

Groupe 6 : Team JAVA Delight
Aktas Hakan
Dylan Sauvat
Abdel Mouinz Bouraima

Projet d'année :

Une affaire de détective.

Scénario Complet :	3
Chapitre 1 : L'appel du devoir.	3
Chapitre 2 : Une pluie d'indices.	4
Chapitre 3 : L'heure de vérité.	7
Situation Gagnante :	8
Situation perdante :	8
Personnages :	9
Inventaire du Joueur :	10
Annexe :	11
Fiche enquête :	11
Rapport de Police :	12
Cartographie de ville :	13
Cartographie de la maison de Peter:	14

Scénario Complet :

Contexte :

-Le jeu se déroule durant l'an 2043 dans la ville de New Vegas qui se situe aux Etats Unis. Depuis quelques années, les citoyens, en quête de plus de liberté, ont commencé à rejeter l'autorité de l'État. Cela a pour conséquence une très forte hausse du taux de criminalité. Les hommes sont de plus en plus guidés par une quête effrénée d'argent. Les services publics tels que la police, les services de renseignements sont saturés ce qui poussent les citoyens à solliciter de plus en plus des agences privées.

Chapitre 1 : L'appel du devoir.

-Le 13 décembre 2043, Marcel, un jeune détective français installé à New Vegas depuis 6 ans, se rend à son cabinet de détective. A son arrivée, il rencontre Jesse sa secrétaire et celle-ci le félicite pour la dernière affaire résolue. Après avoir pris son café, Marcel s'installe à son bureau et prend le dossier de la nouvelle affaire que son assistante lui a apportée.

-Il feuillette le dossier constitué de quatre documents : le document concernant les informations sur l'affaire remplie par son assistante, le rapport délivré par la police attestant le suicide de Peter, et le rapport du medecin légiste et une copie de la pièce d'identité de la victime. Le joueur qui incarne Marcel a alors ces quatre documents dans son inventaire. Le joueur est invité à ouvrir son inventaire et les quatre nouveaux documents. (Consulter l'annexe pour les quatre documents)

-Voici la description de l'affaire :

Peter, un avocat qui habite le quartier Est de New Vegas, fait appel à sa sœur Emma, organisatrice d'événement, pour organiser la gender reveal party de son futur enfant. Durant cette fête, Peter et sa compagne Annie vont annoncer le sexe de leur futur enfant.

Emma devait retrouver son frère le soir du 31 octobre afin qu'ils puissent dîner ensemble et discuter de l'organisation de la fête qui était programmée pour le 22 novembre. Le dîner était prêt et Emma et sa famille n'attendaient que Peter pour commencer le repas. Après un long moment d'attente, Emma appela Peter mais elle n'eut aucune réponse. C'est alors qu'elle commença à s'inquiéter. Par la suite elle appela

Annie, la femme de Peter, et celle-ci répondit que Peter l'avait déposé à l'aéroport puis qu'il devait passer récupérer quelques affaires dans leur maison. Après avoir essayé de joindre son frère une dernière fois, Emma s'est rendue chez son frère où elle retrouva le corps sans vie de son frère. Elle a fait appel à la police qui a conclu qu'il s'agissait d'un suicide. Emma ne croyait pas du tout à l'hypothèse du suicide. Il ne pouvait s'agir que d'un meurtre car son frère attendait avec impatience l'arrivée de son enfant. Insatisfaite par la conclusion de la police, Emma décida de confier l'affaire à un détective privé afin qu'il puisse retrouver le véritable coupable.

Après avoir pris connaissance de ces quatre documents, le joueur sort automatiquement de son bureau et le second chapitre du jeu commence.

Chapitre 2 : Une pluie d'indices.

Etape 1 :

Le bureau de Marcel se trouve au centre ville. Le joueur peut alors se déplacer au sein de la ville (nord, sud, est et ouest) et au centre ville (poste de police, cabinet de détective et cabinet du médecin légiste).

Une carte interactive est ajoutée dans l'inventaire. Elle recense les lieux découverts.

Le joueur est dans un premier temps forcé à se rendre chez la victime (des commandes de déplacement uniques lui sont proposées). Le joueur se déplace donc à l'est de la ville, puis à la maison de Peter.

Etape 2 :

Après s'être rendu chez Peter, le joueur est libre de se déplacer au sein de la maison. L'entrée et la sortie de la maison se fait uniquement par l'entrée de la maison et les déplacements s'effectuent suivant le plan de la maison fournis en annexe. A l'entrée, le joueur peut récupérer le plan de la maison à l'entrée de la maison.

La maison comporte : une chambre, un bureau, un séjour - cuisine, une salle de bain et des toilettes.

Dans la maison, il y a trois objets que le joueur doit trouver pour quitter la maison :

- Une page déchirée d'un cahier de note qui se trouve dans le bureau
- Une brochure du casino Diamond One qui se trouve au séjour
- Un ticket de retrait d'espèces qui se trouve dans la chambre

Les informations qu'apportent ces documents au joueur sont les suivantes :

- La page déchirée indique les différentes dettes cumulées par Peter. On y découvre que Peter doit de l'argent aux 3 personnes suivantes: sa sœur Emma, Alex James et le grand Jack (surnom). Les deux dernières personnes sont des inconnus sur lesquels le joueur va devoir se renseigner dans la suite de l'enquête.
- La brochure du casino renseigne l'adresse de celle-ci
- Le ticket renseigne un montant de 5000\$, la date du 31/10/2043 et l'heure 21h26

Le joueur doit comprendre à partir de ces documents, que Peter était accro aux jeux d'argent. Il était surendetté et il a retiré de l'argent 30 minutes après avoir déposé sa compagne (par la comparaison entre la fiche d'information sur l'affaire et le ticket de retrait).

Une fois ces éléments récupérés, le joueur peut alors sortir en s'orientant vers l'entrée.

Etape 3 :

Après être sorti de la maison, le joueur est invité à se rendre dans le jardin de la maison.

Le joueur doit dès à présent trouver une preuve cachée dans le jardin pour quitter le jardin. Il doit, en effet, trouver des traces de sang au pied d'un arbre. Dans le jardin, le joueur peut se déplacer vers : un arbre, la clôture du jardin (unique), un banc et un coin barbecue. Il peut aussi sortir du jardin pour se rendre à New Vegas Est.

Etape 4 :

Une fois qu'il a franchi cette étape, le joueur peut se déplacer librement dans les zones autorisées de la carte. Dans la logique des choses, le joueur suivra les étapes suivantes.

Etape 5 :

Dans l'idéal de le joueur doit procéder aux opérations suivantes:

- Se rendre chez Emma (sœur de Peter), dans le sud de la ville, pour l'interroger sur l'argent emprunté par Peter et apprendre que sa sœur savait que Peter était accro aux jeux d'argent et qu'il voulait arrêter cela avant la naissance de son enfant.
- Se rendre chez le voisin de Peter pour l'interroger et obtenir des indices. Plus le détective posera les bonnes questions plus il aura d'indices. (il s'agit d'un mini-jeux facultatif)

-Se rendre à son bureau pour contacter Annie (femme de Peter) et questionner celle-ci à propos de l'argent. Le joueur apprendra que l'argent retiré n'a pas été retrouvé.

A travers ces informations le joueur doit comprendre qu'il ne s'agit pas d'un suicide comme ce que la police avait conclu, mais que le motif du crime pourrait être un vol qui a mal tourné. De plus, le joueur peut avoir les informations suivantes en fonction de sa réussite au mini-jeu; un homme portant des lunettes et ayant de longs cheveux gris a été aperçu près de chez Peter. Peter a filé de sa maison très rapidement puis est revenu le soir du crime.

Chapitre 2 : Un monde de ...

Le joueur va ici pouvoir interroger les potentiels suspects et certaines zones de la carte vont lui être accessibles.

Le joueur, dans cette partie du jeu :

- Pourra se rendre au poste de police, situé au centre ville pour avoir des informations sur Alex James et/ou le grand Jack. Il y apprendra que Alex James n'a pas de casier judiciaire mais que le grand Jack en a un. Il obtient par la même occasion l'adresse du grand Jack.

- Pourra aller voir Annie qui se trouve chez ses parents au sud de la ville. Le joueur pourra alors demander si elle connaît le grand Jack et/ou Alex James. Le joueur aura uniquement des informations sur Alex James, qui est un ami de Peter.

- Pourra se rendre au casino Diamond One situé au nord de la ville (adresse fournie au joueur sur la brochure). Dans le casino il pourra voir d'abord un employé puis Pablo, le gérant du casino. Il devra alors convaincre le gérant par un jeu de question - réponse de lui indiquer si Peter a une dette au casino et son montant. Le joueur pourra essayer autant de fois qu'il veut tant qu'il n'a pas eu les informations.

- Le joueur pourra aussi se rendre chez le médecin légiste, près du poste de police, pour discuter avec celui-ci. Le médecin légiste pourra alors lui préciser que le cadavre de Peter avait plusieurs côtes cassées et qu'il avait des traces de chair entre ses ongles comme s'il avait griffé quelqu'un.

- Le devra se renseigner sur le grand Jack. Il découvre qu'il a plusieurs traces de griffe sur son visage et des bleus.

Le joueur saura alors que la personne décrite par le voisin (si le mini-jeu a été effectuée avec succès) était Pablo le gérant du casino. Et donc Pablo s'est introduit dans la maison de Peter en passant par l'entrée de la maison. Il comprendra également que Alex James est un ami de Peter et que Peter s'est fait tabasser avant sa mort.

Chapitre 3 : L'heure de vérité.

Après avoir réalisé ou non les quêtes optionnelles suivantes, le joueur pourra se prononcer sur le véritable coupable :

- Aller à la banque, située au nord de la ville, pour obtenir des informations sur la base des vidéos enregistrées par les caméras de la banque. Il s'agira tout simplement de questionner une personne. Le joueur apprendra que Peter avait plein de blessures lorsqu'il est passé retirer l'argent.
- Se rendre au casino pour trouver un mégot appartenant à Pablo (gérant du casino). Puis se rendre au laboratoire pour demander de comparer l'ADN des traces de sang prélevé chez Peter avec l'ADN contenu sur le mégot. La réponse de ce test sera négative.

Le joueur aura au final trois options :

- soit accuser Pablo,
- soit demander à la police de retrouver Le grand Jack (prêteur sur gage) pour effectuer une comparaison d'ADN avec les traces de sang retrouvées chez Peter,
- ou alors accuser directement Le grand Jack.

Pour faire cela, il devra se rendre à son bureau.

Les deux dernières options sont les gagnantes.

Remarque :

- il y a certaines opérations que le joueur pourra faire sans respecter l'ordre des chapitres
- certaines informations fournies au joueur n'ont pas forcément été évoquées dans le scénario.

Situation Gagnante :

-Le joueur accuse la bonne personne dans un temps limité.

Situation perdante :

-Le joueur n'as pas respecter le temps impartit ou n'as pas accuser la bonne personne.

Personnages :

Marcel	Marcel est le personnage principal qui est sollicité pour résoudre une affaire de meurtre.
Emma	Emma est la sœur de Peter et elle est organisatrice d'événements.
Peter	Peter est le frère de Emma et mari de Annie. Il a été tué par Le grand Jack.
Annie	Annie est la femme de Peter, elle est enceinte.
Alex	Ami est un ami de Peter, auquel ce dernier est endetté.
Dave	Dave est le médecin légiste de l'affaire.
Le grand Jack	Le grand Jack est un prêteur sur gage et la personne qui a tué Peter.
Pablo	Pablo est le propriétaire du casino Diamond One.

Inventaire du Joueur :

Objet :	Description / Utilité :
Fiche enquête	Permet la mise en contexte de l'affaire.
Rapport de Police	Fournir quelques informations supplémentaires.
Rapport médecin Légiste	Apporter des informations.
Copie de la pièce d'identité de Peter	Information non utile.
Carte interactive	Permet de s'orienter. Le nom des lieux apparaît au fur à mesure que le joueur les découvre.
Page déchirée cahier de note	Recense les dettes de Peter.
Brochure Casino	Permet de situer le casino au sein de la ville.
Ticket de retrait D'argent	Permet d'informer sur ce qu'il a pu se passer le soir du crime.
Traces de sang	Indice ultime.

Annexe :

Fiche enquête :

Date d'ouverture dossier : 10/12/20

Dossier n° : 47580013

Contact : Emma Watson

Description de l'affaire :

Peter, un avocat qui habite le quartier Est de New Vegas, fait appel à sa sœur Emma, organisatrice d'événement, pour organiser la gender reveal party de son futur enfant. Durant cette fête, Peter et sa compagne Annie vont annoncer le sexe de leur futur enfant.

Emma devait retrouver son frère le soir du 31 octobre afin qu'ils puissent dîner ensemble et discuter de l'organisation de la fête qui était programmée pour le 22 novembre. Le dîner était prêt et Emma et sa famille n'attendait que Peter pour commencer le repas. Après un long moment d'attente, Emma appela Peter mais elle n'eut aucune réponse. C'est alors qu'elle commença à s'inquiéter. Par la suite elle appela Annie, la femme de Peter, et celle-ci répondit que Peter l'avait déposé à l'aéroport puis qu'il devait passer récupérer quelques affaires dans leur maison. Après avoir essayé de joindre son frère une dernière fois, Emma s'est rendue chez son frère où elle retrouva le corps sans vie de son frère dans son bureau. Elle a fait appel à la police qui a conclu qu'il s'agissait d'un suicide. Emma ne croyait pas du tout à l'hypothèse du suicide. Il ne pouvait s'agir que d'un meurtre car son frère attendait avec impatience l'arrivée de son enfant. Insatisfaite par la conclusion de la police, Emma décida de confier l'affaire à un détective privé afin qu'il puisse retrouver le véritable coupable.

Remarque :

Lieu : New Vegas Est

Document fournis au dossier : CI, rapport de la police et rapport de l'autopsie.

Date de l'affaire : 31/10/43

Rapport de Police :

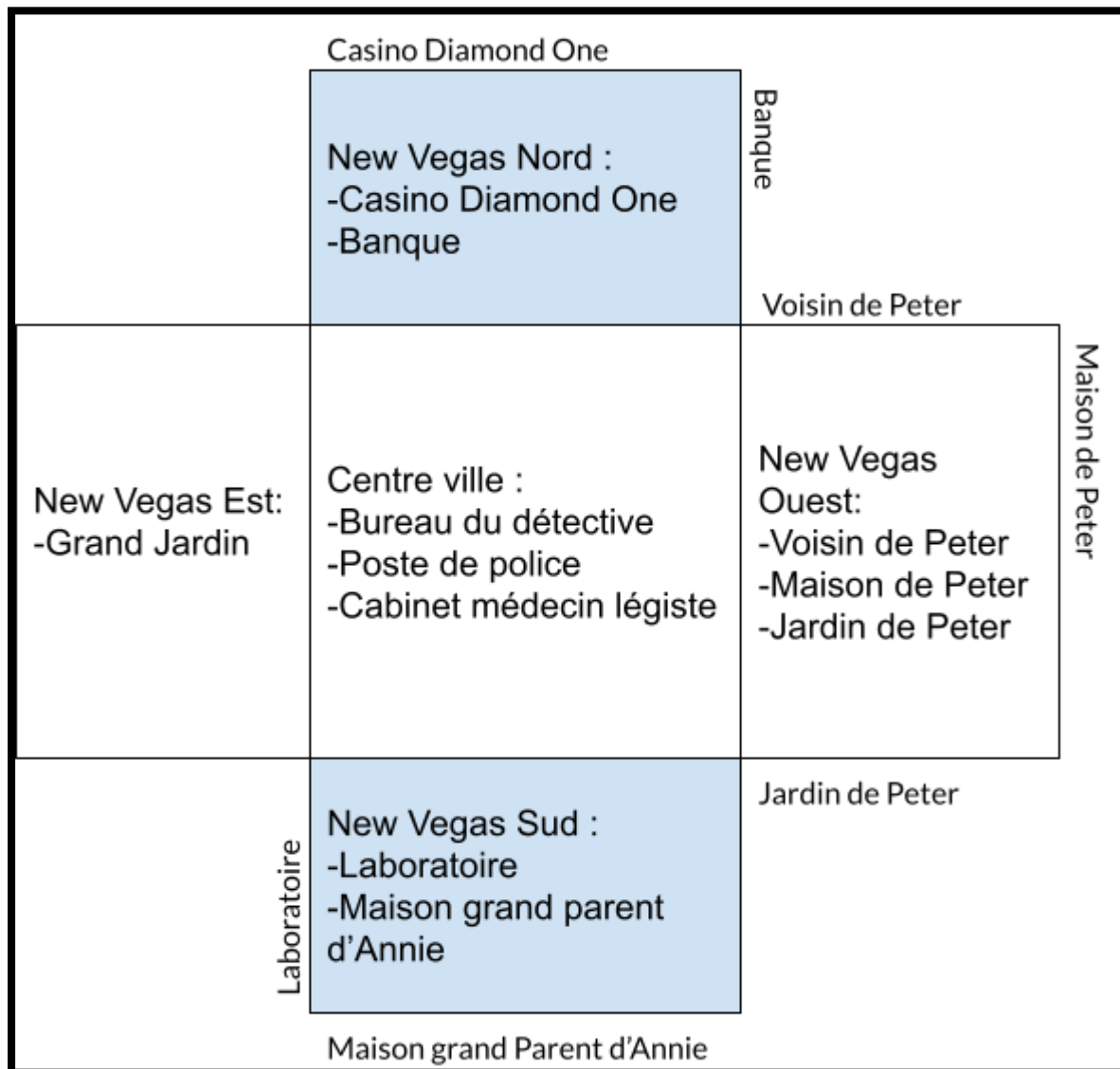
Affaire n° : 444NWE

Statut : Cloturer

Rapport :

Peter Watson s'est suicidé à son domicile le 31/10/43. D'après le rapport du médecin légiste Peter Watson s'est vidé de son sang après s'être tranché les veines avec un objet tranchant (sans doute un couteau). Les empreintes retrouvées sur l'arme du crime appartiennent à Peter. Aucune autres preuves contradictoires n'ayant été trouvée, cette affaire est conclue par le suicide de Monsieur Peter Watson née le 14/10/2020 au Texas. Les fait ayant été établie l'affaire est conclue.

Cartographie de ville :



Cartographie de la maison de Peter:

