

BORDERLANDS™

ATRAÍDO POR LA CÁMARA DE PANDORA	2	PODER DEL PERSONAJE	11
INSTALACIÓN E INICIO	3	PANTALLA DE MISIÓN	11
MENÚ PRINCIPAL	4	PANTALLA DE INVENTARIO	12
CREAR PERSONAJES PARA JUGAR	4	PANTALLA DE HABILIDADES	13
PERSONAJES	5	PANTALLAS DE REGISTROS	14
CONTROLES	6	PANTALLA DE MAPA	15
EN EL CAMPO	6	MÁQUINAS EXPENDEADORAS	15
EN COMBATE	6	BOTÍN	16
EN VEHÍCULOS	7	ESTACIONES DEL BUS (VEHÍCULOS)	16
EN LAS PANTALLAS DE JUEGO	7	MENÚ DE PAUSA	17
HUD (VISOR FRONTAL DE DATOS)	8	MENÚ DE OPCIONES	17
PANTALLAS DE JUEGO	10	PARTIDAS MULTIJUGADOR	18
PANTALLA ESTACIÓN NUEVO TÚ	10	PANDORIANOS CLAVE	19
PANTALLA DE PERSONAJE	10		

ATRAÍDO POR LA CÁMARA DE PANDORA

El planeta Pandora es un yermo con poca población en el que la ley se escribe a diario entre el humo del último tiroteo. La civilización está compuesta de pequeños puestos avanzados al borde de la influencia humana, en un área llamada Borderlands. La única atracción turística de Pandora es una mítica Cámara repleta de riquezas inimaginables que fueron, en teoría, almacenadas allí hace eones por una avanzada cultura alienígena.

Los cazadores de fortuna, los mercenarios corruptos de las empresas y los malhechores vagan por ahí y registran cada grano de arena en busca del tesoro. Dado que la mayor parte de la vida inteligente de Pandora son buscadores de la Cámara, la sociedad se ha ido al infierno. Los puestos avanzados y las zonas del interior son muy peligrosas. Y con cientos de miles de armas en manos de gente con el gatillo fácil, ¿para qué discutir cuando los disparos de una ametralladora pueden zanjar una discusión mucho más rápido?

¿Crees que puedes encontrar la Cámara? ¿Quizá sin ayuda de nadie? Seguro que eres muy duro. Quédate con todo el botín para ti... o tráete a algunos aliados para que te cubran las espaldas. La cooperación puede ser muy rentable, no te conviene ser la única opción del menú cuando una manada de skags hambrientos te encuentre.

Estás listo para arriesgarlo todo. Pero ya seas soldado, cazador, sirena o bersérker, el auténtico objetivo es desarrollar tus formidables poderes latentes. Cada tiroteo te hace más fuerte. Cada misión con éxito lleva tus mortales habilidades hasta a un nivel superior. La conquista de la Cámara está a punto de desvelarse. Ésta es tu historia.



INSTALACIÓN E INICIO

INSTALACIÓN DEL JUEGO

1. Inserta el disco de BORDERLANDS en el lector de DVD.
2. Si la reproducción automática está activada, aparecerá una ventana con la opción de instalar el juego. Si no pasa nada cuando insertas el DVD en el lector, tendrás que abrir "Mi PC", hacer doble clic en la letra del lector de DVD y luego doble clic en Setup.exe.
3. Cuando el proceso de instalación comience, sigue las indicaciones en pantalla para instalar el juego. Se explican en detalle a continuación:
 - a. Elige el idioma de instalación del juego y haz clic en el botón Aceptar.
 - b. Asegúrate de haber cerrado todos los demás programas de Windows antes de seguir con la instalación. Lee los avisos de la primera pantalla y haz clic en el botón Siguiente. Si todavía tienes programas abiertos, haz clic en el botón Cancelar y reinicia la instalación cuando hayas cerrado todos los demás programas.
 - c. Lee el Contrato de licencia. Si estás de acuerdo con las condiciones del contrato, selecciona "Acepto el contrato de licencia" y haz clic en el botón Siguiente. Si no estás de acuerdo con el contrato de licencia, no podrás seguir con la instalación.
 - d. Para personalizar la instalación, introduce tu nombre completo y el de tu organización. Puedes instalar estos ajustes para el usuario actual o para todos los usuarios que comparten el ordenador. Debes tener derechos de administrador para instalar los ajustes de todos los usuarios.
 - e. El programa de instalación instalará todos los archivos de BORDERLANDS en la carpeta sugerida. Puedes cambiar la carpeta de destino. Haz clic en el botón Examinar y elige una carpeta diferente en la que instalar los archivos. Cuando hayas elegido la carpeta de destino, haz clic en el botón Siguiente para continuar.
 - f. El juego estará ya listo para comenzar a instalar la aplicación. Para instalar BORDERLANDS, haz clic en el botón Siguiente. Si tienes que volver a una opción anterior, haz clic en el botón Atrás. Si deseas cancelar la instalación, haz clic en el botón Cancelar.
 - g. El programa de instalación comenzará a instalar BORDERLANDS. Si necesitas cancelar la instalación durante el proceso, haz clic en el botón Cancelar. En caso contrario, espera a que la instalación termine.
 - h. Cuando la instalación haya terminado, aparecerá una nueva pantalla que te dirá que BORDERLANDS se ha instalado con éxito. Haz clic en el botón Finalizar para salir de la instalación.

EJECUTAR EL JUEGO:

Cuando termine el proceso de instalación, selecciona JUGAR en el menú de reproducción automática. El disco de BORDERLANDS debe estar en la unidad para jugar al juego.

PERMISOS DEL USUARIO:

Debes tener privilegios como administrador del equipo para instalar BORDERLANDS.

DETECCIÓN/INSTALACIÓN DE DIRECT-X®

Durante la instalación de BORDERLANDS, se examinará tu sistema para determinar si tienes instalada la versión de DirectX® que hay en el disco de Borderlands. Si no la tienes, la instalación actualizará automáticamente tu versión de DirectX®.

MENÚ PRINCIPAL

UN JUGADOR Busca la Cámara por tu cuenta con uno de los cuatro personajes disponibles.

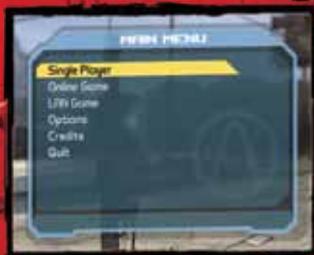
JUEGO ONLINE De dos a cuatro jugadores buscan la Cámara mediante Internet.

PARTIDA EN RED LOCAL De dos a cuatro jugadores buscan la Cámara mediante una red de área local.

OPCIONES Modifica los diversos ajustes del juego.

CRÉDITOS Muestra los nombres de los creadores del juego.

SALIR Salir del juego y volver al escritorio.



CREAR PERSONAJES PARA JUGAR

ELIGE TU PERSONAJE

En el viaje en autobús verás una presentación de los cuatro personajes del juego (◀/▶ o ⌂). Elige uno para jugar a medida que llegas a Fyrestone, el primer puesto avanzado de Pandora.

HABILIDADES DE ACCIÓN SEGÚN LA CLASE Y PREFERENCIA DE ARMAS

Cada personaje representa una clase de luchador con talentos de armas especiales. Además, cada uno tiene habilidades, poderosas técnicas de combate que se desarrollan a medida que los personajes ganan experiencia. Las decisiones que tomes durante la aventura crearán a un personaje único, distinto incluso de los personajes de su misma clase de luchador.

LOS PERSONAJES SIEMPRE CONSERVAN SUS ATRIBUTOS

Vaya adonde vaya, tu personaje conservará todos los atributos obtenidos y guardados. Cuando tu personaje se une a una partida multijugador creada por otro jugador, conserva todos los atributos guardados, entre ellos el nivel, los PX, las armas y el botín. Todas las mejoras ganadas por el personaje durante esa partida se guardan.

Nota: los datos de juego y el progreso de la misión en las partidas multijugador son los del jugador que ejerce de anfitrión.



PERSONAJES

ROLAND

Soldado y antiguo mercenario de la lanza Carmesi. Puede desplegar una torreta Escorpión, un arma que ataca automáticamente mientras protege a Roland. Sus armas estándar son rifles y shotguns.



LILITH

Una sirena de movimiento en fase que puede hacerse invisible y luchar a una velocidad extrema. Prefiere las armas con munición incendiaria, eléctrica o corrosiva.



MORDECAI

Cazador acompañado en la batalla por Bloodwing, su ave de presa. Mordecai es un maestro del sniper rifle. Como arma auxiliar, prefiere el revólver.



BRICK

Bersérker que aniquila a sus adversarios con sus puños mientras se sume en un estado de rabia indestructible. Cuando no pulveriza a sus enemigos a puñetazos, Brick lucha con armamento explosivo.



MANDOS

Puedes jugar a BORDERLANDS con el teclado / ratón o usar el Mando Xbox® 360 para Windows®.

EN EL CAMPO

ACCIÓN	TECLADO / RATÓN	MANDO
Moverse hacia delante / hacia atrás	W / S	
Disparar a la izquierda / a la derecha	A / D	
Esprintar	Mayús + W	
Agacharse / levantarse	C	
Saltar	Barra espaciadora	
Mirar alrededor	Ratón	
Interactuar: recoger / usar / hablar / dar la vuelta al vehículo	E	
Recoger todos los objetos (munición, dinero) en el suelo / sustituir arma en la mano con arma en el suelo si la estás mirando	mantener pulsado E	mantener pulsado
Soltar el arma actual	- (signo restar)	.n/d

EN COMBATE

ACCIÓN	TECLADO / RATÓN	MANDO
Disparar arma	Ratón 1	
Apuntar	Ratón	
Apuntar con la mira	Ratón 2	
Recargar	R	
Cambiar arma	Rueda del ratón	
Seleccionar arma 1-4	1-4	
Seleccionar arma con la ranura en la pantalla		mantener pulsado +
Usar habilidad	F	
Ataque cuerpo a cuerpo	V	
Granada	G	
Resucitar	mantener pulsado E	mantener pulsado

EN VEHÍCULOS

ACCIÓN	TECLADO / RATÓN	MANDO
Entrar / salir del vehículo	E	
Acelerar / marcha atrás	W / S	
Cambiar a torreta / conductor	C	
Apuntar / girar / girar la torreta	Ratón	
Puntería automática	Barra espaciadora	
Disparar ametralladora (conductor)	Ratón 1	
Disparar torreta (conductor)	Ratón 2	
Disparar torreta (pasajero)	Ratón 1	
Acelerón de nitro	F	
Mirar atrás (solo el conductor)	G	
Claxon	H	

EN LAS PANTALLAS DE JUEGO

ACCIÓN	TECLADO / RATÓN	MANDO
Resaltar elemento del menú	Teclas de cursor	o
Aceptar / cancelar	Intro / Esc.	/
Abrir / cerrar menú de estado	Tab	
Desplazar diálogo / detalles	Re Pág / Av Pág	/
Mover pestañas del menú de estado	, (coma) / . (punto)	/
Desplazamiento rápido a pestaña de personaje	1	.n/d
Desplazamiento rápido a pestaña de inventario	2	.n/d
Desplazamiento rápido a pestaña de habilidades	3	.n/d
Desplazamiento rápido a pestaña de registros	4	.n/d
Cambiar vista del registro de mensajes	Barra espaciadora	
Desplazamiento rápido a pestaña de mapa	5	.n/d
Abrir mapa rápido	M	mantener
Ampliar / reducir el mapa	Intro	
Examinar / desplazar el mapa	Teclas de cursor	
Amigos	0	.n/d
Pausa	Esc	

HUD (VISOR FRONTAL DE DATOS)



EL ESTADO DE TU PERSONAJE

- 1 COMPAÑERO COOPERATIVO** El icono identificativo de tu compañero y su nombre, escudo, barras de salud, nivel e icono de modificador de clase.
- 2 BARRA DE ESCUDO** Muestra el nivel de fuerza de tu escudo. Un escudo absorbe los ataques y va perdiendo puntos de golpe hasta que se agota. Un escudo agotado se recarga si no recibe ataques.
- 3 BARRA DE SALUD** Muestra tu nivel de salud. Cuando te atacan, cada impacto reduce la barra de salud (a no ser que tu personaje lleve un escudo). Cuando la barra se agota, tendrás que luchar por tu vida. Puede que mueras o que tengas una segunda oportunidad, según tus acciones. Para resucitar al instante mientras agonizas, mantén pulsado **E** o **X**.
- 4 ICONO DE HABILIDAD DE ACCIÓN** Cuando usas la habilidad de acción, el icono cambia a un indicador que muestra el gasto de energía de la habilidad. (El indicador no se aplica a Mordecai). Puedes usar la habilidad hasta agotar la energía. Las habilidades necesitan un tiempo para poder reutilizarse.
- 5 ICONOS DE CRÍTICO** Cuando el nivel de fuerza del escudo es crítico, aparece un icono azul; cuando el nivel de salud es crítico, aparece un icono rojo.
- 6 NIVEL / MODIFICADOR DE CLASE** Tu nivel actual y modificador de clase.
- 7 BARRA DE PROGRESO DE PUNTOS DE EXPERIENCIA** Esta barra muestra el progreso de tu personaje hasta alcanzar el siguiente nivel de experiencia.
- 8 BRÚJULA** Muestra los puntos normales de la brújula, además de otros indicadores descritos en la página 9.
- 9 MUNICIÓN** El número de la izquierda indica las balas que le quedan al arma equipada; cuando queden pocas, pulsa **R** o **X** para recargar. El número de la derecha indica el total de balas en reserva; cuando llega a cero, cambia de arma y busca munición. El icono indica el tipo de munición que se usa.
- 10 GRANADAS** Las granadas que te quedan y el icono de modificación de granada, si las tienes equipadas.

- 11 ICONO DE MUERTES POR HABILIDAD** Iconos que muestran tus habilidades en activo. Estos iconos aparecen en combate (y se activan las habilidades) cuando matas a tu primer enemigo. Poco después de terminar la batalla, el icono desaparece. Volverá a aparecer cuando mates a tu primer enemigo en el próximo combate.
- 12 ALERTA DE ATAQUE** El borde del HUD parpadeará de color rojo para indicar la dirección de un ataque: si parpadea por arriba es un ataque frontal; si lo hace por debajo, es un ataque por detrás; los ataques laterales se indican con parpadeos a los lados.
- 13 TAREAS DE LAS MISIONES** Lista de tareas de la misión actual. A medida que completes tareas irán apareciendo una serie de marcas. Cuando corresponda, las tareas mostrarán la cuenta actual (a la izquierda de la barra inclinada) y el número necesario para completar la tarea (a la derecha de la barra inclinada), por ejemplo 7 / 8.
- 14 ICONO DE AUTOGUARDADO** Cuando aparece este icono en la pantalla, el juego se está autoguardando. No cierres el juego durante el autoguardado o perderás tus progresos.

ESTADO DEL ENEMIGO

- 15 ID DEL ENEMIGO** Sirve para identificar al enemigo y comprobar su nivel de poder.
- 16 BARRAS DE SALUD Y ESCUDO DEL ENEMIGO** La barra azul (arriba) muestra el nivel de escudo del enemigo. Una imagen de panal parpadea brevemente cuando golpeas a un enemigo con escudo. La barra roja muestra el nivel de salud del enemigo. Un icono de aviso indica un enemigo que es mucho más poderoso que tú.
- 17 GOLPE CRÍTICO** Aparece cuando dañas el punto débil del enemigo.
- 18 PUNTOS DE GOLPE** Cantidad de daño causado a un enemigo cuando es alcanzado.

ICONOS DE LA BRÚJULA

- ESTACIÓN NUEVO TÚ** Posición de la estación de registro en la que puedes comprobar las estadísticas y reiniciar tus puntos de habilidad.
- ENEMIGO** Posición de los enemigos, incluidos los humanos y los letales seres salvajes.
- COLEGA** Posición de los aliados durante las partidas multijugador.
- BOTÍN** Dinero, objetos, armas y otras recompensas necesarias y deseables.
- PANEL DE RECOMPENSAS** Mira el panel de recompensas para buscar misiones.
- PUNTO DE RUTA** Posición del objetivo de la misión que sigues. Si tienes varias misiones en curso, puedes cambiar la misión que sigues en el registro de misiones.
- MÁQUINA EXPENDEDORA DE TIENDA**
- MÁQUINA EXPENDEDORA DE SALUD**
- ESTACIÓN DE VEHÍCULOS** Ubicación de un vehículo que puedes construir y conducir.

OTROS ICONOS E INDICADORES

- RECARGAR** Indica que el cargador de munición actual está a punto de agotarse y deberías recargar con **R** o **X**.
- USAR** Indica que puedes usar / recoger / activar el objeto resaltado con **E** o **X**.
- AGACHARSE** Un recordatorio de que te has agachado. Pulsa **C** o **B** para alternar entre estar agachado / de pie.
- HABILIDAD DE ACCIÓN GENÉRICA** Aparece sobre la barra de escudo hasta que obtengas tu habilidad de acción.
- COLEGAS FUERA DE LA PANTALLA** Los nombres y las flechas indican a los colegas fuera de la pantalla y sus ubicaciones.

PANTALLAS DE JUEGO

PANTALLA ESTACIÓN NUEVO TÚ

Las estaciones Nuevo Tú recogen tu ADN. Más tarde, cuando recibes un balazo fatal o una alimaña te hace pedazos, las estaciones Nuevo Tú reconstruyen a tu personaje con el archivo guardado de ADN, incluido cada pelo y arma que tenías... por un módico precio.

Otros servicios de las estaciones Nuevo Tú incluyen:

CAMBIAR NOMBRE Dale a tu personaje un nombre único para guardar el archivo. Selecciona el campo de nombre para abrir el teclado e introducir un nuevo nombre. Usa este personaje guardado con todos sus atributos para cualquier modo de juego de BORDERLANDS.

CAMBIAR COLOR DE LA ROPA Resalta un color con **Intro** o **A**, resalta un nuevo color y pulsa **Intro** o **A** otra vez.

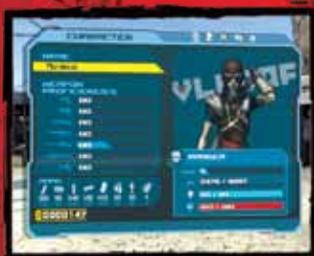
REINICIAR LOS PUNTOS DE HABILIDAD Puedes recuperar los puntos de habilidad que hayas usado anteriormente para activar habilidades específicas y aplicarlos para activar habilidades diferentes. Este servicio es gratuito. Nunca perderás los puntos de habilidad obtenidos. Al reiniciar, simplemente liberas los puntos de habilidad acumulados para volver a usarlos.



VIAJE RÁPIDO Teletransportate a cualquier área de misión completada usando la función de viaje rápido. Pulsa **Coma** / **Coma** (punto) o **LB** / **RB** para seleccionar el icono de conejo en lo alto de la pantalla de la estación Nuevo Tú. Selecciona el destino que deseas para teletransportarte allí al instante.

PANTALLA DE PERSONAJE

Esta pantalla ofrece un resumen rápido de las pericias con armas, la munición disponible, el dinero, el nivel actual, los PX, la fuerza del escudo y la salud del personaje. Las pericias con armas aumentan con el uso.



PODER DEL PERSONAJE

El personaje gana fuerza al vencer en las batallas y superar misiones. A medida que se hace más fuerte, cada personaje gana una habilidad de acción única, seguida de habilidades cada vez más poderosas.

PX La experiencia del personaje. Al matar enemigos, completar misiones y superar desafíos, los PX aumentan. Los PX se muestran con dos números: PX actuales a la izquierda, PX necesarios para subir de nivel a la derecha, como, por ejemplo, 5462/8997.

NIVEL El poder del personaje. Gana PX para subir de nivel. Los personajes de nivel alto tienen barras de salud más largas, pueden llevar escudos más fuertes y causan más daño porque sus pericias con armas infligen más daño. Al subir de nivel también recibes puntos de habilidad necesarios para comprar habilidades de acción. Las armas y mejoras tienen un nivel mínimo necesario.

PUNTOS DE HABILIDAD Cuando llegas al nivel 5, comenzarás a recibir un punto de habilidad cada vez que subas de nivel. Usa estas recompensas especiales para aumentar las habilidades del personaje. Debes gastar tu primer punto en la habilidad de acción.

PANTALLA DE MISIÓN

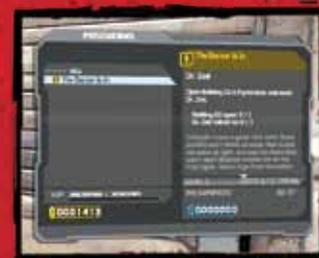
El viaje a la Cámara implica aceptar y cumplir misiones. Durante cada misión encontrarás armas, munición, objetos y más dinero. Al cumplir la misión conseguirás más recompensas en forma de dinero, objetos o puntos de experiencia.

Para encontrar misiones, habla con gente que necesite tus servicios. Mira en los paneles de recompensas de Pandora y escucha al ángel guardián cuando aparezca con una solicitud.

Cuando hables con un pandoriano que tenga un encargo para hacer, aparecerá la pantalla de misión. En la pantalla de misión:

- Puedes escuchar (o leer) a alguien ofrecerte una misión. Si aceptas (**Intro** o **A**), la misión aparecerá en la sección "en curso". Puedes consultar los detalles de la misión en el registro de las misiones.

Antes de decidir si aceptas una misión, mira la recompensa en la parte inferior derecha de la pantalla. También verás el nivel de dificultad. Para aceptar la misión, selecciona el nombre de la misión en la parte derecha de la pantalla.



PANTALLA DE INVENTARIO

MOCHILA En ella llevas armas, escudos, botiquines, modificadores y otros objetos que no tienes equipados.

CAPACIDAD DE LA MOCHILA Muestra el número actual de objetos en la mochila y el máximo de objetos permitidos. Amplía la capacidad de la mochila con una mejora de almacenamiento (MA). Las MA aumentan la capacidad de almacenamiento: capacidad de la mochila, número de armas equipadas, máximo de munición y de granadas.



EQUIPADO Comprueba tus ranuras de arma, escudo, de modificador de granada y de modificador de clase.

ESTADÍSTICAS Resalta un objeto para ver sus estadísticas y valor de mercado (si estás pensando en venderlo en un puesto de venta). Resalta dos objetos similares, por ejemplo dos armas, y pulsa **Intro** o **X** para comparar sus estadísticas.

MUNICIÓN El número de arriba indica cuánta munición tienes. El número de abajo indica la munición máxima permitida a tu nivel.

MOVER ARMAS ENTRE EL MENÚ DE OBJETOS EQUIPADOS Y LA MOCHILA

El inventario muestra los objetos equipados y los contenidos de la mochila: armas, botiquines, etc. Las ranuras de armas bloqueadas se abren a medida que progresas en el juego. Para usar un arma u otro objeto, debes equiparlo en una de las ranuras de equipo.

- Para equiparte con un objeto o intercambiar un objeto equipado con otro, selecciona el objeto que quieras de la mochila, pulsa **Intro** o **A**, resalta el objeto o la ranura en la que quieras ponerlo y pulsa **Intro** o **A** otra vez.
- Para dejar de equiparte con un objeto, resalta una ranura y pulsa **Intro** o **A** para poner el objeto en la mochila.
- Para tirar un objeto del inventario, resáltalo y pulsa **Barra espaciadora** o **Y**.

CAMBIO RÁPIDO CON VARIAS ARMAS

Puedes equiparte con hasta cuatro armas cuando todas las ranuras de equipo están desbloqueadas. Pulsa las teclas **1-4** para seleccionar las armas **1-4**.

Con un mando, cuando solo hay dos armas equipadas, pulsa **Y** para intercambiar las armas. Cuando hay tres o cuatro armas equipadas, mantén pulsado **Y** para mostrar el selector del arma equipada, luego usa **○** para coger el arma que quieras o puedes desplazarte entre las armas equipadas con **Y**.

PANTALLA DE HABILIDADES

Compra habilidades con los puntos de habilidad ganados al subir de nivel. Debes gastar tu primer punto de habilidad en la habilidad de acción del personaje.

El conjunto de habilidades de cada personaje se divide en tres árboles de habilidades con diferentes tipos de habilidad. Por cada 5 puntos gastados en un árbol de habilidad, se desbloquea el nivel siguiente del árbol. Distribuye los puntos de habilidad entre diferentes árboles de habilidad o aplícalos a un solo árbol de habilidad (máximo de 5 puntos en cada habilidad).

Tu personaje nunca perderá las habilidades que compres a no ser que redistribuyas los puntos de habilidad en una estación Nuevo Tú.



ROLAND

Habilidad de acción: **TORRETA ESCORPIÓN** Ataca automáticamente a las fuerzas del enemigo y despliega escudos para protegerse.

Árboles de habilidad: **1 INFANTERÍA** Mejora el rendimiento de las armas.



2 APOYO Regeneración de escudos y munición.

3 MÉDICO Curación rápida y revivir a los aliados.

LILITH

Habilidad de acción: **MOVIMIENTO EN FASE** Invisibilidad combinada con velocidad asombrosa.

Árboles de habilidad: **1 MANDO** Aturdir a los enemigos, curación rápida y tiempo de recuperación reducido para el movimiento en fase.



2 ELEMENTAL Poderes elementales que incluyen daño aumentado al enemigo y resistencia al daño.

3 ASESINO Aumenta el daño crítico con armas de fuego y los ataques cuerpo a cuerpo son más mortales.

MORDECAI

Habilidad de acción: **BLOODWING** mascota depredadora que da caza a los enemigos, les ataca y vuelve con Mordecai.

Árboles de habilidad: **1 FRANCOOTIRADOR** Mayor precisión y daño con el sniper rifle.



2 PÍCARO Bloodwing es más mortal y encuentras más botín en los enemigos abatidos.

3 PISTOLERO Mayor cadencia de fuego y daño con las balas.

BRICK

Habilidad de acción: **BERSÉRKER** asesta puñetazos devastadores, tiene una gran resistencia al daño y curación acelerada.

Árboles de habilidad: **1 PELEÓN** El estado bersérker es más largo y se reutiliza más rápido. Golpea más fuerte.



2 TANQUE La salud y el escudo aumentan; se vuelve invulnerable durante un breve tiempo tras matar a un enemigo.

3 REVENTADOR Explosiones más letales, recarga más rápida y regeneración de cohetes.

PANTALLAS DE REGISTROS

Usa la **Barra espaciadora** o pulsa **Y** para desplazarte entre los registros.

REGISTRO DE MISIONES

Muestra el progreso del juego o los datos de las misiones completadas. Selecciona una misión, luego selecciona un registro.

SEGUIR Cambia un punto de ruta. Los puntos de ruta, indicados con iconos en forma de diamante tanto en las pantallas de mapa como de brújula, te guían a los objetivos de la misión. Aunque puedes aceptar múltiples misiones, solo puedes seguir una a la vez.

REVISAR DETALLES Comprueba los detalles de la misión. Puedes ver una transcripción de lo que te dijo la persona que te dio la misión.

RECOMPENSAS Muestra las recompensas que recibirás al completar la misión.

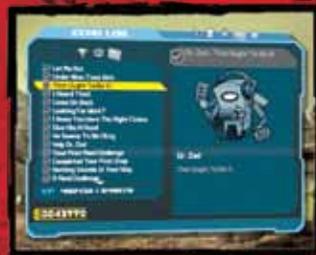
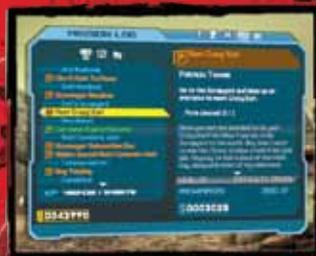
PX Muestra tus PX actuales y los PX necesarios para subir de nivel.

REGISTRO DE DESAFÍOS

Pon a prueba tus habilidades y gana PX extra con los desafíos. Selecciona un desafío de la lista para ver qué se necesita. Los desafíos completados se tachan. (Al completar desafíos ganas PX, aunque no te acercas más a la Cámara).

REGISTRO ECHO

Ven aquí para escuchar lo que te dijeron en las misiones anteriores. Puede que te recuerden algún detalle importante. Selecciona una grabación Echo para escucharla. Cada grabación se enumera según el nombre de la misión.



PANTALLA DE MAPA

Para abrir rápidamente el mapa, pulsa **M** o mantén pulsado **BACK**. Usa las **teclas de cursor** o **←** para examinar / desplazar el mapa. Pulsa **Intro** o **↵** / **↶** para ampliar / reducir la vista del mapa. Los iconos del mapa indican la ubicación de las cosas de interés.

FLECHA AMARILLA La posición del personaje.

PUNTO DE RUTA Marca la ubicación del objetivo de misión que sigues actualmente. Puedes cambiar al punto de ruta de una misión en curso diferente en el registro de misiones.

ESTACIÓN DE VEHÍCULOS Aquí hay una estación del bus.

ESTACIÓN DE SALUD Aquí recibirás atención médica.

TIENDA Ubicación de una máquina expendedora que vende armamento.

PANEL DE RECOMPENSAS En los paneles de recompensas encontrarás misiones.

BASE Áreas aisladas de población humana.

TRANSICIÓN Indica un portal entre regiones.

NO DESCUBIERTO Terreno en el que aún no has estado.

MÁQUINAS EXPENDEADORAS

Las máquinas expendedoras ofrecen armas, munición, mejoras de armas, equipo médico, modificadores de clase, modificaciones de granadas y escudos. Pulsa **,** (coma) / **.** (punto) o **←** / **→** para mostrar las pantallas de comprar, vender o recuperar. Usa **↻** para resaltar un objeto y examina la descripción del mismo o compara productos. Aunque puedes comprarte cualquier objeto que puedas permitirte, algunos de ellos solo podrás equiparlos cuando tu personaje haya alcanzado cierto nivel.

- En el puesto de ventas de armas, el inventario de munición actual y la reserva de dinero te recuerdan lo que necesitas y lo que puedes permitirte.
- El “objeto del día” suele estar a la venta durante un tiempo limitado.



BOTÍN

En Pandora hay un montón de botín, incluido dinero, armas, mejoras y modificaciones. Coge el botín de los cadáveres. También lo encontrarás escondido o entre los montones de basura.

- Pulsa **E** o **X** para coger el botín o para recoger un arma.
- Mantén pulsado **E** o **X** para recoger todos los objetos cercanos o para equiparte y llevar el arma en la mano.

ARMAS Y MUNICIÓN Verás los detalles de un arma al acercarte a ella. Puedes decidir no cogerla.

DINERO Usa dinero para comprar armas, munición, escudos y equipo médico. Paga para reconstruir tu cuerpo acribillado.

FRASCO DE SALUD INSTANTÁNEA Date un pequeño aumento de salud.

MODIFICADORES DE CLASE Modificaciones específicas de clase que mejoran los atributos del personaje de la clase indicada. (Por ejemplo, un modificador de clase de un soldado no sirve para un cazador, para una sirena ni para un bersérker). Equipate con los modificadores de clase en la pantalla de inventario.

MODIFICADORES DE GRANADA Aumentan el rendimiento de tus granadas proteanas. Equipate con los modificadores de granadas en la pantalla de inventario.

ESCUDO Recoge escudos nuevos y mejores con los que protegerte.

ARTEFACTO ERIDIANO Estos raros hallazgos mejoran las habilidades de tipos de personaje específicos.

ESTACIONES DEL BUS (VEHÍCULOS)

Las estaciones del bus ofrecen vehículos blindados por todo Pandora. (En el mapa, busca el icono de vehículo. Pulsa **J** (coma) / **.** (punto) o **Y** / **U** para alternar entre los dos vehículos). En las partidas multijugador, dos jugadores pueden montar en el vehículo. Cuando estés en un vehículo, puedes:

PINTARLO Antes de llevar un vehículo a la batalla, píntalo como quieras y ponle un nombre. Selecciona la caja de colores para mostrar los diseños de color / nombre.

GENERARLO Crea tu vehículo y teletraspórtate al asiento del conductor o a la torreta, o bien cierra la pantalla y camina hasta él.

ARREGLARLO ¿Estás atascado? Salta del vehículo y dale un porrazo (**V** o **PS**) para moverlo. (No le des tantos golpes como para cargártelo).

USA EL NITRO Con el nitro (**F** o **LB**) obtienes un gran acelerón. El indicador de aceleración muestra la carga restante. Cuando se agote, la aceleración con nitro se recargará poco a poco.



MENÚ DE PAUSA

REANUDAR Volver al juego.

OPCIONES Modifica los diversos ajustes del juego.

VER PUNTO DE ENCUENTRO Los jugadores adicionales pueden unirse a una partida en curso al cargar sus personajes guardados durante la pausa del juego.

INVITAR A AMIGOS (solo multijugador en línea) Añade amigos e invita a los actuales a que se unan a las partidas en las que ejerces de anfitrión.

SALIR Para salir de la partida actual.



MENÚ DE OPCIONES

RATÓN/TECLADO

- **VINCULACIONES** Cambiar los controles y la configuración.
- **VISTA INVERTIDA** Invertir el eje Y del **ratón** / **R** (SÍ / NO).
- **SENSIBILIDAD** Ajustar la sensibilidad del **ratón** / **R**.

SONIDO/GRÁFICOS (solo desde el menú principal)

- **BRILLO** Ajustar el brillo de la pantalla.
- **VOLUMEN DE LOS EFECTOS DE SONIDO** Ajustar el volumen de los efectos de sonido, incluidas las voces de los personajes.
- **VOLUMEN DE LA MÚSICA** Ajustar el volumen de la música del juego.
- **SUBTÍTULOS** Actívalos para ver los subtítulos de los diálogos de los personajes del juego.
- **EXPRESIONES DEL JUGADOR** Actívalas para oír las respuestas del personaje ante un evento emocionante, como un buen disparo con el rifle.

OPCIONES DEL JUEGO

- **MENSAJES DE AYUDA** Actívalos para ver mensajes útiles de ayuda.
- **AYUDA AL APUNTAR** Actívala para estabilizar la puntería al apuntar a un objetivo.
- **SOLICITUDES DE DUELO** Para aceptar o rechazar la opción de aceptar el desafío de otro jugador (solo partidas multijugador).



PARTIDAS MULTIJUGADOR

Hasta cuatro jugadores pueden formar equipo para buscar la Cámara.

- Si juegas en una partida creada por otro jugador, puedes cargar un personaje creado en una partida anterior de BORDERLANDS. Tu personaje se une a la partida con el nivel, los datos de juego y el armamento guardados en partidas anteriores. Los personajes de nivel avanzado pueden unirse a una nueva partida y formar equipo con personajes nuevos.
- La dificultad de la misión aumenta a medida que se añaden más jugadores a la partida. Los enemigos atacan con mayor ferocidad y es más difícil abatirlos. Los premios también aumentan: las misiones tienen mayores recompensas y las mejoras de las armas son más pesadas y mortales.
- Todos los jugadores deben permanecer dentro de la misma área de la misión. Botín dividido: comparte el dinero y la munición entre los miembros del equipo. Salva la vida de un compañero (E o X) si le han disparado y agoniza.
- ¿Quién es el más duro? Golpea a un compañero de equipo (V o P). Si te golpea y acepta el desafío, comienza el duelo. Lucha en cualquier parte o espera a encontrar una Palestra diseñada para combatir.

CARGAR UN PERSONAJE MULTIJUGADOR

CARGAR PERSONAJE Muestra los personajes disponibles en una lista de personajes guardados con sus estadísticas, entre ellas el nivel, la clase y el nombre.

MISIÓN PRINCIPAL La misión comienza y se determina según el progreso en el juego del jugador 1.

RECORRIDO Muestra el recorrido actual del juego del personaje del jugador 1. Por ejemplo, si ésta es la primera partida, el número es "1".

Nota: los datos de juego y el progreso de la misión en las partidas multijugador son los del jugador que ejerce de anfitrión.

CONFIGURACIÓN

MULTIJUGADOR EN LÍNEA Juega una partida multijugador en Internet.

MULTIJUGADOR en RED LOCAL Juega una partida multijugador en una red de área local.

PANDORIANOS CLAVE

ROBOT UTILITARIO CL4P-TP (CLAPTRAP)

Este robot charlatán está programado para ser tu guía. Aunque de vez en cuando le dispares, no te abandonará nunca.

DR. ZED BLANCO

Este médico al que le retiraron la licencia mantiene y repara las estaciones de salud. Sus máquinas expendedoras atienden tus necesidades médicas y de escudo. Ayúdalo de vez en cuando y conseguirás pequeñas recompensas.

MARCUS KINKADE

¿Traficante de armas? ¿Conductor de autobuses? ¿Empresario de red de comercio? Si es lucrativo, ahí estará Marcus. Te gastarás el dinero comprando armas y munición en sus máquinas expendedoras.

ÁNGEL GUARDIÁN

Aparece de la nada para animarte y ofrecerte información y misiones. Nunca te llevará por el mal camino.

SKAGS

Los skags son depredadores que atacan solos o en manada. Los skags incluso se lanzarán a un tiroteo para empezar a morder a los combatientes. No dejes que se te acerquen. Lo lamentarás.

RAKK

Estas asesinas criaturas voladoras se lanzan sobre cualquiera que invada su territorio para hacerlo pedazos. Su nido es aún más horrible que ellas mismas.

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE; CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPIACIÓN DE DATOS

Este documento puede ser actualizado en diversas ocasiones y la versión actual de dicho documento puede encontrarse en: www.2kgames.com/eula. Si usted sigue usando el Software 30 días después de que se haya revisado y actualizado el documento, se entenderá que acepta las condiciones y términos de éste.

EL USO DEL SOFTWARE ESTÁ SUJETO A ESTA GARANTÍA LIMITADA Y A ESTE CONTRATO DE LICENCIA (EN ADELANTE, EL "CONTRATO") Y A LOS TÉRMINOS ESTIPULADOS A CONTINUACIÓN. EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS CON EL PRESENTE CONTRATO, EL MANUAL ADJUNTO, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO TEXTO ESCRITO, ARCHIVO, DOCUMENTO O MATERIAL ELECTRÓNICO O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y MATERIAL. LA APERTURA DEL SOFTWARE, INSTALACIÓN O USO DE ÉSTE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL IMPLICAN LA ACEPTACIÓN DE LOS PACTOS DEL PRESENTE CONTRATO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA").

I. LICENCIA

LICENCIA. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, no exclusivos ni transmisibles de uso sobre una copia del Software para su uso personal en una única unidad de juego u ordenador (salvo que se especifique lo contrario). Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición que acepta este Acuerdo. Los términos de su licencia bajo este Acuerdo comenzarán en la fecha que se instale o se use el Software y terminará en la fecha más próxima a deshacerse del Software o a la cancelación del Acuerdo por el Otorgante de la licencia. Su licencia se resolverá inmediatamente si intenta interferir con cualquier protección técnica usada en conjunto con el Software. Se le otorga una licencia de Software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el Software y que el Contrato no podrá interpretarse como un contrato de compraventa de ninguno de los derechos del Software. El Otorgante de la licencia y, en su caso, sus otorgantes de licencias se reservan todos los derechos que no se otorguen de forma expresa en el presente Contrato.

PROPIEDAD. El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas cíviles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150.000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los otorgantes de las licencias del Otorgante de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato.

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no:

- Explotar el Software con fines comerciales;
- Distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia;
- Hacer copias del Software o de parte de éste;
- Hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios;
- Usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato;
- Copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz);
- Usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgante de la licencia podrá ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales;
- Aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial;
- Desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software; y
- Transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación o reglamento vinculado de EE. UU. le prohíba importar el Software o infringir dichas leyes o reglamentos, que podrán ser modificados ocasionalmente.

Se permite, no obstante, la transmisión de todo el Software y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tampoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente contrato. El Software está destinado exclusivamente al uso privado.

PROTECCIONES TÉCNICAS. El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, evitar copias no autorizadas o cualquier otro intento de exceder los derechos limitados y garantías concedidas mediante este Contrato. Si el Software permite el acceso a características adicionales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichas características cada vez (a menos que se indique lo contrario en la documentación del Software). Puede que sean necesarios términos y registros adicionales para acceder a los servicios en línea, así como para realizar descargas de actualizaciones o parches del Software. Solo una copia del Software con licencia válida podrá acceder a los servicios en línea y a las descargas de parches y actualizaciones. No podrá interferir con tales medidas de control de acceso, o intentar deshabilitar o evitar tales características de seguridad. Si deshabilita o intenta interferir con las medidas de protección

técnica, el Software no funcionará correctamente.

CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO. El Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen de diseños de vehículos o videos de su experiencia de juego. A cambio del uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicación, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, y distribución de sus contribuciones sin previo aviso o compensación de ningún tipo a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza cualquier derecho moral de paternidad, propiedad, reputación o atribución con respecto al uso y disfrute del Otorgante de la licencia y los jugadores en relación con el Software y los bienes y servicios, bajo la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Otorgante de la licencia y el rechazo a los derechos morales aplicables tiene carácter permanente.

CONEXIÓN A INTERNET. Es posible que el Software requiera una conexión a Internet para acceder a las características relacionadas con dicha red, o bien para autenticar el Software o llevar a cabo otras acciones. Para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener (a) una conexión adecuada a Internet y (b) una cuenta activa y válida con un servicio en línea, como se indica en la documentación que acompaña al Software, incluidos, de manera no exhaustiva, a Windows LIVE, el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante de la licencia. Si usted no mantiene activas estas cuentas, ciertas características del Software podrían no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente.

II. RECOPIACIÓN DE DATOS Y USO

Al instalar y usar este software, da su consentimiento para la recopilación de esta información según los términos de uso, incluyendo (donde sea aplicable) la transferencia de datos al licenciador y a sus compañías afiliadas de un país fuera de la Unión Europea y del Área Económica Europea. En el caso de conectarse a Internet mientras usa el Software, ya sea a través de Xbox LIVE, PLAYSTATION®Network, o cualquier otro método, el Otorgante de la licencia puede recibir datos de los fabricantes del equipo o de los anfitriones de las plataformas (como Microsoft o Sony) y puede recopilar automáticamente determinada información de su ordenador o unidad de juego. Esta información puede incluir, a título meramente enumerativo y no taxativo, las identificaciones de usuario (como los gamertags y nombres de usuario), puntuaciones del juego, logros del juego, rendimiento en el juego, lugares visitados, listas de compañeros, direcciones MAC de equipo, direcciones de protocolo de Internet y el uso realizado de diversas funciones del juego. Toda la información que recopile el Otorgante de la licencia tendrá carácter anónimo y no revelará su identidad ni podrá ser considerada datos personales; no obstante, si incluye información personal (como su nombre real) en su identificación de usuario, se transmitirá automáticamente al Otorgante de la licencia y se tratará como se describe a continuación.

El Otorgante de la licencia podrá publicar los datos recogidos en sitios web públicos, compartirlos con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing o utilizarlos para cualquier otro fin legal. En el caso de que no desee que se compartan sus datos de este modo, no debe usar el Software.

III. GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA. El Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial y original del Software) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallos de material ni de mano de obra en condiciones de uso y servicio normales durante 90 días desde la fecha de compra. El Otorgante de la licencia le garantiza que el presente Software es compatible con un ordenador personal que reúna los requisitos mínimos enumerados en la documentación del Software o que ha sido certificado por el fabricante de la unidad de juego como compatible con la unidad de juego para la que ha sido publicado. Sin embargo, debido a variaciones en el hardware, el software, las conexiones a Internet y el uso individual, el Otorgante de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en su ordenador personal o unidad de juego específicos. El Otorgante de la licencia no garantiza que no vayan a existir interrupciones en su disfrute, que el Software cumpla sus expectativas, que el Software funcione de manera continuada y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los errores que de todo se deriven vayan a ser solucionados. Ningún comunicado del Otorgante de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el periodo de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el periodo de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho de sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al periodo de 90 días estipulado más arriba.

Con las excepciones arriba pactadas, la presente garantía sustituye a cualquier otra garantía oral o escrita, expresa o tácita, lo que incluye cualquier garantía de comerciabilidad, adecuación a fines concretos o de no incumplimiento y el Otorgante de la licencia no quedará obligado por ninguna otra manifestación o garantía de ningún tipo.

En caso de devolver el Software sujeto a dicha garantía limitada, debe enviarse siempre el Software original a la dirección del Otorgante de la licencia especificada más abajo e incluir los siguientes datos: su nombre y dirección de respuesta; una fotocopia del recibo de venta fechado, y una breve nota que describa el defecto y el sistema en que ha usado el Software.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRICTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE

DICHOS. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIANTE NO PODRÁ SUPERAR EL PRECIO REAL PAGADO POR EL USO DEL SOFTWARE. ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS TÁCTICAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. LA PRESENTE GARANTÍA NO SERÁ APLICABLE EN LA MEDIDA EN LA QUE CUALQUIERA DE SUS CLÁUSULAS ESTÉ PROHIBIDA POR CUALQUIER NORMA FEDERAL, ESTATAL O MUNICIPAL DE DERECHO NECESARIO. LA PRESENTE GARANTÍA LE OTORGA DETERMINADOS DERECHOS LEGALES PERO PUEDE TENER DERECHOS ADICIONALES EN FUNCIÓN DEL ORDENAMIENTO APLICABLE.

RESOLUCIÓN. El presente Contrato se resolverá de forma automática si incumple sus cláusulas. En ese caso, deberá destruir todas las copias del Software y todos sus componentes. También podrá resolver el presente Contrato destruyendo el Software y todas sus copias y reproducciones y eliminando y suprimiendo de forma permanente el Software de cualquier servidor cliente u ordenador en que se haya instalado.

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU. El Software y la documentación se han elaborado en su totalidad con capital privado y se suministran como "software informático comercial" o "software informático restringido". El uso, duplicación o divulgación por parte del gobierno de EE. UU. o de un subcontratista de la administración de EE. UU. está sujeto a las restricciones dispuestas en el apartado (c)(1)(ii) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS 252.227-7013 o dispuestos en el apartado (c)(1) y (2) de los artículos de derechos restringidos de software informático comercial (Commercial Computer Software Restricted Rights) de FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista/Fabricante es el Orogante de la licencia para el lugar mencionado más abajo.

REMEDIOS DE EQUIDAD. Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Orogante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de éste —sin necesidad de documento que pruebe la obligación, garantía ni documento acreditativo de los daños— a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

INDEMNIZACIÓN. Usted se obliga a indemnizar, defender y mantener al Orogante de la licencia, sus socios, licenciantes, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes libres de responsabilidad ante cualquier daño, pérdida y gasto derivado directamente o indirectamente de sus actos u omisiones de actuar respecto al uso del Software en virtud de las cláusulas del presente Contrato.

CLÁUSULAS ADICIONALES. El presente Contrato incluye todos los pactos relacionados con la licencia entre las partes y reemplaza a cualquier otro contrato o pacto anterior celebrado entre ellas. Las modificaciones al presente contrato deberán realizarse siempre mediante un escrito otorgado por las dos partes. En el caso de que un pacto del presente Contrato no sea válido y eficaz por cualquier motivo, deberá reformularse sólo en la medida en la que sea necesario para que resulte válido y eficaz; el resto de estipulaciones del Contrato no se verán afectadas.

LEYES APLICABLES. El presente Contrato se interpretará (sin consideración de conflictos entre varias leyes) de conformidad con las leyes de Nueva York aplicables a los contratos otorgados entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Orogante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la única jurisdicción y lugar para las acciones relacionadas con este tema serán los tribunales estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Orogante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.). Ambas partes consienten la jurisdicción de tales tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes anuncios tengan lugar de la manera que aquí se establece, o como dicten las leyes aplicables del estado de Nueva York o la ley federal. Ambas partes acuerdan que no será de aplicación la Convención de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Viena, 1980).

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA LICENCIA, PUEDE PONERSE EN CONTRATO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012 (EE.UU.).

© 2009 Gearbox Software, LLC. Todos los derechos reservados. Publicado y distribuido por 2K Games con licencia de Gearbox Software, LLC. Borderlands y el logotipo de Borderlands son marcas comerciales de Gearbox Software y se usan con licencia. 2K Games y el logotipo de 2K Games son marcas comerciales de 2K Games en los EE. UU. y en otros países. Gearbox Software y el logotipo de Gearbox son marcas registradas de Gearbox Software, LLC en los EE. UU. y en otros países. Scaleform GFX es una marca registrada de Scaleform Corporation. Todos los derechos reservados. Unreal® es una marca registrada de Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados. FMOD Ex Sound System es una marca registrada de Firelight Technologies. Todos los derechos reservados. Bink Video es una marca registrada de RAD Game Tools, Inc. Todos los derechos reservados. Este producto contiene tecnología de software con licencia de GameSpy Industries, Inc. © 1999-2009 GameSpy Industries, Inc. GameSpy y el diseño "Powered by GameSpy" son marcas comerciales de GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360 y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de compañías Microsoft y se usan con licencia de Microsoft. Todos los demás derechos de autor o marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños y se usan con licencia.

Si desea ponerte en contacto con NVIDIA por cualquier razón, visita PhysXlicensing@NVIDIA.com. NVIDIA PhysX, Copyright © 2008 NVIDIA Corporation. Todos los derechos reservados. AGEIA PhysX, Copyright © 2002-2008 AGEIA Technologies, Inc. Todos los derechos reservados. Novodex Physics SDK, Copyright © 2001-2006 NovodeX. Todos los derechos reservados. <http://www.NVIDIA.com>.



ASISTENCIA

Si tienes algún problema técnico con este juego, puedes ponerte en contacto con la línea de atención al cliente llamando al **807 300 307** (coste máximo de la llamada 0,87€ por minuto desde fijo y 1,22€ por minuto desde móvil, impuestos incluidos) de lunes a viernes de 9.00 de la mañana a 18.00 de la tarde.

Únicamente se resolverán dudas de carácter técnico o de instalación. En ningún caso, se facilitarán trucos o guías del juego.

Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, manual y consola; de esta forma agilizaremos la solución a tu problema.

Producto distribuido por Take-Two Interactive España S.L.

C/Comunidad de Madrid, 35-bis

1ª Planta. Oficina 25

28230 Las Rozas (Madrid)

Sitio Web: www.2kgames.es

België 0902-88078 (EUR 0,74ct p/m)

