. Datei speichern

4. In Game in der Konsole `exec Dateiname` (ohne Dateiendung) eingeben

5. Mit den geladen Bind spielen

**WICHTIG:** Die `config_default.cfg` und `config.cfg` solltet ihr nicht anfassen, da ihr sonst vielleicht eure Einstellungen kaputt macht.

---

## 4 Preset per Keybind

**4.1** In diesem Abschnitt wird erklärt wie man diese Presets mit einem Script wechseln kann, ohne jedes Mal in die Konsole zu gehen.

Als Erstes solltet ihr die Presets einrichten zum Beispiel, wenn ihr 3 Charaktere auf CW:RP habt 3 verschiedene Presets. Nachdem ihr dies getan habt, erstellt ihr im Verzeichnis wo ihr die Presets erstellt habt eine neue .cfg Datei die autoexec nennt.

Diese öffnet ihr mit einem beliebigen Texteditor dort fügt ihr dann folgendes Script ein.

Code: autoexec.cfg

```
alias cs1 "exec DATEINAME; say_team Einheit - Name wurde geladen; bind TASTE cs2"
alias cs2 "exec DATEINAME; say_team Einheit - Name wurde geladen; bind TASTE cs3"
alias cs3 "exec DATEINAME; say_team Einheit - Name wurde geladen; bind TASTE cs1"
bind "TASTE" "cs1"
```

Wenn ihr das Script eingefügt habt setzt ihr euch zuerst einen Keybind mit dem ihr durchwechseln wollt. Dazu tragt ihr die Taste, mit der ihr durchwechseln wollt bei den Stellen ein wo **TASTE** steht.

Als Nächstes setzt ihr die Presets die ihr am Anfang erstellt habt ein. Dafür müsst ihr die Dateinamen bei den Stellen eintragen, wo **DATEINAME** steht. Damit ihr nicht bei jedem Start von Garry's Mod das Script manuell aktivieren müsst per Konsole.

Müsst ihr bei den Startoptionen von Garry's Mod +exec autoexec.cfg einfügen (Steam Bibliothek -> Garry's Mod (Rechtsklick) -> Eigenschaften -> Startoptionen festlegen).

Damit seid ihr fertig und müsst nur noch Garry's Mod starten.

## 4.2 Mehr/Weniger Charaktere

Manche von euch werden sicherlich mehr oder weniger Charaktere haben um dieses Script zu erweitern oder zu kürzen müsst ihr einige Dinge anpassen.

### 4.2.1 Mehr Charaktere

Um Mehr Charaktere in diesem Script zu implementieren, kopiert ihr die Zeile mit "alias cs3" und fügt sie darunter ein. Als nächstes ersetzt ihr cs3 durch cs4. Und ändert den Dateinamen sowie den Text zum Laden des Charakters.

Als Letztes geht ihr in die vorherige Zeile und ersetzt cs1 durch cs4. Dies kann man beliebig weiterführen.

Code

```
alias cs1 "exec DATEINAME; say_team Einheit - Name wurde geladen; bind TASTE cs2"
alias cs2 "exec DATEINAME; say_team Einheit - Name wurde geladen; bind TASTE cs3"
alias cs3 "exec DATEINAME; say_team Einheit - Name wurde geladen; bind TASTE cs4"
alias cs4 "exec DATEINAME; say_team Einheit - Name wurde geladen; bind TASTE cs1"
bind "TASTE" "cs1"
```

### 4.2.2 Weniger Charaktere

Um weniger Charaktere entfernt ihr den letzten alias. Dann müsst ihr lediglich bei dem letzten alias ganz am Ende aus zum Beispiel cs3 durch cs1 ersetzen.

Code

```
alias cs1 "exec DATEINAME; say_team Einheit - Name wurde geladen; bind TASTE cs2"
alias cs2 "exec DATEINAME; say_team Einheit - Name wurde geladen; bind TASTE cs1"
bind "TASTE" "cs1"
```

## 4.3 Beispiel Script

Hier seht ihr das Script einmal mit Beispiel Charakteren und einmal komplett ausgefüllt.

Code: autoexec.cfg

```
aliascs1"execonfig_cwrp_wolffe;say_team104th-CommanderWolffewurdegeladen;bindlcs2"  
aliascs2"execonfig_cwrp_jazen_nooram;say_teamJedi-JazenNooramwurdegeladen;bindlcs3"  
aliascs3"execonfig_cwrp_raden_vent;say_teamZivilist-RadenVentwurdegeladen;bindlcs1"  
bind 1 "cs1"
```

---

Zusatz: Sondertasten die man binden kann

TAB	Tabulator
CAPSLOCK	Feststelltaste
NUMLOCK	Numpad ein/aus Taste
SCROLLLOCK	Scrolllock
SHIFT	Shift
BACSPACE	Rücktaste
ENTER	Enter
ESCAPE	Escape
SPACE	Leertaste
ALT	Alt
LWIN	Windows Links
RWIN	Windows Rechts
APPS	Menu
UPPARROW	Pfeil nach oben
DOWNARROW	Pfeil nach unten
LEFTARROW	Pfeil nach links
RIGHTARROW	Pfeil nach rechts
INS	Einfügen
DEL	Entfernen
PGDN	Bild runter
PGUP	Bild hoch
HOME	Pos1
END	Ende
PAUSE	Pause
KP_END	Numpad 1
KP_DOWNARROW	Numpad 2
KP_PGDN	Numpad 3
KP_LEFTARROW	Numpad 4
KP_5	Numpad 5
KP_RIGHTARROW	Numpad 6
KP_HOME	Numpad 7
KP_UPARROW	Numpad 8
KP_PGUP	Numpad 9
KP_INS	Numpad 0
KP_ENTER	Numpad Enter

KP_DEL	Numpad , (Komma)
KP_SLASH	Numpad /
KP_MULTIPLY	Numpad *
KP_MINUS	Numpad -
KP_PLUS	Numpad +
MWHEELDOWN	Maus runter scrollen
MWHEELUP	Maus Hoch scrollen
MOUSE1	Linke Maustaste
MOUSE2	Rechte Maustaste
joy1-32	Gamepad Tasten 1-32
aux1-32	Gamepad Tasten <b>1-32</b> . (genau wie Joy)

**Dieser Beitrag ist in Zusammenarbeit mit [MaxPlayZ](#) entstanden.**