

ÍNDICE

La historia del Imperio de Jade	1
Configuración e instalación	2
Controles de exploración	4
Pantalla de exploración	6
Controles de combate	8
Pantalla de combate	10
Elige tu camino	12
Características principales	12
Características secundarias	13
Habilidades de conversación	14
Iconos del menú del juego	14
Subir de nivel	16
Estilos de combate	16
Estilos rápidos	17
Combate básico	18
Combate avanzado	19
Amuleto de Dragón y gemas de esencia	22
Seguidores	22
Enemigos	23
Minimapa	24
Mapa de la zona	24
Diario y misiones	25
Créditos	30

LA HISTORIA DEL IMPERIO DE JADE

El Imperio de Jade. Creado de la Nada por la voluntad del Gran Dragón y bendecido desde su nacimiento, es el corazón del mundo civilizado: un manantial de cultura en un mar de barbarie.

La majestuosidad de la Dinastía Sun ha guiado a los nuestros durante generaciones y ha mantenido nuestra prosperidad a lo largo de los tiempos.

La paz del reino solo se rompió cuando la propia naturaleza se rebeló y marchitó la tierra con una década de sequía. Pero el Emperador Sun Hai no estaba dispuesto a permitir tal cosa. Tanto es así que, cuando declaró el fin de la Larga Sequía, ésta realmente terminó.

Aunque te criaron lejos de la benevolente mirada del Emperador, has aprendido mucho aquí, en Dos Ríos, incluido el dominio de tu cuerpo y mente. Ahora se acerca el final de tu etapa en esta escuela fronteriza. Pronto viajarás más allá de la protección de Dos Ríos y la experiencia sustituirá a las enseñanzas. Recuerda: aunque el Imperio se extiende hasta muy lejos, poderosos espíritus acechan bajo la superficie y la amenaza del caos siempre está presente.

Es normal que un huérfano como tú tenga tantas preguntas. Hasta ahora, tus preguntas solo han encontrado el silencio. Quizá este día te lleguen al fin las respuestas.

CONFIGURACIÓN E INSTALACIÓN

1. Inicia Windows® XP y sal del resto de las aplicaciones.
2. Introduce el disco de instalación de *Jade Empire: Special Edition* en el lector de DVD.
3. Si la función de reproducción automática está activada, aparecerá una pantalla de presentación. Haz clic en el botón "Instalar el juego". En caso contrario, haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows y, a continuación, haz clic en "Ejecutar...". Escribe "D:\Setup" y haz clic en "Aceptar" (nota: si el lector de DVD no tiene asignada la letra D, cámbiala por la que corresponda).
4. La primera ventana te pedirá que selecciones el idioma que quieras que use el instalador. Cuando estés satisfecho con la selección, haz clic en "Aceptar".
5. La siguiente ventana te pedirá que, antes de iniciar la instalación de *Jade Empire: Special Edition*, cierres los otros programas que se estén ejecutando. Hazlo y, a continuación, haz clic en "Siguiente" para continuar.
6. Esta ventana muestra el Acuerdo de licencia de usuario final de *Jade Empire: Special Edition*. Léelo y, si estás de acuerdo con los términos y condiciones, elige "Acepto". Luego haz clic en el botón "Acepto" para continuar con el proceso de instalación.
7. A continuación, elige una ruta de instalación para el juego. Acepta la ubicación predeterminada o elige otra. Cuando estés satisfecho con la ubicación elegida, haz clic en "Siguiente" para continuar con la instalación (nota: si bien *Jade Empire* no es oficialmente compatible con Windows Vista, te recomendamos que instales *Jade Empire: Special Edition* en el directorio "Archivos de programa" si vas a intentar ejecutar el juego en ese sistema operativo).
8. Selecciona una carpeta del menú Inicio para *Jade Empire: Special Edition*. Acepta la ubicación predeterminada o elige otra. Si no quieres que se cree una carpeta en el menú Inicio, haz clic en la casilla "No crear una carpeta en el menú Inicio". Cuando hayas elegido la opción deseada, haz clic en el botón "Siguiente" para continuar.

9. Selecciona los accesos directos que quieras que se creen. Puedes elegir que se creen accesos directos en el escritorio, en la barra de inicio rápido o en ninguna de esas ubicaciones. Tras elegir la opción deseada, haz clic en el botón "Siguiente" para continuar.
10. A continuación, se iniciará la instalación de *Jade Empire: Special Edition*. Cuando recibas el mensaje "Instalación completada", haz clic en el botón "Siguiente" para continuar.
11. *Jade Empire: Special Edition* se ha instalado correctamente. Elige "Ejecutar *Jade Empire*" para iniciar el juego de inmediato, o "Ver Readme.txt (Léame)" para ver el archivo Readme (Léame), en el que encontrarás información del juego actualizada con datos posteriores a la impresión del manual.

Nota: Debes introducir el disco de *Jade Empire: Special Edition* en el lector de DVD para jugar.

INSTALACIÓN DE DIRECTX®

Jade Empire: Special Edition necesita DirectX® 9.0 (febrero de 2006) o superior para ejecutarse. Si DirectX® 9.0 (febrero de 2006) o superior no está instalado en el equipo, haz clic en "Sí" cuando se te pregunte si quieres instalarlo (nota: *Jade Empire: Special Edition* necesita DirectX® 9.0 (febrero de 2006) o una versión posterior para ejecutarse).

ARCHIVO README (LÉAME)

El disco DVD de *Jade Empire: Special Edition* contiene un archivo Readme (Léame) en el que encontrarás información actualizada del juego. Te recomendamos que dediques el tiempo necesario a leer este archivo para conocer los cambios realizados tras la impresión del manual, así como otros datos.

Para ver este archivo, haz doble clic en él desde el directorio de *Jade Empire: Special Edition* del disco duro (normalmente c:\Archivos de programa\Jade Empire\docs\readme_es.txt). También puedes hacer clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows, elegir Todos los programas, *Jade Empire* y, por último, Ver Readme.txt (Léame).

CONTROLES DE EXPLORACIÓN

Mostrar menú del juego



Guardado rápido



Carga rápida



Captura pantalla



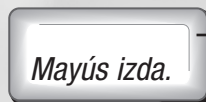
Desplazar hacia la derecha los objetivos enemigos



Desplazar hacia la izquierda los objetivos



Activar/Desactivar modo concentración



Curación por chi



Activar caminar/correr

Pantalla seguidor



Amuleto

Pantalla diario



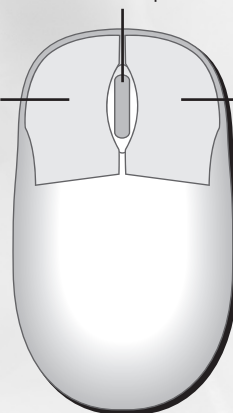
Activar minimapa



El desplazamiento de la rueda del ratón permite recorrer objetivos

Acción
(hablar, recoger un objeto, etc.)

Activar minimapa
(pequeño/grande/no;
ver pág. 24)








AVISO:

Jade Empire no es compatible con el uso de Alt+Tab, por lo que pueden producirse problemas si se utiliza esta combinación de teclas.

PANTALLA DE EXPLORACIÓN



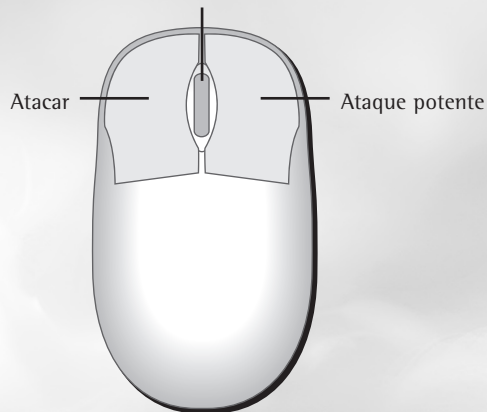
INDICADORES DE SUCESO ESPECIAL

-  Nueva anotación en el diario (ver pág. 25)
-  Plata recibida
-  Subida de nivel (ver pág. 15)
-  Puntos de Mano Abierta
-  Puntos de Puño Cerrado

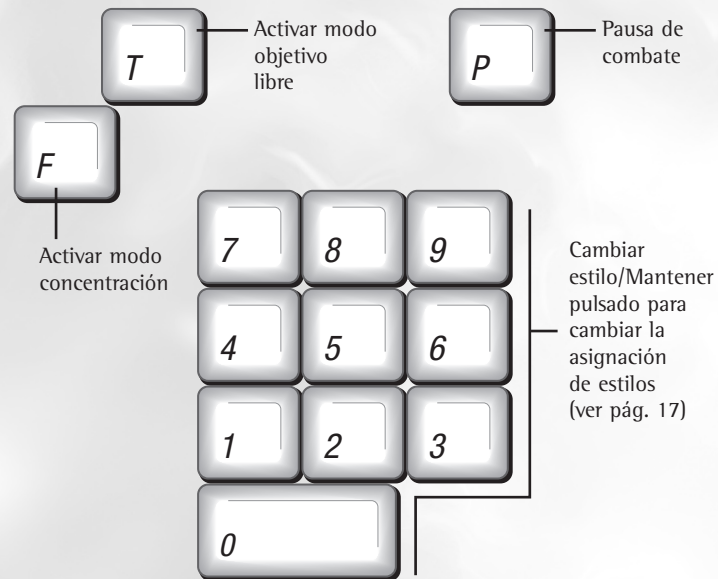
CONTROLES DE COMBATE



Pulsar para bloquear y desplazar para cambiar de objetivo durante el combate



Encontrarás más información relativa al combate básico y avanzado en las págs. 16-19.



MOVIMIENTOS COMBINADOS

Botón del ratón 1, Botón del ratón 1,	
Botón del ratón 1	Combo de ataque
Botón del ratón 1 + Botón del ratón 2	Ataque de área
Doble pulsación W	Saltar adelante
Doble pulsación S	Saltar atrás
Doble pulsación A	Esquivar rodando a izquierda
Doble pulsación D	Esquivar rodando a derecha

Los combos armónicos son técnicas poderosas y devastadoras que utilizan múltiples estilos. Encontrarás más información en la pág. 20.

PANTALLA DE COMBATE



HACER RETROCEDER A LOS ENEMIGOS

Si te ves desbordado por la superioridad numérica, utiliza un ataque de área (botón del ratón 1 + botón del ratón 2) para conseguir un poco de margen de maniobra.

MENSAJES DE EFECTO SOBRE EL ESTADO

Cuando un personaje es alcanzado por un efecto que causa daño con el paso del tiempo o aplica un estado, como el veneno o la parálisis, el nombre de dicho efecto se muestra sobre su cabeza (ver pág. 20).

ELIGE TU CAMINO

Antes de que tu viaje dé comienzo, elige un tipo de personaje desde la pantalla de selección de personaje. Selecciona "Personalizado" para personalizar las estadísticas y el nombre de tu personaje, o elige "Aceptar" para seguir adelante con las estadísticas y el nombre predeterminado.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Cuerpo, Espíritu y Mente trabajan en armonía para crear un conjunto unificado, pero cada uno de estos elementos determina un aspecto distinto de tus habilidades. Puedes aumentar cualquiera de ellos a medida que ganes experiencia durante tus aventuras.

Para consultar tus niveles de características principales o secundarias, pulsa la tecla ESC para acceder al menú del juego, y luego pulsa las teclas Tab o Mayús+Tab para desplazarte hasta la pantalla de la hoja de personaje.

- **CUERPO:** Mide tu capacidad de resistencia al daño sufrido en combate. Influye en la característica secundaria Vitalidad.
- **ESPIRITU:** Demuestra tu capacidad para manipular la energía interna llamada "chi". Influye en la característica secundaria Chi.
- **MENTE:** Refleja tu capacidad para improvisar. Influye en la característica secundaria Concentración.

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

En combate, entran en juego tus características secundarias Vitalidad, Concentración y Chi. Estas características derivan directamente de tus características principales, pero también se pueden aumentar empleando técnicas especiales y gemas de esencia (ver pág. 22).

- **VITALIDAD:** Disminuye al sufrir daño. Puedes pulsar la tecla Mayús izquierda para curarte rápidamente empleando tu Chi. Para recuperarla, recoge mejoras de Vitalidad durante el combate. Si tu Vitalidad llega a cero, morirás.
- **CONCENTRACIÓN:** Disminuye cuando entras en el modo concentración o cuando utilizas un estilo de arma. Cuando pulses la tecla F para concentrar tu mente, tus enemigos parecerán volverse más lentos mientras que tú seguirás moviéndote a una velocidad normal. Para recuperar energía de Concentración, hazte con las mejoras de los enemigos caídos o visita los santuarios de Concentración en el modo exploración.
- **CHI:** Disminuye cuando utilizas la curación por chi (por defecto, la tecla Mayús izquierda), golpes mejorados mediante el chi (por defecto, la tecla E) o ataques de estilos de transformación o de magia. Para recuperar Chi, recoge mejoras de los enemigos caídos, róbaselo a tus enemigos con el estilo del Ladrón de Espíritus o visita santuarios de Chi en el modo exploración.

UTILIZAR Y AUMENTAR EL CHI

Utiliza el Chi como materia prima para los estilos de magia, para aumentar el daño de tus ataques y para curarte. Para que éste aumente, incrementa tu Espíritu al ganar niveles (ver pág. 15) o utiliza determinadas gemas de esencia y técnicas (ver pág. 22).

HABILIDADES DE CONVERSACIÓN

Tal y como aconseja la prudencia, el uso de la fuerza no siempre es necesario. En algunos casos, es posible que puedas derrotar a un enemigo sin más ayuda que la de tus palabras. Para mejorar una habilidad de conversación, aumenta tus características principales (ver pág. 12) o equipa gemas de esencia especiales (ver pág. 22).

Para consultar tus niveles de habilidad de conversación, pulsa la tecla ESC para acceder al menú del juego, pulsa las teclas Tab o Mayús+Tab para desplazarte hasta la pantalla de la hoja de personaje y haz clic en "Habilidades".

- **ENCANTO:** Para influir en tu interlocutor mediante la cordialidad y la adulación. Depende de tus características principales de Mente y Cuerpo.
- **INTUICIÓN:** Para razonar con tu interlocutor o emplear tu percepción para determinar qué puede persuadirlo. Depende de tus características principales de Mente y Espíritu.
- **INTIMIDACIÓN:** Para impresionar a tu interlocutor con tu presencia física. Depende de tus características principales de Cuerpo y Espíritu.

ICONOS DEL MENÚ DEL JUEGO

Pulsa ESC para acceder al menú del juego. Utiliza las teclas Tab o Mayús+Tab para desplazarte.



Hoja de personaje
(ver pág. 14–17)



Mapa
(ver pág. 24)



Seguidores
(ver pág. 22)



Cargar partida
(ver pág. 26)



Estilos
(ver pág. 16)



Guardar partida
(ver pág. 26)



Amuleto
(ver pág. 22)



Opciones
(ver pág. 26)



Diario
(ver pág. 25)

SUBIR DE NIVEL

A medida que ganas puntos de experiencia (PX), puedes aumentar tus habilidades como estimes oportuno. Al igual que un enorme oso se amilana ante una manada de astutos lobos, el guerrero poderoso será derrotado si únicamente ejercita su cuerpo. El equilibrio es la clave de todas las cosas.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Ganas PX al derrotar a enemigos en combate, al completar misiones y por demostrar tu habilidad en ciertas conversaciones. Cuando dispongas de suficientes PX para subir de nivel, obtendrás una cantidad de puntos de característica y de estilo que podrás utilizar para hacer más poderoso a tu personaje. Fíjate en el icono en forma de flecha que aparece cada vez que aumenta tu nivel.

PUNTOS DE CARACTERÍSTICA Y DE ESTILO

Cuando alcances determinados niveles de experiencia, recibirás tanto puntos de característica como puntos de estilo. Pulsa ESC para acceder al menú del juego. Ve a la pantalla del personaje y haz clic izquierdo en tu personaje. Puedes gastar los nuevos puntos de característica en la pantalla de hoja de personaje y los nuevos puntos de estilo en la pantalla de estilos (usa las teclas Tab o Mayús+Tab para desplazarte por las pantallas).

NOTA: Cuando realices tus selecciones finales, ya no podrás cambiarlas.

AUMENTAR LA CONCENTRACIÓN

Los estilos de arma y el modo concentración son extremadamente potentes, pero consumen Concentración rápidamente. Si deseas utilizar estas capacidades en combate, aumenta la característica Mente cuando subas de nivel.

ESTILOS DE COMBATE



ESTILOS DE LUCHA

Los estilos de lucha son los estilos de combate más prácticos. Todos causan daño, pero cada uno varía en velocidad y potencia.

Nota estratégica: Los gólems son inmunes a los estilos de lucha.



ESTILOS DE MAGIA

Los estilos de magia se alimentan de tus reservas de Chi. Además de causar daño, por lo general provocan efectos de mayor duración tales como congelación o parálisis (ver pág. 20). Dado el formidable alcance y el poder de estos estilos, quienes no tengan un Chi lo bastante alto no podrán usarlos durante mucho tiempo.

Nota estratégica: Los demonios y los gólems son inmunes a los estilos de magia.



ESTILOS DE ARMA

Los estilos de arma gozan de un excelente alcance y velocidad, pero estas ventajas tienen un precio. Cada ataque consume tu Concentración, por lo cual el uso de estos estilos produce un cansancio excesivo en batallas largas.

Nota estratégica: Los espíritus son inmunes a los estilos de arma.



ESTILOS DE TRANSFORMACIÓN

Para aprender estilos de transformación, debes absorber el espíritu de un enemigo caído, un hecho nada frecuente. Aunque tienen un significativo coste de Chi, estos estilos te confieren temporalmente el inmenso poder y los temibles ataques especiales de la bestia caída a la que emulas.



ESTILOS DE APOYO

Los estilos de apoyo no causan un daño directo, pero si se hace un uso estratégico de ellos, pueden mejorar otros estilos. Utiliza los estilos de apoyo para frenar, aturdir o paralizar a tus enemigos.

Nota estratégica: Los demonios, los espíritus y los gólems son inmunes a los estilos de apoyo.

Utiliza el Chi para mejorar tus estilos de combate (ver pág. 19).

ESTILOS RÁPIDOS

Como hábil luchador que eres, nunca debes olvidar tu entrenamiento; así podrás cambiar de estilo en cuanto sea necesario. Recuerda los puntos débiles y fuertes de cada estilo y pulsa las teclas numéricas (0-9) para cambiar de estilo instantáneamente mientras combates.

Los cuatro primeros estilos que aprendas se asignarán automáticamente a las teclas numéricas (1-4). No obstante, puedes modificar esas asignaciones como desees, incluso durante un combate.

PARA ASIGNAR UN ESTILO A (0-9)

1. Si mantienes pulsada una tecla numérica (0-9) se mostrará un menú con una lista de todos los estilos de combate conocidos y su asignación de teclado actual (si existe).
2. Utiliza las teclas del cursor para seleccionar un nuevo estilo que asignar a la tecla numérica (0-9).
3. Después de seleccionar el estilo, el menú se cerrará y el estilo recién asignado pasará a ser el estilo actualmente seleccionado.

INMUNIDADES

Muchas criaturas son inmunes a ciertos tipos de estilo. Por ejemplo, los espíritus son inmunes a los estilos de apoyo y de arma. Experimenta con distintos estilos contra esos enemigos.

COMBATE BÁSICO

ATACAR

Si pulsas el botón 1 del ratón se realizará el ataque básico de cualquier estilo de combate. Para encadenar un poderoso "combo" de ataque, pulsa rápidamente el botón 1 del ratón.

PARAR

Pulsa la barra espaciadora para defenderte de ataques básicos (botón 1 del ratón) y ataques de área (botón 1 del ratón + botón 2 del ratón), pero ten cuidado con los imparables ataques potentes (botón 2 del ratón). Si mantienes pulsada la rueda del ratón, también bloquearás los ataques básicos y los de área.

ATAQUE POTENTE

Pulsa el botón 2 del ratón para ejecutar un ataque lento pero poderoso, capaz de atravesar cualquier guardia. Dada su lentitud, puede ser interrumpido por un ataque más rápido (botón 1 del ratón).

ATAQUE DE ÁREA

Haz clic con el botón 1 del ratón y el botón 2 del ratón al mismo tiempo para derribar a todos los rivales que te rodean. La mayoría de los ataques de área no causan ningún daño. Además, recuerda que puedes pulsar la barra espaciadora para bloquear un ataque de área.

ESQUIVAR

Para salir de una mala situación o evitar el ataque especial de un enemigo, pulsa una tecla de dirección dos veces seguidas para esquivar en esa dirección.

OBJETIVO

Pulsa la tecla Tab para fijar como objetivo a un rival distinto. Pulsa la tecla Tab de nuevo para pasar al siguiente objetivo hacia tu derecha; si pulsas la tecla Q, pasarás al siguiente objetivo hacia tu izquierda. La rueda del ratón también permite cambiar de objetivo.

MODO OBJETIVO LIBRE

Pulsa la tecla T para liberar el bloqueo del objetivo sobre un enemigo y moverte con mayor libertad por la zona de combate. Para volver a fijar un objetivo, pulsa la tecla Tab (o la tecla Q).

COMBATE AVANZADO

PAUSA DE COMBATE

Durante la pausa puedes cambiar de estilo de combate y también de objetivo. Pulsa la tecla P para entrar o salir del modo pausa táctica.

MODO CONCENTRACIÓN

Al concentrarte mentalmente durante el combate, los enemigos parecen frenarse mientras tú mantienes tu claridad mental y tu velocidad física. Cuando estés explorando, el modo concentración te permitirá correr muy rápido. Pulsa la tecla F para entrar o salir del modo concentración, pero recuerda que durante el tiempo que pases en este modo, se irá consumiendo tu energía de Concentración. Para recuperar energía de Concentración, recoge mejoras de los enemigos caídos o visita santuarios de Concentración en el modo exploración.

GOLPE DE CHI

Pulsa la tecla E para cargar tus ataques con Chi; mientras estés en el modo golpe de chi, todos tus ataques causarán más daño. Pulsa la tecla E de nuevo para salir del modo golpe de chi. Para recuperar Chi, recoge mejoras de los enemigos caídos, usa el estilo del Ladrón de Espíritus para robárselo a tus enemigos o visita fuentes de Espíritu en el modo exploración.

CURACIÓN POR CHI

Mantén pulsada la tecla Mayús izquierda para emplear el Chi en curar a tu personaje. Seguirás curándote mientras mantengas pulsada la tecla Mayús izquierda y te quede Chi, o hasta que tu barra de Vitalidad esté llena.

COMBOS ARMÓNICOS

Algunos ataques de los estilos de magia o de apoyo desencadenan ataques combinados muy efectivos que se conocen como "combos armónicos". Para activar un combo armónico, realiza un ataque potente contra un rival con un estilo de apoyo. Cuando se activa un combo armónico, aparece un contador de tiempo alrededor de los pies del enemigo que esté fijado como objetivo. Mientras ese contador se mantenga visible, cambia a un estilo de lucha y, a continuación, haz clic con el botón 2 del ratón para terminar el combo con un ataque potente.



EFFECTOS SOBRE EL ESTADO

Algunos estilos de combate incluyen ataques que provocan daño de formas especiales. Recuerda que algunos enemigos y estilos de combate son inmunes a ciertos efectos sobre el estado.

- **VENENO:** La Vitalidad del objetivo se reduce hasta que el efecto se disipa.
- **EN LLAMAS:** El objetivo arde y su Vitalidad se reduce hasta que el efecto se disipa. Los enemigos no pueden atacar mientras están en llamas.
- **CONGELACIÓN:** El objetivo queda encerrado en un bloque de hielo y su Vitalidad se reduce hasta que el efecto se disipa.
- **RALENTIZACIÓN:** El movimiento del objetivo y su velocidad de ataque se frenan hasta que el efecto se disipa.
- **PARÁLISIS:** El objetivo queda inmovilizado hasta que el efecto se disipa.
- **CONMOCIÓN:** Los enemigos tampoco pueden atacar mientras sufren una conmoción.
- **DESORIENTACIÓN:** El objetivo deambula sin rumbo fijo y no puede atacar hasta que el efecto desaparece.
- **ABSORCIÓN:** El objetivo queda aturrido y su Chi se canaliza hacia el atacante.

MEJORAS

A veces, los enemigos derrotados dejan caer mejoras que restauran tus características o te hacen más potente en combate.

- **VITALIDAD:** Restaura un poco de Vitalidad.
- **CHI:** Restaura un poco de Chi.
- **CONCENTRACIÓN:** Restaura un poco de Concentración.
- **RESTAURAR TODO:** Restaura un poco de Vitalidad, de Concentración y de Chi.
- **IMPARABLE:** Hace que todos los ataques sean imparables durante un breve periodo.

SANTUARIOS

El Imperio de Jade es una tierra de tradiciones, salpicada de santuarios en los que puedes recuperar Vitalidad, Chi y Concentración. Para utilizar un santuario, colócate frente a él y haz clic con el botón 1 del ratón.

- **FUENTE DE ESPÍRITU:** Restaura por completo la Vitalidad y el Chi.
- **SANTUARIO DE CONCENTRACIÓN:** Restaura la Concentración por completo.

TÉCNICAS

Existen unos tipos de entrenamiento poderosos y poco comunes llamados técnicas. Éstas aparecen bajo muchas formas distintas, pero todas ellas son permanentes, así que elige sabiamente antes de aceptar una nueva. Por otra parte, puedes descubrir técnicas ocultas. Haz clic en "Técnicas", en la pantalla de la hoja de personaje, para ver una lista de las técnicas que has adquirido.

AMULETO DE DRAGÓN Y GEMAS DE ESENCIA

Para la mayoría, las gemas de esencia no parecen ser más que piedras corrientes o piezas de joyería. Pero para aquellos que han aprendido a utilizarlas, son una fuente de poder espiritual. Cuado se colocan las gemas de esencia en el Amuleto de Dragón, el portador puede canalizar el poder de dichas gemas y mejorar así sus propias capacidades.

PARA ACCEDER A TU AMULETO DE DRAGÓN

1. Pulsa la tecla ESC para acceder al menú del juego y usa las teclas Tab o Mayús+Tab para desplazarte hasta la pantalla del amuleto (también se puede acceder a esta pantalla con la tecla I).
2. En la ventana de la izquierda, haz clic en una gema para resaltarla con el ratón o bien utiliza las teclas de cursor del teclado.
3. Haz clic para seleccionarla o pulsa la tecla Intro para añadirla o quitarla del amuleto.

SEGUIDORES

Habrá quienes se sientan atraídos por tu búsqueda y tu persona. Con una causa tan importante como la tuya, incluso aquéllos poco dotados para la magia se sienten instintivamente motivados por la naturaleza de tu misión y ansían tomar parte en ella. No obstante, ten cuidado a la hora de elegir a quién aceptas en tu círculo.

Aunque conseguirás muchos seguidores, solo uno puede acompañarte en todo momento, y cada uno te apoyará de una forma distinta. Para cambiar de seguidores o modificar su conducta a la hora de combatir, pulsa la tecla ESC para acceder al menú del juego y usa las teclas Tab o Mayús+Tab para desplazarte hasta la pantalla de seguidores.

Para cambiar de seguidores, resalta y selecciona al seguidor deseado en la pantalla de seguidores; para ello, haz clic en su retrato o usa las teclas del cursor y pulsa la tecla Intro para seleccionar. Recuerda que, en ciertos casos, como durante un combate, no puedes cambiar de seguidor.

Para alternar entre los modos de ataque y de apoyo, elige un seguidor y pulsa el botón de ataque o de apoyo.

ESTRELLA DEL ALBA

Al igual que a ti, a Estrella del Alba la trajeron hasta Dos Ríos en su infancia. Si tenemos en cuenta su amabilidad generalizada con todo el mundo, no es de extrañar que entablaseis una amistad íntima. Pero, pese a su carácter bondadoso, muchos aldeanos la consideran extraña y murmuran que habla con fantasmas. Ella te ha acompañado a lo largo de tus años de aprendizaje, así que sería sensato mantenerla a tu lado, cerca de ti, durante las pruebas que te esperan.

ZU EL SAGAZ

El ermitaño del pantano es un hombre cuyas manos están manchadas; sus cicatrices dan fe de sus muchas batallas. Su habilidad en combate es incuestionable, pero su lealtad a tu causa no está tan clara.

ENEMIGOS

En estos tiempos, el peligro acecha en cada rincón de la tierra. Algunos de esos peligros tienen su origen en este mundo y otros provienen del más allá.

BANDIDOS

Estos canallas suelen vagar por el campo y viven a costa de los viajeros agotados. Pero, en vista de que los acontecimientos más recientes han hecho que la mayoría de los ciudadanos no se alejen mucho de la seguridad de sus hogares, estos sinvergüenzas sanguinarios se han desesperado y ahora atacan los pueblos abiertamente.

MANO DE LA MUERTE

Son pocos los que osan pronunciar el nombre del consejero del Emperador, pero todos lo temen. Casi nada se sabe de Mano de la Muerte, el líder de los sombríos Asesinos del Loto. Unos pocos valientes dan a entender que el Emperador confía en sus consejos más de lo que sería prudente.

ENCUENTROS DE COMBATE

Cada vez que te acerques a un rival que esté preparado para luchar, entrarás automáticamente en el modo combate. Puedes pulsar la tecla T para moverte con mayor libertad en el modo objetivo libre, pero no puedes abandonar la zona de combate hasta que hayas terminado con tu enemigo.

MINIMAPA

Para ver un minimapa de tu entorno más inmediato, haz clic con el botón 2 del ratón o pulsa la tecla M desde el modo exploración (ver pág. 7). Pulsa o haz clic repetidamente para alternar entre un mapa pequeño, uno grande o ninguno.

Las zonas en las que has estado se muestran claramente, mientras que las áreas que todavía no has explorado aparecen oscuras. Después de que hayas visitado una zona importante, ésta quedará identificada en el minimapa y marcada con un icono.

MAPA DE LA ZONA

El mapa de la zona, que es de mayor tamaño, muestra el área en la que te encuentras; los personajes y lugares importantes aparecen resaltados. Para ver ese mapa, pulsa la tecla ESC para acceder al menú del juego y utiliza las teclas Tab o Mayús+Tab para desplazarte hasta la pantalla del mapa.

Iconos del mapa de la zona



Punto de interés



Salida



Jugador



Tienda



Campamento



Personaje con trama



Santuario

DIARIO Y MISIONES

Utiliza el diario para recordar los detalles de las misiones. La información importante quedará registrada automáticamente. Mientras te esfuerzas por llevar a cabo las tareas que se te encomiendan, ten presente que rara vez hay una única forma de realizarlas: las decisiones que tomes afectarán a tu personaje, a tus seguidores y al mundo en general.

PARA ACCEDER A TU DIARIO

1. Pulsa la tecla ESC para acceder al menú del juego y usa las teclas Tab o Mayús+Tab para desplazarte hasta la pantalla del diario (también se puede acceder a esta pantalla con la tecla J).
2. Haz clic en el botón "Filtro" para recorrer todas las misiones activas, las misiones activas de la historia principal, las misiones activas secundarias y todas las misiones completadas.



3. En el lado izquierdo, usa las teclas del cursor o sitúa el puntero del ratón sobre una misión para resaltarla. En la ventana inferior aparecerá información sobre dicha misión.
4. En el lado derecho, usa las teclas del cursor o pasa el puntero del ratón sobre una tarea para resaltarla en la lista de tareas. En la ventana inferior aparecerá información sobre dicha tarea.
5. Haz clic en "Objetos de la trama" para ver un inventario de los objetos de la trama actuales.
6. Haz clic en "Revisión de diálogos" para consultar los diálogos y las recompensas recientes.

GUARDAR Y CARGAR PARTIDAS

La partida se guarda automáticamente tras los sucesos clave. Para guardar la partida manualmente en un determinado punto, pulsa la tecla ESC para acceder al menú del juego. Utiliza las teclas Tab o Mayús+Tab para desplazarte hasta la pantalla guardar partida. Ten en cuenta que no puedes guardar durante un combate.

Para cargar una partida guardada, pulsa la tecla ESC para acceder al menú del juego, y utiliza las teclas Tab o Mayús+Tab para desplazarte hasta la pantalla cargar partida.

Recuerda que puedes hacer un guardado rápido con la tecla F5 y una carga rápida con la tecla F9.

OPCIONES

AJUSTES DE SONIDO

Los distintos niveles de volumen del sonido de la partida pueden ajustarse desde esta página con los controles deslizantes.

- Efectos de sonido: Cambia el volumen de las explosiones, de los sonidos de fondo, del combate, etc.
- Música: Cambia el volumen de la música de la partida.

- Películas: Cambia el volumen de los videos pregenerados.
- Diálogos: Cambia el volumen de los diálogos.
- Efectos de reverberación: Activa los efectos de reverberación ambiental.



AJUSTES DE GRÁFICOS

Desde este menú pueden modificarse varios ajustes de gráficos. Puedes cambiar la resolución, el detalle de las sombras, el antialiasing, el efecto bloom lighting, los efectos de pantalla, las estelas de Concentración y el brillo de la partida. La mejora de rendimiento más perceptible se obtiene al reducir la resolución y el antialiasing. Los ajustes de gráficos dependen tanto de la funcionalidad y el rendimiento de los componentes de tu equipo como de los controladores asociados a los dispositivos. Asegúrate de que tus componentes cumplen los requisitos mínimos/recomendados y de tener instalados los controladores compatibles más recientes.

- Proporción: Elige entre panorámica o normal. Estas proporciones dependen de la tarjeta gráfica y de los controladores del monitor instalados. Selecciona la proporción apropiada para tu dispositivo de pantalla.
- Resolución: Ajusta la resolución de pantalla. Ésta depende de la tarjeta gráfica y de los controladores del monitor instalados.
- Sombras suaves: Hace que las sombras tengan una apariencia más realista al reducir el contraste de su contorno para que se muestre más "suave". Activar esta opción mejorará el aspecto del juego, pero desactivarla puede mejorar el rendimiento.
- Antialiasing: El antialiasing es una técnica que reduce la apariencia de "dientes de sierra" o "efecto escalonado" de las líneas diagonales de un videojuego. Cuanto mayor sea este ajuste, mejor aspecto tendrá la imagen a expensas del rendimiento.

- **Bloom lighting:** Este efecto altera la apariencia de la iluminación para que parezca más realista. Activar esta opción mejorará el aspecto del juego, pero desactivarla puede mejorar el rendimiento.
- **Efectos de amortiguación de cuadro:** Se trata de efectos visuales aplicados al conjunto de la imagen, como destellos o desenfoque del movimiento. Activar esta opción mejorará el aspecto del juego, pero desactivarla puede mejorar el rendimiento.
- **Estelas de concentración:** Activa estelas de movimiento mientras el personaje está en modo concentración. Activar esta opción mejorará el aspecto del juego, pero desactivarla puede mejorar el rendimiento.
- **Brillo:** Cambia el brillo de toda la pantalla.

MODO DE LA EDICIÓN ESPECIAL: MAESTRO DE JADE

"Maestro de Jade" es el modo más difícil del juego. Todos los rivales a los que te enfrentes serán más fuertes y más duros que nunca. Para probar este modo, es necesario ser un maestro con un profundo conocimiento de todas las habilidades aprendidas.

A diferencia de los otros modos de dificultad, en Maestro de Jade conservas las armas y habilidades de la última partida, pero tienes que completar el juego por lo menos una vez para desbloquear este exigente modo.

Para iniciar una partida en el modo Maestro de Jade:

Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

Selecciona "Nueva partida" en el menú principal.

En la pantalla de selección de personaje verás el botón "Maestro".

Haz clic en dicho botón para entrar en la pantalla de selección de Maestro de Jade.

Esta pantalla mostrará todos los personajes que has usado para terminar el juego.

Elige el personaje con el que quieras comenzar el nivel Maestro de Jade y haz clic en el botón "Aceptar".

El juego comenzará normalmente, igual que en Alumno, Maestro y Gran Maestro, pero tendrás todas las armas y habilidades que poseyeras cuando terminaste el juego en una partida anterior.

Seguirás subiendo de nivel normalmente, así que amplía tus conocimientos de habilidades y características e invierte puntos en más estilos desde la pantalla subir de nivel.

Las esferas que los enemigos dejan caer al ser aniquilados con un combo armónico aparecerán con menos frecuencia que en el nivel Gran Maestro.

INFORMACIÓN

Este menú permite modificar los ajustes de vibración del controlador de juegos, la sangre y los subtítulos.

CONTROL

En este menú puedes ajustar la sensibilidad del ratón, invertir el eje Y del ratón, cambiar el método de esquivar utilizado (doble pulsación, bloqueo o ambos), ajustar el retraso de la cámara al seguir al jugador y reasignar los controles del teclado, el ratón y el controlador de juegos.

CRÉDITOS

PRODUCIDO POR BioWare:

BIOWARE CORP.

PRODUCTORES EJECUTIVOS
Ray Muzyka,
Chief Executive Officer

Greg Zeschuk,
President

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DEL PROYECTO
Diarmid Clarke

PRODUCTOR ASOCIADO
Darcy Pajak

PRODUCTOR TÉCNICO
Derek French

PROGRAMACIÓN
Owen Borstad
Steven Hand

CONTROL DE CALIDAD

DIRECTOR DE CONTROL
DE CALIDAD
Phillip DeRosa

JEFE PRINCIPAL DEL
CONTROL DE CALIDAD
Jason Leong
Homan Sanaie

CONTROL DE CALIDAD
Bruce Venne
Chris Priestly
Stanley Woo
Curtis Knecht

PRUEBAS (CONTRATADOS)

Craig Graff
Jack Lamden
Darren Gilday
Justin Stedman
Aron LeBray
Chris Corfe
Ameet Thandi
Andrea Hussey

DISEÑADORES GRÁFICOS

JEFE DE GRAFISMO
Nolan Cunningham

GRAFISTAS DE TEXTURAS
Casey Baldwin
Charlie Wong
Andre Santos
Steve Klit
Mike Hong

MARKETING

DIRECTOR DE MARKETING Y
DESARROLLO EMPRESARIAL
Craig Priddle

COORDINADOR DE MARKETING
Jarrett Lee

COORDINADOR DE RR. PP.
Erik Einsiedel

COORDINADOR DEL
EQUIPO DE LA WEB
Robin Mayne

GRAFISTA
Colin Walmsley

DESARROLLADOR DE LA WEB
Jeff Marvin

DESARROLLADOR DE
CONTENIDO DE LA WEB
John Four

GRAFISTA PROMOCIONAL
PRINCIPAL
Mike Sass

COMUNIDAD DE BIOWARE

COORDINADOR DE
LA COMUNIDAD
Jay Watamaniuk

COORDINADOR DE LA
COMUNIDAD
Chris Priestly

ESPECIALISTA EN
ATENCIÓN AL CLIENTE
Jason Barlow

SERVICIOS JURÍDICOS Y EMPRESARIALES

DIRECTOR DE SERVICIOS
JURÍDICOS Y EMPRESARIALES
Robert Kallir

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
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.

A LA COMUNIDAD DE
AFICIONADOS DE BioWARE POR
SU PERMANENTE APOYO.
Our families!

JADE EMPIRE EQUIPO DE XBOX

ENCARGADO DE ANIMACIÓN
Enrique Deo Perez

ANIMACIÓN DEL JUEGO
Carman Cheung
Chris Hale
Mark How
Rick Li
John Santos
John Jagger
Henrik Vasquez

ENCARGADO DE ANIMACIÓN
DE SECUENCIAS
Tony de Waal

GRÁFICOS Y ANIMACIÓN
DE INTERLUDIOS
Jonathan Cooper
Nick DiLiberto
Paul Dutton
Cristian Enciso
Rod Green
Joel MacMillan
Chris Mann
Sherridon Routley
Gina Welbourn
Shane Welbourn
Robert Shaw

DIRECTOR DE ANIMACIÓN
Steve Gilmour

CAPTURA DE MOVIMIENTO
Y COREOGRAFÍA
The Smashcut
Action Team

CAPTURA DE MOVIMIENTO
REALIZADA EN
Giant Studios
Syncrude Center for
Motion and Balance

DIRECTOR ARTÍSTICO
Matthew Goldman

DISEÑADORES GRÁFICOS
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
Jessica Mih
Arun Ram-Mohan

ENCARGADO DE DISEÑO
GRÁFICO TÉCNICO
Harvey Fong

DISEÑADORES GRÁFICOS
TÉCNICOS Y PROGRAMACIÓN DE
RECURSOS DE DISEÑO GRÁFICO
Ted Chen
Ben Hindle
Lindsay Jorgensen
Suhwan Pak
Kees Rijnen
Steve Runham

GRÁFICOS ADICIONALES
Dean Andersen
Warren Heise
Toby Manthorpe
Matt Rhodes
Mike Spalding
Mike Trotter
Derek Watts
Ryan Blanchard
Mike Leonard

DIRECTOR ARTÍSTICO
Dave Hibbeln

DISEÑADORES GRÁFICOS
CONTRATADOS
Grant Arthur
Dave Cathro
Jez Elford
Paul Hodge

PRODUCTOR DE SONIDO Y
RECURSOS EXTERNOS
Shauna Perry

DISEÑADORES DE SONIDO
Michael Kent
Michael Peter
Steven Sim

PRODUCTOR DE SONIDO
DE LA LÍNEA
Craig Westley

PROGRAMACIÓN DE SONIDO
Don Yakielashak

PARTITURA ORIGINAL
Jack Wall

DISEÑO DE SONIDO ADICIONAL
Dave Chan
John Henke

JEFE DE DISEÑO
Kevin Martens

ENCARGADO DE DISEÑO DE
SECUENCIAS
Brad Prince

DISEÑADORES DE SECUENCIAS
Dusty Everman
James Henley

ENCARGADO DE DISEÑO TÉCNICO
Georg Zoeller

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

GUIONISTAS PRINCIPALES
Luke Kristjanson
Mike Laidlaw

GUIONISTAS
Drew Karpyshyn
Peter Thomas
Mac Walters
Brian Kindregan

EDICIÓN
Jay Turner

DISEÑO ADICIONAL
Rob Bartel
Preston Watamaniuk

DESARROLLO DE IDIOMA
ORIGINAL
Wolf Wikeley

DIRECTOR DE DISEÑO
James Ohlen

PRODUCTOR DE LOCALIZACIÓN
Jenny McKearney

PROGRAMACIÓN DE
LOCALIZACIÓN
Rob Krajcarski
Kris Tan

PRODUCTOR DE LOCALIZACIÓN
DE LA LÍNEA
John Campbell

PRODUCTOR/DIRECTOR
DEL PROYECTO
Jim Bishop

PRODUCTORES EJECUTIVOS
ADJUNTOS Y CODIRECTORES
EJECUTIVOS
Ray Muzyka
Greg Zeschuk

PRODUCTOR ASISTENTE
Sheldon Carter

AYUDANTE TÉCNICO
DE PRODUCCIÓN
Keith Soleski

PRODUCTORES DE LA LÍNEA
Steve "slam" Lam
Chris Klassen

COORDINADOR DE PLANIFICACIÓN
DEL PROYECTO
Duane Webb

ENCARGADO DE PROGRAMACIÓN
Mark Darrah

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

ENCARGADO DE PROGRAMACIÓN
DE GRÁFICOS
Patrick Chan

PROGRAMACIÓN DE GRÁFICOS
Brook Bakay
Matt Peters

ENCARGADO DE PROGRAMACIÓN
DE RECURSOS
Chris Christou

PROGRAMACIÓN DE RECURSOS
Marwan (The Coconut) Audeh
Jonathan Baldwin
Lee Bererton

Christopher Mihalick
Réjean Poirier
James Redford
Sydney Tang
Jon Thompson
Ryan Warden
Darren Wong

PROGRAMACIÓN ADICIONAL
Derek Beland
John Bible
Sophia Chan
Brenon Holmes
Robert Niewia-domski
Tim Smith
Janice Thoms
Craig Welburn
Peter Woytiuk

DIRECTOR DE PROGRAMACIÓN
Loren Andruko

**ENCARGADO DE PROGRAMACIÓN
DE RECURSOS**
Don Moar

**ENCARGADO DE PROGRAMACIÓN
DE GRÁFICOS**
Jason Knipe

**ENCARGADO DEL CONTROL
DE CALIDAD**
Alain Baxter

**CONTROL DE CALIDAD
ADICIONAL**
Guillaume Bourbonnière
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Keith "K2" Hayward
Rob Henry
Scott Homer
Sam Johnson
Curtis Knecht
Alex Lucas
Bob McCabe
Ryan Plamondon
"Evil" Chris Priestly
Iain Stevens-Guille
Bruce Venne
Stanley Woo

**CONTROL DE CALIDAD
ADICIONAL**
Nathan Frederick
Scott Langevin
Andrew Nobbs

**DIRECTOR DE CONTROL
DE CALIDAD**
Phillip DeRosa

PRUEBAS (CONTRATADOS)
Steven Deleeuw
Chris Halina

Stephen Ho
Ryan Hrycun
Brian Mills
Sean Molofee
Celest Morris
Kyle Scott
Michael Goldman

ENCARGADA DE RR. PP.
Teresa Cotea

ESPECIALISTA EN RR. PP.T
Tom Ohle

ARTE PROMOCIONAL
Todd Grenier
Mike Sass
Colin Walmsley

COORDINADOR DE LA WEB
Robin Mayne

DESARROLLADORES DE LA WEB
John Four
Jeff Marvin

**ESPECIALISTA EN ATENCIÓN
AL CLIENTE**
Jason Barlow

**COORDINADOR DE LA
COMUNIDAD**
Jay Watamaniuk

DIRECTOR DE MARKETING
Craig Priddle

**DIRECTOR DE FINANZAS Y
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS**
Richard Iwaniuk

**DIRECTOR DE SERVICIOS
EMPRESARIALES Y JURÍDICOS**
Robert Kallir

DIRECCIÓN DE RR. HH.
Lesley Menzies

JEFE DE RR. HH
Mark Kluchky

PRODUCTOR EXTERNO SENIOR
Diarmid Clarke

FINANZAS
Todd Derechey
Jo-Marie Langkow
Cherie Kleparchuk

COORDINADORES DE RR. HH.
Theresa Baxter
Leanne Korotash

ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS
Julian Karst
Nils Kuhnert
Dave McGruther

Craig Miller
Brett Tollefson
Duleepa "Dups"
Wijayaward-hana
Chris Zeschuk

AYUDANTE DE ADMINISTRACIÓN
Teresa Meester

RECEPCIONISTA
Agnieszka Kokot Goldman

**ENCARGADA DE DIRECCIÓN DE
GRABACIÓN DE VOCES**
Ginny McSwain

**DIRECCIÓN DE GRABACIÓN
DE VOCES**
Rob King
Caroline Livingstone

SERVICIOS DE CASTING
TikiMan Casting

**GRABACIÓN DE VOCES
REALIZADA EN**
Technicolor Sound Services
Blackman Productions Inc.

VOCES
Jocelyn Ahlf
Julien Arnold
April Banigan
Shannon Blanchette
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 Rootsart
Armin Shimerman
George Silagy
Jan Alexandra Smith
Larc Spies
Josh Stamberg
Brian Stepanek
Fred Tatasiore
Simon Templeman
Daniela Vlskalic
Kari Wahlgren
Dave Walsh
BJ Ward
Audrey Wasilewski
Stephanie Wolfe

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
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

DESARROLLADO POR LTI GRAY MATTER:

**PROPIETARIO/DIRECTOR
EJECUTIVO**
Michael Livesay

**EJECUTIVO RESPONSABLE
DE PRODUCCIÓN**
Daniel R. Chavez

JEFES DE PROGRAMACIÓN
Jason Maynard
Daniel Zahn
Chris Farrar

PROGRAMACIÓN
Mark Fessia
James Ivers
Vinh Tran
Jimmy Tam
Ben Bayani

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Our Friends & Family

