MapTool für SGF

Anleitung für Spieler

Gewinnt einen ersten Überblick, indem ihr euch die MapTool Tutorial Videos 01-06 (von Farlon Rpg) parallel zu den nachfolgenden Schritten anschaut.

Download MapTool

Ladet euch die selbe Version wie die vom SGF-Server für euer Betriebssystem runter.

Install MapTool

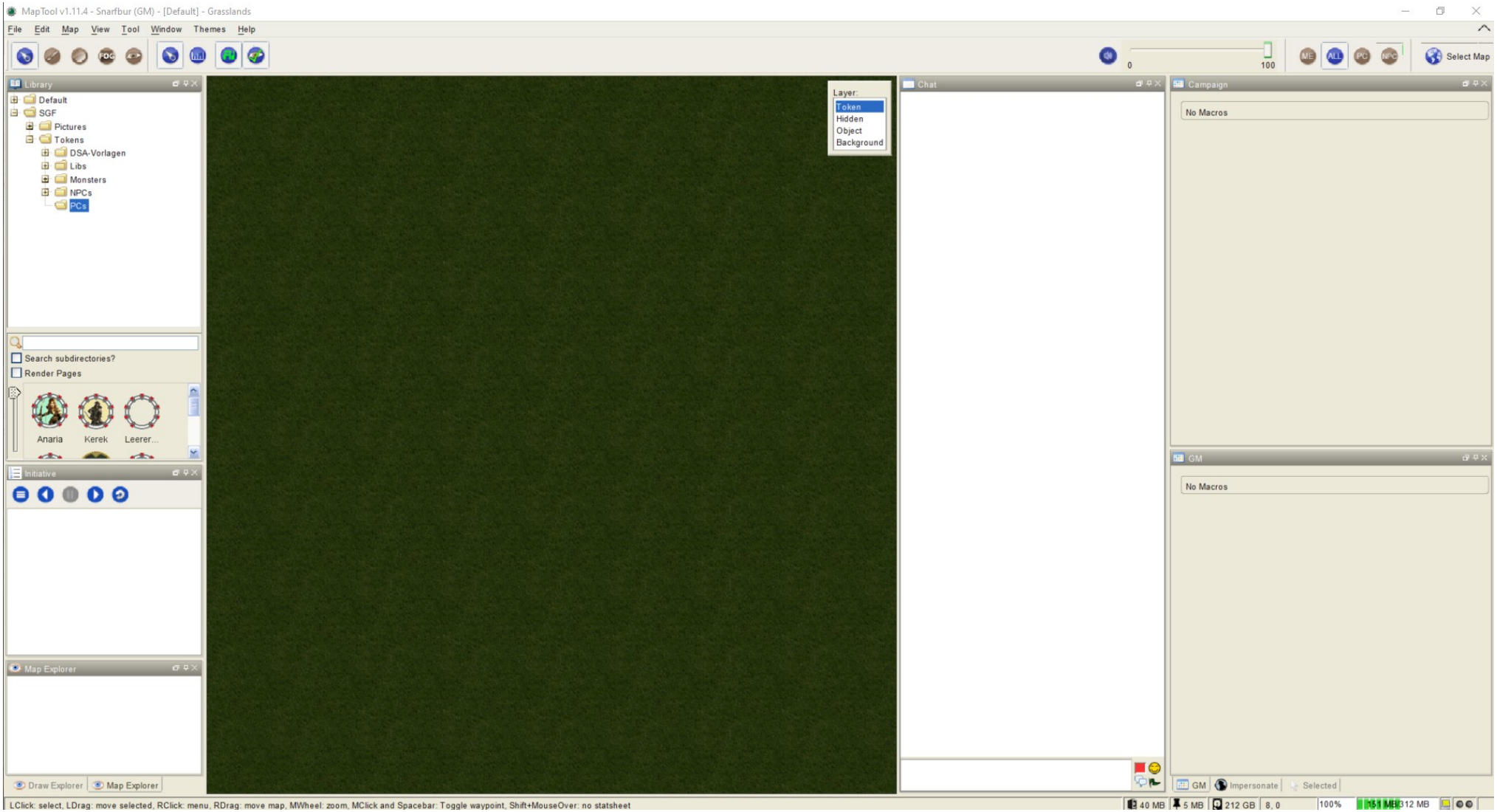
Folgt der Anleitung für euer Betriebssystem. Am einfachsten ist es, wenn ihr der Empfehlung folgt und ein Installationspaket runter geladen habt.

Start MapTool

Wenn ihr MapTool das erste mal gestartet habt, macht euch mit den Möglichkeiten der Rahmengestaltung vertraut. Ihr benötigt später eigentlich nur

- Kartenansicht
- Campaign
- Chat (Standard und Campaign Button 'Open')
- Inpersonate / Selected
- Gelegentlich vielleicht den Map Explorer um die Karte auf etwas zu zentrieren

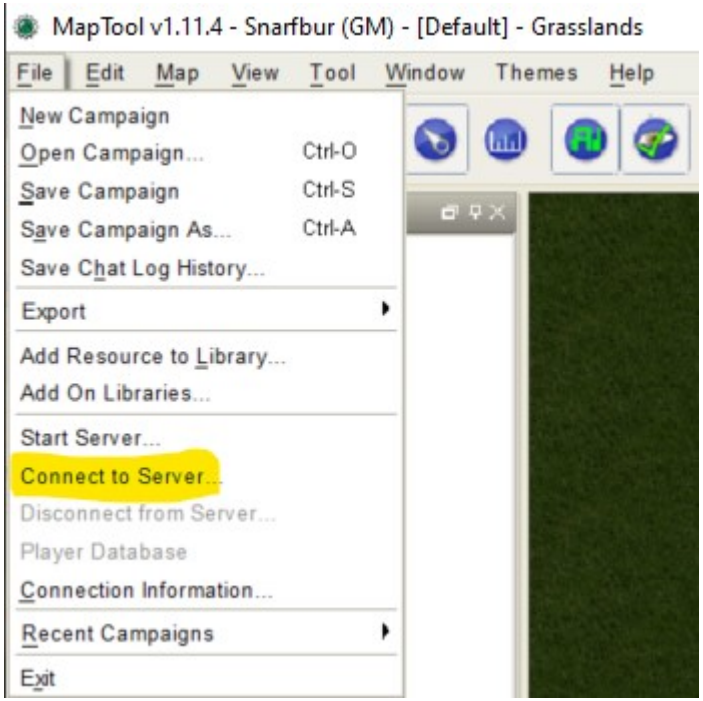
Mein MapTool sieht we folgt aus und ist auf einen breiten Monitor ausgelegt. Die linken Fenster braucht man als Spieler eigentlich nicht.



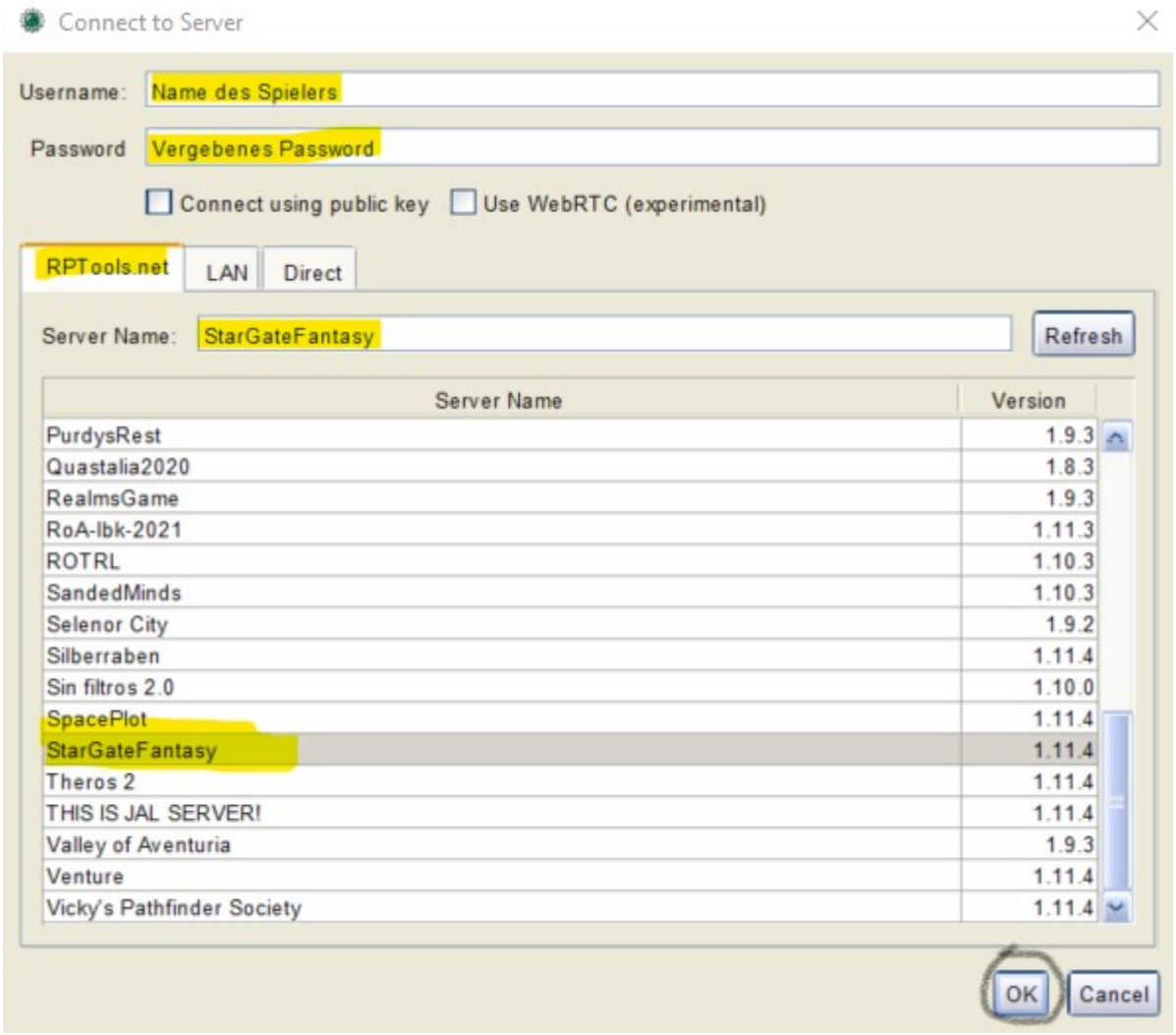
MapTool Start Screen (Individuel)

Connect To StarGateFantasy

Dann Verbindet euch mit dem StarGateFantasy Server wie folgt:



Menü -> File -> Connect To Server



Connect To Server Dialog



MapTool Screen nach Verbindungsaufbau

Euer Bildschirm sieht vermutlich anders aus, je nachdem wie ihr euren vorher modifiziert habt. Ihr solltet aber alle oben genannten Fenster sehen

(Notfalls über das Menü 'Window' hinzufügen) und die Karte so Ausrichten, das ihr euren Character anklicken könnte.

- Mausrad zum Zoomen
- Rechte Maustaste drücken zum verschieben

Impersonate Your Char

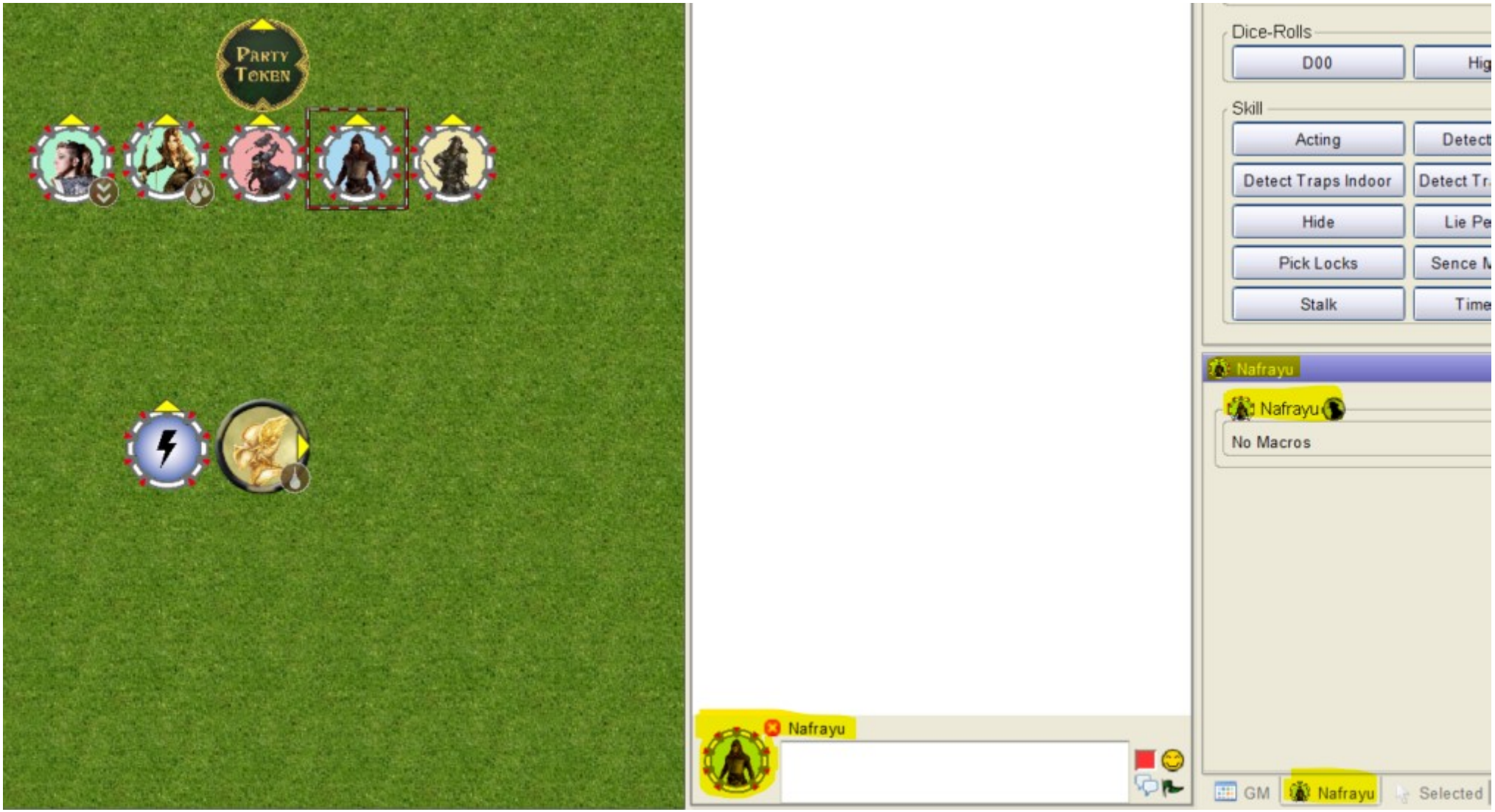
Damit die Makros, die sich hinter den Buttons verstecken auch korrekt funktionieren und damit ihr im Chat i.d.R. mit eurem Charakter agiert, müßt ihr den Token eures Chars 'Inpersonieren'.



Nafrayu selecktiert



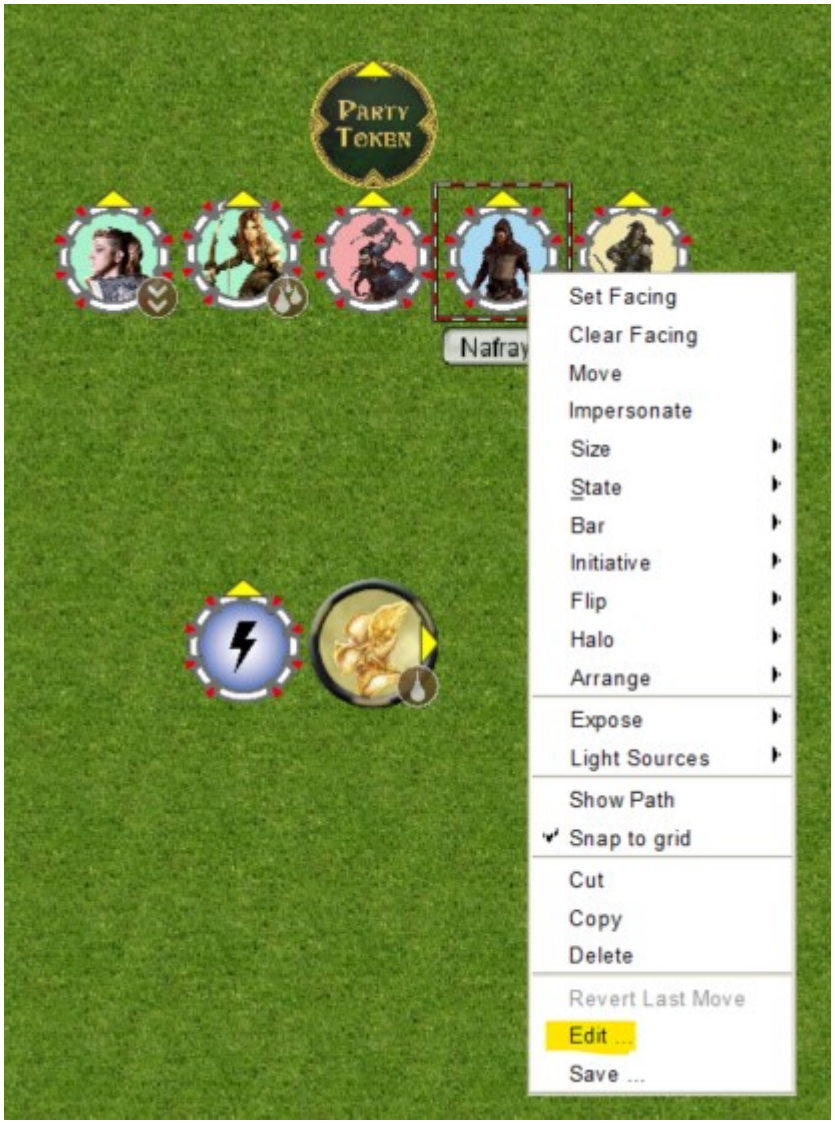
Buttom im Impersonate-Fenster drücken



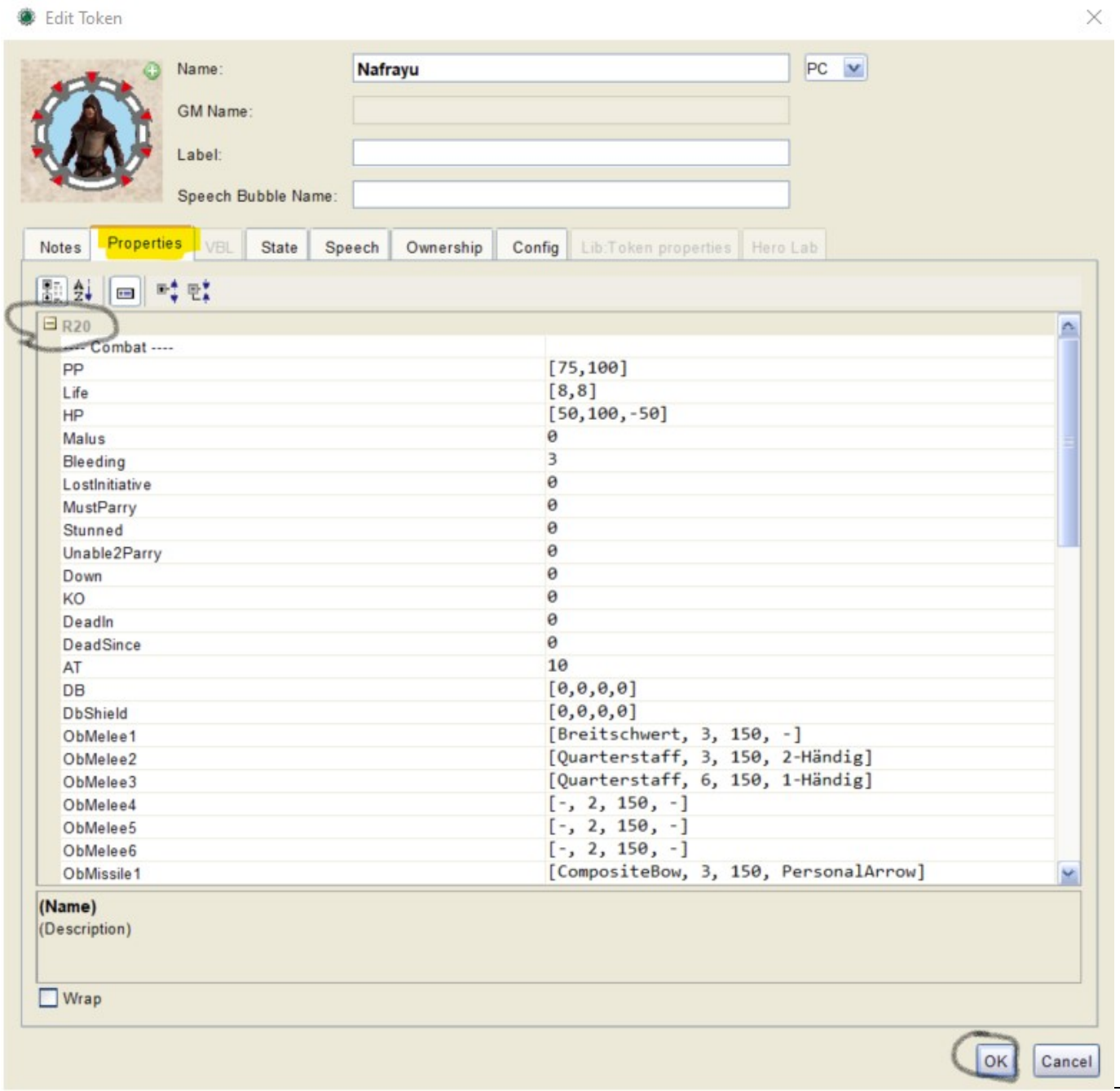
Nafrayu Impersonated

Edit Your Char

Bevor ihr nun die Buttons ausprobiert, solltet ihr euren Charakter pflegen.



Kontextmenü Char (Edit)


Edit Token
Name:
Nafrayu
PC
GM Name:
Label:
Speech Bubble Name:
Notes
Properties
VBL
State
Speech
Ownership
Config
Lib:Token properties
Hero Lab
R20
---- Combat ----
PP [75,100]
Life [8,8]
HP [50,100,-50]
Malus 0
Bleeding 3
LostInitiative 0
MustParry 0
Stunned 0
Unable2Parry 0
Down 0
KO 0
DeadIn 0
DeadSince 0
AT 10
DB [0,0,0,0]
DbShield [0,0,0,0]
ObMelee1 [Breitschwert, 3, 150, -]
ObMelee2 [Quarterstaff, 3, 150, 2-Händig]
ObMelee3 [Quarterstaff, 6, 150, 1-Händig]
ObMelee4 [-, 2, 150, -]
ObMelee5 [-, 2, 150, -]
ObMelee6 [-, 2, 150, -]
ObMissile1 [CompositeBow, 3, 150, PersonalArrow]
(Name)
(Description)
Wrap
OK
Cancel

Charakter Eigenschaften

Wenn ihr ein Leerzeichen im Text haben möchtet, dann muss der Text in "" stehen. Die Reihenfolge der Werte kann man im Detail-Fenster sehen, wenn mit der Maus über euren Char fahrt ohne den Dialog geöffnet zu haben 🙁 .


H1
PP [Cur/Max] [75,100]
Life [Cur/Max] [8,8]
HP [Cur/Max/Min] [50,100,-50]
Malus 0
Bleeding 3
LostInitiative 0
MustParry 0
Stunned 0
Unable2Parry 0
Down 0
KO 0
DeadIn 0
DeadSince 0
AT 10
DB [Melee, Missil, Bolt, Ball] [0,0,0,0]
DbShield [Melee, Missil, Bolt, Ball] [0,0,0,0]
Melee1 [Weapon Name, Fumble Range, OB, Hint] ["Breitschwert",3,150,"-"]
Melee2 [Weapon Name, Fumble Range, OB, Hint] ["Quarterstaff",3,150,"2-Händig"]
Melee3 [Weapon Name, Fumble Range, OB, Hint] ["Quarterstaff",6,150,"1-Händig"]
Melee4 [Weapon Name, Fumble Range, OB, Hint] ["-",2,150,"-"]
Melee5 [Weapon Name, Fumble Range, OB, Hint] ["-",2,150,"-"]
Melee6 [Weapon Name, Fumble Range, OB, Hint] ["-",2,150,"-"]
Missile1 [Weapon Name, Fumble Range, OB, Hint] ["CompositeBow",3,150,"PersonalArrow"]
Missile2 [Weapon Name, Fumble Range, OB, Hint] ["CompositeBow",3,150,"-"]
Missile3 [Weapon Name, Fumble Range, OB, Hint] ["-",2,150,"-"]
ObDirectSpell 0
ObBaseSpell 0
StunnedManeuver 0
RrChanneling 0
RrEssence 0
RrLife 0
RrMentalism 0
RrArcane 0
RrPoison 0
RrDesease 0
RrSoul 0
Nafrayu
Party Token
Nafrayu

Eine Auswahl der Eigenschaften als Übersicht

Eigene Tokens (Resourcen) verwalten

Ihr könnt eure eigenen Tokens erstellen, laden und auf das Spielfeld bringen.
Das ist nicht nur für das zurück bringen der aktuellen Werte eures Chars interessant, sondern auch für andere Creaturen, die ihr selber steuern dürft. Ja selbst für einen Zauber, der euch woanders Einblick gewähren oder eine eigenständige Lichtquelle erzeugt ist ein eigenes Token interessant.

Resource-Verzeichnis anlegen

Dazu legt ihr bei euch ein Verzeichnis an: z.B. SGF-CharName und darunter ein Verzeichnis “Pictures” (für die Ausgangsbilder) und ein Verzeichnis “Tokens” für die eigenen Tokens.
Dieses Verzeichnis dann (einmalig) der Libary hinzufügen: File → Add Resources to Libary …

Dieses könnt ihr dann mit dem Kontect-Menü jederzeit aktualisieren (Verzeichnise werden neu eingelesen).

Resource verwenden

Indem ihr ein Token aus der Libary auf die Karte zieht, wird dieses dort sichtbar und editierbar.

Wenn ihr an Stelle eines Tokens ein PNG-Bild auf die Karte zeiht, wird dieses in ein Token umgewandelt.
So könnt ihr eure eigenen Tokens erstellen, mit Werten und Lichtquellen ausstatten und anschliessend als Token speichern.

Edetiertes Token speichern


Set Facing
Clear Facing
Move
Impersonate
Size
State
Bar
Initiative
Add To Initiative
Flip
Halo
Arrange
Change to
Expose
Light Sources
Show Path
Snap to grid
Visible to players
Visible over FoW
Cut
Copy
Delete
Revert Last Move
Edit ...
Save ...

States & Bars

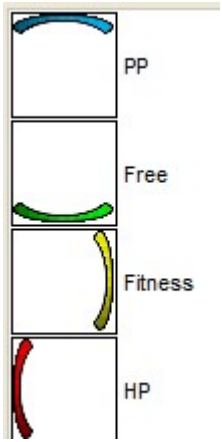
Anbei eine kurze Liste der States und Bars die teilweise erst Angezeigt werden, wenn man mit der Maus (je nach Option auch erst mit der Shift-Taste gedrückt) über den Token fährt!



Was ist der höchste Bonus für den Gegner



Tod? Bleeding?



HitPoints, PowerPoints, Malus

Try Arround

So jetzt bitte mal mit den Buttons spielen und überprüfen, ob alle wichtigen Funktionen aus Roll20 hier nun ebenfalls funktionieren.

- Fehler in einer Funktion?
- Fehlt eine Eigenschaft?
- Ist etwas nicht selbsterklärend?

From:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/ - **RMS-Wiki**

Permanent link:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/tools/maptool4sgf/start

Last update: **2024/03/06 17:40**