Lost Gold

**Mening med spillet**

Lost Gold er et labyrint spill som går ut på å finne et området dekket av «gull» i labyrinten. Man må gå på området dekket av «gull» for å vinne spillet. Spillet tapes hvis man ikke finner området før tiden løper ut. I og med at det er lagt mange timer i utforming av kartet til spillet som er en kompleks labyrint mener jeg det må være innenfor kravet om et fungerende «konfliktsystem» ettersom dette gir spillet «mening».

Jeg har kun implementert 1 level, men å avansere til neste nivå/level ville være så enkelt som å instansiere et nytt engine objekt med en ny map når spillet vinnes og lagt på et enkelt GUI som forteller bruker at man avanserer til neste nivå.

**Kontroller**

Lost Gold kan spilles med tastatur eller gamepad.

**Tastatur**Pil opp: Bevege seg oppover (brukes også til å navigere i menyer)  
Pil ned: Bevege seg nedover (brukes også til å navigere i menyer)  
Pil venstre: Bevege seg mot venstre  
Pil høyre: Bevege seg mot høyre  
P: Pause spillet (virker kun når man spiller, ikke i menyer)  
Escape: Viser meny mens man spiller hvor man kan fortsette eller avslutte  
Enter: Velge i menyer

**GamePad**Left thumbstick: Bevege seg i de forskjellige retningene (brukes også til å navigere i menyer)  
A: Velge i menyer  
Back: Pause mens man spiller  
Start: Meny for å fortsette / avslutte spillet

**Spillmotor**

Spillmotoren, eller «Engine» som den bare heter, belager seg på å lese og tolke TMX filer fra den velkjente level editoren «Tiled», som man finner på <http://www.mapeditor.org/>.

«Tiled» er en level editor med mange muligheter og jeg håper på forståelse for at det er implementert de deler av funksjonene i «Tiled» som gjør det mulig å lage komplette levels i «Lost Gold», mens resten er utelatt. En full implementasjon ville naturligvis være mer tidkrevende.

**Level design**

Lost Gold støtter følgende Tiled funksjoner:

* Orthogonal orientation
* Valgfri map size
* Valgfri tile size (merk at XNA ikke støtter høyere enn 4096x4096 store textures, så et tileset kan ikke overgå disse dimensjonene, tile size er størrelsen på hver tile i et tileset)
* Kun 1 stk TileSet per map
* Map properties -> Layer format må være satt til «Default» som er Base64 (zlib) compressed. Det er ikke implementert støtte for ren XML, gzip, CSV eller uncompressed Base64, selv om dette er en relativt triviell sak å legge til.
* Valgfritt antall «Tile Layers», Layers blir rendret i rekkefølgen de ligger, hvor øverste layer er siste layer som blir rendret
* 3 typer «Object layer»
  + Object layer navngitt «Start»

Lag et nytt object layer og navngi det «Start». Velg «Insert Rectangle» og dra ut et rektangel like stort som en «Tile». Du har nå definert start posisjonen for dette kartet.

* + Object layer navngitt «Win»

Lag et nytt object layer og navngi det «Win». Velg «Insert Rectangle» og dra ut et rektangel av valgfri størrelse. Du har nå definert et område som vil vinne spillet hvis spilleren «kolliderer» med området.

* + Object layer navngitt «Timer»

Lag et nytt object layer og navngi det «Timer». Høyreklikk på laget og velg «Layer properties». Lag en ny verdi som heter «Timer» i «Name» og en sekundverdi i «Value», f.eks 300. Spilleren har nå 5 minutter på å finne «gullet» før spillet avsluttes.

* Rektangulær kollisjon. Dette skapes enkelt ved at tiles i et TileSet merkes med «Collidable» «True». Dette gjøres ved å høyreklikke på en tile i et TileSet og velge «Tile properties». Lag en ny verdi som heter «Collidable» og sett value til «True». Denne tilen vil nå «kollidere» med spiller.
* Kart lagret i TMX format

Når kartet er ferdig designet i «Tiled» importeres tmx filen til mappen «Maps» i spillets «Content» struktur i Visual Studio. Kartets tileset (bildefilen) importeres til mappen «TileSets» i spillets «Content» struktur i Visual Studio. NB! Bildefilen må ha samme navn i Visual Studio og Tiled!

Husk å merke tmx filen i «Maps» med Build Action «Content» og «Copy to output dir» til «Copy if newer». Visual Studio / XNA skal nemlig ikke tolke XML filen selv da den ikke følger standard XML oppsett for XNA. Dette gir en «Warning» under kompilering som man kan overse.

Se for øvrig Level.tmx og Tiles.png filen i Readme mappen som kan åpnes i Tiled som kart og tileset, man ser da hvordan spillets level er designet.

**Credits**

Karakter tileset: <http://untamed.wild-refuge.net/rmxpresources.php?characters>

Kart tileset: Deler av Inq XP WM - World Map fra <http://www.rpg-palace.com/visual-resources/tilesets-rmxp>

Lydeffekter fra SoundLab biblioteket linket til fra It’s Learning.