

## Оглавление

История Нефритовой Империи	1
Установка игры	2
Клавиши управления (общие)	4
Игровой экран	6
Клавиши управления (бой)	8
Экран боя	10
Выберите свой путь	12
Основные характеристики	12
Второстепенные характеристики	13
Разговорные навыки	14
Иконки игрового меню	14
Повышение уровня	15
Боевые стили	16
Быстрый вызов стилей	17
Бой. Основные элементы	18
Бой. Дополнительные возможности	19
Амулет дракона и Камни сущности	22
Последователи	22
Противники	23
Мини-карта	24
Карта местности	24
Журнал и квесты	25
Авторы	30

## История Нефритовой Империи

Нефритовая Империя. Созданная из Бездны по воле Великого Дракона, империя, которой с самого начала пророчили безбедное существование, является сердцем цивилизованного мира - оазисом культуры в пустыне варварства.

Величественная династия Сунь многие века управляла нашим народом, обеспечивая наше процветание. Мирное существование было нарушено лишь когда взбунтовалась сама природа, оставив землю на десять лет без воды. Но даже этому Император Сунь Хай смог положить конец. Он объявил о том, что прекратит Долгую засуху, и сдержал свое слово.

Несмотря на то, что вы выросли вдали от великодушного взора Императора, вы многому научились здесь, в Двух Реках, воспитав свое тело и разум. И вот ваше обучение в этой далекой школе подходит к концу. Когда вы оставите безмятежность Двух Рек позади, уроки вам заменит опыт. Помните о том, что на безграничных просторах Империи могучие духи появляются прямо из-под земли, а в воздухе витает угроза хаоса.

Вы сирота, поэтому вполне естественно, что у вас много вопросов. До настоящего момента все они оставались без ответа. Возможно, сегодня истина вам наконец-то откроется.

## Установка Игры

1. Загрузите Windows® XP и закройте все остальные приложения.
2. Вставьте установочный диск *Jade Empire: Special Edition* в DVD-привод.
3. Если функция автозапуска включена, на экране появится меню автозапуска. Нажмите кнопку “Установить игру”. Если функция автозапуска отключена, нажмите кнопку Пуск на панели задач Windows и в появившемся меню нажмите “Выполнить”. Наберите в строке D:\Setup и нажмите ОК. (Примечание: если вашему DVD-приводу назначена другая буква, замените букву D на соответствующую.)
4. В первом окне вам будет предложено выбрать язык программы установки. После того, как вы сделаете выбор, нажмите “ОК”.
5. В следующем окне вам будет предложено закрыть все запущенные приложения перед тем, как запустить установку *Jade Empire: Special Edition*. После того, как вы сделаете это, нажмите “Далее”, чтобы продолжить.
6. Следующее окно – это лицензионное соглашение *Jade Empire: Special Edition*. Прочитайте соглашение и, если вы согласны с условиями, выберите пункт “Согласен.” Затем нажмите кнопку “Согласен”, чтобы продолжить процесс установки.
7. Далее вам нужно выбрать директорию, в которую будет установлена игра. Вы можете установить игру в директорию по умолчанию, либо выбрать ее самостоятельно. Выбрав нужную директорию, нажмите “Далее”, чтобы продолжить установку. (Примечание: в связи с тем, что *Jade Empire* официально не поддерживает Windows Vista, в случае, если вы будете пытаться запустить игру из-под этой операционной системы, настоятельно рекомендуется устанавливать *Jade Empire: Special Edition* в директорию Program Files.)
8. Выберите папку в меню “Пуск”, в которой будут находиться ярлыки к *Jade Empire: Special Edition*. Вы можете оставить папку по умолчанию, либо изменить название и путь к ней. Если вы не хотите создавать папку в меню “Пуск”, выберите пункт “Не

создавать папку в меню “Пуск”. Сделав нужный выбор, нажмите “Далее”, чтобы продолжить.

9. Укажите ярлыки, которые вы хотели бы создать. Вы можете создать ярлык на рабочем столе и/или панели быстрого запуска. Сделав нужный выбор, нажмите “Далее”, чтобы продолжить.
10. Программа установки начнет установку *Jade Empire: Special Edition*. Увидев сообщение “Установка завершена”, нажмите “Далее”, чтобы продолжить.
11. Процесс установки *Jade Empire: Special Edition* успешно завершен. Для запуска игры выберите в меню “Запустить *Jade Empire*”. Вы также можете выбрать в меню “Посмотреть файл Readme.txt”, чтобы открыть файл ReadMe, в котором содержится информация об игре, которая была изменена после отправки в печать руководства пользователя.

**Примечание:** Для запуска игры необходимо, чтобы диск *Jade Empire: Special Edition* находился в DVD-приводе.

## УСТАНОВКА DIRECTX®

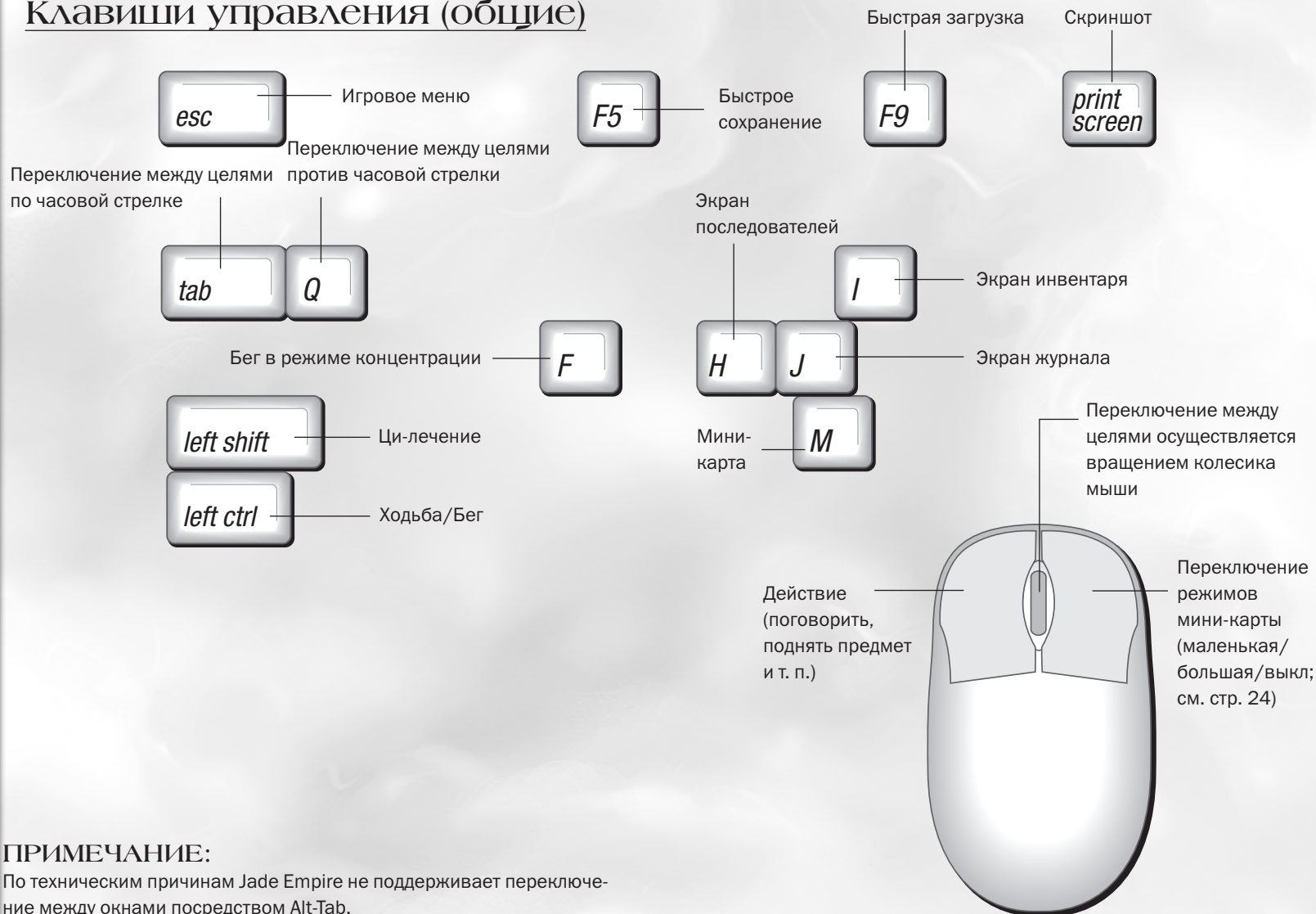
Для запуска *Jade Empire: Special Edition* требуется DirectX® 9.0 (Февраль 2006) и выше. Если на вашем компьютере не установлена программа DirectX® 9.0 (Февраль 2006) или выше, нажмите “Да”, когда программа установки попросит установить ее. (Примечание: Для запуска *Jade Empire: Special Edition* требуется DirectX® 9.0 (Февраль 2006) и выше.)

## ФАЙЛ README

На диске *Jade Empire: Special Edition* находится файл ReadMe, в котором содержится обновленная информация об игре. Мы настоятельно рекомендуем вам прочитать этот файл, чтобы получить информацию обо всех изменениях, которые были внесены в игру после отправки в печать руководства пользователя.

Чтобы посмотреть этот файл, откройте директорию, в которую установлена *Jade Empire: Special Edition* и откройте его двойным щелчком мыши (путь к файлу по умолчанию - **c:\Program Files\Jade Empire\docs\readme\_ru.txt**). Вы также можете открыть этот файл, нажав кнопку “Пуск”, затем “Программы” и в папке *Jade Empire* выбрав пункт **Посмотреть файл Readme.txt**.

## Клавиши управления (общие)










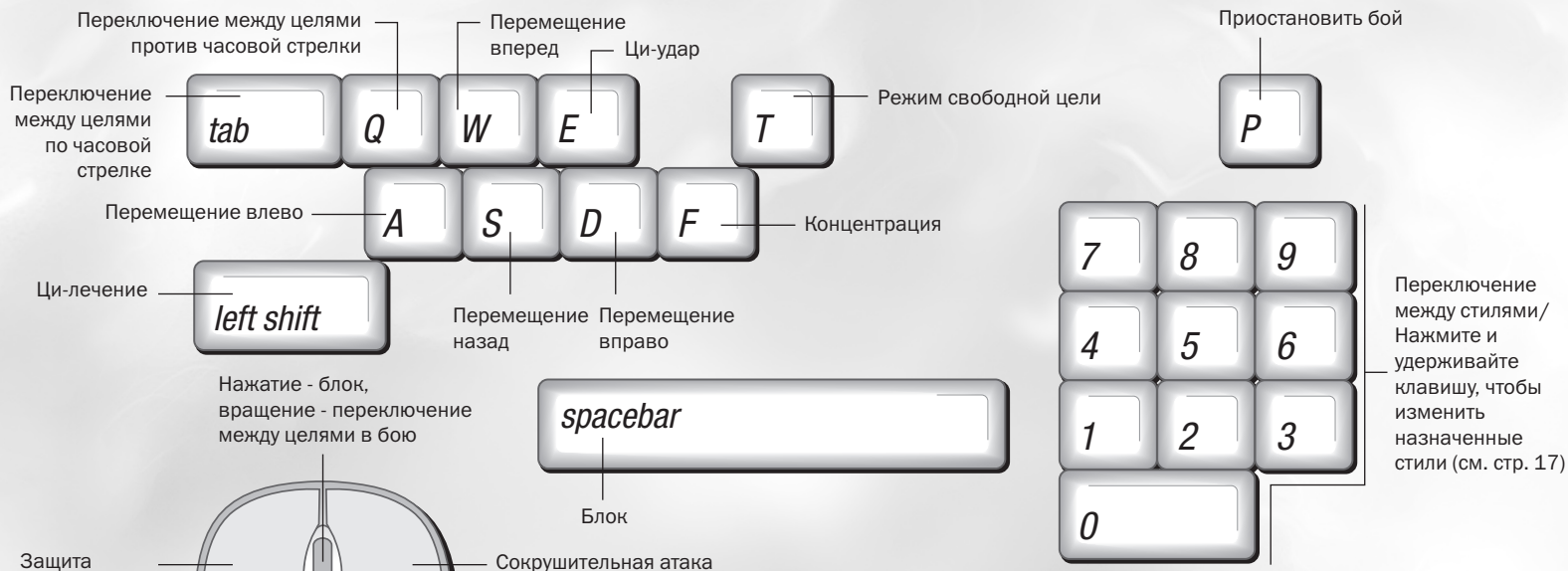
## Игровой экран



## ИНДИКАТОРЫ ИГРОВЫХ СОБЫТИЙ

-  Новая запись в Журнале (см. стр. 25)
-  Получено серебро
-  Новый уровень (См. стр. 15)
-  Очки Открытой ладони
-  Очки Сжатого кулака

## Клавиши управления (бой)



Об основных элементах и дополнительных возможностях боя читайте на стр. 18-21.

## КОМБИНАЦИИ ДВИЖЕНИЙ

Левая кнопка мыши, левая кнопка мыши, левая кнопка мыши	Комбо-атака
Левая кнопка мыши + правая кнопка мыши	Круговая атака
Двойное нажатие W	Кувырок вперед
Двойное нажатие S	Кувырок назад
Двойное нажатие A	Перекат влево
Двойное нажатие D	Перекат вправо
Гармоничные комбо-атаки - это техники, обладающие огромной разрушительной силой и использующие несколько стилей. Дополнительная информация на стр. 20.	



## Экран боя

## КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА

Сокрушительная атака пробивает блок. Блок защищает от атаки. Атака останавливает сокрушительную атаку. Понимание этих принципов необходимо для победы в бою.

Здоровье  
Ци

Концентрация

Здоровье  
последователя

Изображение  
последователя

Индикатор  
игрового  
события  
(см. стр. 6)

Выбранный  
противник

Быстрый  
вызов стилей  
(см. стр. 17)

Здоровье  
противника

Имя/Тип противника



## СБИВАЙТЕ ПРОТИВНИКОВ С НОГ

Если вы чувствуете, что не справляетесь с окружившими вас противниками, используйте круговую атаку (левая кнопка мыши + правая кнопка мыши), чтобы добавить себе простора для действий.

## ИНДИКАТОРЫ ЭФФЕКТОВ ВОЗДЕЙСТВИЯ

Если на персонажа оказано воздействие либо наносящее урон в течение времени, либо влияющее на его состояние (например, яд или паралич), его название появится над головой персонажа. (см. стр. 20.)

## Выберите свой путь

Прежде чем начать игру, выберите тип персонажа на экране выбора персонажа. Выберите «Создать», чтобы самостоятельно определить характеристики персонажа и выбрать имя или «Принять», чтобы принять имя и характеристики по умолчанию.

## Основные Характеристики

Тело, дух и разум существуют в гармонии, но каждая из этих трех характеристик оказывает свое влияние на ваши навыки. Любую из них вы можете увеличивать, получая опыт во время ваших странствий. Чтобы посмотреть основные и второстепенные характеристики, нажмите клавишу ESC для входа в игровое меню, затем используйте клавиши Tab или Shift-Tab, чтобы переключиться на экран характеристик персонажа.

- **ТЕЛО:** определяет вашу способность выдерживать урон в бою. Влияет на второстепенную характеристику - здоровье.
- **ДУХ:** показывает вашу способность управлять внутренней энергией ци. Влияет на второстепенную характеристику - ци.
- **РАЗУМ:** отражает вашу способность размышлять в движении. Влияет на второстепенную характеристику - концентрация.

## Второстепенные характеристики

В бою решающее значение имеют ваши второстепенные характеристики: здоровье, концентрация и ци. Эти характеристики напрямую зависят от основных характеристик, но некоторые особые техники и Камни сущности также могут влиять на них (см. стр. 22).

• **ЗДОРОВЬЕ:** уменьшается по мере того как вам наносится урон. Нажатием левой клавиши Shift вы можете быстро восстановить здоровье, потратив на это энергию ци. Вы также можете восстановить его, подбирая бонусы здоровья во время боя. Если здоровье иссякает, вы умираете.

• **КОНЦЕНТРАЦИЯ:** уменьшается в режиме Концентрации и при использовании оружейных стилей. Нажав на клавишу F, вы концентрируетесь, ваши противники замедляются, а вы продолжаете двигаться с прежней скоростью. Концентрацию можно восстановить, подбирая бонусы концентрации, оставшиеся после поверженных противников, или медитируя в святынях концентрации.

• **ЦИ:** уменьшается при использовании ци-лечения (по умолчанию - левая клавиша Shift), ци-ударов (по умолчанию - клавиша E), стилей перевоплощения или магических атак. Энергию ци можно восстановить, подбирая бонусы ци, оставшиеся после поверженных противников, используя стиль Вор духа или медитируя у источника духа.

### Использование и увеличение энергии ци

Используйте энергию ци в магических стилях для нанесения дополнительного урона или для лечения. Чтобы увеличить ци, увеличивайте характеристику Дух при получении новых уровней или используйте особые Камни сущности и техники (см. стр. 22).

## Разговорные навыки

Использование силы не всегда является мудрым решением. В некоторых ситуациях одни лишь слова могут принести вам победу. Вы можете улучшить ваши разговорные навыки, повысив основные характеристики (см. стр. 12), либо используя особые Камни сущности (см. стр. 22).

Чтобы посмотреть ваши разговорные навыки, нажмите клавишу ESC для входа в игровое меню, затем используйте клавиши Tab или Shift-Tab, чтобы переключиться на экран характеристик персонажа, и нажмите «Навыки».

- **ОБАЯНИЕ:** очаруйте собеседника своим дружелюбием или флиртом. Зависит от основных характеристик - разума и тела.
- **ИНТУИЦИЯ:** убедите собеседника, либо попытайтесь понять, что может повлиять на его решение. Зависит от основных характеристик - разума и духа.
- **УСТРАШЕНИЕ:** произведите впечатление на собеседника своим внешним видом. Зависит от основных характеристик - тела и духа.

## Иконки игрового меню

Для входа в игровое меню нажмите клавишу ESC. Для переключения между экранами используйте клавиши Tab или Shift-Tab.



Характеристики персонажа  
(См. стр. 12–14)



Последователи  
(См. стр. 22)



Стили  
(См. стр. 16)



Амулет  
(См. стр. 22)



Журнал  
(См. стр. 25)



Карта  
(См. стр. 24)



Загрузить игру  
(См. стр. 26)



Сохранить игру  
(См. стр. 26)



Настройки  
(См. стр. 26)

## Повышение уровня

При получении очков опыта, у вас появляется возможность увеличивать ваши навыки по своему усмотрению. Воин, воспитывающий лишь свое тело, может потерпеть поражение, подобно могучему медведю, которого одолела стая хитрых волков. Баланс важен во всем.

### ОЧКИ ОПЫТА

Вы получаете очки опыта за победу над противниками, выполнение квестов и, в некоторых случаях, за проявленные разговорные навыки. Когда вы набираете достаточное количество очков опыта, чтобы повысить новый уровень, вы получаете очки характеристик и очки стиля, которые вы можете распределить и повысить характеристики вашего персонажа. Когда вы получаете новый уровень, на экране появляется индикатор в виде стрелки.

### ОЧКИ ХАРАКТЕРИСТИК И ОЧКИ СТИЛЯ

По достижении некоторых уровней, вы получаете и очки характеристик, и очки стиля. Нажмите клавишу ESC для входа в игровое меню. Переключитесь на экран персонажа и кликните левой кнопкой мыши по вашему персонажу. Очки характеристик распределяются на экране характеристик персонажа, а очки стиля на экране стилей. (Используйте клавиши Tab или Shift-Tab для переключения между экранами)

**ПРИМЕЧАНИЕ:** после того, как вы сделали окончательный выбор, вы не сможете изменить его.

### Увеличение концентрации

Оружейные стили и режим концентрации являются мощными элементами ведения боя, но они быстро расходуют концентрацию. Если вы хотите использовать их в бою, при получении уровня увеличивайте характеристику Разум.



## Стили атаки



### БОЕВЫЕ СТИЛИ

Боевые стили являются наиболее практичными. В каждом из них вы наносите урон противнику, но все они различаются по скорости и количеству наносимого урона.

**Примечание:** големы невосприимчивы к боевым стилям.



### МАГИЧЕСКИЕ СТИЛИ

При использовании магических стилей расходуется энергия ци. Помимо нанесения урона, они могут оказывать длительные эффекты воздействия, например, горение или паралич (см. стр. 20). Эти стили имеют превосходную силу и дальность действия, поэтому лишь те, кто обладает большим количеством ци, могут использовать их долгое время.

**Примечание:** демоны и големы невосприимчивы к магическим стилям.



### ОРУЖЕЙНЫЕ СТИЛИ

Оружейные стили обладают превосходной скоростью и дальностью действия, но эти преимущества не даются даром. При каждой атаке расходуется концентрация, поэтому использование этих стилей в длительных битвах утомительно.

**Примечание:** духи невосприимчивы к оружейным стилям.



### СТИЛИ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ

Чтобы постичь стиль перевоплощения, вы должны поглотить дух павшего противника, что случается нечасто. Несмотря на то, что такой стиль заметно расходует ци, он дает вам огромную силу того монстра, в которого вы перевоплощаетесь, а также возможность использовать свойственные ему грозные атаки.



## СТИЛИ ПОДДЕРЖКИ

Стили поддержки не наносят урона напрямую, они используются для усиления других стилей. Используя стили поддержки, вы можете замедлить, оглушить или парализовать противника.

**Примечание:** демоны, духи и големы невосприимчивы к стилям поддержки.

*Используйте ци, чтобы усилить боевые стили (см. стр. 19).*

## БЫСТРЫЙ ВЫЗОВ СТИЛЕЙ

Вам, как опытному воину, следует держать свои знания в памяти и уметь менять стили, когда это необходимо. Запомните сильные и слабые стороны каждого стиля и переключайтесь между ними прямо во время боя, используя цифровые клавиши (0-9).

Первые четыре стиля, которые вы изучите, будут автоматически назначены на цифровые клавиши (1-4). Несмотря на это, вы можете переназначить эти клавиши в любой момент, даже во время боя.

### НАЗНАЧЕНИЕ СТИЛЯ НА КЛАВИШИ (0-9)

1. Нажмите и удержите цифровую клавишу (0-9), чтобы увидеть меню, в котором перечислены все изученные стили атаки, а также клавиши, на которые они назначены.
2. Используя клавиши со стрелками, выберите стиль, который хотите назначить на цифровую клавишу (0-9).
3. После того, как выбор сделан, меню закрывается, и выбранным стилем становится только что назначенный.

## Иммунитет

Многие существа невосприимчивы к определенным стилям. Например, духи невосприимчивы к стилям поддержки и оружейным стилям. Пробуйте применять другие стили к таким противникам.

## Бой. Основные элементы

### **АТАКА**

Независимо от стиля, атака противника осуществляется нажатием левой кнопки мыши. Нажав быстро левую кнопку мыши несколько раз подряд, вы можете провести комбо-атаку.

### **БЛОК**

Нажмите “пробел”, чтобы защититься от обычных атак (левая кнопка мыши) и круговых атак (левая кнопка мыши + правая кнопка мыши). Помните, что сокрушительные атаки (правая кнопка мыши) не блокируются.

Блокировать обычные и круговые атаки можно также нажатием на колесико мыши.

### **СОКРУШИТЕЛЬНАЯ АТАКА**

Нажмите правую кнопку мыши, чтобы провести медленную, но мощную сокрушительную атаку, которая пробивает любой блок. Из-за низкой скорости такой атаки ее можно остановить более быстрой атакой (левая кнопка мыши).

### **КРУГОВАЯ АТАКА**

Нажмите одновременно левую и правую кнопки мыши, чтобы сбить окружающих вас противников с ног. Большинство круговых атак не наносят никакого урона. Помните, что круговую атаку можно блокировать нажатием на пробел.

### **УКЛОНЕНИЕ**

Чтобы избежать неприятной ситуации или уклониться от атаки противника, нажмите два раза подряд одну из клавиш со стрелками, чтобы выполнить кувырок или перекат в этом направлении.

### **ВЫБОР ЦЕЛИ**

Нажмите клавишу Tab, чтобы переключиться на другого противника. Повторным нажатием на клавишу Tab осуществляется переключение на следующую цель справа, а нажатием на клавишу Q - на следующую цель слева. Переключение между целями можно также осуществлять вращением колесика мыши.

### **РЕЖИМ СВОБОДНОЙ ЦЕЛИ**

Нажатие клавиши T отключает выбор цели и позволяет вам сво-

бодно передвигаться в бою. Чтобы снова включить выбор цели, нажмите клавишу Tab или клавишу Q.

## Бой. Дополнительные возможности

### **ПАУЗА ВО ВРЕМЯ БОЯ**

В режиме паузы вы можете менять стиль атаки и переключаться между целями. Включение и выключение режима тактической паузы осуществляется нажатием клавиши P.

### **РЕЖИМ КОНЦЕНТРАЦИИ**

Когда вы концентрируетесь в бою, ваши противники начинают двигаться медленнее, а вы сохраняете ясность ума и продолжаете двигаться с прежней скоростью. В свободном режиме режим концентрации позволяет вам бегать с очень большой скоростью.

Включение и выключение режима концентрации осуществляется нажатием клавиши F. Помните, что в этом режиме расходуется энергия концентрации. Восстановить ее можно, подбирая бонусы концентрации, оставшиеся после поверженных противников, или медитируя в святилищах концентрации в свободном режиме.

### **ЦИ-УДАР**

Нажмите клавишу E, чтобы усилить ваши атаки энергией ци. В режиме ци-удара все ваши атаки наносят больше урона, чем обычно. Выход из этого режима осуществляется также нажатием клавиши E. Энергию ци можно восстановить, подбирая бонусы ци, оставшиеся после поверженных противников, используя стиль Вор духа или медитируя у источников духа в свободном режиме.

### **ЦИ-ЛЕЧЕНИЕ**

Нажмите и удерживайте левую клавишу Shift, чтобы восстановить здоровье, расходуя при этом энергию ци. Здоровье будет восстанавливаться все время, пока вы держите левую клавишу Shift, до тех пор, пока не закончится ци, либо пока вы не будете полностью исцелены.

## ГАРМОНИЧНЫЕ КОМБО-АТАКИ

При использовании магических стилей или стилей поддержки некоторые атаки могут дать начало очень эффективной комбинации ударов, именуемой гармоничная комбо-атака. Чтобы начать гармоничную комбо-атаку, выполните сокрушительную атаку, используя один из стилей поддержки. Если гармоничная комбо-атака началась, в маркере, на котором стоит выбранный противник, появится таймер. Пока виден таймер, переключитесь на один из боевых стилей, затем нажмите правую кнопку мыши, чтобы закончить комбинацию сокрушительной атакой.



## ЭФФЕКТЫ ВОЗДЕЙСТВИЯ

При использовании некоторых стилей возможны атаки, которые наносят особый урон. Помните, что некоторые противники и некоторые стили невосприимчивы к определенным эффектам воздействия.

- **ОТРАВЛЕНИЕ:** здоровье противника уменьшается до тех пор, пока не прекратится действие эффекта.
- **ГОРЕНИЕ:** противник охвачен огнем, и его здоровье уменьшается до тех пор, пока не прекратится действие эффекта. Противник не может атаковать, пока огонь не погаснет.
- **ЗАМОРОЗКА:** противник превращается в глыбу льда, и его здоровье уменьшается до тех пор, пока не прекратится действие эффекта.
- **ЗАМЕДЛЕНИЕ:** скорость движений и атаки противника уменьшается до тех пор, пока не прекратится действие эффекта.
- **ПАРАЛИЧ:** противник не может сдвинуться с места до тех пор, пока не прекратится действие эффекта.
- **ШОК:** противник, находящийся в шоковом состоянии, не может атаковать.

- **ДЕЗОРИЕНТАЦИЯ:** противник начинает двигаться бесцельно и не может атаковать до тех пор, пока не прекратится действие эффекта.
- **ИСТОЩЕНИЕ:** противник оглушен, его энергия ци передается атакующему.

## БОНУСЫ

Поверженные противники иногда оставляют после себя бонусы, которые могут как восстановить ваши характеристики, так и сделать вас сильнее в бою.

**ЗДОРОВЬЕ:** восстанавливает определенное количество здоровья.

**ЦИ:** восстанавливает определенное количество ци.

**КОНЦЕНТРАЦИЯ:** восстанавливает определенное количество концентрации.

**ВОССТАНОВЛЕНИЕ:** восстанавливает определенное количество здоровья, концентрации и ци.

**ЯРОСТЬ:** ни одну из ваших атак в течение короткого времени нельзя блокировать.

## СВЯТИЛИЩА

Нефритовая Империя верна традициям, повсюду вам будут встречаться святилища, у которых вы можете восстановить здоровье, ци и концентрацию.

Чтобы использовать святилище, встаньте перед ним и нажмите левую кнопку мыши.

- **ИСТОЧНИК ДУХА:** полностью восстанавливает здоровье и ци.
- **СВЯТИЛИЩЕ КОНЦЕНТРАЦИИ:** полностью восстанавливает концентрацию.

## ТЕХНИКИ

Не упустите возможность получить редкие знания, именуемые техниками. Их можно получить разными способами, но все они имеют постоянный эффект, поэтому, прежде чем изучить новую технику, тщательно взвесьте все “за” и “против”. Некоторые техники скрыты, поэтому их нужно искать. Чтобы посмотреть список изученных техник, нажмите “Техники” на экране характеристик персонажа.



## Амулет дракона и Камни сущности

Многие считают Камни сущности обычными, в лучшем случае, драгоценными, камнями. Для того, кто знает, как ими пользоваться, они являются источником силы духа. Тот, кто носит Амулет дракона, в который вставлены Камни сущности, использует их силу, чтобы улучшить свои характеристики.

### **ЭКРАН АМУЛЕТА ДРАКОНА**

1. Нажмите клавишу ESC для входа в игровое меню, затем используйте клавиши Tab или Shift-Tab, чтобы переключиться на экран Амулета. Экран Амулета можно также открыть, используя клавишу i.
2. Используя мышь или клавиши со стрелками, выберите камень в левой части экрана.
3. Нажмите «выбрать» или используйте клавишу Enter, чтобы вставить или вынуть камень из амулета.

## Последователи

Любая великая цель, подобная той, что будет стоять перед вами, всегда притягивает других людей. Даже те, чьи магические способности весьма сомнительны, почувствуют необходимость помочь и захотят присоединиться к вам. Будьте осторожны при выборе друзей.

Несмотря на то, что вы встретите многих последователей, постоянно с вами находиться сможет только один из них. Чтобы выбрать другого последователя, нажмите клавишу ESC для входа в игровое меню, затем используйте клавиши Tab или Shift-Tab, чтобы переключиться на экран Последователей.

Чтобы сменить последователя, выделите его портрет, используя мышь или клавиши со стрелками, а затем нажмите “Enter”. Помните, что в некоторых ситуациях, например во время боя, вы не можете сменить последователя.

Чтобы выбрать режим Атаки или Поддержки, выберите последователя, затем нажмите кнопку «Атака» или «Поддержка».

## **ПРЕДРАССВЕТНАЯ ЗВЕЗДА**

Как и вы, Предрассветная Звезда была совсем ребенком, когда оказалась в Двух Реках. Учитывая ее дружелюбный характер, неудивительно, что вы стали близкими друзьями. Несмотря на всю ее заботу, многие в деревне считают ее странной, поговаривая, что она может общаться с призраками. Предрассветная Звезда была с вами все время, пока вы учились, она может пригодиться вам в трудную минуту.

## **ПРОЗОРАИВЫЙ ЦЗУ**

Отшельник, живший на болоте, человек, руки которого потемнели и покрылись шрамами от многих битв. Его боевое искусство неоспоримо, чего нельзя сказать о его верности вашему делу.

## Противники

Опасности, порожденные как этим миром, так и потусторонним, будут подстерегать вас повсюду.

## **БАНДИТЫ**

Обычно этих негодяев можно встретить на дорогах, где они грабят усталых путников. В связи с недавними событиями, большинство людей предпочитает оставаться дома, поэтому отчаявшиеся бандиты открыто нападают на города.

## **РУКА СМЕРТИ**

Мало кто осмеливается произносить вслух имя советника Императора, одна лишь мысль о котором наводит на всех ужас. О Руке

Смерти, лидере загадочных Убийц-Лотосов, почти ничего не известно. Некоторые смельчаки утверждают, что Император доверяет его мнению больше, чем оно того стоит.

### Боевые ситуации

Режим боя автоматически включается каждый раз, когда вы приближаетесь к противнику, который собирается драться с вами. Нажав клавишу T, вы можете включить режим свободной цели, который позволит вам свободно перемещаться, но вы не можете покинуть поле боя, пока не расправитесь с противником.

### Мини-карта

Находясь в свободном режиме, вы можете посмотреть мини-карту местности, в которой вы в данный момент находитесь. Чтобы сделать это, нажмите правую кнопку мыши или нажмите клавишу M (см. стр. 7).

Повторным нажатием осуществляется переключение режимов мини-карты: маленькая/большая/выключена.

Места, в которых вы уже побывали, видны отчетливо, а те, в которых вы еще не были, - затемнены. Все важные места отмечаются на мини-карте маркером.

### КАРТА МЕСТНОСТИ

Карта местности представляет собой увеличенную мини-карту, на которой отмечены важные персонажи и места. Чтобы посмотреть карту местности, нажмите клавишу ESC для входа в игровое меню, затем используйте клавиши Tab или Shift-Tab, чтобы переключиться на экран карты.

### Маркеры карты местности



Места, представляющие интерес



Выход



Игрок



Лавка



Главный лагерь



Сюжетный персонаж



Святылище

### Журнал и Квесты

Используйте Журнал, когда вам необходимо освежить в памяти детали квестов. Важная информация будет заноситься туда автоматически. При выполнении очередного задания помните, что большинство из них можно выполнить разными способами. Выбор, который вы будете делать, будет влиять на вашего персонажа, ваших последователей и на окружающий вас мир.

### ЭКРАН ЖУРНАЛА

1. Нажмите клавишу ESC для входа в игровое меню, затем используйте клавиши Tab или Shift-Tab, чтобы переключиться на экран Журнала. (Экран Журнала можно также открыть нажатием клавиши J.)

2. Нажмите кнопку «Фильтр», чтобы отсортировать все активные квесты, активные сюжетные квесты или все выполненные квесты.



3. Используя мышь или клавиши со стрелками, выберите квест в левой части экрана. Информация о нем появится в нижнем окне.
4. Используя мышь или клавиши со стрелками, выберите задание в правой части экрана. Информация о нем появится в нижнем окне.
5. Нажмите кнопку «Сюжетные предметы», чтобы посмотреть имеющиеся у вас в инвентаре сюжетные предметы.
6. Нажмите кнопку «История диалога», чтобы просмотреть недавние диалоги и вознаграждения.

## Сохранение и загрузка

### игры

Игра автоматически сохраняется после важных событий. Чтобы сохранить игру самостоятельно в нужный вам момент, нажмите клавишу ESC для входа в игровое меню. Используйте клавиши Tab или Shift-Tab, чтобы переключиться на экран сохранения игры. Примечание: во время боя сохраняться нельзя.

Чтобы загрузить сохраненную игру, нажмите клавишу ESC для входа в игровое меню. Используйте клавиши Tab или Shift-Tab, чтобы переключиться на экран загрузки игры.

Примечание: быстрое сохранение и быстрая загрузка игры осуществляется нажатием клавиш F5 и F9 соответственно.

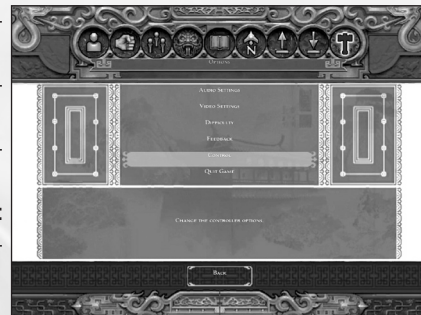
## Настройки

### НАСТРОЙКИ ЗВУКА

Используя регуляторы на этом экране, вы можете изменять громкость звука в игре.

- Звуковые эффекты: громкость взрывов, фоновых звуков, звуков боя и пр.

- Музыка: громкость музыки в игре.
- Ролики: громкость игровых роликов.
- Голоса: громкость разговоров.
- Эффекты реверберации: включение эффектов реверберации.



### НАСТРОЙКИ ВИДЕО

В этом меню можно изменять настройки видео. Вы можете изменять настройки разрешения, сглаживания, освещения, эффектов, а также яркости. Наибольшего увеличения производительности можно добиться снижением разрешения и уровня сглаживания. Настройки видео зависят как от характеристик вашего оборудования, так и от установленных драйверов. Убедитесь в том, что ваш компьютер отвечает минимальным/рекомендованным требованиям, и установлены последние версии драйверов.

- Формат экрана: выбор между обычным и широкоформатным режимом. Соотношение сторон, которое вы можете установить, зависит от установленных в системе драйверов видеокарты и монитора. Выберите режим в соответствии с моделью вашего монитора.
- Разрешение: установка разрешения экрана. Зависит от установленных в системе драйверов видеокарты и монитора.
- Качество теней: включение более реалистичных теней в игре путем «смягчения» краев отрисовки теней. Включение этой опции повышает качество графики в игре. Отключение этой опции повышает производительность.
- Сглаживание: позволяет уменьшить эффект «зазубрин» или «эффект лестницы», который проявляется при прорисовке диагональных линий в играх. Чем выше значение сглаживания, тем выше будет качество графики и ниже производительность.



- Bloom-освещение: эффект, в результате которого освещение в игре выглядит более реалистично. Включение этой опции повышает качество графики в игре. Отключение этой опции повышает производительность.
- Эффекты буферизации: визуальные эффекты, применяемые ко всему изображению, например, солнечные блики или размытость движений. Включение этой опции повышает качество графики в игре. Отключение этой опции повышает производительность.
- Следы движений: включает следы движений в режиме концентрации. Включение этой опции повышает качество графики в игре. Отключение этой опции повышает производительность.
- Яркость: позволяет изменить яркость всего экрана.

## ОСОБЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ: НЕФРИТОВЫЙ МАСТЕР

Нефритовый Мастер - самый высокий уровень сложности в игре. Все противники в игре будут сильнее и крепче, чем ранее. Лишь мастер, обладающий глубокими познаниями, сможет подвергнуть себя таким испытаниям. В отличие от других уровней сложности, на сложности Нефритовый Мастер все навыки и оружие, оставшиеся после предыдущего прохождения, сохраняются. Чтобы открыть этот уровень сложности, вам нужно хотя бы один раз полностью пройти игру.

### Запуск игры на уровне сложности

#### Нефритовый Мастер:

Пройдите игру на любом уровне сложности. Начните “новую игру” в главном меню. На экране выбора персонажа появится кнопка Мастер. Нажмите кнопку “Мастер”, чтобы открыть экран выбора нефритового мастера. На этом экране вы увидите список всех персонажей, за которых вы играли, чтобы пройти игру. Выберите персонажа и нажмите кнопку “Выбрать”. Игра начнется так же, как и на уровнях сложности Ученик, Мастер и Великий Мастер, за исключением того, что все навыки и оружие, оставшиеся после предыдущего прохождения, сохраняются. Вы по-прежнему будете получать новые уровни, используйте полученные очки для

улучшения ваших навыков и характеристик. Враги, поверженные гармоничной комбо-атакой, оставляют бонусы гораздо реже, чем на уровне сложности Великий Мастер.

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

В этом меню вы можете изменить настройки цензуры, субтитров и виброотдачи джойстика.

## УПРАВЛЕНИЕ

В этом меню вы можете изменить чувствительность мыши, инвертировать мышь по оси Y, выбрать способ уклонения (двойное нажатие, блок, либо двойное нажатие и блок), настроить время реакции камеры и переназначить клавиши управления на клавиатуре, мыши и игровом манипуляторе.

## АВТОРЫ

Производство Bioware:

BIOWARE CORP.

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЕ  
ПРОДЮСЕРЫ

Ray Muzyka, Генеральный  
директор  
Greg Zeschuk, Президент  
компании

ПРОИЗВОДСТВО

ДИРЕКТОР ПРОЕКТА  
Diarmid Clarke

ЗАМЕСТИТЕЛЬ ПРОДЮ-  
СЕРА  
Darcy Pajak

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОДЮ-  
СЕР  
Derek French

ПРОГРАММИРОВАНИЕ  
Owen Borstad  
Steven Hand

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

ДИРЕКТОР КОНТРОЛЯ  
КАЧЕСТВА  
Phillip DeRosa

ВЕДУЩИЕ СПЕЦИАЛИС-  
ТЫ ПО ОБЕСПЕЧЕНИЮ  
КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА  
Jason Leong  
Homan Sanaie  
Credits

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА  
Bruce Venne  
Chris Priestly  
Stanley Woo  
Curtis Knecht

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ  
ТЕСТИРОВАНИЕ

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

ХУДОЖНИКИ

ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК  
Nolan Cunningham

ХУДОЖНИКИ ПО ТЕКС-  
ТУРАМ  
Casey Baldwin  
Charlie Wong  
Andre Santos  
Steve Klit  
Mike Hong

МАРКЕТИНГ

ДИРЕКТОР ПО МАРКЕ-  
ТИНГУ И РАЗВИТИЮ  
Craig Priddle

МЕНЕДЖЕР ПО МАРКЕ-  
ТИНГУ  
Jarrett Lee

СПЕЦИАЛИСТ ПО  
СВЯЗЯМ С ОБЩЕСТВЕН-  
НОСТЬЮ  
Erik Einsiedel

ВЕБ-МЕНЕДЖЕР  
Robin Mayne

ХУДОЖНИК  
Colin Walmsley

ВЕБ-ПРОГРАММИСТ  
Jeff Marvin

РАЗРАБОТЧИК ВЕБ-КОН-  
ТЕНТА  
Johnn Four

ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК  
ПРОМО-КОНТЕНТА  
Mike Sass

BIOWARE COMMUNITY

КОМЬЮНИТИ-МЕНЕД-  
ЖЕР  
Jay Watamaniuk

СПЕЦИАЛИСТ ПО РАБОТЕ  
С ИНТЕРНЕТ-СООБЩЕ-  
СТВОМ  
Chris Priestly

СПЕЦИАЛИСТ ПО РАБОТЕ  
С КЛИЕНТАМИ  
Jason Barlow

ЮРИДИЧЕСКАЯ И  
ОРГАНИЗАЦИОННАЯ  
ПОДДЕРЖКА

ГЛАВНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ  
ПО ЮРИДИЧЕСКОЙ И  
ОРГАНИЗАЦИОННОЙ  
ПОДДЕРЖКЕ  
Robert Kallir

БЛАГОДАРНОСТИ  
Moye Daniel  
Jason Barlow  
The Jade Empire Team  
Kevin Martens  
Mike Laidlaw  
Everyone at BioWare,  
past and present, who  
has contributed to Jade  
Empire's success.  
The BioWare fan  
community for their  
continued support Our  
families!

РАЗРАБОТКА JADE  
EMPIRE ДЛЯ ПЛАТФОР-  
МЫ XBOX

ГЛАВНЫЙ АНИМАТОР  
Enrique Deo Perez

ИГРОВАЯ АНИМАЦИЯ  
Carman Cheung  
Chris Hale  
Mark How  
Rick Li  
John Santos  
Jim Jagger  
Henrik Vasquez

ГЛАВНЫЙ ВИДЕОАНИ-  
МАТОР  
Tony de Waal

ХУДОЖНИКИ И АНИ-  
МАТОРЫ ИГРОВЫХ  
РОЛИКОВ  
Jonathan Cooper  
Nick DiLiberto  
Paul Dutton  
Cristian Enciso  
Rod Green  
Joel MacMillan  
Chris Mann  
Sherridon Routley  
Gina Welbourn  
Shane Welbourn  
Robert Shaw

РЕЖИССЕР  
Steve Gilmour

ОЦИФРОВКА ДВИЖЕНИЯ  
И ХОРЕОГРАФИЯ  
The Smashcut  
Action Team

ОЦИФРОВКА ДВИЖЕНИЯ  
Giant Studios Syncrude  
Center for Motion and  
Balance

АРТ-ДИРЕКТОР  
Matthew Goldman

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

ГЛАВНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ  
ХУДОЖНИК  
Harvey Fong

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХУДОЖ-  
НИКИ И ПРОГРАММИСТЫ  
ХУДОЖЕСТВЕННОГО  
ИНСТРУМЕНТАРИЯ  
Ted Chen  
Ben Hindle  
Lindsay Jorgensen  
Suhwan Pak  
Kees Rijnen  
Steve Runham

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ГРАФИКА  
Dean Andersen  
Warren Heise  
Tobyn Manthorpe  
Matt Rhodes  
Mike Spalding  
Mike Trotter  
Derek Watts  
Ryan Blanchard  
Mike Leonard

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ  
РЕДАКТОР  
Dave Hibbeln

ХУДОЖНИКИ ПО КОНТ-  
РАКТУ  
Grant Arthur  
Dave Cathro  
Jez Elford  
Paul Hodge

АУДИОПРОДЮСЕР  
Shauna Perry

АУДИОДИЗАЙНЕРЫ  
Michael Kent  
Michael Peter  
Steven Sim

ЛИНЕЙНЫЙ АУДИОПРО-  
ДЮСЕР  
Craig Westley

АУДИОПРОГРАММИРО-  
ВАНИЕ  
Don Yakielashek

КОМПОЗИТОР  
Jack Wall

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ  
АУДИОДИЗАЙН  
Dave Chan  
John Henke

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР  
Kevin Martens

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР  
ВИДЕОРОЛИКОВ  
Brad Prince

ДИЗАЙНЕРЫ ВИДЕОРО-  
ЛИКОВ  
Dusty Everman  
James Henley

ГЛАВНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ  
ДИЗАЙНЕР  
Georg Zoeller

ТЕХНИЧЕСКИЕ ДИЗАЙ-  
НЕРЫ  
Jason Booth

Jonathan Epp  
Brent Knowles  
Emmanuel Lusinchi  
Cori May  
Aidan Scanlan  
Keith Warner  
John Winski

ГЛАВНЫЕ СЦЕНАРИСТЫ  
Luke Kristjanson  
Mike Laidlaw

СЦЕНАРИСТЫ  
Drew Karpshyn  
Peter Thomas  
Mac Walters  
Brian Kindregan

МОНТАЖ  
Jay Turner

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ  
ДИЗАЙН  
Rob Bartel  
Preston Watamaniuk

ЯЗЫКОВОЙ ДИЗАЙН  
Wolf Wikeley

ДИЗАЙН-РЕДАКТОР  
James Ohlen

ПРОДЮСЕР ЛОКАЛИ-  
ЗАЦИИ  
Jenny McKearney

ПРОГРАММИРОВАНИЕ  
ЛОКАЛИЗАЦИИ  
Rob Krajcarski  
Kris Tan

ЛИНЕЙНЫЙ ПРОДЮСЕР  
ЛОКАЛИЗАЦИИ  
John Campbell

ПРОДЮСЕР/ДИРЕКТОР  
ПРОЕКТА  
Jim Bishop

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЕ  
ДИРЕКТОРЫ И АССИСТИ-

РУЮЩИЕ ИСПОЛНИТЕЛЬ-  
НЫЕ ПРОДЮСЕРЫ  
Ray Muzyka  
Greg Zeschuk

АССИСТЕНТ ПРОДЮСЕРА  
Sheldon Carter

АССИСТЕНТ ТЕХНИЧЕС-  
КОГО ПРОДЮСЕРА  
Keith Soleski

ЛИНЕЙНЫЕ ПРОДЮСЕРЫ  
Steve "slam" Lam  
Chris Klassen

МЕНЕДЖЕР ПО ПРОЕКТ-  
НОМУ ПЛАНИРОВАНИЮ  
Duane Webb

ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ  
Mark Darrah

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

ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ  
ГРАФИКИ  
Patrick Chan

ПРОГРАММИСТЫ ГРА-  
ФИКИ  
Brook Bakay  
Matt Peters

ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ  
ИНСТРУМЕНТАРИЯ  
Chris Christou

ПРОГРАММИСТЫ ИНС-  
ТРУМЕНТАРИЯ

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

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

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАМ-  
МИСТ  
Loren Andruko

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАМ-  
МИСТ ИНСТРУМЕНТАРИЯ  
Don Moar

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАМ-  
МИСТ ГРАФИКИ  
Jason Knipe

ГЛАВНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ  
ПО ОБЕСПЕЧЕНИЮ КОНТ-  
РОЛЯ КАЧЕСТВА  
Alain Baxter

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА  
Guillaume Bourbonniere  
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

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ  
КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА  
Nathan Frederick  
Scott Langevin  
Andrew Nobbs

ДИРЕКТОР КОНТРОЛЯ  
КАЧЕСТВА  
Phillip DeRosa

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ  
ТЕСТИРОВАНИЕ  
Steven Deleeuw  
Chris Halina  
Stephen Ho  
Ryan Hrycun  
Brian Mills  
Sean Molofee  
Celest Morris  
Kyle Scott  
Michael Goldman

ДИРЕКТОР ПО СВЯЗЯМ С  
ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ  
Teresa Cotesta

СПЕЦИАЛИСТ ПО  
СВЯЗЯМ С ОБЩЕСТВЕН-  
НОСТЬЮ  
Tom Ohle

ПРОМО-АРТ  
Todd Grenier  
Mike Sass  
Colin Walmsley

ВЕБ-МЕНЕДЖЕР  
Robin Mayne

ВЕБ-ДИЗАЙНЕРЫ  
Johnn Four  
Jeff Marvin

СПЕЦИАЛИСТ ПО РАБОТЕ

С КЛИЕНТАМИ  
Jason Barlow

КОМЬЮНИТИ-МЕНЕД-  
ЖЕР  
Jay Watamaniuk

ДИРЕКТОР ПО МАРКЕ-  
ТИНГУ  
Craig Priddle

ДИРЕКТОР ПО ФИНАН-  
САМ И СИСТЕМНОМУ  
АДМИНИСТРИРОВАНИЮ  
Richard Iwaniuk

ГЛАВНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ  
ПО ЮРИДИЧЕСКОЙ И  
ОРГАНИЗАЦИОННОЙ  
ПОДДЕРЖКЕ  
Robert Kallir

ГЛАВНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ  
ПО УПРАВЛЕНИЮ ПЕРСО-  
НАЛОМ  
Lesley Menzies

МЕНЕДЖЕР ПО УПРАВЛЕ-  
НИЮ ПЕРСОНАЛОМ  
Mark Kluchky

ПРОДЮСЕР ПО РАБОТЕ С  
ВНЕШНИМИ РЕСУРСАМИ  
Diarmid Clarke

ФИНАНСОВЫЙ ОТДЕЛ  
Todd Derechey  
Jo-Marie Langkow  
Cherie Kleparchuk

СПЕЦИАЛИСТЫ ПО  
УПРАВЛЕНИЮ ПЕРСО-  
НАЛОМ  
Theresa Baxter  
Leanne Korotash

СИСТЕМНОЕ АДМИНИСТ-  
РИРОВАНИЕ  
Julian Karst  
Nils Kuhnert  
Dave McGruther

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

АДМИНИСТРАТИВНЫЙ  
ПОМОЩНИК  
Teresa Meester

СЕКРЕТАРЬ  
Agnieszka Kokot Goldman

ГЛАВНЫЙ РЕЖИССЕР  
ОЗВУЧИВАНИЯ  
Ginny McSwain

РЕЖИССЕРЫ ОЗВУЧИ-  
ВАНИЯ  
Rob King  
Caroline Livingstone

КАСТИНГ  
TikiMan Casting

ОЗВУЧИВАНИЕ ПРОИЗ-  
ВЕДЕНО НА СТУДИИ  
Technicolor Sound  
Services  
Blackman Productions Inc.

АКТЕРЫ  
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

#### БЛАГОДАРНОСТИ

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

Разработка LTI  
 GrayMatter:

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕК-  
 ТОР / ВЛАДЕЛЕЦ  
 Michael Livesay

ДИРЕКТОР ПРОИЗВОДСТВА  
 Daniel R. Chavez

ГЛАВНЫЕ ПРОГРАМ-  
 МИСТЫ  
 Jason Maynard  
 Daniel Zahn  
 Chris Farrar

ПРОГРАММИРОВАНИЕ  
 Mark Fessia  
 James Ivers

Vinh Tran  
 Jimmy Tam  
 Ben Bayani

БЛАГОДАРНОСТИ  
 Our Friends & Family