

# Open House

Achtung: Diese [Component](#) ist kein Teil des Standardspiels, sie ist in der Minimod 2.0 enthalten. Will man die [Component](#) in ein neues Projekt einbinden, sollte man die beiden DLL-Dateien aus der Minimod laden

Der ursprüngliche Verwendungszweck vom [Open House Component](#) war das Umschalten von verschiedenen Ebenen in Häusern. Es hat sich aber herausgestellt, dass man ihn eigentlich an fast allen Objekten anwenden kann

Beispiel Police Department:

Beispiel Gerüst-LKW:

## Vorteile von Open House:

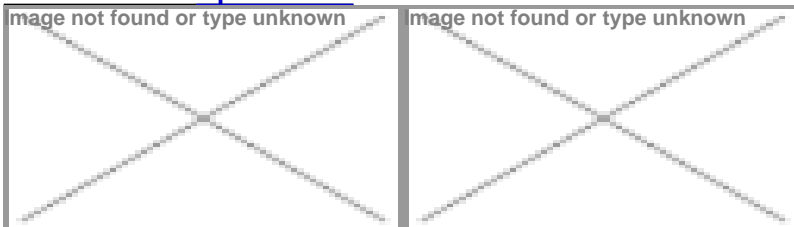
- das System wird komplett in einem Prefab gespeichert werden
- Lichter von Gebäuden werden automatisch gemanagt
- unbegrenzte Anzahl von Objekten in den Layern erlaubt
- es können bis zu drei Layer umgeschaltet werden

um [Open House](#) zu benutzen muss das Objekt auswählbar sein und den Commandable [Component](#) besitzen.

## Commandable Component:

- es muss zusätzlich [user::ToggleLayer] in das CommandArray eingetragen werden
- soll das Objekt schon auf der Karte stehen muss für die PlayerID 0 (entspricht Spieler 1) eingetragen werden
- [user::ToggleLayer](#) wird im Spiel ausgelöst, indem man das Objekt auswählt und Shift drückt

## Parameter von Open House



**Number of Layers:** wie viele zusätzliche Ebenen man benutzen möchte (maximal 3)

**Next Floor:** auf welche Ebene geschaltet werden soll, wenn das nächste Mal [user::ToggleLayer](#) aktiviert wurde

- 0 -> alle zusätzlichen Ebenen werden ausgeblendet
- 1 -> es wird zusätzlich Layer 2 angezeigt
- 2 -> es wird zusätzlich Layer 3 angezeigt
- 3 -> es wird zusätzlich Layer 4 angezeigt
- wird im Spiel durch [user::ToggleLayer](#) verändert

**Layer 2,3,4:** Sind Objektarrays

- Über "Rechte Maustaste" -> Linkage -> Link Selected to Slot -> Layer 2/3/4 kann man Objekte mit über den

- OpenHouse [Component](#) verbinden
- Lichter von Häusern müssen sich im Light Array vom [EM5 Building Component](#) befinden

**Parking Site:** ein weiterer ObjektArray

- wird Momentan nicht angesteuert durch [user::ToggleLayer](#)

Der Quellcode für Minimod 2.0 ist verfügbar. Es ist jederzeit möglich [Open House](#) und die dazugehörigen Funktionen zu verändern/verbessern