

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
- Gruppiert 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**

