

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 "HISANTO", que siempre había sido lo más preciado por "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 tumbó el arca y las monedas se esparcieron por las tierras del Olimpo.

"KROSAR", al enterarse del desastre, pensó expulsarlo del Olimpo, pero como "AHYZAR" había sido su fiel tesorero durante más de 2.000 años, le dio una segunda oportunidad. 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 ángel 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 un puñetazo (tecla A y abajo joystick) a las palancas.
- La tira de fuego que hay antes de la segunda reja se cruza saltando continuamente.
- La cabeza del león que hay al final de la fase de la cueva necesita varios flechazos para ser destruida. Las bolas que te lanza el león a media altura se destruyen con la tecla A (o abajo el joystick). Las otras bolas se saltan si van rasantes.
- Procurar pasar la fase de las balanzas rápidamente, sin detenerte a ser posible.

GARANTIA

OPERA SOFT S. A. garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga.

© OPERA SOFT, S. A.: Queda terminantemente prohibida la reproducción, transmisión o préstamo de este programa sin autorización expresa escrita de OPERA SOFT. S. A.

CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	ARRIBA
A	ABAJO

SPC	DISPARO
CTRL	PAUSA (AMSTRAD)
F9	RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
STOP	PAUSA (MSX)
BS	RETORNO AL MENU (MSX)
K	PAUSA (SPECTRUM)
G	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)

CARGA AMSTRAD

CINTA	PULSE CTRL+ENTER Y SIGA INSTRUCCIONES
DISCO	TECLEE CPM Y RETURN

CARGA MSX

CINTA	BLOAD "CAS:", R PULSAR RETURN
DISCO	PULSAR RESET

CARGA SPECTRUM

48 K	TECLEE LOAD "" Y PULSAR RETURN
+2 Y +3	ELIGE CARGADOR Y PULSAR RETURN