

RISEN 3

TITAN LORDS



MANUAL



Cher client,

Félicitations pour l'achat de ce produit. Nos développeurs et nous-mêmes avons fait de notre mieux pour vous proposer un logiciel soigné, intéressant et divertissant.

Nous espérons qu'il répondra à vos attentes et nous serions heureux que vous le recommandiez à vos amis.

Si vous êtes intéressé par les autres produits de notre société ou souhaitez recevoir des informations générales sur notre groupe de sociétés, veuillez visiter l'un de nos sites Web :

www.kochmedia.com

www.deepsilver.com

Nous espérons que vous apprécierez votre produit Koch Media !

Sincèrement,

L'équipe Koch Media

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent subir des crises d'épilepsie ou perdre connaissance lorsqu'elles sont exposées à des lumières clignotantes intenses pendant une période prolongée. Ces personnes peuvent donc faire une crise en jouant à des jeux vidéo ou informatiques. Cela peut également toucher les personnes sans antécédents médicaux d'épilepsie ou n'ayant jamais connu de crise. Si vous ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes d'épilepsie (crises d'épilepsie ou perte de connaissance) après une exposition à des lumières clignotantes, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à ce jeu. La surveillance parentale est toujours recommandée lorsque les enfants utilisent des jeux vidéo ou informatiques. Si vous ou votre enfant ressentez des étourdissements, une baisse de la vue, des contractions oculaires ou musculaires, une perte de connaissance, une sensation de désorientation ou tout type de mouvements involontaires ou de crampes pendant que vous jouez à ce jeu, ÉTEIGNEZ-LE IMMÉDIATEMENT ET CONSULTEZ VOTRE MÉDECIN AVANT DE LUT JEU À NOUVEAU.

Précautions d'emploi :

- Ne vous asseyez pas trop près de l'écran. Asseyez-vous aussi loin que possible, confortablement.
- Utilisez un moniteur aussi petit que possible.
- Ne jouez pas lorsque vous êtes fatigué ou que vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'éclairage dans la pièce.
- Assurez-vous de faire une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.

Introduction

Les dieux ont abandonné l'humanité. Le sol se brise, se fend, et de la lave bouillonnante des profondeurs de la terre surgit une horreur indescriptible. Une vague noire de destruction déferle sur la terre, et d'étranges créatures des Enfers anéantissent toute vie – tout ce qui est beau et bon. Une

fois de plus, les Seigneurs Titans se lèvent, et le monde devient leur champ de bataille. Ils se sont libérés de leurs prisons millénaires, enfermés dans les montagnes et sous les mers, et leur rage est terrible à contempler.

Leurs Titans ravagent le monde ; la fin du monde semble inévitable. L'humanité doit désormais trouver le moyen de se battre pour son propre destin. L'humanité n'aura plus jamais d'autre chance, car cette fois, l'ennemi est la mort elle-même.

La destruction de vastes étendues de l'ancien empire provoqua un exode massif vers les îles encore largement intactes des mers du Sud. Ces îles, au large du continent préservé d'Arborea, autrefois port d'attache des marchands de canne à sucre et des pirates, sont aujourd'hui devenues un refuge pour tous. Deux mondes s'affrontent dans les mers du Sud : depuis les ruines de l'ancien empire, l'Inquisition tenta de stabiliser et d'unifier les mers du Sud sous sa propre direction. Mais ses plans ne firent qu'aggraver la fragmentation de la société : ni les pirates ni les fiers et solitaires habitants d'Arborea n'auraient jamais songé à se soumettre à la domination d'étrangers. Les mers du Sud ne connaissent pas de maîtres. Mais aujourd'hui, outre l'Inquisition, la région est également confrontée aux guildes traditionnelles de l'ancien empire. Hiérarchies strictes, armures et armes lourdes assaillent désormais le mode de vie des mers du Sud. L'ancienne alliance des Chasseurs de Démons s'est reformée et explore le passé à la recherche d'un moyen de contrer la menace actuelle, tandis que les mages bannis de l'ancien empire persistent à poursuivre leurs recherches sur la magie des cristaux, contre vents et marées. La seule chose qui unit ces groupes disparates est leur détermination inébranlable à repousser les créatures démoniaques dans l'ombre.

Des forces maléfiques s'attaquent à l'humanité – un danger qui va bien au-delà de la simple mort. De mystérieuses forces venues des Enfers menacent la planète, et le seul moyen de contrer leur assaut est une magie tout aussi puissante. Contre votre volonté, vous êtes soudain propulsé dans une bataille pour le destin du monde. Vous rêviez de devenir un puissant capitaine pirate comme votre père, Barbe-d'Acier. Mais soudain, vous vous retrouvez embourbé dans cette situation et confronté à des problèmes bien plus urgents...

Préparez-vous pour un voyage qui vous mènera non seulement aux quatre coins des mers du Sud, mais aussi aux limites de la mortalité. Guerriers d'une époque révolue et puissants mages vous attendent, ainsi que de sombres prêtres vaudous, des indigènes de la jungle, des pirates échoués armés de pistolets, des égorgeurs sans scrupules, des animaux sauvages dangereux, des ennemis monstrueux venus d'un autre monde, des esprits en conflit, et même une bataille pour votre âme.



Table des matières

Avant de jouer au jeu 8

Configuration requise 8

Installation du jeu 8

Désinstallation du jeu 8

Menu principal 9

Continuer 9

Nouveau jeu 9

Charger le jeu 9

Options 9

Vidéo 9

Graphiques 10

Audio 10

Gameplay 10

Configuration du clavier 10

Suppléments 11

Contenu supplémentaire 11

Contenu téléchargeable 11

Réalisations 11

Crédits 11

Quitter le jeu 11

L'interface 12

Mini-carte/boussole 12

Sang 12

Armes 13

Barre d'accès rapide 13

Effets temporaires 13

Commandes du jeu 14

Commandes importantes 14

Action primaire 14

Vision astrale 15

Mode bataille 15

Sale coups 15

Le menu des personnages 16

Inventaire 16

Carte marine 17

Journal de bord 18

Caractère 18

Attributs du personnage 20

Attributs 20

Combat au corps à corps 20

À distance 20

Rusé 20

Influence 21

Dureté 21

Dextérité 21

Magie 21

Esprit 21

Compétences 21

Actions importantes 22

Bataille 22

Combat au corps à corps 22

Combat à distance 23

Magie 24

Sale coups 25

Conversations 26

Commerce 26

Trésors 27

Prospection 27

Livres 27

Dormir 27

Barils d'eau 28

Cuisine 28

Distiller de l'alcool 28

Forge et établi Autel vaudou 28

orfèvrerie

et table des runes 29

Chaudron vaudou, laboratoire

et Druidenkessel 29

Pierre ancestrale, artefactarium et

bol d'encens 29

Téléporteurs 30

Bateau 30

Navire 30

Vol 32

Se faufler 32

Crochetage de serrure 32

Vol à la tire 33

Marchandeur 33

Dresseur de singes 33

Mini-jeux 34

Boire 34

Lancer de couteaux 34

Bras de fer 35

Pièges 35

Batailles de monstres marins 35

Canons du navire 35

Les factions 36

Les chasseurs de démons 36

Les mages 37

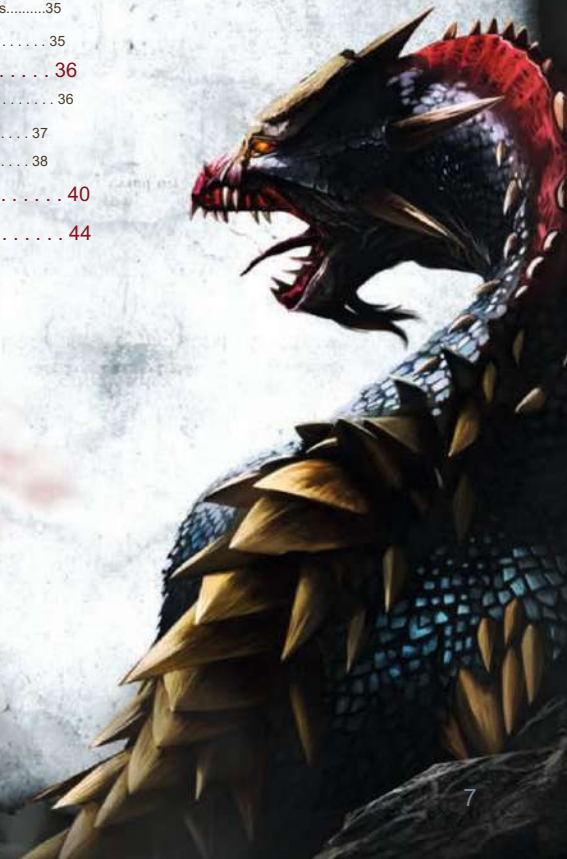
Les pirates 38

Crédits 40

Remerciements spéciaux 44

Support technique 46

Contrat de licence utilisateur final . 48



Avant de jouer au jeu

Configuration requise

Votre ordinateur doit répondre à certaines exigences techniques de base pour exécuter Risen 3. Les composants suivants (ou supérieurs) sont requis :

Configuration minimale requise

OS : Windows Vista SP2, Windows 7 SP1, Windows 8

Processeur : double cœur 2,4 GHz 2 Go

Mémoire :
VRAM : 512 Mo

Carte graphique : Radeon HD 3850 ou GeForce 9600 GT Son : compatible DirectX 9.0c Espace disque dur de 8 Go

Configuration système recommandée

OS : Windows 7 (64 bits), Windows 8 (64 bits)

Processeur : Intel Core i5 à 2,5 GHz ou supérieur ou AMD Phenom II x4 940 à 3,0 GHz 4 Go

Mémoire :
Vram : 512 Mo

Graphique : Nvidia GeForce GTX 470 ou AMD Radeon HD 5850

Son : Compatible avec DirectX 9.0c

8 Go d'espace disque dur

Installation du jeu

Insérez le DVD-ROM de Risen 3 dans votre lecteur DVD. Si l'option de démarrage automatique de votre lecteur est activée, le programme d'installation démarrera automatiquement. Sinon, vous devrez lancer le programme d'installation manuellement. Pour cela, ouvrez l'icône « Ordinateur » ou « Poste de travail » (par exemple, cliquez sur le raccourci sur votre bureau), puis double-cliquez sur l'icône de votre lecteur DVD. Double-cliquez ensuite sur le fichier « Autostarter.exe ». Le menu Démarrer du DVD s'ouvrira. Sur cet écran, cliquez sur le bouton « Installer » et suivez les instructions pour installer Risen 3 sur votre ordinateur.

Désinstaller le jeu

Vous pouvez désinstaller Risen 3 à tout moment après son installation. Pour cela, cliquez sur « Programmes » dans le menu Démarrer, puis sur Risen 3 et sélectionnez l'option « Désinstaller ». Vous pouvez également désinstaller Risen 3 via le menu « Programmes et fonctionnalités » du Panneau de configuration Windows.

Menu principal

Comme beaucoup de grandes histoires, Risen 3 commence par une carte des mers. Une fois le jeu lancé, il vous sera demandé d'appuyer sur n'importe quelle touche, ce qui vous mènera directement au menu principal. À partir de là, vous pouvez commencer une nouvelle aventure, continuer une aventure précédente ou modifier vos paramètres.



Continuer

Cette option de menu devient disponible après avoir sauvegardé une partie pour la première fois. Cliquez ici pour charger votre dernière sauvegarde et reprendre là où vous vous étiez arrêté.

Nouveau jeu

Ceci lancera une nouvelle partie depuis le début de l'histoire. Préparez-vous à vivre une grande aventure !

Charger le jeu

Cette option de menu affiche toutes les parties que vous avez sauvegardées jusqu'à présent. Sélectionnez-en une pour reprendre la partie à partir d'un point précis.

Options

C'est ici que vous pouvez modifier tous les paramètres du jeu pour optimiser votre expérience de jeu.

Vidéo

C'est ici que vous pouvez modifier des paramètres tels que la résolution (y compris le rapport hauteur/largeur) et la fréquence d'images.

Vous pouvez également modifier le contraste et la luminosité. Grâce à ces paramètres, vous pouvez optimiser le jeu pour votre écran.





Graphique

C'est ici que vous pouvez déterminer la qualité graphique du jeu en fonction de vos préférences et des capacités de votre ordinateur. Si le jeu ne tourne pas correctement (s'il saccade ou se bloque), vous pouvez réduire les paramètres graphiques.

La règle

Le principe de base est le suivant : des paramètres graphiques élevés sont plus esthétiques, mais ils nécessitent également une puissance de traitement plus importante. Ces paramètres affectent les effets visuels tels que les reflets sur l'eau, les détails de la végétation, la qualité des textures et des ombres, ainsi que la visibilité.

Audio

Cette option de menu vous permet de déterminer le volume sonore de certains éléments audio, comme les paroles et la musique de fond. Vous pouvez également y régler le volume principal.

Gameplay

Ici, vous pouvez modifier certains aspects qui influencent directement le gameplay. Vous pouvez personnaliser l'expérience de jeu selon vos préférences : par exemple, vous pouvez modifier le niveau de difficulté et inverser les axes X et Y de la caméra.

Vous préférez naviguer dans le jeu à l'ancienne, avec une carte et une boussole, plutôt que d'utiliser la mini-carte affichée à l'écran ? Aucun problème. Vous pouvez désactiver la mini-carte ici. Vous pouvez également choisir d'activer ou non les indices, les notifications de succès obtenus ou les sous-titres des dialogues.

Vous pouvez également décider ici si les touches respectives doivent être maintenues enfoncées pour vous faufler ou sprinter.



Configuration du clavier

Vous pouvez adapter les commandes du jeu à vos préférences. Dans cette section du menu, vous pouvez assigner chaque commande du jeu à une touche différente. Vous trouverez des explications sur les différentes commandes dans la section « Commandes du jeu » de ce manuel.

REMARQUE : vous pouvez également jouer avec une manette Xbox 360 au lieu d'un clavier et d'une souris !

Suppléments

Ici, vous pouvez télécharger du contenu supplémentaire pour Risen 3 et consulter le contenu déjà téléchargé. Vous pouvez également consulter un aperçu de vos succès et consulter le générique du jeu.

Contenu supplémentaire

Vous pouvez consulter ici votre contenu de jeu supplémentaire. Ce contenu enrichit le jeu en ajoutant de nouvelles quêtes ou de nouveaux objets, par exemple.

Contenu téléchargeable

Envie d'en savoir plus ? Vous trouverez ici du contenu de jeu supplémentaire à télécharger.

Réalisations

Pour certaines réalisations spéciales dans le jeu, vous gagnerez un succès.

Pour ce faire, vous devez accomplir des quêtes spéciales, répéter suffisamment souvent des actions spécifiques, développer vos compétences dans un certain domaine, etc. Au total, 50 réalisations sont disponibles.

Certains succès sont gardés secrets au début du jeu afin de ne pas gâcher l'histoire !



Crédits

Une liste de toutes les personnes qui ont versé leur sang, leur sueur et leurs larmes dans Risen 3. Appuyez sur le bouton Échap pour interrompre le générique et revenir au menu.

Quitter le jeu

Avec cette option, vous quitterez le jeu et laisserez les mers du Sud derrière vous pour le moment.

L'interface



Lorsque vous démarrez une nouvelle partie, la première chose que vous verrez est une vidéo d'introduction. Un bref tutorial vous expliquera les commandes de base. Ensuite, le jeu démarrera. Explorez où vous voulez ! Une petite interface en bas de l'écran vous aidera à vous repérer.

Mini-carte/boussole

Une mini-carte se trouve à gauche de l'écran.

Elle affiche votre position et votre environnement immédiat. L'objectif de votre quête actuelle est également indiqué par une croix rouge. (Vous trouverez plus d'informations sur la « Carte marine » dans la section suivante de ce manuel, « Commandes du jeu »). La mini-carte est une petite section de la carte détaillée.

Envie d'un jeu encore plus aventureux ? Dans la section « Gameplay » du menu principal, vous pouvez modifier les paramètres pour afficher uniquement une boussole au lieu de la mini-carte !

Sang

La barre rouge indiquant votre niveau sanguin se trouve directement sous la mini-carte. Elle représente votre énergie vitale, qui reflète également votre état de santé actuel. Vous perdrez du sang à chaque blessure. La nourriture, les plantes médicinales ou les boissons savoureuses comme le rhum vous aideront à récupérer.

REMARQUE : Contrairement au rhum, la nourriture ne guérit pas immédiatement ; elle restaure votre énergie sur une certaine période. (Régénération sanguine). Si une partie de la barre est rouge clair, cela indique une régénération attendue prochainement ; cependant, à ce moment-là, votre réserve de sang est limitée à celle indiquée par la partie rouge foncée de la barre.

Prendre une gorgée d'eau dans un tonneau à proximité ou bien dormir peut aussi vous aider à guérir. Quelques heures de sommeil réparateur dans un lit vide peuvent vous redonner une santé optimale. Si votre niveau de sang tombe à zéro, vous mourrez et devrez charger le jeu à partir d'un point de sauvegarde précédent.

Armes

À droite, vous verrez les icônes représentant les armes actuellement équipées. (Voir « Combat » dans la section « Actions importantes » pour plus d'informations.) Les munitions restantes pour vos armes à distance sont également affichées.

Barre d'accès rapide

À droite de l'écran, vous trouverez la barre d'accès rapide à votre inventaire. Survolez un objet de votre inventaire (catégorie Équipement, Magie ou Objets utilisables), puis appuyez sur une touche numérique (1-0) pour l'assigner à cette touche. En jeu, vous pouvez appuyer sur cette touche pour utiliser l'objet directement, sans avoir à accéder à votre inventaire. (Vous trouverez plus d'informations sur votre inventaire dans la section « Menu Personnage » de ce manuel, sous « Commandes du jeu »). Les objets magiques (sorts secondaires) sont accessibles uniquement via la barre d'accès rapide, et non via votre inventaire.

Effets temporaires

Si vous avez consommé quelque chose qui a un effet sur une période de temps plus longue (comme de la nourriture, qui assure la régénération du sang pendant une durée déterminée), l'icône correspondante s'affichera sur le bord supérieur gauche de l'écran.



Commandes de jeu

Un long chemin vous attend, et les dangers vous guettent à chaque tournant. Dans cette section, vous apprendrez tout ce qu'il vous faut pour atteindre votre objectif malgré l'adversité.

Vous pouvez ajuster la configuration du clavier selon vos préférences. Dans le menu principal, sous « Configuration du clavier », vous trouverez la liste de toutes les commandes, chacune pouvant être affectée à deux touches.

La configuration du clavier décrite ici est la configuration par défaut.

Commandes importantes

Action principale :

bouton gauche de la



souris. Lorsque vous visualisez un objet, une plante, un ennemi ou une personne, son nom ou sa description apparaît au-dessus. Vous pouvez désormais utiliser l'action principale pour interagir avec lui. Ainsi, vous pouvez engager une conversation, ramasser un objet, ouvrir un coffre, fouiller le cadavre d'un adversaire, extraire du minerai à la pioche, vous allonger ou lire un livre. Si vous avez une arme dégainée (mode arme), vous attaquerez.

Courir et nager

Déplacer la souris déterminera votre ligne de vision.



Utilisez les touches pour courir vers l'avant,

vers la gauche, vers l'arrière et vers la droite, en fonction de votre ligne de vision.

L'exécution est le réglage par défaut.

Appuyez pour altérer entre

Courir et marcher. Même les plus grands héros doivent parfois fuir. C'est pourquoi vous pouvez sprinter particulièrement vite sur de courtes distances. Pour cela, maintenez la touche

enfoncée. Vous ne voulez pas vous faire attraper ?

Avec vous pouvez passer en mode furtif

afin de vous déplacer le plus furtivement possible, à condition d'avoir appris la compétence nécessaire.

Si vous atterrissez en eau profonde, vous devrez nager. Les commandes sont essentiellement les mêmes que pour la marche. Comme pour sprinter sur terre, vous pouvez nager rapidement sur de courtes distances en maintenant la : touche enfoncée. Si vous nagez trop loin de la côte, vous serez automatiquement ramené.

Sauter, grimper et rouler

Appuyez pour sauter. Si vous êtes sous un rebord ou que vous courez vers lui, vous pouvez appuyer sur « sauter » pour y grimper.

Appuyez rapidement sur une touche directionnelle deux fois de suite

pour rouler dans cette direction.

Une cascade acrobatique

comme celle-ci peut être utile dans certaines situations, comme pour esquiver l'attaque d'un adversaire.



Vision astrale

À partir d'un certain point du jeu, vous pourrez utiliser la vision astrale. Grâce à cette perception, extension spirituelle de votre vous pourrez voir des choses que vous auriez autrement manquées. Si vous trouvez des professeurs dans le monde du jeu pour vous enseigner les compétences nécessaires, cette vision mettra en évidence des objets magiques ou précieux, voire des ennemis. En appuyant sur vous reviendrez à la vue normale.



Mode bataille

Le Pour passer en mode combat.

héros Press dégainera son arme. Si vous appuyez sur la touche d'action principale, il utilisera son arme. Toutes les actions principales normales non liées au combat sont inutilisables en mode combat. Appuyez à nouveau pour ranger votre arme et revenir en mode normal. Vous trouverez des informations plus détaillées sur la bataille dans les sections « Bataille » et « Actions importantes ».

Pour utiliser le mode combat, vous devez d'abord sélectionner une arme principale. Pour cela, ensuite consultez votre inventaire. Cliquez sur « Main droite » sous « Équipement » et sélectionnez l'une des armes récupérées en cliquant avec le bouton gauche de la souris.

Des coups tordus

Si vous avez placé un objet dans votre emplacement « Main gauche » sous « Équipement », vous pouvez l'utiliser instantanément pendant un combat. Bien entendu, ces actions de la main gauche sont toujours des techniques loyales et chevaleresques, comme tirer au pistolet à bout portant ou utiliser des dagues ou des arbalètes. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans la section « Coups fourbes » de la section « Actions importantes ».

Le menu des personnages

Outre les commandes directes du monde du jeu, il est important de connaître les quatre écrans suivants afin de renforcer votre héros, de vous assurer qu'il est correctement équipé et de suivre vos quêtes.

Vous pouvez revenir au jeu depuis n'importe quel menu en cliquant sur la croix en haut à droite pour le fermer ou en appuyant sur . Vous pouvez également basculer entre ces écrans grâce à une option en haut de chaque écran.

Inventaire

Presse  pour avoir un aperçu de ce que vous transportez. Ici, dans votre inventaire, vous pouvez voir tous les objets que vous possédez actuellement.

Vous souhaitez utiliser un objet sans avoir à accéder à votre inventaire à chaque fois ? Pour cela, placez l'objet dans la barre d'accès rapide en bas de l'écran. Cliquez dessus, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déposez-le à l'emplacement correspondant à la touche de votre choix dans la barre d'accès rapide.

(Alternativement, vous pouvez déplacer le curseur de votre souris sur l'objet en question et

appuyer sur une touche numérique de 1 à 0. Si l'objet est un objet utilisable, une icône représentant l'objet apparaîtra dans la barre d'accès rapide sur le numéro que vous avez choisi). Pour utiliser l'objet, appuyez simplement sur la touche numérique correspondante pendant le jeu au lieu d'accéder à votre inventaire.

Sous « Équipement », vous pouvez équiper des armes, des vêtements et des bijoux. En cliquant sur un emplacement d'équipement (par exemple, la main droite), vous verrez la liste de tous les objets utilisables. À droite, vous pouvez voir les avantages que l'équipement confère. Cliquer sur l'objet l'équipe. Cliquer à nouveau sur un objet équipé le déséquipe et le renvoie dans votre inventaire.



REMARQUE : Vous pouvez également assigner des armes à la barre d'accès rapide. Appuyez sur le raccourci correspondant pour équiper l'arme et la dégainer immédiatement (c'est-à-dire passer en mode arme). Appuyez à nouveau sur le raccourci pour revenir en mode normal.

Sous « Magie », vous trouverez tout le nécessaire pour lancer des sorts. Les sorts secondaires y sont stockés ; ils s'utilisent comme des objets et NON comme des sorts principaux, qui seraient équipés comme des armes dans la main droite de votre personnage. (Pour plus d'informations, consultez la section « Magie » sous « Actions importantes »). Ces sorts secondaires peuvent être lancés **UNIQUEMENT** via la barre d'accès rapide, et non depuis votre inventaire.

Les objets utilisables sont des objets à usage unique, comme la nourriture, les torches, les boissons et les potions, ainsi que les objets à effet immédiat. Cliquez sur un objet utilisable pour l'utiliser (par exemple, boire une bouteille de rhum pour se soigner), ce qui le supprimera de votre inventaire. Vous pouvez également le placer dans la barre d'accès rapide.

Sous « Butin », vous trouverez tous les objets qui ne peuvent normalement pas être utilisés seuls (exception : ouvrez une coquille ! Vous pourriez y trouver quelque chose de joli). Certains de ces objets sont utiles à certains moments du jeu, comme la clé d'un coffre spécifique, tandis que d'autres ne peuvent être utilisés qu'en combinaison avec d'autres objets. (Les munitions sont tirées automatiquement lorsque vous utilisez l'arme correspondante en combat.) Et certains objets peuvent même être vendus. (Pour plus d'informations, voir « Échange » dans « Actions importantes »).

Carte marine :

consultez la carte marine pour avoir un aperçu de la zone. Vous pouvez y accéder directement en appuyant sur . La carte marine offre une vue de l'ensemble des mers du Sud, ainsi qu'une carte détaillée de votre région actuelle. Passez d'une vue à l'autre en cliquant sur une région sur la grande carte ou en cliquant sur le bouton « Retour » en bas de la carte détaillée.

Si vous marquez une quête dans votre journal, d'autres lieux importants apparaîtront également sur les cartes. (Par exemple, la personne qui a fourni la quête est souvent marquée d'un X orange et l'objectif de la quête d'un X rouge.) Vous trouverez une légende explicative à droite de la carte détaillée.



Registre

De nombreuses quêtes vous seront confiées au cours de vos aventures, principalement au fil de vos conversations. Certaines vous rapprocheront de votre objectif ultime ; en général, vous recevrez également une récompense pour chaque quête terminée. Cliquez pour accéder directement à votre journal de bord.

Sous « Active », vous trouverez toutes vos quêtes en cours. Cliquez sur l'une d'elles pour lire sa description à droite. Vous pouvez basculer entre cette description et l'enregistrement du dialogue correspondant. Appuyez sur pour marquer une quête sur la carte marine. Tous les lieux pertinents seront alors indiqués sur votre carte.

L'onglet « Tout » vous offre un aperçu de toutes vos quêtes, y compris celles que vous avez déjà terminées. Au fil de votre aventure, vous trouverez des amis et des alliés qui vous accompagneront. Cliquez sur « Équipage » pour consulter les membres actuels de votre équipage. Parlez-leur aussi souvent que possible ; ils peuvent vous être d'une grande aide, par exemple en vous accompagnant lors de vos périples périlleux à terre.

Personnage

Vous y trouverez un aperçu de vos attributs et compétences. Plus les chiffres sont élevés, plus votre personnage est performant ! Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans la section suivante, « Attributs du personnage ». pour accéder à votre Appuyez sur « Personnage ».



En bas de l'écran, vous verrez vos valeurs de base, comme la barre rouge qui indique votre taux sanguin actuel.

Le nombre à gauche représente votre santé actuelle, et celui à droite indique votre niveau de sang maximal lorsque vous êtes en pleine santé. Consommez un objet de votre inventaire ou dormez dans un lit pour augmenter cette valeur. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans la section « Sang » de la section « Interface ». Vos attributs de personnage peuvent également influencer votre niveau de sang maximal.

Votre niveau d'âme est indiqué directement sous votre niveau de santé. C'est ici que vous pouvez consulter votre niveau d'humanité actuel (par exemple, neutre (50)). Ce chiffre reflète votre humanité jusqu'à présent. Vos décisions et réponses dans les dialogues influencent la suite du jeu.

À côté de cela, au milieu de l'écran, vous verrez votre rang actuel.

Ceci représente votre statut dans le monde des Mers du Sud et les personnes auxquelles vous avez juré fidélité. Votre rang dépend de votre progression dans le jeu et de votre adhésion à une faction.

À droite, vous verrez votre or actuel et la gloire que vous avez gagnée. Pour apprendre à gagner de l'or, consultez la section « Échange » sous « Actions importantes ». Vous pouvez atteindre la gloire rapidement en éliminant des adversaires et en accomplissant des quêtes. Vous pourrez ensuite utiliser cette gloire pour améliorer vos attributs.

Sous « Attributs », vous trouverez la liste de vos attributs de base. L'onglet « Compétences » comprend des avantages spéciaux que vous pouvez apprendre auprès des professeurs du monde du jeu en échange d'or. Enfin, l'onglet « Collection » affiche tous les objets légendaires que vous avez trouvés jusqu'à présent. Ces objets sont répartis dans tout le monde du jeu et bien dissimulés. Vous trouverez peut-être des indices sur leur localisation dans les textes anciens.

Lorsque vous trouvez l'un de ces objets légendaires, il améliorera définitivement vos talents.



Attributs du personnage

Ici, vous pouvez voir la force actuelle de votre personnage. Ces valeurs déterminent vos capacités et vos limites, ainsi que votre niveau de compétence, et jouent également un rôle décisif dans votre victoire ou votre défaite. Si un adversaire est bien plus puissant que vous, vous pourrez revenir vers lui lorsque vous serez plus fort. On distingue ici les attributs et les compétences. Les attributs constituent la base de votre personnage. Ils déterminent ses capacités générales dans certains domaines, comme le combat au corps à corps. Votre talent réel dans les différentes disciplines du combat au corps à corps (armes perforantes, armes tranchantes, épées) est également influencé par vos compétences, vos potions et les plantes à effets permanents, ainsi que par votre équipement et les objets légendaires que vous avez collectés.

Attributs

Sur l'écran du personnage, sous l'onglet « Attributs », survolez les différents attributs avec la souris pour voir comment ils affectent vos talents dans certains domaines, à droite de l'écran. Chacun des 8 attributs comprend 2 ou 3 talents. (L'attribut de combat au corps à corps influence les talents « Armes perforantes », « Armes tranchantes » et « Épées »). Vous pouvez également voir le niveau de gloire nécessaire pour augmenter un attribut donné. Si vous en avez déjà suffisamment, tous les attributs que vous pouvez augmenter seront surlignés en jaune. Pour augmenter un attribut surligné, cliquez sur le petit signe plus à côté. En quittant l'écran du personnage, vous devrez confirmer l'augmentation. Chaque augmentation d'un attribut augmente le coût de l'augmentation suivante !



Combat au corps à corps

L'attribut « Combat au corps à corps » augmente la valeur de base des talents « Armes perforantes », « Armes tranchantes » et « Épées ». Cet attribut peut s'avérer vital pour votre survie lorsque vous devez vous défendre bec et ongles !



À distance

Vous préférez garder vos adversaires à distance ? L'attribut « À distance » améliore vos talents « Fusils à pompe » et « Mousquets ».



Rusé

L'attribut « Ruse » augmente vos talents « Pistolets », « Arbalètes » et « Dagues ». Ces armes sont utilisées pour les « Coups fourbes » de la main gauche.

Augmenter cet attribut améliore vos chances de porter des coups critiques.



Influence

L'attribut « Influence » augmente vos talents « Langue d'argent » et « Intimidation » afin que vous puissiez entrer dans n'importe quelle conversation en toute confiance.



Dureté

L'attribut « Résistance » augmente les talents « Invulnérabilité », « Pare-balles » et « Résistance magique ». Cela vous permet d'influencer directement la quantité de dégâts que vous pouvez encaisser avant de capituler. La robustesse est tout ce qu'il vous faut pour devenir un vrai dur à cuire !



Dextérité

La « Dextérité » influence votre habileté en tant que voleur. Cet attribut affecte tout ce qui requiert une main agile et des doigts rapides.



Magie

L'attribut « Magie » augmente vos talents magiques et vous aide à acquérir une connaissance approfondie des arts surnaturels.



Esprit

L'attribut « Esprit » augmente les talents « Alchimie » et « Vision astrale ». Il est requis pour la compétence « Résistance à la magie » de la catégorie « Résistance ». Cet attribut est également requis pour les compétences permettant d'optimiser l'utilisation des potions. Ceux-ci peuvent être trouvés dans la catégorie « Magie ».

Compétences

Les capacités de cette catégorie sont des compétences spécialisées. Par exemple, elles peuvent améliorer un seul talent, comme le Combat à l'épée, sans nécessiter d'augmenter l'attribut correspondant (en apprenant « Épées » dans la catégorie « Combat au corps à corps »). Elles sont divisées en six catégories.

Vous pouvez également apprendre certaines compétences qui n'affectent pas directement vos talents, mais qui vous confèrent d'autres avantages. Ces options vous permettent de spécialiser votre personnage dans les moindres détails.

Vous pouvez acquérir toutes ces compétences auprès de personnes du monde du jeu qui sont prêtes à vous les enseigner. Cependant, l'apprentissage a un prix : ces leçons vous coûteront de l'or. Passez votre souris sur une compétence spécifique pour afficher son prix et une brève description.

Vous pouvez également voir si l'apprentissage de cette compétence nécessite une certaine valeur d'attribut.

Actions importantes

Tous les éléments intéressants du jeu sont signalés par une description/un nom qui apparaît au-dessus lorsque vous regardez dans leur direction. Si vous appuyez maintenant sur le bouton gauche de la souris/touche d'action principale, vous pouvez effectuer une action : ramasser une épée qui traîne, vous allonger dans un lit, parler à quelqu'un ou pousser un arbre pour franchir un gouffre, par exemple.

Si vous avez déjà dégainé votre arme (pour plus d'informations, consultez la section « Mode Arme » sous « Commandes du jeu »), la plupart des actions ne seront pas disponibles. Lorsque vous appuyez sur la touche d'action, vous utilisez votre arme ; ce processus est décrit ci-dessous. Rangez votre arme pour effectuer une action « normale ». (Par exemple, immédiatement après un combat, rangez votre arme pour fouiller les restes de votre adversaire à la recherche d'objets de valeur.)

Bataille

Les mers du Sud sont un endroit dangereux. Animaux sauvages, pirates et bien pire encore rôdent, assoiffés de votre sang. Assurez-vous d'être bien équipé avant de partir ! Même en ville, vous n'êtes jamais totalement en sécurité. Le mal vous suivra partout.

Commencez par équiper une arme principale en plaçant une arme dans l'emplacement prévu à cet effet pour la main droite. Dégainez ensuite votre arme en passant en mode arme (par défaut : **A**). Vous pouvez désormais utiliser le bouton gauche de la souris pour attaquer plutôt que pour exécuter les actions principales habituelles. Vous pouvez également équiper votre arme et la dégainer directement en cliquant sur le raccourci clavier qui lui a été attribué, si vous en avez un. (Pour plus d'informations, consultez la section « Inventaire » sous « Commandes du jeu »).

REMARQUE : l'utilisation de raccourcis clavier est le meilleur moyen de basculer rapidement entre les armes de mêlée et à distance au combat.

Combat au corps à corps

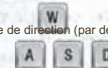
Le combat au corps à corps est la façon la plus directe de se défendre : avec une épée et une rapière. Visez votre ennemi. Lorsque vous voyez une description ou son nom au-dessus de lui, il est dans votre champ de vision. Vous avez alors une chance de le toucher. En appuyant à nouveau sur le bouton gauche de la souris immédiatement après votre attaque, vous exécuterez un combo d'attaques plus puissant. Vous pouvez combiner jusqu'à trois coups simultanément, chacun étant plus puissant que le précédent.



Maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé augmente la puissance de vos attaques et inflige davantage de dégâts. L'énergie rouge sur votre main armée indique la vitesse à laquelle votre puissance d'attaque se charge.

Afin d'esquiver les attaques de votre adversaire, vous pouvez vous écarter de son chemin.

Pour ce faire, appuyez rapidement deux fois de suite sur une touche de direction (par défaut : **W**).



Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé (action secondaire) pour parer les attaques de votre adversaire. Cependant, certaines attaques adverses ne peuvent pas être contrées de cette façon.

REMARQUE : N'oubliez pas que vous pouvez équiper une seconde arme pour les coups bas via l'emplacement de votre main gauche dans votre inventaire. Cela peut vous donner un avantage décisif au combat !

Combat à distance

Les énormes progrès techniques de

L'ère moderne a complètement changé l'art du combat en quelques années seulement.

Ces avancées technologiques incluent les fusils de chasse, les mousquets, les bombes et les poudrières. Certains sorts magiques primaires peuvent également être utilisés comme des armes à distance.

Comme pour les armes de mêlée, les armes à distance doivent d'abord être équipées dans votre main droite via la section Équipement de votre inventaire. L'arme doit également être dégainée avant utilisation en activant le mode Arme.

Maintenez le bouton droit de la souris (ou la touche d'action secondaire) enfoncé pour viser, puis tirez avec le bouton gauche. Le cercle coloré indique votre précision de visée, en fonction de vos talents et de la distance qui vous sépare de votre adversaire. Si vous ne passez pas en mode ciblage, vous attaquerez avec la crosse de votre arme ou lâcherez votre arme explosive.



Les armes à un canon se rechargent automatiquement après chaque tir, les armes à double canon après chaque double tir. Cependant, les armes à double canon peuvent également être rechargées plus tôt en appuyant sur **R**. Assurez-vous d'avoir suffisamment de munitions sur vous ! Les mousquets nécessitent des balles, les fusils à pompe des plombs. (Les munitions apparaissent dans votre inventaire sous « Butin »).

Les bombes explosent 4 secondes après avoir été lancées ; les barils de poudre libèrent leur puissance explosive lorsqu'ils sont touchés par un coup de feu.

REMARQUE : Les arbalètes et les pistolets sont des armes secondaires. Ils sont équipés à la main gauche et utilisés comme un sale tour en appuyant (Pour plus d'informations sur ce sujet, voir la section « Sale tour »).

Magie

Il existe trois types de magie différents dans Risen 3. La magie s'est développée sous des formes divergentes dans les différentes cultures de ce monde. Depuis que les dieux ont abandonné le monde – et que l'ordre a disparu avec eux –, il est désormais possible de retrouver ces pouvoirs autrefois divins en toute chose. Certaines formes de magie, légitimes dans certaines parties du monde, sont considérées comme douteuses et obscures ailleurs. Elles effraient les gens et bouleversent à jamais la vie des mages en herbe. Et pourtant, vous aurez besoin de ces pouvoirs mystiques, car vos ennemis ne sont pas de ce monde...



Utiliser toutes vos compétences est indispensable. Certains sorts principaux peuvent être équipés dans votre main droite, comme des armes principales. Ils peuvent être utilisés aussi souvent que nécessaire. Il existe également des sorts secondaires, utilisés comme des objets utilisables. Vous les trouverez dans votre inventaire, sous « Magie ». Vous DEVEZ les assigner à un emplacement dans la barre d'accès rapide pour les utiliser. Appuyez sur la touche associée au sort secondaire pour le lancer directement.

Le vaudou est pratiqué par les pirates et les indigènes et puise ses racines dans le lien entre ce monde et celui des ancêtres. Le vaudou est un art obscur où le sorcier impose sa volonté à sa victime ou lui jette d'horribles malédictions. Beaucoup considèrent cette magie mortifère comme contre nature et inhumaine, et elle est hautement taboue.

En vaudou, les « bénédictions » constituent la base des sorts permanents. Pour les sorts secondaires, le lanceur de sorts utilise des poupées vaudou. Il peut invoquer cette magie auprès d'une pierre ancestrale. On peut également fabriquer des bijoux sur des autels vaudous, et les chaudrons vaudous permettent de préparer des potions.

Les Gardiens, quant à eux, s'appuient sur la magie des cristaux. Cette forme classique de magie utilise le pouvoir des éléments. Ces énergies peuvent libérer une force incroyable, d'autant plus qu'elles ont toujours été analysées pour leur efficacité. Les mages libèrent la sorcellerie des brumes de la légende et entreprennent des recherches assidues et systématiques à son sujet. Dans l'ancien empire, cette école de mages était très respectée.

Dans l'artéfactoire des Gardiens, il est possible de fabriquer des parchemins magiques à la main. Contrairement aux cristaux, les parchemins magiques ne sont utilisables qu'une seule fois. Les Gardiens utilisent le laboratoire pour produire des potions ; pour fabriquer des amulettes, des bagues et des boucles d'oreilles, ils utilisent l'orfèvrerie.

Les Chasseurs de Démon utilisent une magie runique archaïque. Ils tirent leurs pouvoirs mystiques de connexions physiques primitives et directes avec la nature. Ces reliques d'un passé mythique ont failli disparaître dans la marche inexorable du progrès. Les mages tatouent leurs runes directement sur leur peau, principalement pour se forger de puissants guerriers et affaiblir leurs ennemis.

Pour les sorts permanents, les mages chasseurs de démons font confiance au pouvoir des glyphes, mais pour les sorts à usage unique, ils utilisent des pierres runiques. Ils peuvent apprendre ces compétences grâce à un rituel autour d'un bol d'encens. De plus, ils peuvent créer toutes sortes de talismans magiques sur une table runique et préparer des potions dans le chaudron druidique.

Des coups tordus

En plus de toutes ces attaques principales que vous avez à portée de main, cela ne peut pas faire de mal d'avoir un ou deux as dans votre manche : de vilaines petites attaques secondaires qui peuvent causer de sérieux problèmes à vos adversaires.

Équipez une arme secondaire depuis la section « Équipement » de votre inventaire sur votre main gauche, puis passez en mode arme (pour cela, dégainez votre arme principale), ciblez votre adversaire (son nom ou une description s'affiche au-dessus de sa tête) et appuyez sur le bouton pour un coup bas. La probabilité de réussite dépend de votre attribut « Ruse » et de votre distance par rapport à votre adversaire. Pistolets, arbalètes et dagues peuvent servir d'armes secondaires.





Conversations. Parler à

un grand nombre de personnes est toujours bénéfique. Une fois que vous avez ciblé une personne (son nom apparaît au-dessus d'elle), appuyez sur le bouton gauche de la souris pour parler.

(N'essayez PAS ceci si votre arme est dégainée, sinon vous attaquerez la personne à la place !). Sélectionnez maintenant les lignes de dialogue que vous souhaitez dire.

Cela vous permettra d'obtenir des informations précieuses ; vous pourriez aussi recevoir une quête et gagner en popularité, ou en impopularité. Mais choisissez vos mots avec soin ; ils font de vous ce que vous êtes...

« Langue d'argent » et « Intimider »

Vous aurez besoin de bons arguments pour convaincre vos interlocuteurs les plus récalcitrants. Vous pourriez peut-être en convaincre certains ; d'autres ne se laisseront convaincre de faire une bonne action que s'ils ont peur de vous. Selon la situation et la personne à qui vous avez affaire, cela peut être relativement facile ou extrêmement difficile. Pour les situations plus délicates, le niveau de votre talent « Bon parleur » ou « Intimidation » devra être suffisamment élevé. Pour améliorer ce niveau, augmentez votre attribut « Influence ». « Bon parleur » est une compétence de « Vol » qui peut être multipliée par trois. Il en va de même pour « Intimidation », qui appartient à la catégorie « Tension ».

Commerce

Même lorsque le monde est au bord de la destruction, conclure un bon accord ne peut pas faire de mal.

Vous croiserez fréquemment des marchands cherchant à vendre leurs marchandises. N'hésitez pas à vous offrir quelques belles choses ! Et au cours de votre voyage, n'oubliez pas de récupérer tout ce qui n'est pas cloué ! Les objets inutiles se vendent étonnamment bien. Pour survivre dans ce monde, vous devrez être aussi doué avec l'or qu'avec l'épée...



Engagez une conversation avec un marchand

comme vous le feriez avec n'importe qui. En sélectionnant la ligne de dialogue correspondante, l'écran d'échange s'ouvrira. En haut de l'écran, vous pouvez basculer entre les articles du marchand et vos propres articles. Sélectionnez tout ce que vous souhaitez acheter ou vendre, puis confirmez l'échange en cliquant sur « Accepter l'échange ».

REMARQUE : si vous sélectionnez un élément d'équipement, vous verrez plus que ses attributs sur l'écran.

À droite. Le numéro coloré entre parenthèses indique également comment l'équipement de cet objet modifierait les attributs de votre personnage par rapport à votre équipement actuel.

Vert = meilleur que votre équipement, rouge = moins bon !



Trésors

Il existe de nombreux

endroits bien cachés où les gens ont caché leurs biens les plus précieux. Avec une carte au trésor et une pelle, vous pouvez partir à la recherche de ces trésors. Activez le trésor.

Dans votre journal de bord, recherchez la position du trésor sur votre carte. Une fois le coffre déterré, faites un clic gauche pour l'ouvrir.

Prospection : À la

recherche d'un travail honnête ? Avec une pioche, vous pouvez extraire des matières premières de filons de minerai, de filons d'or, de morceaux de jade ou de filons de cristal. Plus vous maîtrisez cette discipline, plus vous pouvez récolter de matières premières !



Livres.

Vous trouverez des livres partout dans le monde. Outre des histoires amusantes, ils contiennent des indices sur l'emplacement d'objets légendaires qui peuvent améliorer durablement les attributs de votre personnage. Lire rend intelligent.

Dormir

Si personne ne vous en empêche, vous pouvez dormir dans n'importe quel lit libre. Une sieste réparatrice régénérera complètement votre sang ; vous serez en pleine forme à votre réveil. Comme il arrive parfois des choses inimaginables la nuit, il est souvent bénéfique de profiter du sommeil pour passer à la soirée. Mais attention : votre repos bien mérité pourrait être interrompu par un vilain cauchemar...



Barils d'eau

Quelques gorgées d'eau et un visage fraîchement nettoyé peuvent revigorer même le plus brutal des bretteurs. Prenez une boisson rafraîchissante dans un tonneau d'eau pour régénérer votre sang.



Cuisson

Vous pouvez utiliser des fours et des feux de camp pour vous préparer quelque chose de délicieux à manger. Manger des aliments nutritifs régénère le sang, généralement sur une certaine période. (Le rhum, en revanche, guérit immédiatement.) Cependant, des repas spéciaux peuvent aussi avoir des effets supplémentaires.

Distiller de l'alcool

Dans Risen 3, une bonne gorgée d'alcool reste le moyen le plus simple de guérir de graves blessures et de retrouver instantanément toute sa force. Si vous avez appris la compétence « Distillateur », vous pouvez utiliser diverses recettes pour fabriquer votre propre alcool.

Utilisez simplement les ingrédients dans un alambic.



Forge et établi

Si vous possédez la compétence « Forgeron », vous pouvez améliorer et reforgier des armes de mêlée. Vous pourriez également trouver des vestiges d'armes légendaires d'antan au cours de vos pérégrinations. En récupérant toutes les pièces d'une arme légendaire, vous pourrez peut-être la reforgier et l'utiliser vous-même.

De même, vous pouvez utiliser la compétence « Armurier » sur un établi pour fabriquer des armes à feu.



Autel vaudou, orfèvrerie et table runique. Selon

l'école de magie à laquelle vous adhérez, vous pouvez utiliser l'un de ces instruments pour fabriquer vos propres amulettes, bagues et boucles d'oreilles

magiques. Chaque talisman nécessite un schéma spécifique et la compétence « Création de talisman » est

La table runique est une pierre grossièrement taillée et ornée – un exemple classique de l'art druidique.

Dans l'orfèvrerie, les mages utilisent leur connaissance de la composition matérielle des objets pour les remodeler à volonté et les imprégner d'énergie. L'autel est le sanctuaire des prêtres vaudous. C'est là qu'ils prient leurs ancêtres de canaliser leurs pouvoirs de l'au-delà dans un bijou.

Chaudron vaudou, laboratoire et chaudron druidique

Les potions magiques peuvent être extrêmement utiles.

Alors que les mages ont besoin d'un laboratoire bien équipé pour surveiller tous leurs processus alchimiques, les méthodes magiques plus primitives ne requièrent guère plus que le chaudron traditionnel. Si le héros a

Ayant appris la compétence « Préparation de potions », il peut créer des potions ici. Chaque potion nécessite une recette spécifique. Les effets de la potion dépendent de l'attribut « Alchimie » du personnage.



Pierre ancestrale, artefactorium et bol d'encens

Vous pouvez créer des sorts consommables ici.

(Pour plus d'informations, voir la section

« Magie » ci-dessus.) Les pierres ancestrales

sont les sanctuaires des autochtones ; ils y honorent et prient leurs ancêtres. C'est là que les

poupées vaudou sont imprégnées de leur pouvoir magique. Dans l'artefactorium, les mages utilisent leurs compétences en alchimie pour créer des parchemins de sorts. Les disciples de la magie runique, quant à eux, façonnent leurs pierres runiques dans le bol d'encens.



Téléporteurs

Si vous avez trouvé une pierre de téléportation, vous pouvez la placer dans un téléporteur pour l'activer. Vous pourrez ensuite retourner à cet endroit par magie en cliquant sur le téléporteur sur votre carte marine.

Cependant, vous devrez être sur la même île pour cela.

Bateau

Vous trouverez parfois des barques près des côtes. Si vous préférez éviter de longues marches, vous pouvez en emprunter une. Cela vous permettra d'atteindre rapidement certaines zones côtières proches. Si vous préférez ne pas nager, vous pouvez également utiliser une barque pour rejoindre votre navire ou pour vous rendre sur terre.



Bateau

Pour parcourir les longues distances d'une île à l'autre, il vous faudra un bateau. Si vous en avez un, il vous suffit d'utiliser la barre et de sélectionner votre destination sur la carte marine. Levez l'ancre et mettez les voiles !



Vol

À grands cris, grands cris. Mais les attaques soudaines ne sont pas votre seul souci en ce monde. Parfois, lorsque vous tentez de sauver l'humanité, l'humanité elle-même se met en travers de votre chemin. Et si vous n'êtes pas à l'abri d'un peu de ruse, de mensonges et de tricheries pour progresser, vous vous simplifierez grandement la vie. Bien des choses en ce monde ne peuvent être obtenues par la gentillesse ou un bras d'épée bien entraîné ; parfois, il suffit d'or. Les biens d'autrui peuvent vous y aider. Êtes-vous prêt à commettre quelques actes criminels pour atteindre un noble objectif ? Ou êtes-vous finalement un pirate sans honneur, et fier de l'être ?

Mouchard

Lorsque vous entrez chez quelqu'un sans y être invité, il est préférable de faire le moins de bruit possible. Des pas lourds pourraient attirer l'attention d'une personne à proximité, qui pourrait expulser l'invité indésirable. C'est pourquoi vous devez vous faufiler discrètement. Pour cela, maintenez simplement la touche appropriée enfoncée. Cependant, vous devrez d'abord maîtriser la compétence « *Fortune* ».



Il est préférable de commencer à vous faufiler discrètement. Sinon, on pourrait vous soupçonner de comploter. Les personnes endormies ne se réveilleront pas si vous vous infiltrez chez elles la nuit. Ne vous faites pas prendre !

Crochetage de serrure

Avez-vous l'impression d'avoir besoin de plus d'or pour atteindre vos objectifs ? Votre entourage est-il moins enthousiaste à cette idée ?

Avez-vous des problèmes plus importants à régler que les droits de propriété d'autrui ?

Alors, prenez tout ce qui vous tombe sous la main ! Les maisons des autres ne sont pas les seuls endroits où vous pouvez trouver des objets utiles : des endroits reculés du monde du jeu abritent parfois des coffres abandonnés et verrouillés.

Et ce serait vraiment dommage que ces richesses soient gaspillées, n'est-ce pas ?

Gardez toujours votre crochet à portée de main ! Du loquet rouillé le plus simple au verrou le plus sécurisé, vous en rencontrerez de tous les types. Chaque serrure a un niveau de difficulté spécifique. Si votre attribut « *Dextérité* » est suffisamment élevé, vous pouvez tenter l'expérience. La compétence « *Perceur de coffres-forts* » vous permet d'améliorer encore cet attribut.



Passons maintenant au crochetage proprement dit. Vous pouvez voir votre crochet et les gorges de la serrure. Le but est de pousser chaque gorge vers le haut. Pour cela, poussez-les simplement avec votre crochet par en dessous. Si vous avez appuyé sur la bonne gorge, elle restera en haut ; sinon, elle retombera.

Une fois que vous avez trouvé le bon premier gobelet, les choses commencent à devenir intéressantes ! Essayez maintenant l'un des deux gobelets à côté du premier. Si vous vous trompez, vous devrez recommencer. Si vous choisissez le bon, vous pouvez maintenant essayer de trouver le troisième.

Le troisième gobelet sera également l'un de ceux situés à côté des deux gobelets que vous avez déjà poussés vers le haut.

Il n'existe qu'une seule méthode correcte pour crocheter chaque serrure. La méthode des essais et des erreurs est la meilleure pour la trouver.

Une fois toutes les gorges relevées, la serrure s'ouvre. Les serrures plus complexes ont naturellement plus de gorges. Pour certaines serrures, il vous faudra trouver la bonne clé avant de pouvoir les ouvrir.

Vol à la tire : Cambrioler

Les domiciles n'est pas assez audacieux pour vous ? Alors, apprendre à voler à la tire est fait pour vous ! Commencez par distraire votre victime en engageant la conversation. Les personnes observatrices seront plus difficiles à voler que les personnes perplexes, c'est pourquoi chaque individu aura son propre niveau de difficulté pour le vol à la tire. Votre niveau de « *Dextérité* » devra être supérieur à cette valeur !

Marchandeur

Enfin, veillez toujours à vendre votre butin à profit. En apprenant la compétence « *Marchandeur* », vous bénéficierez de meilleurs prix auprès des marchands lors de vos achats. Un tel avantage est à ne pas sous-estimer ; même les non-voleurs peuvent en profiter !

Dresseur de singes

Les criminels particulièrement excentriques ne se salissent jamais les mains. Cette méthode vient des pirates des mers du Sud ; ils ont immédiatement trouvé une utilité à ces petits animaux confiants. Ils envoient les singes faire leur sale boulot. Apprenez la technique correspondante et contrôlez votre petit singe effronté tandis qu'il s'empare de tout sur son passage.

Vous trouverez une description détaillée de la compétence « *Langue d'argent* » dans la section « *Conversations* » sous « *Actions importantes* ».

Mini-jeux

À certains moments du jeu, vous devrez accomplir de petites tâches spéciales. En général, l'objectif est de faire vos preuves. Le meilleur moyen de gagner le respect des vrais durs est de remporter un concours de boisson ou un bras de fer. Ne laissez jamais passer l'occasion de mettre votre courage à l'épreuve ! Mais des défis bien plus périlleux et insolites vous attendent. Ce guide ne rentrera pas trop dans les détails pour ne pas gâcher la surprise.

Vous pouvez trouver une description du mini-jeu de crochetage dans la section précédente, « Vol ».

Boire

Apparemment, certains veulent voir si tu tiens l'alcool, alors montre-leur ce que tu sais faire ! Peut-être que l'alcool déliera quelques langues aussi... Le concours de boisson commencera lorsque tu choisiras la réplique appropriée dans une conversation.



Vous trouverez six bouteilles de rhum sur la table devant vous. Votre souris a la forme d'une main. Le but est de boire toutes les bouteilles de rhum le plus rapidement possible en cliquant dessus une par une.

Cependant, à chaque bouteille bu, votre vision devient naturellement plus floue et vos mouvements moins coordonnés. Si vous cliquez sur une bouteille dans le mauvais sens, vous la renverserez. Il faudra alors quelques secondes pour la remettre en place.

REMARQUE : tous vos adversaires boiront à des vitesses différentes.

lancer de couteaux

Ici aussi, la main ferme est de mise ! Vous pouvez également commencer ceci

Lancez un concours via le menu de dialogue.

Vous et votre adversaire disposez d'un certain nombre de couteaux à lancer. Vous verrez la cible et votre main tenant le couteau devant vous. Vous recevrez un nombre de points différent selon l'endroit où vous touchez la cible. Utilisez les touches directionnelles pour déplacer votre main vers la gauche ou la droite et lancer le couteau au bon moment ! Si vous cumulez plus de points que votre adversaire, vous remportez le concours de lancer de couteaux.



Bras de fer

Ce concours peut aussi être lancé par un dialogue. Montrez à ces vantards et à ces voyous qui commande ! Tout est une question de technique. Appuyez sur les boutons affichés au bon moment pour pousser le bras de votre adversaire vers la table. Et voilà, vous gagnez un peu plus de respect.

Pièges

De redoutables pièges cachés rôdent partout dans le monde, prêts à piéger les aventuriers imprudents. Ils se présentent sous de nombreuses formes ; leur point commun est leur parfaite dissimulation. Et ils peuvent être extrêmement douloureux pour celui qui les déclenche. Si vous tombez dessus, pas de panique, mais agissez vite ! Appuyez sur les touches affichées au bon moment pour sauver votre peau.



Batailles de monstres marins

Si l'on en croit les histoires des anciens pirates, des créatures terribles rôdent dans les profondeurs des mers. Un capitaine qui défie le mal ne devrait pas s'étonner d'être un jour contraint de défendre son navire contre un monstre marin gigantesque.

Dans ce moment critique, vous devrez prendre la barre vous-même ! Pilotez votre navire avec prudence pour éviter les attaques du monstre. Pour vous défendre, vous pouvez tirer une bordée complète à gauche ou à droite. Vous pouvez aussi vous précipiter vers votre canon avant pour tirer un tir ciblé, mais pour cela, vous devrez quitter la barre. Restez calme et écoutez vos camarades ! C'est la seule façon de survivre à un combat contre cet ennemi supérieur !

Canons du navire

Lors des batailles navales contre des navires ennemis, il peut être utile de bombarder le pont ennemi avec des tirs de canon depuis votre propre navire. Commencez par viser correctement le canon ; le réticule vous y aidera. Gardez la trajectoire du boulet à l'esprit ! Après avoir tiré, vous devrez attendre un court instant avant de pouvoir tirer à nouveau. Appuyer sur le bouton droit de la souris (action secondaire) forcera le héros à se mettre à couvert, à l'abri des coups. Le réticule ne réapparaîtra que lorsqu'il quittera la couverture.

Les factions

Les chasseurs de démons

Les Chasseurs de Démons sont une ancienne guilde d'une époque révolue. Ils régnaient autrefois sur toute la Baie de Fer depuis leur citadelle rayonnante de Calador. Les Chasseurs

de Démons de cette époque étaient profondément liés aux forêts de Calador. Leur

culture possédait une compréhension

approfondie des liens profonds entre la vie,

la mort et la nature, qu'ils puisaient dans les arbres, les herbes et les bols d'encens. Les éminents

seigneurs de cette époque maîtrisaient une magie puissante et se consacraient à combattre tous les ennemis de la vie humaine. Leur sagesse provenait d'une vision mystique des choses supérieures ; aujourd'hui, rares sont ceux qui peuvent saisir la nature de leur œuvre.

Ils ont assuré que les habitants de Calador puissent profiter d'une vie de sécurité et de prospérité.

Mais au fil des ans, leur culture commença à décliner visiblement. Lorsqu'il n'y eut plus de démons à chasser ni de dangers immédiats à affronter, l'ardeur qui avait marqué l'âge d'or des Chasseurs de Démons diminua. Peu à peu, leur savoir déclina tandis qu'ils flânaient dans les tavernes, et leur sagesse s'épuisa à chaque nouvelle génération. Des problèmes surgirent, pour lesquels il n'y eut soudain plus de solution. Les pierres de la citadelle s'effondrèrent, et il ne resta plus personne pour les réparer.



Les Chasseurs de Démons quittèrent Calador et se dispersèrent à travers le monde. Ils s'intégrèrent à d'autres cultures, où ils vécurent comme artisans ou agriculteurs. Souvent, ils ne gardaient qu'un ou deux souvenirs de leurs jours de gloire passés. Mais les yeux de nombreux garçons s'illuminèrent lorsque leur grand-père raconta les exploits de leurs ancêtres.

Seule une poignée de druides a préservé sa sagesse ancestrale et continué à pratiquer les arts magiques comme le faisaient leurs ancêtres jadis. Ils se considèrent toujours comme les représentants des éléments de la vie et de la terre, et maintenant que leurs plus grandes craintes se sont réalisées et que les Titans tentent de conquérir le monde, ils ont rallumé les anciens phares.

« Quand les phares verts brûleront, vous devrez vous rendre à Calador », disait-on à leurs ancêtres.

Et de fait, certains d'entre eux se souviennent encore aujourd'hui des récits de leurs grands-pères : les Chasseurs de Démons ont renouvelé leur alliance et revêtu leur ancienne armure. L'échec de l'Inquisition a également contribué à rappeler aux Chasseurs de Démons leur devoir ancestral. La citadelle est à nouveau habitée malgré ses ruines. De toutes leurs forces, les Chasseurs de Démons tentent de retrouver leur vocation première. Ce sont des gens ordinaires, mais chaque jour, ils découvrent de nouvelles reliques utiles et poursuivent leur entraînement avec une volonté de fer afin d'affronter à nouveau ce grand mal. Leurs druides recherchent prudemment des occasions de parler avec les mages dans l'espoir qu'ils puissent faire face ensemble à la menace.

Les mages

Les mages étaient très respectés dans l'ancien empire. Ils se proclamaient les élus des dieux. La divinité du feu éternel avait toujours été leur ultime justification. Cette spiritualité, issue de l'énergie concentrée des cristaux brisés, générait une puissance si puissante que même le roi ne pouvait y résister. Les mages devinrent ses conseillers personnels, mais ils furent incapables d'empêcher la vague de ténèbres d'engloutir le pays ni d'empêcher l'assassinat du roi. Leur impuissance face à la mort et à la destruction fit s'abattre la rage du peuple.

Le Haut Conseil de l'Inquisition forma un nouveau gouvernement intérimaire et imputa aux mages la responsabilité de l'effondrement de l'empire. Avec la mort de l'Inquisiteur Mendoza sur l'île de

Faranga, les mages perdirent leur dernier défenseur au sein de l'Inquisition. Ils furent bannis et finalement déçus de toute responsabilité. Nombre d'entre eux se dispersèrent à travers le monde ou tentèrent activement de prendre part à la Guerre des Titans. Cependant, quelques-uns comprirent que leur force résidait dans leur fraternité. Ces mages se retirèrent sur l'Île du Tonnerre, dans les Mers du Sud.



L'amertume de leur chute les a transformés en pragmatiques inflexibles. Dans leurs laboratoires, ils décomposent la magie en ses composants élémentaires et expérimentent avec des substances bouillonnantes et d'énormes bancs d'essai afin de faire progresser leurs recherches au plus vite. Libérés de toute responsabilité politique et prêts à tout sacrifier, ils analysent les fondements mêmes de leur propre art dans l'espoir de trouver une aide précieuse dans les plus infimes particules. Ils font travailler des gnomes dans les mines de cristal afin d'acquérir suffisamment de matière magique pour leurs grands projets... tout n'est qu'une question d'énergie stockée. Leurs méthodes sont empreintes d'une ambition désespérée. Aux yeux du commun des mortels, leur magie n'est peut-être plus un signe de divinité, mais elle n'en demeure pas moins une arme puissante.

Dans leur nouveau quartier général sur l'Île du Tonnerre, les mages ont rassemblé un groupe d'hommes entre les mains desquels ils comptent confier le destin de l'humanité. Les Gardiens leur servent de soldats et surveillent également les gnomes. N'ayant plus aucune raison d'utiliser leurs pouvoirs avec parcimonie, les mages permettent aux Gardiens d'exploiter pleinement leur don, grâce à des artefacts magiques. Nombre d'entre eux sont d'anciens Protecteurs de l'Inquisition – des soldats de carrière qui doutent de la capacité de leurs anciens commandants à exercer le pouvoir et qui cherchent de nouvelles façons de mener l'humanité vers un avenir meilleur.

Les pirates

Alors que l'ancien empire avançait dans les mers du Sud, il découvrit un vaste monde à peine dompté, rempli de trésors endormis qu'il fallait transporter sur de longues distances par mer. Pour certains, la tentation était trop grande ; ils ne pouvaient se résoudre à respecter les règles. Ils se regroupèrent, capturèrent des navires et pillèrent sans relâche pour maintenir leur mode de vie sans loi dans le luxe. Les pirates changèrent à jamais le visage des mers du Sud. Ils distillèrent le meilleur rhum, décorèrent leurs navires de drapeaux Jolly Roger, et leurs plus grands capitaines devinrent des héros.



Lorsqu'ils commencèrent à conquérir des îles et des villes entières comme Antigua, les pirates développèrent leurs propres valeurs. Leur liberté absolue n'était limitée que par leur loyauté envers leurs capitaines respectifs. Les pirates fondèrent le conseil des capitaines, présidé par l'amiral autoproclamé, qui énonce dans son credo les règles de conduite fondamentales des pirates.

Les gens vivant dans les repaires de pirates peu structurés ont développé leur propre hiérarchie naturelle. Les tâches pénibles mais nécessaires, comme le transport de l'eau, étaient confiées aux faibles, aux simples d'esprit et aux nouveaux membres de la communauté. Les vieux pirates sans fortune personnelle étaient envoyés à la pêche. Le pirate moyen était un combattant et un marin compétent, tandis que les meilleurs tireurs et les plus grands bretteurs devenaient souvent des armuriers et des armuriers respectés. Les distillateurs gagnaient également leur juste part de respect – à juste titre – surtout si leur produit était potable. Plusieurs prostituées vivaient du plaisir des pirates – et elles gagnaient même plus que certains pirates eux-mêmes. À un moment donné, les capitaines et leurs fidèles maîtres d'équipage furent si ivres de gloire qu'ils commencèrent à s'engager sur des routes plus dangereuses, cherchant à devenir des légendes vivantes...

Ils s'intéressaient à tout ce qui était occulte, mystique ou impie et qui leur promettait un pouvoir accru. Hors-la-loi, ils avaient depuis longtemps perdu leur peur de ces choses – une peur que les politiques de l'ancien empire cherchaient à inculquer. Nombre de pirates optèrent pour une vie parmi les indigènes, apprenant les subtilités de l'art du vaudou et jouant avec la vie et la mort. Les capitaines, quant à eux, s'intéressèrent à une magie encore plus sombre. Leur pillage avide du temple de l'eau révéla Mara, une Dame Titan bannie plus de mille ans auparavant. Certains tombèrent complètement sous son charme, devenant les marionnettes des Enfers. D'autres capitaines, comme Barbe-d'Acier, comprirent le danger, mais ce ne fut qu'avec l'arrivée de son jeune successeur que Mara fut finalement anéantie – au prix de lourdes pertes.

Et pourtant, la destruction massive ne faisait que commencer.

Ils ont longtemps vécu une vie insouciance, prenant des décisions uniquement destinées à accroître leurs profits et leur plaisir. Mais aujourd'hui, même les pirates sont obligés de prouver qu'ils sont capables de plus grandes choses. Après tout, dans un monde en friche, dépourvu de vie humaine et peuplé de monstres, il n'y aurait plus rien à piller...



Crédits



Obere Reihe : Kristoffer Lerch, Thomas Engelbert, Stefan Randselshofer, Alexander Ockelmann, Philipp Krause, Roman Keskenti, André Braun, Marc Bongers, Andreas Menkhoff, Victor Karp, Amadeus Weidmann, Stefan Kalveram, Thimo Vetter, Andre Holz, Kurt Pelzer, Sascha Henrichs, Mario Röske

Mittlere Reihe : Stefan Reimer, Björn Pankratz, Michael Rüge, Harald Iken, Paul Springfield, Sven Dekubanowski, Mathis Widrat, Sebastian Lesik

Sous la Reine : Jennifer Pankratz, Claudia Kien, Hauke Dieffenbach, Nuno Leiria, Quy Hoang, Daniel Kozakowski, Timo Hilger

Michael Rüge Jr.,

directeur général de
Piranha Bytes

Gestion de projet, conception
de jeux et scénario Björn
Pankratz

Responsable de la
programmation et
de la conception de jeux Philipp Krause
Artiste principal de l'environnement
Sascha Henrichs

Direction artistique et
Artiste technique
Kristoffer Lerch

Responsable de l'externalisation des actifs
Horst Dworczak

Conception de jeux
Stefan Kalveram

Conception et histoire du jeu
Harald Iken

Jennifer Pankratz
Amadeus Weidmann

Programmation
Marc Bongers
André Braun
Hauke Dieffenbach
Roman Keskenti
Daniel Kozakowski
Nuno Leiria
Kurt Pelzer

Artiste technique

Mario Röske
Cinématiques
Claudia Kien

Art de l'environnement

Victor Karp
Andreas Menkhoff

Paul Springfield
Thimo Vetter

Art conceptuel

Timo Hilger

Artiste de personnages techniques

Quy Hoang
Animation
André Holz
Sébastien Lesik

Directeur audio
Stefan Randselshofer

Histoire supplémentaire
Mattias Filler

Éric Zobel

Programmation supplémentaire
Gavin Barnes

Thomas Engelbert

Miguel Rodriguez
Milad Sadinam

Rudolf Schreier

Art environnemental supplémentaire

André Thiel

Mathis Widrat

Animation supplémentaire

Stefan Reimer

Concepts artistiques supplémentaires

Sven Dekubanowski

Max Emmert

Christof Grobelski

Jann Kernke

Michael Lückhof

Alexandre Ockelmann

Studio d'externalisation

PB Outsourcing GmbH

Argent profond

PRODUCTION

Directeur du développement

Vivien Dollinger

Directeur de création

Guido Eickmeyer

Producteur

Sébastien Fleer

Alexa Stockhausen

Producteur créatif principal

Sébastien Reichert

Pierre Luber

Producteur créatif

Patrick Imbusch

Antoine Cardahi

Directeur artistique

Nikolai Stoyanov

Artiste conceptuel

Mateja Petkovic

Assistant d'équipe

Marlene Neugart

PRODUCTION

Directeur international

Production

Christian Moriz

Gestion de produits

Chef de produit principal

Daniel Burisch

Chef de produit associé

Ronald Raffel

Gestion des versions/

Maîtrise

Lancement de produit senior

Directeur

Daniel Galtzsch

Responsable des lancements de produits

Carl Barrett

Sortie internationale et

Responsable de la localisation

Lukas Kotrly

Chef de projet de localisation

Alexandre Lelandaix

Assurance qualité

Responsable QA et Release

Carlo Sarti

Rafal Boguszewski

Assurance qualité supplémentaire

Vincent Omodei

Christophe Barr

Michel Metzler

Élitsa Ivanova

Balisage d'animation

Catherine Lippach

Michel Metzler

Eike Hermanns

GlobaLoc GmbH

INTERNATIONAL

COMMERCIALISATION

Commerce international

Directeur

Menno van der Bil

Chef de marque senior

Rupert Ochsner

Chef de marque

Isaac Parakhen

Peter Broly

Chef d'art

Christian Loehlein

Concepteur artistique principal

Philippe Foly

Concepteur artistique

Jennifer Demuth

Expert vidéo

Thomas Sighart

Affaires internationales

Responsable de la stratégie
Samuel Brown

Développement des affaires

Responsable Digital

Pierre Vinson

Marketing en ligne senior

Directeur

Daniel Langer

Marketing en ligne junior

Directeur

Fabien Schneider

Responsable de contenu junior

Martin « Dean » Kiesow

Communauté internationale

Directeur

Maurice Tan

**ALLEMAGNE/
AUTRICHE/
SUISSE**

Directeur du marketing

Mario Gerhold

Marketing allemand

Kay Jungmichel

Cécile Schneider

Martin Wein

NORDIQUE

Directeur général

Martin Sirc

Marketing nordique

Marcus Legler

Nikke Lindner

AMÉRIQUE DU NORD

chef de l'exploitation
Geoff Mulligan

Conformité des publications

Directeur
Kerin Garrett

Directeur de produit

Jon Schutts

Directeur du marketing et des relations publiques
Aubrey Norris

Responsable marketing et relations publiques
Volonté

Duncan Stanley

Marketing associé et

Responsable des relations publiques

Ryan Avery

UNI ROYAUME

Directeur des ventes et du marketing

Europe du Nord
Paul Nicholls

Marketing au Royaume-Uni
Mark Fisher

Amy Namihas
Suzanne Panter
Mike Richardson
Nick Turner

ESPAGNE

Directeur du marketing
Oscar del Moral

Marketing espagnol
Roberto Serrano

José Luis Del Carpio
Caroline Moreno
Gustavo Voces

Jaime González

ITALIE

Directeur général
Umberto Bättini

Responsable marketing
Danièle Falcone

Marketing italien
Michele Minelli

Frida Romano
Simone Moltrasio

Álvaro Guidolin

Paola Menzaghi
FRANCE

Directeur du marketing
Emmanuel Melero

Marketing français
Paul Latrasse

Barbara Allart

Anne Chantreau

Lucie Saulnier

Caroline Ferrier

BENELUX

Directeur général
Jeroen Pompen

Marketing Benelux

Joey Smits

VOIX ANGLAISE ENREGISTREMENTS

Traductions
GlobalLoc GmbH

Directeurs de voix
Mark Estdale

John Dower
Ben Jones

Ingénieurs du son

Juan Manuel Delfin

Vicky Prentice

Rédacteurs de dialogue
Paolo Lorenzino

Matt Pann
Kit Challis

Justin French
Marta Dauden

Éditeurs de scripts
Will Freeman

Mark Estdale

John Dower

Ben Jones

Vicky Prentice

Fonderie

Mark Estdale

Enregistré
sur OMIK.com

Voice Talent

(version anglaise)

Adam Longworth Ali
Dowling

Andrew Wincott
Ben Crowe
Ben Jones
Bill Roberts

Carl Prekopp
Charlotte Moore

Christophe Kent
Colin Mace

Craig Els
Dan Mersh

David Rintoul

David Shaw Parker

Emma Tate

Glen McCready
Ian Conningham

Ian Drysdale

Jess Robinson

John Bull

John De Holland

Jonathan Keeble
Keith Wickham

Kevin Howarth

Laurence Kennedy
Mark Pearce

Neil McCaul
Nick Aaron

Nico Lennon

Nicolette McKenzie

Pierre Marinker

Robbie McNabb

Robert Ashby

Rupert Degas
Saul Reichlin

Sean Barrett

Shelly Longworth
Steve Furst

Steve Stickley
Terry Wilton

Tim Bentinck

Toby Longworth

Wayne Forester

VOIX ALLEMANDE

ENREGISTREMENTS

M & S Musique

Benny Hessler
Daniel Lange

Folker (Folk) Seipelt

Katrin Laksberg

Michel Torunsky

Stefan Lupp

Talent vocal

(version allemande)
Thomas Friebe (Héros)

Antje von der Ahe (Patty)

Andreas Gröber (Os)

Erik Schäffler (Édouard)

Marios Morenos (Heures)

Olivier Krietsch (Jaffar)

Peter Dischkow (Saddec)

Tobias Brecklinghaus

(Mendoza)

Andréa Wolf (Margoloth)

Hanns Krumpolz

(Nékroloth)

Aart Vedder

Andreas Otto

Bert Franzke

Bert Stevens

Christian Jungwirth

Christoph Jablonka

Dina Kürten

Dirk Hardegen

Fritz Rott

Gerhard Fehn

Gordon Piedadesack

Helmut Winkelmann

Holger Löwenberg

Jan Schuba

Karl-Jürgen Sihler

Kirstin Hesse

Markus Haase

Matthias Brinck

Michel Deckner

Michel Lucke

Nick Benjamin

Nina Hecklau

Olivier Wronka

Rénier Baaken

Richard van Weyden

Sonngard Dressler

Stefan Müller-Ruppert

Susann Zeller

Thomas Martin

Wolff von Lindenau

Acteurs de capture de mouvement

Thomas Gundermann

Thomas Bartling

Nico Hübner

Zara Phythian

Effets sonores et musique

Dynamédion

Bande originale

Jochen Flach

Dominik Morgenroth

Henning Nügel
Alex Pfeffer

Marc Rosenberger
Markus Schmidt

Orchestrations

David Christiansen

Brandenburgisches

Orchestre d'État

Conducteur

Bernd Ruf

Enregistrement d'orchestre,

Montage et mixage

Classiques ORIGINAUX - enregistrement

groupe

Ingénieurs du son
Michel Silberhorn

Karsten Zimmermann

Effets sonores

Michel Schwendler

David Philipp

David Osternacher

Félix Diekhake

TESTRONIC

AQ

Responsable de l'assurance qualité

Erik Hittenhausen

Responsable AQ

Julian Mower

Responsable des opérations

Marek Przyjemski

Assurance qualité des fonctionnalités

Chef de projet AQ

Elzbieta Pustul

Assurance qualité des fonctionnalités

Techniciens

Adrien Rutkiewicz

Malgorzata Twarogal

Michal Komorowski

Maciej Ciesla

Angelika Kosiorek

Katarzyna Mikos

Krzysztof Nizielski

Racibor Kempa
Richard Mbewe

Jakub Adamczyk

Albert Zapalski
Roman Romaniuk

TECHNIQUE

AQ DE CONFORMITÉ

Coordonnateur de la conformité

Adam Biwojno

Responsable de la conformité

Pawel « Piekarz » Kolnierzak

Techniciens de conformité

Adam Borysewicz

Damian Pawlowski

Maria Kerner

Piotr Januszko

Bartosz Mocko

ASSURANCE QUALITÉ DE LOCALISATION

Responsable de la localisation -

Jeux

Arnaud Messenger

Projet d'assurance qualité de localisation

Coordinateur

Antonio Grasso

Responsable de l'assurance qualité de la localisation

Technicien

Paolo Patatu

Techniciens d'assurance qualité de localisation

Lindsay Gurr

Kristin Engesbak

Benjamin Allen

Fleur Martin

Nicolas Hermant

Antonio Gambacorta

Janina Schlanze

Björn Holste

Carlos Sagasti

Fernando Pain

MANUEL ET

ALMANACH

Michel Metzler

Wolfgraphics

REMERCIEMENTS PARTICULIERS

Nous tenons à remercier tous les fans pour leur soutien continu.

Un grand merci tout particulièrement aux personnes dévouées de
Piranha Fan Art Portal et World of Risen.

- Piranha Bytes

Un grand merci et meilleurs vœux à
Juli, Martha, Ali.
- André H.

Merci à l'équipage. Vous avez fait un
excellent travail.

Merci à ma femme Jenny d'avoir rendu mon travail
et notre petite famille possibles.

Un grand merci à nos fans pour nous avoir soutenus
pendant si longtemps.
- Björn

Je tiens à remercier mes parents,
car sans eux je ne serais pas là.

- Capitaine Obvious 2013

Merci Maren pour ton amour, ton soutien
et ta patience - sans toi, je ne serais
pas là !

Merci à ma famille d'avoir cru en moi et de m'avoir
soutenu tout au long de ma vie.

Un grand merci à mes amis de m'avoir
maintenu en vie avec toute la bière et le football.
- Daniel

Je tiens à remercier mes parents, mon frère Arno
et mes meilleurs amis Daniel, Lena et Stephan
pour leur soutien continu.

Et à tous les joueurs : continuez à jouer ! (...et
aux métallurgistes d'Amérique : continuez à
viser cet arc-en-ciel !)

- Harry

J'aimerais remercier mon fils Keanu, qui est né
pendant ce projet (je pense que nous passerons un
moment formidable dans le futur).

Ma femme Karuna, qui est l'une des meilleures
compagnes que l'on puisse souhaiter.

Mes parents qui sont toujours comme un rocher
dans la mer agitée.

Nara qui aide à prendre soin de notre fils.

Merci à Mac pour ses balades folles et à Thorsten
pour sa visite, qui nous a permis d'écrire le prochain
chapitre de l'histoire de la « Green Team ».
Et enfin, à tous ceux qui ont rendu ce projet possible.

- Horst

Je tiens à remercier ma famille Björn et Jan pour
s'être beaucoup amusés.

Merci à mes parents pour leur soutien et pour avoir
pris soin de notre fils.

Merci à Rosi pour ses soins et ses loisirs.
- Jenny



RISEN 3

TITAN LORDS

Merci à mes parents, mes sœurs et mes amis
simplement pour être mes parents, mes sœurs et
mes amis. :D

Et un immense merci à Yerenia pour avoir
donné naissance à notre petit garçon et à
Piranha-Bit Tom.

Tom, j'ai hâte de te voir grandir !

- Kristoffer

Merci à ma femme Martha et à mes adorables enfants
Hannah et Jule pour leur soutien.

Un merci spécial à mes parents pour
tout ce qu'ils ont fait pour moi.

Merci à mon ami et à l'équipage de toujours
s'amuser et de boire une bière ou deux...
- Marc

Mes salutations et bisous à ma femme Violetta et à
mes merveilleuses filles Lina et Paula.

Grâce à toi ma vie n'est jamais ennuyeuse.

Également à mes parents et à ma sœur Larissa et à
tous mes chers amis.

Un merci spécial à Rafke, Gianni, Brune, Dino,
Arthur, Marco et David de l'équipe du week-end.

En mémoire de mon grand-père et d'Inge Matta,
vous nous manquez.

- Philippe

Je tiens à remercier ma charmante épouse Theresia
et mes parents qui m'ont soutenu.

Tous nos meilleurs vœux à Kim, Johannes
et leur fille Anna-Li dans leur aventure à
l'étranger.

Salutations spéciales à mon ami Andy, qui aime
toujours jouer à nos jeux.

- Quy

Salutations et merci à toute ma famille et à mes
amis, en particulier Alex et les enfants Sophia et
Ian.

Je salue mes collègues de bureau, en particulier le
département de niveau, vous avez fait un excellent travail
pour seulement cinq personnes !

Salutations au Berlin Posse, en particulier à Ralf,
Enrico, Leo et Karsten, cul sec !

Salutations également à tout le
personnel de School4Games, y compris
Felix, Uwe et Daniel.

Un grand bonjour également à Steve et au
personnel et aux étudiants de la SAE Cologne.
- Sascha

SUPPORT TECHNIQUE

Nous avons soumis ce produit à des tests rigoureux et vous ne devriez rencontrer aucun problème. Cependant, il est impossible de tester toutes les configurations. En cas de problème, veuillez consulter notre section d'assistance à l'adresse <http://www.faq.kochmedia.co.uk>.

KOCH Média Ltée.

Support technique

Les bullpens

Cour du Manoir

Herriard - Hampshire - RG25 2PH

Assistance technique par hotline

(Disponible : du lundi au vendredi de 11h à 19h. Week-ends et jours fériés de 11h à 17h) :

0906 732 9005

(Les appels sont facturés 1,00 GBP par minute)

FAQ et support en ligne :

support@kochmedia.co.uk

Hotline Trucs et astuces (disponible du lundi au dimanche de 9h à 12h) :

0906 906 0015

(Appels facturés 1,50 GBP par minute)

Lorsque vous soumettez un défaut via notre service d'assistance, veuillez inclure les informations suivantes.

- Message d'erreur exact, le cas échéant.
- Mesures prises pour reproduire l'erreur/le défaut.
- Détails des programmes exécutés au moment de la panne, y compris les applications antivirus et pare-feu.
- Surtout, envoyez-nous un rapport de diagnostic DirectX par e-mail. Suivez les instructions ci-dessous :

Cliquez sur le bouton DÉMARRER de la barre des tâches Windows, puis sur EXÉCUTER et saisissez dxdiag dans la boîte de dialogue qui s'ouvre. La boîte à outils de diagnostic DirectX devrait s'exécuter automatiquement.

Cet outil détaille l'ensemble de votre système et vous pouvez enregistrer ces informations dans un fichier journal en cliquant sur le bouton « Enregistrer toutes les informations » en bas de la page. Cela créera un fichier texte appelé « DxDiag », que vous pourrez joindre à vos e-mails.

Ces informations nous aideront à résoudre votre demande le plus rapidement possible.



LICENCE D'UTILISATEUR FINAL ACCORD

Ce logiciel et tous les fichiers vous permettant de jouer ou d'effectuer des mises à jour en ligne ou hors ligne, y compris l'emballage, les manuels, etc. (ci-après dénommés « matériels ») et toutes les œuvres dérivées de ce logiciel et de ces matériels (dans leur ensemble : le « jeu ») sont tous deux protégés par le droit d'auteur et le droit des marques.

Chaque utilisation du jeu sera soumise aux termes du présent Contrat de Licence Utilisateur Final.

Le jeu sera distribué et loué exclusivement par des revendeurs agréés et destiné à un usage privé. Toute utilisation, reproduction ou redistribution du jeu non expressément autorisée par les termes du Contrat de licence est expressément interdite.

GARANTIE

En raison de sa nature complexe, on ne peut jamais s'attendre à ce qu'un logiciel soit totalement exempt d'erreurs. Par conséquent, Koch Media ne peut pas garantir que le contenu de ce produit répondra à vos attentes et que le logiciel fonctionnera sans problème dans toutes les conditions possibles.

De plus, Koch Media n'offre aucune garantie quant aux fonctions et résultats spécifiques de ce logiciel dépassant les normes minimales

de la technologie logicielle en vigueur au moment de sa création. Il en va de même pour l'exactitude et/ou l'exhaustivité de la documentation jointe.

Si le programme est défectueux à la livraison et ne peut donc pas être utilisé conformément à sa destination malgré un traitement approprié, Koch Media s'engage à modifier le produit, à en fournir un nouvel exemplaire ou à rembourser le prix d'achat dans les deux ans suivant la date d'achat. Ceci s'applique exclusivement aux produits achetés directement auprès de Koch Media.

Pour faire valoir cette garantie, vous devez envoyer le produit acheté, accompagné de votre preuve d'achat et d'une description du défaut, à l'adresse suivante : Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg, Allemagne. Koch Media décline toute responsabilité pour tout dommage direct ou indirect résultant de l'utilisation du produit, sauf si ces dommages résultent d'une intention malveillante ou d'une négligence grave, ou si une telle garantie est obligatoire en vertu de la loi.

Dans tous les cas, le montant de la garantie est limité au prix d'achat du produit. Koch Media n'assume en aucun cas la garantie pour tout dommage imprévisible ou atypique. Vos éventuelles réclamations contre le distributeur auprès duquel vous avez acheté le produit ne sont pas affectées par cette garantie.

Koch Media n'assume aucune garantie pour les dommages causés par une manipulation inappropriée, en particulier le non-respect du manuel d'instructions, une mise en service incorrecte, un traitement inapproprié ou des accessoires inadaptés, à moins que Koch Media ne soit responsable de ces dommages.

DROIT D'UTILISATION

En achetant ce logiciel, l'utilisateur bénéficie du droit personnel non exclusif de l'installer et de l'utiliser sur un seul ordinateur. Ce droit ne peut être ni transféré, ni loué, ni prêté. Toute autre utilisation sans l'accord préalable du titulaire des droits d'auteur est interdite.

La création de copies de sauvegarde n'est autorisée que dans le cadre des réglementations légales.

Le programme ou des parties de celui-ci ne peuvent être transmis, concédés sous licence, loués, modifiés, traduits,

Adapté ou publié, à titre onéreux ou gratuit. La décompilation, le désassemblage ou toute autre conversion du logiciel vers une forme universellement lisible, en tout ou en partie, est expressément interdite.

Toute personne qui duplique, distribue ou reproduit publiquement le logiciel sans autorisation de quelque manière que ce soit, ou aide une autre personne à le faire, est passible de poursuites.

La duplication non autorisée d'un logiciel est passible d'une peine d'emprisonnement pouvant aller jusqu'à cinq ans ou d'une amende. Les supports copiés sans autorisation peuvent être confisqués par le parquet et détruits.

En cas de violation des accords conclus ici, afin de protéger sa propriété intellectuelle, Koch Media se réserve expressément le droit de prendre toutes les mesures juridiques auxquelles le concédant a légalement droit pour la protection de sa propriété intellectuelle.

TERMINAISON

Ce contrat de licence est valable jusqu'à sa résiliation. Cette résiliation implique la destruction du logiciel et de toutes ses copies. Koch Media peut résilier ce contrat de licence avec effet immédiat en cas de violation grave de votre part du contrat de licence ou des conditions d'utilisation. Dans ce cas, vous devrez détruire le jeu sans délai et supprimer le client de votre disque dur. En cas de résiliation valide du présent contrat, quelle qu'en soit la raison, toutes les licences accordées sont réputées résiliées immédiatement et sans remplacement.

DISPOSITIONS FINALES

Si une disposition du présent accord est ou devient totalement ou partiellement invalide, la validité des dispositions restantes restera inchangée. Les dispositions invalides seront remplacées par des dispositions se rapprochant le plus possible de leur sens initial. Le présent contrat de licence établit et englobe tous les accords juridiques entre les parties relatifs à l'objet de leur contrat et remplace tout accord antérieur, verbal ou écrit. Il est donc présumé que le présent contrat existe parallèlement aux conditions d'utilisation et ne les remplace pas.

Koch Media se réserve le droit de mettre à jour, de modifier ou de modifier unilatéralement les conditions d'utilisation. Les versions révisées de cet accord de licence seront publiées sur le site Web de Deep Silver (www.deepsilver.com).

Notes



Code d'activation:



PhysX[™]
by NVIDIA

speedtree[®]

morpheme
advanced animation system



© et publié en 2014 par Deep Silver, une division de Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Autriche.

Développé par Piranha Bytes®.

Utilise la technologie PhysX fournie sous licence de NVIDIA Corporation. Copyright © 2002-2014 NVIDIA Corporation. Tous droits réservés.

Utilise la technologie d'animation de morphèmes NaturalMotion.

Certaines parties de ce logiciel utilisent la technologie SpeedTree®RT (©2007-2014 Interactive Data Visualization, Inc.).

SpeedTree® est une marque déposée d'Interactive Data Visualization, Inc. Tous droits réservés.

Utilise le système sonore FMOD Ex développé par Firelight Technologies.

Certaines parties de ce produit sont basées en partie sur TrueCrypt, disponible gratuitement sur <http://www.truecrypt.org/>