

# 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

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.

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

### 4.1 Kontroll

Din primære spillinngangsenhet er tastaturet, 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 øke jo lenger du kjører.
- 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 avslutte 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 opp for å øke drivstoffet slik at du kan kjøre lengre



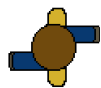
**Mynt:** På veien kan du finne mynter som du kan plukke opp. Myntene kan brukes i butikken for å kjøpe nye biler.



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



**Kumlokk:** Dersom du kjører på et 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 poeng, og ulike trafikanter vil gi ulike poengsum.

## 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 lokale værforholdet 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 vanndammer , samt flere og nye trafikanter.
- **Snø:** Det er snø på bygningene og andre trafikanter vil dukke opp. Det vil også være vanskeligere å styre bilen, og du vil miste mye av kontrollen på bilen dersom du kjører i en vanndam.

INSERT PICTURES OF DIFFERENT WEATHERS

## 5 Bilder

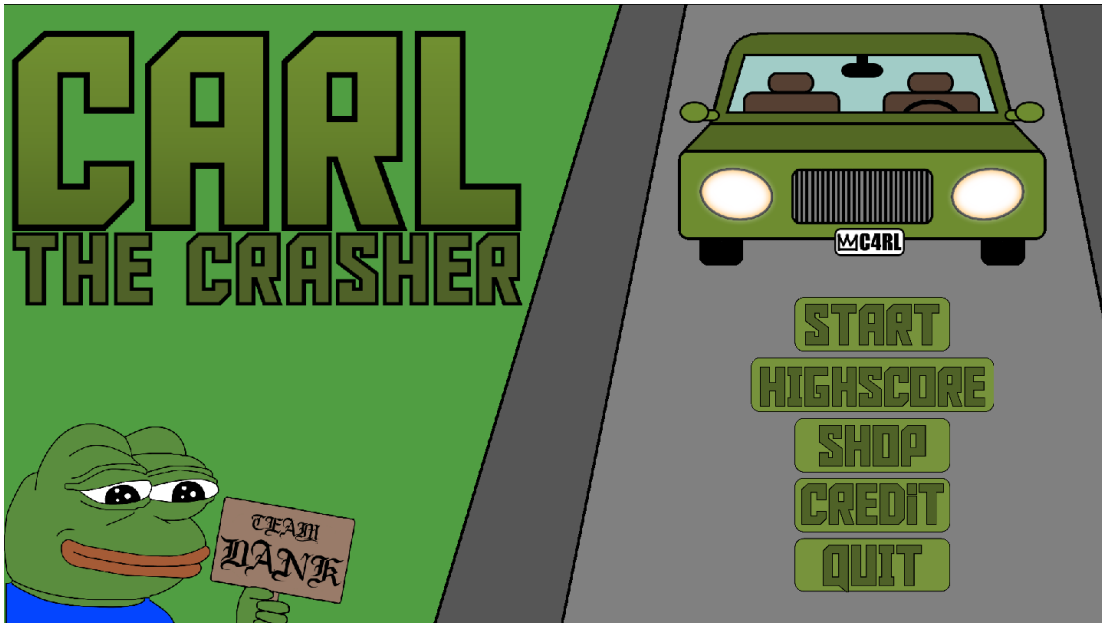


Figure 1. Hovedmeny



Figure 2. Highscoremeny

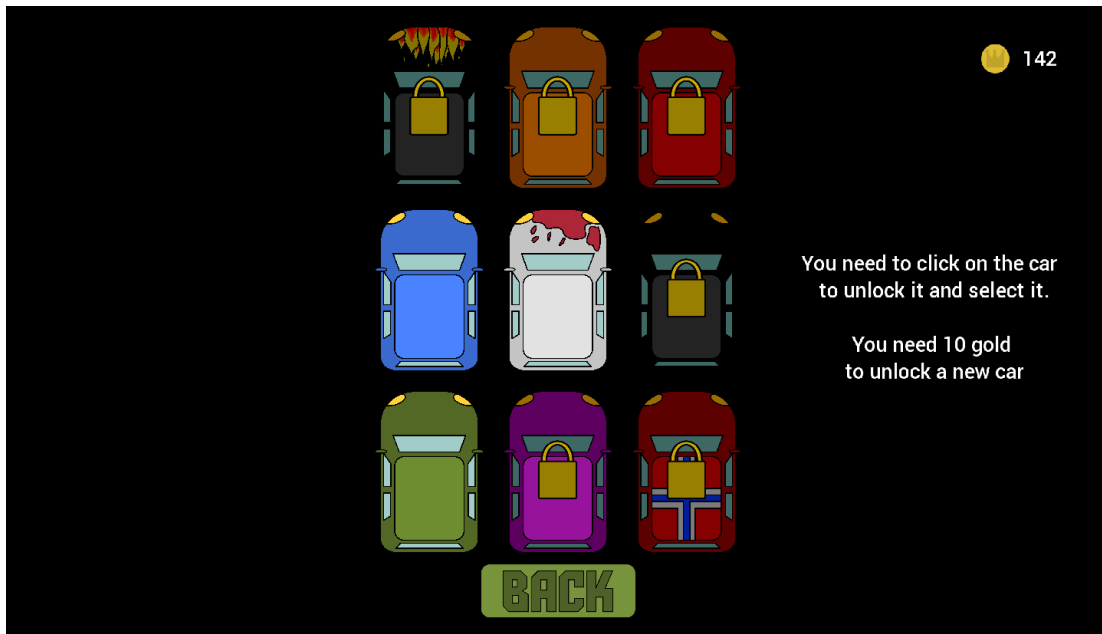


Figure 3. Butikkmeny

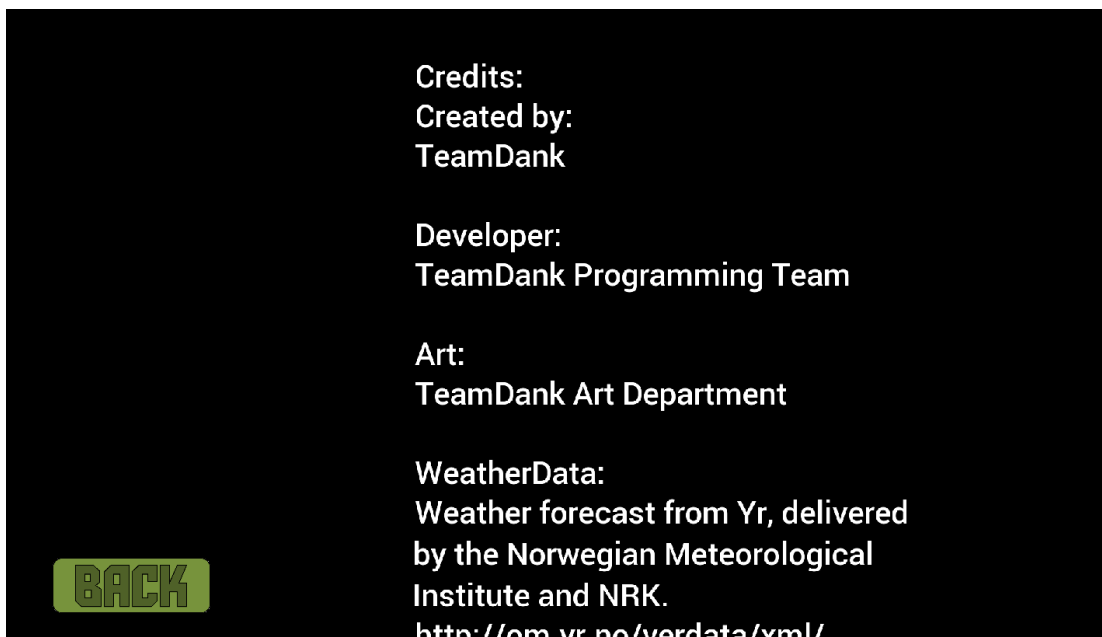


Figure 4. Kreditering



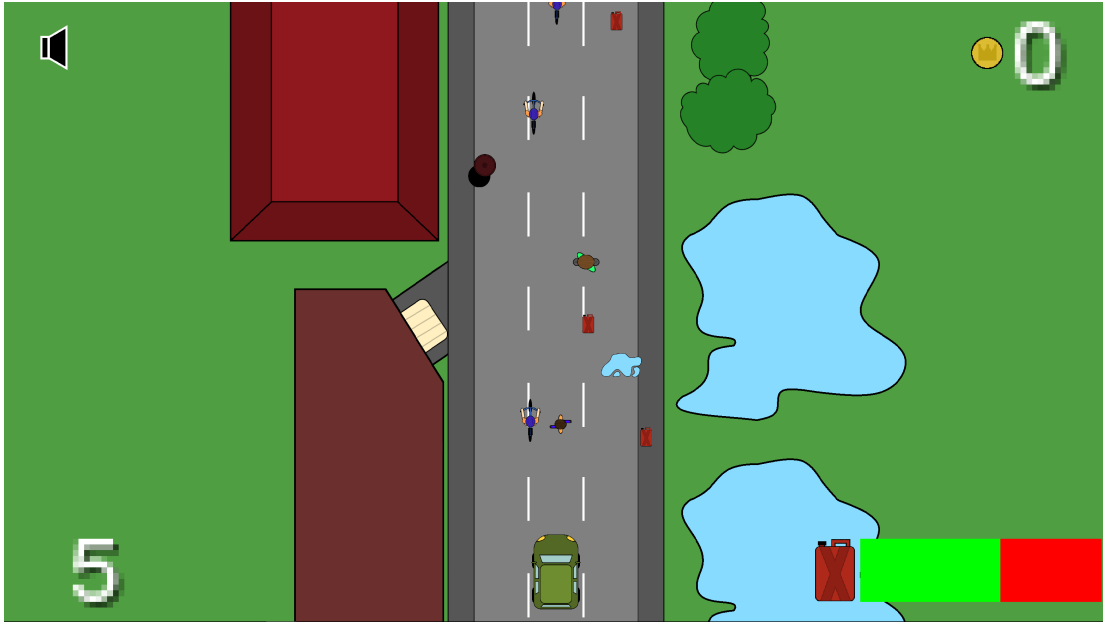


Figure 5. Gameplay



Figure 6. Paused menu

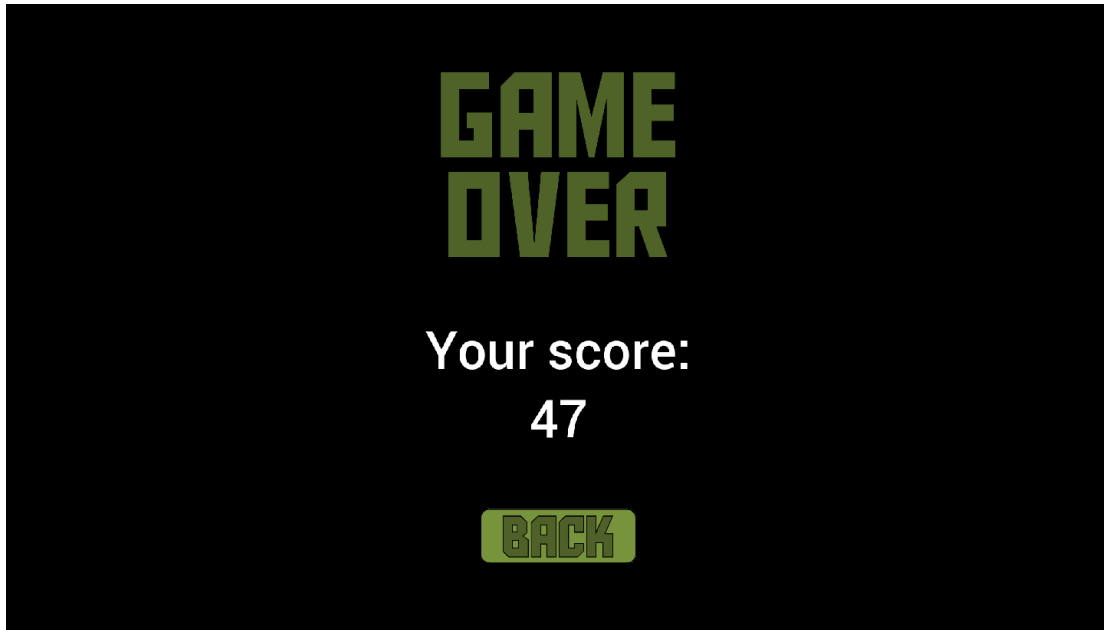


Figure 7. Game-over

## 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/](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