

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

Teclee **I** CPM y pulsar Enter
Pulse CTRL + Enter simultáneamente
Introducir el disco en el ordenador y pulsar Reset
Teclee Bload "Cas:", R y pulsar Reset
Seleccionar la opción cargador y pulsar Enter
Teclee 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 unas monedas se esparcieron por las tierras del Olimpo.

"KROSAR", al desastre pensó expulsarlo del Olimpo; pero como "AHYZAR" había sido su tesero durante más de 2.000 años, le dio 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 acarreaba. "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 rejillas 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 monstruo que hay al final de la fase mata varios flechazos para ser destruido. Las flechas que se lanzan a media altura se destruyen con la tecla A (o abajo de joystick). Las bolas se saltan si van rasantes.
- procurar pasar la fase de las balanzas rápidamente, sin detenerse a ser posible.