

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

```
{
  "aimbot": " ^5<PLAYER_NAME> ^4turned on",
  "beer": " ^2Anicesexywaitressbrings ^7<PLAYER_NAME> ^2anicepintofbeer!",
  "bigadmin": " ^10oooooh, ^3Big Admin is watch",
  "bye": " ^7<PLAYER_NAME> ^2waveshishandtosay ^1GOODBYE ^2.Wesurelymeetlater!",
  "cheat": " ^7<PLAYER_NAME> ^1thinks that ^7<PLAYER_LASTKILLER> ^1scheating!",
  "god": " ^1GODMODE ^2 is now enabled for player ^7<PLAYER_NAME>",
  "kills": " ^11 ^2<PLAYER_KILLS> kills",
  "lastweaponkill": " ^11 ^2<PLAYER_LASTWEAPONKILL>",
  "lastvictim": " ^11 ^2<PLAYER_LASTVICTIM>",
  "pizza": " ^2Someone call Mariandörings ^7<PLAYER_NAME> ^2nopepperonpizza!",
  "playerdeath": " ^11 ^2<PLAYER_LASTKILLER> ^1killed ^7<PLAYER_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	true/false	Mit dieser Variable kann man das Plugin (de)aktivieren.
messages		Diese Variable enthält einen Object/Hash von Fun Messages.

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. * Funktioniert nur, wenn die erweiterere GeolP -Datenbank installiert wurde.

Die Verwendung von Farbcodes ist möglich