

## PRECAUCIONES

• Este disco contiene software para el sistema PlayStation®3. Nunca lo use en otro sistema, pues podría llegar a dañarlo. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®3 para el mercado PAL exclusivamente. No se puede utilizar en otras versiones de PlayStation®3. • Lea con atención el Manual de Instrucciones del sistema PlayStation®3 para garantizar un uso correcto. • Introduzca siempre el disco en el sistema PlayStation®3 con la cara solicitada para la reproducción mirando hacia abajo. • Al manipular el disco, no toque la superficie. Sujételo por los extremos. • Mantenga el disco limpio y a salvo de arañazos. En caso de que la superficie se ensucie, pásele suavemente un trapo seco. • No deje el disco cerca de fuentes de calor o expuesto directamente a la luz del sol y tampoco en un ambiente con exceso de humedad. • No utilice discos que presenten formas irregulares, estén rotos, torcidos o hayan sido unidos con adhesivos. Provocarían el mal funcionamiento del sistema.

## RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

## AVISO DE SALUD SOBRE LOS CONTENIDOS EN 3D

Algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de video en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta dichas molestias, deje de usar el televisor hasta que hayan desaparecido.

Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado de su sistema PlayStation®3 y que descanse quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de videos en 3D, la duración y la frecuencia de los períodos de descanso varían de una persona a otra; descanse el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico.

La vista de los niños pequeños (sobre todo los menores de seis años) aún se está desarrollando. Le recomendamos que consulte al pediatra o al oculista de su hijo antes de permitirle ver videos en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deben supervisar a los niños pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

## PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de todo o parte de este producto y el uso no autorizado de marcas registradas puede constituir un acto delictivo. La PIRATERÍA perjudica a los consumidores, así como a los desarrolladores, editores y distribuidores. Si sospecha que este producto es una copia no autorizada, o tiene información sobre copias ilegales, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente a través de los números proporcionados al final de este manual.

## ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Si desea más información sobre cómo realizar actualizaciones del software del sistema para el sistema PlayStation®3, visite [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com) o consulte el documento de Referencia rápida de PS3™.



Si desea los números de teléfono de Atención al Cliente, consulte la parte final de manual.

## SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en [www.pegi.info](http://www.pegi.info).

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.



Encontrará más información en [www.pegionline.eu](http://www.pegionline.eu)

## CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

NIVEL DE CONTROL PARENTAL	9	7	5	3	2
GRUPO DE EDAD — PEGI	18	16	12	7	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

### BLES-01684

PARA USO DOMESTICO SOLAMENTE: Este software dispone de licencia para su uso en sistemas autorizados PlayStation®3 solamente. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en [eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms). Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore y PlayStationHome están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas ([eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms)). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “XBOX”, “SIXAXIS” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Borderlands 2 ©2012 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Gearbox Software. Made in Austria. All rights reserved.

## ÍNDICE



PARA EMPEZAR.....	02
BREVE HISTORIA DE PANDORA.....	03
CONTROLES PREDETERMINADOS.....	04
PRIMEROS PASOS.....	05
CREACIÓN DE UN NUEVO TÚ.....	06
CÓMO JUGAR.....	08
CRATURAS PARA MATAR.....	13
VIAJAR POR EL MUNDO.....	14
SITIOS A LOS QUE IR.....	16
GENTE A LA QUE CONOCER.....	18
CONTROLA TUS COSAS.....	20
CÓMO USAR LAS INSTALACIONES.....	22
ÚNETE A TUS AMIGOS.....	24
CONFIGURACIÓN DE LAS OPCIONES.....	26
CRÉDITOS.....	28
GARANTÍA LIMITADA.....	37





## PARA EMPEZAR

Configura el sistema PlayStation®3 de acuerdo a las instrucciones de su manual de instrucciones. Al iniciar, el indicador de encendido tendrá una luz roja para indicar que el sistema PlayStation®3 está en modo de espera. Pulsa el botón de encendido y la luz del indicador de encendido se volverá verde.

Introduce el disco de *Borderlands®2* en la ranura para disco con el lado impreso hacia arriba. Selecciona el icono  en el menú XMB™ y pulsa el botón  para continuar. Asegúrate de que haya suficiente espacio en el disco duro antes de comenzar a jugar. No insertes ni extraigas periféricos una vez que el sistema esté encendido. Consulta el manual de instrucciones del sistema PlayStation®3 para obtener más información acerca de cómo configurar y recargar el mando inalámbrico.

**AVISO:** la información de este manual era correcta en el momento de imprimirlo, pero puede que se hayan producido cambios menores durante el desarrollo final del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se han tomado de la versión del juego en inglés.

Este título usa las funciones de cargado y guardado automático. Los datos se guardan automáticamente en ciertos puntos durante el juego. Cualquier dato guardado anteriormente se cargará automáticamente durante el inicio. No reinicies ni apagues el sistema mientras el indicador de acceso disco duro esté parpadeando.

Elige el idioma que prefieras en el menú de Ajustes del sistema.

## BREVE HISTORIA DE PANDORA

*Si hay algo que debes conocer sobre Pandora, es sin duda la Cámara, una antigua construcción alienígena en ruinas que según los rumores contiene fantásticos tesoros. No sé quién habrá propagado tales rumores. Desde luego no fui yo, y mucho menos para atraer aventureros incautos a este planetucho de mala muerte para venderles mi chatarra. Pero todo el mundo, desde el prospector más carroñero hasta fabricantes de armamento a escala interplanetaria como la corporación Hyperion, todos peinaron la superficie de Pandora en busca de los tesoros de la Cámara.*

*En fin, el caso es que hará unos cinco años, cuatro aventureros no tan incautos vinieron en busca de la dichosa Cámara, y de hecho la encontraron. ¿Y qué te crees que había dentro esperándoles? ¿Dinero? ¿Artefactos? ¿Armas molonas? Qué va. Lo que había era un pedazo de bicho con tentáculos y la motivación que necesitaban para dedicar sus vidas a algo más productivo.*

*Sin embargo, el más carroñero de los prospectores, una víbora humana llamada Jack el Gvapo, descubrió lo que aquellos aventureros pasaron por alto: eridio, un elemento alienígena con propiedades asombrosas que valía una fortuna. Y como no se podía pagar una patada a una piedra sin encontrar eridio debajo, Jack el Gvapo lo usó para comprar la corporación Hyperion y conquistar Pandora, oprimiendo al pueblo y dejando con el culo al aire a los empresarios honrados como el que suscribe.*

*Pero ahora corren rumores de la existencia de otra Cámara aún mayor que la primera. Esta noticia ha despertado el interés de más aventureros, así como el de Jack el Gvapo, que no piensa permitir que estos advenedizos se la queden. ¿Podrán estos aventureros hallar la Cámara? ¿Caerán víctimas de los malvados planes de Jack el Gvapo? ¿Habrán más tentáculos?*

*Amigo mío, el desenlace de esa historia aún está por llegar...*

-Marcus

## CONTROLES PREDETERMINADOS

### CONTROLES DE MENÚ

Desplazarse por las opciones	joystick izquierdo
Seleccionar opción	ⓧ
Salir del menú	⓪

### CONTROLES DE JUEGO



### CONTROLES DE VEHÍCULOS

Turbo	L2
Seleccionar arma	Botones de dirección
Conducir	joystick izquierdo
Claxon	L3
Girar	joystick derecho
Retrovisor	R3
Entrar en vehículo	⓪
Cambiar de sitio en vehículo	ⓧ
Salir de vehículo	⓪
Disparar arma secundaria	L1
Disparar arma	R1
Freno de mano	R2

**Configuraciones personalizadas:** el menú de opciones ofrece una amplia variedad de configuraciones de estos controles si los predeterminados no te gustan. Hay tantas, pero tantas, que alguna de ellas te servirá.

## PRIMEROS PASOS

### CONTINUAR

Reanuda la partida desde donde dejaste a tu actual buscador de la Cámara. Pulsa ⓪ para seleccionar otro personaje.

### PARTIDA NUEVA

Crea un nuevo buscador de la Cámara y comienza tu aventura desde el principio.

### MATCHMAKING

Únete a otros buscadores de la Cámara mediante PlayStation®Network y repartid leña en equipo. Escoge la opción Matchmaking para seleccionar una de las partidas disponibles o bien empieza una partida rápida para que la consola te lo busque todo sola.



### OPCIONES

Aquí es donde puedes cambiar todos esos ajustes de jugabilidad, sonido, vídeo y controles que siempre se tocan porque nunca vienen bien configurados por defecto. En partidas con pantalla dividida, el jugador 2 puede acceder a sus propias opciones pulsando ⓪.

### EXTRAS

Canjea tus códigos por contenido adicional de *Borderlands 2* y ¡fliparás; consigue tus recompensas de lealtad como jugador y conoce a los máquinas que han hecho este juego.

**Códigos Shift:** ¡regístrate en Gearbox Software Shift y canjea tus códigos Shift para desbloquear contenidos exclusivos para *Borderlands 2*! ¿Aún no eres miembro de Shift? ¿Y a qué esperas? ¡Dan cosas gratis!

**Recompensas de lealtad del jugador:** puedes conseguir contenido exclusivo especial para *Borderlands 2* si tienes una partida guardada del primer *Borderlands* en tu perfil. Tendrás una partida guardada de *Borderlands* en tu perfil. ¿no?

### CONTENIDO DESCARGABLE

Echa un vistazo a la nueva y llamante descarga de contenido para *Borderlands 2* y luego gástate la pasta en ella. Aparecerá un signo de exclamación cuando haya una nueva descarga de contenido disponible. ¡Qué emocionante!

### OPCIONES DE RED


Pulsa ⓪ para acceder al menú de opciones de red y cambiar la configuración de tu red. Para más información, consulta la sección de partidas multijugador de este manual.

### PlayStation®Network

Pulsa L1 para abrir el menú de PlayStation®Network, desde el que podrás invitar a tus amigos o unirte a una partida creada por otro miembro.



## CREACIÓN DE UN NUEVO TÚ

Después de seleccionar Partida nueva en el menú principal y haber visto el emocionante vídeo de introducción, es el momento de decidir cuál de los cuatro buscadores de la Cámara quieres que sea el héroe de tu historia. Mueve el joystick izquierdo para resaltar a uno de ellos y pulsa  para elegirlo. No seas ansias, que es una decisión importante.

### LOS NUEVOS BUSCADORES DE LA CÁMARA

#### MAYA LA SIRENA

**BIOGRAFÍA:** Maya procede del planeta Athenas, donde era venerada como una diosa, y ha venido a Pandora para averiguar más sobre su legado como sirena. Y para fundir a sus enemigos con el poder de su mente, pero sobre todo para lo otro.



**HABILIDAD DE ACCIÓN:** Fijación en fase – Encierra a tus enemigos en un campo de fuerza estático y tríturalos hasta la muerte.

**ESTILO DE COMBATE:** domina el campo de batalla con tus poderes psíquicos y armas de alta tecnología.

#### AXTON EL COMANDO

**BIOGRAFÍA:** Axton fue expulsado del ejército privado de la corporación Dahl por ser demasiado impredecible (lo único que le interesaba era la gloria, se lo pasaba pipa buscándola). Mejor que enfrentarse a una muerte segura ante un pelotón de fusilamiento, prefirió retirarse al único planeta de la galaxia donde se apreciarían sus talentos: Pandora.



**HABILIDAD DE ACCIÓN:** Torreta Sable – Despliega una torreta automática tuneable para sembrar el caos entre tus enemigos.

**ESTILO DE COMBATE:** hazte con la superioridad táctica mediante el fuego de contención.

#### SALVADOR EL GUNZERKER

**BIOGRAFÍA:** Salvador es tan sutil, elegante y cuerdo como cabría esperar de un nativo de Pandora. O sea, nada en absoluto. Le encanta volar gente en pedazos, cobrar pasta y reírse sin para de la violencia que le rodea.

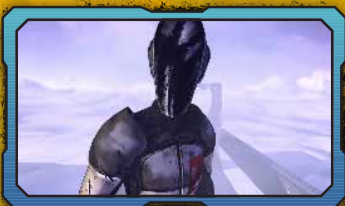


**HABILIDAD DE ACCIÓN:** Furia Gunzerker – ¡Si no te basta con una sola arma, utiliza dos!

**ESTILO DE COMBATE:** 1. Pillate dos armas enormes. 2. ¡A LA CARGA!

#### CERO EL ASESINO

**BIOGRAFÍA:** Cero es una incógnita metida en una caja enigmática con una envoltura de misterio y un lazo de confusión. Se rumorea que su único propósito es buscar un desafío que esté a su altura. También se dice que Cero tiene cuatro dedos y que en realidad es un robot alienígena con cara de demonio. Así que cualquiera sabe.



**HABILIDAD DE ACCIÓN:** Engaño – Confunde a tu presa con un señuelo holográfico mientras te aproximas para asestar el golpe de gracia.

**ESTILO DE COMBATE:** utiliza fusiles de francotirador para matar desde lejos, o acércate para luchar cara a cara.

## CÓMO JUGAR

Jugar a *Borderlands 2* consiste básicamente en cuatro cosas: cargarte a la peña, pillar botín, sobrevivir y subir de nivel. Mientras lleves a cabo estas cuatro tareas con un grado razonable de éxito, todo te irá de perlas en Pandora.

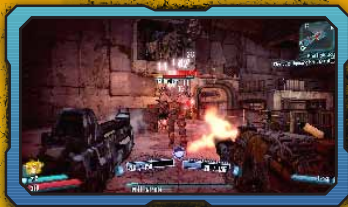
### CÁRGATE A LA PEÑA

La mayor parte de la fauna indígena de Pandora te quiere ver muerto, así que tu objetivo más importante es matarlos antes de que consigan lo que quieren. Por suerte, los buscadores de la Cámara tienen a su disposición infinidad de opciones para dispensar muerte.

### DISPARA A SACO

El método de exterminio por excelencia es el tradicional relleno... de plomo. Tu arma siempre apuntará adonde indique el punto de mira, así que procura centrarlo sobre tu enemigo y pulsa **R2** como si no hubiera un mañana para llenarlo de agujeros. Mantén **L2** para apuntar con la mira del arma a las zonas más vulnerables de tu objetivo.

**Impactos críticos:** cada uno de tus enemigos en Pandora tiene al menos una localización crítica. Si tu ataque alcanza uno de estos puntos débiles, infligirá gran cantidad de daño.



### GOLPEA CON SAÑA

Si te apetece enfrentarte cara a cara a un enemigo, puedes pulsar **R3** para que prueben tu arma de combate cuerpo a cuerpo. Hay armas especiales provistas de cuchillas y objetos que incrementan la potencia de tu ataque cuerpo a cuerpo.



### REVIENTA COSAS

Cuando te enfrentas a toda una horda de malos o a un solo cabronazo de los tochos, no bastará con tus armas y tu triste arma de combate cuerpo a cuerpo. Pero para eso están las granadas. Pulsa **R2** para arrojar una granada y observa cómo tus problemas se vaporizan literalmente ante tus propios ojos.

**Modificadores de granadas:** puedes conseguir que tus granadas tengan toda clase de efectos chulos equipándote con modificadores de granadas, así que estate atento por si ves alguno.



### MATA CON CLASE

Cuando llegues al nivel 5 conseguirás tu habilidad de acción, un momento trascendental en la vida de todo joven buscador de Cámaras. Las habilidades de acción permiten a tu personaje sembrar el caos de un modo exclusivo, y todas ellas son ridículamente espectaculares. ¡Cuando tu icono de habilidad de acción esté iluminado, pulsa **L2** para demostrar a tus enemigos cómo las gastas!



### CONOCE A TU ENEMIGO

Para facilitarte el reparto de leña, todo lo que necesitas saber sobre tu objetivo aparecerá sobre su cabeza. Cuando hieres a los malos, verás aparecer unos numeritos que representan la cantidad de daño que les has infligido, además de indicar si se trata de un daño crítico o si es resistido. ¡Reduce a cero la barra de salud del enemigo para cargártelo!



**El juego de los elementos:** algunos de los enemigos más espabilados de Pandora se protegen mediante escudos y armaduras. Puedes coserlos a balazos con armas normales, pero las armas de tecnología elemental son mucho más eficaces.





## CÓMO JUGAR

### PILLA BOTÍN

Al recorrer Pandora cargándote a todo lo que se interponga en tu camino, hallarás muchas criaturas y objetos cargados de botín. Glorioso y esplendoroso botín. Todo lo que encuentres en contenedores y cofres estará esperando a que alguien lo recoja, y el botín que suelten las criaturas que mates brotará de sus cuerpos muertos como si fueran piñatas macabras. En cualquier caso, son hallazgos de esos que te alegrarán el día.



### EQUIPO

Los objetos de equipo son la enjundia del juego: armas, escudos, modificadores y otros artefactos que sirven para matar mejor y sobrevivir más tiempo para seguir matando. Mientras juegas tendrás que recoger y examinar cada objeto por separado pulsando , pero si encuentras algo que quieres utilizar en el acto puedes equipártelo automáticamente dejando pulsado .

**Las armas** son esos chismes tan molones que usas para meter balas en las cosas que no te gustan. Cada arma posee distintos valores de daño, precisión, cadencia de fuego, velocidad de recarga y tamaño del cargador, pero a quién quieres engañar: lo único que vas a mirar es el daño.

**Los escudos** son artilugios de protección de los que hablaremos más y mejor en la sección Sobrevive. Cada escudo que encuentres tendrá distintos valores de capacidad, demora de recarga y velocidad de recarga, aparte de las bonificaciones que puedan aportar para tu estilo de combate.

**Los modificadores de granadas** pueden alterar drásticamente los efectos de tus granadas, convirtiéndolas en dispositivos tesla, bombas de racimo, ¡o incluso transfusoras vampíricas de salud! Todos los modificadores de granadas tienen valores básicos de daño, radio de explosión y retardo de la espoleta.

**Los modificadores de clase** son objetos específicos de cada personaje que confieren bonificaciones a su particular método de administración de estopa. ¡Los modificadores de clase avanzados incluso mejoran sus habilidades, elevándolas por encima de sus valores máximos!

**Las reliquias** son artefactos poco comunes que otorgan todo tipo de ventajas, como acelerar tu habilidad de acción, añadir daño elemental a tus ataques o hacer que tu vehículo corra más. Nunca se sabe cómo puede afectar una reliquia a tu partida.




### TARJETAS DE REFERENCIA

Cuando inspecciones un objeto, verás aparecer su tarjeta de referencia. En ella se recogen todos los valores correspondientes al arma, y algunas de sus funciones especiales (pero no todas!). Las tarjetas de referencia también muestran su calidad, que en orden ascendente puede ser blanca (la de los objetos más birriosos), verde, azul, morada y naranja si se trata de un artículo legendario. Cuando comparas dos objetos similares, aparecen flechas verdes y rojas en sus tarjetas de referencia junto a los distintos parámetros para ayudarte a evaluarlos.



### OBJETOS MENORES

Los objetos más pequeños que están en el suelo se recogen con solo caminar sobre ellos. Si los encuentras en el interior de un contenedor, puedes vaciarlo rápidamente si mantienes pulsado .

**El dinero** es lo que ya te imaginas: pasta contante y sonante con la que puedes comprar todo tipo de bienes y servicios en Pandora. También puedes vender los objetos de equipo que no quieras en las máquinas expendedoras a cambio de más dinero.

**La munición** es lo que mueve el mundo de Pandora. Cada tipo de arma (pistolas, subfusiles, fusiles de asalto, escopetas, fusiles de francotirador y lanza cohetes) utiliza su propia munición, así que procura llevar siempre de todos los tipos.

**La salud instantánea** viene en inyectores automáticos repletos de un preparado patentado por el doctor Zed. Nada de placebos: esta fórmula no probada cura mágicamente todos los agujeros de bala que acabarás por recibir. Bueno, al menos un 25% de ellos.



## CÓMO JUGAR

### SOBREVIVE

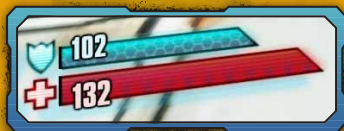
Cuesta mucho disfrutar del botín cuando uno está muerto: procura no acabar así. Pandora es un lugar peligroso e inhóspito, incluso para los buscadores de la Cámara, así que ten cuidado ahí fuera.

### SALUD Y ESCUDOS

Tu barra de salud indica la cantidad de daño que puedes encajar antes de caer derrotado. Para que eso no pase, puedes recoger salud instantánea en el mundo o, bueno, procurar que no te den.

Tu barra de escudo muestra cuánto tiempo puede impedir que los ataques alcancen tu frágil y blandito cuerpo y disminuyan tu salud. Los escudos se regeneran de forma automática, que ya es más de lo que se puede decir de las heridas que sufras.

Algunos escudos poseen propiedades especiales, y cambian el icono de tu barra de escudo para que te acuerdes de que son especiales.



### LUCHA POR TU VIDA

Cuando pierdas toda tu salud (y vergüenza debería darte), aún tendrás una oportunidad. ¡Si consigues matar algo poco después de caer al suelo, podrás volver a levantarte!



### SUBE DE NIVEL

Si sobrevives el tiempo suficiente, quizá hasta tengas ocasión de subir de nivel. El nivel de tu buscador de la Cámara es una medida de su eficacia como tipo duro. Subir de nivel te proporciona puntos de habilidad, te permite usar más y mejores objetos de equipo, y en general te hace mucho más temible. Los buscadores de la Cámara empiezan en el nivel 1 y pueden alcanzar el nivel 50, así que ya puedes ponerte las pilas.



### GANAR EXPERIENCIA

Cuando matas cosas o haces recados para la gente a la que no tienes que matar, ganas puntos de experiencia (abreviado EXP). Si consigues suficientes EXP para llenar la barra de EXP que hay en la parte inferior de la pantalla, subirás de nivel. Esta subida te proporciona un punto de habilidad adicional, aumenta tus valores básicos de salud y daño, y también repone al instante tu salud y tu escudo. Subir de nivel es genial. Te gustará subir de nivel, y tu principal objetivo en Borderlands 2 será ganar tantos EXP como puedas.

## CRIATURAS PARA MATAR

Ahora que ya estás puesto en el arte de matar, te daremos algunos ejemplos de los diversos habitantes con los que te topará (y a los que inevitablemente masacrarás) durante tu periplo:

### BANDIDOS

Los lunáticos homicidas, violentos y mutantes que conforman los distintos clanes bandidos de Pandora son en realidad la mayor parte de la población de este planeta. Esto supondría un verdadero problema para la minoría menos psicópata de Pandora si los bandidos decidiesen dejar de matarse entre ellos (y a sí mismos) el tiempo suficiente para lograr hacer algo productivo.



### TOROSIMIOS

Estas criaturas de aspecto simiesco proliferan en los yermos helados de Pandora, donde emergen de sus madrigueras para vapullear salvajemente todo lo se cruza en su camino. Cuando no emplean su considerable tamaño y sus aún más considerables puños para triturar a sus presas, los torosimios arrojan rocas, bloques de hielo y básicamente cualquier objeto pesado que tengan a mano (o a zarpa).



### VARKIDS

Los varkids son una especie de insectos metamorfos que evolucionan a formas más avanzadas como reacción al peligro. Aunque en su estadio larval son pequeños y prácticamente inofensivos, un varkid adulto puede echar a perder el día del más avezado buscador de la Cámara. Por suerte, los capullos en los que se encierran para transformarse son muy vulnerables, y si se rompen, el varkid que contienen morirá.



### CRISTALISCOS

Estos mastodontes viven en las cuevas cristalinas que hay bajo la superficie de Pandora, royendo perezosamente los cristales de erido subterráneos. Pese a ser grandes, pesados y lentos, los cristaliscos tienen una resistencia casi absurda. Su único punto "débil" son los cúmulos de cristales protectores que hay en sus descomunales patas. Podrías intentar destrozarlos para hacer que la bestia se desplome... siempre y cuando no te dejes pisotear por ella.



### SKAGS

Hubo un tiempo en que los skags infestaban Pandora, hasta que fueron casi exterminados por los habitantes del planeta debido a su molesta tendencia a malherir a los viajeros incautos. Aún quedan cientos de miles de estas bestias pululando por las tierras yermas; lo único que pasa es que ahora no infestan tanto.





## VIAJAR POR EL MUNDO

Sin embargo, en el mundo de Pandora hay más cosas aparte de cargarte cosas, pillar botín y subir de nivel. También hay un montón de sitios estupendos que puedes visitar, y un reparto muy nutrido de personas interesantes esperando conocerte (¡y que no las mates!).

## DESPLAZAMIENTOS

En tu incansable búsqueda de cosas que matar o saquear, visitarás una amplia variedad de lugares distintos, cada uno con sus propios paisajes y, desde luego, espantosas monstruosidades para que las hagas papilla. Pandora es un mundo enorme, y *Borderlands 2* te llevará a muchos de sus extensos territorios. ¡Y a veces tendrás que visitarlos continuamente! Por suerte, dispones de varias opciones para recorrer el planeta, y lo que es más importante, para no perderte en él.

### MINIMAPA

Puede que sea pequeño, pero siempre estará ahí para ti. La flecha amarilla eres tú, la N indica el norte, y el icono con forma de rombo es adonde tienes que ir. Ah, y los puntitos rojos son los malos. A esos tienes que matarlos.

El minimapa solo muestra tu entorno inmediato, pero puedes consultar un mapa más grande en cualquier momento pulsando **M4**.



### VIAJE RÁPIDO

En todas las regiones principales de Pandora hay una estación Nuevo Tú de la corporación Hyperion conectada a una red de viaje rápido que se extiende por todo el planeta. Puedes usar cualquier estación Nuevo Tú con función de viaje rápido para transmitir tu cuerpo inmediatamente por vía digital a cualquier otra estación de viaje rápido que hayas activado, ¡y sin coste alguno! Si, bueno, está la cuestión moral de si realmente esta nueva reconstrucción digital tuya es la misma persona, ¡pero qué diablos! ¡Es un viaje muy rápido!

Las máquinas de viaje rápido también escanean automáticamente tu dispositivo ECHO y muestran las misiones disponibles en la ubicación de destino. Es una flagrante violación de tu intimidad, pero no negarás su utilidad.



## VEHÍCULOS

Incluso con el viaje rápido, recorrer Pandora a pie sería un verdadero coñazo. Por suerte, para eso están las estaciones de bus, que generan reconstrucciones digitales de vehículos para tu uso y disfrute personal. ¡Mola!

Para entrar en tu vehículo, acércate a uno de los asientos y pulsa **Q**. Los vehículos tienen varios asientos para llevar a otros buscadores de Cámara. Si estás solo, te puedes entretener cambiando de asiento pulsando **X**. Cuando te hartes eso, puedes bajarte del vehículo y seguir a pata pulsando **Q**.

Para conducir, centra la cámara en la dirección deseada y mueve el joystick izquierdo hacia delante para que el vehículo avance en esa dirección. Puedes pulsar **L2** para meter el turbo y salir disparado. Si crees que vas demasiado rápido, mantén **R2** para accionar el freno de emergencia. También puedes atacar con las armas del vehículo pulsando **R1** o **L1**.

**Disparar como copiloto:** si viajas en el asiento del copiloto, pulsa **R1** para apuntar y disparar con el arma que tienes equipada. O también puedes pulsar rápidamente **X** hasta que tu compañero te deje coger el volante.



## RECIBIR MISIONES

En tus viajes por Pandora, sin duda te topará con personas que querrán algo de ti. Si, sabemos que eres un buscador de la Cámara muy ocupado, pero no eres la espalda todavía a sus sollozantes súplicas. Si completas las tareas que te encomendarán presa de la desesperación, te recompensarán con EXP, dinero y hasta puede que más botín. ¡Y eso está muy bien!

Si encuentras a alguno de estos individuos con un signo de exclamación sobre la cabeza, habla con él pulsando el botón **Q**. Cuando oigas lo que tiene que decirte, pulsa **X** para aceptar el trabajo o **Q** para mandarlo a paseo.



## SITIOS A LOS QUE IR

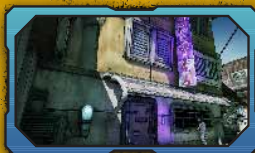
Estos son algunos de los parajes vacacionales que podrás visitar en Pandora:

### SANCTUARY

Sanctuary es la última ciudad libre de Pandora. Fundada por el antiguo buscador de la Cámara conocido como Roland y protegida por su varipinta tropa de invasores Carmesíes, Sanctuary representa el último baluarte de la resistencia contra la infame corporación Hyperion y su aún más infame líder, Jack el Guapo. También es un buen sitio para que los buscadores de la Cámara hagan acopio de armas y otros pertrechos, además de alguna que otra misión que puedan encomendar los pocos habitantes no homicidas del planeta.



**El mercado negro de Earl el Grillado:** el viejo y chiflado de Earl ha montado un tinglado clandestino en algún lugar de Sanctuary donde ofrece (a regañadientes) unidades de mejora de almacenamiento que aumentan la capacidad del inventario a cambio de cristales de erido. Pero no le digas a nadie de dónde las has sacado.



**El cofre dorado:** dentro de Pierce Station hay un misterioso cofre dorado que, según cuenta la leyenda, contiene armas fabulosas de un poder legendario. La pega está en que el único modo de abrirlo es usar llaves de oro, que únicamente se pueden conseguir a cambio de algo denominado "código Shift".



### HOGAR DEL CLAPTRAP

En lo más profundo del páramo helado de la región glacial de Pandora se encuentra el hogar del Claptrap, un santuario de calor y hospitalidad en el que todo viajero fatigado puede hallar refugio del cortante viento y el frío que cala los huesos. Ah, ¿a quién intentamos engañar? Este sitio es un vertedero en el que Jack el Guapo tira toda la basura que le sobra. El Claptrap se ha instalado aquí mientras perpetra su "venganza", y a buen hambre no hay pan duro.



### WILDLIFE EXPLOITATION PRESERVE

¿Qué pasa cuando se combina una gran cantidad de dinero con una gran cantidad de inmoralidad? La respuesta es la Wildlife Exploitation Preserve. Hyperion empleó sus cuantiosos fondos para crear lo que básicamente es una cámara de tortura de animales abierta las 24 horas, donde los "científicos" de Hyperion experimentan con la fauna de Pandora investigando los usos del erido y lo fuerte que aullan los skags cuando se les tortura (y para que lo sepas, aullan muy fuerte).



### OPPORTUNITY

¡Opportunity es la reluciente ciudad futurista de Hyperion! (Tú no estás invitado). Cuando Jack el Guapo os elimine a todos los buscadores de la Cámara y civilice las tierras fronterizas, toda Pandora será como Opportunity: brillante, limpia y segura, sin esa "libertad" que tanto lo afea todo.





## GENTE A LA QUE CONOCER

Estos son algunos de los interesantes personajes que conocerás en *Borderlands 2* y que no solo te ayudarán, sino que igual te encomiendan alguna que otra misión. Por lo menos no intentarán matarte, eso como mínimo. Probablemente. Pero no te prometemos nada.

### CLAPTRAP

Dado que Jack el Guapo mandó destruir toda la línea de robots modelo CL4P-TP, este pequeño asistente robótico es el último de su especie. ¡Por este motivo quiere ver muerto a Jack el Guapo casi tanto como tú! Su alma de robot arde en deseos de venganza, sangre y castigo. Y también le pirra bailar.



### MARCUS

Hay dos cosas que deberías saber sobre Marcus Kincaid, el mayor traficante de armas de Pandora. En primer lugar, siempre puedes confiar en que te venderá armas de fuego de primera calidad. Y en segundo lugar, no puedes confiar en él absolutamente para nada más. A Marcus solo le interesa el beneficio; mientras tengas intención de seguir matando gente y comprándole material, seréis los mejores amigos.



### SIR HAMMERLOCK

Sir Hammerlock es todo un caballero y un erudito que vino a Pandora para estudiar la fauna local. Y a la fauna pandorana no le hace mucha gracia que la estudien, lo que explica por qué la mitad de las extremidades de Sir Hammerlock son ahora de metal. Aun así, sus diversas heridas no han disuadido a Hammerlock de saciar su sed de conocimiento, y seguro que está dispuesto a pagar bien a quien esté dispuesto a ayudarlo con su investigación.



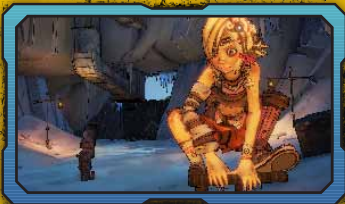
### SCOOTER

Como dijo un antiguo asesino de la lanza Carmesi: "Ni se te ocurra tocarle si alguna vez quieres volver a comer con las manos". Puede que huelga peor que una depuradora de aguas residuales, y vale que habla como si le hubieran golpeado repetidamente en la cabeza con una llave inglesa, pero Scooter es el mejor mecánico de Pandora. Si necesitas un vehículo, Scooter es tu hombre.



### TINA CHIQUITINA

Si alguna vez has estado desesperado por codearte con una chiflada de trece años experta en demolición, entonces A) deberían aislarte del resto de la sociedad y B) te va a encantar Tina Chiquitina. Tina es una vieja amiga de Roland y sus invasores Carmesíes cuyo talento para los explosivos solo se ve igualado por su afición por organizar merendolas imaginarias. Y monta unas merendolas de órdago.



## CONTROLA TUS COSAS

Pulsa **SELECT** para acceder a la pantalla de información personal de tu dispositivo ECHO. Puedes visualizar las distintas aplicaciones de gestión de tu ECHO pulsando **L1** o **R1**. Cuando quieras volver a pegar tiros, cierra la pantalla del dispositivo ECHO pulsando **○**.

## REGISTRO DE MISIONES

En tu registro de misiones figuran todas esas misiones tan importantes que has prometido cumplir a las buenas gentes de Pandora. Puedes visualizar las que has aceptado y comprobar los objetivos y detalles específicos de cada una, incluidas las recompensas molonas que obtendrás por terminirlas.

Puedes elegir a qué misión dedicar tu valioso tiempo pulsando **X**, y aplicar toda clase de filtros a la lista de misiones pulsando **△**. Lo mejor de todo es que puedes pulsar **R3** para ignorar las misiones que no quieras completar. Siempre puedes volver atrás y "designoriarlas", pero a veces está bonito limpiar la lista.

El registro de misiones también lleva la cuenta de tus EXP totales y de los que te faltan para subir de nivel. En realidad no es tan importante, aparte de ser totalmente importante.

## MAPA

A diferencia de su primo canijo y pequeñito, este pedazo de mapa muestra toda la región en la que te encuentras, además de los objetivos de tu misión activa y las máquinas expendedoras y otros puestos que hayas descubierto por el camino.

También cuenta con un bonito cursor de desplazamiento que puedes manejar con el joystick izquierdo para obtener más información sobre los elementos del mapa, además puedes crear un punto de ruta personal pulsando **X**. Activa la función de zoom pulsando **L2** o **R2**. Por último, puedes consultar la leyenda del mapa pulsando **△**.



## INVENTARIO

El inventario es donde se almacena todo el botín que encuentras. Lo más seguro es que te pases medio juego mirando esta pantalla. En la ventana principal se muestran los objetos que tienes equipados actualmente y todos los demás trastos que acarreas en la mochila.

Puedes seleccionar un objeto para compararlo con otros pulsando **○**, y para intercambiarlo por el objeto comparado pulsa **○** otra vez. También puedes inspeccionar objetos pulsando **△** y marcarlos como favoritos o basura pulsando **R3**. Si un objeto te parece chungo, suéltalo pulsando **△**. También puedes examinar tu mochila pulsando **L2** o **R2**.



## HABILIDADES

Ah, las habilidades. Esto ya son palabras mayores, colega. Cuando uses tu primer punto de habilidad en el nivel 5 para recibir tu alucinante habilidad de acción, podrás gastar todos los puntos de habilidad que ganes al subir de nivel para convertir a tu buscador de la Cámara en una máquina de matar aún mejor de lo que ya era.

Cada personaje tiene tres árboles de habilidad diferentes especializados en un estilo distinto a la hora de repartir estopa. Al principio solo tienes acceso al nivel de principiante de cada árbol de habilidades, pero por cada 5 puntos de habilidad que asignes a un árbol desbloquearás el siguiente nivel dentro del mismo. Ah, ¿ves esas habilidades que hay abajo del todo? Esas son las que más te interesan.

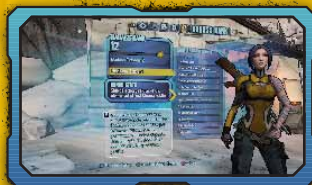


## RANGO DE CABRONAZO

A estas alturas todos sabemos que los buscadores de la Cámara son tios duros, pero el rango de cabronazo sirve para indicar lo duro que eres tú. Sí, tú, el jugador. El rango de cabronazo muestra tu rango de cabronazo actual (¿a que no lo veías venir?), así como tus progresos por aumentarlo. Para que tu rango de cabronazo suba debes completar desafíos, que también se indican convenientemente en esta pantalla.

Conforme aumente tu rango de cabronazo, ganarás códigos de cabronazo. Estos códigos se pueden canjear por una bonificación permanente a los atributos de todos tus buscadores de la Cámara. De todos y cada uno de ellos. ¿Tienes un Axton de nivel 17? Pues lo recibe.

¿Una Maya de nivel 27? También. ¿Que quieres hacerte un nuevo Cero? Pues nada, también lo recibe. Esto se sale tanto del juego que ni siquiera sabrás dónde termina el juego y dónde empiezas tú.





## CÓMO USAR LAS INSTALACIONES

Para ayudar a los viajeros de Pandora a hacer lo que sea que hacen, ciertos ciudadanos ilustres han establecido por todo el planeta una red de dispositivos de ayuda que proporcionan multitud de bienes y servicios. Constituyen el pináculo de la comodidad, siempre y cuando uno sobreviva al viaje para alcanzarlos (y suponiendo que aún funcionen).

### MÁQUINAS EXPENDEDORAS

¿Y qué haces con toda esa pasta que te pesa tanto en los bolsillos, y con los chismes sobrantes que guardas en la mochila? Pues para eso tienes las máquinas expendedoras. Activa cualquiera de ellas pulsando para echar un vistazo a los maravillosos artículos que ofrece. Si encuentras algo que te guste, pulsa para comprarlo. Antes de soltar la pasta puedes pulsar para comparar el artículo con otro que tengas en tu inventario, que se ve que a ti no hay quien te time. Puedes pulsar para vender objetos de tu inventario o volver a comprar los que hayas vendido por error. Pero nada de devoluciones: aquí no nos dedicamos a la beneficencia.

Cada máquina expendedora vende objetos distintos. Si buscas algo concreto, utiliza la máquina adecuada:

**MUNICIONES MARCUS:** Municiones Marcus solo vende armamento de calidad a precios ligeramente inferiores al atraco a mano armada.

**DEPÓSITO DE MUNICIÓN:** ¿andas escaso de munición? Déjate las pelotas en esta máquina y tus armas siempre dispararán la máxima calidad.

**MEDICAMENTOS DEL DOCTOR ZED:** el doctor Zed pone a tu disposición todos los escudos y frascos de salud instantánea que necesites para no morir tan a menudo.

### ESTACIONES NUEVO TÚ

Las estaciones Nuevo Tú de Hyperion escanean y almacenan de forma automática los datos de tu estructura molecular siempre que pasas junto a una de ellas, lo quieras o no. Pero seguramente sí lo quieras, porque cuando caigas víctima de los despiadados habitantes de Pandora (que caerás), la última estación Nuevo Tú por la que hayas pasado generará al instante una reconstrucción digital de tu cuerpo a cambio de una módica tarifa.

**VIAJE RÁPIDO:** las principales estaciones Nuevo Tú de cada zona están conectadas a la red de viaje rápido de Pandora. Activa una estación de viaje rápido para generar al instante una reconstrucción digital de tu personaje en cualquier otra estación por la que haya sido escaneado.



### PANELES DE RECOMPENSAS

Por si los habitantes de Pandora no te endilgan suficientes misiones, siempre te quedará el panel de recompensas, donde la gente cuelga peticiones aún más insólitas cuando no se pueden tomar la molestia de salir en busca de alguien que les quiera ayudar.

Usar un panel de recompensas es muy parecido a aceptar una misión de un personaje. Activa un panel para visualizar las misiones disponibles; pulsa para aceptar una misión o para pasar del tema.



### ESTACIONES DE BUS

Las estaciones de Scooter generan reconstrucciones digitales de sus vehículos personalizados, diseñados específicamente para los rigores del terreno de Pandora. Todos y cada uno de ellos están fuertemente armados y acorazados, y además vienen en una amplia gama de colores.

Pulsa en una estación de bus para abrir la pantalla de personalización del vehículo. En ella podrás escoger el vehículo que quieres crear, las armas con que lo equiparás y los bonitos colores con los que quieres pintarlo. ¡Cuando hayas acabado, dale a "Generar vehículo" para que aparezca tu belleza rodante y llévate a dar una vuelta!

Si alguna vez pierdes tu valioso vehículo, o si algún colega se lo lleva y te deja tirado, también puedes usar una estación de bus para teletransportarte a cualquier asiento disponible al instante.



### MÁQUINAS DE CAMBIO RÁPIDO

Accede a una máquina de transformación personal de cambio rápido pulsando para alterar tu aspecto, ropa, nombre o cualquier otra cosa. ¡Es como crear un Nuevo Tú sin los inconvenientes que acarrea la muerte y posterior reconstrucción digital!

Puedes modificar tus rasgos faciales con distintas cabezas y adoptar otro aspecto mediante los diferentes modelos disponibles. Al ganar rangos de cabronazo desbloquearás nuevas opciones de personalización para el cambio rápido; también las puedes conseguir como botín en Pandora. Cada personaje tiene un montón de opciones, y sabes bien que las quieres conseguir todas.



## ÚNETE A TUS AMIGOS

Aunque por separado ya son lo bastante duros, los buscadores de la Cámara no deberían afrontar por sí solos los peligros de Pandora. Forman parte de un equipo: sumamente explosivo y disfuncional, pero un equipo después de todo. ¡Así que ya puedes buscarte algunos compañeros!

## JUEGO COOPERATIVO

Hay varias cosas que debes tener presente cuando juegues con otros buscadores de la Cámara. En primer lugar, cuanta mayor sea la concentración de buscadores de la Cámara, más se cabrea Pandora, y en consecuencia generará mayor cantidad de criaturas chungas para acabar con todos vosotros. Tenéis que trabajar en equipo para sobrevivir. ¿Lo recordarás? Por otro lado, cuanto más grande, más chungu y más cabronaza sea la criatura, mayor cantidad y calidad tendrá el botín que suelte al morir, así que merece la pena.



## TRABAJANDO EN EQUIPO

Los buscadores de la Cámara que cooperan no acaban convertidos en comida para skag. Cada personaje tiene varias habilidades que potencian, protegen y curan a sus compañeros de equipo, y hasta pueden dar pie a unos combos en equipo alucinantes. Incluso te puedes equipar con modificadores de clase que otorguen bonificaciones a todo el grupo, si te coge el día caritativo.

Desde luego, si un camarada buscador cae en combate, podrás rescatarlo corriendo a su lado y manteniendo pulsado **[Z]** durante unos segundos. Le habrás salvado el pellejo (literalmente), y esa sensación de realización personal te acompañará durante días.

**Información de compañeros de equipo:** cuando juegas con otros buscadores de la Cámara, sus nombres, niveles, salud y escudos aparecerán en tu pantalla. Así sabrás si tus compañeros están contra las cuerdas y podrás acudir en su ayuda. Recuerda: ¡la seguridad es lo primero! ¡La tuya sobre todo!



## TRUEQUES JUSTOS

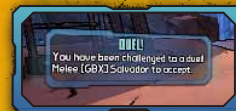
Los buscadores de la Cámara que pertenecen a un mismo equipo pueden intercambiarse objetos de equipo y dinero en la pantalla de intercambio de sus dispositivos ECHO. Acércate a otro buscador de la Cámara y mantén pulsado **[O]** para abrir esta pantalla. Puedes trasladar objetos desde tu inventario a la ventana de intercambio y luego pulsar el botón "[Cambiar]" para cerrar el trato.



## BUSCANDO PELEA

Si no te sientes especialmente colaborativo, puedes golpear a otro buscador de la Cámara pulsando **[R3]** para desafiarlo a un duelo "amistoso". El duelo terminará cuando uno de los dos jugadores abandone la zona o se quede sin salud.

**Subir la apuesta:** si quieres hacerlo más... interesante, puedes usar la ventana de intercambio para apostar dinero y objetos por el resultado del duelo.



## PlayStation®Network

Un máximo de cuatro buscadores de la Cámara pueden unir sus fuerzas en línea a través de PlayStation®Network. Para crear y unirse a partidas en línea debes tener una cuenta Sony Entertainment Network.

## PANTALLA DIVIDIDA

Conecta un segundo mando e inicia sesión con un perfil de jugador para disfrutar de la trepidante acción de una partida de 2 jugadores en un mismo sistema a pantalla dividida. Las partidas de pantalla dividida pueden jugarse en línea con otros jugadores conectados a través de PlayStation®Network. El segundo jugador puede abandonar la partida en cualquier momento pulsando **[O]** en el menú principal.

## RED LOCAL

Conecta un máximo de cuatro sistemas PlayStation®3 mediante una red de área local para jugar partidas con hasta cuatro jugadores sin necesidad de conectarlos a PlayStation®Network.

## OPCIONES DE RED

Pulsa **[O]** en el menú principal o en el menú de pausa para abrir el menú de opciones de red.

**SOLO AMIGOS:** solo podrán unirse a tu partida quienes figuren en tu lista de amigos de PlayStation®Network.

**SOLO POR INVITACIÓN:** solo podrán unirse a tu partida los jugadores que hayan recibido una invitación tuya.

**PÚBLICA:** cualquiera podrá unirse a tu partida.

**LAN:** para jugar en una red de área local (LAN).

**DESCONECTADO:** nadie podrá unirse a tu partida en red. La función de multijugador con pantalla dividida sigue estando disponible.



## CONFIGURACIÓN DE OPCIONES

Accede al menú de opciones desde el menú principal o desde el menú de pausa para toquetear todos esos botoncillos y marcadores.

### JUEGO

**MENSAJES DE AYUDA:** los mensajes de ayuda te enseñan los matices de la mecánica de *Borderlands 2*.

**AYUDA AL APUNTAR:** si activas la ayuda al apuntar, tu punto de mira se centrará en los blancos a los que apuntes.

**SOLICITUDES DE DUELO:** indica si aceptas propuestas de duelo de otros jugadores.

**ALTERNAR APUNTADO:** activa la mira con una única pulsación de botón, en vez de mantener pulsado un botón.

**ALTERNAR AGACHADO:** indica si prefieres agacharte con una única pulsación de botón, en vez de manteniendo pulsado un botón.

**ROTACIÓN DE MINIMAPA FIJA:** decide si el minimapa gira alrededor del indicador de tu jugador o si tu indicador gira dentro del minimapa.

**GIRO DE OBJETOS:** ajusta el sistema de control para inspeccionar objetos de tu inventario.

**FIJAR LA CÁMARA AL FRENAR:** enfoca la cámara hacia donde está orientado tu vehículo cuando haces un derrape.

**USAR CONDUCCIÓN INVERSA EN MARCHA ATRÁS:** si das marcha atrás en el coche, este girará hacia donde estás mirando, en lugar de en el sentido contrario.

**INTERCAMBIO:** indica si quieres que los demás personajes puedan iniciar intercambios contigo.

**CENSURA:** activa o desactiva las tripas y los desmembramientos.

**FURIA GUNZERKER AUTOMÁTICA:** invierte los controles con el Gunzerker, de modo que el disparo principal accione el arma izquierda en vez de la derecha.

### SONIDO

**VOLUMEN DE LA MÚSICA:** si la música es el combustible de *Borderlands 2*, que siga sonando.

**VOLUMEN DE LOS EFECTOS DE SONIDO:** ajusta el volumen de los disparos, los pasos, etc.

**VOLUMEN DE DIÁLOGOS:** ajusta el volumen de la voz de los personajes.

**SUBTÍTULOS:** indica si quieres que aparezcan subtítulos de los diálogos en la parte inferior de la pantalla.

**EXPRESIONES DE JUGADOR:** activa o desactiva las bromas y comentarios de los personajes jugadores.

### VÍDEO

**BRILLO:** haz que el juego se vea más brillante o más oscuro.

**ORIENTACIÓN DE LA PANTALLA DIVIDIDA:** divide la pantalla por la mitad, ya sea horizontal o verticalmente, durante partidas de pantalla dividida.

**LÍMITE HORIZONTAL DE INTERFAZ:** define dónde se muestran los elementos de la interfaz horizontalmente.

**LÍMITE VERTICAL DE INTERFAZ:** define dónde se muestran los elementos de la interfaz verticalmente.

**OSCILACIÓN DE INTERFAZ:** indica si el menú de la partida puede oscilar adelante y atrás en el mundo del juego.

### MANDO

**INVERTIR VISTA:** invierte los controles para mirar arriba y abajo.

**INVERTIR GIRO:** invierte los controles para girar a izquierda y derecha.

**INVERTIR MOVIMIENTO:** invierte los controles para moverte adelante y atrás.

**INVERTIR DESPLAZAMIENTO LATERAL:** invierte los controles para desplazarte lateralmente a izquierda y derecha.

**SENSIBILIDAD DE EJE X:** ajusta la sensibilidad del mando hacia izquierda y derecha.

**SENSIBILIDAD DE EJE Y:** ajusta la sensibilidad del mando hacia arriba y abajo.

**VIBRACIÓN POR DISPARO:** activa o desactiva la vibración del mando cuando disparas un arma.

**VALORES PREDEFINIDOS DEL MANDO:** escoge la configuración de joysticks y botones del mando de entre una lista de opciones predeterminadas.

## CRÉDITOS

**Borderlands 2 ha sido creado y desarrollado por Gearbox Software.**

### GEARBOX SOFTWARE SON...

Awais Ahmed  
Daniel Algood  
Robert Anderson  
John Anderson  
John Antal  
Raul Aparicio  
Aaron Apgar  
Matthew Armstrong  
Bjarni Arnason  
Erik Avalos  
David Avery  
Stephen Bahl  
Ray Barham  
James Barnett  
Tris Baybayan  
Kyle Beasley  
Brian Bekich  
Dalton Boutte  
Chris Brock  
Jeffrey Broome  
Anthony Burch  
Brian Burleson  
Ruben Cabrera  
Wade Callender  
Mike Carlson  
Mike Carlyle  
James Cart  
Sean Cavanaugh  
Matt Charles  
Andrew Cheney  
Christine Choate  
Jacob Christopher  
Jennifer Chung  
Stephen Cole  
Jeramy Cooke

Brian Cozzens  
Peter Dannenberg  
Trey Davenport  
Joshua Davidson  
Mike Davis  
Patrick Deupree  
Erik Doescher  
Ben Donges  
Kevin Duc  
Erin Dudley  
James Dwyer  
Fredric Echols  
David Eddings  
Don Eubanks  
Hector Fajardo  
Chris Faylor  
Manuel Fernandez  
Ryan Fields  
David Fisk  
Rich Fleider  
Adam Fletcher  
Zach Ford  
Jasper Foreman  
Mark Forsyth  
Brent Friedman  
Brian Fuller  
Danny Gardner  
Ben Gettleman  
Steve Gibson  
Evan Gill  
James Gilligan  
Maarten Goldstein  
Chris R. Guthery  
Dia Hadley  
Shaylyn Hamm

Ryan Heaton  
Philip Hebert  
Rob Heironimus  
Paul Hellquist  
Jonathan Hemingway  
Brent Hollon  
Sloan Hood  
Stephen Houchard  
James Houchen  
Comb Hua  
Richard Huenink  
Jimmie Jackson  
Brad Jacobs  
Josh Jeffcoat  
Skyler Jermy  
Richard Jessup  
Neil Johnson  
Stacie Johnston  
Steven Jones  
Scott Kester  
Damian Kim  
Kyle King  
Charles Kostick  
James Lee  
Justin Lightfoot  
Matt Link  
James Lopez  
Jeff Macfee  
Jeffrey Mahmoudi  
Brian Martel  
Adam May  
David May  
Curry McKnight  
Ryan Medeiros  
Ryan Metcalf

Drew Mobley  
John Mulkey  
Aaron Nations  
Jason Neal  
Chris Neeley  
Paul Nettle  
Mike Neumann  
Tu Nguyen  
Shannon Norton  
Ricky Oh  
Josh Olson  
Nate Overman  
Shane Paluski  
Wes Parker  
Kevin Penrod  
Ben Perkins  
Nick Peterson  
Mark Petty  
Hung Pham  
Chris Pickett  
Randy Pitchford  
Kyle Pittman

Rick Porter  
Stephanie Puri  
Sean Reardon  
Josh Rearick  
Jason Reiss  
Ashley Rochelle  
Kelly Romeo  
Brian Roycewicz  
Jim Sanders  
Robert Santiago  
Jett Sarrett  
Keith Schuler  
Chase Sensky  
Eric Sexton  
Darron Shaffer  
Clay Shanks  
Carl Shedd  
Jason Shields  
Jimmy Sieben  
Leo Sieben  
Brad Sierzega  
Ryan Smith

Jasen Sparacino  
Steven Strobel  
Matias Tapia  
Aaron Thibault  
Brian Thomas  
Graeme Timmins  
Greg Vanderpool  
Randy Varnell  
Raison Varner  
Scott Velasquez  
Taku Wanifuchi  
Mike Wardwell  
Michael Weber  
Tim Welch  
Jennifer Wildes  
Hayley Williamson  
Nicholas Wilson  
Lori Wilson  
Lorin Wood  
Kanon Wood  
Hunter Wright  
David Ziman

### GEARBOX SOFTWARE DESEA DAR LAS GRACIAS A LOS SIGUIENTES MIEMBROS DEL EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD

Parker Amos  
Josh Ball  
Uriah Belleto  
Brian Bentley  
Christopher Black  
Paul Burt  
Elizabeth Chao  
Leigh-Ann Cox  
Kandis Daniel  
Seth DeKrey  
Justin DeLiberis  
Jeff Doering  
Steven Fast

Patrick Fenn  
Daniel Finnegan  
Chris Francis  
Wes Girdler  
Jeff Giron  
Ell Hamilton  
Michael Hayes  
Andrew Hoffman  
Kirsten Kahler  
Nick Kaun  
Jesse Kirstein  
Lilith Lindwall  
Casey McLauchlin

Mike McVay  
Jeffrey Mitchell  
Cameron Ovandipour  
Gilberto Perez  
Bradley Rohr  
Tim Roth  
Eric Shaddix  
Brett Simmons  
Gabriel Simon  
Tracie Takatani  
Jasmine De Vore  
Josh White  
Al Wood



## GEARBOX SOFTWARE DESEA DAR LAS GRACIAS A LOS SIGUIENTES INDIVIDUOS Y ESTUDIOS POR SU CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE BORDERLANDS 2

Anthony Adamo  
Parker Amos  
Mike Athey  
Allison Berryman  
Brian Bertrand  
Logan Blackburn  
Brock Brown  
Ryan Brown  
Paul Burt  
Charles Busby  
Joe Campolo  
Tyler Carson  
Geoff Case  
Richard Cowgill  
Jarred Cox  
James Crosby  
Carey Davenport  
Chase Dimick  
Eric Driensky  
Tommy Eubanks  
Meredith Eymann  
Robert Froment  
Robert Gaither  
Darby Hadley  
Joshua Hall  
Justin Hall  
Collins Hatley  
Rebecca Heineman  
Chris Helton  
Sean Hollomon  
Ales Horak

Michael Howell  
Simon Hurley  
Dionne Jones  
Kirsten Kahler  
Nick Kaun  
Alessandro Kitchener  
Korri Kopsi  
Chris Krueger  
Jesper Kyd  
Mac Lachmann  
Elizabeth Lambert  
Jesse Lemons  
Lilith Lindwall  
Leighton Luckey  
Michael Macleod  
Cameron Mask  
Chad Mauldin  
Kale Menges  
Jeffrey Mitchell  
Shane Nakamura  
Michael Nestick  
Eric Norris  
Wouter van Oortmerssen  
Matt Overfield  
Clayton Pace  
Stephen Palmer  
Matthew Patterson  
Matt Peatrowsky  
Daniel Pirkle  
Travis Poppenhusen  
PJ Putnam

John Roberts  
Ken Ross  
Darrell Rowden Jr.  
Patrick Sanchez  
Martin Sawkins  
Anthony Scales  
Warren Schultz  
Eric Shaddix  
Greg Silva  
Robert Simon  
Connor Sims  
Aaron St.Goddard  
Matthew Stock  
Jennifer Tidwell  
Royce Turner Jr.  
Kyle Umbenhower  
Alexander Vrana  
Tim Wilson  
Neal Winter  
Addison Ziegler  
  
3Point Studios  
Liquid Development  
Okatron 5000  
Pole Position  
Sascha Dikiciyan & Cris Velasco  
Shadows In Darkness  
Thompson & Knight  
Tim Ackermann, Esq.  
Virtuos Holdings Ltd.

## GEARBOX SOFTWARE DESEA DAR LAS GRACIAS A LOS SIGUIENTES MÚSICOS E INTÉRPRETES QUE HAN COLABORADO CON BORDERLANDS 2

**Alexis Tipton**  
Molly Barrow  
Tamara Freeborn  
  
**Andy Chandler**  
Dispersión de merodeador

**Anthony Burch**  
Doble de Jack el Guapo  
  
**Ashly Burch**  
Arma molesta/Arma maldita  
Tina Chiquitina

**Barry Yandell**  
Carlo el bandido  
Bandido maldito  
Erik Franks Fink  
Pinchito  
Kanon Algood  
Loggins  
Otis el bandido  
Tapón  
Corporación Torgue  
Tío de los dardos

**Brina Palencia**  
Daisy  
Gustav Yngelmo  
Heller Moxi  
Joven ánge

**Bruce DuBose**  
Marcus  
O'Canter  
Robb Claymore

**Bryan Massey**  
Barlo Gutter  
Capitán Cabrera  
Buche

**Chad Cline**  
Michael Mamaril

**Charlie Campbell**  
Brewster  
Dino  
Viernes  
Heaton  
Horace  
Perro Rabioso  
Vejestorio  
Bandido sarcástico  
Rata de túnel

**Cherami Leigh**  
Veanna Granlund  
Kellis Morrison  
Norico Sullivan

**Chris Bevins**  
Merodeador bobo

**Chris Burnett**  
Merodeador asesino

**Chris Cason**  
Mal  
Carajeta  
Winters  
Yanier

**Chris Rager**  
Crank el goliat  
Perito  
Goliat  
Tío borde  
Torgue

**Christopher Sabat**  
Bandido  
Bandido 2  
Bandido 3  
Consoleitor 5000  
John Scribbles  
Teniente coronel de helicópteros  
espaciales  
Radio Carmesi  
Van Owen

**Chuck Huber**  
Mensajero  
Barlo Gutter  
Bandido siniestro  
Ennis Gutter  
Hacksaw Moore  
Hark Gutter  
Presidente de Hyperion  
Merodeador destripador  
Cerilla  
Mick Zaford  
Aplaudidor sarcástico  
Shin Gutter  
Ulysses

**Colleen Clinkenbeard**  
Lilith  
Patricia Tannis

**Cris George**  
Tío de los dardos  
Shiv Cranton  
Bandido Tajo  
Ciudadano

**Dameon Clarke**  
Jack el Guapo  
Oficial Friedman

**Daniel Penz**  
Hunter Hellquist  
Viejo Slappy  
Corporación Tiedore

**David Eddings**  
Claptrap  
T. K. Baha

**Eric Vale**  
Bandido 2  
Bandido 3  
Bum-bum  
Gar  
Ingeniero de Hyperion  
Robot de Hyperion  
McNally Mortero  
Will el bandido  
Portero Zaford

**Ian Sinclair**

Vehículo de bandido  
Sectario del Halcón de fuego  
Jimbo Hodunk

**J. Michael Tatum**

Bandido Hodunk  
Sir Hammerlock

**Jamie Marchi**

Ellie  
Rox Shepard  
Sam

**Jason Douglas**

Buitre

**Jason Liebrecht**

Mordecai

**Jennifer Greene**

Ángel

**Jeremy Inman**

Machaca  
Jang  
Taggart el cazador

**Jim Foronda**

Dahl  
Kai

**Joel McDonald**

Capitán Flynt  
Jim  
Tector Hodunk

**John Swasey**

Churrasco  
Salvador

**Jonathan Brooks**

Bandido  
Nómada

**Josh Grelle**

Schmitz  
Tío de los dardos 2  
Dave  
Lee

**Kent Williams**

Gurgel  
Incinerador Clayton  
Sujeto de prueba masculino  
Asesino  
Reiss  
Papá de Tina Chiquitina  
Voz robótica de la mina

**Leah Clark**

Ellen Hayle  
Lindy  
Bernarda la Petarda  
Felicia Impudicia

**Luci Christian**

Niño  
Gaige  
Hera Claymore  
Laney  
Una

**Lydia Mackay**

Doctora Samuels  
Harchek  
Maliwan  
Syble Jentz

**Lynne Rutherford**

Corporación Hyperion  
Voz femenina de Hyperion

**Marcus Lloyd**

Roland

**Marcus Mauldin**

Brick

**Mark Petty**

Bandido  
Moblely

**Mark Stoddard**

Jakobs  
Mavis  
Vladof

**Martha Harms**

Maya

**Mike McFarland**

Lider Rata

**Mike Turner**

Cero

**Mike Neumann**

Enano  
Scooter  
Tío de los dardos 3

**Monica Rial**

Arma de culpabilidad  
Tediore

**Newton Pittman**

Rata

**R Bruce Elliott**

Hodunk cargado de alcohol  
Maquinista  
Lance Scapelli  
Señor Blake  
Viejo prospector  
Papá B

**Raison Varner**

Constructor de Hyperion  
Estibador de Hyperion  
Bandido psicópata 2

**Randy Pitchford**

Earl el Grillado

**Ric Spiegel**

Zed  
Papá de Tina Chiquitina

**Rob McCollum**

Axton

**Scott Freeman**

Carson  
Ayudante Winger  
Paciente  
Ruben Sexton  
Sancho Cushman

**Sonny Strait**

Estibador 1340  
Ingeniero médico  
Psicópata  
Rocko

**Stephanie Young**

Sheriff de Lynchwood  
Señora Leech

**Sue Birch**

Helena Pierce  
Madre  
Sam

**Tasia Munoz**

Bardo  
Karima  
Penny  
Oficial de seguridad Booth

**Todd Haberkorn**

Moorin  
Cantante insoportable  
Un notas  
Tran Concelmo  
Wilhelm

**Wendy Powell**

Jim-Jim  
Mamá de Tina Chiquitina

**Zach Bolton**

Bandido Hodunk  
Robot de Hyperion  
O'Canter  
Pirotecnico  
Robb Claymore

TODA REFERENCIA A EVENTOS, PERSONAS, LUGARES O ENTIDADES EN ESTE PRODUCTO ES PURA FICCIÓN Y NO REPRESENTA NINGÚN EVENTO, PERSONA, LUGAR NI ENTIDAD REALES. GEARBOX NIEGA TODA SIMILITUD CON EVENTOS, PERSONAS, LUGARES O ENTIDADES REALES; EN CASO DE DARSE, TALES SIMILITUDES SON INVOLUNTARIAS Y FORTUITAS.

**PUBLICADO POR 2K GAMES**

**2K Games es una división de 2K, un sello de publicación de Take-Two Interactive Software, Inc.**

**2K PUBLISHING****Presidente**

Christoph Hartmann

**Consejero delegado**

David Ismailler

**Vicepresidente sénior, desarrollo de producto**  
Greg Gobbi

**Director de desarrollo de producto**  
John Chowanec

**Director sénior, desarrollo de producto**  
Kate Kellogg

**Productor sénior**  
Melissa Miller

**Productores asociados**  
Chris Thomas  
Karl Unterholzner  
Shawn Watson  
Andrew Dutra

**Ayudantes de producción**

Dave Blank  
Anton Maslennikov  
Tom Drake  
Scott James  
Ben Holschuh

**Asistencia de producción adicional**  
**Productor sénior**

Lulu LaMer

**Director de tecnología**  
Jacob Hawley

**Arquitecto de sistemas online**  
Louis Ewens

**Ingeniería online**  
Adam Lupinacci

**Directores de producción creativa**  
Jack Scalici  
Chad Rocco

**Responsable de producción creativa**  
Josh Orellana

**Coordinador de operaciones del área pública**  
Ben Kvalo

**Vicepresidente sénior de marketing**  
Sarah Anderson

**Vicepresidente de marketing**  
Matt Gorman

**Vicepresidente de marketing internacional**  
Matthias Wehner

**Coordinador del proyecto sénior**  
Kelly Miller

**Coordinador asociado del proyecto**  
Phil McDaniel

**Director de relaciones públicas, Estados Unidos**  
Ryan Jones

**Responsable de relaciones públicas**  
Brian Roundy



**Coordinadora de relaciones públicas**  
Jenniffer Heinser

**Dirección de producción publicitaria**  
Jackie Truong

**Dirección artística, publicidad**  
Lesley Zinn Abarcar

**Diseñador gráfico junior**  
Christopher Maas

**Director de la web**  
Gabe Abarcar

**Diseñador de la web**  
Keith Echevarria

**Director de comunidad, multimedia y atención al consumidor**  
Tom Bass

**Coordinador de la comunidad senior**  
Greg Laabs

**Coordinadores de la comunidad**  
David Eggers  
Sasha de Guzman

**Ayudante de producción publicitaria**  
Ham Nguyen

**Responsable de producción gráfica**  
J. Mateo Baker

**Editor de gráficos**  
Kenny Crosbie  
Jeff Spoonhower

**Editor de gráficos asociado**  
Michael Howard  
Doug Tyler

**Coordinador del proyecto de marketing**  
Renee Ward

**Vicepresidente de desarrollo empresarial**  
Kris Severson

**Vicepresidente del departamento legal**  
Peter Welch

**Director de operaciones**  
Dorian Rehfield

**Director de investigación y planificación**  
Mike Salmon

**Licencias/Especialista de operaciones**  
Xenia Mul

**Responsable de publicidad y relaciones con socios**  
Dawn Burnell

**Ayudante de coordinación y relaciones con socios**  
Josh Villoria

**Ayudante de publicidad**  
Rebecca Euphrat

## **CONTROL DE CALIDAD DE 2K**

**Vicepresidente de control de calidad**  
Alex Plachowski

**Responsable de pruebas del control de calidad (proyectos)**  
Eric Zala

**Coordinador de pruebas del control de calidad (equipo de asistencia)**  
Alexis Ladd

**Jefe de pruebas (equipo de asistencia)**  
Doug Rothman  
Michelle Halevi  
Ryan Hadden  
Pele Henderson  
Kyle Hertz  
Brian Hibbard  
Jeff Higgins  
Robert Hornbek  
Meghan House  
Dasha Jantzen  
Alex Jimenez  
Robert Klempner  
Davis Krieghoff

**Probadores senior**  
Stephen "Yoshi" Florida  
Shant Boyatzian  
Ruben Gonzalez  
Josh Lagerson  
Matt Newhouse  
Marc Perret  
Justin Waller

## **Equipo del control de calidad**

Jason Berlin  
Dustin Carey  
John Dickerson  
Keith Doran  
Jeffrey Schrader  
Athena Abdo  
Christine Adams  
Nick Avina  
J.D. Bergman  
Angela Berry  
Dale Bertheola  
Danny Boehm  
Justin Bonaccorso  
David Boyd  
Glenn Boyd  
Kara Boyd  
Vai Cain  
Paul Carrion  
Jon Castro  
Alex Chaudhry  
Chad Cheshire  
Alex Coffin  
Adam Cruz  
Emma Dixie  
Ashley Fountaine  
Stuart Fullerton  
Carlos Garcia  
Rodolfo Garcia  
Andrew Garrett  
Josh Glover  
Peter Goepfinger  
Sylvester Green  
Lauren Hacaga  
Michelle Halevi  
Ryan Hadden  
Pele Henderson  
Kyle Hertz  
Brian Hibbard  
Jeff Higgins  
Robert Hornbek  
Meghan House  
Dasha Jantzen  
Alex Jimenez  
Robert Klempner  
Davis Krieghoff

Daniel Kurtz  
Bill Lanker  
Gabriel Loza  
Francisco Ludena  
Andrew Mantilla  
Patrick McDonnell  
Rob Mercado  
Tony Monteverde-Talarico  
Adrian Montoya  
Chris Morgan  
Deana Mundell  
Obed Navas  
Luis Nieves  
Colin Overholt  
Tom Park  
Cody Paterson  
Johnny Pease  
Laura Portner  
Nick Pylvanaianen  
Joseph Ros  
Noah Ryan-Stout  
Mark Sagun  
Enrique Sanchez  
Sergio Sanchez  
Dylan Santizo  
William Schoonover  
Jared Shipp  
Kevin Skorz  
Ann Smith  
Jake Spigno  
Josh Thomas  
Jeremy Thompson  
Ronald Tolle  
Joel Youkhanna  
Michael Weiss  
Alex Weldon  
Luke Williams  
Jessica Wolff

## **2K INTERNATIONAL**

**Coordinador general**  
Neil Ralley

**Coordinador de marketing internacional**  
Sian Evans

**Coordinador del proyecto internacional**  
Yvonne Dawson

**Director senior de relaciones públicas internacionales**  
Markus Wilding

**Ayudante del coordinador de relaciones públicas internacionales**  
Sam Woodward

**Ayudante ejecutivo de relaciones públicas internacionales**  
Megan Rex

**Coordinador de marketing digital internacional**  
Martin Moore

## **DESARROLLO DE PRODUCTO DE 2K INTERNATIONAL**

**Productor internacional**  
Mark Ward

**Coordinadora de localización**  
Nathalie Mathews

**Ayudante de la coordinadora de localización**  
Arsenio Formoso

## **Equipos de localización externos**

Around the Word  
Synthesis International Sri  
Synthesis Iberia  
Code Entertainment GmbH  
Herramientas de localización y asistencia por cortesía de XLOC Inc.  
**CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL**

**Supervisor de control de calidad**  
José Miñana

**Ingeniero de masterización**  
Wayne Boyce

**Técnico de masterización**  
Alan Vincent

**Jefe de proyecto del control de calidad de la localización**  
Karim Cherif

**Jefes del control de calidad de la localización**  
Luigi Di Domenico  
Oscar Pereira

**Técnicos de control de calidad senior de la localización**  
Florian Genthon  
Fabrizio Mariani  
Jose Olivares  
Elmar Schubert

**Técnicos de control de calidad de localización**  
Andrea De Luna Romero  
Carine Freund  
Chau Doan

Christopher Funke  
Cristina La Mura  
Dimitri Gerard  
Enrico Sette  
Harald Raschen  
Javier Vidal  
Pablo Menéndez  
Sergio Accettura  
Stefan Rossi

**Design Team**  
James Crocker  
Tom Baker

**Equipo de 2K International**  
Agnès Rosique  
Ben Lawrence  
Ben Secombe  
Bernardo Hermoso  
Dan Cooke  
Diane Freitag  
Dominique Connolly  
Erica Denning  
Jan Sturm  
Jean-Paul Hardy  
Jesus Sotillo  
Lieke Mandemakers  
Matt Roche  
Olivier Troit  
Richie Churchill  
Sandra Melero  
Simon Turner  
Solenne Antien  
Stefan Eder

## Operaciones internacionales de Take-Two

Anthony Dodd  
Martin Alway  
Nisha Verma  
Phil Anderton  
Robert Willis  
Denisa Polcerova

## 2K ASIA

Director de publicidad  
en Asia  
Karen Teo

Coordinador de publicidad  
en Asia  
Diana Tan

Coordinador del proyecto  
en Asia  
Chris Jennings

Coordinador de publicidad  
en Japón  
Takahiro Morita

Coordinadora de  
localización  
Yosuke Yano

Operaciones de Take-Two  
en Asia  
Eileen Chong  
Veronica Khuan  
Chermaine Tan  
Fumiko Okura

Desarrollo empresarial de  
Take-Two en Asia  
Julian Corbett  
Andrew Donovan  
Ellen Hsu  
Henry Park  
Satoshi Kashiwazaki

Fox Studios  
Rick Fox  
Keith Fox

## CONTROL DE CALIDAD DE 2K EN CHINA

Coordinador del control de  
calidad  
Zhang Xi Kun

Supervisor de control de  
calidad  
Steve Manners

Jefe de pruebas  
Shen Wei

Equipo del control de  
calidad  
Chu Jindan  
Liu Yang  
Zhang Qi Nan  
Zhao Xiao Xu  
Li Heng  
Gou Wen Jie

## Agradecimientos

especiales  
Merja Reed  
Rick Shawalker  
Daisy Amescua

Lori Durrant  
Travis Rowland  
Chris Jones  
Eric Lane  
Todd Ingram  
Pedro Villa  
Jordan Katz

David Cox  
Equipo de ventas de Take Two  
Equipo de ventas digitales de  
Take Two  
Equipo de canales publicitarios  
de Take-Two  
Siobhan Boes  
Hank Diamond

Alan Lewis  
Daniel Einzig  
Christopher Fiumano  
Pedram Rahbari

Jenn Kolbe  
Trailer Park  
g-NET  
Access PR  
KD&E  
Big Solutions  
Gwendoline Oliviero  
2K IS Team  
Seth Krauss  
Greg Gibson  
Equipo legal de Take-Two  
Jonathan Washburn  
David Boutry  
Ryan Dixon  
Juan Chavez  
Gail Hamrick  
Sharon Hunter  
Michelle Shadi  
Art Machine  
Trustwave's SpiderLabs  
Frank N. Magid Associates  
Elizabeth Tobey

## Música

SHORT CHANGE HERO  
Interpretada por THE HEAVY  
Publicada por JUST ISN'T  
MUSIC LTD  
Cortesía de Counter Records

HOW YOU LIKE ME NOW  
Interpretada por THE HEAVY  
Publicada por JUST ISN'T  
MUSIC LTD  
Cortesía de Counter Records

## SOPORTE TÉCNICO

Si tienes problemas al ejecutar uno de nuestros títulos, puedes ponerte en contacto con el personal de Soporte técnico a través de:  
Teléfono: 914 146 607 (Las llamadas se cobran con tarifa nacional)

De lunes a viernes, de 13.00 a 21.00 horas (hora central europea)

Página web: <http://support.2k.com>

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.

## 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, como cualquier otro, en el sitio web de Take-Two Interactive Software 30 días después de que se haya revisado y actualizado el documento, sin necesidad de que aceptas las condiciones y términos de éste.

ESTE SOFTWARE SE USA CON LICENCIA Y NO SE PUEDE VENDER. LA INSTALACIÓN, COPIA O USO DE ESTE SOFTWARE (ESPECIFICADO MÁS ADELANTE) SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE ESTA GARANTÍA LIMITADA Y ESTE CONTRATO DE LICENCIA (EN ADELANTE, EL "CONTRATO") Y 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 ESTE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON EL IMPPLICAN LA ACEPTACIÓN DE LOS PÁCTOS DEL PRESENTE CONTRATO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA"). SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO, NO TENDRÁ PERMISO PARA INSTALAR, COPIAR O USAR EL SOFTWARE.

### LICENCIA

LICENCIA. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho de licencia limitado, no exclusivo ni transmisible de uso sobre una copia del Software para su uso personal en una única unidad de juego o 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 instala o se usa el Software (terminará en la fecha más próxima a la desinstalación 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 licencia se reservan todos los derechos que no se otorgan 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 enunciativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, imágenes, 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 total la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles 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 punitivo con sanciones de hasta 150.000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencias de los otorgantes de la licencia del Otorgante de la licencia también podrán tenerse en cuenta los derechos en el caso de que incurra el presente Contrato.

### USUARIO DE LA LICENCIA

Quedan en obligación no: a) Explorar el Software con fines comerciales; b) Distribuir, arrendar, otorgar licencia, vender, alquilar o enajenar de modo alguno el Software; o c) cambiar el uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted lo cede al

del Software o de parte de éste; d. Hacer copias del Software y compartirlas en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios; e. Usar 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; f. Copiar el Software en un disco duro o 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 ajustarse de una manera más eficaz); g. Usar o copiar el Software en un ordenador de juego informático o en cualquier otro establecimiento, con la salvedad de que el Otorgante de la licencia podrá ofrecer un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales; h. Aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial; i.

Desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software; y j. 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. ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y SERVICIOS. INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES. La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicios de terceros y/o de otorgantes de licencias (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir el acceso a copias digitales del Software en determinados contenidos desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única cuenta de usuario por número de serie y no están permitidos el registro, la transferencia o la venta de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este contrato.

TRANSFERENCIA DE COPIAS GRABADAS ANTERIORMENTE. Se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (cintento de archivo o 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. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible en un número de serie único, no podrán transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado SIN LICENCIA PARA OTRO USUARIO. NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

PROTECCIONES TÉCNICAS. El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, controlar el acceso a determinadas funciones o contenidos, 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 las Funciones especiales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichos contenidos cada vez. 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, incluidas 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 mapas de diseños de vehículos o vídeos 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 lo cede al





For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

<b>Australia</b>	<b>1300 365 911</b> Calls charged at local rate	<b>Nederland</b>	<b>0495 574 817</b> Interlokale kosten
<b>Belgique/België/Belgien</b>	<b>011 516 406</b> Tarif appel local/lokale kosten	<b>New Zealand</b>	<b>09 415 2447</b> National Rate
<b>Česká republika</b>	<b>0225341407</b>		<b>0900 97669</b> Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
<b>Danmark</b>	<b>90 13 70 73</b> Pris: 6,-/minut, support@eu.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	<b>Norge</b>	<b>820 68 322</b> Pris: 6,50/-/min, support@eu.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
<b>Deutschland</b>	<b>01805 766 977</b> 0,14 Euro/Minute	<b>Österreich</b>	<b>0820 44 45 40</b> 0,116 Euro/Minute
<b>España</b>	<b>902 102 102</b> Tarifa nacional	<b>Portugal</b>	<b>707 23 23 10</b> Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
<b>Ελλάδα</b>	<b>801 11 92000</b>	<b>Россия</b>	<b>+ 7 (495) 981-2372</b>
<b>France</b>	<b>0820 31 32 33</b> prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	<b>Suisse/Schweiz/Svizzera</b>	<b>0848 984 00 85</b> Tariff appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
<b>Ireland</b>	<b>0818 365065</b> All calls charged at national rate	<b>Suomi</b>	<b>0600 411 911</b> 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanaanti – perjantai 12–18
<b>Italia</b>	<b>199 116 266</b> Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00; 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Telefonati cellulari secondo il piano tariffario prefisso	<b>Sverige</b>	<b>0900-20 33 075</b> Pris 7,50/- min, support@eu.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
<b>Malta</b>	<b>234 36 000</b> Local rate	<b>UK</b>	<b>0844 736 0595</b> National rate

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Si aparece alguno de estos símbolos en cualquiera de nuestros productos eléctricos, en la batería o en su embalaje, indica que en Europa el producto eléctrico o la batería no deben desecharse del mismo modo que los residuos domésticos. Para garantizar un tratamiento correcto a la hora de desecharse del producto y la batería, deséchelos de acuerdo con las leyes locales aplicables o los requisitos de eliminación de baterías, y equipos eléctricos y electrónicos. De este modo, ayudará a conservar los recursos naturales y a mejorar los estándares de protección medioambiental en el tratamiento y eliminación de residuos eléctricos.



Este símbolo puede utilizarse en pilas junto con otros símbolos químicos adicionales. Los símbolos químicos del mercurio (Hg) o del plomo (Pb) aparecerán si la pila contiene más del 0,005% de mercurio o más del 0,004% de plomo.

Otro parte de la licencia un derecho exclusivo, por defecto, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de desarrollo. 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 la persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante esta licencia, rechaza cualquier derecho moral de paternidad, propiedad, reputación atribución con respecto al uso distribuido de la licencia los jugadores en relación con el Software y los bienes y servicios, bajo la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Orotante 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 el juego, o bien para autenticar el Software frente a los servidores. Para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener (a) una conexión adecuada a Internet; (b) una conexión a Internet válida con un proveedor en línea, como se indica en la documentación que acompaña al Software, incluidos, de manera no exhaustiva, una plataforma de juego de terceros, el Orotante de la licencia o afiliados de la licencia. Si usted no tiene acceso a Internet, ciertas características del Software pueden no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente.

#### EL REEMPLAZO EN ESTE CASO DE USO

Al instalar y usar el Software, usted da su consentimiento para la recepción de esta información según los términos de esta, 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 una red local de plataformas de juego, o cualquier otro método, el Orotante de la licencia puede recibir datos de los fabricantes del equipo de los datos de los archivos de las plataformas de juego y puede recibir automáticamente datos y otros información de su ordenador o unidad de juego. Esta información puede incluir, a título meramente enumerativo y no exhaustivo, las identificaciones de usuario como los gamertags y nombres de usuario, puntuaciones del juego, logros del juego, rendimientos en el juego, logros, estadísticas, listas de campeones, direcciones MAC de equipos, direcciones de protocolos de Internet y el uso realizado de diversas funciones del juego. Toda la información que recibe el Orotante de la licencia tendrá carácter anónimo y no revelará su identidad ni podrá ser correlacionada con datos personales, no obstante, si incluye información personal (como su nombre real) en su identificación de usuario, se transmitirá automáticamente al Orotante de la licencia y se tratará como se describe a continuación.

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

#### EL AVANZADO

**GARANTÍA LIMITADA.** El Orotante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial o el original del Software) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallas de material ni de mano de obra en condiciones de uso y soporte normales durante 90 días desde la fecha de compra. El Orotante de la licencia le garantiza que el presente Software es funcional como se describe en la documentación de la licencia y está enumerados en la documentación del Software 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 la configuración de hardware y software de cada usuario individual, el Orotante de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en su ordenador personal o unidad de juego específicos. El Orotante de la licencia no garantiza que no vaya a existir interrupciones en su acceso a los juegos o que cumpla sus expectativas, que el Software funcione de manera consistente y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los datos que usted se derivan vayan a ser salvados. Ningún comunicado del Orotante de la licencia o representante dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos relacionados del consumidor, puede que algunos o todos de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encuentre, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el período de garantía, el Orotante de la licencia se compromete a reemplazar el Software en el que se detectó tal fallo durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo factible por el Orotante de la licencia. Si ya no está disponible, el Orotante de la licencia se compromete a sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal como lo suministró originalmente el Orotante de la licencia y no es aplicable al uso o desgaste normal. Esta garantía será nula en caso de defecto en el producto por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía escrita de carácter legal queda limitada expresamente al período de 90 días estipulado más arriba.

Ciertas excepciones arriba mencionadas, 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 Orotante 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 Orotante de la licencia especificada más arriba e incluir los siguientes datos: su nombre y dirección de respuesta, una fotocopia del recibo de venta original, y una breve nota que describa el defecto y el sistema en el 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 POSSESION, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PERDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICA Y EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LE PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PERDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUEDIERAN**

SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA FOLTA DE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRATO O CON OTRO RESPONSABILIDAD. AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPERA QUE PODRAN PRODUCIRSE DICHA. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIADO 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 TANTO EN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRAN NO SER VALIDAS EN EFECTOS EN SU CASO. La presente garantía no será aplicable en la medida en la que cualquiera de sus cláusulas esté prohibida por la ley local, norma federal, estatal o municipal de derecho necesario. La presente garantía le otorga determinados derechos legales pero puede tener derechos adicionales en función del consentimiento aplicable.**

**RESOLUCIÓN.** El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Orotante de la licencia lo rescanden, o bien se rescuelva de forma automática si usted incumple sus cláusulas. En caso de que se rescanda, deberá destruir o devolver la copia del Software al Orotante de la licencia, destruir permanentemente todas las copias del Software y todos sus componentes. También podrá rescindir el presente Contrato destruyendo el Software, la documentación, los datos de acceso y todos los componentes de hardware y software, incluidas las copias de seguridad que se encuentren en cualquier servidor de cliente o en cualquier otro lugar en el que se hayan 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, distribución o divulgación por parte del gobierno de EE. UU. o de un subcontratista de la administración de EE. UU. está sujeta a las restricciones dispuestas en el apartado (C)(1)(IV) 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)(V) de los artículos de derechos restringidos de software informático comercial (Commercial Computer Software Restricted Rights) de AFARS 252.227-18, según corresponda. El Contratista/Fabricante es el Orotante de la licencia para el lugar mencionado más abajo.

**REMEDIO DE EQUIDAD.** Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Orotante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de este –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.

**INDENIZACIÓN.** Usted se obliga a indemnizar, defender y mantener al Orotante 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 o omisiones de actuar según el 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 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 reformarse solo en la medida en la que sea necesario para que resulte válido y eficaz; el resto de estipulaciones del Contrato no se verá afectado.

**LEYES APLICABLES.** El presente Contrato se interpretará y se considerará de conflictos entre las partes de conformidad con la ley de Nueva York aplicable a los contratos que se celebran entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Orotante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la única jurisdicción y lugar para la resolución de disputas con este texto son los tribunales estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Orotante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.) Ambas partes consienten la jurisdicción de los tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes asuntos 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 acción de la Comisión de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Viena, 1980).

**PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA LICENCIA, PUEDE Ponerse EN CONTACTO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 822 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012 (EE. UU.).**

Este videojuego es una obra de ficción y representa acontecimientos, personas, lugares y entidades inventados. La inclusión de marcas comerciales, arma, lugar, vehículo, persona o cosa, no implica el patrocinio, afiliación o respaldo de este juego. Los creadores y editores de este juego no apoyan, aprueban ni fomentan los comportamientos representados en este producto. © 2012 Gearbox Software, LLC. Publicado y distribuido por 2K Games. Gearbox Software, Borderlands y los logotipos de Gearbox y Borderlands son marcas comerciales de Gearbox Software, LLC. 2K Games y el logotipo de 2K Games son marcas comerciales de 2K Games en los EE. UU. y/o en otros países. Uremal, el logotipo de la U y el círculo y el logotipo de "Powered by Unreal technology" son marcas comerciales o registradas de Epic Games, Inc. en los EE. UU. y/o en otros países. Una tecnología. Bink Video. Copyright © 1997-2012 de RAD Game Tools, Inc. Este producto incluye Software Autodesk/Sageform, que es © 2012 Autodesk, Inc. Autodesk y Sageform son marcas registradas o comerciales de Autodesk, Inc., así como sus filiales o asociados en los EE. UU. y/o en otros países. Función con Wwise © 2006-2012 Audeion Software, Inc. Todos los demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

Further to the Information Collection & Usage paragraph above, such information may be shared, stored, and/or used by either Gearbox or the Developer Gearbox Software LLC. For information about Gearbox, see [www.gearbox.com](http://www.gearbox.com).