Killmessages

Inhaltsverzeichnis

- 1 Kurzbeschreibung
- 2 Konfigurationsübersicht
- 3 Konfigurationsvariablen im Detail

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

1 Kurzbeschreibung

Dieses Plugin ermöglicht das Konfigurieren von Nachrichten, die der Server in den Chat schreibt, wenn man z.B. 3 Kills in weniger als 3 Sekunden gemacht hat

2 Konfigurationsübersicht

JavaScript: configs/plugins/killmessages.json

```
{


    "firstbloodmessage": "^4<PLAYER_NAME> ^5got first blood with ^4<WEAPON>^5!",

                                                                    "2":      "###      Dou
                                                                      "3":      "###      M
                                                                        "4":      "###
                                                                      "5":      "###      U
                                                                  "6":      "###      MONSTE
                                                              "7":      "###      LUDICROUS
                                                    "8":    "###    !!!    HOLY    SHIT    !!!    ###
        },


                                                "melee":    "<PLAYER_NAME>    stabbed    <KILLED_NA
        }
    }
}
```

Alles anzeigen

3 Konfigurationsvariablen im Detail

Die Konfigurationsdatei der Funktion "Killmessages" befindet sich im configs/plugins Ordner und heißt [lexicon='killmessages',''][/lexicon].json. Nachfolgend eine Erläuterung der einzelnen Variablen:

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

`firstblood`	`truefalse`	Mit dieser Variable kann man die Firstblood Meldung (de)aktiveren.
`firstbloodmessage`	`Text`	Diese Variable enthält die Nachricht, die ausgegeben werden soll, wenn ein Spieler den ersten Kill macht
`sequence`	`truefalse`	Mit dieser Variable kann man die Sequence Meldungen (de)aktiveren.
`sequencemessages`		Diese Variable enthält einen Liste von Messages. Der Key ist die Anzahl der Kills, die man braucht Die Value ist die Nachricht die beim erreichen des Keys ausgegeben wird
`timelimit`	`Zahl`	Diese Variable gibt an, in wie groß der Abstand zwischen 2 Kills maximal sein darf um als Sequence zu zählen
`weapon`	`truefalse`	Mit dieser Variable kann man die Waffen Meldung (de)aktiveren.
`weaponmessages`		Diese Variable enthält einen Liste von Waffen Messages. Der Key ist der Name/Gruppe der Waffe, Die Value ist die Nachricht die beim erreichen des Keys ausgegeben wird.

Folgende Platzhalter können im firstbloodmessage Feld, sequencemessages Feld und im weaponmessages Feld verwendet werden

Platzhalter	Beschreibung
<PLAYER_NAME>	Wird mit der Namen des gefundenen Spielers ersetzt.
<KILLS>	Wird mit den Kills des gefundenen Spielers ersetzt.
<DEATHS>	Wird mit den Toden des gefundenen Spielers ersetzt.
<KILLED_NAME>	Wird mit dem Namen des getöteten Spielers ersetzt.
<WEAPON>	Wird mit der Waffe ersetzt, die der Spieler beim letzten kill benutzt hat

Die Verwendung von Farbcodes ist möglich