

Mission.sqm

Enthält alle im Editor eingefügten Informationen über Objekte und Einheiten, aber auch das verwendete Modset! Die Mod-Abhängigkeit ist in der mission.sqm ganz am Anfang als Liste definiert. Wird eine Karte mit einem erweiterten Modset gestartet, fügt Arma 3 dort entsprechende Einträge hinzu.

Um die Abhängigkeit rückwärts zu ändern (wenn Mods aus dem Modset entfernt wurden), müssen die Mod-Einträge in der Liste am Anfang der sqm (addons) manuell gelöscht werden. Die entsprechenden Objekte werden dann nicht mehr im Editor geladen. **Keine** sonstigen Einträge aus der sqm löschen, da diese sonst fehlerhaft wird!!

Version #4

Erstellt: 11 April 2020 14:09:04 von Webster

Zuletzt aktualisiert: 11 August 2020 20:55:04 von Webster