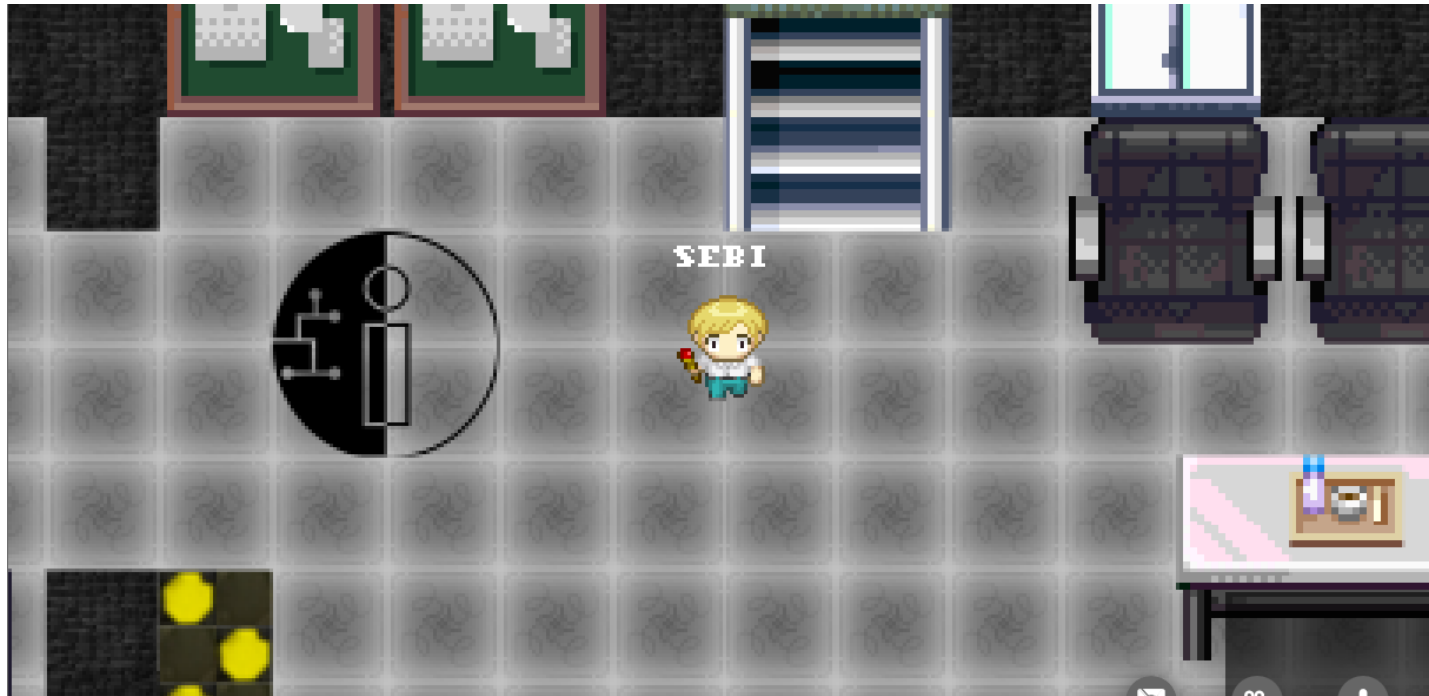


# Work Adventure



# Work Adventure



- Basics
  - Game
  - Sources
- Editor (Tiled)
  - Grundprinzip
  - Tileset
  - Maps
- Das Labor - Location not Included



# Basics - Game



- Open Source eines Pariser Dienstleisters.
- Umgebung zum Kooperativen online zusammen arbeiten.
- Integration für:
  - Jitsi
  - Iframes für Webseiten
  - Eigene Maps
- Als Docker verfügbar
- Editor Tiled



# Basics - Sources

- Spiel: <https://www.workadventu.re/>
- Editor: <https://www.mapeditor.org/>
- Tiles (z.B.): <https://opengameart.org/>

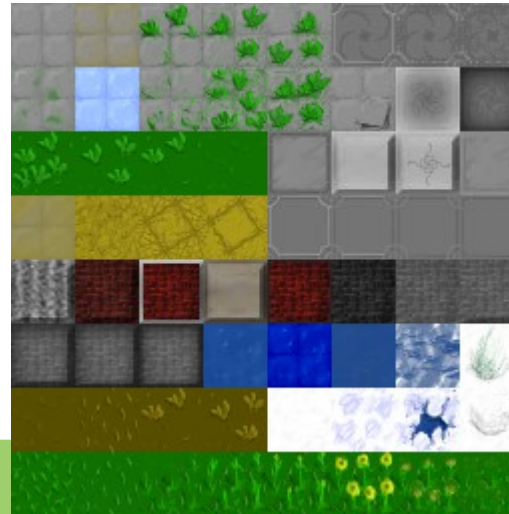


# Editor - Grundprinzip

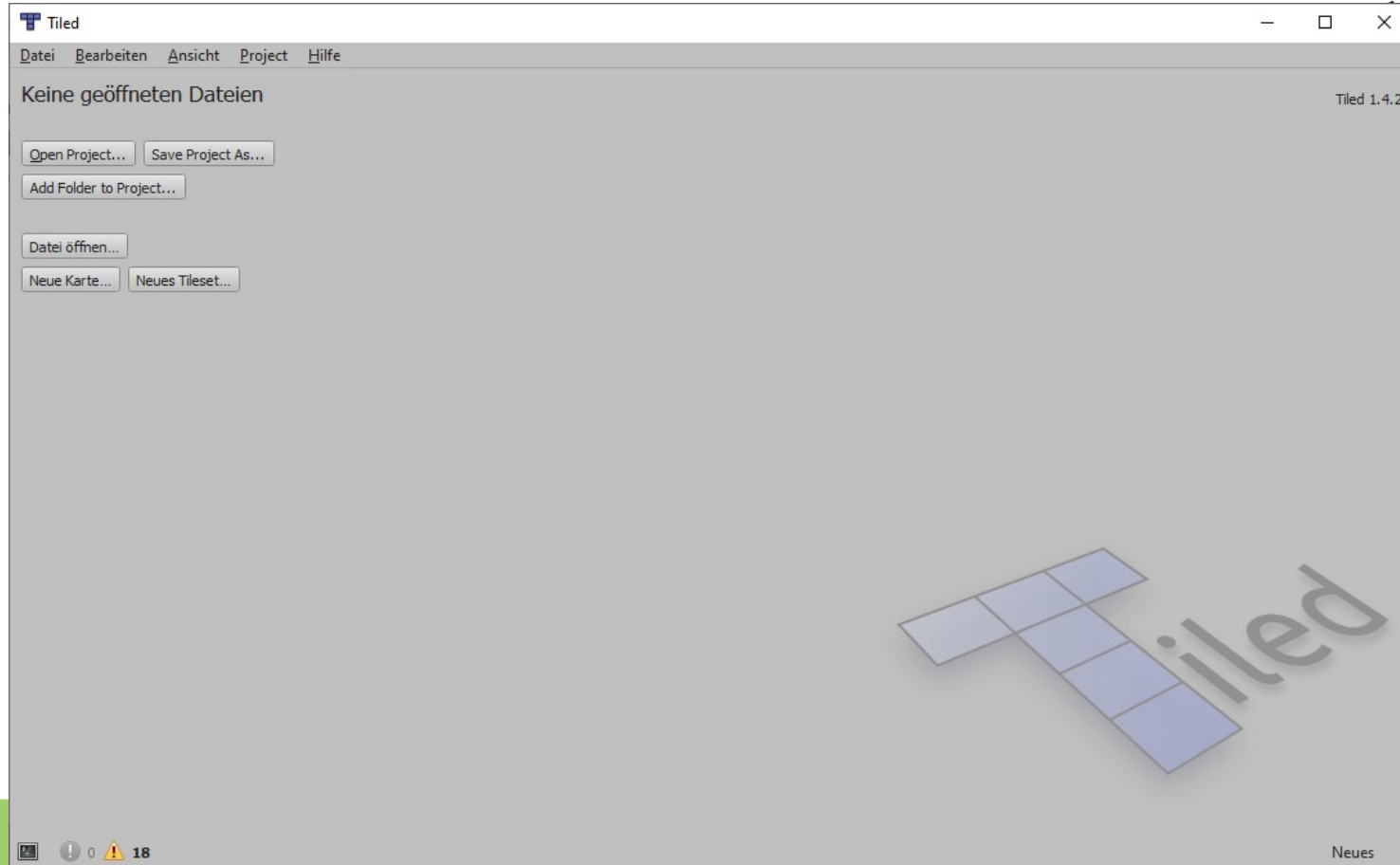


- Texture/Bild: 32x32 Pixel, PNG, Transparent, Ränder
- Tiles/TileSet/Kacheln: Kollision, Einbetten
- Map/Karte: Json, Größe, Ebenen, Benutzerdefinierte Eigenschaften

Innenhof/EG	Keller Vorraum	Holzwerkstatt	E-Lab	WC Keller
Fab-Lab	Trollhöhle	OG1	OG2	Bällebad
Flur (OG2)	WC OG2	Lounge	Cantina Küche	Exit
Start	Jitsu	URL		



# Editor (Tiled)



# Editor (Tiled) – Tileset - Anlegen



Neues Tileset - Tiled

Tileset

Name: BasicTileset

Typ: Basierend auf Tileset  In Karte einbetten

Bild

Quelle: C:/Users/Sebi/Documents/workadventure/assets/tilesets/BasicTileset.png

Transparenzfarbe benutzen:

Kachelbreite: 32 Pixel  Seitenrand: 1 Pixel

Kachelhöhe: 32 Pixel  Abstand: 1 Pixel



# Editor (Tiled) – Tileset - Übersicht



BasicTileset.tsx - Tiled

Datei Bearbeiten Ansicht Tileset Project Hilfe

BasicTileset.tsx

Eigenschaften

Eigenschaft	Wert
<b>Tileset</b>	
Name	BasicTileset
Object Alignment	Unspecified
<b>Darstellungsversatz</b> (0, 0)	
X	0
Y	0
<b>Hintergrundfarbe</b> Nicht gesetzt	
<b>Orientierung</b> Orthogonal	
Horizontale Rasterweite	32
Vertikale Rasterweite	32
Spalten	5
<b>Bild</b> BasicTileset.png	
Quelle	C:/Users/Sebi/Documents/workadventure/assets/til...
Kachelbreite	32
Kachelhöhe	32
Seitenrand	1
Abstand	1
<b>Transparenzfarbe</b> Nicht gesetzt	
<b>Benutzerdefinierte Eigenschaften</b>	

Innenhof/EG	Keller Vorraum	Holzwerkstatt	E-Lab	WC Keller
Fab-Lab	Trollhöhle	OG1	OG2	Bällebad
Flur (OG2)	WC OG2	Lounge	Cantina Küche	Exit
Start	Jitai	URL		

Kachelkollisions-Editor

1077 %

100 % Neues





# Editor (Tiled) – Tileset - Kollisionen



BasicTileset.tsx - Tiled

Datei Bearbeiten Ansicht Tileset Project Hilfe

BasicTileset.tsx BasicTileset.tsx

Eigenschaften

Eigenschaft	Wert
Kachel	
ID	29
Typ	
Breite	32
Höhe	32
Wahrscheinlichkeit	1,000
Benutzerdefinierte Eigenschaften	
collides	<input checked="" type="checkbox"/>

Innenhof/EG	Keller Vorraum	Holzwerkstatt	E-Lab	WC Keller
Fab-Lab	Trollhöhle	OG1	OG2	Bällebad
Flur (OG2)	WC OG2	Lounge	Cantina Küche	Exit
Start	Jitsi	URL		

Kachelkollisions-Editor

1077 %

100 % Neues

Eigenschaft hinzufügen



# Editor (Tiled) – Map - Anlegen



Neue Karte - Tiled

Karte

Orientierung: Orthogonal

Kachelebenenformat: CSV

Kachel-Zeichenreihenfolge: Rechts Runter

Kartengröße

Festgelegt

Breite: 22 Kacheln

Höhe: 14 Kacheln

704 x 448 Pixel

Unbegrenzt

Kachelgröße

Breite: 32 Pixel

Höhe: 32 Pixel

Speichern unter ... Cancel



# Editor (Tiled) – Map - Ebenen



**Eigenschaften**

Eigenschaft	Wert
ID	5
Name	exit_chaospottTreppenhausEG
Sichtbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Gesperrt	<input type="checkbox"/>
Transparenz	1,00
Tint Color	Nicht gesetzt
Horizontaler Versatz	0,00
Vertikaler Versatz	0,00
Benutzerdefinierte Eigenschaften	
exitSceneUrl	chaospottTreppenhausEG.json#ch...

**Ebenen**

Transparenz:

- floorLayer
- Wände Zusatz 1
- Wände Grund
- Boden Zusatz 2
- Boden Zusatz 1
- Boden Grund
- chaospottKellerElab
- exit\_chaospottKellerElab
- chaospottKellerHolzwerkstatt
- exit\_chaospottKellerHolzwerkstatt
- chaospottTreppenhausEG
- exit\_chaospottTreppenhausEG**
- start
- block

**Tilesets**

BasicTileset		inside	tiles3	tileset	TileSet
Innenhof/EG	Keller Vorraum	Holzwerkstatt	E-Lab	WC Keller	
Fab-Lab	Trollhöhle	OG1	OG2	Bällebad	
Flur (OG2)	WC OG2	Lounge	Cantina Küche	Exit	
Start	Jitai	URL			



# Editor (Tiled) Map Tilesets einbetten



\*chaospottTreppenhausUG1.json - Tiled

Datei Bearbeiten Ansicht Karte Ebene Project Hilfe

test.json x \*chaospottTreppenhausUG1.json x

Eigenschaften

Eigenschaft	Wert
ID	5
Name	exit_chaospottTreppenhausEG
Sichtbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Gesperrt	<input type="checkbox"/>
Transparenz	1,00
Tint Color	Nicht gesetzt
Horizontaler Versatz	0,00
Vertikaler Versatz	0,00
Benutzerdefinierte Eigenschaften	
exitSceneUrl	chaospottTreppenhausEG.json#ch...

Ebenen

Transparenz: [Slider]

- floorLayer
- Wände Zusatz 1
- Wände Grund
- Boden Zusatz 2
- Boden Zusatz 1
- Boden Grund
- chaospottKellerElab
- exit\_chaospottKellerElab
- chaospottKellerHolzwerkstatt
- exit\_chaospottKellerHolzwerkstatt
- chaospottTreppenhausEG
- exit\_chaospottTreppenhausEG**
- start
- block

Tilesets

BasicTileset		inside	tiles3	tileset	TileSet
Innenhof/EG	Keller Vorraum	Holzwerkstatt	E-Lab	WC Keller	
Fab-Lab	Trollhöhle	OG1	OG2	Bällebad	
Flur (OG2)	WC OG2	Lounge	Cantina Küche	Exit	
Start	Jitai	URL			

100 %

Terrains Tilesets

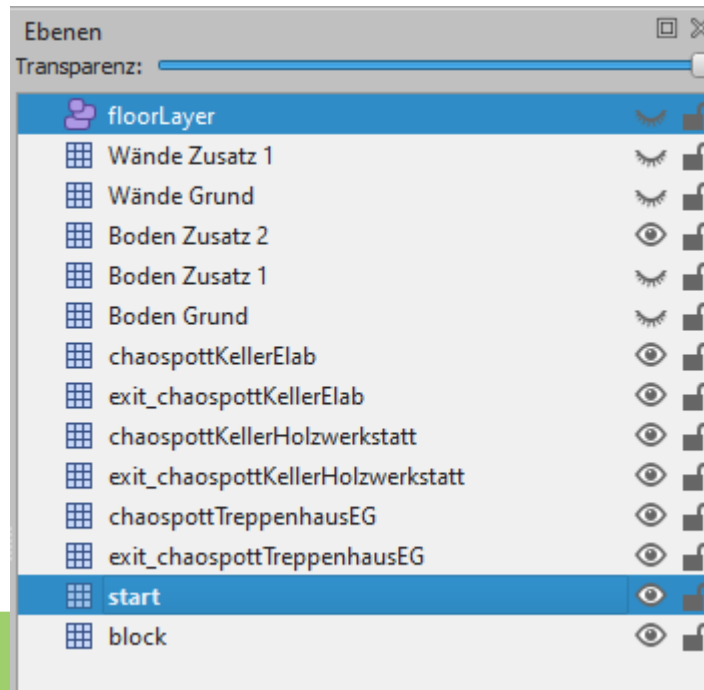
exit\_chaospottTreppenhausEG 100 % Neues



# Editor (Tiled) – Map – Regeln 1/3



- „floorLayer“ (Typ: Objektebene): Layer für die Spielfigur
- „start“ (Typ: Kachelebene): Layer für den allgemeinen Beginn



# Editor (Tiled) – Map – Regeln 2/3



- Kachelebene mit Eigenschaft „exitSceneUrl“ (string, eigentlich „exitUrl“): Ausgang zu einer anderen Map. (Z.B.: `chaospottTreppenhausEG.json#chaospottTreppenhausUG1`)
- Kachelebene mit Eigenschaft „startLayer“ (bool, true): Ziel in anderer Map. Identifiziert am Namen. (Z.B.: „chaospottTreppenhausUG1“)

Eigenschaft	Wert
ID	5
Name	exit_chaospottTreppenhausEG
Sichtbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Gesperrt	<input type="checkbox"/>
Transparenz	1,00
▶ Tint Color	Nicht gesetzt
Horizontaler Versatz	0,00
Vertikaler Versatz	0,00
▼ Benutzerdefinierte Eigenschaften	
exitSceneUrl	chaospottTreppenhausEG.json#chaospottTreppenhausUG1

Eigenschaft	Wert
▼ Kachelebene	
ID	17
Name	chaospottTreppenhausUG1
Sichtbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Gesperrt	<input type="checkbox"/>
Transparenz	1,00
▶ Tint Color	Nicht gesetzt
Horizontaler Versatz	0,00
Vertikaler Versatz	0,00
▼ Benutzerdefinierte Eigenschaften	
startLayer	<input checked="" type="checkbox"/>

# Editor (Tiled) – Map – Regeln 3/3



- Kachelebene mit Eigenschaft „jitsiRoom“ (string):  
Öffnet Jitsi Raum mit Namen. (Z.B.: „chaospottTreppenhausEGCouch“)
- Kachelebene mit Eigenschaft „openWebsite“ (string): Öffnet URL im Iframe (wenn erlaubt). (Z.B.: „<https://www.openstreetmap.de/karte.html?zoom=19&lat=51.43854&lon=7.02502&layers=B000>“)

Eigenschaft	Wert
▼ Kachelebene	
ID	20
Name	jitsi_couch_eg
Sichtbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Gesperrt	<input type="checkbox"/>
Transparenz	1,00
▶ Tint Color	Nicht gesetzt
Horizontaler Versatz	0,00
Vertikaler Versatz	0,00
▼ Benutzerdefinierte Eigenschaften	
jitsiRoom	chaospottTreppenhausEGCouch

Eigenschaft	Wert
▼ Kachelebene	
ID	15
Name	url_openstreetmap
Sichtbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Gesperrt	<input type="checkbox"/>
Transparenz	1,00
▶ Tint Color	Nicht gesetzt
Horizontaler Versatz	0,00
Vertikaler Versatz	0,00
▼ Benutzerdefinierte Eigenschaften	
openWebsite	<a href="https://www.openstreetmap.de/karte.html?zoom=19&amp;lat=5...">https://www.openstreetmap.de/karte.html?zoom=19&amp;lat=5...</a>

# Maps/Tiles Deployen



- Public Https Server mit CORS (Z.B. Github Pages)
- URL (ohne „https://“) in Engine einbinden:  
Online: [https://play.workadventu.re/\\_/global/<URL>](https://play.workadventu.re/_/global/<URL>)  
Docker: [https://play.workadventure.localhost/\\_/global/<URL>](https://play.workadventure.localhost/_/global/<URL>)  
Beispiel:  
[https://play.workadventu.re/\\_/global/sebipanther.github.io/map](https://play.workadventu.re/_/global/sebipanther.github.io/map)  
<map/maps/chaospottInnenhof.json>
- Cache Buggy





# Das Labor - Location not Included



- <https://virtuallab.das-labor.org/>
- [https://github.com/pintman/workadv\\_das-labor/](https://github.com/pintman/workadv_das-labor/)
- Ansprechpartner: pintman (?)

