

GIBBOUS

A CTHULHU ADVENTURE

Stuck in Attic - Aout 2019 - version GOG à 3.39 euros

***** NOMENCLATURE *****

Textes / Tiers / éléments du décor manipulable / Objets / commentaires / Personnage en cours / impact de vos actions

***** LE JEU *****

<Impr écr> fonctionne / utilisez un logiciel comme Fraps pour des captures d'écran ou de courtes vidéos

 > Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > LocalLow > StuckInAttic > Gibbous - A Cthulhu Adventure

emplacement des sauvegardes

le "manuel" -> ...

Cliquez sur les zones réactives pour choisir une interaction
Maintenez la barre d'espace pour révéler les zones interactives
Double-cliquez sur l'écran enlève la flèche pour se téléporter
Cliquez sur Kiteh pour parler de votre situation actuelle
Examinez le journal de Don pour ne rien manquer
Double-cliquez pour vous déplacer plus vite
La plupart des choses peuvent être examinée plus d'une fois
Appuyez sur le clic droit pour zoomer comme un fou
N'hésitez pas à utiliser tous les objets sur tout
Restez hydraté

option 'Aide' du menu principal

accès aux **objets** dans l'inventaire -> cliquez en bas à gauche / molette de la souris / touche <I>

possibilité de zapper les dialogues par <Bouton Gauche>

le joueur sera amené à incarner **plusieurs personnages** au cours de l'enquête



Kitteh, Buzz et Don

vous aurez parfois plusieurs choix de réponses pour un dialogue

certaines de vos actions impacteront des variables comme le **karma**, le **charisme**, la **moralité** etc.

observation et intuition sont les clefs de votre réussite

si vous êtes perdu, **comme indiqué dans "le manuel"** : vous êtes **Buzz** -> parlez à **Kitteh** / vous êtes **Don** -> consultez votre journal

***** *LA PARTIE* *****

volontairement, j'ai indiqué (quasi) uniquement les actions à réaliser pour progresser

Prologue - Darkham

Bibliothèque Miskatonic

vous êtes **Don R. Ketype**

parlez à **Buzz Kerwan**, le bibliothécaire -> ramassez le **paquet** sur le pas de la porte à l'extérieur -> revenez en parler à **Buzz** ...

vous êtes **Buzz**

ramassez la **chaussure de Don** et lancez la sur le **médailon étrange (au dessus du bureau)** -> prenez le **nécronomicon**

Appartement de Buzz

vous êtes **Buzz** avec **Kitteh**

prenez **clé de lenon** et **cookie suspect** dans le **four** - prenez **briquet** à côté de l'évier

utilisez la **clé de lenon** sur la **porte** de la chambre de **lenon**

prenez les **ciseaux** sous les **vêtements de hippie**

consultez le **livre ostensiblement ouvert (page de droite)**

demandez à **Kitteh** de fouiller l'**armoire très décorée** -> il trouve **journal**

allumez le **baton d'encens** avec le **briquet**

appliquez le **journal** sur le **baton d'encens allumé**

Chapitre I - Darkham

rue Christopher Vaillant

parlez à *Piscilla* (**Charisme + 5 / Intimidation - 10**)

poupée poisson en hauteur (*Kitteh* ne veut pas l'attraper -> ok + tard)

prenez la **photo mannequin** sur le **panneau d'affichage**

allée Voidsmoker

parlez à *la fille blonde*

utilisez la **petite fenêtre** ("**on**" vous demande le mot de passe)

allez voir le *chauffeur de taxi* en lui disant que vous êtes un ami de *la fille blonde*

revenez vers elle et obtenez son prénom -> *Margot* (**Charisme + 5 / Intimidation - 10**)

retournez vers le *chauffeur de taxi* et redites lui que vous un ami de *la fille blonde* -> dites lui son prénom -> vous obtenez **lettre de charlie** (**Rusé + 10 / Moralité - 25 / nice guy aura removed**)

obtenez le mot de passe (**fidélio**) auprès de *la fille blonde* (*Margot*)

utilisez la **petite fenêtre d**-> prononcez le mot de passe -> **magasin du Gentleman Vaudou** -> il vous parle de Dagon et de *Bob Olmstein* qui logerait à l'**Hôtel Finman** de **Fishmouth**

retournez voir le *chauffeur de taxi* -> il vous déposera à **Fishmouth** uniquement si vous réussissez à débarrasser son cousin *Edward* de sa femme *Asenath* **qui a pris possession de lui**

au **magasin du Gentleman Vaudou** -> il peut s'en occuper si vous lui ramenez 3 **objets spécifiques** et l'ordre dans lequel il faut les utiliser

présentez lui les **ciseaux** et la **photo mannequin**

rue Christopher Vaillant

parlez de sa **poupée** à *Piscilla*



demandez à *Kitteh* d'attraper la **poupée poisson** -> ...

échangez la avec la **poupée** de *Piscilla*

allez tout à droite pour atteindre la ...

Bibliothèque Miskatonic

examinez **deux fois** les **livres poussiéreux intrigants** -> vous emportez **traité de l'ordre vaudou** -> lisez le

allée Voidsmoker

magasin du **Gentleman Vaudou** -> présentez lui la **poupée** -> **prénommé la 'Asenath'** -> donnez lui l'ordre d'utilisation -> ... -> (**Karma + 25 / Moralité Douteuse + 15**)

retournez voir le *chauffeur de taxi* ...

Chapitre II - le Temple

la Chambre

vous êtes *Don R. Ketype*

prenez la **canette de soupe vide**, le **chiffon immaculé**, la **planche**, le **mug** et l'**extincteur**

remplissez le **mug** avec la **flaque de goudron** puis déposez le dans la **cavité** -> coincez y la **canette de soupe vide** et rajoutez la **planche** -> vous obtenez une **rampe de lancement** -> posez y l'**extincteur** -> ...



...

manipulez "**la fusée**" -> ... -> manipulez "**la fusée**"

le Hall

récupérez l'**extincteur** -> prenez le **morceau de fil** sur le **charabia astronomique** -> liez le au **rail vertical** -> insérez y l'**extincteur** -> manipulez "**la fusée**" -> ...

montez l'**échelle** ->

la pièce secrète

consultez le **journal** -> prenez la **cuillère** dans le **tiroir** -> lisez le **1er livre usé** -> lisez le **2nd livre usé** -> lisez le **3ème livre usé** -> ...

récupérez la **lentille sale** du **télescope** grâce à la **cuillère** -> nettoyez la avec le **chiffon immaculé** -> utilisez la **lentille propre** avec le **faisceaux lumineux fort** vers le **treillis** -> saisissez le **trapézoèdre brillant** -> prenez le **boulet de canon**

descendez l'**échelle** ->

le Hall

agrippez vous à l'**étendard étoilé** -> ... -> prenez le **mât** -> ...

la Chambre

appliquez le **mât** sur la **flaque de goudron** -> ...

le Hall

insérez le **trapézoèdre brillant** dans le **mât goudronné** -> ...



vous détenez une **massue** que vous frapperez sur la **surface fissurée** ...

Chapitre III - Fishmouth

vous êtes **Buzz** avec *Kitteh*

la Place

l'**office de tourisme** est fermée

la brigade citoyenne (**les Webfoote**) vous empêche d'aller vers la **Rue**

Malfrat ne veut pas vous parler

Annie (**elle attend sa cousine Piscilla**) et son chien *Tad* -> elle possède du **lait de dauphin** qu'elle pourrait troquer contre un **sandwich** (ok + tard)

porte à la lumière violette -> refus / porte à la lumière verte -> refus

l'**office de tourisme** est ouvert -> *William Waterworth* -> dites lui que vous êtes l'artiste avec le chat qui parle -> ... -> il vous **donnera permis d'artiste au nom de Tornsten** -> prenez **étiquette exotique** sur la **bouteille**

d'alcool -> regardez les objets sur l'étagère et parlez en à William Waterworth -> revenez sur la Place

la brigade citoyenne -> ils vous laisse passer ...

la Rue

abordez le fishmoutien avec journal ... puis au fishmoutien désœuvré

observez les allées sombres

fishmoutien mangeant un sandwich (Milton Damechanic) à côté de sa vieille voiture qui a déversé une flaque d'huile -> il possède un 2nd sandwich qu'il échangerait bien contre quelque chose de rafraîchissant (ok + tard)

entrez dans ...

l'Hôtel Finman

la Réception -> parlez à Finman -> il parle de [...] et aime l'or et l'alcool (ok + tard) -> pèlerin ne parle pas -> pichet de café nécessite une tasse à café (ok + tard)

revenez dans la Rue et allez au Nord ...

le Quai

prenez la canette de Dr. Fischer

parlez au viel ivrogne (Zadok) -> il possède une bouteille de whisky (ok + tard) -> il n'a jamais bu de café

Capitaine et Marin -> ne veulent pas communiquer avec vous

retournez dans la Rue -> échangez votre canette de Dr. Fisher contre son 2nd sandwich avec Milton

allez de nouveau sur la Place et donnez le sandwich à Annie -> elle vous remet son lait de dauphin -> à l'office de tourisme, William Waterworth -> demandez lui la tasse à café comme cadeau de bienvenue

revenez dans la Rue -> l'Hôtel Finman a-> remplissez votre tasse à café grâce au pichet de café

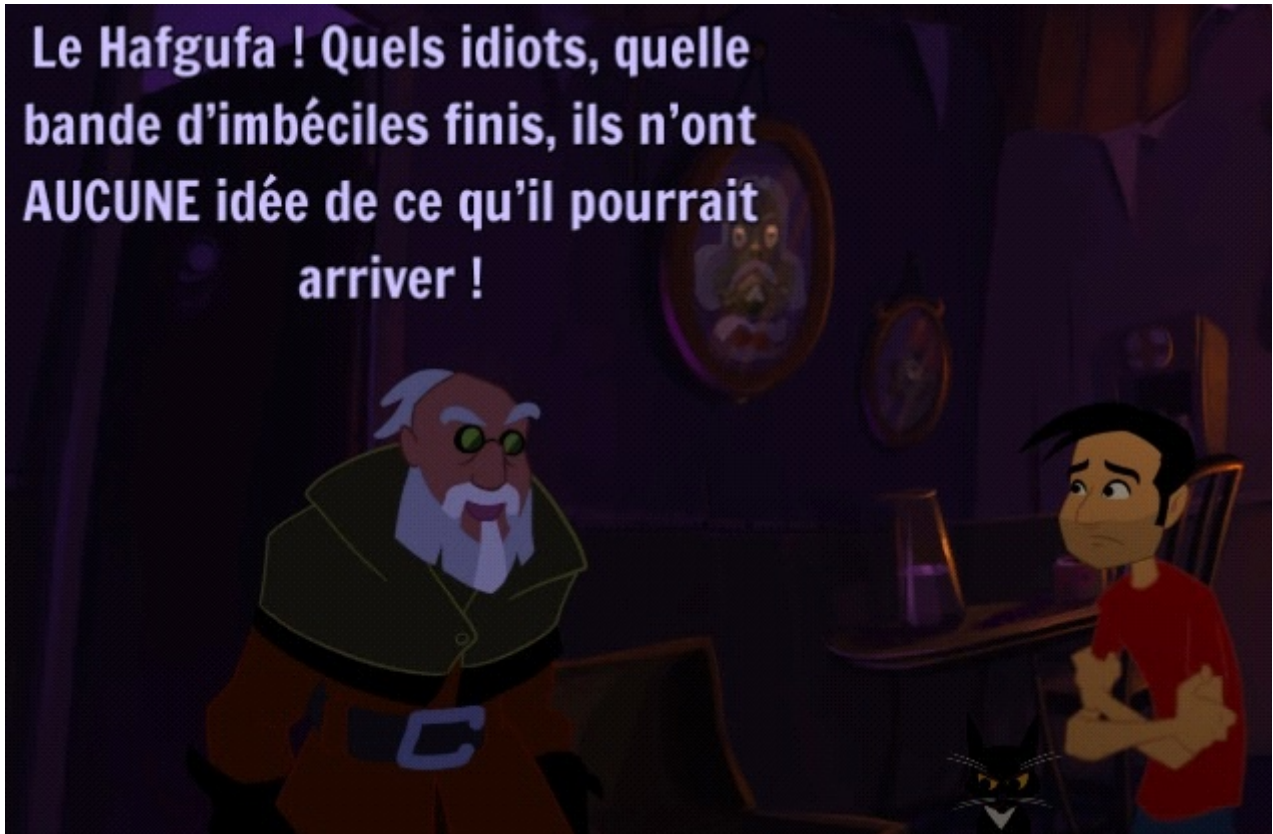
le Quai

proposez votre tasse à café remplie à Zadok -> il n'en veut pas -> vous récupérez bouteille (de wisky vide) -> posez y l'étiquette exotique -> discutez avec Kitteh -> il vous donne plusieurs indices sur la marche suivre -> revenez dans la Rue -> l'Hôtel Finman -> allez remplir votre bouteille étiquetée vide grâce au pichet de café -> au Quai, présentez la à Zadok -> l'odeur lui plaît mais pas le goût -> mélangez le lait de dauphin avec la

bouteille de café étiquetée -> proposez lui bouteille de lait et de café étiquetée -> il adore (nice guy aura restored) et vous offre bouteille de whisky -> vous pouvez désormais le questionner plus avant sur **Fishmouth** et l'attitude de ses habitants ...

l'Hôtel Finman

donnez la bouteille de whisky puis le cookie suspect à *Finman* -> ...



vous êtes dans la **Chambre de Bob Olmstein** avec *Barnabas* ... l'homme qui a engagé *Don* -> il complète ce que vous as dit *Zadok* et vous parle de *Bob Olmstein*

prenez le **symbole d'Olmstein** (morceau de papier) sur le lit

Chapitre III - Darkham

bureau de Don

vous êtes *Don R. Ketype*

ouvrez le **meuble de rangement** -> consultez la **fiche de Barnabas** -> faites en sorte que *Buzz* vous présente le **symbole d'Olmstein** -> lisez le passé dessus -> ...

Chapitre IV - Paris

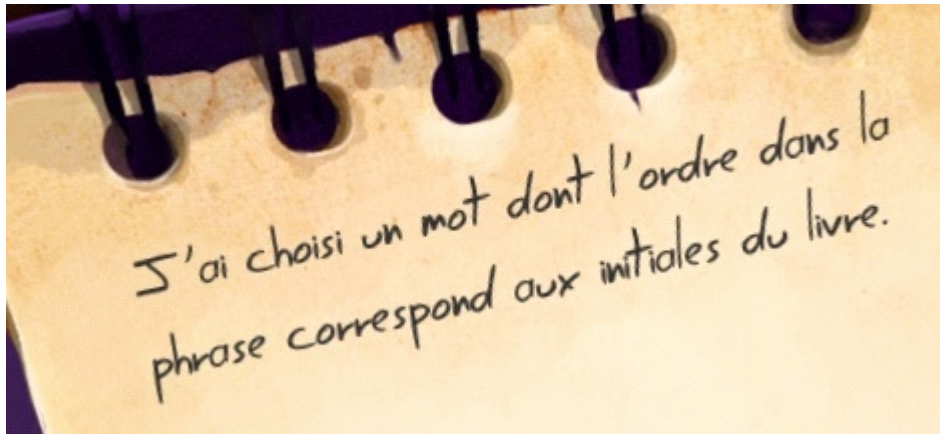
Bâtiment Flamel - 51, rue de Montmorency

la Réception -> prenez l'**hameçon** -> lisez le passé sur le **portrait** -> prenez la **brochure** (concerne **Nicolas Flamel**) -> utilisez la **cloche** -> parlez au concierge (**Serge**) jusqu'à ce qu'il vous demande le surnom qui lui a donné "**Olmstev**" -> abandonnez -> faites le revenir et parlez lui du **registre** -> dictez lui quoi écrire dessus -> ... -> lisez le passé sur son **stylo plume** (que lui a offert "**Olmstev**") -> sonnez **Serge** et dites lui son surnom ...

Chambre de "Olmstev"

utilisez le **pentagramme** puis les **livres survivants** -> lisez le passé sur les **livres survivants**

après avoir sélectionné un mot sur n'importe lequel des **livres survivants**, faites des essais avec la **bougie I** -> des indications apparaîtront dans votre journal (**comme le fait que les livres survivants sont classés par ordre alphabétique**) -> choisissez le livre '**Iconis**' -> sélectionnez les 5 mots **de la 1ère phrase** -> (re)testez la **bougie I** (le mot associé étant **Cattus**) -> ...



nouvelle note dans votre journal

vous en déduisez que les initiales des titres représentent les chiffres romains -> il ne vous reste plus qu'à appliquer la règle ->

'Identificatio Idolatres' -> est (**bougie II**)

'Idolum In Ignis' -> draconi (**bougie III**)

'Impedio Vacerrosus' -> in (**bougie IV**)

'Vastificum' -> finem (**bougie V**)

grimpez à l'**échelle** qui vient d'apparaître -> lisez le passé sur les **plumes** et le **conteneur** -> **note dans votre journal** -> appliquez la **brochure** sur le **conteneur** -> vous consultez une **page** ...

Chapitre V - Forum Maris - TranSylvanie

Rue de la Mairie

vous êtes *Buzz* avec *Kitteh*

en sus du *nécronomicon*, vous possédez *ticket de bus*

câble - *portail rouge* -> *vieille dame* vous demande le mot de passe pour pouvoir y entrer (*ok + tard*)

masque triste parle du *Château*

l'*ampoule* est trop chaude pour être touchée (*ok + tard*) / parlez à l'*habitant du coin* / prenez les *déchets*

l'Auberge

demandez à *Kitteh* de récupérer *discrètement* le *gants épais*

parlez au *gentleman égocentrique* (*Vasil*)

parlez à *Ion* (*le mari de la vieille dame*) -> il mentionne la lettre "Y" -> sur sa table, prenez la *fourchette tordue*
puis le *vinaigre* (*qui s'avère être du solvant*)

vous pouvez écouter la *radio*

discutez avec les *aubergistes* (*Itsvan et Rodica*) -> acceptez de boire de la *Tzuica* (*gniole locale*) -> vous êtes saoul et ne pouvez questionner, de façon compréhensible, *Itsvan* ...

parlez à *gentleman volumineux* (*Luca le côcher*) -> demandez lui la permission de prendre le *petit chaudron* (*ok*) -> il pourrait vous aider pour supporter la *Tzuica* a condition de remettre en marche la liaison Internet
(*ok + tard*)

la Rue de la Mairie

prenez l'*ampoule* avec le *gants épais* -> allez au Nord Ouest -> ...

la Place

Nicu -> dites lui que vous pouvez démonter son *lance pierre* -> il vous le donne

parlez à la *critique d'art* -> ... -> mettez l'*ampoule* dans le *projecteur* -> observez *forme de cœur* - *forme de cerveau* - *murale décolorée* -> allez à l'Ouest -> ...

le Promontoir

demandez au *viel homme* de vous raconter le récit illustré par la *fresque* / revenez à ...

la Place

utilisez le solvant sur le lance pierre -> vous récupérez l'élastique et la bâton en forme de Y

positionnez l'élastique sur le chaudron pour obtenir petit casque mignon rudimentaire

retournez dans ...

la Rue de la Mairie

la jeune fille et son chat (*Maria et Css Css*) qui ... aboit / entrez dans ...

l'Auberge

présentez le bâton en forme de Y à Ion -> il parle du "bloc d'éclairage", de "présenter le Y" et du "cerveau" ->

rendez vous de nouveau sur ...

la Place

insérez le bâton en forme de Y dans le projecteur -> ...



vous comptez 9 morceaux dans la **forme de cœur** (à gauche sur l'image)

filez vers ...

la Rue de la Mairie

délivrez le mot de passe à la *vieille dame* -> vous pouvez passer le **portail rouge** -> ... -> demandez à *Kitteh* d'ouvrir la **trappe** -> ... -> équipez le avec le **petit casque mignon rudimentaire** -> renvoyez *Kitteh* ouvrir la **trappe** -> **il s'occupe du brouilleur ...** -> rendez vous à ...

l'Auberge

annoncez la bonne nouvelle à *Luca* -> ... -> vous buvez une lampée au goulot de sa bouteille d'huile végétale (**automatique**) -> rediscutez avec les *aubergistes* (*Itsvan et Rodica*) après avoir bu de la Tzuica (**gniole locale**) -> celle que vous cherchez est partie au **Château** -> demandez à *Luca* de vous y emmener -> sortez et parlez lui -> ...

la Colline

des "*masques*" gardent le chemin (**comme dans le récit de la fresque**) -> faites parler *Kitteh* -> revenez à la **Rue de la Mairie** -> parlez à *Maria* -> dites lui que vous souhaitez promenez "*Css Css*" dans **la Colline** -> ... ->

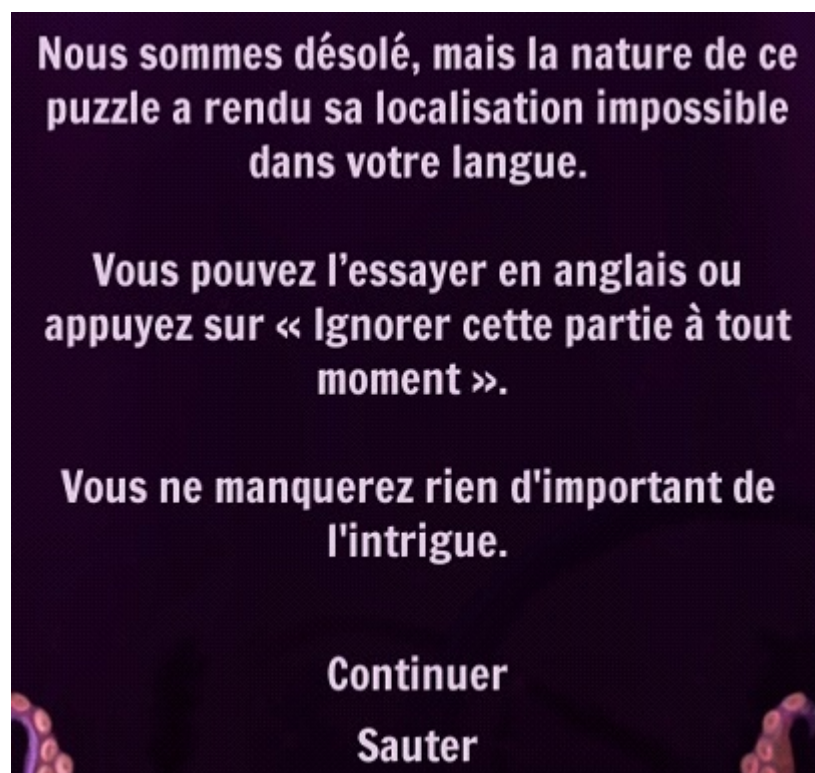
cinématiques (les "masques" croient au retour de deux des protagonistes de la fresque -> ils vous autorisent le passage -> vous ramenez "Css Css" à Maria -> Luca vous dépose en bas du **Château**) -> la clé est sous la pile de cailloux -> vous pénétrez **automatiquement** dans ...

le Château

Rez de chaussée -> DJ et Vlad vous ignorent -> allez à l'Ouest -> vous ne pouvez passer - Dj indique que vous devez combattre Vlad pour cela

montez les escaliers -> allez dans la tour (de l'ancien monastère) -> utilisez la **fourchette tordue** sur le cadenas du **coffre** -> vous récupérez des **gantelets**

redescendez -> proposez les **gantelets** à Vlad -> ...



le "puzzle" est une joute chantée

j'ai donné les réponses dans l'ordre d'apparition des dialogues

une fois remportée -> **automatiquement**, vous allez dans la pièce "**astronomie**" à l'Ouest -> ...

vous êtes *Kitteh*

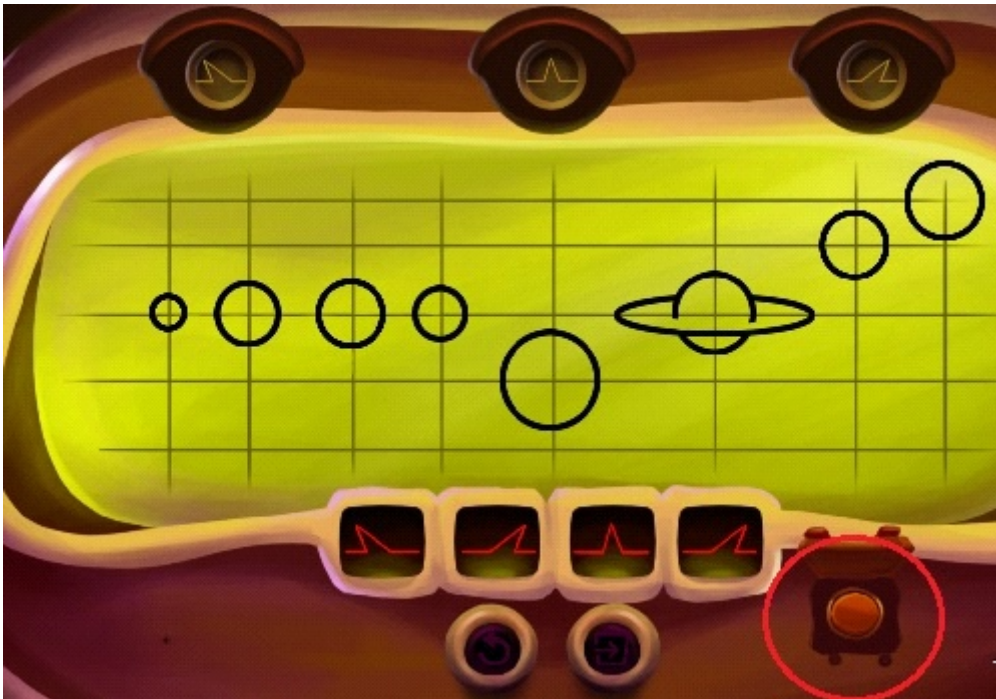
vous questionnez *Peace*

parlez au gars *bizarre* (*Nelu*) -> il mentionne un "portail" et une "grosse chauve souris" -> ...

En haut à gauche, puis à droite, et ensuite en haut au milieu et encore à droite !

la phrase qu'il répète sans cesse,

le **panneau** permet de faire bouger les **planètes** de différentes façons afin que *Kitteh* puisse, de saut en saut, atteindre puis manipuler le **bouton** de son choix dans la pièce "astronomie" -> faites le dans l'ordre de la phrase de *Nelu*



une fois la séquence terminée, validez la grâce au **bouton** sur le **panneau** -> une trappe s'ouvre

vous faites un topo complet de votre aventure à *Peace*

vous êtes *Buzz* avec *Kitteh* et *Peace*

vous recouper vos informations -> *Don* vous appelle -> ...

Chapitre VI - Darkham

vous êtes *Don*

rue **Christopher Vaillant** -> allée **Voidsmoker** -> magasin du **Gentleman Vaudou** -> vous discutez avec lui et obtenez le déguisement d'adepte souhaité (vous le portez sur vous) -> reste à l'imprégner d'une forte odeur de poissons -> en ressortant, parlez à *Margot* ... -> revenez vers la ...

rue Christopher Vaillant

la poissonnerie est ouverte -> observez le réfrigérateur et la trappe -> parlez au *poissonnier* jusqu'à ce qu'il dépose sa boîte de médicaments sur le comptoir -> lisez le passé dessus -> dites lui le mot pour dormir -> automatiquement, vous vous aspergez de poissons avariés et partez pour ...

Chapitre VI - Fishmouth

la Place

récupérez oeuf pourri et étiquette de randolf dans le tonneau / lisez le passé sur l'intellectuel

parlez au *fishmoutiens* et allez dans ...

la Rue

parlez (et lisez le passé sur) à *adepte dans un coin, adepte malade et adeptes qui discutent*

parlez (et lisez le passé sur) à *prêtre vaudou* / prenez le pied de biche

écoutez les paroles de *catastrophiste* -> il faut compléter ses phrases pour dégager le passage vers l'Hôtel
Finman (ok + tard)

parlez (et lisez le passé sur) à *adeptes studieux* / parlez (et lisez le passé sur) à *adepte accroupi*

parlez (et lisez le passé sur) à *adepte barbu* -> présentez lui l'étiquette de randolf (il dit être *Randolf* mais qu'il ne l'a pas perdu)

ramassez oeuf vraiment pourri et bottes dans la poubelle / rejoignez ...

le Quai

lisez le passé sur *adepte avec le regard au loin*, sur le Récif du diable, sur *adepte flottant* et *folie au loin*

parlez (et lisez le passé sur) à *Mec* -> ...

lisez le passé sur *ancien bateau* et (parlez à) *Gustaf* / récupérez oeuf excessivement pourri / revenez dans ...

la Rue

relancez la conversation avec le *catastrophiste* -> complétez volontairement ses phrases avec de mauvaises propositions ->

La mort et la destruction ?
Le désordre et le désespoir ?
Un gâteau au citron et de la barbe à papa.
Quitter

...

son discours absurde énerve la foule -> lancez sur lui, **oeuf pourri**, **oeuf vraiment pourri** et enfin, **oeuf excessivement pourri** -> ... -> vous avez accès à ...

l'Hôtel Finman

parlez à *Finman* - lisez le passé sur **panneau de clés** - prenez le **verre**

lisez le passé sur **horloge de grand mère** et *adepte dormant*

ressortez dans **la Rue** et remplissez le **verre** avec la **flaque d'huile** -> allez au Nord Est -> ...

Coin sombre

observez/parlez aux frères **gardiens** -> **Pesce les décrit** -> parlez à *Pesce* -> vous ne pourrez entrer dans l'**Usine Abandonnée** qu'en compagnie d'un dénommé *Piovra* (**réputé alcoolique - ok + tard**)

retournez dans **la Rue** à l'**Hôtel Finman** -> *Finman* désigne l'*adepte dormant* comme étant *Piovra* -> observez le -> utilisez, sur lui, le **pied de biche** -> versez dessus le **verre d'huile** -> réessayez le **pied de biche** -> il manque quelque chose pour pouvoir le porter (**ok + tard**) -> retournez dans **la Rue** -> Nord Ouest (**avant la sortie vers le Quai**) -> allez dans ...

la Ruelle

discutez avec la *filles* (**Joey**) -> ... -> vous échangez l'**hameçon** contre sa brouette -> continuez à discuter -> **automatiquement**, vous êtes dans ...

l'Hôtel Finman

utilisez de nouveau le **pied de biche** sur *Piovra* -> vous le transportez **automatiquement dans la brouette** jusqu'au **Coin sombre** -> *Pesce* vous laisse entrer dans ...

l'Usine abandonnée

lisez le passé du **conteneur** -> utilisez le **pied de biche** dessus -> vous récupérez **outil électrique (perceuse)**

la **trappe** est trop haute (**ok + tard - il faudra passer "ailleurs"**) / manipulez le **1er levier** -> il vous faut du **carburant (ok + tard)**

montez l'escalier -> *Piscilla* vous surprend -> ... -> **2nd levier** demande lui aussi du **carburant (ok + tard)** -> redescendez -> ...

à l'Ouest -> observez la **discontinuité** dans le mur puis lisez le passé dessus -> idem avec la **grande porte (fermée - ok + tard)** et la **zone de couchage improvisée**

manipulez la **discontinuité (Don met un coup de pied dedans)** -> observez la -> utilisez l'**outil électrique** sur elle -> entrez dans ..

la Chambre de Cryogénération

prenez le **spray d'azote liquide** et la **bouteille de gaz comprimé (liquide)**

lisez le passé sur la **machine étrange** -> utilisez la en faisant défiler les portraits -> il en manque un ... -> *Otis* en sort ... -> discutez avec lui -> demandez à *Piscilla* qu'elle vous prête son **pistolet** -> sortez -> ...

l'Usine abandonnée

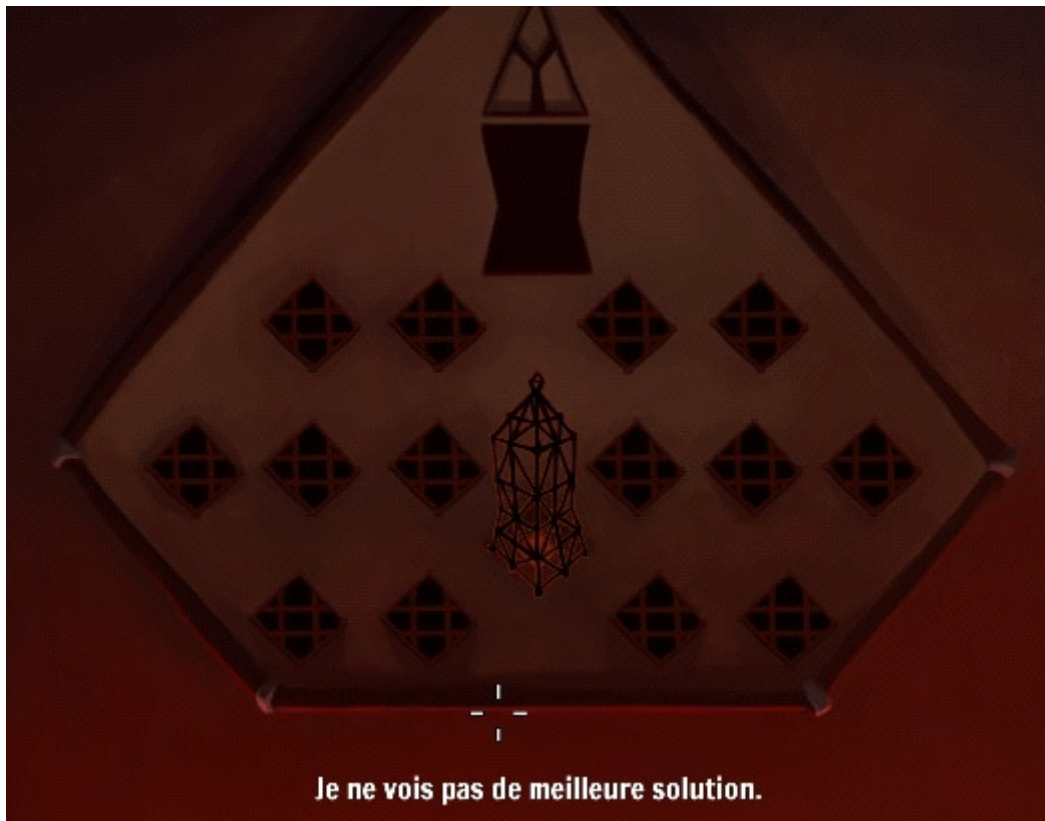
versez la **bouteille de gaz comprimé** dans la **vanne d'admission** -> baissez le **1er levier** puis le **2nd levier** -> ... -> redescendez et tirez avec le **pistolet** sur le **gros tube pendant** -> ... -> la **grand porte** est ouverte (*Piscilla et Otis s'en vont*) -> allez dans ...

la Salle de Sécurité

observez les deux **gouffres** - la **porte imposante** est fermée (**ok + tard**)

observez et lisez le passé sur l'**appareil central**

observez puis décrochez le **panneau** avec le **pied de biche** -> manipulez le -> ...



positionnez la cage sur le bouton

appuyez sur le bouton de l'appareil central -> ... -> utilisez le spray d'azote liquide pour ... -> ...

prenez les cailloux et le morceau de bois -> la porte imposante étant ouverte, avancez vers le ...

le Laboratoire

observez (et lisez le passé sur) les peintures des ailes (gauche et droite)

faites de même avec les deux moutons de poussière étranges, le mécanisme étrange (hors service - ok + tard), les panneaux de contrôle encastrés (gauche et droite -> hors service - ok + tard), le panneau de contrôle central (hors service - ok + tard), les deux tas de livres, la peinture centrale, les instruments et la machine

observez les papiers (note dans votre journal)



les signes CHK sont indiqués, il restera à trouver le M ...

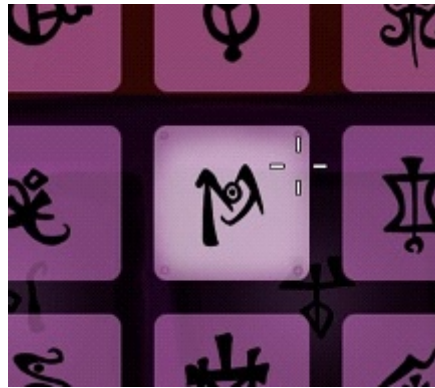
observez ouvertures -> prenez la poignée (étrange) -> essayez la sur ouvertures -> elle est conductrice d'électricité -> utilisez l'outil électrique pour y faire un trou -> insérez y le morceau de bois -> vous obtenez une poignée anti-chocs que vous pouvez installer dans ouvertures -> le courant est revenu dans le Laboratoire -> ..

manipulez le panneau central -> ...



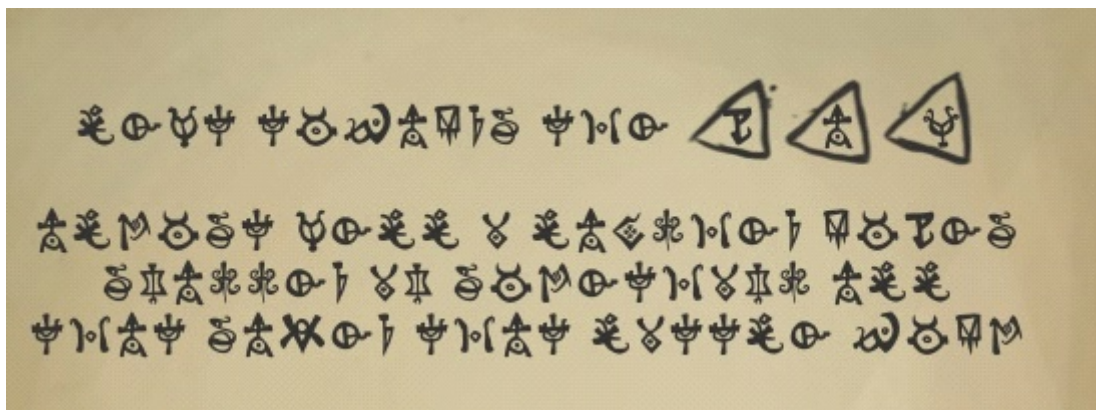
sélectionnez les symboles de C, H et K (cf. image précédente)

testez les autres symboles, pour la case de gauche, jusqu'à trouver celui du M



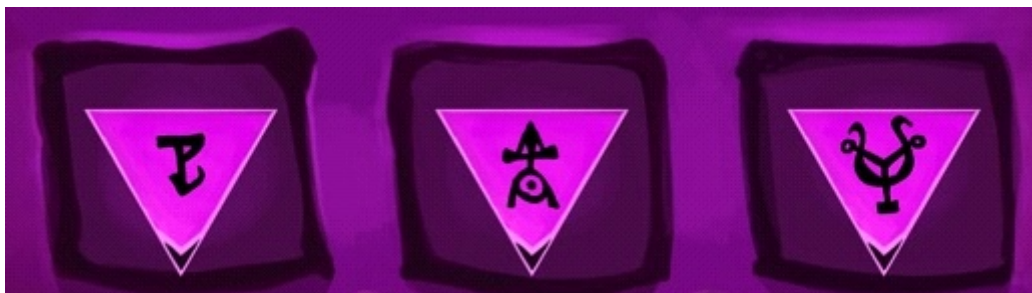
c'est celui là ...

la peinture centrale se lève -> consultez le livre qui était caché derrière -> ...



3 symboles sont "encadrés" par un triangle

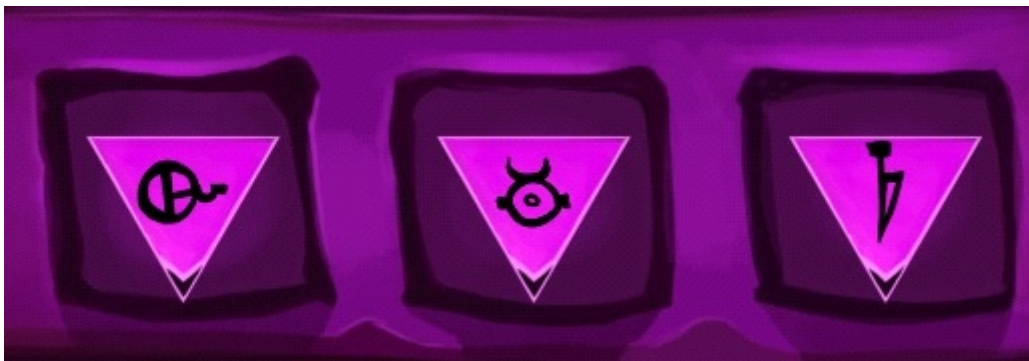
panneaux de contrôle encadré gauche -> ...



sélectionnez ces mêmes symboles

ensuite, faites pivoter chacun des 3 triangles vers la gauche -> le panneau de contrôle encadré gauche coulisse -> observez le tissu déchiré et lisez son passé (note dans le journal) -> cela vous fait comprendre que les symboles sont classés par ordre alphabétique (sur l'image précédente, en fait, vous avez saisi 'BAY')

panneaux de contrôle encadré droit -> vous devez afficher 'EOD' (cf. note dans le journal) -> ...



sélectionnez les symboles correspondant au positionnement de chacune de ces trois lettres (EOD) dans l'alphabet ...

ensuite, faites pivoter chacun des 3 triangles tout à droite -> le **panneau de contrôle encastré droit** coulisse
-> avancez -> ...

l'Ordre Ésotérique de Dagon

lancez les **cailloux** sur les *adeptes* -> ... -> vous retrouvez *Barnabas* et *Piscilla* sous la 3ème cloche -> ... ->
automatiquement, vous retournez à

Chapitre VI - Darkham

bureau de *Don*

vous discutez avec *Peace*, *Buzz* et *Otis* (*kitteh est là*)

vous êtes *Peace* et vous consultez l'**ordinateur** de *Don* -> ouvrez "**Olmstein's Sign**" et "**World map**" -> faites
glisser le 1er fichier sur le 2nd -> ...



les lieux des 3 cloches indique un 4ème (**le Point Nemo**)

vous êtes *Don* et discutez de cela avec *Peace* et *Buzz* -> ... -> vous prenez la décision commune de voguer vers ...

Chapitre VII - le Point Nemo

vous êtes *Buzz* avec *Kitteh*

la lune est "Gibbeuse"

1ère énigme

vous devez passer chacune des quatre *arcane* sous la bonne forme -> problème : *kitteh* doit vous suivre -> revenez -> avant chaque *arcane*, appliquez le *néconomicon* sur *Kitteh* jusqu'à obtenir la bonne forme -> ...



sur l'**arcane** en cours, cliquez sur sa représentation -> **Kitteh la traverse** -> passez ensuite (**sous la bonne forme**)
-> ...

observez **la pointe** -> allez à l'Est -> ...

transformez **Kitteh** en octopus -> **la stèle** -> demandez à **Kitteh** d'y grimper -> ... -> appliquez le
nécronomicon sur la **branche** -> prenez **branche pixelisée** -> allez à l'Est -> ...

2nde énigme

alle en bas -> observez bien le secteur -> chaque **cercle magique** est posé sur un îlot (a)typique -> 1er :
normal - 2nd : "terre/paysan" - 3ème : pixelisé - 4ème : pieuvre -> attendez d'être transformé à l'instar de
l'îlot choisi, faites de même avec **kitteh** via le **nécronomicon** -> manipulez tous les deux le **cercle magique**
de l'îlot choisi (**un halo blanc entourera vos deux personnages**) -> des traits violets reliant les **cercles magiques**
vont apparaître au fur et à mesure -> ...



la fin diffère un -> placez vous dans cette disposition et sous ces formes -> **cercle magique** de l'îlot "terre/paysan" pour *kitteh* et **cercle magique** de l'ilot pixelisé pour *Buzz* -> vous pouvez empruntez le **passage** -> ...

3ème énigme

insérez la **branche pixelisée** dans la **dalle de pierre** -> allez tout à l'Est -> utilisez le **nécronomicon** sur le **tas d'os** -> ...

transformez *Kitteh* en octopus via le **nécronomicon** -> faites lui manipuler le **1er cercle magique** -> ... -> observez et manipulez le **nœud** -> parlez en a *kitteh* -> revenez dans le secteur avant la **2nde énigme** -> appliquez le **nécronomicon** sur la **statue avec épée** -> prenez l'**épée** -> retournez à la 3ème énigme -> utilisez l'**épée** sur le **nœud** -> ... -> avancez -> ...

Pièce inconnue

vous êtes **buzz** (**seul**)

observez tous les **objets** et manipulez le **gros hublot** / avancez vers l'Est -> ...

la Pointe

vous êtes **buzz** avec *Peace* et *Don*

Don devra identifier, en lisant le passé, où se trouve le **détonateur** ... *Buzz* devra demander à *Kitteh* de

s'enfuir

***** *BILAN - CONCLUSION* *****

durée estimée de la partie (rédaction du document comprise) -> 21 h 00

le jeu est stable (aucun plantage) - temps de chargement court

pas grand chose à redire sur le gameplay

les histoires et dialogues associés sont très bon

la traduction FR est loin d'être parfaite ce qui nous oblige parfois à faire des galipettes intellectuelles pour bien comprendre le sens des phrases

les graphismes, de types "dessins animés", collent bien avec les personnages (*tiers* compris) -> cf. images du paragraphe 'la Partie'

les énigmes sont bien diversifiées

l'inventaire n'est jamais démentiel et reste plausible

la rejouabilité est quasiment inexistante (ce qui semble la norme pour ce genre de jeu)

reste le mystère des variables (*karma*, *moralité* etc.) -> comment les afficher et à quoi servent elles ?

de prime abord, mettre de l'humour dans une aventure Lovecraftienne, c'est assez tordu comme point de départ

finalement, vu comment sont décrites les situations humoristiques, cela passe plutôt bien et ceci d'autant plus que le joueur reste en haleine, tout au long de l'enquête, sur sa finalité et les (mé)aventures des principaux *protagonistes*

je veux dire par là, que "la rigolade" ne sape pas le suspense et le côté "horreur" du jeu

ceci étant dit, chacun appréciera selon son ressenti de l'univers de l'Appel de Cthulhu (strict ou pas)

j'ai trouvé que **Gibbous, a Cthulhu Adventure** est un bon jeu ... sa courte durée et la traduction FR imparfaite ne me permettant pas de le qualifier supérieurement