Unter Zeus Enhanced ein ACE-Arsenal einfügen

Was unter Achilles noch per Modul möglich war, geht unter Zeus Enhanced leider nicht mehr einfach so. Verfügbar ist lediglich das normale Arsenal. Notlösung: Ein Objekt spawnen und in die Init-Box

[_this, true] call ace_arsenal_fnc_initBox;

einfügen.

Erstellt: 2020-04-13 17:32:19 UTC von Webster
Zuletzt aktualisiert: 2020-04-14 15:06:52 UTC von Webster