

# Keybindings

In diesem Thread wird erklärt, wie man sich Commands auf beliebige Tasten bindet.

Simple Tutorial:

Um einen beliebigen Command auf eine beliebige Taste zu binden müsst ihr folgendes machen:

Zuerst öffnet ihr die Console.

Diese könnt ihr entweder via Escape Menu öffnen, via einer Taste, die ihr in den Einstellungen festlegen könnt, oder mithilfe der Tastenkombination `SHIFT + ESC`.

Danach nutzt ihr folgenden Command:

```
bind "KEY" "COMMAND"
```

Wobei "KEY" die Taste darstellt. Wenn ihr Tasten vom Nummernblock nehmen wollt, müsst ihr `NUMPAD0`, `NUMPAD1`, usw. verwenden.

Wenn ihr euch nicht sicher seid, könnt ihr die jeweilige Taste in den Einstellungen einfach auf irgendwas festlegen. Dann wird euch angezeigt, wie die Taste heißt.

Und "COMMAND" stellt den Command dar.

Sollten im Command Leerzeichen verwendet werden, müsst ihr diesen in Anführungsstriche setzen.

Wenn ihr mehrere Commands auf eine Taste binden wollt, müsst ihr diese auch in Anführungsstriche setzen. Sie müssen innerhalb der Anführungsstriche dann mithilfe von Strichpunkten abgetrennt werden.

Und wenn ihr einen Bind entfernen wollt, nutzt ihr folgendes:

```
bind "KEY" ""
```

Da der Bereich, wo der Command stehen sollte, leer ist, wird der Bind entfernt.

Aber ihr müsst dort die Anführungsstriche setzen!

Hier mal ein paar Beispiele für Binds:

Beispiel mit mehreren Commands:

```
bind "h" "ttt_quickslot 3; +attack; -attack; ttt_quickslot 6"
```

Wenn ich dann die Taste mit dem Buchstaben "h" drücke, switcht ich im Inventar zu Slot 3, führe eine Attacke aus und switcht dann auf Slot 6, welcher im Normalfall für das Item "Unbewaffnet" steht. (Beispiel bezogen auf TTT)

Beispiel mit einem Command:

```
bind "h" "say /me weiß, dass in TTT /me nicht geht."
```

Das würde dann so aussehen:

The image is a very low-resolution screenshot of a game console. It appears to show a command being entered and its output. The text is mostly illegible due to the low resolution, but it seems to correspond to the example command and output provided in the text above.

Falls noch weitere Beispiele hinzugefügt werden sollen, lasst es mich wissen.