

Saját autoexec.cfg készítése

(útmutató a Dota 2 konzolparancsokhoz)

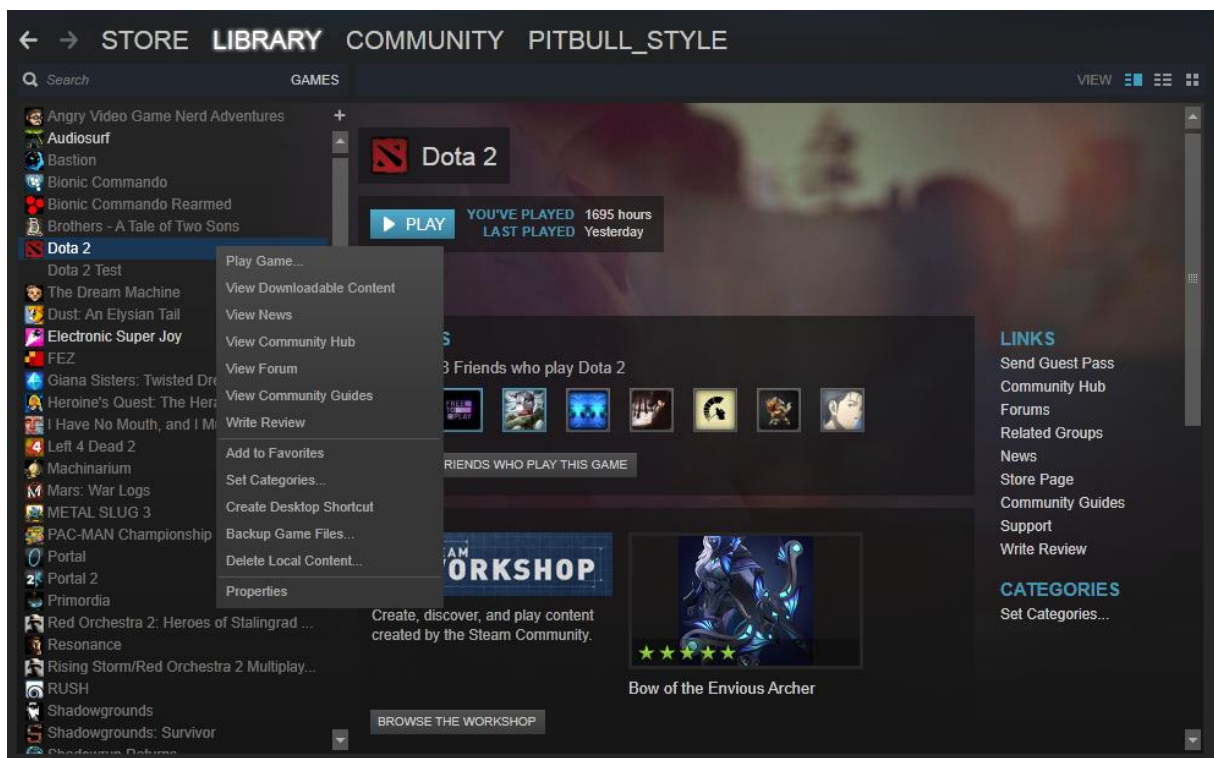
Akik sokat nézik mások streamjeit, bizonyos esetekben észrevehetik, hogy a játékos egyes beállításai olykor szignifikánsan különböznek a sajátjaihoz képest annak ellenére, hogy ezekre vonatkozóan semmilyen opciót nem talál a játék ehhez tartozó részében. Ez úgy lehetséges, hogy bizonyos beállítások csak konzolon keresztül érhetőek el. Aki játszott már korábban Valve játékokkal, tudhatja, hogy a konzol gyakorlatilag mindegyik játékukban fontos szerepet játszott, mindegyikben elérhetőek érdekes beállítások vele.

Azonban sok ilyen konzolparancs beírása sok idővel járhat, amire viszont nem feltétlenül van időnk minden alkalommal külön-külön beírogatni az összes számunkra tetszőt. Ezért jött létre az **autoexec.cfg** állomány, ami arra szolgál, hogy az ebben összegyűjtött konzolparancsok minden egyes indításkor automatikusan beírja a játék konzoljába, így ha mi egy új beállítást akarunk hozzáadni az eddigiekhez, akkor csak ebbe kell bemásolnunk egy jegyzetomb segítségével.

Ezen dokumentum segítségével valamennyiőtöknek lehetősége lesz gyorsan megalkotni a saját autoexec.cfg állományát, amivel olyan lehetőségeket tudtok majd kihasználni, ami hatékonyabbá tudja tenni a játékbeli teljesítményeteket.

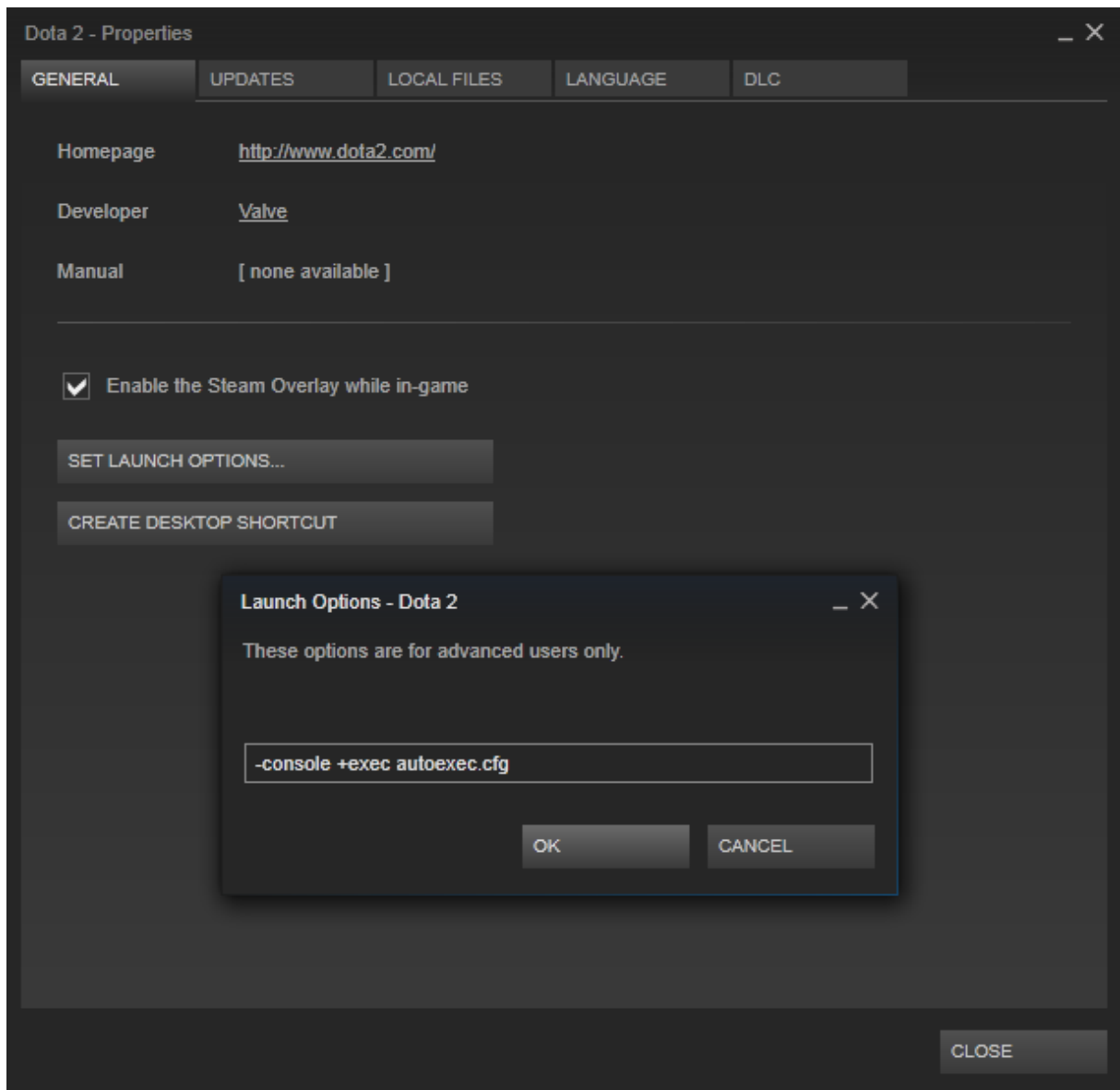
1. Konzol bekapcsolása

Indítsuk el a Steam-et. A saját játékkönyvtárunkba belépve kattintsunk jobb klikkel a Dota 2 játék nevére, majd a lenyíló menüből válasszuk a Properties-t.



A megnyíló ablak első fülén kattintsunk a SET LAUNCH OPTIONS... gombra, majd az itt lehetőségre álló részbe másoljuk be az alábbi szövegrészt:

```
-console +exec autoexec.cfg
```



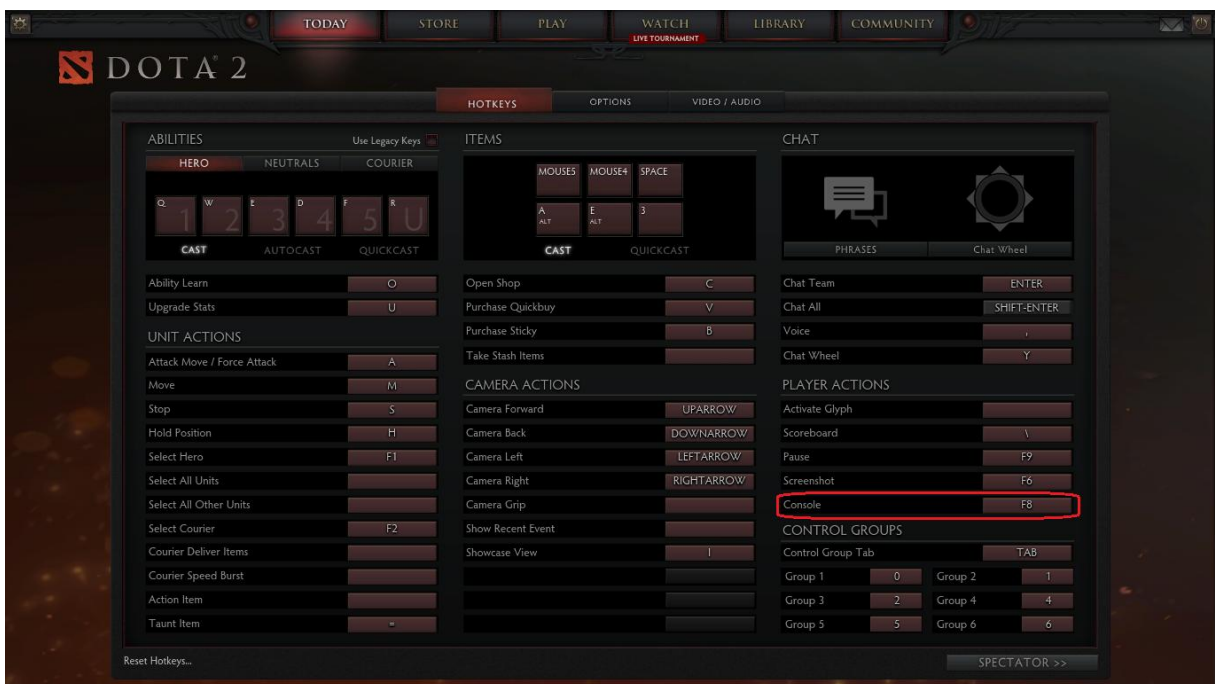
Ez két dolgot állít be nekünk:

1. Minden alkalommal, mikor elindul a játék, a konzol is meg fog nyílni vele.
2. A létrehozott autoexec.cfg állományunkat minden indításkor beolvassa.



Így néz ki a játék indításakor megnyíló konzol (a benne megjelenő szöveg nem releváns).

A játékon belül lehetőségünk van a konzolhoz saját gombot is rendelni a beállítások részben.



2. Az állomány létrehozása

Elsőnek kapcsoljuk be a gépünkön a rejtett fájlok megjelenítését, majd lépünk be az intézőnkben a következő helyre:

/Steam/steamapps/common/dota 2 beta/dota/cfg

Értelemszerűen azon a meghajtón, ahol a Steam mappáid vannak.

Itt alapból lennie kell egy config.cfg dokumentumnak. Ez tartalmaz számos olyan korábbi beállítást, amit a játékon belüli kezelőfelületen tudsz beállítani. Érdekes ezt az állományt írásvédetté tenni addig, amíg véglegesen be nem állítjuk a saját autoexec.cfg-nket, mert könnyen átmásolhatja ebbe a játék indításakor azt is, amit véletlenül rosszul gépeltünk be. Egyszerű jobb klikk->Properties->Read Only.

Majd ugyanebben a mappában jobb klikk->new text document. A megnyíló jegyzetömböt mentjük el autoexec.cfg néven. FONTOS! Az állomány kiterjesztésében legyen a cfg, ne a neve legyen az, például autoexec.cfg.txt. Így nézzen ki:

↑ Név	Kit.	Méret	Dátum	Attr.
↑ [..]		<DIR>	2014.09.24 16:01	—
autoexec	cfg	1 637	2014.09.24 17:54	a-
config	cfg	12 154	2014.09.23 00:57	ra-
video	txt	1 260	2014.09.24 18:11	a-

Ezt az állományt innentől kezdve egy jegyzetömb segítségével tudjuk majd megnyitni/módosítani.

3. Parancsok

A parancsok magyarázatát a jobb hasámban fogom jelezni a parancs mellett. A legtöbb parancshoz tartozik egy alapértelmezett érték, ezt zárójelben szintén beteszem majd a megjegyzésbe. Azt tudni érdemes, hogy sok parancshoz nem konkrét számérték tartozik, csak „ki/be” lehet kapcsolni. Ilyenkor a „0” és az „1” opciók közül kell választani, az alapértelmezett „0” azt jelenti, hogy alapból ki van kapcsolva a kliensben, az „1” érték pedig nyilván ennek fordítottja. Itt hozzátenném, hogy nem minden parancshoz írok majd külön-külön magyarázatot, néhol több parancshoz lesz összesen egy hosszabb.

- Konzollal kapcsolatos parancsok

con_enable "1"	konzol bekapcsolása
developer "1"	fejlesztői mód
ECHO valami	kiír a konzolban „valami”-t

- Sáv szélesség és internetsebesség beállításai

rate "80000"	teljes sáv szélesség, amit a Dota 2 használhat (alap = 80000 / lehetséges érték = 10000-1000000 között)
cl_updaterate "30"	másodpercenként ennyi frissítés érkezik a szervertől (alap = 30 / lehetséges érték = 20-30 között)
cl_cmdrate "30"	másodpercenként ennyi frissítést küldünk a szervernek (alap 30 / lehetséges érték = 20-30 között)
cl_interp "0.1"	interpoláció súlyozása (alap = 0.1 / lehetséges érték = minél kisebb, annál jobb, de csak szuper

	stabil net mellett! / lehetséges érték = 0-0.5 között)
cl_interp_ratio "1"	az előző változó egyik szorzója (egy képlet további része, alap = 2 / lehetséges érték = 1-5 között)
cl_smooth "0"	kiegyenlítés jóslási hibák után (alap = 1 / kikapcs = 0)
cl_smoothtime "0.01"	hiba esetén ennyi idő alatt megy végbe a kiegyenlítés (alap 0.1 / kikapcs = 0 / lehetséges érték = 0.01-2 között)
clientport "27005"	kifelé irányuló kommunikációhoz használt port (alap = 27005 / lehetséges érték = 1-66535 között)
clientportany "0"	kliens portnak egy random portot választ (alap = 0 / bekapcs = 1)
cl_lagcompensation "0"	szerver oldali lag kompenzációja az aktuálisan történő eseményeknek (alap = 1 / kikapcs = 0)
cl_timeout "15"	ennyi másodperc után állapítja meg a kapcsolat megszakadását (alap = 30 / lehetséges érték= 0 felett)
cl_resend "3"	ennyi másodperc múltán próbál meg újrapcsolódni (alap = 6 / lehetséges érték = 0 felett)

- Teljesítmény beállítások

fps_max_splitscreen "300"	két monitor használatánál maximum fps (alap =300 / lehetséges érték = 0-300 között)
fps_max "120"	maximum elérhető fps a kliensgépen (alap = 120 / lehetséges érték = 0-300 között)
mat_vsync "0"	vsync ki/bekapcsolása (alap = 1 / kikapcs = 0)
mat_triplebuffered "0"	60 fps alatt a vsync-el együtt javít a teljesítményen (alap = 0 / kikapcs = 1)
mat_queue_mode "-1"	4 magos renderelés (alap = -1 / lehetséges növelés = 2)
snd_mix_async "0"	több magos hang renderelés (alap = 0 / bekapcs = 1)
cl_forcepreload "1"	kliens oldalon előre betölt bizonyos erőforrásokat játék betöltődésekor, a játék kezdete helyett (alap = 0 / bekapcs = 1)
sv_forcepreload "1"	lásd: előző, csak szerver oldalon
engine_no_focus_sleep "0"	erőforrás elosztása, ha a dota épp nem maximális prioritásban van (alap = 50 / lehetséges érték = 1-2000 között)*

*Például alt+tab után sokkal több erőforrást vesz el a játéktól, ha nagyobbra állítod az értéket. 0 esetén pedig egyáltalán nem vesz el semmit.

- Audió beállítások

Ezek nagy része megtalálható a kliensben is. Azért kerülnek be ide mégis, mert ha valamiért nem otthon akarunk játszani, akkor nem kell mindent beállítanunk az új gépen, hanem csak ezt a fájlt bemásolni, és a változtatások egyből érvényesülnek.

volume "0.300000"	hangerő
snd_gamevolume "1"	játék hangereje
snd_musicvolume "0"	zene hangereje
voice_threshold "1"	nyílt mikrofon határértéke
speaker_config "1"	audió hangszórók csatornája***
sound_device_override "0"	specifikusan megadható audió kimenet
snd_pitchquality "2"	hang minősége
closecaption "0"	irányítók felirata (alap = 0)
cc_subtitles "0"	feliratok
dota_speech_level "2"	szöveges hangesemények használata a hőskötől
snd_mute_losefocus "0"	háttérzene ki/bekapcsolása, ha a játék háttérben fut
dota_mute_cobroadcasters "0"	másodlagos közvetítő ki/bekapcsolása meccsnézés közben
voice_vox "0"	nyílt mikrofon használata
voice_enable "1"	játékbeli hangbeszélgetés ki/bekapcsolása

***lehetőségek: 1-headset, 4-2 csatorna, 3-4 csatorna, 6-5.1 csatorna, 7-7.1 csatorna

- Automatikus hangok a játékban

Itt mindegyik lehetőségnél a 0 kikapcsolás, 1 bekapcsolás, alapértelmezett pedig 1, mivel minden értesítést hallunk az announcertől. Aki nem kívánja ezeket hallani, az itt kikapcsolhatja.

cl_dota_speech_spec_ancientattack "1"	ancient-öd támadás alatt sorok
cl_dota_speech_spec_barracksattack "1"	barrakjaid támadás alatt sorok
cl_dota_speech_spec_barracksfalls "1"	narrakjaid elestek sorok
cl_dota_speech_spec_enemybasefalls "1"	ellenfél tornya/barrakja elesett sorok
cl_dota_speech_spec_idles "1"	announcer üresjáratában hangzó sorok
cl_dota_speech_spec_towerattack "1"	tornyod támadás alatt sorok
cl_dota_speech_spec_towerfalls "1"	tornyod elesett sorok

- Videó beállítások

mat_monitorgamma "2.2"	világosság
r_deferred_specular "1"	egyik kontraszt
r_deferred_specular_bloom "1"	másik kontraszt
dota_cheap_water "0"	víz minőségének lejjebb vétele
r_deferred_height_fog "1"	„fog of war” azaz a sötétség, köd
dota_portrait_animate "1"	hős animált portréja
r_deferred_additive_pass "1"	további fényjelenségek
cl_globallight_shadow_mode "2"	árnyékok
r_deferred_simple_light "1"	pálya megvilágításai
r_screenspace_aa "1"	anti-aliasing opció
r_ssao "1"	környezeti fényviszonyok

mat_picmip "0"	textúrák minősége
mat_viewportscale "1.0"	renderelés, minőség
dota_ambient_creatures "1"	környezeti lények

- Játékmenet

dota_ability_quick_cast "1"	duplakattintással magunkon használás (alap = 0 / bekapcs = 1)
dota_player_multipler_orders "1"	ctrl lenyomásával minden irányítás alatti egységnek kiadja a parancsot (alap = 0 / bekapcs = 1)
dota_player_units_auto_attack "1"	autoattack állás használata (alap = 1 / passzív = 0 / agresszív = 1)
dota_force_right_click_attack "0"	jobb klikkes deny bekapcsolása (alap = 0 / bekapcs = 1)
dota_shop_recommended_open "1"	javasolt tárgyak megjelenítése bolt megnyitásakor (alap = 1 / kikapcs = 0)
dota_shop_force_hotkeys "0"	gyorsgombok használata vásárláskor (alap = 0 / bekapcs = 1)
dota_player_auto_purchase_items "0"	automatikus vásárlás (alap = 0 / bekapcs = 1)
dota_gamescom_althack "1"	alt gombos módosító a gyorsgombokhoz (alap = 0 / bekapcs = 1)
dota_player_add_summoned_to_selection "0"	idézett egység automatikus kijelölése (alap = 0 / bekapcs = 1)
dota_reset_camera_on_spawn "1"	újraéledéskor a kamerát a hősre irányítja (alap = 1 / kikapcs = 0)
dota_swap_mouse_spellcast "0"	egérgombok felcserélése képességek használatakor (alap = 0 / bekapcs = 1)
dota_player_smart_multiunit_cast "1"	azonos tulajdonságú egységekkel való képesség használatának viselkedése (alap = 1 / bekapcs = 1)
tv_nochat "0"	nézői chat kikapcsolása (alap = 0 / bekapcs = 1)
dota_sf_game_end_delay "0"	meccs befejeződése utáni késleltetés kilépés előtt (minimum érték = 0)

- Hud beállítások

dota_always_show_player_names "0"	játékos neve megjelenik a feje felett (alap = 0 / bekapcs = 1)
dota_screen_shake "1"	képernyő rázkódása egyes képességeknél (alap = 1 / kikapcs = 0)
dota_disable_range_finder "0"	idézési hatótávolságokhoz tartozó irányzék (alap = 1 / bekapcs = 0)
dota_range_display "0"	hatótávolság kirajzolása
dota_hero_tooltip "1"	hős megjegyzés stílusa (alap = 0 / lehetséges értékek = 0-2 között)
dota_unit_use_player_color "1"	játékos színek (1-saját színek / 0-csapatszínek)
dota_unit_fly_bonus_height "150"	légi egységek magassága (alap = 150 / kikapcs = 0)
dota_sf_hud_channelbar "1"	channeling megjelenítése bizonyos képességeken (alap = 1 / kikapcs = 0)

dota_sf_hud_voicechat "1"	beszéd közben kijelzi, épp ki beszél (alap = 1 / kikapcs = 0)
dota_sf_hud_error_msg "1"	hiba kijelzése a Hud-on, pl: nincs elég mana (alap = 1 / kikapcs = 0)
hud_sticky_item_name "item_tpscroll"	alapértelmezett tárgy a gyorsvásárlás mezőben (alap = tp scroll / lehetőségek: bármilyen tárgy neve)
budget_panel_height "364"	„budget” panel magassága (alap = 364 / lehetséges értékek = +/- érték)
dota_embers "1"	menü háttérének animációja (alap = 1 / kikapcs = 0)
dota_mouse_window_lock "1"	az egér nem futhat ki a játék ablakából pl: ablak módban, split screen, stb (alap = 1 / kikapcs = 0)
dota_quit_after_game "1"	bizonyos idő eltelte után automatikusan kilép a játékból (alap = 1 / kikapcs = 0)
dota_quit_immediate "1"	instant kilép a játékból (alap = 0 / bekapcs = 1)

- Életcsík beállításai

dota_health_hurt_threshold "99999"	szükséges sebzés ahhoz, hogy a hp csík áttűnése aktiválódjon (alap = 0.01 / kikapcsolás = 99999)
dota_hud_healthbars "1"	hp csík (0-kikapcsolás / 1-csíkok nélkül / 3-normál)
dota_health_per_vertical_marker "250"	hp csík felosztása (alap = 250)
dota_health_marker_major_alpha "255"	hp csík vastag csíkjainak láthatósága (0-láthatatlan / 255-teljesen látható)
dota_health_marker_minor_alpha "128"	hp csík vékony felosztásainak láthatósága (lásd: előző)
dota_health_hurt_decay_time_max "0"	maximum áttűnési idő a csíkon (alap = 0.8 / kikapcs = 0)
dota_health_hurt_decay_time_min "0"	előző csak minimummal (alap = 0.3 / kikapcs = 0)
dota_health_hurt_delay "0"	áttűnés késleltetése (alap = 0.1 / kikapcs = 0)
dota_pain_decay "0"	lassú áttűnés időtartama (alap = 0.8 / kikapcs = 0)
dota_pain_factor "0"	fő áttűnés (alap = 3 / kikapcs = 0)
dota_pain_fade_rate "0"	áttűnés ráta (alap = 3 / kikapcs = 0)
dota_pain_multiplier "0"	áttűnés felszorozása (alap = 0.8 / kikapcs = 0)
dota_hud_healthbar_number "1"	hp számának kijelzése a hős felett (alap = 1 / kikapcs = 0)
dota_hud_healthbar_number_critical "20"	hátralévő %, amitől kezdve piros lesz a szám (alap = 20 / lehetséges érték = 0-100)
dota_hud_healthbar_number_danger "40"	hátralévő %, amitől a szám narancssárga lesz (alap = 40 / lehetséges érték = 0-100)

- Net Gráf beállítások

net_graph "1"	hálózati és fps adattábla megjelenítésének bekapcsolása (alap = 0 / lehetséges értékek: 1-4, az 1 az alap, a 4 a legrészletesebb)
net_graphheight "64"	pozicionálási értékek a gráf megjelenítéséhez (lehetséges értékek = minden esetben +/- érték)

net_graphinsetbottom "437"	
net_graphinsetleft "0"	
net_graphinsetright "-80"	
net_graphinsettop "0"	
net_graphpos "1"	
net_graphmsecs "400"	a latency gráf megjelenítési értéke (lehetséges érték = 50 felett bármi)
net_graphproportionalfont "0"	gráf fontjának font változtatása (alap = 1 / lehetséges érték = 0, kisebbé teszi)
net_graphshowinterp "1"	interp kijelzése a gráf alján (alap = 1 / kikapcs = 0)
net_graphshowlatency "1"	latency kijelzése a gráf alján (alap = 1 / kikapcs = 0)
net_graphsolid "1"	fix kék sáv az interp alatt (alap = 1 / kikapcs = 0)
net_graphtext "1"	kijelzett szöveg (alap = 1 / kikapcs = 0)

- Kamera

dota_camera_speed "3000"	kamera sebessége scrollozásnál (alap = 3000)
dota_camera_accelerate "50"	kamera lassulásának kezelése (alap = 50 / lehetséges értékek = 50 instant megáll, 1 enyhén lassít)
dota_camera_disable_zoom "0"	egérrel zoomolás (alap = 0 / bekapcs = 1)
dota_camera_reverse "0"	invertált mozgás fogódzkodó kameramozgásnál (alap = 0 / bekapcs = 1)
dota_camera_edgемove "1"	kamera mozdulása, ha a szegélyhez ér a kurzor (alap = 1 / kikapcs = 0)

- Minimap

dota_minimap_hero_size "600"	minimapon megjelenő ikonok mérete (alap = 600)
dota_minimap_misclick_time "0"	minimapon való kattintás reagálásának minimuma (alap = 0.02)
dota_minimap_tower_defend_distance "250"	toronytól való szükséges távolság, hogy torony-ping helyett sima pinget jelezzen (alap = 500)
dota_minimap_ping_duration "3"	a pingek időtartama (alap = 3)
dota_minimap_ping_tag_duration "5"	a tornyokon megjelenő pajzs-pingek időtartama (alap = 10)
dota_minimap_hide_background "0"	minimap háttére (alap = 0 / fekete háttér = 1)
dota_minimap_simple_colors "0"	hősök színe (alap = 0 / csapat szín használata = 1)
dota_minimap_show_hero_icon "1"	hős ikonjának mutatása alt lenyomásakor (alap = 1 / kikapcs = 0)
dota_show_hero_finder "1"	alt lenyomásakor hős nyíl mutatása (alap = 1 / kikapcs = 0)

- Minimap színek

Megjegyzés: ezek a színek akkor és érvényesek, ha a játékban ráviszed a kurzorodat az adott egységre (torony, fa, szövetséges egység, ellenséges egység, stb).

dota_enemy_color_r "1.0"	ellenség színe piros (alap = 1 / értékek =0 és 255 között)
dota_enemy_color_g "0.0"	ellenség színe zöld (alap = 0)
dota_enemy_color_b "0.0"	ellenség színe kék (alap = 0)
dota_neutral_color_r "0.0"	közönyös egység színe piros (alap = 0)
dota_neutral_color_g "1.0"	közönyös egység színe zöld (alap = 1)
dota_neutral_color_b "0.0"	közönyös egység színe kék (alap = 0)
dota_friendly_color_r "0.0"	szövetséges egység színe piros (alap = 0)
dota_friendly_color_g "1.0"	szövetséges egység színe zöld (alap = 1)
dota_friendly_color_b "0.0"	szövetséges egység színe (alap = 0)

- Saját gombok

dota_keybindings_cloud_disable "0"	kikapcsolható a steam-cloud mentései a gombbeállításokra vonatkozóan (alap = 0 / bekapcs = 1)
unbindall	minden korábbi gombbeállítás törlése
bind "gomb" "akció"	a „gomb”-hoz hozzárendel egy „akció”-t
alias "valami"	egy folyamat elnevezése "valami"-re

Lehetséges akciók (legalábbis a legtöbb):

"toggleconsole"
"dota_pause"
"jpeg;echo ScreenShot"
"showscores"
"dota_glyph"
"voicerecord"
"dota_learn_stats"
"togglshoppanel"
"quick_courier"
"say"
"dota_cycle_selected"
"cancelselect"
"dota_recent_event"
"showbudget"
"switch"
"+MOVELEFT"
"+MOVERIGHT"
"+FORWARD"
"+BACK"
"showgraph"
"single_follow"
"dota_courier_deliver"
"secret_courier"
"use_item_client actions action_item"
"use_item_client current_hero taunt"
"mc_move"
"mc_attack"

"dota_stop"
"dota_hold"
"dota_camera_follow"
"dota_select_courier"
"dota_control_group X"
"dota_item_execute 0"
"dota_item_execute 1"
"dota_item_execute 2"
"dota_item_execute 3"
"dota_item_execute 4"
"dota_item_execute 5"
"dota_ability_execute 0"
"dota_ability_execute 1"
"dota_ability_execute 2"
"dota_ability_execute 3"
"dota_ability_execute 4"
"dota_ability_execute 5"
"+attack"
"+attack2"
"dota_purchase_stickybuy"

4. Példák

Ebben a fejezetben egy példát szeretnék mutatni, hogyan is nézhet ki egy aktuális autoexec.cfg tartalma. Amiket itt most megosztottam veletek azok csak a legfontosabbak, ennél sokkalta mélyebbre lehet menni annak, akinek van rá ideje. Csak hogy szemléltessem miket lehet vele összehozni, bedobok pár példát!

Példa 1: rúnák megnézése

```
bind "gomb1" "dota_camera_set_lookatpos -2273 1800"
bind "gomb2" "dota_camera_set_lookatpos 3035 -2350"
```

Ez a két sor azt csinálja, hogy a gomb1 lenyomásakor ránéz a felső rúnára, a gomb2 lenyomásakor pedig az alsóra.

Példa 2: DotA pozícióállások másolata

```
bind "a" "dota_player_units_auto_attack 0;mc_attack"
bind "s" "dota_player_units_auto_attack 1;dota_stop"
bind "h" "dota_player_units_auto_attack 0;dota_hold"
```

Ez a három sor a Warcraft 3 módjára módosítja az Attack, a Hold és a Stop parancsokat. Jelenleg a Hold lenyomásánál a hősünk ugyanazt teszi, mint a stop közben – az eredeti DotA-ban egy helyben állva támadt.

Példa 3: courier gyors kezelése

```
alias "quick_courier" "dota_select_courier; dota_ability_execute 3; dota_ability_execute 4;
dota_ability_execute 5; +dota_camera_follow; -dota_camera_follow"
```

Ezt beírva egy gomb lenyomásával a courier felvesz minden tárgyat a raktárunkból, elindul hozzánk átadni azokat, majd bekapcsolja a sebesség bónuszt.

```
alias "secret_courier" "dota_select_courier; dota_ability_execute 4; dota_ability_execute 5; +dota_camera_follow"
```

Ezzel pedig kijelölés nélkül elindul a secret shophoz.

Ennél persze bonyolultabbak is léteznek, volt szerencsém olyat is látni, amely Puck gömbjébe való visszaugrást ugyanahhoz a gombhoz kötötte, mint amivel Puck elindította a gömböt. A lehetőségek szinte határtalanok a parancsok teljes ismeretével a kezünkben.

Teljes állományokra is adok példát, hogy lássátok, hogy néz ki egy autoexec.cfg a gyakorlatban. Az első a sajátom:

```
net_graph "1"
net_graphheight "64"
net_graphholdsvframerate "0"
net_graphinsetbottom "400"
net_graphinsetleft "0"
net_graphinsetright "-100"
net_graphinsettop "0"
net_graphmsecs "400"
net_graphpos "1"
net_graphproportionalfont "0"
net_graphshowinterp "1"
net_graphshowlatency "1"
net_graphshowsvframerate "0"
net_graphsolid "1"
net_graphtext "1"
net_maxroutable "1200"
dota_disable_range_finder "0"
dota_cheap_water "1"
dota_minimap_hero_size "800"
dota_minimap_misclick_time "0.2"
alias "+toprune" "dota_camera_set_lookatpos -2000 1600"
alias "-toprune" "dota_select_all; dota_select_all; +dota_camera_follow"
alias "+botrune" "dota_camera_set_lookatpos 2800 -2400"
alias "-botrune" "dota_select_all; dota_select_all; +dota_camera_follow"
bind "F3" "+toprune"
bind "F4" "+botrune"
cl_forcepreload "1"
sv_forcepreload "1"
dota_minimap_ping_duration "3"
dota_embers "0"
dota_health_hurt_threshold "99999"
dota_sf_game_end_delay "0"
dota_unit_use_player_color "1";
dota_friendly_color_b "0.8"; dota_friendly_color_g "0.7"; dota_friendly_color_r "0.3";
dota_enemy_color_b "0.4"; dota_enemy_color_g "0.4"; dota_enemy_color_r "0.8";
alias +single_follow "+dota_camera_follow; -dota_camera_follow; +dota_camera_follow"
alias -single_follow "-dota_camera_follow"
echo AUTOEXEC.CFG LOADED
```

Az én gépem nem túl erős, ezért használok bizonyos grafikai módosítókat, amik után kevesebbet eszik a játék. Ilyenek például

```
dota_cheap_water "1"  
cl_forcepreload "1"  
sv_forcepreload "1"  
dota_embers "0"  
dota_sf_game_end_delay "0"
```

Továbbá nem szeretem a hp csík átmenetét, ezért ez teljesen ki van kapcsolva.

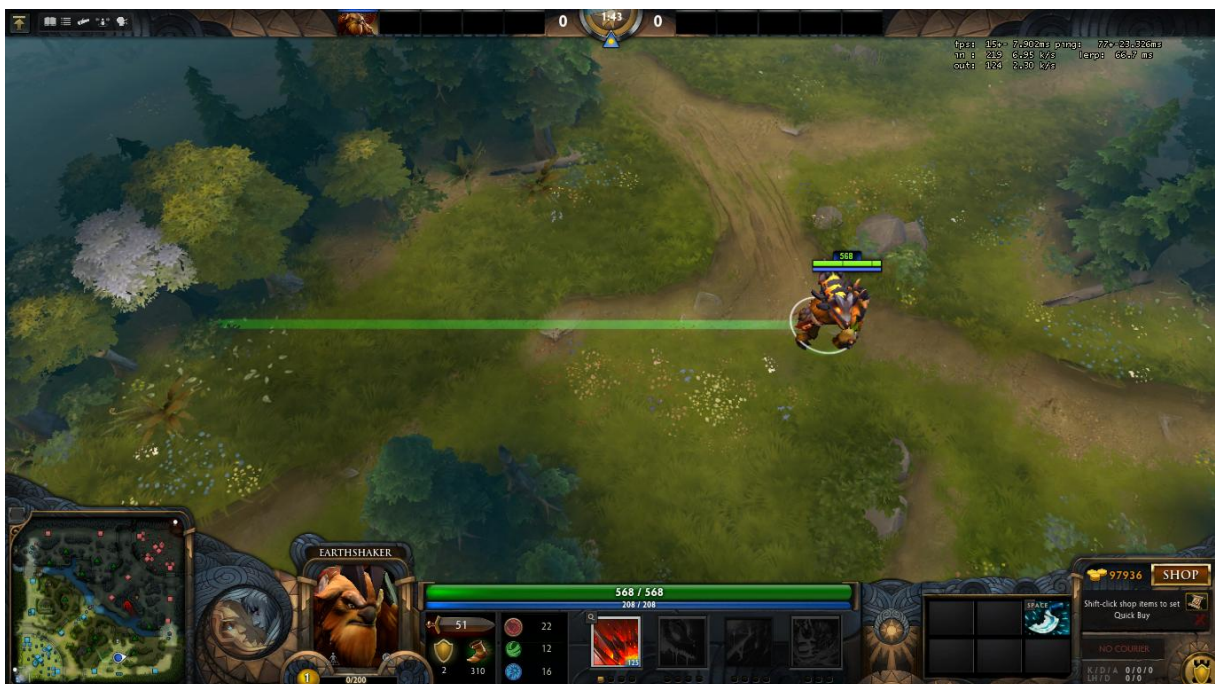
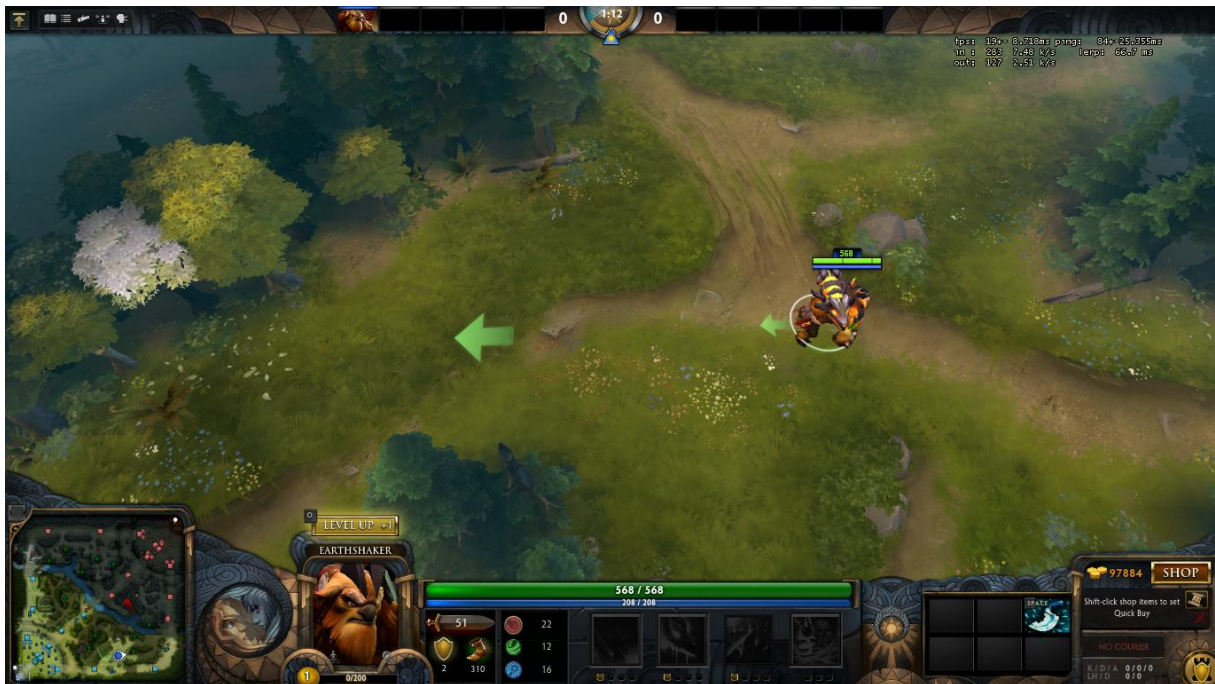
```
dota_health_hurt_threshold "99999"
```

A legutolsó sorban lévő ECHO parancs csak azért van, hogy a játék betöltésekor mindig tudjam, hogy az autoexec.cfg is betöltött (kiírja konzolba, ahogy az útmutató korábbi képén is látszik).

Ami még fontos, az a netgraph sorok kijelzése, nekem így jelentkeznek a fent olvasott beállítások után:



Be van kapcsolva a képességek célzását segítő indikátor is, ami a valóságban így néz ki:



Itt pedig azt is láthatjátok, hogy a minimapomon is meg van változtatva a színekombináció:



Ez játék közben így néz ki, ha ellenségre vagy csapattársra viszem a kurzort:



Ez a fájl pedig az, amit EG.Arteezy is használ:

```
con_enable "1"  
cl_cmdrate "60"  
cl_updaterate "60"  
rate "80000"  
cl_interp "0"  
cl_interp_ratio "1"  
cl_smooth "1"  
cl_smoothtime "0.01"  
cl_lagcompensation "1"  
cl_pred_optimize "2"  
dota_camera_disable_zoom "1"  
dota_disable_range_finder 0  
dota_minimap_hero_size 1100  
dota_minimap_misclick_time "0"  
dota_health_hurt_decay_time_max "0"  
dota_health_hurt_decay_time_min "0"  
dota_health_hurt_delay "0"  
dota_pain_decay "0"  
dota_pain_factor "0"  
dota_pain_multiplier "0"  
dota_pain_fade_rate "0"  
dota_sf_game_end_delay "0"  
net_graphheight "64"  
net_graphinsetbottom "437"  
net_graphinsetleft "0"  
net_graphinsetright "-83"  
net_graphpos "1"  
net_graphproportionalfont "0"  
net_graphtext "1"  
bind "F1" "dota_camera_setpos -2273.898682 1232.745483 982.072876"  
bind "F2" "dota_camera_setpos 3035.773438 -2972.680176 966.072937"
```

Arteezy sokkal több sort használ a hálózati beállítások növeléséhez, de nyilván neki jobbak a rendelkezésre álló erőforrásai, mint nekem. Ami még érdekes nála, hogy a minimapon megjelenő ikonok hatalmasak, egészen 1100-ra fel vannak véve az alapértelmezett 600 helyett. Plusz neki is van gyorsgombja a rúnák megnézésére, de mint mid játékos, ebben semmi meglepetés sincs.

5. Egyéb segítség

Sok más olyan weboldal létezik, amely ennél részletesebben is tárgyalja az összes konzolparancsot. Továbbá vannak olyan oldalak, amik segítségével pár perc alatt el tudjuk készíteni kattintásokkal is a sajátunkat, amit a végén egy letöltési linken keresztül csak le kell szednünk majd a helyére másolnunk.

Az egyik ilyen oldal a [Dota 2 Generator](#).

A Dota 2 Generator weboldal lehetőséget ad az ÖSSZES konzolparancs beállítására, de hogy ne halmozza el a felhasználót mindegyikkel egyszerre, külön bontva találjuk meg ezeket a Basic, Normal és Expert menükre kattintva. Hasznos weblap, tudom ajánlani használatát a lustábbaknak.

Dota2 Configuration Generator

The best configuration generator on the web

Create your own configuration, click on "generate" and copy the generated file into

— "C:\Program Files\Steam\SteamApps\common\dota 2 beta\dota\cfg\autoexec.cfg"

Basic

Normal

Extra

Command	Value	Description
cl_cmdrate	<input type="text" value="30"/>	Max number of command packets sent to server per second. **Additional notes: <i>cl_cmdrate</i> and <i>cl_updaterate</i> are clamped between 20 - 40 on server side. Modifying this value outside the range will yield no additional benefit to the network connection between the server and client. [6]
cl_interp	<input type="text" value="0"/>	Sets the interpolation amount (bounded on low side by server interp ratio settings).
cl_interp_ratio	<input type="text" value="2"/>	Sets the interpolation amount (final amount is $cl_interp_ratio / cl_updaterate$).
cl_smoothtime	<input type="text" value="0"/>	Smooth client's view after prediction error over this many seconds.
cl_updaterate	<input type="text" value="30"/>	Number of packets per second of updates you are requesting from the server. **Additional notes: <i>cl_cmdrate</i> and <i>cl_updaterate</i> are clamped between 20 - 40 on server side. Modifying this value outside the range will yield no additional benefit to the network connection between the server and client. [6]

Mások is készítettek segítséget a konzol használatához. Az egyik ilyen Merlini tette, aki videójában sok fontos parancsról beszél, némelyiket meg is mutatja.

[A videót itt tekinthetitek meg \[34:58\]](#)

6. Végszó

A konzolparancsok ismeretével ezernyi új dolgot leszel képes létrehozni, ami szignifikánsan képes megdobni a képességeidet. Ezek nem illegálisak! Ezeket minden profi használja, aki nem teszi, az hátrányban van a többiekhez képest.

Ezt az útmutató Pitbull készítette, mely a blogján lett közzétéve 2014. szeptember 26-án az alábbi linken:

[Útmutató az autoexec.cfg használatához](#)

Ez a dokumentum 1.0 verziója, ha bármilyen változtatásra kerül sor benne, az a korábbi linken lesz elérhető a megfelelő verziószámmal ellátva.

Jelen dokumentumot a [Creative Common Licence 4.0 szabályai](#) alapján használhatod fel, szöveges tartalma a dokumentum közzétételének helyét birtokló személyt (jelen esetben a publikáló blog szerkesztője) illeti, valamint a benne szereplő képek illetve bizonyos tartalmak a [Valve Corporations Dota 2](#) játékából származnak.