

MONOPOLY

TOULOUSE

Découvrez les lieux emblématiques de
Toulouse tout en jouant !

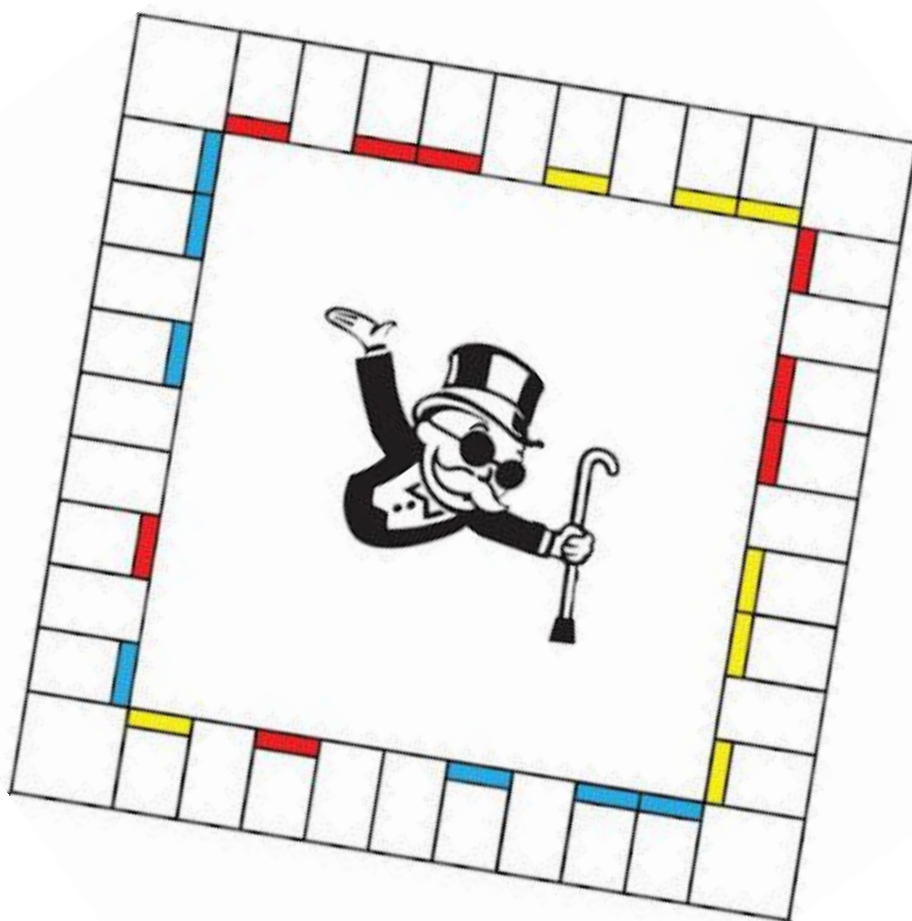
Groupe IJ03

ATIF Hamza	DESNOUCK Baptiste
ZEMLYANOI Jean-Valery	ASSELLALOU Assala
NACERE Mohammed	BAHOU Ayman
SAFER Clement	



Sommaire

1. Objectif du projet.....	3
2. Description du projet....	4
2-1 Fonctionnalités	4
2-2 Interface utilisateur ...	6
2-3 Scénarios	7
3. Annexe.....	8



INTRODUCTION

Nous vous proposons de recréer le célèbre jeu de plateau Monopoly en le personnalisant pour refléter la ville de Toulouse. En adaptant les rues, les quartiers et les lieux emblématiques de la ville.

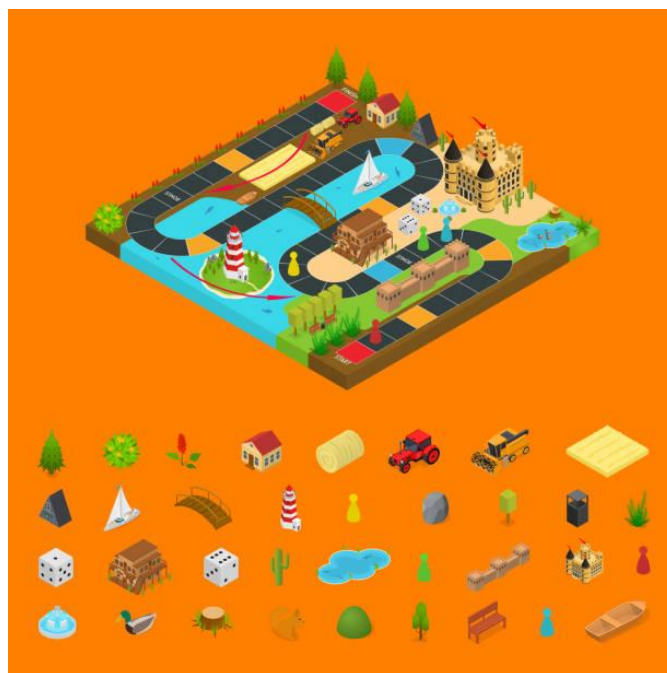
En remplaçant les rues traditionnelles par des rues toulousaines bien connues, telles que l'Avenue des Minimes, la Rue Alsace-Lorraine ou la Rue de Metz. De même, les gares du jeu original pourraient être remplacées par des gares ferroviaires emblématiques de Toulouse, comme la Gare Matabiau.

Les cartes communautaires et de chance pourraient être adaptées pour refléter des événements ou des situations spécifiques à la vie à Toulouse, offrant ainsi une touche locale et un intérêt supplémentaire pour les joueurs.

2-I FONCTIONNALITES

Mode d'affichage

Un affichage en 2.5D qui utilise des angles fixes pour créer une apparence 3D sur du 2D. Cela permet de créer des environnements et des personnages avec une profondeur visuelle sans avoir à gérer la complexité de la véritable modélisation 3D.



Exemple de 3D isométrique (2.5D)

Lecture audio

Après chaque lancé de dé le pion du joueur avance à une certaine case, le nom de la case est donc annoncé via un lecteur audio. De même en tirant une carte chance ou une carte de case communauté.

Système de négociation

Qui dit Monopoly dit négociation et échange, on envisage donc de créer un système de négociation où les joueurs peuvent échanger leurs propriétés contre de l'argent ou d'autres propriétés, en respectant les règles du jeu classique.

Mode de jeu

- **Joueur vs Joueur**
 - Le premier joueur ayant fait faillite se retire du jeu et transmet tous ses biens à son créancier (banque ou joueur).
- **Joueur vs Ordinateur**
 - Mêmes règles mais le joueur reste fermé aux négociations pour éviter toute triche. (On peut revoir cet aspect de négociation de l'ordinateur plus tard).

Cela implique une gestion des joueurs de leurs argents, de leurs propriétés, de leur position ...

Statistiques

Suivre les statistiques de jeu telles que le nombre de tours, le montant total d'argent gagné/perdu, les propriétés les plus lucratives, etc.

Règles classiques du Monopoly

- **Gestion des propriétés et des maisons** : Permettre aux joueurs d'acheter des quartiers lorsqu'ils tombent dessus et ont suffisamment d'argent / Permettre aux joueurs de construire des maisons ou des hôtels sur leurs propriétés pour augmenter le loyer.
- **Cartes Chance et Caisse de Communauté** : Implémenter des cartes Chance et Caisse de Communauté avec des effets variés (payer de l'argent, en recevoir, aller en prison, avancer/reculer sur le plateau, etc.).
- **Événements spéciaux** : Gérer les événements spéciaux comme les doubles lancés de dés, les passages par la case départ, les cases "aller en prison", etc.

2-2 INTERFACE UTILISATEUR

Les éléments qui pourraient être inclus dans cette interface sont :

- **Espace de communication** : Pour permettre aux joueurs de communiquer entre eux.
- **Timer** : Qui correspond au temps restant avant la fin du tour.
- **Plateau du jeu** : Le circuit que peut parcourir les pions, les dés aux centres, ses propriétés dans un espace dédié ainsi que le montant d'argent restant pour chaque joueur.
- **Choix du mode de jeu** : Le joueur choisit le mode de jeu et le nombre de joueurs avant le début de la partie.
- **Tableau de bord des joueurs** : Pour afficher leurs argents et leurs propriétés

2-3 SCENARIOS

Quelques scénarios d'utilisation possibles pour notre jeu de Monopoly Toulouse :

- **Faire une partie de jeu entre les membres de notre groupe** pour valider le fonctionnement de notre jeu avec les fonctionnalités mentionnées avant.
- **Faire une partie de jeu contre l'ordinateur** également pour vérifier ses fonctionnalités.

3 ANNEXE

Les challenges potentiels :

- Le mode de jeu contre l'ordinateur, et comment coder son gameplay ?
- L'affichage en 3D isométrique (2.5D)

