

# 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 spawnet 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 spawnet 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 Spielername des Killers

**%v%** > Der Spielername 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 <b>key</b> )
%ps% %psk%	Spieler Squad (%psk% is player squad <b>key</b> )
%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 <b>key</b> ) - <b>not available in BF3</b>
%w% %wk%	Weapon (On Kill), e.g. SVU Sniperskaya Short. Or list of weapons On Spawn.(%wk% is similar, but contains the weapon <b>key</b> )
%d% %dk%	Damage (On Kill) e.g. SniperRifle or VehicleHeavy. Or list of damage types OnSpawn (%dk% is the damage <b>key</b> )
%spec% %speck%	Specializations (On Spawn only) e.g. 12-Gauge Sabot Rounds (%speck% is thespecialization <b>key</b> ) – <b>not available in BF3</b> .
%r%	Range (On Kill) - note each player position is randomised by 10 meters – <b>not available in BF3</b> .
%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 <b>also</b> 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

<p>%pcountry% %pcountrykey%</p>	<p>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).</p>
<p>%vcountry% %vcountrykey%</p>	<p>As above except for the <i>victim</i> in an On Kill;.. rule</p>
<p>%score%</p>	<p>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[&lt;playername&gt;]% 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%])</p>
<p>%team_score%</p>	<p>Score for team of current player, typically number of tickets remaining. For details see section of this manual explaining this variable. This is a <b>tickets</b> count, not a 'player score' type value as in %score% above for each player.</p>
<p>%hms% %ymd% %seconds%</p>	<p>Current time <b>hours-mins-secs</b> in 24-hour clock e.g. "18:26:33". Date in <b>year-month-day</b> 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.</p>

## 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

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

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