

## SOMMARIO

La storia dell'Impero di Giada	1
Installazione e configurazione	2
Comandi esplorazione	4
Schermata esplorazione	6
Comandi in combattimento	8
Schermata di combattimento	10
Scegli il tuo sentiero	12
Caratteristiche primarie	12
Caratteristiche secondarie	13
Abilità di dialogo	14
Icone menu di gioco	14
Salire di livello	15
Stili di combattimento	16
Stili rapidi	17
Combattimento di base	18
Combattimento avanzato	19
Amuleto del Drago e Gemme dell'Essenza	22
Seguaci	22
Nemici	23
Mini-mappa	24
Mappa dell'area	24
Diario e Missioni	25
Riconoscimenti	30

## LA STORIA DELL'IMPERO DI GIADA

L'Impero di Giada: creato dal Nulla per volontà del Grande Drago e benedetto sin dalla sua fondazione, si erge nel cuore del mondo civilizzato, come sorgente di cultura in un mare di barbarie.

La Dinastia Sun ha guidato il nostro popolo per generazioni, preservandone la prosperità nel corso degli anni. La pace è stata interrotta solo quando la natura si è ribellata, imponendo per dieci anni una mortale siccità. Ma l'Imperatore Sun Hai avrebbe fatto qualsiasi cosa per difendere il suo regno e lo dimostrò ponendo fine alla Grande Siccità.

Pur essendo cresciuto lontano dallo sguardo benevolo dell'Imperatore, hai tratto molti insegnamenti dalla scuola di Due Fiumi, come il controllo del corpo e della mente. Ma la tua permanenza ai confini dell'Impero sta per terminare. Non appena ti avventurerai fuori da Due Fiumi, avrai modo di mettere a frutto le lezioni che ti sono state insegnate. Ricordati che, nonostante l'influenza dell'Impero si estenda fino alle zone più remote, potenti spiriti si annidano appena sotto la superficie e la minaccia del caos è onnipresente.

Essendo un orfano, è normale che tu ti ponga molte domande. Finora le tue ricerche sono state vane, ma forse oggi troverai finalmente le risposte che cerchi.

# INSTALLAZIONE E CONFIGURAZIONE

1. Avvia Windows® XP ed esci da qualsiasi programma in esecuzione.
2. Inserisci il disco *Jade Empire: Special Edition* nell'unità DVD.
3. Se l'opzione AutoPlay è attiva, comparirà la schermata di partenza. Clicca sul pulsante Installa per procedere con l'installazione del gioco. Se l'opzione AutoPlay non è attiva o l'installazione non parte automaticamente, clicca sul pulsante Start della barra di avvio di Windows, poi su Esegui. Digita D:\Setup e clicca su OK (se alla tua unità DVD-ROM corrisponde una lettera differente dalla D, usa quella nella riga di comando).
4. Nella prima schermata ti verrà chiesto di scegliere la lingua per l'installazione. Seleziona quella desiderata e clicca su OK.
5. Nella schermata seguente ti verrà chiesto di chiudere tutte le altre applicazioni attive prima di avviare l'installazione di *Jade Empire: Special Edition*. Fallo, dopodiché clicca su Avanti per continuare.
6. In questa finestra è visualizzato l'Accordo di licenza di *Jade Empire: Special Edition*. Leggilo e clicca sul pulsante Accetto per accettare i termini in esso contenuti e procedere con l'installazione.
7. A seguire scegli dove installare il gioco. Puoi accettare il percorso predefinito o specificarne un altro. Una volta scelto dove installare il gioco, clicca su Avanti per procedere con l'installazione (anche se *Jade Empire* non supporta ufficialmente Windows Vista, nel caso si installi *Jade Empire: Special Edition* su questo sistema operativo, si consiglia di utilizzare la cartella Programmi).
8. Seleziona una cartella nel menu Start per *Jade Empire: Special Edition*. Puoi accettare quella predefinita o specificarne un'altra. Se non vuoi che venga creata una cartella nel menu Start, spunta la casella Non creare una cartella nel menu Start. Una volta effettuata la tua scelta, clicca sul pulsante Avanti per continuare.

9. Seleziona i collegamenti da creare. Scegli se creare un collegamento sul desktop, sulla barra delle applicazioni o nessuno dei due. Una volta effettuata la tua scelta, clicca sul pulsante Avanti per continuare.
10. L'installazione di *Jade Empire: Special Edition* avrà inizio. Quando appare il messaggio Installazione completata, clicca sul pulsante Avanti per continuare.
11. *Jade Empire: Special Edition* a questo punto sarà installato con successo. Seleziona Avvia *Jade Empire* per eseguire il gioco o Leggi Readme.txt per consultare il file Readme contenente informazioni aggiornate assenti nel manuale.

**Nota:** per giocare a *Jade Empire: Special Edition* è necessario inserire il DVD-ROM nell'unità DVD-ROM.

## INSTALLAZIONE DI DIRECTX®

*Jade Empire: Special Edition* richiede DirectX® 9.0 (Febbraio 2006) o superiore per poter funzionare. Se sul tuo sistema non è installato DirectX® 9.0 (Febbraio 2006) o superiore, seleziona "Sì" quando ti viene chiesto di installarlo (nota: *Jade Empire: Special Edition* richiede DirectX® 9.0 (Febbraio 2006) o superiore per poter funzionare).

## FILE LEGGIMI

Il DVD-ROM di *Jade Empire: Special Edition* contiene un file Leggimi con le informazioni più aggiornate sul gioco. Ti suggeriamo di leggerlo per prendere visione delle modifiche o delle novità apportate dopo la stampa del manuale.

Per visualizzare questo file, cliccaci sopra due volte nella cartella *Jade Empire: Special Edition* presente sul disco (di solito il percorso è c:\Programmi\Jade Empire\docs\leggimi\_en.txt). In alternativa, clicca sul pulsante Start della barra di avvio di Windows, seleziona Programmi, *Jade Empire* e Leggi Leggimi.txt.

# COMANDI ESPLORAZIONE

Mostra il menu di gioco



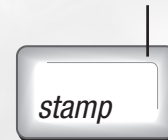
Salvataggio rapido



Caricamento rapido



Screenshot



Scorri i bersagli nemici  
in senso orario



Scorri i bersagli in  
senso anti-orario



Modalità  
Concentrazione



Schermata  
seguaci



Schermata Amuleto

Schermata Diario



Richiama la mini-mappa



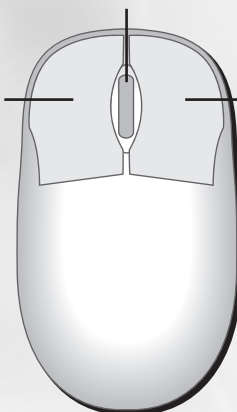
Guarigione Ki



Cammina/Corri

Scorri i bersagli con la  
rotellina del mouse

Azione (parla, raccogli  
oggetto, ecc.)



Richiama la  
mini-mappa  
(piccola/grande/  
nessuna, consulta  
pag. 24)

## ATTENZIONE:






Jade Empire non supporta la funzionalità Alt-Tab.  
Se si utilizza comunque tale funzionalità, si  
potrebbero verificare problemi.



# SCHERMATA ESPLORAZIONE



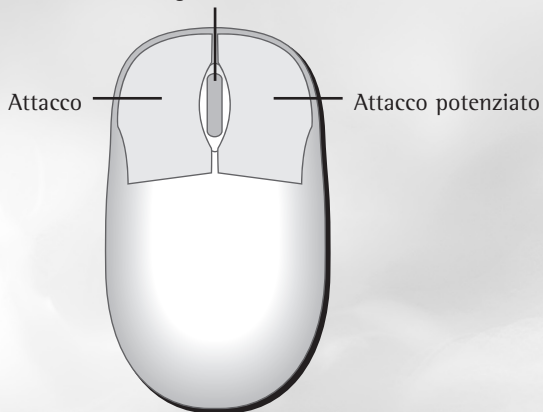
## INDICATORI EVENTI SPECIALI

-  Nuova annotazione nel diario (consulta pag. 25)
-  Monete d'argento ricevute
-  Aumento di livello (consulta pag. 15)
-  Punti Mano Aperta
-  Punti Pugno Chiuso

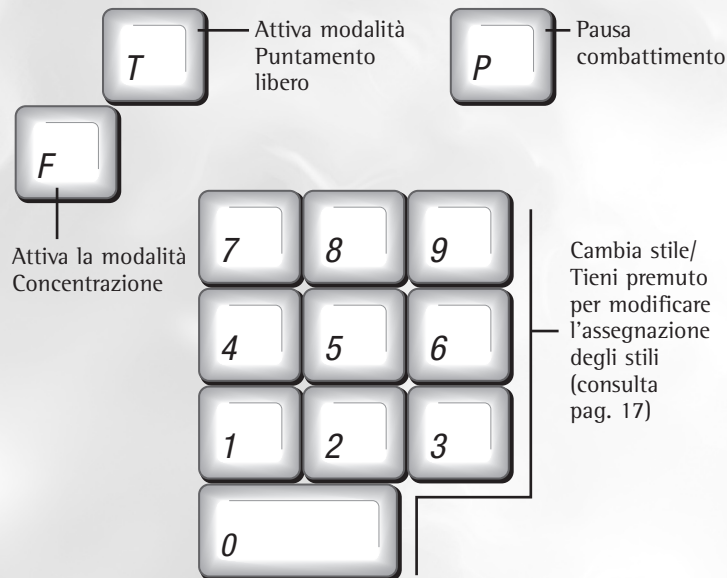
# COMANDI IN COMBATTIMENTO



Premi per parare e scorri per cambiare bersagli in combattimento



Per maggiori informazioni sul combattimento di base e avanzato, consulta le pagine 16-19.



## MOSSE COMBinate

Pulsante sinistro del mouse,  
pulsante sinistro del mouse,  
pulsante sinistro del mouse

Attacco combo

Pulsante sinistro del mouse +  
pulsante destro del mouse

Attacco esteso

Doppia pressione di W -

Capriola in avanti

Doppia pressione di S -

Capriola all'indietro

Doppia pressione di A -

Schivata con rotolamento a sinistra

Doppia pressione di D -

Schivata con rotolamento a destra

Le combo armoniche sono tecniche molto potenti che utilizzano diversi stili. Per maggiori informazioni, consulta pag. 20.

## SCHERMATA DI COMBATTIMENTO

Energia  
Ki  
Concentrazione  
Energia seguace  
Ritratto seguace  
Indicatore evento speciale  
(consulta pag. 6)

Bersaglio attuale

Stili rapidi  
(consulta pag. 17)



Energia del nemico

Nome bersaglio attuale

## CARTA, FORBICI, SASSO!

Gli attacchi potenziati possono penetrare una parata. Le parate bloccano gli attacchi. Gli attacchi interrompono gli attacchi potenziati. Padroneggiare questa dinamica è la chiave per ottenere il successo in combattimento.

## ALLONTANARE I NEMICI

Se vieni sopraffatto da più nemici, usa un attacco esteso (pulsante sinistro del mouse + pulsante destro del mouse) per tirare un po' il fiato.

## MESSAGGI EFFETTO DI STATO

Se un personaggio viene colpito da un effetto che infligge danni nel tempo o che applica uno stato come avvelenamento o paralisi, il nome di quell'effetto apparirà sopra la testa del personaggio (consulta pag. 20).



## SCEGLI IL TUO SENTIERO

Prima di iniziare la tua avventura, scegli un personaggio dalla schermata Selezione personaggio. Seleziona Personalizza per modificarne le statistiche o il nome, o Accetta per continuare adottando le impostazioni predefinite.

## CARATTERISTICHE PRIMARIE

Corpo, Spirito e Mente lavorano in armonia per creare un essere unico. Tuttavia, ciascuna di queste tre caratteristiche determina un aspetto diverso delle tue abilità. Potrai migliorarle grazie all'esperienza accumulata nel corso della tua avventura.

Per visualizzare i livelli delle tue caratteristiche primarie e secondarie premi il tasto ESC per accedere al menu di gioco, quindi premi il tasto Tab o i tasti Maiusc-Tab fino a raggiungere la schermata Registro Personaggio.

- **CORPO:** indica la tua capacità di resistere ai danni in battaglia. Influenza la tua caratteristica secondaria Energia.
- **SPIRITO:** indica la tua abilità nel manipolare l'energia interiore, detta Ki. Influenza la tua caratteristica secondaria Ki.
- **MENTE:** indica la tua capacità di pensare con la tua testa. Influenza la tua caratteristica secondaria Concentrazione.

## CARATTERISTICHE SECONDARIE

Durante un combattimento, entrano in gioco le tue caratteristiche secondarie Energia, Concentrazione e Ki. Queste caratteristiche differiscono da quelle primarie, ma possono essere ugualmente migliorate tramite le tecniche speciali e le gemme dell'essenza (consulta pag. 22).

- **ENERGIA:** viene assorbita quando subisci danni. Puoi premere Maiusc sinistro per impiegare il Ki e curarti rapidamente. Per riguadagnare l'Energia, raccogli i potenziamenti energetici durante il combattimento. Quando la tua Energia si esaurisce, muori.
- **CONCENTRAZIONE:** viene assorbita quando entri in modalità Concentrazione o usi uno Stile Arma. Quando premi il tasto F per concentrare la tua mente, i tuoi nemici sembrano rallentare mentre tu continui a muoverti a velocità normale. Per riguadagnare la Concentrazione, raccogli gli appositi potenziamenti lasciati dai nemici uccisi o visita i Santuari della Concentrazione in modalità Esplorazione.
- **KI:** viene assorbito quando usi la Guarigione Ki (tasto predefinito: Maiusc sinistro), i colpi potenziati con il Ki (tasto predefinito: E), gli Stili Trasformazione o gli attacchi con gli Stili Magia. Per riguadagnare il Ki, raccogli gli appositi potenziamenti lasciati dai nemici uccisi, ruba il Ki da nemici con lo stile Ladro di spirito, o visita Fonti dello Spirito in modalità Esplorazione.

### UTILIZZARE E AUMENTARE IL KI

Usa il Ki per utilizzare gli Stili Magia, per rendere i tuoi attacchi più potenti e per curarti. Aumenta il tuo Ki aumentando la caratteristica primaria Spirito quando sali di livello (consulta pag. 15), utilizzando determinate gemme dell'essenza e tecniche (consulta pag. 22).

## ABILITÀ DI DIALOGO

Per avere la meglio su un nemico, non è sempre necessario ricorrere alla forza. A volte bastano le parole. Per migliorare un'abilità di dialogo, migliora le tue caratteristiche primarie (consulta pag. 12) o equipaggia delle speciali gemme dell'essenza (consulta pag. 22).

Per visualizzare i livelli delle tue abilità di dialogo, premi il tasto ESC per accedere al menu di gioco, poi premi il tasto Tab o i tasti Maiusc-Tab fino a raggiungere la schermata Registro Personaggio e clicca su Abilità.

- **ADULAZIONE:** influenza il tuo interlocutore con fare amichevole e cordiale. Questa abilità di dialogo si basa sulle tue caratteristiche primarie Mente e Corpo.
- **INTUITO:** ragiona con il tuo interlocutore, oppure usa il tuo intuito per scoprire cosa potrebbe farlo cedere. Questa abilità di dialogo si basa sulle tue caratteristiche primarie Mente e Spirito.
- **INTIMIDAZIONE:** intimorisci il tuo interlocutore con la tua presenza fisica. Questa abilità di dialogo si basa sulle tue caratteristiche primarie Corpo e Spirito.

## ICONE MENU DI GIOCO

Premi ESC per accedere al menu di gioco. Premi il tasto Tab o i tasti Maiusc-Tab per scorrere le varie schermate.



Registro Personaggio  
(consulta pag. 14–17)



Mappa  
(consulta pag. 24)



Seguaci  
(consulta pag. 22)



Carica partita  
(consulta pag. 26)



Stili  
(consulta pag. 16)



Salva partita  
(consulta pag. 26)



Amuleto  
(consulta pag. 22)



Opzioni  
(consulta pag. 26)



Diario  
(consulta pag. 25)

## SALIRE DI LIVELLO

Guadagnando Punti Esperienza (PE), puoi migliorare le tue abilità nella maniera che ritieni più opportuna. Ricordati però che così come un orso viene sopraffatto da un branco di lupi astuti, anche il guerriero più forte può essere battuto se allena solo il proprio corpo. L'equilibrio è la chiave di tutte le cose.

### PUNTI ESPERIENZA

Guadagni PE sconfiggendo i nemici in combattimento, completando le missioni e dimostrandoti abile in alcuni dialoghi. Quando disponi di sufficienti PE per salire di livello, riceverai un certo numero di Punti Caratteristica e Punti Stile che puoi utilizzare per rendere il tuo personaggio più potente. Tieni d'occhio l'icona a forma di freccia che compare ogni volta che guadagni un livello.

### PUNTI CARATTERISTICA E PUNTI STILE

Una volta raggiunti certi livelli di esperienza, ti verranno assegnati sia dei Punti Caratteristica che dei Punti Stile. Premi ESC per accedere al menu di gioco. Vai alla schermata del personaggio e clicca con il pulsante sinistro sul tuo personaggio. Utilizza i nuovi Punti Caratteristica ottenuti nella schermata Registro Personaggio e i nuovi Punti Stile in quella degli Stili (premi il tasto Tab o i tasti Maiusc-Tab per scorrere le varie schermate).

**NOTA:** ricordati che una volta confermate le tue scelte, non potrai più cambiarle.

### AUMENTARE LA CONCENTRAZIONE

Gli Stili Arma e la modalità Concentrazione sono estremamente potenti, ma consumano la Concentrazione in fretta. Se desideri usare queste caratteristiche in combattimento, migliora la tua Mente quando guadagni un livello.



## STILI DI COMBATTIMENTO



### STILI MARZIALI

Gli Stili Marziali sono le tecniche di combattimento più pratiche. Anche se tutte causano danni, differiscono per velocità di esecuzione e per quantità di danni inflitti.

**Nota strategica:** i golem sono immuni agli Stili Marziali.



### STILI MAGIA

Utilizzare gli Stili Magia consuma il tuo Ki. Oltre a infliggere danni, queste tecniche causano di solito effetti a lungo termine, come sacrificio o paralisi (consulta pag. 20). Vista l'ampia gamma ed efficacia di questi stili, solo coloro che possiedono un Ki elevato sono in grado di usarli a lungo.

**Nota strategica:** i demoni e i golem sono immuni agli Stili Magia.



### STILI ARMA

Gli Stili Arma hanno un eccellente raggio d'azione e rapidità, ma tali vantaggi sono bilanciati da alcuni limiti. Ciascun attacco infatti consuma la tua Concentrazione, rendendo questi stili troppo faticosi da utilizzare nelle battaglie prolungate.

**Nota strategica:** gli spiriti sono immuni agli Stili Arma.



### STILI TRASFORMAZIONE

Per apprendere gli Stili Trasformazione, devi assorbire lo spirito di un nemico ucciso, eventualità piuttosto rara. Anche se richiede un costo elevato in Ki, questo stile ti garantisce per un certo periodo l'immensa forza e gli spaventosi attacchi speciali dell'animale ucciso che cerchi di emulare.



### STILI SUPPORTO

Gli Stili Supporto non infliggono danni diretti, ma il loro uso strategico permette di migliorare gli altri stili. Usa gli Stili Supporto per rallentare, stordire o paralizzare i tuoi nemici.

**Nota strategica:** demoni, spiriti e golem sono immuni agli Stili Supporto.

*Usa il Ki per migliorare i tuoi stili di combattimento (consulta pag. 19).*

## STILI RAPIDI

Da combattente esperto, devi tenere sempre a mente il tuo addestramento ed essere in grado di cambiare stile quando è necessario. Ricordati i punti di forza e quelli deboli di ogni stile e premi i tasti numerici (0-9) per cambiare immediatamente stile durante un combattimento.

I primi quattro stili che otterrai verranno assegnati automaticamente ai tasti numerici (1-4). Tuttavia, sei libero di modificare queste impostazioni come meglio credi, anche durante un combattimento.

### ASSEGNARE UNO STILE A (0-9)

1. Tenendo premuto un tasto numerico (0-9) viene richiamato un menu che elenca tutti gli stili di combattimento conosciuti e la loro assegnazione ai tasti attuale (se disponibile).
2. Seleziona uno stile da assegnare al tasto numerico (0-9) utilizzando i tasti freccia.
3. Una volta selezionato lo stile, il menu scompare e lo stile assegnato è lo stile attualmente selezionato.

### IMMUNITÀ

Molte creature sono immuni a certi tipi di stili. Per esempio, gli spiriti sono immuni agli Stili Supporto e Arma. Prova diversi stili contro questi nemici.

## COMBATTIMENTO DI BASE

### ATTACCO

Premi il pulsante sinistro del mouse per eseguire l'attacco di base per ogni stile di combattimento. Premendo rapidamente il pulsante sinistro del mouse effettuerai una potente combo di attacchi.

### PARATA

Premi la barra spaziatrice per difenderti dagli attacchi di base (pulsante sinistro del mouse) e dagli attacchi estesi (pulsante sinistro del mouse + pulsante destro del mouse), ma fai attenzione agli attacchi potenziati imparabili (pulsante destro del mouse). Puoi parare gli attacchi di base ed estesi tenendo premuta la rotellina del mouse.

### ATTACCO POTENZIATO

Premi il pulsante destro del mouse per effettuare un attacco lento ma potente, in grado di penetrare qualsiasi difesa. Tieni però presente che, a causa della sua lentezza, questo attacco può essere interrotto da uno più veloce (pulsante sinistro del mouse).

### ATTACCO ESTESO

Premi il pulsante sinistro e destro del mouse insieme per allontanare tutti i nemici che ti circondano. La maggior parte degli attacchi estesi non infligge danni. Inoltre, ricordati che puoi premere la barra spaziatrice per parare un attacco esteso.

### SCHIVA

Per uscire da una situazione difficile o evitare un attacco nemico, premi due volte un tasto di direzione per schivare in quella direzione.

### PUNTAMENTO

Premi il tasto Tab per puntare un nemico diverso. Premi di nuovo Tab per puntare il nemico successivo alla tua destra; per puntare il nemico alla sinistra, premi invece il tasto Q. Anche la rotellina del mouse permette di scorrere i bersagli.

## MODALITÀ PUNTAMENTO LIBERO

Premi il tasto T per sganciarti da un nemico e muoverti più liberamente lungo l'area di combattimento. Per agganciare nuovamente il bersaglio premi il tasto Tab (o il tasto Q).

## COMBATTIMENTO AVANZATO

### PAUSA COMBATTIMENTO

Con il gioco in pausa, puoi modificare gli stili di combattimento e cambiare bersaglio. Premi il tasto P per entrare e uscire dalla modalità Pausa tattica.

### MODALITÀ CONCENTRAZIONE

Concentrando la tua mente durante il combattimento farai rallentare i tuoi nemici mentre continuerai a muoverti a velocità normale. Durante l'esplorazione, la modalità Concentrazione ti permette di correre molto velocemente. Premi il tasto F per entrare o uscire dalla modalità Concentrazione, ma ricordati che il tempo trascorso in questa modalità consuma la tua Concentrazione. Per riguadagnare la Concentrazione, raccogli gli appositi potenziamenti lasciati dai nemici uccisi o visita i Santuari della Concentrazione in modalità Esplorazione.

### COLPO KI

Premi il tasto E per potenziare i tuoi attacchi con il Ki; In modalità Colpo Ki, tutti i tuoi attacchi infliggono più danni. Per uscire dalla modalità Colpo Ki, premi nuovamente il tasto E. Per riguadagnare il Ki, raccogli gli appositi potenziamenti lasciati dai nemici uccisi, utilizza lo stile Ladro di spirito per rubare Ki ai nemici, o visita Fonti dello Spirito in modalità Esplorazione.

### GUARIGIONE KI

Tieni premuto il tasto Maiusc sinistro per curarti utilizzando il tuo Ki. Continuerai a curarti finché premerai senza rilasciare Maiusc sinistro e avrai del Ki a disposizione, oppure finché la tua barra dell'Energia non sarà al massimo.

## COMBO ARMONICHE

Alcuni attacchi portati con gli Stili Magia o Supporto innescano delle combinazioni di colpi molto efficaci dette combo armoniche. Per attivare una combo armonica, esegui un attacco potenziato su un avversario con uno Stile Supporto. Quando viene attivata una combo armonica, intorno ai piedi del nemico apparirà un contatore. Mentre il contatore è visibile, passa a uno Stile Marziale, clicca con il pulsante destro del mouse per terminare la combo con un attacco potenziato.



## EFFETTI DI STATO

Alcuni stili di combattimento includono attacchi in grado di danneggiare il nemico in maniera particolare. Ricordati che alcuni nemici e stili di combattimento sono immuni a determinati effetti di stato.

- **AVVELENATO:** l'energia del bersaglio continua a diminuire finché l'effetto non svanisce.
- **IN FIAMME:** il bersaglio viene circondato dalle fiamme e la sua energia continua a diminuire finché l'effetto non svanisce. I nemici avvolti nel fuoco non possono attaccare.
- **CONGELATO:** il bersaglio rimane incastrato in un blocco di ghiaccio e la sua energia continua a diminuire finché l'effetto non svanisce.
- **RALLENTATO:** la velocità di movimento e di attacco del bersaglio risultano rallentate finché l'effetto non svanisce.
- **PARALIZZATO:** il bersaglio rimane immobilizzato finché l'effetto non svanisce.
- **SCOSSO:** i nemici non possono attaccare in questo stato.
- **DISORIENTATO:** il bersaglio vaga senza meta e non può attaccare finché l'effetto non si esaurisce.
- **PROSCIUGATO:** il bersaglio è stordito, e il suo Ki è prelevato dall'attaccante.

## POTENZIAMENTI

A volte, i nemici sconfitti rilasciano dei potenziamenti che ti permettono di recuperare le tue caratteristiche o di essere più forte in combattimento.

- **ENERGIA:** recupera parte dell'Energia.
- **KI:** recupera parte del Ki.
- **CONCENTRAZIONE:** recupera parte della Concentrazione.
- **RECUPERA TUTTO:** recupera parte dell'Energia, del Ki e della Concentrazione.
- **IMPARABILE:** rende tutti i tuoi attacchi non parabili per un breve periodo.

## SANTUARI

L'Impero di Giada è una terra di antiche tradizioni ed è disseminato di santuari presso i quali puoi recuperare Energia, Concentrazione e Ki. Per usare un santuario, mettili di fronte ad esso e premi il pulsante sinistro del mouse.

- **FONTE DELLO SPIRITO:** recupera completamente l'Energia e il Ki.
- **SANTUARIO DELLA CONCENTRAZIONE:** recupera completamente la Concentrazione.

## TECNICHE

Tieni gli occhi aperti per trovare i rari e potenti addestramenti detti Tecniche. Queste si presentano sotto diverse forme, ma sono tutte permanenti, dunque scegli bene prima di accettarne una. Cerca inoltre le tecniche nascoste. Clicca su Tecniche nella schermata Registro Personaggio per vedere un elenco con tutte le tecniche che hai ottenuto.



## AMULETO DEL DRAGO E GEMME DELL'ESSENZA

Agli occhi di molti, le gemme dell'essenza sembrano delle comuni pietre o dei gioielli, ma per chi è addestrato al loro uso esse sono fonte di potere spirituale. Sistemando queste gemme dell'essenza nell'Amuleto del Drago, colui che lo indossa è in grado di sfruttarne il potere per migliorare le proprie capacità.

### ACCEDERE ALL'AMULETO DEL DRAGO

1. Premi il tasto ESC per accedere al menu di gioco e premi il tasto Tab o i tasti Maiusc-Tab fino a raggiungere la schermata Amuleto (essa può essere raggiunta anche con il tasto i).
2. Nella finestra di sinistra, evidenzia una gemma cliccandoci sopra con il mouse o utilizzando i tasti freccia.
3. Clicca Seleziona o premi Invio per aggiungerla o rimuoverla dall'Amuleto.

## SEGUACI

Nel corso della tua avventura, ti imbatteai in altri personaggi che potrebbero essere attratti da te e dalla tua ricerca. Succede spesso quando ci sono in gioco cause grandi come la tua. Persino i più scettici sui misteri della magia avvertono istintivamente l'importanza della tua missione e desiderano parteciparvi. Fai attenzione quando scegli chi accettare nel tuo gruppo.

Anche se acquisirai molti seguaci, solo uno potrà accompagnarti di volta in volta e ciascuno di loro ha caratteristiche uniche. Per cambiare seguace o per cambiare il suo comportamento, premi il tasto ESC per accedere al menu di gioco, quindi premi il tasto Tab o i tasti Maiusc-Tab fino a raggiungere la schermata Seguaci.

Per cambiare seguace, evidenzia quello desiderato nella schermata Seguaci cliccando il loro ritratto o utilizzando i tasti freccia e premendo Invio per confermare. Ricordati che in alcune circostanze, ad esempio durante un combattimento, non potrai cambiare seguace.

Per passare dalla modalità Attacco a quella Supporto, seleziona un seguace, quindi clicca sul pulsante Attacco o Supporto.

## STELLA DELL'ALBA

### STELLA DELL'ALBA

Stella dell'Alba è stata condotta a Due Fiumi da bambina. Vista la sua indole gentile e la disponibilità verso gli altri, non sorprende che siate diventati amici intimi. Tuttavia, nonostante il suo atteggiamento altruista, in molti nel villaggio considerano Stella dell'Alba un essere strano e si mormora addirittura che parli con i fantasmi. Così come ti ha accompagnato durante gli anni di studio, sarebbe saggio averla al tuo fianco anche per le prove che ti attendono.

## ZU IL SAGACE

L'eremita della palude è un uomo dal passato misterioso, segnato dalle ferite di molte battaglie. La sua abilità in combattimento è fuori discussione, non così la sua fedeltà alla tua causa.

## NEMICI

Di questi tempi la terra è infestata di pericoli, alcuni di questo mondo, altri soprannaturali.

## BANDITI

Questi furfanti girano solitamente per le campagne, attaccando i viaggiatori stanchi. Ora che gli ultimi eventi hanno costretto i cittadini a rinchiudersi nelle loro case, questi criminali sanguinari sono diventati disperati al punto di attaccare direttamente le città.

## MANO DELLA MORTE

In pochi osano pronunciare il nome del consigliere dell'Imperatore, ma tutti lo temono. Si sa ben poco su Mano della Morte, oltre al fatto che è il capo dell'oscura setta degli Assassini del Loto. Alcune anime coraggiose sostengono che l'Imperatore si affidi ai suoi consigli più del dovuto.

### COMBATTIMENTI

Ogni volta che ti avvicini a un nemico pronto a combattere entrerà automaticamente in modalità Combattimento. Puoi premere il tasto T per muoverti più liberamente in modalità Puntamento libero, ma non puoi lasciare l'area del combattimento prima di aver sconfitto il tuo nemico.

## MINI-MAPPA

Per visualizzare una mappa in miniatura dell'area circostante, premi il tasto M mentre ti trovi in modalità Esplorazione (consulta pag. 7). Premi o clicca ripetutamente per passare da una mappa piccola a una grande o per disattivarla del tutto.

Le aree già visitate vengono mostrate in chiaro mentre quelle che devi ancora esplorare sono evidenziate in scuro. Dopo aver visitato un'area importante questa verrà riportata sulla mini-mappa e contrassegnata da un'icona.

## MAPPA DELL'AREA

La mappa più grande dell'area mostra la zona in cui ti trovi attualmente, evidenziandone i personaggi e i luoghi più importanti. Per visualizzare questa mappa, premi il tasto ESC per accedere al menu di gioco, quindi premi il tasto Tab o i tasti Maiusc-Tab fino a raggiungere la schermata Mappa.

### Icone mappa dell'area



Punto d'interesse



Uscita



Giocatore



Negozi



Campo base



Personaggio chiave



Santuario

## DIARIO E MISSIONI

Usa il diario per tenere traccia dei dettagli delle missioni. Le informazioni importanti verranno registrate automaticamente. Mentre sei intento a completare gli incarichi che ti sono stati assegnati, ricordati che raramente esiste un solo modo per ottenere ciò che ti serve. Tieni presente inoltre che le scelte che farai influiranno sul tuo personaggio, sui tuoi seguaci e sul mondo intero.

### ACCEDERE AL DIARIO

1. Premi il tasto ESC per accedere al menu di gioco e premi il tasto Tab o i tasti Maiusc-Tab fino a raggiungere la schermata Diario (essa può essere raggiunta anche con il tasto J).
2. Clicca sul pulsante Filtro per scorrere fra le Missioni attive, le Missioni chiave attive, le Sotto-missioni attive e tutte le Missioni completate.



3. A sinistra, usa i tasti freccia o porta il puntatore su una missione per evidenziarla. Le relative informazioni appariranno nella finestra inferiore.
4. A destra, usa i tasti freccia o porta il puntatore su un incarico evidenziandolo dalla lista. Le relative informazioni appariranno nella finestra inferiore.
5. Clicca su Oggetti chiave per richiamarne l'inventario.
6. Clicca su Rivedi dialoghi per rivedere i dialoghi e le ricompense recenti.

### SALVARE E CARICARE LE PARTITE

La partita viene salvata automaticamente dopo un evento chiave. Per salvare una partita manualmente, premi il tasto ESC per accedere al menu di gioco, quindi premi il tasto Tab o i tasti Maiusc-Tab fino a raggiungere la schermata Salva Partita. Ricordati che non puoi salvare la partita durante un combattimento.

Per caricare una partita precedentemente salvata, premi il tasto ESC per accedere al menu di gioco, quindi premi il tasto Tab o i tasti Maiusc-Tab fino a raggiungere la schermata Carica partita.

Ricordati che puoi effettuare un Salvataggio rapido utilizzando il tasto F5 e un Caricamento rapido con il tasto F9.

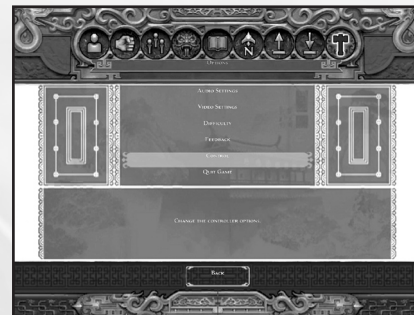
## OPZIONI

### IMPOSTAZIONI AUDIO

In questa pagina è possibile regolare il volume di varie componenti audio del gioco attraverso gli appositi indicatori a scorrimento.

- **Effetti sonori:** modifica il volume delle esplosioni, dei rumori di fondo, degli effetti durante i combattimenti, ecc.
- **Musica:** modifica il volume della musica durante il gioco.

- **Filmati:** modifica il volume della musica durante le sequenze filmate.
- **Voce:** modifica il volume dei dialoghi.
- **Effetti di riverbero:** abilita gli effetti di riverbero ambientali.



### IMPOSTAZIONI VIDEO

Attraverso questo menu è possibile modificare diverse impostazioni video, fra cui: risoluzione, dettaglio ombre, antialiasing, illuminazione particellare, effetti su schermo, scia concentrazione e luminosità. Per migliorare le prestazioni sui sistemi meno recenti si consiglia di ridurre la risoluzione e l'antialiasing. Le impostazioni video sono legate alle funzionalità e alle prestazioni delle periferiche installate sul computer e dei relativi driver. Assicurati che il tuo hardware soddisfi i requisiti minimi/congiunti e installa le versioni più aggiornate dei driver.

- **Formato:** scegli fra Widescreen o Normale in base alla scheda video e al monitor e ai relativi driver installati.
- **Risoluzione:** imposta la risoluzione dello schermo in base alla scheda video e al monitor e ai relativi driver installati.
- **Ombre sfumate:** abilitando questa opzione si ottengono ombre più realistiche, dai contorni meno netti, a tutto vantaggio dell'aspetto generale. Disattivandola le prestazioni potrebbero migliorare.
- **Antialiasing:** l'antialiasing è una tecnica che permette di ridurre l'effetto "scalino" nelle linee diagonali in un videogioco. Più è alto questo valore e più l'immagine apparirà definita, a discapito delle prestazioni.
- **Illuminazione particellare:** l'illuminazione particellare consente di riprodurre le fonti di luce in maniera ancor più realistica. Abilitandola, la resa visiva del gioco aumenterà, a discapito delle prestazioni.



- **Effetti frame buffer:** gli effetti frame buffer sono effetti grafici applicati alle immagini, come l'effetto lente e l'effetto sfocatura. Abilitando questa opzione, la resa visiva del gioco aumenterà, a discapito delle prestazioni.
- **Scia concentrazione:** questa opzione fa sì che il personaggio rilasci una scia mentre si muove in modalità Concentrazione. Abilitandola, la resa visiva del gioco aumenterà, a discapito delle prestazioni.
- **Luminosità:** regola la luminosità dello schermo.

## MODALITÀ DELLA SPECIAL EDITION: MAESTRO DI GIADA

La modalità Maestro di Giada è la più difficile di tutto il gioco, con nemici più forti e resistenti di quelli incontrati negli altri livelli. Per affrontarla è necessario conoscere in maniera approfondita tutte le abilità apprese in precedenza.

A differenza degli altri livelli di difficoltà, nel Maestro di Giada puoi conservare tutte le armi e le abilità apprese in precedenza. Per sbloccare questa modalità è necessario completare il gioco almeno una volta.

Per avviare una partita in modalità Maestro di Giada:

Termina il gioco a un livello di difficoltà qualsiasi.

Seleziona Nuova partita dal menu principale.

Nella schermata per la scelta del personaggio apparirà un pulsante Maestro.

Clicca sul pulsante Maestro per accedere alla schermata per la scelta del personaggio in modalità Maestro di Giada.

In questa schermata saranno presenti tutti i personaggi usati per terminare il gioco.

Scegli quello con cui vuoi affrontare la modalità Maestro di Giada e clicca sul pulsante Accetta.

Il gioco inizierà normalmente come a livello Studente, Maestro e Gran Maestro, solo che stavolta avrai tutte le armi e le abilità ottenute terminando il gioco in precedenza.

Anche l'avanzamento di livello avverrà come sempre, dunque approfittane per apprendere nuove abilità e capacità spendendo i punti in altri stili nella schermata avanzamento di livello.

Le sfere rilasciate dai nemici uccisi con una combo armonica appariranno con minore frequenza rispetto al livello Gran Maestro.

## FEEDBACK

Tramite questo menu è possibile modificare la vibrazione del controller, il livello di violenza e i sottotitoli.

## COMANDI

Tramite questo menu è possibile regolare la sensibilità del mouse, invertirne l'asse Y, modificare il metodo di schivata usato (doppia pressione, parata o entrambi), regolare la velocità con cui la visuale segue il giocatore e riassegnare i comandi per la tastiera, il mouse e il controller.

# RICONOSCIMENTI

## PRODOTTO DA BioWare:

### BIOWARE CORP.

PRODUTTORI ESECUTIVI  
Ray Muzyka,  
Direttore generale

Greg Zeschuk,  
Presidente

### PRODUZIONE

DIRETTORE PROGETTO  
Diarmid Clarke

PRODUTTORE ASSOCIATO  
Darcy Pajak

PRODUTTORE TECNICO  
Derek French

PROGRAMMAZIONE  
Owen Borstad  
Steven Hand

### TRAM CONTROLLO QUALITÀ

DIRETTORE CONTROLLO QUALITÀ  
Phillip DeRosa

RESPONSABILE CONTROLLO  
QUALITÀ PRINCIPALE  
Jason Leong  
Homan Sanaie

CONTROLLO QUALITÀ  
Bruce Venne  
Chris Priestly  
Stanley Woo  
Curtis Knecht

ADDETTI AL TESTING  
A CONTRATTO  
Craig Graff  
Jack Lamden  
Darren Gilday  
Justin Stedman  
Arone LeBray  
Chris Corfe  
Ameet Thandi  
Andrea Hussey

### GRAFICI

CAPO GRAFICO  
Nolan Cunningham

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

### MARKETING

DIRETTORE MARKETING E  
SVILUPPO COMMERCIALE  
Craig Priddle

RESPONSABILE MARKETING  
Jarrett Lee

COORDINATORE PR  
Erik Einsiedel

RESPONSABILE TEAM WEB  
Robin Mayne

GRAFICO  
Colin Walmsley

SVILUPPATORE WEB  
Jeff Marvin

SVILUPPATORE CONTENUTO WEB  
John Four

GRAFICO PROMOZIONALE  
Mike Sass

### COMUNITÀ BIOWARE

RESPONSABILE COMUNITÀ  
Jay Watamaniuk

COORDINATORE COMUNITÀ  
Chris Priestly

SPECIALISTA ASSISTENZA CLIENTI  
Jason Barlow

### AFFARI LEGALI E COMMERCIALI

DIRETTORE AFFARI LEGALI  
E COMMERCIALI  
Robert Kallir

### RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Moye Daniel  
Jason Barlow  
The Jade Empire Team  
Kevin Martens  
Mike Laidlaw  
Tutti coloro che in BioWare,  
ieri e oggi, hanno contribuito  
al successo di Jade Empire.

LA COMUNITÀ DI FAN DI  
BioWARE PER IL LORO  
ININTERROTTO SUPPORTO.  
Le nostre famiglie!

### TEAM DI JADE EMPIRE (XBOX)

RESPONSABILE TEAM  
ANIMAZIONE  
Enrique Deo Perez

ANIMAZIONI GIOCO  
Carman Cheung  
Chris Hale  
Mark How  
Rick Li  
John Santos  
Jim Jagger  
Henrik Vasquez

RESPONSABILE TEAM  
ANIMAZIONE FILMATI  
Tony de Waal

GRAFICA E ANIMAZIONE  
SEQUENZE DI INTERMEZZO  
Jonathan Cooper  
Nick DiLiberto  
Paul Dutton  
Cristian Enciso  
Rod Green  
Joel MacMillan  
Chris Mann  
Sherridon Routley  
Gina Welbourn  
Shane Welbourn  
Robert Shaw

DIRETTORE DEI SERVIZI  
DI ANIMAZIONE  
Steve Gilmour

COREOGRAFIA E PRESTAZIONI  
IN MOTION CAPTURE  
The Smashcut  
Action Team

MOTION CAPTURE  
REALIZZATO PRESSO  
Giant Studios  
Syncrude Center for  
Motion and Balance

DIRETTORE ARTISTICO  
Matthew Goldman

GRAFICI  
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

RESPONSABILE DEL  
TEAM GRAFICO  
Harvey Fong

GRAFICI TECNICI E  
PROGRAMMAZIONE  
STRUMENTI GRAFICI  
Ted Chen  
Ben Hindle  
Lindsay Jorgensen  
Suhwan Pak  
Kees Rijnen  
Steve Runham

GRAFICA ADDIZIONALE  
Dean Andersen  
Warren Heise  
Tobyn Manthorpe  
Matt Rhodes

Mike Spalding  
Mike Trottier  
Derek Watts  
Ryan Blanchard  
Mike Leonard

DIRETTORE ARTISTICO  
Dave Hibbeln

### GRAFICI A CONTRATTO

Grant Arthur  
Dave Cathro  
Jez Elford  
Paul Hodge

PRODUZIONE AUDIO ED ESTERNA  
Shauna Perry

SOUND DESIGNER  
Michael Kent  
Michael Peter  
Steven Sim

PRODUZIONE LINEA AUDIO  
Craig Westley

PROGRAMMAZIONE AUDIO  
Don Yakielashek

PARTITURA ORIGINALE  
Jack Wall

SOUND DESIGN ADDIZIONALE  
Dave Chan  
John Henke

IDEATORE PRINCIPALE  
Kevin Martens

IDEATORE FILMATI PRINCIPALE  
Brad Prince

IDEATORI FILMATI  
Dusty Everman  
James Henley

IDEATORE TECNICO PRINCIPALE  
Georg Zoeller

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

SCENEGGIATORI PRINCIPALI  
Luke Kristjanson  
Mike Laidlaw

SCENEGGIATORI  
Drew Karpyschyn  
Peter Thomas  
Mac Walters  
Brian Kindregan

EDITING  
Jay Turner

IDEAZIONE ADDIZIONALE  
Rob Bartel  
Preston Watamaniuk

SVILUPPO LINGUAGGIO  
ORIGINALE  
Wolf Wikeley

DIRETTORE IDEAZIONE  
James Ohlen

PRODUTTORE LOCALIZZAZIONE  
Jenny McKearney

PROGRAMMAZIONE  
LOCALIZZAZIONE  
Rob Krajcarski  
Kris Tan

PRODUTTORE DELLA LINEA  
DI LOCALIZZAZIONE  
John Campbell

PRODUTTORE/DIRETTORE  
PROGETTO  
Jim Bishop

PRODUTTORI Co-ESECUTIVI  
E CEO ASSOCIATI  
Ray Muzyka  
Greg Zeschuk

ASSISTENTE ALLA PRODUZIONE  
Sheldon Carter

ASSISTENTE ALLA  
PRODUZIONE TECNICA  
Keith Soleski

PRODUTTORI DI LINEA  
Steve "slam" Lam  
Chris Klassen

RESPONSABILE  
PROGRAMMAZIONE PROGETTO  
Duane Webb

PROGRAMMAZIONE PRINCIPALE  
Mark Darrah

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

PROGRAMMAZIONE GRAFICA  
PRINCIPALE  
Patrick Chan

PROGRAMMAZIONE GRAFICA  
Brook Bakay  
Matt Peters

PROGRAMMAZIONE STRUMENTI  
PRINCIPALE  
Chris Christou

PROGRAMMAZIONE STRUMENTI  
Marwan (The Coconut)  
Audeh  
Jonathan Baldwin  
Lee Bererton  
Christopher Mihalick  
Réjean Poirier  
James Redford  
Sydney Tang  
Jon Thompson  
Ryan Warden  
Darren Wong

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

DIRETTORE DELLA  
PROGRAMMAZIONE  
Loren Andruko

RESPONSABILE  
PROGRAMMAZIONE STRUMENTI  
Don Moar

RESPONSABILE  
PROGRAMMAZIONE GRAFICA  
Jason Knipe

RESPONSABILE  
CONTROLLO QUALITÀ  
Alain Baxter

TRAM CONTROLLO QUALITÀ  
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

CONTROLLO QUALITÀ  
ADDIZIONALE  
Nathan Frederick  
Scott Langevin  
Andrew Nobbs

DIRETTORE CONTROLLO QUALITÀ  
Phillip DeRosa

ADDETTI AL TESTING  
A CONTRATTO  
Steven Deleeuw  
Chris Halina  
Stephen Ho  
Ryan Hrycun  
Brian Mills  
Sean Molofee  
Celest Morris  
Kyle Scott  
Michael Goldman

RESPONSABILE PUBBLICHE  
RELAZIONI  
Teresa Cotesta

SPECIALISTA PUBBLICHE  
RELAZIONI  
Tom Ohle

GRAFICA PROMOZIONALE  
Todd Grenier  
Mike Sass  
Colin Walmsley

RESPONSABILE WEB  
Robin Mayne

SVILUPPATORI WEB  
Johnn Four  
Jeff Marvin

SPECIALISTA ASSISTENZA CLIENTI  
Jason Barlow

RESPONSABILE COMUNITÀ  
Jay Watamaniuk

DIRETTORE MARKETING  
Craig Priddle

DIRETTORE FINANZE E  
AMMINISTRAZIONE SISTEMA  
Richard Iwaniuk

DIRETTORE AMMINISTRATIVO  
E SERVIZI LEGALI  
Robert Kallir

DIRETTORE RISORSE UMANE  
Lesley Menzies

RESPONSABILE RISORSE UMANE  
Mark Kluchky

RESPONSABILE PRODUZIONE  
ESTERNA  
Diarmid Clarke

FINANZE  
Todd Derechey  
Jo-Marie Langkow  
Cherie Kleparchuk

COORDINATORI RISORSE UMANE  
Theresa Baxter  
Leanne Korotash

AMMINISTRAZIONE SISTEMI  
Julian Karst  
Nils Kuhnert  
Dave McGruther  
Craig Miller  
Brett Tollefson  
Duleepa "Dups"  
Wijayaward-hana  
Chris Zeschuk

ASSISTENTE AMMINISTRATIVO  
Teresa Meester

RECEPTIONIST  
Agnieszka Kokot Goldman

DIRETTORE PRINCIPALE VO  
Ginny McSwain

DIREZIONE VO  
Rob King  
Caroline Livingstone

SERVIZI CASTING  
TikiMan Casting

VO REGISTRATE PRESSO  
Technicolor Sound Services  
Blackman Productions Inc.

ATTORI  
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 Vaskalic  
Kari Wahlgren  
Dave Walsh  
BJ Ward  
Audrey Wasilewski  
Stephanie Wolfe

RINGRAZIAMENTI SPECIALI  
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 Phillyaw  
Bonnie Ross  
Phil Spencer  
Ryan Wilkerson  
Tutti coloro in Microsoft  
Corporation che hanno  
contribuito al progetto di  
Jade Empire.

## SVILUPPATO DA LTI GRAY MATTER:

PRESIDENTE/CEO  
Michael Livesay

DIRETTORE INCARICATO ALLA  
PRODUZIONE  
Daniel R. Chavez

CAPÌ PROGRAMMATTORI  
Jason Maynard  
Daniel Zahn  
Chris Farrar

PROGRAMMAZIONE  
Mark Fessia  
James Ivers  
Vinh Tran  
Jimmy Tam  
Ben Bayani

RINGRAZIAMENTI SPECIALI  
Our Friends & Family

