

CARL

THE CRASHER



Team Dank
Universitetet i Bergern
Informatikk

May 9, 2017

1 Innholdsliste

• Introduksjon	3
• Systemkrav og installasjon	4
• Spillinstruksjoner og -regler	5
– Kontroller	
– Objekt interaksjon	
– Poeng	
– Penger	
– Vær	
• Bilder	noe
• Kredit	noe

2 Introduksjon

Dette er et spill tiltenkt datamaskiner der spilleren kjører en bil. Bilen kjører langs en vei med forskjellige ting i veibanen, som spilleren kan kjøre over eller unngå. Vanndammer vil gjøre at spilleren mister drivstoff, og mister litt kontrollen over bilen. Kumlokk i veien gjør at spilleren taper. Bensintanker gir spilleren ekstra drivstoff, slik at runden varer lenger. Myke trafikanter vil gi poeng til spilleren dersom de blir påkjørt. Mynter kan plukkes opp slik at spilleren kan kjøpe nye biler. Spilleren får en score for hver spillrunde, i tillegg til at spilleren samler opp virtuelle penger som kan brukes til å bytte bil.

3 Systemkrav og installasjon

3.1 Systemkrav

- Ikke mindre enn 1 GB RAM minne
- Windows Vista/Linux 2005/Mac OS X eller senere
- 50 MB ledig plass for installasjon
- Java 8
- Tastatur, mus
- TeamDank anbefaler deg å ha en prosessor (2005+) med klokkefrekvens på 1.6 Ghz eller bedre.

3.2 Installasjon

Du må først sørge for at du har installert den nyeste versjonen av Java og for å kunne spille Carl the Crasher må du laste ned `carlthecrasher.jar` filen. Deretter åpner du filen som vanlig for å starte spillet.

4 Spillinstruksjoner og -regler

Som Carl liker du å kjøre uforsvarlig, og målet ditt er å komme deg så langt mulig uten gå tom for bensin og få mest mulig poeng.

4.1 Kontroll

Din primære spillinngangsenhet er tastaturen, og kan gjøre følgende:

- Du styrer Carl til høyre og venstre ved å bruke enten piltastene eller tastaturknappene A og D.
- Carl kan ikke styre bilens hastighet direkte, men farten vil økes jo lenger du kjøre.
- Du kan ikke kjøre ut av veien, men du kan kjøre på objekter som oppstår på veien.
- Du kan pause spillet ved å gå til pausemenyen ved å trykke på tastaturknappen ESC.
 - Å trykke på ESC vil gi deg muligheten til å fortsette eller avsluttet spillet.

4.2 Object interaksjon

På veien kan det oppstå forskjellige objekter, og avhengig av objektet kan det påføre bilen en positiv, eller negativ effekt.



Bensintank: Kan plukkes for å øke drivstoffet slik at du kan kjøre lengre



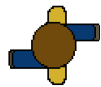
Mynt: På veien kan du finne mynter som du kan plukke opp. 5 Myntene kan brukes i butikken for å kjøpe nye biler.



Vanndam: Kjører du på en vanndam vil det minske mengden drivstoff, og samtidig gjøre at du vil miste litt kontrollen av bilen i en liten periode.



Kumlokk: Dersom du kjører på en kumlokk vil du kræsje og deretter tape umiddelbart



Myke trafikanter: Å kjøre på trafikanter vil gi deg ekstra poeng som vil øke sluttpoengsummen din

4.3 Poeng

Målet ditt er å få den høyeste poengsummen, og det finnes ulike måter å tjene opp poeng på:

- Du starter alltid med 0 poeng i starten av en runde, men du tjener opp poeng konstant når du kjører.
- Poeng blir opptjent avhengig av hvor langt du kjører.
- Å kjøre på myke trafikanter vil gi deg penger, og ulike trafikanter vil gi ulike poeng.

4.4 Penger

- I løpet av spillet får spilleren penger i form av spillets egen valuta.
- Pengene kan brukes i spillets butikk fra hovedmenyen for å kjøpe nye biler.

4.5 Vær

Spillet vil tilpasse seg etter det værforholdet som er lokalt hos deg. Om det er skyer vil det være skyer på banen, om det regner vil det regne på banen, og om det snør vil det være snø på banen. Disse dataene om værforholdene blir hentet ut fra yr.no.

- **Sol:** Normal framgang.
- **Skyer:** Skyer i spillet, men værforholdet endrer ikke spillets framgang.
- **Regn:** Det regner i spillet og det vil dukke opp flere dam, samt flere og nye trafikanter.
- **Snø:** Det er snø på bygningene og andre trafikanter vil dukker opp. Det vil også være vanskeligere å styre bilen, og du vil miste mye av kontrollen av bilen dersom du kjører i en vanndam.

INSERT PICTURES OF DIFFERENT WEATHERS

5 Bilder

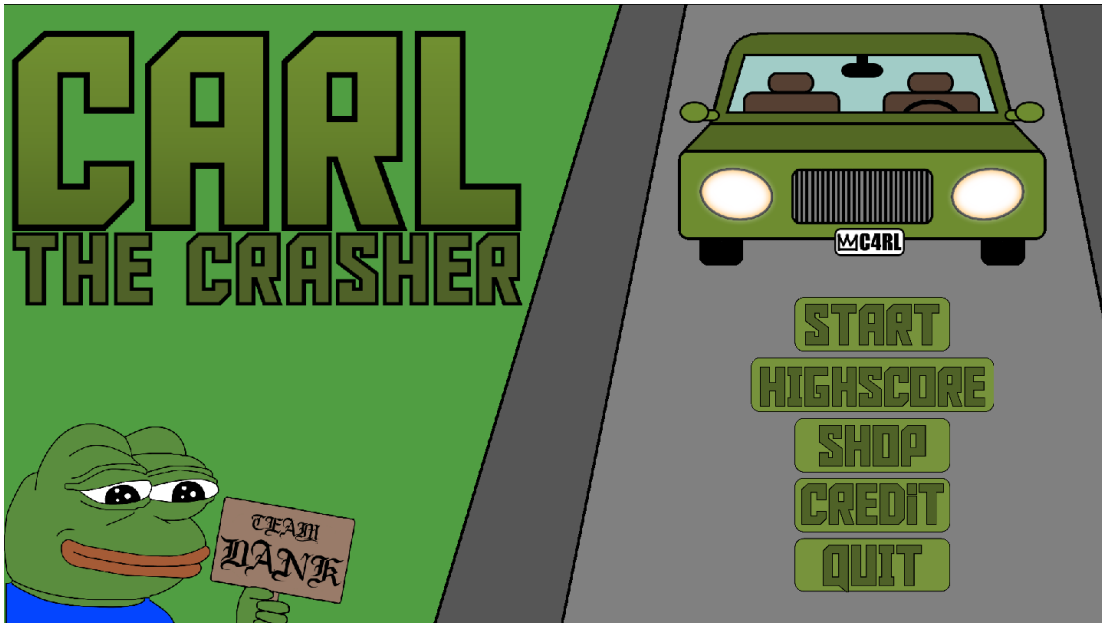


Figure 1. Hovedmeny

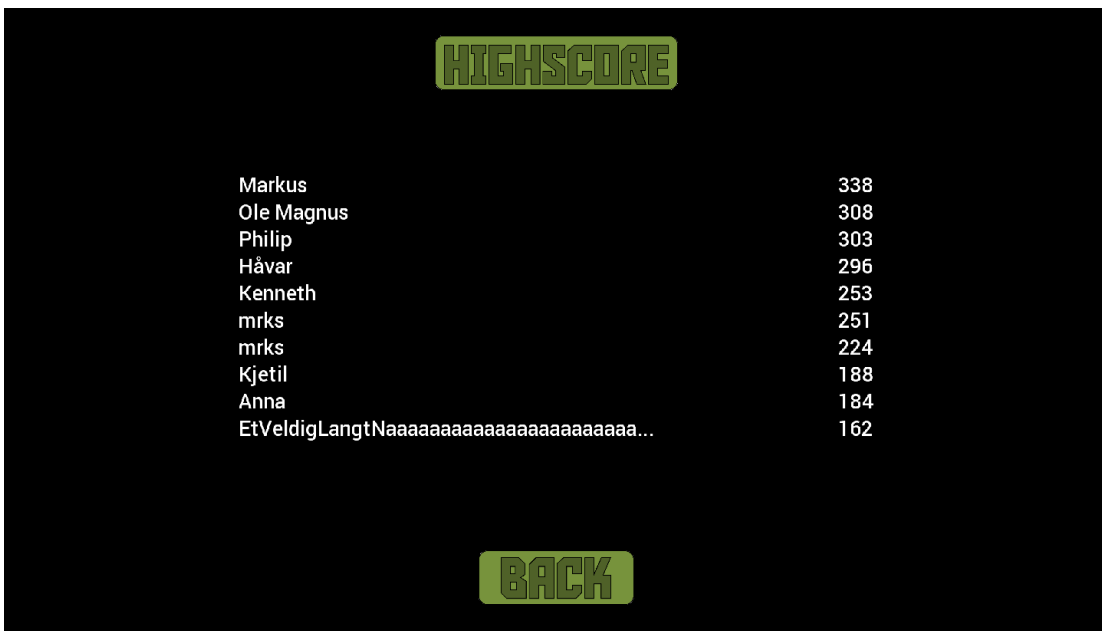


Figure 2. Highscoremeny

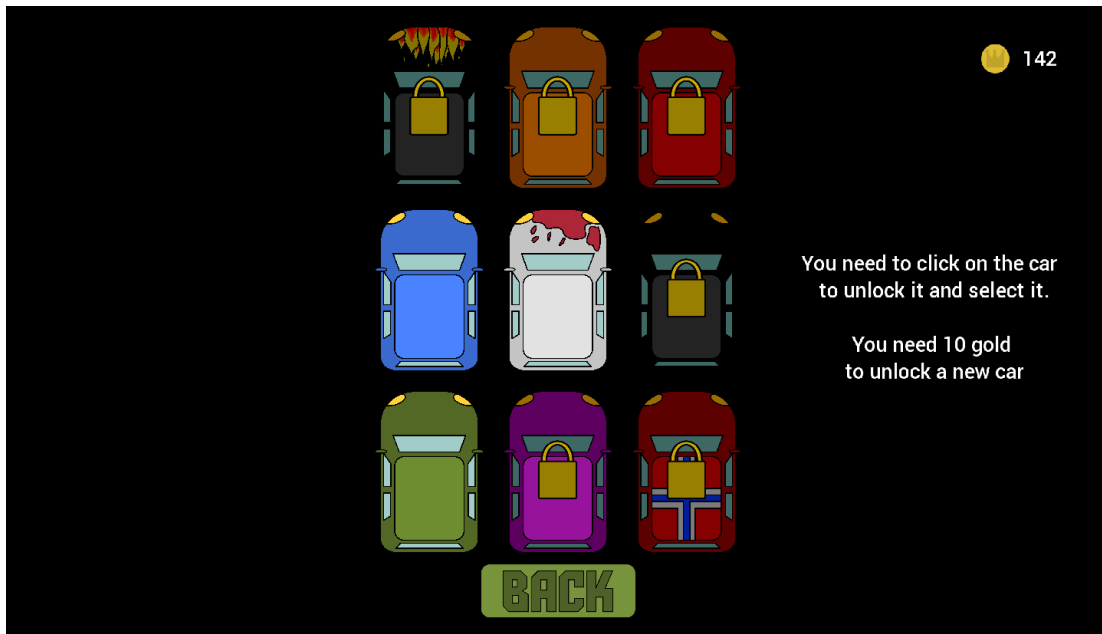


Figure 3. Butikkmeny

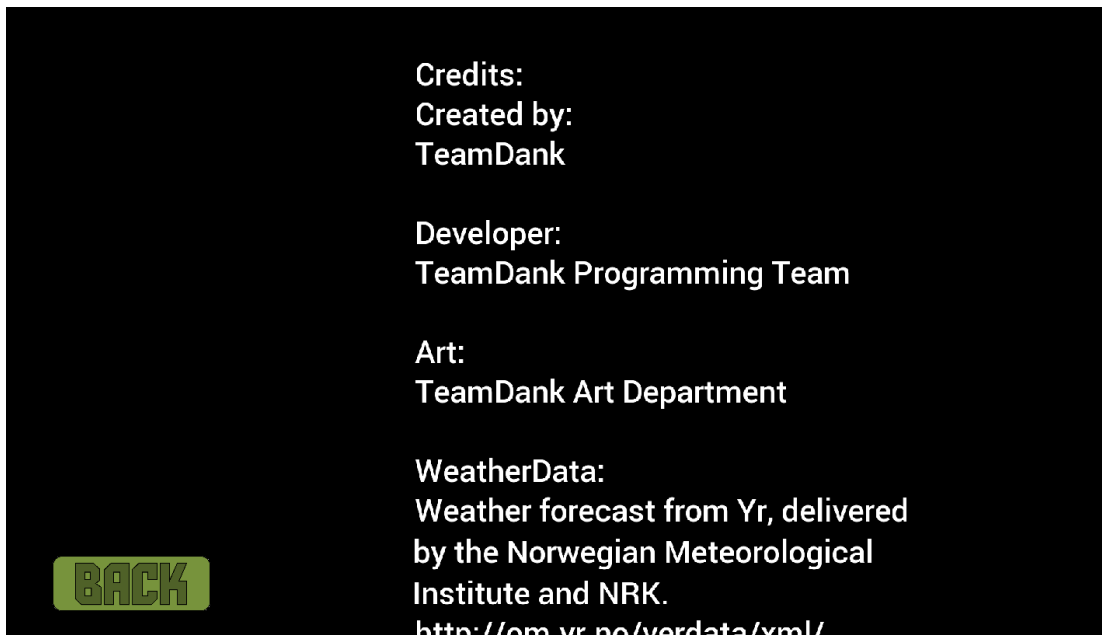


Figure 4. Kreditering

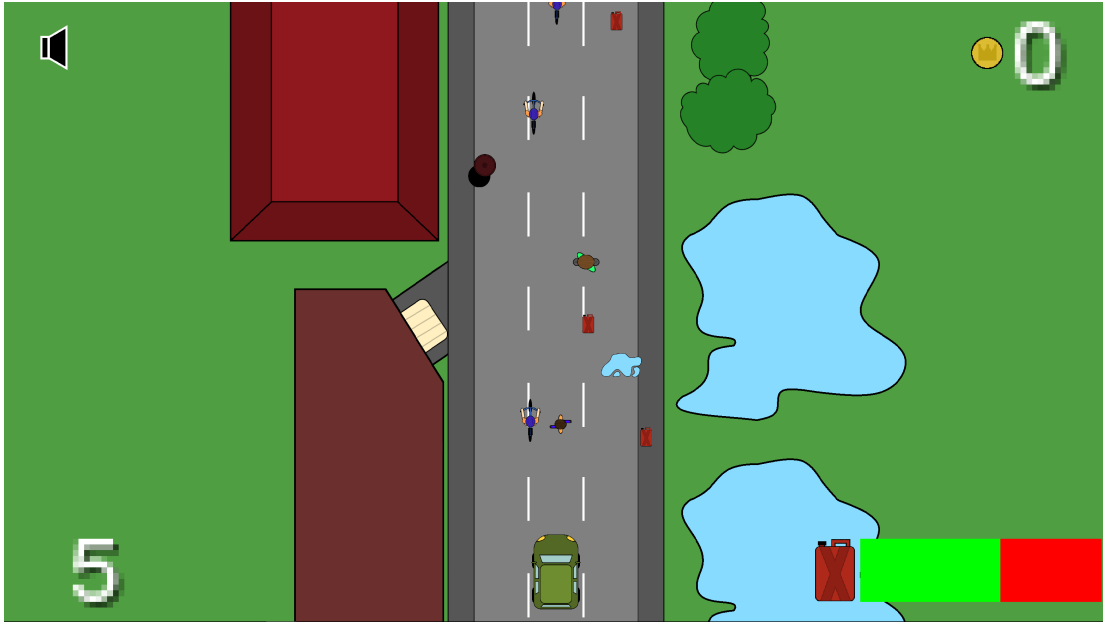


Figure 5. Gameplay



Figure 6. Pausemeny

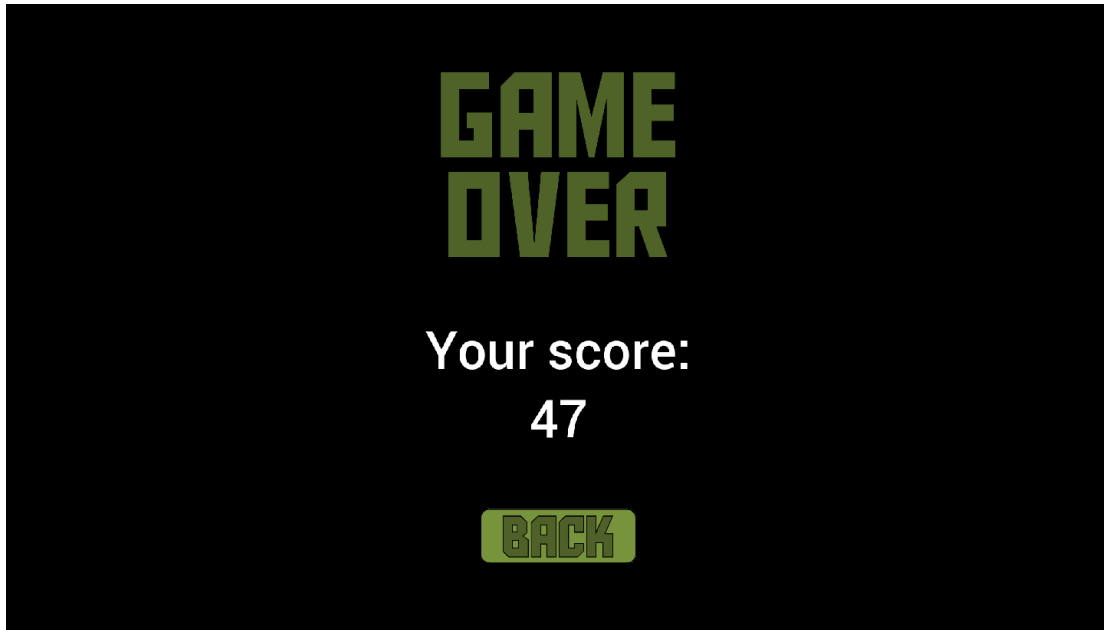


Figure 7. Game-over

6 Credits

TeamDank

Utvikler team:

TeamDank Programming Team

Grafikk:

TeamDank Art Department

Værdata:

Weather forecast from Yr, delivered by the Norwegian Meteorological Institute and NRK.

<http://om.yr.no/verdata/xml/>

(Data from <http://www.yr.no/sted/Hordaland/Bergen/Bergen/>)

Lyder:

Lyder brukt fra freesound:

car_drive.wav (In Car Driving.aif) by (<http://freesound.org/people/RutgerMuller/>)
happy_bgmusic.wav (Happy 8bit Loop 01) by (http://freesound.org/people/Tristan_Lohengr/)
car_crash.mp3 (Car Crash) by (<http://freesound.org/people/squareal/>)
coin_sound.wav (Coins 1) by (<http://freesound.org/people/ProjectsU012/>)
dead_pedestrian (me_ouch.wav) by (<http://freesound.org/people/SpazTastic/>)
fuel.wav (Drip2.wav) by (<http://freesound.org/people/Neotone/>)
splash.mp3 (Splash 1.wav) by (<http://freesound.org/people/FreqMan/>)

Utviklere:

Peter Andre Johansen
Håvar Eggereide
Kenneth Apeland
Philip Thao Hoang
Markus Johan Ragnhildstveit
Torbjørn Ola Sunnarvik Moen
Elias Refvem Siljan
Sturle Fraga Elvestad
Eirik Strøm
Amund Lindberg
Ole Magnus Lie
Bjørnar Herland

Grafikk:

Malin Øien
Emilia Botnen Van den Bergh

Coach:

Gunnar Schulze

Juridisk Team:

Anna Fossen-Helle

Spillidé:

Team 1_9
Kenneth Apeland
Natalie Priyaphon Wannaphong

Joakim Moss Grutle
Peder Ben