# Funmessages

## Inhaltsverzeichnis


- 1 Kurzbeschreibung
- 2 Konfigurationsübersicht
- 3 Konfigurationsvariablen im Detail


Hier erf??hrt man, wie man das Funmessages Plugin konfiguriert

## 1 Kurzbeschreibung

Dieses Plugin ermöglicht das Konfigurieren von eigenen Funmessages.

## 2 Konfigurationsübersicht

JavaScript: configs/plugins/funmessages.json

```
{
                                                                "aimbot":    "^5<PLAYER_NAME>    ^4turned    on
         "beer":"^2Anicesexywaitressbrings^7<PLAYER_NAME>^2anicepintofbeer!",
                                                      "bigadmin":   "^1Oooooh,   ^3Big   Admin   is   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>",
LASTWEAPONKILL>^2",PLAYER_KILLS>^1is",
e^7<PLAYER_LASTVICTIM>^2with^7<PLAYER_LASTWEAPONKILL>",
  "pizza":"^2Someonecallsmariandhebringsa^7<PLAYER_NAME>^2hotpepperonipizza!",
by^7<PLAYER_LASTKILLER>^2with^7<PLAYER_LASTWEAPONDEATH>"
                    }
                }
}
```

Alles anzeigen

## 3 Konfigurationsvariablen im Detail

Die Konfigurationsdatei der Funktion "Funmessages" befindet sich im configs/plugins Ordner und heißt [lexicon='funmessages','][/lexicon].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) |
| <PLAYER_COUNTRY_NAME> | Wird mit dem Landesnamen des Spielers ersetzt (Bsp. Germany). Der 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). |
| <PLAYER_CONTINENT_NAME> | Wird mit dem Kontinentnamen des Spielers ersetzt (Bsp. Europe). Der Kontinentname passt sich der Sprache an, die in der Config eingestellt wurde. |
| <PLAYER_CITY_NAME> * | Wird mit dem Stadtnamen des Spielers ersetzt (Bsp. Berlin). Der Stadtname passt sich der Sprache an, die in der Config eingestellt wurde.<br>* Funktioniert nur, wenn die erweitere [lexicon='GeoIP',''][/lexicon]-Datenbank installiert wurde. |

Die Verwendung von Farbcodes ist möglich