

Kriterien für einen fairen Mapaufbau:

Hilfestellung für den Mapbau sowie Bewertungsgrundlage für die Fairnesskommission

Startpositionen:

- Von den Startpositionen aus muss immer ein Aufbau möglich sein (muss nicht die beste Taktik darstellen). Es muss möglich sein die Kerngebäude zu errichten, so dass ein "schneller MBF" gespielt werden kann.
- Gegenüberliegende Startpositionen sind immer gleich zu behandeln (z.B. bei 4 Startpositionen in den Ecken, jeweils die Diagonalen)
- 1v1 Maps müssen 2,4 oder 8 Startpositionen haben, wobei bei 8 Startpositionen der Fairness wegen leider verstärktes Augenmerk auf Symmetrie gelegt werden muss

Ressourcen:

- Die Erzfelder an der Startposition sollten in etwa gleich groß sein oder in Größe so überdimensioniert, dass es, in regulären Spielverläufen, in den ersten 15 Minuten irrelevant ist (Silver Springs)
- Die Startpositionen sollten allesamt gleich weit vom nächstgelegenen Erzfeld entfernt sein (+- 1 Feld)
- Sollten die Erzfelder Edelsteine beinhalten, ist die Anzahl dieser gleich zu halten oder so üppig dimensioniert sein, dass eine "1 Raff Taktik" problemlos möglich ist (Silver Springs)
- (Optional: Wenn vom Mapaufbau sinnvoll, sind die Erzfelder für alle Startpositionen gleich zu bedienen - Erzraffinerie fährt die Felder gleich an (unten/oben/seitlich)
- Das als zweites zu erreichende Erzfeld muss von allen Startpositionen in gleichem baulichen UND fahrzeitlichen Abstand lokalisiert werden (+- 1 Gebäude Bauabstand oder 8 Sekunden Fahrzeit)

Gewässer:

- Diese sind so zu verteilen, dass sich nicht eine Startposition (+ die normale Anzahl üblicher Gebäude einer Startbasis) alleine in Kreuzerreichweite befindet (The First Stroke unten links). Hier ist auf dieselbe Gleichbehandlung wie bei den Startpositionen zu achten

Übergänge und Brücken:

- Es darf nicht möglich sein, Startpositionen wie bei "Gewässer" und "Startpositionen" einseitig durch die Zerstörung von Brücken abschotten zu können .
- Furten und andere Übergänge sind so anzuordnen, dass sich ein taktischer Vorteil nicht alleine durch die Startposition ergibt. (Das Einbunkern an der Startposition muss wie bei "Gewässer" und "Startpositionen" immer für beide gegenüberliegenden Startpositionen möglich sein

Point of Interests:

- Als POI zählt z.B.: Ein einzelnes Edelsteinfeld in der Mitte einer Karte, ohne dass es eine Ausweichmöglichkeit gibt (Hell's Kitchen, Silver Springs, Dark Forest, Swamp)
- Auf einzelne POI's ist weitestgehend zu verzichten.

- Sollte dennoch ein POI eingebaut werden, ist dieser so zu entschärfen, dass es während des CDs nicht schon zu einem taktischen Sieg allein durch das Stellen einzelner Gebäude kommen kann (Dark Forest ist hier ein Positivbeispiel). Es darf z.B. nicht möglich sein, ein Edelsteinfeld alleine mit dem Stellen einer Teslaspule zu blockieren (Hell's Kitchen) oder mit einem einzelnen Kraftwerk zu verhindern, dass der Gegner hier aufbauen kann (Swamp vor der Überholung).
- Karten, welche aufgrund eines POI's zu absehbar unfairen Spielsituationen führt werden nicht für den offiziellen Mappool zugelassen (Sehr subjektiv und gilt nur nach eingehender Beratung der Kommission)

KI-Gebäude:

- Gebäude welcher einer Partei bei deren Einnahme einen Vorteil, welcher über die reine Bauposition hinausgeht einbringt, sind nicht gestattet
- Optische KI-Gebäude sind so zu wählen, dass deren Farbe nicht zur Verwechslung mit einem Spieler führen kann

Spielzeit:

- Karten welcher aufgrund ihres Konzepts zu unkontrolliert langen Spielen führen, werden nicht für den offiziellen Mappool zugelassen. (Dies ist ein sehr subjektiver Punkt und wird im Regelfall über Spielerfahrung auf der Map über den Testzeitraum oder für die kommenden Seasons entschieden)

Hilfestellung für die Einordnung als Soviet- und Allimap:

Vorab: Die Beispiele hier sind Anhaltspunkte und nicht immer allein ausschlaggebend!

Ressourcen:

- Je mehr Ressourcen an einzelnen Positionen zu finden sind, ohne dass mehrere Basen errichtet werden müssen, desto eher ist es eine Soviet-Karte
- Je weniger Edelsteine an den Startpositionen, desto einfacher kann der Soviet seine günstigeren Gebäude ausspielen. Je mehr Ressourcen ab Start verfügbar sind, desto irrelevanter wird der 10% Vorteil des Soviet und der Alli erhält einen Vorteil

Gewässer:

- Je höher der Wasseranteil, desto eher fällt die Karte in die Kategorie der Allies
- Können wichtige, alleinige Schlüsselpositionen durch Wasser kontrolliert werden -> Alli
- Kleine Tümpel verteilt auf einer Karte -> Alli, da der Raum für einen Wasserkampf für den Soviet fehlt

Auch hier ein Beispiel: "Coast to Coast" ist eher sovietfreundlich als "Circle Flow"

Übergänge:

- Je weniger direkte Übergänge zu wichtigen Positionen, desto eher ist es eine Soviet Map
- Je größer die Pathfindingprobleme auf einer Karte, desto besser für den Soviet, da dies die hohe Geschwindigkeit der alliierten Einheiten ausbremst.
- Fehlen mafeinschneidende Gebirgszüge oder Furten und Flüsse, sprich ist es eine offene Karte, spielt dies dem Alli in die Hände (Golden Nugget, Cheese Master)

Sonstiges:

- Karten, bei denen Basen beider Parteien sehr nah aneinander gebaut werden, spielen dem Alli in die Hände. Das direkte Bauduell wird in den meisten Fällen der Alli für sich entscheiden, da dieser schneller Abwehrgebäude produzieren kann und der verursachte Schaden pro Bauzeit höher ist.