
Subject: Re: RenX/GMAX freedom

Posted by [DL60](#) on Fri, 16 Nov 2007 20:32:35 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

@Surth:

Quote: Du siehst das aus der perspektive eines Modders, ich aus der eines recht guten Spielers

Nein ich sehs aus der Perspektive eines langjährigen Spielers und eines langjährigen Modders. Wenn du ne Runde Public spielst auf Canyon mit a paar mehr Spielern und z.B. fast gleich starke Teams hast machen solche Dinge einen Unterschied, weil du sie dann brauchst - es muss nicht alles in jeder Situation einen nutzen haben (auf 4on4 CWs brauchst die Tunnels z.B. fast garnicht weil hauptsächlich Vehikel den Ausschlag geben). Als Spieler sieht man nur das Optimum aber als Modder darfst du nicht nur das sehen, du musst auch mit dem maximalen Sche*** rechnen. Eine kleine Denksportaufgabe Surth: Nenn mir die größten Designfehler in meiner Map Creekdale und wie ich sie versucht hab zu beheben.

@Elite:

Quote:How do the building in LE work. When I import the .w3d and then try to move the buildings, all of the meshes come apart and go all over the place.

Oh sry forgot that. It was years ago I made that but i know what you mean. So you have to place the buildings in gmax and export them. There's no other way which I know. Believe me - as I started mapping I tried to solve that but without success.
