

# 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

Öffne jetzt deine umbenannte Kopie von `template.json` in Tiled.

## 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 =  $32 \times 32$  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. Beitreitt zu Videomeeting
- Haben besondere Layer-Eigenschaft, jedes Tile im Layer hat die Funktion (egal welches)
- Screenshot Layer-Eigenschaften
- 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 = Gleches Meeting (auch Map-übergreifend!)
- Empfohlene Tiles: `VIDEO0` 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
- Optionale 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: `AUDIO0` 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=1620905893>

Last update: **2021/05/13 11:38**



