

Handbuch für ProconRulz

Version 0.4 // 16.07.2013

[Von Hand of Shadow](#)

Basierend auf Version V39d.1 (2 May 2012) Tabellen von V43d.1

[Von Bambam](#)

Übersicht

Vorwort	3
Über ProconRulz.....	4
Warum ist ProconRulz anders als anderen Plugins.....	4
Die Problematik mit EA /DICE	4
Die Grundbegriffe.....	5
Typische Standard ProconRulz Regel	6
Mehrfachverwendung von Waffen	6
"Diskrete" Abarbeitung von Regeln	7
Mehrzeilige Regeldarstellung.....	7
Anwenden von TargetPlayer und TargetAction	8
Benutzung von "TargetPlayer"	8
Benutzung von "TargetAction"	8
Benutzung von Platzhaltern	8
Benutzen von Zählern	8
Benutzung von Variablen	8
Benutzung von Index-variablen.....	8
Die Bedeutung von server,team,squad und player - Variablen in ProconRulz	8
Benutzung von %team_score% Variablen.....	8
Erweiterte Benutzung von %team_score% Variablen.....	8
Liste von Ereignisse Bedingungen und Handlungen	9
Ereignisse.....	10
Bedingungen.....	10
Handlungen	10
Anhang 1: Liste von Variablen	11
Anhang2: Liste von Klassen, Waffen Equipment.....	13
Kits	13
Waffen	13
Schadensklassen.....	15
Spezialisierungen.....	15
Anhang 3: BF3 Maps.....	16
Anhang 4: BF3 Modis.....	16

Vorwort

Dieses Handbuch stellt eine **einfache** Übersetzung vom eng. Handbuch von Bambam da.

Viele Passagen sind daher **nicht** enthalten da sie "selbsterklärend" sind und weil im Originalen öfters "Wiederholungen" auftauchen. Einige Thematiken die im englischen Handbuch enthalten sind wurden hier erweitert zum besseren Verständnis oder einfach **nicht** Übersetzt weil so schon recht gut/einfach geschrieben sind.

Wer Rechtschreibfehler findet darf sie behalten und bei Ebay versteigern. ;-)

Über ProconRulz

ProconRulz ist eine Plug-In für Admintool [ProCon](#) zum erstellen von Regeln auf Battlefield Servern. Derzeit unterstützt werden "Battlefield Bad Company 2" und "Battlefield 3".

Das Plug-In arbeitet in Echtzeit, indem es die Rcon Befehle die vom Battlefield Server gesendet werden auswertet und durch das erstellen von Regeln > Rulz zur Handlungen tritt.

Größtenteils werden Regeln durch Events gestartet wie z.b ([spawn](#); [kill](#); [leave](#); [say](#)) und damit ziehe ich euch jetzt schon den Zahn wenn ihr vor hattet Regeln zu erstellen die Zeitabhängig sind das geht dann voll in Hose ;-)

Warum ist ProconRulz anders als anderen Plugins

Es gibt viele Plugins, eigentlich gibt es mittlerweile nichts was es nicht gibt, in der ProCon Plug-in Welt (" Announcer" oder "Limiter")

Der Nachteil daran ist .das es sein kann .das sich die Plugins untereinander stören und Fehler verursachen können, die nur schwer zu finden sind.

Als "reiner" Anwender der Plugins unterliegt man den Einschränkungen der Programmier.

Das heißt wenn etwas es nicht vorgesehen ist dann ist es auch nicht im Plug-In drin.

Mit ProconRulz besteht die Möglichkeit selbstdefinierte Regel zu erstellen wofür es noch keine Plug-Ins gibt. Ein weiterer Vorteil ist das man diese Regeln einfach mit Copy & Paste an andere Admins weitergeben kann.

Dadurch das man viele Regeln kombinieren kann, kann man einfach simple "einzeilige" Regeln zu einem ganzen Regelwerk verbinden bis hin zum eigenem Plug-In wenn man einmal das Verständnis für ProconRulz gewonnen hat.

Als Beispiel besteht die Möglichkeit zu schreiben das Spieler Verwarnt werden wenn sie eine Bestimmte Waffe auf einer Bestimmten Map benutzen und werden ggf. nach weiterem benutzen vom Server gekickt ,gebannt oder einfach nur vom Server gekillt.

Die Problematik mit EA /DICE

Viele schöne Einschränkungen die wir aus anderen Battlefield-Teilen kennen werden jedoch von seitens EA / DICE vernachlässigt z.b. "Protected Zones" oder das nicht vom Server festgestellt werden kann, mit welchen Waffen oder Items ein Player das Spiel beitrifft.

Weitere Einschränkungen sind [HIER](#) aufgelistet.

Die Grundbegriffe

Damit man vollständige Regeln schreiben kann und auch versteht wie das ProconRulz funktioniert ist das Erlernen von Grundbegriffen unabdingbar.

Kits hier ist der Spielertyp gemeint mit denen der Spieler auf dem Schlachtfeld spawnen Bsp. Assault, Medic, Engineer.

Das Problem ist das es zurzeit nicht für Battlefield 3 funktioniert wie oben schon beschrieben.

>>> Was leider den Funktionsumfang von ProconRulz stark einschränkt.

Weapon damit ist die Waffe gemeint wodurch jemand im Spiel das zeitliche segnet.

Sie wird dafür gebracht um evtl. Verwarnungen auszusprechen nach dem benutzen eines Bestimmtes "Weapon-types"

Damage mit ist der Typ eines Schadens gemeint z.B. bei Pistolen "Handgun" oder der beliebte Granatwerfer "ProjectileExplosive"

Specializations sind die Gegenstände oder Erweiterungen die ein Spieler mit sich trägt z.B. Slug Monition oder Erweitertes-Sprinten

Das Problem ist das es zurzeit nicht für Battlefield 3 funktioniert wie oben schon beschrieben.

Events/Triggers jetzt wird es schon interessanter ;-)

Events wie das Wort schon vermuten lässt sind **Ereignisse** wo etwas passiert und genau da setzt ProconRulz an bzw. dann startet eine Regel.

Als Beispiel wenn jemand spawnen dann wird vom Server ein "player spawned event" Packet gesendet und hier kann man schön sehen warum viele Einschränkungen (wie oben beschrieben) nicht funktionieren bei BC2 enthielten die "player spawned" Pakete die Eigenschaften der Spieler (*Kit, Weapons, Specializations*) dadurch bestand die Möglichkeit direkt Spieler über eine Regel zu töten und hier liegt der Hund begraben in BF3 passiert das nämlich nicht.

Hier werde nur einfache "spawn" und "weapon" Pakete bei einen kill gesendet die z.B. auch keine Koordinaten enthalten und dadurch funktionieren so welche Plugins und Einstellungen wie "Protected Zones" nicht.

Conditions sind **Bedingungen** für Regeln b.z.w Erweiterungen eines **Events/Triggers** z.B. wenn ein Spieler auf dem Schlachtfeld durch eine Scharfschützengewehrs umkommt was ja durch aus mal vorkommt ^^ dann sieht das so aus "On Kill;Damage SniperRifle;..."

Actions ist die **Handlung** die nach einem Event ausgeführt wird z.B. das etwas geschrieben werden soll durch **say** (Chatbox) **yell** (Bannerschrift unten im Bildschirm im blau) oder eine Stufe härter **kill**.

Hier ein Beispiel wo ein Spieler gekillt wird weil er ein Scharfschützengewehr benutzt hat und eine Nachricht ausgegeben wird, in der Chatbox

On Kill; Damage SniperRifle; Say No snipers on this server; Kill

Ich hoffe das ihr durch die Beispiele die Grundliegen Schritte der ProconRulz - Programmierung sowie Probleme und Einschränkungen verstanden habt.

Typische Standard ProconRulz Regel

Folgende Regel wird bei einem Messerkill ausgegeben
"Spieler 1 nimmt sich das Dogtag von Spieler 2"

On Kill; Weapon Weapons/weapon/knife; Say %p% nimmt sich das Dogtag von Spieler %v%

Wie man hier leicht erkennen kann gibt es in der Regel eine Struktur, die sich wie folgt zusammensetzt.
[trigger][conditions...][actions...]

On Kill: Das ist wie oben schon beschrieben der "Trigger" eine Liste aller Trigger folgt weiter unten.

Weapon Weapons/weapon/knife: Das ist die Bedingung in diesem Fall hier dass der Kill mit einem Messer gemacht wurde. Eine Liste der Waffen befindet sich weiter unten.

Say %p% nimmt sich das Dogtag von Spieler %v%: ist die Aktion die ausgeführt wird wenn die Bedingungen erfüllt sind. Das was zuerst steht hier: **Say** steht für **was** ausgeführt wird, der Rest **wie** es ausgeführt wird. Eine Liste der Aktionen die benutzt werden können folgt weiter unten.

%p%, %v%: Das sind Variablen sie werden von ProconRulz automatisch ersetzt

%p% > Der Spielernamen des Killers

%v% > Der Spielernamen des Opfers

Die Liste der Variablen die für das Programmieren unabdingbar sind befindet sich weiter unten.

Mehrfachverwendung von Waffen

Man kann Waffen mehrfach verwenden, in ihrer Funktion selber, z.B. könnte man mit einer Waffe nicht nur jemanden erschießen, sondern damit auch einen Nagel in die Wand hauen. Aber das wollen wir hier nicht weiter vertiefen. Was ich damit sagen will ist dass man das Messer, nicht nur dafür gebrauchen kann, sich das Dog-Tag vom Gegner zu holen, sondern ihn auch so töten kann.

Für so welche Aktionen braucht man den "**Weapon Melee**" Befehl. Also damit auch eine Textaussage kommt bei einem Messerkill ohne Dog-Tag Ausbeutung.

Dafür muss die Regel wie folgt verändert werden

On Kill; Weapon Melee, Weapons/weapon/knife; Say %p% hinterließ bei %v% ein paar Narben

"Diskrete" Abarbeitung von Regeln

// entfällt (vorerst)

Mehrzeilige Regeldarstellung

Ordnung ist die halbe Miete, das gilt auch hier, damit aus den Regeln nicht eine große Texttapete wird gibt es die Möglichkeit Regeln zu Kürzen indem man das "Trigger-Event" weg lässt

Langfassung

On Kill; Damage SniperRifle

On Kill; Damage SniperRifle; PlayerCount 3; Kick

On Kill; Damage SniperRifle; PlayerCount 1; Kill

On Kill; Damage SniperRifle; Say No snipers on this server, %p% !!

Kurzfassung

On Kill; Damage SniperRifle

PlayerCount 3; Kick

PlayerCount 1; Kill

Say No snipers on this server, %p% !!

Was passiert ?

Bei einen Kill mit einen Snipergewehr erscheint der Text "No Sniper on this Server , [Spielername]
Beim ersten Kill wird der Spieler gekillt beim dritten gekickt.

Anwenden von TargetPlayer und TargetAction

// kommt noch

Benutzung von "TargetPlayer"

// kommt noch

Benutzung von "TargetAction"

// kommt noch

Variablennutzung in für die Regeln

// entfällt (vorerst)

Benutzung von Platzhaltern

// kommt noch

Benutzen von Zählern

// kommt noch

Benutzung von Variablen

// kommt noch

Benutzung von Index-variablen

// kommt noch

Die Bedeutung von server,team,squad und player - Variablen in ProconRulz

// kommt noch

Benutzung von %team_score% Variablen

// kommt noch

Erweiterte Benutzung von %team_score% Variablen

// kommt noch

Liste von Ereignissen Bedingungen und Handlungen

Ereignisse	Bedingungen	Handlungen
On Round	Admin	Say <message>
On Spawn	Admins	PlayerSay <message>
On Kill	Protected	VictimSay <message>
On TeamKill	Team <part name>	AdminSay <message>
On Suicide	Teamsize <N>	Yell <message>
On Join	Map <part name>	PlayerYell <message>
On Leave	MapMode <part name>	Log <message>
On Say	On Kill ...Headshot;...	Both <message>
	On Kill ...Weapon <key>;...	All <message>
	On Kill ...Damage <key>;...	Kill [<delay milliseconds>]
	On Kill...Range <N>;...	Kick <message>
	On Spawn..Kit <kit> [<N>];...	Ban <message>
	On Spawn..Kit <kit> [<N>];...	TempBan [<seconds>] <message>
	On Spawn..Kit <kit> [<N>];...	PBBan <message>
	TeamKit <kit> <N>	PBKick [<minutes>] <message>
	TeamWeapon <weapon> <N>	TargetAction <action>
	TeamSpec <spec> <N>	End
	PlayerCount <N>	Continue
	TeamCount <N>	
	ServerCount <N>	
	Rate <count> <seconds>	
	PlayerFirst	
	PlayerOnce	
	TeamFirst	
	ServerFirst	
	On Say ..Text <string>;...	
	TargetPlayer [<name>]	
	Ping <milliseconds>	
	Set <%varname%> <value>	
	Incr <%varname%>	
	Decr <%varname%>	
	If <%varname%> <compare> <value>	

Ereignisse

// kommt noch

Bedingungen

// kommt noch

Handlungen

// kommt noch

Anhang 1: Liste von Variablen

// Teilübersetzung

Zeichen Variable	Bedeutung
%p%	Spielername beim Spawn Event oder als derjenige der einen Kill verursacht hat.
%pt% %ptk%	Spieler Teamname, bsp. Attackers, US Army (%ptk% is team key)
%ps% %psk%	Spieler Squad (%psk% is player squad key)
%v%	Victim name (On Kill TeamKill Suicide rules only)
%vt%	Victim team name
%k% %kk%	Player kit on spawn, e.g. Recon (%kk% is the kit key) - not available in BF3
%w% %wk%	Weapon (On Kill), e.g. SVU Sniperskaya Short. Or list of weapons On Spawn.(%wk% is similar, but contains the weapon key)
%d% %dk%	Damage (On Kill) e.g. SniperRifle or VehicleHeavy. Or list of damage types OnSpawn (%dk% is the damage key)
%spec% %speck%	Specializations (On Spawn only) e.g. 12-Gauge Sabot Rounds (%speck% is thespecialization key) – not available in BF3 .
%r%	Range (On Kill) - note each player position is randomised by 10 meters – not available in BF3 .
%n%	Teamgröße des derzeit kleinsten Teams
%ts1%	Teamgröße vom Team mit den key 1
%ts2%	Teamgröße vom Team mit den key 2
%pts%	Teamgröße vom Team vom aktuellen Spieler
%c%	Count of the number of times this player has triggered this rule
%tc%	Count of the number of times this player's TEAM have triggered this rule
%sc%	Count of the number of times ALL PLAYERS ON SERVER have triggered this rule
%h%	Headshot (On Kill) - substituted with "Headshot" or blank
%m%	Map name e.g. Nelson Bay
%mm%	Map mode e.g. Rush
%t%	Target playername found from previous TargetPlayer condition
%targettext%	Text remaining for 'target' after a 'Text' condition. E.g. after an admin says "xkick bam idiot", triggering the following rule: "On Say;Admin;Text xkick;..." then %text% will be "xkick bam idiot", %targettext% will be "bam idiot". %targettext% is also updated after a successful TargetPlayer condition, leaving%targettext% as the text after the player name. E.g. with TargetPlayer added to the rule above, %t% will be "bambam" (assuming playername "bambam" is on the server) and %targettext% will be "idiot".
%ping%	Ping milliseconds for current player
%text%	Text from player On Say event in this rule
%pb_guid%	PunkBuster player GUID
%ea_guid%	EA player GUID
%ip%	IP address of current player

%pcountry% %pcountrykey%	Player country (e.g. Germany) in local language of server (e.g. Deutschland). International code for this country (e.g. 'de' or 'pl') is in %pcountrykey%. FYI country keys are in lowercase (thanks tarreltje).
%vcountry% %vcountrykey%	As above except for the <i>victim</i> in an On Kill;.. rule
%score%	The player score as reported in-game via the Tab key, i.e. the number of 'points' the player currently has. This is identical to %server_score[<playername>]% so you can look up the score for the 'current' player with %score% (or %server_score[%p%]%), or for another player by inserting the player name into the variable (e.g. the score of a victim in a kill would be %server_score[%t%]%)
%team_score%	Score for team of current player, typically number of tickets remaining. For details see section of this manual explaining this variable. This is a tickets count, not a 'player score' type value as in %score% above for each player.
%hms% %ymd% %seconds%	Current time hours-mins-secs in 24-hour clock e.g. "18:26:33". Date in year-month-day e.g. 2012_07_17 Time in seconds (actually since Jan 1st 2012). This value is only likely to be used with some previous value <i>subtracted</i> , to get the difference in the time inseconds.

Anhang 2: Liste von Klassen, Waffen Equipment

Kits

Beschreibung	Ausrüstungscode
No Kit	None
Assault	Assault
Special Ops	Specialist
Engineer	Demolition
Support	Support
Recon	Recon

Waffen

Achtung folgende Liste ist nur ein Auszug der gesamten Liste die sich ja durch DLC's oder anderen Updates durch BF 3 verändern kann.

Die komplette Liste der Waffen die ProconRulz unterstützt findet ihr in Procon im "Details" Bereich in der Pluginliste in ProconRulz.

Description	Weapon key	Damage	Kit
870 Combat	870MCS	Shotgun	None
AEK-971 Assault Rifle	AEK-971	AssaultRifle	Assault
AKS-74u Assault Rifle	AKS-74u	SMG	Demolition
AN-94 Abakan Assault Rifle	AN-94&Abakan	AssaultRifle	Assault
AS Val Supressed Assault Rifle	AS&Val	AssaultRifle	None
DAO-12 Striker Shotgun	DAO-12	Shotgun	None
Death	Death	None	None
Defibrillator	Defib	Melee	Assault
F2000 Assault	F2000	AssaultRifle	Assault
FAMAS Assault Rifle	FAMAS	AssaultRifle	Assault
FGM-148 Javelin	FGM-148	ProjectileExplosive	Demolition
FIM-92 Stinger	FIM92	ProjectileExplosive	Demolition
Glock 18 Pistol	Glock18	Handgun	None
HK53/MP5 Assault Rifle	HK53	AssaultRifle	None
Jackhammer/MK3A1 Shotgun	jackhammer	Shotgun	None
JNG90 Sniper Rifle	JNG90	SniperRifle	Recon
BF Premium Knife	Knife_RazorBlade	Melee	None
L96A1 Sniper Rifle	L96	SniperRifle	Recon
LSAT Light Machine Gun	LSAT	LMG	Support
M416	M416	AssaultRifle	Assault

M417 Sniper Rifle	M417	SniperRifle	Recon
M1014 Semi-automatic Shotgun	M1014	Shotgun	None
M15 Anti Tank Mine	M15&AT&Mine	Explosive	Demolition
M16A4 Assault Rifle	M16A4	AssaultRifle	Assault
WWII M1911 .45	M1911	Handgun	None
M240 Maschine Gun	M240	LMG	Support
M249 SAW	M249	LMG	Support
M26 MASS Shotgun	M26Mass	Shotgun	Assault
M27 IAR	M27IAR	LMG	Support
M320 Grenade luncher	M320	ProjectileExplosive	Assault
M39 Sniper Rifle	M39	SniperRifle	Recon
M40A5 Sniper Rifle	M40A5	SniperRifle	Recon
M4A1 Carbine	M4A1	SMG	Demolition
M60 LMG	M60	LMG	Support
M67 Grenade	M67	Explosive	None
M9 Pistol	M9	Handgun	None
Baretta M93R	M93R	Handgun	None
MedKit	Medkit	Nonlethal	Assault
Melee	Melee	Melee	None
MG36	MG36	LMG	Support
MK11 Sniper Rifle	Mk11	SniperRifle	Recon
Barrett M98B Sniper Rifle	Model98B	SniperRifle	Recon
MP7 Maschine Gun	MP7	SMG	None
Pecheneg Maschine Gun	Pecheneg	LMG	Support
PP-19 Bison SubMaschine Gun	PP-19	LMG	None
PP-2000 SubMaschine Gun	PP-2000	SMG	None
QBB-95 Light Machine Gun	QBB-95	LMG	Support
QBU-88 Sniper Rifle	QBU-88	SniperRifle	Recon
QBZ-95 Assault Rifle	QBZ-95	AssaultRifle	Demolition
Repair Tool	Repair&Tool	Melee	Demolition
Roadkill	RoadKill	None	None
RPG-7 Anti Tank	RPG-7	ProjectileExplosive	Demolition
RPK-74M Light Maschine Gun	RPK-74M	LMG	Support
SCAR-L Assault Rifle	SCAR-L	AssaultRifle	Assault
SIG SG 550 Assault Rifle	SG&553&LB	SMG	Demolition
Saiga 20K Semi	Siaga20k	Shotgun	None
Simonow SKS-45 Rifle	SKS	SniperRifle	Recon
SMAW Anti Tank weapon	SMAW	ProjectileExplosive	Demolition
SPAS-12 Shotgun	SPAS-12	Shotgun	None
SV98 Snayperskaya	SV98	SniperRifle	Recon
SVD Sniper Rifle	SVD	SniperRifle	Recon
Aug A3 Assault Rifle	Steyr&AUG	AssaultRifle	Assault
Taurus .44 Mag revolver	Taurus&.44	Handgun	None
Type88 Maschine Gun	Type88	LMG	Support
USAS-12 automatic Shotgun	USAS-12	Shotgun	None

A-91 Assault Rifle	Weapons/A91/A91	SMG	Demolition
AK-74 Assault Rifle	Weapons/AK74M/AK74	AssaultRifle	Assault
G36C Assault Rifle	Weapons/G36C/G36C	SMG	Demolition
G3A3 Battle Rifle	Weapons/G3A3/G3A3	AssaultRifle	Assault
C4 Explosive	Weapons/Gadgets/C4/C4	Explosive	Support
Claymore mine	Weapons/Gadgets/Claymore/Claymore	Explosive	Support
KH2002 Assault Rifle	Weapons/KH2002/KH2002	AssaultRifle	Assault
Knife	Weapons/Knife/Knife	Melee	None
Magpul Personal Defense Rifle	Weapons/MagpulPDR/MagpulPDR	SMG	None
MP412 REX Revolver	Weapons/MP412Rex/MP412REX	Handgun	None
MP-443 Grach Pistol	Weapons/MP443/MP443	Handgun	None
MP-443 Grach Pistol (GM)	Weapons/MP443/MP443_GM	Handgun	None
P90	Weapons/P90/P90	SMG	None
P90 (GM)	Weapons/P90/P90_GM	SMG	None
SA-18 IGLA Air Defense	Weapons/Sa18IGLA/Sa18IGLA	ProjectileExplosive	Demolition
SCAR-H Assault Rifle	Weapons/SCAR-H/SCAR-H	SMG	Demolition
UMP-45 SubMaschine Gun	Weapons/UMP45/UMP45	SMG	None
L85A2/SA80 Assault Rifle	Weapons/XP1_L85A2/L85A2	AssaultRifle	Assault
ACW-R Assault Rifle	Weapons/XP2_ACR/ACR	AssaultRifle	Demolition
L86A2 Light Machine Gun	Weapons/XP2_L86/L86	LMG	Demolition
M5K Submachine Gun	Weapons/XP2_MP5K/MP5K	SMG	None
MTAR-21 Assault Rifle	Weapons/XP2_MTAR/MTAR	AssaultRifle	Demolition
Crossbow	CrossBow	None	None

Schadensklassen

None, Nonlethal, Impact, Melee, Handgun, AssaultRifle, LMG, SMG, SniperRifle, Shotgun, Explosive, ProjectileExplosive,

Folgende Schadensklassen werden in BF3 nicht unterstützt

VehicleWater, VehicleAir, VehicleStationary, VehicleLight, VehicleHeavy

Spezialisierungen

Derzeit nicht in BF 3 unterstützt

Anhang 3: BF3 Maps

Regeln können durch Benutzung von Map Bedingungen limitiert werden dazu wird einfach in der Bedingung einfach das Map benutzt und der dazugehörigen Name der Karte `Map <name>`. Es können dafür einfach die "umgangssprachlichen" Namen der Karten benutzt werden z.b. Teheran Highway jedoch um Schreibfehler auszuschließen sollte man immer die "System" Namen nehmen wie zb. MP_012 ; MP_007 >> Beispiel für Metro `Map MP_Subway`

System Map Name	Umgangssprachlicher Map Name
MP_001	Grand Bazaar
MP_003	Teheran Highway
MP_007	Caspian Border
MP_011	Seine Crossing
MP_012	Operation Firestorm
MP_013	Damavand Peak
MP_017	Noshahr Canals
MP_018	Kharg Island
MP_Subway	Operation Metro
XP1_001	Strike at Karkand
XP1_002	Gulf of Oman

USW.

Anhang 4: BF3 Modis

Die Limitierung der Regeln durch die Modis funktioniert genau so wie bei Maps. Mit der die Benutzung von `MapMode <mm>` das mm steht für den MapMode.

Achtung: wenn man nur den Modus Conquest angibt dann gilt die Regel für ConquestLarge0, ConquestSmall0 und ConquestSmall1.

Wenn man zb. auf allen Maps die im Rush Modus laufen die Claymore verbieten möchte dann benutzt man einfach diese Regel :

`On Kill;MapMode Rush;Weapon Weapons/Gadgets/Claymore/Claymore;Say %p% no Claymores permitted on Rush maps;Kill 100`

MapMode	Umgangssprachlicher Map Modus
ConquestLarge0	Conquest64
ConquestSmall0	Conquest
ConquestSmall1	Conquest
RushLarge0	Rush
SquadRush0	Squad Rush
SquadDeathMatch0	Squad Deathmatch
TeamDeathMatch0	Team Deathmatch

Änderungsverlauf

Datum	Autor	Änderung
01.05.2012	Hand of Shadow	Dokumenterstellung
06.05.2012	Hand of Shadow	Übersetzung der ersten beiden Kapitel
26.07.2012	Hand of Shadow	Weiter Übersetzungen + Tabellen
16.07.2012	Hand of Shadow	Weiter Übersetzungen + Tabellen