

# HowTo: Maps für die Fachschafts Welt basteln

WIP™ (Work In Progress)

## Vorbereitung

- [GitLab-Projekt](#) forken
- Clone oder Download
- [Tiled](#) installieren

## Basics

- Übersichtsscreenshot Tiled
- Map öffnen

## Layer

- Layer = Ebenen, in denen Tiles platziert werden können
- Layer sind „gestapelt“, Tile in höherem Layer überdeckt Tiles aus Layern darunter
- Möglichst eindeutige benennung
- 1 Layer = 1 Zweck
- z.B. walls, floor, Video\_FS\_Buero, ...
- [Besondere Layer](#)

## Tiles

- Tiles = 32×32 Pixel Grafiken
- Bausteine der Welt
- Gruppirt in [Tilesets](#)

## Gegenstände bauen

1. Layer wählen
2. Tileset wählen
3. Werkzeug wählen (Screenshot) → Default: Stempel
4. Eine oder mehrere Tiles mit Maus auswählen und aneinander basteln 
  - Drehen + Spiegeln
  - Löschen + Rückgängig

## Wände und Kollisionen

- Wände bauen wie Gegenstände in Layer walls
- Danach: Layer collides → Enthält Tiles vom Typ BLOCK (im Tileset mapUtilities)
  - Spezielle Tiles, die den Weg blockieren
- Können/Sollten auf Wänden, großen Gegenständen, Map-Grenzen, ... platziert werden

## Funktions-Layer

- Versteckt unter floor / void Layer → unsichtbar
- Lösen bei Betreten Funktion aus, z.B. Beitritt zu Videomeeting
- Haben besondere Layer-Eigenschaft, jedes Tile im Layer hat die Funktion (egal welches)
- Screenshot Layer-Eigenschaften
- Beliebige viele Funktions-Layer kombinierbar (also z.B. je ein eigener Videomeeting-Layer in jedem Raum der Map)

## Videomeetings

Wer auf einem Tile dieses Layers steht, tritt einer Videokonferenz bei.

- Layer-Eigenschaft jitsiRoom
- Wert bestimmt Meetingname → Gleicher Name = Gleiches Meeting (auch Map-übergreifend!)
- Empfohlene Tiles: VIDEO aus Tileset mapUtils (In alten Versionen des Tilesets noch MISC)
- Tipp: Video-Layer mit sichtbaren Symbolen/Bereichen auf dem „Boden“ kennzeichnen, damit niemand aus Versehen rein läuft und überrascht ist
- Optimale Layer-Eigenschaft jitsiTrigger. Mit Wert onaction muss erst die Leertaste gedrückt werden, bevor man dem Meeting beitritt

## Audio-Streams

Wer auf einem Tile dieses Layers steht, hört den eingestellten Musik-Stream.

- Layer-Eigenschaft playAudio
- Wert bestimmt Stream, z.B. <https://stream.radiohertz.de/hertz-hq.ogg> für Hertz 87.9
- Empfohlene Tiles: AUDIO aus Tileset mapUtils

## Webseiten

Wer auf einem Tile dieses Layers steht, bekommt eine Webseite angezeigt.

- Layer-Eigenschaft openWebsite
- Wert bestimmt Website, z.B. <https://fachschaft.techfak.de/howto/world-maps> für diese Seite
- Empfohlene Tiles: URL aus Tileset mapUtils
- ACHTUNG: Webseite muss Einbinden zulassen (im Zweifel einfach testen)

## Testen und Veröffentlichen

- Ins GitLab pushen und README-Anleitung folgen
  - Zufrieden → Merge-Request
- ODER: Per Mail/TeamChat an uns schicken

## Fortgeschrittenes und Details

### Besondere Layer

- floorLayer: Ebene, auf der die Charaktere laufen
  - Alle Layer darüber verdecken Charaktere (sinnvoll für z.B. Baumkronen, Tunnel, „3D“, ...)
  - MUSS floorLayer heißen und vom Typ Object Layer sein (alle anderen Layer sind Tile Layer)
- start
  - Layer-Eigenschaft startLayer mit bool-Wert True (= Haken im Kästchen)
  - 1 Tile, hier starten die Charaktere
  - Mehrere Tiles: Startpunkt wird zufällig aus den Tiles gewählt
  - MUSS start heißen
- exit
  - Verknüpfung zu anderer Map
  - Layer-Eigenschaft exitUrl mit Namen der Ziel-Map als Wert (z.B. halle.json)
  - Beliebig viele exit-Layer möglich, Name frei wählbar (exitHalle, exitFSTechnik, ..)

### Eigene Tilesets

### Bestehende hinzufügen

### Ganz eigene basteln

### Lizenzen

### Animierte Tiles

From:  
<https://fachschaft.techfak.de/> - **Fachschaft Technik**

Permanent link:  
<https://fachschaft.techfak.de/howto/world-maps?rev=1620858752>

Last update: **2021/05/12 22:32**

