



## BIND PSEUDO



Bon, apparemment vous la voulez tous, donc la voici le voilà, l'astuce ultime pour changer de pseudo. On aborde le changement de pseudo par appui sur une touche, et la résolution de plusieurs problèmes comme l'emploi des espaces, et du caractère apostrophe.

Ca se passe dans le répertoire :

[C:\Program Files\Steam\SteamApps\%NOM\\_UTILISATEUR%\condition zero\czero\\_french](C:\Program Files\Steam\SteamApps\%NOM_UTILISATEUR%\condition zero\czero_french)

Il y a deux fichiers (pour aujourd'hui) essentiels :

[config.cfg](#)

[userconfig.cfg](#)

Et un troisième qu'il faudra créer!

### 1/ On définit notre touche

- Ouvrir le fichier [config.cfg](#)
- Chercher la déclaration des touches F1 à F12
- Pour moi je choisis la touche F8, donc je saisis cette ligne :  
`bind "F8" "pseudo"`
- J'attribue ci-dessus à la touche F8 l'alias "pseudo" que l'on va maintenant définir dans [userconfig.cfg](#).
- Vous pouvez bien entendu choisir la touche disponible que vous voulez!
- Sauvegardez puis fermez le fichier [config.cfg](#).
- 

### 2/ On crée l'alias de changement de pseudo

- Ouvrir le fichier [userconfig.cfg](#). Si le fichier n'existe pas, en créer un.
- Pour créer un fichier se nommant [userconfig.cfg](#) :
  - o Clic droit dans l'explorateur Windows, puis cliquez sur le choix "Nouveau document texte".
  - o Si "Nouveau Document texte.txt" s'affiche, remplacez ce titre par "userconfig.cfg".
  - o Si "Nouveau Document texte" s'affiche, sans l'extension ".txt", il faut alors se faire afficher les extensions de fichier. Dans le menu de l'explorateur Windows, cliquez sur "Outils" puis "Option des dossiers", cliquez sur l'onglet "Affichage", puis décochez "Masquer les extensions des fichiers dont le type est connu". Ensuite vous pouvez renommer le fichier "Nouveau Document texte.txt" en "userconfig.cfg".
- Ouvrir le fichier avec Notepad. Rajouter à la fin du fichier :
  - `alias pseudo "pseudo1"`
  - `alias pseudo1 "name kL`s|%Pseudo; alias pseudo pseudo2"`
  - `alias pseudo2 "exec pseudo2.cfg; alias pseudo pseudo1"`
  - o Le premier appui sur F8 va changer le pseudo en kL`s | Pseudo
  - o Le second appui sur F8 va changer le pseudo en A.I.A' Eclipse
  - o Le troisième appui sur F8 va changer le pseudo en kL`s | Pseudo
  - o etc.
  - o
- Sauvegardez puis fermez le fichier [userconfig.cfg](#).

Remarques :

- On va définir le pseudo de war contenant le caractère ' dans la partie 3/
- Pour qu'il n'y ait pas 23 Pseudo dans la team, remplacez Pseudo par votre pseudo!
- Remplacez les **espaces** de la ligne alias pseudo1 par des **%**. Les espaces sont les premiers soucis que vous avez rencontré!!!
- C'est l'apostrophe qui cause le plus de soucis, et c'est pour cela que nous allons créer un fichier externe qui est exécuté dans alias pseudo2.

### 3/ On crée le fichier pseudo pour apostrophe

- Créer un fichier **pseudo2.cfg**.
- Pour créer un fichier se nommant **pseudo2.cfg** :
  - o Clic droit dans l'explorateur Windows, puis cliquez sur le choix "Nouveau document texte".
  - o Si "Nouveau Document texte.txt" s'affiche, remplacez ce titre par "pseudo.cfg".
  - o Si "Nouveau Document texte" s'affiche, sans l'extension ".txt", il faut alors se faire afficher les extensions de fichier. Dans le menu de l'explorateur Windows, cliquez sur "Outils" puis "Option des dossiers", cliquez sur l'onglet "Affichage", puis décochez "Masquer les extensions des fichiers dont le type est connu". Ensuite vous pouvez renommer le fichier "Nouveau Document texte.txt" en "Pseudo.cfg".
- Ouvrir le fichier pseudo2.cfg avec Notepad.
- Ecrire cette commande dans le fichier:  
**name "kL`s | Pseudo"**
- Pour qu'il n'y ait pas 5 Eclipse en war, remplacez Eclipse par votre pseudo!
- On ne remplace pas les espaces par des %. C'est comme ça, c'est tout!!!
- Sauvegarder puis fermer le fichier **pseudo2.cfg**.

Et voilà!!!

### 4/ Mais pourquoi me direz-vous ??? Oui, pourquoi ?

- Si on écrit une ligne du style dans **userconfig.cfg**:  
alias pseudo1 "name kL`s | Pseudo; alias pseudo pseudo2"

Le traducteur de commandes comprend **alias pseudo1 "name kL`s |** car il ne fait pas la différence entre ' et ". Donc pour lui la ligne de commande se termine prématurément. Il change donc le pseudo en **kL`s |** et c'est tout. Et il ne réattribue plus l'alias, puisque la ligne de commande n'exécute pas la suite, à savoir la réaffectation de l'alias pour faire un alias tournant. Donc c'est la fin du bind sur F8.

## 5/ Encore plus de pseudos...

Le plus simple mais surtout le plus universel, quelque soit les caractères utilisés: vous créez autant de fichier pseudoX.cfg qu'il le faut et comme contenu par exemple :

```
pseudo1.cfg  ---- contient -----> name "kL`s | Pseudo"  
pseudo2.cfg  ---- contient -----> name " kL`s | Pseudo "  
pseudo3.cfg  ---- contient -----> name " kL`s | Pseudo "  
pseudo4.cfg  ---- contient -----> name "Seek war low+ now"
```

et ensuite dans `userconfig.cfg` :

```
alias pseudo "pseudo1"  
alias pseudo1 "exec pseudo1.cfg; alias pseudo pseudo2"  
alias pseudo2 "exec pseudo2.cfg; alias pseudo pseudo3"  
alias pseudo3 "exec pseudo3.cfg; alias pseudo pseudo4"  
alias pseudo4 "exec pseudo4.cfg; alias pseudo pseudo1"
```

Sans oublier le bind dans `user.cfg...`

```
bind "F8" "pseudo"
```

**ASTUCE :** on peut modifier son fichier `userconfig.cfg` lorsque le jeu est lancé. On sauvegarde son fichier, puis au lieu de relancer le jeu, aller dans la console (touche <sup>2</sup>), puis taper `exec userconfig.cfg`. Magique! Les modifications sont prises en compte. Plus besoin de relancer le jeu 1000 fois pour les tests.

## 6/ Mais qu'est-ce qu'il se passe-t-il ???



Comme cela n'a pas l'air clair pour tout le monde, je vais expliquer ce qu'il se passe :

- `alias pseudo "pseudo1"`

Quand tu appuies sur ton bind (par exemple F8), c'est pseudo qui est exécuté. Ici on attribue l'alias pseudo1 à la variable pseudo . Donc on va exécuter ensuite pseudo1.

- `alias pseudo1 "exec pseudo1.cfg; alias pseudo pseudo2"`

pseudo1 se déroule en 2 temps :

- o "exec pseudo1.cfg" qui balance la commande name placée dans le fichier pseudo1.cfg, donc modifie ton pseudo dans le jeu.
- o "alias pseudo pseudo2" qui attribue l'alias pseudo2 à la variable pseudo.  
Ainsi au prochain appui sur ton bind, c'est l'alias pseudo2 qui sera exécuté!

- `alias pseudo2 "exec pseudo2.cfg; alias pseudo pseudo3"`

Même principe mais avec pseudo2.cfg et pseudo qui pointe sur pseudo3 pour le prochain appui sur F8.

- `alias pseudo3 "exec pseudo3.cfg; alias pseudo pseudo4"`

Même principe mais avec pseudo3.cfg et pseudo qui pointe sur pseudo4 pour le prochain appui sur F8.

- `alias pseudo4 "exec pseudo4.cfg; alias pseudo pseudo1"`

Même principe mais avec pseudo4.cfg. Et là on boucle à nouveau sur pseudo1! et la boucle est bouclée!