



wickeybindings.txt - Der Turbo für's Gameplay

Mit dieser Textdatei lassen sich u.a. Nachbestellungen und Taktische Hilfe auf definierte Tasten legen. Für ein flüssiges taktisches Spiel ist das auch notwendig, denn Du kannst Dich damit mehr dem Spiel widmen.

Ich benutze die TA Bindings und die Bestellungen. Mit Taste 7 bestelle ich 7 AAs, mit 8 eine AA und ein Repair. Da spare ich eine Menge Zeit und kann meinen Fokus im Spiel behalten. Auch das Setzen der TAs ist einfacher, da Du einfach nur noch die vorher definierte Taste drücken musst, und schon "klebt" die TA an Deinem Mauszeiger. Man ist einfach wesentlich schneller. Und wie wir alle wissen, können 1-2 Sekunden alles bedeuten: Tank gebasht, oder Tank verfehlt.

So funktioniert's

Erstelle Dir eine Datei mit dem Namen wickeybindings.txt. Diese Datei muss dann im Ordner "Eigene Dateien / Dokumente / Wic" abgelegt werden. Schau gleich mal in Deinem Ordner, es müsste bereits eine entsprechende Datei abliegen.

Aliases

Aliases sind verfügbare Aktionen, die zusammengestellt und beliebig benannt werden können.

Bindings

In den Bindings werden die Aliases auf bestimmte Tasten gelegt, die dann im Spiel ausgeführt werden können.

So kannst Du Dir Deine eigene wickeybindings.txt erstellen

Du definierst Dir Deine Aktionen, die Du später benutzen willst. Anschließend weist Du die Aktionen den gewünschten Tasten zu.

Bestellungen

Beispiel - Als Supportspieler könnte das dann so aussehen:

Ich möchte mit der Taste 7 2 AAs bestellen und mit der Taste 8 eine AA und ein Repair.

Der dazu benötigte Eintrag in Deiner Datei könnte dann so lauten:

2 AAs bestellen

```
alias Order2AA reinforcements; slect_cat_2; shortcut_3; shortcut_3; deploy_spawner
```

Zu Beginn steht stets der Befehl `alias`. Anschliessend der Name des Aliases, den Du frei vergeben kannst. In diesem Fall "Order2AA". Dann kommt die Abfolge der verfügbaren Aktionen, die ausgeführt werden sollen, wenn dieser Alias ausgewählt wird. Mit "`reinforcements`" wird das Bestellmenü geöffnet. "`select_cat_2`" wählt den Reiter für den Support aus. Shortcut 3 wählt die 3. Einheit im Menü aus. Und da ich 2 AAs haben will, wird die Aktion wiederholt. Der Befehl "`deploy_spawner`" führt die Bestellung aus.



1 AA und ein Repair bestellen

```
alias Order1AA1Repair reinforcements; slect_cat_2; shortcut_3; shortcut_6;  
deploy_spawner
```

Wenn Du alle Deine Bestellkombinationen definiert hast, bindest Du diese einfach mit dem Befehl "bind" auf die von Dir gewählte Taste. In diesem Beispiel die Tasten 7 und 8:

```
bind 7 Order2AA  
bind 8 Order1AA1Repair
```

Im Spiel musst Du dann nur noch die Taste 7 drücken, um 7 AA zu bestellen. Wenn Deine Reinforcement-Points nicht ausreichen, um 2 Einheiten zu bestellen, weil Du z.B. nur 1500 Punkte hast, dann wird automatisch nur eine AA bestellt.

Taktische Hilfe

Jetzt möchte ich noch einige Taktische Hilfen definieren, auf die ich immer wieder im Spiel zugreife:

```
alias Tankbuster tactical_aid; select_cat_2; shortcut_2  
alias Clusterbombe tactical_aid; select_cat_3; shortcut_2  
alias Lightstrike tactical_aid; select_cat_3; shortcut_1  
alias Heavystrike tactical_aid; select_cat_3; shortcut_3  
alias Luftluft tactical_aid; select_cat_2; shortcut_4
```

Auch hier wird nach dem Alias wieder ein frei definierbarer Name für den eingesetzten Alias verwendet. Anschließend wird die Funktion tactical_aid verwendet, um das „Taktische Hilfe“ Menü zu öffnen. Mit „select_cat_x“ wird der entsprechende Reiter geöffnet und mit shortcut_x die entsprechende Taktische Hilfe ausgewählt.

Ich binde dann nur noch die entsprechenden Aliases wie folgt,

```
bind 1 Tankbuster; Tankbuster; Tankbuster  
bind 2 Clusterbombe; Clusterbombe; Clusterbombe;  
bind 3 Lightstrike; Lightstrike; Lightstrike;  
bind 4 Heavystrike; Heavystrike; Heavystrike;  
bind 5 Luftluft; Luftluft; Luftluft;
```

Dadurch, dass mit bind x jeweils ein Alias mehrmals (dreimal macht maximal Sinn) aufgerufen wird, erhält man die jeweilige Unterstützung gleich 3 mal hintereinander. Sollten nicht genug TAs vorhanden sein, werden die maximal verfügbaren Schläge ausgewählt. Diese können dann hintereinander gesetzt werden. Kommt es vor, dass ich aber nur einen Schlag setzen will, kann der weitere Einsatz mit ESC einfach abgebrochen werden.

Das Ganze dauert ein wenig, bis Du es richtig gut anwenden kannst, da es eine Umstellung ist. Ich kann das jedem nur anraten, denn man ist im Spiel wesentlich schneller bei der Sache. Training macht den Meister.



Screenshots

Bestellungen (Beispiel: Bestellung 2 AAs)



Taktische Hilfe (Beispiel: Tankbreaker)



Beispiel für Stoppen und gleichzeitiges Smoken

`alias stopsmoke stop_units; defensive_rechargable`

`bind x stopsmoke` (x steht für eine beliebige Taste)

Für Tanks und Supporter vielleicht eine der wichtigsten Kombinationen.

Viel Spaß nun beim Experimentieren.



Verfügbare Aktionen

Anbei noch eine Liste aller verfügbaren Aktionen, die zu einem Alias zusammengestellt werden können ins deutsche übersetzt:

Kameraeinstellungen

`control_forward` - Kamera vorwärts bewegen
`control_back` - Kamera rückwärts
`control_left` - Kamera nach links bewegen
`control_right` - Kamera nach rechts bewegen
`control_up` - Kameraposition erhöhen
`control_down` - Kameraposition senken
`camera_to_lz` - Kamera zur Dropzone bewegen
`restore_camera_0` - Auswahl Kameraposition 1
`restore_camera_1` - Auswahl Kameraposition 2
`restore_camera_2` - Auswahl Kameraposition 3
`restore_camera_3` - Auswahl Kameraposition 4
`store_camera_3` - Kameraposition 4 speichern
`store_camera_2` - Kameraposition 3 speichern
`store_camera_1` - Kameraposition 2 speichern
`store_camera_0` - Kameraposition 1 speichern
`switch_mouselook` - Maussicht

Spiel- / Einheitensteuerung

`attack` – Bodenattacke
`backwards_move_modifier` - rückwärts bewegen
`camera_swap_unitgroup` - Wechsle Einheitengruppe
`change_faction` - Fraktion wechseln (USA, UDSSR, Nato)
`cursor_left` - selbsterklärend.
`cursor_right` - selbsterklärend.
`cursor_up` - selbsterklärend.
`cursor_down` - selbsterklärend.
`cursor_button_0` - Gleichbedeutend mit einem Mausklick links
`cursor_button_1` - Gleichbedeutend mit einem Mausklick rechts
`cycle_behaviour` - Unter Feuer halten
`cycle_formation` - Formation wechseln
`disband_unit` - ausgewählte Einheiten auflösen
`defensive_rechargeable` - defensive Spezialfähigkeit
`enter_building` - nächstgelegenes Gebäude betreten
`enter_unit` - nächsten Transporter betreten
`exit_units` - Einheiten entladen
`follow` – folgen
`move` – bewegen



next_ability - nächste Spezialfähigkeit
offensive_rechargeable - offensive Spezialfähigkeit
pause – Pause
prev_ability - vorhergehende Spezialfähigkeit
repair – reparieren
resupply_squad - Squad neu ausrüsten
select_squad_0 - Squad 0 auswählen
select_squad_1 - Squad 1 auswählen
select_squad_2 - Squad 2 auswählen
select_squad_3 - Squad 3 auswählen
select_squad_4 - Squad 4 auswählen
select_squad_5 - Squad 5 auswählen
select_squad_6 - Squad 6 auswählen
select_squad_7 - Squad 7 auswählen
select_squad_8 - Squad 8 auswählen
select_squad_9 - Squad 9 auswählen
set_spawn_position - Dropzone wechseln
stop_units – Stop
undo_selection - Auswahl rückgängig machen

Einheiten-Bestellungen

deploy_spawner - Einheiten bestellen
reinforcements - Verstärkungen Menü
select_cat_5 - Wähle Ingame Menü Tab 5
select_cat_4 - Wähle Ingame Menü Tab 4
select_cat_3 - Wähle Ingame Menü Tab 3
select_cat_2 - Wähle Ingame Menü Tab 2
select_cat_1 - Wähle Ingame Menü Tab 1
shortcut_1 - Ingame Menü Shortcut 1
shortcut_2 - Ingame Menü Shortcut 2
shortcut_3 - Ingame Menü Shortcut 3
shortcut_4 - Ingame Menü Shortcut 4
shortcut_5 - Ingame Menü Shortcut 5
shortcut_6 - Ingame Menü Shortcut 6
shortcut_7 - Ingame Menü Shortcut 7
shortcut_8 - Ingame Menü Shortcut 8
shortcut_9 - Ingame Menü Shortcut 9
shortcut_10 - Ingame Menü Shortcut 10
select_deployed - Zuletzt ausgewählte Einheiten bestellen



Taktische Hilfe

[select_cat_5](#) - Wähle Ingame Menü Tab 5
[select_cat_4](#) - Wähle Ingame Menü Tab 4
[select_cat_3](#) - Wähle Ingame Menü Tab 3
[select_cat_2](#) - Wähle Ingame Menü Tab 2
[select_cat_1](#) - Wähle Ingame Menü Tab 1
[shortcut_1](#) - Ingame Menü Shortcut 1
[shortcut_2](#) - Ingame Menü Shortcut 2
[shortcut_3](#) - Ingame Menü Shortcut 3
[shortcut_4](#) - Ingame Menü Shortcut 4
[shortcut_5](#) - Ingame Menü Shortcut 5
[shortcut_6](#) - Ingame Menü Shortcut 6
[shortcut_7](#) - Ingame Menü Shortcut 7
[shortcut_8](#) - Ingame Menü Shortcut 8
[shortcut_9](#) - Ingame Menü Shortcut 9
[shortcut_10](#) - Ingame Menü Shortcut 10
[tactical_aid](#) - Taktische Hilfe Menü

Kommunikation / Ansichten

[chat](#) - Nachricht an alle
[chat_team](#) - Nachricht an Team
[show_score](#) - Punktestand anzeigen
[show_all_health_markers](#) - Gesundheitsmarkierungen über den Einheiten anzeigen
[toggle_gui_drawing](#) - Toggle GUI Drawing (?)
[toggle_megamap](#) - Mega Karte
[toggle_request](#) - Anforderungsmenü (Die beliebten Ausrufezeichen...)
[voip_talkbutton](#) - VOIP Sprechaste
[vote_yes](#) - Abstimmen mit Ja
[vote_no](#) - Abstimmen mit Ja

Sonstige

[grab_screenshot](#) - Screenshot machen
[open_objectives_screen](#) - Ziele Menü
[shortcut_tab](#) - Ingame Menü an und abwählen
[toggle_console](#) - Ingame Konsole öffnen

NICHT BENUTZEN

[close_or_skip](#) - Kann benutzt werden, um Nachrichtenboxen zu schliessen. Kann zu unvorhersehbarer Reaktion des Spiels führen, nicht benutzen.
[create_squad_modifier](#) - Spielinterne Einstellung, Im Multiplayermodus nicht sinnvoll. Nicht benutzen.
[stack](#) - Alt, hat mit den alten Bestellblöcken zu tun. nicht benutzen.
[stack_modifier](#) - dasselbe wie stack
[select_type_modifier](#) - Spielinterne Einstellung, nicht benutzen