



Murder in the Manor

Ce document vous aidera à mieux comprendre le contenu du jeu. Pour chaque niveau du jeu, vous trouverez une liste de vocabulaire et des conseils pour vous aider si vous avez des difficultés à un moment donné.

Si ces conseils ne sont pas suffisants et que vous vous sentez toujours perdu, vous pouvez vous référer au guide complet du jeu en annexe de ce document.

Aperçu

Synopsis

Vous incarnez une brigade de police venue enquêter sur un meurtre dans le manoir d'une célèbre actrice lors d'une soirée privée.

Commandes



utilisez **clic gauche** pour cliquer sur les liens vous permettant de vous déplacer dans le manoir et d'interagir avec les gens et les objets.

Étape A : Trouvez le bureau

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
“good luck”	« Bonne chance »
“thank god”	« Dieu merci »
A guest	Un invité, une invitée
A hidden passage	Un passage caché / un passage secret
A library	Une bibliothèque
A manor	Un manoir
A murder	Un meurtre
A reception hall	Une salle de reception
A wooden staircase	Un escalier en bois
An actress	Une actrice
An investigation	Une enquête
An office	Un bureau (pièce)
Famous	Célèbre
Front door	La porte d'entrée
In front of	En face de
Main	Principal

The ground floor	Le rez-de-chaussée
The inner yard	La cour intérieure
The owner	Le / la propriétaire
To access a place	Accéder à un endroit
To discover something	Découvrir quelque chose
To display an art collection	Exposer une collection d'art
To go back to ...	Retourner à
To take the stairs	Prendre l'escalier
To turn around	Se retourner
To turn left / right	Tourner à gauche / droite

Points grammaticaux importants

Indiquer une direction, le present perfect, les temps du passé, voix active / voix passive.

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

On a trouvé un corps dans le bureau à l'étage. Vous incarnez la brigade de police qui cherche à démasquer le tueur.

Ce que vous devez remarquer

Amelia est la propriétaire du manoir. Écoutez attentivement ce qu'elle vous indique pour vous déplacer dans le manoir.

Trucs et astuces

Objectif : entrer dans le bureau à l'étage.



Vous ne savez plus quoi faire ? Cliquez sur « Game objectives » en haut de l'écran. Cela pourrait vous aider.



Vous avez parlé à Amelia une fois, et maintenant ? Suivez ses instructions pour parvenir à la porte du bureau.



Vous êtes devant la porte du bureau, mais vous ne pouvez pas entrer ? Retournez parler à Amelia, qui se trouve dans le hall d'entrée, au rez-de-chaussée.

Étape B : L'histoire de la victime

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
A bedside lamp	Une lampe de chevet
A blunt object	un objet contondant
A bookshelve	Une étagère à livres
A bow tie	Un nœud papillon
A clue	Un indice
A dinner jacket	Une veste de soirée
A fight	Une bagarre
A lampshade	Un abat-jour
A lover	Un amant, une amante (une maîtresse)

A pale skine	Une peau claire
A shelve	Une étagère
A spiral staircase	Un escalier en colimaçon
A theft	Un vol
A victim of a crime	La victim d'un crime
An attempt	Une tentative
anxious	anxieux, inquiet
Around 6 PM	Vers environ 18h
Blood	Du sang
But, most likely, ...	Mais, plus probablement, ...
Lately	récemment
Obvious	Évident
Take a look at something	Regarder quelque chose
The murder weapon	L'arme du crime
The room is turned upside down	La pièce est sens dessus dessous
To be abroad	Être à l'étranger
To be after something	En avoir après quelque chose
To be out of place	Ne pas être à se place
To be supposed to do something	Être censé faire quelque chose
To begin with, ...	Pour commencer, ...
To block a door	Bloquer une porte

To draw attention	attirer l'attention
To go wrong	mal tourner
To guess "I guess there is no point hiding the truth"	Supposer, deviner. « Je suppose qu'il n'y a pas de raison de cacher la vérité »
To have an affair	Avoir une liaison

Points grammaticaux importants

Le simple past, "there are ...", simple present, past perfect, past continuous, "could something be something?", voix active et voix passive.

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Vous avez exploré le bureau et analysé le corps.

Vous devez à présent trouver le nom de la victime, et comprendre pourquoi le meurtre a eu lieu.

Ce que vous devez remarquer

Une fois de plus, Amelia pourra peut-être vous aider, mais vous devriez également parler à d'autres personnes dans le hall d'accueil, le hall d'entrée, la cour intérieure et le salon.

Trucs et astuces

Objectif : Identifiez la victime et discutez avec les invités pour trouver le mobile du crime.



Vous avez toujours du mal à entrer dans le bureau ? Avez-vous parlé à Amelia dans le hall d'entrée puis suivi ses indications pour accéder au bureau via la bibliothèque du rez-de-chaussée ?



Vous ne savez plus quoi faire ? Cliquez sur « Game objectives » en haut de l'écran. Cela pourrait vous aider.



Vous ne trouvez pas le nom de la victime ? Quelqu'un dans l'entrée, dans la salle de reception ou dans la cour intérieure devrait pouvoir vous aider.



Parlez à autant d'invités que possible pour comprendre l'histoire de la victime.

Étape C – Le mobile

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
A curator	Un conservateur / une conservatrice (de musée)
A draft	Un brouillon
A replica	Une réplique
Colourful	Coloré
The lead role of a movie	le rôle principal d'un film
To act strange	Se comporter étrangement
To interrupt	Interrompre
To regret something	Regretter quelque chose
To replace something with something	Remplacer quelque chose par quelque chose

To set things straight	Mettre les choses au clair
To wonder if ...	Se demander si ...

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Vous devez découvrir le mobile du crime.

Ce que vous devez remarquer

Sur la scène du crime (au bureau du premier étage) se trouve un ordinateur verrouillé. Amelia, la propriétaire, devrait en connaître le code.

Trucs et astuces

Objectif : trouvez le mobile du crime.



L'ordinateur est verrouillé ? Amelia devrait être en mesure de vous aider.



Vous ne trouvez pas d'expert en art ? Cherchez dans la salle de réception.



Savez-vous si les Ridley connaissaient James ? Vous devriez parler à plus de gens.

Étape D – Le tueur

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Anglais

Traduction

An alibi	Un alibi
Case closed	Affaire classée
To ruin something	Ruiner quelque chose

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Vous avez probablement plusieurs idées de mobile. Vous devriez être prêt à résoudre l'affaire.

Trucs et astuces

Objectif : Trouvez le tueur et arrêtez-le.



Consultez vos objectifs et suivez les instructions.

Annexe : Guide du jeu

Étape A – Trouvez le corps non identifié dans le bureau et cherchez des indices

A.1 – Parlez à Amelia McOlen et allez dans le bureau

Au début du jeu, Amelia vous parle et vous donne votre premier objectif : monter à l'étage et entrer dans le bureau.

Cependant, la porte du bureau est bloquée de l'intérieur.

A.2 – Parlez à Amelia McOlen à nouveau et découvrez le passage secret

Lorsque vous arrivez à la porte du bureau et constatez qu'elle est bloquée, un nouvel objectif est activé : vous devez retourner voir Amelia pour lui demander si elle connaît un autre moyen d'accéder au bureau.

Elle dit à la police qu'il y a un escalier en colimaçon secret dans la bibliothèque qui mène au bureau.

A.3 – Allez dans la bibliothèque puis prenez l'escalier en colimaçon qui mène au bureau

Vous arrivez dans la bibliothèque et empruntez l'escalier en colimaçon. Puis vous entrez dans le bureau et validez vos objectifs (cliquez sur « Game objectives » en cas de doute).

Étape B – Identification de la victime et de son aventure amoureuse

B.1 – Identifiez la victime

En parlant à Nolan Rogers (salle de réception) ou à Nathan Rogers, les joueurs découvrent l'identité de la victime : James Myers.

B.2 – La femme qui a suivi James dans la bibliothèque

En parlant à Nolan Rogers (salle de réception), vous apprenez qu'une femme a suivi James dans la bibliothèque.

B.3 – Identifier la femme

En parlant à Katelin Ridley dans la cour intérieure, elle avoue avoir eu une aventure avec James.

B.4 – Leopold Ridley

En parlant à Leopold Ridley dans le salon, vous apprenez qu'il était au courant mais n'était pas jaloux : Katelin et lui s'apprêtent à divorcer.

B.5 – Découvrir que James a déjà été au manoir...

En parlant à Amelia, vous apprenez que, bien qu'elle ne connaissait pas encore le prénom de James, James et Katelin avaient occupé le manoir le temps d'un week-end.

Étape C – Le tableau

C.1 – Obtenir le mot de passe d'Amelia

En parlant à nouveau avec Amelia, vous apprenez qu'à part un script sur son ordinateur, elle ne voit pas ce qui pourrait être volé dans son bureau. Elle vous donne également un morceau de papier avec le mot de passe.

C.2 – Déverrouiller l'ordinateur pour en apprendre plus sur le vol

Avec le mot de passe de l'ordinateur, déverrouillez l'ordinateur du bureau. Vous trouvez un brouillon d'email écrit par James expliquant qu'il a volé un tableau et qu'il veut mettre les choses au clair et le rendre à Amelia.

C.3 – Parler à un connaisseur d'art

En parlant à l'expert en art, Dafina Prifti, vous découvrez que le tableau est un faux : c'est la peinture volée.

Vous apprenez également qu'Amelia cherche à impressionner un producteur de film ce soir : elle est endettée et a besoin du rôle principal dans son prochain film.

Étape D – Trouver le tueur

D.1 – Parler au producteur qu'Amelia tente d'impressionner

Trouvez le producteur qu'Amelia tente d'impressionner avec sa soirée : David Phillips est dans le salon.

En parlant à David, vous apprenez que son assistant Daniel Woods était absent pendant une partie de la soirée qui colle avec l'heure du meurtre.

D.2 – Parler à Daniel Woods et défaire son alibi

En parlant à Daniel, vous découvrez qu'il était malade et se trouvait dans la salle de bain 2 quand le meurtre a eu lieu. Vous vous y rendez pour trouver une preuve. Vous vous rendez compte que Daniel n'a pas pu être là.

D.3 – Arrêter Daniel Woods

En retournant parler à Daniel, il panique et tente de s'enfuir. Vous l'arrêtez et il avoue.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Code projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution- NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Apprenez-en plus sur D-ESL : <https://www.d-esl.eu>