HowTo: Maps für die Fachschafts Welt basteln

WIP™ (Work In Progress)

Vorbereitung

Um an die Vorlage für unsere Maps zu kommen, geh auf unser GitLab-Projekt und folge der Anleitung unter „Map erstellen und ausprobieren“ bis zum Schritt „Bearbeite die Map..“ (Um die Anleitung zu sehen einfach ein bisschen nach unten scrollen)

Um die Maps dann bearbeiten zu können, musst du dir noch den Editor Tiled installieren.

Basics

- Übersichtsscreenshot Tiled
- Map öffnen

Layer

- Layer = Ebenen, in denen Tiles plaziert 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-Eigentschaften
- Beliebig 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 sichbaren Symbolen/Bereichen auf dem „Boden“ kennzeichnen, damit niemand aus Versehen rein läuft und überrascht ist
- Optinale 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=1620905601

Last update: **2021/05/13 11:33**