



JADE EMPIRE

TM



BIOWARE®
CORP

2K

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 JADEREICHS

Das 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 Endnutzerlizenzzvereinbarung 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

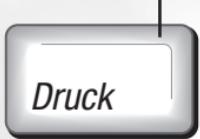
WARNUNG:

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

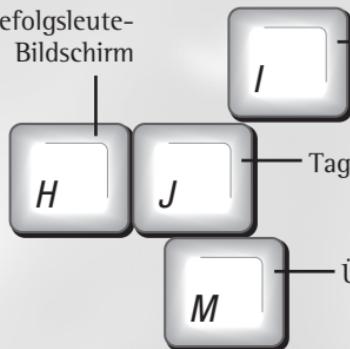
Schnell laden



Screenshot



Gefolgsleute-Bildschirm



Drachen-Amulett

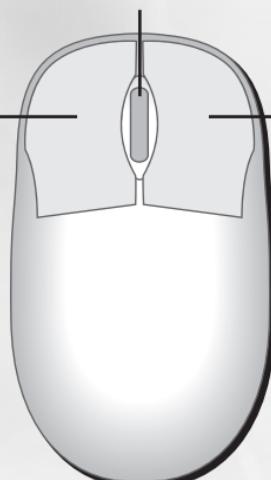


Tagebuch-Bildschirm



Übersichtskarte ein/aus

Drehe das Mausrad, um durch deine Ziele zu schalten



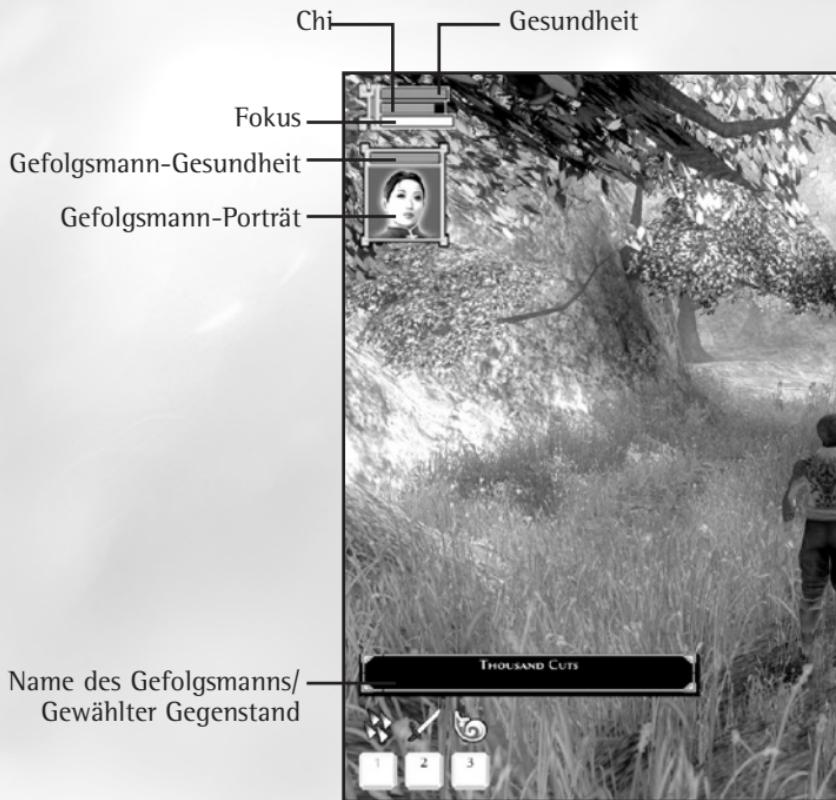
Maustaste 2

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

Maustaste 1

Aktion (sprechen,
Gegenstand
aufheben, etc.)

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



Seitschritt links



Chi-Heilung

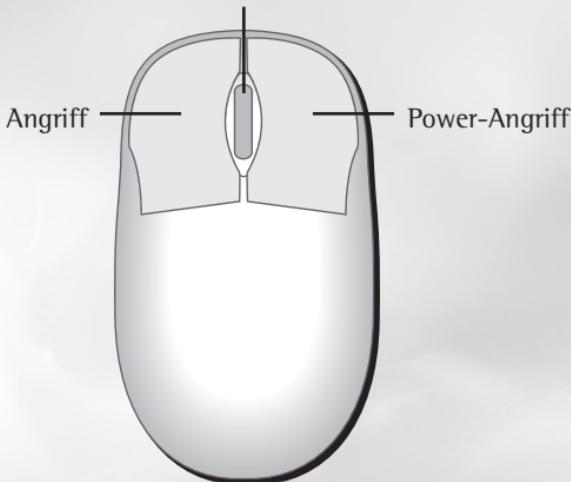


Rückwärts Seitschritt rechts

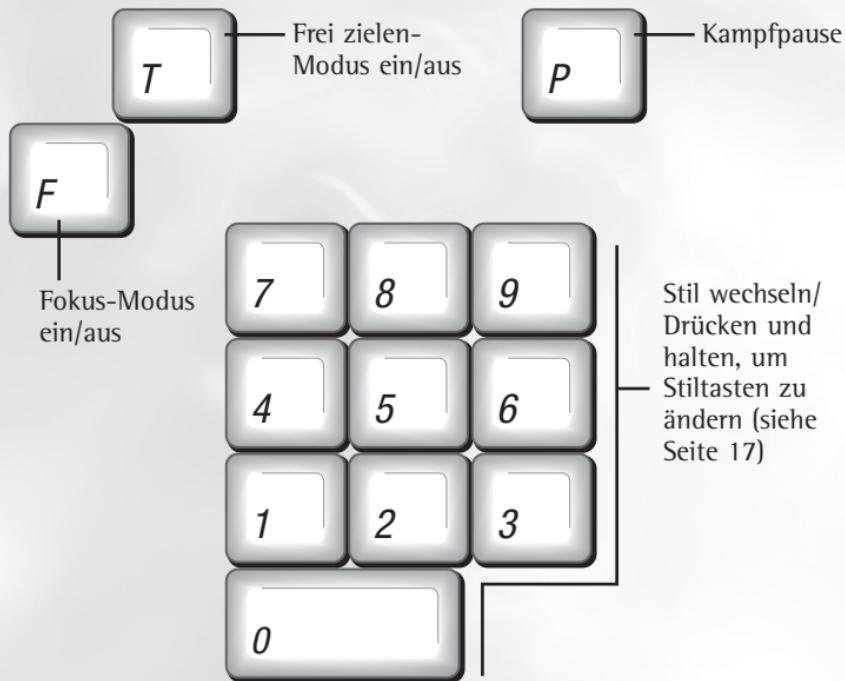
Blocken

Leertaste

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



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

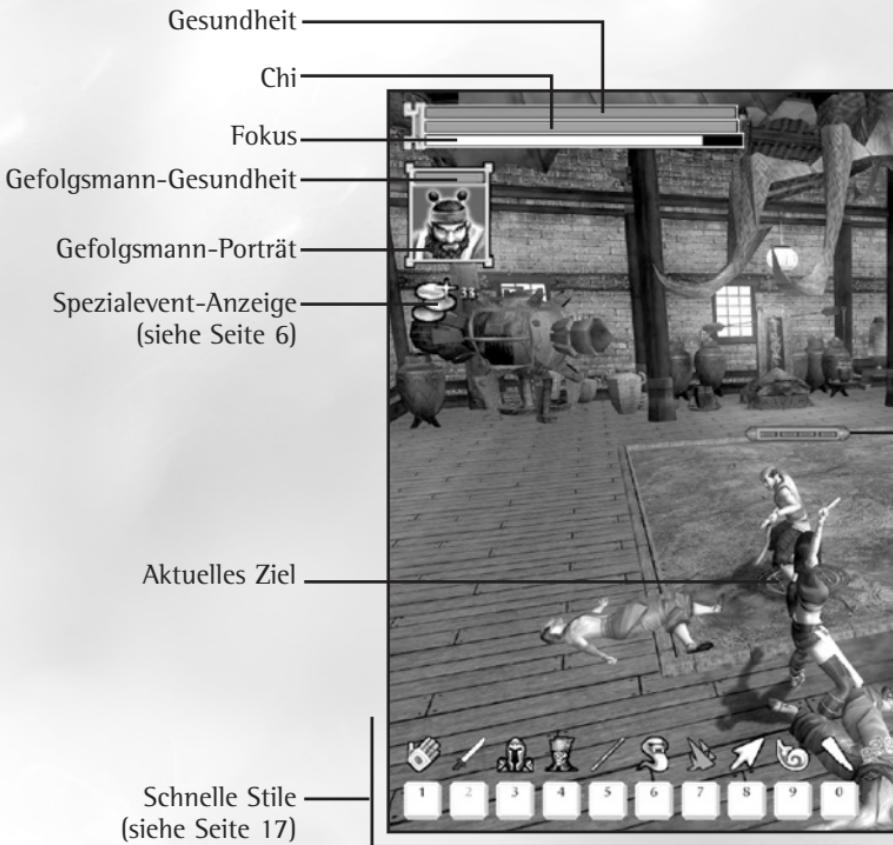
S zweimal antippen - Rückwärtssalto

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)

LEVELAUFSTIEG

Sammle 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.



TRANSFORMATIONSSTILE

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 Zahltaste (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 Angriffskombo 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 Mausrad 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.

UMGEBUNGSAANGRIFF

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" schaltetst du die verfügbaren Ziele nach links durch. Du kannst das Ziel auch mit dem Mausrad 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 Kombo-Angriffe. Diese werden als harmonische Kombos bezeichnet. Möchtest du eine harmonische Kombo ausführen, attackiere deinen Gegner mit einem Power-Angriff und einem Unterstützungsstil. Wird eine harmonische Kombo 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 Kombo 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.
- **AUSGEWAUGT:** 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.
- **FOKUSSCHREIN:** 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 Amulets 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 wurdet. 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 näherrst, 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



Ausgang



Spieler



Laden



Basislager



Story-Charakter



Schrein

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 wechsle 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 Bildschirmeffekten kannst du die Fokus-Spuren und die Helligkeit des Spiels anpassen. Die beste Leistung erreichst du, wenn du die Auflösung und das Anti-Aliasing verringierst. 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" diagonaler 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.
- Fokuspuren: 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 Charakterauswahl-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 duhattest, 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

Moyle 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	CONTRACT ARTISTS Grant Arthur	EDITING Jay Turner
Syn crude Center for Motion and Balance	Dave Cathro	ADDITIONAL DESIGN Rob Bartel
ART DIRECTOR Matthew Goldman	Jez Elford	Preston Watamaniuk
ARTISTS Nolan Cunningham	Paul Hodge	ORIGINAL LANGUAGE DEVELOPMENT Wolf Wikeley
Mike Grills	AUDIO AND EXTERNAL RESOURCES PRODUCER Shauna Perry	DIRECTOR OF DESIGN James Ohlen
Shane Hawco	SOUND DESIGNERS Michael Kent	LOCALIZATION PRODUCER Jenny McKearney
Kevin Hayes	Michael Peter	LOCALIZATION PROGRAMMING Rob Krajcarski
Matthew (Joonseo) Park	Steven Sim	Kris Tan
Eric Poulin	AUDIO LINE PRODUCER Craig Westley	LOCALIZATION LINE PRODUCER John Campbell
Alex Scott	AUDIO PROGRAMMING Don Yakielashek	PRODUCER/PROJECT DIRECTOR Jim Bishop
Shareef Shanawany	ORIGINAL SCORE Jack Wall	CO-EXECUTIVE PRODUCERS AND JOINT CEOs Ray Muzyka
Sean Smailes	ADDITIONAL SOUND DESIGN Dave Chan	Greg Zeschuk
Jason Spykerman	LEAD DESIGNER John Henke	ASSISTANT PRODUCER Sheldon Carter
Rob Sugama	LEAD CINEMATICS DESIGNER Brad Prince	ASSISTANT TECHNICAL PRODUCER Keith Soleski
Rion Swanson	CINEMATICS DESIGNERS Dusty Everman	LINE PRODUCERS Steve "slam" Lam
Jillian Tamaki	James Henley	Chris Klassen
Neil Valeriano	LEAD TECHNICAL DESIGNER Georg Zoeller	PROJECT SCHEDULING MANAGER Duane Webb
John Gallagher	TECHNICAL DESIGNERS Jason Booth	LEAD PROGRAMMING Mark Darrah
Jessicah Mih	Jonathan Epp	PROGRAMMING Rob Boyd
Arun Ram-Mohan	Brent Knowles	Mike Devine
LEAD TECHNICAL Artist Harvey Fong	Emmanuel Lusinchi	Aaryn Flynn
TECHNICAL ARTISTS AND ART TOOLS PROGRAMMING	Cori May	Neil Flynn
Ted Chen	Aidan Scanlan	Daniel Hein
Ben Hindle	Keith Warner	Ryan Hoyle
Lindsay Jorgensen	John Winski	Pat Labine
Suhwan Pak	LEAD WRITERS Luke Kristjanson	Adriana Lopez
Kees Rijnen	Mike Laidlaw	Dan Morris
Steve Runham	WRITERS	Ernesto Novillo
ADDITIONAL ART	Drew Karpyshyn	Jan Sacharuk
Dean Andersen	Peter Thomas	
Warren Heise	Mac Walters	
Tobyn Manthorpe	Brian Kindregan	
Matt Rhodes		
Mike Spalding		
Mike Trottier		
Derek Watts		
Ryan Blanchard		
Mike Leonard		
DIRECTOR OF ART		
Dave Hibbeln		

LEAD GRAPHICS PROGRAMMING	Ryan Plamondon	DIRECTOR OF HUMAN RESOURCES
Patrick Chan	"Evil" Chris Priestly	Lesley Menzies
GRAPHICS PROGRAMMING	Iain Stevens-Guille	HUMAN RESOURCES MANAGER
Brook Bakay	Bruce Venne	Mark Kluchky
Matt Peters	Stanley Woo	
LEAD TOOLS PROGRAMMING	ADDITIONAL QUALITY ASSURANCE	SENIOR EXTERNAL PRODUCER
Chris Christou	Nathan Frederick	Diarmid Clarke
TOOLS PROGRAMMING	Scott Langevin	FINANCE
Marwan (The Coconut)	Andrew Nobbs	Todd Derechey
Audeh	DIRECTOR OF QUALITY ASSURANCE	Jo-Marie Langkow
Jonathan Baldwin	Phillip DeRosa	Cherie Kleparchuk
Lee Bererton	CONTRACT TESTERS	HUMAN RESOURCE COORDINATORS
Christopher Mihalick	Steven Deleeuw	Theresa Baxter
Réjean Poirier	Chris Halina	Leanne Korotash
James Redford	Stephen Ho	SYSTEMS ADMINISTRATION
Sydney Tang	Ryan Hrycun	Julian Karst
Jon Thompson	Brian Mills	Nils Kuhnert
Ryan Warden	Sean Molofee	Dave McGruther
Darren Wong	Celest Morris	Craig Miller
ADDITIONAL PROGRAMMING	Kyle Scott	Brett Tollefson
Derek Beland	Michael Goldman	Duleepa "Dups" Wijayawardhana
John Bible	PUBLIC RELATIONS LEAD	Chris Zeschuk
Sophia Chan	Teresa Cotesta	ADMINISTRATIVE ASSISTANT
Brenon Holmes	PUBLIC RELATIONS SPECIALIST	Teresa Meester
Robert Niewia-domski	Tom Ohle	RECEPTIONIST
Tim Smith	PROMOTIONAL ART	Agnieszka Kokot Goldman
Janice Thoms	Todd Grenier	LEAD VO DIRECTOR
Craig Welburn	Mike Sass	Ginny McSwain
Peter Woytiuk	Colin Walmsley	VO DIRECTION
DIRECTOR OF PROGRAMMING	WEB MANAGER	Rob King
Loren Andruko	Robin Mayne	Caroline Livingstone
TOOLS PROGRAMMING LEAD	WEB DEVELOPERS	CASTING SERVICES
Don Moar	Johnn Four	TikiMan Casting
GRAPHICS PROGRAMMING LEAD	Jeff Marvin	VO RECORDED AT
Jason Knipe	CLIENT CARE SPECIALIST	Technicolor Sound Services
QUALITY ASSURANCE LEAD	Jason Barlow	Blackman Productions Inc.
Alain Baxter	COMMUNITY MANAGER	VOICE ACTORS
QUALITY ASSURANCE	Jay Watamaniuk	Jocelyn Ahlf
Guillaume Bourbonnière	DIRECTOR OF MARKETING	Julien Arnold
Derrick Collins	Craig Priddle	April Banigan
Mitchell T. Fujino	DIRECTOR OF FINANCE AND SYSTEMS ADMINISTRATION	Shannon Blanchete
Keith "K2" Hayward	Richard Iwaniuk	Wes Borg
Rob Henry	DIRECTOR OF BUSINESS AND LEGAL SERVICES	Andrew Bowen
Scott Horner	Robert Kallir	Victor Brandt
Sam Johnson		Coralie Cairns
Curtis Knecht		Joey Camen
Alex Lucas		Clinton Carew
Bob McCabe		

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 Juvodits
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 Rootsmaert

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 Philiyaw
Bonnie Ross
Phil Spencer
Ryan Wilkerson
Everyone at Microsoft Corporation who contributed on the Jade Empire project

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 Rehfeld
ART DIRECTOR, CREATIVE SERVICES
Lesley Zinn
WEB MANAGER
Gabe Abarcar
WEB DESIGNER
John Kauderer

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

GAME ANALYSTS	SHADOW PRODUCER	James Ellingford
Jim Yang	Denby Grace	James Quinlan
Walt Williams		Jan Sturm
STRATEGIC SALES AND LICENSING MANAGER	DEVELOPMENT TEAM	Jochen Färber
Paul Crockett	Mark Ward	Jochen Till
PRODUCTION MANAGER	Sajjad Majid	Jose Antonio Muñoz-Calero
Jack Scalici	Daniel Bailie	Fernandez
QUALITY ASSURANCE DIRECTOR	LOCALISATION MANAGER	Leigh Harris
Lawrence Durham	Scott Morrow	Monica Puricelli
QUALITY ASSURANCE LEAD	2K GAMES INTERNATIONAL QA	Nasko Fejza
Michael Chang	QA MANAGER	Nguyen Doan
QUALITY ASSURANCE SENIOR	Chris Rowley	Nico Grupp
Tristan Clark	LOCALISATION SUPERVISOR	Olivier Troit
TESTERS	Iain Willows	Onno Bos
Dimitri Becerra	FUNCTIONALITY SUPERVISOR	Raquel Garcia Gonzalez
Griffin Funk	Domenic Giannone	Rob Bartholomew
Ian Clark	LEAD QA TECHNICIAN	Rob Donald
Larry J. Bolden	Steve Manners	Sandra Dosch
Tyler Harris	LOCALISATION PROJECT LEAD	Sandra Melero
Josh Chastain	Terryll Garrison	Sarah Seaby
Karen McOscar	LOCALISATION QA TECHNICIANS	Serhad Koro
Sean Miller	Nicolas Adam	Simon Ramsey
Kevan Killion	Alessandro Cilano	Snezana Stojanovska
Mark Todd	Karen Rodriguez Anadón	Patrick Grigutsch
NETWORK ADMINISTRATOR	Beatriz Gonzalez	Tom Baker
James Curry	Didier Pruvot	Valentine Heliot
NETWORK TECHNICIAN/ PRODUCT SUPPORT	Mirko Stoeckigt	Warner Guinée
Adam Birstock	Sebastian Sparr	Zoran Roso
2K INTERNATIONAL	Marco Angiuoni	SPECIAL THANKS
GENERAL MANAGER	Alessandro Gatti	Marc Berman
Neil Ralley	Adele Dalena	Alice Chuang
INTERNATIONAL PR DIRECTOR	Hugo Sieiro	David Boutry
Markus Wilding	Sebastian Frank	Scott DeFreitas
INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR	MASTERING ENGINEER	David Edwards
Matthias Wehner	Wayne Boyce	Dan Einzig
INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER	EUROPEAN PUBLISHING TEAM	Steve Glickstein
Ben Wyer-Roberts	Adrian Lawton	David Ismailer
INTERNATIONAL PR MANAGER	Andreas Traxler	Jenn Kolbe
Karl Unterholzner	Anthony Dodd	Jerry Luna
LICENSING DIRECTOR	Barbara Ruocco	Xenia Mul
Claire Roberts	Ben Payne	Tim Perry
DEVELOPMENT MANAGER	Ben Seccombe	Peter Shin
Fernando Melo	Cristiana Colombo	Drew Smith
	Fabio Gusmaroli	Take-Two Sales
	Federico Clonfero	Nan Teh
	Giovanni Oldani	Natalya Wilson
	Isabelle Jacober	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, Nutzungsgestaltungen 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, Vorrätigthalten 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 Netzwerk Lizenz.

§ 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 und 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 Spielauflösungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) 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 Nutzungsgestaltung 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 Spieliösungen 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

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**

So einfach ist die Anmeldung:

1. Unter 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.