

FORTGESCHRITTENER NAHKAMPF

Nahkampf-Angriff

Gleiten	Halte R gedrückt (weit)	Gleitangriff gegen einen entfernten Feind.
Jonglieren	R + R	Wirft Feinde für Luftangriffe in die Höhe.
Heftiger Angriff	R + R (weit)	Geplant ausgeführter Angriff, der Feinde zu Boden wirft.
Abschluss-Move	R + R (nah)	Kraftvoller Comboschlag gegen nahe Feinde.
Zerstörer	RB	Radius-Angriff, der dein Combo-Meter ausschöpft.

Fortgeschrittener Nahkampf

2 in 1 Gleiten	Gleite + halte R gedrückt (neues Ziel)	Gleite von einem Feind zum nächsten und sichere dir einen Bonus auf Tempo, Schaden und Combo-Meter.
2 in 1 Jonglieren	Gleite + R + R	Gleite in einen Jonglierangriff für einen Bonus auf Jonglierhöhe und Combo-Meter.
2 in 1 Zerstörer	Gleite + RB	Gleite in einen Zerstörer für reduzierte Combo-Meter-Kosten.
2 in 1 Abschluss	Gleite + R + R	Gleite in einen Abschluss-Move für einen Bonus auf Multitreffer-Schaden und Combo-Meter.
Luftkampf	Jongliere + A + R	Greife Feinde in der Luft an für Bonus-Combo-Meter.

FERN- UND SPEZIALANGRIFFE

Fernangriffe

Feuer	RT (mit R zielen)	Gedrückt halten, um alle Fernwaffen abzufeuern.
Sekundärfeuer	LT (mit R zielen)	Gedrückt halten, um die linke Pistole, Granaten bei Gewehren und Spezialangriffe bei Kanonen abzufeuern.
Waffen jonglieren	RT oder LT (in der Luft)	Feuere auf Feinde in der Luft für Bonus-Trefferzählerzuwachs.
Zielen auf Entfernung	Halte RT + R + R	Priorität auf Ziele in der Luft beim Antippen von R .

Spezial-Moves

Kampfschrei	X -Taste	Aktiviert und deaktiviert Kampfschrei (erfordert Combo-Meter).
Spinne	Y -Taste	Aktiviert Spinnen-Fähigkeit.
Fühlende Waffen	Klicke L + L	Aktiviert einen kraftvollen Angriff mit fühlenden Waffen.



XBOX 360

LIVE



! WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

WAS IST DAS PEGI-SYSTEM?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und pegionline.eu

INHALT

Von Menschen und Maschinen	2
Götter unter Menschen	2
Die Asen	3
Feinde	6
Kriegerklassen	8
Fertigkeitenbaum	9
Too Human Spielsteuerung	10
Spielbildschirm	12
Kampf	14
Erweiterter Kampf	15
Ausrüstung	16
Cyberspace	17
Online-Multiplayer	18
Xbox LIVE	19
Support	21

VON MENSCHEN UND MASCHINEN

Ein Bericht von Mimir erstellt im Auftrag von Heimdall auf Anweisung von ODIN

Vor Anbruch der Götterdämmerung suchten die großen Maschinen unseren Planeten heim, um die Menschheit zu vernichten.

Der Krieg eskalierte. Menschen und Maschinen bekämpften sich mit Atom- und Antimateriewaffen und stürzten die einstmals fruchtbare Welt in einen tausendjährigen Winter.

Die Menschheit ist vom Aussterben bedroht. Ihre Population von wenigen Millionen hat in der ummauerten Enklave von Midgard Zuflucht gesucht.

Im ewigen Winter gediehen die großen fühlenden Maschinen. Doch die Menschheit ist nicht auf sich allein gestellt. Sie betet zu den mächtigen Göttern, den Asen, und verehrt den großen ODIN.

Und ihre Gebete verhallen nicht ungehört.

GÖTTER UNTER MENSCHEN

Als Beschützer ist es unsere Pflicht, das Überleben der Menschheit zu sichern. Unser Körper und unser Verstand werden durch Cyberimplantate verstärkt. So sind wir den Sterblichen weit überlegen ... und werden deshalb als Götter verehrt.

Wir führen einen nicht enden wollenden Kampf gegen die Kinder von Ymir, die bösartigen Maschinen und Verursacher dieses katastrophalen Kriegs. Glücklicherweise toben diese Schlachten weit entfernt von unserem Zufluchtsort Midgard, der seit Jahrhunderten nicht mehr angegriffen wurde.

Dank unserer Bemühungen gehören die Kinder von Ymir jetzt dem Reich der Legenden und Albträume an – so wie die Götter, die sie bekämpften.

Ende des Berichts>>

DIE ASEN



AESIR
CORP

Da deine Erinnerung gerade erst zurückgekehrt ist, Baldur, sollten wir mit den Grundlagen anfangen.

Ich bin Mimir und unter den Asen der Spezialist für Datenentschlüsselung und Informationstechnologie. Ich habe als Gott die „ehrenvolle“, nie enden wollende und undankbare Aufgabe, das Wissen unserer Welt zu vermitteln.

Ich plage mich mit den Tiefen des Cyberspace herum und sichte zum Wohl der Menschheit und der Asen vergessenes Wissen. Ganz schön großmütig von mir, oder?

Aber genug von mir geredet. Sehen wir uns einige Mitglieder unseres glorreichen Pantheons einmal genauer an. Bitte sieh auf den Bildschirm ...

BALDUR

Erkennst du dich wieder? Das ist gut, sonst hätten wir mit Idun über deine mnemonischen Verbesserungen sprechen müssen.

Du bist der Jüngste unter den Asen und ODINs Lieblingssohn. Tja, leider kommen nicht einmal die Götter ohne Günstlingswirtschaft aus. Außerdem bist du der Lieblingsgott der Menschen und genießt so das Beste beider Welten.

Die meisten Menschen halten die Asen für abgehoben und kompromisslos. Aber dich, mein Junge, finden sie etwas ... wie soll ich sagen ... bodenständiger. Darüber hinaus hast du dich als Krieger bewährt und kennst die Bedeutung der Asen, was dich in Asgard ziemlich beliebt macht.

Doch bevor wir fortfahren, möchte ich dir noch mein Beileid zum tragischen Tod deiner Frau aussprechen. Ihr Tod war ...

Halt. Es ist noch zu früh, um über diese Dinge zu sprechen. Wir sollten fortfahren.



HEIMDALL

Der „Wächter“ der Asen. Niemand würde sich trauen, ihn als bodenständig zu bezeichnen.

Heimdall überwacht alle Tätigkeiten der Asen und stellt sicher, dass jede Mission durchdacht und gut ausgerüstet ist. Das ist zumindest die offizielle Erklärung.



FREYA

Weitblick und Intelligenz gepaart mit einer ungeheuren Macht über den glorreichen Cyberspace.

Freya ist eingeweiht in die Lehren Yggdrasils, des Weltenbaums. Sie verbringt einen Großteil ihrer Zeit damit, mit den Geistern des Cyberspace zu kommunizieren. Du solltest ihr auf jeden Fall einen Besuch abstatten, wenn sie sich mal in der wirklichen Welt befindet.



THOR

Der angesehenste Krieger der Asen ist dein großer Bruder, Thor. Er ist ein todesmutiger Kämpfer. Mit seinem fühlenden Hammer Mjöllnir ist Thor ein erbarmungsloser Gegner der Maschinen und hat diesen seelenlosen Kreaturen das Fürchten gelehrt. Über 95 % seines Körpers wurde durch kybernetische Implantate ersetzt.



IDUN

Diese hochintelligente Dame ist womöglich die wichtigste aller Asen, denn sie ist unsere Kybernetikexpertin. Nanotechnologie und molekulare Verbesserungen – die „Goldenen Äpfel von Idun“ – machen die Asen unsterblich und übermenschlich. Ohne Idun – um einen berühmten Philosophen zu zitieren – wären die Götter einfach „allzu menschlich“.



TYR

Als meisterhafter Waffen- und Rüstungsschmied der Asen kümmert er sich um unsere äußerst vielseitige Kampfausrüstung.

Tyr gehört zur „Alten Garde“ der Asen. Die beeindruckende Geschichte seiner Kämpfe umspannt mehrere Jahrhunderte, und er ist für seinen außergewöhnlichen Heldenmut bekannt.



ODIN

Der Mächtigste unter den Asen, ODIN, oder „Organisch distribuiertes intelligentes Netzwerk“, hat uns aus Fleisch und Kybernetik erschaffen und uns mit der Macht der Runen durchdrungen, damit wir die Menschheit vor ihrem sicheren Untergang bewahren.

Ihm unterstehen zwei Raben, Hugin und Munin, die als Augen des Walvaters fungieren. Durch sie kann er uns alle sehen.



FEINDE

LOKI

Obwohl er eigentlich zu den Asen gehört, zählt Loki wegen seines unverhohlenen Ungehorsams ODIN gegenüber und seiner unnatürlichen Allianz mit den Monsterrobotern in den Ödlanden eher als Feind denn als Verbündeter. Er wurde durch Cyberimplantate, die auf Technologien der Riesen basieren, immens verstärkt.



HEL

Die Tochter Lokis verwaltet Helheim, die rauchverhangene Nekropole, wo die unehrenwerten Toten verfaulen. Sie ist eine begabte Wissenschaftlerin und leidet sowohl unter einer unheilbaren, auszehrenden Krankheit als auch unter dem blasphemischen Charakter ihres Vaters. Sie ist mit Vorsicht zu genießen.



KOBOLDE

Kobolde sind Kriegerroboter, die spinnengleich Wände erklimmen und aus großen Höhen herunterfallen können, ohne Schaden zu nehmen. Sie stellen den Großteil der mechanischen Streitmacht.



SCHWARZALBEN

Diese agile Kriegsmaschinenklasse ist hauptsächlich in den Eiswäldern anzutreffen. Sie sind sowohl auf Distanz als auch im Nahkampf tödlich und lassen sich im Nahkampf gerne von Koboldinfanterie unterstützen.



TROLLE

Trolle sind riesige Bestien mit schweren Sturm Waffen. Sie sind sowohl kräftig als auch willensschwach. Um einen Troll zu besiegen, muss man seine Rüstung durchbrechen und seine inneren Strukturen nach und nach außer Gefecht setzen.



KRIEGERKLASSEN

Jeder Krieger hat seine Stärken, Schwächen und Spezialfähigkeiten.



BERSERKER

Meister des Nahkampfs.

Kann eine zusätzliche Combo-Stufe erreichen.

Kann mit beidhändigen Nahkampfwaffen angreifen.

Geringere Gesundheit.

KÄMPFER

Ein vielseitiger Kämpfer.

Ungeschlagen beim Luftangriff.

Ungeschlagen bei kritischen Treffern.



VERTEIDIGER

Höhere Rüstung und Gesundheit.

Darf Schilde einsetzen.

Gegen Niederschlagen resistent.

Langsamer. Schaden und Reichweite von Raketen sind reduziert.

KOMMANDOSOLDAT

Meister des Fernkampfs.

Größere Sprengstoffwirkung und höhere Munitionskapazität.

Verringerter Nahkampfschaden.



BIO-INGENIEUR

Kann sich selbst und Verbündete heilen.

Weniger Schaden im Nahkampf und durch Raketen.

FERTIGKEITENBAUM

DER FERTIGKEITENBAUM

Ab Level 2 erhältst du mit jeder neuen Erfahrungsstufe Punkte, mit denen du Spezialfertigkeiten erwerben und/oder verbessern kannst.

Um Fertigkeitenpunkte zu vergeben, drücke und wähle Fertigkeiten aus, um auf den Fertigkeitenbaum zugreifen zu können. Hinweis: Du musst bei bestimmten höherstufigen Fertigkeiten zunächst die Anforderungen erfüllen, bevor du sie auswählen kannst. Im Verlauf des Spiels hast du außerdem die Gelegenheit, entweder deine kybernetischen Kräfte (auf Kosten deiner Menschlichkeit) zu verstärken oder deine natürlichen menschlichen Begabungen mit einem zweiten Fertigkeitenbaum zu verbessern (drücke , um auf den zweiten Fertigkeitenbaum zuzugreifen).



Werden bestimmte Kräfte ausgewählt, werden sie dem Controller automatisch zugewiesen. Spinnenkräfte werden zugewiesen. Kampfschreie werden zugewiesen, und Angriffe mit fühlenden Waffen werden durch das gleichzeitige Drücken von und aktiviert.

Diese Tasten bleiben so lange inaktiv, bis die entsprechende Fertigkeit im Fertigkeitenbaum freigeschaltet wird.

Fertigkeiten können auf diesem Bildschirm mit der -Taste neu zugewiesen werden. Die Kosten für das Zurücksetzen des Fertigkeitenbaums werden in der oberen rechten Bildschirmcke angezeigt.

TOO HUMAN SPIELSTEUERUNG



KAMERASTEUERUNG

LB DRÜCKEN, UM KAMERA ZU ZENTRIEREN

LB GEDRÜCKT HALTEN ZUM FREIUMSEHEN MIT **R**

OBEN UND UNTEN: KAMERATYPEN ÄNDERN

R KLICKEN FÜR GROSSAUFNAHME VON BALDUR

SPIELBILDSCHIRM

ANZEIGE FÜR FÜHLENDE WAFFEN

Erscheint, sobald die Fähigkeit „Fühlende Waffen“ verfügbar ist.

ERFAHRUNGSANZEIGE

Wenn du Gegner besiegst, füllt sich diese Anzeige so lange, bis du die nächste Stufe erreichst. Dein aktueller Level wird über der Erfahrungsanzeige angezeigt.

GESUNDHEITSANZEIGE

Verringert sich mit genommenem Schaden. Kann während des Kampfes durch das Sammeln von Heilkugeln aufgefüllt werden.

MUNITIONSANZEIGE

Zeigt Fernwaffentyp und verbleibende Munition an.

COMBO-METER

Diese Anzeige füllt sich, je mehr Angriffe und Spezial-Moves du ausführst. Ist diese Anzeige komplett gefüllt, erhöht sich deine Combo-Stufe – du verfügst dann über eine höhere Angriffs- und Gleitgeschwindigkeit und erhältst einen Erfahrungsbonus.

TREFFERZÄHLER

Zeitabhängige Anzeige für die Anzahl und Kraft der Treffer. Je nachdem, ob du eine menschliche oder kybernetische Ausrichtung wählst, steigern sich in höheren Trefferzähler-Stufen entweder Effektivität oder Schadensboni.



KLASSENSYMBOL

SCHADENSANZEIGE

☞ schaltet ein/aus. Zeigt den Schaden an, der dem Gegner zugefügt wurde.

SPINNEN-METER

Zeigt die Verwendung und Regeneration von Spinnenenergie an.

KAMPF

NAHKAMPF

Um einen Feind in der Nähe anzugreifen, drücke **R** in Richtung dieses Feindes.

SCHIESSEN

Um Feinde mit Fernwaffen anzugreifen, drücke **RT**, um deine Hauptschusswaffe abzufeuern. Drücke **L**, um deine linke Pistole oder Granaten, Strahlen oder Raketen abzufeuern. Bewege **R** während des Feuerns, um das Ziel zu wechseln.

GLEITEN

Halte **R** in Richtung eines entfernten Feindes gedrückt. Dann stürzt du dich auf diesen Feind und erledigst ihn mit einem kraftvollen Angriff.

JONGLIEREN

Zum Jonglieren drücke **R** zweimal kurz in Richtung eines nahen Ziels. Mit Jonglieren kannst du einen Feind für kurze Zeit in die Luft katapultieren. Idealerweise wird dieser Angriff mit einem Luftkampf-Angriff kombiniert.

LUFTKAMPF

Für einen Luftangriff drückst du **A** und greifst mit **R** an.

ZERSTÖRER

Um einen Zerstörer auszuführen, drückst du **RB**. Dadurch wird ein kraftvoller Radius-Angriff ausgelöst. Für einen Zerstörer benötigst du mindestens eine Combo-Stufe. Er verringert deine Combo-Stufe bei jedem Einsatz um 1.

COMBO-STUFE

Wenn du deinen Feinden Schaden zufügst, füllt sich dein Combo-Meter (für fortgeschrittene Moves erhältst du einen Bonus). Sobald dein Meter vollständig gefüllt ist, erhöht sich deine Combo-Stufe. Dadurch werden deine Gleitangriffe stärker und deine Fernwaffen feuern schneller. Außerdem erhältst du einen Erfahrungsbonus.

HEFTIGE ANGRIFFE

Für einen heftigen Angriff musst du **R** und **L** gleichzeitig in Richtung eines Feindes außerhalb deines Nahkampfbereichs bewegen. Dadurch wird ein Fernangriff mit deiner Nahkampfwaffe ausgelöst, der dem Ziel Schaden zufügt und es niederschlägt.

ABSCHLUSS-MOVES

Bewege **R** und **L** gleichzeitig in Richtung eines Feindes im Nahkampfbereich, um einen verheerenden Multitreffer-Zerstörer-Angriff auszulösen.

ERWEITERTER KAMPF

Viele Kampf-Moves können miteinander verbunden werden, indem die Tastenkombination für einen Move gedrückt wird und gleich darauf die nächste folgt.

Eines der besten Beispiele hierfür ist das Gleiten. Die Abbildung unten zeigt, dass Baldur zunächst auf Feind A zugleitet. Dann wird **R** in Richtung Feind B gedrückt, noch während Baldur den ersten Schlag gegen Feind A führt. Auf diese Weise gleitet Baldur sofort weiter zum nächsten Feind. Durch aufeinanderfolgende Moves verursachst du Bonusschaden, gewinnst an Schnelligkeit und baust deine Combo-Stufe schneller aus.



Weitere Beispiele für diese „2 in 1“-Methode sind:

- 2 in 1 Jonglieren** Gleite und drücke direkt **R** zweimal kurz, um in einen Jonglier-Angriff zu gleiten. Deine Jonglierhöhe wird größer, und du baust deine Combo-Stufe schneller aus.
- 2 in 1 Zerstörer** Führe eine Gleitbewegung aus und drücke direkt **RB**, um zu reduzierten Kosten in einen Zerstörer zu gleiten.
- 2 in 1 Abschluss-Move** Führe eine Gleitbewegung aus und bewege dann **R** und **L** gleichzeitig, um in einen Abschluss-Move zu gleiten.
- Luftangriff** Führe einen Jonglier-Angriff aus, springe hoch (**A**) und bewege **R**, um anzugreifen.

AUSRÜSTUNG

Bei toten Feinden oder in alten Geheimkammern und Obelisken befinden sich Waffen, Rüstungen, Zauber, Runen und Entwürfe. Du kannst deine Ausrüstung beurteilen, verwenden oder ablegen, indem du  drückst und „Ausrüstung“ wählst. Mithilfe von  und  kannst du die verschiedenen Bereiche des Ausrüstungsbildschirms auswählen.

NAHKAMPFWAFFEN

Du wirst wahrscheinlich auf viele verschiedene Nahkampfwaffen treffen: Schwerter (die den Schaden auf Feinde direkt vor dir konzentrieren), Hämmer (mit denen Jonglier-Angriffe im Umkreis durchgeführt werden können), Stäbe (für 360°-Angriffe) und Waffensets für den beidhändigen Kampf. Einhändige Waffen haben eine höhere Chance auf kritische Treffer. Zweihandwaffen verursachen zwar mehr Schaden, sind aber auch langsamer.

FERNWAFFEN

Es gibt drei verschiedene Arten von Fernwaffen: Pistolen (immer beidhändig), Gewehre (auch zum Abschießen von Granaten) und gewaltige Kanonen (für ihren Einsatz werden bestimmte kybernetische Verbesserungen benötigt). Fernwaffen sind mit einem von drei Munitionstypen ausgerüstet: Feuer, Laser oder Plasma. Hinweis: Je länger ein Laser abgefeuert wird, desto stärker wird er.

RÜSTUNG

Die verschiedenen Rüstungsformen sind Helm, Rumpfpanser, Schulterpanzer, Handpanzer, Beinpanzer und Fußpanzer. Rüstungsteile können – genau wie Waffen – aufgrund von übermäßigem Schaden ausfallen. In diesem Fall leuchtet der beschädigte Gegenstand rot auf. Beschädigte Ausrüstung sollte so schnell wie möglich repariert oder ersetzt werden.

ZAUBER

Um die Kraft der Zauber zu entfesseln, müssen sie zunächst ausgerüstet werden. Außerdem müssen ein spezieller Quest erledigt und die passenden Runen eingesetzt werden. Zauber verleihen dir sehr seltene Spezialfähigkeiten. Es lohnt sich, über sie zu verfügen und sie einzusetzen.

RUNEN

Runen verbessern Waffen und Rüstungen. Sobald eine Rune zu einem Gegenstand hinzugefügt wurde, ist sie Teil dieses Gegenstands und kann nicht mehr entfernt werden.

ENTWÜRFE

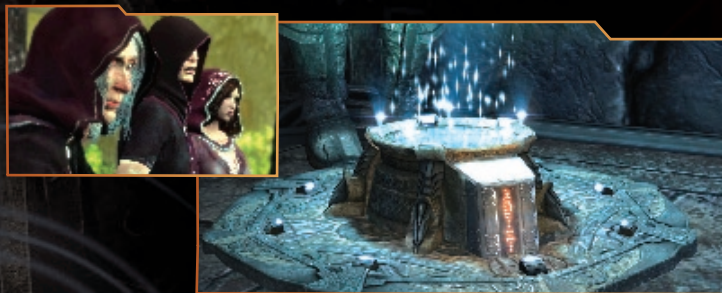
Mithilfe dieser technischen Dokumente kannst du sehr mächtige Gegenstände herstellen. Du brauchst genug Prämien, um den Gegenstand herstellen zu können.

ABLEGEN-EINSTELLUNGEN

In den Ausrüstungsmenüs regelt  die automatische Ablegefunktion. Im „Smart Mode“ legst du automatisch die am wenigsten begehrten Gegenstände ab, sobald dein Inventar voll ist. Die automatische Ablegefunktion kann nach Rarität des Gegenstands eingestellt werden (auf einer Skala von gebräuchlich bis selten): grau, grün, blau, violett, orange, rot). Alle Ausrüstungsteile unterhalb der gewählten Farbe werden sofort abgelegt (die Einstellung für rot ist „alles“). Die automatische Ablegefunktion kann auch ausgeschaltet werden.

CYBERSPACE

Die NORNEN sind drei untrennbare, geheimnisvolle Wesen, die über die Welt der Daten und Mysterien herrschen, die allgemein als Cyberspace bekannt ist. Bestimmte Asen können dieses Reich über aktive Zugangspunkte aufsuchen, die als „Brunnen“ bezeichnet werden. Wenn du dich in der Nähe eines Brunnen befindest, drücke , um den Cyberspace zu betreten.



Im Cyberspace gewähren dir die Nornen die folgenden Fähigkeiten, mit denen du verschlossene Türen oder Schatzkammern öffnen kannst (obwohl du zu manchen Rätseln möglicherweise später noch einmal zurückkehren musst, sobald du eine spätere Fähigkeit erlangt hast):

 zum Verschieben  zum Hochheben  zum Verbrennen

ONLINE-MULTIPLAYER

Um gemeinsam mit einem Freund online zu spielen, wähle zunächst mithilfe der Funktion „Charaktere verwalten“ im Hauptmenü einen Charakter aus. Wähle danach „Online-Multiplayer“ aus und entscheide dich für eine dieser drei Möglichkeiten, um mit dem Online-Spiel zu beginnen:

SPIEL ERSTELLEN

Um ein neues Multiplayer-Spiel zu beginnen, wähle aus den Stufen, die du im Kampagnenmodus bereits absolviert hast, einen Startpunkt aus, bestimme die Art der Beuteverteilung und kennzeichne das Spiel als öffentlich oder privat.

- Jeder Spieler, der ein Spiel sucht, kann einem öffentlichen Spiel beitreten.
- Privaten Spielen können nur Spieler beitreten, die du über deine Freundes- oder Spielerliste eingeladen hast.

SCHNELLES SPIEL

Wähle diese Option aus, um direkt nach dem ersten verfügbaren Online-Spiel zu suchen und ihm beizutreten.

BENUTZERDEFINIERTES SPIEL

Du kannst Spiele nach Stufe und Beuteverteilung suchen.

HANDEL

Um mit einem Multiplayer-Mitspieler Gegenstände zu handeln, bewege dich nahe an den anderen Spieler heran und drücke .

Sobald ihr beide das Handelsmenü aufgerufen habt, wähle einen leeren Handelsplatz und drücke , um dein Inventar zu öffnen. Nachdem du alle Gegenstände zum Handeln ausgewählt hast, drücke , um die „Handeln“-Schaltfläche in der Mitte des Bildschirms zu aktivieren. Drücke dann , um den Handel abzuschließen.

XBOX LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox LIVE®. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox LIVE-Marktplatz herunter (TV-Shows, Trailer, HD-Filme, Spiele-Demos, exklusiven Spiele-Inhalt und Arcade-Spiele). Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Verwenden Sie LIVE sowohl mit Xbox 360® als auch Windows®. Sie können spielen, chatten und Inhalte auf Ihren PC und Ihre Xbox 360 herunterladen. LIVE ermöglicht Ihnen vollständigen Zugriff auf alles, was Sie wollen und Kontakt mit Ihren Bekannten, sowohl auf Ihrem PC als auch Ihrem Fernseher. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution!

ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox LIVE verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox LIVE-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox LIVE sowie über die Verfügbarkeit von Xbox LIVE in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/live.

JUGENDSCHUTZ

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Jetzt funktionieren LIVE Jugendschutz und Windows Vista Jugendschutzeinstellungen noch besser zusammen. Eltern können bestimmen, wer auf Inhalte für Erwachsene zugreifen darf. Mit dem LIVE-Service können Sie entscheiden, mit wem und auf welche Weise ihre Familie im Internet kommuniziert. Sie können auch zeitlich begrenzen, wie lange gespielt werden kann. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.

WILLST DU MEHR ÜBER TOO HUMAN ERFAHREN?

Wenn du Anregungen oder Kritik zum Handbuch von Too Human oder Ideen für Online-Artikel über die Welt von Too Human hast, schicke uns deine Vorschläge bitte über die entsprechenden Foren auf www.xbox.com/toohuman. Deine Rückmeldung hilft uns, weitere Informationen zu Too Human bereitzustellen. Außerdem lernen wir, wie wir die Handbücher für all unsere Spiele noch informativer und aufregender gestalten können.

SUPPORT

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
Espana	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υποστήριξη προϊόντων; Servizio tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Müszaki terméktámogatás; Služby produktové podpory; Службы поддержки продуктов.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstijphelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Weitere Informationen finden Sie im Internet unter www.xbox.com

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden, und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Datenempfangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht. Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Das unberechtigte Kopieren, die Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, das Spielen gegen Zahlung eines Entgelts und die Umgehung von Urheberschutzmaßnahmen sind strengstens untersagt.

© 2008 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Logo von Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Markenzeichen der Microsoft-Firmengruppe.

© 2008 Silicon Knights, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Silicon Knights, das Schwert-und-Mikrochip-Logo, TH, das TH-Logo und Too Human sind Markenzeichen von Silicon Knights. Reproduktionen und/oder Bearbeitungen von Too Human sind ohne vorhergehende schriftliche Genehmigung von Silicon Knights ausdrücklich verboten.

Powered by

Wwise

audio pipeline solution

www.xbox.com/toohuman