

CARL THE CRASHER



Team Dank
Universitetet i Bergern
Informatikk

May 9, 2017

1 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.

2 Systemkrav

Ikke mindre enn 1 GB RAM minne

Windows Vista/Linux 2005/Mac OSX 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.

Målgruppe.	Ungdom 15-25 år.
Spillvarighet.	Spillet varer helt til bilen går tom for bensin eller til spilleren kjører på at kumlokk. Dette kan ta alt fra få sekunder til mange minutter, da spiller kan plukke opp mer bensin på veien, eller kræsje med en gang.
Spillere.	En-spiller spill.
Åpne data.	Bruke åpne data fra yr.no om været. 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.

Pre-condition	Spillet er startet
Standard path	S01 Bruker står i starmenyen S02 Trykker 'play' S03 Spillet starter S04 Bruker holder inne til høyre eller venstre for å styre S05 Bruker unngår hindringene S06 Bruker plukker opp myntene S07 Bruker plukker opp bensintankene dersom det kommer S08 Bruker spiller til tom for bensin S09 Spillet stopper S10 Spillet viser high-score og ekstra penger S11 Spillet lagrer S12 Spillet går tilbake til startskjermen
Post-condition	Spillet er klar til å avsluttes eller starte på nytt
Alternative Path	A01: @S01, Bruker kan trykke på oppgrader knappen A01.01 Bruker kjøper oppgraderinger dersom han vil A01.02 Bilen i spillet blir bedre A01.03 Bruker trykker på tilbake-knappen A01.04 RESUME @S01 A02: @S01, Bruker kan trykke på tannhjul knappen A02.01 Bruker endrer på instillingene han vil A02.02 Spillet godtar instillingene A01.03 Bruker trykker på tilbake-knappen A02.04 RESUME @S01 A03: @S04-07, Bruker kan når som helst trykke på pause mens han spiller spillet A03.01 Spillet settes på pause A03.02 Bruker kan trykke 'Avslutt' eller 'Fortsett' A03.03 Dersom bruker trykker på 'Avslutt' A03.04 RESUME @S09

Use-case: Spille spillet

3 Spillregler

3.1 Kontroll

- Spilleren kan styre bilen til høyre og venstre ved hjelp av piltastene eller A og D.
- Spilleren kan ikke styre bilens hastighet direkte.
- Bilen kan ikke styres av veien.
- Man går til pausemenyen ved å trykke på ESC.

3.2 Objektinteraksjon

- Bilen kan treffe objekter i veien.
- Objekter kan påføre bilen en positiv, eller negativ effekt.
- Mynter vil gi spilleren mulighet til å kjøpe nye biler.
- Bensintanker vil gi spilleren mer drivstoff, slik at spillet varer lengre.
- Myke trafikanter vil gi spilleren mer poeng dersom de blir påkjørt.
- Vanddammer vil minske mengden drivstoff, og samtidig gjøre at spilleren mister litt kontrollen av bilen.
- Kumlokk vil avslutte spillet.

3.3 Poeng

- Spilleren tjener poeng konstant når han kjører.
- Poeng blir opptjent avhengig av hvor langt spilleren kjører og hvilke myke trafikanter spilleren kjører over.
- Spilleren starter alltid med 0 poeng i starten av en runde.

3.4 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 Brukerhistorier

- Som spiller vil jeg ha mulighet til å styre bilen for å kunne velge hva jeg vil kjøre over.
- Som spiller vil jeg ha mulighet til å sette spillet på pause når jeg vil for å kunne gjøre andre ting.
- Som spiller vil jeg ha mulighet til å avslutte spiller når jeg vil i tilfelle jeg ikke har tid til å spille mer.
- Som spiller vil jeg ha mulighet til å oppgradere bilen min for å få en følelse av progressjon.
- Som spiller vil jeg ha mulighet til å se mine høyeste poengscore for å kunne måle min egen progressjon i spillet.
- Som spiller vil jeg ha mulighet til å justere lydvolument på spillet for å ikke vere forstyrrende på bussen.

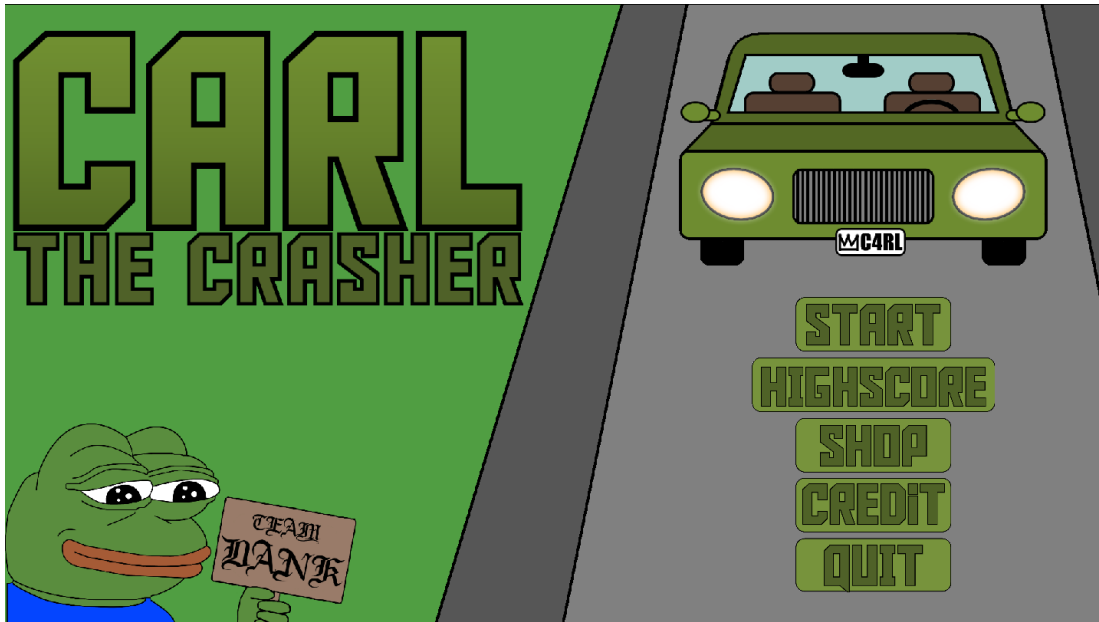


Figure 1: Hovedmeny.



Figure 2: Highscoremeny.

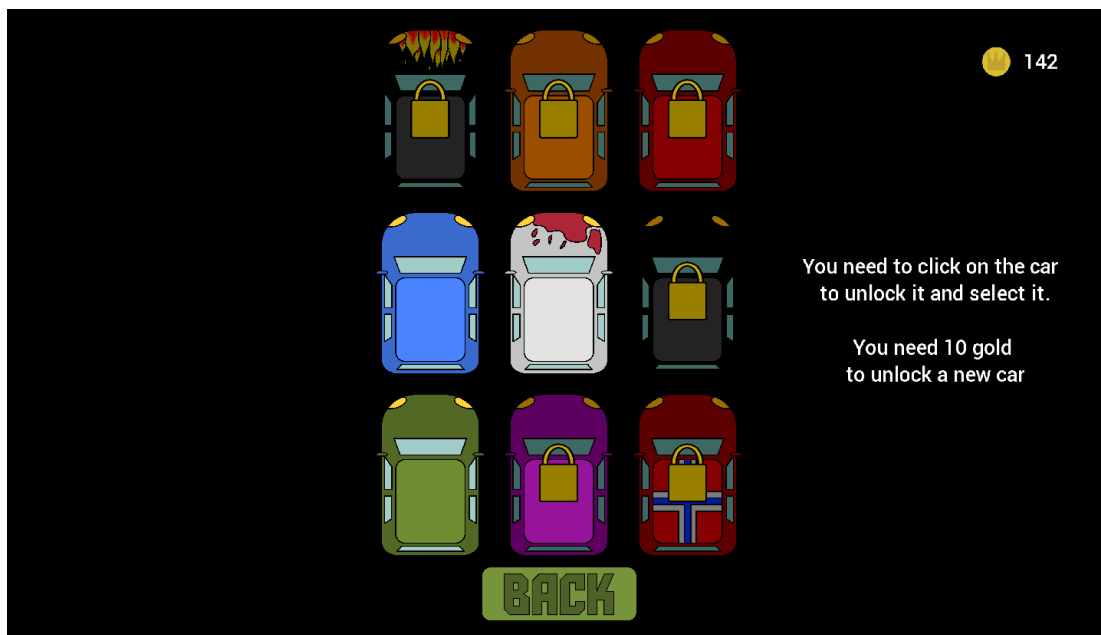


Figure 3: Butikkmeny.

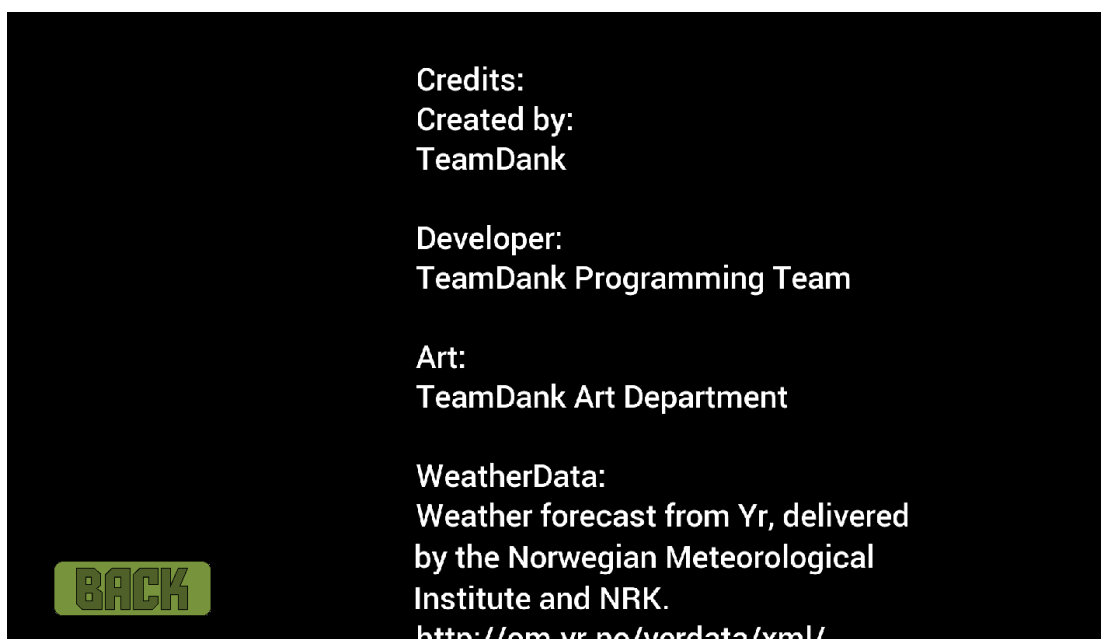


Figure 4: Kreditering.

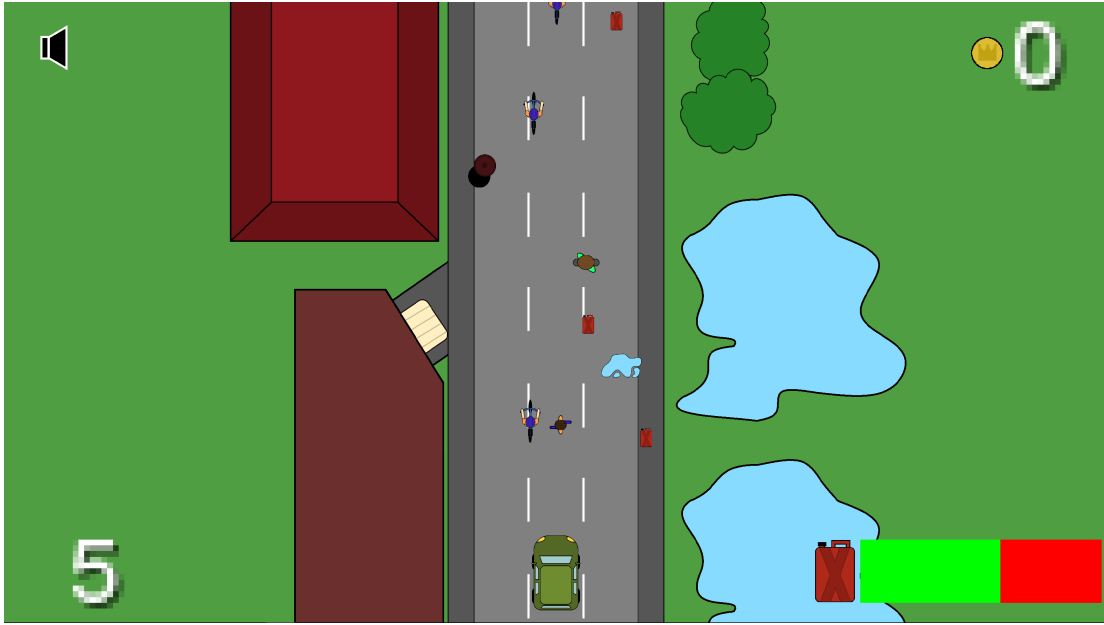


Figure 5: Gameplay.

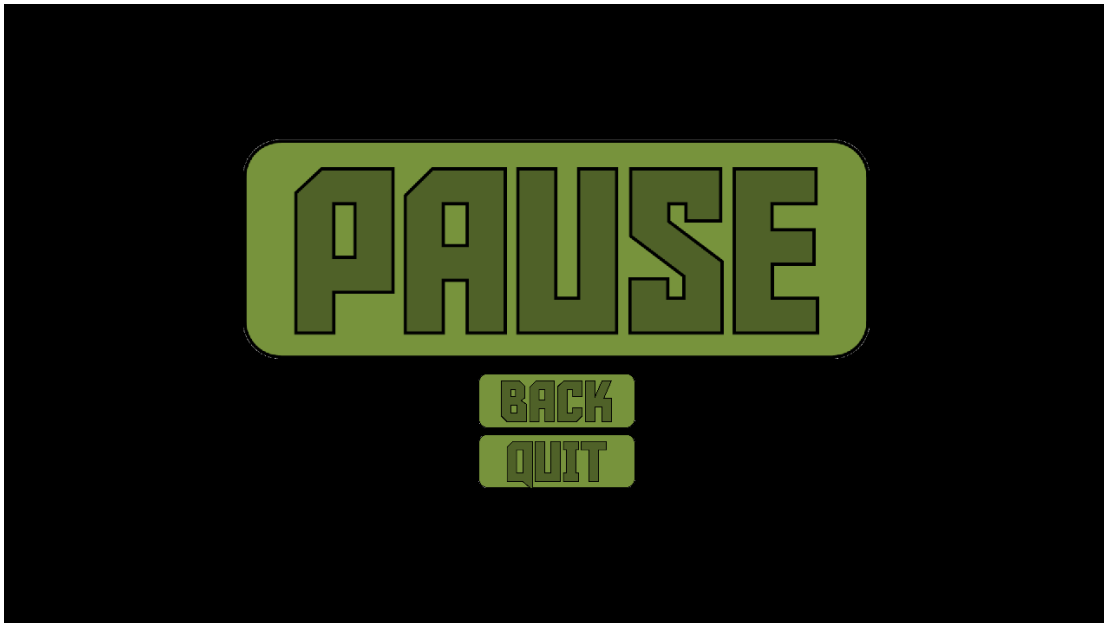


Figure 6: Paused screen.

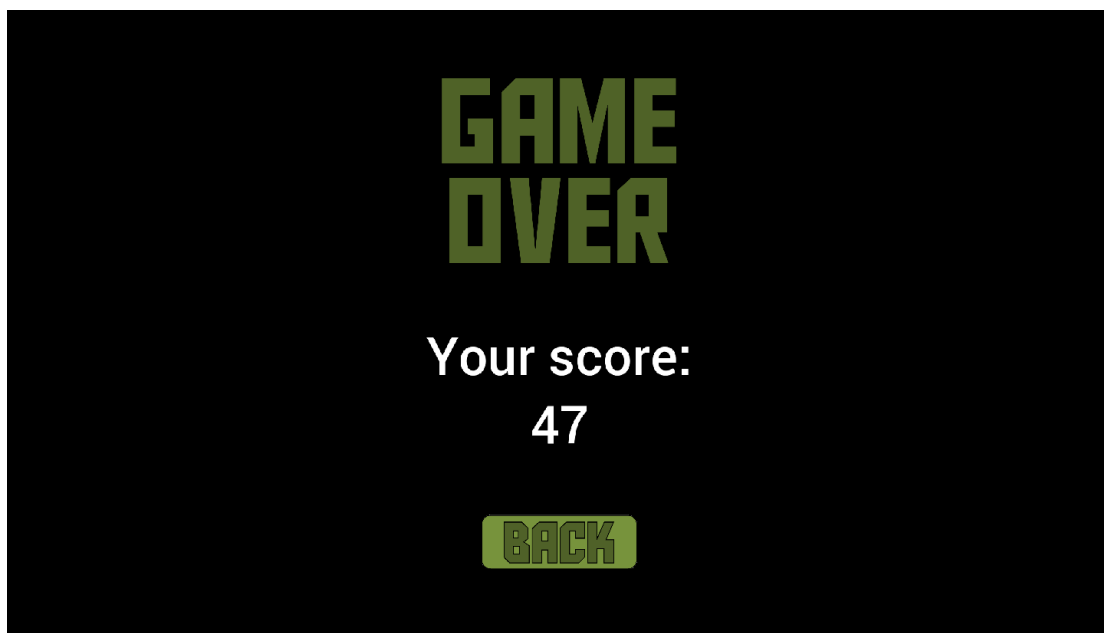


Figure 7: Game over-meny.