

WARRIOR CLASSES (ENGLISH)

Each warrior type has strengths, weaknesses, and special skills.



BERSERKER

Master of melee damage.

Can reach an extra Combo Level.

Can dual wield melee weapons.

Lower health.



CHAMPION

A well-rounded fighter.

Best at air attacks.

Best at critical strikes.



COMMANDO

Master of ranged weapons.

Explosive effects and ammunition

capacity increased.

Diminished melee damage.



DEFENDER

Increased armor and health.

May use shields.

Resistant to knockdown.

Slower and diminished missile damage/range.



BIO ENGINEER

Can heal self and allies.

Diminished melee and missile damage.

CLASSES DE GUERRIER (FRANÇAIS)

Chaque classe de guerrier possède ses propres forces, faiblesses et compétences spéciales.



BERSERKER

Maître des dommages au corps à corps.

Peut accéder à un niveau de combo supplémentaire.

Peut tenir une arme de corps à corps dans chaque main.

Santé moins élevée.



CHAMPION

Un combattant équilibré.

Maître des attaques aériennes.

Maître des coups fatals.



COMMANDO

Maître des armes à distance.

Maître en explosifs et meilleure capacité de munitions.

Dommages au corps à corps diminués.



DÉFENSEUR

Armure et santé plus élevées

Peut utiliser des boucliers.

Bénéficie de l'immunité choc.

Moins rapide. Dommages / portée des missiles diminués.



INGÉNIEUR BIO

Peut rétablir sa santé et celle des alliés.

Dommages au corps à corps et des missiles diminués.



XBOX 360

LIVE



0608 Part No. X14-15294-01 AW



Microsoft
game studios



⚠ WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these “photosensitive epileptic seizures” while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; and do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.



For more information, visit www.ESRB.org

OF MEN AND MACHINES

<<Report prepared by Mimir at the request of Heimdall, on behalf of ODIN

Before the Dawn of the Gods, the great machines stalked our planet, bent on destroying humanity.

As the war escalated, man and machine exchanged nuclear and anti-matter weapons, leaving a once-lush world frozen in a thousand-year winter.

Humanity now teeters on the brink of extinction, its population of a few million sheltered in the walled enclave of Midgard.

The great sentient machines have prospered in the eternal winter. Humanity, however, is not alone. It prays to the mighty gods, the Aesir, and faithfully worships the great ODIN.

Those prayers do not go unheard.

GODS AMONGST MEN

As protectors, it is our duty to ensure humanity survives. Our cybernetically enhanced bodies and minds make us far more powerful than mortals...and we are properly revered as gods.

We fight a never-ending battle with the Children of Ymir, the vile machines, and progenitors of the catastrophic war. Fortunately these battles wage in lands far from the safe haven of Midgard, which has not been attacked in centuries.

Due to our efforts, the Children of Ymir are now the stuff of mere legend and nightmares—as are the gods who fight them.

End of report>>

COMBAT

MELEE

To attack a nearby enemy, move **R** toward that enemy.

SHOOT

To attack enemies at distance, pull **RT** to fire your main pistol or rifle. Press **LT** to fire your left pistol or launch grenades, charged shots, or missiles. Move **R** when shooting to change targets.

SLIDES

Press and hold **R** toward a distant enemy. You will rush to and smash that enemy with a powerful strike.

JUGGLE

To juggle, tap **R** twice towards a nearby target. A juggle allows you to briefly launch an enemy into the air—optimally followed with an air combat attack.

AIR COMBAT

To perform an air attack, press **A** and use **R** to attack.

RUINERS

To execute a Ruiner, press **RB**. This unleashes a powerful radius attack. Ruiners require at least one combo level and deplete your combo level by one with each use.

COMBO LEVEL

As you inflict damage, your combo meter fills (advanced moves provide bonus combo). When the meter completely fills, your combo level increases, which makes slide attacks more powerful, ranged weapons fire faster, and also provides an experience bonus.

FIERCE ATTACKS

To perform a Fierce attack, move both **R** and **L** toward an enemy outside of melee range. This will unleash a ranged attack with your melee weapon that will damage and knock down the target.

FINISHERS

Move both **R** and **L** toward an enemy in melee range to unleash a devastating multi-hit Ruiner attack.

ADVANCED COMBAT

Many combat moves can be chained by pressing the controls for one move and then immediately following with another.

One of the best examples is sliding. As shown below, Baldur first slides towards enemy A and then holds **R** towards enemy B just as he first strikes A. This immediately continues Baldur's slide to the next enemy. Successive moves give bonus damage, speed, and build combo level faster.



Other uses of this 2 in 1 method include:

- 2 in 1 Juggle** Slide and then immediately tap **R** twice to slide into a juggle for extra juggle height and faster combo level build.
- 2 in 1 Ruiner** Slide and then immediately press **RB** to slide into a Ruiner for reduced cost.
- 2 in 1 Finisher** Slide and then move both **R** and **L** to slide into a Finisher.
- Air Attack** Perform a juggle, and then jump **A** and move **R** to attack.

TOO HUMAN GAME CONTROLS



CAMERA CONTROLS

LB TAP TO RE-CENTER CAMERA

LB HOLD TO ENABLE FREE-LOOK WITH R

UP AND DOWN: CHANGE CAMERA STYLE

R CLICK TO ENABLE CLOSE-UP BALDUR CAMERA

GAME SCREEN

HEALTH BAR

Depletes as damage is taken. Replenished in combat by collecting health orbs.

EXPERIENCE BAR

As you vanquish opponents, this bar fills until you increase in level. Your current level is shown above the Experience Bar.

CLASS ICON

AMMO BAR

Shows ranged weapon type and remaining ammunition.

COMBO METER

This meter increases as you execute attacks and special moves. When completely filled, your combo level increases—enhancing attack and slide speed and granting an experience bonus.

HIT COUNTER

Time-sensitive indicator of number/power of hits. If you choose a human or cybernetic alignment then, at higher hit-counter levels, you gain efficiency or damage bonuses, respectively.

SPIDER METER

Displays the use and regeneration of spider energy.

DAMAGE METER

turns on/off. Shows the amount of damage done to opponents.

SENTIENT WEAPON INDICATOR

Appears when your Sentient Weapon ability is available.



CYBERSPACE

The NORNS are three inseparable, mysterious beings who exercise dominion over the world of data and mystery we commonly call Cyberspace. Certain Aesir may visit this realm via active access points known as "wells." When close to a well, press **A** to enter Cyberspace.



Within Cyberspace, the NORNS will grant you the following abilities to open locked doors or access treasure caches (although some puzzles may require you to return once a later power is attained):

RT to push

LT to lift

X to create fire

Information in this document, including URL and other Internet Web site references, is subject to change without notice. Unless otherwise noted, the example companies, organizations, products, domain names, e-mail addresses, logos, people, places, and events depicted herein are fictitious, and no association with any real company, organization, product, domain name, e-mail address, logo, person, place, or event is intended or should be inferred. Complying with all applicable copyright laws is the responsibility of the user. Without limiting the rights under copyright, no part of this document may be reproduced, stored in or introduced into a retrieval system, or transmitted in any form or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise), or for any purpose, without the express written permission of Microsoft Corporation.

Microsoft may have patents, patent applications, trademarks, copyrights, or other intellectual property rights covering subject matter in this document. Except as expressly provided in any written license agreement from Microsoft, the furnishing of this document does not give you any license to these patents, trademarks, copyrights, or other intellectual property.

The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners.

Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited.

© 2008 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

© 2008 Silicon Knights, Inc. All rights reserved. Silicon Knights, the sword-in-microchip logo, TH, the TH logo, and Too Human are all trademarks of Silicon Knights, Inc. Any reproduction and/or derivative works based on Too Human are expressly forbidden without the prior written permission of Silicon Knights.

Powered by
Uwise
audio pipeline solution

WWW.XBOX.COM/TOOHUMAN

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo.

Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- **Les symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- **Les descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org.

DES HOMMES ET DES MACHINES

<<Rapport rédigé par Mîmir à la demande de Heimdall pour ODIN

Avant l'Aube des dieux, les redoutables machines régnaient sur notre planète dans le but d'éradiquer l'humanité.

Les hommes et les machines se sont affrontés sans relâche, à grands renforts d'armes antimatières et nucléaires, plongeant le monde dans un hiver de mille ans.

Désormais, l'humanité est au bord de l'extinction, et les derniers millions d'humains rescapés vivent au sein de l'enclave fortifiée de Midgard.

Quant aux machines vivantes, elles ont profité de l'hiver interminable pour prospérer. Cependant, l'humanité n'est pas seule. Elle prie les dieux tout puissants, les Ases, et honore le grand ODIN.

Ces prières ne restent pas sans réponse.

DES DIEUX PARMIS LES HOMMES

En tant que protecteurs, il est de notre devoir de garantir la survie de l'humanité. Physiquement et mentalement renforcés par la cybernétique, nous sommes bien plus puissants que les mortels... Et ces derniers nous considèrent à juste titre comme des dieux.

Nous livrons un combat sans fin contre les enfants des Ymirs, les dangereuses machines à l'origine de cette horrible guerre. Par chance, les affrontements ont lieu loin du havre de Midgard, où la paix règne depuis des siècles.

Grâce à nos efforts, les enfants des Ymirs sont au cœur de la plupart des légendes et cauchemars. Tout comme les dieux qui les affrontent.

Fin du rapport>>

ÉCRAN DE JEU

BARRE DE SANTÉ

Se vide quand vous subissez des dommages. Remplissez-la en ramassant des orbes de santé.

BARRE D'EXPÉRIENCE

Quand vous battez des adversaires, elle se remplit jusqu'à ce que vous passiez au niveau suivant. Votre niveau actuel est affiché au-dessus de la barre d'expérience.

ICÔNE DE CLASSE

BARRE DE MUNITIONS

Affiche le type d'arme à distance et les munitions restantes.

COMBOMÈTRE

Cette jauge se remplit lorsque vous exécutez des attaques et des mouvements spéciaux. Lorsqu'il est totalement rempli, votre niveau de combo augmente : vos attaques de glissement sont plus rapides et vous gagnez un bonus d'expérience.

COMPTEUR DE COUPS

Réagit au temps et indique le nombre / la puissance des coups. Selon votre alignement (humain ou cybernétique), si vous enchaînez assez de coups, vous obtenez respectivement des bonus d'efficacité ou de dommages.

ÉNERGIE ARAIGNÉE

Affiche l'utilisation et la régénération de l'énergie araignée.

BARRE DE DOMMAGES

○ pour activer / désactiver.

Affiche les dommages infligés aux adversaires.

INDICATEUR D'ARME VIVANTE

Apparaît lorsque votre arme vivante est disponible.



COMMANDES DE TOO HUMAN



COMMANDES DE LA CAMÉRA

- L1** APPUYER DEUX FOIS POUR RECENTRER LA CAMÉRA
- L1** APPUYER LONGUEMENT PUIS ORIENTER **R** (CAMÉRA LIBRE)

- HAUT ET BAS** : CHANGER DE CAMÉRA
- R** APPUYER POUR UNE VUE RAPPROCHÉE DE BALDER

COMBAT

CORPS À CORPS

Pour attaquer un ennemi proche, orientez **R** dans sa direction.

TIR

Pour attaquer des ennemis à distance, appuyez sur **RT** pour tirer avec votre pistolet principal ou votre fusil. Appuyez sur **T** pour utiliser votre pistolet de gauche, ou lancer des grenades, missiles ou charges faisceau. Orientez **R** pour changer de cibles lors du tir.

GLISSEMENTS

Appuyez longuement sur **R** dans la direction d'un ennemi éloigné. Vous lui foncerez dessus pour lui asséner un coup puissant.

PROJECTION

Appuyez deux fois rapidement sur **R** pour effectuer une projection. La projection vous permet de catapulter un ennemi dans les airs et d'enchaîner si possible sur une attaque aérienne.

COMBAT AÉRIEN

Pour effectuer une attaque aérienne, appuyez sur **A**, puis attaquez avec **R**.

FURIES

Pour exécuter une furie, appuyez sur **RB**. Vous lancerez une attaque au rayon dévastateur. Les furies requièrent au moins un niveau au combomètre, chacune utilisant un niveau de combo.

NIVEAU DE COMBO

À mesure que vous infligez des dommages, votre combomètre se remplit (les mouvements spéciaux rapportent plus de combo). Lorsque le combomètre est rempli, votre niveau de combo augmente : vos attaques de glissement sont plus rapides, vos armes à distance tirent plus vite et vous gagnez un bonus d'expérience.

ATTAQUES BRUTALES

Pour effectuer une attaque brutale, orientez en même temps **R** et **L** en direction d'un ennemi trop éloigné pour le corps à corps. Vous lancerez une attaque en avant avec votre arme de corps à corps pour assommer la cible.

ATTAQUES ULTIMES

Orientez en même temps **R** et **L** en direction d'un ennemi assez proche pour le corps à corps afin d'effectuer une furie dévastatrice aux coups multiples.

COMBAT AVANCÉ

Beaucoup d'attaques peuvent être enchaînées, si vous les exécutez immédiatement les unes après les autres.

Le glissement est le meilleur exemple. Ci-dessous, Balder effectue un glissement en direction de l'ennemi A. Pour prolonger ce glissement, appuyez longuement sur **R** en direction de l'ennemi B tandis que Balder frappe l'ennemi A. Les attaques successives vous rapportent des bonus de dommage, de vitesse et remplissent rapidement le combomètre.



D'autres méthodes 2 en 1 sont possibles :

- Projection 2 en 1** Lors d'un glissement, appuyez deux fois rapidement sur **R** pour enchaîner sur une projection. Vous lancerez l'ennemi plus haut et votre combomètre se remplira plus vite.
- Furie 2 en 1** Lors d'un glissement, appuyez immédiatement sur **RB** pour enchaîner sur une furie qui consommera moins de combo.
- Attaque ultime 2 en 1** Lors d'un glissement, orientez en même temps **R** et **L** dans la direction voulue pour enchaîner sur une attaque ultime.
- Attaque aérienne** Effectuez une projection, puis sautez (**A**) et attaquez en orientant **R** dans la direction voulue.

CYBERESPACE

Les NORNES sont trois inséparables êtres mystérieux dominant le monde subtil des données, plus communément appelé cyberspace. Certains Ases peuvent s'y rendre en activant des points d'accès appelés « puits ». À proximité d'un puits, appuyez sur **A** pour entrer dans le cyberspace.



Dans le cyberspace, les NORNES vous transmettront des pouvoirs vous permettant d'ouvrir des portes verrouillées ou d'accéder à des trésors cachés (cependant, certaines énigmes requièrent des pouvoirs avancés) :

RT pousser

LT soulever

X invoquer le feu

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les noms de domaines, les adresses électroniques, les logos, les personnes, les lieux et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse électronique, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, voire transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la remise de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Il est strictement interdit de recopier, désosser, transmettre, présenter en public, louer, facturer à utilisation ou contourner la protection contre la copie.

© 2008 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.

© 2008 Silicon Knights, Inc. Tous droits réservés. Silicon Knights, le logo Silicon Knights, TH, le logo TH, et Too Human sont des marques de Silicon Knights, Inc. Toute reproduction et / ou création dérivée de Too Human est interdite sans le consentement écrit préalable de Silicon Knights.

**BALDUR
BALDER**



HEIMDALL



**FREYA
FREYJA**



THOR



ODIN



IDUNN



TYR

XBOX CUSTOMER SUPPORT

Technical support is available seven days a week including holidays.

- In the U.S. or Canada, call 1-800-4MY-XBOX.
TTY users: 1-866-740-XBOX.
- In Mexico, call 001-866-745-83-12.
TTY users: 001-866-251-26-21.
- In Colombia, call 01-800-912-1830.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com.

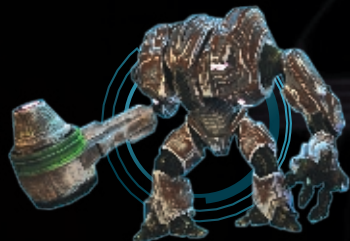
GOBLINS
GOBELINS



DARK ELVES
ELFES NOIRS



TROLLS



SUPPORT TECHNIQUE

Le Support technique est disponible 7 jours sur 7, jours fériés compris.

- Aux États-Unis ou au Canada, appelez le 1-800-4MY-XBOX.
Utilisateurs AT5: 1-866-740-XBOX.
- Au Mexique, appelez le 001-866-745-83-12.
Utilisateurs AT5: 001-866-251-26-21.
- En Colombie, appelez le numéro gratuit 01-800-912-1830.
- Au Chili, appelez le numéro gratuit 1230-020-6001.
- Au Brésil, appelez le numéro gratuit 0800 888 4081.

Pour davantage de renseignements,
rendez-vous visite sur le site www.xbox.com.

LOKI



HEL

