

Mullanas Tilesets (English) German version below

All my tilesets are licenced under cc0.
(<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>)
This means that they can be used and altered however you want.

However, in order to not confuse the users of workadventure too much, it would be great if you stick to the following rules.

- Only use the tilesets for their intended purpose (e.g. floor tiles for floors, wall tiles for walls,...)
- Functionary elements should only be used as such, not as decoration
- Tiles in single-use should be used only once (mainly in the entrance map). You can probably ignore this tileset. But it is possible to take some elements and alter them for use in your own maps.
- The map team uses the tileset MapUtilities to set properties of tiles. (It will be replaced with a transparent PNG for the actual gameplay.) But it's up to you to decide how to set the properties on your map.



- My tiles are going to change over the course of the next month. (Like this guide will.) But single tiles will always stay in their place. So if you use these tilesets without altering them, you can replace them later with the pretty new version! ;D
(Remember to use the eraser tool in tiled and not replace tiles with empty tiles or you might suddenly have random objects popping up in your map!)

- If you have questions regarding these tilesets you can find me in Rocket Chat: @mullana

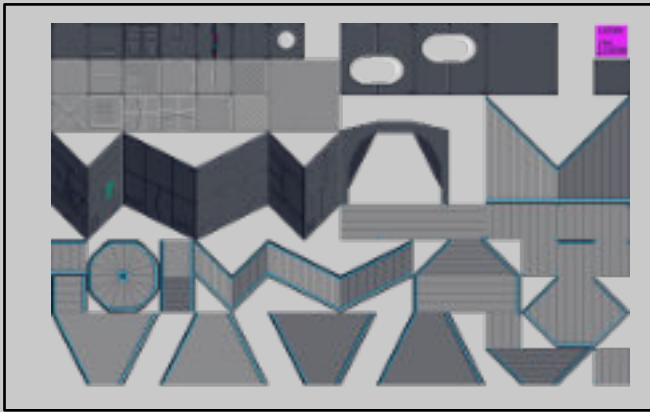


Tileset Overview

rc3-mullana-floor-wall

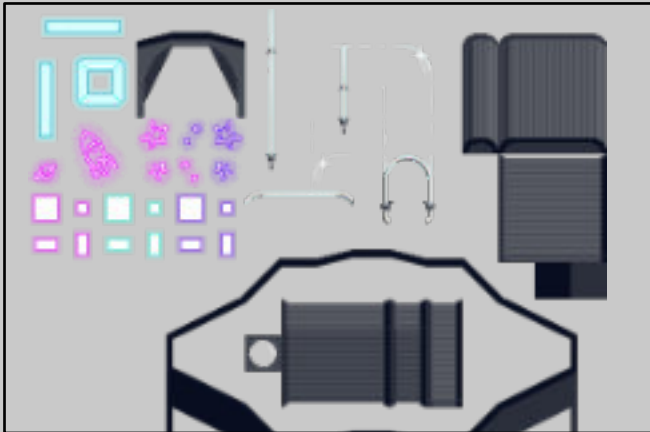
Walls, floors, stairs and outdoor pathways

(collide and no collide are legacy)



rc3-mullana-overlay

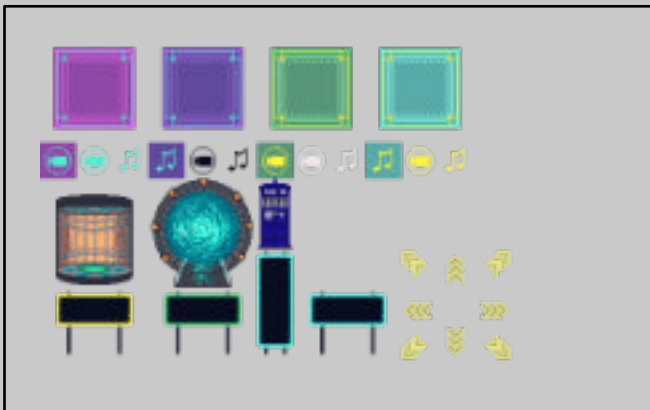
Everything over floor and wall layers like outer walls, locks, decoration, ...



rc3-mullana-functionary

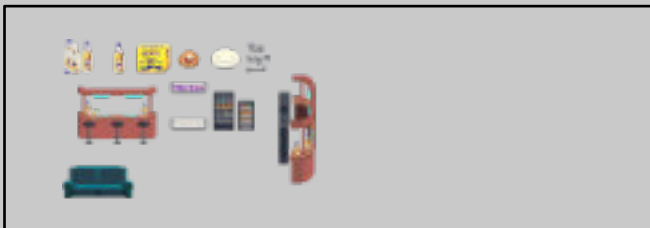
All elements in this tileset have a certain purpose and should only be used for anything else.

Carpets mark Jitsi or audio enabled tiles. Portals lead to assemblies and signs and the arrows on them lead to portals.



rc3-mullana-objects

various nice and useful objects. ;D



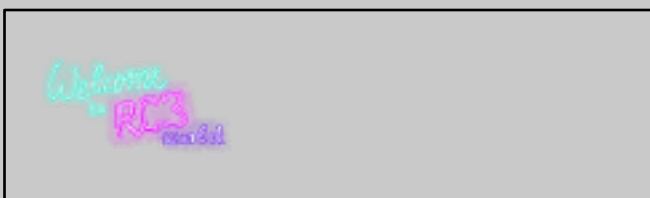
rc3-mullana-neon-signs

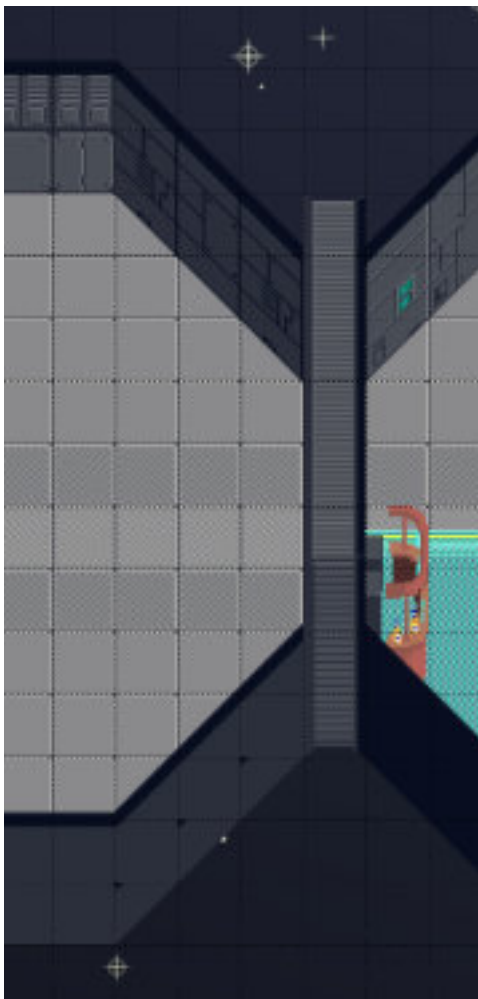
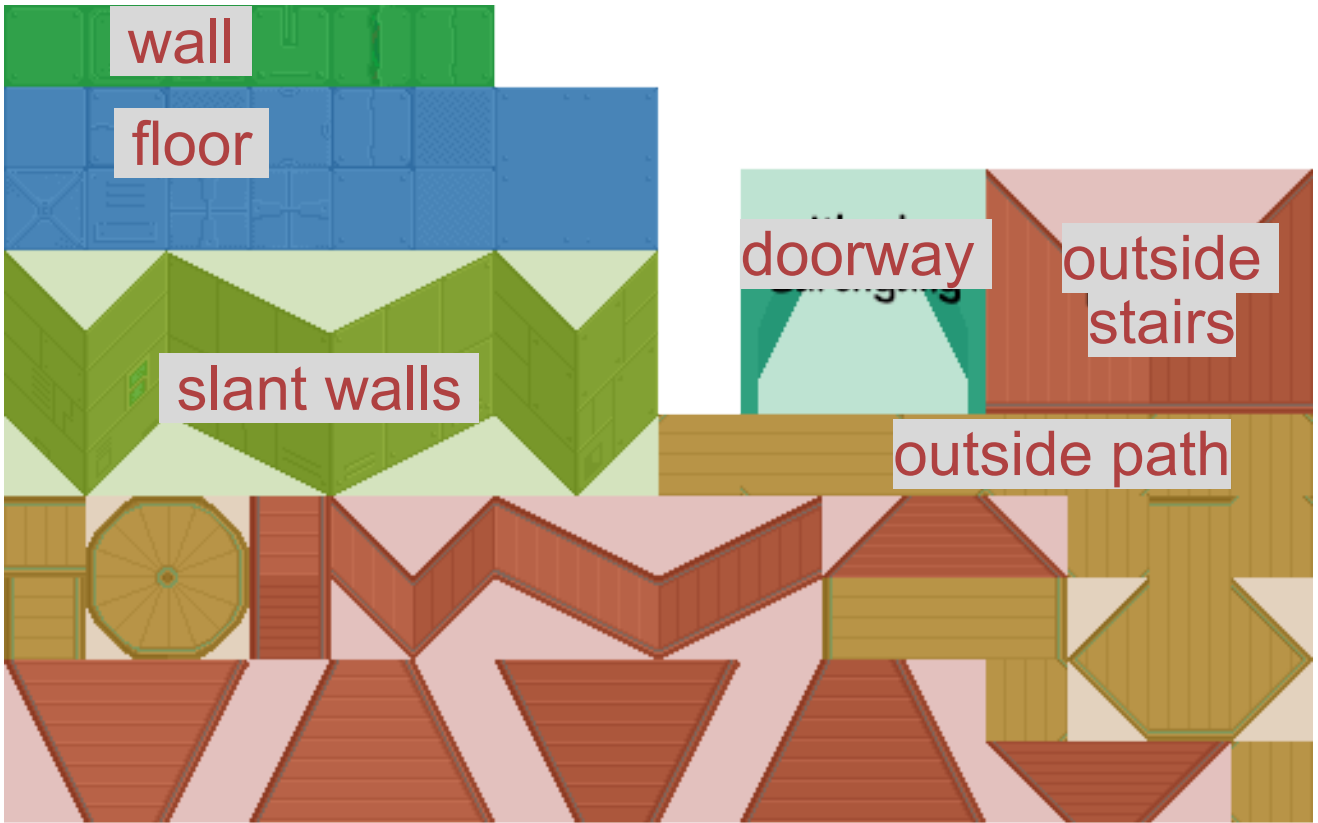
retro neon lettering and symbols



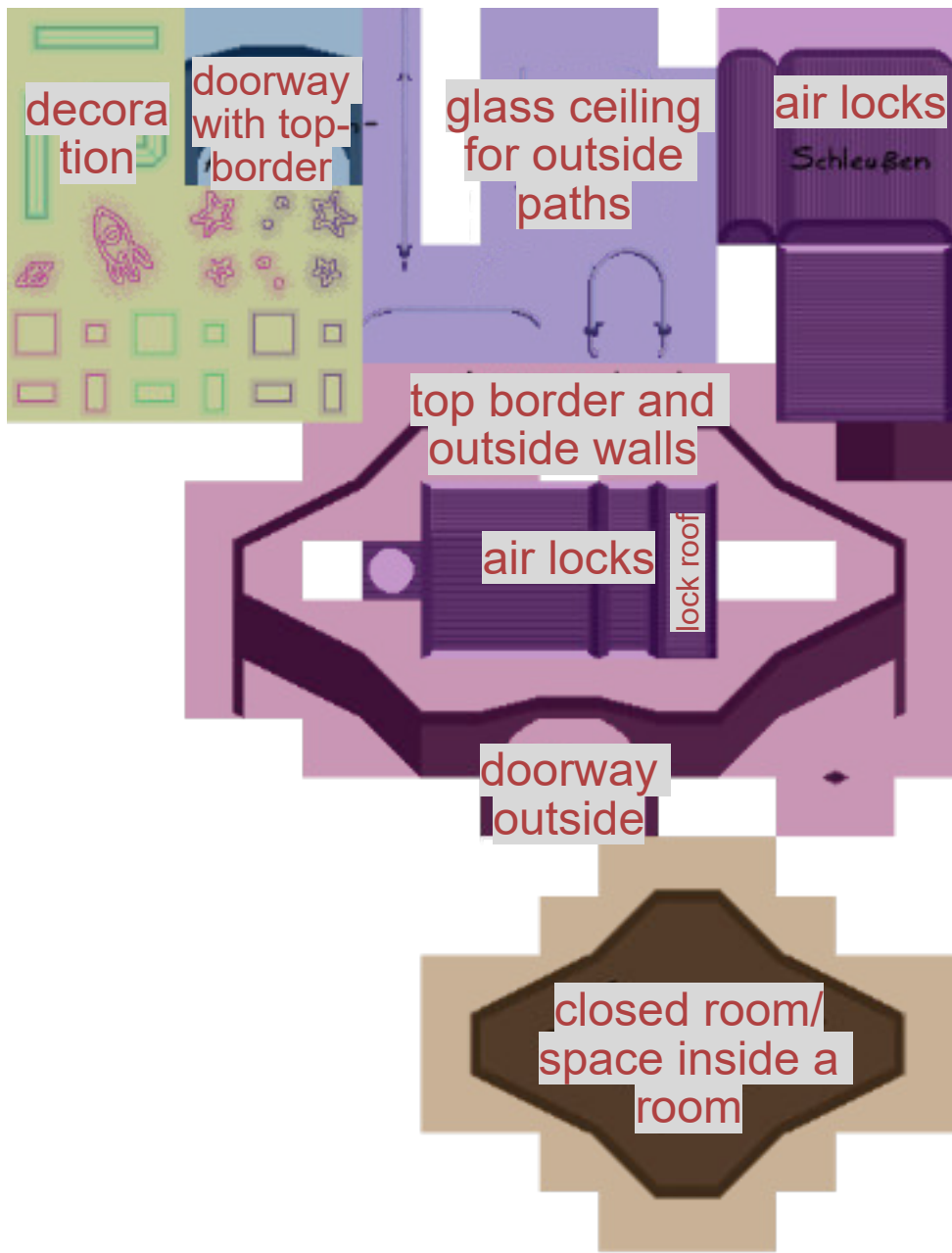
rc3-mullana-single-use

Elements on this tilesets should only be used once (probably by me). But they can be altered for your tilesets.

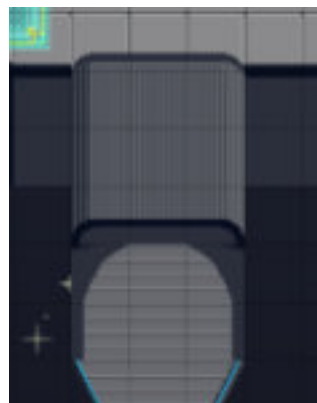




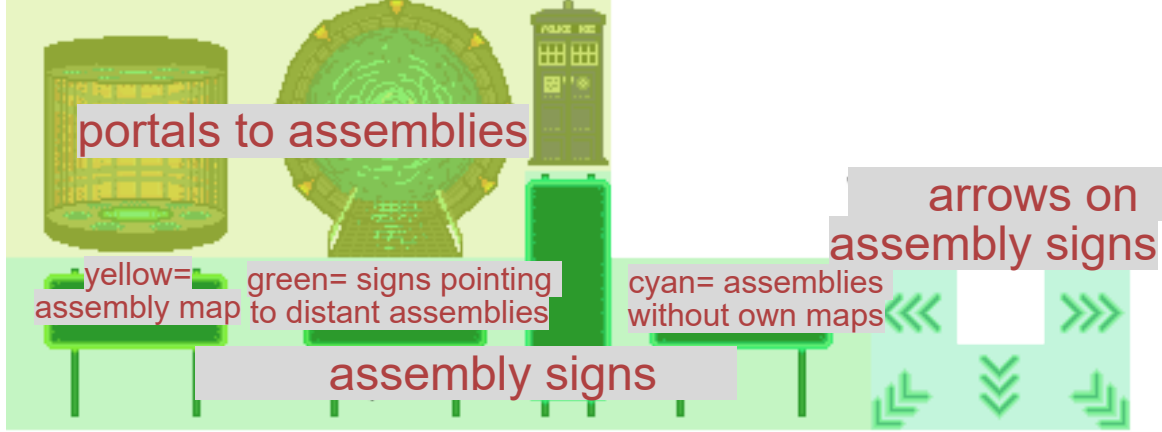
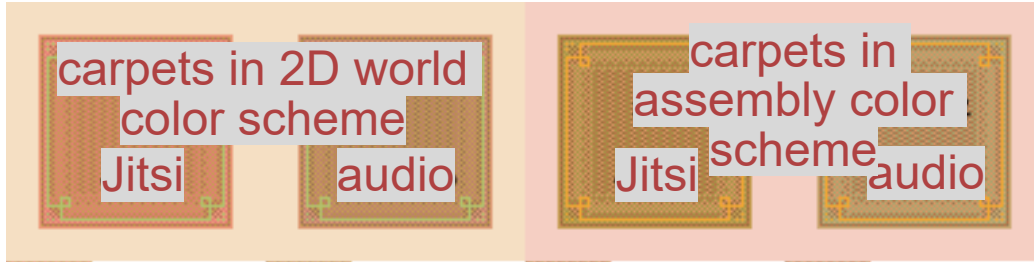
walls look best when they're two tiles high.



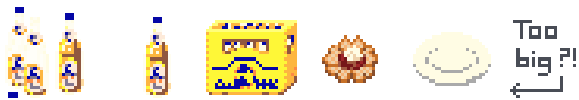
air locks



individual Jitsi (on by default) music Jitsi room silent



Not rectangular carpets should be made out of two carpets on different layers. (Like real world carpets)



There will be smaller versions of these objects. But who knows! Maybe you were looking for an oversized mate bottle!



bars are modular

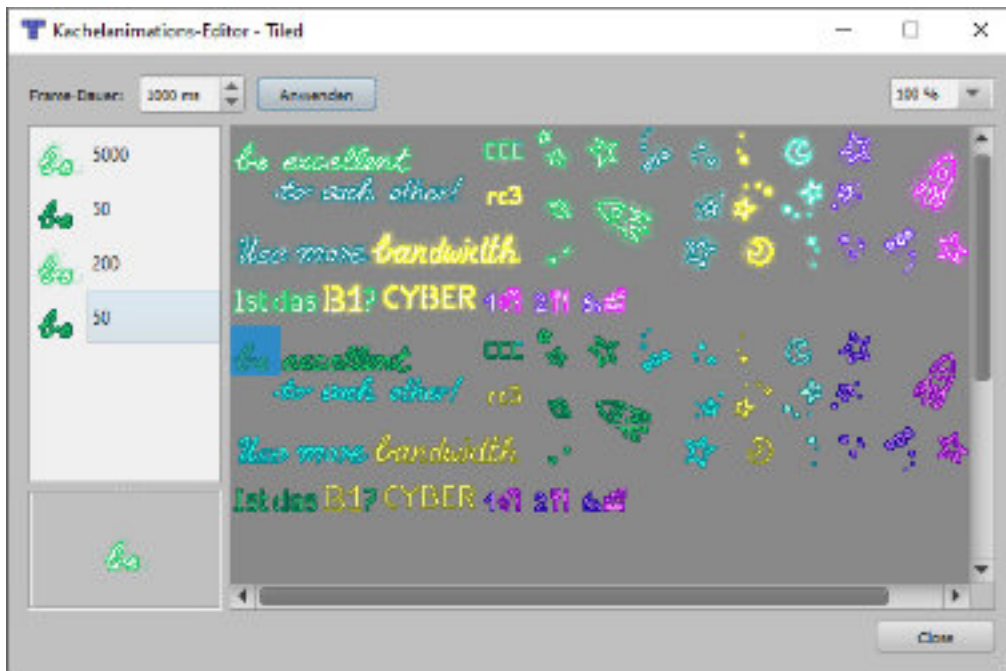


Placeholder for single-use tileset



Lights on

Lights off



Recommended settings for light flickering.

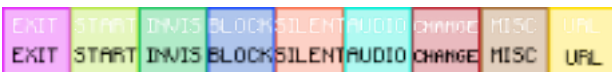
Please don't torture your visitors with too much of it. Animations can be very irritating/distracting and even cause epileptic fits!

Mullanas Tilesets (Deutsch)

Alle Tilesets stehen unter cc0-Lizenz
(<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>)
und können beliebig verwendet und bearbeitet werden.

Damit die workadventure-Nutzer die Welt verstehen und es nicht zu allzu viel Verwirrung kommt, bitte ich euch trotzdem, ein paar Punkte zu beachten.

- Verwendet die Tiles nur für den vorgesehenen Zweck!
(z.B. Wand-Tiles für Wände, Boden-Tiles für Boden, etc.)
- Funktionale Elemente wie Portale sollten nicht zur Deko verwendet werden.
- Die Tiles in single-use sind dazu gedacht, nur ein einziges Mal (v.a. auf der Einstiegsmap) verwendet zu werden. Höchstwahrscheinlich könnt ihr dieses Tileset ignorieren. Ihr könnt aber Teile davon abwandeln und zu eigenen Tilesets hinzufügen.
- Wir vom Map-Team haben beschlossen, die Tile-Eigenschaften mit dem MapUtilities-Tileset festzulegen und dieses später mit einem transparenten PNG zu ersetzen. Wie ihr das für eure Map regelt, steht euch frei.



- Meine Tiles werden sich (wie diese Anleitung) im Laufe der Zeit noch verändern, deren Position aber nie. Wenn ihr die Tilesets also unverändert lasst, könnt ihr sie später einfach durch die neuere (schönere) Version ersetzen.
(Verwendet wirklich den Radiergummi in Tiled und löscht nicht mit leeren Feldern, damit ihr nicht plötzlich neue Objekte irgendwo in eurer Map habt)

- Bei Fragen direkt zu diesen Tilesets erreicht ihr mich im Rocket Chat: @mullana



Tilesets im Überblick

rc3-mullana-floor-wall

Wände, Boden, Treppen und Außengänge

(Enthält ein kollidierendes Tile und ein nicht kollidierendes Wandstück (legacy))

rc3-mullana-overlay

Alles was über Wänden und Boden liegt:
Außenwände, Schleußen, Deko etc.

rc3-mullana-functionary

Alle Elemente in diesem Tileset erfüllen einen Zweck und sollen auch nur dafür angewendet werden. Teppiche markieren Jitsi- und Musikflächen. Portale führen zu Assemblies und Schilder und Pfeile weisen auf die Portale hin

rc3-mullana-objects

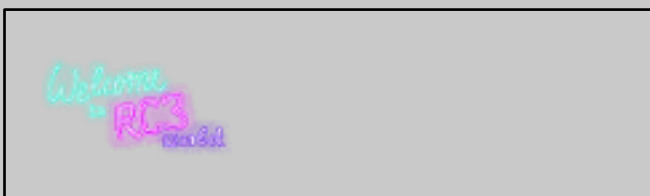
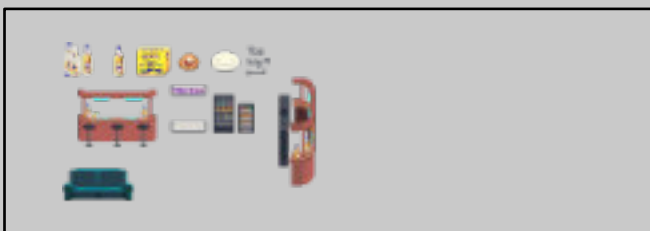
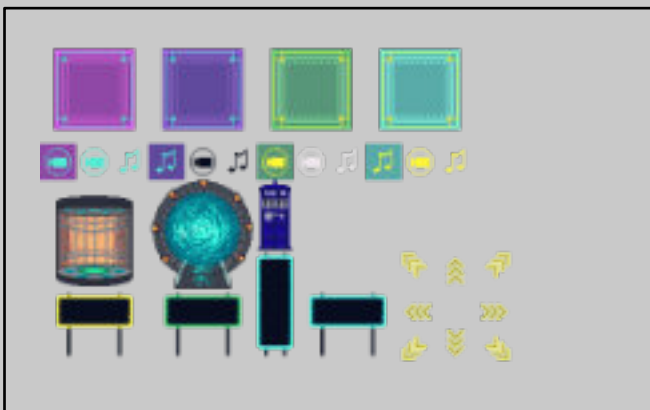
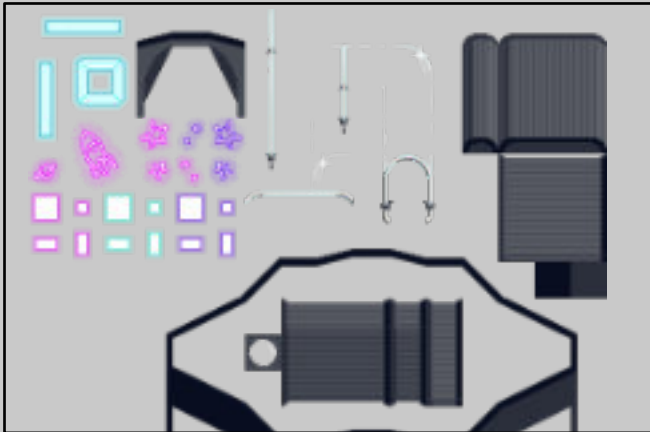
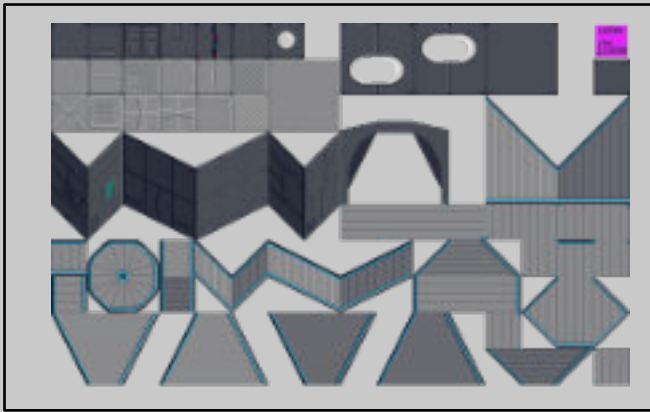
Diverse nützliche Objekte

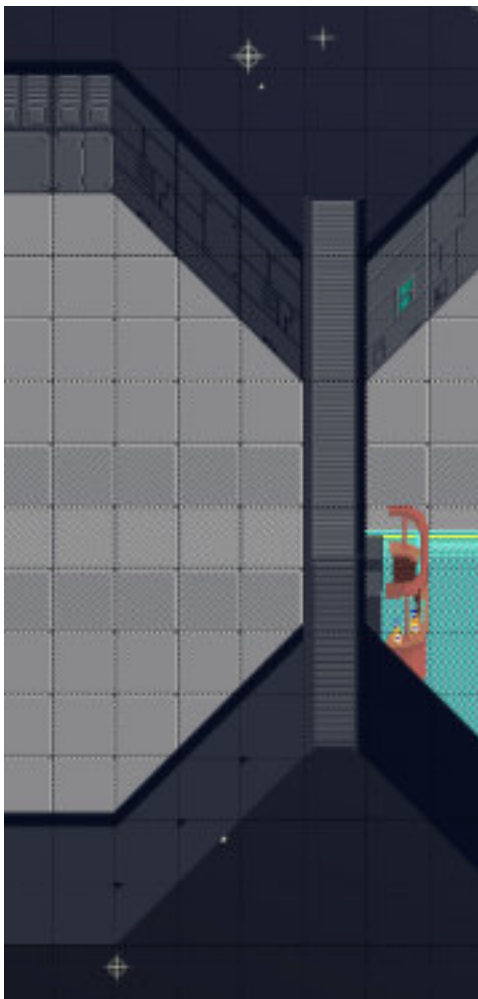
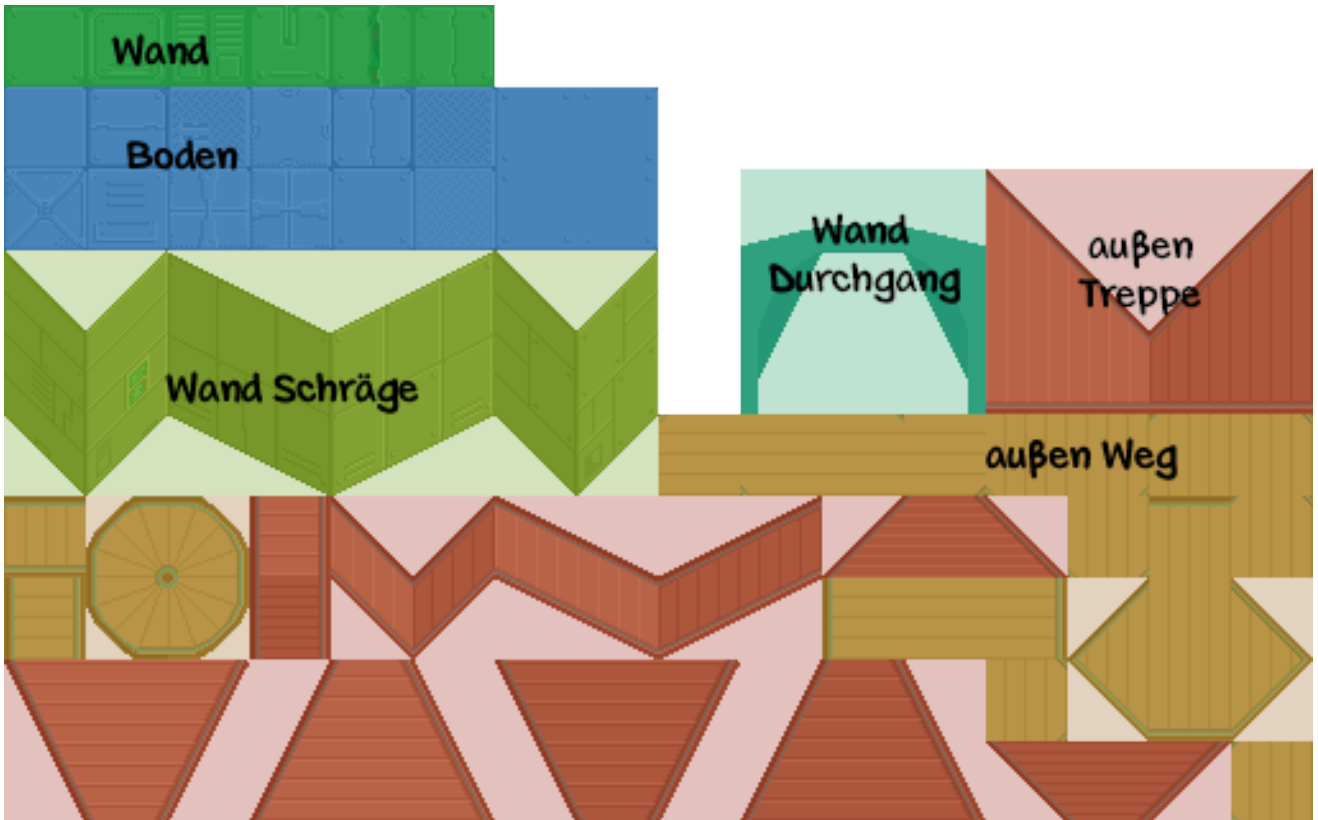
rc3-mullana-neon-signs

retro neon Schriftzüge und Symbole

rc3-mullana-single-use

Elemente auf diesem Tileset sollen nur einmal verwendet werden. Es ist aber möglich, Teile zu kopieren und abzuwandeln.

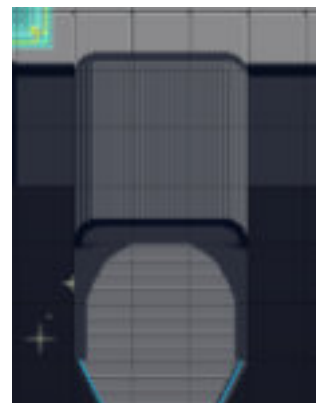


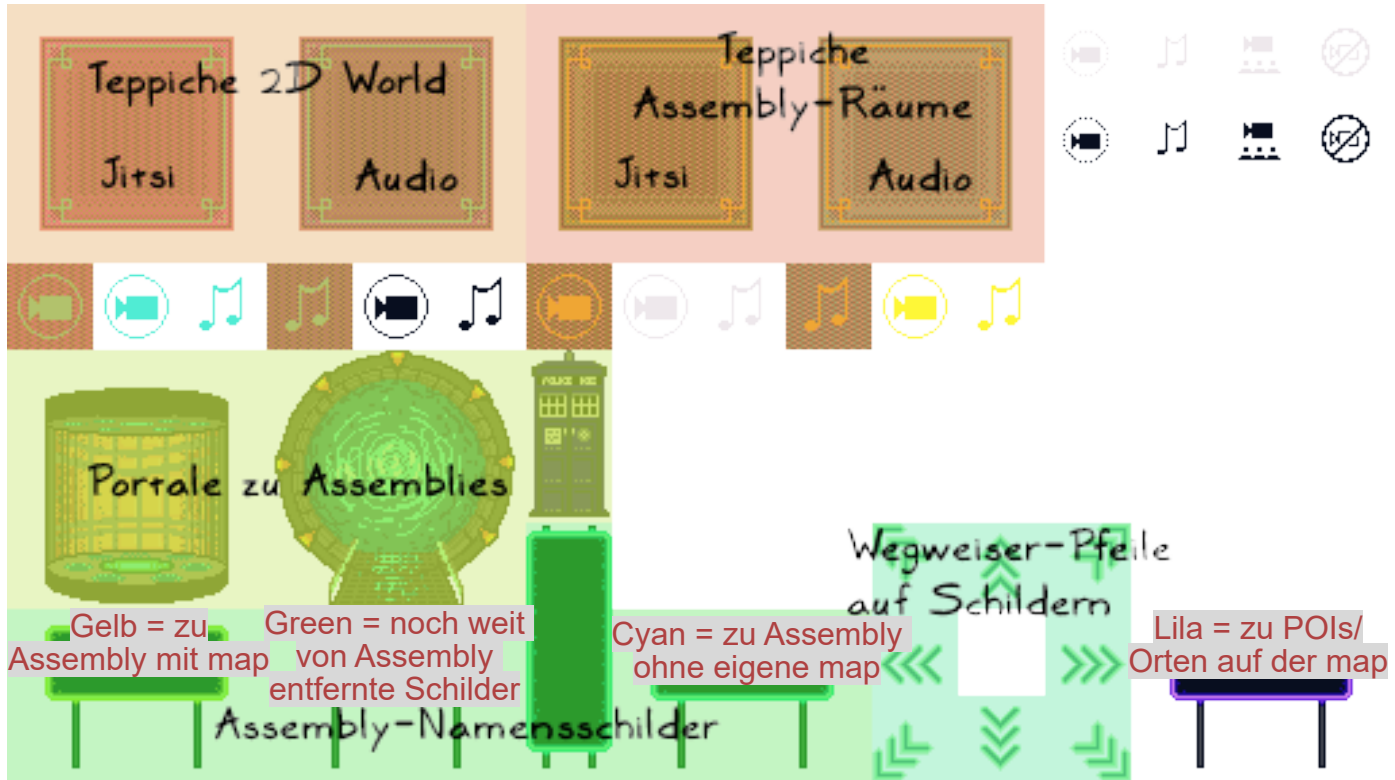


Wände sehen am besten aus, wenn sie zwei Tiles hoch sind.

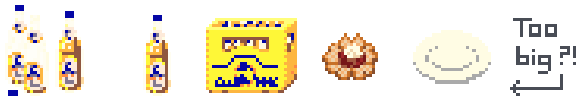


Schleusen





Nicht rechteckige Teppiche sollten aus auf zwei Ebenen übereinander gelegten Teppichen bestehen. (Wie bei echten Teppichen.)



Diese Tiles kriegen noch kleinere Versionen. Aber vielleicht könnt ihr ja was mit überdimensionalen Mateflaschen anfangen! ;D



Die Bar ist modular

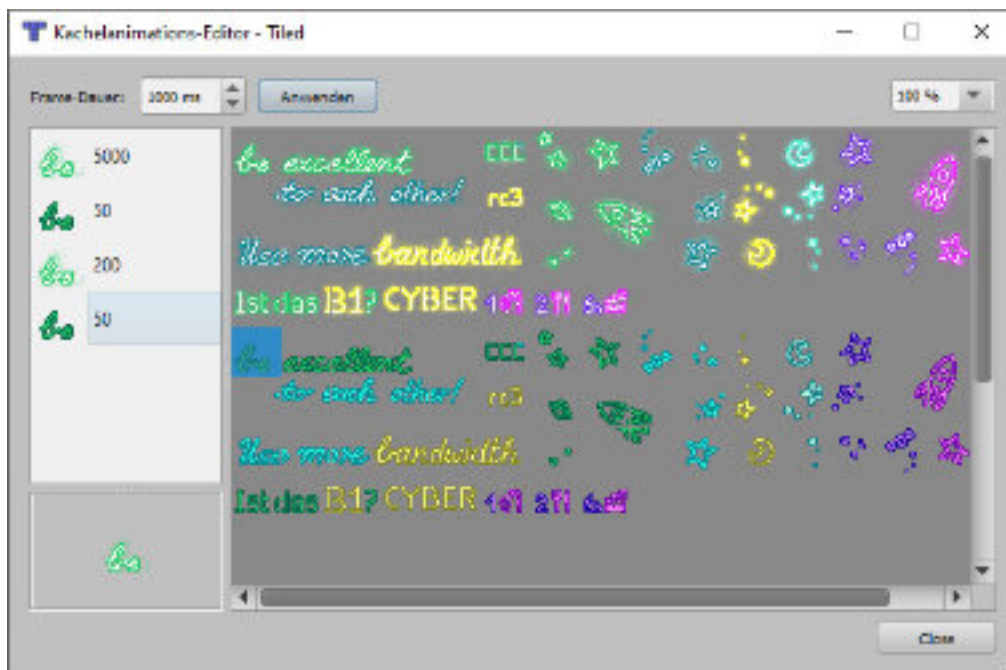


Platzhalter für Single-Use Tileset



Licht an

Licht aus



Empfohlene
Einstellungen für
leichtes Flackern

Bitte übertreibt es nicht
mit dem Flackern!
Animationen können
sehr irritierend und
ablenkend sein und
sogar epileptische
Anfälle auslösen!