

EPYX™
COMPUTER SOFTWARE

WINTER GAMES

MANUAL DE INSTRUCCIONES
PARA EL COMMODORE 64/128



Fabricado
y distribuido
bajo licencia por



Sta. Cruz de Marcenado, 31
Tel. (91) 241 10 63
28015 Madrid

MOMENTO DE LA VERDAD

Es un atleta en Winter Games de 1988 en Calgary, Alberta (Canadá). Está a punto de moverse sobre la nieve y hielo con tanta velocidad, fuerza, resistencia y gracia como pueda reunir con un frío tan intenso.

Esta es la competición deportiva amateur de invierno más importante del mundo. Competirá junto con los mejores atletas de 100 países.

Sea orgulloso. Hoy está entre la élite de unos pocos cuyo coraje y vigor será probado durante estos Winter Games. Escuche la fanfarria de las trompetas suena mientras la bandera de WINTER GAMES se iza lentamente. Miles de palomas blancas se sueltan, simbólicamente para que vuelen a todos los países del mundo con el mensaje de paz y la noticia de que ha empezado WINTER GAMES. Esta es su oportunidad para conseguir el ORO.

OBJETIVOS

WINTER GAMES reta su habilidad competitiva con una serie de competiciones atléticas para uno a 8 jugadores. Puede competir en siete competiciones de invierno: Salto de Ski, Bobsled, Hot-Dog Aéreo, Patinaje de Velocidad y Biathlon (Ski campo a través y Disparar con rifle).

Practique primero cada competición para pulir su estilo. Después elija entre los 18 países que puede representar en la competición y a por el oro.

WINTER GAMES proporciona jueces, guarda las puntuaciones y premia con medallas a los ganadores: ORO para el primero; Plata, para el segundo y Bronce para el tercer puesto. Si usted bate un «Récord Mundial», WINTER GAMES guarda su nombre y lo exhibe en una pantalla especial de Récords del Mundo.

Prepárese para dar lo mejor de usted, y recuerde la leyenda de los antiguos atletas griegos:

Citius - Altius - Fortius
¡Más rápido - Más alto - Más fuerte!

PARA EMPEZAR

Instrucciones de carga

- Coloque su Commodore 64/128 según indica el Manual del Propietario.
- Extraiga los discos de la Unidad de Disco.
- Conecte su joystick en **Port 2**. Si está utilizando 2 joysticks, conecte el segundo en **Port 1**.
- Ponga el Ordenador y la Unidad de Disco en **ON**.
- Introduzca el disco WINTER GAMES en la unidad de disco, con el **lado 1** mirando **hacia arriba**, y el óvalo hacia abajo.
- Teclee **LOAD ""**, **8,1** y pulse **RETURN**.

El **Commodore 128**: Ponga el sistema en modo **C-64**.

Para utilizar el cartucho de carga rápida EPYX

- Coloque su Commodore 64/128 según se indica en el Manual del Propietario.
- Inserte el cartucho de **CARGA RAPIDA** en la ranura del cartucho de su ordenador **Commodore 128**: El cartucho de **CARGA RAPIDA** dispone automáticamente el sistema para **C-64**.

- Conecte su joystick en **Port 2**. Si está utilizando 2 joysticks, conecte el segundo en **Port 1**.
- Ponga el ordenador y la unidad de disco en **ON**.
- Inserte el disco WINTER GAMES en la unidad de disco, con la etiqueta de la **cara 1** hacia arriba y el óvalo hacia abajo.
- Pulse **C=** (Commodore) y el **RUN/STOP** para cargar el programa.

COMIENZA EL JUEGO

Ceremonia de apertura

Una espectacular ceremonia de apertura le da la bienvenida a WINTER GAMES. Un atleta llevando la antorcha encendida remonta las escaleras para encender el fuego sagrado que permanece encendido noche y día, mientras dura WINTER GAMES. Se liberan palomas blancas sobre el estadio, para simbolizar la paz en la tierra. Comienzan los juegos.

Cómo jugar

Una vez que termina la ceremonia de apertura, el menú le ofrece una elección con 6 opciones. Para hacer una selección, utilice el joystick para mover el cursor a su elección y pulse el botón de fuego.

OPCION 1: Competir en todas las competiciones

Compita en los 7 juegos, por este orden: *Salto de Ski*, *Bobsled*, *Patinaje Artístico*, *Hot Dog Aéreo*, *Patinaje Libre Estilo*, *Patinaje de Velocidad* y *Biathlon*. El ordenador lleva la cuenta de las medallas por cada jugador.

- Para introducir su nombre, teclee su nombre y presione **RETURN**.

- Para elegir su país, utilice el joystick para mover el cursor a la bandera de su elección, pulse el botón de fuego para seleccionar ese país. (Para escuchar el himno, teclee S).
- Repita el nombre y país para cada jugador (hasta 8). Cuando estén introducidos todos los nombres y países, pulse **RETURN**.
- Aparece una pantalla de verificación. Si todos los nombres y países están correctos, seleccione **YES** con su joystick y pulse el botón de fuego o teclee **Y**. Para borrar nombres y comenzar otra vez, seleccione **NO** o teclee **N**.

OPCION 2: Competir en una competición

Similar a OPCION 1, pero sólo competirá en la prueba que seleccione.

- Utilice el joystick para elegir la prueba, pulse el botón de fuego (o pulse la tecla correspondiente al número de prueba).

OPCION 3: Practicar una prueba

No se guarda la puntuación durante los rounds de prácticas.

- Mueva el joystick para elegir la prueba, entonces pulse el botón de fuego (o pulse la tecla correspondiente al número de pruebas).

OPCION 4: Número de joysticks

Para un jugador, conecte su joystick en **Port 2** y seleccione **1**.

Para 2 ó más jugadores, conecte ambos joystick y seleccione **2**.

- Seleccione **1** ó **2** pulsando el botón de fuego (o teclee **1** ó **2**).

OPCION 5: Ver Récords Mundiales

Exhibe la puntuación más alta en todas las pruebas, con el nombre y el país del jugador que ha alcanzado cada récord mundial.

— Pulse el botón de fuego para volver al menú.

OPCION 6: Ceremonia de Apertura

Repite las ceremonias de apertura.

LOS JUEGOS



Patinaje artístico

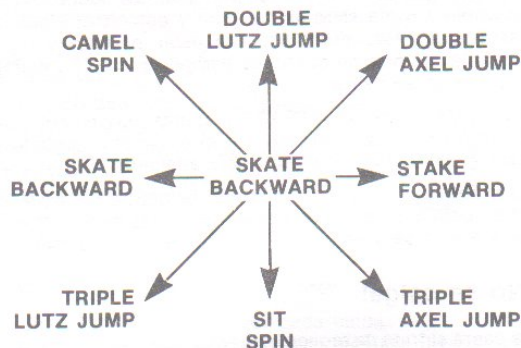
Patinaje artístico (Programa Corto) dura un minuto, tiempo para ejercitar los siete movimientos: Giro sentado, Salto con doble lazo, Salto doble axel, Salto triple axel, Salto triple lazo y camel en giro sentado. Usted puede realizar los 7 movimientos en

el orden que usted elija. Es la gracia y la forma de su patinaje lo que cuenta.

- Pulse el botón de fuego para comenzar.
- Para empezar un movimiento, ponga el joystick en la dirección del movimiento que quiera hacer y pulse el botón de fuego.
- Para COMPLETAR el movimiento, centre el joystick y pulse el botón de fuego.
- Para patinar hacia ATRAS, centre el joystick y pulse el botón de fuego.

Estos son los movimientos de patinaje artístico y sus respectivas posiciones de joystick:

Controles de joystick: patinaje artístico y estilo libre:



Camel spin = giro camel.

Sit spin = giro sentado.

Double axel jump = salto doble axel.

Tripl axel jump = salto triple axel.

Double lutz jump = salto con doble lazo.

Triple lutz jump = salto triple lazo.

Skate backward = patinar hacia atrás.

Skate forward = patinar hacia adelante.

Consejos para el patinaje artístico

FALLO: Un movimiento será juzgado bien o mal hecho, según el momento en que pulse el botón de fuego. Si está patinando hacia adelante y «dispara» un salto cuando las piernas del patinador están abiertas, el salto será perfecto. Si las piernas del patinador/a están cerradas, el salto será fallido. Lo contrario está bien. Si está patinando hacia atrás, dispare el salto cuando las piernas del patinador/a estén cerradas y el salto será perfecto. ¡La práctica hace la perfección, por tanto siga practicando!

PATINANDO DE FRENTE los participantes pueden hacer un doble o triple salto axel o girar y comenzar a patinar hacia atrás. Recuerde: Procure estar patinando hacia adelante cuando se acabe el tiempo, si está patinando hacia atrás se caerá.

PATINANDO HACIA ATRAS los atletas pueden hacer un doble o triple salto de lazo, un giro camel o sentado, o girar y comenzar a patinar hacia adelante.

Cuando haga GIROS, trate de dar 6 vueltas. Si da menos de 6 vueltas, su éxito será muy flojo; más de 6 vueltas le hará marearse y se caerá.

¡No se caiga!

Se caerá si trata de moverse directamente de un salto a un giro, de un giro a un salto, de un salto a otro salto, o de un giro sentado a otro giro camel. Patine hacia atrás entre diferentes movimientos; patine hacia adelante antes de hacer un salto axel.

Camel en giro sentado: Puede moverse directamente de un giro camel a un giro sentado, una combinación muy elegante que vale 1.2 puntos.

Puntuación de patinaje artístico

Comienza con 0.0 puntos. La mejor puntuación es 6 puntos.

Todos los puntos se dividen en décimas. Y no se preocupe, su puntuación no puede bajar de 0.

Después de completar satisfactoriamente cada movimiento de patinaje artístico, su puntuación se suma como sigue:

MOVIMIENTO

Puntuación

GIRO CAMEL7
Giro sentado7
Doble salto axel6
Triple salto axel	1.1
Doble lazo6
Triple lazo	1.1
Camel en giro sentado	1.2

Puntuación total..... **6.0**

Penalizaciones a la puntuación total:

.7 puntos de penalización por cada caída.

.2 puntos de penalización por cada movimiento.

PATINAJE ESTILO LIBRE



En la competición de patinaje estilo libre, usted elige los saltos y giros, inventando su propia coreografía para la música. Tiene dos minutos para completar el programa.

Puntuación de patinaje estilo libre

En patinaje estilo libre, trate de hacer bien 3 intentos de los 7 movimientos de patinaje artístico: Giro camel, Giro sentado, Doble y Triple axel, Doble y Triple lazo y Camel en giro sentado. Los jueces observarán detenidamente en esta prueba y calculan su puntuación máxima basados en el número de caídas y movimientos fallidos en su ejecución. Un participante elegante completará los 3 intentos de tantos movimientos difíciles como pueda dentro de

los 2 minutos de tiempo límite, para conseguir la más alta puntuación. Empieza con 0 puntos. La puntuación máxima que puede conseguir es 6.0, no importa que su puntuación total sea superior.

Nota: Si completa con éxito un cuarto intento de un movimiento los jueces no acreditarán su puntuación.

Puntuación de patinaje estilo libre

MOVIMIENTO	Puntuación por cada movimiento
Giro camel.....	.3
Giro sentado (1.8 puntos máximo).....	.3
Camel en giro sentado (1.5 puntos máximo).....	.5
Doble lazo.....	.2
Doble axel (1.2 puntos máximo).....	.2
Triple axel.....	.4
Triple lazo (2.4 puntos máximo).....	.4
Total (6.0 máxima puntuación).....	6.9

— Penalizaciones a la puntuación máxima y total

Penalización	Total	Máxima
Caída	— .5	— .2
Torpe	— .2	— .05

Nota: No hay penalización por fallar al intentar los 7 movimientos.

EJEMPLO:

Su puntuación total:	6.9	Máximo	6.0
1 caída	— .5		— .2
2 fallos	— .4		— .1
Total	6.0		5.7
		Puntuación final	

CREDITOS: Sólo los movimientos terminados dentro de los dos minutos se contabilizan para la puntuación.

Los intentos de movimientos se añadirán a su puntuación solamente si se completan con éxito.

Patinaje de velocidad



Los patinadores de velocidad pueden moverse a 30 millas por hora más rápido que los corredores de pista. En efecto, los campeones de Patinaje de Velocidad son las personas más rápidas propulsadas por sí mismas en toda la Tierra.

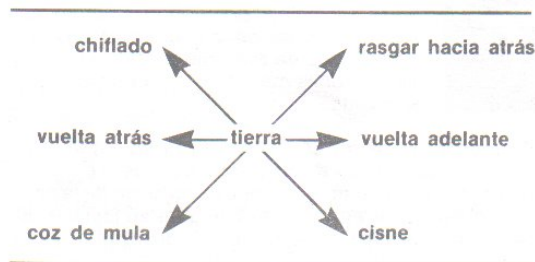
- Cuando aparece «**PRES YOUR BUTTON**» (pulse su botón) en cualquiera de las dos mitades de la pantalla, el jugador cuyo nombre aparece en tal mitad de la pantalla debe pulsar el botón de fuego de su joystick. El siguiente jugador hará lo mismo. Comienza la cuenta atrás.
- Cuando la cuenta atrás llegue al «**60**» comience a patinar moviendo el joystick de **IZQUIERDA** a **DERECHA** para mover las 2 piernas del patinador. El truco es hacer que las piernas del patinador se muevan hacia atrás y adelante como en el patinaje real.
- Continúe patinando moviendo el joystick atrás y adelante en golpes rítmicos para mover las piernas de su corredor. Cree su propio ritmo natural de patinaje más rápido para conseguir velocidad y ¡**VAYA A POR EL ORO!**
- El patinador con el tiempo más rápido ganará la carrera.
- Cuando la carrera haya terminado, pulse el botón de fuego para comenzar la siguiente prueba.



Hot Dog Aéreo

Para esta competición necesita estómago, gracia y precisión con los skis. Prepárese para una competición artística según va por el aire en una deslumbrante de atrevidos movimientos.

- Pulse el botón de fuego para empezar un salto.
- Empuje el joystick en una de estas seis direcciones para empezar un movimiento:



- Para hacer un movimiento después de otro, mueva el joystick cuando el esquiador Hot Dog esté en medio del aire; el tiempo es crucial.
- Para salir de un movimiento o comenzar otro, empuje el joystick a la **(LAND)** posición central.
- Mantenga cada movimiento (excepto los **vuelos**) hasta que elija un movimiento diferente.
- Vaya a la posición de tierra antes de caer al suelo, o se **caerá**.

Puntuaciones

La puntuación se basa en ambos casos, estilo y dificultad, y se exhibe después de caer a tierra. El máximo son 10 puntos.

La **DIFICULTAD** se juzga por el número de maniobras diferentes realizadas en el aire. Cualquier combinación de movimientos puede mezclarse hasta un total de 10 puntos. Las combinaciones de diferentes movimientos cuentan más puntos. Los puntos pueden reducirse por movimientos fallados. ¡Cuidado al tocar el suelo! Si se cae, no recibirá puntuación.

ACROBACIAS

Puntos

1 acrobacia	6.3
1 vuelo (flip)	7.2
2 acrobacias (la misma)	8.7
2 flips (el mismo)	9.2
2 acrobacias (diferentes)	9.6
1 acrobacia y 1 flip	10.0
2 flips (diferentes)	10.0

1.4 puntos de penalización por cada movimiento fallado.

CREDITOS: Sólo puntúa el primer intento de cada movimiento completo dentro de un minuto.



Salto de Ski

Cada ráfaga de aire enfría su cuerpo según mire hacia abajo desde lo alto de la torre de salto al camino. Los jueces y espectadores parecen insectos desde esta altura ¡GO! Su cuerpo helado se sacude y rápidamente está en otro mundo.

Se agacha, en posición doblada, para acumular tanta velocidad como sea posible. A la salida, salte, empuje y échese hacia adelante, hacia la punta de los skis, para reducir la resistencia del aire y aumentar la longitud de su salto.

- Pulse el botón de fuego para empezar su salto.

- Cuando llegue al punto de salida, pulse el botón de fuego.
- En el aire, mire la esquina superior derecha de la pantalla para ver los errores. Corrija los errores rápidamente para conseguir el máximo de puntos en estilo y distancia.
- Si sus rodillas están **DOBLADAS**, mueva el joystick hacia **ARRIBA** para corregirlo.
- Si está **DEMASIADO ADELANTADO**, mueva el joystick a la **IZQUIERDA**.
- Si está **DEMASIADO ATRAS**, mueva el joystick hacia la **DERECHA**.
- Si los skis **ESTAN CRUZADOS**, mueva el joystick hacia **ABAJO**.
- Si no corrige sus faltas a tiempo, su saltador de ski ofrecerá **resistencia al aire** y perderá puntos de estilo.

Los puntos del salto de ski se basan en la distancia y forma.

DISTANCIA: Se basa en el tiempo de la salida y la aerodinámica del saltador en el aire.

ESTILO: Conseguirá más puntos si se recupera pronto de los errores y, no se caiga.

Puntuaciones

Su puntuación máxima es el resultado de multiplicar su **DISTANCIA (X) 3 (+)** los **PUNTOS DE ESTILO**. Una puntuación respetable sería un vuelo de 60 metros y 20 puntos de estilo dando un total de 200 puntos.

Biathalon



Carrera campo a través sobre skis con un rifle calibre 22 colgado del hombro. Usted sólo tiene unos pocos cartuchos para disparar a los blancos requeridos; por tanto, ¡cuidado con su vista y desarrolle un ojo de águila antes de disparar!

- Pulse el botón de fuego para comenzar a esquiar campo a través.
- Mueva su joystick de izquierda a derecha para mover las piernas de su esquiador en golpes seguros, rítmicos y deslizantes.
- **ESQUIAR EN LLANO:** Mantenga el paso moviendo su joystick atrás y adelante.
- Para un terreno **ASCENDENTE**, mueva el joystick más rápido para aumentar la velocidad.
- Para un terreno **DESCENDENTE**, irá más rápido si utiliza la técnica de doble-polo. Pulse el joystick hacia abajo cuando las manos de su esquiador estén delante, para conseguir el máximo empuje en el declive.
- **DISPARAR:** Tiene 5 cartuchos para disparar a 5 **blancos**, y cada error son 5 segundos de penalización. El rifle debe estar cargado y la vaina extraída después de cada disparo. Pulse el joystick hacia **ATRAS** para abrir la cámara del rifle. Pulse el joystick **ADELANTE** para cargar la vaina. Pulse el botón de fuego para disparar. Repita lo mismo para el siguiente disparo. El corazón del esquiador afecta a su puntería. Por tanto, tranquilo y cuidado al apuntar antes de disparar.
- El ganador es el esquiador con el tiempo final más rápido.

Bobsled



Prepárese para deslizarse en una pista de hielo sólido, mientras se agacha en una máquina construida con precisión de acero y aluminio. Volará en los giros, después se precipitará por el camino lleno de baches a una velocidad de más de 90 millas por hora.

— Pulse el botón de fuego para comenzar la carrera.

Mueva el joystick a la izquierda o derecha para guiar su máquina.

SUGERENCIAS: ¡Duro al timón! Para evitar volcar en las curvas, trate de adelantarse a la fuerza centrífuga, y timonee en dirección *opuesta*.

¡Cuide su velocidad! La barra de fuerza en la parte inferior de la pantalla le indica lo rápido que va. Cuanto más rápido vaya, más difícil será timonear para mantener la precipitación al final.

¡Apréndase el camino! Un conocimiento íntimo del camino es importante, porque así aprende la mejor posición para tomar cada curva.

— La puntuación ganadora estará basada en el tiempo más rápido en las pistas.

PUNTUACIONES

Ceremonia de premios

Después de cada competición, los nombres y países y puntuaciones de todos los competidores se listan en el orden conseguido. El nombre del ganador de la Medalla de Oro aparece en la parte superior de la pantalla, y sonará el himno de su país.

Ceremonia de campeones

Si los jugadores compiten en todas las pruebas de WINTER GAMES, se seleccionará el Gran Campeón de los juegos basándose en el número de puntos logrados:

Medalla de Oro: 5 puntos.

Medalla de Plata: 3 puntos.

Medalla de Bronce: 1 punto.

Los puntos se suman al finalizar todas las pruebas, y el jugador con más puntos es nombrado Gran Campeón. La ceremonia tiene lugar después de la Ceremonia de Premios de la última prueba.

Récords mundiales

Si se logra un récord mundial en una prueba, el programa WINTER GAMES guarda el nombre del jugador que lo ha conseguido. Los récords se exhiben en la pantalla de récords mundiales. Si se consigue un nuevo récord en una prueba, el récord anterior se borra y aparece la nueva información en su lugar.

Continuar el juego

Para volver a empezar WINTER GAMES en cualquier momento, pulse **RUN/STOP** y **RESTORE** al mismo tiempo. El programa volverá al menú principal. Le pedirá que dé la vuelta al disco en este momento.

¿COMO COMENZO WINTER GAMES?

El esquí, patinaje, y montar en trineo comenzaron hace siglos como diversión y formas prácticas para que la gente se moviera a través de la nieve y el hielo

Ski

Los primeros esquís pueden ser de hace unos 4.000 ó 5.000 años en Escandinavia. Las fijaciones se inventaron en 1860 por Scondre Nordheim, de Mordegal, Noruega.

Una vez que los esquiadores deslizaban las punteras de sus botas dentro de unas piezas de hierro, y abrochaban sus tacones con trapos o cuerdas, ganaron mucho control de sus largas tablas de madera, y así podían moverse a una velocidad emocionante. Los emigrantes noruegos introdujeron este deporte en todo el mundo.

Patinaje

El patinaje comenzó hace unos 1.000 años A.C. Antes de la Edad de Hierro, los noruegos hicieron patines de huesos de alce, buey y reno. En efecto, los antropólogos han descubierto patines de hueso que creen tienen por lo menos 20 siglos.

Desde la Edad Media, la gente ha patinado en los canales de Holanda. El patinaje sobre hielo fue una diversión de moda en la corte francesa en los años 1770, ya que M.^a Antonieta era una gran entusiasta.

Trineo

Los primitivos trineos se utilizaban para el transporte 3.000 años A.C. en el Norte de Europa. Los indios de América ataban palos con correas para transportar cargas sobre la nieve.

La destreza para conducir un trineo a velocidad colina abajo viene del 1500 en Alemania, cuando la gente hacía toboganes sobre la nieve en las laderas de las colinas. El trineo se convierte en un deporte real cuando los turistas británicos y americanos comienzan a hacer carreras de trineos en las carreteras de las montañas nevadas en los Alpes europeos a mediados del siglo XIX. Las carreras de Bobsled comienzan en 1880 en Suiza.

LOS JUEGOS OLIMPICOS DE INVIERNO

Los primeros Juegos Olímpicos fueron en Chamonix, Francia en 1924, cuando se aceptaron como una celebración comparable a SUMMER GAMES y se les dio el reconocimiento oficial por el Comité Olímpico Internacional. Desde entonces, WINTER GAMES se ha celebrado en las siguientes ciudades:

WINTER GAMES OLIMPICOS

Fecha	Lugar
1924	Chamonix, Francia
1928	St. Moritz, Suiza
1932	Lake Placid, Nueva York
1936	Garmisch-Partenkirchen, Alemania
1948	St. Moritz, Suiza
1952	Oslo, Noruega
1956	Cortina, Italia
1960	Squaw Valley, California
1964	Innsbruck, Austria
1968	Grenoble, Francia
1972	Sapporo, Japón
1976	Innsbruck, Austria
1980	Lake Placid, Nueva York
1984	Sarajevo, Checoslovaquia
1988	Calgary, Ontario

CONSIGUE LA MEDALLA DE ORO EN DIECISEIS EXCITANTES PRUEBAS EN SUMMER GAMES Y SUMMER GAMES II



- Combina las pruebas de SUMMER GAMES Y SUMMER GAMES II.
- Compete en Ciclismo, 110 metros lisos, Salto de Trampolín, Equitación, Esgrima, Relevos estilo libre, Gimnasia, Salto de altura, Javalina, Kaiaks, Salto con pértiga, 4x400 relevos, Remo, Tiro al blanco y el Triple salto.
- Completo con ceremonias de apertura, de entrega de premios y clausura, incluyendo los himnos nacionales de 18 países diferentes.
- Juegue contra el ordenador o con sus amigos.
- Competición individual o todo-a-codo.
- Uno a ocho jugadores.

GARANTIA LIMITADA

EPYX Inc. garantiza al comprador original de este producto software de Epyx, que el medio en el que este programa de ordenador está grabado está libre de defectos en los materiales y mano de obra por un periodo de tiempo de 90 días desde la fecha de la compra. Este programa de software Epyx se vende «tal cual», sin garantía oral o escrita de ningún tipo, y Epyx no es responsable de cualquier pérdida o daño de cualquier tipo resultante de la utilización de este programa. Epyx está dispuesta a reparar o sustituir en un plazo de 90 días, a su elección, libre de cargas, cualquier producto software de Epyx, porte pagado, con prueba de la fecha de compra, en su centro de Servicio.

Esta garantía no incluye el uso y desgaste habitual. Esta garantía no tendrá validez y será anulada si el defecto del producto Epyx surge del abuso, utilización irrazonable, malos tratos o negligencia. ESTA GARANTIA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA GARANTIA EXPRESA Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN O RECLAMACIÓN DE NINGUNA NATURALEZA VINCULARIA U OBLIGADA A EPYX. NINGUNA GARANTIA IMPLÍCITA APPLICABLE A ESTE PRODUCTO SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTÍAS MERCANTILES O DE CONVENIENCIA PARA UN FIN PARTICULAR, ESTA LIMITADA DENTRO DE LOS 90 DÍAS DEL PERÍODO ANTERIORMENTE DESCRITO. EN NINGÚN CASO EPYX SERÁ RESPONSABLE DE CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL O CONSECUENCIA DEL RESULTADO DE LA POSESIÓN, UTILIZACIÓN O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO SOFTWARE DE EPYX.

Algunos Estados no permiten limitaciones sobre cuánto tiempo dura una garantía implícita y/o la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuentes, por tanto las limitaciones anteriores y/o exclusiones o limitaciones de responsabilidad pueden no ser aplicables. Esta garantía le da derecho legales específicos, y también puede tener otros derechos que varíen de Estado a Estado.

Commodore 64/128 es una marca de Commodore Business Machines, Inc.
Apple II es una marca registrada de Apple Computer, Inc.
WINTER GAMES y el Cartucho de Carga Rápida es una
marca de Epyx, Inc.
© 1985 Epyx Inc.