



Games
for Windows®

RISEN™

MANUAL - MANUEL

MATURE 17+
JEUNES ADULTES



CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB



Uses FMOD Ex Sound System. © 1994-2009 by Firelight Technologies, Pty, Ltd. Used under license.
Uses NVIDIA PhysX engine © 2002-2009 by NVIDIA Technologies. All rights reserved.
Uses Bink Video Technology. © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.
Portions of this software utilize SpeedTree®RT technology (©2009 Interactive Data Visualization, Inc.).
SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.
This product is powered by EMotion FX 3.6 - Character Animation System;
©Copyright 2001-2009 Mystic Game Development. All rights reserved worldwide. www.emotionfx.com
risen.deepsilver.com

Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

Windows, le bouton Démarrer de Windows Vista et Xbox 360 sont des marques du groupe Microsoft, et Games for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisés sous licence de Microsoft.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; and do not play when you are drowsy or fatigued.

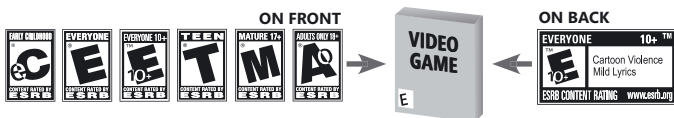
If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.



For more information, visit www.ESRB.org

ENGLISH

INTRODUCTION

The sky darkens and the wind cracks upon the window shutters. Humans barricade themselves in their houses. A storm is gathering that the world has never before seen. The earth trembles and ancient temples rise. With them, unknown beings dig their way to the surface.

Tornadoes and typhoons rage across the sea, firestorms rampage on the land and thousands of lives fall prey to the forces of bygone days. A dark time has fallen, and hope fades with every hour, for the gods have forsaken the world. Humans are on their own, as the *Dark Wave* descends upon them.

Only a few enclaves of humanity have so far escaped the disaster. The volcanic island that you washed up on following your shipwreck is one of them. For an unknown force seems to be safeguarding the isle from the worst. However its protection is growing weaker...

Will you find a way to prevent its downfall? And what does it have to do with the temples and the strange forces?

Will you join the stern Inquisition and reveal the secret of the temples as a Warrior of the Order or will you go to the rebellious bandits who have retreated to the bog? Maybe you will also try to join the mages in the volcano keep to be let in on the secrets of magic...

The vivid world of *Risen* leaves all freedoms and possibilities open. You can resolve almost every situation in various ways. In this role-playing adventure, new friends await you as well as malicious creatures, hidden treasures and wealth, dangerous traps and puzzles as well as unexpected twists, legends and secrets.

Which path you will pursue and how you will change the fate of the island and its inhabitants lies in your hands.

The island lies ahead. The adventure awaits...

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION	3
GETTING STARTED	
INSTALLATION & ACTIVATION	6
Installation	6
Starting the game	6
Uninstalling	7
What should I do if	7
MAIN MENU	8
Continue	8
Game	8
Settings	9
Credits	11
Quit	11
GAME CONTROLS	
IMPORTANT COMMANDS	12
Action key	12
Move	12
Combat mode	12
Knapsack	13
Journal	13
Map	13
Character screen	13
THE CHARACTER SCREEN	14
Equipment	14
Weapons	15
Armour & Helmets	16
Jewellery	16
CHARACTER STATS	16
Attributes	17
Protection	18

RISEN

Skills	18
Fighting.....	18
Crystal Magic.....	19
Crafting	20
Rune Magic	21
Thievery	21
THE INTERFACE	23
Weapons	23
Life Energy & Mana	23
Quickbar	23
Compass	23
ACTIONS	24
Trade	24
Climb	24
Torches	25
Sneak	25
Sleep	25
Fry & Cook.....	26
Brew Potions	26
Make Scrolls	27
Smithing	27
Teleport Stones	27
Treasures	28
Ambient objects	28
THE JOURNAL	29
Quests	29
Maps	30
GAMEPLAY-FAQ	32
CREDITS	34
SPECIAL THANKS TO	38
DEEP SILVER WARRANTY INFORMATION	40
FRENCH PART	43

GETTING STARTED

INSTALLATION & ACTIVATION

INSTALLATION

Insert the *Risen* DVD-ROM into your DVD drive. If your drive's autoplay option is activated, the Setup program will automatically start. Otherwise you must start the installation program manually. To do this, double click on the My Computer icon on the desktop and then on the icon for your DVD drive. After that, double click on the file Autostarter.exe. The Start Menu of the DVD will subsequently open. From here, click on the Install button and follow the instructions on the screen to install *Risen* on your computer.

STARTING THE GAME

From DVD

After you have inserted the *Risen* DVD-ROM into your DVD drive, the DVD's Start Menu will open. From here, click on the Play button to start *Risen* from DVD.

From the desktop or the Programs Menu

If the *Risen* DVD-ROM is already inserted in your DVD drive, yet the DVD Start Menu doesn't automatically open, you can also start *Risen* manually. To do this, in the Start Menu, click on your desktop on Programs and then on *Risen*. From here, select the Play option. If you created a shortcut on the desktop during installation of the game, you can also start the game by double clicking on the *Risen* icon on the screen.

Family Settings

Family Settings in Games for Windows – LIVE and Windows Vista® parental controls work together. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the LIVE service. And set time limits on how long they can play. For more information, go to www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

RISEN

UNINSTALLING

You can uninstall *Risen* later at any time. To do this, click on the item Programs in the Start Menu, then on *Risen* and select the uninstall *Risen* option. Please remember that uninstalling the game via the Programs Menu in Windows Vista doesn't work with User Account Control activated or only works in individual cases. In this case, removing *Risen* via the Programs and Features option in the Windows Control Panel of your computer is recommended.

WHAT SHOULD I DO IF ...

... the game won't install?

Check to see if your computer meets the minimum system requirements for *Risen*. If the *Risen* DVD-ROM cannot be read by your DVD drive, please contact the Deep Silver hotline.

... the game doesn't start or crashes?

- a) Check to see if your computer meets the minimum system requirements for *Risen*.
- b) Check the settings of your computer: The drivers, particularly the graphics driver, must be up to date. You'll find the most recent graphics drivers at your graphics card manufacturer's homepage. Following the driver update, you should also definitely reinstall the most recent version of DirectX®.
- c) Make sure that the most recent version of DirectX® is installed on your computer. You can download the most up to date version of DirectX® on the internet at directx.microsoft.com. You can also often find new versions of DirectX® on the cover CDs of gaming magazines.
- d) Check to see if DirectX® is running smoothly on your computer. To do this, open the Windows Start Menu by clicking on the Start button and then selecting Run. Enter the command `dxdiag` in the window that subsequently appears and confirm with the enter key. With this diagnostic tool, you can find out if your computer is DirectX® compatible or if problems are occurring with this software.

... the game judders?

The vastly extensive and very graphically detailed gaming world of *Risen* places fairly high demands on your computer hardware. Select the item Settings in the Main Menu and use the System Menu, to gradually reduce the performance of the game until *Risen* runs "fluidly". You can reduce, for example, the texture quality, the shadow details and the effect quality, which is generally recommended for older PCs.

MAIN MENU

After starting the game, you arrive automatically at the Main Menu of *Risen*. From here, you can decide if you would like to start a new adventure, continue an old one or save the current game. In addition, you also have the option of adjusting the game to your particular preferences in terms of controls, graphics, audio/music and system performance.



CONTINUE

When you click on the *Continue* button, the last saved game is loaded.

GAME

Under this menu item, you have the option of starting a new game, as well as loading or saving a game. You can backup a game as desired, even with a self-chosen label. Here you will also find an overview of the achievements that *Risen* has to offer.



Achievements

For completing certain quests, eliminating a certain number of opponents, learning specific skills and a whole series of other things in *Risen*, you will obtain achievement points. Depending on how difficult it is to get an achievement, the number of achievement points will vary between 10 and 50. Altogether there are fifty achievements in *Risen*

with 1,000 achievement points in all. You will receive an overview of the achievements already attained and available under this menu item. Please note that some achievements will only be unlocked over the course of the game, so as not to give anything away about the plot!

RISEN

SETTINGS

Here you have the option of adjusting every aspect of the game to your own needs.

Graphics

In this menu, you can select your graphics card and the resolution you want to use to play *Risen*. In addition, you also have the option of regulating the brightness and the colour contrast of the graphics using the sliding bars.



Hint If you have an older computer or if the game judders, a smaller screen resolution with a lower frame rate is recommended... indeed, you will be playing with less graphic details, but in return play will be "fluid"!



Audio

Here you can adjust the volume for the game's individual sound components: voice, music, effects and ambient noises. In addition, you can select the audio driver you would like to use to play back the game with the Playback item. The setting *Hardware* is recommended.



Input

Via this scroll-down menu, you can adapt the controls of the game to your own preferences, in case you disapprove of the preset controls. It is generally recommended to play *Risen* with a keyboard and mouse. You'll find more detailed information on this in the section **GAME CONTROLS** further along in this manual.



Game options

The game options allow you to determine the difficulty level, invert the Y-axis of the mouse and choose if the game dialogue should be provided with subtitles or not. In addition, you can also specify if the tutorial text should be displayed and if the game should inform you when you make an achievement.

Hint The "normal" difficulty level is preset. In case you determine that you are still having trouble vanquishing the enemies, you can switch to "easy" at any time. On the other hand, one should only choose the difficulty level "hard" if one already has experience with games like *Risen*!

RISEN

Performance

This menu item allows you to adjust the graphic details of *Risen* to your computer system's performance, in order to ensure a "fluid" gaming experience. The higher the settings for texture quality, shadow details, effect quality, etc., the more processing power is required. If the game should judder or pause, then reducing the performance options is recommended... indeed, you will be playing with less graphic details, but in return play will be "fluid"!

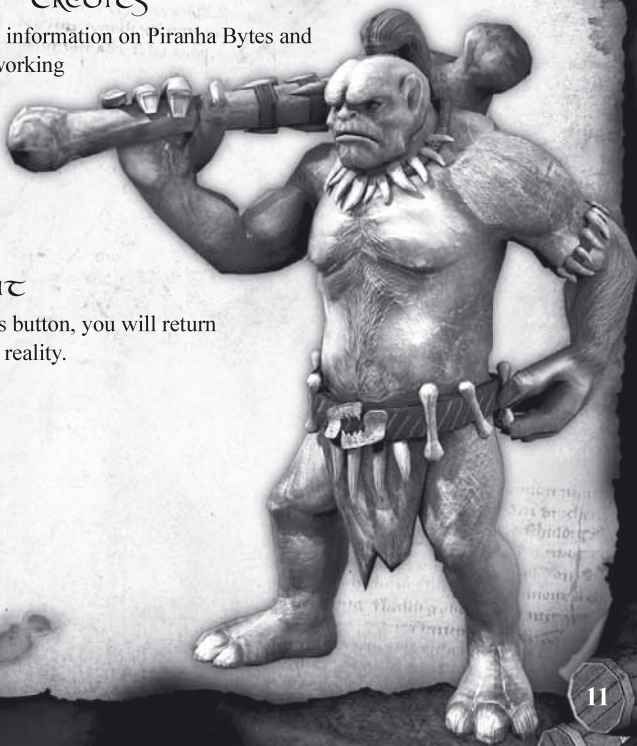


CREDITS

Here you will find information on Piranha Bytes and all the other hardworking folks who have sacrificed years of their lives to send you on this adventure.

QUIT

By clicking on this button, you will return to dismal, gloomy reality.



GAME CONTROLS

The controls of *Risen* are freely configurable and can be adjusted entirely to one's individual wishes via the menu item Settings / Input. The following commands are of particularly major importance here.

IMPORTANT COMMANDS

ACTION KEY

Left mouse button

As soon as you have something in view and the name/label of a person, an enemy or an item appears, then you can interact with it. Press the action key to perform the desired action, for example speaking with someone, picking up an object, opening a door, laying in bed, frying meat over a fire, striking or blocking in combat, etc.

MOVE


The movement keys are twice assigned:



(Move)



(Move)

To toggle between walking and running, hold down the  key.

You can jump with the



 Space

By pressing the  **Ctrl** key you are able to sneak around.

COMBAT MODE

Middle mouse button

(activate combat mode)

If you find yourself facing an enemy, press the middle mouse button to draw your weapon and press the action key in combination with the movement keys forward, left and right, to perform individual blows or combos. If you are equipped with a shield, then you can block opposing attacks with the right mouse button. In addition, you can toggle between your close combat and ranged combat weapons (if available) with the keys  **1** and  **2**. Please note that most actions (speaking, picking up, etc.) are not available in combat mode!

KNAPSACK **I**

You get to your inventory by pressing the I key. Here you will see everything you are carrying with you, arranged in a row of compartments for every type of item (weapons, alchemy, magic, letters, etc.). To cast a spell, click on the respective item in the inventory and then aim at your target. If you would like to equip another weapon or another equipment item, you can do this at the character menu (press the C key for this).

JOURNAL **L**

All unresolved tasks that you have currently accepted, as well as all the quests already cleared can be seen in the journal. If at some point you just aren't getting anywhere in the completion of a task, take a look at the journal, where the most important information on the respective quests are summarized.

You'll find further information on the journal and all of its functions in the section »The Journal« further along in this manual.

MAP **M**

Press the M key in the game to call up the world map and where applicable the region and quest map (if available in the area where you currently are located). The world map will help you to roughly orientate yourself to the volcanic island; the region map provides you with a detailed overview of a few important places, like for example the bandit camp, the harbour city or larger dungeons; and the people relevant for the completion of a task are recorded on the quest map.

CHARACTER SCREEN **C**

The character screen provides you with an overview of all your attributes and skills. In addition, on this screen you have access to your inventory and can equip weapons, shields, rings and other equipment items. You'll find more detailed information on this in the section "The Character Screen" further along in this manual.



THE CHARACTER SCREEN

Press the “C” key in the game to call up the character screen and view your current equipment. Here you can equip, among other things, other weapons, armour and jewellery.

Advice Levelling

For every opponent that you vanquish, and every task that you successfully complete, you receive experience. As soon as you have gathered a certain amount of experience, you will move up to the next highest level, which means that your maximum life energy automatically increases. In addition, every time you level you are given a certain amount of learning points, which you can then invest in the purchase or upgrade of your attributes and skills.

EQUIPMENT

Character stats

Castaway Level 6

Strength	10
Dexterity	10
Wisdom	10
Mana	40/40
Hit points	132/152
Learning points	60

Experience 11200/14000

Blade protection	22
Blunt weapon protection	22
Piercing weapon protection	20
Fire protection	10
Ice protection	10
Magic protection	10

Combat

Sword fighting	Archery
Axe fighting	Crossbow
Staff fighting	

Crystal magic

Magic bullet
Fireball
Frost

Crafting

Alchemy
Smithing
Prospect ore
Gut animals

Runic magic

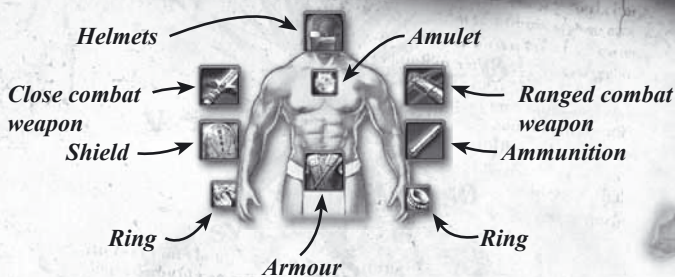
Seal
Create scrolls

Thievery

Open locks
Pickpocket
Acrobatics
Break

Equipment grid (16x16 slots) showing various items and a character portrait in the top right.

RISEN



WEAPONS

There are two types of weapons: close combat weapons and ranged combat weapons.

Close combat weapons

You can only ever use one close combat weapon at the same time. While bandits fight with swords and axes and in addition have the possibility when sword fighting of picking up a shield to fend off enemy attacks, staff fighters need both hands to wield their sticks. You block by pressing the right mouse button in combat. However, you can't simultaneously block and strike!

Advice Combos - The more experienced you are in a weapons technology, the better the attacks that are available to you. In addition, you can join several different attacks into combos in order to rapidly strike two, three or four times in succession. By pressing the directional keys you will furthermore alternate between the varieties of strike. It is recommended to not always apply the same tactic, as various enemies react differently to your attacks.

Ranged combat weapons

With bows and crossbows, you can set your sights on enemies further away in order to cause damage before you proceed to close combat. For ranged weapons you need bolts or arrows, which you can buy from merchants. Even eliminated enemies carry projectiles from time to time.

Hint If you press the right mouse button with a drawn and combat-ready crossbow, crosshairs will appear, allowing you to better set your sights on your target! Moreover, crossbow bolts fly in a straight line, while arrows bow!

ARMOUR & HELMETS

Besides different close and ranged weapons like swords, staves or bows, various shields, armour, helmets as well as jewellery are likewise available to you in *Risen*. Every item is equipped with different values, which increase your attributes or skills. Whereas one gets a hold of common weapons and shields comparatively easily by taking them off of eliminated enemies for example, it is difficult to get a hold of armour. It is predominately the leader of the fraction that you have chosen who relinquishes heavy armour to you for an ample lump of gold pieces; furthermore, lighter armour and helmets are also offered by some merchants.

Hint Armour and shields offer variably good protection from different hostile attacks like for example blades, blunt weapons, piercing weapons, fire or magic. The higher the armour value, the more immune you are against damage from the corresponding attacks.

JEWELLERY

Your attributes and skills will grow with amulets and rings. You can carry two rings and one amulet. You will find jewellery among other places on slain enemies, in chests or at merchants. For that matter, you can manufacture magical amulets and rings yourself as a goldsmith!

CHARACTER STATS

Your character distinguishes itself through certain attributes and skills that improve or are learnt over the course of the game. Attributes refers to physical statistics like for example strength and dexterity, whereas things like pickpocket or sneak fall into the category "Skills".

RISEN

ATTRIBUTES

The attributes field of the character screen provides you with an overview of your physical abilities. In addition, you see your fraction affiliation here.

Level: The level shows you how experienced you are.



Strength

High strength enables you to use better weapons. Furthermore, you cause more damage in close combat. In addition, you must have a certain minimum strength to be able to use particular weapons.



Dexterity

High dexterity enables you to use better bows. Furthermore, you cause more damage in ranged combat.



Wisdom

You require wisdom to understand the magic seals.



Mana

Your current Mana. Your Mana shows you how much magical power you have at the moment.



Life Energy

Your current life energy. Your life energy shows you how healthy you presently are.



Learning Points

Your current learning points. You need learning points to increase your attributes and to learn new skills.

***Hint** In the course of the game you will come across bookstands, potions, herbs and tablets, which allow your attributes and skills to increase. While bookstands and tablets permanently increase your wisdom, the ogre root for example positively affects your strength. Since trainers can only ever increase your attributes and skills (in "exchange" for learning points) up to a certain extent, it is certainly recommended to first resort to potions and herbs when nobody can teach you anything more!*

PROTECTION

In this field of the character screen, you see how well you are prepared for particular types of weapons.



Blade Protection

Your defensive value against most bladed weapons and monsters.



Blunt Weapon Protection

Your defensive value against blunt close combat weapons.



Piercing Weapon Protection

Your defensive value against piercing weapons and ranged combat weapons.



Fire Protection

Your defensive value against magical fire attacks.



Ice Protection

Your defensive value against magical frost attacks.



Magic Protection

Your defensive value against magic bullets.

SKILLS

Skills refers to things that you can learn from trainers.

FIGHTING

Here you see which fighting methods you master. All fighting skills can be enhanced in ten levels. Being a good fighter is vital to surviving, which is why you should attain true mastery of at least one fighting technique! The better you are in one technique, the greater your chance of hitting your enemy in battle and causing damage. In addition, further nuances are learned with every new fighting level, like for example new methods of attack or combos. If a critical hit is scored in combat, the strength of the hero is added onto the weapon damage!

Hint While bandits fight with swords and axes, mages and warriors of the Order delight in using staves!

**Sword Fighting**

Talent for the use of swords and light close combat weapons.

**Axe Fighting**

Talent for the use of axes and heavy close combat weapons.

**Staff Fighting**

Talent for the use of staves and spears.

**Archery**

Talent for the use of bow and arrow.

**Crossbow**

Talent for the use of crossbows.

Advice Inexperienced shooters will hardly be successful at hitting targets further away – only by increasing your mastery of the respective weapons technology (Archery or Crossbow) can you shoot quicker. However, you should well consider who it is you have in your sights, as a strike from an arrow will feel at best like a mosquito bite to powerful enemies like ogres or ash beasts – and then in a fury, they will make a dash to squish the annoying mosquito (that is to say: you) ...

CRYSTAL MAGIC

Here you see which kinds of crystal magic you have mastered. All crystal magic combat spells can be enhanced in ten levels.

**Magic Bullet**

Your mastery of the knowledge of the magic crystal.

**Fireball**

Your mastery of the knowledge of the fire crystal.

**Frost**

Your mastery of the knowledge of the frost crystal.

CRAFTING

You can learn a series of technical skills to produce things. Whereas “alchemy” and “smithing” are each upgradeable in three levels to produce better potions and weapons, “prospect ore” and “gut animals” are skills that you acquire at one time and immediately master perfectly.



Alchemy

Alchemists can create powerful potions from plants. To do this, you need an alchemy table, the recipe of a particular potion as well as the appropriate ingredients (vials, plants, wine).



Smithing

Your skill in the smithing of weapons and jewellery. In order to forge something, in addition to the appropriate tool (forging hammer), you need a blank sword as a working base as well as a completely equipped forge.

Hint **The goldsmith** – Besides weapons, you can also craft jewellery as a smith, using the goldsmith tongs and the goldsmith hammer!



Prospect Ore

With this talent, you can prospect ore. In order to mine the various ore deposits you find throughout the island, you need a pickaxe.



Gut Animals

With this talent, you can take valuable trophies from slain animals. Skins, claws, teeth and other pieces of loot earn good gold at merchants. However, you need particular tools to completely gut a slain wild animal, like for example jaw chisels, stinger breakers or wing shears!

RISEN

RUNE MAGIC

Here you see how well you master rune magic.



Seal

The understanding of the magical seal is the basic requirement for the use of magic runes. The higher the seal, the more powerful the runes.



Create Scrolls

With this talent, you can create magic scrolls.

THIEVERY

Here you see how good of a thief you are.



Open Locks

Your skill in opening locks without a key. To pick a lock, you need a lock pick and must then enter the correct combination. Every time that you press a wrong button (left or right), the lock pick will break, and you will have to start over again from the beginning. There are three different lock strengths, which can only be picked at their respective skill levels: easy (four-digit combination), medium (six-digit combination) and difficult (eight-digit combination).



Pickpocket

Your skill in stealing from people.

Hint The ideal complement to this skill is naturally the talent “sneak”, which allows you to look around in other people’s huts unnoticed and to relieve chests of their – hopefully – lucrative contents!



Acrobatics

Acrobats are able to fall from great heights and roll so that they take less damage.



Sneak

With this talent, you can move silently.

Please note: You can’t sneak with a drawn bow!

Thievery

Open Locks

The thievery skills there are to learn in Risen are of great benefit to not only avid pilferers. First and foremost, the skill "open locks" is actually one of the most important gifts you should possess - and it's best to do this to perfection, as lots of useful stuff is located in the locked chests and crates scattered across the island! Picking a lock not only requires the appropriate talent, but also a lock pick. However, not all chests can be opened in dishonest ways; some you can only get open with the appropriate key.

Hint The goldsmith - Besides weapons, you can also craft jewellery as a smith, using the goldsmith tongs and the goldsmith hammer!

Sneak

If you sneak, then it is easier to stalk an unsuspecting enemy or victim without being noticed. The art of silent movement is decidedly useful first and foremost for thieves, as non-player characters (NPCs) will not wake up if you sneak into their houses at night and take everything that isn't nailed down. But watch out: If someone does catch you however, it can have dire consequences!

Pickpocket

Once you have learnt this talent, you have new conversation options in dialogues, to distract your enemy then steal from them. Depending on how high your skills as a pilferer are, you can also attempt riskier thefts, which naturally usually bring more profitable loot. If you let yourself engage in a conversation with an NPC, a certain amount of time is available to you to perform the theft. Be aware that you can take just one item from each NPC and can also only steal from each NPC once! Therefore, be cautious with your loot!

THE INTERFACE

The interface of *Risen* is as equally clear as it is user-friendly.



WEAPONS

Bottom left on the screen you will find information on the particular near and ranged combat weapons that you currently have equipped, as well as about the quantity of available projectiles (arrows/bolts).

QUICKBAR

Above the status bars for life energy and mana, you will find the quickbar. You can “store” eight items from your knapsack here, which you will then have immediate access to with a push of the appropriate numerical key. To place items in the quickbar, open the character menu or your knapsack, select the corresponding item, hold down the left mouse button and drag the item to the desired place in the bar. Voilà!

Life Energy & Mana

LIFE ENERGY & MANA

Above the status bars for life energy and mana, you will find the quickbar. You can “store” eight items from your knapsack here, which you will then have immediate access to with a push of the appropriate numerical key. To place items in the quickbar, open the character menu or your knapsack, select the corresponding item, hold down the left mouse button and drag the item to the desired place in the bar. Voilà!

COMPASS

Bottom left on the screen you will see a compass, which will help you to orientate yourself.

ACTIONS

In *Risen*, a number of action possibilities are available to you.

TRADE

To trade, speak to one of the many merchants that populate the world of *Risen*, and click on the items you would like to buy or sell. After that, one click on the button Trade Shopping Basket will suffice to make gold and goods change hands.



Hint A merchant will always charge more gold for his goods than you get when you sell them to him! A miserable rip-off ...

Hint It is worth it to visit a merchant once again at a later time to see if he has new goods!

CLIMB

In order to climb, you have to stand within reach of an obstacle with a horizontal ledge. Then jump up, so that your character can automatically grab the ledge and pull themselves up. In hard-to-reach places you will often find particularly good loot – or particularly nasty enemies ...



TORCHES

You can light torches to better find your way in the dark. To redraw a torch, simply press the right mouse button.

Hint A "light" spell also brings light to the darkness!



SNEAK

As soon as you have learned this skill, you can press the appropriate key to sneak. This is especially useful for stealing tours through other people's quarters and to stalk your enemies so that you can ambush them without warning.

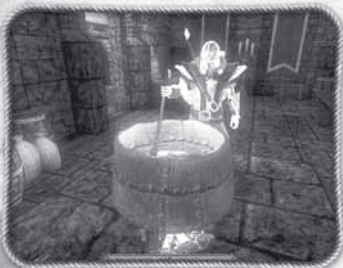
SLEEP

You can sleep in almost any vacant bed that you find (that is, as long as no enemies are in the area). No matter how long you sleep, your life energy and your mana will regenerate, so that you wake up refreshed no matter what! In the course of the game, you can become the proud owner of several houses and huts on the island, which will in a way serve as your home!



FRY & COOK

To regenerate health and mana, you can consume healing herbs and foodstuff, whereby the full effect of many herbs will only develop with alchemy. It is different with “proper” dishes like meat stew or ragout, which immediately strengthen you for the long term. However, along with the respective recipe, you need a ladle, the appropriate ingredients and a cauldron to prepare these dishes.



Hint Along with a pan (which you should always have with you), you need a campfire or a stove to fry raw meat, raw onions or fish! In addition to simple fare, you can also prepare more elaborate dishes on stoves!

Hint Drinking from water drums regenerates health and mana. If on the other hand you need to move quicker, then you can resort to a healing or mana potion at any time.

BREW POTIONS

To brew potions, you must be powerful in alchemy. Furthermore, you need recipes, the necessary ingredients and an alchemy table to produce potions. Besides potions that regenerate your health and your mana, there are also those that permanently increase your attributes like for example strength or dexterity.



MAKE SCROLLS

To make a scroll, you must first learn the appropriate skill. Beyond that, you need in addition to a rune and a parchment roll, a quill and a desk as well. Anyone who possesses the talent for it can “write” scrolls!

Hint The runes necessary for making scrolls have to either be found or bought!

SMITHING

In order to forge something, besides the appropriate talent and the necessary tool, you need a blank sword as a working base as well as a completely equipped forge. In smithing, the blank sword is first heated in the forge, then properly hammered on the anvil and subsequently chilled in the water trough, before the weapon is finally sharpened on the whetstone.



Hint As a smith you can also craft rings and amulets; to do so, in addition to a goldsmith hammer and the appropriate forge, you need gems!

TELEPORT STONES

Later in the course of the game, you will have the opportunity to find and to use teleport stones that allow you to teleport to various locations on the island, which will save you a lot of time and marching!



Treasures In various places on the volcanic island, treasures are buried, for example in tombs or in places where the ground appears brighter than around it. To raise these treasures, you will need a shovel, a good eye and a proper share of luck (or the official strategy guide to *Risen*, in which the locations of all treasures are noted).



AMBIENT OBJECTS



There are items in *Risen* that you can use, but yet have no direct influence on your character or the events of the game. For example benches, washtubs, chairs or hookahs belong to this category. Moreover, other objects like switches or levers occasionally open secret doors and gates.

THE JOURNAL

The journal is possibly your most important “tool” of all. Here you will find not just data for all your current quests (tasks), but also information on all trainers and merchants who you have already met. Moreover, you have access here to a large overview map of the island as well as to regional maps of cities or dungeons, that are however not originally available to you; instead you must first find the corresponding maps or get them handed over to you from a non-player character.

Advice Press the “L” key to access your journal!

QUESTS

You receive quests exclusively from other characters. You first find out whether an NPC has a task for you or not when you chat with them. For this reason, it is recommended that you speak to everyone you encounter as a basic principle! You can subsequently find accepted quests in your journal.

The current quests listed in the journal are divided into the following categories:



World

Here you will find the quests that you complete or receive from beyond the three camps.



Harbour City

Here you will find the quests that you complete in the harbour city or receive there.



Volcano Keep

Here you will find the quests that you complete in the volcano keep or receive there.



Bandit Camp

Here you will find the quests that you complete in the bandit camp or receive there.



All

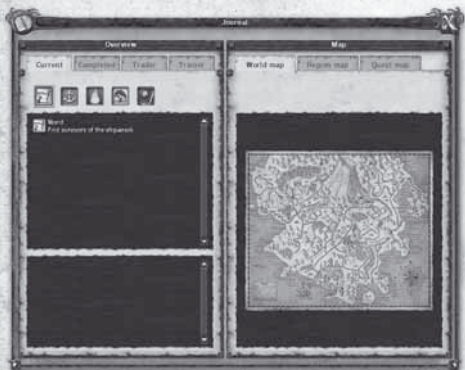
All of your accepted quests are presented under this point.

Advice Under the point Completed you will find all of the quests you have already successfully finished!

Hint If you don't currently know what you should do, simply take a peek at your journal and look at which quests you still need to complete! As a general rule, you will find hints in the quest text or on the quest map that suggest what needs to be done next.

MAPS

In addition, you have access to the world map of *Risen* via your journal as well as to regional maps of the volcanic island, which however always only show the area you are directly located in (for example the volcano keep, a certain dungeon or the like). Initially, only a rough overview map is available to you; you will then obtain a better one later. Your character is displayed on it as a golden arrow.



WORLD MAP

This map gives you a rough overview of the volcanic island.

RISEN

REGION MAP

Depending on which area you are directly located in (and if you have a corresponding regional map), here you will find a detailed overview of your immediate surroundings. This is especially helpful in dungeons, where you can easily lose your orientation.



QUEST MAP

When you click on a quest and additionally open the quest map, the quest giver will be indicated here as a green point, while the locations/people that you need to find to complete this task are marked in red.

Hint By pressing the "M" key in the game, you can access the maps in your journal!

GAMEPLAY FAQ

How can I set my character class?

Unlike many other role-playing games, you don't have to already set the class of your hero before the beginning of the game. Over the course of Chapter 1 you will first have the option of aligning yourself with one of three fractions (Bandits, Mages, Inquisition). Each of these fractions has different abilities at their disposal, which are not available to the others or only available in limited measures. Mages for example inherently employ powerful magic, whereas the Inquisition's warriors of the Order chiefly resort to scrolls and staff weapons; bandits on the other hand are more "hatchet men" and fight with swords and axes, without magical frills.

I'm dying too often at the beginning – what can I do?

Use the save function frequently. Your hero is still very weak right at the beginning of the game and must often rely more on cunning and guile, than on his physical strength and dexterity. You will find a few hints that should make the start of the game easier in the section "Getting Started" further along in this manual.

Where can I find better items?

Just keep your eyes open! Off the beaten track, far away from the main plot of the game, you will time and again find smaller monster caves, ruins, more difficult to defeat enemies and dungeons where there are particularly good weapons and lots of gold to obtain. Other items can be made or modified by the hero. If you have raw meat in your inventory, for example, and use a stove or a campfire, prepare fried meat that you can use to replenish your health. Depending on the fraction you belong to, you can also create runes and scrolls, forge weapons and learn other skills. Furthermore, if you have acquired thievery skills, then you can steal helpful items from the NPCs again and again.

A character in the game is mad at me – do I have to load an old game?

The NPCs and members of the various fractions will react very differently to the actions of your character: An argument with one character may bring problems in the short-run, yet can then open up new solution possibilities at a later point. Furthermore, more often than not you can placate people you have angered with the scroll "tell a joke", and since it is moreover not possible for you to send NPCs who are important for the progression of the plot to kingdom come once and for all, the game will always remain beatable.

Which fraction is the best?

The game was carefully balanced so that the three character classes or fractions are evenly matched. Whichever alignment one chooses should depend on their individual preferences. If you prefer to play the daring adventurer who is not always so particular about morality, then the bandit is a good choice; if on the other hand, you would rather confront your enemies with magic, then you will feel that you are in good hands with the mages of the volcano keep, whereas the Inquisition's warriors of the Order are arranged "in between". Since there are partially different quests for all fractions and the storyline differs accordingly, it is possible to confidently play through *Risen* many times and still make new discoveries!

I was caught in a crime – now what?

If the player steals from NPCs (and is caught doing so), threatens others with a weapon, attacks them or sends somebody to the happy hunting grounds within sight of a third party, then the non-player characters will react to this – and more often than not, not very enthusiastically at that. Even NPCs don't like it when someone murders their livestock, wakes them from their sleep and disturbs their privacy in general, for example by looking around in their dwellings without being asked. In this case, it can happen that somebody attacks you or won't talk to you anymore. You do certainly have the option of working the magic spell "tell a joke" to make things good again. But be careful: Some decisions are irreversible and change the opinions of non-player characters of you for good!

***Hint** There are several trainers on the island who will teach you how to sneak, pick locks and pickpocket. All essential skills if you aspire to a career as a pilferer ...*

I'm stuck – the enemies are just too strong!

When you wander through the wilderness of the volcanic island, you will often encounter monsters that are simply too strong for you. Therefore, you should absolutely avoid these enemies in the beginning. When one ventures too close to an animal for example, it will feel threatened. Many animals will then initially take up a threat posture before they attack, which will often give you the possibility to bring yourself to safety. If you are still attacked, it will help merely to take to your heels and turn tail. Most of the enemies will abandon the chase after a little while, so that you can come back later with more combat experience and better equipment to clear up the situation.

Are there items that you shouldn't sell?

A few items are very rare and are required as an ingredient for particularly useful items or magic potions. You need some herbs to make potions for example, whereas seemingly useless things like bones or wing dust are in reality indispensable ingredients for the creation of scrolls. It is therefore mostly recommended to collect and keep everything that you don't know for sure if you will possibly need later for something or other, because when you are forced to buy back your own stuff entirely overpriced from the merchant you sold it off to, it goes without saying that this can be annoying!

Is there such a thing as the "right" solution for a puzzle?

No. Almost every situation in *Risen* can be mastered in various ways. Draw upon the respective strengths and skills of your character to reach the goal. Ultimately, every way can be the right one.

What do I need to do next?

Simply take a look at the journal to see which quests you still need to complete; usually the quest text together with the quest map provide you with a relatively good overview of what needs to be done now.

CREDITS

PIRANHA BYTES



Back Row: Kurt Pelzer, André Braun, Mattias Filler, Horst Dworzak, Tristan Heitzinger, Sascha Henrichs, Philipp Krause, Michael Rëve, Mario Röske, Stefan Kalveram - **Middle Row:** Jennifer Gartmann, André Thiel, Andre Hotz, Paul Springfeld, Roman Keskenti, Michael Hoge - **Front Row:** Quy Hoang, Thorsten Kalka, Dietrich Magnus, Björn Pankratz - **Far Right:** Kai Rosenkranz, Marko Jelen und Ralf Marczinczik

Managing Director

Michael Rëve

Project Management

Michael Hoge

Björn Pankratz

Game Design & Story

Mattias Filler

Michael Hoge

Stefan Kalveram

Björn Pankratz

Level Design

Sascha Henrichs

Quy Hoang

Marko Jelen

Mario Röske

Paul Springfeld

Creature & Human Design

Horst Dworzak

Thorsten Kalka

Animation

Andre Hotz

Dietrich Magnus

VFX, 2D-Design & Object Placement

Andre Thiel

Concept Artworks

Ralf Marczinczik

Programming

Andre Braun

Tristan Heitzinger

Roman Keskenti

Philipp Krause

Kurt Pelzer

RISEN

QA

Jennifer Gartmann

Additional QA

Torsten Herholz

Music & Sound

Kai Rosenkranz

Team Assistance

Zoey Hendley

Consultation

Marco Keuthen

ADDITIONAL SERVICES

Rendering Consultant

Thomas Ganshorn

Solo Guitar

Willy Rosenkranz

Additional Arrangements & Ethno Instruments

Borislav »Bobby

Glorian« Slavov

Score Mixing & Mastering

Andreas Kolinski

DEEP SILVER HEADQUARTERS

Group Director Production

Christian Moriz

Product Manager

Ann-Kristin Witter

International

Marketing Director

Georg Larch

Brand Manager

Daniel Oberlerchner

International PR Manager

Martin Metzler

Graphics Design

Alexander Stein

Online Marketing

Andreas Lackner

Jörg Spormann

Executive Producer

Guido Eickmeyer

Senior Producer

Nicholas Lochet

FQA Project Manager

Roman Grow

FQA Assistant Project Manager

Prachya (Isaac) Parakhen

QA & Localization Managers

Michael K. Schmidt

Marcus Ziebe

Daniel Langer

Mastering & Copy Protection

Daniel Gaitzsch

Compliance Analyst

Christopher Luck

Localization Test Coordinator

Linda Großhennig

Localization Testers

Mikael Cuinet

Izaskun Garcia-Ugarte

Eric Mc Vinney

Giuseppe Bellina

Felix Zirwes

Deep Silver Germany

Marketing Director

Mario Gerhold

Marketing Manager

Stephan Schmidt

PR Manager

Martin Wein

PR Assistant

Doris Assmann

Community Manager

Marcos Duarte

Deep Silver

United Kingdom

Marketing Executive

Gary Chantler

PR Manager

Suzanne Panter

Graphic Designer

Rob Pace

Marketing Assistant

Christopher Stevens

Sales & Marketing Director

Paul Nicholls

Deep Silver Italy

Marketing Manager

Daniele Falcone

PR Manager

Tania Rossi

Product Marketing Manager

Giovanni Oldani

Deep Silver USA

Vice President of Sales & Marketing

Cathy Tische

Product Manager

Jon Schutts

Deep Silver France

PR Manager

Barbara Allart

Marketing Director

Emmanuel Melero

PR Généraliste

Anne Chantreau

Deep Silver Spain

Marketing Director

Oscar del Moral

Product Manager

Roberto Serrano

Cliffhanger Productions

External Producer

Michael Paeck

Deep Silver Nordic

Sales & Marketing

Martin Sirc

PR & Marketing

Marcus Legler

Mathias Moureaux

REVO SOLUTIONS QA - TEAM

QA Studio Manager

Vlad Olteanu

QA Project Lead

Iulian Lazar

Functionality Testers

Ionut Mosulet

Marius Avram Daniel

Mihail Gröling

Ovidiu Florian Barceanu

Sergiu Niculae

Stefan Roua

Vlad Vilceleanu

Florin Gheorghe Ciutacu

Cristi Bot

Cosmin Ursu

Andrei Dumitrache

INTRO CINEMATIC

Production

Lemonaut Creations

Director

Ettore Pizzetti

Lead Dialogue Writer

(English version)

Andy Walsh

Additional English Script Rewriting

Rhianna Pratchett

James Leach

English Voice Recordings

Side UK

Sini Downing

Andy Emery

Voice Talent (English version)

Andy Serkis (Inquisitor)

John Rhys-Davies

(Esteban, Ursegor)

Lena Headey (Patty,

Cathy, Jasmin, Lilly)

Gus Gallagher (Hero)

Christopher Godwin

(Narrator, Ignatius,

Baxter, Eldric)

Adrian Bower (Cid,

Balturo, Derry, Erikson,

Kato, Lorenzo)

Alix Wilton Regan

(Rachel, Martha, Sonja,

Tilda)

Antony Byrne (Sergio,

Felipe, Marcelo,

Santiago, various

Inquisition Guards)

Brendan Coyle (Carlos,

Vince, various

Inquisition Guards)

Burn Gorman (Fincher,

Brent, Dwight, Flavio,

Tucker)

RISEN

Damian O'Hare (Olf, Delgado, Dirk, Clay, Dytar, Jorgensen, Ricardo, Stan, Vasili)
Daniel Curshen (Sabrosa, Magnus, Rudolf, Rufus, various Inquisition Guards)
David Rintoul (Scordo, Abrax, Arno, Hawkins, Jack, Josh)
Don McCorkindale (Vitus, Belschwur, Elias, Leonardo, Oscar, Rhobart)
Jack Deam (Rupert, Cutter, Domingo, Karlsen, Rodriguez, Gate Guard)
Louiza Patikas (Sara, Anika, Gwen, Olga)
Mark Lewis Jones (Pallas, Alvaro, Cormac, Illumar, Nelson)
Matthew Ashforde (Caspar, Doug, Fuller, Lukor, Tristan)
Matthew Bates (Leto, Enrico, Henson, Maliko, Phil, Yoki)
Michael Higgs (Sam, Cole, Cyrus, Tellur, Walter, William)
Neil Grainger (Ash, Doyle, Erlan, Obel, Ruben, Toni, Inquisition Guard, various servants)
Oliver Lansley (Taylor, Krayban, Beppo, Duram, Enzo, Eronga, Garth,

Gilles, Peasant)
Peter Bramhill (Kalib, Thomas, Branon, Leon, Bryn, Sirius, Philius)
Richard Laing (Severin, Carasco, Hernandez, various Inquisition Guards)
Richard Ridings (Karakos, Drok, Ukkos)
Simon Chadwick (Craig, Dalman, Jervis, Mo, Pavel, Weasel)
Simon Greenall (Luis, Adan, Dargel, Dick, Finn, Harlok, Ingvar, Konrad, Gate Guard)
Stuart Organ (Brogar, Costa, Edgar)
Tim Watson (Romanov, Bronco, Neil, Nico)

Manual

Production

Grinning Cat Productions

Head of Production & Manual Conception

Andreas Kasprzak

Author

Andreas Kasprzak

Text Editing

Katja Böhm

Layout

Pascal Strasche

Special Thanks to:

Stefan "Don-Esteban" Bollmann, Meditate, Elind, Marco "Arthus of Kap Dun" Wernicke, and all moderators from World of Risen, Piranha Club & Piranha FanArt Portal as well as Pixel and his Deep Silver Forum Team. Ralf, Quy, Horst and Kai for their fantastic support over the last 2 years. Markus Wosgien and the folks at Nuclear Blast. Our huge fanbase for their dedication and creativity. Jan Wagner, Sebastian Lindig and Sebastian Reichert for their impact and support during the production.

FANSITES

World of Risen
Piranha Club
Piranha FanArt Portal
Risen Info
Risen France
Risen Italia
Risen Island
Risengame.ru
WorldofRisen.ru

SPECIAL THANKS TO...

... my ex-fellow student Robert, without whom I probably wouldn't be a Piranha today.

- *Andrè B.*

... Juli, Ali, Luise, gigi homerecording and the nicotine and caffeine manufacturers who kept us alive daily.

- *André H.*

... my family and my friends, who always had understanding for my work-related, infrequent presence on several occasions. Furthermore, a thank you to the team from *Pizzeria Bolognese* in Essen, for the top-notch, all around happy catering, and then also to my gardening team.

- *André T.*

... Michael Paeck. Your experience and energetic support once again helped us a lot. Thank you. On top of that, greetings to my black friends: Andy, Vera, Sebi, Kati, Kim, the Heizer, his Katrin, Nadja and Ludger. Despite the occasional turbulence, still a cool bunch. Keep it up!

- *Björn*

... my dogs Lucy and Kessy, who always give me a reason to get some fresh air; my parents – for being my knights in shining armour; Katrin,

Jan and Max for the new perspective; and Totte for our mutually surviving a tough time.

- *Horst*

... Björn. You're awesome, keep it up! And to my parents, for supporting me in everything that I do.

- *Jenny*

... Nina, Ben & Lucy; Bobby Glorian; Andreas Kolinski; ++ World Of Risen ++

- *KaiRo*

... my wife and my family. An additional thank you to our community for their years of support. Furthermore, a thumbs up to the level department: Damn good work, boys!

- *Mario*

... Felix "feschar" – for the constant admiration and questioning, which was extremely motivating; Christopher "Villagemaster" – for the feedback and at least one funny link every day; Matthias, Steffen, Jan, Sven, Basti, Kaffee, Martin – I will only say: ZYLON!

- *Marko*

RISEN

... Moritz Müller and Michael Dargel for the butcher and his assistants, as well as to Stefan Lupp (“a little one is still going”), Michael Torunsky (hand cheese with music) and Benny Hessler (LeftMebreathless!).

- Mattias

... Zoey, John and Caitlin – because there is a place in my life I am always glad to return to. And a thank you to the WoR (formerly WoP)-Forum – because you guys believed in us. And naturally to Alex Ruzhentsev, Evgeniy Pivovarov, Aliona and Dima Anikina, for a great time in Moscow.

- Michael H.

... my darling Joanna, particularly for all the “sessions”, for which a psychiatrist would have taken a lot of money ...

- Michael R.

... Sarah for six years of friendship, Dani for yanking me out of a deep hole, Alex for the tireless attempts to save my life, and the team from Blackstar Studios for their confidence and understanding.

- Paul

... my wife Violetta and my wonderful daughters Lina and Paula. Thanks too to Rafke, Bombi, Gianni and Brune for all the great preliminary meetings!

- Philipp

... Theresia Weimer, for always having supported me and always being able to help me along with good advice, even with my work.

- Quy

... both of my children Sascha Sophia Henrichs and Ian Kendrick Henrichs; my dearest friend Alexandra Gliemko; to Enrico Rappsilber along with the entire Games Academy team; to all the Berlin-Homies; to Thomas (JarJarThomas) Ganshorn from Flowline; to Markus Helzle and the team from Lichtblicke 4D; to Julian Dasgupta from 4Players; to the entire Piranha Bytes team; to McFit – for the top offer; to Lenart Dudy and Anna Höttger, who now live in Michigan; to Sascha (Sausner) Alp along with her family; and of course, to my own love.

- Sascha

... my family, who despite my crazy wish of becoming a “game programmer”, always supported and believed in me.

- Tristan

DEEP SILVER WARRANTY INFORMATION

Deep Silver Inc. warrants to the original purchaser of its products for a period of ninety (90) days from the date of purchase that the products will be free from defects in materials and workmanship. The product is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Deep Silver is not responsible for any losses or damages of any kind resulting from use of the product. Deep Silver will for a period of ninety (90) days either replace ' defective product free of charge provided the defective product will be returned with dated proof of purchase to the store from which the product was originally purchased or Deep Silver will at its option repair or replace the defective product free of charge, when sent postage prepaid with a proof of purchase to our service center. This warranty shall not be applicable tonormal wear and tear, and shall be void if the defect has been arisen through abuse, mistreatment, unreasonable use, or neglect.

WARRANTY LIMITATIONS

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, and no other representations or claims of any nature shall be binding on, or obligate Deep Silver. Any implied warranties applicable to Deep Silver products, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the ninety (90) day period described above. In no event will Deep Silver be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use, or malfunction of this Deep Silver product. Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages. So the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights. You also have other rights that vary from state to state. Deep Silver cannot provide refunds or otherwise process returns for credit of any kind other than an identical product replacement. As the individual retail outlets set their own refund policy, product refund requests must occur at the place of purchase.

REPLACEMENTS

In various cases, a replacement is not the best solution. Therefore before sending the product to us please contact our Technical Support. Our Support Representatives will help you determine if a replacement is necessary or available. You further will need to first acquire an RMA (Return Materials Authorization) number to process your return or replacement. Without a valid RMA number we will not be able to process your replacement.

RETURNS

Please return the product (please media only) along with (a) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (b) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (c) your name, address (please no PO boxes) and phone number to the below address. This 90-day warranty is rendered void if the product was damaged through misuse or accident (eg. scratches or cracks), or if you do not have a dated sales receipt. In these cases you are free to return the product (please media only) along with a check or money order for the amount of \$5 (US Dollars) made payable to Deep Silver, a brief description of the difficulty you are experiencing, including your name, address (please no PO boxes), RMA number (please see Replacements), and phone number to the address below. We strongly recommend you use a traceable delivery method when sending products to Deep Silver. Deep Silver is not responsible for products not in its possession. NOTICE Deep Silver reserves the right to make improvements in its products at any time and without notice.

WARRANTY ADDRESS AND CONTACT INFORMATION:

Address: Deep Silver Inc.
2615 Pacific Coast Highway
Suite # 225
Hermosa Beach, CA 90254, USA
Customer Support: 1-888-883-1505

⚠ Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org

FRANÇAISE

INTRODUCTION

Un voile sombre couvre peu à peu le ciel. Les battants des volets claquent sous la violence du vent. Sentant le danger, les hommes se barricadent chez eux et attendent que le pire se produise. Une tempête d'une violence sans précédent est sur le point d'éclater. Le sol se met alors à trembler et d'anciens temples sortent soudainement de terre. Avec eux, émergent des créatures inconnues, venues du plus profond des entrailles de la terre. La mer se déchaine sous l'influence de typhons et tornades d'une puissance inouïe, des incendies dévastateurs détruisent tout sur leur passage, ne laissant derrière eux que désolation. Dans les terres, des milliers d'âmes sans défense semblent à la merci de forces immémoriales. Chacun prend conscience de l'avènement d'une ère de chaos et de destruction, et chaque minute qui passe emplit le cœur des hommes de désespoir. Les dieux semblent avoir abandonné le monde. Les hommes sont désormais seuls face à leur destin, tandis que l'onde occulte est sur le point de s'abattre sur eux. Seules quelques enclaves isolées ont pour le moment échappé à cette catastrophe. L'île volcanique sur laquelle vous avez fait naufrage en fait partie. Une force étrange semble la protéger. Vous sentez toutefois que cette protection ne durera pas éternellement...

Parviendrez-vous à trouver un moyen d'empêcher que le pire ne se produise ? À quoi ou à qui doit-on l'apparition de ces ruines et de toutes ces forces qui aujourd'hui font rage ? Choisirez-vous de rejoindre l'Inquisition en tant que guerrier de l'Ordre pour découvrir le secret de ces temples, ou déciderez-vous de vous rallier aux rebelles qui se sont réfugiés dans les marécages ? À moins que vous ne décidiez de devenir l'un des mages du Monastère et de vous initier aux arcanes de la magie...

Le monde de *Risen* regorge de possibilités ; vous pouvez choisir vous-même de résoudre chaque situation comme vous l'entendez. Cette grande aventure vous permettra de rencontrer de nouveaux amis, de faire face à des créatures aussi fourbes que dangereuses, de partir à la recherche de trésors cachés, de résoudre de nombreuses énigmes et de vivre un long périple où se mêleront rebondissements, pièges, légendes et mystères. Le chemin que vous choisirez d'emprunter et les conséquences de chacune de vos actions affecteront l'issue de votre aventure. Le destin de l'île tout entière et de ses habitants est entre vos mains.

Un monde nouveau s'offre à vous. Une aventure exceptionnelle vous attend...

SOMMAIRE

INTRODUCTION	43
DEMARRAGE	
INSTALLATION ET ACTIVATION	46
Installation du jeu	46
Lancement du jeu	46
Désinstallation	47
Résolution de problèmes	47
MENU PRINCIPAL	48
Continuer	48
Partie	48
Paramètres	49
Crédits	51
Quitter	51
COMMANDES	
COMMANDES PRINCIPALES	52
Action	52
Déplacement	52
Mode combat	52
Inventaire	53
Journal de bord	53
Carte	53
Écran du personnage	53
ECRAN DU PERSONNAGE	54
Équipement	54
Armes	55
Armures et heaumes	56
Bijoux	56
FEUILLE DE PERSONNAGE	56
Attributs	57
Défense	58

RISEN

COMPÉTENCES	58
Combat	58
Magie des cristaux	59
Façonnage	60
Magie runique	60
Larcin	61
INTERFACE	63
Armes	63
Barre de raccourcis	63
Énergie vitale et mana	63
Boussole	63
ACTIONS	64
Commercer	64
Escalader	64
Allumer des torches	65
S'infiltrer	65
Dormir	65
Cuisiner	66
Préparer des potions	66
Fabriquer des parchemins	67
Façonner des objets	67
Utiliser des pierres de téléportation	67
Trouver des trésors	68
Interagir avec les éléments du décor	68
JOURNAL DE BORD	69
Quêtes	69
Cartes	70
FAQ DU JEU	72
INFORMATIONS DE GARANTIE DEEP SILVER	74

[RISEN.DEEPSILVER.COM](http://risen.deepsilver.com)

DEMARRAGE

INSTALLATION ET ACTIVATION

INSTALLATION DU JEU

Insérez le DVD-ROM de *Risen* dans le lecteur de DVD de votre ordinateur. Si la fonction d'exécution automatique est activée, le programme d'installation démarre automatiquement. Dans le cas contraire, vous devez lancer l'installation manuellement. Pour cela, double-cliquez sur l'icône Poste de travail de votre bureau puis sur l'icône du lecteur de DVD. Double-cliquez ensuite sur le fichier „Autostarter.exe“ pour ouvrir le menu de démarrage du DVD. Cliquez sur le bouton „Installer“, puis suivez les instructions à l'écran pour installer *Risen* sur votre ordinateur.

LANCEMENT DU JEU

À partir du DVD-ROM

Une fois le DVD-ROM de *Risen* inséré dans le lecteur de DVD, le menu de démarrage du jeu s'ouvre automatiquement. Cliquez alors sur le bouton „Jouer“ pour lancer *Risen* à partir du DVD.

À partir du bureau ou du menu Programmes

Si vous avez inséré le DVD-ROM de *Risen* dans le lecteur de DVD mais que le menu de démarrage du jeu ne s'ouvre pas automatiquement, vous avez la possibilité de lancer *Risen* manuellement. Pour cela, cliquez sur Démarrer > Programmes, puis sélectionnez *Risen*. Dans le menu affiché, sélectionnez l'option „Jouer“. Si vous avez demandé la création d'une icône sur votre bureau lors de l'installation du jeu, vous pouvez également lancer le jeu en double-cliquant sur l'icône *Risen*.

Contrôle parental

Le contrôle parental pour Games for Windows – LIVE et celui de Windows Vista® fonctionnent de pair. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

DESINSTALLATION

Une fois le jeu installé, vous avez la possibilité de désinstaller *Risen* à tout moment. Pour cela, cliquez sur Démarrer > Programmes, sélectionnez *Risen*, puis choisissez l'option de désinstallation. Notez que la désinstallation du jeu sous Microsoft Vista depuis le menu Programmes ne fonctionnera pas si le Contrôle du compte d'utilisateur est activé (sauf à de rares exceptions). Pour contourner ce problème, il est recommandé de désinstaller *Risen* depuis l'option Programmes et fonctionnalités du Panneau de configuration de Windows.

RESOLUTION DE PROBLEMES

La procédure d'installation ne se lance pas

Vérifiez que votre ordinateur satisfait bien à la configuration minimale requise pour la prise en charge de *Risen*. Si le DVD-ROM de *Risen* ne peut être lu par votre lecteur de DVD, contactez le service client Deep Silver.

Le jeu ne démarre pas ou s'interrompt de façon anormale

- a) Vérifiez que votre ordinateur satisfait bien à la configuration minimale requise pour la prise en charge de *Risen*.
- b) Vérifiez la configuration de votre ordinateur. Tous les pilotes, notamment les pilotes de la carte graphique, doivent être à jour. Vous trouverez facilement les derniers pilotes de votre carte graphique sur le site web du fabricant. Après une telle mise à jour, il est recommandé de procéder à la réinstallation de la dernière version de DirectX®.
- c) Assurez-vous que la dernière version de DirectX® est installée sur votre ordinateur. Le cas échéant, vous pouvez la télécharger sur le site web dédié à l'adresse suivante : directx.microsoft.com. Les nouvelles versions de DirectX® sont également souvent disponibles sur les CD inclus dans les magazines de jeu.
- d) Vérifiez que DirectX® fonctionne correctement sur votre ordinateur. Pour cela, cliquez sur Démarrer > Exécuter. Entrez la commande „dxdiag“ dans la fenêtre qui apparaît, puis appuyez sur la touche Entrée. Cet outil de diagnostic permet de déterminer si votre ordinateur présente des problèmes de compatibilité avec DirectX® ou si certains problèmes ont été identifiés avec ce logiciel.

L'image n'est pas stable

Parce qu'il est aussi vaste que détaillé, le monde de *Risen* s'avère particulièrement gourmand en ressources matérielles. Sélectionnez l'option Paramètres du menu principal, puis utilisez le menu Système pour réduire progressivement les performances du jeu jusqu'à ce que *Risen* fonctionne de manière fluide. Il vous est par exemple possible de réduire la qualité des textures, des ombres et des effets pour améliorer votre expérience de jeu sur les ordinateurs plus anciens.

MENU PRINCIPAL

Parce qu'il est aussi vaste que détaillé, le monde de *Risen* s'avère particulièrement gourmand en ressources matérielles. Sélectionnez l'option Paramètres du menu principal, puis utilisez le menu Système pour réduire progressivement les performances du jeu jusqu'à ce que *Risen* fonctionne de manière fluide. Il vous est par exemple possible de réduire la qualité des textures, des ombres et des effets pour améliorer votre expérience de jeu sur les ordinateurs plus anciens.



CONTINUER

Cliquez sur le bouton Continuer pour charger la dernière partie enregistrée.

PARTIE

Ce menu vous permet de commencer une nouvelle partie, mais aussi de charger une partie enregistrée ou de sauvegarder la partie en cours. Vous pouvez enregistrer vos parties selon vos préférences et même leur attribuer un nom spécifique. Ce menu vous permet également d'afficher les succès disponibles dans *Risen*.



Succès

En terminant certaines quêtes, en éliminant un certain nombre d'ennemis, en acquérant certaines compétences particulières ou en réalisant de nombreuses autres actions au cours de votre aventure, vous obtiendrez des points de succès. Le nombre de points accordés se situera entre 10 et 50 en fonction de

la difficulté d'obtention de ces points. Il existe en tout 50 succès différents à obtenir dans *Risen* pour un total de 1 000 points. Une liste des succès déjà obtenus et des succès que vous pouvez obtenir est disponible dans ce menu.

RISEN

Notez que certains succès ne peuvent être déverrouillés qu'au fil de votre aventure, de sorte à ne pas dévoiler trop d'informations sur l'intrigue du jeu.

PARAMETRES

Ce menu vous permet d'ajuster tous les aspects du jeu à vos besoins spécifiques.

Graphismes

Ce menu vous permet d'ajuster les paramètres d'affichage en fonction de votre carte graphique et de la résolution que vous souhaitez utiliser pour explorer le monde de *Risen*.

Vous avez également la possibilité de modifier la luminosité et le contraste des images à l'aide des différents curseurs.



***Astuce** Si vous ne disposez pas d'un ordinateur récent ou si l'image n'est pas stable ou fluide, nous vous recommandons d'utiliser une résolution et un taux de rafraîchissement plus faibles... Le nombre de détails sera alors réduit, mais votre expérience de jeu n'en sera que meilleure.*



Audio

Ce menu vous permet de régler le volume des différents composants audio du jeu : les voix, la musique, les effets sonores et les bruits d'ambiance. Vous avez également la possibilité de sélectionner le pilote audio à utiliser grâce à l'option Rendu. Il est toutefois recommandé d'utiliser le paramètre Matériel.



Saisir

À partir de ce menu déroulant, vous pouvez paramétrer les commandes du jeu selon vos préférences si les commandes définies par défaut ne vous conviennent pas. *Risen* est toutefois un jeu auquel il est préférable de jouer avec une souris et un clavier. Pour plus d'informations, consultez la section „Commandes“ du présent manuel.



Options de jeu

Ce menu vous permet de définir le niveau de difficulté du jeu, d'inverser l'axe des ordonnées (Y) de la souris ou d'activer ou non l'affichage des sous-titres pour les dialogues. Il vous est également possible de définir si le texte du didacticiel sera affiché en cours de partie et si un message doit apparaître en cas d'obtention d'un nouveau succès.

Astuce La difficulté est définie par défaut sur „Normale“. Si vous éprouvez des difficultés à vaincre vos ennemis, vous pouvez passer au niveau „Facile“ à n'importe quel moment. À l'inverse, si vous avez une bonne expérience des jeux de rôle comme *Risen*, vous pouvez à vos risques et périls tenter de jouer en mode „Difficile“.

RISEN

Performances

Ce menu vous permet d'ajuster le niveau de détails de *Risen* en fonction des performances de votre ordinateur afin de profiter d'une expérience de jeu la plus fluide possible. Plus les niveaux de qualité des textures, des ombres, des effets, etc. seront élevés, plus la puissance de traitement nécessaire sera importante. Si l'image manque de fluidité ou subit des interruptions régulières, nous vous recommandons de réduire le niveau des options de performances. Le nombre de détails sera alors réduit, mais votre expérience de jeu n'en sera que meilleure.

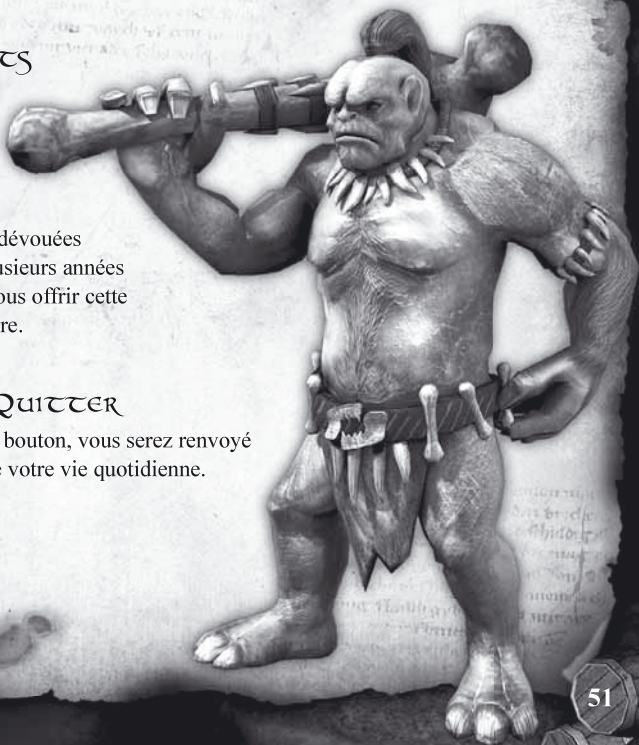


CREDITS

Ce menu permet d'afficher des informations relatives à Piranha Bytes et à toutes ces âmes dévouées qui ont sacrifié plusieurs années de leur vie pour vous offrir cette formidable aventure.

QUITTER

En cliquant sur ce bouton, vous serez renvoyé à la dure réalité de votre vie quotidienne.



COMMANDES

Toutes les commandes de *Risen* sont entièrement configurables et peuvent être paramétrées selon vos préférences à l'aide du menu Paramètres > Saisir. Les commandes décrites ci-dessous sont d'une importance particulière.

COMMANDES PRINCIPALES

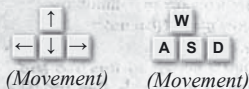
ACTION


Bouton gauche de la souris

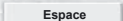
Vous pouvez interagir avec tout élément, personnage, ennemi ou objet dès que son nom apparaît à l'écran. Il suffit alors d'appuyer sur la touche Action pour effectuer l'action désirée, comme parler à un personnage, ramasser un objet, ouvrir une porte, se coucher dans un lit, faire cuire un morceau de viande au feu de bois, frapper un ennemi, bloquer une attaque, etc.


DEPLACEMENT

Il existe deux jeux de touches pour déplacer votre personnage :





Pour basculer entre la marche et la course, appuyez longuement sur la touche .

Pour sauter, appuyez sur la touche .

En pressant  vous pouvez vous déplacer discrètement.

MODE COMBAT

Bouton central de la souris
(Engager un combat)

Lorsque vous vous trouvez face à un ennemi, appuyez sur le bouton central de la souris pour dégainer votre arme, puis appuyez sur la touche Action et les touches de direction (avant, gauche ou droite) pour porter un coup ou exécuter une combinaison. Si vous êtes équipé d'un bouclier, vous pouvez parer les attaques ennemies en utilisant le bouton droit de la souris. Vous pouvez également passer de votre arme de corps à corps à votre arme à distance (si disponible) via les touches  et . Notez que la plupart des actions habituelles (parler, ramasser un objet, etc.) ne sont pas disponibles en mode combat.

INVENTAIRE **I**

Pour accéder à votre inventaire, appuyez sur la touche I. La fenêtre qui s'affiche contient tous les objets que vous portez sur vous, organisés en différents compartiments correspondant chacun à un type d'objet particulier (armes, alchimie, magie, lettres, etc.). Pour lancer un sort, cliquez sur l'objet correspondant dans votre inventaire puis visez la cible de votre choix. Pour vous équiper d'une autre arme par exemple, rendez-vous dans l'écran du personnage (touche C).

JOURNAL DE BORD **L**

Toutes les quêtes acceptées ou déjà terminées sont répertoriées dans votre journal de bord. Si vous avez le sentiment de ne faire aucun progrès dans vos quêtes, pensez à consulter votre journal de bord. Celui-ci contient en effet toutes les informations relatives aux quêtes en cours. Pour plus d'informations, consultez la section „Journal de bord“ du présent manuel.

CARTE **M**

Appuyez sur la touche M en cours de partie pour afficher la carte du monde et, là où elle est disponible, la carte de la zone et des quêtes (l'affichage de cette dernière dépend de la zone où vous vous trouvez).

La carte du monde vous permet de vous orienter sur l'île. La carte de la zone vous offre une vue détaillée des certains lieux importants où vous pouvez vous trouver, comme le camp des rebelles, Port-Faranga ou quelques donjons plus importants. Les personnages relatifs aux quêtes en cours sont quant à eux visibles sur la carte de quête.

ECRAN DU
PERSONNAGE **C**

L'écran du personnage vous permet de consulter l'ensemble de vos attributs et de vos compétences. Il vous permet en outre d'accéder à votre inventaire afin de vous équiper d'armes, d'un bouclier, d'anneaux et autres pièces d'équipement.

Pour plus d'informations, consultez la section „Écran du personnage“ du présent manuel.

ECRAN DU PERSONNAGE

Pour faire apparaître l'écran du personnage et consulter votre équipement actuel, appuyez sur la touche C. Cet écran vous permet entre autres de modifier votre équipement, vos armes et vos bijoux.

Conseil Acquisition d'expérience

Pour chaque ennemi que vous vainquez et chaque quête que vous terminez, vous recevez une certaine quantité de points d'expérience. Dès que vous atteignez un seuil de points défini, votre personnage passe au niveau supérieur. Votre niveau de vie maximum augmente alors automatiquement. Par ailleurs, à chaque niveau supplémentaire vous recevez une certaine quantité de points d'apprentissage. Ces derniers peuvent être utilisés pour améliorer vos compétences et attributs ou en acquérir de nouveaux.

EQUIPEMENT

Feuille de personnage

Niveau 6

Force 10

Dextérité 10

Sagesse 10

Mana 40/40

Énergie vitale 132/152

Points d'apprentissage 60

Expérience 11200/14000

Défense contre les lames 22

Défense contre les impacts 22

Défense contre les projectiles 20

Défense contre le feu 10

Défense contre la glace 10

Défense contre la magie 10

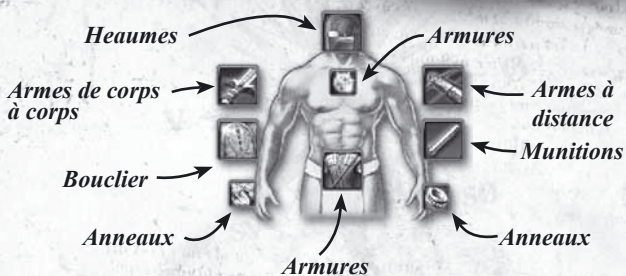
Combat

Magie des cristaux

Façonnage

Magie runique

Vol à la tire



ARMES

Il existe deux types d'armes différents : les armes de corps à corps et les armes à distance.

Armes de corps à corps

Il n'est possible d'utiliser qu'une seule arme de corps à corps à la fois. Alors que les rebelles qui se battent avec des épées et des haches ont la possibilité de s'équiper d'un bouclier pour bloquer les attaques ennemies, les mages adeptes du bâton auront quant à eux besoin de leurs deux mains pour manier leur arme. Pour bloquer une attaque, appuyez sur le bouton droit de la souris en mode combat. Notez toutefois qu'il n'est pas possible de bloquer une attaque et de frapper un adversaire en même temps.

***Conseil Combos** - Plus vous serez expérimenté dans le maniement d'un type d'arme, plus vous pourrez utiliser d'attaques différentes. Il vous est en outre possible d'enchaîner plusieurs attaques différentes et former ainsi des „combos“ afin d'asséner deux, trois, voire quatre coups de suite. Utilisez les touches directionnelles pour exécuter différents styles d'attaques. Il est conseillé de ne pas toujours faire appel aux mêmes techniques, dans la mesure où les ennemis peuvent réagir de manière différente à vos attaques.*

Armes à distance

En utilisant un arc ou une arbalète, vous avez la possibilité de viser avec précision et d'infliger à vos ennemis des dégâts à distance avant d'engager un combat au corps à corps. Ces armes nécessitent toutefois l'utilisation de flèches ou de carreaux que vous pourrez acheter auprès des différents marchands. Vous pourrez même parfois trouver quelques projectiles sur les ennemis tombés au combat.

Astuce Si vous appuyez sur le bouton droit de la souris après avoir sorti votre arbalète, un réticule apparaîtra afin de mieux ajuster votre tir. Sachez par ailleurs que les carreaux d'une arbalète suivent une trajectoire droite, alors que les flèches d'un arc suivent une trajectoire courbée.

ARMURES ET HEAUMES

Outre les armes de corps à corps et de combat à distance comme les épées, les bâtons, les arcs et les arbalètes, il vous est possible de vous équiper de différents boucliers, armures et heaumes, mais aussi de porter certains bijoux. Chaque élément de votre équipement dispose de caractéristiques particulières ayant pour effet d'améliorer vos attributs ou vos compétences. Bien qu'il soit relativement facile de se procurer une arme ou un bouclier de base, en les prenant par exemple aux ennemis que vous avez vaincus, les armures sont quant à elles plus difficiles à acquérir. Dans la plupart des cas, ce sera le chef du camp que vous avez choisi qui mettra à votre disposition quelques armures lourdes en échange d'une coquette somme d'argent. Vous pourrez toutefois trouver quelques armures légères et casques de base auprès de certains marchands.

Astuce La qualité de la protection offerte par les armures et les boucliers dépend généralement du type d'attaque dont vous êtes la cible. Vous serez par exemple plus ou moins bien protégé contre les lames, les armes contondantes, les armes perforantes, le feu ou encore les attaques magiques. Plus le niveau de votre armure sera élevé, mieux vous serez protégé contre les différents types d'attaques.

BIJOUX

En vous parant de différents anneaux et amulettes, vous pourrez facilement améliorer vos attributs et vos compétences. Il n'est possible de porter simultanément que deux anneaux et une amulette. Vous trouverez notamment ces bijoux sur les ennemis tombés au combat, dans des coffres ou directement auprès de certains marchands. Sachez que vous aurez même la possibilité de fabriquer vous-même des anneaux et des amulettes magiques en vous initiant à l'art de l'orfèvrerie.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Votre personnage se construit au fil de l'aventure en développant certains attributs et en acquérant diverses compétences. Les attributs correspondent aux différentes caractéristiques de votre personnage, comme sa force ou sa dextérité, alors que certaines aptitudes comme le Vol à la tire ou la Discrétion appartiennent à la catégorie des compétences.

ATTRIBUTS

La section relative aux attributs de l'écran du personnage permet de voir le niveau de vos capacités physiques. Le camp auquel vous avez choisi d'appartenir est également indiqué ici.

Niveau : votre niveau correspond à votre expérience.

**Force**

Plus votre niveau de force est élevé, meilleures seront les armes que vous pourrez manier et plus puissants seront les coups que vous porterez au corps à corps. Notez également que certaines armes nécessitent un niveau de force minimum pour être utilisées.

**Dextérité**

Plus votre niveau de dextérité est élevé, meilleurs seront les arcs que vous pourrez utiliser et plus puissants seront les coups que vous porterez en combat à distance.

**Sagesse**

L'apprentissage des glyphes magiques dépend de votre niveau de sagesse.

**Mana**

Indique votre niveau actuel de mana. Le mana correspond à l'énergie magique dont vous disposez.

**Énergie vitale**

Indique votre niveau actuel d'énergie vitale. L'énergie vitale correspond à votre niveau de santé.

**Points d'apprentissage**

Indique votre nombre actuel de points d'apprentissage. Les points d'apprentissage permettent d'améliorer vos attributs et d'acquérir de nouvelles compétences.

Astuce *Au cours de votre aventure, vous trouverez diverses potions, herbes, bibliothèques et parchemins qui vous permettront d'améliorer vos compétences et attributs. Alors que les bibliothèques et les parchemins permettent d'augmenter de manière permanente votre sagesse, certaines racines ont un effet bénéfique sur votre niveau de force. Dans la mesure où les différents maîtres que vous pourrez rencontrer ne vous permettront d'améliorer vos compétences et attributs que jusqu'à un certain point (moyennant quelques points d'apprentissage), il est fortement conseillé de n'utiliser les potions et herbes que lorsque personne ne pourra plus rien vous apprendre.*

DEFENSE

Cette section de l'écran du personnage vous permet de voir votre niveau de protection contre les différents types d'attaques.



Défense contre les lames

Indique votre niveau de protection contre la plupart des armes tranchantes et les griffes des monstres.



Défense contre les impacts

Indique votre niveau de protection contre les armes contondantes.



Défense contre les projectiles

Indique votre niveau de protection contre les armes perforantes et à distance.



Défense contre le feu

Indique votre niveau de protection contre les attaques magiques de feu.



Défense contre la glace

Indique votre niveau de protection contre les attaques magiques de glace.



Défense contre la magie

Indique votre niveau de protection contre les attaques magiques.

COMPÉTENCES

Les compétences sont des aptitudes que vous pouvez apprendre auprès de différents maîtres.

COMBAT

Cette section indique les techniques de combat que vous maîtrisez. Chacune des compétences de combat peut être améliorée sur dix niveaux différents. Votre survie dépend de vos talents de combattant. Il est donc essentiel de parvenir à la parfaite maîtrise d'au moins une technique de combat. Plus vous serez compétent dans une technique particulière, plus la précision et la puissance de vos coups seront importantes. En outre, chaque fois que vous passerez au niveau supérieur dans l'une des différentes techniques de combat vous découvrirez par la même occasion un nouvel aspect de cette technique, comme un nouveau coup ou une nouvelle combinaison. Si vous parvenez à porter un coup critique à votre ennemi, la force de votre personnage s'additionnera aux dégâts de votre arme.

Astuce *Alors que les armes de prédilection des rebelles sont généralement les épées et les haches, les mages et les guerriers de l'Ordre excellent quant à eux dans le maniement du bâton.*



Art de l'épée

Compétence d'utilisation d'épées et autres armes légères de corps à corps.



Art de la hache

Compétence d'utilisation de haches et autres armes lourdes de corps à corps.



Art du bâton

Compétence d'utilisation de bâtons et de lances.



Art de l'arc

Compétence d'utilisation d'arcs et de flèches.



Compétence d'utilisation d'arcs et de flèches.

Compétence d'utilisation des arbalètes.

Conseil *Les archers les moins expérimentés rencontreront des difficultés à toucher des cibles éloignées. Le seul moyen de pallier ce problème est d'améliorer la maîtrise des techniques correspondantes (Art de l'arc ou Art de l'arbalète), qui permettront alors de tirer plus rapidement et avec plus de précision. Vous devriez toutefois prendre en compte le type d'ennemi auquel vous faites face avant de décocher une flèche. En effet, pour les ennemis les plus puissants, comme les ogres et les bêtes cendreuseuses, une flèche aura autant d'effet qu'une piqûre de moustique. Méfiez-vous donc qu'emportés par la colère, ils ne se mettent à charger pour écraser le ridicule moustique que vous êtes...*

MAGIE DES CRISTAUX

Cette section vous permet de consulter les types de magie des cristaux que vous maîtrisez. Toutes les magies des cristaux peuvent être améliorées sur dix niveaux différents.



Projectile magique

Compétence permettant d'exploiter vos connaissances des Cristaux magiques.



Boule de feu

Compétence permettant d'exploiter vos connaissances des Cristaux de feu.



Givre

Compétence permettant d'exploiter vos connaissances des Cristaux de givre.

FACONNAGE

Vous avez la possibilité d'apprendre toute une gamme de compétences techniques qui vous permettront de fabriquer de nombreux objets. Alors que les compétences Alchimie et Artisanat se déclinent sur trois niveaux successifs, permettant chacune de confectionner des armes et des potions toujours plus puissantes, certaines compétences comme Prospection de minerai ou Dépeçage s'acquièrent une fois pour toutes et vous permettent de maîtriser ces techniques à la perfection sans plus d'apprentissage.



Alchimie

Les alchimistes sont capables de créer de puissantes potions à partir de simples plantes. Pour cela, vous devez disposer de la recette de la potion que vous souhaitez confectionner et des ingrédients nécessaires à sa réalisation (flacon, plantes, liqueur, etc.), puis de placer le tout sur une paillasse.



Artisanat

L'artisanat est une compétence qui vous permet de façonner armes et bijoux. Pour forger une nouvelle épée par exemple, vous devez non seulement disposer d'un marteau de forgeron et d'une soie d'épée, mais aussi vous rendre dans une forge entièrement équipée.

***Astuce** L'Orfèvrerie – Si vous souhaitez fabriquer des bijoux, cela est tout à fait possible en utilisant une pince et un marteau d'orfèvre.*



Prospection de minerai

Grâce à cette compétence, vous pouvez extraire différents minerais. Pour exploiter les différents gisements de minerais que vous rencontrerez sur l'île, vous devez être équipé d'une pioche.



Dépeçage

Cette compétence vous permet de prélever des trophées sur les animaux morts. Qu'il s'agisse de peaux, de griffes, de crocs, de défenses ou autres, nombreux sont les marchands qui en offriront un bon prix. Vous aurez toutefois besoin d'instruments particuliers pour dépecer un animal dans les règles de l'art, comme un ciseau à mâchoire, un brise-dard ou encore des ciseaux à ailes.

MAGIE RUNIQUE

Cette section vous permet d'afficher votre niveau de maîtrise de la magie runique.



Art des glyphes

La connaissance des glyphes magiques est déterminante dans l'utilisation des runes. Plus le glyphe est complexe, plus les runes que vous pourrez utiliser seront puissantes.



Calligraphie

Cette compétence vous permet de créer vous-même des parchemins magiques.

LARCIN

Cette section permet de déterminer votre qualité en tant que voleur.



Crochetage

Cette compétence vous permet de forcer des serrures sans utiliser de clef. Pour crocheter une serrure, vous devez utiliser un passe-partout tout en trouvant la bonne combinaison. Si vous n'appuyez pas sur la touche appropriée (gauche ou droite), le passe-partout se brisera et vous devrez recommencer depuis le départ. Il existe trois types de serrures de résistance différente qui ne peuvent être forcées que si votre niveau de compétence le permet : les serrures basiques (à quatre crans), les serrures moyennes (à six crans) et les serrures difficiles (à huit crans).



Vol à la tire

Cette compétence vous permet de voler les personnes que vous rencontrez.

***Astuce** La compétence **Discrétion** est le complément idéal au **Vol à la tire**, puisqu'elle vous permet d'explorer les habitations des insulaires sans vous faire remarquer et de les soulager de quelques trésors en fouillant leurs coffres et autres bas de laine.*



Acrobatie

Cette compétence vous permet de tomber de hauteurs importantes tout en amortissant votre chute d'une roulade afin de limiter les dégâts.



Discrétion

Cette compétence vous permet de vous déplacer sans vous faire repérer.

Attention toutefois : il ne vous est pas possible d'utiliser cette compétence lorsque vous avez votre arc à la main.

Larcin

Crochetage

Les compétences Vol à la tire que vous pouvez acquérir dans Risen peuvent se révéler particulièrement utiles, et pas uniquement pour les cleptomanes invétérés. La compétence Crochetage est un atout majeur pour quiconque parvient à la maîtriser à la perfection. En effet, nombreux sont les trésors protégés par les simples serrures d'innombrables coffres et caisses disséminés sur l'île. Forcer une serrure ne demande pas uniquement une bonne dose de talent, puisque vous ne pourrez pas l'exploiter sans un passe-partout en main. Sachez toutefois que ces méthodes quelque peu discutables ne vous permettront pas de venir à bout de n'importe quel coffre. Certains coffres ne livreront leurs secrets que si vous les ouvrez avec une clef spéciale que vos tours de passe-passe ne pourront remplacer.

Astuce Souvenez-vous que pour forcer une serrure, il vous faudra toujours tourner votre passe-partout autant de fois vers la gauche que vers la droite...

Discrétion

En faisant preuve de Discrétion, vous pourrez filer un ennemi sans qu'il s'en aperçoive le moins du monde. Cet art du silence est l'une des caractéristiques essentielles des experts du Vol à la tire. En effet, grâce à cette compétence, les habitants de l'île ne remarqueront même pas votre présence si vous décidez de vous infiltrer chez eux au beau milieu de la nuit pour faire votre petit marché dans leurs affaires et ne leur laisser que leurs yeux pour pleurer. Attention toutefois : si quelqu'un venait à vous prendre sur le fait, vous auriez à en assumer les conséquences...

Vol à la tire

Lorsque vous aurez acquis cette compétence, de nouvelles options de dialogue seront disponibles, notamment pour distraire vos proies et ainsi mieux les filouter. Suivant votre niveau de maîtrise dans l'art de la fourberie, vous pourrez tenter quelques vols plus risqués, qui se révéleront certainement bien plus lucratifs. Lorsque vous engagez une conversation avec un personnage, vous ne disposerez que d'une durée limitée pendant laquelle vous pourrez tenter un vol à la tire. Notez qu'il ne vous est possible de voler qu'un seul objet à chaque personnage et que vous ne pouvez voler un même personnage qu'une seule fois... La plus grande prudence est donc de rigueur.

INTERFACE

L'interface de *Risen* a été conçue pour être aussi intuitive que conviviale.



Barre de raccourcis

Armes

Énergie vitale et mana

Boussole

ARMES

Dans l'angle inférieur gauche de l'écran sont affichées des icônes représentant les armes de corps à corps et les armes à distance dont vous êtes actuellement équipé, ainsi que sur le nombre de projectiles dont vous disposez (flèches et carreaux).

BARRE DE RACCOURCIS

Juste au-dessus des barres d'énergie vitale et de mana se trouve la barre de raccourcis. Vous pouvez affecter aux huit emplacements disponibles autant d'objets présents dans votre inventaire afin d'y accéder plus rapidement en utilisant les touches numériques correspondantes. Pour placer des objets dans la barre de raccourcis, ouvrez votre inventaire ou l'écran du personnage, sélectionnez l'élément de votre choix et utilisez le bouton gauche de la souris pour le glisser vers l'emplacement désiré. Enfantin, non ?

ÉNERGIE VITALE ET MANA

Les deux barres situées en bas de l'écran représentent votre énergie vitale (barre rouge) et votre mana (barre bleue). Si vous vous blessez ou êtes touché par un ennemi, votre énergie vitale ne sera pas automatiquement régénérée. Pour regagner des forces, il vous faudra donc boire quelques gorgées d'eau, dormir un peu, utiliser une potion de soins ou vous restaurer avec un peu de nourriture ou une poignée d'herbes curatives. Vous pourrez de la même manière régénérer votre mana et rétablir vos pouvoirs magiques.

BOUSSOLE

Dans l'angle inférieur droit de l'écran se trouve une boussole qui vous aidera à vous orienter lorsque vous parcourrez l'île.

ACTIONS

Dans *Risen*, il vous est possible de réaliser de nombreuses actions différentes.

COMMERCER

Pour vous adonner aux joies du négoce, adressez-vous à l'un des nombreux marchands qui peuplent le monde de *Risen*, puis cliquez sur les objets que vous souhaitez acheter ou revendre. Après avoir sélectionné un objet, cliquez sur Panier d'achat pour l'échanger contre un peu d'or.



Astuce Les marchands vous feront toujours payer plus cher pour un objet que ce qu'ils accepteront de vous payer pour ce même objet. Comprenez-les, il faut bien qu'ils gagnent leur vie d'une façon ou d'une autre...

Astuce N'hésitez pas à revenir auprès d'un même marchand au cours de votre périple. Il est fortement possible qu'il vous propose de nouveaux articles.

ESCALADER

Pour escalader une paroi, vous devez vous tenir à portée d'un obstacle situé à l'horizontale par rapport à votre position actuelle. Il vous suffit alors de sauter pour vous agripper automatiquement aux prises disponibles et vous hisser au niveau supérieur. Sachez que les endroits les moins faciles d'accès cachent souvent des trésors particulièrement intéressants... ou des monstres particulièrement coriaces.



ALLUMER DES TORCHES

Pour éviter de vous perdre dans les lieux les plus sombres, vous avez la possibilité d'allumer des torches. Pour cela, il vous suffit d'appuyer sur le bouton droit de la souris.

***Astuce** N'oubliez pas qu'un sort d'Illumination permet aussi de dissiper les ténèbres.*



S'INFILTRER

Dès que vous aurez acquis la compétence Discrétion, vous pourrez vous déplacer sans vous faire remarquer en appuyant sur la touche correspondante. Cette technique s'avère particulièrement utile pour visiter des habitations en toute discrétion ou filer des ennemis pour mieux leur tendre une embuscade.

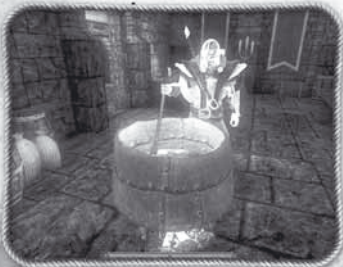
DORMIR

Vous pouvez vous allonger dans quasiment n'importe quel lit que vous trouverez sur votre chemin (à condition bien sûr qu'aucun ennemi ne vous empêche de dormir). Peu importe la durée de votre sieste, votre énergie vitale et votre mana seront régénérés. Vous vous réveillerez donc frais et dispos en toutes circonstances. Au fil de votre aventure, vous pourrez devenir l'heureux propriétaire de plusieurs maisons et cabanes sur l'île dans lesquelles vous vous sentirez vite comme chez vous.



CUISINER

Pour restaurer votre énergie vitale et votre mana, vous pouvez consommer diverses herbes curatives ou denrées alimentaires. Le potentiel magique de



nombreuses herbes ne sera toutefois révélé que par l'usage de l'alchimie. Les plats traditionnels, comme les civets ou les ragoûts, vous redonnent quant à eux des forces sur le long terme. Leur préparation nécessite toutefois que vous disposiez d'une recette bien précise, d'une louche, des ingrédients nécessaires et d'un chaudron dans lequel vous ferez mijoter le tout.

***Astuce** En plus de la casserole que vous devriez toujours avoir sur vous, vous devrez trouver un feu de camp ou un fourneau si vous souhaitez pouvoir faire cuire votre viande crue, vos oignons ou encore votre poisson. Notez que les fourneaux vous permettent de préparer des plats plus élaborés que votre simple pitance quotidienne.*

***Astuce** Pour récupérer un peu d'énergie vitale et de mana, n'hésitez pas à vous désaltérer en buvant l'eau des tonneaux que vous trouverez sur votre chemin. Si vous n'avez pas le temps de vous arrêter, vous pouvez toujours utiliser une potion de soins ou de mana dès que nécessaire.*

PRÉPARER DES POTIONS

Ce n'est qu'en devenant un alchimiste expérimenté que vous pourrez concocter les potions les plus efficaces.

La préparation de potions nécessite de surcroît que vous disposiez d'une recette précise et des ingrédients adéquats, et ayez accès à une paillasse d'alchimie. Outre les potions qui permettent de restaurer votre énergie

vitale et votre mana, il existe des potions qui ont pour effet d'augmenter de manière permanente certains de vos attributs, comme la force ou la dextérité.



FABRIQUER DES PARCHEMINS

Pour fabriquer un parchemin vous devez d'abord acquérir la compétence Calligraphie. Vous devrez ensuite disposer d'une rune, d'un morceau de parchemin vierge et d'une plume, mais aussi avoir accès à une écritoire. Avec la compétence et le matériel appropriés, la fabrication de parchemins devient à la portée de n'importe quel péquin...

***Astuce** Les runes nécessaires à la fabrication de parchemins peuvent être soit achetées, soit trouvées au hasard de votre aventure.*

FACONNER DES OBJETS



Pour forger une nouvelle épée, vous devez non seulement disposer de la compétence Artisanat, des outils nécessaires et d'une soie d'épée, mais aussi vous rendre dans une forge entièrement équipée. La soie d'épée doit alors être chauffée dans le feu de la forge, puis façonnée avec soin sur l'enclume sous les coups d'un

marteau, et enfin refroidie rapidement dans un bac d'eau. La dernière étape consiste à affûter la lame sur une pierre à aiguiser.

***Astuce** En devenant forgeron, vous pourrez également façonner des anneaux et des amulettes. Pour cela, vous devrez vous équiper d'un marteau d'orfèvre, vous rendre dans un atelier d'orfèvre et bien sûr... trouver des pierres précieuses.*

UTILISER DES PIERRES

DE TELEPORTATION

À un certain point de votre aventure, vous aurez la possibilité d'utiliser des pierres de téléportation qui vous permettront de vous rendre instantanément à certains endroits précis de l'île et vous éviteront ainsi bien des heures de marche.



Trouver des trésors

L'île regorge de trésors cachés, que ce soit dans d'anciennes tombes ou là où la couleur du sol semble étonnamment claire. Pour accéder à ces trésors enfouis, vous devrez disposer d'une bonne pelle, d'un certain sens de l'observation et d'un peu de chance tout de même (ou encore du guide officiel de Risen dans lequel sera indiqué l'emplacement de tous les trésors...).



INTERAGIR AVEC LES ELEMENTS DU DECOR



Vous trouverez de nombreux objets dans *Risen* que vous pourrez utiliser sans qu'ils n'aient de réelle influence sur votre personnage ou sur les événements de l'histoire. Il peut s'agir de bancs, de bassines, de narguilés ou encore de simples chaises. Sachez toutefois que certains objets plus spécifiques, comme des leviers ou des interrupteurs, peuvent parfois ouvrir des portes ou des trappes secrètes.

JOURNAL DE BORD

Le journal de bord est certainement votre meilleur allié. Il renferme non seulement toutes les informations relatives à vos quêtes en cours, mais répertorie tous les maîtres et marchands que vous avez rencontrés jusque-là. Il vous donne également accès à une carte générale de l'île, ainsi qu'aux cartes des différentes villes et donjons. Ces dernières n'apparaissent toutefois dans votre journal de bord qu'une fois que vous les avez acquises ou qu'elles vous ont été confiées par un habitant de l'île.

Conseil Pour consulter votre journal de bord, appuyez sur la touche L.

QUÊTES

Les quêtes sont des missions qui vous sont confiées par les différents personnages dont vous faites la connaissance. Pour qu'un habitant de l'île vous confie une quête, vous devez d'abord parler un peu avec lui. C'est le seul moyen de savoir si vous pouvez l'aider d'une manière ou d'une autre. Il est par conséquent fortement conseillé d'engager la conversation avec tous les personnages qui croiseront votre route. Les quêtes qui vous ont été proposées sont alors répertoriées dans votre journal de bord.

Les quêtes sont classées dans journal de bord en différentes catégories :

**Monde**

Cette section répertorie l'ensemble des quêtes acceptées et réalisées à l'extérieur des trois camps.

**Port-Faranga**

Cette section répertorie les quêtes qui vous ont été confiées à Port-Faranga ou que vous avez accomplies dans cette ville.

**Monastère**

Cette section répertorie les quêtes qui vous ont été confiées au Monastère ou que vous avez accomplies dans ce camp.

**Camp des rebelles**

Cette section répertorie les quêtes qui vous ont été confiées au camp des rebelles ou que vous avez accomplies dans ce repaire.

**Tous**

Cette section répertorie l'ensemble des quêtes acceptées ou réalisées jusqu'à maintenant.

Conseil *Sous Terminées sont affichées les quêtes que vous avez terminées avec succès.*

Astuce *Si vous ne savez plus trop ce que vous devez faire pour progresser dans l'aventure, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à votre journal de bord pour savoir quelles quêtes vous n'avez pas encore accomplies. Vous trouverez généralement quelques indices sur la marche à suivre dans la description des quêtes. La carte de quête vous aidera quant à elle à savoir où vous devez vous rendre.*

CARTES

Le journal de bord vous permet également de consulter la carte du monde de *Risen*, ainsi que la carte des différentes régions de l'île, disponibles successivement en fonction de la zone où vous vous trouvez (le Monastère, un donjon particulier ou une autre zone définie). Vous ne disposerez au départ que d'une carte grossière de l'île qui sera par la suite remplacée par une carte bien plus détaillée. Votre personnage est représenté sur les différentes cartes sous la forme d'une flèche dorée.



CARTE DU MONDE

Cette carte vous donne une vue globale de l'île volcanique.

CARTE DE LA ZONE

Suivant la zone dans laquelle vous vous trouvez (et si vous disposez de la carte correspondante), vous pouvez bénéficier d'une carte détaillée affichant votre environnement immédiat. Cette carte se révèle particulièrement utile lorsque vous explorez des donjons dans lesquels il est facile de perdre ses repères.



CARTE DE QUÊTE

Lorsque vous cliquez sur une quête pour en afficher la carte, le personnage qui en est à l'origine sera représenté par un point vert alors que les personnes auxquelles vous devez vous adresser ou les lieux où vous devez vous rendre pour terminer cette quête seront indiqués en rouge.

Astuce Appuyez sur la touche M en cours de partie pour afficher les différentes cartes de votre journal de bord.

FAQ DU JEU

Comment définir la classe de mon personnage ?

À l'inverse de la plupart des jeux de rôle, vous n'aurez pas à déterminer la classe de votre avatar avant le début du jeu. Au fil du chapitre 1, vous aurez la possibilité de rallier l'une des trois factions du jeu (Rebelles, Mages, Ordre de l'Inquisition). Chacune de ces factions dispose d'aptitudes uniques qui resteront plus ou moins inaccessibles à leurs rivales. Les Mages, par exemple, emploient naturellement de puissants arcanes, tandis que les guerriers de l'Ordre se battent essentiellement à l'aide de parchemins et de bâtons. Quant aux rebelles, plus rustres, ils combattent l'épée ou à la hache à la main, sans jamais s'encombrer d'artifices magiques.

Je meurs beaucoup trop souvent dès le début du jeu... que puis-je faire ?

Sauvegardez souvent. Votre personnage est très vulnérable en début de partie et doit davantage s'en remettre à la ruse qu'à la force brute. Reportez-vous à la section „Démarrage“ de ce manuel pour découvrir des conseils et astuces qui faciliteront vos premiers pas dans le jeu.

Où puis-je trouver de meilleurs objets ?

Soyez attentif ! Négligez pour un temps la trame principale du jeu et sortez des sentiers battus : vous découvrirez parfois des grottes ou des ruines infestées de monstres, des adversaires plus coriaces à abattre et des donjons qui recèlent des armes exceptionnelles et d'inestimables trésors. Votre personnage peut en outre confectionner ou modifier certains objets. Par exemple, si vous avez de la viande en votre possession, utilisez un âtre ou un feu de camp pour préparer de la viande grillée et utilisez-la pour régénérer votre énergie vitale. Selon la faction à laquelle vous appartenez, vous pourrez également créer des runes ou des parchemins, forger des armes et apprendre d'autres talents. Enfin, si vous maîtrisez la compétence Vol à la tire, vous pourrez soulager les PNJ de leurs objets utiles à l'envi.

Un PNJ est furieux contre moi... dois-je charger une ancienne sauvegarde ?

Les PNJ et membres des différentes factions réagiront diversement aux actions de votre personnage. Une altercation avec un personnage risque ainsi d'engendrer des problèmes à court terme, mais pourrait ouvrir de nouvelles options de résolution plus tard dans le jeu. En outre, dans la plupart des cas, vous pourrez amadouer les personnages que vous avez contrariés à l'aide d'un „parchemin d'Humour“. De plus, il vous est impossible d'envoyer ad patres les personnages indispensables à la trame principale du jeu ; rien ne pourra donc vous empêcher de terminer le jeu.

Quelle faction est la meilleure ?

L'équilibre du jeu a été savamment dosé, de sorte que les trois classes de personnage et factions se valent. Votre allégeance à une faction ne dépendra que de vos préférences personnelles. Si vous souhaitez incarner un aventurier téméraire et peu soucieux de moralité, le choix des rebelles s'impose. Si, par contre, vous préférez user de magie contre vos ennemis, les mages du Monastère vous accueilleront à bras ouverts. Enfin, les guerriers de l'Ordre empruntent à chacune de leurs factions rivales. Puisque plusieurs quêtes sont exclusives à certaines factions et impactent diversement la trame du jeu, vous pourrez rejouer plusieurs fois à *Risen* et faire de nouvelles découvertes à chacune de vos parties !

On m'a surpris à commettre un délit ; et maintenant ?

Si le joueur est surpris à commettre un vol sur un PNJ, qu'il le menace l'arme à la main, l'attaque ou l'expédie ad patres devant témoins, les PNJ réagiront sans faute, et plutôt mal, avec ça. Les PNJ, aussi virtuels soient-ils, n'apprécient guère qu'on abatte leur bétail, qu'on les tire du lit pour un oui pour ou non, ou qu'on s'immisce dans leur vie privée en général, par exemple en furetant chez eux sans y être invité. Dans ce cas, il peut arriver qu'un PNJ vous attaque ou refuse de vous parler. Pour y remédier, vous avez toujours la possibilité d'utiliser le sort „Humour“. Sachez toutefois que certaines décisions sont irréversibles et peuvent modifier pour de bon l'attitude des PNJ à votre égard !

Astuce *L'île de Faranga compte de nombreux instructeurs qui pourront vous enseigner les arts du crochetage, de la Discrétion et du Vol à la tire... toutes compétences indispensables à la vocation de roublard.*

Je suis bloqué... les ennemis sont trop forts !

Alors que vous arpentez les terres sauvages de la volcanique Faranga, vous croiserez parfois des créatures que vous ne serez pas de taille à affronter. Évitez à tout prix de vous frotter à ces créatures en début de partie. Lorsque vous approchez un animal de trop près, par exemple, il se sentira menacé. Il adoptera alors une posture d'intimidation avant d'attaquer, ce qui vous ménagera le temps de prendre vos distances. S'il attaque malgré tout, tournez les talons et courez ! La plupart des ennemis renonceront à vous poursuivre au bout de quelque distance. Ensuite, libre à vous de revenir plus tard, plus fort et mieux armé, histoire de régler vos comptes...

Y a-t-il des objets que je ne suis pas censé vendre ?

Certains objets très rares entrent dans la création d'objets et de potions particulièrement utiles. Par exemple, il vous faudra disposer de certains simples pour distiller des potions, et certains objets anodins d'apparence, comme les os ou la poussière d'aile, sont en fait indispensables à la confection de parchemins. Il est donc recommandé de recueillir et conserver tous les objets dont vous ignorez l'application immédiate, au risque de devoir les racheter à un prix exorbitant le jour où vous en aurez l'usage.

Chaque énigme n'a-t-elle qu'une solution ?

Non. La plupart des situations rencontrées dans *Risen* peuvent être circonvenues de diverses manières. Utilisez les forces et talents propres à votre personnage pour surmonter les obstacles. Au final, tous les moyens sont bons, tant que le résultat est là.

Je ne sais plus quoi faire...

Consultez votre journal et passez en revue les quêtes qu'il vous reste à accomplir ; en général, le descriptif de quête et la carte de quête détaillent de façon explicite ce qu'on attend de vous.

INFORMATIONS DE GARANTIE DEEP SILVER

Deep Silver Inc. garantit à l'acheteur de ses produits, pendant une période de quatrevingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat, que les produits sont sans défaut. Le produit est vendu "tel quel", sans garantie expresse ou implicite d'aucun genre, et Deep Silver n'est pas responsable de toute perte ou dégât qui pourrait être occasionné par le produit. Pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours, Deep Silver remplacera le produit sans frais (à condition que le produit défectueux soit renvoyé avec une preuve de la date d'achat au magasin où il a été acheté). Deep Silver peut également et selon son choix réparer ou remplacer le produit défectueux sans frais s'il lui est renvoyé avec une preuve d'achat. Cette garantie ne concerne pas l'usure normale et est annulée si le défaut provient d'un usage abusif ou d'une négligence.

LIMITATIONS DE GARANTIE

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, orale ou écrite, et aucun autre accord ne peut être considéré comme liant Deep Silver. Toute garantie implicite applicable aux produits Deep Silver, y compris les garanties de valeur marchande ou d'adéquation à un usage particulier, est limitée à quatre-vingt-dix (90) jours. En aucun cas Deep Silver ne peut être tenu pour responsable de dégâts spéciaux, incidents ou subséquents résultant de la possession, de l'utilisation, ou du dysfonctionnement de ce produit Deep Silver. Certains Etats ne reconnaissent pas la limitation de durée de garantie ou l'exclusion de dégâts incidents ou subséquents. Les limitations et/ou exclusions décrites ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie ne vous confère aucun droit spécifique. D'autres droits vous sont conférés qui diffèrent d'un Etat à l'autre. Deep Silver ne propose pas de remboursement autre que le remplacement par un produit identique. Les magasins ayant tous leur propre politique de remboursement, vos requêtes doivent être adressées au lieu d'achat.

ÉCHANGES

Dans certains cas, l'échange n'est pas la meilleure solution. Avant de nous retourner le produit, veuillez contacter notre support technique. Nos représentants vous aideront à déterminer si un échange est nécessaire et possible. Vous devrez de surcroît obtenir d'abord un numéro de RMA (Return Materials Authorization) pour le traitement de votre échange. Sans numéro valide de RMA, nous ne pourrons donner suite à votre demande d'échange.

RETOURS

Veuillez retourner le produit (le média seulement) avec (a) une copie de votre ticket d'achat montrant la date de l'achat, (b) une courte description du problème que vous avez rencontré, et (c) vos nom, adresse (pas de boîte postale) et numéro de téléphone à l'adresse ci-dessous. La garantie de 90 jours est annulée si le produit a été endommagé par un usage inadéquat ou par accident ou si vous n'avez pas de ticket d'achat daté. Dans ce cas, vous êtes libre de retourner le produit (seulement le média) avec un chèque ou un virement d'un montant de \$5 (US Dollars) à l'ordre de Deep Silver, une courte description de votre problème, incluant votre nom, adresse (pas de boîte postale), numéro de RMA (voir Échanges) et numéro de téléphone, à l'adresse ci-dessous. Nous vous conseillons d'utiliser un envoi traçable lorsque vous envoyez un produit à Deep Silver. Deep Silver n'est pas responsable des produits qui ne sont pas en sa possession.

REMARQUE

Deep Silver se réserve le droit d'améliorer ses produits à tout moment et sans avertissement.

ADRESSE DE GARANTIE ET INFORMATION DE CONTACT :

Address: Deep Silver Inc.
2615 Pacific Coast Highway
Suite # 225
Hermosa Beach, CA 90254, USA
Customer Support: 1-888-883-1505