

 XBOX 360.

capcom-unity.com

REGISTER FOR EXCLUSIVE OFFERS & NEWS

**REG.CAPCOM.COM**

©CAPCOM CO., LTD. 2012 DERECHOS RESERVADOS. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.

92105M



RESIDENT EVIL®

**CAPCOM®**

**⚠ ADVERTENCIA:** antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

### CONTENIDOS:

02	CONTROLES	10	CALIBRACIÓN DE TÉCNICAS
04	MENÚ PRINCIPAL	11	MULTI-JUGADOR
05	JUEGO NUEVO/ GUARDANDO Y CARGANDO	13	CONTENIDO ADICIONAL
06	PANTALLA DE JUEGO	14	ACCIONES DE JUGADOR
07	REGLAS DEL JUEGO/CALIBRACIÓN DE TÉCNICAS	16	ACCIONES DE COMPAÑERO
08	RANURA DE ARTÍCULO	21	GARANTÍA/SERVICIO AL CLIENTE
09	RECUPERACIÓN/ GUÍA DE RUTA		

### HISTORIA

El Bioterrorismo continúa ejerciendo su control sobre el mundo. Un nuevo B.O.W. llamado "J'avo" ha sido visto en las primeras líneas del conflicto en Europa del Este. Y mientras el presidente de los Estados Unidos se prepara para hacer frente a los desafíos por venir, un destino horriblemente cruel le espera a él y a la ciudad universitaria de Tall Oaks.


Siete héroes se levantarán para enfrentar a esta nueva amenaza mortal. Inician el camino separado, pero sus destinos se entrelazan a medida que todos se dirigen hacia la conclusión final ...

### SITIO WEB

Por favor, visita el sitio web que aparece a continuación para obtener una información más detallada sobre juegos, sistemas, biografías de los personajes, etc.:

<http://game.capcom.com/manual/re6>

Nota: también puedes acceder al sitio web desde un smartphone.




**Aliste su arma**

Oprima los botones **PS** y el botón **TRI** para atacar

**TIRO RÁPIDO ▶ P.15**

Oprima los botones **PS** y **TRI** simultáneamente



**Escondese detrás de paredes, etc.**

**Botón **TRI****

**Aliste su arma/Cubrirse**

**Botón de Regresar** 


Menú de Opciones/Saltar escenas

**Botón de Empezar** 

Pausar el juego (fuera de línea)

**Botón **L3****

Mostrar la guía de ruta

**Evitar**- Oprima el botón **PS** aprieta el botón **A** y mueve la palanca izquierda 



**Palanca izquierda** 

**Mover**



**Resbalando** - Oprima el botón **PS** cuando va deprisa



**Apresura** - Palanca Izquierda  y el Botón **A**

**Botón direccional**

**Cambiar Equipaje/ Escoger Artículos**

Arriba/ Abajo - Cambiar de Mano Granadas, aerosol de primeros auxilios, etc.

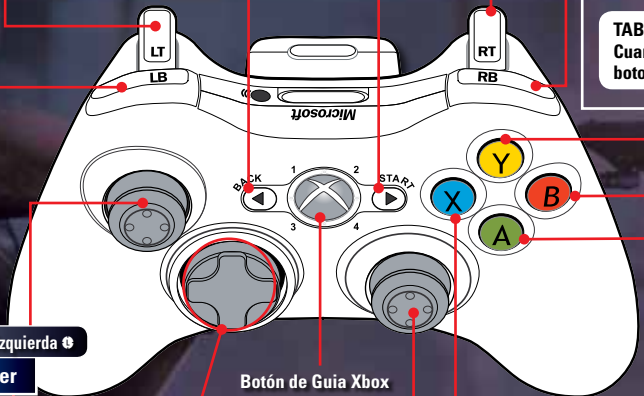
Izquierda/Derecho - Cambiar de Armas

**Palanca derecha** 

Apuntar/Controlar la Camera

**Botón **PS****

Cambiar de mano Izquierda/Derecha


**Botón **TRI**** **Ataque Físico**

Lleve a cabo un ataque regular con el botón **TRI**; Cuando el enemigo ataca, oprima el botón **TRI** para contra-atacar




**Botón **RB**** **Tableta de Salud (Recuperación) ▶ P.09**

**TABLETA DE SALUD AUTOMÁTICA** - Cuando usted tiene hierbas, oprima los botones **RB** y **X**




**Botón **Y**** **Ranura de Artículo ▶ P.08**

**Botón **B**** **Acción de Compañero ▶ P.16 / Cancelar**

Mirar a la dirección de un Compañero/ Llamar - Apretar el botón **B**

Fijar etiqueta de Ataque - Alista su Arma con el botón **PS** fijar su puntería al enemigo y oprima el botón **B**



**Botón **A**** **Acción/Confirmar**

**Botón **X**** **Recargar/Levantar artículo**

\* Estos son los controles de defecto/norma. Pueden ser cambiados en Opciones o desde el Menú de Opciones dentro del juego. ▶ P.04

Para gozar completamente la función de vibración, oprima el botón Guía Xbox que indica "Prendido" bajo Vibración en la calibración de función.

**Pausando el Juego- Modo de Campaña**  
El juego solo puede ser pausado si usted está jugando la campaña fuera de línea. El botón SELECCIONAR levantará el menú de opciones, pero el juego seguira en progreso.

## JUGAR JUEGO

### Empezar juego

#### CAMPAÑA

**NUEVO JUEGO ▶ P.05** Iniciar un juego desde el inicio. Si existen datos guardados, este mensaje no se mostrará.

**CONTINUAR** Si existen datos guardados, se mostrará el mensaje de "Continuar" elija esta opción para continuar con un juego ya existente.

**SELECCIONAR CAPÍTULO** Selecciona el capítulo que quieres jugar y empieza el juego.

**UNIRSE A UN JUEGO: ▶ P.11** Use la red electrónica para gozar del juego interactivo. Juegue en línea.

**CALIBRACIÓN DE TÉCNICAS: ▶ P.10** Compra y adaptación de técnicas.

#### PLACA DE IDENTIDAD

Personalice la placa de identidad ligada a su cuenta.

#### CONTENIDO ADICIONAL

▶ P.13

Disfrute de modalidades de juego adicionales aquí..

#### OPCIONES

Cambiar los ajustes dentro-de-juego

#### CRÉDITOS

Mirar los créditos del personal

#### ARCHIVOS

Mirar una variedad de archivos

#### CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Mirar contenido especial

#### Mercado de Xbox LIVE

Bajar contenido adicional

## JUEGO NUEVO

Después de escoger JUEGO NUEVO o seleccionar capítulo, usted puede ajustar la configuración.

### ● ESCOGER CAMPAÑA

Escoge la campaña que usted desea jugar.

### ● DIFICULTAD

Escoge el nivel de dificultad.

### ● MODO DE PANTALLA

Escoge entre "Uno solo" para un jugador y "Repartido" para dos jugadores.

### ● SELECCIÓN DE CARÁCTER

Escoge el carácter del jugador.

### ● AJUSTES DE SISTEMA

Ajuste la configuración para jugar en línea y fuera de línea.

### ● SALA INTERACTIVA

En la sala usted puede esperar para que otro jugador le acompañe en el Juego interactivo. Después de que un jugador se une a tu juego, oprima el botón EMPEZAR para empezar a jugar. También usted puede oprimir el botón EMPEZAR antes de que otro jugador viene, para empezar el juego sin esperar.

\* Otro jugador todavía podría entrar en tu juego-ya-empezado.

\* No mostrado cuando el "Compañero" está puesto a "No Permitir" en la pantalla de Ajustes de Sistema.

## GUARDANDO Y CARGANDO

Este juego lleva una función de auto-guardar. El juego también será guardado cuando usted deja el juego desde el menú de opciones. Datos guardados serán cargados cuando usted oprime el botón Empezar en la pantalla de título.

\* Un mínimo de 144KB de espacio disponible se requiere para guardar los datos de juego.

\* Si usted empieza el juego con SELECCIONAR CAPÍTULO, datos del juego-ya-empezado antes de ese momento serán perdidos.

## SOBRE EL DISCO 2

El Disco 2 es el disco de instalación para datos adicionales de voz. Si usted quisiera gozar el juego con voces en Francés, Italiano, Alemán, o Español, favor de introducir el Disco 2 en la bandeja y sigue las instrucciones en pantalla para instalar los datos en su aparato de guardar.


\* Un mínimo de 2.8.GB de espacio disponible en disco sobre el aparato de guardar en necesario para la instalación.

\* Instalación no necesaria para voces en Inglés.



### Calibrador de Vitalidad

Muestra la vitalidad del jugador; disminuye cuando hay daños incurridos.

 Cuando el daño es menor que un ladrillo, la vitalidad se regenera con el tiempo.

### Tabletas restantes

Munición para arma Equipada/Balas que quedan

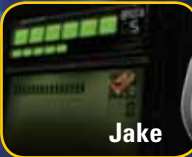
Numero de Recargos de Arma

### Calibrador de Combate Físico

Ejecutar ataques físicos o tiros rápidos gasta una cantidad del Calibrador. **P.15** El Calibrador se regenera con el tiempo.

### Cambio de Función de Arma

Aparece cuando usted ha equipado una arma que tiene múltiples funciones.



*Consejo*  
La designación del aparato COMS varía en base de quien es el carácter.

## MURIENDO

Cuando el Calibrador de Vitalidad del jugador llega a cero, el jugador entra en estado de Muriendo y el Calibrador de Muriendo se muestra. En este estado muchas acciones son restringidas, y si mas daños se incurren, se acaba el juego para el jugador. El Calibrador de Muriendo se rellena después de cierto tiempo fijo, y cuando llega a estar lleno otra vez, el jugador puede volver al juego.



Calibrador de Muriendo



*Consejo*  
Usted solamente puede usar el arma que había equipado cuando usted entró en condición de Muriendo (recargar, treque de arma, y otras acciones relacionadas a artículos no son posibles). Otra manera de recuperarse es con la ayuda de su compañero.

**P.17**

## JUEGO ACABADO/CONTINUAR

El Juego acaba cuando cualquiera de lo siguiente ocurre:

- El jugador o compañero sufre más daños estando ya en la condición de Muriendo.
- Fracaso en cumplir sus objetivos, o falló en ciertos QTEs.

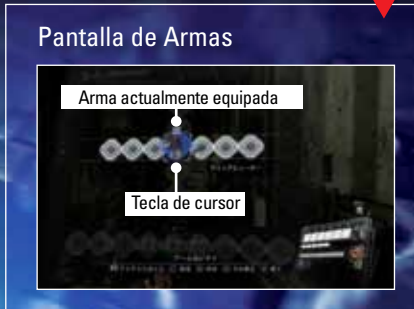
Después de un Juego Acabado, usted puede re-empezar el juego desde el punto de inspección anterior al escoger "Continuar".

## RANURA DE ARTÍCULO

Oprima el botón **Y** durante el juego para abrir la Ranura de Artículo y mirar los artículos que usted tiene o descartar artículos que ya no necesita.



Cambiar entre pantallas con el botón **RB**



### Menú de Artículos

Use la tecla de cursor para escoger un artículo y oprima el botón **A**.

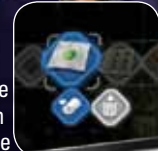
## RECUPERACIÓN/GUÍA DE RUTA

### RECUPERACIÓN

En este juego, hierbas son usadas en forma de tableta. Use tabletas de salud y aerosol de Primeros Auxilios para rellenar sus calibradores de Vitalidad y de PC.

#### Tabletas de Salud

Use una tableta con cada teclar del botón **RB**. Con un ladrillo, el Calibrador de Vitalidad recupera por un ladrillo y el Calibrador de PC recupera completamente. Usted tiene que convertir las hierbas en forma de tableta de antemano. Escoge una hierba en la Ranura de Artículo y oprima el botón **A** para guardar en su caja de tabletas. Otra forma de recuperarte es con la ayuda de tu compañero.



#### Consejo

Preparar múltiples hierbas a la misma vez y convertirlas en tabletas resulta en un mayor número de tabletas.

#### Consejo

Mantén oprimido el botón **RB** y oprima el botón **X** para preparar y convertir tabletas automáticamente sin abrir la ranura de artículo.



#### Aerosol de Primeros Auxilios

Equipar desde el Pantalla de armamento, botón **RT**

#### Consejo

Si usted usa tabletas de salud o aerosol de primeros auxilios cerca de su compañero, su Calibración de Vitalidad y Calibración de PC son rellenados a la misma vez que los suyos.

### GUÍA DE RUTA

Oprima el botón **LB** durante el juego para mostrar la guía de ruta. Usando la guía de ruta usted puede confirmar sus objetivos actuales y también mirar un indicador que enseña la dirección a la cual usted debe de ir.

## CALIBRACIÓN DE TÉCNICAS



Puntos de técnicas se puedan adquirir al vencer enemigos y en varios puntos durante el juego. Estos puntos se pueden usar para comprar técnicas que serán útiles mientras usted procede por el juego.

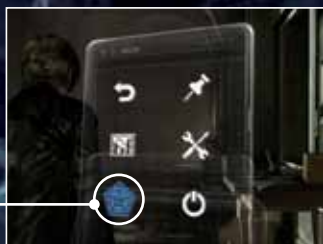
Hay varias opciones de multi-jugador en este juego, incluyendo el juego interactivo y los modos de competencia en línea.

Las técnicas pueden ser equipadas en conjuntos de técnicas. Usted puede equipar hasta tres técnicas en un conjunto.

Cuando usted pasa una campaña, el número de conjuntos de técnicas que usted tiene se aumentará a ocho.

\* Ciertas técnicas son específicos a la campaña o contenido adicional **P.13** y solamente pueden ser equipado en ese modo específico.

Conjuntos de técnicas pueden ser cambiados en cualquier momento durante el juego desde el menú de opciones (Botón REGRESAR).



### Consejo

Prepare varios conjuntos de técnicas favoritas para que usted pueda usar diferentes técnicas en base a su estilo de jugar y las circunstancias del juego.

## MULTI-JUGADOR

Hay varias opciones multi-jugador en este juego, incluyendo el juego interactivo y los modos de competencia en línea.

### MULTI-JUGADOR INTERACTIVO

● **Multi-jugador en Línea: Como anfitrión**

#### Ajustes Típicos

En la pantalla del sistema en la Campaña **P.05** y Crear Juego (Duo) en Los Mercenarios **P.13** puedes usar los menús de pantalla para incorporar múltiples jugadores a tu juego.

#### ● SELECCIÓN DE RED

Escoge algo diferente que "Fuera de Línea".

#### ● PERMITIR COMPAÑERO

Si usted desea permitir un compañero, asegúrese que esto no está ajustado a "Prohibido".

#### ● AJUSTES DE BÚSQUEDA DE AGENTE (Modo de Campaña): **P.13**

Si usted desea participar en una Búsqueda de Agente, ajuste esto a "Permitir".

#### ● SLOTS PRIVADOS

Si usted desea permitir un invitado, ajuste este a "Uno".



● **MULTI-JUGADOR EN LÍNEA: Como Invitado**

Usted puede entrar en juegos que otros jugadores han creado o que están jugando actualmente. En cada modo, escoge "Entrar a Juego" y sigue las instrucciones en pantalla para armar el multi-jugador en línea.

#### Ajustes Típicos

● **CORRELACIÓN VELOZ:**

Los juegos en que usted puede entrar son seleccionados automáticamente.

● **CORRELACIÓN ESPECÍFICA:**

Los tipos de juegos a que usted desea entrar.

#### PARA GOZAR DEL JUEGO MULTI-JUGADOR EN LÍNEA:

- Use el Xbox LIVE® para entrar en juegos multi-jugador con jugadores de alrededor del mundo. Usted necesitará una conexión de banda ancha para tener acceso al servicio de Xbox LIVE. Su Membrecía de Xbox LIVE Gold también se requiere. Para ver detalles de Membrecía, favor de visitar <http://www.xbox.com/en-US/live>.
- Juega en multi-jugador con cadena de sistema. Para investigar como armar una cadena a sistema, favor de referir a Sus instrucciones de consola de Xbox 360.

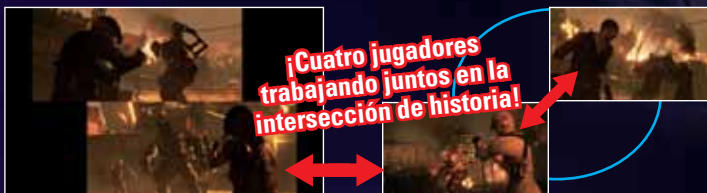
## INTERSECCIÓN DE HISTORIA EN EL JUEGO INTERACTIVO

En ciertas etapas en la Campaña, es posible que hasta cuatros personas jueguen juntos en las intersecciones de la historia.

### Ejemplo de Intersección de Historia en Interactiva

Dos jugadores en la Campaña de Leon  
Multi-jugador con Pantalla Partida

Dos jugadores en la campaña de Jake  
Interactivo en Línea



\* Para jugar con otros jugadores durante las intersecciones de las historias, cambia la configuración de tu sesión a modo público (public). ► P.11

## JUEGO INTERACTIVO FUERA DE LÍNEA CON PANTALLA REPARTIDA



Con dos o más controladores inalámbricos conectado a Su PlayStation®3, escoge "Repartido" de la pantalla de Tipo de Pantalla ► P.05 para experimentar el jugar interactivo repartido en dos pantallas. Empieza el juego oprimiendo el botón EMPEZAR en el controlador 2 durante la Selección de Carácter.

\* El jugar en una pantalla repartida es posible solamente en los modos de Campaña y de Mercenarios. ► P.13

## LOS MERCENARIOS

En este modo, usted trata de ganar puntos al vencer el máximo de enemigos posible en una etapa dentro de un tiempo fijo.

- Un máximo de dos personas pueden jugar a la misma vez. El jugar con pantalla repartida es también posible.
- Los puntos son mostrados en los marcadores.
- En los ajustes de Mercenarios → usted puede y equipar técnicas especiales únicas a este modo.
- Técnicas equipadas bajo Ajustes de Técnicas en la Campaña no serán equipadas en los Mercenarios.



## BÚSQUEDA DE AGENTES

En este modo, usted puede entrar en los juegos de otros con criatura enemigo, y competir para vencer el máximo de jugadores (agentes) posible.

- Este modo primero se tiene que abrir al pasar una de las campañas.
- Si el agente es vencido en una etapa, la criatura se gana la victoria.
- Aún si usted es vencido, usted se puede recuperar indefinidamente, siempre y cuando el agente no pasa de etapa.
- El número de agentes vencidos es mostrado sobre un marcador especial.
- El tipo de criatura carácter que usted controla es decidido al azar. Cada criatura tiene varias acciones distintas.
- En Búsqueda de Agente → Selección de Técnicas usted puede comprar y equipar técnicas especiales y únicas a este modo.





# ACCIONES DE JUGADOR

## BOTONES DE ACCIÓN

Los botones de acción son mostrados en varios puntos durante el juego. Ten cuidado: El fallar en oprimirlos correctamente puede causar que usted pierda el juego.

\* Si el nivel de dificultad está puesto en "Principiante", los botones de acción que hacen la diferencia entre la vida y la muerte serán oprimidos automáticamente.



## ATAQUE FÍSICO botón RT

Cuando la calibración PC esta vacío, usted solamente puede ejecutar ataques que te dejan vulnerable.



## TIRO RÁPIDO Oprima los botones LT y RT simultáneamente

Un ataque veloz que automáticamente se enfoca en enemigos alrededor.

### Consejo

Un enemigo golpeado con un Tiro rápido siempre será mareado. ¡Esto es un momento oportuno para ejecutar un ataque físico de artes marciales!



## ESCAPE



Oprimiendo el botón LT, mueva la palanca izquierda (arriba/abajo/izquierdo/derecho) y oprima el botón A.

Después de escapar, mantenga oprimido el botón LT para alistar su arma mientras en la posición boca abajo.

## OPONERSE

Oprima el botón RT al instante que el enemigo ataque.



## COBERTURA

Oprima el botón LT cuando cerca de paredes u otros objetos que puedan ser usados como cobertura. (Oprima los botones LT y X botón al mismo tiempo que agacharse detrás de objetos como tablas o cajas) Cuando te ocultes poniéndote a cubierto y mantengas presionado el botón LT, puedes usar la palanca de mando izquierda para moverte de lugar y asomarte de tu escondite para atacar.



# ACCIONES DE COMPAÑERO

## ACCIONES DE COMPAÑERO Accion de Compañero - Botón **B**

Hay muchas situaciones en el juego donde usted necesitará de la ayuda de su compañero.



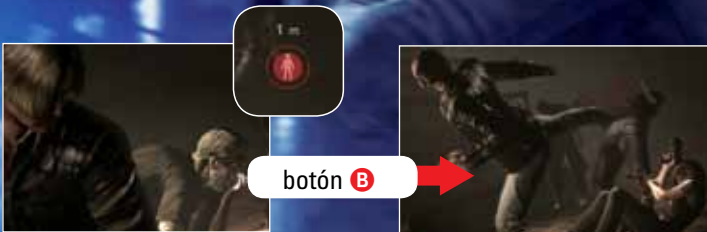
### Consejo

Mientras usted espera, oprima y mantenga oprimido el botón **B** para revisar el estado/condición de su compañero.

Cuando usted llega a un local donde va tener que trabajar con compañero, oprima el botón **B** para activar el mensaje a compañero. Su carácter esperará la respuesta de su compañero (esto se puede cancelar con oprimir el botón **A**.)

## RESCATE

Si su compañero ha sido capturado, entran en el estado/condición de Ayuda. Oprima el botón **B** cuando este cerca de ellos para ayudarles a escapar.



## RESCATE CUANDO MURIENDO

Cuando su compañero está en condición de Muriendo, el icono de Muriendo se muestra en la pantalla. Usted puede ayudar a su compañero al hacer lo siguiente:

### Botón **B**: TRATAMIENTO

Su Calibración de Vitalidad no será rellenada.

### Botón **RB**: AVIVAMIENTO \*

Use sus Tabletas de Salud para librar su compañero de la condición de Muriendo y rellenar su Calibración de Vitalidad a la misma vez. \* Se requiere Tabletas de Salud



## LLAMAR

Mantén apretando el botón **B** y oprima los botones **LB** o **RB** el botón de Dirección: usted puede comunicar mensajes sencillos a su compañero, como gracias o instrucciones. Mantén oprimido el botón **T** enfoque su puntería en el enemigo, y oprima el botón **B** para emitir un orden de atacar (fijar una etiqueta de atacar). Use su Vista de Laser para prender una etiqueta a un enemigo. Su compañero entonces se enfocará en esos enemigos primero. (Usted puede quitar la etiqueta al oprimir el botón **T** y oprimiendo el botón **B** cuando el enemigo no está en Su Vista de Laser.)



### Consejo


Mantén apretado el botón **B** para mostrar un icono señalando la cara y la distancia de su compañero.

## ENTREGANDO ARTÍCULOS

(Solamente durante el juego de pantalla repartida)

Durante el juego de pantalla repartida, usted puede entregar artículos como hierbas y municiones de su Ranura de Artículo a su compañero.

# NOTES



20 horizontal white lines for writing notes.



20 horizontal white lines for writing notes.

# NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## GARANTÍA LIMITADA DE 90 DIAS

### CAPCOM U.S.A., INC.

("CAPCOM") garantiza al original consumidor de este disco de juego de CAPCOM será libre de defectos en material y obra por un periodo de 90 días desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto por esta garantía ocurre durante este plazo de 90 días CAPCOM reemplazara el disco de juego sin costo alguno. Para recibir este servicio de garantía:

1. Notificar al Departamento de Servicio al Consumidor de CAPCOM del problema que requiere el servicio de garantía llamando al (650) 350-6700. Nuestro Departamento de Servicio al Consumidor opera desde las 8:30 am hasta las 5:00 pm, hora del Pacífico, de lunes a viernes. También puede visitar [shop.capcom.com](http://shop.capcom.com) y hacer clic en la pestaña de soporte en la parte superior de la página.
2. Si el técnico de servicio de CAPCOM no puede resolver el problema por teléfono, él/ella le instruyera a usted a devolver el disco de juego a CAPCOM envío pre pagado a su propio riesgo de daño o de entrega. Nosotros aconsejamos que envíe su disco de juego por correo certificado. Favor de incluir su recibo y parecido prueba de compra dentro del plazo de garantía de 90 días al:

CAPCOM U.S.A., INC.  
Consumer Service Department  
800 Concar Drive, Suite 300  
San Mateo, CA 94402-7045 U.S.A.

Este garantía no se aplicara se el disco de juego ha sido dañado por el descuido, el accidente, el uso no razonable, la modificación, la manipulación u otras causas no relacionadas a la obra o material defectuoso.

### REPARACIÓN DESPUÉS DE VENCIMIENTO DE GARANTÍA:

Si el disco de juego desarrolla con problema después del plazo de garantía de 90 días, usted puede contactar al Departamento de Servicio al Cliente de CAPCOM al número teléfono previamente notado. Si el técnico de servicio de CAPCOM no puede resolver el problema por teléfono, él/ella quizás le instruya a usted a devolver el disco de juego defectivo a CAPCOM envío pre pagado a su propio riesgo de daño o de entrega, enviando un cheque o orden de efectivo de \$20.00 (dolares) al nombre de CAPCOM. Nosotros aconsejamos enviar Su disco de juego por

correo certificado. CAPCOM reemplazara el disco de juego, sujeto a las condiciones aquí escritos. Si reemplazos del disco de juego no están disponibles, el producto defectuoso será devuelto a usted y el pago de \$20.00 dado a usted en devolución.

**LIMITACIONES DE GARANTIZA:**  
CUALQUIER GARANTIZA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA INCLUYENDO GARANTÍAS PARA EL COMERCIO O DE SER CAPAZ PARA UN PREPÓSITO ESPECIFICO, SON AQUÍ MISMO DESCONOCIDO. IN NINGÚN EVENTO CAPCOM SERÁ CULPABLE PARA DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS, DE CONSECUENCIA, O DE INCIDENCIA RESULTANDO DEL FALLO DE CUALQUIER GARANTÍA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA.

Las provisiones de esta garantía son validas en Los Estados Unidos y en Canadá solamente. Algunos estados y provincias no permitan limitaciones de cuánto tiempo una garantía implícita dura, o las exclusiones de daños de consecuencia o de incidencia, entonces las limitaciones y exclusiones quizás no aplican a usted. Esta garantía le da a usted derechos legales específicos, y usted quizás tiene otros derechos, que varían de estado en estado o de provincia a provincia.

### CALIFICACIÓN ESRB:

Este producto ha sido calificado por el Entertainment Software Rating Board. Para información sobre la calificación ESRB, o para comentar sobre lo apropiado de la calificación, favor de contactar al ESRB a [www.esrb.org](http://www.esrb.org).

Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños.



CAPCOM U.S.A., INC.  
800 Concar Drive, Suite 300  
San Mateo, CA 94402-7045 U.S.A.

©CAPCOM CO., LTD. 2012 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. Resident Evil, CAPCOM y el logo CAPCOM son marcas registradas de CAPCOM CO., LTD. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos Xbox son marcas del grupo de empresas Microsoft y usados bajo licencia de Microsoft. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños.