

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"

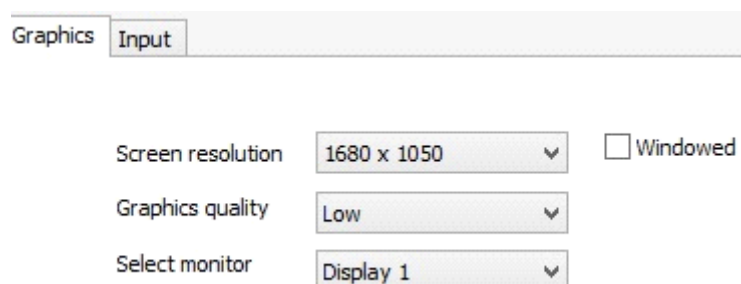
<Windows> fonctionne / <Impr écr> fonctionne

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 -> ...

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

le promontoire -> traces de pas "gluants" -> 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 Römmeler 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 a 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 Staft ? -> ... -> 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 -> ...

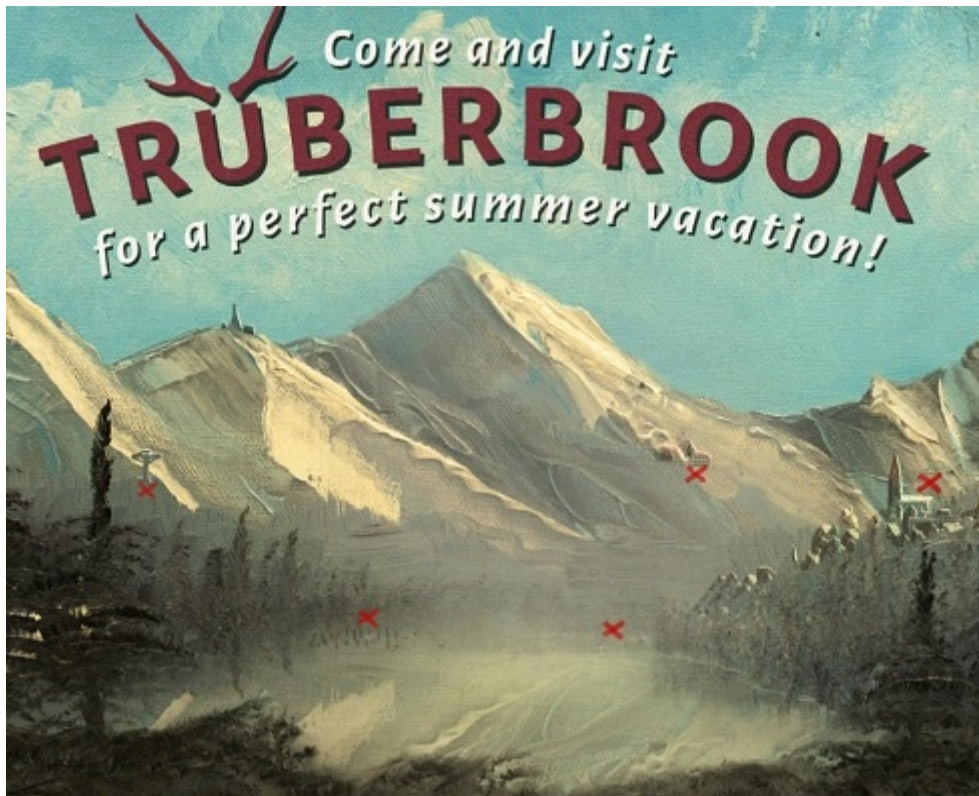
décharge -> arbre -> affiche -> arbre -> Ode à Klaus - corde est dépliée -> détrit -> enregistrez -> ... -> ramassez couvercle de poubelle -> montez à la corde -> ... -> journal -> cueillez fruits -> échelle -> ...

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 -> ...



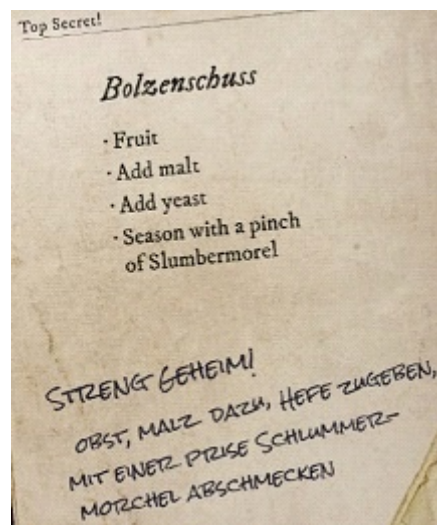
dorénavant, vous avez accès directement à plusieurs **secteurs**

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 à 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) -> ...

DAY OF THE MONTH	TIME (UTC)	UNIT OF WIND MEASUREMENT	COUNTRY	STATION NUMBER	TOTAL CLOUD AMOUNT	WIND DIRECTION	WIND SPEED	HORIZONTAL VISIBILITY	PHENOMENA	WEATHER CONDITION	AIR PRESSURE	AIR TEMPERATURE	AMOUNT OF LOW CLOUD	FORM OF LOW CLOUD	CLOUD BASE	FORM OF MEDIUM CLOUD	FORM OF HIGH CLOUD	DEW POINT TEMPERATURE	CHARACTERISTIC OF PRESSURE CHANGE	AMOUNT OF PRESSURE
07	04	10		2	26	08	40	01	8	181	09	0	0	0	3	0	04	1	03	

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 -> ...

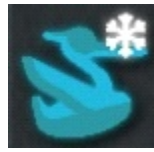
place centrale de Trüberbrook -> la station météorologique -> rendez compte à Madonna Lucke -> ... -> elle vous confie une 2nde tâche qui consiste à vérifier ses 3 stations de relevés météo (boîtes verrouillées) - pour cela, elle vous remet tournevis -> ...

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 -> ...



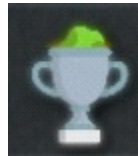
...

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 Staft* ... - vous détenez discriminateur quantique

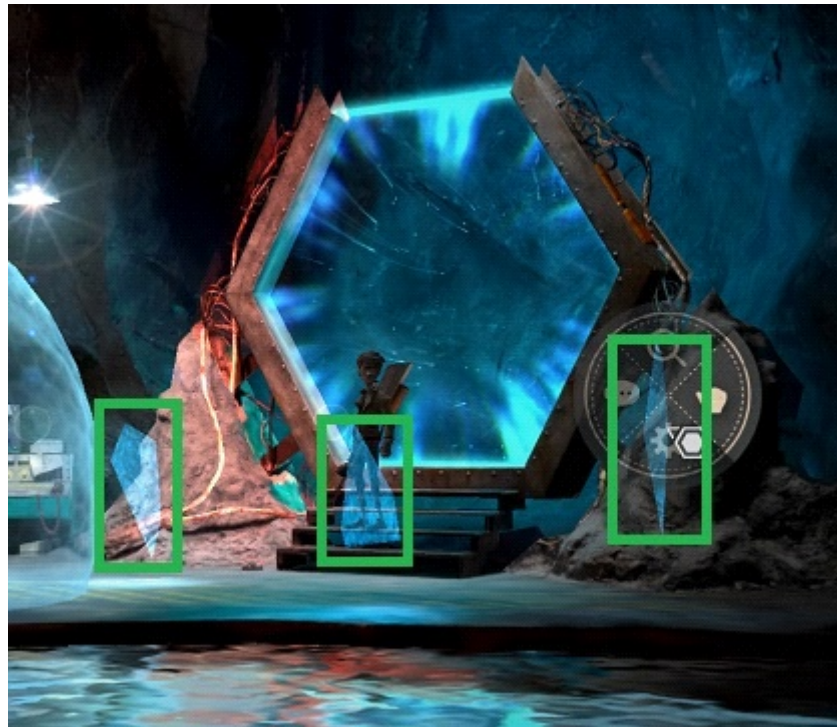


...

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 -> votre double devant **console** -> **console** -> **armoire** -> ... -> utilisez **discriminateur quantique** sur **portail** -> votre double devant **portail** -> 3 **plaques de verre** -> ...



les plaques de verre ...

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