

# BORDERLANDS™

GELOKT DOOR PANDORA'S KLUIS	1	KRACHT PERSONAGE	11
INSTALLEREN & BEGINNEN	2	MISSIESCHERM	12
HOOFDMENU	3	INVENTARISSCHERM	13
SPEELBARE PERSONAGES CREËREN	4	VAARDIGHEDENSCHERM	14
PERSONAGES	4	LOGSCHERMEN	15
BESTURING	5	KAARTSCHERM	16
IN HET VELD	5	VERKOOPAUTOMATEN	16
GEVECHT	6	BUIT	17
VOERTUIGEN	6	CATCH A RIDE (VOERTUIGEN)	17
SCHERMEN IN HET SPEL	7	PAUZEMENU	18
SCHERMINFO	8	OPTIEMENU	18
SPELSCHERMEN	10	MULTIPLAYERSPELLEN	19
SCHERM NEW-U-STATION	11	BELANGRIJKE PANDORIANEN	20
PERSONAGESCHERM	11		



## GELOKT DOOR PANDORA'S KLUIS

De planeet Pandora is een schaars bevolkte woestenij waar de wet dagelijks herschreven wordt zodra de rook van het laatste vuurgevecht is opgetrokken. De beschaving bestaat uit afgelegen nederzettingen, afgesneden van menselijke invloed, in een gebied dat de Borderlands heet. De enige toeristische attractie van Pandora is een mythische kluis, de Vault, die tot de nok toe is gevuld met waanzinnige schatten. Die zijn volgens de overlevering eeuwen geleden op de planeet verborgen door een hoogontwikkeld ras van buitenaardse wezens.

Schatzoekers, corrupte huurlingen en misdadigers zwerven over de planeet, daarbij elke korrel zand omkerend op zoek naar de schat. Omdat vrijwel elk intelligent wezen op Pandora kluisjager van beroep is, is de samenleving volledig ontwricht. Hierdoor zijn de nederzettingen en de binnenlanden levensgevaarlijk terrein. De kluisjagers hebben honderdduizenden wapens tot hun schietgrage beschikking, dus waarom zouden ze de zaken dan netjes bespreken als een kogelregen elke onenigheid direct beslecht?

Kun jij de Vault vinden? In je eentje? Jij denkt zeker dat je een keiharde bent... Dat je de hele buit voor jezelf kunt houden... Of je neemt gewoon een paar hulptroepen mee die een oogje in het zeil houden. Samenwerking kan zeer rendabel zijn en het is voor je te hopen dat je niet het enige hoofdgerecht op de menukaart bent als er een horde uitgehongerde skags komt aangestormd.

Jij durft alles op het spel te zetten. Maar of je nu een soldaat, jager, sirene of berserker bent, de echte uitdaging is om helemaal los te gaan met je ongelofelijke krachten. Van elk vuurgevecht word je sterker. Elke succesvolle missie tilt je dodelijke technieken naar een hoger niveau. De verovering van de Vault staat op het punt van beginnen en daarmee ontvouwt zich jouw verhaal.



## INSTALLEREN & BEGINNEN

### HET SPEL INSTALLEREN

1. Plaats de disc van BORDERLANDS in je dvd-romspeler
2. Als Automatisch afspelen op je computer is ingesteld, verschijnt er een venster waarin je kunt kiezen om het spel te installeren. Als er niks gebeurt nadat je de dvd hebt ingevoerd, ga je naar 'Mijn computer'. Dubbelklik eerst op de letter van de dvd-romspeler en vervolgens op Setup.exe.
3. Zodra het installeren begint, volg je de aanwijzingen op het scherm om het spel te installeren. De aanwijzingen staan hieronder uitgebreid beschreven:
  - a. Selecteer de taal waarin je het spel wilt installeren en klik op OK.
  - b. Zorg dat je alle Windows-programma's hebt afgesloten voordat je verdergaat met installeren. Lees de waarschuwingen op het eerste scherm en klik op de knop Volgende (Next). Als er nog programma's geopend zijn, klik je op de knop Annuleren (Cancel) en start je de installatie opnieuw zodra je alle andere programma's hebt afgesloten.
  - c. Lees de licentieovereenkomst. Als je akkoord gaat met de voorwaarden, selecteer je 'Ik ga akkoord met de licentieovereenkomst (I accept the license agreement)' en klik je op de knop Volgende (Next). Als je niet akkoord gaat met de licentieovereenkomst, kun je niet verdergaan met de installatie.
  - d. Om de installatie een persoonlijk tintje te geven, voer je je voornaam en de naam van je organisatie in. Je kunt dit instellen voor de huidige gebruiker of voor alle gebruikers die jouw computer delen. Je moet beheerdersrechten hebben om deze instellingen voor alle gebruikers te installeren.
  - e. Het automatische installatieprogramma installeert de bestanden voor BORDERLANDS in de aangegeven map, maar je kunt de doelmap veranderen door op de knop Browser te klikken en een andere map te selecteren. Als je de doelmap hebt gekozen, klik je op de knop Volgende (Next) om door te gaan.
  - f. Het spel is nu klaar om de applicatie te installeren. Om BORDERLANDS te installeren klik je op de knop Volgende (Next). Als je terug wilt naar een eerdere optie, klik je op de knop Vorige (Back). Als je de installatie wilt annuleren, klik je op de knop Annuleren (Cancel).
  - g. Het automatische installatieprogramma zal BORDERLANDS nu installeren. Als je de installatie wilt annuleren tijdens dit proces, klik je op de knop Annuleren (Cancel). Anders wacht je totdat de installatie gereed is.
  - h. Zodra de installatie gereed is, opent er een nieuw venster waarin staat dat BORDERLANDS succesvol is geïnstalleerd. Klik op de knop Voltoeien (Finish) om de installatie te verlaten.

### HET SPEL SPELEN:

Nadat de installatie voltooid is, selecteer je SPELEN (Play) in het menu Automatisch afspelen (Autoplay). De BORDERLANDS-disc moet in de speler zijn geplaatst om het spel te kunnen spelen.

### TOESTEMMING GEBRUIKER:

Je moet beheerdersrechten hebben voor deze computer om BORDERLANDS te installeren.

### DETECTIE/INSTALLATIE DIRECTX®

Tijdens de installatie van BORDERLANDS wordt je systeem gescand om te bepalen of je de DirectX®-versie op de Borderlands-disc hebt geïnstalleerd. Zo niet, dan zal je versie van DirectX® automatisch geüpdatet worden.



## HOOFDMENU

**SINGLE PLAYER** Ga als een van de vier speelbare personages in je eentje op zoek naar de Vault.

**ONLINE GAME (ONLINE-SPEL)** Twee tot vier spelers gaan online op avontuur via het internet.

**LAN GAME (LAN-SPEL)** Twee tot vier spelers gaan de uitdaging aan via een lokaal netwerk.

**OPTIONS (OPTIES)** Pas diverse instellingen aan.

**CREDITS** Bekijk de namen van de makers van het spel..



## SPEELBARE PERSONAGES CREËREN

### JE PERSONAGE KIEZEN

Je maakt kennis met de vier speelbare personages (←/→ of Ⓢ) tijdens de busrit. Kies het personage waarmee je wilt spelen als je aankomt op Fyrestone, de eerste nederzetting op Pandora.

### KLASSE, ACTIEVAARDIGHEDEN & WAPENVOORKEUREN

Elk personage vertegenwoordigt een vechtersklasse met speciale wapenvermogens. Daarbij bezit elk personage vaardigheden, krachtige vechttechnieken die zich ontwikkelen naarmate de personages gevechtserfaring opdoen. De beslissingen die je neemt tijdens de uitdaging creëren een uniek personage, zelfs binnen dezelfde vechtersklasse.

### PERSONAGES BEHOUDEN ALTIJD HUN EIGENSCHAPPEN

Jouw personage draagt alle verdiende en opgeslagen eigenschappen altijd en overal bij zich.

Als je personage meedoet in een multiplayer spel dat wordt gehost door een andere speler, dan neemt hij/zij alle opgeslagen eigenschappen mee, zoals niveaus, ervaringspunten, wapens en buit uit die game. Alle verbeteringen die jouw personage verdient tijdens de game worden opgeslagen.

**Let op:** de host bepaalt welke missies worden gespeeld tijdens de multiplayer spellen.



## PERSONAGES

### ROLAND

Soldaat en voormalig huurder van Crimson Lance. Kan een Scorpio Turret bedienen, een wapen dat automatisch aanvalt terwijl hij Roland beschermt. Pistolen en geweren behoren tot zijn standaard wapenuitrusting.



### LILITH

Phasewalker-sirene die enorm snel is en onzichtbaar kan vechten. Ze is dol op geweren die vuur, elektriciteit en bijtende stoffen afvuren.



### MORDECAI

Jager met Bloodwing, een roofvogel die hem trouw volgt in de strijd. Mordecai is een geweldige sluipschutter die ook graag een revolver op zak draagt.



### BRICK

Berserker die zijn tegenstanders verpulvert met zijn vuisten in een haast onverslaanbare woede-uitbarsting. Vernietigt hij zijn vijanden niet met zijn handen, dan gebruikt Brick explosieve wapens.





## BESTURING

Je kunt **BORDERLANDS** spelen met muis en toetsenbord of de Xbox® 360 controller voor Windows® gebruiken.

ACTIE	TOETSENBORD/MUIS	CONTROLLER
Vooruit/achteruit . . . . .	<b>W / S</b> . . . . .	
Zijwaarts verplaatsen . . . . .	<b>A / D</b> . . . . .	
Sprinten . . . . . (houden)	<b>SHIFT + W</b> . . . . .	(ingedrukt)
Schakelen tussen hurken/staan . . . . .	<b>C</b> . . . . .	
Springen . . . . .	<b>SPATIEBALK</b> . . . . .	
Rondkijken . . . . .	<b>MUIS</b> . . . . .	
Interactie: oppakken / gebruiken / praten / voertuig omkeren . . . . .	<b>E</b> . . . . .	
Alle voorwerpen (munitie, geld) op de grond oppakken / het wapen in je hand vervangen door het wapen op de grond als je ernaar kijkt	<b>E</b> ingedrukt houden . . . . .	ingedrukt houden
Huidig wapen laten vallen . . . . .	- (minteken) . . . . .	niet beschikbaar

## GEVECHT

ACTIE	TOETSENBORD/MUIS	CONTROLLER
Schieten . . . . .	<b>MUISKNOP 1</b> . . . . .	
Richten . . . . .	<b>MUISKNOP 2</b> . . . . .	
Langs de loop richten . . . . .	<b>MUISKNOP 2</b> . . . . .	
Herladen . . . . .	<b>R</b> . . . . .	
Wapen selecteren . . . . .	<b>MUISWIEL</b> . . . . .	
Wapen selecteren 1-4 . . . . .	<b>1-4</b> . . . . .	
Wapen selecteren met weergavevakje op het scherm. . . . .	. . . . .	+  ingedrukt houden
Vaardigheid gebruiken . . . . .	<b>F</b> . . . . .	
Mêleeaanval . . . . .	<b>V</b> . . . . .	
Granaat . . . . .	<b>G</b> . . . . .	
Terugkeren na doodgaan . . . . .	<b>E</b> ingedrukt houden . . . . .	ingedrukt houden

## VOERTUIGEN

ACTIE	TOETSENBORD/MUIS	CONTROLLER
Voertuig in / uit . . . . .	<b>E</b> . . . . .	
Naar voren / achter . . . . .	<b>W / S</b> . . . . .	
Naar geschutskoepel / bestuurder . . . . .	<b>C</b> . . . . .	
Geschutskoepel richten / draaien / ronddraaien	<b>MUIS</b> . . . . .	
Automatisch richten . . . . .	<b>SPATIEBALK</b> . . . . .	
Machinegeweer vuren (tijdens het rijden)	<b>MUISKNOP 1</b> . . . . .	
Geschutskoepel (tijdens het rijden) . . . . .	<b>MUISKNOP 2</b> . . . . .	
Geschutskoepel vuren (bijrijder) . . . . .	<b>MUISKNOP 1</b> . . . . .	
Nitroboost . . . . .	<b>F</b> . . . . .	
Achterom kijken (alleen voor bestuurder) . . . . .	<b>G</b> . . . . .	
Claxon . . . . .	<b>H</b> . . . . .	

## SPELSCHERMEN

ACTIE	TOETSENBORD/MUIS	CONTROLLER
Menuonderdeel markeren . . . . .	<b>PIJLTOETSEN</b> . . . . .	of
Accepteren / annuleren . . . . .	<b>Enter / Esc</b> . . . . .	/
Statusmenu openen / sluiten. . . . .	<b>TAB</b> . . . . .	
Dialog/informatie scrollen . . . . .	<b>Page Up / Page Down</b> . . . . .	/
Tabs statusmenu scrollen . . . . .	, (komma) / . (punt) . . . . .	/
Snel naar personagetab scrollen . . . . .	<b>1</b> . . . . .	niet beschikbaar
Snel naar inventaristab scrollen . . . . .	<b>2</b> . . . . .	niet beschikbaar
Snel naar vaardighedentab scrollen . . . . .	<b>3</b> . . . . .	niet beschikbaar
Snel naar logstab scrollen . . . . .	<b>4</b> . . . . .	niet beschikbaar
Door berichtenlog scrollen . . . . .	<b>SPATIEBALK</b> . . . . .	
Snel naar kaarttab scrollen . . . . .	<b>5</b> . . . . .	niet beschikbaar
Kaart snel openen . . . . .	<b>M</b> . . . . .	ingedrukt houden
Kaart in- / uitzoomen . . . . .	<b>Enter</b> . . . . .	
Kaart scannen / scrollen . . . . .	<b>PIJLTOETSEN</b> . . . . .	
Vrienden . . . . .	<b>0</b> . . . . .	niet beschikbaar
Pauze . . . . .	<b>Esc</b> . . . . .	



## SCHERMINFO



## STATUS VAN JE PERSONAGE

- 1 **COÖPTEAMNGENOOT** Het herkenningsicoontje en de naam van je teamgenoot, zijn schild- en levensbalken, zijn niveau en het klassemificatie-icoontje.
- 2 **SCHILD** Toont de sterkte van je schild. Een schild vangt aanvallen op en verliest punten totdat hij verdwijnt. De kracht van je schild laadt weer op als je niet wordt aangevallen.
- 3 **LEVENSBALK** Toont hoelang je nog leeft. In een aanval zorgt elke treffer ervoor dat de balk terugloopt (tenzij je een schild draagt). Als de balk afloopt, moet je vechten voor je leven. Je kunt sterven of je krijgt een nieuwe kans, maar dat hangt af van je acties. Om direct weer terug te keren na het doodgaan, hou je **E** of **X** ingedrukt.
- 4 **ICOONTJE ACTIEVAARDIGHEDEN** Als je je actievaardigheden gebruikt, verandert het icoontje in een meter die de overgebleven energie van je vaardigheden laat zien (geldt niet voor Mordecai). Je kunt de vaardigheid gebruiken totdat de energie op is. Vaardigheden moeten afkoelen na gebruik; je kunt ze niet direct opnieuw gebruiken.
- 5 **KRITIEKE ICOONTJES** Er verschijnt een blauw icoontje als de kracht van je schild een kritiek niveau heeft bereikt. Er verschijnt een rood icoontje als je levensniveau kritiek is.
- 6 **NIVEAU / KLASSEMODIFICATIE** Je huidige niveau en klassemificatie-icoontje.
- 7 **VOORTGANGSBALK ERVARINGSPUNTEN** Deze balk toont de ervaringsvoortgang van je personage om een niveau omhoog te gaan.
- 8 **KOMPAS** Toont de normale kompaspunten en de andere indicatoren, zie pagina 9.
- 9 **MUNITIE** Het getal links geeft aan hoeveel schoten je nog in het huidige wapen hebt. Als dit omlaag gaat, druk je op **R** of **X** om te herladen. Het getal rechts geeft aan hoeveel reserveschoten je nog hebt. Als dit op nul staat, verander dan van wapen en ga op zoek naar meer munitie. Het icoontje geeft aan welke soort munitie je nodig hebt.
- 10 **GRANATEN** Resterende granaten en granaatmodificatie-icoontje als je bent uitgerust met granaten.
- 11 **ICOONTJE DODELIJKE VAARDIGHEDEN** Deze icoontjes tonen welke vaardigheden je gebruikt. Ze verschijnen (en de vaardigheden worden geactiveerd) als je je eerste tegenstander doodt tijdens een gevecht. Kort nadat het gevecht eindigt, verdwijnen de icoontjes. Ze verschijnen weer na het eerste dodelijke slachtoffer tijdens je volgende gevecht.

- 12 AANVALSALARM** Rode flitsen rond de scherminfo geven de richting van een inkomende aanval aan: een flits van boven is een frontale aanval, een flits van onder is een aanval van achteren, flitsen van links en rechts zijn aanvallen in de flank.
- 13 MISSIEOPDRACHTEN** Een lijst met opdrachten voor de huidige missie. Ze worden afgevinkt als je ze hebt voltooid. Indien van toepassing tonen de opdrachten ook een telling (links van de schuine streep) en het aantal dat nodig is om de opdracht te voltooien (rechts van de streep), bijvoorbeeld 7 / 8.
- 14 ICOONTJE AUTOMATISCH OPSLAAN** Als dit icoontje in beeld is, slaat het spel automatisch op. Zet de computer niet uit tijdens het automatische opslaan, anders gaat je voortgang verloren.

## STATUS VIJAND

- 15 **ID VIJAND** Bekijk dit om je vijand te identificeren en zijn krachtniveau te controleren.
- 16 **SCHILD- & LEVENSBAK VIJAND** De blauwe balk (boven) toont de kracht van het vijandelijke schild. Hier verschijnt kort een honinggraatfiguur als je een vijand met een schild raakt. De rode balk toont het levensniveau van de vijand. Een waarschuwingsicoontje geeft aan dat de vijand veel sterker is dan jij.
- 17 **KRITIEKE TREFFER** Verschijnt als je je tegenstander bestookt met schoten of stoten die bijna dodelijk zijn.
- 18 **TREFFERPUNTEN** De hoeveelheid letsel die wordt toegebracht aan een vijand als hij geraakt wordt.

## KOMPASICOONTJES

-  **NEW-U-STATION** Positie van het registratiestation waar je je statistieken kunt bekijken en je vaardigheidspunten opnieuw in kunt zetten.
-  **VIJAND** Posities van tegenstanders, zowel mensen als dodelijke dieren.
-  **MAATJE** Posities van teamgenoten tijdens multiplayer-spellen.
-  **BUIJT** Geld, voorwerpen, ervaringspunten en andere beloningen die je wilt hebben en nodig hebt.
-  **PREMIEBORD** Bekijk het premiebord voor extra missies.
-  **ROUTEPUNT** Positie van je huidige missiedoel. Als je met meerdere missies bezig bent, kun je je huidige missie veranderen in het missielog.
-  **VERKOOPAUTOMAAT WINKEL**
-  **VERKOOPAUTOMAAT LEVENS**
-  **VOERTUIGSTATION** Locatie van een voertuig dat je kunt bouwen en besturen.

## ANDERE ICOONTJES & TEKENS

- |   |                                  |  |
|---|----------------------------------|--|
|  | <b>HERLADEN</b>                  | Geeft aan dat je huidige magazijn bijna leeg is en dat je moet herladen met <b>R</b> of de <b>X</b> -knop.   |
|  | <b>GEBRUIKEN</b>                 | Geeft aan dat je het gemarkeerde voorwerp kunt gebruiken/pakken/activeren met <b>E</b> of de <b>X</b> -knop. |
|  | <b>HURKEN</b>                    | Helpt je herinneren dat je hurkt. Druk op <b>C</b> of <b>B</b> om te schakelen tussen hurken / staan.        |
|  | <b>ALGEMENE ACTIEVAARDIGHEID</b> | Verschijnt boven je schildbalk totdat je je actievaardigheid hebt bemachtigd.                                |
|  | <b>MAATJES BUITEN HET SCHERM</b> | De namen en pijlen geven aan op welke locatie buiten het scherm je teamgenoten zich bevinden.                |



## SCHERMEN IN DE GAME

### SCHERM NEW-U-STATION

Een New-U-station registreert je DNA. Als je dodelijk bent geraakt of door ongedierte bent verscheurd, kan een New-U-station je personage tot in de puntjes reconstrueren met behulp van opgeslagen DNA-gegevens... tegen betaling.

Andere diensten van het New-U-station zijn:

**NAAM VERANDEREN** Geef je personage een unieke naam voor het opslaan van je bestand. Selecteer het naamveld om het toetsenbord te openen en een nieuwe naam in te voeren. Gebruik dit opgeslagen personage en zijn eigenschappen voor alle speltypen in BORDERLANDS.

**KLEDINGKLEUR VERANDEREN** Markeer een gekleurd kenmerk met **Enter** of druk op **A**. Markeer vervolgens een nieuwe kleur en druk opnieuw op **Enter** of **A**.

**VAARDIGHEIDSPUNTEN OPNIEUW INSTELLEN** Je kunt vaardigheidspunten die je eerder voor specifieke vaardigheden hebt gebruikt opnieuw inzetten voor andere vaardigheden. Voor deze dienst moet je betalen. Verdiende vaardigheidspunten kun je niet meer verliezen. Als je ze opnieuw verdeelt, maak je je verzamelde vaardigheidspunten vrij zodat je ze opnieuw kunt gebruiken.



**SNEL REIZEN** Teleporteer naar elk voltooid missiegebied met de functie Snel reizen. Druk op **,** (komma) / **.** (punt) of **LB** / **RB** om het konijnicoontje te selecteren boven in het New-U-stationscherm. Selecteer de gewenste bestemming om direct te teleporteren.

### PERSONAGESCHERM

Op dit scherm zie je een korte opsomming van het wapenvermogen, het munitieniveau, je geld, het huidige niveau, de ervaringspunten, de schildkracht en het leven van het personage. De wapentechnieken verbeteren tijdens het gebruik.



### KRACHT PERSONAGE

De personages worden sterker door overwinningen in gevechten en door succesvolle missies. Naarmate ze sterker worden, wordt ook de unieke actievaardigheid van elk personage belangrijk en krijgen ze steeds sterkere vaardigheden.

**ERVARINGSPUNTEN** De ervaring van je personage. Gedode vijanden, succesvolle missies en voltooide uitdagingen verhogen de ervaringspunten. De ervaringsrang telt twee getallen: links het huidige aantal ervaringspunten, rechts het vereiste aantal om een niveau omhoog te gaan, bijvoorbeeld 5462/8997.

**NIVEAU** De kracht van een personage. Verdien ervaringspunten om een niveau te stijgen. Personages met een hoog niveau hebben langere levensbalken, dragen sterkere schilden en hebben betere wapentechnieken om meer schade toe te brengen. Een niveau stijgen, betekent ook meer vaardigheidspunten om actievaardigheden te kopen. Sommige wapens en verbeteringen hebben speciale voorwaarden voordat ze gebruikt kunnen worden.

**VAARDIGHEIDSPUNTEN** Vanaf niveau 5 ontvang je een vaardigheidspunt bij elk niveau dat je stijgt. Gebruik deze speciale beloningen om de vaardigheden van je personage te verbeteren. Je moet je eerste punt gebruiken voor de actievaardigheid.

### MISSIESCHERM

Je zoektocht naar de Vault houdt in dat je missies accepteert en voltooit. Gedurende elke missie maak je wapens, munitie, voorwerpen en meer geld buit. Met een succesvolle missie verdienen je meer geld, voorwerpen en/of ervaringspunten.

Je vindt missies door met mensen te praten die je diensten nodig hebben, premieborden te bekijken die overal op Pandora te vinden zijn en naar je beschermengel te luisteren als ze aan je verschijnt met een verzoek.

Als je met een Pandoriaan praat die een klus te klaren heeft, verschijnt het missiescherm terwijl je luistert. Op het missiescherm kun je:

- Naar het verhaal luisteren (of het lezen) waarmee hij of zij je voor de missie wil winnen. Als je de missie accepteert (**Enter** of **A**), verschijnt deze missie onder het kopje 'In progress' (in uitvoering). Je kunt missie-informatie opzoeken in het missielog.

Voordat je besluit om een missie te aanvaarden, bekijk je de beloning rechts onder in het scherm, waar ook het moeilijkheidsniveau staat. Accepteer de missie door de missienaam rechts in het scherm te selecteren.





## INVENTARISSCHERM

**RUGZAK** Bevat wapens, schilden, EHBO-pakketten, modificaties en andere voorwerpen die je nog niet gebruikt.

**CAPACITEIT RUGZAK** Toont het huidige aantal voorwerpen in de rugzak en het maximaal toegestane aantal. Verhoog de capaciteit van je rugzak met een Storage Deck Upgrade (SDU). Met SDU's vergroot je de opslagcapaciteit, zoals de capaciteit van je rugzak, het aantal wapens in je uitrusting, de maximale hoeveelheid munitie en het maximale aantal granaten.

**UITRUSTING** Je wapen, schild, granaatmodificatie en klassem modificatievakje controleren.

**SPECIFICATIES** Markeer een voorwerp om de specificaties en huidige marktwaarde te zien (als je erover denkt om het te verkopen). Markeer twee vergelijkbare voorwerpen, zoals wapens, en druk op **Enter** of **X** om de specificaties te vergelijken.

**MUNITIE** Het bovenste getal geeft aan hoeveel munitie je hebt. Het onderste getal is de maximale hoeveelheid munitie die voor jouw niveau is toegestaan.

## WAPENS VERPLAATSEN TUSSEN UITRUSTINGSMENU EN RUGZAK

De inventaris toont de voorwerpen in je uitrusting en de inhoud van je rugzak: wapens, EHBO-pakketten, etc. Afgesloten wapenvakjes komen vrij naarmate je vordert in de game. Om een wapen of ander voorwerp te gebruiken, moet je het in een van de vakjes van je uitrusting plaatsen.

- Om een voorwerp te gebruiken of een voorwerp in je uitrusting te wisselen met een ander voorwerp, selecteer je het gewenste voorwerp in je rugzak door op **Enter** of **A** te drukken. Markeer vervolgens het vakje waarin je het voorwerp wilt plaatsen en druk opnieuw op **Enter** of **A**.
- Om een voorwerp weg te stoppen, markeer je een vakje en druk je op **Enter** of **A** om het voorwerp in je rugzak te gooien.
- Verwijder een voorwerp uit je inventaris door het te markeren en op de spatiebalk of **Y** te drukken.

## SNEL WISSELEN TUSSEN VERSCHILLENDE WAPENS

Je kunt maximaal vier wapens gebruiken als alle uitrustingsvakjes zijn vrijgespeeld. Druk op de toetsen **1-4** om de wapens **1-4** te selecteren. Als je maar twee wapens gebruikt, druk je op **Y** om van wapen te wisselen. Als je drie of vier wapens in je uitrusting hebt, hou je **Y** vast voor de wapenkeuze. Gebruik **○** om het gewenste wapen te selecteren of scroll door de beschikbare wapens met **Y**.



## VAARDIGHEDENSCHERM

Je koopt vaardigheden met de vaardigheidspunten die je verdient als je een niveau stijgt. Je moet je eerste vaardigheidspunt gebruiken voor de actievaardigheid van je personage.

Elke reeks vaardigheden van een personage is verdeeld in drie vaardigheidsschema's van verschillende soorten. Voor elke vijf punten die je besteedt in een vaardigheidsschema speel je een lagere rij in het schema vrij. Verdeel je vaardigheidspunten over verschillende schema's of gebruik ze voor één schema (max. vijf punten per vaardigheid).

Je personage verliest de aangeschafte vaardigheden nooit, tenzij je je vaardigheidspunten opnieuw verdeelt op een New-U-station.



### ROLAND

Actievaardigheid: **SCORPIO TURRET** Valt automatisch vijandige troepen aan en gebruikt schilden ter verdediging.

Vaardigheidsschema's: **1 INFANTRY (INFANTERIE)** Verbeterde wapenvermogens.



**2 SUPPORT (ONDERSTEUNING)** Herstel van munitie en schild.

**3 MEDIC (HOSPIK)** Versnel het herstel en breng bondgenoten bij.

### LILITH

Actievaardigheid: **PHASEWALK** Onzichtbaarheid in combinatie met ongelooflijke snelheid.

Vaardigheidsschema's: **1 CONTROLLER (CONTROLEUR)** Vijanden verwarren, snel herstel, kortere hersteltijd voor Phasewalk.



**2 ELEMENTAL (NATUURGEEST)** Natuurlijke krachten, die onder meer extra schade aanrichten aan je vijanden en weerstand bieden tegen verwondingen.

**3 ASSASSIN (MOORDENAAR)** Richt meer kritieke schade aan tijdens vuur- en vuistgevechten.

### MORDECAI

Actievaardigheid: **BLOODWING** Roofdier dat vijanden opspoort en aanvalt en daarna terugkeert naar Mordecai.

Vaardigheidsschema's: **1 SNIPER (SLUIPSCHUTTER)** Je sluipschuttersgeweer is nauwkeuriger en richt meer schade aan.



**2 ROGUE (DIEF)** Bloodwing wordt dodelijker en dode vijanden leveren meer buit op.

**3 GANGSTER** Hogere vuursnelheid en kogels richten meer schade aan.

### BRICK

Actievaardigheid: **BERSERKER** Deel keiharde klappen uit. Daarnaast kun je veel meer incasseren en herstel je sneller.



Vaardigheidsschema's: **1 BRAWLER (VEGTERSBAAS)** Je razernij duurt langer en kent kortere tussenpozen. Bovendien sla je harder.

**2 TANK** Je levensbalk en schild kunnen meer hebben en je bent korte tijd onkwetsbaar na een kill.

**3 BLASTER (OPBLAASEXPERT)** Explosies richten meer schade aan, je herlaadt sneller en je kunt meer raketten in dezelfde tijd lanceren.



## LOGSCHERMEN

Druk op de spatiebalk of **Y** om door de logs te bladeren.

### MISSION LOG (MISSIELOG)

Gegevens van niet-voltooide en voltooide missies bekijken. Selecteer een missie en kies vervolgens een log.

### TRACK (SPOOR)

Een routepunt veranderen. Routepunten zijn aangegeven met diamanticoontjes op het kompas- en kaartscherm en leiden je naar missiedoelen. Hoewel je meerdere missies aan kunt nemen, kun je er maar één tegelijk volgen.

### REVIEW DETAILS (INFORMATIE BEKIJKEN)

Controleer de informatie over je missie door een transcript te bekijken van degene die je de missie gaf en wat er besproken is.

**REWARDS (BELONINGEN)** Bekijk de beloning die je ontvangt voor het voltooien van de missie.

**XP (ERVARINGSPUNTEN)** Bekijk je huidige aantal ervaringspunten en de benodigde ervaringspunten om een niveau te stijgen.

### CHALLENGE LOG (UITDAGINGENLOG)

Door middel van uitdagingen test je je vaardigheden en verdienen je extra ervaringspunten. Selecteer een uitdaging op de lijst om te zien wat er gevraagd wordt. Voltooi de uitdagingen zijn afgevinkt (het voltooien van uitdagingen levert ervaringspunten op, maar brengt je niet dichterbij de Vault).

### ECHO LOG (ECHOLOG)

Hier kun je luisteren naar wat er tijdens vorige missies is gezegd. Misschien schiet je weer iets te binnen. Selecteer een echo-opname om hem te beluisteren. De opnames staan op naam van de missie.



## KAARTSCHERM

Om de kaart snel te openen, druk je op **M** of hou je **BACK** ingedrukt. Gebruik de **pijltoetsen** of **↑** om de kaart te scannen / scrollen. Druk op **Enter** of **↵** / **↵** om in / uit te zoomen op de kaart. De icoontjes op de kaart geven de locatie van belangrijke voorwerpen aan.

**GELE PIJL** De positie van je personage.

**ROUTEPUNT** Geeft de locatie van je huidige missie aan. Je kunt het routepunt veranderen om een andere missie uit het missielog uit te voeren.

**VOERTUIGSTATION** Hier vind je een Catch-a-Ride-station.

**MEDISCH STATION** Hier krijg je medische hulp.

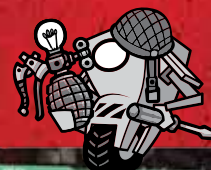
**WINKEL** Locatie van een automaat waar je wapens kunt kopen.

**PREMIEBORD** Een missie vinden via het premiebord.

**NEDERZETTING** Geïsoleerde gebieden waar mensen wonen.

**OVERGANG** Geeft een poort tussen twee regio's aan.

**NIET ONTDEKT** Hier ben je nog niet geweest.

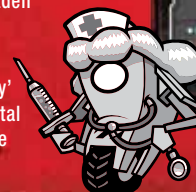


## VERKOOPAUTOMATEN

Verkoopautomaten leveren wapens, munitie, wapenverbeteringen, granaatmodificaties, klassemmodificaties, medische voorzieningen en schilden. Druk op **,** (komma) / **.** (punt) of **LB** / **RB** om de schermen Buy (kopen), Sell (verkoop) of Buy Back (terugkopen) weer te geven. Gebruik **○** om een voorwerp te markeren en voorwerpomschrijvingen te bekijken of producten te vergelijken. Je kunt elk voorwerp kopen dat je kunt betalen, maar sommige voorwerpen kunnen alleen worden gebruikt als je personage een bepaald niveau heeft bereikt.

- Bij de wapenverkooppunten zie je aan je huidige munitie- en geldvoorraden wat je nodig hebt en wat je kunt betalen.

- Het afgebeelde 'Item of the Day' (voorwerp van de dag) is meestal maar voor een beperkte duur te verkrijgen.





## BUIT

Pandora ligt vol met buit, zoals geld, wapens, munitie, verbeteringen en modificaties. Plunder lijken of zoek op schuilplaatsen en tussen de rotzooi.

- Druk op **E** of **[X]** om buit te pakken, of om een wapen op te rapen.
- Hou **E** of **[X]** ingedrukt om alle voorwerpen die dicht bij elkaar liggen tegelijk te pakken, of een wapen ter hand te nemen.

**WAPENS EN MUNITIE** Bekijk informatie over een wapen als je het nadert. Je kunt ervoor kiezen om het niet te pakken.

**GELD** Gebruik geld om wapens, munitie, schilden en medische voorzieningen te kopen. Betaal voor het herstel van je doorzeefde lichaam.

**KLEIN FLESJE INSTA-HEALTH** Geef jezelf een kleine gezondheidsboost.

**KLASSEMODIFICATIES** Specifieke klasseaanpassingen verbeteren de eigenschappen van een personage van de genoemde klasse (voorbeeld: een klassem modificatie voor een soldaat is niet geschikt voor een jager, sirene of berserker). Zet klassem modificaties in op het inventarisscherm.

**GRANAATMODIFICATIES** Deze mods verbeteren het vermogen van je Proteaanse granaten. Rust jezelf uit met granaatmodificaties in het inventarisscherm.

**SCHILD** Pak nieuwe en betere schilden om jezelf mee te beschermen.

**ERIDIAANS KUNSTOBJECT** Deze zeldzame vondsten verbeteren de vaardigheden van specifieke personagetypen.

## CATCH-A-RIDE (VOERTUIGEN)

Catch-A-Ride biedt je gewapende voertuigen op stations die zijn verspreid over Pandora. (Zoek op de kaart naar het voertuigicoontje. Druk op **,** (komma) / **.** (punt) of **[Tab]** / **[Enter]** om te wisselen tussen de twee voertuigen.) In multiplayer spellen kunnen twee spelers samen in het voertuig zitten. Zodra je een voertuig hebt, beschik je over de volgende mogelijkheden:

**PAINT IT (SCHILDEREN)** Geef je voertuig een persoonlijk tintje en een naam voordat je ermee ten strijde trekt. Selecteer het kleurvak om de kleuren- en namenschema's weer te geven.

**SPAWN IT (CREËREN)** Creëer je eigen bak en teleporteer naar de bestuurdersstoel of naar de gevechtstoren, of sluit het scherm en loop ernaartoe.

**FIX IT (REPAREREN)** Vastgelopen? Spring uit je voertuig en geef 'm een hengst (**V** of **[V]**) om 'm te repareren (sla je voertuig niet aan gort).

**NITRO-BOOST IT (NITROBOOST GEVEN)** Gebruik een nitroboost (**F** of **[L3]**) voor een enorme versnelling. De boostmeter geeft de resterende lading aan. Als hij op is, laadt de nitroboost langzaam weer op.



## PAUZEMENU

**RESUME (DOORSPLENEN)** Doorgaan met het spel.

**OPTIONS (OPTIES)** Pas diverse instellingen aan.

**VIEW LOBBY (LOBBY BEKIJKEN)** Extra spelers kunnen meedoen aan het huidige spel door hun opgeslagen personage te laden tijdens een pauze.

**INVITE FRIENDS (VRIENDEN UITNODIGEN)** (alleen online en in multiplayer) Vrienden toevoegen en huidige vrienden uitnodigen om mee te doen aan spellen die jij host.

**EXIT (STOPPEN)** De huidige game verlaten.



## OPTIEMENU

### TOETSENBOORD

- **KEY BINDINGS (INSTELLING TOETSEN)** De besturing en configuratie aanpassen.
- **INVERT LOOK (AS OMKEREN)** Y-as of muis omkeren **[R]** (AAN / UIT)
- **SENSITIVITY (GEVOELIGHEID)** Gevoeligheid muis / **[R]** aanpassen.

**AUDIO/VIDEO** (alleen vanuit hoofdmenu)

- **BRIGHTNESS (HELDERHEID)** Helderheid speelscherm aanpassen.
- **SOUND EFFECTS (GELUIDSEFFECTEN)** Volume aanpassen, zoals de stemmen van personages in de game.
- **MUSIC VOLUME (VOLUME MUZIEK)** Het volume van de soundtrack aanpassen.
- **SUBTITLES (ONDERTITELING)** Met ON (AAN) activeer je de ondertiteling voor dialogen tussen de personages in de game.
- **PLAYER CALLOUTS (SPELERSREACTIES)** Met ON (AAN) hoor je de reacties van je personage op spectaculaire gebeurtenissen, zoals een geweldig schot.

### OPTIES


- **TRAINING MESSAGES (UITLEG)** Met ON (AAN) zie je een handige uitleg.
- **AIM ASSIST (HULP BIJ HET RICHTEN)** Met ON (AAN) heb je meer stabiliteit bij het richten als je een doelwit op de korrel neemt.
- **DUEL REQUESTS (UITDAGEN VOOR DUEL)** Een uitdaging van een andere speler voor een duel accepteren of weigeren (alleen voor multiplayer spellen).





## MULTIPLAYERSPELLEN

Maximaal vier spelers vormen een team om op zoek te gaan naar de Vault.

- In een spel dat wordt gehost wordt door een andere speler, kun je een personage laden dat je in een eerder BORDERLANDS-spel hebt gecreëerd. Je personage komt in het spel met de opgeslagen niveaus, vaardigheidsgegevens en wapens uit vorige spellen. Personages met gevorderde niveaus kunnen aan een nieuw spel meedoen en een team vormen met nieuwe en beginnende personages.
- Het niveau van de missie wordt hoger naarmate er meer spelers aan de zoektocht meedoen. Vijanden zijn agressiever en lastiger uit te schakelen. Het levert meer op, zoals grotere missiebeloningen en zwaardere, dodelijkere wapenverbeteringen.
- Alle spelers moeten in hetzelfde missiegebied blijven. Deel de buit: verdeel geld en munitie over het team. Red het leven van je partner (E of ) als hij of zij is neergeschoten en stervende is.
- Wie is de bikkelaar? Sla een teamgenoot neer (V of ) . Als hij of zij de uitdaging aanneemt door je terug te pakken, ontstaat er een duel. Lok een gevecht uit op een willekeurige plek of wacht totdat je in een gebied bent dat geschikt is voor een gevecht.

### EEN MULTIPLAYERPERSONAGE LADEN

**LOAD CHARACTER (PERSONAGE LADEN)** Toont de beschikbare, speelbare personages in een lijst van opgeslagen spelpersonages met hun statistieken, zoals niveau, type en naam.

**PLOT MISSION (VERHAALMISSIE)** Het begin van de missie en de voortgang worden bepaald door de voortgang van speler 1 in het spel.

**PLAYTHROUGH (GAMEVERLOOP)** Toont de voortgang van de huidige game voor het personage van speler 1. Dus als dit het eerste spel is, is het getal '1'.

Let op: de host bepaalt welke missies wordt gespeeld tijdens multiplayer spellen.

### INSTELLINGEN

**MULTIPLAYER ONLINE** Een multiplayer spel spelen via het internet.

**MULTIPLAYER LAN** Een multiplayer spel spelen via een lokaal netwerk.

## BELANGRIJKE PANDORIANEN

### CLAP-TP GENERAL PURPOSE ROBOT (CLAPTRAP)

Dit praatgrage blik is geprogrammeerd als je gids en vertelt je nuttige informatie. Hij laat je nooit zitten, hoewel hij zo nu en dan wordt doorzeefd.

### DR. ZED BLANCO

Deze 'afgezette' dokter onderhoudt en repareert herstelstations. Zijn verkoopautomaten leveren je medische voorzieningen en schilden. Help hem af en toe in ruil voor een kleine beloning.

### MARCUS KINCAID

Wapenhandelaar? Buschauffeur? Commerciële ondernemer? Als er winst valt te behalen, duikt Marcus op. Hij trekt je zakken leeg met zijn verkoopautomaten voor wapens en munitie.

### BESCHERMENGEL

Ze verschijnt uit het niets met ondersteuning, informatie en missieaanbiedingen. Deze engel stuurt je altijd de goede kant op.

### SKAGS

Rovende skags jagen alleen en in roedels. Ze duiken zelfs midden in een gevecht op en beginnen aan de strijders te knagen. Hou ze op afstand, anders krijg je er spijt van...

### RAKK

Deze bloeddorstige, territoriale vliegwezens komen aangevlogen en verscheuren iedereen die op hun terrein durft te komen. Hun nest is nog erger dan zij zelf.



## LIMITED SOFTWARE WARRANTY, LICENSE AGREEMENT & INFORMATION USE DISCLOSURES

This document may be updated from time to time and the current version will be posted at [www.2kgames.com/eula](http://www.2kgames.com/eula). Your continued use of this Software 30 days after a revised version has been posted constitutes acceptance by you of its terms.

YOUR USE OF THE SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL(S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, FILES, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS AGREEMENT WITH TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENSOR").

### I. LICENSE

LICENSE. Subject to this Agreement and its terms and conditions, Licensor hereby grants you the nonexclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal non-commercial use for gameplay on a single computer or gaming unit, unless otherwise specified in the Software documentation. Your acquired rights are subject to your compliance with this Agreement. The term of your license under this Agreement shall commence on the date that you install or otherwise use the Software and ends on the earlier date of either your disposal of the Software or Licensor's termination of this Agreement. Your license terminates immediately if you attempt to circumvent any technical protection measures used in connection with the Software. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by Licensor and, as applicable, its licensors.

OWNERSHIP. Licensor retains all right, title and interest to the Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United States copyright and trademark law and applicable laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from Licensor. Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties in the US or their local country. Be advised that US Copyright violations are subject to statutory penalties of up to \$150,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and Licensor's licensors may also protect their rights in the event of any violation of this Agreement. All rights not expressly granted to you herein are reserved by the Licensor.

LICENSE CONDITIONS. You agree not to:

- Commercially exploit the Software;
- Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign the Software, or any copies of the Software, without the express prior written consent of Licensor or as set forth in this Agreement;
- Make a copy of the Software or any part thereof (other than as set forth herein);
- Making a copy of this Software available on a network for use or download by multiple users;
- Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer or gaming unit at the same time;
- Copy the Software onto a hard drive or other storage device in order to bypass the requirement to run the Software from the included CD-ROM or DVD-ROM (this prohibition does not apply to copies in whole or in part that may be made by the Software itself during installation in order to run more efficiently);
- use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that Licensor may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;
- Reverse engineer, decompile, disassemble, prepare derivative works based on or otherwise modify the Software, in whole or in part;
- Remove or modify any proprietary notices, marks or labels contained on or within the Software; and
- transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any U.S. export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

However, you may transfer the entire Software and accompanying documentation on a permanent basis to another person as long as you retain no copies (including archival or backup copies) of the Software, accompanying documentation, or any portion or component of the Software accompanying documentation, and the recipient agrees to the terms of this Agreement. The Software is intended for private use only.

TECHNICAL PROTECTIONS. The Software may include measures to control access to the Software, prevent unauthorized copies, or otherwise attempt to prevent anyone from exceeding the limited rights and licenses granted under this Agreement. If the Software permits access to additional online features, only one copy of the Software may access those features at one time (unless otherwise provided in the Software documentation). Additional terms and registration may be required to access online services and to download Software updates and patches. Only Software subject to a valid license can be used to access

online services, and download updates and patches. You may not interfere with such access control measures or attempt to disable or circumvent such security features. If you disable or otherwise tamper with the technical protection measures, the Software will not function properly.

USER CREATED CONTENT: The Software may allow you to create content, including but not limited to a gameplay map, a scenario, screenshot of a car design or a video of your game play. In exchange for use of the Software, and to the extent that your contributions through use of the Software give rise to any copyright interest, you hereby grant Licensor an exclusive, perpetual, irrevocable, fully transferable and sub-licensable worldwide right and license to use your contributions in any way and for any purpose in connection with the Software and related goods and services, including the rights to reproduce, copy, adapt, modify, perform, display, publish, broadcast, transmit, or otherwise communicate to the public by any means whether now known or unknown and distribute your contributions without any further notice or compensation to you of any kind for the whole duration of protection granted to intellectual property rights by applicable laws and international conventions. You hereby waive any moral rights of paternity, publication, reputation, or attribution with respect to Licensor's and other players' use and enjoyment of such assets in connection with the Software and related goods and services under applicable law. This license grant to Licensor, and the above waiver of any applicable moral rights, survives any termination of this license.

INTERNET CONNECTION. The Software may require an internet connection to access internet-based features, authenticate the Software, or perform other functions. In order for certain features of the Software to operate properly, you may be required to have and maintain (a) an adequate internet connection and/or (b) a valid and active account with an online service as set forth in the Software documentation, including but not limited to Windows Live, Licensor or a Licensor affiliate. If you do not maintain such accounts, then certain features of the Software may not operate or may cease to function properly, either in whole or in part.

### II. INFORMATION COLLECTION & USAGE

By installing and using this software, you consent to these information collection and usage terms, including (where applicable) transfer of data to Licensor and affiliated companies into a country outside of the European Union and the European Economic Area. If you connect to the Internet when using the Software, either through Xbox LIVE, PLAYSTATION Network, or any other method, Licensor may receive information from hardware manufacturers or platform hosts (such as Microsoft or Sony) and may automatically collect certain information from your computer or gaming unit. This information may include, but is not limited to, user IDs (such as gamer tags and screen names), game scores, game achievements, game performance, locations visited, buddylists, hardware MAC address, internet protocol address, and your usage of various game features. All information collected by Licensor is intended to be anonymous information that does not disclose your identity or constitute personal information, however, if you include personal information (such as your real name) in your user ID, then such personal information will automatically be transmitted to Licensor and used as described herein.

The information collected by Licensor may be posted by Licensor on publicly-accessible web sites, shared with hardware manufacturers, shared with platform hosts, shared with Licensor's marketing partners or used by Licensor for any other lawful purpose. By using this Software you consent to the Licensor's use of related data, including public display of your data such as identification of your user created content or displaying your scores, ranking, achievements and other gameplay data. If you do not want your information shared in this manner, then you should not use the Software.

### III. WARRANTY

LIMITED WARRANTY: Licensor warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. Licensor warrants to you that this Software is compatible with a personal computer meeting the minimum system requirements listed in the Software documentation or that it has been certified by the gaming unit producer as compatible with the gaming unit for which it has been published, however, due to variations in hardware, software, internet connections and individual usage, Licensor does not warrant the performance of this Software on your specific computer or gaming unit. Licensor does not warrant against interference with your enjoyment of the Software; that the Software will meet your requirements; that operation of the Software will be uninterrupted or error-free, or that the Software will be compatible with third party software or hardware or that any errors in the Software will be corrected. No oral or written advice provided by Licensor or any authorized representative shall create a warranty. Because some jurisdictions do not allow the exclusion of or limitations on implied warranties or the limitations on the applicable statutory rights of a consumer, some or all of the above exclusions and limitations may not apply to you.

If for any reason you find a defect in the storage medium or Software during the warranty period, Licensor agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by Licensor. If the Software is no longer available, Licensor retains the right to substitute a similar piece of Software of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium and the Software as originally provided by Licensor and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on Licensor.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the Licensor address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.



IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO, DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, PROPERTY DAMAGE, LOST PROFITS OR PUNITIVE DAMAGES FROM ANY CAUSES OF ACTION ARISING OUT OF OR RELATED TO THIS AGREEMENT OR THE SOFTWARE, WHETHER ARISING IN TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), CONTRACT, STRICT LIABILITY OR OTHERWISE, WHETHER OR NOT LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. IN NO EVENT SHALL LICENSOR'S LIABILITY FOR ALL DAMAGES (EXCEPT AS REQUIRED BY APPLICABLE LAW) EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID BY YOU FOR USE OF THE SOFTWARE.

BECAUSE SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/ OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, THE ABOVE LIMITATIONS AND/ OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY SHALL NOT BE APPLICABLE SOLELY TO THE EXTENT THAT ANY SPECIFIC PROVISION OF THIS WARRANTY IS PROHIBITED BY ANY FEDERAL, STATE, OR MUNICIPAL LAW, WHICH CANNOT BE PRE-EMPTED. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

**TERMINATION:** This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

**U.S. GOVERNMENT RESTRICTED RIGHTS:** The Software and documentation have been developed entirely at private expense and are provided as "Commercial Computer Software" or "restricted computer software." Use, duplication or disclosure by the U.S. Government or a U.S. Government subcontractor is subject to the restrictions set forth in subparagraph (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 or as set forth in subparagraph (c) (1) and (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19, as applicable. The Contractor/ Manufacturer is the Licensor at the location listed below.

**EQUITABLE REMEDIES:** You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, Licensor will be irreparably damaged, and therefore you agree that Licensor shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

**INDEMNITY:** You agree to indemnify, defend and hold Licensor, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

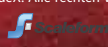
**MISCELLANEOUS:** This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected.

**GOVERNING LAW:** This Agreement shall be construed (without regard to conflicts or choice of law principles) under the laws of the State of New York, as such law is applied to agreements between New York residents entered into and to be performed within New York, except as governed by federal law. Unless expressly waived by Licensor in writing for the particular instance or contrary to local law, the sole and exclusive jurisdiction and venue for actions related to the subject matter hereof shall be the state and federal courts located in Licensor's principal corporate place of business (New York County, New York, U.S.A.). Both parties consent to the jurisdiction of such courts and agree that process may be served in the manner provided herein for giving of notices or otherwise as allowed by New York state or federal law. The parties agree that the UN Convention on Contracts for the International Sale of Goods (Vienna, 1980) shall not apply to this Agreement or to any dispute or transaction arising out of this Agreement.

IF YOU HAVE ANY QUESTIONS CONCERNING THIS LICENSE, YOU MAY CONTACT IN WRITING TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 2009 Gearbox Software, LLC. Alle rechten voorbehouden. Uitgegeven en gedistribueerd door 2K Games onder licentie van Gearbox Software, LLC. Borderlands en het Borderlands-logo zijn handelsmerken van Gearbox Software en worden onder licentie gebruikt. 2K Games en het 2K Games-logo zijn handelsmerken van 2K Games in de Verenigde Staten en/of andere landen. Gearbox Software en het Gearbox-logo zijn gedeponeerde handelsmerken van Gearbox Software, LLC in de V.S. en/ of andere landen. Scaleform GFX is een gedeponeerd handelsmerk van de Scaleform Corporation. Alle rechten voorbehouden. Unreal® is een gedeponeerd handelsmerk van Epic Games, Inc. Alle rechten voorbehouden. FMOD Ex Sound System is een gedeponeerd handelsmerk van Firelight Technologies. Alle rechten voorbehouden. Bink Video is een gedeponeerd handelsmerk van RAD Game Tools, Inc. Alle rechten voorbehouden. Dit product bevat softwaretechnologie die is gelicentieerd van GameSpy Industries, Inc. © 1999-2009 GameSpy Industries, Inc. GameSpy en het 'Powered by GameSpy'-design zijn handelsmerken van GameSpy Industries, Inc. Alle rechten voorbehouden. Microsoft, Xbox, Xbox 360 en de Xbox-logos zijn handelsmerken van de Microsoft-bedrijfsengroep en worden gebruikt onder licentie van Microsoft. Alle overige auteursrechten of handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren en worden onder licentie gebruikt.

Als je contact op wilt nemen met NVIDIA, stuur dan een bericht naar [PhysXLicensing@NVIDIA.com](mailto:PhysXLicensing@NVIDIA.com). NVIDIA PhysX, Copyright © 2008 NVIDIA Corporation. Alle rechten voorbehouden. AGEIA PhysX, Copyright © 2002-2008 AGEIA Technologies, Inc. Alle rechten voorbehouden. Novodex Physics SDK, Copyright © 2001-2006 NovodeX. Alle rechten voorbehouden. <http://www.NVIDIA.com>.



## KLANTENSERVICE

### HINT LINE INFORMATION

**NOTE:** DO NOT CONTACT TAKE-TWO'S TECHNICAL SUPPORT STAFF IN SEARCH OF GAME HINTS.

They are neither permitted nor qualified to supply such information. Hints on some of our more difficult games are available by calling the Hint Line number printed below.

For game strategies and hints in the United Kingdom, call: **0906 751 4151**

Calls are charged at 75p per min at all times, ask bill payer's permission, caller must be aged 16 years or over. Hint Line is available between 8am and 10pm, 7 days a week (excluding Bank Holidays).

### TECHNICAL SUPPORT

If you are experiencing problems with the running of one of our titles, you may contact our Technical Support staff in one of several ways:

Before contacting Technical Support, please be prepared. In order to assist you as efficiently as possible, please describe the circumstances, including any error messages, of your problem as clearly as possible.

### TECHNICAL SUPPORT CONTACT DETAILS

#### **United Kingdom**

<b>Post</b>	Take-Two Interactive Technical Support Unit A, Sovereign Park Brenda Road Hartlepool TS25 1NN
<b>Telephone</b>	<b>(0870) 1242222</b> / calls charged at the national rate (7 days a week from 8am to 10pm (GMT) excluding bank holidays)
<b>Fax</b>	(01429) 233677
<b>E-mail</b>	<a href="mailto:take2@europesupport.com">take2@europesupport.com</a>
<b>Website</b>	<a href="http://www.take2games.co.uk">www.take2games.co.uk</a> <a href="http://www.2kgames.co.uk">www.2kgames.co.uk</a>
<b>Nederland / België</b>	
<b>Nederland</b>	<b>0900-2040404</b> (EUR 0,70ct p/m)
<b>België</b>	<b>0902-88078</b> (EUR 0,74ct p/m)



## NOTITIES

Blank lined paper with a faint circular watermark in the background.

## NOTITIES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.