



# JADE EMPIRE™

**BiOWARE®**  
CORP



---

# INHALT

---

Die Geschichte des Jadereichs	1
Installation	2
Erkundungsbefehle	4
Erkundungsbildschirm	6
Kampfbefehle	8
Kampfbildschirm	10
Wähle deinen Weg	12
Grundwerte	12
Attribute	13
Konversationsfähigkeiten	14
Menüsymbole	14
Levelaufstieg	15
Kampfstile	16
Schnelle Kampfstile	17
Einfacher Kampf	18
Erweiterter Kampf	19
Drachenamulett & Essenzjuwelen	22
Gefolgsleute	22
Gegner	23
Übersichtskarte	24
Umgebungskarte	24
Tagebuch und Quests	25
Credits	30
Garantie	35
Kundendienst	37

---

# DIE GESCHICHTE DES JADEREICHES

---

**D**as Jadereich. Durch den Willen des Großen Drachen aus dem Nichts erschaffen, von Anbeginn an gesegnet, liegt es im Herzen der zivilisierten Welt ... ein Eiland der Kultur in einem Meer der Barbarei.

Der Herrscher der Sun-Dynastie hat unser Volk über Generationen hinweg geführt und unseren Wohlstand genährt. Der Friede im Reich wurde erst gebrochen, als die Natur selbst sich aufbäumte und das Land in zehn Jahren des Durstes austrocknete. Doch selbst dies ließ Kaiser Sun Hai nicht zu. Denn als er die Lange Dürre für beendet erklärte, war sie vorbei.

Und obschon du weit weg vom wohlwollenden Blick des Kaisers aufgewachsen bist, hast du hier in Zwei Flüsse doch gelernt, deinen Körper und deinen Geist zu beherrschen. Nun neigt sich deine Zeit in dieser Schule im Grenzland dem Ende zu. Bald wirst du die Sicherheit des Dorfes verlassen und das Gelernte durch Erfahrungen festigen. Denke daran: Egal, wie weit sich das Reich auch erstrecken mag, unter der Oberfläche lauern mächtige Geister und auch das Chaos ist allgegenwärtig.

Es ist nur natürlich, dass ein Waisenkind wie du viele Fragen hat. Bis jetzt stießen deine Nachforschungen auf eine Mauer des Schweigens. Vielleicht findest du nun endlich Antworten.

# INSTALLATION

1. Starte Windows® XP und beende alle anderen Anwendungen.
2. Lege die Installations-DVD von *Jade Empire* in dein DVD-Laufwerk ein.
3. Hast du die Autorun-Funktion deines Computers aktiviert, erscheint nun der Titelbildschirm. Klicke auf den Button "Spiel installieren". Ist die Autorun-Funktion auf deinem Computer nicht aktiviert, klicke in der Windows-Taskleiste zunächst auf START und anschließend auf "Ausführen". Gib in das nun erscheinende Eingabefeld D:\Setup ein und klicke auf OK. (Hinweis: Ersetze den Buchstaben "D" gegebenenfalls durch den Laufwerksbuchstaben deines DVD-Laufwerks.
4. Im nun erscheinenden Fenster wirst du aufgefordert, die Sprache zu bestimmen, in der der Installationsassistent ausgeführt werden soll. Wähle eine Sprache aus und bestätige deine Entscheidung mit einem Klick auf OK.
5. Im nächsten Fenster wirst du aufgefordert, alle aktiven Programme zu beenden, bevor du die Installation von *Jade Empire* startest. Beende alle aktiven Programme und klicke auf "Weiter".
6. Im nächsten Fenster erscheint die Endnutzerlizenzvereinbarung von *Jade Empire*. Lies die Lizenzvereinbarung aufmerksam durch und akzeptiere sie mit einem Klick auf "Ich stimme zu", um die Installation fortzusetzen.
7. Bestimme nun den Speicherort für das Spiel. Du hast die Möglichkeit, den Standardpfad zu übernehmen oder einen eigenen Pfad zu bestimmen. Klicke nach der Wahl des Installationspfades auf "Weiter", um die Installation fortzusetzen. (Hinweis: Da Windows Vista von *Jade Empire* nicht offiziell unterstützt wird, solltest du *Jade Empire* im Ordner "Programme" installieren, wenn du versuchen möchtest, *Jade Empire* unter Windows Vista auszuführen.)
8. Wähle einen Startmenü-Ordner für *Jade Empire*. Akzeptiere dazu die Standardeinstellung oder bestimme einen anderen Speicherort. Möchtest du keinen Ordner im Startmenü erstellen, markiere das Kontrollkästchen "Keinen Startmenü-Ordner erstellen". Klicke auf "Weiter", um fortzufahren.

9. Wähle die Verknüpfungen, die du erstellen möchtest. Verknüpfungen können auf dem Desktop und in der Schnellstartleiste erstellt werden. Klicke auf "Weiter", um fortzufahren.
10. *Jade Empire* wird jetzt installiert. Erscheint die Nachricht "Installation erfolgreich", klicke auf "Weiter", um fortzufahren.
11. *Jade Empire* ist jetzt auf deinem Computer installiert. Wähle die Option "Jade Empire starten", wenn du das Spiel sofort starten möchtest. Mit der Option "Readme.txt anzeigen" kannst du einen Blick auf die Readme-Datei des Spiels werfen. Diese enthält aktuelle Informationen zum Spiel, die bei Drucklegung dieses Handbuchs noch nicht verfügbar waren.

Hinweis: Du musst die *Jade Empire*-DVD in dein DVD-Laufwerk einlegen, wenn du das Spiel starten möchtest.

## INSTALLATION VON DIRECTX®

Für die Ausführung von *Jade Empire* ist DirectX® 9.0 (Februar 2006) oder höher erforderlich. Ist auf deinem Computer DirectX® 9.0 oder höher nicht installiert, klicke auf "Ja", wenn du gefragt wirst, ob du DirectX® 9.0 installieren möchtest. Hinweis: Für die Ausführung von *Jade Empire* ist DirectX® 9.0 (Februar 2006) oder höher erforderlich.

## README-DATEI

Auf der *Jade Empire*-DVD ist eine Readme-Datei mit aktuellen Informationen zum Spiel enthalten. Wir empfehlen dir dringend, die Datei zu lesen, da sie Informationen über Änderungen enthält, die nach Drucklegung dieses Handbuchs vorgenommen wurden.

Möchtest du die Readme-Datei lesen, wähle sie im *Jade Empire*-Ordner auf deiner Festplatte (normalerweise C:\Programme\Jade Empire\docs\readme\_de.txt). mit einem Doppelklick aus. Es gibt noch eine weitere Möglichkeit, die Readme-Datei aufzurufen. Klicke dazu in der Windows-Taskleiste auf START und wähle im nun erscheinenden Menü den Eintrag Programme\Jade Empire\ Readme.txt anzeigen.

# ERKUNDUNGSBEFEHLE

Pause-Menü einblenden



Schnell speichern



Feindliche Ziele im  
Uhrzeigersinn durchschalten



Feindliche Ziele gegen den  
Uhrzeigersinn durchschalten



Fokus-Modus ein-/  
ausschalten



Chi-Heilung



Gehen/laufen umschalten

## WARNUNG:

Die Tastenkombination Alt+Tab wird von Jade Empire nicht unterstützt und kann Probleme mit dem Spiel verursachen.



Schnell laden



Screenshot



Gefolgsleute-  
Bildschirm



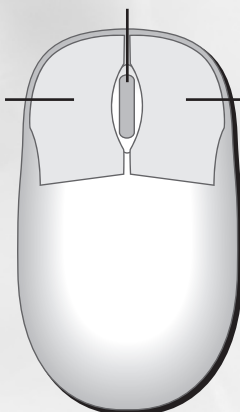
Drachen-Amulett

Tagebuch-Bildschirm



Übersichtskarte ein/aus

Drehe das Mausehrad, um durch  
deine Ziele zu schalten



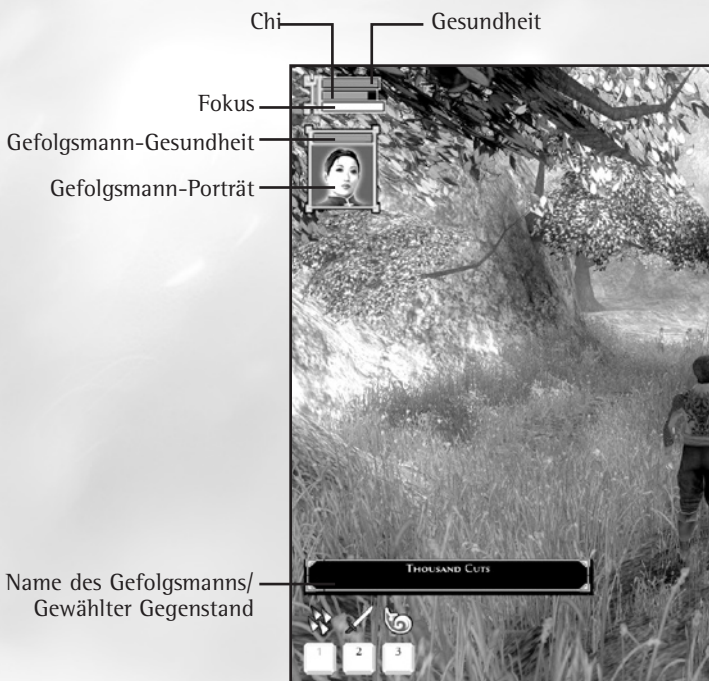
Maustaste 1

Aktion (sprechen,  
Gegenstand  
aufheben, etc.)

Maustaste 2

Übersichtskarte  
umschalten  
(groß/klein/aus);  
siehe Seite 24)

# ERKUNDUNGSBILDSCHIRM



## SPEZIALEVENT-ANZEIGEN



Neuer Tagebucheintrag (siehe Seite 25)



Silber erhalten



Levelaufstieg (siehe Seite 15)



Offene Hand-Punkte



Geschlossene Faust-Punkte





Übersichtskarte  
(Maustaste 2 oder  
Taste "M"; siehe Seite 24)

# KAMPFBEFEHLE

Ziele gegen den Uhrzeigersinn durchschalten    Vorwärts    Chi-Schlag ein/aus

Ziele im  
Uhrzeigersinn  
durchschalten

*tab*

*Q*

*W*

*E*

Seitschritt links

*A*

*S*

*D*

Chi-Heilung

*Shift links*

Rückwärts

Seitschritt  
rechts

Blocken

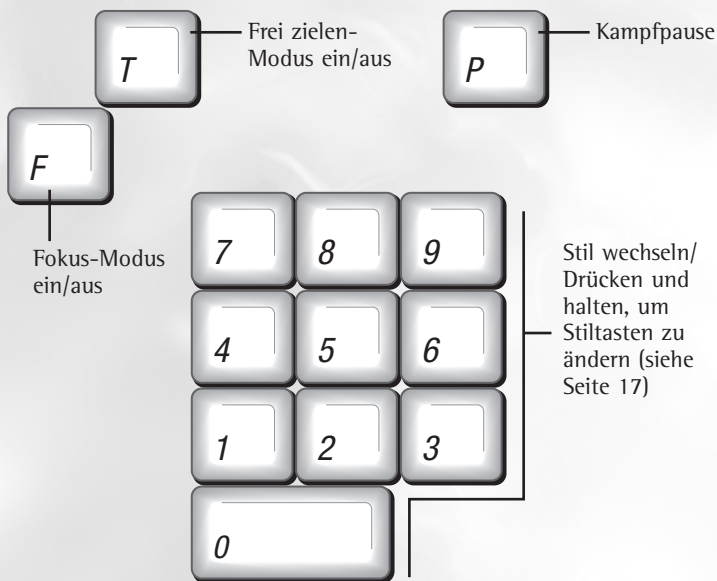
*Leertaste*

Drücken, um zu blocken;  
drehen, um Ziele zu wechseln

Angriff

Power-Angriff

Weitere Informationen zu den einfachen und erweiterten  
Kampfbefehlen findest du auf den Seiten 16-19.



## KOMBOS

Maustaste 1, Maustaste 1, Maustaste 1    Angriffskombo

Maustaste 1 + Maustaste 2    Umgebungsangriff

W zweimal antippen -    Vorwärtssalto

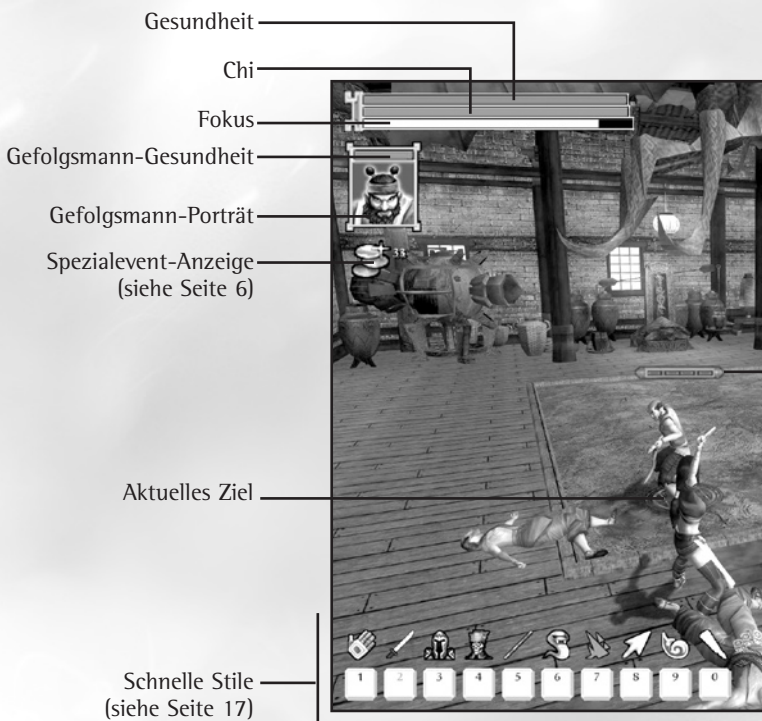
S zweimal antippen -    Rückwärtssalto

A zweimal antippen -    Ausweichrolle links

D zweimal antippen -    Ausweichrolle rechts

Harmonische Kombos sind äußerst effektive Angriffstechniken, die mehrere Stile vereinen. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 20.

# KAMPFBILDSCHIRM



## GEGNER ZURÜCKWERFEN

Wirst du von mehreren Gegnern bedrängt, verschaffe dir mit einem Umgebungsangriff (Maustaste 1 + Maustaste 2) etwas Luft.

## SCHERE, STEIN, PAPIER

Power-Angriffe durchbrechen Blöcke. Blöcke stoppen Angriffe. Angriffe stören Power-Angriffe. Wenn du diese einfachen Regeln beherzigst, ist dir der Sieg so gut wie sicher.



Gesundheit des Gegners

Name des aktuellen Ziels

## STATUSEFFEKT-NACHRICHTEN

Wird ein Kämpfer von einem Effekt getroffen, der über einen längeren Zeitraum Schaden oder einen Status, wie Gift oder Lähmung, verursacht, wird über dem Kämpfer der Name des Effektes eingeblendet. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 20.

---

# WÄHLE DEINEN WEG

---

Bevor deine Reise beginnt, musst du dich im Charakterauswahl-Bildschirm für einen Charakter entscheiden. Wähle die Option "Benutzerdefiniert", wenn du die Werte und den Namen deines Charakters selbst anpassen möchtest. Klicke auf "Akzeptieren", um mit Standardwerten und einem Standardnamen zu spielen.

---

## GRUNDWERTE

---

Körper, Seele und Verstand bilden ein harmonisches Ganzes, sind aber für unterschiedliche Aspekte deiner Fähigkeiten verantwortlich. Letztere kannst du verbessern, indem du im Laufe deiner Abenteuer Erfahrung sammelst.

Möchtest du einen Blick auf deine Grundwerte und deine Attribute werfen, öffne mit ESC das Pause-Menü und drücke Tab oder Shift-Tab, um den Charakterdaten-Bildschirm aufzurufen.

- **KÖRPER:** Bestimmt deine Widerstandskraft in Kämpfen und beeinflusst deine Gesundheit (Attribut).
- **SEELE:** Bestimmt deine Fähigkeit, deine innere Energie zu nutzen und beeinflusst dein Chi (Attribut).
- **VERSTAND:** Bestimmt deine Fähigkeit, schnell zu denken und beeinflusst das Attribut "Fokus".



# ATTRIBUTE

Kommt es zum Kampf, sind deine Attribute "Gesundheit", "Fokus" und "Chi" entscheidend. Attribute basieren auf deinen Grundwerten, können aber durch Spezialtechniken und Essenzjuwelen verbessert werden. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 22.

- **GESUNDHEIT:** Wirst du verletzt, sinkt deine Gesundheit. Drücke die linke Shift-Taste, um dich per Chi selbst zu heilen, oder verbessere deine Gesundheit während des Kampfes mit Gesundheits-Powerups. Sinkt deine Gesundheit auf Null, ist das Spiel für dich beendet.
- **FOKUS:** Wenn du den Fokus-Modus aktivierst oder einen Waffenstil einsetzt, sinkt deine Fokusenergie. Drückst du die Taste "F", um deinen Verstand zu bündeln, agieren deine Gegner scheinbar langsamer, während du dich mit normaler Geschwindigkeit bewegst. Nimm gefallenen Gegnern entsprechende Powerups ab oder besuche im Erkundungsmodus Fokusschreine, um deine Fokusanzeige zu füllen.
- **CHI:** Setzt du die Chi-Heilung (standardmäßig Shift links), Chi-Angriffe (standardmäßig E), Transformationsstile oder magische Attacken ein, sinkt deine Chi-Anzeige. Nimm gefallenen Gegnern entsprechende Powerups ab, entziehe deinem Gegner mit dem Seelendieb-Stil Chi oder besuche im Erkundungsmodus Chi-Brunnen, um deine Chi-Reserven aufzufüllen.

## EINSATZ UND ERHÖHUNG DES CHIS

Vertraue auf dein Chi, um Magiestile einzusetzen, mehr Schaden zu verursachen und um dich selbst zu heilen. Stärke beim Levelaufstieg (siehe Seite 15) deine Seele oder setze bestimmte Essenzjuwelen und Techniken ein, um dein Chi zu erhöhen. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 22.

# KONVERSATIONSFÄHIGKEITEN

Der weise Krieger weiß, dass Gewalt nicht immer eine Lösung ist. Gelegentlich kannst du einen Gegner vielleicht allein mit Worten besiegen. Möchtest du eine Konversationsfähigkeit optimieren, verbessere deine Grundwerte (siehe Seite 12) oder setze spezielle Essenzjuwelen ein (siehe Seite 22).

Möchtest du einen Blick auf deine Konversationsfähigkeiten werfen, öffne mit ESC das Pause-Menü, drücke Tab oder Shift-Tab, um den Charakterdaten-Bildschirm aufzurufen und klicke abschließend auf "Fähigkeiten".

- **SCHMEICHELEI:** Beeinflusse deinen Zuhörer durch Freundlichkeit oder einen Flirt. Basiert auf den Grundwerten "Verstand" und "Körper".
- **INTUITION:** Appelliere an die Vernunft deines Zuhörers oder versuche herauszufinden, wie du ihn überzeugen kannst. Basiert auf den Grundwerten "Verstand" und "Seele".
- **EINSCHÜCHTERUNG:** Beeindrucke deinen Zuhörer mit deiner körperlichen Präsenz. Basiert auf den Grundwerten "Körper" und "Seele".

## MENÜSYMBOLE

Drücke ESC, um das Pause-Menü aufzurufen. Mit Tab oder Shift-Tab kannst du die Menüpunkte durchschalten..



Charakterdaten  
(Siehe Seiten 14–17)



Karte  
(Siehe Seite 24)



Gefolgsleute  
(Siehe Seite 22)



Spiel laden  
(Siehe Seite 26)



Stile  
(Siehe Seite 16)



Spiel speichern  
(Siehe Seite 26)



Amulett  
(Siehe Seite 22)



Optionen  
(Siehe Seite 26)



Tagebuch  
(Siehe Seite 25)

# LEVELAUFGSTIEG

Sammele Erfahrungspunkte (XP), um deine Fähigkeiten nach deinen Vorstellungen zu verbessern. Genau wie ein mächtiger Bär vor einem Rudel listiger Wölfe in die Knie geht, wird auch ein mächtiger Krieger scheitern, wenn er nur seinen Körper stärkt. Ausgewogenheit in allen Dingen ist der Schlüssel.

## ERFAHRUNGSPUNKTE

Wenn du Gegner besiegst, Quests abschließt und dich in bestimmten Gesprächen geschickt verhältst, bekommst du Erfahrungspunkte. Hast du genug Erfahrungspunkte für den Levelaufstieg gesammelt, darfst du deinen Charakter mit Fähigkeits- und Stilpunkten verbessern. Achte auf das Pfeilsymbol, das bei jedem Levelaufstieg eingeblendet wird.

## FÄHIGKEITS- UND STILPUNKTE

Hast du eine bestimmte Erfahrungsstufe erreicht, bekommst du einige Fähigkeits- und Stilpunkte. Drücke ESC, um das Pause-Menü aufzurufen. Wechsle in den Charakter-Bildschirm und linksklicke auf deinen Charakter. Verteile im Charakterdaten- bzw. Stil-Bildschirm deine verfügbaren Fähigkeits- bzw. Stilpunkte. (Mit Tab oder Shift-Tab wählst du den entsprechenden Bildschirm aus.)

**HINWEIS:** Denke daran, dass du deine Entscheidungen nicht widerrufen kannst.

### **FOKUS ERHÖHEN**

Der Fokus-Modus und die verschiedenen Waffenstile sind äußerst effektiv, verbrauchen aber Fokusenergie. Setzt du diese Fähigkeiten im Kampf gerne ein, solltest du beim Levelaufstieg deinen Verstand stärken.

# KAMPFSTILE



## KAMPFKÜNSTE

Kampfkünste sind die praktischsten aller Stile. Sie verursachen alle Schaden, unterscheiden sich aber hinsichtlich ihrer Geschwindigkeit und der Höhe des Schadens.

**Strategischer Tipp:** Golems sind gegen Kampfkünste immun.



## MAGIESTILE

Setzt du Magiestile ein, sinkt deine Chi-Energie. Allerdings verursachen Magiestile nicht nur Schaden, sondern haben für gewöhnlich auch dauerhafte Effekte, wie Lähmung. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 20. Aufgrund ihrer unglaublichen Reichweite und Stärke können diese Stile nur von Kämpfern mit hohem Chi-Wert über längere Zeit eingesetzt werden.

**Strategischer Tipp:** Dämonen und Golems sind gegen Magiestile immun.



## WAFFENSTILE

Waffenstile haben eine ausgezeichnete Reichweite und Geschwindigkeit. Leider haben diese Vorteile ihren Preis. Da sich jeder Angriff negativ auf deine Fokusenergie auswirkt, ist der Einsatz dieser ermüdenden Fähigkeiten in längeren Kämpfen nicht möglich.

**Strategischer Tipp:** Geister sind gegen Waffenstile immun.



## TRANSFORMATIONSTILE

Möchtest du einen Transformationsstil lernen, musst du die Seele eines gefallenen Gegners absorbieren. Obwohl dieser Stil sehr viel Chi verbraucht, verleiht er dir vorübergehend die enorme Kraft und die furchterregenden Spezialangriffe der gefallenen Bestie, die du nachahmst.



## UNTERSTÜTZUNGSSTILE

Unterstützungsstile richten keinen direkten Schaden an, können aber andere Stile verstärken, wenn du sie klug einsetzt. Greife auf Unterstützungsstile zurück, um deine Gegner zu bremsen, zu betäuben oder zu lähmen.

**Strategischer Tipp:** Dämonen, Geister und Golems sind gegen Unterstützungsstile immun.

*Verstärke deine Kampfstile durch den Einsatz von Chi. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 19.*

## SCHNELLE KAMPFSTILE

Als fähiger Kämpfer musst du dir deiner Ausbildung stets bewusst und in der Lage sein, blitzschnell den Kampfstil zu wechseln. Denke an die Stärken und Schwächen der einzelnen Stile und drücke die Tasten 0 bis 9, um während eines Kampfes den Stil zu wechseln.

Die ersten vier Stile, die du dir aneignest, werden automatisch den Tasten 1 bis 4 zugewiesen. Du kannst die Tastenbelegung natürlich (auch im Kampf) jederzeit ändern.

### ÄNDERN DER TASTENBELEGUNG

1. Halte eine Zahl Taste (0 bis 9) gedrückt, um eine Liste aller verfügbaren Kampfstile und ihrer Tastenbelegungen einzublenden.
2. Markiere mit den Pfeiltasten einen Stil, den du den Tasten 0 bis 9 zuweisen möchtest.
3. Hast du einen Stil ausgewählt, wird die Liste geschlossen und der Stil kann ab sofort mit der zugewiesenen Taste eingesetzt werden.

### IMMUNITÄT

Viele Wesen sind gegen bestimmte Stile immun. Geister sind beispielsweise gegen Unterstützungs- und Waffenstile immun. Experimentiere daher im Kampf mit diesen Gegnern mit verschiedenen Stilen herum.

---

# EINFACHER KAMPF

---

## ANGRIFF

Drücke die Maustaste 1, um den Grundangriff eines Kampfstils auszuführen. Drückst du die Maustaste 1 mehrmals hintereinander, führst du eine mächtige Angriffscombo aus.

## BLOCK

Drücke die Leertaste, um dich gegen Grundangriffe (Maustaste 1) und Umgebungsangriffe (Maustaste 1 + Maustaste 2) zu verteidigen. Hüte dich allerdings vor Power-Angriffen, da diese nicht geblockt werden können. Grund- und Umgebungsangriffe kannst du auch blocken, indem du das Mausexplorer gedrückt hältst.

## POWER-ANGRIFF

Drücke die Maustaste 2, um einen langsamen aber effektiven Angriff auszuführen, der jeden Block durchdringt. Da der Angriff sehr langsam ist, kann er mit einem schnelleren Angriff (Maustaste 1) unterbrochen werden.

## UMGEBUNGSANGRIFF

Drücke gleichzeitig die Maustasten 1 und 2, um alle Gegner in deiner Umgebung zurückzuwerfen. Die meisten Umgebungsangriffe verursachen keinen Schaden. Denke ferner daran, dass du Umgebungsangriffe mit der Leertaste blocken kannst.

## AUSWEICHEN

Möchtest du aus einer gefährlichen Lage entkommen oder einem Angriff ausweichen, tippe eine beliebige Richtungstaste zweimal an, um in die entsprechende Richtung auszuweichen.

## ZIELEN

Drücke Tab, um einen anderen Gegner anzuvisieren. Drücke die Taste erneut, wenn du das nächste Ziel zu deiner Rechten auswählen möchtest. Mit "Q" schaltetest du die verfügbaren Ziele nach links durch. Du kannst das Ziel auch mit dem Mausexplorer wechseln.



## **FREI ZIELEN-MODUS**

Drücke "T", wenn du den Frei zielen-Modus aktivieren möchtest. Dadurch kannst du dich im Kampfbereich freier bewegen. Möchtest du die automatische Zielerfassung reaktivieren, drücke Tab (oder "Q").

---

## **ERWEITERTER KAMPF**

---

### **KAMPFPAUSE**

In Kampfpausen kannst du den Kampfstil und dein Ziel wechseln. Drücke "P", um den Pause-Modus zu aktivieren oder zu verlassen.

### **FOKUS-MODUS**

Bündelst du während eines Kampfes deinen Verstand, agieren deine Gegner scheinbar langsamer, während du deine geistige Klarheit und deine Schnelligkeit behältst. Erkundest du die Umgebung, kannst du im Fokus-Modus sehr schnell laufen. Drücke "F", wenn du den Fokus-Modus aktivieren oder beenden möchtest. Denke aber daran, dass der Modus Fokusenergie verbraucht. Nimm gefallenen Gegnern entsprechende Powerups ab oder besuche im Erkundungsmodus Fokusschreine, um deine Fokusanzeige zu füllen.

### **CHI-SCHLAG**

Drücke "E", um deine Angriffe zu verstärken. Im Modus "Chi-Schlag" verursachen alle Angriffe mehr Schaden. Drücke erneut "E", um den Modus wieder zu verlassen. Nimm gefallenen Gegnern entsprechende Powerups ab, entziehe deinem Gegner mit dem Seelendieb-Stil Chi oder besuche im Erkundungsmodus Chi-Brunnen, um deine Chi-Reserven aufzufüllen.

### **CHI-HEILUNG**

Halte die linke Shift-Taste gedrückt, um dich selbst zu heilen. Du heilst dich, solange du die Shift-Taste gedrückt hältst und über ausreichend Chi verfügst. Ist deine Gesundheit wiederhergestellt, wird der Heilungsprozess ebenfalls beendet.

# HARMONISCHE KOMBOS

Einige Angriffe der Magie- und Unterstützungsstile aktivieren effektive Kombos-Angriffe. Diese werden als harmonische Kombos bezeichnet. Möchtest du eine harmonische Combo ausführen, attackiere deinen Gegner mit einem Power-Angriff und einem Unterstützungsstil. Wird eine harmonische Combo aktiviert, erscheint über den Füßen des anvisierten Gegners ein Timer. Wähle eine Kampfkunst aus, solange der Timer angezeigt wird, und drücke die Maustaste 2, um die Combo mit einem Power-Angriff abzuschließen.



## STATUSEFFEKTE

Einige Kampfstile ermöglichen Angriffe, die verschiedene Spezialschäden verursachen. Denke daran, dass einige Gegner und Kampfstile gegen bestimmte Statuseffekte immun sind.

- **VERGIFTET:** Die Gesundheit des Ziels sinkt, bis der Effekt nachlässt.
- **VERBRANNT:** Das Ziel brennt und seine Gesundheit sinkt, bis der Effekt nachlässt. Brennende Gegner können ihrerseits nicht angreifen.
- **EINGEFROREN:** Das Ziel ist in einem Eisblock gefangen und seine Gesundheit sinkt, bis der Effekt nachlässt.
- **VERLANGSAMT:** Die Bewegungen und Angriffe des Gegners sind langsamer, bis der Effekt nachlässt.
- **GELÄHMT:** Das Ziel ist bewegungsunfähig, bis der Effekt nachlässt.
- **GESCHOCKT:** Ist ein Gegner geschockt, kann er nicht angreifen.
- **DESORIENTIERT:** Das Ziel läuft orientierungslos herum und kann nicht angreifen, bis der Effekt nachlässt.
- **AUSGESAUGT:** Das Ziel ist betäubt und sein Chi geht auf den Angreifer über.

## POWERUPS

Gelegentlich lassen besiegte Gegner Powerups zurück, die deine Fähigkeiten wiederherstellen oder deine Kampfkraft erhöhen.

- **GESUNDHEIT:** Stellt einen Teil deiner Gesundheit wieder her.
- **CHI:** Stellt einen Teil deines Chis wieder her.
- **FOKUS:** Stellt einen Teil deiner Fokusenergie wieder her.
- **ALLE WIEDERHERSTELLEN:** Stellt einen Teil deiner Gesundheit, deiner Fokusenergie und deines Chis wieder her.
- **UNBLOCKBAR:** Angriffe können vorübergehend nicht geblockt werden.

## SCHREINE

Das Jadereich ist ein traditionsreiches Land mit unzähligen Schreinen, an denen du deine Gesundheit, dein Chi und deine Fokusenergie regenerieren kannst. Möchtest du einen Schrein benutzen, stelle dich davor und drücke die Maustaste 1.

- **SEELENBRUNNEN:** Stellt deine Gesundheit und dein Chi vollständig wieder her.
- **FOKUSSHREIN:** Regeneriert deine Fokusenergie.

## TECHNIKEN

Halte Ausschau nach seltenen und wertvollen Techniken. Es gibt viele verschiedene Techniken. Da sie alle dauerhaft aktiviert bleiben, solltest du neue Techniken weise auswählen. Achte darüber hinaus auf verborgene Techniken. Klicke im Charakterdaten-Bildschirm auf die Option "Techniken", wenn du einen Blick auf deine bereits erworbenen Techniken werfen möchtest.

---

# DRACHENAMULETT UND ESSENZJUWELEN

---

Essenzjuwelen sind für die meisten Leute kaum mehr als gewöhnliche Steine oder Juwelen. Für Kämpfer, die ihre wahre Bedeutung kennen, sind sie allerdings eine Quelle spiritueller Macht. Werden die Essenzjuwelen in das Drachenamulett eingesetzt, kann der Träger des Amuletts die Energie der Juwelen kanalisieren, um seine Fähigkeiten zu verbessern.

## ZUGRIFF AUF DEIN DRACHENAMULETT

1. Drücke die ESC-Taste, um das Pause-Menü einzublenden und öffne mit Tab oder Shift-Tab den Amulett-Bildschirm. (Dieser kann übrigens auch mit der Taste "I" aufgerufen werden.)
2. Wähle im linken Fenster mit der linken Maustaste oder den Pfeiltasten der Tastatur ein Juwel aus.
3. Klicke auf "Wählen" oder drücke die Enter-Taste, um ein Juwel einzulegen oder zu entfernen.

---

## GEFOLGSLEUTE

---

Im Laufe deines Abenteuers schließen sich dir Gefolgsleute an. So ist das bei jedem großen Abenteuer. Selbst wer nur wenig Talent für die Magie hat, fühlt sich instinktiv vom Wesen deiner Aufgabe angezogen und sehnt sich danach, daran teilzuhaben. Überlege dir allerdings genau, wen du in deinen Kreis aufnimmst.

Obwohl sich dir viele Gefolgsleute anschließen werden, kann dich immer nur einer von ihnen begleiten. Jeder von ihnen unterstützt dich auf eine andere Art. Möchtest du deine Gefolgsleute wechseln oder ihr Kampfverhalten ändern, drücke die ESC-Taste, um das Pause-Menü einzublenden und öffne mit Tab oder Shift-Tab den Bildschirm "Gefolgsleute".

Wähle den gewünschten Gefolgsmann anschließend mit einem Klick auf sein Porträt oder den Pfeiltasten aus und bestätige deine Entscheidung mit der Enter-Taste. Während eines Kampfes und in einigen anderen Situationen ist der Wechsel des Gefolgsmannes nicht möglich.

Möchtest du zwischen den Modi "Angriff" und "Unterstützung" umschalten, wähle einen deiner Gefolgsleute aus und klicke auf den entsprechenden Button.

## MORGENSTERN

Auch Morgenstern wurde als Kind nach Zwei Flüsse gebracht. Aufgrund ihres gütigen Wesens war es nicht überraschend, dass ihr enge Freunde wurden. Doch trotz ihrer Güte finden Morgenstern viele Dörfler merkwürdig und man munkelt, sie würde mit Geistern sprechen. Sie hat dich während deiner Lehrjahre begleitet und es wäre klug, sie angesichts deiner bevorstehenden Prüfungen auch zukünftig bei dir zu behalten.

## ZU DER SCHARFSINNIGE

Der Einsiedler des Sumpfes ist ein Mann mit geschwärzten Händen und den Narben vieler Schlachten. Seine kämpferischen Fähigkeiten stehen außer Frage, doch seine Loyalität dir gegenüber ist ungewiss.

---

## GEGNER

---

Wir leben in einer Zeit voller Gefahren aus dieser und der nächsten Welt.

## BANDITEN

Dieses Gesindel macht für gewöhnlich Jagd auf müde Reisende. Da die meisten Bürger angesichts der jüngsten Ereignisse allerdings die Sicherheit ihrer Häuser bevorzugen, sind diese blutrünstigen Schurken inzwischen verzweifelt und greifen sogar Städte an.

## HAND DES TODES

Nur wenige wagen es, den Namen des kaiserlichen Beraters auszusprechen, doch alle fürchten ihn. Über Hand des Todes, den Anführer der geheimnisvollen Lotus-Assassinen, ist nur wenig bekannt. Einige mutige Seelen behaupten, der Kaiser verlasse sich allzu sehr auf seinen Rat.

### KAMPFBEGEGNUNGEN

Wenn du dich einem kampfbereiten Gegner näherst, wird automatisch der Kampfmodus aktiviert. Drücke "T", damit du dich im Frei zielen-Modus freier bewegen kannst. Du darfst das Kampfgebiet nicht verlassen, bis du deinen Gegner besiegt hast.

## ÜBERSICHTSKARTE

Möchtest du eine Übersichtskarte deiner unmittelbaren Umgebung einblenden, drücke im Erkundungsmodus (siehe Seite 7) die Maustaste 2 oder "M". Drückst du die Taste mehrmals, wechselst du zwischen einer kleinen, einer großen und gar keiner Karte.

Gebiete, die du bereits besucht hast, sind deutlich sichtbar. Unerforschte Gebiete erscheinen dunkel. Besuchst du ein wichtiges Gebiet, wird dieses auf der Übersichtskarte benannt und mit einem Symbol markiert.

## UMGEBUNGSKARTE

Die größere Umgebungskarte zeigt das Gebiet an, in dem du dich gerade aufhältst. Wichtige Charaktere und Orte sind markiert. Möchtest du diese Karte öffnen, rufe mit der ESC-Taste das Pause-Menü auf und öffne mit Tab oder Shift-Tab den Kartenbildschirm.



## SYMBOLE DER UMGEBUNGSKARTE



Interessanter Punkt



Basislager



Ausgang



Story-Charakter



Spieler



Schrein



Laden

## TAGEBUCH UND QUESTS

Benutze dein Tagebuch, um dir die Details deiner Quests ins Gedächtnis zu rufen. Wichtige Informationen werden automatisch notiert. Denke daran, dass es selten nur einen Weg gibt, ein bestimmtes Ziel zu erreichen, während du versuchst, eine Aufgaben zu erledigen. Alle deine Entscheidungen beeinflussen deinen Charakter, deine Gefolgsleute und die Welt selbst.

### TAGEBUCH ÖFFNEN

1. Öffne mit der ESC-Taste das Pause-Menü und öffne mit Tab oder den Shift-Tasten den Tagebuch-Bildschirm. (Dieser kann auch mit der Taste "J" eingeblendet werden.)
2. Klicke auf den Button "Filter", um die Liste nach den Kategorien "Alle aktiven Quests", "Aktive Hauptquests", "Aktive Nebenquests" oder "Alle abgeschlossenen Quests" zu sortieren.



3. Quests können mit den Pfeiltasten oder der Maus auf der linken Seite markiert werden. Detaillierte Informationen werden im unteren Fenster angezeigt.
4. Markiere mit den Pfeiltasten oder der Maus auf der rechten Seite eine Aufgabe. Die Informationen über die Aufgabe werden im unteren Fenster angezeigt.
5. Klick auf "Story-Objekte", um einen Blick auf deine aktuellen Story-Objekte zu werfen.
6. Klicke auf "Dialogverlauf" wenn du vergangene Gespräche und Belohnungen betrachten möchtest.

### **SPEICHERN UND LADEN**

Nach wichtigen Ereignissen wird das Spiel automatisch gespeichert. Möchtest du ein Spiel manuell speichern, rufe mit der ESC-Taste das Pause-Menü auf und wechsele mit Tab oder Shift-Tab in den Bildschirm "Spiel speichern". Denke daran, dass du während eines Kampfes nicht speichern kannst.

Möchtest du ein gespeichertes Spiel laden, rufe mit der ESC-Taste das Pause-Menü auf und öffne mit Tab oder Shift-Tab den Bildschirm "Spiel laden".

Hinweis: Mit "F5" kannst du schnell speichern. Drücke F9, wenn du einen Spielstand schnell laden möchtest.

---

## **OPTIONEN**

---

### **AUDIOEINSTELLUNGEN**

In diesem Menü kannst du über die Schieberegler die Lautstärke verschiedener Audioeffekte des Spiels anpassen.

- Soundeffekte: Passe die Lautstärke der Explosionen, Hintergrundgeräusche, Kampfgeräusche usw. an.
- Musik: Ändere die Lautstärke der Hintergrundmusik.

- Film: Passe die Lautstärke der Videosequenzen an.
- Sprecher: Ändere die Lautstärke der Unterhaltungen.
- Halleffekte: Aktiviere die Halleffekte des Spiels.



## GRAFIKEINSTELLUNGEN

In diesem Menü kannst du verschiedene Grafikeinstellungen bearbeiten: Neben der Auflösung, den Schattendetails, dem Anti-Aliasing, dem Blooming-Effekten, und den Bildeffekten kannst du die Fokus-Spuren und die Helligkeit des Spiels anpassen. Die beste Leistung erreichst du, wenn du die Auflösung und das Anti-Aliasing verringerst. Die Grafikeinstellungen hängen von der Funktionalität und Leistung deiner Hardware und der dazugehörigen Treiber ab. Vergewissere dich, dass deine Hardware die Mindestvoraussetzungen bzw. die empfohlenen Anforderungen erfüllt und du aktuelle Treiber installiert hast.

- Format: Entscheide dich zwischen Breitbild und Normal. Das Bildseitenformat hängt von den installierten Grafik- und Monitortreibern ab. Wähle ein für deinen Monitor geeignetes Format.
- Auflösung: Ändere die Bildschirmauflösung. Diese hängt von den installierten Grafik- und Monitortreibern ab.
- Weiche Schatten: Aktivierst du diese Option, sind die Schatten des Spiels realistischer, da ihre Ränder "weicher" dargestellt werden. Ist die Option aktiviert, sieht das Spiel besser aus. Deaktiviere diese Option, um die Leistung deines Systems zu verbessern.
- Anti-Aliasing: Das Anti-Aliasing dient der Glättung des "Treppeneffekts" diagonalen Linien in Videospielen. Je höher diese Einstellung ist, desto besser ist die Grafik (auf Kosten der Systemleistung).

- Blooming-Effekt: Dieser Effekt lässt das Licht realistischer erscheinen. Ist die Option aktiviert, sieht das Spiel besser aus. Deaktiviere diese Option, um die Leistung deines Systems zu verbessern.
- Bildbuffer-Effekte: Bildbuffer-Effekte sind Grafikeffekte, wie Lens Flares und Bewegungsunschärfen. Ist die Option aktiviert, sieht das Spiel besser aus. Deaktiviere diese Option, um die Leistung deines Systems zu verbessern.
- Fokusspuren: Ist diese Funktion aktiviert, zeigt das Spiel im Fokus-Modus Motion Trails an. Ist die Option aktiviert, sieht das Spiel besser aus. Deaktiviere diese Option, um die Leistung deines Systems zu verbessern.
- Helligkeit: Passe die Helligkeit des Bildschirms an.

## **SPECIAL EDITION-MODUS: JADE-MEISTER**

Jade-Meister ist der schwierigste Modus des Spiels. Die Gegner sind stärker und besser als je zuvor. Nur ein wahrer Meister mit großem Wissen über seine Fähigkeiten kann in diesem Modus sein Glück versuchen.

Im Gegensatz zu den anderen Modi behältst du im Modus "Jade-Meister" alle Waffen und Fähigkeiten deines zuletzt abgeschlossenen Spiels. Du musst das Spiel allerdings mindestens einmal durchspielen, um diesen Modus freizuschalten.

Jade-Meister-Spiel starten:

Meistere das gesamte Spiel in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad.

Wähle im Hauptmenü "Neues Spiel".

Im Charakerauswahl-Bildschirm erscheint nun der Button "Meister".

Klicke auf diesen Button, um den Auswahlbildschirm zu öffnen.

In diesem Bildschirm werden alle Charaktere aufgelistet, mit denen du das Spiel bereits durchgespielt hast.

Markiere den Charakter, mit dem du den Jade-Meister-Modus spielen möchtest, und klicke auf "Akzeptieren".

Das Spiel beginnt wie in allen anderen Modi. Allerdings hast du in diesem Fall alle Waffen und Fähigkeiten, die du hattest, als du das Spiel zuletzt durchgespielt hast.

Du steigst wie gewohnt in höhere Level auf, indem du Erfahrung sammelst. Feile also an deinen Fähigkeiten und verteile im Levelaufstieg-Bildschirm Punkte auf deine Kampfstile.

In diesem Modus erscheinen deutlich seltener als im Großmeister-Modus Powerup-Kugeln, wenn du einen Gegner mit einer harmonischen Kombo besiegst.

## **FEEDBACK**

In diesem Menü kannst du die Controllervibration, die Bluteffekte und die Untertitel nach deinen Vorstellungen anpassen.

## **STEUERUNG**

Ändere die Mausempfindlichkeit, spiegle die Y-Achse der Maus, ändere die Ausweichmethode (zweimal antippen, Block oder beides), passe die Kameraverzögerung an und konfiguriere die Steuerung der Tastatur, der Maus und des Controllers.

---

# CREDITS

---

## PRODUCED BY BioWare:

### BIOWARE CORP.

#### EXECUTIVE PRODUCERS

Ray Muzyka,  
Chief Executive Officer

Greg Zeschuk,  
President

### PRODUCTION

PROJECT DIRECTOR  
Diarmid Clarke

ASSOCIATE PRODUCER  
Darcy Pajak

TECHNICAL PRODUCER  
Derek French

PROGRAMMING  
Owen Borstad  
Steven Hand

### QUALITY ASSURANCE

DIRECTOR OF QUALITY  
ASSURANCE  
Phillip DeRosa

PRINCIPAL QUALITY  
ASSURANCE LEAD  
Jason Leong  
Homan Sanaie

QUALITY ASSURANCE  
Bruce Venne  
Chris Priestly  
Stanley Woo  
Curtis Knecht

CONTRACT TESTERS  
Craig Graff  
Jack Lamden  
Darren Gilday  
Justin Stedman  
Arone LeBray  
Chris Corfe  
Ameet Thandi  
Andrea Hussey

### ARTISTS

LEAD ARTIST  
Nolan Cunningham

TEXTURE ARTISTS  
Casey Baldwin  
Charlie Wong  
Andre Santos  
Steve Klit  
Mike Hong

### MARKETING

DIRECTOR OF MARKETING AND  
BUSINESS DEVELOPMENT  
Craig Priddle

MARKETING MANAGER  
Jarrett Lee

PR COORDINATOR  
Erik Einsiedel

WEB TEAM MANAGER  
Robin Mayne

GRAPHIC ARTIST  
Colin Walmsley

WEB DEVELOPER  
Jeff Marvin

WEB CONTENT DEVELOPER  
Johnn Four

PRINCIPAL PROMOTIONAL ARTIST  
Mike Sass

### BIOWARE COMMUNITY

COMMUNITY MANAGER  
Jay Watamaniuk

COMMUNITY COORDINATOR  
Chris Priestly

CLIENT CARE SPECIALIST  
Jason Barlow

### LEGAL AND BUSINESS SERVICES

DIRECTOR OF LEGAL AND  
BUSINESS SERVICES  
Robert Kallir

### SPECIAL THANKS

Moye Daniel  
Jason Barlow  
The Jade Empire Team  
Kevin Martens  
Mike Laidlaw  
Everyone at BioWare, past  
and present, who has  
contributed to Jade Empire's  
success.

THE BioWARE FAN COMMUNITY  
FOR THEIR CONTINUED SUPPORT  
Our families!

### JADE EMPIRE XBOX TEAM

LEAD ANIMATOR  
Enrique Deo Perez

GAME ANIMATION  
Carman Cheung  
Chris Hale  
Mark How  
Rick Li  
John Santos  
Jim Jagger  
Henrik Vasquez

LEAD CINEMATICS ANIMATOR  
Tony de Waal

CUTSCENE ART AND ANIMATION  
Jonathan Cooper  
Nick DiLiberto  
Paul Dutton  
Cristian Enciso  
Rod Green  
Joel MacMillan  
Chris Mann  
Sherridon Routley  
Gina Welbourn  
Shane Welbourn  
Robert Shaw

DIRECTOR OF ANIMATION  
Steve Gilmour

MOTION CAPTURE  
PERFORMANCE AND  
CHOREOGRAPHY  
The Smashcut  
Action Team



MOTION  
CAPTURE AT  
Giant Studios  
Syncrude Center for  
Motion and Balance

ART DIRECTOR  
Matthew Goldman

ARTISTS  
Nolan Cunningham  
Mike Grills  
Shane Hawco  
Kevin Hayes  
Matthew (Joonseo) Park  
Eric Poulin  
Alex Scott  
Shareef Shanawany  
Sean Smailes  
Jason Spykerman  
Rob Sugama  
Rion Swanson  
Jillian Tamaki  
Neil Valeriano  
John Gallagher  
Jessicah Mih  
Arun Ram-Mohan

LEAD TECHNICAL ARTIST  
Harvey Fong

TECHNICAL ARTISTS AND ART  
TOOLS PROGRAMMING  
Ted Chen  
Ben Hindle  
Lindsay Jorgensen  
Suhwan Pak  
Kees Rijnen  
Steve Runham

ADDITIONAL ART  
Dean Andersen  
Warren Heise  
Tobyn Manthorpe  
Matt Rhodes  
Mike Spalding  
Mike Trottier  
Derek Watts  
Ryan Blanchard  
Mike Leonard

DIRECTOR OF ART  
Dave Hibbeln

CONTRACT ARTISTS  
Grant Arthur  
Dave Cathro  
Jez Elford  
Paul Hodge

AUDIO AND EXTERNAL  
RESOURCES PRODUCER  
Shauna Perry

SOUND DESIGNERS  
Michael Kent  
Michael Peter  
Steven Sim

AUDIO LINE PRODUCER  
Craig Westley

AUDIO PROGRAMMING  
Don Yakielashek

ORIGINAL SCORE  
Jack Wall

ADDITIONAL SOUND DESIGN  
Dave Chan  
John Henke

LEAD DESIGNER  
Kevin Martens

LEAD CINEMATICS DESIGNER  
Brad Prince

CINEMATICS DESIGNERS  
Dusty Everman  
James Henley

LEAD TECHNICAL DESIGNER  
Georg Zoeller

TECHNICAL DESIGNERS  
Jason Booth  
Jonathan Epp  
Brent Knowles  
Emmanuel Lusinchi  
Cori May  
Aidan Scanlan  
Keith Warner  
John Winski

LEAD WRITERS  
Luke Kristjanson  
Mike Laidlaw

WRITERS  
Drew Karpyschyn  
Peter Thomas  
Mac Walters  
Brian Kindregan

EDITING  
Jay Turner

ADDITIONAL DESIGN  
Rob Bartel  
Preston Watamaniuk

ORIGINAL LANGUAGE  
DEVELOPMENT  
Wolf Wikeley

DIRECTOR OF DESIGN  
James Ohlen

LOCALIZATION PRODUCER  
Jenny McKearney

LOCALIZATION PROGRAMMING  
Rob Krajcarski  
Kris Tan

LOCALIZATION LINE PRODUCER  
John Campbell

PRODUCER/PROJECT DIRECTOR  
Jim Bishop

CO-EXECUTIVE PRODUCERS  
AND JOINT CEOs  
Ray Muzyka  
Greg Zeschuk

ASSISTANT PRODUCER  
Sheldon Carter

ASSISTANT TECHNICAL  
PRODUCER  
Keith Soleski

LINE PRODUCERS  
Steve "slam" Lam  
Chris Klassen

PROJECT SCHEDULING MANAGER  
Duane Webb

LEAD PROGRAMMING  
Mark Darrah

PROGRAMMING  
Rob Boyd  
Mike Devine  
Aaryn Flynn  
Neil Flynn  
Daniel Hein  
Ryan Hoyle  
Pat Labine  
Adriana Lopez  
Dan Morris  
Ernesto Novillo  
Jan Sacharuk

**LEAD GRAPHICS PROGRAMMING**

Patrick Chan

**GRAPHICS PROGRAMMING**

Brook Bakay

Matt Peters

**LEAD TOOLS PROGRAMMING**

Chris Christou

**TOOLS PROGRAMMING**

Marwan (The Coconut)

Audeh

Jonathan Baldwin

Lee Bererton

Christopher Mihalick

Réjean Poirier

James Redford

Sydney Tang

Jon Thompson

Ryan Warden

Darren Wong

**ADDITIONAL PROGRAMMING**

Derek Beland

John Bible

Sophia Chan

Brenon Holmes

Robert Niewia-domski

Tim Smith

Janice Thoms

Craig Welburn

Peter Woytiuk

**DIRECTOR OF PROGRAMMING**

Loren Andruko

**TOOLS PROGRAMMING LEAD**

Don Moar

**GRAPHICS PROGRAMMING LEAD**

Jason Knipe

**QUALITY ASSURANCE LEAD**

Alain Baxter

**QUALITY ASSURANCE**

Guillaume Bourbonnière

Derrick Collins

Mitchell T. Fujino

Keith "K2" Hayward

Rob Henry

Scott Horner

Sam Johnson

Curtis Knecht

Alex Lucas

Bob McCabe

Ryan Plamondon

"Evil" Chris Priestly

Iain Stevens-Guille

Bruce Venne

Stanley Woo

**ADDITIONAL QUALITY ASSURANCE**

Nathan Frederick

Scott Langevin

Andrew Nobbs

**DIRECTOR OF QUALITY ASSURANCE**

Phillip DeRosa

**CONTRACT TESTERS**

Steven Deleeuw

Chris Halina

Stephen Ho

Ryan Hrycun

Brian Mills

Sean Molofee

Celest Morris

Kyle Scott

Michael Goldman

**PUBLIC RELATIONS LEAD**

Teresa Cotesta

**PUBLIC RELATIONS SPECIALIST**

Tom Ohle

**PROMOTIONAL ART**

Todd Grenier

Mike Sass

Colin Walmsley

**WEB MANAGER**

Robin Mayne

**WEB DEVELOPERS**

Johnn Four

Jeff Marvin

**CLIENT CARE SPECIALIST**

Jason Barlow

**COMMUNITY MANAGER**

Jay Watamaniuk

**DIRECTOR OF MARKETING**

Craig Priddle

**DIRECTOR OF FINANCE AND SYSTEMS ADMINISTRATION**

Richard Iwaniuk

**DIRECTOR OF BUSINESS AND LEGAL SERVICES**

Robert Kallir

**DIRECTOR OF HUMAN RESOURCES**

Lesley Menzies

**HUMAN RESOURCES MANAGER**

Mark Kluchky

**SENIOR EXTERNAL PRODUCER**

Diarmid Clarke

**FINANCE**

Todd Derechey

Jo-Marie Langkow

Cherie Kleparchuk

**HUMAN RESOURCE COORDINATORS**

Theresa Baxter

Leanne Korotash

**SYSTEMS ADMINISTRATION**

Julian Karst

Nils Kuhnert

Dave McGruther

Craig Miller

Brett Tollefson

Dulepa "Dups"

Wijayaward-hana

Chris Zeschuk

**ADMINISTRATIVE ASSISTANT**

Teresa Meester

**RECEPTIONIST**

Agnieszka Kokot Goldman

**LEAD VO DIRECTOR**

Ginny McSwain

**VO DIRECTION**

Rob King

Caroline Livingstone

**CASTING SERVICES**

TikiMan Casting

**VO RECORDED AT**

Technicolor Sound Services

Blackman Productions Inc.

**VOICE ACTORS**

Jocelyn Ahlf

Julien Arnold

April Banigan

Shannon Blanchete

Wes Borg

Andrew Bowen

Victor Brandt

Coralie Cairns

Joey Camen

Clinton Carew

Dominic Catrambone  
 Cam Clarke  
 John Cleese  
 Robert Clinton  
 Josh Dean  
 Barry Dennen  
 Melissa Disney  
 Jeff Doucette  
 Terri Douglas  
 Robin Atkin Downes  
 Paul Eiding  
 Carey Feehan  
 Nathan Fillion  
 Dave Fouquette  
 Bart Flynn  
 Paul Francis  
 Will Friedel  
 Karen Gartner  
 Pamela Gordon  
 Beth Graham  
 Kim Mai Guest  
 Ray Guth  
 Jeff Haslam  
 Andy Hirsch  
 Sherman Howard  
 John Hudson  
 Roger L. Jackson  
 Keith James  
 Peter Jessop  
 Danielle Judovits  
 Michael Keenan  
 John Kirkpatrick  
 Charles Klausmeyer  
 Matt Kloster  
 David Ley  
 Tom Lim  
 Tiffani Mann  
 Dave Markus  
 Gord Marriott  
 Masasa  
 Drew Massey  
 Mark Meer  
 Brian Doyle Murray  
 Jeff Page  
 Holly Palmer  
 Greg Palmer  
 David Anthony Pizzuto  
 Vic Polizos  
 Chris Postle  
 Nicky Pugh  
 Gustavo Rex  
 RD Robb  
 Cathleen Rootsaert

Armin Shimerman  
 George Silagy  
 Jan Alexandra Smith  
 Larc Spies  
 Josh Stamberg  
 Brian Stepanek  
 Fred Tatasciore  
 Simon Templeman  
 Daniela Vlaskalic  
 Kari Wahlgren  
 Dave Walsh  
 BJ Ward  
 Audrey Wasilewski  
 Stephanie Wolfe

**SPECIAL THANKS**  
 Robbie Bach  
 Chris Borders  
 Andrew Flavell  
 Laura Hamilton  
 Shane Kim  
 Frank Klier  
 William Hodge  
 Marc and Laurel Holmes  
 Casey Hudson  
 Mathew Kaustinen  
 Shannon Loftis  
 Scott Mathews  
 Peter Moore  
 Greg Philyaw  
 Bonnie Ross  
 Phil Spencer  
 Ryan Wilkerson  
 Everyone at Microsoft  
 Corporation who  
 contributed on the Jade  
 Empire project

## **DEVELOPED BY LTI GRAY MATTER:**

**OWNER / CEO**  
 Michael Livesay  
  
**EXECUTIVE IN CHARGE OF  
 PRODUCTION**  
 Daniel R. Chavez  
  
**LEAD PROGRAMMERS**  
 Jason Maynard  
 Daniel Zahn  
 Chris Farrar  
  
**PROGRAMMING**  
 Mark Fessia  
 James Ivers

Vinh Tran  
 Jimmy Tam  
 Ben Bayani

**SPECIAL THANKS**  
 Our Friends & Family



## **PUBLISHED BY 2K:**

**PRESIDENT**  
 Christoph Hartmann  
  
**VP PRODUCT DEVELOPMENT**  
 Greg Gobbi  
  
**VP BUSINESS AFFAIRS**  
 David Ismailer  
  
**VP SALES & LICENSING**  
 Steve Glickstein  
  
**DEVELOPMENT MANAGER**  
 Jon Payne  
  
**PRODUCER**  
 Sean R. Scott  
  
**VP MARKETING**  
 Sarah Anderson  
  
**DIRECTOR OF MARKETING**  
 Tom Bass  
  
**ASSOCIATE PRODUCT MANAGER**  
 Alison Moy  
  
**DIRECTOR OF PUBLIC RELATIONS**  
 Marcelyn Ditter  
  
**MEDIA SPECIALIST**  
 Larry Stephens  
  
**DIRECTOR OF OPERATIONS**  
 Dorian Rehfield  
  
**ART DIRECTOR, CREATIVE  
 SERVICES**  
 Lesley Zinn  
  
**WEB MANAGER**  
 Gabe Abarcar  
  
**WEB DESIGNER**  
 John Kauderer

#### GAME ANALYSTS

Jim Yang  
Walt Williams

STRATEGIC SALES AND  
LICENSING MANAGER  
Paul Crockett

PRODUCTION MANAGER  
Jack Scalici

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR  
Lawrence Durham

QUALITY ASSURANCE LEAD  
Michael Chang

QUALITY ASSURANCE SENIOR  
Tristan Clark

TESTERS  
Dimitri Becerra  
Griffin Funk  
Ian Clark  
Larry J. Bolden  
Tyler Harris  
Josh Chastain  
Karen McOscar  
Sean Miller  
Kevan Killion  
Mark Todd

NETWORK ADMINISTRATOR  
James Curry

NETWORK TECHNICIAN/  
PRODUCT SUPPORT  
Adam Birstock

#### 2K INTERNATIONAL

GENERAL MANAGER  
Neil Ralley

INTERNATIONAL PR DIRECTOR  
Markus Wilding

INTERNATIONAL MARKETING  
DIRECTOR  
Matthias Wehner

INTERNATIONAL PRODUCT  
MANAGER  
Ben Wyr-Roberts

INTERNATIONAL PR MANAGER  
Karl Unterholzner

LICENSING DIRECTOR  
Claire Roberts

DEVELOPMENT MANAGER  
Fernando Melo

SHADOW PRODUCER  
Denby Grace

DEVELOPMENT TEAM  
Mark Ward  
Sajjad Majid  
Daniel Bailie

LOCALISATION MANAGER  
Scott Morrow

#### 2K GAMES INTERNATIONAL QA

QA MANAGER  
Chris Rowley

LOCALISATION SUPERVISOR  
Iain Willows

FUNCTIONALITY SUPERVISOR  
Domenic Giannone

LEAD QA TECHNICIAN  
Steve Manners

LOCALISATION PROJECT LEAD  
Terryll Garrison

LOCALISATION QA TECHNICIANS  
Nicolas Adam  
Alessandro Cilano  
Karen Rodríguez Anadón  
Beatriz Gonzalez  
Didier Pruvot  
Mirko Stoeckigt  
Sebastian Sparr  
Marco Angiuoni  
Alessandro Gatti  
Adele Dalena  
Hugo Sieiro  
Sebastian Frank

MASTERING ENGINEER  
Wayne Boyce

EUROPEAN PUBLISHING TEAM  
Adrian Lawton  
Andreas Traxler  
Anthony Dodd  
Barbara Ruocco  
Ben Payne  
Ben Seccombe  
Cristiana Colombo  
Fabio Gusmaroli  
Federico Clonfero  
Giovanni Oldani  
Isabelle Jacober  
James Crocker

James Ellingford  
James Quinlan  
Jan Sturm  
Jochen Färber  
Jochen Till  
Jose Antonio Muñoz-Calero  
Fernandez  
Leigh Harris  
Monica Puricelli  
Nasko Fejza  
Nguyen Doan  
Nico Grupp  
Olivier Troit  
Onno Bos  
Raquel Garcia Gonzalez  
Rob Bartholomew  
Rob Donald  
Sandra Dosch  
Sandra Melero  
Sarah Seaby  
Serhad Koro  
Simon Ramsey  
Snezana Stojanovska  
Patrick Grigutsch  
Tom Baker  
Valentine Heliot  
Warner Guinée  
Zoran Roso

SPECIAL THANKS  
Marc Berman  
Alice Chuang  
David Boutry  
Scott DeFreitas  
David Edwards  
Dan Einzig  
Steve Glickstein  
David Ismailier  
Jenn Kolbe  
Jerry Luna  
Xenia Mul  
Tim Perry  
Peter Shin  
Drew Smith  
Take-Two Sales  
Nan Teh  
Natalya Wilson  
Peggy Yu

# LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

## § 1 Geltungsbereich

- (1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer-/Videospiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.
- (2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

## § 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

- (1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.
- (2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

## § 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

- (1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.
- (2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

## § 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

- (1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorratighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.
- (2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

## § 5 Dekompilierung und Programmänderungen

- (1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.
- (2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert oder bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.
- (3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

## § 6 Spieländerungen

- (1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetz) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.
- (2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

## § 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) zu anderen als zu privaten Zwecken zu verwenden.

Er ist insbesondere nicht berechtigt das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus zum Zwecke der Weiterverbreitung zu vervielfältigen, öffentlich wiederzugeben oder über das Internet oder ein vergleichbares Netz oder Tauschbörsen zum Abruf zugänglich zu machen oder zu übertragen.

- (2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Nutzung eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

#### **§ 8 Weiterveräußerung**

- (1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.
- (2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

#### **§ 9 Gewährleistung**

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take 2 übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

#### **§ 10 Support**

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

#### **§ 11 Informationspflichten**

Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take 2 schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

#### **§ 12 Vertragslaufzeit**

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

#### **§ 13 Schlussbestimmungen**

- (1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.
- (2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.
- (3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.



# KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

## TECHNISCHE HILFE

Wir bemühen uns immer, Ihnen mit unseren Spielen maximalen Spielspaß zu bieten. Leider kann es insbesondere bei PC-Spielen angesichts unzähliger Kombinationsmöglichkeiten von Hardwarekomponenten und stetig neuer Treiberversionen für diese Komponenten auf einzelnen Systemen zu Kompatibilitätsproblemen kommen.

Wir hoffen, Ihnen mit unserem Online-Support sowie unseren Telefon-Hotlines bei technischen Problemen schnell und effektiv helfen zu können. Unser technischer Support kann Ihnen unter keinen Umständen Spiellösungen oder Cheats liefern.

## TELEFON-SUPPORT

Um Ihnen Zeit und damit Telefonkosten zu sparen, empfehlen wir Ihnen, dass Sie sich vor dem Anruf bei der Hotline einige Notizen zu Ihrem PC machen.

Für eine schnelle Hilfe benötigen wir folgende Daten Ihres PCs:

- Taktfrequenz und Prozessortyp (z.B. Pentium III, 1,2 GHz)
- Arbeitsspeicher (z.B. 32 MB RAM)
- Genaue Bezeichnung der Grafikkarte/Direct X Version
- Vorhandener und freier Festplattenspeicher auf c:/ (in GB)
- Genaue Bezeichnung der Soundkarte
- Modell und Geschwindigkeit des CD-Laufwerks
- Besondere Eingabegeräte (z.B. USB-Maus)
- Bei Multiplayer-Problemen: Modemtyp und Anschlussart (z.B. ISDN)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü und wählen dort den Punkt "Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und bestätigen Sie mit Return.

Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern".

Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Ihrer Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder als spätere Referenz ablegen.

## KONTAKT:

Green Pepper-Support-Team

Telefon: 0900 - 11 00 823

Montag - Freitag 14 - 16 Uhr

0,48 EUR / Min.

Telefax: 02451 - 40 96 42

E-Mail: [support@greenpepper.de](mailto:support@greenpepper.de)

[www.greenpepper.de](http://www.greenpepper.de)



Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.



# Jetzt registrieren und viele Extras kassieren



**Melden Sie sich für die 2K Games Community an und nutzen Sie die vielen Vorteile:**

- Aktuelle News über neue Topspiele, Patches und vieles mehr bekommen Sie automatisch per E-Mail.
- Bei Gewinnspielen können Sie jeden Monat tolle Preise gewinnen, die exklusiv nur unter den Mitgliedern der 2K Games Community verlost werden.
- Über aktuelle Topangebote des Take 2 Shops informieren wir Sie exklusiv vorab. Damit erfahren Sie als Erster, welche Specials es im Onlineshop von Take 2 zu kaufen gibt und zum Teil ausschließlich im Take 2 Shop erhältlich sind.
- Zu Topspielen von 2K Games gibt es exklusive Extras wie z.B. kostenlose Bonus-Maps.
- Die Mitgliedschaft ist für Sie vollkommen kostenlos.

**So werden Sie Mitglied der 2K Games Community:**  
**[www.2kgames.de/register](http://www.2kgames.de/register)**

So einfach ist die Anmeldung:

1. Unter **[www.2kgames.de/register](http://www.2kgames.de/register)** geben Sie Ihre Daten ein.
2. Sie bekommen innerhalb weniger Minuten eine E-Mail zur Bestätigung Ihrer Anmeldung. Dank dieses Verfahrens wird die Sicherheit Ihrer Daten gewährleistet.
3. Wenn Sie auf den Bestätigungs-Link in der E-Mail klicken, ist Ihre Anmeldung erfolgreich abgeschlossen und Sie können nun die vielen Vorteile der 2K Games Community nutzen.