

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.

Version #3

Erstellt: 13 April 2020 17:32:19 von Webster

Zuletzt aktualisiert: 14 April 2020 15:06:52 von Webster