

---

Subject: Re: RenX/GMAX freedom

Posted by [DL60](#) on Sat, 17 Nov 2007 09:14:42 GMT

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

---

Quote: 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.

No wait I'm not sure but I think I found a solution in past for that problem. Try to select all parts of a building and group them into one group. After that export into .w3d and than you can move them around without messing up the parts of it. But as I said I'm not sure if that works.

Quote: War zu sehr auf air fixiert, was immer schlimm ist, weil das unbalanced wird. Was wiederum daran liegt, dass der Orca > Apache ist. Gefixed hast du es... mit einer non-air version.

Nein Surth, dass nicht nur ein Problem meiner Map, dass ist ein Problem aller Flying maps. Aber dennoch gebe ich zu, dass das flying auf dieser map einen eigentlichen Designfehler verstärkt hat: Die Defense-Gebäude zu nah an die Berge gesetzt und noch einen Tunnel nahe dran. 1000er Chars konnten ohne vom Obi beschossen zu werden in Obi gelangen und Orcas konnten ihn sogar auch austricksen. Ersters habe ich durch Wälle zwischen Obi und Tunnel gelöst. Zweiteres durch Flak-Stellungen abgeschwächt.

---