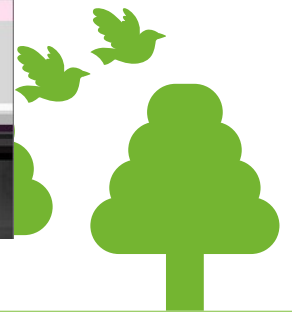


# Work Adventure



# 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



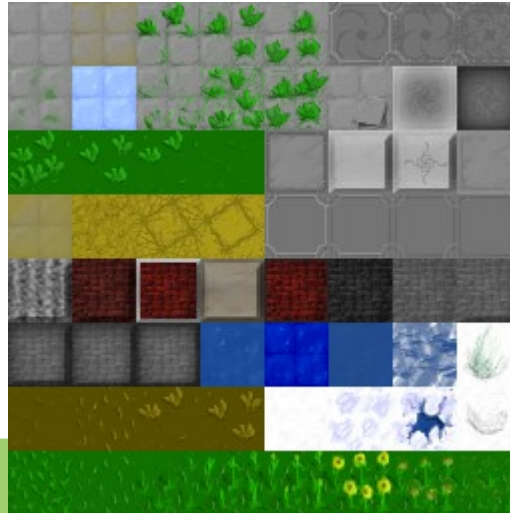
- Spiel: <https://www.workadventu.re/>
- Editor: <https://www.mapeditor.org/>
- Tiles (z.B.): <https://opengameart.org/>



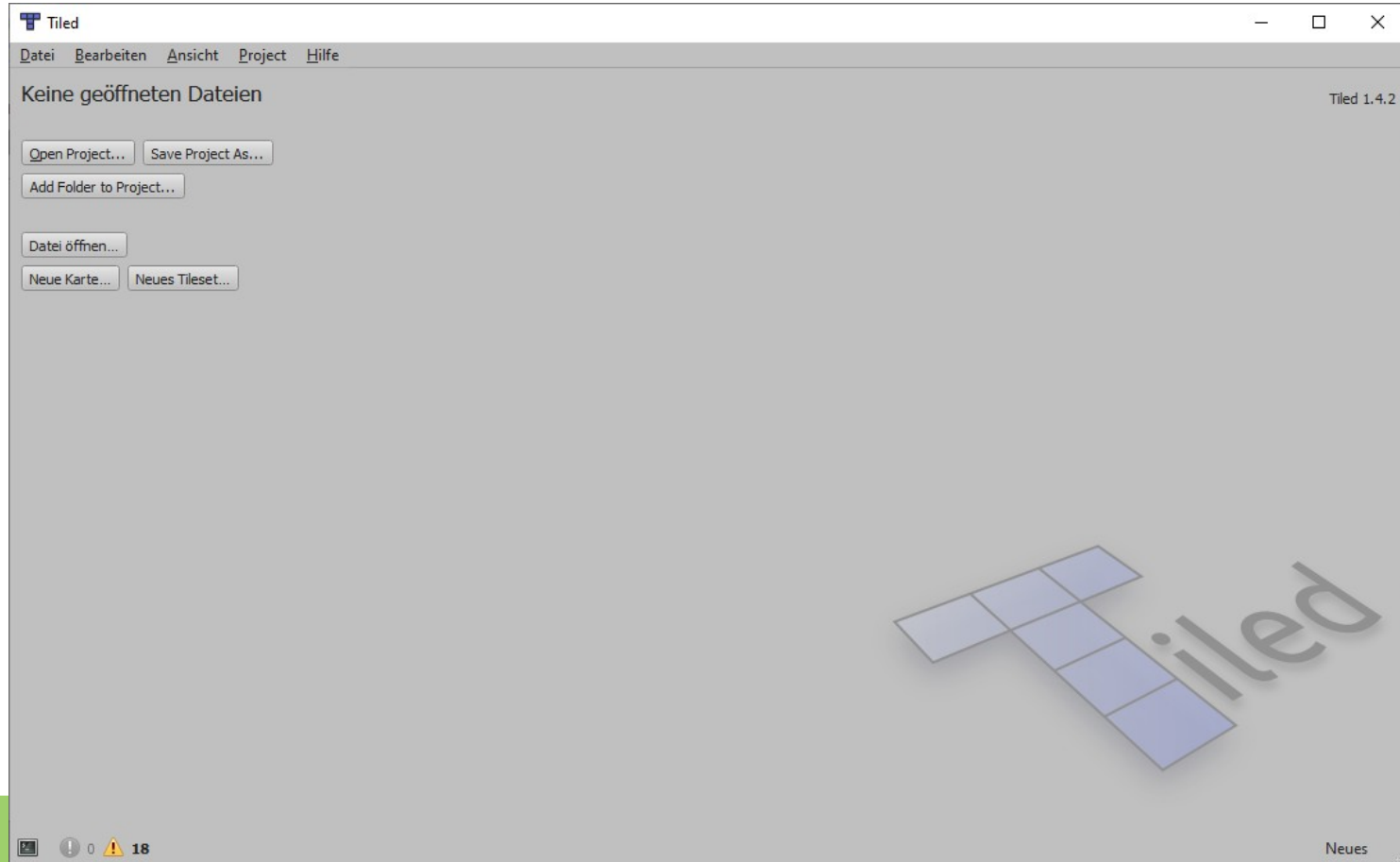
# Editor - Grundprinzip

- 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	Jitsi	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

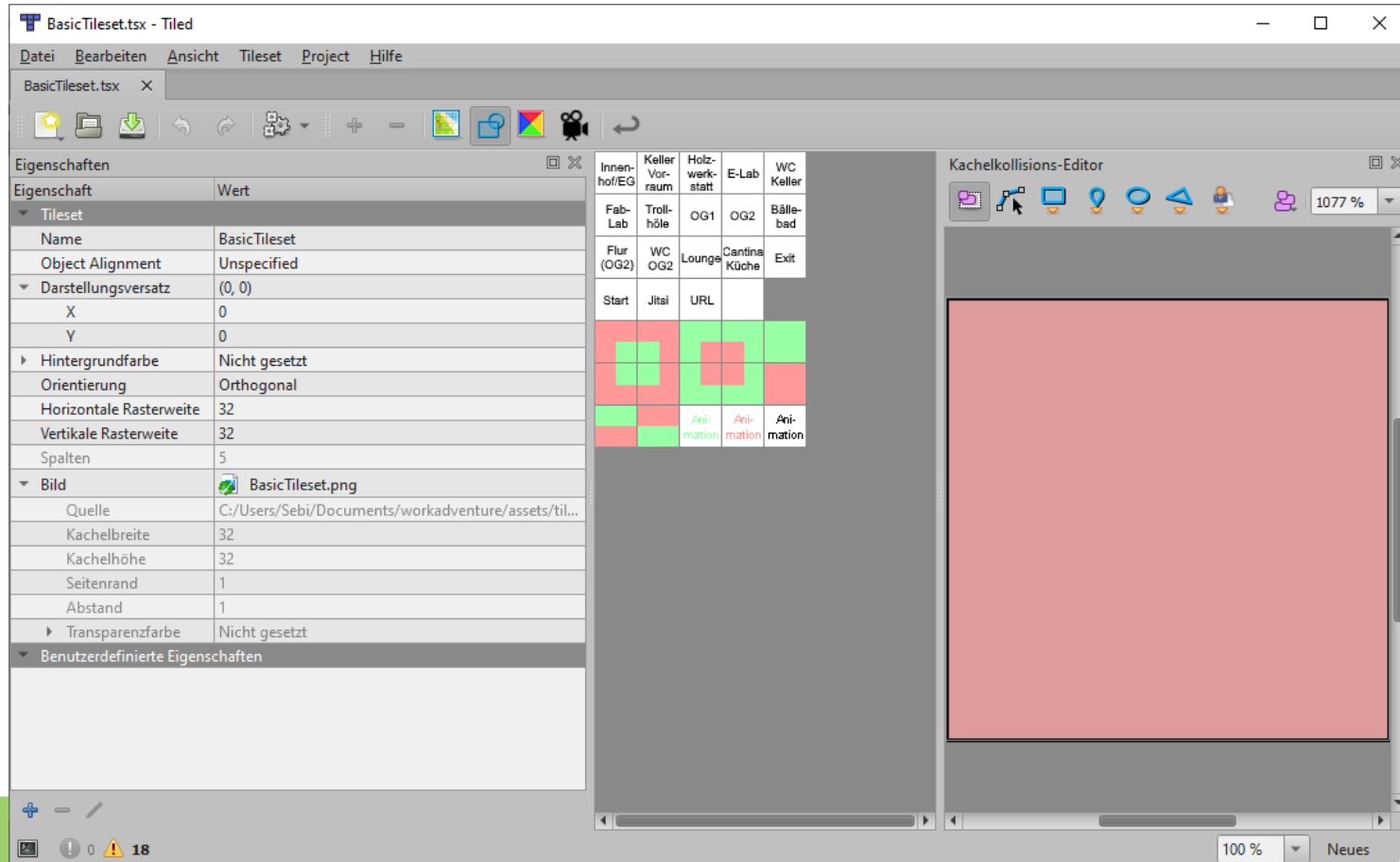
Kachelhöhe: 32 Pixel

Abstand: 1 Pixel

Speichern unter ... Cancel

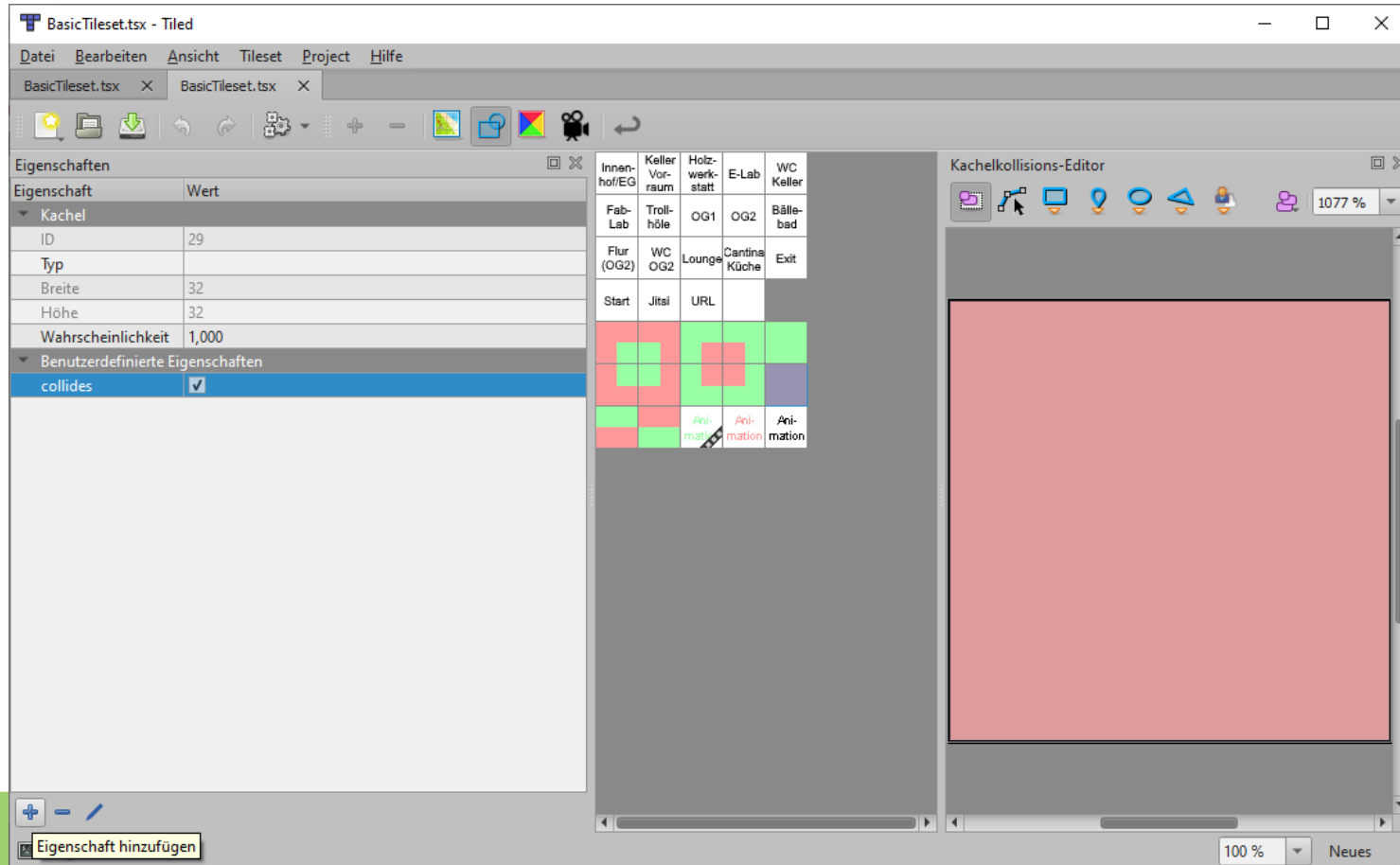


# Editor (Tiled) – Tileset - Übersicht





# Editor (Tiled) – Tileset - Kollisionen



# 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

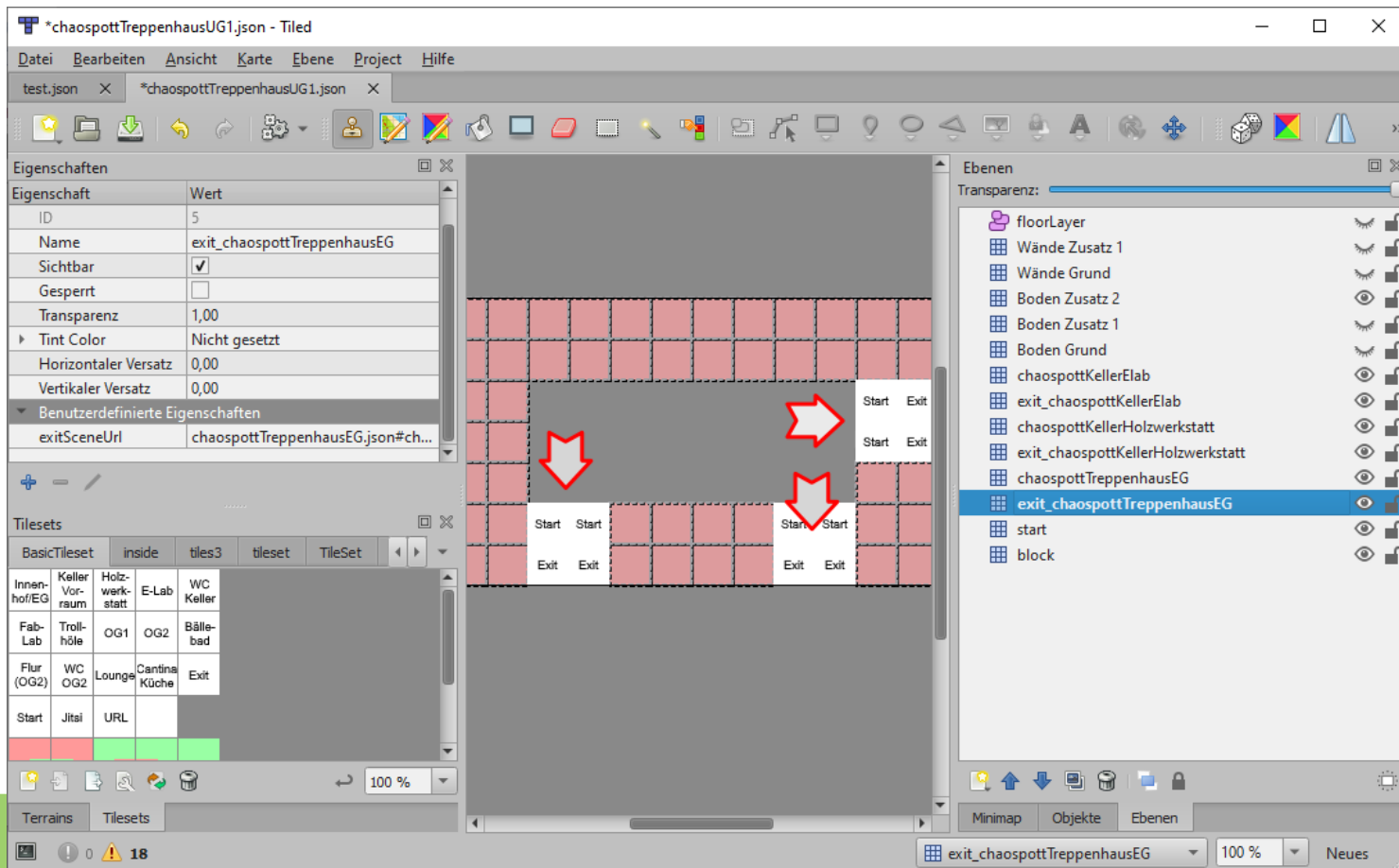
Breite: 32 Pixel

Höhe: 32 Pixel

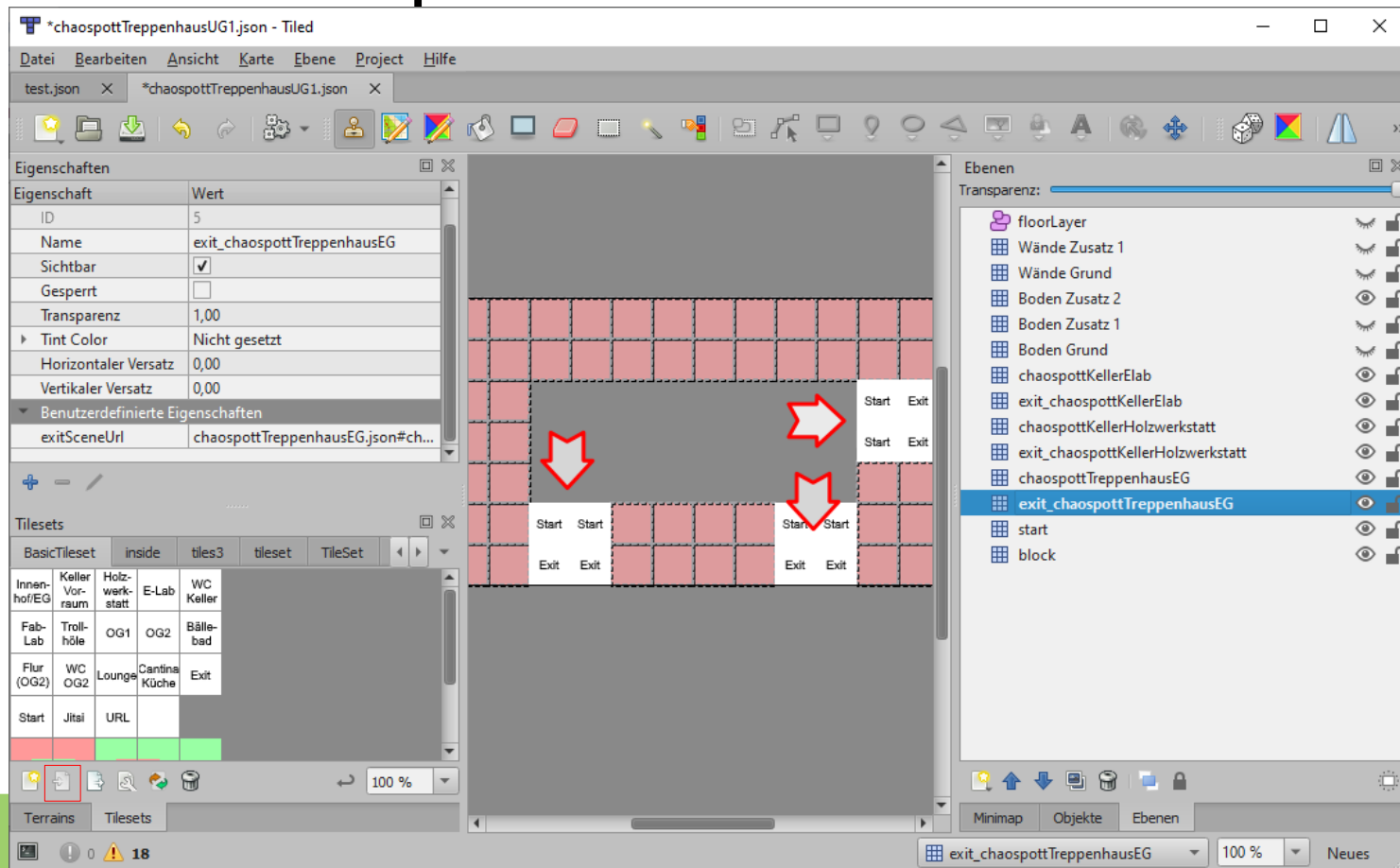
Speichern unter ... Cancel



# Editor (Tiled) – Map - Ebenen



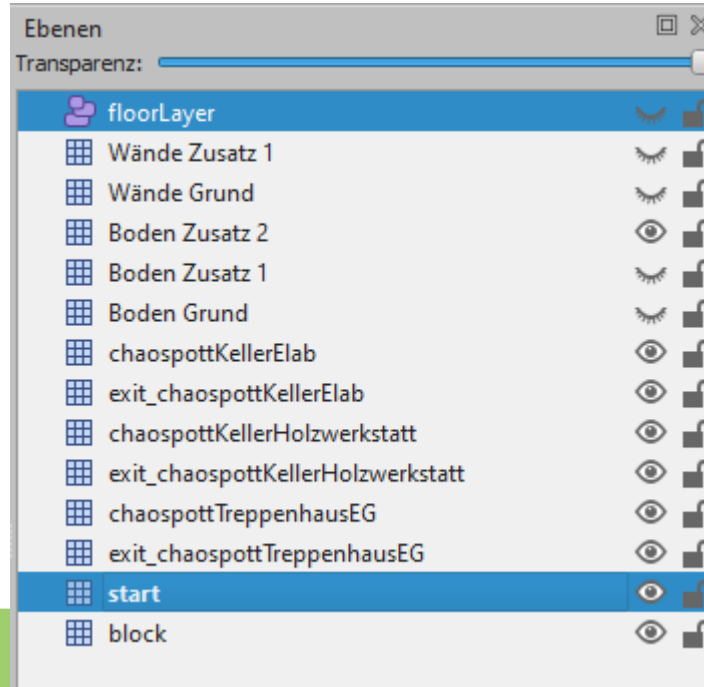
# Editor (Tiled) Map Tilesets einbetten



# 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“)

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#chaospottTreppenhausUG1

Eigenschaften	
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>“)

Eigenschaften	
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

Eigenschaften	
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>`  
Docker: `https://play.workadventure.localhost/_/global/<URL>`  
Beispiel:  
`https://play.workadventu.re/_/global/sebipanther.github.io/map`  
`map/maps/chaospottInnenhof.json`
- Cache Buggy





# Digital Verteiltes Online-Chaos



- <https://di.c3voc.de/r2r:maps>
- 

