EBSon Baukastensystem



Handout – Wherigo-Cartridges ohne Programmierkenntnisse erstellen

1. Die Grundidee

EBSon funktioniert wie ein Baukastensystem:
Du beschreibst dein Spiel über Felder und Einstellungen, statt die Spiellogik selbst zu programmieren. Die einzelnen Bausteine können je nach Bedarf frei kombiniert werden.

2. Der typische Spielablauf

Aufgabe erfüllen → Punkte sammeln → Level aufsteigen → Final erreichen

3. Die wichtigsten Bausteine

Levels / Aufgaben: Strukturieren den Spielablauf. Bei genügend Punkten geht es zum nächsten Level bzw. zum Final Level.

Zonen: Orte, an denen Aufgaben stattfinden. Bei EBSon sind Zonen immer rund. Radius und Position können festgelegt werden. Letzte Zone ist immer die Final Zone.

Frage & Antwort: Für Quizfragen und Aufgaben mit richtigen oder falschen Antworten.

Timer: Countdowns für Zeitspiele oder einzelne Aufgaben.

Items & Charaktere*: Virtuelle Gegenstände können aufgenommen, abgelegt und verwendet werden. Figuren können in den Spielablauf und in Interaktionen eingebunden werden.

Sichtbar & Aktiv: Zonen können aktiv/ inaktiv und sichtbar/versteckt sein
Items können abhängig vom Spielverlauf sichtbar bzw. aktiv werden.
Es werden immer die, vom deinem Standort gesehen, nähersten max. 5 Zonen aktiviert

Autosave: Je nach Einstellung wird der Spielstand nach dem Verlassen der Zone, oder nach dem Levelaufstieg gespeichert

Clipboard [CB]: Dies befindet sich im Inventar und es können Live-Daten wie Punkte, Energie oder Zeit angezeigt werden. Auch die Anleitung findest du hier.

4. Zonen erstellen – EBSon Zone Builder

Zonen können direkt auf der Karte angelegt oder über Nord-/Ostkoordinaten eingegeben werden. Der Radius ist anpassbar. Koordinaten können auch per GPX- importiert werden.
Die fertigen Koordinaten werden als EBSgpxXXXXXX.gpx in den Download Ordner exportiert.

**iPhone: maximal 1 Element & 1 Befehl. Mehrere Nennungen von einem XElement sind zulässig.*

5. Das Herzstück - Der EBsonNG Cartridge Builder

Hier werden die einzelnen Bestandteile bearbeitet, die für den Wherigo benötigt werden.
Anschließend werden die eingegebenen Daten vor der Ausgabe geprüft und mit der **EBSonNGBlank.lua** sowie den benötigten **Medien** kombiniert.
Zum Abschluss wird daraus die fertige **GWZ-Datei** erstellt.
Diese kann anschließend bei **Wherigo.com** hochgeladen werden.

6. Von der Idee zur fertigen Cartridge

1. Zonen und Koordinaten im EBSon Zone Builder vorbereiten.
2. EBSonNG Cartridge Builder öffnen und Startseite / Spielinformationen eintragen.
3. Levels, Aufgaben und Zonen konfigurieren.
4. Optional: Fragen, Timer, Items, Charaktere und weitere Einstellungen ergänzen.
5. Eingaben prüfen und die Konfiguration regelmäßig als JSON speichern.
6. Die verwendeten Medien im Medienordner, je nach Bedarf, anpassen
7. EBSonBlank.lua und den vorgesehenen Medienordner hochladen.
8. GWZ erzeugen und anschließend auf wherigo.com hochladen.
9. Cartridge auf dem Smartphone testen.
10. Wenn alles funktioniert, steht einem neuen Wherigo nichts mehr im Wege

oder eine Vorlage anpassen:

Passende Vorlage auswählen
Anhand der gewählten Vorlage im EBSon Zone Builder benötigte Anzahl an Zonen anlegen. Die erstellte GPX Datei in die Cartridge Builder Zonen importieren. Diese überschreibt die vorhandenen Zonen. Nun kann bei Punkt 4 nach der obigen Liste weiter verfahren werden

7. Was kann daraus entstehen?

Je nach Kombination der Bausteine lassen sich unter anderem klassische Multis, „I love…"-Caches, Quiz-/Fragespiele, Countdown-Spiele sowie Adventure- und Story-Caches umsetzen.

8. Merksatz

Du musst nicht programmieren können – du musst wissen, welches Spiel du bauen möchtest.

Meine Spielidee

Titel: _____

Thema / Geschichte: _____

Wie viele Levels? _____ Timer? _____

Wie viele Zonen? _____ Items & Charaktere? _____

Fragen / Antworten? _____

Download & Details unter: www.urwigo.wordpress.com

FamJoBiG