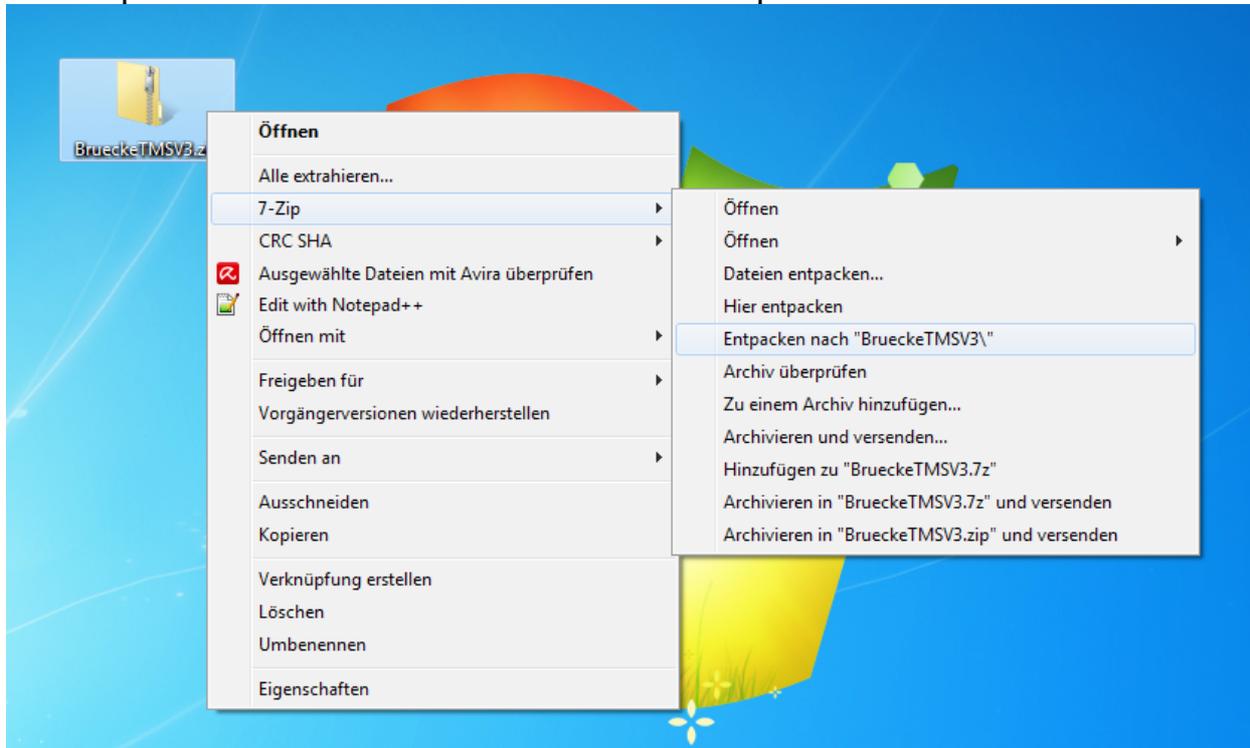
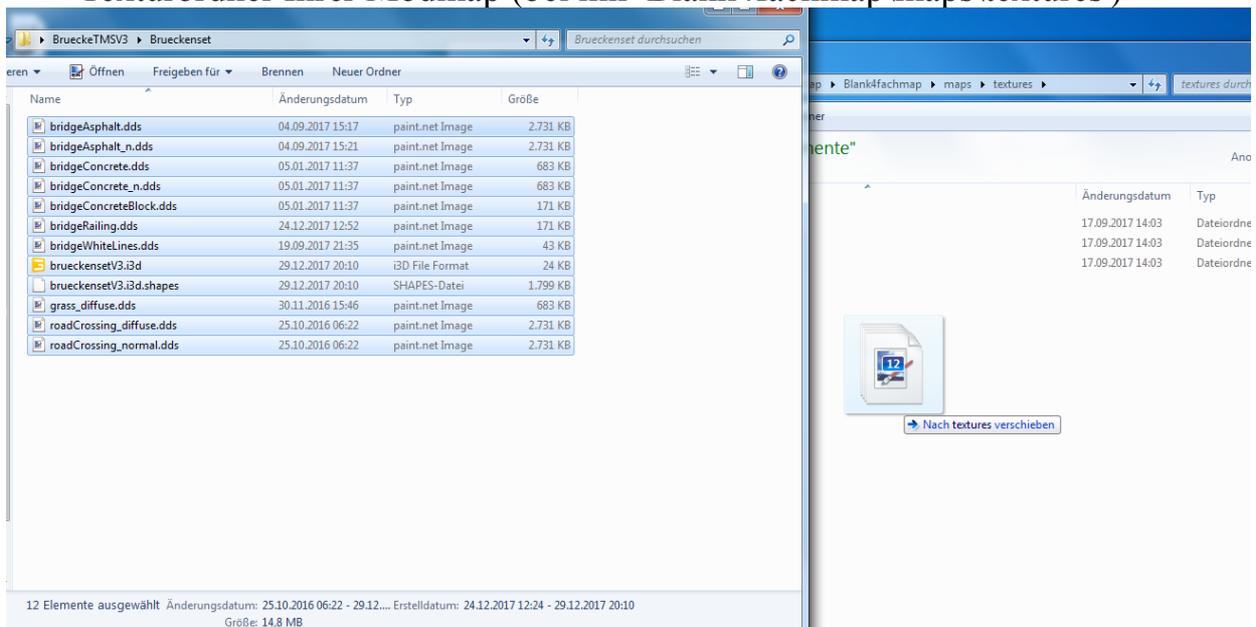


# Anleitung zum Einbau des Brückenbaukastens mit dem GIANTS Editor

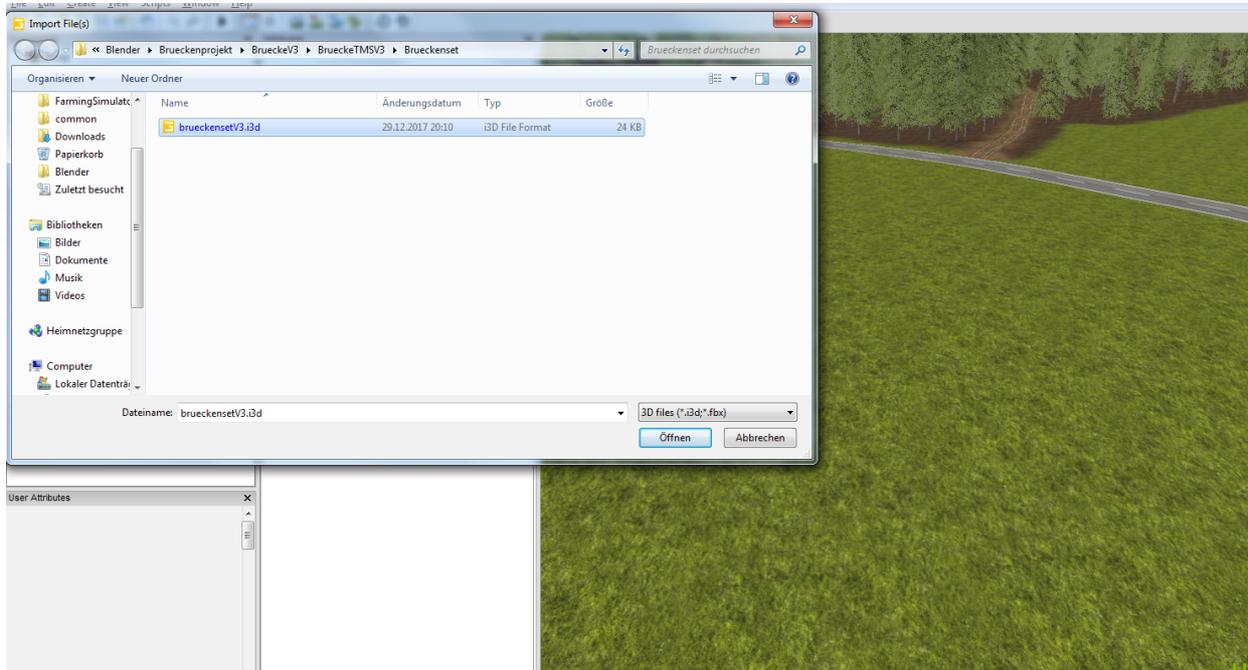
## 1. Enpacken Sie das Archiv 'BrueckeTMSV3.zip'



## 2. Verschieben Sie den Inhalt aus dem Ordner 'Brueckenset' in den Texturordner Ihrer Modmap (bei mir 'Blank4fachmap\maps\textures')



3. Öffnen Sie nun Ihre Modmap mit dem GIANTS Editor.
4. Gehen Sie auf Datei und dann auf Importieren.
5. Wählen Sie die 'BrückensetV3.i3d' aus ihrem Texturordner aus.



6. Speichern Sie die Modmap.
7. Nun können Sie die 'BrückensetV3.i3d' und die 'BrückensetV3.i3d.shapes' aus ihrem Texturordner löschen.  
(Die Texturen dürfen nicht gelöscht oder verschoben werden, sonst sind die Objekte weiß!)

Bei weiteren Problemen kontaktieren Sie mich bitte über Modhoster.