

2Proj – Documentation technique

TOUT CE QU'IL Y A A SAVOIR SUR NOTRE MONOPOLY

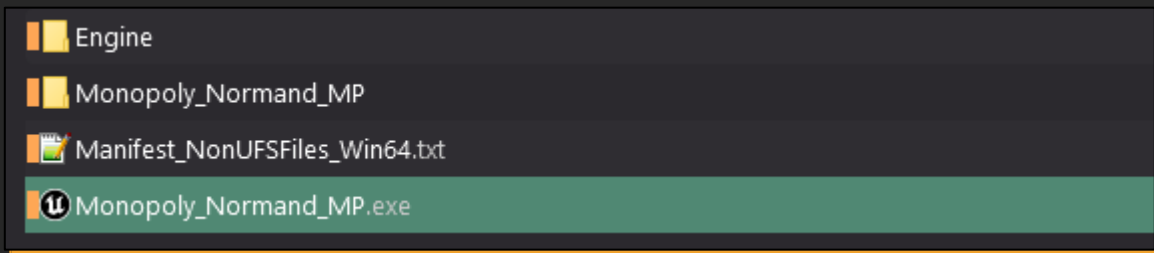
Table des matières

Guide d'utilisation	2
Installation.....	2
Menu Principal	2
Partie locale.....	3
L'écran de configuration.....	3
En cours de jeu	4
Lancer de dé	5
Sélectionner une case	5
Échanges.....	7
Les enchères.....	8
Dettes et faillite	8
Jeu en ligne.....	10
Durant la partie	11
Fin.....	11

Guide d'utilisation

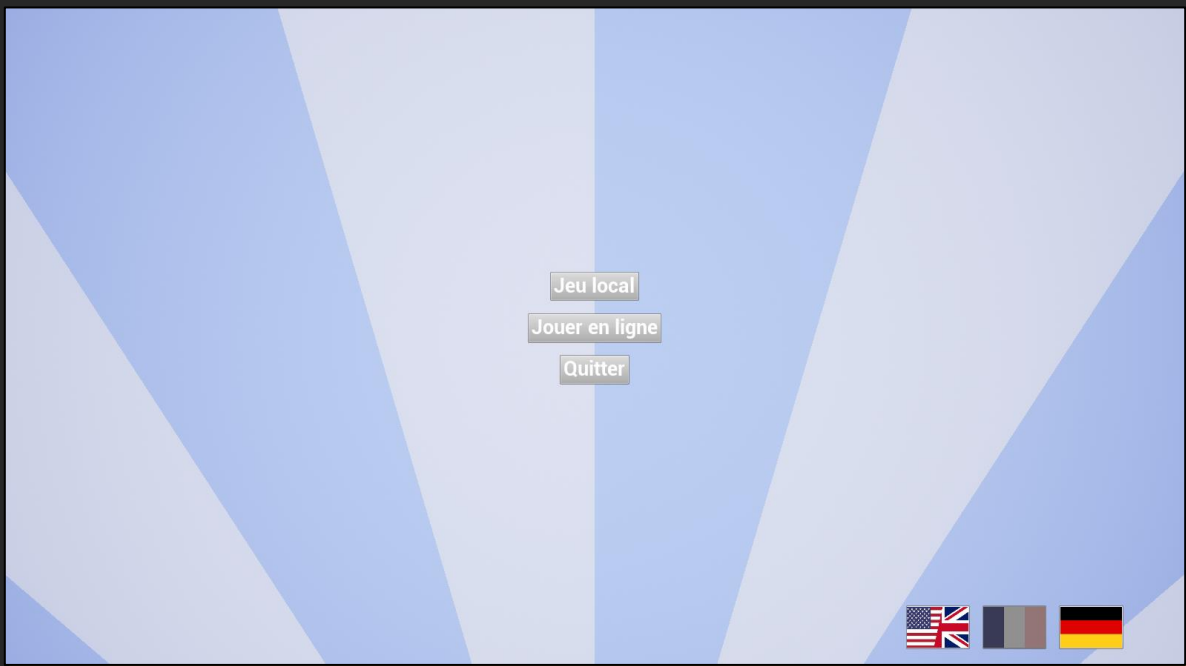
Installation

Aucune installation n'est nécessaire, lancez simplement l'exécutable du jeu après l'avoir téléchargé. Assurez-vous que celui-ci soit bien dans son dossier d'origine.



Menu Principal

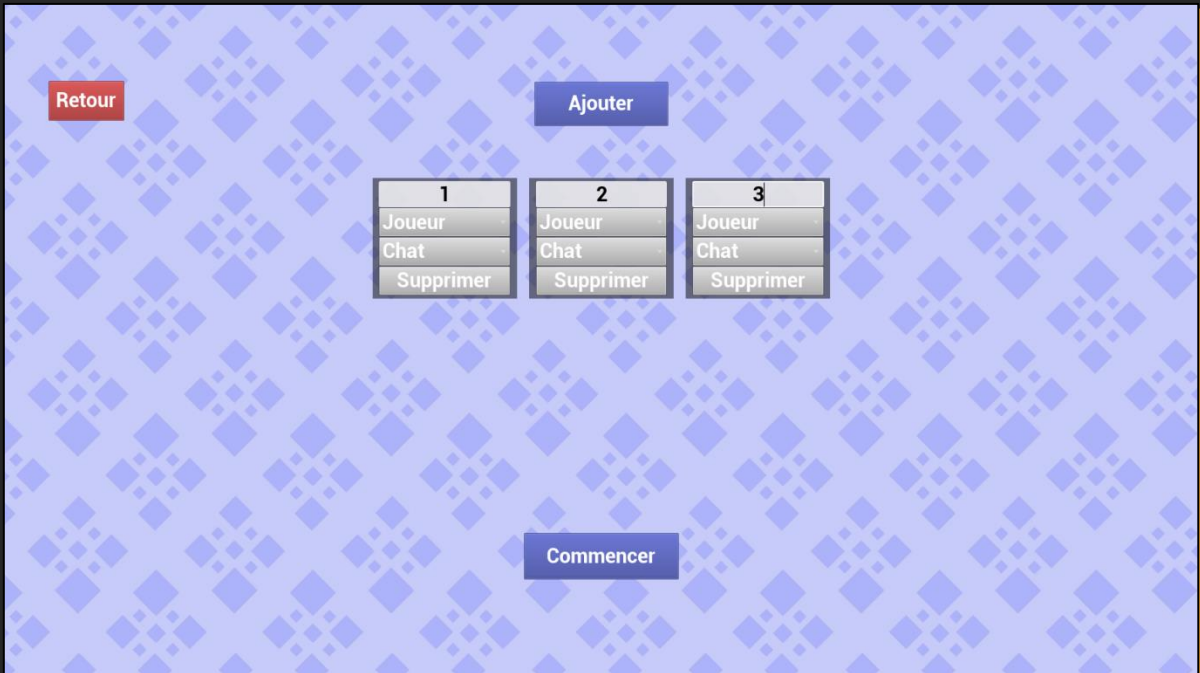
Le menu principal vous permet de lancer une partie locale, ou vous connecter pour lancer une partie en ligne.



Le menu permet aussi une sélection des langages entre Anglais, Français et Allemand.

Partie locale

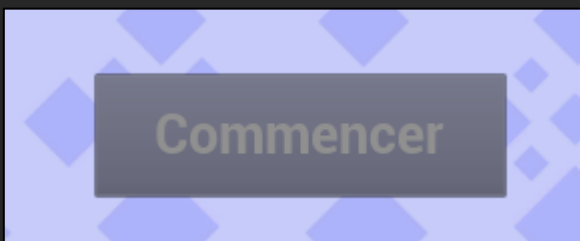
L'écran de configuration



Vous pouvez lancer une partie de 2 à 4 joueurs, et choisir pour chaque joueur le nom ainsi que le pion utilisé.

Vous pouvez à tout moment abroger le processus et retourner au menu principal.

Chaque joueur ajouté peut aussi être retiré.



Le bouton pour commencer le jeu ne sera pas activé tant qu'il n'y a pas assez de joueur ou que tous les joueurs ne sont pas nommés.



Durant le jeu, les joueurs sont distingués par un code couleur. Puisque le jeu local est sur un seul écran, les boutons et autres éléments sont similairement colorés pour indiquer le joueur ayant la main.

La carte d'information d'un joueur affiche son nom, la case sur laquelle il se trouve, son argent, et la répartition de ses billets, dans l'ordre décroissant de valeur



Lancer de dé



Au début de son tour, un joueur doit lancer ses dés, des dés sont donc simulés, le pion du joueur avance alors à sa destination. Après avoir bougé, le joueur a la possibilité d'acheter la case sur laquelle il se trouve si celle-ci est à vendre, s'il met fin à son tour sans l'acheter, elle est alors vendue aux enchères, et tous les joueurs peuvent miser pour l'acheter.

Sélectionner une case



En cliquant sur une case, le joueur peut voir son nom et son propriétaire.



Case sans propriétaire



Case ayant un propriétaire

Si le joueur cliquant sur la case est son propriétaire, il peut acheter et vendre des maisons, ou hypothéquer la propriété sous certaines conditions.



Action	Condition
Achat de maison	Avoir un monopole sur la couleur de cette propriété, avec aucune de ces propriétés hypothéquées. Il ne doit pas exister un écart de 2 maisons entre toute propriété de même couleur
Vente de maison	Il ne doit un écart de 2 maisons entre toute propriété de même couleur
Hypothèque	Aucune des propriétés de cette couleur ne doit avoir de maison

Échanges

Un joueur peut initier un échange avec un autre joueur. Il décide alors de ce qu'il désire, et ce qu'il offre en retour.

Une fois l'échange initié, l'autre joueur verra au-dessus de ses boutons d'actions, un indicateur montrant qu'un échange avec lui est en attente



Il a alors la possibilité d'accepter l'échange, le refuser, ou proposer un contre-échange pour changer ce qu'il désire.

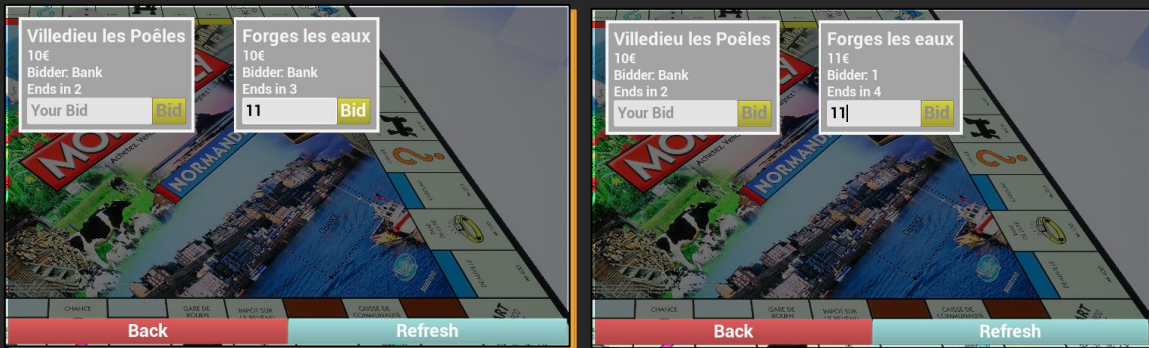


Les propriétés hypothéquées ne sont pas éligibles aux échanges.

Les enchères

Une propriété qui n'est pas achetée après qu'un joueur y termine son tour est mise aux enchères.

Pour garantir l'équité, l'enchère dure 4 tours, et le compteur est réinitialisé à chaque fois qu'un joueur propose une nouvelle somme. A la fin du compte à rebours, toute propriété n'ayant pas d'enchérisseur est retirée de la liste des enchères.

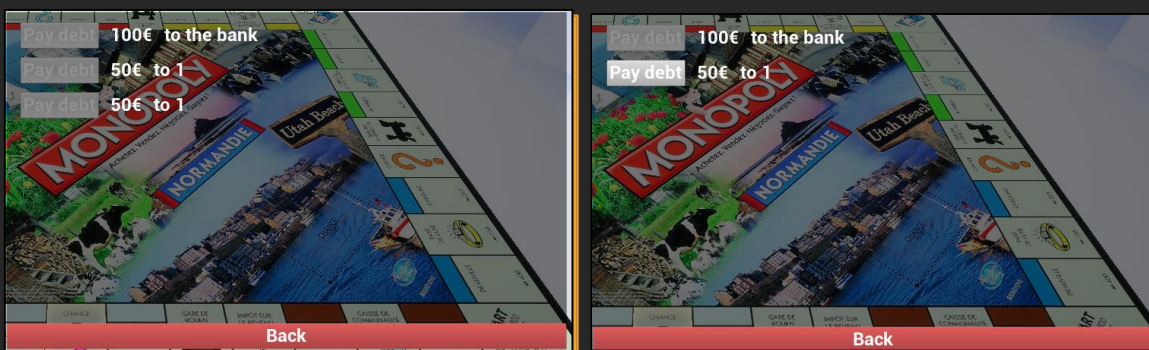


Dettes et faillite



Lorsqu'un joueur ne parvient pas à payer un autre joueur ou la banque, une dette est ajoutée.

Un joueur endetté ne peut plus effectuer d'actions ou terminer son tour avant d'avoir régularisé ses dettes



Pour régulariser ses dettes, un joueur peut vendre ses maisons ou propriétés.

Si un joueur ne peut plus payer ses dettes, il sera obligé de déclarer faillite, le jeu calculera alors qui a été le plus gros contributeur aux dettes impayées, s'il s'agit de la banque, toutes les propriétés du joueur seront mises aux enchères, si c'est un autre joueur, toutes les propriétés lui reviennent.

Un joueur remporte la partie si tous les autres ont déclaré faillite



*Bouton de faillite,
en haut à droite de
l'écran*



Jeu en ligne

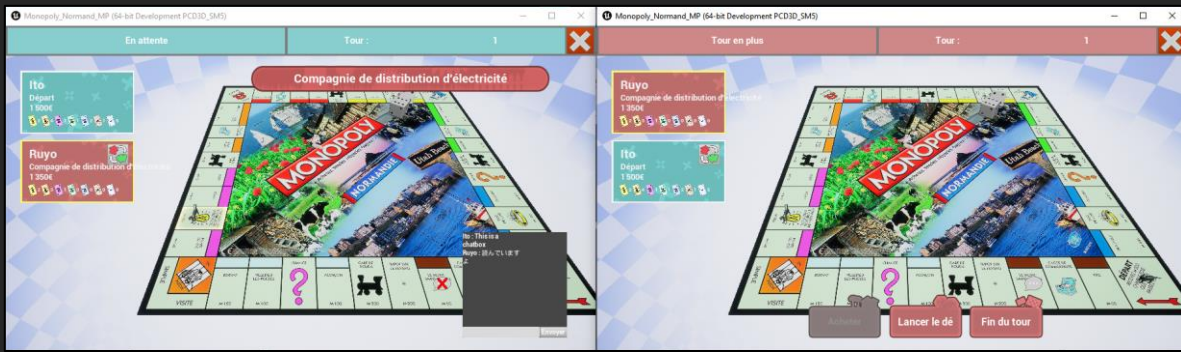
Pour jouer en ligne, un joueur doit se connecter ou s'inscrire.

Il a alors accès à un nouveau menu, lui montrant ses statistiques de jeu, mais lui permettant aussi de rechercher ou créer des parties en ligne.



Dans le lobby, un joueur peut voir les pions que choisissent les autres joueurs, une fois que tous les joueurs se marquent comme « prêts », la partie peut débuter.

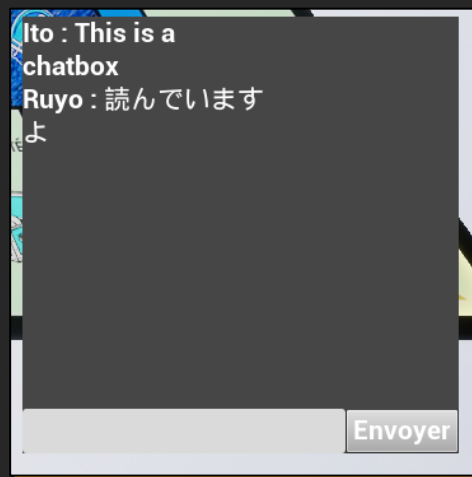
Durant la partie



Chaque joueur possède sa propre interface, ils sont donc capables d'effectuer des actions comme initier un échange ou une enchère lorsque ce n'est pas leur tour.

Le chat en ligne permet aux joueurs de s'échanger des messages, initier des échanges, et communiquer de manière plus générale.

Lorsqu'un joueur remporte une partie en ligne, la victoire est enregistrée dans les statistiques de son compte, un joueur avec un bon ratio victoires/parties pourra rencontrer des adversaires de plus haut niveau.



Fin

Cela conclut ce guide utilisateur, merci d'avoir lu jusqu'à là, bon jeu à vous !