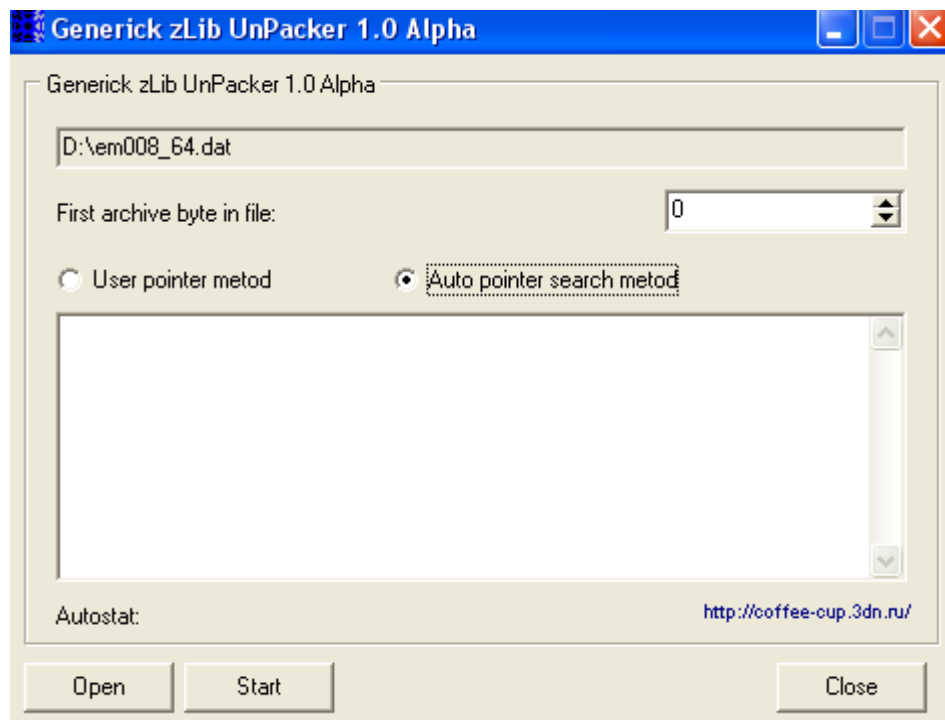
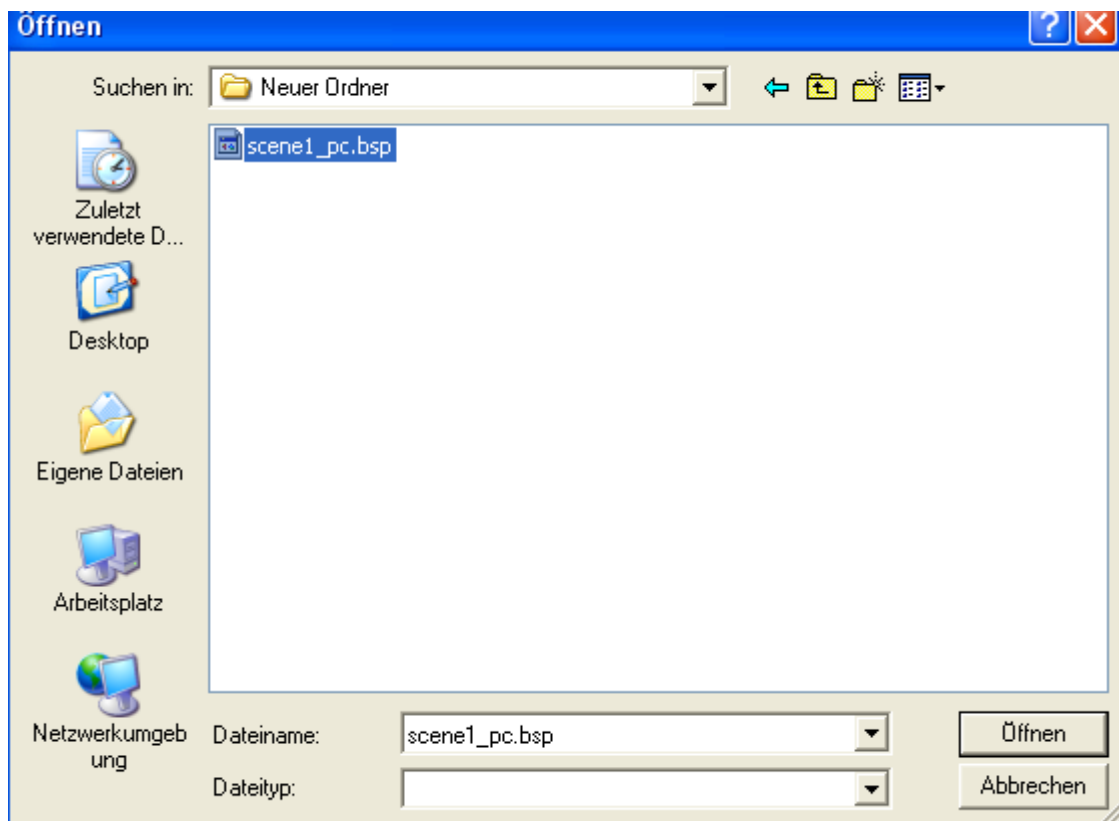


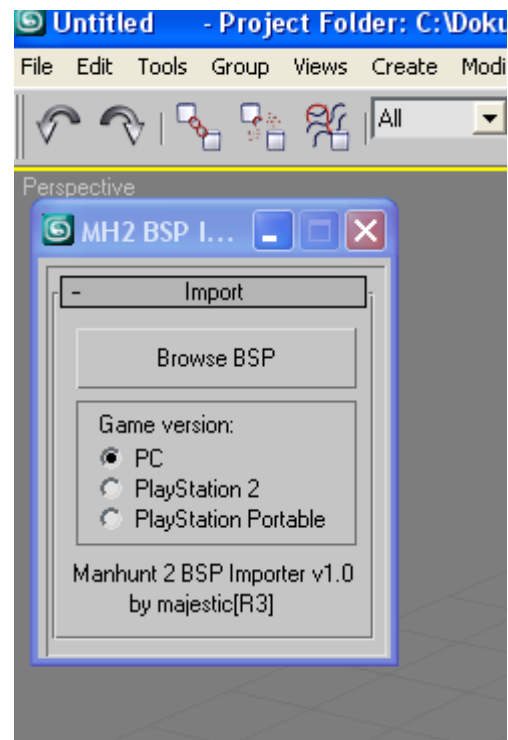
Bevor eine Manhunt 2 bsp Datei in 3ds Max importiert werden kann, muss diese zuerst entpackt werden. Zlib_decompressor.exe starten und das Häkchen bei Auto pointer search method setzen.



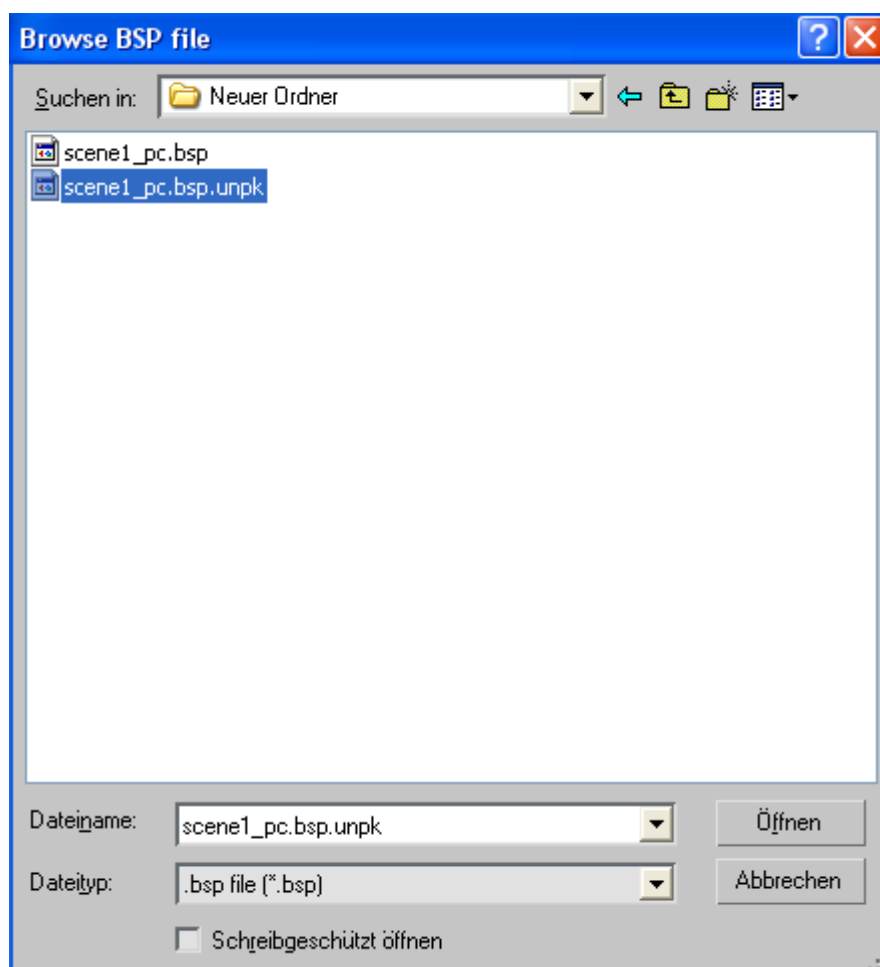
Nun den Open Knopf drücken und die bsp Datei auswählen.



Dann Start Knopf drücken. Die entpackte Datei hat die Endung unpk. Nach dem die Datei entpackt wurde kann sie in 3ds Max importiert werden. Dazu muss der Manhunt2BSPImporter.mse im 3ds Max gestartet werden.



Auswählen vom welchen System (PC, PS2 oder PSP) die bsp Datei stamm und Browse BSP Knopf drücken.



Die entpackte bsp Datei auswählen.