MYTH
HISTORY IN THE MAKING
SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INTRODUCCION

System 3 Software ha creado una nueva era de juegos de entretenimiento de ordenador personal. Esto se ha conseguido combinando la emoción de los juegos de salón con unos increíbles gráficos y música original.

Con una visión especial sobre las necesidades de los jugadores, intentamos ofrecerte productos que presenten diseños innovadores y supongan una buena inversión. Una vez más hemos conseguido nuestro objetivo y te presentamos tu nuevo juego: MYTH.

Esta fascinante aventura a través de las eras mitológicas del tiempo convierte a los jugadores en los protagonistas de la historia introduciéndote en los libros de hisotria para que detengas al malvado Dameron.

Esperamos que disfrutes tanto jugando a este emocionante nuevo juego como nosotros hemos disfrutado creándolo y esperamos también continuar entreteniéndote en el futuro.

LA HISTORIA DE MYTH

Las historias mágicas de intriga y misterio fueron engendradas hace miles de años, cuando las civilizaciones del mundo creían que los dioses y los demonios mitológicos labraban los destinos del mundo. Se decía que ellos repartían las cartas en el juego épico de la vida y gobernaban sus dominios con una ley de hierro y una poderosa hechicería desconocida para los simples mortales. El miedo que esto producía permitió a los dioses moldear el mundo a su medida, como si de un elaborado juego de ajedrez se tratara, y ordenar la suerte y los destinos de sus súbditos.

La combinación de sus poderes mantuvo al mundo en equilibrio y sentó los cimientos de la historia.

Sólo un ser intentó cambiar las eras del tiempo.

Un muchacho corriente se acomoda en su mesa completamente sumergido en un artículo, que lee en voz baja, acerca de Medusa: Las aterrorizantes serpientes que se enroscan en su cuello y el frío destello de su negra y fija mirada, que pueden convertir a los hombres valientes en piedra sólida. El muchacho parece arrogantemente divertido con lo que lee y tuerce su labio superior en un gesto de desprecio, exteriorizando el ignorante y descarado resentimiento con el que sus sueños han sido tratados.

"Este tipo es tonto", dice, mientras tira la revista barata a una papelera que parece a punto de explotar con unos sabios dibujos mitológicos dibujados y tachados una y otra vez que no parecen lo suficientemente buenos para demostrar cómo una cierta fábula quería acabar con todos aquellos que se atrevieron a desafiar a quienes no respetaron su papel vital en el juego estratégico de la vida y la historia.

El pasaba horas hojeando libros y dibujando las teorías como él las entendía, creyendo que toda la mitología era realidad, creyendo que todo estaba allí por alguna razón, creyendo que aquellos titánicos dioses observaban cada movimiento que él hacía.

Este muchacho estaba atrapado en la mitología. A veces parecía que estaba ciego ante la vida cotidiana. Importunaba a los profesores del colegio con su insistencia sobre los mitos y con que eran la única forma de historia que cualquiera necesita aprender para asegurarse de que el mundo gire en el futuro en la dirección adecuada.

Quizá parecía un poco confundido, extraño, para algunos profesores, pero todo el mundo se le acercaba. Llevaba siempre los pantalones correctos con los zapatos adecuados, se reunía con los muchachos adecuados y bailaba la música adecuada. Su arrogancia y confianza en sí mismo era una atracción para las chicas más guapas del colegio. Su desprecio hacia aquellos que no

le escuchaban le protegió y le dio más seguidores que al capitán del equipo de fútbol. Este muchacho tenía éxito. Era un héroe para los chicos más jóvenes, una espina para los profesores de historia y una auténtica preocupación para sus padres, que habían visto crecer su obsesión desde un simple interés hasta convertirse en el único bastón de apoyo en su vida. Esta obsesión le tranquilizaba para dormir en la noche y le guió por la vida cotidiana con un efecto hipnótico. No podía esperar a llegar a casa para perderse en la literatura mitológica, para dibujar a sus personajes favoritos y soñar con las batallas libradas durante mucho tiempo por la historia misma.

Si solamente supiera... La noticia de su imperecedera lealtad no solamente había cruzado los campos de juego de la escuela y formado los mayores puntos de discusión en cada cena del colegio, sino que también había penetrado en los cielos.

Los últimos Titanes buenos que quedaban habían estado lanzando una red de esperanza sobre nuestro planeta durante algún tiempo en busca de un mortal que tuviera carácter, inteligencia y lo más importante: fe. Estos grandes dictadores universales se habían tragado su orgullo y finalmente se habían rendido al hecho de que su manera de gobernar se estaba convirtiendo rápidamente en ridícula. Los seres fuertes y rígidos que habían dominado agresivamente los cielos, los mares y la tierra se encontraban en un estado de pánico.

El malvado dios Dameron había llegado a ser un líder por autodesignación y había vuelto negro los cielos con su ira y los mares rojos con la sangre de muchos dioses que se atrevieron a dudar de su tiranía. Baños de sangre emergieron de los cielos. Todos aquellos que se negaron a controlar su parte de la historia en la forma que Dameron quería encontraron la muerte. El templo de la historia, que parecía sólido, se tambaleaba en sus cimientos. La ley dictaba que los grandes dioses no podían interferir directamente en el destino de la historia moderna, pero el futuro del mundo refleja su

pasado, y así, al cambiar el pasado, Dameron conquistaría el futuro y destruiría para siempre la vida mortal. El fuego se tragó las eras del tiempo mientras ellos encontraban a quien buscaban. Por fin, el descubrimiento de un mortal con tales creencias dio aliento a su tentativa para salvar el futuro de la historia.

Ellos iban a visitarle cuando estaba dormido y regateaban con su moralidad para convencerle de que su seguimiento imparable de la mitología iba a ser compensado conociendo realmente a los dioses con los que él soñaba. Iba a pelear con los demonios que él había dibujado en trozos viejos de papel resolviendo los problemas a vida o muerte de los ancianos líderes.

Tiene que enfrentarse a los demoníacos poderes de Dameron y pelear por todas las esquinas del tiempo, corrigiendo el mal hecho por el dios y poniendo las ruedas de la historia en movimiento, una vez más, en la dirección correcta.

Los dioses van a llevarle por todas las eras mitológicas del tiempo, incluyendo romanos, griegos, nórdicos, vikingos y egipcios. Luego, hacia delante, hacia el desafío más grande que ningún simple mortal, excepto éste, podría nunca siquiera contemplar, la confrontación final con Dameron. El futuro del mundo está en juego y tiene que ser devuelto a la tranquilidad habitual. Tiene que acordarse de su arrogancia, tiene que tener fe en todas las profecías que él intentaba imponer a otros. El tiene que creer que la historia se está haciendo.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Instala tu sistema de ordenador como se detalla en tu manual del usuario. Asegúrate de que los periféricos no esenciales, como cartuchos, impresora, etc., están DESCONECTADOS. Si no lo haces así, puedes tener problemas al cargar.

Si estás usando tu Commodore 64/128 con la versión en cassette de MYTH...

Conecta tu cassette y enciende tu ordenador y

monitor/TV. Los usuarios del Commodore 128 deben de seleccionar ahora el modo C64 tecleando GO64 y pulsando RETURN, luego Y y después RETURN de nuevo.

Mete la cinta de MYTH en el cassette asegurándote de que está completamente rebobinada.

Mantén las teclas SHIFT y RUN/STOP del ordenador apretadas al mismo tiempo. Después pulsa PLAY en el cassette. El juego se cargará entonces.

Si estás usando tu Amstrad CPC 464, 664 ó 6128 con la versión en cassette de MYTH...

Si tu ordenador tiene una unidad de disco incorporada, debes de conectar ahora un cassette compatible a tu ordenador.

Teclea entonces el símbolo "|" y pulsa las teclas SHIFT y @ al mismo tiempo.

Mete la cinta de MYTH en el cassette. Asegúrate de que la etiqueta marcada con la cara uno está mirando hacia arriba y que la cinta está completamente rebobinada.

Pulsa las teclas CTRL y las pequeñas teclas ENTER al mismo tiempo y después pulsa el botón PLAY en el cassette. El juego se cargará entonces.

Si estás usando tu ZX Spectrum, Spectrum +, Spectrum 48K. Spectrum 128K, o Spectrum +2 con la versión en cassette de MYTH...

Conecta el cassette de tu Spectrum como se indica en el manual del usuario.

Si estás usando un joystick entonces conecta los interfaces necesarios AHORA.

Enciende tu monitor/TV, cassette y ordenador. Si tu Spectrum muestra ahora una pantalla de menú, debes seleccionar el 48K o 128 Basic.

Mete la cinta MYTH en el cassette con la parte de la cinta etiquetada con la cara uno mirando hacia arriba. Asegúrate de que la cinta está completamente rebobinada.

Teclea LOAD"" y después pulsa la tecla ENTER. Ahora pulsa el botón PLAY en tu cassette y el juego se cargará.

INSTRUCCIONES DE MULTICARGA

MYTH es un juego de multicarga. Cada nivel debe ser cargado a medida que completas el anterior. Esto significa que para disfrutar de un juego continuo debes de mantener tu cassette o tu disco de MYTH en la unidad de disco en todo momento mientras dure la sesión de juego. La pantalla te indicará cuándo ha terminado un nivel y qué es lo que tienes que hacer después.

Cuando cargues las versiones en cinta del juego, se te indicará que le des la vuelta a la cinta, la rebobines completamente y cargues el siguiente nivel.

CONTROLES DEL TECLADO

Commodore 64

Más que/menos que (en, y,): Circular alrededor de los iconos en la ventana.

Barra espaciadora:

— Selecciona el arma a usar del medio de la ventana.
— Pulsa en el principio de cada nivel para continuar con el arma.
— Poner el juego en pausa.

El juego sólo se puede jugar con joystick en este formato.

Para los propietarios del Spectrum y el Amstrad

Barra espaciadora:

— Circular alrederor y seleccionar un icono en la ventana.
— Pulsa de nuevo hacia afuera para volver al juego.

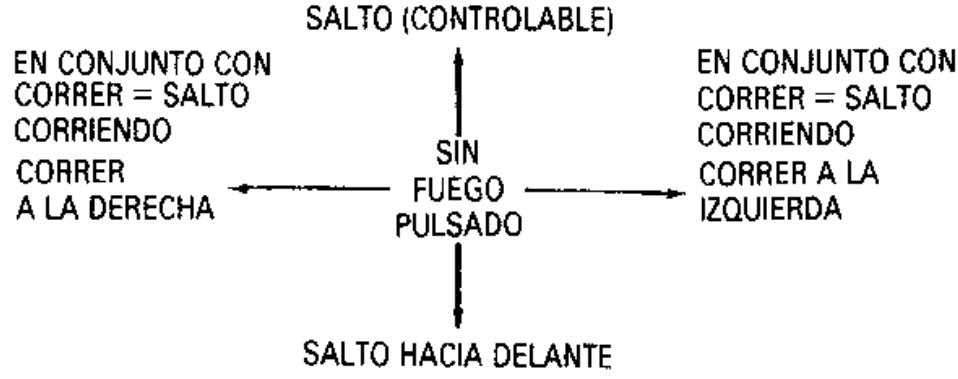
Q: Izquierda.

W: Derecha.
I: Arriba.
J: Abajo (pequeño salto).
O: Fuego.
H: Poner el juego en pausa.

Si estás teclas no son adecuadas para algunos jugadores, hay una opción para definir las teclas al principio del juego.

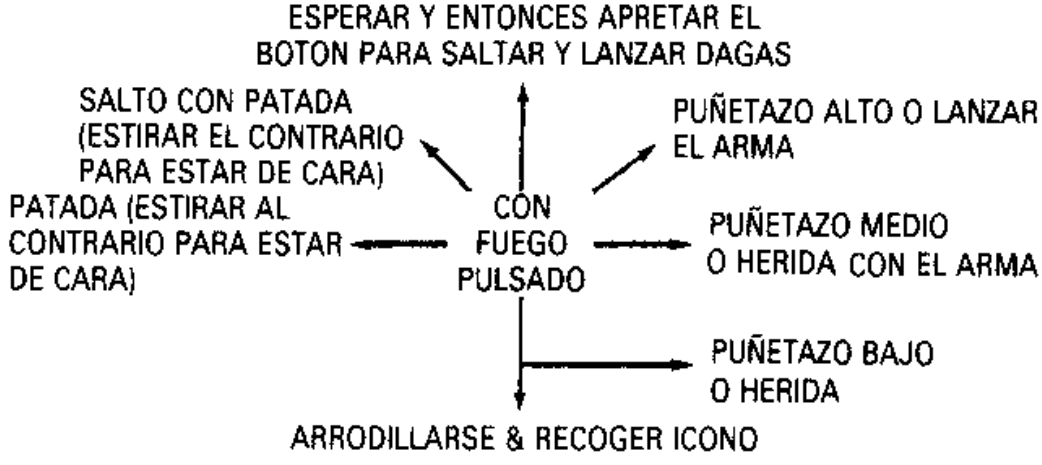
MOVIMIENTOS BASICOS

Commodore 64



MOVIMIENTOS DE LUCHA

Commodore 64



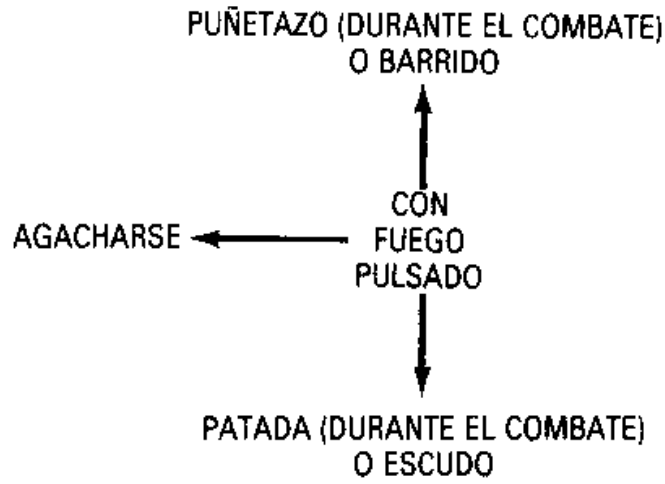
Nota: Algunas armas funcionan con el botón de fuego combinado con el movimiento del joystick.

MOVIMIENTO DE DACIO

Spectrum y Amstrad

MOVIMIENTOS DE LUCHA

Spectrum y el Amstrad



Nota: Recoge los iconos pasando por encima de ellos.

CONSEJOS GENERALES

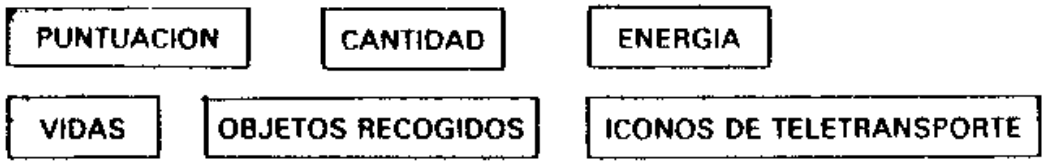
Los primeros aspectos del juego que debes DOMINAR son los controles del JOYSTICK. Este juego requiere una naturaleza altamente interactiva debido a la COMPLEJIDAD DE LOS MOVIMIENTOS qué el personaje principal debe realizar. Un alto nivel de eficacia en los controles aumentará CONSIDERABLEMENTE la diversión en tu juego.

A causa de los elementos de aventura, nuestro segundo consejo es que debes de acostumbrarte a GRABAR qué es lo está pasando en cada pantalla. Esto te permitirá obtener PUNTUACIONES MAS ALTAS en juegos sucesivos.

El último punto es que NUNCA des nada POR HECHO. Algunas de las cosas no son lo que parecen. Ten curiosidad y examina todo.

DEFINICIONES DEL AREA DEL NIVEL

Spectrum y Amstrad



VIDAS: Cantidad de vidas (hasta 6).

PUNTUACION: Puntuación en el momento.

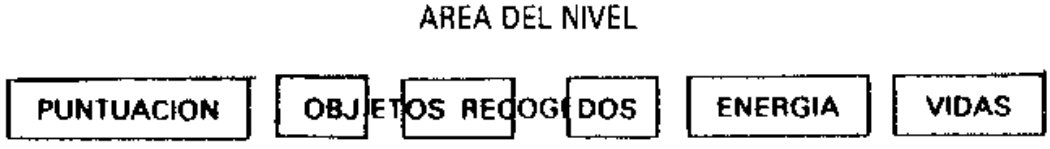
CANTIDAD: Muestra el número de veces que un icono seleccionado se puede usar.

OBJETOS: Muestra qué es lo que llevas. Pulsa la barra espaciadora para seleccionarlo e izquierda y derecha para moverlo.

ENERGIA: Muestra tu energía. Cuando la energía está baja el hombre aparecerá de colores. Si la energía llega a cero, se pierde una vida y la energía vuelve al máximo.

ICONOS DE TELETRANSPORTE: Muestra la cantidad de éstos que has cogido hasta el momento. Cuando todos hayan sido recogidos, parpadearán continuamente para confirmar que el icono maestro está en el mapa.

COMMODORE 64



PUNTUACION: Puntuación en el momento.

OBJETOS: Muestra lo que se ha recogido, y con las teclas "más grande que" y "más pequeño que", se circula alrededor de ellos. La barra espaciadora selecciona el objeto en la mitad de la ventana para usar.

ENERGIA: Te muestra tu energía como puntos que cambian de color a medida que se agota. Vuelve al máximo cuando pierdes una vida y cuando vuelves a empezar el juego.

VIDAS: Aparecen hasta 10 (se muestran 9).

Las siguientes son algunas ideas acerca de los objetos y peligros con los que te encontrarás en tus viajes. No en el orden el que necesariamente te los encontrarás.

Con el espiritu de todas las buenas aventuras... ¡NO TE HEMOS CONTADO TODA LA HISTORIA!

IDEAS

Spectrum y Amstrad

Recoge todos los "iconos de teletransporte" para descubrir el "icono maestro". Este se usa entonces en el "panel de teletransporte" para conseguir resultados.

COFRE: Un tesoro que puedes encontrar.

VASIJAS: Tómate un descanso de bienvenida y tu tarea puede ser fructífera.

JOYAS: Justo lo que el médico ha ordenado.

CORAZON: Conserva tu fuerza y hace patentes tus limitaciones.

PALOMA: Sé ligero y tendrás un gran alivio.

ESQUELETOS: Un ardiente deseo traerá al demonio que hay en ti.

MEDUSA: Dirige tu cabeza a la dirección adecuada y abre tus ojos a todo lo que hay alrededor de ti.

TRIDENTE: Dos son compañía, pero tres son multitud.

SACO: A medida que el juego transcurra recuerda que tienes ciertos derechos estatutarios.

RAYOS: Si lo juntas todo es mucho. Guarda un poco para los días lluviosos.

DIFICULTADES DE CARGA

Estamos siempre intentando mejorar la calidad de nuestra gama de productos, y hemos desarrollado altos niveles de controles de calidad para ofrecerte este producto. Si tienes dificultades al cargar, es más probable que se deba a otro fallo y no al producto en sí mismo. Te sugerimos que desconectes tu ordenador y repitas las instrucciones cuidadosamente, comprobando que has elegido el juego de instrucciones adecuado a tu ordenador y software. Si continúas teniendo problemas, consulta el manual del usuario que acompaña al ordenador o pídele consejo a tu vendedor habitual de software. En caso de que las dificultades continúen, te sugerimos que devuelvas el producto al lugar donde lo compraste.

© 1989 System 3 Software Limited