



MANUAL DE INSTRUCCIONES

⚠ Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

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 estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con 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 los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



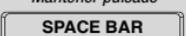
La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

CONTROLES

CONTROLES DE RATÓN Y TECLADO (PREDETERMINADOS)

Girar el vehículo	 ← /  →
Control del conductor (Reflejos de conductor)	 <i>Mover el ratón en la dirección del reflejo. Nota: los reflejos volverán a centrarse tras la distancia recorrida.</i>
Acelerar	
Frenar	
Embrague	
Modificador de trucos	<i>Mantener pulsado</i>  / 
Marcha atrás	 O 
Restablecer vehículo (solo en complejo de MX y Competición libre)	
Colocar marcador de restablecimiento personalizado (solo en complejo de MX y Competición libre)	
Restablecer vehículo al marcador (solo en complejo de MX y Competición libre)	
Cambiar vistas de cámara	 <i>Alternar</i>
Cámaras, Vista rápida (mirar hacia la izquierda, derecha, atrás)	 /  / 

CONTROLES DE SOLO TECLADO

Girar el vehículo	 ← /  →
Control del conductor (Reflejos de conductor)	   
Acelerar	 <i>Mantener pulsado para acelerar</i>
Frenar	 <i>Mantener pulsado para frenar</i>
Embrague	
Modificador de trucos	<i>Mantener pulsado</i>  /   
Marcha atrás	 O 
Restablecer vehículo (solo en complejo de MX y Competición libre)	
Colocar marcador de restablecimiento personalizado (solo en complejo de MX y Competición libre)	
Restablecer vehículo al marcador (solo en complejo de MX y Competición libre)	
Cambiar vistas de cámara	 <i>Alternar</i>
Cámaras, Vista rápida (mirar hacia la izquierda, derecha, atrás)	 / 

REFLEJOS DE CONDUCTOR

Con los reflejos del conductor controlarás el peso y la posición del cuerpo del piloto para tener un mayor dominio del vehículo, además de los giros tradicionales. Así podrás mantener velocidades más altas, tomar curvas más cerradas y pasar a ras de suelo, manteniendo un flujo constante con el ritmo de cada salto, bache o giro.

EVITAR IMPACTOS

Con el sistema para evitar impactos podrás evitar costosos accidentes. Para ello tendrás que agudizar tu instinto y poner a prueba tus reflejos de conductor. Cuando conduzcas una MX o un ATV, observa las reacciones del piloto y presta atención por si aparecen los indicadores para evitar impactos en la pantalla (consulta la sección Pantalla de juego de la página 9). Dichos indicadores te informan de la dirección en la que debes mover el control de los reflejos para evitar el impacto. Ten cuidado: hay situaciones que son inevitables. Para evitar un impacto, mueve rápidamente  /    en la dirección del indicador para evitar impactos antes de que desaparezca. Si no lo haces, te chocarás.

CONTROLES DE PIruETAS (MX LITE, MX, ATV)

NOTA: los siguientes controles de piruetas utilizan la configuración de mando predeterminada 1. Si cambias a una configuración distinta de la predeterminada, puede que también se modifique el botón Modificador de trucos.

Mantén pulsado el Modificador de trucos  y mueve o gira  /    para crear las piruetas de **MX vs ATV Reflex**. Si quieres ver piruetas diferentes de las que se muestran a continuación, consulta la sección Piruetas o echa un vistazo a la biblioteca de piruetas de tu tarjeta de moto.

Backflip

Acelera hacia el salto usando . Justo antes de despegar, mantén pulsado el Modificador de trucos  y mueve  / . Continúa manteniendo  /  durante toda la duración del movimiento. Usa el peso, el acelerador y los frenos para controlar la velocidad del salto.

360

Corre hacia un salto y justo antes de despegar, mantén pulsado el Modificador de trucos . A continuación, mueve  /  o  y rápidamente  para iniciar el giro.

Whips

Inicia un salto y, una vez en el aire, mueve  /  o  y/o  o  para realizar un whip. Experimenta con el tiempo para crear tu propio estilo.

Scrubs

Cuando estés sobre el suelo, mueve  /  o . Modifica el ángulo en relación al plano horizontal usando el scrub para inclinar el vehículo a derecha o izquierda. Si quieres realizar un scrub en un salto, mueve  /  o  antes de despegar. Si quieres, también puedes usar  / . De este modo continuarás volando a poca altura.

PIRUETAS (MX LITE, MX, ATV)

Usa los reflejos del piloto al saltar para lograr piruetas increíbles. Mantén pulsado **SPACE BAR** (Modificador de trucos) y mueve o gira  /    en tres direcciones para realizar la acrobacia. Si quieres mantener la pirueta, mantén  /    en la última dirección utilizada. Si no, no olvides dejar el  /    en el centro para aterrizar con cuidado. Si ejecutas la pirueta correctamente, su nombre aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla mientras la realizas. No todas las piruetas pueden mantenerse.

El cuadro siguiente muestra los movimientos y rotaciones de las piruetas disponibles. Estudia la tabla para aumentar tu repertorio de piruetas e impresionar a los jueces con la amplia variedad de movimientos. Ten en cuenta que las piruetas solo se realizan en el aire. Usa **W** para acelerar en los saltos y permanecer más tiempo en el aire. Mantén pulsado el Modificador de trucos **SPACE BAR** y realiza las acciones para completar la pirueta.

NOMBRE DE LA PIRUETA	ACCIÓN	NOMBRE DE LA PIRUETA	ACCIÓN
No Hander	  	9 O'Clock Indian Air	  
Heelclicker	  	9 O'Clock Nac	  
Windmill	  	Cordova	  
Rodeo	  	Hartattack	  
Taunt	  	Flatliner	  
Barhop	  	Kiss of Death	  
Shaolin	  	Ruler	  
Superman	  	Deadbody	  
Double Grab	  	Body Varial	  
Lazyboy	  	Tsunami	  
Upcan	  	Solo Cliffhanger	  
Switch Blade	  	Rigor Mortis	  
Superman Seat Grab	  	Rock Solid	  
Supercan	  	Twister	  
Indian Air	  	Fullpress	  
Nac Nac	  	Buzzsaw	  
Ninja Nac	  	Bizzare	  
Body Flip	  	Kiss of Death Indian Air	  

MENÚ PRINCIPAL



NOTA: *MX vs ATV Reflex* necesita una tarjeta de moto para permitir el autoguardado. Si juegas sin tarjeta de moto, todos los progresos, trofeos de juego, objetos, preferencias o cambios que hayas realizado se perderán al final de la sesión de juego.

ARCADE

Arcade presenta la experiencia de juego rápida y directa de **MX vs ATV Reflex**. En Arcade puedes probar de primera mano parte de la acción de **MX vs ATV Reflex**, utilizando tu piloto profesional o tu personaje de Trayectoria en diversas ubicaciones.

Arcade aumenta y se desbloquea a medida que ganas pruebas en Trayectoria, lo que te permite utilizar tus vehículos más modificados en todas las experiencias hechas a medida que quieras crear.

TRAYECTORIA

Para ganar el título de Ironman se necesita habilidad y determinación. Tendrás que dominar todos los vehículos y convertirte en el campeón de campeones en una serie de 19 pruebas extenuantes, que incluye Omnicross, la prueba de valía definitiva. Tendrás que abrirte camino controlando todos los vehículos todoterreno: motos MX, ATV, UTV, buggies deportivos, camiones deportivos y camiones deportivos 2.

Cada victoria te brindará la oportunidad de personalizar y mejorar las máquinas. Tunea, modifica y personaliza tus vehículos hasta que sean dignos de un campeón.

MULTIJUGADOR

MX vs ATV Reflex ofrece diferentes posibilidades a la hora de jugar con amigos. Al igual que sucede con Arcade, cada jugador puede utilizar su propio vehículo en Multijugador para competir contra otros jugadores en todos los tipos de pruebas y minijuegos.

TARJETA DE MOTO

Tarjeta de moto te permite ver tus avances en el juego. Puedes ver información detallada como MARCADORES, LOGROS, la BIBLIOTECA DE PIRUETAS, o cambiar tu NÚMERO Y NOMBRE DE DORSAL. Cuando accedas por primera vez a **MX vs ATV Reflex** se te pedirá que configures tu tarjeta de moto. Introduce tu nombre, elige a tu piloto y selecciona tu vehículo para empezar.

TUTORIALES DE HABILIDADES

Aprende y practica técnicas como los reflejos de conductor, evitar impactos y piruetas con estos tutoriales dinámicos e interactivos.

OPCIONES

NOTA: para acceder al menú Opciones, selecciónalo en el menú principal.

AJUSTES DE PANTALLA

Ajusta distintas opciones relacionadas con la visualización en pantalla como, por ejemplo, la cámara de conducción predeterminada, brillo, gamma, visibilidad de la interfaz y sistema de medida.

AJUSTES DE SONIDO

Ajusta el nivel de volumen de efectos, música y motor.

AJUSTES DEL JUEGO

Ajusta la dificultad de la IA del juego en Trayectoria y cambia los Ajustes de controles.

AJUSTES DE CONTROLES

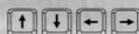
Selecciona uno de los diseños predefinidos y ajusta el control del mando.

DIVERSOS

Aquí puedes visualizar los créditos, introducir un código de truco para desbloquear elementos del juego o seleccionar un dispositivo de almacenamiento.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa Entrar para ir al menú Pausa durante la partida. Desde ahí, podrás elegir entre REANUDAR, REINICIAR, PIRUETAS, OPCIONES y SALIR. Para acceder a cualquiera de estas cinco opciones, haz tu selección con

 y pulsa Entrar para confirmar.

REANUDAR

Reanuda la prueba actual. En Competición libre de Trayectoria, el jugador puede ver un mapa de la zona, así como el estado y las posiciones de los desafíos de competición libre.

REINICIAR

Repite la prueba desde el principio. Recuerda que esta opción no está disponible en todos los modos.

PIRUETAS

Muestra una lista con todas las piruetas que puedes ejecutar.

SALIR

Termina la prueba actual. Se perderá todo el progreso de la prueba.



OPCIONES

AJUSTES DE PANTALLA

Ajusta la cámara de conducción predeterminada, la visibilidad de la interfaz y la pantalla.

AJUSTES DE SONIDO

Ajusta el nivel de volumen de efectos, música y motor.



PANTALLA DE JUEGO



NOTA: recuerda que la información en pantalla indicada arriba no aparece en todas las pruebas. Solo se muestra la información relacionada con la prueba seleccionada.

1. POSICIÓN EN LA CARRERA

Tu clasificación entre todos los participantes de la prueba.

2. INDICADOR DE VUELTAS

Indica la vuelta en la que estás en cada momento.

3. INDICADOR DE TIEMPO DE VUELTA

Tu tiempo de vuelta actual.

4. INDICADOR DE MEJOR VUELTA

Tu mejor tiempo de vuelta en la carrera actual.

5. INDICADOR DE TIEMPO POR DELANTE O DETRÁS DE LA CABEZA

Indica el tiempo que hay de diferencia entre tus competidores y tú en la prueba. Si vas por delante de tus competidores, el tiempo se mostrará en color verde. Si vas por detrás, se indicará en color rojo.

6. PANTALLA DE PIRUETA

Durante la ejecución de una pirueta, el nombre de la acrobacia aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

7. INDICADORES PARA EVITAR IMPACTOS

Aparecen indicados con flechas amarillas. Son las cuatro direcciones necesarias para evitar un impacto utilizando el control de los reflejos del conductor.

8. BRÚJULA

La dirección en la que avanza el vehículo (solo disponible en las pruebas seleccionadas). La brújula también indica la posición de los desafíos y de los demás jugadores, si los hay.

9. MEDIDOR DE JUEZ

Este indicador representa la valoración del jurado de tu actuación en estilo libre. La valoración se basa en su área de interés: dificultad (amarillo), ejecución (verde), circulación (azul) y variedad (rojo). Observa bien a qué juez no has impresionado y adapta tu actuación para aumentar al máximo tu puntuación global.

ARCADE

Selecciona ARCADE para pasar directamente a una carrera y disfrutar de la trepidante acción. Selecciona entre distintas pruebas Arcade y, a continuación, selecciona a tu piloto, el vehículo y el circuito con los que vas a competir. Todas las pistas que hayas desbloqueado en Trayectoria estarán disponibles en Arcade.

COMPETICIÓN LIBRE

Con la serie de Competición libre podrás practicar tus habilidades en fantásticas ubicaciones.

NACIONAL

Son carreras de vueltas al aire libre que se celebran en unos escenarios con gran detalle. Estas carreras son menos técnicas, pero cuentan con grandes saltos y secciones de ritmo importantes. También hay desafíos adicionales del entorno, por ejemplo, fricción variable, superficies inestables y pistas orgánicas.

SUPERCROSS

Las carreras de supercross son carreras de vueltas dentro de un estadio con el mayor nivel de dificultad de toda la competición todoterreno. Todas las pistas artificiales se componen de varias líneas, saltos combinados de saltos simples, dobles, triples, desniveles, alturas y secciones de botes (baches pequeños y repetitivos).

OMNICROSS

Omnicross es el campo de batalla de camiones, buggies y toda la gama de los vehículos todoterreno más salvajes. Compite en una carrera arrancapinturas y parterramas realmente sucia y sé el primero en llegar a la línea de meta atravesando el terreno natural más abrupto y lleno de obstáculos.

ESTILO LIBRE

Estilo libre permite a todos los competidores realizar una serie perfecta de las piruetas más endiabladas en la pista de Estilo libre. Aprovecha al máximo las rampas, saltos y cajas de diversión. Para ganar, tendrás que impresionar al jurado y recibir la mayor puntuación posible.

CIRCUITO DEPORTIVO DEL CAMPEÓN

Las carreras del Circuito deportivo del campeón son carreras en circuito cerrado al aire libre diseñadas para las clases de vehículo buggy y camión. Los circuitos tienen pequeñas secciones de ritmo y permiten mantener una alta velocidad en las amplias curvas y rápidas rectas.

PUNTOS DE REFERENCIA

Competición de punto a punto en entornos abiertos. Los jugadores deben atravesar distintos marcadores de posición en orden hasta llegar a la línea de meta. Todo el entorno es abierto. Tú deberás decidir cuál es la mejor ruta (y la más rápida) para llegar al siguiente punto.

TRAYECTORIA

Es hora de poner a prueba tus habilidades. Pasa al modo Trayectoria y compite con los mejores del deporte. Asciende en la clasificación y desbloquea nuevas y apasionantes funciones. Compite en todo tipo de pruebas de Trayectoria y avanza en tu carrera como piloto. Al hacerlo, desbloquearás nuevos circuitos, vehículos y pilotos.

En el Garaje podrás acceder al perfil del piloto y a las clases de vehículo disponibles para tu tarjeta de moto. La oferta se irá ampliando a medida que participes y ganes nuevas pruebas. Antes de seleccionar una prueba, puedes acceder al Garaje y seleccionar tu vehículo. Cuantas más pruebas ganes, más vehículos habrá disponibles. Cuando hayas seleccionado una prueba, pulsa Entrar y utiliza  para desplazarte por las pistas; a continuación, selecciona Sí para confirmar. Pulsa Entrar una vez más para confirmar.

SERIE COMPETICIÓN LIBRE

Con la serie Competición libre podrás practicar tus habilidades en fantásticas ubicaciones y competir en desafíos individuales para aumentar tus reservas de dinero. Repartidas por cada una de las ubicaciones de Competición libre encontrarás pruebas de desafío de Competición libre, con las que podrás centrarte en distintas habilidades.

DESCUBRIMIENTO

Explora el modo Competición libre y encuentra todos los puntos de descubrimientos ocultos.

SUBIDA

Intenta subir lo más alto que puedas en una peligrosa pendiente.

PRACTICAR OBJETIVO

Logra reunir los objetivos repartidos por el entorno. Tienes una cantidad fija de tiempo para reunir todos los que puedas.

TRAILBLAZER

Los pilotos reciben una posición de salida y una final. Todos los caminos son válidos, pero algunos son más cortos que otros. Compite contra el reloj o ábrete camino hasta la línea de meta utilizando cualquiera de los caminos o pistas disponibles.

SERIES POR PUNTOS DE REFERENCIA (1, 2 Y 3)

En lugar de conos y postes que marcan una ruta específica, solo verás el extenso paisaje y algunos portales de referencia que indican el camino hacia la meta. Con cada serie aumenta el nivel de dificultad de las pistas.

SERIES NACIONALES (1, 2 Y 3)

Cada victoria que consigas con las carreras de exhibición en solitario de las series 1 y 2 te acercará al circuito de competición de la serie 3. Tendrás que acabar en el puesto más alto posible en todas estas carreras de moto consecutivas. Obtienes puntos según tu posición en cada carrera, el jugador con mayor puntuación total se alza con la victoria.

SERIES DE ESTILO LIBRE (1, 2 Y 3)

Impresiona a los jueces con saltos increíbles y atrevidas piruetas para lograr el mejor resultado! Ten cuidado, perderás puntos igual de rápido si te caes o si tu actuación resulta aburrida. Haz todas las piruetas que puedas antes de que ondee la bandera roja indicando el final.

SERIES SUPERCROSS (1, 2 Y 3)

Entra en los estadios de Supercross y sobrevive entre los mejores gladiadores del todoterreno.

SERIES OMNICROSS (1, 2 Y 3)

Domina los elementos en la accidentada campiña profunda en Omnicross. Los senderos llenos de obstáculos pondrán a prueba el temple de los más curtidos veteranos del todoterreno.

SERIES CIRCUITO DEPORTIVO DEL CAMPEÓN (1, 2 Y 3)

Sepárate del pelotón o arriesgate a sufrir una brutal carnicería rompiezas y arrancapinturas nada más salir de la primera curva. Cada vuelta es un auténtico combate en el Circuito deportivo del campeón, ya sea para defender el primer puesto o para ascender posiciones. Mantén pisado el acelerador hasta que veas ondear la bandera de cuadros.

FORMATOS DE PRUEBAS DE TRAYECTORIA

Los formatos de pruebas ofrecen conjuntos exclusivos de reglas que se aplicarán a las estructuras generales de las pruebas de todas las carreras. Algunos formatos ofrecen unas reglas más detalladas que los conjuntos estándar y otros introducen nuevas reglas que cambian la forma de jugar a las pruebas más básicas.

EXHIBICIÓN

Se aplican las reglas de carrera normales y no se necesitan carreras clasificatorias. Es la prueba principal.

ELIMINATORIA

Está disponible en la serie 3 de la serie supercross. Ataca lo más rápido posible para llegar a la prueba principal. Si te quedas atrás, puede que tengas que intentarlo en la repesca. Si acabas el último, eres eliminado. Los 5 mejores pilotos de cada eliminatoria pasan a la prueba principal, y los pilotos que acaben entre los puestos 6 y 12 de cada eliminatoria pueden participar en la repesca. La repesca es la última eliminatoria de la carrera, y solo los 2 mejores pilotos pasarán a la prueba principal. La prueba principal es la última carrera de la sesión. Los tres mejores pilotos se alzan con la victoria.

MOTO

Está disponible en la serie 3 de la serie nacional. Las carreras nacionales con el formato "Moto" siguen un grupo de tres fases: clasificatoria, Moto 1 y Moto 2. Las posiciones de la última carrera están determinadas por los puntos de posición totales ganados con cada Moto.

CLASIFICATORIA

Define tu tiempo más rápido en una de las tres vueltas clasificatorias y tendrás buenas opciones para colocarte en la parrilla. Al comienzo de la carrera, la posición en la parrilla puede ser de gran ventaja para tomar la cabeza en la primera curva.

TRAYECTORIA: DESAFÍOS DE CARRERA

Cuando juegues en el modo de Trayectoria, desbloquearás varios desafíos de carrera. Son formatos de pruebas modificados con reglas exclusivas que deberás cumplir para ganar.

ELIMINACIÓN

Lucha por sobrevivir vuelta tras vuelta. ¡Si terminas en último lugar al cruzar la línea de meta, serás eliminado! Llega antes que los rivales para subir al podio.

CARA A CARA

¿Crees que tienes lo necesario para enfrentarte a los mejores cara a cara? Te quedan dos vueltas para la meta y será todo para el ganador.

DERROTA

Ábrete camino entre tus rivales, a ver si puedes llegar a lo más alto del podio. Tendrás que esperar tu turno, ya que todos los pilotos empezarán por delante de ti. En esta carrera la única forma de ganar es hacer una gran remontada.

SUPERACIÓN

Estás solo en la pista y debes enfrentarte al reloj. Llega a cada punto de control antes de que se agote el tiempo para sobrevivir.

RIVAL

Compite contra todo un elenco de rivales, todos ellos con vehículos diferentes del tuyo. Se aplican las reglas de carrera normales y lucharás tū solo por llegar a la meta en un buen puesto.

CARRERA POR ETAPAS

Compite contra los rivales por la posesión de cada sección marcada de la pista. Encuentra la forma más rápida de hacerte con todas las secciones posibles.

MULTIJUGADOR

EN LÍNEA

Pueden competir hasta doce personas a la vez.

LISTAS DE PARTIDAS

Adéntrate en el mundo del todoterreno en línea y disfruta de un gran número de listas de partidas. Estas listas te permitirán unirse rápidamente a partidas con otros jugadores sin tener que buscar y esperar a otros contrincantes. ¡Elige el tipo de prueba al que te gustaría jugar y prepárate para la carrera!

CREAR SESIÓN PRIVADA

Si quieres diseñar de forma personalizada tu experiencia de juego, la opción Crear sesión privada te permite seleccionar una prueba, definir las ubicaciones e invitar a tus amigos para que se unan a tu propia serie de carreras todoterreno.

NOTA: si estás participando en una sesión privada, **MX vs ATV Reflex** no hará un seguimiento de los logros que pueden modificar tu clasificación.

CLASIFICACIÓN EN LÍNEA

MX vs ATV Reflex se ha diseñado para que los jugadores puedan avanzar por la clasificación individual. Ganes o pierdas, seguir jugando te ayudará a subir en la clasificación.

NOTA: la cantidad de experiencia que puedes conseguir depende directamente de los jugadores contra los que compites. Si compites contra jugadores con una clasificación muy superior a la tuya, ganarás experiencia más rápido.

Sin embargo, si los jugadores tienen menos rangos que tú, ganarás experiencia más despacio.

APOYO DE LOS ESPECTADORES

Si te unes a una partida cuya prueba ya esté en curso, serás un espectador. En calidad de espectador, puedes cambiar de piloto para la visualización. Cuando la prueba haya finalizado, volverás al complejo de MX y podrás participar como piloto activo en la siguiente prueba.

TARJETA DE MOTO

Tarjeta de moto te permite ver tus avances en el juego. Puedes ver información detallada como MARCADORES, LOGROS, la BIBLIOTECA DE PIRUETAS, o cambiar tu NÚMERO Y NOMBRE DE DORSAL.

MINIJUEGOS

SERPIENTE

Noquea a tus rivales encerrándolos en tu "ruta de serpiente" hasta que seas el único que queda en la competición. Pasa por debajo, rodea o salta por encima de las "rutas de serpiente" para no acabar eliminado. ¡Ni siquiera tu propia ruta es segura!

TÚ LA LLEVAS

No es el juego con el que te divertías en el patio de la escuela. Aquí es crucial el dominio de la conducción todoterreno. Tendrás que coger el balón y conservarlo todo el tiempo que puedas. Pero ten cuidado, con el balón irás cada vez más despacio y si un rival te pilla, te lo quitará automáticamente. Gana el piloto que consiga conservar el balón durante todo un minuto.

Product Warranty

Nordic Games GmbH will gladly replace any disc free of charge, whether accidentally damaged or due to manufacturer defect, within the first year of ownership. To obtain a replacement disc, please return the faulty disc with a check or money order for EUR 8.00 to cover postage and handling fees.

Please be sure to include the following:

- Full Name
- Address, City, State/Prov., Zip Code/Postal Code, Country
- Telephone Number
- Email Address (if applicable)
- Product Name(s)
- Brief note describing the problem

Mail to:

Nordic Games GmbH
Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18
A-1030 Vienna
Austria

Technical Support

If you are experiencing technical problems with this software, and you have carefully followed the instructions in this manual, you may find further support in the following places:

Please visit the Technical Support section of our Website where we have posted common problems and solutions that may help you at:

Online Support: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Skype contact: support.quantica.lab

Phone Support: +1 (206) 395-3545

Phone: +40 (0) 364 405 777

Please note: We do not provide hints via technical support.

THE SOFTWARE IS PROVIDED „AS IS“, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. Any unauthorized copying, hiring, lending or reproduction in whole or part is prohibited.

END-USER LICENSE AGREEMENT (EULA)

To read the Nordic Games End-User Licence Agreement (EULA) kindly visit:

<http://eula.nordicgames.at>

© 2013 by Nordic Games Licensing AB, Sweden. Licensed exclusively to Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Rainbow Studios. MX vs ATV, MX vs ATV Reflex and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Nordic Games Licensing AB, Sweden. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.