## **Funmessages**

#### Inhaltsverzeichnis

- 1 Kurzbeschreibung
- 2 Konfigurationsübersicht
- · 3 Konfigurationsvariablen im Detail

Hier erfährt man, wie man das Funmessages Plugin konfiguriert

# 1 Kurzbeschreibung

Dieses Plugin ermöglicht das Konfigurieren von eigenen Funmessages.

## 2 Konfigurationsübersicht

```
JavaScript: configs/plugins/funmessages.json
```

```
"^5<PLAYER_NAME>
                                                         "aimbot":
                                                                                          ^4turned
           "beer": "^2Anicesexywaitressbrings^7<PLAYER_NAME>^2anicepintofbeer!",
                                                              "^10oooooh,
                                                                             ^3Big
                                                 "bigadmin":
                                                                                              is
                                                                                      Admin
                                                                                                    watch
      "bye":"^7<PLAYER_NAME>^2waveshishandtosay^1GOODBYE^2.Wesurelymeetlater!",
   "cheat":"^7<PLAYER_NAME>1thinksthat^7<PLAYER_LASTKILLER>1ischeating!",
                                 "god": "^1GODMODE^2 is now enabled for player ^7<PLAYER_NAME>",
LASTWEAPONKILLE LAYER_KILL Si12s",
dPLAYER_LASTVICT1的对ateLAYER_LASTWEAPONKILL>",
 "pizza".^2SomeoneallMariandhebrings7<PLAYER_NAME>^2aopepperonpizza!",
bydPlayer_lastkillen/winthayer_lastweapondeath>"
```

Alles anzeigen

#### 3 Konfigurationsvariablen im Detail

Die Konfigurationsdatei der Funktion "Funmessages" befindet sich im configs/plugins Ordner und heißt funmessages.json. Nachfolgend eine Erläuterung der einzelnen Variablen:

#### Variable Zulässige Werte Beschreibung

enabled truefalse Mit dieser Variable kann man das Plugin (de)aktiveren.

messages Diese Variable enthält einen Object/Hash von Fun Messsages.

Folgende Platzhalter können im commands Feld verwendet werden

Platzhalter Beschreibung

<PLAYER\_NAME> Wird mit dem eigenen Spielernamen ersetzt

<PLAYER\_TEAM> Wird mit dem eigenen Team ersetzt

<PLAYER LASTKILLER>
Wird mit dem Spielernamen des Spielers ersetzt,

von dem man als letztes getötet wurde

<PLAYER LASTVICTIM>
Wird mit dem Spielernames des Spielers ersetzt,

den man zuletzt getötet hat

<PLAYER\_LASTWEAPONKILL> Wird mit der Waffe ersetzt mit der man zuletzt einen getötet hat <PLAYER\_LASTWEAPONDEATH> Wird mit der Waffe ersetzt von der man zuletzt getötet wurde

<PLAYER\_KILLS> Wird mit der Anzahl der eigenen Kills ersetzt
<PLAYER\_DEATHS> Wird mit der Anzahl der eigenen Tode ersetzt
<PLAYER\_TEAMKILLS> Wird mit der Anzahl der eigenen Teamkills ersetzt

<TIME> Wird mit der aktuellen Uhrzeit ersetzt Format H:i (Stunde:Minute)

<PLAYER\_COUNTRY\_CODE> Wird mit dem Landes Code des Spielers ersetzt (Bsp. DE)

Wird mit dem Landesnamen des Spielers ersetzt (Bsp. Germany). Der Ländername passt sich der Sprache an die in der Config eingestellt

<PLAYER\_COUNTRY\_NAME> Ländername passt sich der Sprache an, die in der Config eingestellt

wurde.

<PLAYER\_CONTINENT\_CODE> Wird mit dem Kontinent-Code des Spielers ersetzt (Bsp. EU).

Wird mit dem Kontinentnamen des Spielers ersetzt (Bsp. Europe). Der Kontinentname passt sich der Sprache an die in der Config eingestellt

<PLAYER\_CONTINENT\_NAME> Kontinentname passt sich der Sprache an, die in der Config eingestellt

wurde.

Wird mit dem Stadtnamen des Spielers ersetzt (Bsp. Berlin). Der Stadtname passt sich der Sprache an, die in der Config eingestellt

<PLAYER\_CITY\_NAME> \* wurde

\* Funktioniert nur, wenn die erweitere GeoIP-Datenbank installiert

wurde.

Die Verwendung von Farbcodes ist möglich