

YAGA

Novembre 2019 - Breadcrumbs Interactive

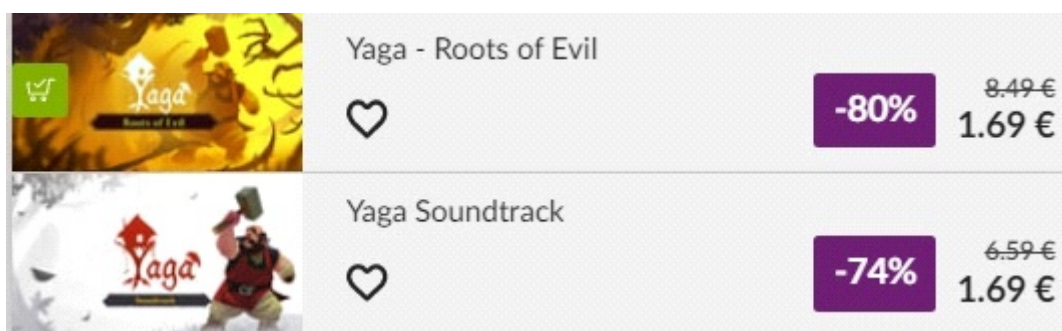
disponible en Janvier 2021 pour les plateformes GOG & Steam

acheté 4.19 euros sur la plateforme GOG

+

ROOTS OF EVIL

contenu additionnel d'Octobre 2021 sur GOG payé 1.69 euros



Yaga Soundtrack

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - Interaction - décision

donneur de quête - Tiers - Propose- ennemis

important - Non réalisé ou Non vérifié

~~~~~ TECHNIQUE ~~~~~

'manuel' dans le menu "Aide & Options" / didacticiel -> "oui"

en mode plein écran : <Alt> + <Echap> ne fonctionnent pas - <Windows> fonctionne / <Impr écr> fonctionne

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

Ce PC ► Windows (C:) ► Utilisateurs ► Sergio Tout Court ► AppData ► LocalLow ► Breadcrumbs ► Yaga

la sauvegarde est dans ce répertoire caché - pour le faire apparaître, utilisez "options" dans "Affichage" de l'explorateur Windows

----- DESCRIPTION -----

vous ne pouvez disposer que d'une partie en cours - pour la recommencer, passez pas l'option "changer de conte"



3 mode de difficultés **modifiables** en cours de partie



le 'manuel'

pour vous aider lors des dialogues, le RP associé à chacune des réponses sera symbolisé par ces avatars



droit, joyeux, agressif ou insensé - manque celui avec fond vert

outre votre RP & la volonté, **surveillez votre malchance** -> si elle atteint son maximum, vous aurez un soucis : **talismans** ou **armes améliorées** perdues

pour faire **redescendre votre malchance**, utilisez **trèfle à 4 feuilles**



faites les dupliquer par Omida dans le village

<Tab> pour accéder à l'inventaire, votre "fiche", le journal de quêtes & l'aide

concernant *les individus* à l'initiative de votre aventure, référez vous (ou pas si vous souhaitez le découvrir vous même) au **prologue** dans la **partie**

artisanat via **enclumes**

2 contes dans le menu ?

~~~~~ CONSEILS ~~~~~

ajustez vos contrôles clavier/souris dans le menu "Aide & Options"

Aidez les villageois et vous pourrez découvrir de nouveaux outils que vous pourrez utiliser !

Les armes construites par des mains malchanceuses se brisent à des moments malchanceux.

Prier sur des autels peut vous faire gagner la faveur des dieux.
Les symboles saints endommagent les créatures impures

Différents métaux donnent des capacités différentes à vos outils.
Certains ennemis peuvent être désarmés avec les bons outils.
Certains ennemis ne sont vulnérables que lorsqu'ils attaquent.

Certaines sorcières peuvent faire des copies de vos objets magiques.

Celui qui traite avec la magie attire la Malchance !

malchance augmente à chaque utilisation d'**objet magique**

Être gentil avec les fous peut prendre du temps.

???

~~~~~ LA PARTIE ~~~~~

mode de difficulté -> normal puis facile à partir de **village #3**

RP -> agressif (avatar fond rouge) - égoïste

prologue

cinématiques -> ...

en compagnie de *tisseuse, lecteur & fileuse, Yaga, la maigre* (ou *la respectée*) évoque le *Tsar*



Le juste Tsar l'épreuve n'a pas réussi,
Comme les autres, il n'était pas gentil.
Il m'a dit *"Vieille peau, va au loin !"*
Alors que je demandais un peu de pain.
Et alors que ses gardes m'emmenaient,
Une malédiction élaborée je prononçais :
"Oh, je vais partir, mais entendez bien cela"
"Votre traitement des autres vous reviendra !"
"Celui qui est affligé par la malchance"
"Sera là quand le trône sentira le rance !"
"Mais si vos ordres devaient causer sa mort,"
"D'un château de sable vous hériterez le sort !"

le Tsar ...



Et depuis ce jour, il a constamment cherché
 À trouver le malchanceux pour mieux l'éloigner.
 Il a trouvé cet homme sans charme de héros,
 Ivan le forgeron qui est aussi manchot.

vous incarnerez, Ivan le forgeron manchot



celui dont *le Tsar* imagine que vous êtes "le malchanceux"

il a peut être pas tort ...

Tisseuse
 Chère Yaga, nous te prêterons
 nos capacités.

Lecteur
 Ivan nous servira,

Fileuse
 soumis à ta volonté !

le Tsar -> ... -> didacticiel : vous lui raconter comment votre bras a été coupé -> graisse de porc = <touche objet magique> ... -> *Likho* -> ...

le Tsar -> ...

Pars, maintenant ! Et ne reviens
que quand tu pourras m'apporter
une Force incommensurable !

la quête principale

sortez du palais & passez le pont en bois ...

le village #1

entrée Nord Ouest

grand mère vous conseille de trouver une pomme d'or - elle localise Yaga dans la forêt nocturne avec crâne
sur une pique devant sa maison

On prétend que le présent qu'elle
apprécie le plus serait un os
grouillant de vers et un haillon
trempé de la sueur d'un pauvre
homme

pour l'os grouillant de vers, elle renvoie vers le croque mort du cimetière (ok cf. Sud)

pour la sueur d'un pauvre homme, le producteur de foin derrière l'église (début cf. Sud Est)

elle vous conseille aussi d'aller fabriquer des outils chez vous (ok pour le 1er -> cf. Nord Ouest - chez vous)

elle vous donne 60 minerais de fer, quelques vivres & 50 kopecks

Nord Ouest

chez vous -> ramassez 3 types de minerais & roue de charette -> automatiquement, vous forgez bouclier de fortune



votre enclume <- a revoir + tard

Ouest -> 3 ivrognes mentionnent la **Tuica** , l'un d'eux souhaite **bouteille de vin**

Sud Ouest -> *vacher* semble content

Centre -> **puits** -> j'y jette 1 **Kopeck**

Nord -> marchand vend des **talismans** - **Vassilia** , la vendeuse d'**écharpes**, est absente

Nord Est -> Omida propose bénédictions, duplique **objets magiques**, enlève malchance, vend **articles chanceux** & **articles malchanceux** -> je lui demande une bénédiction

Centre Est -> curé propose bénédictions & accepte des dons

Sud

dans le cimetière, **Vassili** s'est fait voler le couvercle de son cercueil (ok voir + bas)

la pelle du **croque mort** est en mauvais état -> je lui fais payer la réparation, 100 **Kopecks** - elle est **automatique** -> ... -> il donne **os grouillant de vers**



entrée Nord Est -> **bûcheron** -> trouver son ami **Leshi** & le calmer <- début de **Roots of Evil**

Est

je ne caresse pas le chien

enfant bricoleur vous admire -> "grand admirateur ?" -> ... -> "hum ... ce dont j'ai besoin ?" -> ... -> *agressif* -> ... -> *enfant bricoleur* affirme vendre des **talismans** -> demandez lui a en acheter -> *enfant bricoleur* a besoin d'**ingrédients** pour fabriquer les **talismans** "qu'il a en tête" -> "va les chercher toi même !" -> ... -> je change d'avis -> "de quel ingrédients as tu besoin ?" -> il cite **cône de pin** (ok cf. **1er campement**), **bouteille cassée** [elle est à gauche des 3 ivrognes soit à l'**Ouest**] & **fer à cheval** [il est tout près du *vacher* au **Sud Ouest**]



Sud Est -> le frère du **coupeur de foin** a disparu depuis 2 jours -> ... -> je demande une récompense -> il partagera le montant de la revente du foin par son frère, meilleur négociateur que lui -> **automatiquement**,

vous demandez son **bandana** (sa sueur en sera imprégnée) en cas de réussite - il suppose que *son frère* est au **marché** près des **fermes** <- ok - cf. **les terres agricoles**

quittez le village par l'entrée Nord Est pour sauvegarder -> revenez au village

Centre -> près du **puits** -> *gamin* -> ... -> "**l'Empereur rouge**" -> ... -> "**je vais le prendre**" -> ... -> je possède **couvercle du cerceuil de Vassili**



Sud -> **le cimetière** -> je le présente à *Vassili* -> ... - **il m'accuse du vol** -> "**moi ?**" -> ... - tout en le conservant, il me rembarre

quittez le village par l'entrée Nord Est

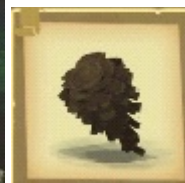
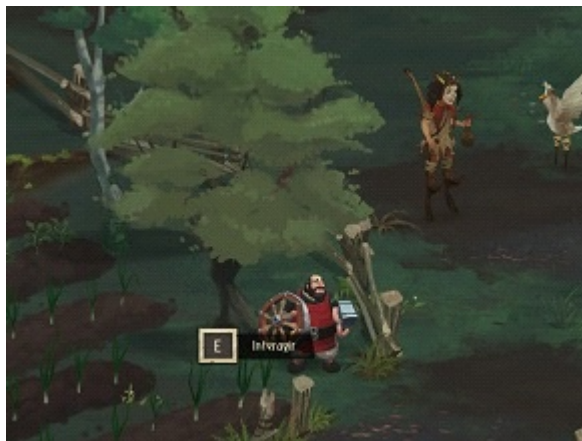
campement

corbeau -> ... -> "**conseils ?**" -> ... -> "**est ce que tu peux m'apporter quelque chose ?**" -> ... -> il faut **payer 100 kopecks** pour '**quelque chose de fort**' - idem pour '**quelque chose de puissant**' - vous pouvez lui **proposer ?**

enclume -> Est -> **arf ... le jeu indique que tous les objets pour l'enfant bricoleur sont dans le village !!!** -> 1/2 tour -> ...

le village #2

effectivement, **cône de pin** est au bord Est du **champ de citrouilles** derrière l'église



Est -> *enfant bricoleur* -> ... -> **enfant bricoleur** -> il veut **+ d'objets** - **je refuse**

campement -> ...

les terres agricoles #1



vous devrez combattre ...

Sud -> ... -> grotte -> trèfle à 4 feuilles & miroir brisé -> stèle pour rune de *Likho* <- n'apparaît pas dans l'inventaire ?

Nord -> ... -> *berger* a perdu ses moutons -> "qu'est ce que j'y gagne ?" -> ... - il parle d'énigmes -> "très bien, mais les énigmes sont compliquées"

Ouest -> ... -> coffre inaccessible -> Sud -> ... -> four de pierres -> je le fouille -> nada -> je le répare -> j'y jette miroir brisé -> enclume

Sud -> ... -> le frère du fermier s'est fait dépouiller par des bandits -> je le libère -> le frère du fermier veut récupérer l'argent de la vente du foin -> y aller ensemble -> il ne viendra pas ... -> ramassez tête de fourche tranchante



Est -> ... -> prenez chaîne -> automatiquement, vous forgez fourche à chaîne <- outil type grappin



utilisez le sur rocher Nord en reculant un peu -> chef -> ... -> "combattre !" -> combat contre lui & 2 bandits - je récupère 100 kopecks -> 1/2 tour avec fourche à chaîne sur rocher Sud -> Ouest -> ... -> Sud -> ... -> campement

le village #3

je passe en mode de difficulté facile

Sud Est -> le coupeur de foin -> ... -> je mens pour les kopecks -> il donne son bandana (chiffon transpirant)



Nord Est -> Omidia -> magie -> ... - le dialogue est faux, c'est gratuit -> je lui fais dupliquer 1 fois trèfle à 4 feuilles contre 30 organes

impossible d'utiliser trèfle à 4 feuilles pour faire baisser malchance (cf. critiques)

quête du *berger* n'est pas dans le journal -> campement -> impossible de revenir dans les terres agricoles pour finir leur exploration (cf. critiques)

----- BILAN DE LA PARTIE -----

durée estimée + rédaction du document -> h

----- CRITIQUES ET AVIS -----

les défauts du jeu

sauvegarde unique & automatique

lancement un peu longuet <- windows 8.1 64 bits - CPU 3.7 Ghz - 6 Go RAM - 1 Go de VRAM

la traduction FR est imparfaite

utiliser des outils avec un bras coupé est sidérant

se trimballer avec une enclume dans la poche est abérant

si la condition pour utiliser des objets magiques est d'être blessé, c'est complètemet idiot !

s'il est nécessaire d'avoir une quête pour aller dans une région, c'est absurde & très pénalisant

les qualités du jeu

Yaga + Roots of Evil forment un ... titre