



**Face à l'omertà,
seul Harry fait loi**

DIRTY HARRY
LAST FLIGHT FOR CATANE

avec
CLINT EASTWOOD



Guillaume PASCAL - guip1112@gmail.com

Sylvain STANIK - sylvain.stanik@yahoo.fr

Début de scénario

Scène 1 - INTÉRIEUR - BAR DE NINO - JOUR

C'est l'été, la chaleur est écrasante. L'action se passe dans un petit bar/café à Catane. C'est un petit café assez sombre, un grand miroire, illumine la pièce. Le propriétaire, Nino, est en train d'essuyer le comptoir. Un client, la tête dans son journal, boit un café. Il n'y a pas de bruit, hormis celui des grillons. On entend des bruit de pas. Harry arrive. Le patron relève la tête et voit la silhouette de Harry en contre Jour.

Nino

Bonjour, qu'est ce que je vous sert ?

Harry

Un café bien serré.

Nino regarde Harry, l'examinant.

Nino

Vous êtes nouveau en ville ?

Harry

Oui et vous allez sûrement pouvoir m'aider. Je recherche Lucky Luciano.

En entendant ce nom, Nino devient fébrile. Le client lève la tête et pose son journal.

Nino

Hé bien... C'est à dire que Monsieur Luciano est un homme très occupé et je ne sais pas si vous le trouverez et...

Le client se lève et observe attentivement Harry. Il avance lentement vers Harry. Harry le voit dans le miroire et pose sa main sur son arme dans sa veste. Leur regards se croise. Le client sort.

Nino

Vous oubliez votre chapeau, Monsieur Carletone !

On entend les pas du client pressé. Harry regarde dehors puis boit un peu de café.

Harry

C'est qui ce gars ? vous le connaissez ?

Nino

Si je peux vous donner un conseil Monsieur. Restez discret, ne fouinner pas trop. Et Bienvenue en Sicile.



Univers et histoire

Story line

Harry Callahan, un flic de San Francisco, est envoyé en mission en Sicile. Lucky Luciano, emprisonné depuis plusieurs années aux États-unis est subitement libéré en 1943. Harry est alors chargé de suivre lucky et d'enquêter, ce qui va le mener sur les traces d'une organisation complexe. En effet, celle-ci organise, depuis l'île, un trafic illégal vers les Etats-unis.



Harry va alors essayer d'interrompre ce trafic mais il ignore encore la puissance de cette mafia. Entre courses poursuites et attentats, Harry sera seul pour affronter des figures emblématiques qui ont su corrompre la police et effrayé la population. Seul la justice, la vraie, peut venir à bout des mafieux.



Univers

Nous sommes vers la fin des années 40, après la chute du régime Fasciste Italien et la fin de la Seconde Guerre Mondiale. Mussolini et son régime ont accentué la fracture sociale en Italie. Lors de la libération, les familles mafieuses ont repris les plein pouvoir. La cosa nostra domine l'île de Sicile.

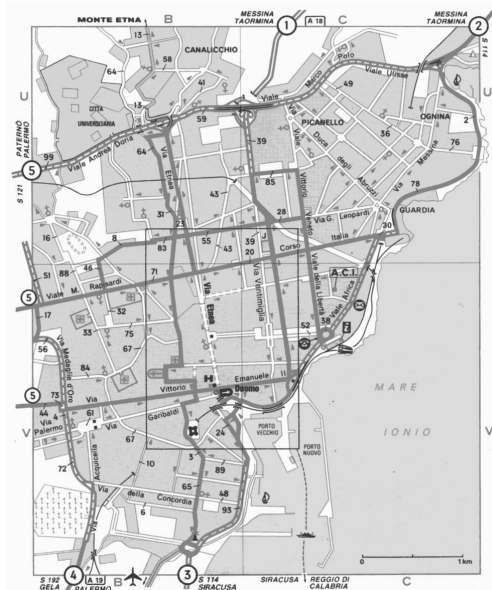
Catane, 1947, après les années de guerre et les éruptions répétées de l'Etna, la ville semble enfin retrouver son calme. Cette liberté retrouvée, la ville retrouve son charme à travers ses marchés, son architecture et cette ambiance côtière si particulière en Sicile.

Les habitants sont sympathiques quoique un peu méfiant avec Harry. Les locaux se déplacent à pied, à vélo ou en voiture pour les plus riches. La plupart des travailleurs sont engagés pour la reconstruction et l'évolution de la ville. Une autre partie, plus traditionnelle vit de la pêche et du commerce. Mais les nouvelles industries demandent également de la main d'œuvre au bureau ou à l'usine.

Pour se divertir, les habitants peuvent se rendre au bar de Nino. Le cinéma est également un endroit très apprécié. Le poste de radio passe souvent un air de musique italienne ou parfois de jazz américain.

Mais cette apparente tranquillité cache un réseau mafieu très puissant. C'est une branche de la Cosa Nostra dirigé par Meyer Lansky, un proche ami de Lucky Luciano. Il a remplacé Lucky Luciano pendant que celui était en prison aux États-Unis et collaborait avec l'armée. En effet sa connaissance des familles influentes de l'île ont fait de lui un atout majeur pour le débarquement des forces armées américaines.

Lansky détient bon nombre d'endroits de la ville. Ces établissements sont des façades pour ses activités illégales (Drogue, jeu,...). Lui et ses hommes n'hésitent pas à racketter les habitants de la ville et à faire du chantage. Lansky a même réussi à effrayer ou acheter la police. Ils laissent Lansky agir. La loi de l'omertà s'applique. Personne n'ose dire du mal de lui de peur des représailles. Enfin, Lansky s'est entouré de personnes puissantes comme Salvatore Giuliano et son acolyte Gaspare Pisciotta.



Personnages

Harry Callahan

D'origine irlandaise, Harry Callahan est flic à San Francisco. Armé de son .44 Magnum, Harry veille sur la ville. Il n'applique pas la loi mais la justice en usant de méthode parfois contestables. Ses collègues le surnomment Dirty Harry ou Harry le charognard, c'est lui qui s'occupe du sal boulot. Taciturne et veuf, Harry ignore la hiérarchie et se bat pour rétablir la justice.



Clint eastwood

Nino Tornigiano

Patron d'un petit bar de quartier, Nino a toujours vécu à Catane. C'est un homme discret. Sa femme est morte avant la guerre tuée par la mafia. Son fils a pris le maquis et a été tué pendant la guerre. Seul, il tient son commerce tant bien que mal. L'arrivée de Harry va le motiver à venger la mort de sa femme.



Jean Reno

Lucky Luciano

Salvatore Luciana mieux connu sous le nom de Lucky Luciano est un puissant mafieux italo-américain. Après avoir collaboré avec l'armée américaine pour organiser le débarquement, Lucky est de retour en Sicile pour reprendre le pouvoir. Durant son absence, il a confié la gestion du trafic à son ami Meyer Lansky.



Al pacino

Meyer Lansky

Originaire de l'Empire Russe, Meyer Lansky s'est vite retrouvé dans le milieu du crime. Il devient ami avec Lucky Luciano pendant sa jeunesse aux États-unis. Rapidement, il devient l'un des membres les plus importants de la mafia (Trésorier). Lucky lui confie son affaire en Sicile. Meyer a les pleins pouvoirs sur l'île jusqu'au retour de Lucky.



Leonardo DiCaprio

Bullet point

Set up

- Harry arrive en Sicile, il va au bar de Nino. Il comprend que les gens ont peur et qu'il va devoir être prudent.
- Harry va au commissariat. Il découvre que la police, corrompue, ne lui sera pas d'une grande aide.
- Harry va se procurer un arme chez un l'armurier Alfredo. Il n'y a que des vieux modèles de Beretta. A la demande de Harry, Alfredo lui propose un modèle unique qu'il a confectionné. C'est un revolver Bodeo d'apparence classique mais bien plus puissant que la normale. Harry l'achète.



- Harry voit dans la boutique d'en face un règlement de compte. Harry intervient, les hommes s'enfuient. Harry tue un des hommes, l'autre s'arrête et met les mains en l'air (Surpris par la puissance de l'arme tire). Harry arrête l'homme et parle avec le commerçant. Il en apprend plus sur la situation.

Acte I

- Harry débute son enquête. Il retourne chez Nino pour avoir des informations.
- Harry rencontre Luciano. Luciano va essayer de l'acheter. Harry refuse et se met un peu plus en danger.
- L'appartement de Harry est incendié. Il doit fuir. Nino lui vient en aide.
- Harry essaye de convaincre Nino de l'aider, d'abord hésitant, il finit par accepter.
- Ils décident de mener une descente dans un lieu de contrebande de Luciano. C'est une réussite. Une phase d'enquête se lance. Harry et Nino trouvent des indices sur les planques de Luciano. Il découvre également qu'un certain Meyer Lansky serait lié à l'organisation.
- Harry interroge Luciano mais la police (corrompu) le libère.
- Nino avoue à Harry sa motivation (Venger la mort de sa femme).

Acte II

- Luciano décide d'amplifier ses actions.
- Il donne rendez-vous à Harry. Un homme essaye de tuer Harry en pleine projection. Un combat se lance. L'homme de Luciano s'enfuit.

- Une course-poursuite s'engage. Harry parvient à l'arrêter. C'est un haut gradé de l'organisation.
- L'homme lui avoue que le rendez-vous était un coup monté pour l'éloigner de Nino. Harry l'assomme et force voir Nino
- Nino se fait tabasser dans son bar. Harry le retrouve au bord de la mort. Nino à juste le temps de lui dire que Meyer Lansky est à la tête de l'organisation. Harry se retrouve seul pour affronter Luciano et Lansky.
Avant de mourir, Nino demande à Harry de finir sa mission (venger Nino).

Acte III

- Harry retourne voir le haut gradé et fait un interrogatoire musclé. Luciano et Lansky vont sortir pour un voyage.
- Harry va tendre leur tendre un piège.

Climax

- Harry parvient à dévier la voiture de Luciano. Il se retrouve en combat contre lui.
- Harry parvient à tuer Luciano.
- Harry va poursuivre Lansky. Un deuxième combat s'engage.
- Lansky se fait désarmer et dit à Harry qu'il aura rétabli l'ordre en faisant pareil que la mafia.
- Harry tire, Lansky est mort.

Coda

- La ville semble avoir regagné un peu de vie, de couleur. Les gens parlent plus facilement.
- Harry voit le bar de Nino fermé. Il va sur la tombe de Nino, au côté de sa femme et de son fils.

Sub plot

La femme de Nino

Vengé la mort de sa femme sera la principale motivation de Nino pour aider Harry. Il sait qu'avec l'aide de Harry il pourra se rapprocher des chefs de la mafia. Il n'aura pas l'occasion de rencontrer Lansky et Luciano mais demande à Harry de le venger.

La soif de pouvoir de Lansky

Lansky est content de revoir son ami Luciano, mais il aimerait garder le contrôle de l'affaire. Leur relation semble se dégrader. Vont-ils entrer en conflit ?

Le jeu

Plateforme de destination

Le jeu sera disponible sur ordinateur et console. L'ergonomie de ces plateformes convient au style de jeu. De plus, ces supports permettent de toucher un large public.

Nous n'envisageons pas une version mobile pour des raisons de maniabilité.

La cible sera les personnes de plus de 18 ans (Pegi 18) étant donnée la violence de certaines scènes (Sang, blessure,...).

Nous n'envisageons pas de multijoueur pour le jeu.

Type de jeu

Harry en Sicile sera un jeu d'enquête/action. Le joueur enchaîne les moments d'investigation et des phases d'action (fusillades, course-poursuites,...) Le jeu sera en monde ouvert. Le joueur pourra se déplacer librement et choisir comment organiser ses enquêtes.

Les phases d'enquête proposent au joueur d'incarner l'inspecteur. Il devra chercher des indices, inspecter la scène, interroger des témoins.

Les phases d'action mettront les réflexes du joueur en action; Il devra faire preuve d'agilité pour pouvoir remplir l'objectif. Courir, escalader, tirer, conduire à toute vitesse, autant d'actions que le joueur devra effectuer.

Les menus sera sous la forme d'un carnet de note. Le joueur pourra y retrouver ses objectifs, les indices, les personnes clés.



Le récit

Action

Le joueur incarnera le personnage de Harry tout au long du jeu. Ce jeu se jouera à la troisième personne et sera dans le style le Grand Theft Auto ou L.A Noire par exemple.

Pour ce qui est des actions possibles, le personnage pourra :

- **Marcher** : Utile dans toutes les situations, c'est un incontournable.
- **Courir** : Cela permettra au joueur de se déplacer plus rapidement lors de scènes de combat par exemple.
- **Sauter** : Le joueur pourra passer des obstacles en sautant par dessus ou en les franchissant (comptoirs de bar, murets, caisses en bois, voitures...).
- **S'accroupir** : S'accroupir permettra de se déplacer plus silencieusement tout en étant moins visible par les ennemis.
- **Se mettre à couvert** : La mise à couvert reprend le principe de s'accroupir mais ajoute la possibilité de se cacher derrière des objets du décor (murs, voitures ...).
- **Ramasser des objets** : Le personnage pourra ramasser des objets pour s'en servir d'arme (pied de biche, couteaux, pistolets ...) ou pour les inspecter (verres, armes ...).
- **Tirer** : Le joueur aura la possibilité de tirer avec des armes à feu (pistolets, mitraillettes...)
- **Frapper** : Il y aura la possibilité de frapper les ennemis, que ce soit à mains nues ou avec des objets ramassés préalablement.
- **Conduire** : Lors du jeu, le personnage pourra prendre des véhicules (voitures, vespas...) pour se déplacer ou s'amuser.
- **Parler avec des gens** : Cela permettra de les interroger ou simplement de demander un verre au bar.

Interactivité

Le joueur pourra interagir avec la totalité des personnages présents dans le jeu (certains ne seront pas très utiles et d'autres pourront donner à Harry des informations ou même des objets qui lui seront utiles).

Pendant son enquête, le joueur sera amené à interroger ou poursuivre des figures emblématiques de la mafia sicilienne (Guiliano, Pisciotta, Tommaso Buscetta,...). Cela ajoutera du réalisme et de l'authenticité au jeu.

Le joueur pourra aussi interagir avec les éléments du décor (conduire une voiture, se mettre à couvert ou simplement s'asseoir à une table et commander une bière).

Information

Les informations importantes seront transmises lors de scène de dialogue. Ces dialogues pourront prendre la forme d'interrogatoire où le joueur pourra choisir ses questions. D'autres informations seront disponibles en examinant les indices.

Environnement de jeu

Son

L'ambiance sonore sera différente selon l'endroit où le joueur se situe (Campagne, ville, bord de mer). Les gens pourront parler dans la rue, dans les bars. Chaque lieu possèdera son ambiance (Bar, commissariat,...).

La musique sera présente en voiture et dans les lieux appropriés (Bar, habitations). Il y aura quelques musiques extra-diégétiques pour immerger un peu plus le joueur (Phase d'action, d'enquête, révélations)

Musique

Pour les musiques intra-diégétiques, nous utiliserons des musiques italiennes de l'époque (année 40) comme par exemple *La paloma blanca* de Gigi Beccaria ou encore *Crapa Pelada* de Quartetto Cetra. Nous ajouterons quelques musiques américaines, plutôt jazz, pour coller à l'ambiance (Artie shaw, Glenn Miller).

Les musiques extra-diégétiques permettront de créer une ambiance (tension, poursuite,...). Nous imaginons des musiques comme celle de Morricone avec le thème des *Incorruptibles* ou encore les célèbres musiques de Nino Rota avec le thème du *Parrain* (et les différentes musiques du film).

Image

L'ambiance graphique de "Dirty Harry ; Last Flight for Catane" sera assez lumineuse (ambiance du sud) avec des couleurs chaudes. Le temps sera changeant, pouvant passer du soleil à la pluie et du jour à la nuit.



Les intérieurs seront assez ombragés avec des contre-jours marqués.



Notre vision

Emotion

Nous voulons avec ce jeu transmettre plusieurs émotions. Notre but est que le joueur se sente en danger, qu'il ne soit pas à l'abri d'une attaque. Nous allons créer de la tension.

Le joueur se bat à arme inégale. Le joueur devra se tenir prêt à se battre, fuir ou poursuivre. Le joueur aura de l'adrénaline. Il y aura du suspense, avec une affaire riche en rebondissement

Enfin, nous voulons que le joueur soit triste lors des événements tragiques (Mort de Nino). Le joueur aura également un sentiment, une volonté de revanche.

Note d'intention

Nous voulons avec ce jeu de coller à une vérité historique, celle de la mafia en Sicile. L'époque et le lieu choisi permettront au joueur de s'immerger un maximum dans cet univers

De plus, en incarnant le personnage de Harry, le joueur pourra devenir un détective le temps d'une enquête.

Notre but est donc de proposer au joueur une aventure immersive pour découvrir une époque et une situation. Le joueur aura un repère avec le personnage d'Harry.

Pour cela des recherches sur l'historique de la mafia en Sicile seront nécessaires. Il faudra également faire un travail sur la reconstitution de la vie à l'époque (Musique, style vestimentaire, automobile, arme). Il faudra notamment modéliser entièrement la ville (Monde ouvert).

Un travail de recherche sur les personnages réels (Lansky, Luciano, Guiliano, Pisciotta, Liggio, Tommaso Buscetta,...) sera également très importants.

Le travail sur le graphisme et le son sera également important car ils permettent d'immerger un maximum le joueur et de lui faire ressentir des sensations, des émotions.

Annexe Inspirations

L.A. Noire



Le parrain



Les incorruptibles

