

Silageberg Einbauanleitung

1. Map Ordner öffnen.
2. Ordner "Silageberg" in euren Map Ordner verschieben.
3. Map mit dem Giants Editor 5.0.1 oder neuer öffnen.
4. In den Ordner "Silageberg" gehen und die i3d in eure Map importieren.
5. Nur die Transformgroup "Silageberg" komplett verschieben und so platzieren, dass die Abdeckplane knapp unter dem Terrain verschwunden ist.
6. Map Speichern.
7. Die Datei (Silageberg.i3d.shapes) vor dem importieren nicht löschen da sonst die i3D nicht mehr zu öffnen geht.

Auf dem Silageberg welcher wie ein normales Silo der BGA Arbeitet könnt Ihr folgende die Früchte "Heu , Häxelgut , Grass" abkippen.

Die kompletten Trigger wurden auf die Größe des Silageberges angepasst und somit ist es an jeder Stelle des Berges möglich abzukippen und zu verdichten um dann die Silage abzudecken zu können.

!!!Wir übernehmen keine Haftung wenn ihr beim Einbau was falsch macht und eure Map danach nicht mehr geht!!!

Mit freundlichen Grüßen
LS-2013Modding

<http://Ls-2013Modding.de>
<http://Facebook.com/Ls2013Modding>