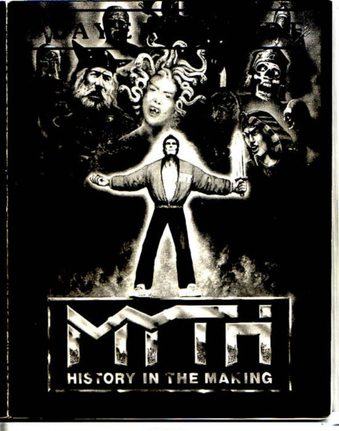


System 3 Software Limited
Blenheim House, 1 Ash Hill Drive, Pinner, Middlesex HA5 2AG

## MYTH

***Introduction***

System 3 Software created a new era in home and personal computer entertainment software. This has been achieved by combining the excitement of dynamic arcade action, breathtaking graphics and thrilling original music.

With an established insight into the game players' needs, we aim to bring you products that continue to set new standards for innovative design and give good value for your money. Having again achieved that goal, we are proud to present to you our new game . . . MYTH.

This atmospheric platform adventure through the mythological eras of time, casts you, the game's player, as the hero, settting the history books straight and stopping the spread of the mighty evil dameron.

We hope you get as much enjoyment from playing this exciting new product as we had in creating it and we look forward to entertaining you long into the future . . .



## MYTH STORY

Magical tales of intrigue and mystery were spawned thousands of years ago, as the world's civilisations believed that mythological gods and demons carved out the way of the world. They were said to have dealt their own hand in the epic game of life and ruled their domains with cast iron law and powerful sorcery, not known to mere mortals. The subsequent fear of which enabled the gods to mould their own world, like an elaborate game of chess, and pre-ordain the fate and destiny of their minions.

The combination of ruling bodies kept the world in balance and laid the foundations of our history.

Only a mortal can attempt to change the eras of time.

An everyday lad lounges at his desk fully submerged in an article he reads aloud in his complex mind, about Medusa; the terrifying snakes that entwine her scalp, and the shiverng coldness of her black-eyed stare as she turns courageous men to solid stone. The lad seems arrogantly amused with what he reads and curls his upper lip in an aggrieved sneer, signalling his resentment at the brash, uninformed way in which his favourite daydreams had been handled.

"This guy's a jerk", rolls off his silver tongue as he hurls the trash magazine into an overused bin. It seems near bursting with a hive of knowledgeable mythological drawings, screwed up and scribbed out that weren't quite good enough or didn't depict how a certain fable was meant to annihilate all who dared challenge it or who didn't respect its vital role in the strategic game of life and history. He would spend hours thumbing through books and sketching the theories as he understood them, believing that mythology was for real, believing everything was there for a reason, believing that Titanic gods watched his every move and even played some of them for him so



## MYTH

***Introduction***

System 3 Software created a new era in home and personal computer entertainment software. This has been achieved by combining the excitement of dynamic arcade action, breathtaking graphics and thrilling original music.

With an established insight into the game players' needs, we aim to bring you products that continue to set new standards for innovative design and give good value for your money. Having again achieved that goal, we are proud to present to you our new game . . . MYTH.

This atmospheric platform adventure through the mythological eras of time, casts you, the game's player, as the hero, settting the history books straight and stopping the spread of the mighty evil dameron.

We hope you get as much enjoyment from playing this exciting new product as we had in creating it and we look forward to entertaining you long into the future . . .



## MYTH STORY

as to ensure that foreseen destiny would indeed take its course.

This guy was hooked, at times he wore blinkers to everday life, or upset school teachers with his hankering on about myths and how they were the only history any of us need learn if we were to ensure the future turns of the world were in the right direction.

Maybe he seemed a little confused, strange to some teachers, but everyone warmed to him. He wore the right trainers, the right jeans, he hung out with the right guys, danced to the right music. His cockiness and arrogance was a lure to all the best girls in the school and his contempt for those who wouldn't listen to him, shielded him, and gave him a bigger following than the school football captain. This guy was happening; a hero to the younger lads, a thorn in the side of his history teachers and a real worry to his parents who had seen his obsession grow from a passing interest to the only supporting crutch his life seemed to be leaning on. This obsession wooed him to sleep at night and led him through everyday life with hypnotic effect. He couldn't wait to get home and lose himself in mythological literature, to draw his favourite characters and to dream of long-fought battles through time itself.

If only he knew. Word of his undying loyalty to mythology had not only spanned the length and breadth of the school playing fields and formed major points of discussion over school dinners, but had astonishingly penetrated the heavens.

The last remaining good Titans had been casting a hopeful net over our planet for some time, a global search that had them clammering for a mortal with character, cunning, and most of all, belief. These great universal dictators had swallowed their pride and had finally succumbed to the fact that their means of rulership was now rapidly becoming a laughing stock. Strong, steadfast beings who aggressively ruled the heavens, the seas, the land, were now in a state of panic.



## L'HISTOIRE DE MYTH

Les histoires de magie et d'intrigue abondaient il y a des milliers d'années quand les civilisations mondiales croyaient que les dieux et démons mythologiques se partageaient les pouvoirs. On disait qu'ils contrôlaient le jeu épique de la vie et qu'ils dirigeaient leurs domaines d'une main de fer, grâce à une sorcellerie puissante qui n'était pas connue des simples mortels. L'atmosphère de peur ainsi engendrée permit aux dieux de former leur propre monde, tel un jeu d'échecs très complexe, et de décider à l'avance de la destinée de leurs laquais.

La combinaison de ces groupe de dirigeants maintint l'équilibre du monde et jeta les bases de notre histoire.

Seul un mortel peut essayer de changer les ères du temps...

Un garçon ordinaire est étalé devant son bureau, fasciné par un article au sujet de la Méduse que son esprit complexe lit à haute voix: "...les serpents terrifiants qui s'entortillent autour de son scalp, et le regard glacial de ses yeux noirs qui transforme les hommes courageux en pierres...." Le garçon fait une moue méprisante qui indique son mécontentement devant la manière indiscrète et mal informée dont a été traité l'héroïne de ses rêves.

"Mais c'est un pauvre type!" s'exclama-t-il de manière éloquente tout en balançant la revue à quatre sous dans une corbeille débordante. Celle-ci était pleine de dessins mythologiques bien documentés, froissés et raturés, qui n'étaient pas à la hauteur ou qui n'expliquaient pas comment une certaine fable était destinée à anéantir tous ceux qui osaient douter d'elle ou qui ne respectaient pas son rôle vital dans le jeu stratégique de la vie et de l'histoire. Le jeune homme passait des heures à parcourir des livres et à élaborer les théories qu'il avait en tête, persuadé que la mythologie était vraie, que tout chose avait sa raison d'être, que les dieux titaniques observaient chacun de ses



## L'HISTOIRE DE MYTH

dictateurs universels avaient ravalé leur fierté et avaient finalement admis le fait que leur style de gouvernement avait rapidement fait d'eux la risée de tout le monde. Ces êtres puissants et révoltés qui avaient fermement régnés sur les cieux, les mers et la terre étaient, à présent, pris de panique. Le méchant dieu Dameron, qui s'est proclamé chef à lui seul, rendit les cieux noirs de rage et les mers rouges du sang de plusieurs dieux qui avaient osé remettre en question sa tyrannie. Il y eu des bains de sang dans les cieux, la mort attendait tous ceux qui refusaient de contrôler leur part d'histoire comme le chef le voulait, et le temple de cette histoire, autrefois d'apparence solide, était, à présent, sérieusement ébranlé.

La loi déclarait que les grands dieux ne pouvaient pas intervenir directement dans la destinée de l'histoire moderne mais que l'avenir du monde reposait sur son passé. En modifiant donc le passé, Dameron pourrait alors conquérir l'avenir et détruirait à jamais la vie mortelle.

Un feu d'encouragement engloutit les ères du temps quand on découvrit le mortel qui avait la foi et que tout le monde cherchait. L'espoir renaissait pour l'histoire.

Les dieux le visiteraient dans son sommeil, feraient appel à sa moralité, réussiraient à le convaincre que sa quête implacable de la mythologie allait être récompensée en rencontrant les dieux même dont il avait rêvés, en affrontant les démons qu'il avait dessinés sur de vieux morceaux de papier, en trouvant les solutions des énigmes de vie et de mort des anciens leaders. Il aurait à affronter les pouvoirs pervertis de Dameron et à se battre dans tous les coins et les recoins du temps, réparant ainsi les méfaits du mauvais dieu et faisant de nouveau tourner la roue de l'histoire dans la bonne direction.

Les dieux le feraient passer à travers toutes les ères des temps mythologiques y compris les mythologies romaine, grecque,



## L'HISTOIRE DE MYTH

mouvements et qu'ils exécutaient même certains d'entre eux pour lui, de manière à assurer la marche du destin.

Ce garçon était un fanatique. Parfois, il avait des oeillères qui l'empêchaient de voir la vie de tous les jours et il contrariait les professeurs avec ses éternelles histoires de myths qui, selon lui, représentaient la seule histoire que tout le monde devrait apprendre et qui garantiraient au monde un avenir meilleur.

Il paraissait peut-être un peu confus, étrange, à certains professeurs mais pour tout le monde, il était sympathique. Il portait les chaussures de sport et les jeans qu'il fallait, fréquentait les types bien élevés, dansait à la bonne musique. Son impudence et son arrogance attiraient les meilleures filles de l'école et son mépris pour ceux qui refusaient de l'entendre le protégeait, tel un bouclier, et le rendait plus fameux que le capitaine de l'équipe de football de l'école. Ce garçon était un héros pour les jeunes, une épine dans les pieds de ses professeurs d'histoire et un problème inquiétant pour ses parents qui avaient vu son obsession grandir d'un simple intérêt jusqu'à devenir le pivot central de sa vie. Cette obsession lui permettait de dormir la nuit et conférait un effet hypnotique à sa vie de tous les jours. Il avait hâte d'arriver chez lui et de s'immerser dans la littérature mythologique, de dessiner ses personnages favoris et de rêver de longues batailles livrées à travers les temps.

Si seulement il savait! Son inébranlable loyauté à la mythologie avait, non seulement fait le tour des terrains de jeu de l'école et était le sujet de discussions dans les réfectoires de l'école, mais avait aussi, singulièrement, atteint les cieux.

Les derniers bon Titans qui restaient promenaient leur regard sur notre planète depuis un bon bout de temps. Cette recherche globale les avait convaincu de la nécessité de trouver un mortel qui avait du caractère, qui était astucieux et, surtout, qui avait la foi. Ces célèbres



## MYTH STORY

norvégienne et égyptienne. Il devrait enfin relever le plus grand défi qu'aucun simple mortel (en dehors de lui-même) ne pourrait même contempler: Dameron en personne.

L'avenir du monde se joue. La paix doit régner de nouveau. Il doit se rappeler de son arrogance. Il doit avoir foi en toutes les prophéties qu'il a essayées de faire croire aux autres.

Il doit croire que l'HISTOIRE EST EN TRAIN DE SE FAIRE.

## NSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Organisez le système de votre ordinateur comme indiqué dans votre manuel de l'utilisateur. Assurez-vous que tous les périphériques non essentiels telles les cartouches, les imprimantes, etc. sont bien **débranchés,** autrement vous pourriez avoir des difficultés de chargement.

1 Si vous utilisez votre Commodore 64/128 avec la version cassette de MYTH:

Branchez votre magnétophone des données et allumez votre ordinateur et moniteur TV.

Les utilisateurs de C128 doivent, à présent, sélectionner le mode C64 en tapant GO64, appuyer sur RETURN, taper Y puis appuyer sur RETURN de nouveau. Introduisez le disque MYTH dans l'unité de disques, le côté étiqueté faisant face vers le haut. Tapez, à présent, LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN. Le jeu devrait alors se charger.

2 Si vous utilisez votre Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 avec la version cassette de MYTH:

Allumez votre moniteur TV et votre ordinateur.

Si votre ordinateur a une unité de disques incorporée, vous devez, à présent, brancher un magnétophone compatible sur votre ordinateur. Tapez ensuite le symbole '|' et appuyez sur la touche SHIFTet @ en même temps.

Introduisez la cassette MYTH dans le magnétophone, l'étiquette marquée 'Side One' (face 1) faisant face vers le haut. Assurez-vous qu'elle est rèembobinée jusqu au début.

Appuyez sur la touche CTRL et la petite touche ENTER en même temps puis appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone. Le jeu devrait alors se charger.

4 Si vous utilisez votre Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 avec la version disquette de MYTH:



## DIFFICULTIES DE CHARGEMENT

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggèrons donc déteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et avec soin les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayiez vérifié votre hardware, nous vous suggèrons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

Customer Enquiries/Technical Support 01-886-5692
System 3 Software
Blenheim House, 1 Ash Hill Drive, Pinner, Middlesex HA5 2AG

Copyright 1989 System 3 software



## EINFÜHRUNG

Durch die Vereinigung von aufregender, dynamischer Arcade-Action, atemberaubenden Bildern und spannender Originalmusik ist es System 3 Software gelungen, auf dem Gebiet der unterhaltenden Heimcomputer-Software ein neues Zeitalter anzubrechen.

Da wir schon seit vielen Jahren Erfahrungen mit den Bedürfissen des Spielers haben, ist es unser Ziel, Produkte zu liefern, die neue Maßstäbe für innovatives Design setzen und die ihr Geld wert sind. Nachdem wir unser Ziel wieder erreicht haben, sind wir stolz darauf. Ihnen das neue Spiel vorstellen zu dürfen .....MYTH.

In diesem atmosphärischen Platform-Abenteuer, das sich durch mythologische Zeiten erstreckt, ist der Spieler der Held, der die Geschichte umschreibt und die Bedrohung durch die bösen Kräfte der mächtigen Göttter abwendet.

Wir hoffen, daß Ihnen das Spielen dieses spannenden Abenteuers ebensoviel Spaß macht, wie uns das Entwerfen, und wir freuen uns darauf, Sie auch in der Zukunft unterhalten zu dürfen.



HEADDRESS — Useful when mummy's around, but if you get it wrong, tut, tut, tut.

CANOPIC JARS — You must retain order if you are to continue.

## LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

Customer Enquiries/Technical Support 01-886-5692
System 3 Software Limited
Blenheim House, 1 Ash Hill Drive, Pinner, Middlesex HA5 2AG

Copyright 1989 System 3 Software Limited



## MYTH

***Introduction***

System 3 Software a entamé une nouvelle ère dans le logiciel des loisirs pour les ordinateurs PC et les ordinateurs domestiques en combinant une action d'arcade dynamique et passionnante, des graphismes stupéfiants et une superbe musique originale.

Nous avons toujours eu une bonne idée des besoins des joueurs et notre but est de vous apporter des produits de valeur qui continuent à innover en matière de conception. Nous avons, une fois de plus, atteint ce but et c'est avec fierté que nous vous présentons notre nouveau jeu...MYTH.

Dans cette aventure sur plateforme atmosphérique qui se déroule à l'ère mythologique, vous êtes le héros qui remettez de l'ordre dans les livres d'histoire et arrêtez la propagation du mal par les dieux puissants.

Nous espérons que vous éprouverez autant de plaisir à jouer ce jeu que nous n'en avons eu à le créer et nous espérons également continuer à vous distraire ainsi aussi lontemps que possible...



## EINFÜHRUNG

NYMPH (NYMPHE): Wenn sie winkt, sich vorsichtig nähern, man sollte danach ein stärkerer Spieler sein.

SHIELD (SCHILD): Wenn die Griechen einmal spuren, werden ihre Idole zu Trümmern gemacht.

TRIDENT (DREIZACK): Spielverderber sein; zwei macht Spaß, aber drei ist zuviel.

MEDUSA: In die richtige Richtung abbiegen und die Augen offenhalten.

FIREBRAND (FEUERBRAND): Sich entsprechend ändern und Feuer zulegen.



HEADDRESS — Nützlich, wenn Mamma dabei ist, aber wenn man es falsch macht, ts, ts, ts.

CANOPIC JARS (KRÜGE): Die Reihenfolge beibehalten, wenn man weitermachen will.

## LADESCHWIERIGKEITEN

Wir sind ständig bestrebt, die Qualität unserer Produkte zu verbessern und stellen hohe Anspröche an unsere Vertigungskontrolle, bevor Sie das Produkt erwerben. Sollten Sie troizdem Ladeschwierigkeiten feststellen, liegt es mit größter Wahrscheinlichkeit nicht an der Software. Daher empfehlen wir Ihnen Ihr Gerät auszuschalten und die Ladeanweisungen nochmals sorgfältig durchzulesen, nachdem Sie sich vergewissert haben, daß Sie die richtige Gebrauchsanweisung für Ihren Computer und Ihre Software benutzen. Sollten immer noch Schwierigkeiten auftreten, fragen Sie Ihren Fachhändler um Rat, der gegebenenfalls das program umtauscht.

Customer Enquiries/Technical Support 01-886-5692
System 3 Software
Blenheim House, 1 Ash Hill Drive, Pinner, Middlesex HA5 2AG

Copyright 1989 System 3 software



## LOADING INSTRUCTIONS

Set up your COMPUTER system as detailed in your user manual. Ensure that all non-essential peripherals – such as cartridges, printers, etc. are DISCONNECTED. Failure to do so may cause loading DIFFICULTIES.

1 If you are using your Commodore 64/128 with the cassette version of MYTH

Connect your data cassette player and switch your computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing RETURN then Y, then RETURN again.

Insert the MYTH cassette into the data cassette player, ensuring that it is fully rewound.

Hold down the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer together. Then press the PLAY key on the data cassette player. The game should then load.

2 If you are using your Commodore 64/128 with the disk version of MYTH

Connect your disk drive to your computer and switch the disk drive, computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing RETURN, then Y, then RETURN again.

Insert the MYTH disk into the disk drive, label side up. Now type LOAD"*",8,1 and hit RETURN. The game should then load.



## LOADING INSTRUCTIONS

temps, puis appuyez sur la touche PLAY sur le magnétophone des données. Le jeu devrait alors se charger.

2 Si vous utilisez votre Commodore 64/128 avec la version disque de MYTH:

Branchez votre unité de disques sur votre ordinateur et allumez l'unité de disques, l'ordinateur et le moniteur TV. Les utilisateurs de C128 doivent, à présent, sélectionner le mode C64 en tapant GO64, appuyer sur RETURN, taper Y puis appuyer sur RETURN de nouveau. Introduisez le disque MYTH dans l'unité de disques, le côté étiqueté faisant face vers le haut. Tapez, à présent, LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN. Le jeu devrait alors se charger.

3 Si vous utilisez votre Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 avec la version cassette de MYTH:

Allumez votre moniteur TV et votre ordinateur.

Si votre ordinateur a une unité de disques incorporée, vous devez, à présent, brancher un magnétophone compatible sur votre ordinateur. Tapez ensuite le symbole '|' et appuyez sur la touche SHIFTet @ en même temps.

Introduisez la cassette MYTH dans le magnétophone, l'étiquette marquée 'Side One' (face 1) faisant face vers le haut. Assurez-vous qu'elle est rèembobinée jusqu au début.

Appuyez sur la touche CTRL et la petite touche ENTER en même temps puis appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone. Le jeu devrait alors se charger.

4 Si vous utilisez votre Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 avec la version disquette de MYTH:



## MYTH

***Ladeanweisungen***

Das Computersystem so wie im Benutzerhandbuch beschrieben aufstellen. Alle unnötigen Geräte, wie Steckmodule, Drucker usw. sollten entfernt werden. Bei Nichtbeachtung können Ladeschwierigkeiten entstehen.

1 Bei Benutzung eines Commodore 64/128 mit der Kassettenversion von MYTH ...

Datenkassettenspieler anschließen und Computer und TV/Monitor anschalten. C128-Besitzer sollten nun den C64-Modus wählen, indem sie GO64 eintippen, die RETURN-Taste drücken. Dann 'Y' tippen, die RETURN-Taste.

MYTH-Kassette in den Datenkassettenspieler einführen und versichern, daß sie ganz zurückgespult ist.

Gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenspieler drücken. Das Spiel sollte sich dann aufladen.

2 Bei Benutzung eines Commodore 64/128 mit einer Diskette-Version von MYTH ...

Das Diskettenlaufwerk mit dem Computer verbinden und das Laufwerk, den Computer und den TV/Monitor anschalten. C128 Besitzer sollten nun den C64-Modus wählen, indem sie GO64 eintippen, RETURN drücken, dann Y, dann wieder RETURN.



## MYTH

Die MYTH-Diskette jetzt in das Diskettenlaufwerk einführen, die Beschriftung nach oben. LOAD"*",8,1 tippen und RETURN drücken. Das Spiel sollte sich nun aufladen.

3 Bei Benutzung von Amstrad CPC 464, 664, oder 6128 mit der Kassettenversion von MYTH ...

TV/Monitor und Computer einschalten.

Wenn der Computer ein eingebautes Laufwerk hat, sollte nun ein kompatibler Kassettenspieler mit dem Computer verbunden werden. Dann '|' tippen, die SHIFT-Taste und @ zusammen drücken.

Die MYTH-Kassette in den Kassettenspieler einführen. Die Kassettenseite mit der Beschriftung 'Side One' (eins) muß nach oben schauen und sie muß ganz zurückgespult sein.

Die CTRL-Taste und die kleinen ENTER-Tasten zusammen drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettenspielers drücken. Das Spiel sollte sich dann aufladen.

4 Bei Benutzung des Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 mit der Diskettenversion von MYTH ...

Wenn der Computer einen eingebauten Kassettenspieler hat, zuerst den Computer ausschalten und ein kompatibles Diskettenlaufwerk mit dem Computer verbinden. Nun das Laufwerk und den Computer einschalten. Dann "*disk tippen und RETURN drücken. Nun ist der Computer bereit. Daten von der Diskette zu laden. Um das '|' Symbol zu bekommen, die SHIFT-Taste und '@' zusammen drücken.

Die MYTH-Diskette ins Laufwerk einführen, die Beschriftung nach oben. RUN"Disc tippen, dann die ENTER-Taste drücken.



## INTRODUZIONE

La System 3 Software ha aperto un nuovo capitolo nel software del tempo libero, sia per i personal che per gli home computer. Questo è stato possibile combinando insieme l'entusiasmante azione dinamica dell'arcade, una grafica mozzafiato e musiche originali eccitanti.

Con la nostra lunga esperienza dei bisogni dell'utenza, vogliamo portare al pubblico una serie di prodotti che, mentre continuano a fornire sempre nuovi traguardi nell'innovazione del disegno, costituiscono anche un ottimo acquisto per l'utente. Certi di essere riusciti ancora una volta nello scopo, siamo fieri di presentare questo nuovo gioco ...MYTH (MITO).

Questa pregnante avventura attraverso le ere mitologiche, ti pone nei panni dell'eroe che rimette in ordine la storia, fermando l'influsso malefico degli dei onnipotenti.

Ci auguriamo che il tuo divertimento sia pari alla nostra soddisfazione di aver creato questo gioco, e contiamo di proseguire su questa strada per molto tempo ancora....



## LA STORIA

Le leggende sugli intrighi della magia e del mistero furono originate migliaia di anni fa, quando gli uomini credevano che Dei e Demoni mitologici forgiassero la vita del mondo. Si diceva che essi avessero imposto le loro regole nel gioco epico della vita, e che governassero il loro dominio con leggi ferree e stregonerie potenti, sconosciute ai poveri mortali. Il terrore di queste, aveva consentito agli Dei di plasmare un mondo tutto loro, simile ad un elaborato gioco di scacchi, con un destino preordinato per i loro soggetti.

La combinazione di tutti questi reggitori, aveva tenuto il mondo in equilibrio e posto le fondamenta della nostra storia.

Solo un mortale potrà tentare di cambiare le ere del tempo.

Un comune ragazzo è alla sua scrivania, completamente assorbito nella lettura di un articolo sulla Medusa, che sembra risuonare nella sua mente complessa; i terrificanti serpenti che si intrecciano sui capelli, lo squardo ghiacciante dei suoi occhi neri, che trasforma uomini coraggiosi in blocchi di pietra. Il ragazzo sembra divertirsi con sufficienza alla lettura; il labbro superiore si arriccia in una smorfia di disprezzo, segnalando il disgusto per il modo rozzo e disinformato con cui viene trattato il suo soggetto preferito.

"Questo tipo è un cretino", mormora mentre getta la rivista nel cestino straripante. Questo è gonfio di disegni mitologici sgualciti e scarabocchiati, mal riusciti o non abbastanza espliciti su come una data favola si doveva ritorcere su chi la ignorava o su chi non ne aveva rispettato il ruolo essenziale nella strategia della vita.

Egli passava ore sfogliando libri e abbozzando teorie, così come le intendeva, credendo fermamente che la mitologia fosse verità,



## MYTH STORY

credendo che tutto era stato detto per una ragione, credendo che Dei titanici osservavano ogni sua mossa e, anzi, ne eseguivano addirittura alcune, quasi ad assicurarsi che le previsioni si avverassero sul serio.

Questo ragazzo era totalmente fissato, cieco alle volte, verso la realtà quotidiana. Alle volte sconvolgeva gli insegnanti con la sua insistenza sui miti e su come questi fossero la sola storia degna di imparare, se si voleva fare in modo che il futuro andasse nella direzione giusta.

Forse poteva sembrare un pò confuso ai suoi insegnanti, anche un pò strano, ma tutti gli erano affezionati. Indossava i jeans giusti, portava le trainers giuste, frequentava le amicizie giuste e ballava la musica giusta. La sua spavalderia e presunzione attiravano l'ammirazione di tutte le più belle ragazze della scuola, e il suo disprezzo per coloro che non volevano dargli retta, lo metteva al riparo, procurandogli un seguito maggiore del capitano della squadra di calcio della scuola. Lui era la vita, un eroe per i più piccoli, una spina nel fianco degli insegnanti di storia, e una vera preoccupazione per i genitori, che ne avevano visto crescere l'ossessione da un interesse passeggero all'unico sostegno della sua vita. Con questa idea fissa nella testa si addormentava la notte, e passava i giorni come sotto un effetto ipnotico. Non vedeva mai l'ora di tornare a casa e immergersi nelle letture mitologiche, per disegnare i suoi personaggi preferiti e sognare estenuanti battaglie combattute nel tempo.

Se solo avesse saputo. Le voci di questa sua incrollabile fedeltà alla mitologia non si erano fermate nello spazio della scuola, dove erano il soggetto di interminabili discussioni nel refettorio, ma erano sorprendentemente arrivate anche in cielo.

Gli ultimi superstiti dei Titani buoni, gettavano da tempo una rete di speranze sul nostro pianeta, all'affannosa ricerca di un mortale coraggioso, astuto, e soprattutto dotato di fede incrollabile. Questi onnipotenti dittatori dell'universo, reprimendo il proprio orgoglio,



## LA STORIA

avevano finalmente capito che i loro modi di comandare venivano sempre più derisi. Esseri forti e sicuri, che avevano dominato i cieli, la terra e le acque, erano adesso ridotti al panico. Il dio malvagio Dameron si era proclamato capo, oscurando i cieli con la rabbia e arrossando i mari con il sangue degli Dei che avevano osato contrastarlo. Il cielo era diventato un bagno di sangue, la morte attendeva chi rifiutava di servire la storia nel modo da lui voluto, e il solido tempio di una volta era adesso scosso dalle fondamenta.

La legge ordinava che che gli Dei non potessero interferire direttamente con i destini della storia moderna, ma poiché il futuro del mondo risiedeva nel suo passato, modificando il passato, Dameron avrebbe conquistato il futuro distruggendo per sempre la vita dei mortali.

Un fuoco di incoraggiamento aveva avvolto le ere del tempo, quando essi riuscirono a trovare quello che cercavano, e la scoperta di un mortale di fede aveva portato un respiro di sollievo, anche se prematuro, nell'anima della nostra fiduciosa storia.

Essi gli sarebbero apparsi in sogno, provandone la moralità, convincendolo che la sua instancabile ricerca sulla mitologia sarebbe stata premiata con un incontro con gli Dei di cui sognava, con lotte con i demoni di cui scribacchiava su pezzi di carta, con la soluzione di enigmi sulla vita e sulla morte di antichi capi. Per questo, egli doveva affrontare i poteri contorti di Dameron e lottare in tutti gli angoli del tempo, correggendo gli errori del dio maligno e rimettendo in moto le ruote della storia nella direzione giusta.

Essi lo avrebbero trasportato attraverso tutte le ere mitologiche, compresi i tempi dei Romani, dei Greci, dei Vikinghi e degli Egizi. Poi avanti, verso la sfida più grande, che nessun mortale, eccetto lui, poteva nemmeno immaginare: il duello finale con Dameron. Il futuro del mondo è in ballo, e deve essere riportato alla sua tranquilla



The evil god Dameron had become a self-appointed leader, turning the skies black with rage and the seas red with the blood of many a god who dared to question his tyranny. Bloodbaths arose in the heavens, death was meeting those who refused to control their part of history in his way and the once seemingly solid temple of this history was now being severely rocked to its very foundations.

The law stated that the great gods could not interfere directly with the destiny of modern history, but that the world's future lay with its past and therefore by changing the past, Dameron will conquer the future and forever destroy mortal life.

An encouraging fire engulfed the eras of time as they found who they were looking for and the discovery of a mortal with such a belief breathed tentative, if not premature, sighs of relief into the soul of our hopeful history.

They were to visit him in his sleep and bargain with his morality, convince him that his relentless pursuit of mythology was to be rewarded by actually meeting the gods he dreamt of, by battling the demons he scribbled on pieces of old paper, by solving the life and death riddles of ancient leaders. He must confront the twisted powers of Dameron and struggle through all the cornerstones of time, putting right the evil god's wrong doing and setting the wheels of our history in motion once again in the right direction.

They were to take him through all the mythological eras of time, including Roman, Greek, Norse, Viking and Egyptian. Then onwards towards the greatest challenge no mere mortal, except this one, could ever begin to contemplate, the final confrontation with Dameron. The world's future is at stake and must be brought back to tranquil normality. He must remember his arrogance, he must have faith in the prophecies he tried to enforce upon others.

He must believe that this is HISTORY IN THE MAKING!



## MYTH STORY

Wenn er nur wüßte. Seine unerschütterliche Treue zur Mythologie hatte sich nicht nur in der Schule herumgesprochen, und war nicht nur während des Schulmittagessens diskutiert worden, sondern war erstaunlicherweise auch im Himmel bekannt geworden.

Der letzte der guten Titanen hatte seit einiger Zeit ein Netz der Hoffnung über unseren Planeten gespannt, eine weltweite Suche nach einem Sterblichen, der Charakter hat, klug ist und vor allen Dingen Glauben besitzt. Diese großen Diktatoren des Universums hatten ihren Stolz hinuntergeschluckt und sich der Tatsache gebeugt, daß ihre Herrschaft in steigendem Maße zum Gespött verkommen war. Starke, standhafte Wesen, die kämpferisch den Himmel, die Meere und das Land beherrscht hatten, waren nun von Panik befallen. Der böse Gott, Dameron, hatte sich selbst zum Führer ernannt, und er färbte den Himmel schwarz mit seinem Zorn und die Meere rot mit dem Blut vieler Götter, die seine Herrschaft in Frage gestellt hatten. Im Himmel fanden Blutbäder statt, der Tot traf diejenigen, die sich weigerten ihren Teil in der Geschichte nach seinem Willen zu kontrollieren, und der einst so solide erscheinende Tempel unserer Geschichte wurde in seinem Grundfesten erschüttert.

Das Gesetz will es, daß die großen Götter nicht direkt in das Schicksal der Zeitgeschichte eingreifen können, sondern daß die Zukunft der Welt nur über deren Vergangenheit erreicht werden kann. Wenn es Dameron gelingt, die Vergangenheit zu verändern, wird er damit die Zukunft beherrschen und sterbliches Leben für immer vernichten.

Ein Feuer des Mutes verschlang die Geschichte, als sie den fanden, den sie gesucht hatten. Die Entdeckung eines Sterblichen mit so großem Glauben ließ die Seele unserer hoffnungsvollen Geschichte vorsichtig, wenn nicht verfrüht, aufatmen.

Sie würden ihn im Schlaf besuchen, seine Sterblichkeit davon überzeugen, daß seine nicht nachlassende Beschäftigung mit



## MYTH STORY

bestimmt war, alle diejenigen zu vernichten, die sie herauszufordern wagten oder ihre ausschlaggebende Rolle im Spiel des Lebens und der Geschichte nicht akzeptierten. Er verbrachte Stunde um Stunde damit, durch Bücher zu blättern und ihre Theorien aufzuzeichnen, so wie er sie verstand. Er glaubte an Mythologie. Er glaubte, daß alles aus einem bestimmten Grund existierte. Er glaubte, daß die Titanen jede seiner seiner Bewegungen beobachteten und sogar einige für ihn planten, so daß sich ein vorhergesehenes Schicksal erfüllen konnte.

Dieser Junge war besessen, manchmal trug er Scheuklappen und sah die Realität nicht mehr. In der Schule verärgerte er die Lehrer mit seinem ewigen Gerede von Mythen und warum sie die einzige Geschichte wären, die wir lernen müßten, wenn wir die Zukunft der Welt in die richtigen Bahnen lenken wollten.

Vielleicht erschien er einigen Lehrern ein bißchen verwirrt und merkwürdig, aber jeder mochte ihn gerne. Er trug die richtigen Schuhe, die richtigen Jeans, hing mit den richtigen Typen rum und tanzte zur richtigen Musik. Die beliebtesten Mädchen in der Schule fühlten sich von seiner Großspurigkeit und Arroganz angezogen, und seine Verachtung für diejenigen, die nicht auf ihn hören wollten, schützte ihn und gab ihm eine größere Anhängerschaft als dem Kaptain der Schulfußballelf. Der Junge war ein Ereignis, für die jüngeren Kinder ein Held, für seine Geschichtslehrer ein Dorn im Auge und für seine Eltern, die seine Besessenheit von einem vorübergehenden Interesse zu der einzigen sicheren Stütze, auf der sein Leben ruhte, hatten wachsen sehen, eine Sorge. In der Nacht umwarb ihn seine Besessenheit im Schlaf und am Tage versetzte sie ihn in einen hypnotischen Zustand. Er konnte es nicht abwarten nach Hause zu kommen und sich in mythologischer Literatur zu verlieren, seine Lieblingshelden zu zeichnen und von langen Kämpfen durch die Zeit zu träumen.



## MYTH STORY

Mythologie belohnt werden würde: daß er die Götter, von denen er träumte wirklich treffen würde, daß er mit den Dämonen, die er auf altes Papier zeichnete, kämpfen würde, daß er die lebensgefährlichen Rätsel der alten Führer lösen würde. Er sollte sich den unredlichen Mächten Damerons stellen, sich durch die Grundsteine der Zeit kämpfen und die Verbrechen des bösen Gottes wieder gutmachen. Er müßte das Rad unserer Geschichte wieder in die richtige Richtung lenken.

Sie würden ihn durch alle Zeiten der Mythologie führen, zu den Römern, Griechen, Nowegern, Wikingern, und Ägyptern. Dann weiter zur der größten Herausforderung, die kein Sterblicher, außer dem Erwählten überhaupt erwägen könnte, die letztendliche