

***** Risen [**Octobre 2009** - dév. Pyranha Bytes] *****

Version Gog -> **2.19** euros en solde / Textes et Voix en FR

Le manuel est en Anglais et en Français, un didacticiel est disponible (effectif par défaut) et de précieux conseils sont proposés durant les temps de chargement (qui sont corrects en terme de durée).

Mettre en surbrillance les objets a collecter (question conne, il est vrai, pour ce type de jeu) -> je n'ai pas trouvé si c'était possible (Q Forum JV : pas de réponse).

Carte du Monde : Taille moyenne avec des section souterraines, elle sera a parcourir plusieurs fois (cf. Gothic 2)

Annoter les Cartes : a priori, c'est impossible (Q Forum JV : pas de réponse).

les Captures d'écran classiques (touche <Impr Ecran> seule ou <Windows> + <Impr Ecran>) ne fonctionnent pas (que ce soit chez moi ou "ici") sur cette version gog -> Utiliser un logiciel comme FRAPS

Supprimer sauvegardes -> manuellement -> C:\utilisateurs\"nom_utilisateur"\Parties enregistrées\Risen\SaveGames\

Sauvegarder est toujours possible, même durant un affrontement.

Succès : Ce sont sans doute des Points d'Actions (et non des [Points d'Apprentissages](#)) qui sont affichés ... aucune influence sur les (vrais) PA de la partie en cours.

Le jeu est proche des Gothics (même Editeur et Studio de Développement ...), on retrouve quelques fondamentaux comme les PA, les lits pour récupérer toute son [Energie Vitale](#) et sa [Mana](#), quasiment les mêmes types d'artisanat, le choix d'une faction tout en pouvant "travailler" pour les autres (un temps durant ou pas), des énigmes et des manipulations, la Télékinésie et la Lévitiation, la transformation en petit animal (ici -> le Nautille).

Les dialogues sont ciselés et ceux des quêtes archivés (consultables a posteriori)

L'exploration est libre, de nombreux choix et/ou solutions pour certaines quêtes ou actions etc.

***** **l'Histoire et le Héro** *****

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...

Il y a 3 Niveaux de difficulté : Facile, Moyen et Difficile

Le héro, masculin, est imposé (sans personnalisation possible) et il a ni Prénom ni Nom ni Age

***** Nourriture *****

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.*

Oignons (peu courant) et Sachets d'Epices (rares) sont des aliments à conserver ... et même à acheter lorsqu'ils sont proposés à la vente (un degré moindre pour le Vin et le Pain) !

***** Apprentissages *****

Un truc vraiment bonnard : Les Maîtres (et Marchands) déjà rencontrés sont facilement localisables sur les

cartes de zones qui figurent dans le journal :



Les coûts, en terme de Pièces d'Or (et de Points d'Apprentissages cf. les Gothics ?), augmentent à chaque entraînement d'un même [attribut](#) ou [compétence](#). Un Maître aura une limite ou il ne pourra plus rien apprendre au Héro pour une compétence donnée (d'autres sont peut être en capacités de le faire ...).

Avant de pratiquer un apprentissage, enlever tout [objet](#) donnant des bonus à l'[attribut](#) (ou à la [compétence](#)) que l'on souhaite effectuer auprès d'un Maître dans la discipline.

Pour la [Sagesse](#) : Se contenter de lire les [Livres](#) des [Bibliothèques](#) ou les [Assiettes en Pierre](#) donnent des bonus de [Sagesse](#) (dans l'inventaire -> <Bouton Gauche> dessus) au fil de l'eau. Il n'y a aucun Maître pour augmenter la [Sagesse](#).

***** Potions / Effets Permanent *****

PREPARER 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.



Créer des **potions** donnant des bonus à effet permanent nécessite **3** en **Alchimie** et 1 **Couronne du Héro** en plus des autres ingrédients.

Il existe une **Potion du Voyageur** donnant un bonus de 100 PE -> A consommer dès que possible (**Alchimie 3**).

Pour l'**Energie Vitale** (pas de Maître bien entendu) : Consommer de suite la meilleure potion -> **Potion de Santé (+ 10 EV max. permanent)**. Un héro qui n'aura jamais l'**Alchimie** au rang **3**, consommera tous les objets donnant des bonus permanents à cet attribut dès qu'il les aura dans son sac à dos.



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.*

Sachant ce que j'ai marqué dans la section "Apprentissage", pour les attributs [Force](#), [Dextérité](#) et [Mana](#) :

Si aucun (ou très peu d') apprentissage(s) est envisagé pour l'attribut en question alors on peut consommer de suite l'objet (potion, plantes ou nourriture) et prendre les bonus permanents pour celle ci.

Exemples : Pour un Héro Mage, la [Dextérité](#) sert quasiment à rien (armes à distance / sabre) et surtout gaspillerait des PA. Un PJ Rebelle usera uniquement des parchemins et ne fera donc aucune formation pour augmenter sa [Mana](#).

Dans le cas contraire (attribut important pour le Héro), soit comme indiqué (dans le manuel) on attend qu'il n'y ait plus d'apprentissage possible soit on décide du moment ou on s'arrête.

Exemples : Pour un Héro Rebelle, on pourra envisager de monter la [Force](#) au maximum via les Maîtres (ou s'arrêter à 100 - 120) alors que pour un Mage on peut décider de stopper à 50 - 60. Dans les 2 cas, on consommera les objets donnant des bonus permanents en [Force](#) quand l'objectif fixé sera atteint !

Dernière chose, il n'existe pas de plante donnant de Bonus + 1 effet permanent pour la [Mana](#), contrairement à la [Force](#) ([Racine d'Ogre](#)) , la [Dextérité](#) ([Coiffe de Pixie](#)) et l'[Energie Vitale](#) ([Cigue Druidique](#))

***** Combats *****

***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 cendreuse, une flèche aura autant d'effet qu'une piqure de moustique. Méfiez-vous donc qu'emportés par la colère, ils ne se mettent à charger pour écraser le ridicule moustique que vous êtes...*

Le héros peut avoir une **arme de CaC** (touche <1>) et une **arme à distance** (touche <2>) disponibles rapidement. Il ne peut porter 2 **armes de CaC** simultanément (idem pour **armes à distance**).

Possibilité de déplacer l'affrontement (en fuyant) vers des alliés qui aideront le Héro.

Pour certaines quêtes, le héros peut être accompagné par plusieurs alliés. Certains tiers, individuellement, sont susceptibles d'accompagner le Héro (dialogue : "Venez avec moi").

Les groupes d'ennemis : ils ne se scindent pas "facilement" lors d'une fuite; L'idéal est d'aller vers une espace étroit (type passerelle) ou un seul peut attaquer à la fois (les autres sont à la queue leue ...).

. **Armes de CaC** : les (combinaisons au) combats sont mieux développés que dans les 3 premiers Gothic, plus on apprend dans un type d'**arme** plus d'attitudes, de postures et de styles d'attaques sont proposées au joueur.



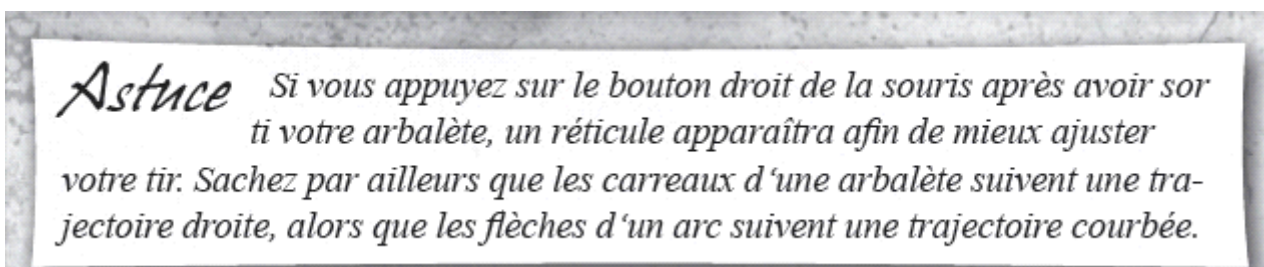
Exemple pour le Bâton qui est la spécialité des Guerriers et des Mages de l'Ordre

Les **armes à 2 mains** posent problèmes dans certains cas d'attaques "spéciales" de monstres (Insectes "cracheurs" par ex.) -> Pour un héros qui aura rejoint l'Ordre (**Bâton**), prévoir une **arme à 1 main** & 1 **bouclier** à disposition. Ne pas développer la compétence (on s'équipera des objets magiques en conséquence comme [Anneau Art de X + 1](#) et/ou [Anneau de Duelliste](#) etc.).

Voir dans le 2nd document ce que j'ai indiqué pour les **Haches** (chercher ce dernier mot)

Type de dégâts des **armes de CaC** : Tranchant ou Contondant -> je ne me suis pas trop penché sur le choix de type de dégâts par rapport aux défenses des adversaires rencontrés au moment où j'écris (on ne les connaît pas) -> Disposer des 2 est quand même conseillé (que ce soit à 1 ou 2 mains) -> "normalement", ce serait plutôt Contondant contre les Morts Vivants par ex.

Armes à distance : Comme dans les Gothics, l'**Arbalète** est nettement supérieure à l'**Arc** en terme de dégâts. Son rechargement est plus long; Quand à la distance de tir, elle importe peu (sic).



Pour avoir le viseur des Arcs : <Bouton Gauche> enfoncé

Assassinat : Dans un duel, on peut trucher un adversaire a terre (assommé) : < bouton gauche> enfoncé avec l'**arme de CaC**

Attention : cela peut influencer la suite de l'aventure ...

***** **Magie** *****

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...

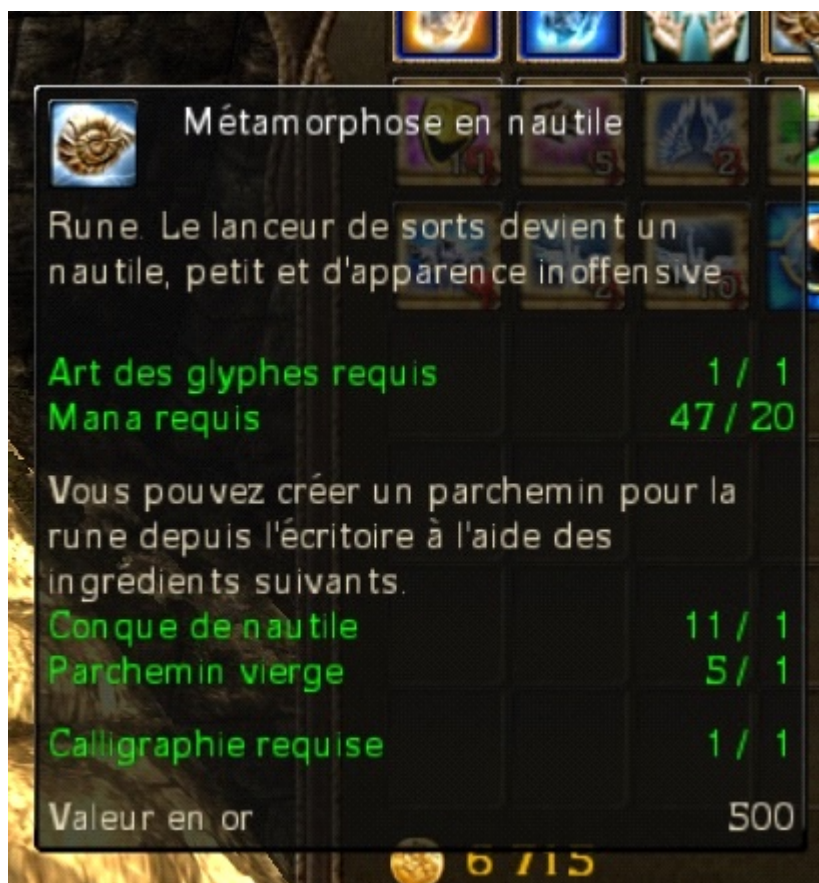
***Astuce** Les runes nécessaires à la fabrication de parchemins peuvent être soit achetées, soit trouvées au hasard de votre aventure.*

L'apprentissage de la **Calligraphie** est imposée pour un Héro Mage ...

le rang dans l'**Art des Glyphes** est conditionné par la **Sagesse** : rang 1 >= 50 / rang 2 >= 100 / rang 3 >= 150 / rang 4 = 200



Ce héros peut rédiger des **parchemins de Lumière** mais ne peut pas utiliser la **Rune**



Là, on peut utiliser aussi bien la **Rune** que les **parchemins** (qui consomme deux fois moins de mana ... voir description exacte). Un parchemin vierge vaut 50 Po à l'achat.

La magie des Cristaux (Projectile Magique, Boule de Feu et Orbe de Givre)

Elle s'acquiert, pour un Héro Mage (*), au Monastère lors de l'Initiation sans que cela coûte une pièce d'or ou un PA. Il suffit ensuite d'avoir le **Cristal** manquant (normalement, on détient le **Cristal de Feu** et celui d'**Energie** à ce stade là) via une quête du Maître du Givre (*Pallas*). Chaque Cristal peut devenir plus puissant après un apprentissage (vitesse de rechargement et dégâts), on s'en sert comme d'Arme à Distance.

(*) Je suppose que pour un héros Guerrier de l'Ordre, ce soit le même processus ... pour un Rebelle -> Impossible.

Les **Runes**, **Parchemins** et **Cristaux** peuvent se placer dans la barre d'actions rapides comme tout **objet** disposant d'un effet.

**** Récupérer tout plein d' Objets ****

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...

Cette compétence est inactive si le Héro à une arme à distance en main ...

La plupart des ennemis détectent l'approche en Discrétion, à noter que les Ogres eux, sont moins "sensitifs"

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...

Il est donc impardonnable de ne pas trouver le dernier cran, voir même pour certaines situations, les 2 derniers, du 1er coup !

Effectuer les cambriolages de nuit ...

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.

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...).



Emplacement du trésor de Tilda, franchement, "la couleur du sol étonnamment claire", c'est mensongé !

Le principe, comme pour les **objets** avec lesquels on peut interagir alors qu'ils sont cachés (cf. document sur ma 1ère partie -> **Leviers** cachés à Port Faranga) , c'est <Bouton Gauche> enfoncé dans la zone.

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.*



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.

Façonnage est indissociable de la Prospection de Minerai (l'inverse n'étant pas vrai).

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.



***** Inventaire / Commerce *****

L'inventaire est illimité et classé automatiquement par type d'objets dans chaque onglet

Quelque soit le Héro, disposer d'un **Arc** et de quelques **flèches** pour les **Boutons**, **Leviers** et **Treuil**s innaccessibles (au cas ou l'on serait en panne de **parchemins de Télékinésie**)



Activation d'un bouton à l'aide d'une flèche

Le choix des acheteurs (sans limite de paiement) : soit 1 seul par secteur soit revente par spécialité
(chasseur <- **Peaux**, **Ailes** ... / Forgeron <- **Armes** , **Minerai**, etc.)

***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.*

Revente : Sauf à n'utiliser aucune **recette** (de **nourriture** ou de **potion**), ne rien céder de l'onglet 'Alchimie'.

Personnellement, je conserve un stock pour chaque "pièces" issus des dépeçages (ça peut servir pour certaines quêtes du style "tel chasseur veut 10 **dards** de **Mouches Sanglantes** pour faire des flèches

empoisonnées" et pour la Calligraphie) et de la Prospection.

Pour le reste, comme indiqué dans le manuel -> dans le doute,abstiens toi <[;o)

Les Bourses ou Sacoche contiennent des pièces d'Or -> <Bouton Gauche> dessus

Dans le document relatif à ma 1ère partie, sont référencés tous les objets a donner à des tiers ainsi que les quantités (ces objets sont donc a conserver) ->

http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Risen_Partie.odt