Eine Einheit verschwinden lassen

Wenn man Editor-Objekte nicht mehr auf die Karte herumfahren/-fliegen lassen will, weil sie ihren Zweck erfüllt haben, kann man sie automatisch per Script löschen, ohne Zeus starten zu müssen:

1. Fahrzeug setzen, einen Var.Name geben;

2. Folgendes z.B. in die OnAct. eines Fahrzeug-Wegpunkts oder eines Triggers:

```
{
deleteVehicle _x;
} forEach crew fahrzeugname;
deleteVehicle fahrzeugname;
```

3. Man kann auch nur die Crew verschwinden lassen, wenn man die letzte Zeile weglässt. Für das Kommando ist nur wichtig, dass erst die Crew, dann das Fahrzeug gelöscht wird.

4. Der Despawn dauert ein paar Sekunden.

Erstellt: 2020-03-05 22:52:23 UTC von Webster
Zuletzt aktualisiert: 2020-04-26 14:57:18 UTC von Webster