

⚠️ WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Webseite 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 der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Seheleistung, 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:

Vergößern 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 Videospiele nutzen.

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. Das PEGI-System umfasst zwei Kennzeichnungen und ermöglicht Eltern und Erziehungsberechtigten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:

3+

7+

12+

16+

18+

Der zweite Teil umfasst Symbole, 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



PEGI ONLINE

pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: www.pegi.info und www.pegionline.eu

BORDERLANDS™

DIE KAMMER AUF PANDORA	2	CHARAKTER-STÄRKE	11
VERBINDUNG MIT XBOX LIVE	3	MISSIONEN	11
HAUPTMENÜ	4	INVENTAR	12
SPIELBARE CHARAKTERE ERSTELLEN	4	SKILLS	13
CHARAKTERE	5	LOG	14
STEUERUNG	6	KARTE	15
BEWEGUNG	6	WARENAUTOMATEN	15
GEFECHT	6	BEUTE	16
FAHRZEUGE	7	CATCH-A-RIDE (FAHRZEUGE)	16
ANZEIGEN IM SPIEL	7	PAUSENMENÜ	17
HUD	8	OPTIONSMENÜ	17
SPIELBILDSCHIRME	10	MERKSPIELER	18
BILDSCHIRM NEW-U-STATION	10	PANDORA WHO-IS-WHO	19
BILDSCHIRM CHARAKTER	10	GARANTIE	20
		SUPPORT	23

DIE KAMMER AUF PANDORA

Der Planet Pandora ist eine dünn besiedelte Einöde, in der die Gesetze mit dem Rauch unzähliger Schießereien geschrieben werden. Die Zivilisation findet sich in kleinen Außenposten am Rande des menschlichen Einflussbereichs, genannt Borderlands. Pandoras Touristenattraktion Nr. 1 ist eine sagenumwobene Kammer, vollgepackt mit unvorstellbaren Schätzen, die vor Urzeiten durch eine hochentwickelte außerirdische Rasse irgendwo auf dem Planeten versteckt wurde.

Glücksritter, korrupte Söldner und zwielichtige Banditen durchkämmen die Landschaft und drehen jeden Stein nach den Schätzen um. Da die Mehrzahl der intelligenten Wesen auf Pandora von Beruf ‚Kammer-Jäger‘ ist, sind die gesellschaftlichen Verhältnisse dort natürlich beim Teufel. Außenposten und Hinterland sind verdammt gefährliche Gebiete. Abertausende Waffen in den Händen schießwütiger Gestalten sorgen dafür, dass Auseinandersetzungen fortwährend mit dem Abzug geklärt werden.

Glaubst du, dass du die Kammer finden kannst? Schaffst du es allein? Bestimmt hältst du dich für stark genug... und willst die Beute für dich behalten... Oder bringst du doch ein paar Verbündete mit, die dir den Rücken frei halten? Zusammenhalt könnte sich auszahlen, denn es empfiehlt sich, nicht das einzige Gericht auf der Speisekarte eines wild gewordenen Skag-Rudels zu sein.



XBOX LIVE

Spielen Sie mit und gegen Ihre Freunde und fordern Sie andere Spieler auf Xbox LIVE® heraus. Richten Sie sich Ihre eigene Gamercard (Spielerprofil) ein, wählen Sie ein Gamertag (Spielernamen) und laden Sie Zusatzinhalte wie HD-Filme, Trailer, Musikvideos, Spielerweiterungen, Xbox LIVE Arcade-Games und vieles mehr vom Xbox LIVE-Marktplatz herunter. Chatten Sie mit Ihren Freunden, senden und empfangen Sie Sprach- und Videonachrichten und nehmen Sie Kontakt mit Freunden auf, die einen Windows®-PC nutzen. Melden Sie sich gleich bei Xbox LIVE an und werden auch Sie Teil der weltweit fortschrittlichsten Online-Gaming- und Entertainment-Plattform.

ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

JUGENDSCHUTZ

Mit Hilfe dieser einfachen und flexiblen Tools können Eltern und Sorgeberechtigte mithilfe der Inhaltsbewertung entscheiden, auf welche Spiele junge Spieler zugreifen können. Eltern können bestimmen, wer auf Inhalte für Erwachsene zugreifen darf. Mit dem Xbox LIVE-Dienst können Sie entscheiden, mit wem und auf welche Weise Ihre Familie im Internet kommuniziert. Sie können auch zeitlich begrenzen, wie lange gespielt werden kann. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

HAUPTMENU

EINZELSPIELER Suche auf eigene Faust nach der Kammer und spiele als einer von vier spielbaren Charakteren.

SPLITSCREEN Zwei bis vier Spieler stürzen sich auf einer Xbox 360 Konsole ins Geschehen.

Xbox LIVE Zwei bis vier Spieler stürzen sich über Xbox LIVE ins Geschehen.

SYSTEM LINK Vernetzt bis zu vier Xbox 360 Konsolen und sucht als Koop-Teams aus zwei bis vier Spielern nach der Kammer.

OPTIONEN Passe zahlreiche Spieleinstellungen an.

CREDITS Betrachte die Namen der Spielentwickler.



SPIELBARE CHARAKTERE ERSTELLEN

CHARAKTERAUSWAHL

Lerne die vier spielbaren Charaktere (1 / 2) während einer Busfahrt kennen. Wähle einen als deinen spielbaren Charakter aus, wenn du Firestone erreichst, den ersten Außenposten auf Pandora..

KLASSEN, ACTION-SKILLS & WAFFEN-VORLIEBEN

Jeder Charakter gehört einer Kämpfer-Klasse mit speziellen Waffen-Fähigkeiten an. Dazu verfügt jeder einzelne über Skills, mächtige Gefechtstechniken, die verbessert werden, wenn Charaktere Kampferfahrung sammeln. Die Entscheidungen, die du während deiner Reise triffst, machen deinen Charakter einzigartig - selbst unter Kämpfern derselben Klasse.

CHARAKTERE BEHALTEN IHRE EIGENSCHAFTEN

Dein Charakter behält all seine verdienten und gespeicherten Eigenschaften, egal wo er oder sie sich befindet. Nimmt dein Charakter an einem Mehrspieler-Spiel teil, das durch einen anderen Spieler gehostet wird, dann bringt er oder sie seine gespeicherten Eigenschaften (z.B. Level, XP, Waffen und Beute) zu diesem Spiel mit. Sämtliche Verbesserungen, die dein Charakter während dieses Spiels verdient, werden gespeichert.



Hinweis: Missions- und Spielverlauf-Daten bei Mehrspieler-Spielen werden durch den Host festgelegt.

CHARAKTERE

ROLAND

Soldat und ehemaliger Söldner der Crimson Lance. Kann einen Scorpio-Geschützturm aufstellen, der automatisch angreift und Roland so den Rücken frei hält. Seine Standardwaffen sind Rifles und Shotguns.



LILITH

Sirene und Phasewalker, kann unsichtbar mit extremer Geschwindigkeit kämpfen. Sie bevorzugt Brand-, Schock- und Säurewaffen.



MORDECAI

Jäger, der mit dem Raubvogel Bloodwing in die Schlacht zieht. Mordecai ist ein Scharfschütze und bevorzugt den Revolver als Sekundärwaffe.



BRICK

Berserker, der im Zustand des Zorns nahezu unbesiegbar ist und seine Gegner mit den Fäusten vernichtet. Wenn er seine Feinde nicht mit bloßen Händen erledigt, kämpft Brick mit Explosivwaffen.



STEUERUNG

XBOX 360 CONTROLLER



IM FELD

Vorwärts / Zurück	↑ / ↓
Rennen	↻ (gedrückt halten)
Umschalten: Ducken / Stehen	B
Springen	A
Umsehen	R
Interaktion: Aufheben / Benutzen / Reden / Heilen (Mehrspieler)	X
Alle Gegenstände aufheben (Munition, Geld) / Waffe in der Hand durch Waffe am Boden ersetzen, wenn du sie ansiehst	X gedrückt halten

GEFECHT

Waffe abfeuern	RT
Zielen	R
Zielen mit Optik	LT
Nachladen	X
Waffen durchschalten	Y
Waffe auswählen	↻

Waffe auswählen mit Inventaranzeige	Y + ↻ gedrückt halten
Seitschritt links/rechts	LT / RT
Skill einsetzen	LB
Nahkampfangriff	R
Granate	RB
Respawn wenn außer Gefecht gesetzt	X gedrückt halten

FAHRZEUGE

Einsteigen / Aussteigen	X
Beschleunigen vorwärts / rückwärts	↑ / ↓
Wechseln zu Geschütz / Fahrer	Y
Zielen / Wenden / Geschütz drehen	R
Auto-zielen	A
Machine Gun abfeuern	RT
Geschütz / Rocket Launcher abfeuern	LT
Nitro-Boost	LB
Nach hinten sehen (nur Fahrer)	RB
Hupe	↻

MENÜS IM SPIEL

Menüpunkt markieren	↑ oder ↻
Annehmen / Abbrechen	A / B
Statusmenü öffnen / schließen	BACK
Reiter im Statusmenü scrollen	LB / RB
Nachrichten-Logs durchschalten	Y
Kurzbefehl Karte	BACK gedrückt halten
Karte ein- / auszoomen	LT / RT
Karte absuchen / scrollen	↑
Dialog / Details durchschalten	LT / RT
Pause	START
Splitscreen-Bildschirm verschieben	R



STATUS DEINES CHARAKTERS

- 1 KOOP-TEAMKAMERAD** Identifikationssymbol, Name, Schild- und Gesundheitsanzeigen, Level und Class-Mod-Symbole deines Teamkameraden.
- 2 SCHILDANZEIGE** Zeigt die Stärke deines Schildes an. Ein Schild absorbiert die Wucht eines Angriffs und verliert so lange Trefferpunkte, bis er ausfällt. Verlorene Schild-Stärke wird in Gefechtsphasen wieder aufgeladen.
- 3 GESUNDHEITSANZEIGE** Zeigt deinen Gesundheitszustand. Jeder Treffer reduziert deinen Gesundheitsbalken (es sei denn, du trägst einen Schild). Ist der Balken fast aufgebraucht, beginnt der Kampf um dein Leben. Abhängig von deinen Aktionen stirbst du oder bekommst neuen Schwung. Halte **X**, um einen sofortigen Respawn einzuleiten, wenn du stirbst.
- 4 ACTION-SKILL-SYMBOL** Wenn du deinen Action-Skill einsetzt, wird das Symbol zu einer Anzeige, die die Abnahme deiner Skill-Energie anzeigt. (Für Mordecai gilt diese Anzeige nicht). Du kannst deinen Skill einsetzen, bis die Energie aufgebraucht ist. Nach dem Einsatz müssen Skills abklingen, was ihren nächsten Einsatz verzögert.
- 5 KRITISCHE SYMBOLE** Wenn die Schild-Stärke im kritischen Bereich ist, erscheint ein blaues Symbol. Wenn deine Gesundheit kritisch ist, erscheint ein rotes Symbol.
- 6 LEVEL / CLASS-MOD** Dein aktueller Level und Class-Mod-Symbol.
- 7 FORTSCHRITT BEI ERFAHRUNGSPUNKTEN** Dieser Balken zeigt den Fortschritt deines Charakters bis zum nächsten Anstieg seiner Erfahrungspunkte.
- 8 KOMPASS** Normaler Kompass und weitere Anzeigen, beschrieben auf Seite 9.
- 9 MUNITION** Die Zahl links zeigt die in der ausgewählten Waffe befindliche Munition. Wenn sie verschossen ist, drückst du **X**, um nachzuladen. Die Zahl rechts zeigt deine gesamte Reservemunition. Wenn sie aufgebraucht ist, wechselst du die Waffe und suchst neue Munition. Das Symbol zeigt den verwendeten Munitionstyp an.
- 10 GRANATEN** Verfügbare Granaten und, falls ausgewählt, Symbol für Granaten-Mod.
- 11 Kill-Skill-SYMBOL** Symbole, die deine derzeit aktiven Skills anzeigen. Diese Symbole erscheinen (und die Skills werden aktiviert), wenn du deinen ersten Kill im Gefecht machst. Kurz nach Ende der Kämpfe verschwinden die Symbole und erscheinen erst wieder nach dem ersten Kill des nächsten Gefechts.
- 12 ANGRIFFSALARMS** Rotes Blinken an den Ecken des HUD zeigt die Richtung an, aus der ein Angriff kommt: Wenn es oben blinkt, kommt der Angriff von vorne, wenn es unten blinkt, kommt er von hinten. Seitliches Blinken signalisiert Flankenangriffe.

13 MISSIONSAUFGABEN Liste der Aufgaben während der aktuellen Mission. Wenn du Aufgaben erledigt hast, werden sie abgehakt. Falls nötig, sind Aufgaben mit einem Zähler versehen: Aktuelle Anzahl (links vom Schrägstrich) und erforderliche Zahl zum Erledigen der Aufgabe (rechts vom Schrägstrich), z.B. 7 / 8.

14 AUTOSPEICHERN-SYMBOL Wird dieses Symbol angezeigt, läuft der automatische Speichervorgang. Schalte deine Konsole währenddessen nicht aus, sonst geht dein Fortschritt verloren

GEGNERSTATUS

- 15 GEGNER-ID** Sieh dir dies an, um deinen Gegner zu identifizieren und seinen Level zu überprüfen.
- 16 SCHILD- UND GESUNDHEIT DES GEGNERS** Ein blauer Balken (oben) zeigt die Schildstärke des gegnerischen Schildes. Ein Waben-Symbol blinkt kurz, wenn du einen Schild-geschützten Gegner mit Schild triffst. Der rote Balken zeigt die Gesundheit des Gegners. Ein Warnsymbol zeigt an, dass ein Gegner viel stärker ist als du.
- 17 KRITISCHER TREFFER** Erscheint, wenn du einen nahezu tödlichen Schlag ausgeteilt oder Schuss abgefeuert hast.
- 18 TREFFERPUNKTE** Zahl der Verletzungen, die ein Gegner durch einen Treffer erlitten hat.

KOMPASS-SYMBOLS

- NEW-U-STATION** Position der Registrierungs-Stationen, an denen du deine Statistiken überprüfen und deine Skill-Punkte zurücksetzen kannst.
- GEGNER** Position der Gegner, inklusive Menschen und todbringende Wildtiere.
- KAMERAD** Position deiner Kameraden während Mehrspieler-Partien.
- BEUTE** Geld, Gegenstände, XP und andere Belohnungen, die du haben willst - und musst.
- SCHWARZES BRETT** Auf dem Schwarzen Brett werden Missionen angeboten.
- WEGPUNKT** Position des gewählten Missionsziels. Wenn du mehrere Missionen angenommen hast, kannst du im Missions-Log eine auswählen.
- LADEN-WARENAUTOMAT**
- MEDI-AUTOMAT**
- FAHRZEUGSTATION** Position eines Fahrzeugs, das du aufbauen und fahren kannst.

ANDERE SYMBOLE & ANZEIGEN

- NACHLADEN** Zeigt an, dass dein aktuelles Magazin bald leergeschossen ist und dass du nachladen solltest, indem du **X** drückst.
- BENUTZEN** Zeigt an, dass du den markierten Gegenstand benutzen/einsammeln/aktivieren kannst, indem du **X** drückst.
- DUCKEN** Erinnert dich daran, dass du geduckt bist. Drücke **B**, um zwischen ducken/stehen umzuschalten.
- STANDARD-ACTION-SKILL** Erscheint über deiner Schild-Anzeige, bis du deinen Action-Skill erhalten hast.
- KAMERADEN AUßER SICHT** Namen und Pfeile zeigen Kameraden außerhalb des Bildschirmbereiches und ihre Positionen.

SPIELBILDSCHIRME

NEW-U-STATION

Die Registrierung durch eine New-U-Station erfasst deine DNA. Wenn du dir danach eine tödliche Kugel einfügst oder von Bestien zerfetzt wirst, rekonstruieren New-U-Stationen deinen Charakter aus der gespeicherten DNA von Kopf bis Fuß, inklusive Waffen.

Weitere Leistungen der New-U-Station:

NAME ÄNDERN Gib deinem Charakter zum besseren Speichern einen einzigartigen Namen. Wähle das Namensfeld, um die Tastatur zu öffnen und gib einen neuen Namen ein. Verwende diesen gespeicherten Charakter und seine Eigenschaften in allen BORDERLANDS Spiel-Modi.

KLEIDUNGSFARBE ÄNDERN Markiere die Farb-Funktion mit , drücke , markiere eine neue Farbe und drücke erneut .

SKILL-PUNKTE ZURÜCKSETZEN Skill-Punkte, die du bereits zum Aktivieren bestimmter Skills eingesetzt hast, kannst du zurückholen, um sie anderen Skills zuzuweisen. Diese Funktion kostet Gebühren. Einmal verdiente Skill-Punkte verlierst du nicht mehr. Die Neuverteilung gibt lediglich deine gesammelten Skill-Punkte frei, damit du sie neu einsetzen kannst.



SCHNELLREISE Teleportiere dich mit der Schnellreise-Funktion in jedes absolvierte Missionsgebiet. Drücke  / , um das Hasen-Symbol oben auf dem Bildschirm der New-U-Station auszuwählen. Wähle dein gewünschtes Ziel und die Reise geht sofort los.

CHARAKTER

Dieser Bildschirm bietet einen schnellen Überblick über Waffen-Fähigkeiten, Munitionsmenge, Geld, aktuellen Level, XP, Schild-Stärke und Gesundheit eines Charakters. Waffen-Fähigkeiten verbessern sich durch häufige Benutzung.



CHARAKTER-STARKE

Charaktere gewinnen Stärke durch Siege bei Kämpfen und Missions-erfolge. Wenn sie stärker werden, kommt der einzigartige Action-Skill eines jedes Charakters ins Spiel, gefolgt von immer mächtigeren Skills.

XP Die Erfahrung deines Charakters. Sie wird erhöht durch das Ausschalten von Gegnern, Missions-Erfolge und das Absolvieren von Herausforderungen. Der XP-Wert wird durch zwei Zahlen angegeben: Die aktuellen XP links, und die geforderten XP bis zum Erreichen des nächsten Levels rechts, beispielsweise so: 5462/8997.

LEVEL Die Stärke eines Charakters. Verdiane XP, um dein Level zu erhöhen. Charaktere mit höherem Level haben längere Gesundheitsbalken, können stärkere Schilde tragen und haben bessere Waffen-Fähigkeiten, um mehr Schaden zu verursachen. Das Erreichen des nächsten Levels bringt außerdem Skill-Punkte, mit denen Action-Skills gekauft werden können. Einige Waffen und Verbesserungen haben spezielle Level-Anforderungen, die erfüllt sein müssen, bevor sie verwendet werden können.

SKILL-PUNKTE Ab Level 5 erhältst du bei jedem neuen Level einen Skill-Punkt. Verwende diese speziellen Belohnungen, um die Skills deines Charakters zu verbessern. Deinen ersten Punkt musst du für deinen Action-Skill einsetzen.

MISSIONEN

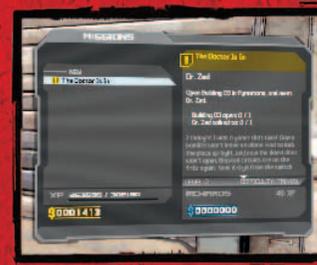
Auf deiner Reise zur Kammer wirst du Missionen annehmen und abschließen. Während jeder Mission machst du Beute in Form von Waffen, Munition, Gegenständen, Geld und mehr. Bei Erfolg erhältst du weitere Belohnungen, wie z.B. Geld, Gegenstände und/oder XP.

Du findest Missionen, indem du mit Leuten sprichst, die deine Hilfe benötigen, die Schwarzen Bretter überall auf Pandora überprüfst und deinem Schutzengel zuhörst, wenn er sich mit einer Bitte an dich wendet.

Während du mit einem Einwohner Pandoras sprichst, der deine Hilfe benötigt, wird der Missions-Bildschirm eingeblendet. Auf diesem Bildschirm kannst du:

- Zuhören (oder lesen), wie dir jemand eine Mission anbietet. Wenn du sie annimmst () , erscheint diese Mission unter der Überschrift "Läuft". Im Missions-Log kannst du die Details einsehen.

Überprüfe die Belohnung (unten rechts auf dem Bildschirm) und den Schwierigkeitsgrad einer Mission, bevor du sie annimmst. Du nimmst eine Mission an, indem du den Missionsnamen rechts auf dem Bildschirm auswählst.



INVENTAR

RUCKSACK Beinhaltet Waffen, Schilde, Medi-Kits, Mods und andere Gegenstände, die nicht ausgewählt sind.

RUCKSACK-KAPAZITÄT Zeigt die aktuelle und die maximal mögliche Anzahl der Gegenstände im Rucksack. Verbessere die Kapazität deines Rucksacks mit einem Speicherdeck-Upgrade (SDU). SDUs erhöhen deine Tragekapazität, inklusive Rucksack, Anzahl der ausgerüsteten Waffen, maximale Munition und Granaten.



AUSGERÜSTET Überprüfe deine Waffe, dein Schild, den Granaten-Mod und die Class-Mod-Slots.

SPEZIFIKATIONEN Markiere einen Gegenstand, um die Daten und den aktuellen Marktwert zu betrachten (falls du überlegst, ihn an einen Händler zu verkaufen). Markiere zwei ähnliche Gegenstände, wie z.B. Waffen, und drücke **X**, um ihre Daten zu vergleichen.

MUNITION Die obere Zahl zeigt, wie viel Munition du bei dir hast. Die untere Zahl zeigt die für dein Level maximale Munitionsmenge.

WAFFEN ZWISCHEN DEM MENÜ 'AUSGERÜSTET' UND RUCKSACK VERSCHIEBEN

Das Inventar zeigt ausgerüstete Gegenstände und den Inhalt deines Rucksacks: Waffen, Medi-Kits, usw. Gesperrte Waffen-Slots werden mit zunehmendem Spielfortschritt freigeschaltet. Um eine Waffe oder einen Gegenstand zu benutzen, musst du ihn in einen der Ausrüstungs-Slots verschieben.

- Um einen Gegenstand auszurüsten oder durch einen anderen auszutauschen, markierst du ihn im Rucksack, markierst dann den gewünschten Slot und drückst **A**.
- Um einen Gegenstand in den Rucksack zu verschieben, markierst du einen Slot und drückst **A**.
- Du entfernst einen Gegenstand aus deinem Inventar, indem du ihn markierst und **Y** drückst.

SCHNELLANWAHL BEI MEHREREN WAFFEN

Du kannst bis zu vier Waffen ausrüsten, wenn alle Ausrüstungs-Slots freigeschaltet sind. Wenn nur zwei Waffen ausgerüstet sind, drückst du zum Wechseln der Waffen **Y**. Sind drei oder vier Waffen ausgerüstet, hältst du **Y** gedrückt, um die Auswahl der ausgerüsteten Waffen einzublenden und benutzt **O**, um die gewünschte Waffe zu wählen. Mit **Y** kannst du nach wie vor die ausgerüsteten Waffen durchschalten.

SKILLS

Skills kaufst du dir mit Skill-Punkten, die du beim Erreichen eines neuen Levels verdienst. Deinen ersten Skill-Punkt musst du für den Action-Skill deines Charakters ausgeben.

Die Skills eines Charakters sind aufgeteilt in drei Skill-Bäume verschiedener Skill-Arten. Alle 5 Punkte, die du in einem Skill-Baum vergibst, wird eine neue Reihe dieses Skill-Baums freigeschaltet. Verteile deine Skill-Punkte auf verschiedene Skill-Bäume oder gib sie für nur einen Skill-Baum aus (maximal 5 Punkte pro Skill).



Gekaufte Skill-Punkte verliert dein Charakter nicht mehr, es sei denn, du verteilst deine Skill-Punkte an einer New-U-Station neu.

ROLAND

Action-Skill: **SCORPIO-GESCHÜTZ** Greift Gegner automatisch an und bietet Deckung durch Schilde.

Skill-Bäume: **1 INFANTERIE** Verbesserte Waffen-Leistung.



2 UNTERSTÜTZUNG Munitions- und Schild-Regeneration.

3 SANITÄTER Schnellheilung und Verbündete wiederbeleben.

LILITH

Action-Skill: **PHASEWALK** Unsichtbarkeit und unglaubliches Tempo.

Skill-Bäume: **1 CONTROLLER** Gegner betäuben, Schnellheilung, kürzere Erholung für Phasewalk.



2 ELEMENT Elementarkräfte, mehr Schaden bei Gegnern und mehr Widerstand gegen eigenen Schaden.

3 ATTENTÄTER Höherer kritischer Schaden mit Schusswaffen und tödlichere Nahkampfangriffe.

MORDECAI

Action-Skill: **BLOODWING** Raubtier, das Gegner jagt, angreift und dann zu Mordecai zurückkehrt.

Skill-Bäume: **1 SCHARFSCHÜTZE** Präzisere Sniper Rifle und mehr Schaden.



2 SCHURKE Bloodwing wird tödlicher, tote Gegner hinterlassen mehr Beute.

3 REVOLVERHELD Höhere Feuerrate und mehr Kugelschaden.

BRICK

Action-Skill: **BERSERKER** Schläge wie ein Amboss, bei extremer Widerstandsfähigkeit gegen Schaden und beschleunigter Heilung.

Skill-Bäume: **1 SCHLÄGER** Berserker-Phasen dauern länger und benötigen weniger Erholung - und er schlägt härter.



2 PANZER Gesundheit und Schild sind widerstandsfähiger, nach einem Kill für kurze Zeit unverwundbar.

3 SPRENGER Mehr tödliche Explosionen, schnelleres Nachladen und schnellere Raketen-Regeneration.

LOG-BILDSCHIRME

Drücke **Y**, um durch die Logs zu schalten.

MISSIONEN

Betrachte die Daten zu laufenden oder abgeschlossenen Missionen. Wähle eine Mission, dann wähle einen Log.

VERFOLGEN Ändere einen Wegpunkt. Wegpunkte, dargestellt durch Diamanten-Symbole auf Kompass und Karte, führen dich zu Missionszielen. Obwohl du mehrere Missionen annehmen kannst, kannst du nur eine verfolgen.

DETAILS PRÜFEN Betrachte noch einmal die Details deiner Mission - von wem hast du sie und was wurde gesagt?

BELOHNUNGEN Sieh dir die Belohnung an, die du kassierst, wenn du die Mission abschließt.

XP Prüfe deine aktuellen XP und die benötigten XP zum Erreichen eines neuen Levels.

HERAUSFORDERUNGEN

Nimm Herausforderungen an, um die Skills zu testen und zusätzliche XP zu verdienen. Wähle eine Herausforderung aus der Liste, um zu sehen, was zu tun ist. Abgeschlossene Herausforderungen sind abgehakt. (Mit Herausforderungen verdienst du XP, der Kammer kommst du damit aber keinen Schritt näher.)

ECHO

Hier hörst du dir an, was während der letzten Missionen gesagt wurde. Vielleicht etwas, das dich später weiterbringt? Wähle eine Echo-Aufnahme, um sie anzuhören. Die Aufnahmen sind nach Missionen sortiert.



MAP SCREEN

Drücke und halte **back**, um die Karte schnell zu öffnen. Mit **stick** durchsuchst / scrollst du die Karte. Drücke **RT** / **LT**, um die Karte herein- / herauszuzoomen. Symbole auf der Karte markieren die Positionen interessanter Orte.

GELBER PFEIL Die Position deines Charakters.

WEGPUNKT Markiert die Position deines aktuell verfolgten Missionsziels. Unter Missionen kannst du auf den Wegpunkt einer anderen laufenden Mission umschalten.

FAHRZEUGSTATION Hier findest du eine Catch-a-Ride-Station.

MEDI-STATION Hier wirst du medizinisch versorgt.

LADEN Position eines Warenautomaten, der Waffen verkauft.

SCHWARZES BRETT Auf dem Schwarzen Brett findest du Missionen.

AUSSENPOSTEN Isolierte Gebiete mit menschlicher Bevölkerung.

ÜBERGANG Markiert ein Portal zwischen Regionen.

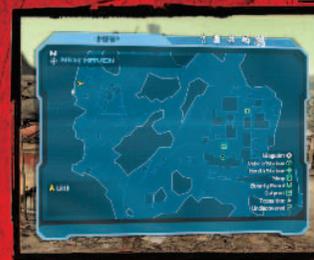
NOCH NICHT ENTDECKT Hier warst du noch nicht.

WARENAUTOMATEN

Warenautomaten bieten Waffen, Munition, Waffen-Upgrades, Medikamente, Class-Mods, Granaten-Mods und Schilde. Drücke **LB** / **RB**, um den Bildschirm kaufen, Verkaufen oder Zurückkaufen anzuzeigen. Benutze **stick**, um einen Gegenstand zu markieren und die Beschreibung zu lesen oder Produkte zu vergleichen. Du kannst zwar jeden Gegenstand kaufen, den du dir leisten kannst, manche Objekte können aber nur ausgerüstet werden, wenn dein Charakter ein bestimmtes Level erreicht hat.

- Beim Waffenautomaten erinnern dich dein aktuelles Waffen-Inventar und dein Kontostand daran, was du brauchst und was du dir leisten kannst.

- Das "Angebot des Tages" ist üblicherweise im Sonderangebot und nur für begrenzte Zeit erhältlich.



BEUTE

Auf Pandora ist Beute im Überfluss zu machen: Geld, Waffen, Munition, Upgrades und Mods. Beute findest du bei ausgeschalteten Gegnern, in Verstecken oder in Müllhaufen.

- Drücke **X**, um Beute oder eine Waffe aufzunehmen.
- Drücke und halte **X**, um alle nah beieinander liegenden Gegenstände aufzunehmen oder eine Waffe auszurüsten und in der Hand zu halten.

WAFFEN UND MUNITION Es werden Details zu einer Waffe eingeblendet, wenn du dich ihr nähert. Du kannst entscheiden, ob du sie nimmst oder nicht.

GELD Mit Geld kaufst du Waffen, Munition, Schilde und Medi-Kits. Und du bezahlst damit die Rekonstruktion deines durchsiebten Körpers.

MEDI-AMPULLEN Verpass dir einen kleinen Gesundheitsschub.

CLASS-MODS Klassenspezifische Modifikationen verbessern Charakter-Eigenschaften für die angegebene Klasse. (Ein Class-Mod für einen Soldaten wirkt beispielsweise nicht bei einem Jäger, einer Sirene oder einen Berserker.) Class-Mods wendest du auf dem Inventar-Bildschirm an.

GRANATEN-MODS Diese verbessern deine Fähigkeiten mit Protean-Granaten. Granaten-Mods wendest du auf dem Inventar-Bildschirm an.

SCHILD Sammle neue und bessere Schilde zu deinem Schutz auf.

ERIDIANISCHE ARTEFAKTE Sie sind sehr selten und verbessern die Skills bestimmter Charakter-Typen.

CATCH-A-RIDE (FAHRZEUGE)

Catch-A-Ride bietet gepanzerte Fahrzeuge an Stationen überall auf Pandora. (Öffne die Karte, such nach dem Fahrzeug-Symbol. Drücke **T** / **U**, um zwischen den zwei Fahrzeugen zu wechseln.) In Mehrspieler-Spielen können zwei Spieler in einem Fahrzeug fahren. Wenn du ein Fahrzeug hast, kannst du es:

LACKIEREN Verpass deinem Fahrzeug einen neuen Lack und einen Namen, bevor du es an die Front schickst. Wähle die Farb-Box, um die Farb- und Namen-Entwürfe einzublenden.

SPAWNEN Erschaffe dein Fahrzeug und teleportiere dich entweder auf den Fahrersitz oder ans Geschütz, oder schließe den Bildschirm, um hinüberzugehen.

REPARIEREN Stecken geblieben? Spring aus der Karre und gib ihr einen Stoß (**Q**), um sie zu bewegen. (Gib ihr aber nicht den Rest.)

MIT NITRO-POWER FAHREN Nutze den Nitro-Boost (**Q**) zur extremen Beschleunigung. Die Boost-Anzeige zeigt die verbleibende Ladung. Wenn dein Nitro aufgebraucht ist, lädt es langsam wieder nach.



PAUSENMENU

WEITER Zurück ins Spiel.

OPTIONEN Passe verschiedene Spieleinstellungen an.

LOBBY ANSEHEN Zusätzliche Spieler können in ein laufendes Spiel einsteigen, indem sie während einer Spielpause ihren gespeicherten Charakter laden.

FREUNDE EINLADEN (Nur Xbox LIVE) Füge Freunde hinzu und lade aktuelle Freunde zu Spielen ein, die du hostest.

ERFOLGE Hier werden großartige Leistungen deines Charakters aufgeführt.

BEENDEN Verlasse das aktuelle Spiel.

OPTIONSMENÜ

Xbox 360 CONTROLLER

- **CONTROLLER-PRESETS** Betrachte ein Diagramm der Steuerungsbelegung.
- **UMGEKEHRTE SICHT** Umgedrehte **R**-Steuerung.
- **EMPFINDLICHKEIT** Passe **R** Empfindlichkeit an.

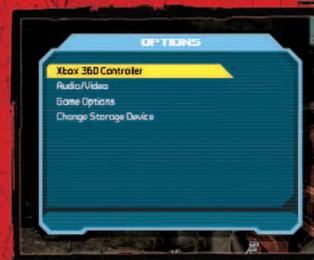
AUDIO/VIDEO (nur aus dem Hauptmenü)

- **HELLIGKEIT** Passe die Helligkeit des Spielbildschirms an.
- **SOUNDEFFEKTE** Passe die Lautstärke der Sounds im Spiel an, inklusive der Stimmen der Spiel-Charaktere.
- **MUSIKLAUTSTÄRKE** Passe die Lautstärke der Musik im Spiel an.
- **UNTERTITEL** Schalte dies AN, um Untertitel für die Dialoge der Spiel-Charaktere einzublenden.
- **SPIELERANGABEN** Schalte dies AN, um in aufregenden Situationen Reaktionen deines Charakters zu hören - zum Beispiel bei herausragenden Treffern.

SPIELOPTIONEN

- **TRAININGSNACHRICHTEN** Schalte dies AN, um hilfreiche Nachrichten zu erhalten.
- **ZIELHILFE** Schalte dies AN, um das Zielen zu stabilisieren, wenn du ein Ziel anvisierst.
- **DUELLANFRAGEN** Lege fest, ob du Herausforderungen anderer Spieler annehmen oder ablehnen willst (nur in Mehrspieler-Spielen).

SPEICHERGERÄT WECHSELN (Nur beim Start eines neuen Spiels) wähle eine andere Festplatte oder Xbox 360 Memory Unit, um spieldaten zu speichern und zu laden.



MEHRSPIELER

Bis zu vier Spieler können sich gemeinsam auf die Suche nach der Kammer machen.

- Wenn du an einem Spiel teilnimmst, das durch einen anderen Spieler gehostet wird, kannst du einen Charakter laden, den du in einem früheren BORDERLANDS-Spiel erstellt hast. Dein Charakter nimmt an einem neuen Spiel mit denselben Daten, also Level, Skill und Waffen wie im früheren Spiel teil. Charaktere mit hohem Level können an einem neuen Spiel teilnehmen und mit unerfahrenen Charakteren im Team kämpfen.
- Die Schwierigkeit von Missionen nimmt zu, je mehr Spieler am Spiel teilnehmen. Gegner greifen härter an und sind schwerer auszuschalten. Doch es lohnt sich - die Missionsbelohnungen sind größer und es gibt schwerere, tödlichere Waffenverbesserungen.
- Alle Spieler müssen im gleichen Missionsgebiet bleiben. Teilt die Beute auf - verteilt Geld und Munition im Team. Rettet das Leben eurer Partner (⊗), wenn sie angeschossen werden und sterben.
- Wer ist härter? Schlage ein Teammitglied (⊕). Wenn er oder sie die Herausforderung durch Zurückschlagen annimmt, kommt es zum Duell. Kämpft an Ort und Stelle oder sucht einen Platz, der sich für ein Duell eignet.

EINEN MEHRSPIELER-CHARAKTER LADEN

CHARAKTER LADEN Zeigt verfügbare spielbare Charaktere als Liste gespeicherter Spiel-Charaktere mit Statistiken, inklusive Level Klasse und Name.

MISSION Der Startpunkt der Mission hängt vom Spielfortschritt von Spieler 1 ab.

SPIELVERLAUF Zeigt den aktuellen Spielverlauf für den Charakter von Spieler 1. Ist dies beispielsweise das erste Spiel, ist die Zahl „1“.

Hinweis: Mission- und Spielverlauf-Daten in Mehrspieler-Spielen werden durch den Host festgelegt.

EINSTELLUNGEN

SPLITSCREEN Ein 2-Spieler-Spiel auf einem Xbox 360 System. Wähle im Hautmenü **SPLITSCREEN**. Falls du einen hast, wählst du als Spieler 1 in der Lobby einen **BESTEHENDEN CHARAKTER**, oder wählst die Option **NEUER CHARAKTER**. Spieler 2 folgt als nächstes und startet das Spiel, indem er  drückt.

Xbox LIVE Spiele ein Mehrspieler-Spiel über Xbox LIVE.

SYSTEM LINK Spiele ein Mehrspieler-Spiel, indem du bis zu vier Xbox 360 Systeme verbindest, jedes mit einer eigenen BORDERLANDS-Spieldisc.

PANDORA WHO-IS-WHO

CLAP-TP MEHRZWECK-ROBOTER (CLAPTRAP)

Dieser kleine Plapper-Kasten ist darauf programmiert, dein Reiseführer zu sein und gibt dir nützliche Ratschläge. Er lässt dich nie hängen - obwohl er hin und wieder über den Haufen geschossen wird.

DR. ZED BLANCO

Dieser "verstoßene" Doktor unterhält und repariert Medi-Stationen. Seine Warenautomaten bieten Medi-Kits und Schilde. Hilf ihm von Zeit zu Zeit, um eine kleine Belohnung abzustauben.

MARCUS KINCAID

Waffenhändler? Busfahrer? Handelsunternehmer? Wenn irgendwo Profit winkt, taucht Marcus auf. Seine Warenautomaten halten dich knapp bei Kasse, indem sie dir Waffen und Munition verscherbeln.

SCHUTZENGEL

Sie taucht aus dem Nichts auf, ermutigt dich, liefert Informationen und bietet dir Missionen an. Sie führt dich niemals auf den falschen Pfad.

SKAGS

Räuberische Skags greifen allein oder im Rudel an. Skags platzen sogar mitten in eine Schießerei und nagen an den Kämpfern. Lass sie nicht zu nahe kommen. Du wirst es bereuen.

RAKK

Diese mörderischen Flugkreaturen rotten sich in Schwärmen zusammen und zerfetzen jeden, der in ihr Gebiet eindringt. Ihr Nest sieht noch übler aus als sie selbst.

GARANTIE

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take-Two Interactive GmbH ("Take-Two"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer-/Videospiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestaltungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take-Two abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take-Two behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungsselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.

(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschleifung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take-Two trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetz) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support gewährt. Take-Two befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take-Two, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take-Two und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Der Kunde ist nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) zu anderen als zu privaten Zwecken zu verwenden. Er ist insbesondere nicht berechtigt das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus zum Zwecke der Weiterverbreitung zu vervielfältigen, öffentlich wiederzugeben oder über das Internet oder ein vergleichbares Netz oder Tauschbörsen zum Abruf zugänglich zu machen oder zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Nutzung eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Take-Two zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take-Two übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support

Der von Take-Two gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take-Two schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take-Two und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take-Two und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take-Two. Take-Two ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take-Two ist der Geschäftssitz von Take-Two.

© 2009 Gearbox Software, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Herausgegeben und vertrieben von 2K Games unter der Lizenz von Gearbox Software, LLC. Borderlands und das Borderlands-Logo sind Warenzeichen von und lizenziert durch Gearbox Software, 2K Games und das 2K Games-Logo sind Warenzeichen von 2K Games in den USA und/oder anderen Ländern. Gearbox Software und das Gearbox-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Gearbox Software, LLC in den USA und/oder anderen Ländern. Scaleform GFX ist ein eingetragenes Warenzeichen der Scaleform Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Unreal® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. FMOD Ex Sound System ist ein eingetragenes Warenzeichen von Firelight Technologies. Alle Rechte vorbehalten. Bink Video ist ein eingetragenes Warenzeichen von RAD Game Tools, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Urheberrechte sowie Warenzeichen sind das Eigentum der jeweiligen Inhaber und werden unter Lizenz benutzt.

Wenn du aus irgendeinem Grund NVIDIA kontaktieren möchtest, schreibe bitte an PhysXlicensing@NVIDIA.com. NVIDIA PhysX, Copyright © 2008 NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. AGEIA PhysX, Copyright © 2002-2008 AGEIA Technologies, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Novodex Physics SDK, Copyright © 2001-2006 NovodeX. Alle Rechte vorbehalten. <http://www.NVIDIA.com>.



