

CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

Teclas redefinibles.

O	Izquierda
P	Derecha
Q	Arriba
A	Abajo
SPC	Disparo
CTRL	Pausa (AMSTRAD)
F9	Retorno al menú (AMSTRAD)
Stop	Pausa (MSX)
BS	Retorno al menú (MSX)
K	Pausa (SPECTRUM)
G	Retorno al menú (SPECTRUM)
Break	Pausa (PC y Compatibles)
Borr	Retorno al menú (PC y Compatibles)
.....	Pausa (AMSTRAD PCW)
Borr	Retorno al menú (AMSTRAD PCW)

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL PROGRAMA

CARGA AMSTRAD CPC Disco
Cinta

CARGA MSX Disco
Cinta

CARGA SPECTRUM+2 Y +3
CARGA SPECTRUM 48K
CARGA PC y COMPATIBLES
CARGA AMSTRAD PCW
PCW 8256/8512
PVW 9512

Teclée **I** CPM y pulsar Enter
Pulse CTRL + Enter simultáneamente
Introducir el disco en el ordenador y pulsar Reset
Teclée Bload "Cas:", R y pulsar Reset
Seleccionar la opción cargador y pulsar Enter
Teclée Load "" y pulse Enter
Introducir el disco en la unidad "A" y encender el ordenador
Introducir el disco por la cara "A" y encender el ordenador
Introducir el disco por la cara "B" y encender el ordenador



MITHOS:

Nuestro protagonista es "AHYZAR" , un fiel sirviente del dios "KROSAR" , y encargado de cuidar sus tesoros.

Entre los valiosos tesoros se encontraban "las siete monedas de HISSANTO" , que siempre habían sido lo máspreciado de "KROSAR"- su amo y señor- . Pero "AHYZAR" , jamás las había visto; pues estaban encerradas en un arca , y su amo le advirtió que jamás , bajo ningún pretexto , abriera dicha arca .

Sin embargo , "AHYZAR" tenía un gran defecto ; que era tremendamente curioso . Y cierto día , no resistió las ganas de abrir el arca y lo hizo entusiasmado . Pero tal torpeza le produjo el entusiasmo y el nerviosismo , que ~~una~~ ~~las~~ ~~monedas~~ se esparcieron por las tierras del Olimpo .

"KROSAR" , al desastre pensó expulsarlo del Olimpo ; pero como "AHYZAR" había sido su tesoro durante más de 2.000 años , le dió una segunda oportunidad y le comunicó que le perdonaría si recuperaba de nuevo las monedas .

"AHYZAR" se asustó . Pues no era nada fácil recorrer las tierras del Olimpo , con todos los peligros que esto acarrea . "KROSAR" para facilitarle la misión , le dotó con la fuerza del caballo y la inteligencia del hombre , convirtiéndole en "MITHOS" , un poderoso centauro ; y le armó con un arco con flechas .

Y "MITHOS" se dispuso a cumplir la misión .

EL JUEGO:

- recoger las monedas doradas proporciona vidas extra.
- muchos enemigos se destruyen con un solo flechazo.
- los gusanos hay que saltarlos y seguir adelante rápidamente.
- la planta que sube y baja hay que pasarla cuando está encogida.
- el angel muere con varios flechazos.
- es recomendable esquivar las bolas de fuego de la fase del pozo volando pegado a la pared derecha.
- las pinzas del cangrejo no hay que tocarlas porque matan.
- para activar la subida de las rejas hay que dar puñetazo (tecla A o abajo joystick) a las palancas.
- la tira de fuego que hay al principio de la fase se cruza saltando continuamente.
- la cabeza del gusano que hay al final de la fase se destruye con varios flechazos para ser destruido . Las rejas que se lanzan desde la media altura se destruyen con la tecla A (o abajo de joystick) . Las bolas de fuego se saltan si van rasantes.
- procurar pasar la fase de las balanzas rápidamente , sin detenerse a ser posible.