

TRÜBERBROOK

Mars 2019 - dev. BTH <- un groupe d'étudiants Allemands

obtenu gratuitement fin Septembre 2023 sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

Tiers / *personnage actif* / objectif / mes réponses

bug - important / Non utilisé

----- TECHNIQUE -----

Absence de manuel / didacticiel cf. "pré titre"

<Windows> fonctionne / <Impr écr> fonctionne

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

 Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > LocalLow > BTF > Truberbrook > le répertoire des sauvegardes

----- DESCRIPTION / CONSEILS -----

en cas de latence de la souris, diminuez les options graphiques au lancement du jeu



----- LA PARTIE -----

pré titre - didacticiel

vous êtes une *jeune femme (Gretchen)* - vous devez repartir avec votre moto

clé de la station service dans tuyau - pince dans boîte à outils

entrez -> photo étrange cache armoire électrique -> interrupteur -> coupez câble électrique avec pince -> gobelet sur table -> prenez carte postale -> sortez -> ...

remplissez gobelet de glace du frigo -> pompe à essence pour faire le plein -> gobelet remplie de glace sur moto -> moto -> ...

prologue

Allemagne 1967 - vous êtes un *jeune homme (Hans Tannhauser)*



...

bord du lac -> ... -> place centrale de Trüberbrook -> ...

pension -> rez de chaussée -> ... -> jeune femme -> ... -> sonnette -> "la patronne" -> ... - Hans Tannhauser -> ... -> en un sens, oui -> ...

vos chambre -> cinématique : "quelqu'un" vole vos écrits de physique quantique - vous devez le retrouver ... (ok bien + tard) -> traces de pas "gants" -> rez de chaussée -> traces de pas "gants" -> place centrale de Trüberbrook -> traces de pas "gants" -> automatiquement, jeune femme -> ...

le promontoire -> traces de pas "gants" -> jeune femme -> ... - des mauvais esprits ? -> ... -> Gretchen (la jeune femme) -> ... -> on ferait mieux d'appeler la police ! ou un exorciste -> ...

1er chapitre

... -> Gretchen -> tous dialogues ... - lui ramener clé du téléphérique + remettre en fonction circuit électrique

place centrale de Trüberbrook -> homme en fauteuil roulant - sa table vacille, vous devez la stabiliser

pension -> rez de chaussée -> ...

"la patronne" -> signalement du vol puis tous dialogues -> ramassez sous bock après avoir bu bière

jeune fille -> ... -> téléviseur -> automatiquement, jeune fille -> ... -> je ne crois pas -> ... -> Berlin est situé en plein centre de Brandebourg -> ... -> physicien quantique -> ... -> je peux faire disparaître des quantités incroyables de bonbons -> ... -> votre oncle était magicien ? -> ... - vous devez lui prouver que vous n'êtes pas un terrien

porte fermée (ok cf. 4ème chapitre) - l'**horloge** est bizarre -> enregistrez ce que vous voyez sur la table -
prenez **brochette de fromages** & **boîte de sardines**

parlez de porte fermée à "la patronne" -> ... -> prenez **sous bock** sur table basse

votre chambre -> prenez **couverture sur meuble** -> **tige de massage** sous le lit -> **trou sous le bureau** :
enregistrez délabrement -> prenez **cintre** dans **armoire** -> ...

depuis fenêtre de votre chambre -> prenez **cintre** sur le fil -> **barre de massage** sur **antenne de télévision** -> ...

rez de chaussée -> ... -> **jeune fille** -> enregistrez - **vous simulez conversation avec votre planète** ... -> elle vous
révèle un secret ...

votre chambre -> poussez **tapis** -> ... -> prenez **schnaps** -> ...

rez de chaussée -> "la patronne" - **demandez pour la police**

place centrale de Trüberbrook -> utilisez 2 **sous bocks** pour caler table -> **homme en fauteuil roulant (le baron)**
-> **tous dialogues** -> son chat **Klaus** a disparu ... (ok cf. **renard**)

le cinéma -> **enseigne** -> enregistrez

pension -> **rez de chaussée** -> "la patronne" -> échangez **barre de massage** contre **canne à pêche** -> ...

le bord du lac -> **ponton** -> vous n'avez pas d'appât (ok cf. **asticot**) -> **renard** dans l'**arbre** -> ... -
automatiquement, vous enregistrez -> posez **couverture** sur **barque** -> prenez **roseau** -> utilisez **roseau** +
brochette de fromage + **schnaps** sur **renard** dans l'**arbre** -> ... -> "abordez le" -> il file vers ...

place centrale de Trüberbrook -> donnez **boîte de sardines** à **renard** ... -> **enseigne** de la **pension** -> enregistrez

pension -> **rez de chaussée** -> prenez **asticot** sur la table

le bord du lac -> **ponton** -> pêchez -> ... - vous récupérez **ouvre boîte** - reprenez **canne à pêche**

place centrale de Trüberbrook -> lancez **ouvre boîte** sur **statue** -> équipez vous de l'**armure** -> ...

le promontoire -> prenez **carton** -> reliez les 2 **câbles haute tension (circuit électrique est ok)**

automatiquement, vous êtes **place centrale de Trüberbrook** -> capturez **renard** avec **carton** - il s'échappe de
nouveau -> ...

le promontoire -> **renard** -> ... - il s'électrocute -> **renard**

place centrale de Trüberbrook -> **le baron** -> donnez lui **renard (Klaus)** -> ... -> **demandez lui clé du**
périphérique

le promontoire -> **clé du périphérique** sur **appareil** -> ... -> installez 2 **cintres** sur **câble du périphérique** ->
automatiquement, vous utilisez le périphérique -> ... -> tandis que **Gretchen** tient bon, vous, vous chutez ...

2nd chapitre

automatiquement : ... -> vous êtes dans une **pièce aménagée en chambre d'hôpital** -> ...

ressaisissez vous (**utilisez vous**) -> ... -> **docteur** -> **un peu étourdi peut être** -> ... -> **je ne m'en souviens pas** -> ... -> **l'idée de départ était d'aller en vacances** -> ... -> **je viens de loin** -> ... -> **je ne comprends pas** -> ... -> **docteur s'en va** -> **vous devez vous échapper**

porte -> **refus des tests** -> **squelette** sera **automatiquement** disposer sous les draps du **lit** -> **armoire verrouillée** -> prenez **virtuellement échelle** -> **traces de sang** -> poussez **rideau de douche** -> **pièce de monnaie** dans **pommeau de douche** -> **douche** fonctionne - **inscription** nécessite lumière (**ok voir + bas**) -> fusible a remplacer dans **boîte à fusibles** (**ok voir + bas**) -> ...

trappe -> utilisez **physiquement échelle** -> utilisez **pièce de monnaie** sur **vis de de trappe** -> **échelle** -> ...

porte vers **administration** -> **aquarium de sangsues** - **photo étrange (hum hum ...)** -> sortez & descendez -> ...

le hall du Sanitarium Paradiso -> ... -> **coffre à combinaison** (**ok voir + bas**) - **serrure porte d'entrée** nécessite **clé** (**ok voir + bas**) - prenez **appareil thérapeutique** -> ...

pièce aménagée en chambre d'hôpital -> branchée **appareil thérapeutique** sur la prise en utilisant **inscription** dans la **douche** -> **porte** -> **acceptez** de faire des tests -> **salle des tests** -> **clé** sur le mur (**ok voir + bas**) -> **docteur** -> ... -> **maillage de points & de lignes** -> **des biscuits** -> **un papillon** -> ...

pièce aménagée en chambre d'hôpital -> **administration** -> prenez **papier d'aluminium** dans **barbecue** -> **pièce aménagée en chambre d'hôpital** -> **papier d'aluminium** sur **boîte à fusibles** -> lisez **inscription** dans la **douche** : 50 78 -> ...

le hall du Sanitarium Paradiso -> fiche d'un patient dans **coffre à combinaison** ... -> **docteur** vous interpelle -> **où sont les toilettes ?** ...

automatiquement -> **salle des tests** -> **docteur** -> ... -> **la guerre** -> **la cruauté** -> **de la violence inutile** -> ... -> **deux** -> **deux** -> **deux** -> **deux** -> ... -> **apaisant** -> **la relaxation** -> **édifiant** -> ... -> **rectangle** -> **triangle** -> **la lune** -> ... -> **un costume où ?** -> **quelque chose entre les deux ?** -> **quel Heinz ?** -> **sueur de chien !** -> ... -> **Papa, tante Lotti et la glace Hansen** -> ai je déjà mentionné ... je vends des tiges de massages -> **oui** ... -> **docteur** décrète que vous n'êtes pas un Alien ... -> prenez **clé** sur le mur

le hall du Sanitarium Paradiso -> **clé** sur **serrure porte d'entrée** -> ...

3ème chapitre

vous devez rejoindre Gretchen par la mine

extérieur de la mine

l'entrée de la mine est éboulée (**ok voir ci après**)

prenez **roue crantée** -> attachez **chaîne** à la **porte de la cabane** -> prenez **casque** dans **débris** -> ramassez **ceinture** près **tente** -> **tente** -> enregistrez

faites fonctionner l'**appareil** - chaîne s'enroule en ouvrant **porte de la cabane** -> prenez y **bonbonne de liquide inflammable**

disposez **roue crantée** sous **chariot** -> attachez la **bonbonne de liquide inflammable** avec **ceinture** au **chariot**

-> **chariot** ... - vous percutez et détruisez l'**entrée de la mine** ... le souffle de la bonbonne de liquide inflammable continue a vous propulser ...

grotte dans la mine

prenez **pioche** -> récupérez **roue crantée** -> poussez **3 fois** **benne du chariot** -> posez **roue crantée** sur **vanne** -> tournez **vanne** - utilisez **pioche** sur **tuyau** -> jetez (**ou pas**) **pièce de monnaie** dans **le trou** -> **faites un vœux** : j'espère quitter cette grotte un jour

jetez **pioche** sur **stalactite** qui chutera dans **le trou** -> ... - l'eau monte -> ...



...
sautez dans **benne du chariot** -> ... -> grimpez en face -> ...

grande cavité

Gretchen est là ... **vous devez ouvrir l'immense porte en acier**

Gretchen -> j'ai été enlevé, étudié et emprisonné par un savant fou -> ... -> j'ai trouvé ton camp dehors -> ...

corde par où elle est descendue -> **dispositif d'activation** - 5 lumières rouges s'affichent sur **immense porte en acier** -> ... -> *Gretchen* -> ... -> **immense porte** -> enregistrez

recherchez des **écrits** sur les parois de **la grande cavité** - *Gretchen* les éclairera automatiquement -> si l'**écrit** est "bon", une lumière blanche s'affichera sur l'**immense porte en acier** - **vous devez trouver les 5 écrits** -> ...



un des 5 écrits

5 lumières blanches sur l'immense porte en acier -> dispositif d'activation - l'immense porte en acier s'ouvre ...

salle de commande du complexe

vous devez l'explorer

allumez console -> Gretchen -> ... -> ramassez bouteille au sol -> modèle du système solaire déséquilibré -> enregistrez ... -> posez y bouteille pour l'équilibrer

mécanisme d'ouverture de porte -> cage de la porte déclenche message vocal - mécanisme d'ouverture d'ascenseur (ok + tard via cinématique)

prenez barrette de RAM sur table du modèle de système solaire -> ouvrez 1er panneau à gauche de la console -> insérez barrette de RAM -> ... -> mon nom est Tannhauser -> ... -> je suis Hans et j'ai défragmenté ta mémoire -> ...

cage de la porte déclenche de nouveau message vocal -> qui est il et où est il ? -> station de surveillance apparaît -> ...

qu'elle sorte de station est elle ? -> ... -> depuis combien de temps elle est en service ? -> ... -> qui l'a construite ? -> ... -> comment être autorisé ? -> ... -> dites lui que vous êtes le docteur Von Streck -> ... -> demandez si elle s'ennuie -> ... -> que se passerait il si le docteur Römmler avait eut un soucis ? -> ... -> ce dernier ne voulait pas la blesser -> ... -> c'est le but, elle ne peut faire la différence -> ...

ouvrez 2nde panneau à gauche de la console - celui qui surchauffe -> station de surveillance -> ... -> même si je t'ai aidé ? -> ... -> mais tu me connais ! -> ... -> mais oui ! -> ...

automatiquement, vous passez la cage de la porte -> ... -> cinématique ...

vous (Hans Tannhauser) êtes dans la salle de commande du complexe avec ...

tous dialogues -> ... -> Lazare Staft -> ... - il vous explique "sa démarche" -> automatiquement, vous sortez ensemble par l'ascenseur ...

4ème chapitre

vous êtes seul dans l'infini ... -> gauche -> *docteur* -> ...

automatiquement, *Lazare Staft* au **promontoire** de **Trüberbrook** -> ... -> *s'il te plaît, j'ai besoin de savoir !* -> ...
-> *peux tu m'en dire plus ?* -> ... -> **automatiquement**, vous vous rendez ensemble dans **votre chambre** ...

vous devez retrouver *Gretchen* (ok cf. 5ème chapitre)

vous devez fabriquer un discriminateur quantique (ok voir ci dessous)

Premièrement : nous avons besoin d'une source d'énergie. Une source très forte.

Deuxièmement : un accélérateur de particules. Ça va être dur à trouver.

Troisièmement : un liquide de refroidissement très puissant. Sinon tout pourrait exploser.

Numéro quatre : le dernier, mais pas le moindre. Un interface pour contrôler le périphérique. N'importe quel type de périphérique !

...

prenez **bocal vide** -> *Lazare Staft* -> **tous dialogues** ...

rez de chaussée -> "*la patronne*" -> **demandez lui s'il est connaît *Lazare Staft*** -> ... -> a propos de la police -> **l'affaire est réglée** -> ... -> rendez lui **canne à pêche** -> ... -> **mon sifflet ?!** -> ... -> **ma tige massante** -> ... -> elle vous donne **sifflet** -> prenez **saucière** -> **vous devez récupérer tube cathodique dans téléviseur** (ok + tard avec tournevis) -> *jeune fille* -> **avec la télévision, tu vas finir par avoir les yeux carrés** -> ...

place centrale de Trüberbrook -> ...

pour y attirer les corbeaux, **sifflet** sur **antenne de télévision** - **il faut qu'ils soient + lourds** (ok voir ci dessous)

Pénélope Adès -> ... - tous les tickets de tombola pour l'excursion sur **le lac** sont vendus (ok voir **bord du lac**)

machine à barbe à papa -> **tir à la carabine** -> *musicien* - il a froid et ne veut pas vous parler (ok bien + tard avec schnaps frelaté) -> ...

le Baron -> ... -> **comment va *Klaus* ?** -> ... -> **vous appréciez les festivités ?** -> ... -> **avez vous déjà entendu le nom de *Lazare Staft* ?** -> ...

confiseur -> achetez **cône d'amandes rôties** -> pour y attirer les corbeaux, **sifflet** sur le **seau** -> ...

jeu de force -> *forain musclé* -> **quel est le prix à gagner ?** -> ... - **il vous faut des vitamines** (ok + tard)

marin unijambiste -> ... -> **qu'est il arrivé à votre jambe ?** -> ... -> **vous avez peur de l'eau ?** -> ... -> **pourquoi être devenu marin alors ?** -> ...

le promontoire -> **boîte verrouillée** (ok + tard - station de relevés météo) - **cabine téléphonique** -> enregistrez ...
-> **place centrale de Trüberbrook** -> ...

bord du lac -> ... -> **boîte verrouillée** (ok + tard - station de relevés météo) -> **devant le ponton**, ramassez **ticket de tombola** -> **lampadaire** (compris + tard - voir + bas) -> ... -> pour y attirer les corbeaux, **sifflet** sur **arbre** -> **corbeau** -> enregistrez ... -> donnez leurs **cône d'amandes rôties** -> ... - **ils sont + lourds** -> ...

place centrale de Trüberbrook -> **cinématique** : attroupement autour de *Pénélope Adès* -> présentez lui **ticket de tombola** -> ... -> vous remportez **boîte de nourriture pour chat** -> *le Baron* -> **je vous ai vu à la tombola, non ?** -> ... -> acceptez d'échanger **boîte de nourriture pour chat** contre **bottes de randonnée** -> ... -> *marin*

unijambiste -> je vous ai vu à la tombola, non ? -> ... - il possède ticket pour l'excursion, vous devez l'obtenir (ok voir ci dessous) ... - il ne veut pas des bottes de randonnées -> ... -> pour y attirer les corbeaux, sifflet sur antenne de télévision - elle se casse -> ...

rez de chaussée de la pension -> jeune fille est partie - pour extraire tube cathodique de la télévision, il vous faut le bon outil (ok + tard avec tournevis) -> ...

le promontoire -> randonneuse -> ... - parlez lui plusieurs fois -> alors, vous faites une pause ? -> ... -> ça sonne un peu comme ma crise de la vie -> ... -> vous connaissez les gens du coin ? -> ... -> vous connaissez un certain Lazare Staff ? -> ... -> je t'ai vu à la tombola -> ... -> échangez bottes de randonnée contre tabac -> ...

place centrale de Trüberbrook -> marin unijambiste -> échangez tabac contre ticket pour l'excursion

bord du lac -> ... - écureuil s'en va à gauche -> hôtesse -> combien pour les animaux ? -> ... -> les monstres aquatiques - réponse 3 -> ... -> ramassez bouée en forme de dinosaure -> hôtesse -> dites lui que vous avez gagné le ticket de tombola -> ... -> pédalo -> hôtesse -> le pédalo à une fuite -> ... -> acceptez de le réparer (fuite + roue manquante) -> appliquez la saucière sur pédalo -> hôtesse -> dites lui que vous êtes pressé -> ... -> allez tout à gauche -> ...

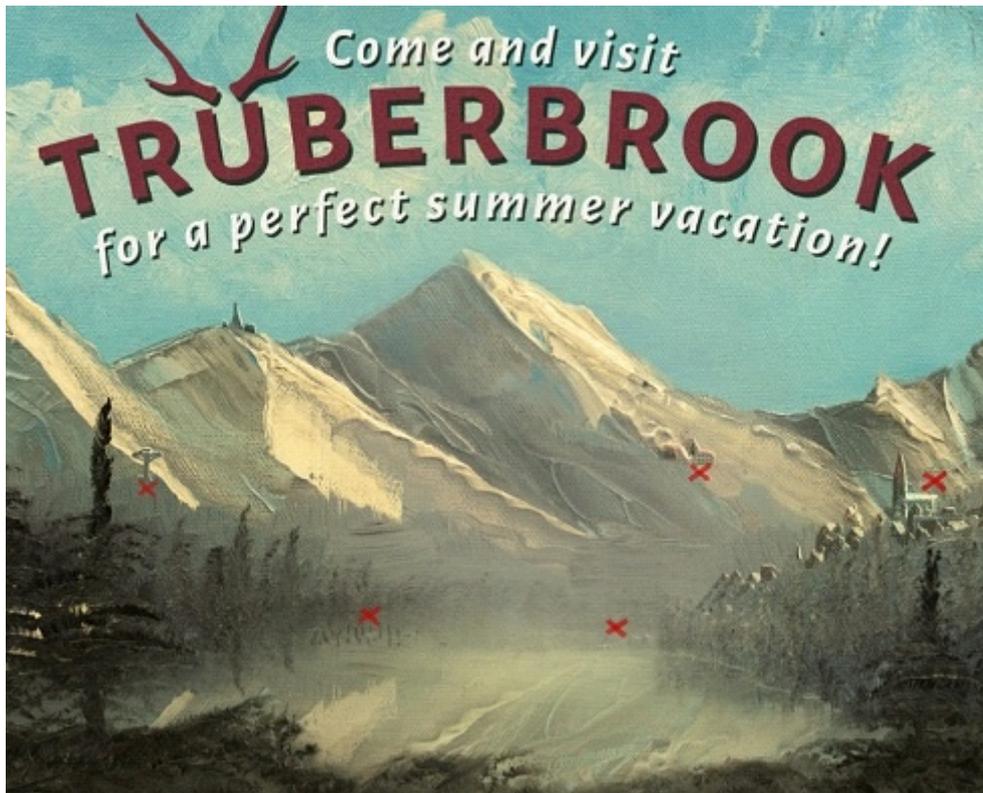
décharge -> arbre -> affiche -> arbre -> Ode à Klaus - corde est dépliée -> détritrus -> enregistrez -> ... -> ramassez couvercle de poubelle -> montez à la corde -> ... -> journal -> cueillez fruits -> échelle -> ...

cabane dans l'arbre de la décharge -> homme en robe de chambre -> ... -> du calme ... -> ... -> faites vous allusion au panneau "accès interdit" ... -> mon nom est Tannhauser -> ... -> c'est quoi ces ordures ? -> ... -> Lessing (l'homme en robe de chambre) vous croit - il dit être prêt à vous aider -> prenez hélice de l'éolienne -> Lessing -> tous dialogues -> ... -> redescendez ...

bord du lac -> installez hélice sur pédalo -> pédalo -> automatiquement, vous pédalez jusque dans ...

le marais -> squelette de théropode -> enregistrez -> ... -> pour y attirer les corbeaux, sifflet sur squelette de théropode -> ... -> vagabond mort -> enregistrez -> ... -> vieille clé rouillée sur lui -> prenez ses bottes en caoutchouc jaunes -> ... -> boîte verrouillée (ok + tard - station de relevés météo) - champignons inaccessibles - il vous faudra pouvoir traverser (ok + tard) -> lumière verte - vous êtes irradié -> 1/2 tour -> ...

bord du lac -> pour avoir réparer pédalo, hôtesse vous offre carte postale -> ...



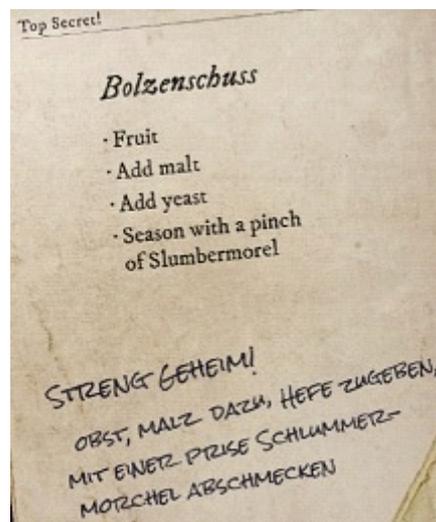
dorénavant, vous avez accès directement à plusieurs **secteurs**

place centrale de Trüberbrook -> rez de chaussée de la pension -> **vieille clé rouillée** ouvre **porte** -> "la patronne" -> **abordez autre sujet** -> ... -> **son frère** -> **dites lui la vérité** -> ... -> **porte** -> **cave scellée** - vous y voyez rien, **il vous faut quelque chose pour éclairer** (ok voir ci dessous) -> ...

la décharge -> **randonneuse** -> ... -> elle vous donne **vitamines** -> **place centrale de Trüberbrook** -> **jeu de force** -> prenez **vitamines** -> ... -> vous gagnez **trophée en plomb** -> ...

bord du lac -> **lampadaire** -> quand **lucioles** apparaissent, capturez les avec **bocal** -> ...

place centrale de Trüberbrook -> rez de chaussée de la pension -> **porte** -> **cave scellée** -> **automatiquement**, vous tenez en main **bocal de lucioles** -> descendez -> **recette du schnaps** ...



fruits + malt + levure + pincée de morilles de saison

prenez **malt**, **levure** et **couvercle de poubelle** -> **il vous faut allumer l'alambic et trouver des morilles** -> **rez**

de chaussée -> "la patronne" -> demandez lui autre chose -> ... -> avez vous du feu ? -> elle vous remet briquet (zippo) -> ...

le marais -> traversez à l'aide des 2 couvercles de poubelles et des bottes en caoutchouc jaunes -> cueillez champignons lumineux -> ...

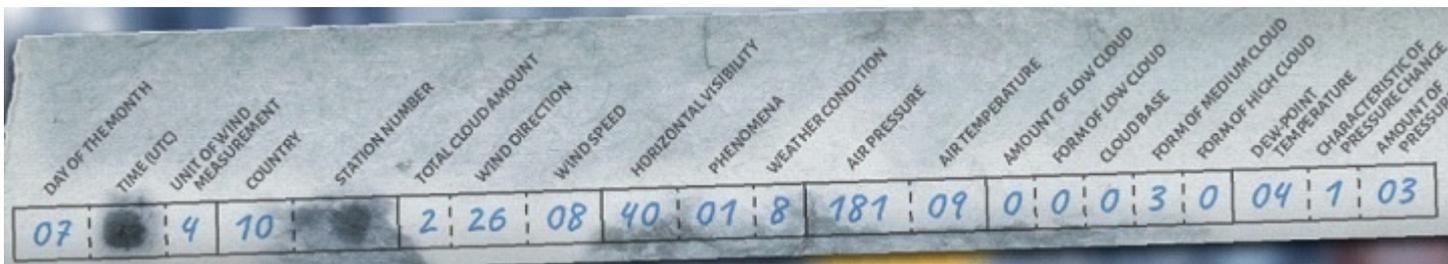
place centrale de Trüberbrook -> rez de chaussée de la pension -> porte -> cave scellée -> descendez -> allumez alambic avec briquet -> déposez fruits -> versez malt -> ajoutez levure -> finalisez avec champignons lumineux -> ramassez schnaps frelaté -> ...



...

automatiquement, vous le gouttez ... vous vous réveillez au bord du lac -> ... -> droite -> ... -> un "bang" retentit - il neige -> ... -> femme emmitouflée mentionne la station météorologique -> droite -> ... -> un "bang" retentit - la neige a cessée - regardez le ciel ! -> ...

la station météorologique -> cahute en tôles -> enregistrez ... -> utilisez vitamines pour prendre pelle -> ... -> femme emmitouflée (Madonna Lucke) -> tous dialogues -> ... -> la moisson sera morte ? -> il apporte un sol glacé difficile a labourer ? -> ... -> échelle -> réservoir d'hélium - il vous en faut (ok voir ci après) -> ... - Madonna Lucke ne veut pas que vous en preniez -> demandez lui la permission -> ... - elle vous demande de télégraphier d'abord ce message (ok voir ci dessous) -> ...



il manque deux valeurs qu'il vous faudra deviner : l'heure et le n° de station

place centrale de Trüberbrook -> rez de chaussée de la pension -> "la patronne" -> demandez pour le télégramme -> 07204 - 10433 - 22608 - 40018 - 18109 - 00030 - 04103 -> ...

place centrale de Trüberbrook -> la station météorologique -> rendez compte à Madonna Lucke -> ... -> elle vous confie une 2nde tâche qui consiste a vérifier ses 3 stations de relevés météo (boîtes verrouillées) - pour cela, elle vous remet tournevis -> ...

le marais -> ... -> tournevis sur station de relevés météo -> ... -> bord du lac -> tournevis sur station de relevés météo -> ... -> place centrale de Trüberbrook -> le promontoire -> tournevis sur station de relevés météo -> ... -> place centrale de Trüberbrook -> rez de chaussée de la pension -> tournevis sur télévision -> prenez tube cathodique -> ...



...

place centrale de Trüberbrook -> la station météorologique -> rendez compte à *Madonna Lucke* -> ... - elle "s'envoie en l'air" -> remplissez bouée en forme de dinosaure via réservoir d'hélium -> ...



...

le marais -> ... -> creusez au pied de lumière verte avec pelle -> grâce à trophée en plomb, récupérez roche de météore



...

place centrale de Trüberbrook -> musicien -> proposez lui schnaps frelaté pour le réchauffer -> automatiquement, le concert est lancé -> ... - observez ceux qui sont là ... -> step out before the sunlight -> ... -> there's no way out of ... -> ... -> [solo de guitare] -> ... -> prenez accordéon -> ...



...

rez de chaussée de la pension -> votre chambre -> disposez tube cathodique sur cadre du discriminateur quantique -> cinématique -> ... -> disposez bouée en forme de dinosaure remplie d'hélium sur cadre du discriminateur quantique -> cinématique -> ... -> disposez roche de météore sur cadre du discriminateur quantique -> cinématique -> ... -> disposez accordéon sur cadre du discriminateur quantique -> cinématique -> ...

5ème chapitre

vous êtes seul dans l'infini ... - vous devez quitter la terre -> gauche -> ...

Lessing -> ... -> docteur -> ... -> randonneuse -> ... -> jeune fille -> ...

empruntez le portail -> vous (*Hans Tannhauser*) êtes dans la salle de commande du complexe avec *Lazare Staff* ... - vous détenez discriminateur quantique

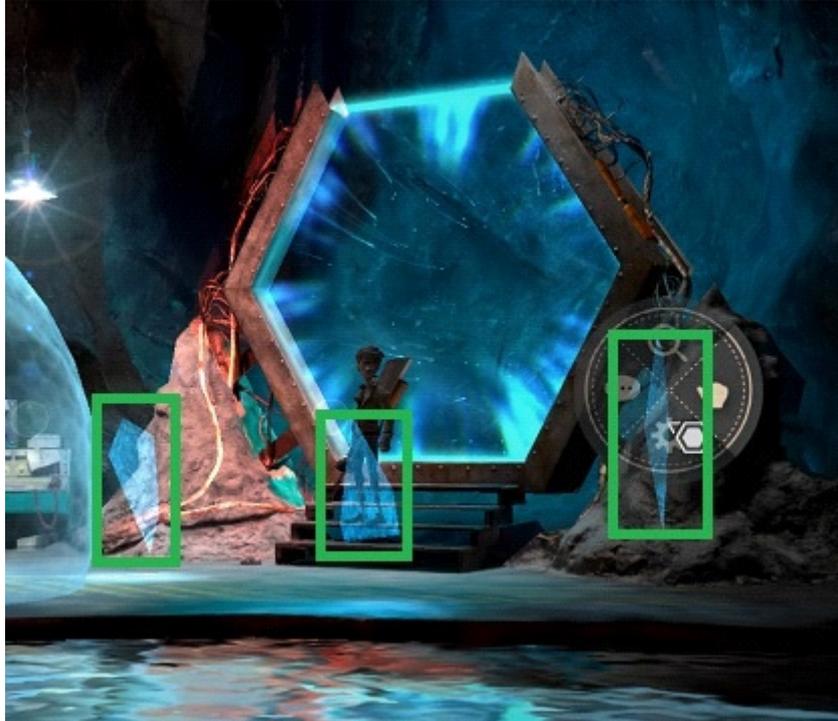


...

station de surveillance -> ... -> dernier panneau à gauche de la console -> ... -> cage de la porte -> cinématique -> ...

vous êtes dans la cavité du portail - Gretchen est là ...

utilisez **discriminateur quantique** sur **portail** - vous êtes dupliqués 3 fois -> *vous double devant console* -> *console* -> *armoire* -> ... -> utilisez **discriminateur quantique** sur **portail** -> *vous double devant portail* -> 3 **plaques de verre** -> ...



les plaques de verre ...

utilisez **discriminateur quantique** sur **portail** -> *vous double tout à gauche* -> 2 **plaques de verre** -> utilisez **discriminateur quantique** sur **portail** -> *vous double devant console* -> **plaque de verre** -> utilisez **discriminateur quantique** sur **portail** -> cliquez sur *vous double devant portail* -> **portail** -> ...

vous êtes à **place centrale de Trüberbrook** -> ... -> abordez tous *les tiers* - poussez *Gretchen* -> vous êtes dans **la cavité du portail** -> **discriminateur quantique** sur *Gretchen* jusqu'à ce qu'elle soit **devant portail** -> **rapidement**, **armoire** -> ...

cinématiques de fin -> ... -> décidez de **suivre** (ou pas) *Lazare Staff* !

~~~~~ LE BILAN ~~~~~

durée indiquée par le jeu -> 12 h 09

durée estimée de la partie (avec pré titre) + rédaction du document -> 14 h 15

~~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~~

les défauts du jeu

non optimisé - vu le niveau des graphismes, il n'est pas normal de devoir jouer en qualité basse <- 6 Go de RAM / 1 Go de VRAM

quelques incohérences ou bizarreries - traduction FR imparfaite - documents en Allemand

inventaire parfois surdimensionné

les qualités du jeu

chargement assez rapide - aucun crash

le game play est bon

l'histoire et les dialogues sont assez bons

TrüberBrook est un assez bon "petit" jeu