

PHNX Mapping

Alles was ihr zur Erstellung, Einreichung und Verwaltung einer C&C Red Alert Map nach der PHNX Liga Norm wissen müsst.

Stand August 2026

Vorwort:

Alle hier niedergeschriebenen Regeln, Richtlinien etc. wurden im Laufe der Zeit und mit der Erfahrung der letzten Jahre ausgearbeitet und dienen letztendlich den Spielern und der Fairness.

Es mag nicht in jedem sein Interesse liegen, aber nur so lässt sich letztendlich ein fairer Wettbewerb schaffen.

Wir bitten daher, diese so gut es geht zu beherzigen und umzusetzen.

Mutwillig negativ beeinflusste Inhalte auf den Maps, Namen, Textfeldern (Beschimpfungen, verbotene Symbole, sexualisierte Darstellungen etc.) und deren Autor werden sofort und dauerhaft von der Community ausgeschlossen.

Zudem verweigern wir die Annahme von Replika-Maps, die einem nicht gehören und eher einem Urheberrechtsverstoß gleichkommen.

Allgemein:

Maps, die für die Liga-Nutzung eingereicht werden, dürfen ausschließlich von PHNX hochgeladen werden, um Fehler und Manipulation in der Mapauswahl vorzubeugen.

FUN, FFA, Event oder Missions-Maps dürfen von jedem selbst geteilt werden.

Das Verwenden von PHNX im Map-Namen unterliegt ausschließlich dem Urheber und deren Nutzungsberechtigten (internes Map-Team).

Der Name darf keine Sonderzeichen im Map-Namen enthalten z.B. ' {} []
Ä Ü Ö muss in ue, oe, ae Form geschrieben werden.

Tragt bitte euren Namen in die Settings -> Map Settings -> Author ein, damit auch eine spätere Zuordnung möglich ist und wir den richtigen Ansprechpartner finden.

Erstellung:

Wir empfehlen den Mobius Map Editor zum erstellen der Maps

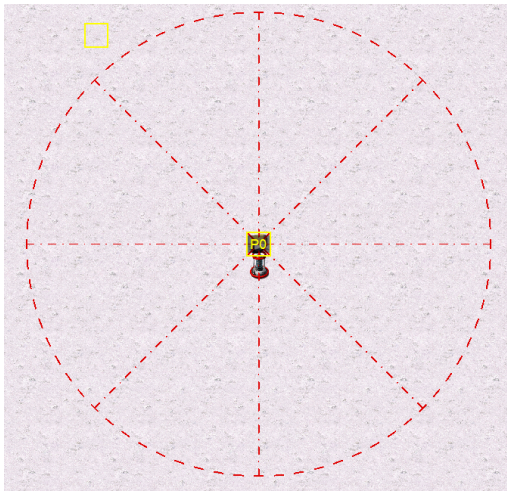
Link: <https://github.com/Nyerguds/MobiusMapEditor>

Grundlegendes für alle Maps:

- Hierbei ist eine Größe zwischen 126x126 und 126x64 (64x126) zu verwenden.
 - Die Größe der Map kann durch die Taste Strg und Ziehen des roten Rahmens in die entsprechende Richtung angepasst werden.

Festlegung der Startpunkte:

- Jeder Startpunkt bekommt IMMER die gleichen Mindestvoraussetzungen.
- Der Startplatz kann anhand eines Schattengenerators Umfangs festgelegt werden. Den Umfang könnt ihr euch mit der F7 Taste anzeigen lassen.

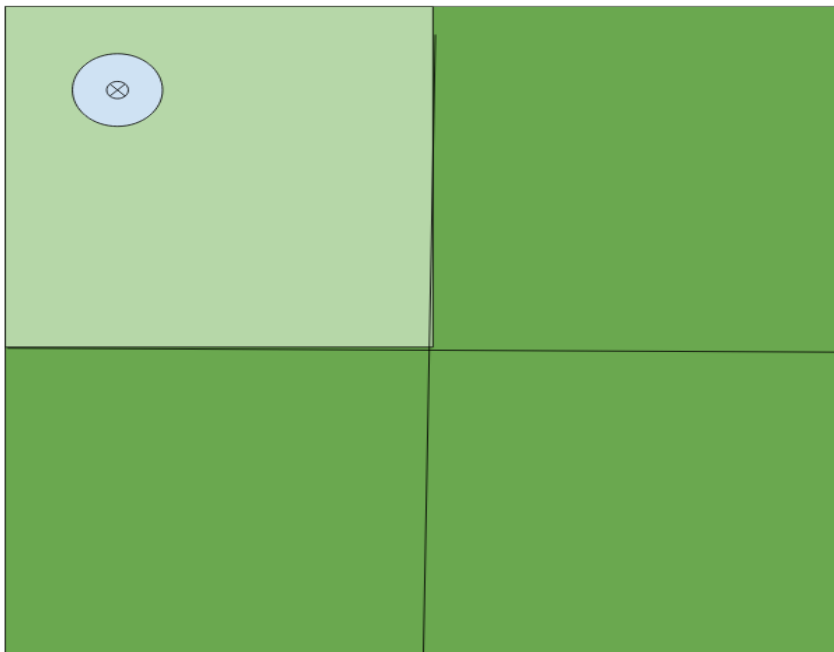


In diesem Bereich sollte keinerlei Struktur, Erz oder sonstiges, welches den Aufbau behindern könnte, platziert werden.

- **Der Schattengenerator dient nur zur Orientierung und muss nach der Fertigstellung der Map entfernt werden.**
- Als weitere Bedingung muss die Anzahl der Startplätze zwischen 2 und 6 betragen. Maps sollten ausbalanciert sein und die Gegebenheiten (Übergänge, Klippen, Wasser etc.) für jeden Startplatz fair positioniert sein (minimale Abweichungen +/- 3 Felder sind ok).
- Die Waypoints die grundsätzlich auch als Spawnpunkt fungieren, dürfen nicht für andere Zwecke (z.B. Flares) genutzt werden, da die C&C Engine den Zweck nicht unterscheidet und es zu Fehlspawns kommen kann.

Startgeld der Spieler auf der Map:

- Die Entfernungen zu den Erzfeldern an den Startpunkten (Bild hellblauer Bereich) müssen identisch sein ± 1 Feld, diese dürfen aber nicht innerhalb des Startpunktes (Bild Kreis X) sein.
- Jeder Startpunkt sollte über ausreichend und identisches Start- Erz verfügen.
Beispiel:
Punkt A hat 20 Gems und 35k Erz, dann MUSS Punkt B auch 20 Gems und 35k Erz haben.
- Beachtet aber auch den Gesamtwert und auch auf ausreichend Minen ist zu achten.
- Für jeden Spieler ist das weitere Erz (Bild hellgrüner Bereich) gleich zu verteilen und gleich gut erreichbar zu gestalten.
- Im Beispiel des Bildes wären bei 4 Spielern jeweils ein viertel der Map zu bewerten, jedes Viertel muss den gleichen Wert an Erz und Menge an Gems in einer vergleichbaren Distanz zum jeweiligen Startpunkt vorweisen.



Kreis - Spawner (Schattengenerator Umfang ist frei zu halten - Hilfslinie)
Hellblau - Spawnbereich - Identisch (Inhalte, Entfernungen, NICHT Position in dem Raster)
Hellgrün - Toleranzbereich (Übergänge, Gems etc.)
Toleranzgrenze 3-4 raster

Der 10 Minuten Cooldown Timer und Trigger:

- Es müssen **4 neutrale [BIO] Gebäuden** pro Map so platziert werden, dass diese vor ungewollten Beschuss geschützt stehen, aber auch die Explosion keine größeren Einfluss bewirkt.
Die Gebäude dürfen auch nicht zu nah aneinander stehen.
Diese 4 Gebäude dienen zum Einbinden des 10 Minütigen CD Triggers.
- Es werden 4 Trigger für die CD-Gebäude benötigt:
 - on first triggering - Event - elapsed time 200 - destroy attached object
 - on first triggering - Event - elapsed time 220 - destroy attached object
 - on first triggering - Event - elapsed time 221 - destroy attached object
 - on first triggering - Event - elapsed time 222 - destroy attached objectErstellt werden diese unter Settings -> Triggers -> Add Trigger
- Auf die Trigger werden ausschließlich je 1 der 4 Gebäude gekoppelt, nicht mehr und nicht weniger.
- Zusätzliche Trigger dürfen genutzt werden, um beispielsweise Blockaden oder Feindgebäude im Laufe des Spiels rauszunehmen, hierbei ist zu beachten, dass nicht mehr als 1 Trigger pro Tick verwendet wird und nicht mehr als 2 Gebäude denselben Trigger haben.
- Es dürfen die **[HOSP]** Gebäude so als Blockaden genutzt werden, dass bestimmte Bereiche auf der Karte erst nach Ablauf einer gewissen Zeit erreichbar werden. Es ist aber darauf zu achten, dass die Blockadegebäude auch denselben Trigger nutzen, um eine zeitgleiche Freilegung der Bereiche zu sichern.
Wichtig: Fraktion auf Neutral belassen, kein BadGuy oder ähnliches

Die verwendung einer KI:

- Die KI dient lediglich einer gewissen Dynamik und darf nicht spielentscheidend sein. Sie darf nicht bauen, und die Verwendung von Einheiten und Türmen sollte in nicht relevanter Menge erfolgen, sodass das eigentliche Spielgeschehen nicht beeinträchtigt wird.
- Die KI bekommt die Fraktion Deutschland (Farbe weiß) um die Orientierung auf dem Radar klarer zu halten.

Einreichen einer eigenen Map:

- das einreichen von euren Maps erfolgt erstmal öffentlichen Map Bereich (Aktivitätsbereich -> cnc-ar-map-creatoren -> Prüfung von Maps) dies dient lediglich zur ersten Überprüfung von anderen Mapcreatoren (visuell (Aufbau, Gebäude, etc.))
- Die dort geprüften Maps werden anschließend von euch selber per Ticket eingereicht.
- Maps werden nur noch in die nächste Seasons aufgenommen, wenn diese offiziell übers Ticket eingereicht werden (damit verfällt aber auch die Zuständigkeit des Autors und es werden nur noch nach Absprache neuere Versionen angenommen)
- Wir weisen des weiteren darauf hin, dass Ligamaps zwar gerne jederzeit eingereicht werden können, diese aber nur nach Abstimmung des Teams in eine Season kommen.

Auch bitten wir keine eigenständigen Änderungen an aktuellen Seasonmaps oder bereits eingereichten Karten vorzunehmen, ohne dass es vorher mit dem internen Mapteam abgesprochen wurde.

Bei weiteren Fragen oder Unklarheiten steht das Mapteam jederzeit zur Verfügung.

PHNX|Sir MONKEY