



English .....	2
Español .....	45

## English

Objective of the game:.....	4
Start of the game: .....	4
Registration: .....	4
Choice of Virtual Home city: .....	4
Top Bar:.....	6
View User Profile:.....	6
Ticket Button: .....	9
See ATS Miles Frequent Flyer Program:.....	9
See Virtual Money (\$): .....	10
See Cryptos (¢): .....	10
Store access button:.....	10
Objectives button:.....	11
See current virtual Time:.....	11
Game Settings button: .....	11
Hunger Bar: .....	12
Sleep Bar:.....	12
Main Menu:.....	13
Single Player Game Mode:.....	13
Missions:.....	13
Business trips:.....	14
Tourism Trips:.....	15
Entertainment Trips: .....	16
Social Life Trips:.....	17
Trips back to your virtual Home:.....	18
Free Trips:.....	19
Make an airline trip:.....	20
Purchase of Airline Tickets outside an airport: .....	20
Web Check-in: .....	23
Ground Transportation to the Airport: .....	24
Airport Entrance:.....	24
Airport Departures Hall (public area):.....	25

Purchase of Air Tickets in the Departures Hall of an Airport:.....	26
Check-in:.....	28
Travel Agency:.....	29
Airport Departures Hall (restricted area):.....	29
Boarding Gate: .....	30
The Flight:.....	31
Arrival at Destination Airport:.....	32
Airport Arrivals Hall: .....	32
Ground Transportation to the City: .....	33
Connecting Flights:.....	33
Multi-Player Game Mode: .....	35
Races: .....	35
3 Destinations Races: .....	35
4 Destinations Races: .....	37
All Regions Races:.....	38
Around The World Races: .....	38
See Targets and Progress of a Race: .....	39
Tournaments Game Mode:.....	41
Tournaments:.....	41
Players Ranking:.....	41
Store:.....	42
In-app Purchase of Currencies: .....	42
Buying Power Ups: .....	43

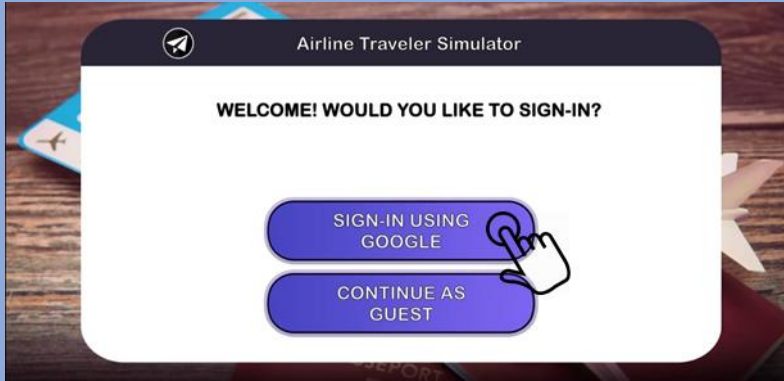
Objective of the game:

Accumulate the most ATS Miles and win Multi-Player Races and Tournaments.

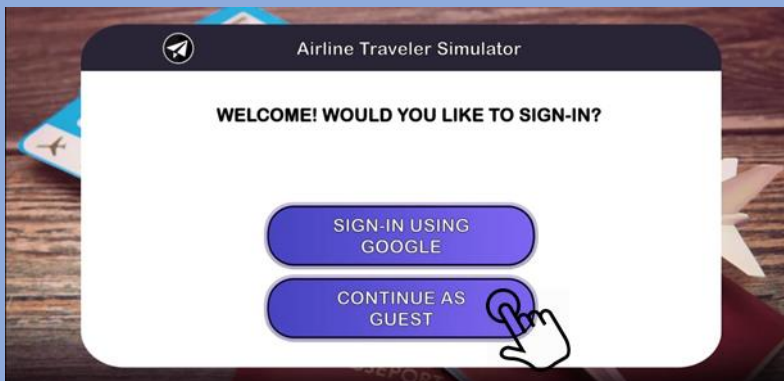
Start of the game:

The user must choose to register or play as a guest.

Registration:



The user who registers will guarantee the continuity of his progress of the game -even if he uses another device enabled to be used with this application-, he/she will be able to choose his/her Username and will be able to see his/her position in the user Ranking.



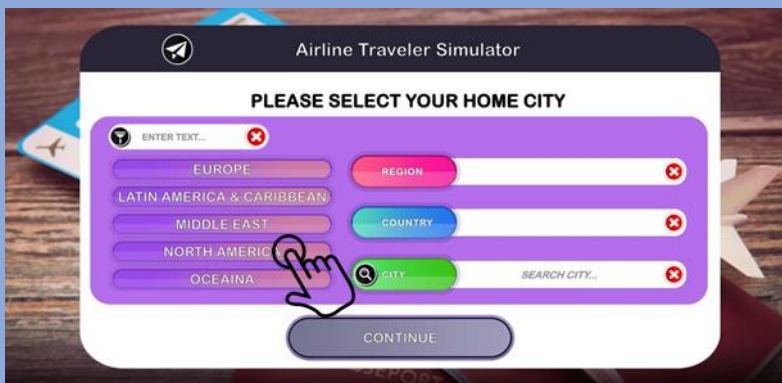
The game allows the user to continue as a guest. In this case, the progress may be lost when changing devices and the user will not be able to see his/her position in the user Ranking.

Choice of Virtual Home city:

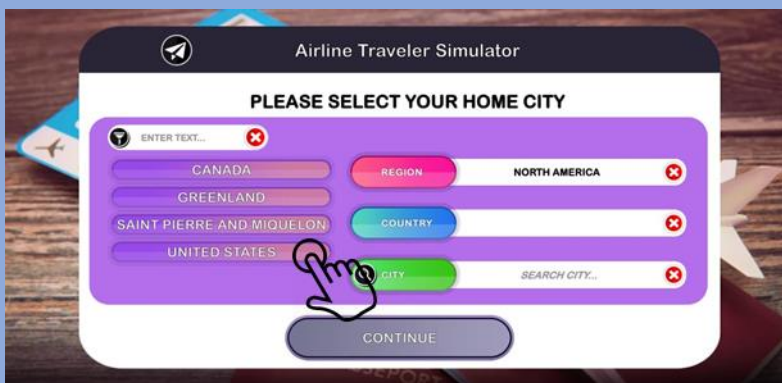
Then, the user must choose the city where he/she will establish his virtual Home. During the game, the city of virtual Home can be modified with the option of making a move out.



To choose the city of virtual Home, the user can search for the desired city by typing the name of such city.



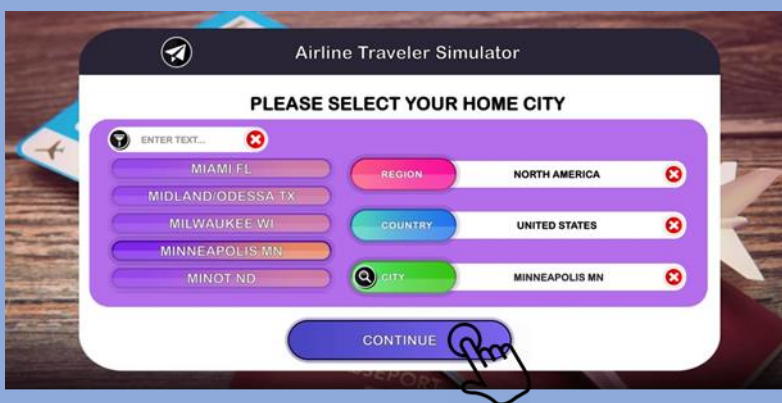
The user can also browse to choose the virtual city of residence. He/She must first choose one of the 7 regions of the world where the desired city is located.



Second, the user must choose the country where the desired city is located to establish his/her virtual Home.



Then, all the available cities in the country and in the region chosen in the previous steps will appear on the screen. The user will be able to choose one of these cities to establish his/her virtual Home or to search for a different city again.

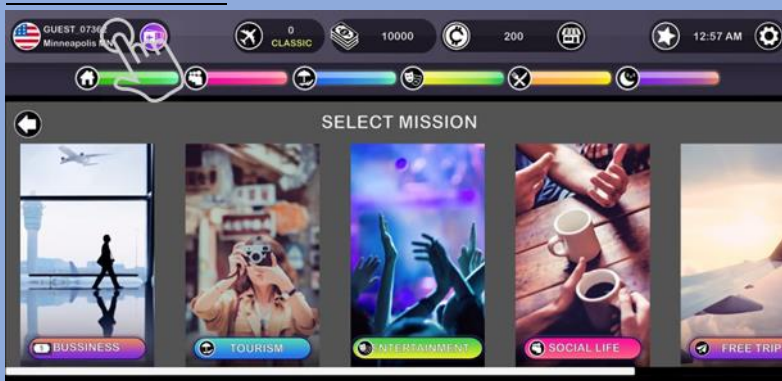


Once the city has been chosen to establish his/her virtual Home, the user must click on the Continue button to confirm that choice.

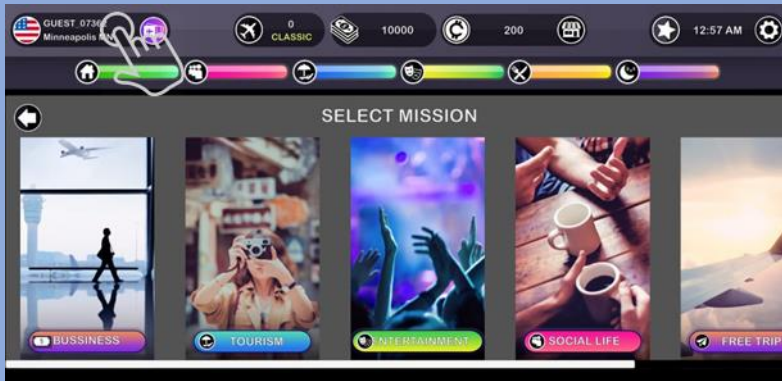
### Top Bar:

The top bar is permanently on the screen and shows essential information and allows you to perform basic actions.

### View User Profile:



The following user data appear in the Top Bar: Username, city of virtual Home and flag of the country or territory corresponding to the city of virtual Home.



To make changes to his/her profile, the user must click on the flag.



Then the User Profile Menu will open.



Press the button to register with your platform if you originally chose to play as a guest. By registering during a game already started as a guest, the user will keep the progress of the game.



Press the Change button to modify your Username. The Username can always be modified for those users who have registered and at any time during the game.



Press the Move Out button to modify the city of your virtual Home. The move out may be made exclusively when the player is located in his/her previous virtual Home -which he/she wishes to modify- and the user is required to pay \$ 100,000 of virtual money to make the move out effective. After moving out, the name of the new virtual Home city will appear in the user's information with its respective flag. The user will be able to move out from virtual Home infinitely times, although he/she must consider that the missions of the Single Player Mode are directly linked to the region of the world where his/her virtual Home is located.

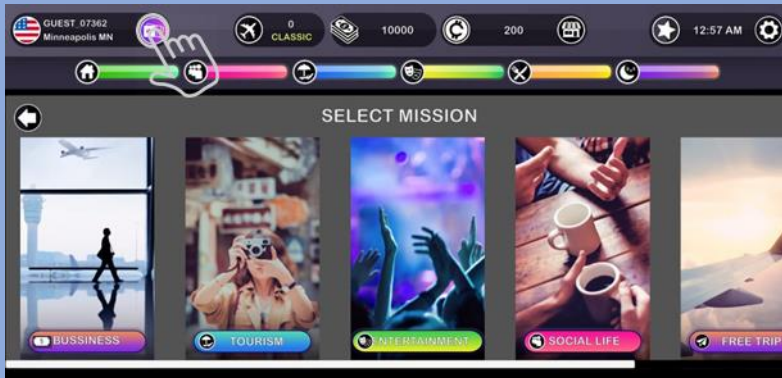


By pressing the Sign Out button, the user will be able to start a new game with a guest user, being able to register again later to recover his/her registered game.



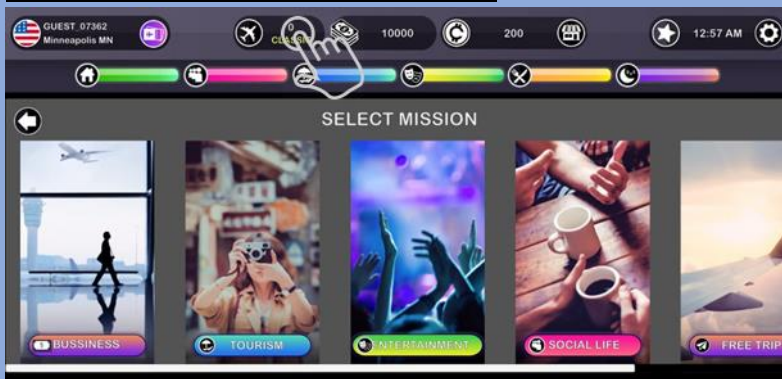
Users who play with a guest profile will lose all their progress in the game when they Sign Out.

Ticket Button:



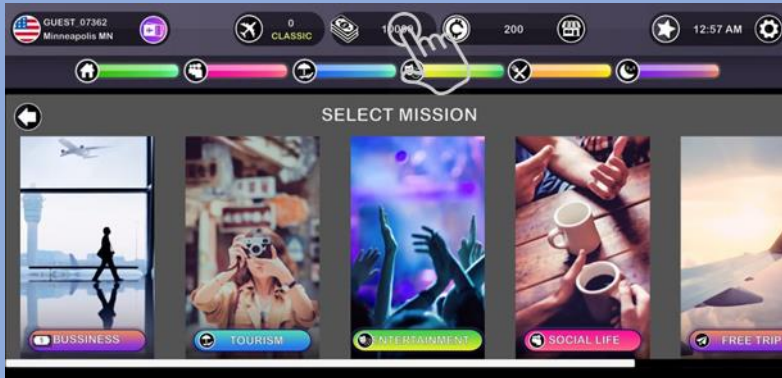
By pressing the Airline Ticket button, the user will be able to view his/her active ticket or the respective boarding pass if they have already checked-in. Likewise, when viewing the ticket or boarding pass, the game also offers the possibility to buy a new airline ticket online -that is, you can buy a ticket while moving-. If the user does not have a purchased ticket, when pressing the Airline Ticket button, the app will directly offer the online purchase of a new ticket. A new ticket can be purchased online at any time of the game, except when the user is at an airport.

See ATS Miles Frequent Flyer Program:



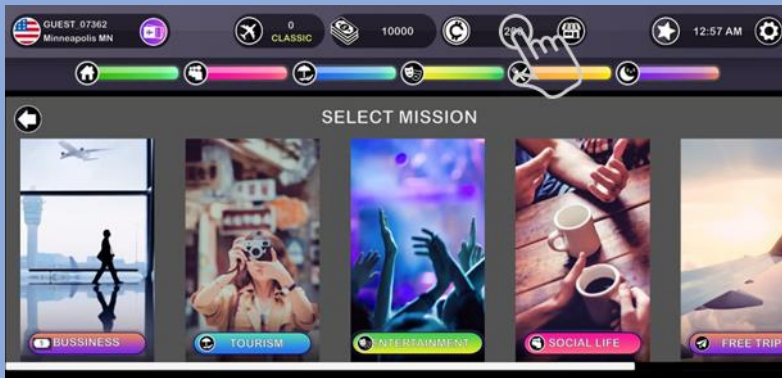
In the Top Bar the following data of the “ATS Miles” Frequent Flyer Program are displayed: Number of accumulated miles and Category of the ATS Miles program to which the user belongs according to the accumulated miles.

See Virtual Money (\$):



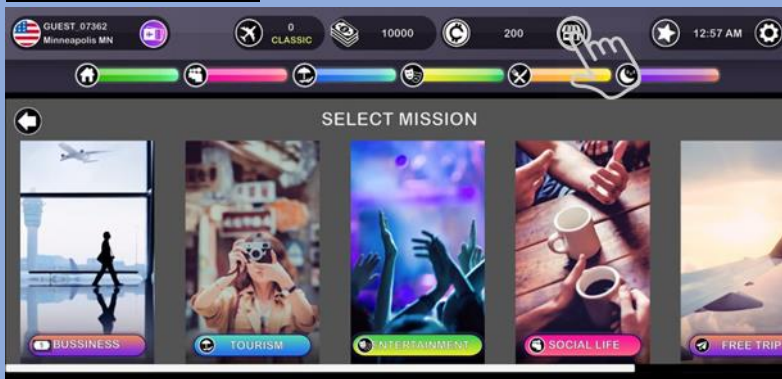
The quantity of virtual money (soft currency of the game) accumulated by the user and available for use appears in the Top Bar.

See Cryptos (¢):



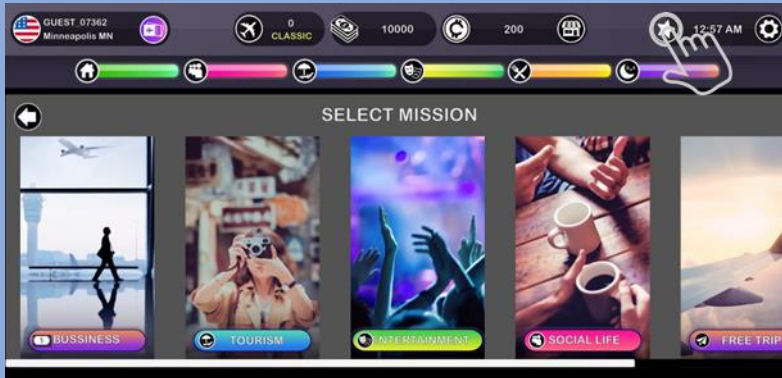
The quantity of Cryptos (hard currency of the game) accumulated by the user and available for use appears in the Top Bar.

Store access button:



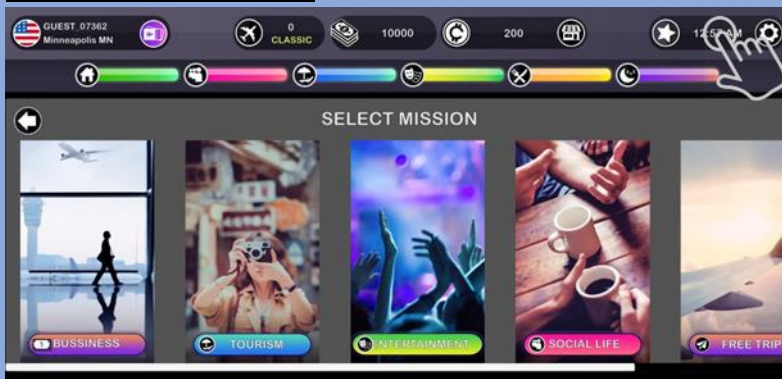
By pressing the Store access button, the user can buy Virtual Money (\$), Cryptos (¢) and Power Ups.

Objectives button:



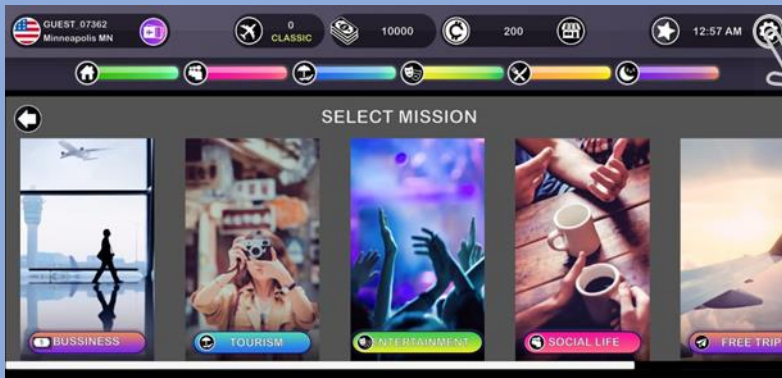
By pressing the Objectives button, the user will be able to: view and cancel the active Mission in the Single Player Mode, view the objectives corresponding to a race in the Multi-Player Mode, the data of his/her opponents, the last recorded location of all participants and cancel his/her participation in the active race.

See current virtual Time:



The Top Bar shows the current virtual Time of the game expressed in local time of the city where the user is in the context of the game.

Game Settings button:



By pressing the Settings button, a menu is shown that will allow the user to make General settings on the hearing of sound effects, ambient effects and music, the display format of the

virtual time and the language of the game. You can also access the display of the game Credits, this Tutorial and the Main Menu of the game.

### Hunger Bar:



The percentage of hunger increases when feeding. The user can be fed in the following places: (1) Virtual Home, (2) Hotels in cities, (3) House of relatives and friends, (4) Objectives of the races in Multi-Player Mode, (4) Food Stores at the airports, (5) VIP Lounges, (6) Hotels at the airports, and (7) during flights.

If the user has less than 10% of the Hunger Bar, he/she will be forced to eat before taking another action.

### Sleep Bar:



The percentage of sleep increases when resting. The user can rest in the following places: (1) Virtual Home, (2) Hotels in the cities, (3) House of Relatives and Friends, (4) Objectives of the races in Multi-Player Mode, (4) Waiting Areas at the airports, (5) VIP Lounges, (6) Hotels at the airports, and (7) during flights.

If the user has less than 10% of the Sleep Bar, he/she will be forced to rest before taking another action.

### Main Menu:

Once the user has registered and chose his/her virtual Home city, the game's Main Menu screen will appear.



On this screen, the user will be able to choose one of the game modes (Single Player or Multi-Player) and will also be able to access the Store, Tournaments or view the User Ranking.

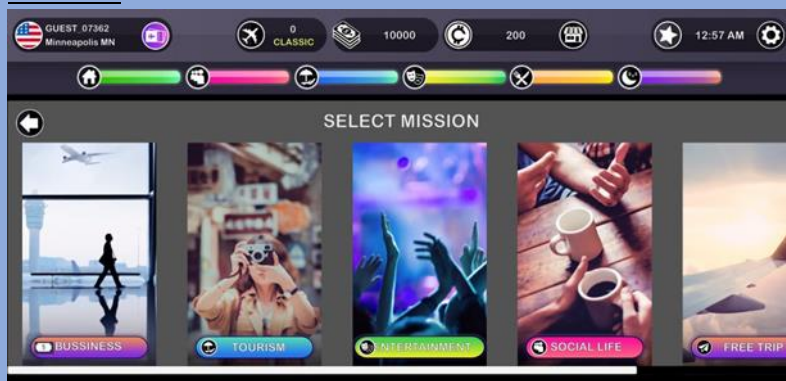
### Single Player Game Mode:

In this Single Player game mode, the user will play alone and online



To start an individual game the user must choose the Single Player game mode. Then he/she must choose a mission.

### Missions:



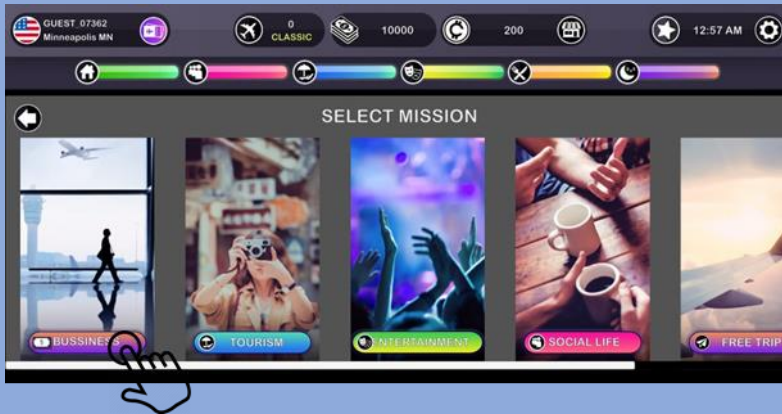
There are 6 types of missions related to different travel reasons: 1) Business, 2) Tourism, 3) Entertainment, 4) Social Life, 5) Free Trip and 6) Back Home.

If the Tourism Bar, the Entertainment Bar, the Social Life Bar or the Home Bar have less than 10%, the user will only be able to choose a mission among those that have less than 10%.

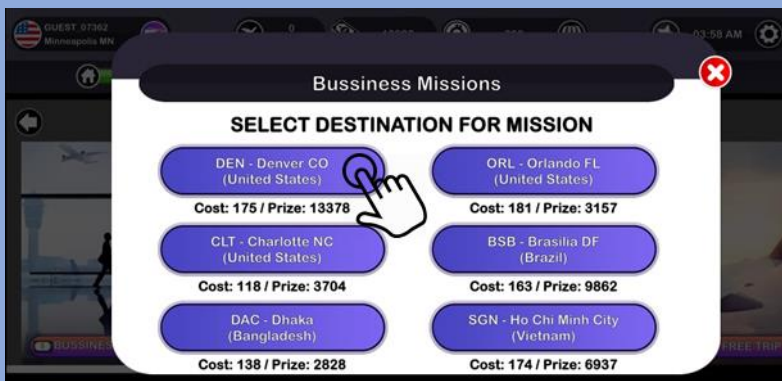
If the user has an active mission and wants to modify it, the user must first Cancel the active Mission. Missions can only be canceled while at your Home, in a city Hotel or at the House of his/her Relatives and Friends.

Business trips:

Business trips allow you to win virtual money (soft currency of the game) in Single Player Game Mode.



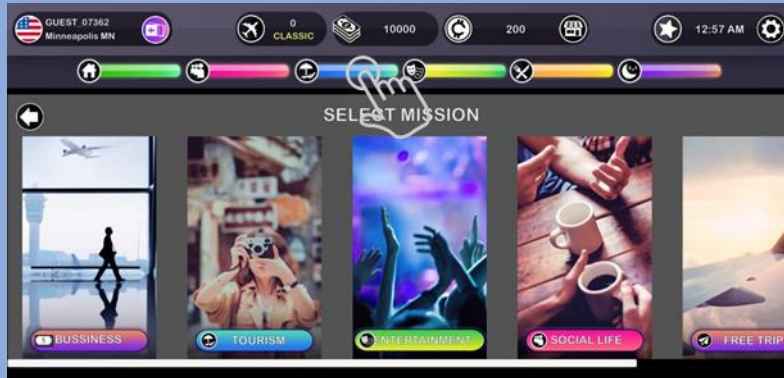
To start a Business mission, the user must click on the Business button.



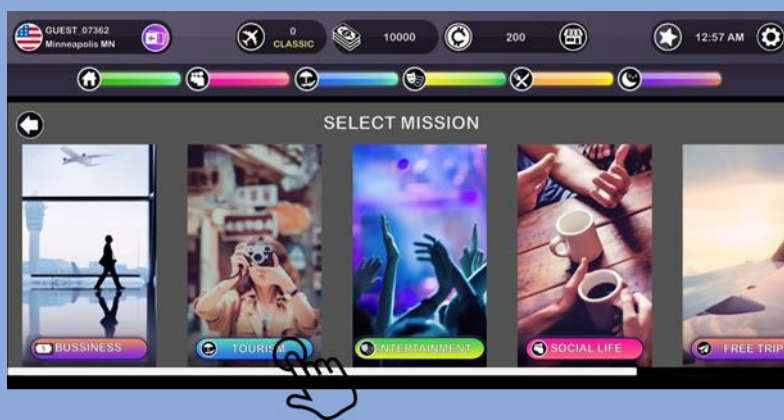
The next screen will show 6 possible city options for the user to choose a destination for his/her Business trip. Each option contains the city code, name of the city, country, cost of lodging at the destination and the virtual money prize that the user will obtain upon complying the target in the destination city. In this screen, the user must choose a mission or press on the cross to go back.

To fulfill a Business mission, the user must fly from his/her location to an airport located in the destination city of the mission and from there travel overland to the office where the user will be credited with the corresponding award. At the destination office, the mission is considered completed and the user will go directly to the city Hotel where he/she must choose a new mission.

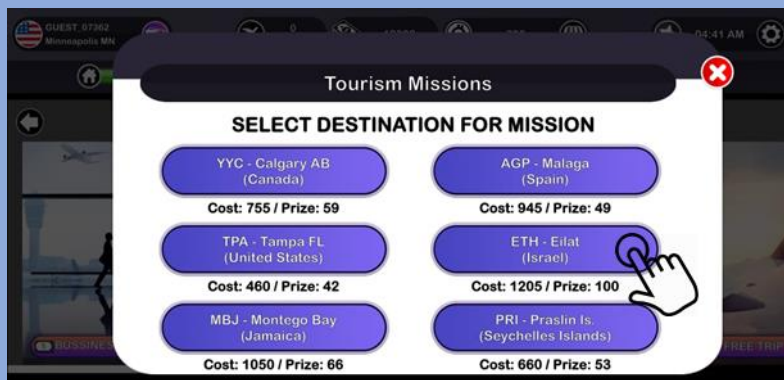
Tourism Trips:



Tourism trips allow you to earn points in the Tourism bar.



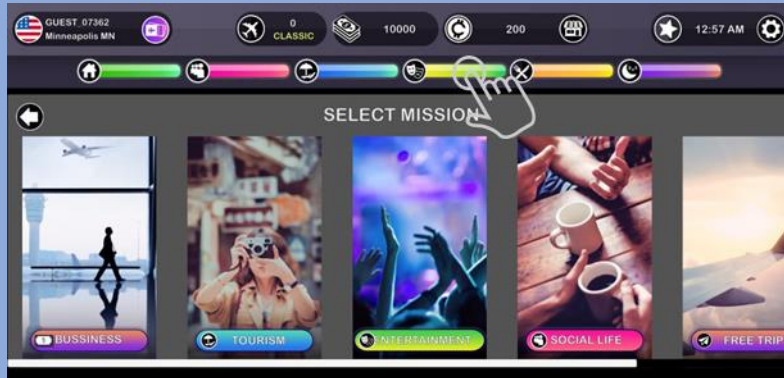
To start a Tourism mission, the user must click on the Tourism button.



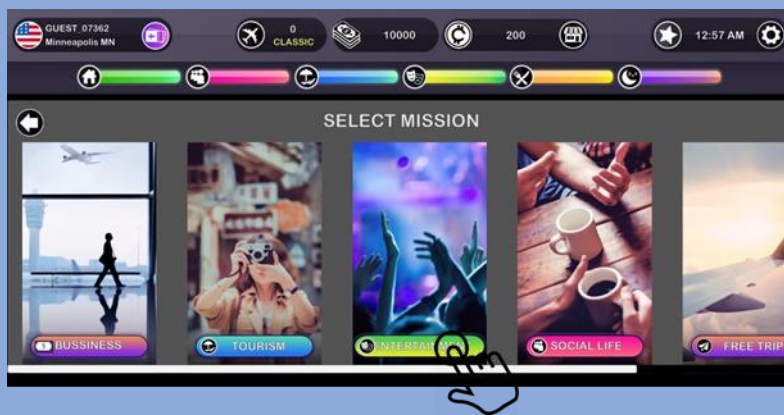
The next screen will show 6 possible city options for the user to choose a destination for his/her Tourism trip. Each option contains the city code, name of the city, country, cost of lodging at the destination and the award in percentage points of the Tourism bar that the user will obtain upon complying the target in the destination city. In this screen, the user must choose a mission or press on the cross to go back.

To fulfill a Tourism mission, the user must fly from his/her location to an airport located in the destination city of the mission and from there travel overland to the city Hotel where the user will be credited with the corresponding award. At the destination hotel, the mission is considered completed and the user must choose a new mission.

Entertainment Trips:



Entertainment/Culture trips allow you to earn points in the Entertainment bar.



To start an Entertainment/Culture mission, the user must press the Entertainment button.



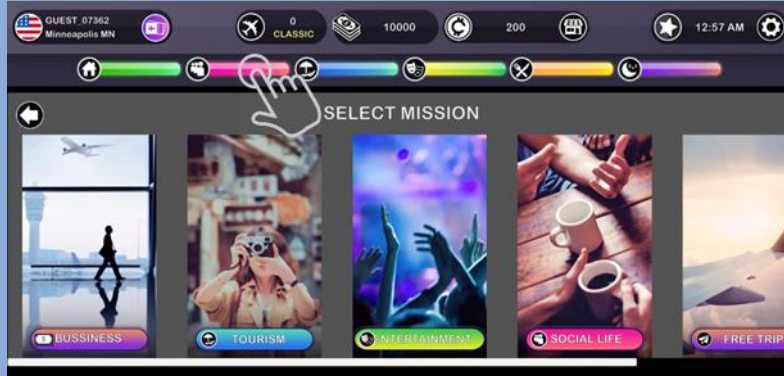
The next screen will show 6 possible city options for the user to choose a destination for his/her Entertainment trip. Each option contains the city code, name of the city, country, cost of lodging at the destination and the award in percentage points of the Entertainment bar that the user will obtain upon complying the target in the destination city. In this screen, the user must choose a mission or press on the cross to go back.

To fulfill an Entertainment mission, the user must fly from his/her location to an airport located in the destination city of the mission and from there travel overland to the city Hotel where the

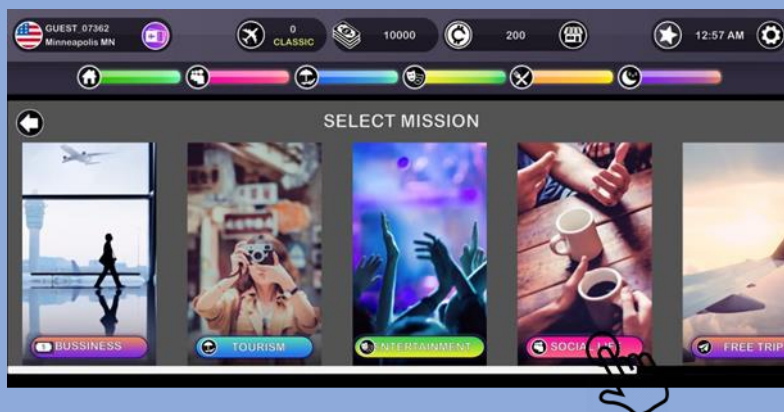


user will be credited with the corresponding award. At the destination hotel, the mission is considered completed and the user must choose a new mission.

Social Life Trips:



Visits to Relatives and Friends trips allow you to earn points in the Social Life bar.



To start a mission to Visit Relatives and Friends, the user must click on the Social Life button.

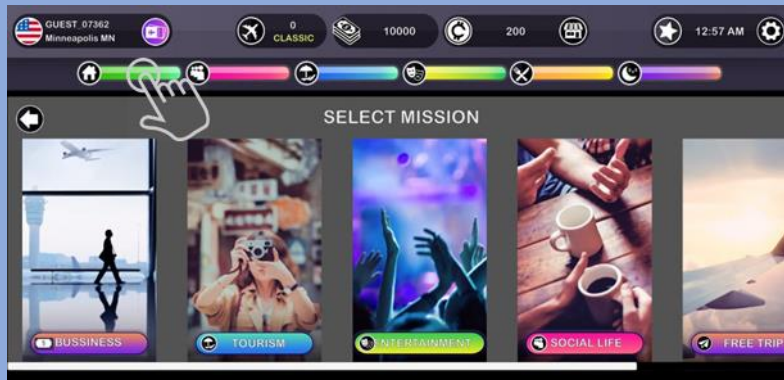


The next screen will show 6 possible city options for the user to choose a destination for his/her Social Life trip. Each option contains the city code, name of the city, country, cost of lodging at the destination and the award of 70 percentage points of the Social Life bar that the user will obtain upon complying the target in the destination city. In this screen, the user must choose a mission or press on the cross to go back. The percentage points added to the Social Life bar may

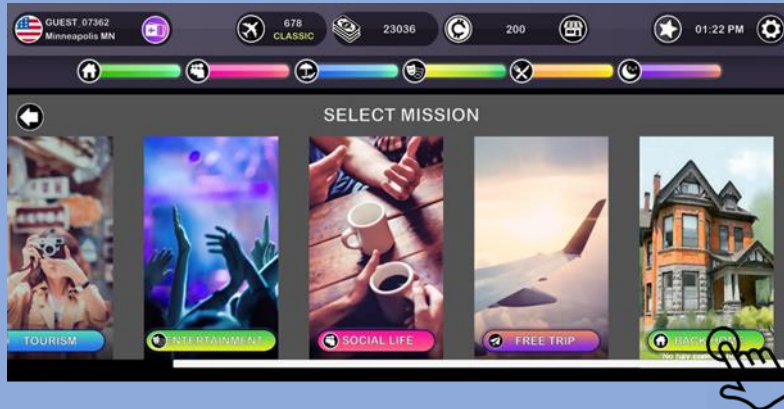
be increased by up to 30 percentage points with purchases made in the Airport Gift Shop prior to completing each of the Social Life missions.

To fulfill a Social Life mission, the user must fly from his/her location to an airport located in the destination city of the mission and from there travel overland to the house of his/her Relatives and Friends where the user will be credited with the corresponding award. At the house of his/her Relatives and Friends, the mission is considered completed and the user must choose a new mission.

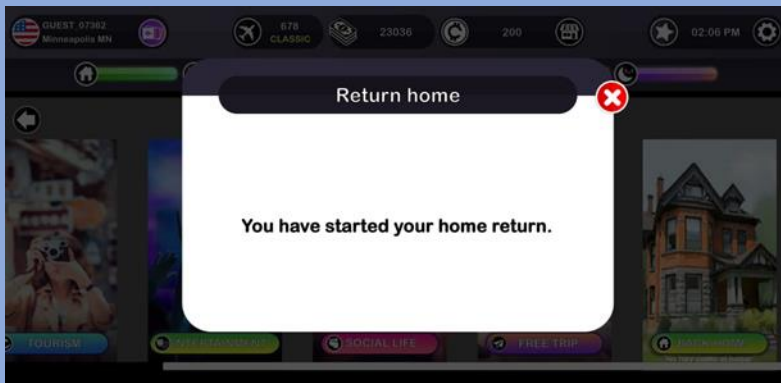
Trips back to your virtual Home:



Trips back to your virtual Home allow you to earn points in the Home bar.



To start a mission to go back to his/her virtual Home, the user must click on the Home button.

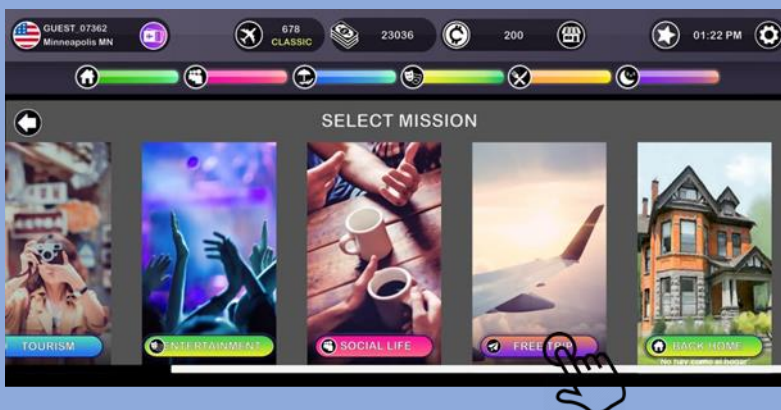


The next screen will show the beginning of the return to his/her virtual Home. To fulfill a mission to go back to his/her Home, the user must fly from their location to an airport located in the city of his/her House and from there travel overland to his/her Home where the user will be credited with the corresponding award.

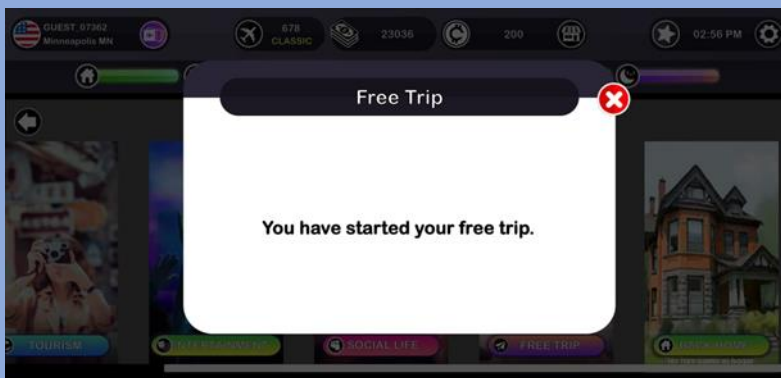
Alternatively, and at any time during the Single Player Game Mode, the user who returns Home will see the Home bar completed. This will happen even if the user has another active mission at that time.

Free Trips:

Free Trips does not change the points of any bar, but allows the user to freely explore any flight in the world.



To start a Free Trip, the user must press the Free Trip button.



The next screen will show the start of the Free Trip. While exploring the world, the user will be able to choose a new mission when he/she is in a hotel in any city in the world or in his/her virtual Home. By choosing a new mission, the user will end the Free Trip.

### Make an airline trip:

The user can make an airplane trip only when he/she has an active mission in the Single Player Game Mode, or if in the Multi-Player Game Mode he/she is participating in a race or tournament. The first step to take an airline flight is to buy an airline ticket.

### Purchase of Airline Tickets outside an airport:

Users can only have one active ticket at a time. If the user already has an active ticket, it will be lost automatically when the user purchases a new ticket.

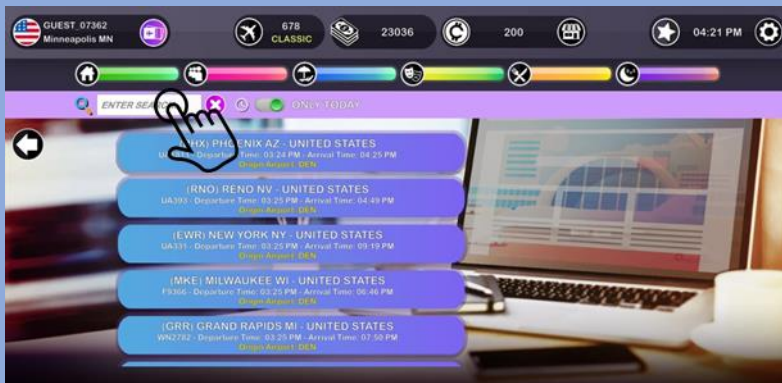
Airline tickets can only be purchased: (1) at the Virtual Home, (2) at the City Hotel, (3) at the House of Relatives and Friends, (4) at the Ticket Office located in the Departures Hall of the airports, (5) at the Ticket Office located in the connecting flights sector upon arrival at an airport, and (6) online at any time during the game, except at airports, by pressing the Ticket Button in the Top Bar of the screen.



This screen will appear by default when you start the purchase of an airline ticket made at: (1) at the Virtual Home, (2) at the city Hotel, (3) at the Home of Relatives and Friends. Users cannot go from the city to an airport if they do not have an airline ticket.

The user will see all available flights from the city where he/she is located with departure time after the current virtual time until midnight. The user can scroll down the list to reach the end of it. In each flight option, the user will be able to view: (1) the destination airport code in parentheses, (2) the destination city, (3) the country or territory corresponding to the destination city, (4) the airline code and flight number, (5) the flight departure time, (6) the flight arrival time, and (7) the flight departure airport code -relevant info in those cities that have more than one airport-

The user must consider the time it will take to get to the airport and to carry out the relevant procedures until boarding to choose the best time for the flight whose ticket he/she is going to buy. If the user does not arrive in time to board the flight, the ticket will expire and he/she will have to buy a new ticket.



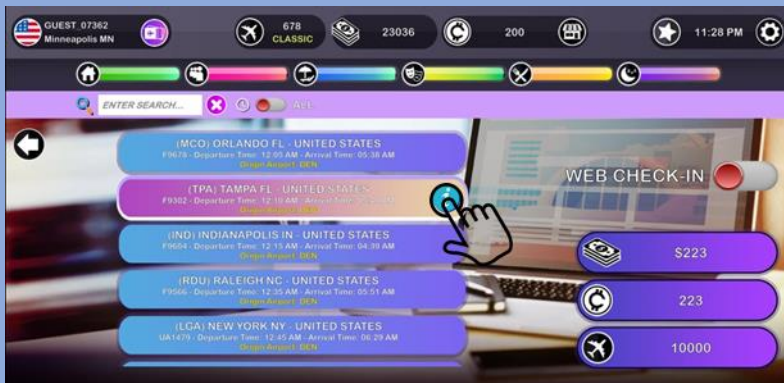
The ticket purchase screen also offers to enter a text to browse those flights whose text matches the one entered by the user, which can refer to airport codes, city names and country or territory names.



When entering a certain text, the ticket purchase screen returns in an orderly manner only the flight offer that matches the text entered by the user.



Simultaneously, by pressing the time flights button, the filter that shows all flights from the current virtual time is deactivated and all the flights of all the days are displayed.



When the user clicks on a flight, the screen will show a button that will give additional information and the sale prices of that ticket for one-way itineraries.



The user must use the corresponding button to pay the price of the ticket chosen in Virtual Money (\$)



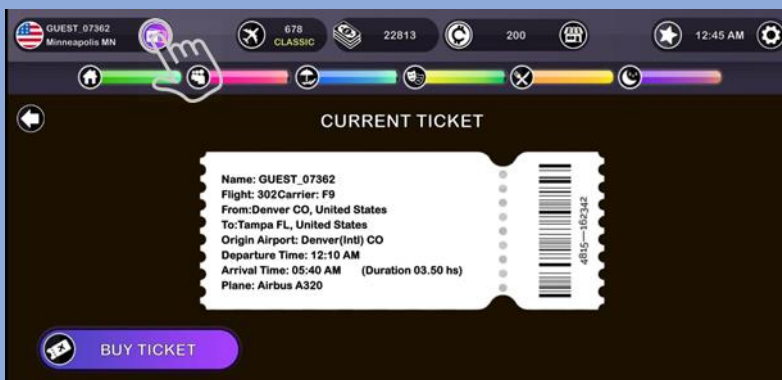
The user must use the corresponding button to pay the price of the ticket chosen in Cryptos (¢), whose absolute value is always equal to that shown in Virtual Money.



The user must use the corresponding button to pay the ticket using the accumulated “ATS Miles”.



Once the user has chosen the means of payment and confirmed the purchase, the purchased ticket will appear on the screen, which will become the current ticket.



The purchased ticket can be consulted permanently when the user presses the Ticket Button.

### Web Check-in:

Users have the option of performing the Web Check-in only at the time of purchasing a ticket, in order to avoid performing the check-in in person at the airport.



The completion of the Web Check-in is free, but it can only be activated for those tickets purchased with Cryptos (€). If the user uses the Web Check-in, pressing the Ticket Button will directly show the Boarding Pass.

Ground Transportation to the Airport:

Once the user has a valid airline ticket, the land trip to the Airport can be started.

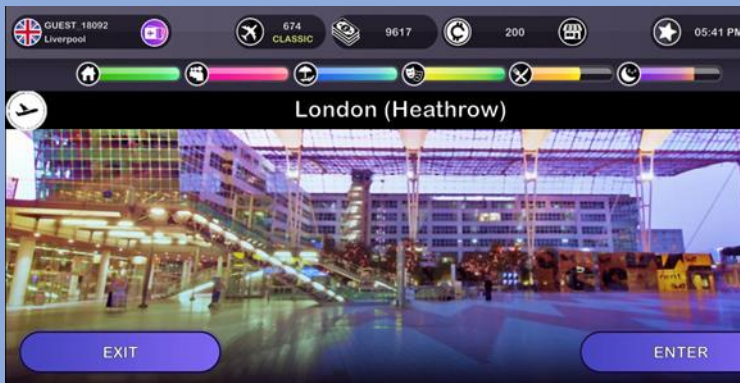


To travel to the airport, you must choose one of the ground transportations options. The options have differences in the time to be taken, the cost of the trip and are enabled according to the category of the Frequent Passenger Program "ATS Miles" that the user has. The own car option is only enabled in the city where the user has his/her virtual Home.

Airport Entrance:

After the end of the ground transportation trip, the user will arrive at the Airport Entrance.





If the user presses to “Exit”, he/she will have to choose a ground transport again to return to the city he/she is in. If he/she press the "Enter" button, the user will enter the public area of the Airport Departures Hall.

Airport Departures Hall (public area):

When the user enters the public area of the Airport Departures Hall, he/she will find the possibility of carrying out different actions.



By clicking on the image of the taking off aircraft, the user will be able to see the flight departure status screen.



The rest of the options that the user can activate in this area are:

*Exit:* To return to the city using ground transportation.

*Food Store:* To satisfy his/her hunger.

*Gift Shop:* To give gifts on visits to relatives and friends and increase the percentage points of the Social Life Bar.

*Waiting Area:* To rest, choosing the amount of time up to a maximum of one hour.

*Ticket Office:* To buy a new ticket, discarding the current ticket until that moment.

*Hotel:* To wait for the departure of a flight, eat and rest at the Airport Hotel, choosing the quantity of time to stay up to a maximum of 12 hours. Once in the room, the user can speed up rest time.

*Check-in:* To obtain the Boarding Pass, and only required in the case in which the passenger does not have the Boarding Pass issued.

*Bag Drop-Off:* To send the luggage to the aircraft hold. It is only enabled for users who arrive in the public area of the Departures Hall with the Boarding Pass already issued and travel with checked luggage (passengers who did Web Check-in or passengers in connection who have done customs procedures before arriving at that Departures Hall or make a connection using different airports in the same city). Passengers who checked-in personally at this airport do not have the Bag Drop-Off enabled.

*Boarding Gate:* To access boarding any flight. Passengers without a Boarding Pass and who have not checked their luggage, if applicable, cannot enter.

*Travel Agency:* To make inquiries regarding your next trips. It is a fundamental element for travel planning.

### Purchase of Air Tickets in the Departures Hall of an Airport:

The mechanism is similar to that used to buy a ticket outside of an airport, but with two additional differences.

This time, the tickets purchased in the Departures Hall of an airport will not offer the possibility of carrying out Web Check-in and the user must carry out the Check-in in person.



Second, the Ticket Purchase screen will show another button that by default will be initially activated next to the code and name of the airport from which the purchase of a new ticket is being made. When this Airport Choice Button is activated, the screen will only show the offer of

flights that depart from the same airport and not from other airports in the same city or urban hinterland.



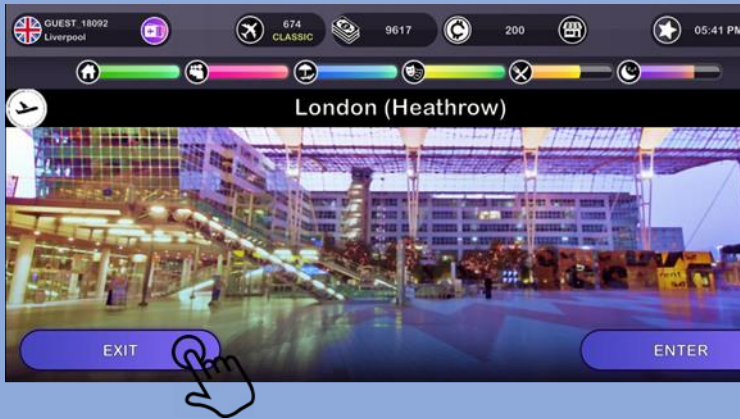
If the user deactivates this button, the screen will go on to show the offer of the flights that depart from all the airports of the same city or urban hinterland, indicating in each flight and in yellow the airport code from which each flight offered departs.



If the user buys a ticket of a flight that will take off from another airport in the same city or urban hinterland, he/she must travel with ground transportation to the airport from which the flight takes off on the ticket he/she purchased.



To start the transfer to the other airport, the user must first go outside the airport where he/she is.



Then, the user must click the same button used to return to the city.



The game will recognize that the passenger has a ticket for a flight that will take off from another airport in the same city and will offer the user to go using ground transportation to that other airport.

Check-in:

Passengers must process their Boarding Pass to board any flight. They can do it: (1) online through Web Check-in, (2) in person in the Departures Hall of the airports, or (3) automatically when taking a connecting flight.



After Check-in in any of the modalities, the user will obtain a Boarding Card that will indicate the passenger and flight data, which can be consulted at any time in the Ticket Button on the Top Bar.

The Boarding Pass will include the "Boarding Time" that refers to the moment in which the passenger can board the aircraft, and the take-off time that will occur one hour after boarding gate starts to be open.

Users will also find additional information on the Boarding Pass that is defined randomly and that will indicate whether they will have to go through a more intensive security control than the traditional one when passing to the restricted area of the airport or if they obtained an upgrade to First Class.

Passengers who travel with luggage to dispatch and obtain their Boarding Cards by doing Web Check-in or automatically when taking a connecting flight -as long as there is intermediation of customs procedures or make a connection using different airports in the same city- must then make the Bag Drop-Off avoiding the realization of the in-person check-in.

Passengers traveling with luggage to dispatch and obtain their Boarding Cards by checking-in personally in the Departures Hall of the airports should not go through the Bag Drop-Off sector.

#### Travel Agency:

The Travel Agency is in the public area of the Departures Hall of all airports. Passengers can find essential information for planning airline itineraries at the Travel Agency. When entering the Travel Agency, the user can consult the info of all the flights that arrive at any city in the world.

This tool is essential when a user does not know how to get there or how to get to any city that is a target at a mission or at a race.

The consultation on the arrival info of all the flights for each city of the world has a previous cost of ¢ 100 Cryptos.

#### Airport Departures Hall (restricted area):

When the user who is in the public area of the Airport Departures Hall goes to the Boarding Gate to board an aircraft, he/she will be entering the restricted area of the Airport Departures Hall.

In this passage between sectors, the user will find an orderly series of airport controls:

*Passport Control:* in which the ID documentation of the users will be verified.

*Security Control:* in which passengers and their carry-on luggage will be controlled.

*Immigration:* in which the immigration procedures will be carried out only to passengers who travel beyond immigration and customs barriers.



After the airport controls, the passenger will be in the restricted area of the Departures Hall, where he/she will have the following options to actuate:

*Food Store:* To satisfy his/her hunger.

*Gift Shop:* To give gifts on visits to relatives and friends and increase the percentage points of the Social Life Bar.

*Waiting Area:* To rest, choosing the amount of time up to a maximum of one hour.

*VIP Lounge:* To wait for the departure of a flight, eat and rest, choosing the quantity of time up to a maximum of 4 hours renewable. Once in the VIP Lounge, the user can speed up stay time.

*Boarding Gate:* To access to board your flight.

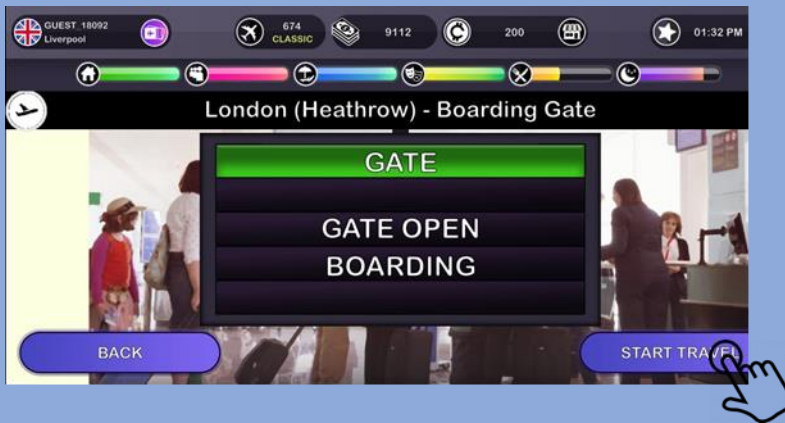
*Exit:* To go outside the airport.

Boarding Gate:

On this site the passenger boards the aircraft of the flight that corresponds to him.



The boarding gate opens 1 hour before the flight departure time and remains open until 15 minutes before take-off. Users must wait in the restricted area of the Airport Departures Hall until boarding gate is open.

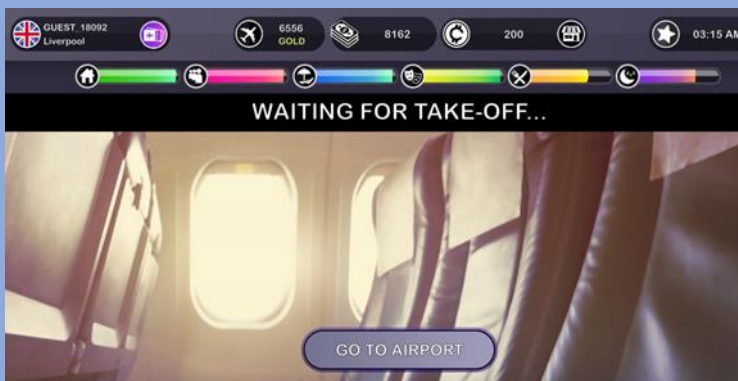


When boarding begins, passengers can board the aircraft to begin their journey.

If the passenger is late to board his flight and the boarding is already closed again, his/her ticket will expire and he/she will have to go outside the airport and will have to buy a new ticket to be able to travel.

### The Flight:

The user starts his flight after boarding the aircraft.



After boarding, the passenger must wait in his/her seat until the time for take-off.



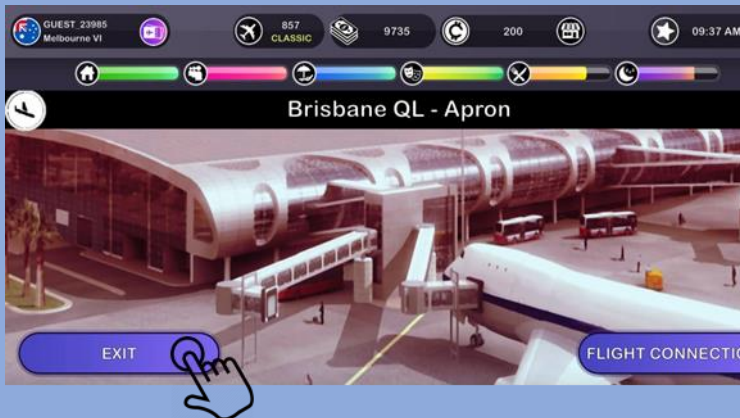
During the flight, the Sleep and Hunger bars stabilize at 70 percentage points, except in cases where passengers fly First Class.

The screen will continuously report the estimated remaining flight time to reach the destination. The user will be able to speed up the flight time.

Upon arrival at the destination, the virtual time clock will update to reflect the local time of the destination the passenger arrives at.

Arrival at Destination Airport:

When the flight ends, the passenger will arrive at the destination airport apron.



At that time, the user must choose whether to make another connecting flight or whether to go outside the airport at which he/she arrived.

When starting the way out to the Arrivals Hall of the airport, the passenger will find an orderly series of airport procedures:

*Immigrations:* in which the immigratory procedures will be carried out only to passengers who have passed through immigratory barriers before starting the arrived flight.

*Carousel:* where checked baggage will be picked-up.

*Customs:* where the baggage will be checked.

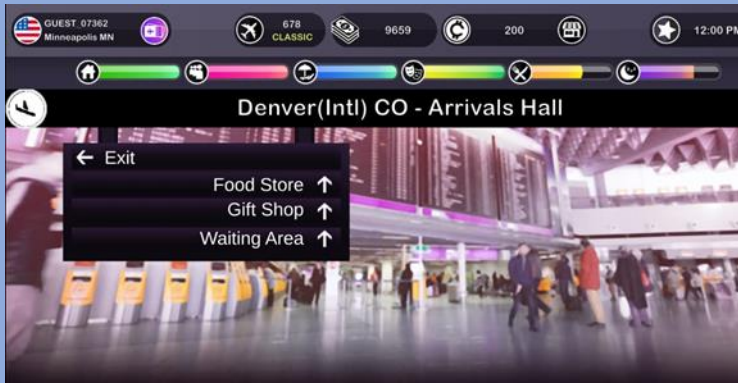
Airport Arrivals Hall:

Once the controls are finished, the passenger will arrive at the Airport Arrivals Hall.



By clicking on the image of the aircraft landing, the user will be able to see the flight arrivals status screen.





In the Arrivals Hall, the passenger will have the following options to actuate:

*Food Store:* To satisfy his/her hunger.

*Gift Shop:* To give gifts on visits to relatives and friends and increase the percentage points of the Social Life Bar.

*Waiting Area:* To rest, choosing the amount of time up to a maximum of one hour.

*Exit:* To go outside the airport.

Outside the Airport, the user may choose to re-enter the airport, entering the Departures Hall, or leave for the City to fulfill their mission or target.

#### Ground Transportation to the City:

To go from the Airport to the City, the passenger must travel by ground transport.



Again, the options have differences in the time to be taken, the cost of the trip and are enabled according to the category of the Frequent Passenger Program "ATS Miles" that the user has. The option of own car is only enabled in the city where the user has his virtual Home.

#### Connecting Flights:

After a flight and arrival at an airport, the user can choose to take a connecting flight.



By clicking the Flight Connections button, the user will go directly to the Ticket Office for connecting flights.

The screen to buy tickets is exactly the same as the Ticket Office located in the Departures Hall, containing the total list with the flight offer, the possibility of browsing with texts, the filter that shows the remaining offers until midnight or all those of the day, and the filter that allows you to choose to view the entire flight offer at the airport where the user is located or the existing flight offer at all airports in that city.

The only difference is that when buying the tickets purchased at the Flight Connections Office, the passenger will automatically have the Boarding Pass for the next flight, without having to check-in.

Those passengers who buy a new ticket online during a flight will not go through the Flight Connections Ticket Office.

Al presionar el botón de Vuelos en Conexión, el usuario pasará directamente a la Oficina de Tickets de vuelos en conexión.

If the user buys a connecting flight that will depart from the same airport, he/she will directly access the restricted area of the Departures Hall or must do the airport controls and re-enter through the public area of the Departures Hall, depending on the type of connection configured by the flight he/she arrived on and the flight he/she will depart from there.

If the user buys a connecting flight that will depart from another airport located in the same city or hinterland, he/she must do the airport controls, go outside and transport themselves overland to the other airport and redo the controls to board again, regardless the type of connection that configures the flight on which he/she arrived and the flight on which he/she will depart at the other airport.

### Multi-Player Game Mode:

In Multi-Player Game Mode, the user will play against other users and online.



To start a multi-player racing game the user must choose the Multi-Player Game Mode. Then he/she will need to choose a race.

### Races:

The objective of each race is to reach the targets and reach the goal before the other opponents. To participate in a race, the user must have at least 50% in the Home, Social Life, Tourism and Entertainment bars. The races take place in virtual rooms with up to 8 users who will compete to reach the finish line earlier. A registration cost is applied to the races and the winner will have a prize depending on the race contested and the number of opponents.

There are 4 race categories, which are divided into 54 different race types in Multi-Player Game Mode, which are continuously enabled.

### 3 Destinations Races:

In the 3-Destination Races, all participants will be randomly located in the same initial city and at the same hour.



From there, they will have to go to a second city chosen as a target of the race by the game (not at least to the airport of a city) and then the final goal will be met when they reach a third city.



The user must configure the type of race, first selecting the target region of the race to be started. By clicking the region selection button, the user will be able to choose between the following regions: (1) World, (2) Africa, (3) Asia, (4) Europe, (5) Latin America & Caribbean, (6) Middle East, (7) North America, and (8) Oceania.

The choice of the region to participate in a race, will determine that all the target cities of the race belong to the chosen region.



Continuing with the race type configuration, the user will select, secondly, if the race targets will be presented "In order" or "Disorderly".

The choice of the order of the targets of the race, will determine if the target cities of the race must be carried out in a certain order indicating which city the user must go first and which city must go to finish the race (at choose "In order") or if the game shows 2 target cities and is the user who chooses which city to go first and which one to go second based on their own travel strategy (by choosing "Disorderly").



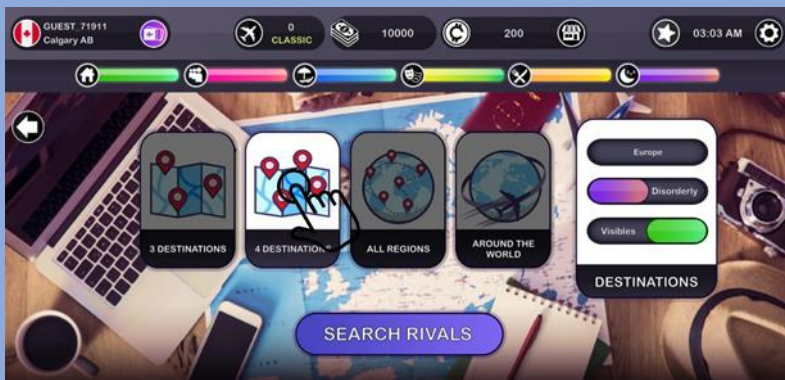
The last configuration factor that the user should choose before starting is related to whether the targets are “Visible” or “Invisibles”. This option is only activated in the races previously configured “In order”. If the “Visible” button is activated, the user will initially be able to see all the targets of the race. If, on the other hand, the “Invisibles” button is activated, the user will only be able to see the next target to be fulfilled. Once a target has been met, the system displays the next target city for the race.

In races configured “Disorderly”, the targets can be only configured as “Visible” so that the user can choose their own order of fulfillment of the race targets.

The 3-Destination Races allow to speed up of time during flights, during the stay at the airport Hotel and in the VIP Lounge.

#### 4 Destinations Races:

The 4-Destination Races are exactly the same and with the same possible configurations as for the 3-destination Races.



Here also all the participants will be randomly located in the same initial city and at the same hour. But, from there, they will have to go to a second city chosen as a target of the race by the game (not at least to the airport of a city), then to a third city and then the final goal will be fulfilled when they reach a fourth city. It is a longer and more complex race than the previous one.

The 4-Destination Races also allow to speed up of time during flights, during the stay at the airport Hotel and in the VIP Lounge.

All Regions Races:

In the All-Regions Races, the participants will be randomly placed in the same initial city in a given region and at the same hour.



From there, they must go to a city determined by the game corresponding to each of the remaining regions of the world. The final goal will be met when you reach the seventh city.

The All-Regions Race can only be set to "World", but the user will be able to choose to play with "In Order" and "Visible", "In Order" and "Invisibles", or "Disorderly" targets. In the "Disorderly" race, the competitor must define the order in which he/she will meet the objectives located one per region of the world based on the chosen strategy.

This is the only racing category that does not allow to speed up the time at any point in the competition. Therefore, this is the most realistic race in time terms, but it takes the longest to complete.

Around The World Races:

The Around-The-World Races only have two differences compared to the All-Regions Races.



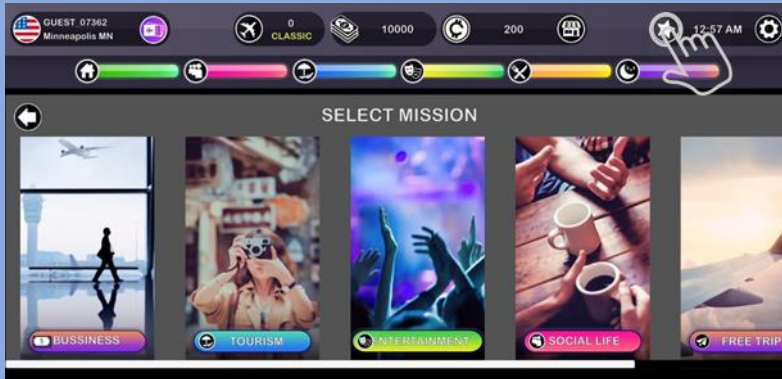
Here also all the participants will be randomly located in the same initial city of a certain region and at the same hour, and also, from there, they will have to go to a city determined by the game corresponding to each of the remaining regions of the world.

The first difference is that in this race category an additional target will be added, beyond reaching a specific city in each region of the world, which will imply that the final goal will be reached when returning to the city in which the race started.

The second difference is that in the Around-The-World Races the time speed up is allowed during the flights, during the stay at the airport Hotel and in the VIP Lounge.

See Targets and Progress of a Race:

During a race, the user will be able to view very important information.



If the user clicks the Objectives Button during a race, he/she will be able to see the Race Progress and Targets Information Screen.



First of all, the user will be able to see what type of race he/she is participating in.



Secondly, the user will be able to see the targets of the race, the order of the targets -in the case of an "In order" race, and will identify the targets already fulfilled and the remaining ones.



Third, the user will see the list of competitors of the race with their Username and the flag of the country or territory where each competitor established its Virtual Home.



Fourth, the user will see the latest virtual geographic location information for each competitor. The name of a city will appear if a competitor is on the ground or the origin and destination airport codes if a competitor is flying.



Finally, the user will see the proportion of targets already reach by each of the competitors.



### Tournaments Game Mode:

In Tournaments Game Mode, the user will also play against other users and online



To start a Tournament, the user must choose the Tournament Game Mode. Then the weekly offer of tournaments will appear and the user must choose the tournaments in which he/she want to compete in.

### Tournaments:

The game offers 8 tournaments per week: (1) weekly African Tournament, (2) weekly Asian Tournament, (3) weekly European Tournament, (4) weekly Latin American Tournament, (5) weekly Middle East Tournament, (6) weekly North American tournament, (7) weekly Oceanian Tournament, and (8) weekly World Tournament.

The player can register days in advance or about the start time. The tournaments are held at a specific real time in which the user must join to compete. The tournament includes the most important prizes.

The total of registrants is divided into different virtual rooms of up to 8 competitors to compete in 3-Destinations Races, "Disorderly" and "Visible" of the corresponding region. Only the winner of each room will go to the next instance, which will be a new 3-Destination Races, "Disorderly" and "Visible" of the corresponding region, in a tournament system where only the winners continue until there is only one winner, who will be the Tournament Champion.

If in a room no competitor manages to win the race in a reasonable time, all participants will be disqualified.

In the Tournaments Screen you can see the Username of who were the champions, by pressing the "Show Winners" button.

### Players Ranking:

The players Ranking is continually being updated and displays the order of the players based on the amount of "ATS Miles" accumulated by users. It will also show the position of the user who is using this game.

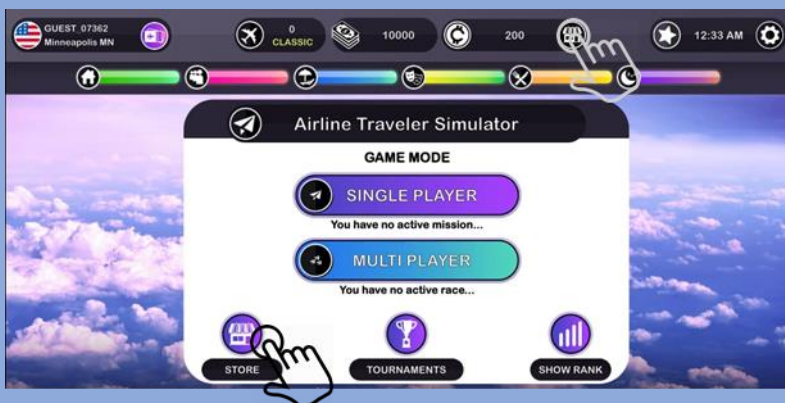


The user will be able to access to see the Player Ranking from the Main Menu.

Only registered players appear in the Ranking. Those users who play in as guests do not participate in the Ranking

### Store:

In the Store, the user will be able to access the In-app Purchases system and the acquisition of Power Ups.



There are two possible ways to enter the Store at any time: the button located in the lower left corner of the Main Menu and the Store button permanently located in the Top Bar.

### In-app Purchase of Currencies:

Through the In-app Purchase system of the gaming application platforms, the user can use his/her credit card to acquire Virtual Money (soft currency of the game) or acquire Cryptos (hard currency of the game).



To buy Virtual Money (soft currency of the game), the user must click the corresponding button, having 2 options.



To buy Cryptos (hard currency of the game), the user must click the corresponding button, also having 2 options available.

Buying Power Ups:

In the Store, the user will be able to access the acquisition of Power Ups.



The “Fast Security” power-up bypasses Security Controls at all airports in the world in Single Game Mode, in Races and in Tournaments, except when there are special security checks. It can be activated for 1 real day or a real week, in exchange for the respective sum of Cryptos.



The "Fast Customs" power-up bypasses Customs Controls at all airports in the world in Single Game Mode, in Races and in Tournaments. It can be activated for 1 real day or a real week, in exchange for the respective sum of Cryptos.



The "Fast Immigration" power-up bypasses the Immigration Controls in departures and arrivals at all airports in the world in Single Game Mode, in Races and in Tournaments. It can be activated for 1 real day or a real week, in exchange for the respective sum of Cryptos.



The "Crypto Gain" power-up converts all the prizes obtained in the Single Player Mode Business Missions into Cryptos (hard currency of the game), instead of Virtual Money (soft currency of the game). It can be activated for 1 real day or a real week, in exchange for the respective sum of Cryptos.

## Español

Objetivo del juego:.....	47
Inicio del juego:.....	47
Registración:.....	47
Elección de ciudad de Residencia virtual: .....	47
Barra Superior:.....	49
Ver Perfil del Usuario: .....	49
Botón de Ticket: .....	52
Ver Programa de Pasajero Frecuente ATS Miles: .....	52
Ver Dinero virtual (\$).....	53
Ver Cryptos (¢): .....	53
Botón de acceso a la Tienda:.....	53
Botón de Objetivos:.....	54
Ver Hora virtual actual: .....	54
Botón de Ajustes del Juego: .....	54
Barra de Hambre: .....	55
Barra de Sueño:.....	55
Menú Principal:.....	56
Modo de juego Individual: .....	56
Misiones: .....	56
Viajes de Negocios: .....	57
Viajes de Turismo: .....	58
Viajes de Entretenimiento: .....	59
Viajes de Vida Social:.....	60
Viajes de regreso a su Residencia virtual:.....	61
Viaje Libre:.....	62
Realizar un viaje aéreo:.....	63
Compra de Tickets Aéreos fuera de un aeropuerto: .....	63
Web Check-in: .....	66
Transporte Terrestre al Aeropuerto:.....	67
Ingreso al Aeropuerto: .....	67
Sala de Partidas del Aeropuerto (sector público): .....	68

Compra de Tickets Aéreos en la Sala de Partidas de un aeropuerto:.....	69
Check-in:.....	71
Agencia de Viajes: .....	72
Sala de Partidas del Aeropuerto (sector restringido): .....	72
Puerta de Embarque: .....	73
El Vuelo:.....	74
Arribo al Aeropuerto de Destino:.....	75
Sala de Arribos del Aeropuerto:.....	75
Transporte Terrestre a la Ciudad: .....	76
Vuelos en Conexión:.....	77
Modo de juego Multi-Jugador: .....	78
Carreras: .....	78
Carreras de 3 Destinos: .....	78
Carreras de 4 Destinos: .....	80
Carreras de Todas las Regiones:.....	81
Carreras de Vuelta al Mundo: .....	81
Objetivos y avances de una Carrera:.....	82
Modo de juego Torneos:.....	84
Torneos:.....	84
Ranking de Jugadores: .....	84
Tienda: .....	85
Compras Integradas de Monedas: .....	85
Adquisición de Potenciadores:.....	86

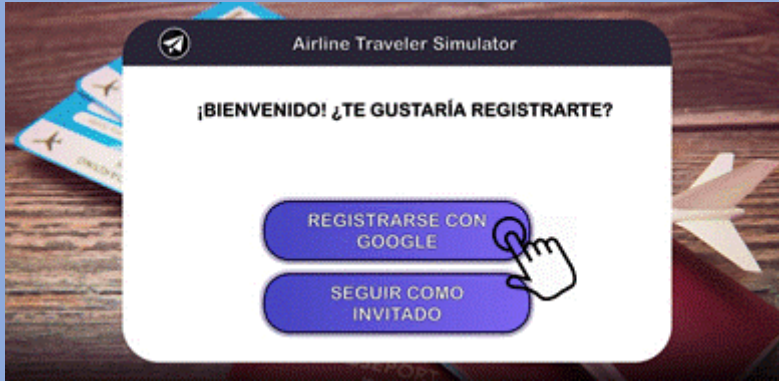
Objetivo del juego:

Acumular la mayor cantidad de ATS Miles y ganar Carreras y Torneos multi-jugador.

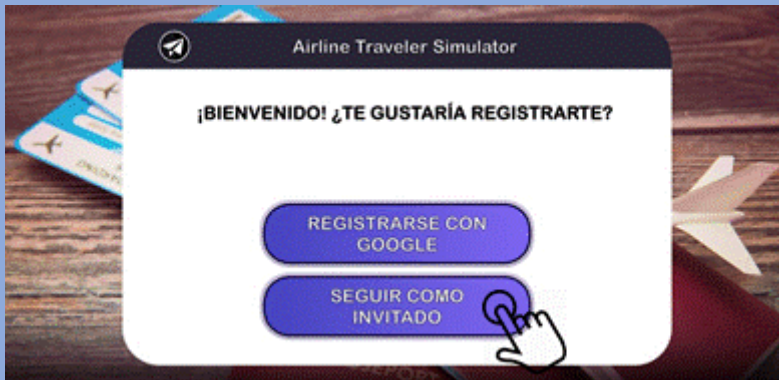
Inicio del juego:

El usuario deberá elegir registrarse o jugar como invitado.

Registración:



El usuario que se registre garantizará la continuidad de sus avances del juego -aunque utilice otro dispositivo habilitado para ser utilizado con esta aplicación-, podrá elegir su Nombre de Usuario y podrá ver su posición en el Ranking de usuarios.



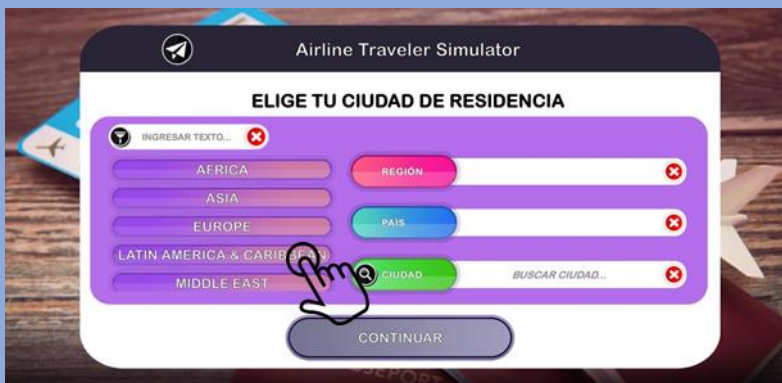
El juego permite que el usuario siga como invitado. En este caso, los avances podrán perderse al cambiar de dispositivo y el usuario no podrá ver su posición en el ranking de usuarios.

Elección de ciudad de Residencia virtual:

Luego, el usuario deberá elegir la ciudad donde establecerá su Residencia virtual. Durante el juego, se podrá modificar la ciudad de Residencia virtual con la opción de realizar una Mudanza.



Para elegir la ciudad de Residencia virtual el usuario podrá buscar la ciudad deseada buscando el nombre de dicha ciudad.



El usuario podrá también navegar para elegir la ciudad de Residencia virtual debiendo, en primer lugar, elegir una de las 7 regiones del mundo donde se ubica la ciudad deseada.



En segundo lugar, el usuario deberá elegir el país donde se ubica la ciudad deseada para establecer su Residencia virtual.





Luego, en la pantalla aparecerán todas las ciudades disponibles en el país y en la región elegida en los pasos previos. El usuario podrá elegir una de esas ciudades para establecer su Residencia virtual o volver a buscar una ciudad diferente.



Una vez elegida la ciudad para establecer su Residencia virtual, el usuario deberá presionar en el botón de Continuar para confirmar su elección.

### Barra Superior:

La barra superior situada permanentemente en la pantalla muestra información esencial y permite efectuar acciones básicas.

### Ver Perfil del Usuario:



En la Barra Superior aparecen los siguientes datos del usuario: Nombre de Usuario, ciudad de Residencia virtual y bandera del país o territorio correspondiente a la ciudad de Residencia Virtual.



Para realizar cambios en su perfil, el usuario deberá presionar sobre la bandera.



Luego se abrirá el Menú de Perfil de Usuario.



Presione el botón para registrarse con su plataforma si eligió originalmente jugar como invitado. Al registrarse durante un juego ya iniciado como invitado el usuario mantendrá el avance del juego.



Presione el botón Cambiar, para modificar su Nombre de Usuario. El Nombre de Usuario siempre puede ser modificado para aquellos usuarios que se hayan registrado y en cualquier momento del juego.



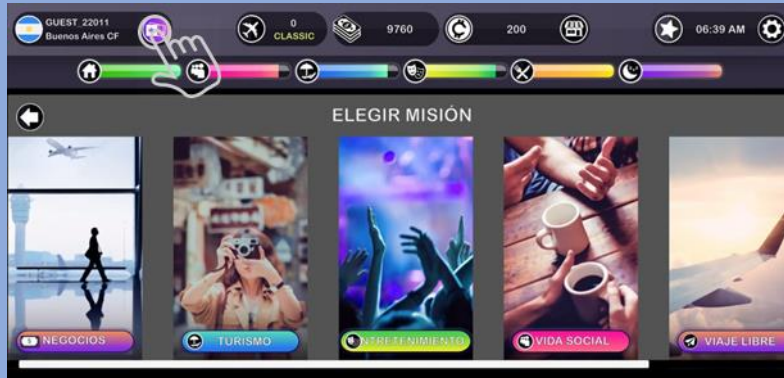
Presione el botón Mudarse para modificar la ciudad de su Residencia virtual. La mudanza podrá realizarse exclusivamente cuando el jugador esté situado en su Residencia virtual previa -la cual desea modificar- y se exige al usuario de un pago de \$100.000 de dinero virtual para efectivizarse la mudanza. Luego de mudarse, el nombre de la nueva ciudad de Residencia virtual aparecerá en la información del usuario con su respectiva bandera. El usuario podrá mudarse de Residencia virtual infinitas veces, aunque debe considerar que las misiones del Modo de juego individual se vinculan directamente con la región del mundo donde se ubique su Residencia virtual.



Al presionar el botón de Cerrar Sesión, el usuario podrá empezar un nuevo juego con un usuario de invitado pudiendo registrarse nuevamente luego para recuperar su juego registrado.

Los usuarios que jueguen con perfil de invitado perderán todo su avance en el juego al Cerrar Sesión.

#### Botón de Ticket:



Presionando el botón de Ticket Aéreo, el usuario podrá visualizar su ticket activo o la tarjeta de embarque respectiva si ya ha realizado el check-in. Asimismo, al visualizar el ticket o tarjeta de embarque el juego también ofrece la posibilidad de comprar on-line un nuevo ticket -es decir, que puede comprar un ticket estando en movimiento-. Si el usuario no tiene ningún ticket comprado, al presionar el botón de Ticket Aéreo se le ofrecerá directamente la compra on-line de un nuevo ticket. Se puede comprar on-line un nuevo ticket en cualquier momento del juego, excepto cuando el usuario se encuentre en un aeropuerto.

#### Ver Programa de Pasajero Frecuente ATS Miles:



En la Barra Superior se visualizan los siguientes datos del Programa de Pasajeros Frecuentes "ATS Miles": Cantidad de millas acumuladas y Categoría del programa ATS Miles a la que pertenece el usuario según las millas acumuladas.

Ver Dinero virtual (\$):



En la Barra Superior aparece la cantidad de dinero virtual (moneda blanda del juego) acumulada por el usuario y disponible para su uso.

Ver Cryptos (¢):



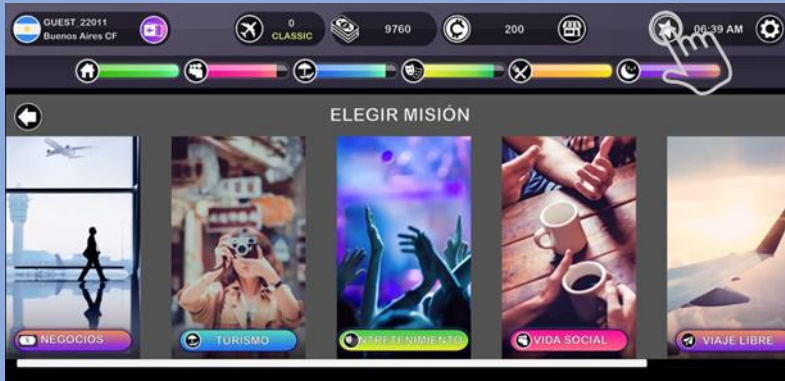
En la Barra Superior aparece la cantidad de Cryptos (moneda dura del juego) acumulada por el usuario y disponible para su uso.

Botón de acceso a la Tienda:



Presionando el botón de acceso a la Tienda, el usuario podrá comprar Dinero virtual (\$), Cryptos (¢) y Potenciadores.

Botón de Objetivos:



Presionando el botón de acceso a los Objetivos, el usuario podrá: visualizar y cancelar la Misión activa en el Modo de juego individual, visualizar los objetivos correspondientes a una carrera en el Modo multi jugador, los datos de sus oponentes, la última ubicación registrada de todos los participantes y cancelar su participación en la carrera activa.

Ver Hora virtual actual:



En la Barra Superior se muestra la Hora virtual actual del juego expresado en hora local de la ciudad donde se encuentre el usuario en el contexto del juego.

Botón de Ajustes del Juego:



Presionando el botón de Ajustes, se accede a un menú que permitirá al usuario realizar una configuración General sobre la audición de efectos sonoros, efectos ambientales y música, el

formato de visualización de la hora virtual y el idioma del juego. También podrá acceder a la visualización de los Créditos del juego, a este Tutorial y al Menú Principal del juego.

### Barra de Hambre:



El porcentaje del hambre se incrementa al alimentarse. El usuario se puede alimentar en los siguientes lugares: (1) Residencia virtual, (2) Hoteles de las ciudades, (3) Casa de Familiares y Amigos, (4) Objetivos de las carreras en Modo Multi-Jugador, (4) Tiendas de Comida de los aeropuertos, (5) Salón VIP, (6) Hoteles de los aeropuertos, y (7) durante los vuelos.

Si el usuario tiene menos de un 10% de la Barra de Hambre, estará obligado a comer antes de hacer otra acción.

### Barra de Sueño:



El porcentaje del sueño se incrementa al descansar. El usuario se puede descansar en los siguientes lugares: (1) Residencia virtual, (2) Hoteles de las ciudades, (3) Casa de Familiares y Amigos, (4) Objetivos de las carreras en Modo Multi-Jugador, (4) Sector de Espera de los aeropuertos, (5) Salón VIP, (6) Hoteles de los aeropuertos, y (7) durante los vuelos.

Si el usuario tiene menos de un 10% de la Barra de Sueño, estará obligado a descansar antes de hacer otra acción.

### Menú Principal:

Una vez que el usuario se registró y eligió su ciudad de Residencia virtual, aparecerá la pantalla del Menú Principal del juego.



En esta pantalla, el usuario podrá elegir uno de los modos de juego (Individual o Multi-jugador) y también podrá acceder a la Tienda, a los Torneos o ver el Ranking de usuarios.

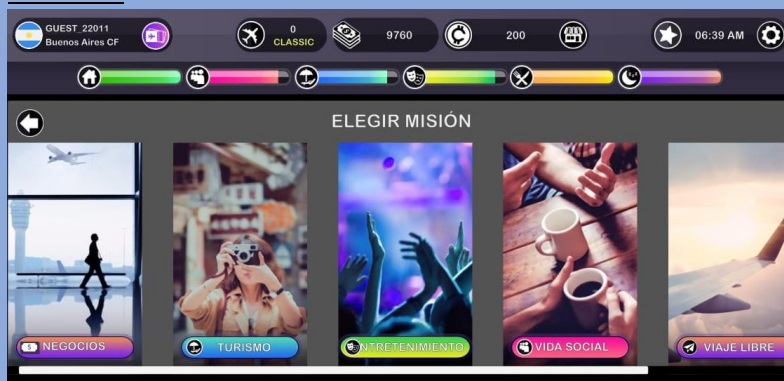
### Modo de juego Individual:

En este el Modo de juego Individual, el usuario jugará solo y on-line.



Para iniciar un juego individual el usuario deberá elegir el Modo de juego Individual. Luego deberá elegir una misión.

### Misiones:



Existen 6 tipos de misiones relacionados con diferentes motivos de viajes: 1) Negocios, 2) Turismo, 3) Entretenimiento, 4) Vida Social, 5) Viaje Libre y 6) Residencia.

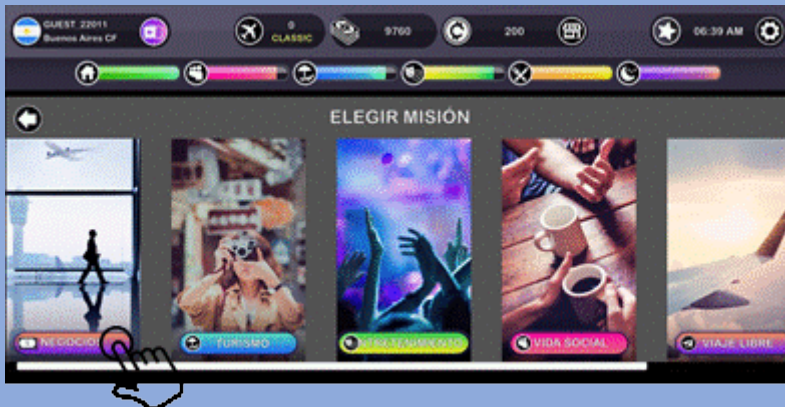


Si la Barra de Turismo, la Barra de Entretenimiento, la Barra de Vida Social o la Barra de Residencia tienen menos del 10%, el usuario solo podrá elegir una misión entre aquellas que tengan menos del 10%.

Si el usuario tiene una misión activa y desea modificarla, primero deberá Cancelar la Misión activa. Las misiones solo pueden ser canceladas estando en su Residencia, en un Hotel de ciudad o en la casa de sus Familiares y Amigos.

Viajes de Negocios:

Los viajes de Negocios permiten ganar dinero virtual (moneda blanda del juego) en el Modo de juego Individual.



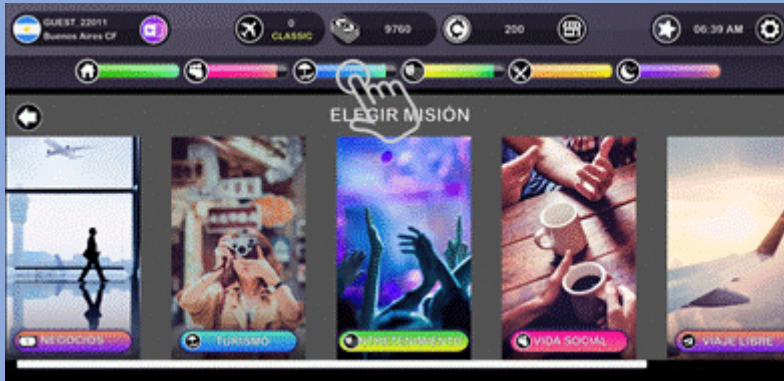
Para iniciar una misión de Negocios, el usuario deberá presionar en el botón de Negocios.



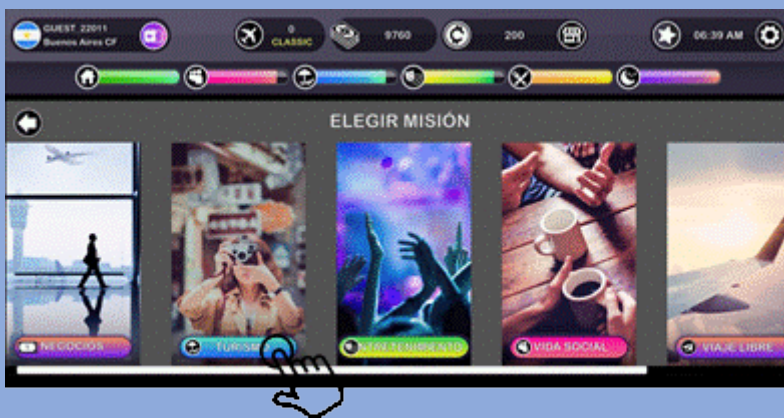
La pantalla siguiente mostrará 6 opciones de ciudades posibles para que el usuario elija un destino de su viaje de Negocios. Cada opción contiene el código de ciudad, nombre de la ciudad, país, costo de hospedaje en destino y el premio en dinero virtual que obtendrá el usuario al cumplir el objetivo en la ciudad de destino. En esta pantalla, el usuario debe elegir una misión o presionar en la cruz para volver atrás.

Para cumplir una misión de Negocios, el usuario deberá volar desde su ubicación hasta un aeropuerto ubicado en la ciudad de destino de la misión y desde allí trasladarse por vía terrestre hasta la oficina donde al usuario se le acreditará el premio correspondiente. En la oficina de destino se da por cumplida la misión y el usuario se desplazará directamente al hotel donde deberá elegir una nueva misión.

Viajes de Turismo:



Los viajes de Turismo permiten ganar puntos en la barra de Turismo.



Para iniciar una misión de Turismo, el usuario deberá presionar en el botón de Turismo.



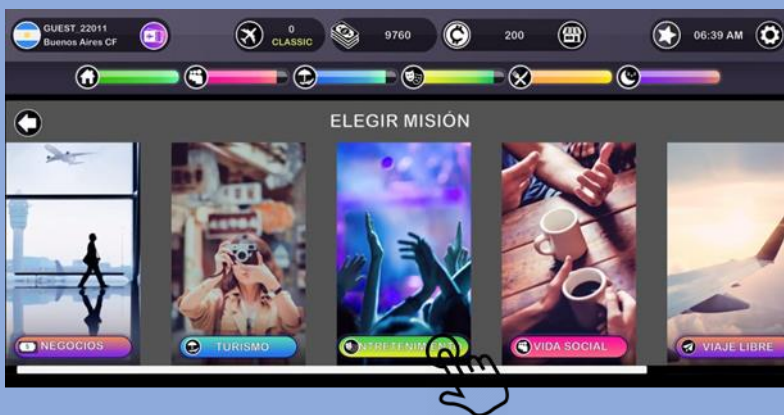
La pantalla siguiente mostrará 6 opciones de ciudades posibles para que el usuario elija un destino de su viaje de Turismo. Cada opción contiene el código de ciudad, nombre de la ciudad, país, costo de hospedaje en destino y el premio en puntos porcentuales de la Barra de Turismo que obtendrá el usuario al cumplir el objetivo en la ciudad de destino. En esta pantalla, el usuario debe elegir una misión o presionar en la cruz para volver atrás.

Para cumplir una misión de Turismo, el usuario deberá volar desde su ubicación hasta un aeropuerto ubicado en la ciudad de destino de la misión y desde allí trasladarse por vía terrestre hasta el hotel donde al usuario se le acreditará el premio correspondiente. En el hotel de destino se da por cumplida la misión y el usuario deberá elegir una nueva misión.

Viajes de Entretenimiento:



Los viajes de Entretenimiento/Cultura permiten ganar puntos en la barra de Entretenimiento.



Para iniciar una misión de Entretenimiento/Cultura, el usuario deberá presionar en el botón de Entretenimiento.



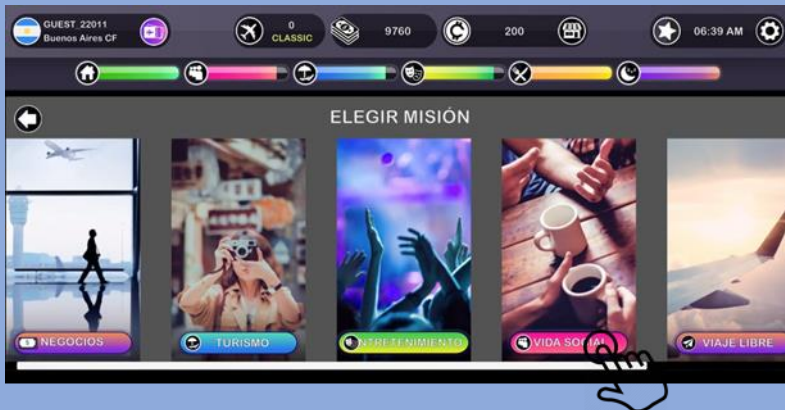
La pantalla siguiente mostrará 6 opciones de ciudades posibles para que el usuario elija un destino de su viaje de Entretenimiento/Cultura. Cada opción contiene el código de ciudad, nombre de la ciudad, país, costo de hospedaje en destino y el premio en puntos porcentuales de la Barra de Entretenimiento que obtendrá el usuario al cumplir el objetivo en la ciudad de destino. En esta pantalla, el usuario debe elegir una misión o presionar en la cruz para volver atrás.

Para cumplir una misión de Entretenimiento, el usuario deberá volar desde su ubicación hasta un aeropuerto ubicado en la ciudad de destino de la misión y desde allí trasladarse por vía terrestre hasta el hotel donde al usuario se le acreditará el premio correspondiente. En el hotel de destino se da por cumplida la misión y el usuario deberá elegir una nueva misión.

Viajes de Vida Social:



Los viajes de Visitas a Familiares y Amigos permiten ganar puntos en la barra de Vida Social.



Para iniciar una misión de Visita a Familiares y Amigos, el usuario deberá presionar en el botón de Vida Social.



La pantalla siguiente mostrará 6 opciones de ciudades posibles para que el usuario elija un destino de su viaje de Visita a Familiares y Amigos. Cada opción contiene el código de ciudad, nombre de la ciudad, país, costo de hospedaje en destino y el premio 70 puntos porcentuales de la Barra de Entretenimiento que obtendrá el usuario al cumplir el objetivo en la ciudad de destino. En esta pantalla, el usuario debe elegir una misión o presionar en la cruz para volver

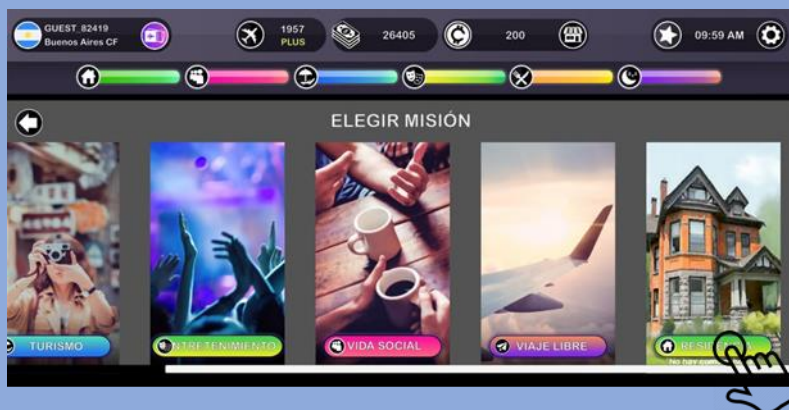
atrás. La cantidad de puntos porcentuales adicionados en la barra de Vida Social podrá incrementarse hasta en 30 puntos porcentuales con las compras efectuadas en la Tienda de Regalos de los aeropuertos previo al cumplimiento de cada una de las misiones de Vida Social.

Para cumplir una misión de Vida Social, el usuario deberá volar desde su ubicación hasta un aeropuerto ubicado en la ciudad de destino de la misión y desde allí trasladarse por vía terrestre hasta la casa de sus Familiares y Amigos donde al usuario se le acreditará el premio correspondiente. En la casa de sus Familiares y Amigos de destino se da por cumplida la misión y el usuario deberá elegir una nueva misión.

#### Viajes de regreso a su Residencia virtual:



Los viajes de regreso a su Residencia virtual permiten ganar puntos en la barra de Residencia.



Para iniciar una misión de regreso a su Residencia virtual, el usuario deberá presionar en el botón de Residencia.

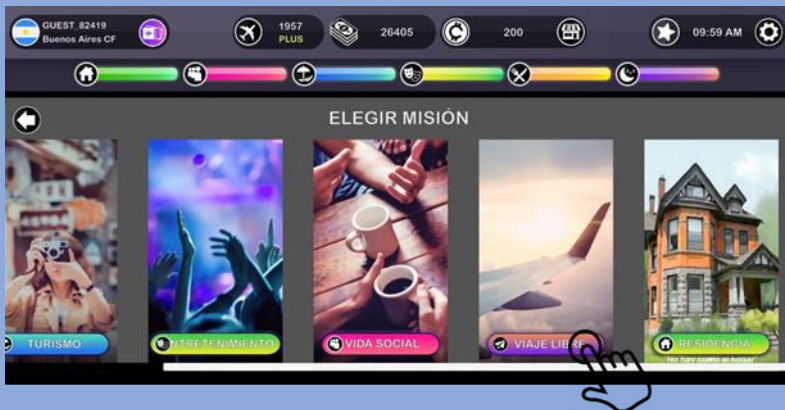


La pantalla siguiente mostrará el inicio del regreso a su Residencia virtual. Para cumplir una misión de regreso a su Residencia, el usuario deberá volar desde su ubicación hasta un aeropuerto ubicado en la ciudad de su Residencia y desde allí trasladarse por vía terrestre hasta su casa donde al usuario se le acreditará el premio correspondiente.

Alternativamente, y en cualquier momento del juego en Modo Individual, el usuario que regrese a su casa verá completada la barra de Residencia. Esto sucederá incluso si el usuario tiene otra misión activa en ese momento.

#### Viaje Libre:

Los viajes libres no producen cambios en los puntos de ninguna barra, pero permite que el usuario explore libremente cualquier vuelo del mundo.



Para iniciar un viaje libre, el usuario deberá presionar en el botón de Viaje Libre.



La pantalla siguiente mostrará el inicio del viaje libre. Mientras explore el mundo, el usuario podrá elegir una nueva misión cuando se encuentre en un hotel de cualquier ciudad del mundo o en su Residencia virtual. Al elegir una nueva misión, el usuario finalizará el viaje libre.

### Realizar un viaje aéreo:

El usuario puede realizar un viaje en avión solo cuando tiene una misión activa en el Modo de juego Individual, o si en el Modo Multi Jugador está participando en una carrera o torneo. El primer paso para realizar un viaje en avión consiste en comprar un ticket aéreo.

### Compra de Tickets Aéreos fuera de un aeropuerto:

Los usuarios solo pueden tener un solo ticket activo a la vez. Si el usuario ya tiene un ticket activo, este se perderá automáticamente cuando el usuario compre un nuevo ticket.

Los tickets aéreos solo pueden comprar: (1) en la Residencia Virtual, (2) en el Hotel de la ciudad, (3) en la casa de Familiares y Amigos, (4) en la Oficina de Tickets ubicada en la Sala de Partidas de los aeropuertos, (5) en la Oficina de Tickets ubicadas en el sector de vuelos en conexión en el arribo a un aeropuerto, y (6) de forma on-line en cualquier momento del juego, excepto en los aeropuertos, presionando el Botón de Ticket en la Barra Superior de la pantalla.



Esta pantalla aparecerá por defecto al iniciar la compra de un ticket aéreo realizada en: (1) en la Residencia Virtual, (2) en el Hotel de la ciudad, (3) en la casa de Familiares y Amigos. Los usuarios no pueden ir desde la ciudad a un aeropuerto si no cuentan con un ticket aéreo.

El usuario verá todos los vuelos disponibles desde la ciudad donde esté ubicado con horario de partida posterior a la hora virtual actual hasta la medianoche. El usuario podrá desplazar hacia abajo la lista para llegar al final de la misma. En cada opción de vuelo, el usuario podrá visualizar: (1) el código de aeropuerto de destino entre paréntesis, (2) la ciudad de destino, (3) el país o territorio correspondiente a la ciudad de destino, (4) código de línea aérea y número de vuelo, (5) Hora de partida del vuelo, (6) hora de llegada del vuelo, y (7) código de aeropuerto de partida del vuelo -dato pertinente en aquellas ciudades que tienen más de un aeropuerto-.

El usuario deberá considerar el tiempo que le demandará hasta llegar al aeropuerto y realizar los trámites pertinentes hasta poder embarcar para elegir el mejor horario del vuelo cuyo ticket va a comprar. Si el usuario no llega a tiempo para embarcar el vuelo, el ticket expirará y deberá comprar un nuevo ticket.



La pantalla de compras de tickets también ofrece ingresar un texto para localizar aquellos vuelos cuyo texto coincida con el que ingrese el usuario, que puede hacer referencia a códigos de aeropuertos, nombres de ciudades y nombre de países o territorios.

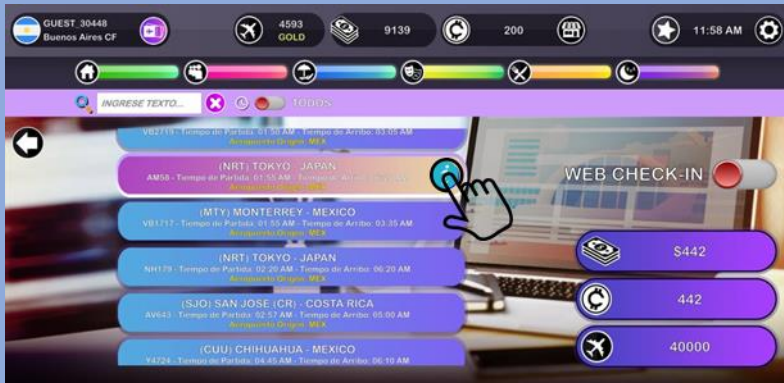


Al ingresar un texto determinado, la pantalla de compra de tickets devuelve ordenadamente solo aquella oferta donde coincida el texto ingresado por el usuario.



Simultáneamente, presionando el botón temporal de vuelos, se desactiva el filtro que muestra todos los vuelos desde la hora virtual actual y pasan a exhibirse todos los vuelos del día.





Cuando el usuario presione sobre un vuelo, la pantalla mostrará un botón que ofrecerá información adicional y los precios de venta de ese ticket para itinerarios solo de ida.



El usuario deberá usar el botón correspondiente pagar el precio del ticket elegido en Dinero virtual (\$).



El usuario deberá usar el botón correspondiente pagar el precio del ticket elegido en Cryptos (¢), cuyo valor absoluto siempre es igual al cobrado en Dinero virtual.



El usuario deberá usar el botón correspondiente pagar el ticket utilizando las “ATS Miles” acumuladas.



Una vez que el usuario haya elegido el medio de pago y confirmado la compra, aparecerá en pantalla el ticket comprado, que pasará a ser el ticket vigente.



El ticket comprado podrá ser consultado permanentemente cuando el usuario presione el Botón de Ticket.

### Web Check-in:

Los usuarios tienen la opción de realizar el Web Check-in solo al momento de comprar un ticket, con el fin de evitar la realización del check-in presencial en el aeropuerto.



La realización del Web Check-in es gratuita, pero solo se podrá activar para aquellos tickets comprados con Cryptos (¢). Si el usuario utiliza el Web Check-in, al presionar el Botón de Ticket se mostrará directamente la Tarjeta de Embarque.

#### Transporte Terrestre al Aeropuerto:

Una vez que el usuario tenga un ticket vigente, se podrá iniciar el viaje terrestre al Aeropuerto.



Para desplazarse al Aeropuerto deberá elegir alguna de las opciones de transporte terrestre. Las opciones tienen diferencias en el tiempo a ser insumido, el costo del desplazamiento y se van habilitando según la categoría del Programa de Pasajero Frecuente "ATS Miles" que tenga el usuario. La opción del auto propio sólo está habilitada en la ciudad donde el usuario tiene su Residencia virtual.

#### Ingreso al Aeropuerto:

Luego de finalizado el transporte terrestre, el usuario llegará a Ingreso al Aeropuerto.



Si el usuario presiona para “Salir”, deberá elegir nuevamente un transporte terrestre para volver a la ciudad en la que esté. Si presiona el botón para “Entrar”, el usuario ingresará al sector público de la Sala de Partidas del Aeropuerto.

Sala de Partidas del Aeropuerto (sector público):

Cuando el usuario ingrese al sector público de la Sala de Partidas del Aeropuerto se encontrará con la posibilidad de efectuar distintas acciones.



Al presionar en la imagen del avión despegando, el usuario podrá ver la pantalla de estado de partidas de vuelos.



El resto de las opciones que puede accionar el usuario en este sector son:

*Salir:* Para volver a la ciudad usando un transporte terrestre.

*Tienda de Comidas:* Para saciar su hambre.

*Tienda de Regalos:* Para obsequiar en los viajes de vista a familiares y amigos y aumentar los puntos porcentuales de la Barra de Vida Social.

*Sector de Espera:* Para descansar, eligiendo la cantidad de tiempo hasta un máximo de una hora.

*Oficina de Tickets:* Para comprar un nuevo ticket, descartando el ticket hasta ese momento vigente.

*Hotel:* Para esperar la partida de un vuelo, alimentarse y descansar en el Hotel del Aeropuerto, eligiendo la cantidad de tiempo de estadía hasta un máximo de 12 horas. Una vez en la habitación, el usuario podrá acelerar el paso del tiempo de alojamiento.

*Check-in:* Para obtener la Tarjeta de Embarque, y solo requerido en el caso en el que el pasajero no tenga la Tarjeta de Embarque emitida.

*Despacho de Equipaje:* Para enviar el equipaje a la bodega. Solo está habilitado para los usuarios que llegan al sector público de la Sala de Partidas con la Tarjeta de Embarque ya emitida y viajan con equipaje facturado (pasajeros que hicieron Web Check-in o pasajeros en conexión que hayan hecho trámites aduaneros antes de llegar a esta Sala de Partidas o hagan conexión usando aeropuertos diferentes de una misma ciudad). Los pasajeros que realizaron Check-in presencial en este aeropuerto no tienen habilitado el Despacho de Equipaje.

*Puerta de Embarque:* Para acceder a embarcar cualquier vuelo. No pueden ingresar aquellos pasajeros sin Tarjeta de Embarque y que no hayan despachado su equipaje si correspondiera.

*Agencia de Viaje:* Para hacer consultas relativas a sus próximos viajes. Constituye un elemento fundamental para la planificación de viajes.

#### Compra de Tickets Aéreos en la Sala de Partidas de un aeropuerto:

El mecanismo es similar al utilizado para comprar un ticket fuera de un aeropuerto, pero con dos diferencias adicionales.

Esta vez, los tickets comprados en la Sala de Partidas de un aeropuerto no ofrecerán la posibilidad de realizar Web Check-in y el usuario deberá realizar el Check-in presencial obligatoriamente.



En segundo lugar, la pantalla de Compra de Tickets mostrará otro botón que por defecto se encontrará inicialmente activado junto al código y nombre del aeropuerto desde el cual se está haciendo la compra de un nuevo ticket. Al estar activado este Botón de Elección de Aeropuerto,

la pantalla mostrará solo la oferta de los vuelos que parten desde ese mismo aeropuerto y no desde otros aeropuertos de la misma ciudad o área de influencia urbana.



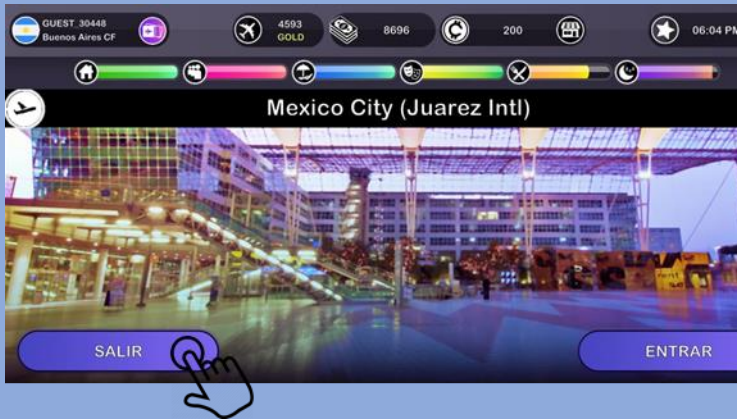
Si el usuario desactiva ese botón, la pantalla pasará a mostrar la oferta de los vuelos que parten desde todos los aeropuertos de esa misma ciudad o área de influencia, indicando en cada vuelo y en color amarillo el código de aeropuerto desde el cual parte cada uno de los vuelos ofrecidos.



Si el usuario compra un ticket que despegará desde otro aeropuerto de la misma ciudad o área de influencia urbana, éste deberá trasladarse con un transporte terrestre hasta el aeropuerto desde el cual despegará el vuelo en el ticket que adquirió.



Para iniciar el traslado hacia el otro aeropuerto, primero el usuario deberá salir al exterior del aeropuerto en el que se encuentra.



Luego, el usuario deberá presionar el mismo botón utilizado para volver a la ciudad.



El juego reconocerá que el pasajero tiene un ticket de un vuelo que despegará desde otro aeropuerto de la misma ciudad y le ofrecerá al usuario dirigirse usando transporte terrestre a ese otro aeropuerto.

### Check-in:

Los pasajeros deben tramitar su Tarjeta de Embarque obligatoriamente para embarcar en cualquier vuelo. Lo pueden hacer: (1) on-line a través del Web Check-in, (2) de forma presencial en la Sala de Partidas de los aeropuertos, o (3) automáticamente al tomar un vuelo en conexión.



Luego de hacer Check-in en cualquiera de las modalidades, el usuario obtendrá una Tarjeta de Embarque que indicará los datos del pasajero y del vuelo, que podrá ser consultada en cualquier momento en el Botón de Ticket de la Barra Superior.

La Tarjeta de Embarque incluirá la “Hora de Embarque” que hace referencia al momento en el que el pasajero podrá embarcar al avión, y la hora del despegue que ocurrirá una hora después de abierto el embarque.

Los usuarios también encontrarán en la Tarjeta de Embarque información adicional que se define aleatoriamente y que indicará si deberán pasar por un control de seguridad más intensivo que el tradicional al pasar al sector restringido del aeropuerto o si obtuvieron un pase a Primera Clase.

Los pasajeros que viajen con equipaje para despachar y obtengan sus Tarjetas de Embarque haciendo Web Check-in o automáticamente al tomar un vuelo en conexión -siempre que haya intermediación de trámites aduaneros o hagan conexión usando aeropuertos diferentes de una misma ciudad- deberán hacer luego el despacho de equipaje evitando la realización del Check-in presencial.

Los pasajeros que viajen con equipaje para despachar y obtengan sus Tarjetas de Embarque haciendo Check-in presencial en la Sala de Partidas de los aeropuertos no deberán pasar por el Despacho de Equipaje.

#### Agencia de Viajes:

La Agencia de Viajes se encuentra presente en el sector público de la Sala de Partidas de todos los aeropuertos. Los pasajeros pueden encontrar información esencial para la planificación de itinerarios aéreos en la Agencia de Viajes. Al ingresar en la Agencia de Viajes, el usuario puede consultar los datos de la totalidad de vuelos que llegan a cualquier ciudad del mundo.

Esta herramienta es imprescindible cuando un usuario desconoce cómo llegar o cómo le conviene llegar a cualquier ciudad que tiene como objetivo en una misión y carrera.

La consulta sobre la llegada de todos los vuelos por cada ciudad del mundo tiene un costo previo de ₡100 Cryptos.

#### Sala de Partidas del Aeropuerto (sector restringido):

Cuando el usuario que se encuentra en el sector público de la Sala de Partidas del Aeropuerto se dirija hacia la Puerta de Embarque para abordar un avión, estará haciendo ingreso al sector restringido de la Sala de Partidas del Aeropuerto.

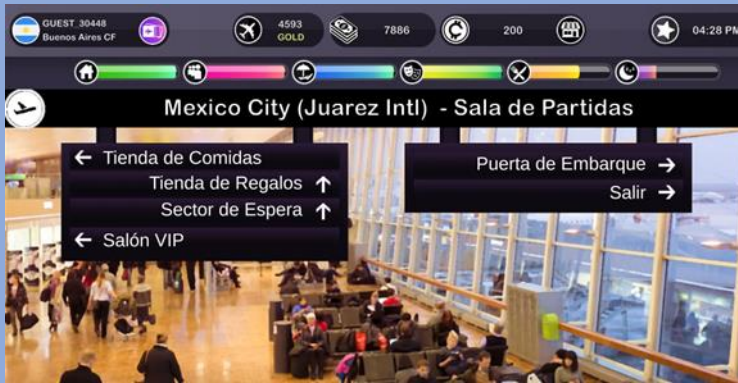
En este pasaje entre sectores, el usuario se encontrará ordenadamente con una serie de controles aeroportuarios:

*Control de Pasaporte:* en el cual se verificará la documentación de los usuarios.

*Control de Seguridad:* en el cual se controlará a los pasajeros y su equipaje de mano.

*Migraciones:* en el cual se harán los trámites migratorios solo a los pasajeros que viajan más allá de barreras migratorias y aduanera.





Luego de los controles aeroportuarios, el pasajero se encontrará en el sector restringido de la Sala de Partidas, donde tendrá las siguientes opciones para accionar:

*Tienda de Comidas:* Para saciar su hambre.

*Tienda de Regalos:* Para obsequiar en los viajes de vista a familiares y amigos y aumentar los puntos porcentuales de la Barra de Vida Social.

*Sector de Espera:* Para descansar, eligiendo la cantidad de tiempo hasta un máximo de una hora.

*Salón VIP:* Para esperar la partida de un vuelo, alimentarse y descansar, eligiendo la cantidad de tiempo de uso hasta un máximo de 4 horas renovable. Una vez en el Salón VIP, el usuario podrá acelerar el paso del tiempo de alojamiento.

*Puerta de Embarque:* Para acceder a embarcar su vuelo.

*Salir:* Para salir al exterior del aeropuerto.

Puerta de Embarque:

En este sitio el pasajero aborda el avión del vuelo que le corresponde.



La puerta de embarque se abre 1 hora antes del horario de partida del vuelo y permanece abierta hasta 15 minutos antes del despegue. Los usuarios deben esperar en el sector restringido de la Sala de Partidas del Aeropuerto hasta que el embarque se encuentre abierto.



Llegado el momento de iniciado el embarque, los pasajeros pueden subir al avión para comenzar su viaje.

Si el pasajero llega tarde a abordar su vuelo y el embarque ya se encuentra nuevamente cerrado, su ticket expirará y deberá salir al exterior del aeropuerto y tendrá que comprar un nuevo ticket para poder viajar.

### El Vuelo:

El usuario comienza su vuelo luego de abordar el avión.



Luego de embarcar, el pasajero deberá esperar en su asiento hasta que llegue la hora del despegue.



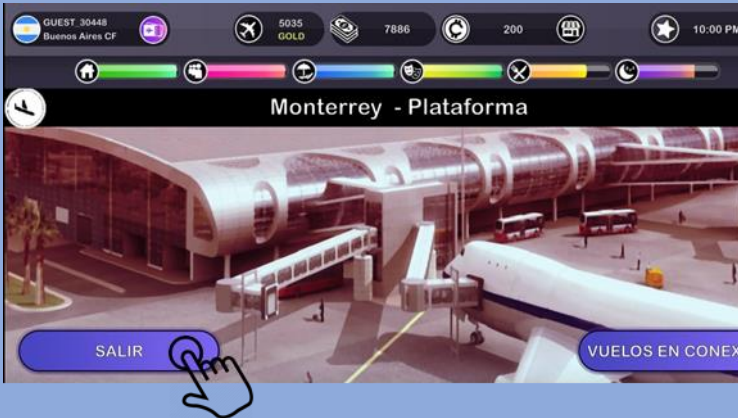
Durante el vuelo, las barras de Sueño y Hambre se estabilizan en 70 puntos porcentuales, excepto los casos en que los pasajeros vuelen en Primera Clase.

La pantalla informará continuamente el tiempo estimado restante de vuelo hasta llegar a destino. El usuario podrá acelerar el tiempo de vuelo.

Al llegar al destino, el reloj que marca la hora virtual se actualizará para reflejar la hora local del destino al que arriba el pasajero.

Arribo al Aeropuerto de Destino:

Cuando finaliza el vuelo, el pasajero llegará a la plataforma del aeropuerto de destino.



En ese momento, el usuario deberá elegir si va realizar otro vuelo en conexión o si va a salir al exterior del aeropuerto al cual arribó.

Al iniciar el camino de salida hacia la Sala de Arribos del aeropuerto, el pasajero se encontrará ordenadamente con una serie de procedimientos aeroportuarios:

*Migraciones:* en el cual se harán los trámites migratorios solo a los pasajeros que hayan pasado por barreras migratorias antes de iniciar el vuelo arribado.

*Cinta de equipaje:* donde se retirará el equipaje despachado.

*Aduana:* donde se procederá al control del equipaje despachado.

Sala de Arribos del Aeropuerto:

Una vez finalizados los controles, el pasajero llegará a la Sala de Arribos del Aeropuerto.



Al presionar en la imagen del avión aterrizando, el usuario podrá ver la pantalla de estado de arribos de vuelos.



En la Sala de Arribos, el pasajero tendrá las siguientes opciones para accionar:

*Tienda de Comidas:* Para saciar su hambre.

*Tienda de Regalos:* Para obsequiar en los viajes de vista a familiares y amigos y aumentar los puntos porcentuales de la Barra de Vida Social.

*Sector de Espera:* Para descansar, eligiendo la cantidad de tiempo hasta un máximo de una hora.

*Salir:* Para salir al exterior del aeropuerto.

En el exterior del Aeropuerto el usuario podrá elegir reingresar al aeropuerto, ingresando a la Sala de Partidas, o salir con destino a la Ciudad para cumplir con su misión u objetivo.

#### Transporte Terrestre a la Ciudad:

Para ir del Aeropuerto a la Ciudad, el pasajero deberá desplazarse en un transporte terrestre.



Nuevamente, las opciones tienen diferencias en el tiempo a ser insumido, el costo del desplazamiento y se van habilitando según la categoría del Programa de Pasajero Frecuente "ATS Miles" que tenga el usuario. La opción del auto propio sólo está habilitada en la ciudad donde el usuario tiene su Residencia virtual.

### Vuelos en Conexión:

Luego de un vuelo y del arribo a un aeropuerto, el usuario podrá elegir realizar un vuelo en conexión.



Al presionar el botón de Vuelos en Conexión, el usuario pasará directamente a la Oficina de Tickets de vuelos en conexión.

La pantalla para comprar tickets es exactamente igual a la Oficina de Tickets ubicada en la Sala de Partidas, conteniendo el listado total con la oferta de vuelos, la posibilidad de hacer búsquedas con textos, el filtro que muestra las restantes ofertas hasta la medianoche o todas las del día, y el filtro que permite elegir visualizar toda la oferta de vuelos del aeropuerto donde se ubica el usuario o la oferta de vuelos existente en todos los aeropuertos de aquella ciudad.

La única diferencia consiste en que al comprar los tickets comprados en la Oficina de Vuelos en Conexión el pasajero contará automáticamente con la Tarjeta de Embarque para el siguiente vuelo, sin necesidad de realizar el check-in.

Aquellos pasajeros que durante un vuelo compren un nuevo ticket on-line no pasará por la Oficina de Tickets.

Si el usuario compra un vuelo en conexión que partirá desde ese mismo aeropuerto, accederá directamente al sector restringido de la Sala de Partidas o deberá hacer los controles aeroportuarios y volver a ingresar por el sector público de la Sala de Partidas, según el tipo de conexión que configure el vuelo en el que arribó y el vuelo en el que partirá desde allí.

Si el usuario compra un vuelo en conexión que partirá desde otro aeropuerto ubicado en la misma ciudad o área de influencia, deberá hacer los controles aeroportuarios, salir al exterior y transportarse por vía terrestre al otro aeropuerto y volver a hacer los controles para embarcar, independientemente del tipo de conexión que configure el vuelo en el que arribó y el vuelo en el que partirá en el otro aeropuerto.

### Modo de juego Multi-Jugador:

En el Modo de juego Multi-Jugador, el usuario jugará contra otros usuarios y on-line.



Para iniciar un juego de carreras multi-jugador el usuario deberá elegir el Modo de juego Multi-Jugador. Luego deberá elegir una carrera.

### Carreras:

El objetivo de cada carrera es alcanzar los objetivos y llegar a la meta antes que los otros contrincantes. Para participar de una carrera, el usuario debe tener por lo menos un 50% en las barras de Residencia, Vida Social, Turismo y Entretenimiento. Las carreras se producen en salas de hasta 8 usuarios que disputarán por llegar antes a la meta. Se aplica un costo de inscripción a las carreras y el ganador tendrá un premio dependiente de la carrera disputada y la cantidad de contrincantes.

Hay 4 categorías de carreras, las cuales se dividen en 54 tipos de carreras diferentes en el Modo de Juego Multi-Jugador, que están habilitadas continuamente.

### Carreras de 3 Destinos:

En las Carreras de 3 Destinos, todos los participantes serán situados azarosamente en una misma primera ciudad y a la misma hora.



A partir de allí, deberán ir a una segunda ciudad determinada como objetivo de la carrera por el juego (no al aeropuerto de la ciudad) y luego la meta final se cumplirá al llegar a una tercera ciudad.



El usuario deberá configurar el tipo de carrera, seleccionando en primer lugar, la región objetivo de la carrera que va a iniciar. Al presionar el botón de elección de región, el usuario podrá elegir entre las siguientes regiones: (1) Mundial, (2) África, (3) Asia, (4) Europa, (5) América Latina y Caribe, (6) Medio Oriente, (7) América del Norte, y (8) Oceanía.

La elección de la región para participar de una carrera, determinará que todas las ciudades objetivo de la carrera pertenezca a la región elegida.



Continuando con la configuración del tipo de carrera, el usuario seleccionará, en segundo lugar, si los objetivos de la carrera se presentarán “En orden” o “Sin Orden”.

La elección del orden de los objetivos de la carrera para participar de una carrera, determinará si las ciudades objetivo de la carrera deben realizarse en un orden determinado indicando a qué ciudad deberá ir primero el usuario y a cuál ciudad deberá ir para finalizar la carrera (al elegir “En orden”) o si el juego muestra 2 ciudades objetivo y es el usuario quien elige a que ciudad ir primero y a cuál ir en segundo término en función de su propia estrategia de viaje (al elegir “Sin orden”).



El último factor de configuración que deberá elegir el usuario antes de iniciar se relaciona con que los objetivos sean “Visibles” o “Invisibles”. Esta opción sólo se activa en las carreras previamente configuradas “En orden”. Si se activa el botón “Visibles” el usuario podrá ver inicialmente todos los objetivos de la carrera. Si, en cambio, se activa el botón “Invisibles” el usuario solo podrá ver el siguiente objetivo a ser cumplido. Una vez cumplido un objetivo, el sistema muestra cuál es la siguiente ciudad objetivo de la carrera.

En las carreras configuradas “Sin orden”, solo se puede configurar los objetivos como “Visibles” para que el usuario pueda elegir su propio orden de cumplimiento de los objetivos de la carrera.

Las Carreras de 3 Destinos permiten la aceleración del paso del tiempo durante los vuelos, durante la estadía en el Hotel del aeropuerto y en el Salón VIP.

#### Carreras de 4 Destinos:

Las Carreras de 4 Destinos son exactamente iguales y con las mismas configuraciones posibles respecto a las Carreras de 3 destinos.



Aquí también todos los participantes serán situados azarosamente en una misma primera ciudad y a la misma hora. Pero, a partir de allí, deberán ir a una segunda ciudad determinada como objetivo de la carrera por el juego (no al aeropuerto de la ciudad), después a una tercera ciudad y luego la meta final se cumplirá al llegar a una cuarta ciudad. Es una carrera más larga y compleja que la anterior.

Las Carreras de 4 Destinos también permiten la aceleración del paso del tiempo durante los vuelos, durante la estadía en el Hotel del aeropuerto y en el Salón VIP.



### Carreras de Todas las Regiones:

En las Carreras de Todas las Regiones, todos los participantes serán situados azarosamente en una misma primera ciudad de una región determinada y a la misma hora.



A partir de allí, deberán ir a una ciudad determinada por el juego correspondiente a cada una de las restantes regiones del mundo. La meta final se cumplirá al llegar a la séptima ciudad.

La Carrera de Todas las Regiones sólo se puede configurar como “Mundial”, pero el usuario podrá elegir jugar con objetivos “En orden” y “Visibles”, “En orden” e “Invisibles”, o “Sin Orden”. En la carrera “Sin Orden”, el competidor deberá definir el orden en el que cumplirá con los objetivos situados uno por región del mundo en base a la estrategia elegida.

Esta es la única categoría de carreras que no permite la aceleración del paso del tiempo en ningún momento de la competencia. Por lo tanto, esta es la carrera más realista en términos temporales, pero lleva más tiempo su cumplimiento.

### Carreras de Vuelta al Mundo:

Las Carreras de Vuelta al mundo solo tiene dos diferencias respecto a la Carrera de Todas las Regiones.



Aquí también todos los participantes serán situados azarosamente en una misma primera ciudad de una región determinada y a la misma hora, y también, a partir de allí, deberán ir a una ciudad determinada por el juego correspondiente a cada una de las restantes regiones del mundo.

La primera diferencia consiste en que en esta categoría de carrera se agregará un objetivo adicional, más allá de llegar a una ciudad determinada de cada región del mundo, que implicará que se alcanzará la meta final al volver a la ciudad en la cual se inició la carrera.

La segunda diferencia consiste en que en las Carreras de Vuelta al Mundo se permite la aceleración del paso del tiempo durante los vuelos, durante la estadía en el Hotel del aeropuerto y en el Salón VIP.

Objetivos y avances de una Carrera:

Durante una carrera, el usuario podrá visualizar información muy importante.



Si el usuario presiona el Botón de Objetivos durante una carrera, podrá ver la Pantalla de información de objetivos y avances de la Carrera.



En primer lugar, el usuario podrá ver en qué tipo de carrera está participando.



En segundo lugar, el usuario podrá ver los objetivos de la carrera, el orden de las metas -en el caso de una carrera "En orden", e identificará los objetivos ya cumplidos y los remanentes.



En tercer lugar, el usuario verá la lista de competidores de la carrera con su Nombre de Usuario y la bandera del país o territorio donde cada competidor estableció su Residencia Virtual.



En cuarto lugar, el usuario verá la información de última localización geográfica virtual de cada competidor. Aparecerá el nombre de una ciudad si un competidor se encuentra en tierra o los códigos de aeropuerto de origen y de destino si un competidor se encuentra volando.



Por último, el usuario verá la proporción de objetivos ya cumplidos por parte de cada uno de los competidores.

### Modo de juego Torneos:

En el Modo de juego Torneos, el usuario también jugará contra otros usuarios y on-line.



Para iniciar un Torneo, el usuario deberá elegir el Modo de juego Torneo. Luego aparecerá la oferta semanal de torneos y el usuario deberá elegir los Torneos en los que desee competir.

### Torneos:

El juego ofrece 8 torneos por semana: (1) torneo semanal de África, (2) torneo semanal de Asia, (3) torneo semanal de Europa, (4) torneo semanal de América Latina y Caribe, (5) torneo semanal de Medio Oriente, (6) torneo semanal de América del Norte, (7) Torneo semanal de Oceanía, y (8) Torneo semanal Mundial.

El jugador se puede inscribir con días de anticipación o sobre la hora de inicio. Los torneos se realizan en una hora real determinada en la que el usuario deberá unirse para competir. El torneo incluye los más importantes premios.

El total de inscriptos se dividen en distintas salas de hasta 8 competidores para competir en Carreras de 3 Destinos, "Sin Orden" y "Visibles" de la región correspondiente. Solo el ganador de cada sala pasará a la instancia siguiente, que será una nueva Carreras de 3 Destinos, "Sin Orden" y "Visibles" de la región correspondiente, en un sistema de torneos donde sólo los ganadores continúan hasta que quede un único vencedor, que será el Campeón del Torneo.

Si en una sala ningún competidor alcanza a ganar la carrera en un tiempo prudencial, quedarán todos los participantes descalificados.

En la Pantalla de Torneos se podrán ver el Nombre de Usuario de quienes fueron los campeones, al presionar el botón de "Ver Ganadores".

### Ranking de Jugadores:

El Ranking de Jugadores está continuamente actualizándose y exhibe el orden de los jugadores en función de la cantidad de "ATS Miles" acumuladas por los usuarios. También mostrará la posición del usuario que está utilizando este juego.



El usuario podrá acceder a ver el Ranking de Jugadores desde el Menú Principal.

Sólo los jugadores registrados aparecen en el Ranking. Aquellos usuarios que jueguen en como invitados no participan del Ranking.

### Tienda:

En la Tienda, el usuario podrá acceder al sistema de Compras Integradas de Monedas y a la adquisición de Potenciadores.



Hay dos vías posibles para ingresar en cualquier momento a la Tienda: el botón ubicado en el extremo inferior izquierdo del Menú Principal y el botón de Tienda ubicado permanentemente en la Barra Superior.

### Compras Integradas de Monedas:

A través del sistema de Compras Integradas de las plataformas de aplicaciones de juegos, el usuario podrá utilizar su tarjeta de crédito para adquirir Dinero Virtual (moneda blanda del juego) o adquirir Cryptos (moneda dura del juego).



Para comprar Dinero Virtual (moneda blanda del juego), el usuario deberá presionar en el botón correspondiente, teniendo 2 opciones.



Para comprar Cryptos (moneda dura del juego), el usuario deberá presionar en el botón correspondiente, teniendo también 2 opciones disponibles.

Adquisición de Potenciadores:

En la Tienda, el usuario podrá acceder a la adquisición de Potenciadores del juego.



El potenciador “Fast Security” saltea los Controles de Seguridad en todos los aeropuertos del mundo en el Modo de Juego Individual, en la Carreras y en los Torneos, excepto cuando haya controles de seguridad especiales. Se puede activar por 1 día de tiempo real o una semana de tiempo real, a cambio de la suma de Cryptos respectiva.



El potenciador “Fast Customs” saltea los Controles de Aduana en todos los aeropuertos del mundo en el Modo de Juego Individual, en la Carreras y en los Torneos. Se puede activar por 1 día de tiempo real o una semana de tiempo real, a cambio de la suma de Cryptos respectiva.



El potenciador “Fast Immigration” saltea los Controles de Migraciones en partidas y arribos en todos los aeropuertos del mundo en el Modo de Juego Individual, en la Carreras y en los Torneos. Se puede activar por 1 día de tiempo real o una semana de tiempo real, a cambio de la suma de Cryptos respectiva.



El potenciador “Premios Crypto” convierten todos los premios obtenidos en la Misiones de Negocios en Modo Individual en Cryptos (moneda dura del juego), en vez de Dinero Virtual (moneda blanda del juego). Se puede activar por 1 día de tiempo real o una semana de tiempo real, a cambio de la suma de Cryptos respectiva.