

SOMMAIRE

L'Histoire de l'Empire de Jade	1
Configuration et installation	2
Commandes d'exploration	4
Écran d'exploration	6
Commandes de combat	8
Écran de combat	10
Choisir votre voie	12
Caractéristiques principales	12
Caractéristiques secondaires	13
Compétences de persuasion	14
Icônes du menu du jeu	14
Gain de niveau	15
Styles de combat	16
Styles rapides	17
Principes des combats	18
Subtilités des combats	19
Amulette du dragon et cristaux	22
Alliés	22
Ennemis	23
Mini-carte	24
Carte de zone	24
Journal et quêtes	25
Crédits	30

L'HISTOIRE DE L'EMPIRE DE JADE

L'EMPIRE DE JADE A ÉTÉ CRÉÉ À PARTIR DU NÉANT PAR LA VOLONTÉ DU GRAND DRAGON. BÉNI, DEPUIS SA NAISSANCE, IL SE DRESSE AU CŒUR DU MONDE CIVILISÉ TELLE UNE OASIS DE CULTURE DANS UN OCÉAN DE BARBARIE.

LA MAJESTUEUSE DYNASTIE SUN GUIDE NOTRE PEUPLE DEPUIS DES GÉNÉRATIONS AVEC COMME PRINCIPAL OBJECTIF LA DÉFENSE DE SA PROSPÉRITÉ. LA PAIX N'A ÉTÉ PERTURBÉE QUE LORSQUE LA NATURE ELLE-MÊME S'EST REBELLÉE, CONDAMNANT L'EMPIRE À UNE DÉCENNIE DE SÉCHERESSE. PERSONNE NE SAIT CE QU'IL A FAIT, MAIS LA SÉCHERESSE SEMBLE S'ÊTRE ARRÊTÉE SUR SON ORDRE.

VOUS AVEZ GRANDI À L'ÉCART DU REGARD BIENVEILLANT DE L'EMPEREUR AU SEIN DE L'ÉCOLE DES DEUX-FLEUVES. VOUS Y AVEZ APPRIS À CONTRÔLER VOTRE CORPS ET VOTRE ESPRIT. TOUTEFOIS, L'HEURE N'EST PLUS AUX ENSEIGNEMENTS : BIENTÔT, VOUS DEVREZ QUITTER CE CONFORT RASSURANT ET PROTECTEUR POUR SUBSTITUER LA PRATIQUE À LA THÉORIE. N'OUBLIEZ PAS, TOUTEFOIS, QUE MALGRÉ L'INFLUENCE DE L'EMPIRE, DE PUISSANTS ESPRITS ATTENDENT, TAPIS DANS L'OMBRE, ET SONT PRÊTS À SAISIR LA MOINDRE OPPORTUNITÉ DE RÉPANDRE LE CHAOS.

IL EST NORMAL QUE L'ORPHELIN QUE VOUS ÊTES SE POSE UN GRAND NOMBRE DE QUESTIONS. ELLES SONT RESTÉES JUSQU'ICI SANS RÉPONSE ; MAIS PEUT-ÊTRE, AUJOURD'HUI, CES RÉPONSES FINIRONT-ELLES PAR S'IMPOSER À VOUS.

CONFIGURATION ET INSTALLATION

1. Démarrez Windows® XP et quittez toutes les autres applications.
2. Insérez le disque d'installation de *Jade Empire: Special Edition* dans votre lecteur de DVD.
3. Si la fonction d'exécution automatique est activée, un écran-titre apparaît. Cliquez sur le bouton "Install Game" (Installer le jeu). Si la fonction d'exécution automatique est désactivée, ouvrez le menu Démarrer dans la barre des tâches, puis cliquez sur exécuter. Tapez D:\Setup et cliquez sur OK. (Remarque : si votre lecteur de DVD est assigné à une autre lettre qu'à D, saisissez la lettre correspondante.)
4. La première fenêtre vous demande de choisir la langue à utiliser par l'assistant d'installation. Lorsque vous avez fait votre choix, cliquez sur OK.
5. La fenêtre suivante vous demande de fermer tous les autres programmes avant de commencer l'installation de *Jade Empire: Special Edition*. Cela fait, cliquez sur le bouton "Next" (Suivant) pour continuer.
6. Cette fenêtre vous permet de consulter l'accord de licence de *Jade Empire: Special Edition*. Quand vous l'avez lu, et si vous acceptez ses termes et conditions, choisissez "I agree" (J'accepte), et cliquez ensuite sur le bouton correspondant pour continuer l'installation.
7. Sélectionnez ensuite l'emplacement où vous souhaitez installer le jeu. Vous pouvez choisir d'accepter l'emplacement par défaut, ou en sélectionner un autre. Une fois l'emplacement déterminé, cliquez sur "Next" (Suivant) pour continuer l'installation. (Remarque : même si Windows Vista n'est pas officiellement compatible avec *Jade Empire*, il est fortement recommandé d'installer *Jade Empire: Special Edition* dans le répertoire Program Files si vous essayez de lancer *Jade Empire* sous Windows Vista.)
8. Sélectionnez un dossier de démarrage pour *Jade Empire: Special Edition*. Vous avez la possibilité d'accepter l'emplacement par défaut, ou d'en choisir un autre. Si vous ne souhaitez pas créer de dossier de démarrage, cochez la case "Do not create a Start Menu folder" (Ne pas créer de dossier de démarrage). Quand vous avez terminé, cliquez sur le bouton "Next" (Suivant) pour continuer.
9. Sélectionnez les raccourcis qui devront être créés. Vous pouvez installer des raccourcis sur le bureau, sur la barre de lancement rapide, ou choisir de n'en installer aucun. Si vous êtes satisfait, cliquez sur "Next" (Suivant) pour continuer.

10. L'installation de *Jade Empire: Special Edition* commence. Lorsque le message "Install Complete" (Installation terminée) s'affiche, cliquez sur le bouton "Next" (Suivant) pour continuer.

11. *Jade Empire: Special Edition* est maintenant correctement installé. Choisissez "Run Jade Empire" (Lancer *Jade Empire*) pour démarrer le jeu immédiatement, ou "View Readme.txt" (Voir le fichier LisezMoi) pour consulter le fichier LisezMoi et les informations ajoutées après l'impression du manuel.

Remarque : le disque de *Jade Empire: Special Edition* doit être inséré dans votre lecteur de DVD pour pouvoir jouer.

INSTALLATION DE DIRECTX®

Jade Empire: Special Edition nécessite DirectX® 9.0 (février 2006) ou une version plus récente pour fonctionner. Si DirectX® 9.0 (février 2006) ou une version plus récente n'est pas installée sur votre ordinateur, cliquez sur "Yes" (Oui) lorsqu'on vous demande si vous souhaitez l'installer. (Remarque : *Jade Empire: Special Edition* nécessite DirectX® 9.0 (février 2006) ou une version plus récente pour fonctionner.)

FICHER LISEZMOI

Le DVD-ROM du jeu *Jade Empire: Special Edition* contient un fichier LisezMoi qui vous donnera des informations mises à jour sur le jeu. Il est fortement recommandé de prendre le temps de lire ce fichier pour obtenir des informations sur les changements qui ont été apportés après l'impression du manuel.

Pour consulter ce fichier, double-cliquez dessus dans le répertoire de *Jade Empire: Special Edition* de votre disque dur (par défaut, c:\Program Files\Jade Empire\docs\readme_fr.txt). Vous pouvez également consulter le fichier LisezMoi en cliquant sur le menu Démarrer dans la barre des tâches, puis sur Tous les programmes, sur *Jade Empire*, et enfin sur "View Readme.txt" (Lire le fichier LisezMoi.txt).

COMMANDES D'EXPLORATION

Afficher le menu du jeu



Sauvegarde



Chargement



Capture d'écran



Changer de cible
(sens horaire)



Changer de cible
(sens antihoraire)



Activer/désactiver le mode
Concentration)



Soin de Chi



Courir/Marcher

Écran
des alliés



Écran de l'amulette



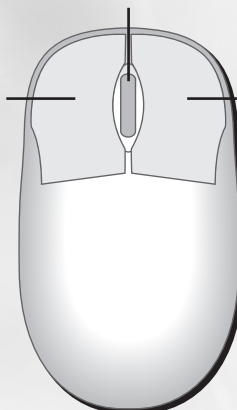
Écran du journal



Mini-carte

Utiliser la molette de la souris pour
changer de cible

Action (parler, prendre
un objet, etc.)



Changer la mini-carte
(petite/grande/sans ;
cf. page 24)






ATTENTION:

Jade Empire n'est pas compatible avec la commande Alt-Tab, des problèmes pourraient donc survenir en cas d'utilisation.

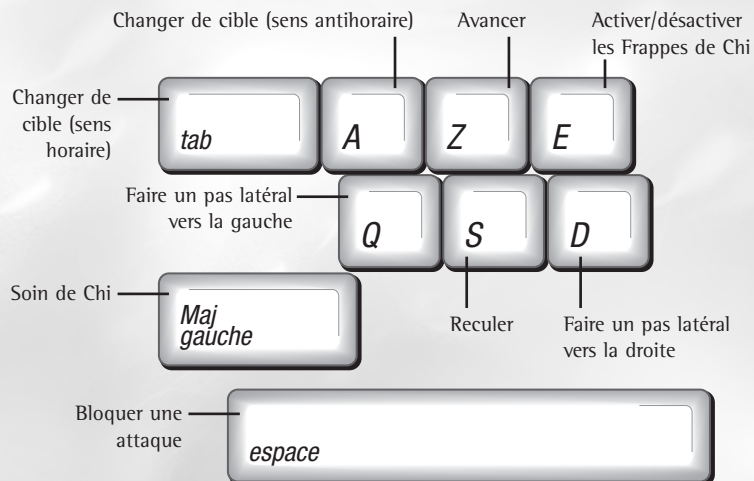
ÉCRAN D'EXPLORATION



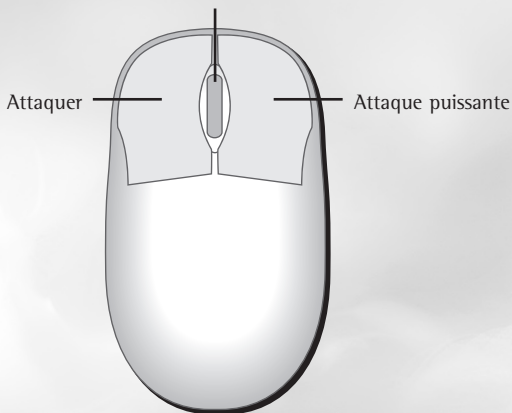
INDICATEURS D'ÉVÉNEMENT

-  Nouvelle entrée au journal (cf. page 25)
-  Argent reçu
-  Gain de niveau (cf. page 15)
-  Points de Paume ouverte
-  Points de Poing fermé

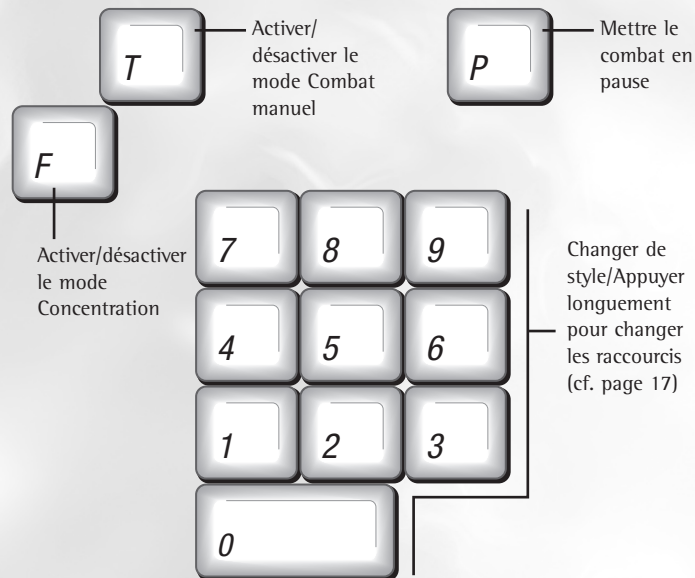
COMMANDES DE COMBAT



Cliquer pour parer et utiliser la molette pour changer de cible pendant les combats



Reportez-vous aux pages 16 à 19 pour de plus amples informations sur les principes et les subtilités du combat.



COMBINAISONS

Bouton gauche, bouton gauche, bouton gauche	Combo
Bouton gauche + bouton droit	Attaque de zone
Z deux fois -	Salto avant
S deux fois -	Salto arrière
Q deux fois -	Roulade à gauche
D deux fois -	Roulade à droite

Les combos harmoniques sont des techniques dévastatrices qui empruntent à plusieurs styles à la fois. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 20.

ÉCRAN DE COMBAT



PIERRE, FEUILLE, CISEAUX

Les attaques puissantes forcent les parades, les parades bloquent les attaques simples et les attaques simples repoussent les attaques puissantes. Maîtriser cette dynamique est la clé de la réussite.

REPOUSSER VOS ENNEMIS

Si vous êtes attaqué par un grand nombre d'ennemis, utilisez une attaque de zone (bouton gauche + bouton droit) pour vous offrir un peu de répit.

ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Si un personnage subit des dégâts durables ou une altération d'état comme le poison ou la paralysie, le nom de l'effet en question s'affiche au-dessus de sa tête (cf. page 20).

CHOISIR VOTRE VOIE

Avant de vous lancer dans l'aventure, choisissez un type de personnage depuis l'écran de sélection du personnage. Choisissez "Custom" (Personnalisé) pour en personnaliser les caractéristiques, ou "Accept" (Accepter) pour continuer avec les caractéristiques par défaut.

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Le Corps, l'Esprit et la Raison représentent les influences harmonieuses qui animent tout être vivant. Chacune de ces caractéristiques détermine ainsi un aspect différent de vos compétences. Au fil de vos aventures, vous gagnerez de l'expérience que vous pourrez investir dans ces caractéristiques.

Pour connaître les niveaux de vos caractéristiques principales et secondaires, appuyez sur la touche Echap pour accéder au menu du jeu, puis sur les touches Tab ou Maj-Tab pour naviguer jusqu'à la fiche de votre personnage.

- **CORPS** : cette caractéristique mesure votre résistance physique au combat. Caractéristique secondaire : Santé.
- **ESPRIT** : cette caractéristique illustre votre habileté à contrôler vos énergies intérieures, appelées Chi. Caractéristique secondaire : Chi.
- **RAISON** : cette caractéristique reflète l'acuité de votre raisonnement. Caractéristique secondaire : Concentration.

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

C'est au combat que vos caractéristiques secondaires (la Santé, la Concentration et le Chi) prennent toute leur importance. Elles dépendent directement de vos caractéristiques principales, mais peuvent être améliorées par des techniques spéciales et des cristaux (cf. page 22).

- **SANTÉ** : cette caractéristique diminue lorsque vous subissez des dégâts. Appuyez sur Maj gauche pour utiliser votre Chi afin de vous soigner. Pour regagner des forces, ramassez les bonus de Santé qui apparaissent en cours de combat. Si votre Santé tombe à zéro, vous mourez.
- **CONCENTRATION** : cette caractéristique diminue lorsque vous basculez en mode Concentration ou que vous utilisez un style armé. Appuyez sur la touche F pour vous concentrer, vos ennemis semblent alors se mouvoir au ralenti. Pour regagner de la concentration, récupérez les bonus abandonnés par vos adversaires vaincus ou méditez devant un Sanctuaire de Concentration en mode Exploration.
- **CHI** : cette caractéristique diminue lorsque vous recourez au Soins de Chi (par défaut, touche Maj gauche), aux Frappes de Chi (par défaut, touche E), aux styles de transformation ou aux attaques magiques. Pour regagner du Chi, récupérez les bonus abandonnés par vos adversaires vaincus, utilisez le style Voleur d'esprit pour en subtiliser à vos adversaires ou méditez devant une Fontaine spirituelle en mode Exploration.

UTILISER ET AUGMENTER VOTRE CHI

Le Chi vous permet d'utiliser les styles magiques, de rendre vos attaques plus destructrices et de vous soigner. Pour augmenter votre Chi, améliorez votre caractéristique Esprit lorsque vous gagnez un niveau (cf. page 15) ou utilisez des techniques spéciales ou des cristaux (cf. page 22).

COMPÉTENCES DE PERSUASION

La sagesse enseigne que la violence n'est pas toujours la seule voie : dans certains cas, il suffit de manier subtilement les paroles pour se défaire d'un ennemi.

Pour améliorer vos compétences de persuasion, augmentez vos caractéristiques principales (cf. page 12) ou récupérez des cristaux spéciaux (cf. page 22).

Pour connaître les niveaux de vos compétences de persuasion, appuyez sur la touche Echap pour accéder au menu du jeu, puis sur les touches Tab ou Maj-Tab pour naviguer jusqu'à la fiche du personnage, et cliquez sur Compétences.

- **CHARME** : laissez agir votre courtoisie et votre séduction pour influencer votre interlocuteur. Caractéristiques principales associées : Raison et Corps.
- **INTUITION** : faites preuve de logique ou utilisez votre sixième sens pour convaincre un interlocuteur de la justesse de votre point de vue. Caractéristiques principales associées : Raison et Esprit.
- **INTIMIDATION** : imposez votre présence physique à votre interlocuteur. Caractéristiques principales associées : Corps et Esprit.

ICÔNES DU MENU DU JEU

Appuyez sur Echap pour accéder au menu du jeu, puis sur Tab ou Maj-Tab pour parcourir les options proposées.



Fiche du personnage
(cf. pages 14–17)



Carte
(cf. page 24)



Alliés
(cf. page 22)



Charger
(cf. page 26)



Styles
(cf. page 16)



Sauvegarder
(cf. page 26)



Amulette
(cf. page 22)



Options
(cf. page 26)



Journal
(cf. page 25)

GAIN DE NIVEAU

À mesure que vous gagnez des points d'expérience (PX), vous pouvez augmenter les caractéristiques de votre choix. Mais, aussi sûrement qu'un ours se retrouve sans défense face à une meute de loups rusés, un guerrier, aussi puissant soit-il, ne peut vaincre s'il n'exerce que son corps. L'équilibre est une vertu en toute chose.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Vous accumulez des points d'expérience en venant à bout de vos ennemis, en accomplissant des quêtes ou en faisant preuve de persuasion. Lorsque vous avez gagné suffisamment de PX pour passer au niveau supérieur, vous pouvez dépenser des points de caractéristiques et de styles pour rendre votre personnage encore plus redoutable. Une icône en forme de flèche apparaît pour vous signaler que vous venez de gagner un niveau.

POINTS DE CARACTÉRISTIQUES ET DE STYLES

À certains niveaux d'expérience, vous obtenez à la fois des points de caractéristiques et des points de styles. Appuyez sur Echap pour accéder au menu du jeu. Dépensez ensuite vos nouveaux points de caractéristiques sur la fiche du personnage et vos points de styles sur l'écran Style (appuyez sur Tab ou Maj-Tab pour passer d'un écran à un autre).

REMARQUE : une fois vos points attribués, vous ne pourrez plus revenir sur vos choix.

AUGMENTER VOTRE CONCENTRATION

Les styles armés et le mode Concentration sont extrêmement puissants, mais ils épuisent rapidement votre Concentration. Si vous utilisez ces compétences au combat, améliorez en priorité votre caractéristique Raison.

STYLES DE COMBAT



ARTS MARTIAUX

Les arts martiaux sont les styles de combat les plus pratiques. Tous infligent des dégâts, mais chacun se distingue par une vitesse d'exécution et un potentiel de nuisance différents.

Remarque stratégique : les golems sont insensibles aux arts martiaux.



STYLES MAGIQUES

Utilisez des styles magiques épuise votre Chi. Outre les dégâts qu'ils infligent, ils provoquent généralement des altérations durables telles que l'immolation ou la pétrification (cf. page 20). Du fait de la portée et du potentiel de nuisance considérables de ces styles, seuls les guerriers dotés d'un Chi élevé pourront en faire un usage prolongé.

Remarque stratégique : les démons et les golems sont insensibles aux styles magiques.



STYLES ARMÉS

Les styles armés se caractérisent par une portée et une vitesse d'exécution excellentes, mais leur coût en Concentration est très important. Prenez donc garde à ne pas abuser des styles armés au cours d'une longue bataille.

Remarque stratégique : les esprits sont insensibles aux styles armés.



STYLES DE TRANSFORMATION

Pour maîtriser ces styles, il vous faudra d'abord absorber l'essence spirituelle d'un ennemi vaincu, phénomène des plus rares. Bien que ces styles requièrent beaucoup de Chi, ils vous confèrent provisoirement les attaques spéciales et pouvoirs destructeurs des créatures dont vous endossez l'apparence.



STYLES DE SOUTIEN

Les styles de soutien n'infligent aucun dégât direct, mais leur utilisation stratégique peut grandement améliorer l'efficacité d'autres styles. Faites appel aux styles de soutien pour ralentir, assommer, voire paralyser vos adversaires.

Remarque stratégique : les démons, les esprits et les golems sont insensibles aux styles de soutien.

Utilisez votre Chi pour augmenter l'efficacité de vos styles de combat (cf. page 19).

STYLES RAPIDES

Un guerrier digne de ce nom devra toujours garder en mémoire la lettre des enseignements qui lui ont été prodigués afin d'adapter au mieux son style aux circonstances particulières qui se présenteront à lui. Afin de gérer au mieux les avantages et les inconvénients des différents styles, appuyez sur les touches du pavé numérique (0-9) pour changer instantanément de style en cours de combat.

Les quatre premiers styles que vous maîtriserez seront automatiquement assignés aux touches 1 à 4 du pavé numérique. Vous pouvez bien sûr modifier cette configuration à tout moment, même en cours de combat.

ATTRIBUER UN STYLE (0-9)

1. Appuyez longuement sur une touche du pavé numérique (0-9) pour faire apparaître un menu de tous les styles connus, et les touches qui les contrôlent (si celles-ci sont déjà définies).
2. Sélectionnez avec les touches fléchées du clavier un nouveau style à attribuer à la touche sur laquelle vous avez appuyé (0-9).
3. Une fois le style défini, le menu se referme et le nouveau style attribué est automatiquement sélectionné.

IMMUNITÉS

De nombreuses créatures bénéficient d'une immunité à certains types de styles. Ainsi, les esprits sont insensibles aux styles armés et de soutien. Contre ces adversaires, variez vos styles pour constater leurs effets et affinez votre science du combat.

PRINCIPES DES COMBATS

ATTAQUES SIMPLES

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour exécuter l'attaque simple d'un style. Vous pouvez enchaîner les attaques et déclencher de puissants combos en appuyant rapidement sur le bouton gauche de votre souris.

PARADES

Appuyez sur Espace pour parer les attaques simples (bouton gauche) et les attaques de zone (bouton gauche + bouton droit) ; mais prenez garde aux attaques puissantes (bouton droit), totalement imparables. Appuyez longuement sur la molette pour parer les attaques simples et de zone.

ATTAQUES PUISSANTES

Appuyez sur le bouton droit pour déclencher une attaque puissante, capable de briser toute garde. Mais du fait de sa relative lenteur, cette attaque peut être contrée par une attaque simple, plus rapide (bouton gauche).

ATTAQUES DE ZONE

Appuyez simultanément sur les boutons gauche et droit de la souris pour repousser les ennemis qui vous entourent de trop près. La plupart du temps, ils ne subiront malheureusement aucun dégât. Vous pouvez également parer une attaque de zone en appuyant sur la barre d'espace.

ESQUIVES

Pour vous sortir d'une situation délicate ou éviter une attaque spéciale, appuyez deux fois sur une touche de déplacement pour esquiver dans cette direction.

CHOIX D'UNE CIBLE

Appuyez sur Tab pour passer à la cible suivante sur votre droite, ou sur la touche A pour passer à la cible suivante sur votre gauche. Vous pouvez également utiliser la molette de la souris pour faire défiler les cibles.

MODE COMBAT MANUEL

Appuyez sur la touche T pour ne pas cibler d'adversaire précis et vous déplacer plus librement dans la zone de combat. Appuyez sur Tab (ou sur la touche A) pour quitter le mode Combat manuel.

SUBTILITÉS DES COMBATS

PAUSE EN COURS DE COMBAT

Lorsque la partie est en pause, vous pouvez changer de style de combat ou passer à une autre cible. Appuyez sur P pour mettre la partie en pause ou la reprendre.

MODE CONCENTRATION

Lorsque vous vous concentrez lors d'un combat, vos ennemis semblent se mouvoir au ralenti mais vous conservez votre clarté mentale et votre rapidité d'exécution. La Concentration vous permet de courir à toute vitesse en mode Exploration. Appuyez sur la touche F pour accéder ou sortir du mode Concentration. N'oubliez pas que ce mode épuise votre réserve de Concentration. Pour regagner de la Concentration, récupérez les bonus abandonnés par vos adversaires vaincus ou méditez devant un Sanctuaire de Concentration en mode Exploration.

FRAPPES DE CHI

Appuyez sur la touche E pour augmenter les dégâts infligés à vos ennemis. Appuyez à nouveau sur E pour quitter le mode Frappe de Chi. Pour regagner du Chi, ramassez les bonus abandonnés par vos ennemis vaincus, utilisez le style Voleur d'esprit pour en subtiliser à vos adversaires ou méditez devant une Fontaine spirituelle en mode Exploration.

SOINS DE CHI

Appuyez longuement sur Maj gauche pour utiliser votre Chi afin de vous soigner. Vous pourrez vous soigner aussi longtemps que vous maintiendrez la touche Maj gauche enfoncée et qu'il vous restera du Chi, ou jusqu'à ce que votre jauge de Santé soit remplie.

COMBOS HARMONIQUES

Certains styles magiques ou de soutien permettent de déclencher de redoutables enchainements appelés combos harmoniques. Pour initier un tel combo, exécutez une attaque puissante sur un adversaire avec un style de soutien. Un compteur apparaît alors aux pieds de l'adversaire que vous avez ciblé. Passez à un art martial et appuyez sur le bouton droit avant la fin du temps imparti pour conclure le combo d'une attaque puissante.



ALTERATIONS D'ÉTAT

Il existe des styles de combat dont les attaques infligent divers effets particuliers. Certains adversaires peuvent y être insensibles.

- **ÉLECTROCUTION** : la Santé de la cible diminue jusqu'à la fin de l'effet.
- **IMMOLATION** : la cible prend feu et sa Santé diminue jusqu'à la fin de l'effet. Il lui est alors impossible d'attaquer.
- **GEL** : la cible est figée dans un bloc de glace et sa Santé diminue jusqu'à la fin de l'effet.
- **RALENTISSEMENT** : les mouvements et attaques de la cible sont ralentis jusqu'à la fin de l'effet.
- **PARALYSIE** : la cible est paralysée jusqu'à la fin de l'effet.
- **ÉLECTROCUTION** : les ennemis ne peuvent pas attaquer pendant qu'ils sont électrocutés.
- **DÉSORIENTATION** : la cible erre sans but, incapable d'attaquer jusqu'à la fin de l'effet.
- **VOL DE CHI** : la cible est assommée et son Chi afflue vers son assaillant.

BONUS

Une fois vaincus, les ennemis peuvent abandonner des bonus qui régénèrent vos caractéristiques ou renforcent vos aptitudes.

- **SANTÉ** : remplit partiellement votre jauge de Santé.
- **CHI** : remplit partiellement votre jauge de Chi.
- **CONCENTRATION** : remplit partiellement votre jauge de Concentration.
- **RESTAURATION MULTIPLE** : remplit partiellement vos jauges de Santé, de Concentration et de Chi.
- **IMPARABLE** : rend temporairement toutes vos attaques imparables.

SANCTUAIRES

Terre de tradition, l'Empire de Jade est parsemé de sanctuaires où vous pourrez recouvrer Santé, Chi et Concentration. Pour vous recueillir devant un sanctuaire, tenez-vous devant et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

- **FONTAINE SPIRITUELLE** : restaure complètement vos jauges de Santé et de Chi.
- **SANCTUAIRE DE CONCENTRATION** : restaure complètement votre jauge de Concentration.

TECHNIQUES

Au cours de votre aventure, vous aurez l'occasion d'apprendre des techniques d'entraînement rares et puissantes. Leurs effets sont variés et permanents : pesez donc bien le pour et le contre avant d'opter pour une nouvelle technique. Il existe, par ailleurs, des techniques secrètes dont vous pourrez tirer des bénéfices considérables. Cliquez sur Techniques dans la fiche de personnage pour voir la liste des techniques que vous avez acquises.

AMULETTE DU DRAGON ET CRISTAUX

Pour le commun des mortels, les cristaux ne ressemblent à rien de plus qu'à de simples pierres, voire à des bijoux d'apparat. Mais pour un œil averti, ils sont une source d'énergie spirituelle. L'Amulette du dragon permet à son propriétaire de contrôler cette puissance. Une fois les cristaux en place, ce dernier peut en canaliser le pouvoir afin d'améliorer ses caractéristiques.

ACCÉDER À VOTRE AMULETTE DU DRAGON

1. Appuyez sur Echap pour accéder au menu du jeu, puis sur Tab ou Maj-Tab pour naviguer jusqu'au menu de votre amulette. Vous pouvez également accéder à l'écran Amulette en appuyant sur la touche I.
2. Dans la fenêtre de gauche, sélectionnez un cristal en cliquant dessus avec la souris ou à l'aide des touches fléchées du clavier.
3. Cliquez sur "Select" (Sélectionner) ou appuyez sur Entrée pour ajouter ou retirer un cristal de l'Amulette.

ALLIÉS

Au cours de votre aventure, vous pouvez attirer l'attention de divers individus. Il en va toujours ainsi des grandes causes telles que la vôtre : même les plus réfractaires à la magie se sentent irrémédiablement attirés par votre aura. Soyez toutefois prudent lorsque vous choisirez ceux à qui vous accordez votre confiance.

Vous ne pouvez être accompagné que par un seul allié à la fois et chacun vous propose des avantages propres. Pour changer d'allié ou modifier sa tactique de combat, appuyez sur Echap pour accéder au menu du jeu, puis sur Tab ou Maj-Tab pour naviguer jusqu'à l'écran des alliés.

Pour changer d'allié, utilisez la souris ou les touches fléchées du clavier pour choisir le personnage que vous voulez engager, puis appuyez sur Entrée. Attention, vous ne pourrez pas changer d'allié à tout moment. Cette opération est, par exemple, impossible pendant un combat.

Pour définir le comportement de votre allié sur le mode Attaque ou Soutien, sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton Attaque ou Soutien.

ÉTOILE DE L'AUBE

Comme vous, Étoile de l'aube n'était qu'une enfant lorsqu'elle atterrit aux Deux-Fleuves. Une profonde amitié est née entre vous, en partie due à sa grande générosité et son altruisme. Pourtant, aussi dévouée soit-elle, beaucoup au village ont eu du mal à la cerner. Certains laissent même entendre qu'elle communique avec les esprits. Elle a été à vos côtés durant toutes vos années d'apprentissage et il ne serait inutile qu'elle reste à vos côtés dans les épreuves à venir.

ZU L'AVISÉ

Cet ermite aux mains noircies vit dans un marais et porte les cicatrices de nombreuses batailles. Ses aptitudes au combat sont indiscutables, mais peut-on en dire autant de sa loyauté envers votre cause ?

ENNEMIS

Aujourd'hui, l'Empire est empli de dangers divers. La plupart proviennent de notre monde, mais d'autres, plus effrayants encore, trouvent leur origine dans l'au-delà.

BANDITS

Ces malandrins écument habituellement les campagnes et détournent les voyageurs qui ont le malheur de croiser leur route. Mais les troubles qui agitent l'Empire n'incitent guère à se risquer loin de son foyer et, en désespoir de cause, ces pillards assoiffés de sang peuvent s'aventurer dans des villes.

MAIN NOIRE

Rares sont ceux qui osent prononcer le nom du conseiller de l'empereur. Mais tous tremblent d'effroi en l'entendant. On sait peu de choses de Main Noire, si ce n'est qu'il est à la tête des mystérieux assassins du Lotus. Quelques ténérinaires avancent que l'empereur se repose plus que de raison sur son conseiller.

COMBATS

Vous entrez automatiquement en mode Combat dès que vous êtes à proximité d'un adversaire belliqueux. Vous pouvez passer en mode Combat manuel (touche T) pour vous déplacer plus librement, mais vous ne pourrez pas quitter la zone de combat tant que vous ne vous serez pas défait de tous vos ennemis.

MINI-CARTE

Pour afficher une mini-carte de vos environs immédiats, appuyez sur le bouton droit de la souris ou appuyez sur la touche „, en mode Exploration (cf. page 7). Appuyez ou cliquez plusieurs fois pour changer la taille de la carte ou la désactiver.

Les zones déjà visitées apparaissent clairement tandis que celles qui restent à explorer sont ombrées. Lorsque vous aurez localisé un lieu important, il sera identifié sur la mini-carte par une icône.

CARTE DE ZONE

La carte de zone affiche le lieu où vous vous trouvez dans son ensemble. Les personnages et les lieux de grande d'importance y sont clairement localisés. Pour afficher cette carte, appuyez sur Echap pour accéder au menu du jeu, puis sur Tab ou Maj-Tab pour naviguer jusqu'à l'écran Carte.

ICÔNES DE LA CARTE DE ZONE



Lieu important



Sortie



Joueur



Magasin



Camp de base



Donneur de quête



Sanctuaire

JOURNAL ET QUÊTES

Consultez votre journal pour obtenir un rappel détaillé de vos quêtes. Les informations importantes y sont automatiquement répertoriées. Les quêtes qui vous sont confiées peuvent généralement être accomplies de plusieurs manières. Vos choix influent non seulement sur votre personnage, mais aussi sur vos alliés et votre environnement.

CONSULTER VOTRE JOURNAL

1. Appuyez sur Echap pour accéder au menu du jeu, puis sur Tab ou Maj-Tab pour naviguer jusqu'à l'écran de votre journal. Vous pouvez également y accéder en appuyant sur la touche J.
2. Cliquez sur le bouton "Filter" (Filtrer) pour afficher successivement toutes les quêtes en cours, les quêtes principales en cours, les quêtes secondaires en cours et toutes les quêtes accomplies.



3. Sur le côté gauche, utilisez les touches fléchées du clavier ou la souris pour sélectionner une quête. Une description de la quête apparaît alors dans la fenêtre inférieure.
4. Sur le côté droit, utilisez les touches fléchées du clavier ou la souris pour sélectionner une tâche dans la liste des tâches. Une description de la tâche apparaîtra alors dans la fenêtre inférieure.
5. Cliquez sur Objets de quête pour accéder à l'inventaire des objets de quête.
6. Cliquez sur Dialogues pour consulter les dialogues récents et les récompenses que vous avez gagnées.

SAUVEGARDER ET CHARGER VOS PARTIES

Votre partie est automatiquement sauvegardée après chaque événement majeur. Pour sauvegarder manuellement votre partie, appuyez sur Echap pour accéder au menu du jeu, puis sur Tab ou Maj-Tab pour naviguer jusqu'à l'écran Sauvegarder la partie. Notez qu'il est impossible de sauvegarder une partie en cours de combat.

Pour charger une partie sauvegardée, appuyez sur Echap pour accéder au menu du jeu, puis sur Tab ou Maj-Tab pour naviguer jusqu'à l'écran Charger une partie.

Vous pouvez également utiliser la sauvegarde rapide en appuyant sur la touche F5, puis le chargement rapide en appuyant sur F9.

OPTIONS

PARAMÈTRES AUDIO

Vous pouvez ajuster sur cet écran le volume des différents éléments audio du jeu. Il vous suffit pour cela de déplacer les curseurs.

- Sound Effects (Effets sonores) : modifier le volume des explosions, de l'ambiance sonore, des bruits de combat, etc.
- Music (Musique) : modifier le volume de la musique pendant le jeu.
- Movie (Cinématiques) : modifier le volume des cinématiques.

- Voice (Voix) : modifier le volume des conversations.
- Reverb Effects (Écho) : active les effets d'écho.



PARAMÈTRES GRAPHIQUES

- Aspect Ratio (Affichage) : choisissez entre le mode plein écran et le mode normal. Ces modes dépendent des pilotes de votre carte graphique et de votre moniteur. Sélectionnez un mode qui correspond à vos capacités d'affichage.
- Resolution (Résolution) : ajustez la résolution de l'écran. Celle-ci dépend des pilotes de carte graphique et de votre moniteur.
- Soft Shadows (Adoucir les ombres) : l'adoucissement des ombres donne une apparence plus réaliste aux ombres en rendant leurs contours un peu plus doux. Le jeu est donc plus beau si cette option est activée, au détriment des performances.
- Anti-Aliasing (anti-aliasing) : l'anti-aliasing est une technique qui permet de réduire les irrégularités (l'effet "en escalier") des diagonales dans les jeux vidéo. Plus ce paramètre est élevé, plus l'image est belle, au détriment des performances.
- Bloom Lighting (Éclairage en surbrillance) : la surbrillance est un effet de lumière qui modifie l'apparence de la lumière pour lui donner l'air encore plus réaliste. Le jeu est donc plus beau si cette option est activée, au détriment des performances.
- Frame Buffer Effects (Effets du frame buffer) : les effets du frame buffer sont des effets visuels qui s'appliquent à toute l'image, comme les effets du soleil ou le flou directionnel. Activez cette option pour améliorer les graphismes du jeu, au détriment des performances.

- Focus Trails (Traces de Concentration) : cette option permet de laisser des traces lorsque vous vous déplacez en mode Concentration. Activez cette option pour améliorer les graphismes du jeu, au détriment des performances.
- Brightness (Luminosité) : modifier la luminosité de l'écran.

MODE SPECIAL EDITION : JADE MASTER (MAÎTRE DE JADE)

Jade Master (Maître de Jade) est le mode le plus difficile du jeu. Les adversaires que vous y rencontrez sont plus forts et résistants que tous ceux que vous avez pu rencontrer jusqu'alors. Ne vous aventurez dans ce mode que si vous êtes sûr de maîtriser toutes les subtilités qui vous ont été enseignées.

À la différence des autres difficultés, vous pouvez ici conserver toutes les armes et les caractéristiques de votre partie précédente. Vous devez, en revanche, avoir terminé le jeu une première fois pour pouvoir débloquent ce mode.

Pour commencer une partie Jade Master (Maître de Jade) :

Terminez le jeu (peu importe le niveau de difficulté).

Choisissez "New Game" (Nouvelle partie) dans le menu principal.

Un bouton "Master" ("Maître") apparaît sur l'écran de sélection du personnage.

Cliquez sur le bouton "Master" ("Maître") pour passer à l'écran de sélection du Jade Master (Maître de Jade).

Vous retrouvez sur cet écran tous les personnages qui vous ont servi à terminer le jeu.

Sélectionnez le personnage avec lequel vous souhaitez démarrer le mode Jade Master (Maître de Jade), puis cliquez sur le bouton "Accept" ("Accepter").

Le jeu commence comme dans tous les autres modes, sauf que vous avez conservé toutes les armes et caractéristiques de votre partie précédente.

Vous gagnez des niveaux normalement, alors n'hésitez pas à dépenser vos points pour acquérir de nouveaux styles et améliorer encore vos caractéristiques.

Les orbes perdus par les ennemis vaincus à l'aide d'un combo harmonique apparaissent moins fréquemment que dans le mode Grand Master (Grand Maître).

FEEDBACK (PARAMÈTRES)

Ce menu vous permet de modifier les sous-titres, la fonction de vibration et l'affichage du sang.

CONTROL (COMMANDES)

Ce menu vous permet de régler la sensibilité de la souris, d'inverser l'axe Y, de modifier la méthode d'esquive (double pression, parade, ou les deux), d'ajuster le retard de la caméra lorsqu'elle suit le joueur, et de redéfinir les commandes pour le clavier, la souris et la manette.

CRÉDITS

PRODUIT PAR BioWare :

BIOWARE CORP.

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS
Ray Muzyka,
directeur général

Greg Zeschuk,
président

PRODUCTION

DIRECTEUR DU PROJET
Diarmid Clarke

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
Darcy Pajak

PRODUCTEUR TECHNIQUE
Derek French

PROGRAMMATION
Owen Borstad
Steven Hand

CONTRÔLE QUALITÉ

DIRECTEUR DU
CONTRÔLE QUALITÉ
Phillip DeRosa

RESPONSABLES DU
CONTRÔLE QUALITÉ
Jason Leong
Homan Sanaie

CONTRÔLE QUALITÉ
Bruce Venne
Chris Priestly
Stanley Woo
Curtis Knecht

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

GRAPHISMES

GRAPHISTE PRINCIPAL
Nolan Cunningham

GRAPHISTES TEXTURES
Casey Baldwin
Charlie Wong
Andre Santos
Steve Klit
Mike Hong

MARKETING

DIRECTEUR DU MARKETING
Craig Priddle

RESPONSABLE DU MARKETING
Jarrett Lee

COORDINATION DES
RELATIONS PUBLIQUES
Erik Einsiedel

RESPONSABLE DE
L'ÉQUIPE INTERNET
Robin Mayne

ARTISTE GRAPHIQUE
Colin Walmsley

DÉVELOPPEUR INTERNET
Jeff Marvin

DÉVELOPPEUR DU CONTENU
INTERNET
John Four

RESPONSABLE DE L'INFOGRAPHIE
COMMERCIALE
Mike Sass

COMMUNAUTÉ BIOWARE

RESPONSABLE DE
LA COMMUNAUTÉ
Jay Watamaniuk

COORDINATEUR DE
LA COMMUNAUTÉ
Chris Priestly

SPÉCIALISTE
SATISFACTION CLIENT
Jason Barlow

AFFAIRES COMMER- CIALES ET JURIDIQUES

DIRECTEUR DES AFFAIRES COM-
MERCIALES ET JURIDIQUES
Robert Kallir

REMERCIEMENTS PARTICULIERS
Moye Daniel
Jason Barlow
L'équipe de jade empire
Kevin Martens
Mike Laidlaw

Tous les employés de
bioware, passés et présents,
pour leur contribution au
succès de jade empire.

LA COMMUNAUTÉ DES FANS DE
BIOWARE POUR LEUR SOUTIEN
Nos familles !

JADE EMPIRE EQUIPE XBOX

RESPONSABLE ANIMATION
Enrique Deo Perez

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

RESPONSABLE ANIMATION
DES CINÉMATIQUES
Tony de Waal

GRAPHISMES ET ANIMATION
DES CINÉMATIQUES
Jonathan Cooper
Nick DiLiberto
Paul Dutton
Cristian Enciso
Rod Green
Joel MacMillan
Chris Mann
Sherridon Routley
Gina Welbourn
Shane Welbourn
Robert Shaw

DIRECTEUR DE L'ANIMATION
Steve Gilmour

INTERPRÉTATION ET CHORÉ-
GRAPHIE DE LA CAPTURE DE
MOUVEMENT
The Smashcut
Action Team

CAPTURE DE MOUVEMENT
RÉALISÉE À
Giant Studios
Syncrude Center for
Motion and Balance

DIRECTEUR GRAPHIQUE
Matthew Goldman

GRAPHISTES
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

RESPONSABLE GRAPHISMES
TECHNIQUES
Harvey Fong

GRAPHISTES TECHNIQUES ET
PROGRAMMATION DES OUTILS
INFOGRAPHIQUES
Ted Chen

Ben Hindle
Lindsay Jorgensen
Suhwan Pak
Kees Rijnen
Steve Runham

GRAPHISTES SUPPLÉMENTAIRES
Dean Andersen
Warren Heise
Tobyn Manthorpe
Matt Rhodes

Mike Spalding
Mike Trottier
Derek Watts
Ryan Blanchard
Mike Leonard

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Dave Hibbeln

GRAPHISTES INDÉPENDANTS
Grant Arthur
Dave Cathro
Jez Elford
Paul Hodge

PRODUCTRICE AUDIO
ET RESSOURCES EXTERNES
Shauna Perry

CONCEPTEURS SONORES
Michael Kent
Michael Peter
Steven Sim

CHARGÉ DE PRODUCTION AUDIO
Craig Westley

PROGRAMMATION AUDIO
Don Yakielashek

MUSIQUE ORIGINALE
Jack Wall

CONCEPTION SONORE
SUPPLÉMENTAIRE
Dave Chan
John Henke

RESPONSABLE CONCEPTION
Kevin Martens

RESPONSABLE CONCEPTION
DES CINÉMATIQUES
Brad Prince

CONCEPTEURS DES
CINÉMATIQUES
Dusty Everman
James Henley

RESPONSABLE CONCEPTION
TECHNIQUE
Georg Zoeller

CONCEPTEURS TECHNIQUES
Jason Booth
Jonathan Epp
Brent Knowles
Emmanuel Lusinchi
Cori May
Aidan Scanlan

Keith Warner
John Winski

RESPONSABLES SCÉNARIO
Luke Kristjanson
Mike Laidlaw

SCÉNARISTES
Drew Karpysyn
Peter Thomas
Mac Walters
Brian Kindregan

ÉDITION
Jay Turner

CONCEPTION SUPPLÉMENTAIRE
Rob Bartel
Preston Watamaniuk

DÉVELOPPEMENT EN
LANGUE ORIGINALE
Wolf Wikeley

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION
James Ohlen

PRODUCTRICE DE
LA LOCALISATION
Jenny McKearney

PROGRAMMATION DE
LA LOCALISATION
Rob Krajcarski
Kris Tan

CHARGÉ DE PRODUCTION
DE LA LOCALISATION
John Campbell

PRODUCTEUR/DIRECTEUR
DE PROJET
Jim Bishop

COPRODUCTEURS EXÉCUTIFS ET
DIRECTEURS GÉNÉRAUX ADJOINTS
Ray Muzyka
Greg Zeschuk

PRODUCTEUR ADJOINT
Sheldon Carter

PRODUCTEUR TECHNIQUE
ADJOINT
Keith Soleski

CHARGÉS DE PRODUCTION
Steve "slam" Lam
Chris Klassen

RESPONSABLE PLANIFICATION
DE PROJET
Duane Webb

RESPONSABLE PROGRAMMATION
Mark Darrah

PROGRAMMATION

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

RESPONSABLE PROGRAMMATION
GRAPHIQUE

Patrick Chan

PROGRAMMATION GRAPHIQUE

Brook Bakay
Matt Peters

RESPONSABLE PROGRAMMATION
OUTILS

Chris Christou

PROGRAMMATION OUTILS

Marwan (the coconut) audeh
Jonathan Baldwin
Lee Bererton
Christopher Mihalick
Réjean Poirier
James Redford
Sydney Tang
Jon Thompson
Ryan Warden
Darren Wong

PROGRAMMATION
SUPPLÉMENTAIRE

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

DIRECTION DE
LA PROGRAMMATION

Loren Andruko

DIRECTEUR PROGRAMMATION
OUTILS

Don Moar

DIRECTEUR PROGRAMMATION
GRAPHIQUE
Jason Kripe

RESPONSABLE CONTRÔLE
QUALITÉ
Alain Baxter

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

CONTRÔLE QUALITÉ
SUPPLÉMENTAIRE
Nathan Frederick
Scott Langevin
Andrew Nobbs

DIRECTEUR CONTRÔLE QUALITÉ
Phillip DeRosa

TESTEURS INDÉPENDANTS
Steven Deleeuw
Chris Halina
Stephen Ho
Ryan Hrycun
Brian Mills

Sean Molofee
Celest Morris
Kyle Scott
Michael Goldman

RESPONSABLE RELATIONS PUB-
LIQUES
Teresa Cotesta

SPÉCIALISTE RELATIONS
PUBLIQUES
Tom Ohle

INFOGRAPHIE COMMERCIALE
Todd Grenier
Mike Sass
Colin Walmsley

RESPONSABLE INTERNET
Robin Mayne

DÉVELOPPEURS INTERNET
John Four
Jeff Marvin

SPÉCIALISTE SATISFACTION
CLIENT
Jason Barlow

DIRECTEUR DE COMMUNAUTÉ
Jay Watamaniuk

DIRECTEUR DU MARKETING
Craig Priddle

DIRECTEUR FINANCIER ET
ADMINISTRATION DES SYSTÈMES
Richard Iwaniuk

DIRECTEUR DES AFFAIRES COM-
MERCIALES ET JURIDIQUES
Robert Kallir

DIRECTION DES RESSOURCES
HUMAINES
Lesley Menzies

RESPONSABLE RESSOURCES
HUMAINES
Mark Kluchky

PRODUCTEUR EXTERNE SENIOR
Diarmid Clarke

FINANCES
Todd Derechey
Jo-Marie Langkous
Cherie Kleparchuk

COORDINATRICES RESSOURCES
HUMAINES
Theresa Baxter
Leanne Korotash

ADMINISTRATION DES SYSTÈMES
Julian Karst
Nils Kuhnert

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

ASSISTANTE ADMINISTRATIVE
Teresa Meester

STANDARDISTE
Agnieszka Kokot Goldman

RESPONSABLE DIRECTION
ARTISTIQUE
Ginny McSwain

DIRECTION ARTISTIQUE
Rob King
Caroline Livingstone

DISTRIBUTION
TikiMan Casting

VOIX ENREGISTRÉES À
Technicolor Sound Services
Blackman Productions Inc.

ACTEURS (VERSION US)

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 Tatasciore
Simon Templeman
Daniela Vlaskalic
Kari Wahlgren
Dave Walsh
BJ Ward
Audrey Wasilewski
Stephanie Wolfe

UN GRAND MERCI À
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
Tous ceux chez microsoft
corporation qui ont contribué
au projet jade empire

DÉVELOPPÉ PAR LTI GRAY MATTER :

PROPRIÉTAIRE / DIRECTEUR
GÉNÉRAL
Michael Livesay

CHARGÉ DE PRODUCTION
Daniel R. Chavez

DIRECTION DE LA
PROGRAMMATION
Jason Maynard
Daniel Zahn
Chris Farrar

PROGRAMMATION
Mark Fessia
James Ivers
Vinh Tran
Jimmy Tam
Ben Bayani

UN GRAND MERCI À
Nos amis et nos familles

