

# TITUS THE FOX

## To Marrakech and Back

### LOADING INSTRUCTIONS

#### IBM PC & Compatibles

##### EQUIPMENT NEEDED

IBM PC, XT, AT, PS1, PS2 or compatible.  
Tandy 1000, 3000 family.  
IBM RAM 512 K or higher.  
Graphics Hercules, CGA, EGA or VGA.  
DOS 2.0 or higher.  
5.25 or 3.5 inch disk drive.  
AdLib card or Buzzer.

##### GETTING STARTED

###### FLOPPY DISK USERS

**Warning:** Do not remove the disk from the internal drive because the computer needs it to initialise protection.

Switch on monitor and then the computer. Insert MS/DOS (or PC/DOS) in the main drive (A:). At the A> prompt remove the DOS disk from the drive and insert the *Titus the Fox* disk (disk 1 for 5.25 version). To launch the game type **FOX <ENTER>**.

HDOS is on the hard disk. It loads automatically. Once it's loaded, insert the *Titus the Fox* disk (disk 1 for 5.25 version) in the main disk drive (A:) and type **A:>ENTER**. The computer displays A>, type **FOX <ENTER>**.

###### HARD DISK USERS

The game has a program that lets you copy *Titus the Fox* onto your hard drive. Insert the disk (disk 1 for 5.25 version) in drive A. Type **A:>ENTER**, then **HDFOX <ENTER>**. The install program automatically creates a subdirectory called **FOX** and copies the files into the subdirectory. You will be prompted to insert the remaining disk (5.25 version). Before launching the game, make sure you're in the **FOX** subdirectory. Type **FOX <ENTER>**.

**Warning:** Do not remove the disk from the internal drive because the computer needs it to initialise protection.

The game is designed to automatically detect your computer setup and to load the game to take the best advantage of your system. Sometimes, however, you may need to override the program's auto-detect function using parameters. A parameter is a code that represents a specific function; you type it after the program's filename to force something specific to happen. Here are the parameters you can use in *Titus the Fox*:

**V** Loads program in VGA mode.  
**E** Loads program in EGA mode.

**C** Loads program in CGA mode.  
**H** Loads program in Hercules.  
**B** Loads program with Buzzer sounds.

Let's say you have a VGA card and the program is not acknowledging it for some reason. You would type **FOX V<ENTER>** to force the program to acknowledge the VGA card.

#### Amiga

##### EQUIPMENT NEEDED

Amiga 500 Plus, 500, 1000, 2000, 2500, 3000.  
RAM 512 K or higher.

##### GETTING STARTED

If you have an Amiga 512 K with an external drive, please disconnect it before launching the game.

##### AMIGA 1000 512 K

Switch on monitor and then the computer. Insert KICKSTART (1.2 or higher) in the main drive (D0). After loading KICKSTART, the Amiga will ask you for **WORKBENCH**. At this point the loading sequence is the same as for other types of Amiga shown below.

**AMIGA 500 Plus, 500, 2000, 2500, 3000, 1000 (follow above steps first), TITUS UK - The Old Forge Business Centre - 7 Calderdon Road - LONDON N1D 4**

We will gladly replace them with 2 single-sided disks.

#### Atari ST

##### EQUIPMENT NEEDED

Atari 520 ST, 1040 ST, STE, Mega ST2, Mega ST4, Mega STE (with TOS in ROM).  
RAM 512 K or higher.  
3.5 inch double-sided drive.  
Colour monitor.

##### GETTING STARTED

Ensure that your computer is switched off and no cartridge is connected. Insert the *Titus the Fox* disk (disk 1 for single-sided version) in the drive and switch on the computer. The game will load automatically.

##### NOTE

This game will only work on Atari ST with a double-sided drive. If you have a single-sided drive, please send your disk back to:  
**TITUS UK - The Old Forge Business Centre - 7 Calderdon Road - LONDON N1D 4**  
We will gladly replace them with 2 single-sided disks.

#### Amstrad CPC 464, 664, 6128, 464+, 6128+

For technical reasons there may be differences between the CPC / CPC+ version and certain functions described in this instruction leaflet.

# TITUS THE FOX

## Andata e ritorno per Marrakesh

### ISTRUZIONI PER L'USO

#### PC IBM e compatibili

##### EQUIPAGGIAMENTO NECESSARIO

IBM XT, AT, PS1, PS2 o compatibili.  
Tandy 1000, 3000 family.  
IBM RAM 512 K o più potente.  
Graphics Hercules, CGA, EGA o VGA.  
DOS 2.0 o più potente.  
5.25 o 3.5 inch disk drive.  
Tastiera AdLib o Buzzer.

##### INSTALLAZIONE DEL GIOCO

###### UTILIZZATORI DI FLOPPY DISK

**Attenzione:** non rimuovere il disco dal drive interno, in quanto il computer ne ha bisogno per inizializzare la protezione.

Accendi il monitor e di seguito il computer. Inserisci MS/DOS (o PC/DOS) nel disco drive principale (A). Quando appare sullo schermo la scritta A>, rimuovi il disco DOS dal drive e inserisci il disco *Titus the Fox* (dischetto 1 per la versione 5.25). Per far iniziare il gioco, digita **FOX <ENTER>**.

###### UTILIZZATORI DI HARD DISK

Il gioco ha un tipo di programma che ti permette di copiare *Titus the Fox* sul tuo hard drive. Inserisci il dischetto (dischetto 1 per la versione 5.25) nel drive A. Digita **A:>ENTER**, poi **HDFOX <ENTER>**. Il programma installato creerà automaticamente una subdirectory chiamata **FOX** e copierà i files nella subdirectory. Sarai pronto, a questo punto, ad inserire il dischetto rimanente (versione 5.25). Prima di iniziare a giocare, assicurati di essere nella subdirectory **FOX**. Digita **FOX <ENTER>**.

**Attenzione:** Non rimuovere il dischetto dal drive interno, in quanto il computer ne ha bisogno per inizializzare la protezione.

Il gioco è disegnato per intercettare automaticamente l'assetamento del tuo computer e per caricare il gioco in modo da utilizzare il procedimento più consoni al tuo sistema. A volte, in ogni caso, occorrerà utilizzare i parametri per superare la fase di autocontrollo del programma. Un parametro è un codice che rappresenta una specifica funzione; digitalo facendo precedere il nome appropriato al file del programma per far sì che accada qualcosa di specifico. Seguono i parametri che puoi usare in *Titus the Fox*:

**V** Carica il programma nel modo VGA.  
**E** Carica il programma nel modo EGA.

**C** Carica il programma nel modo CGA.  
**H** Carica il programma Hercules.  
**B** Carica il programma con suoni Buzzer.

Assicuriamoci che abbia una tessera VGA e che il programma non lo riconosca per qualche motivo. In questo caso, devi digitare **FOX V <ENTER>** per obbligare il programma a riconoscere la tessera VGA.

#### Amiga

##### EQUIPAGGIAMENTO NECESSARIO

Amiga 500 Plus, 500, 1000, 2000, 2500, 3000.  
RAM 512K o più potente.

##### INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Se possiedi un' Amiga 512K con un drive esterno, assicurarsi che sia disconnesso prima di iniziare il gioco.

##### AMIGA 1000 512 K

Accendi il monitor e di seguito il computer. Inserisci KICKSTART (1.2 o più potente) nel drive principale (D0). Dopo aver caricato KICKSTART, l'Amiga ti chiederà **WORKBENCH**. A questo punto la sequenza di caricamento è la stessa degli altri tipi di Amiga sopra citati.

**AMIGA 500 Plus, 500, 2000, 2500, 3000, 1000 (prima segue le istruzioni sopra elencate), TITUS UK - The Old Forge Business Centre - 7 Calderdon Road - LONDON N1D 4**

Alla richiesta **WORKBENCH**, inserisci il dischetto *Titus the Fox* nel drive e il gioco si caricherà.

#### Atari ST

##### EQUIPAGGIAMENTO NECESSARIO

Atari 520 ST, 1040 ST, STE, Mega ST2, Mega ST4, Mega STE (con TOS in ROM).  
RAM 512 K o più potente.  
3.5 inch drive double-sided.  
Monitor a colori.

##### INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Assicurarsi che il tuo computer sia spento e che la cartuccia non sia disconnessa. Inserisci il dischetto *Titus the Fox* (dischetto 1 per la versione a singola facciata) nel drive e accendi il computer. Il gioco si caricherà automaticamente.

##### NOTA BENE

Il gioco funzionerà solo su Atari ST con un drive a doppia facciata. Se hai un drive a singola facciata, rispondere il tuo dischetto a:  
**LEADER DISTRIBUZIONE s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)**  
Li sostitiremo volentieri con 2 dischetti a singola facciata.

#### Amstrad CPC 464, 664, 6128, 464+, 6128+

Non abbiamo cercato di ridurre al massimo le capacità di ogni computer. Conoscete a per ragioni tecniche, il giocatore può riscontrare alcune differenze nei contenuti delle istruzioni o delle annotazioni che si trovano sull'impallaggio.

### GETTING STARTED

#### DISK

Switch on the monitor and then the computer. Insert disk and type **RUN "DISC" <ENTER>**.

#### CASSETTE

Switch on monitor and then the computer. Press **CTRL** and **ENTER** keys. Insert your cassette and press **PLAY**.

#### CPC / CPC+ CONTROLS

Move: Joystick & Up / Down / Right / Left arrow  
Move up and left: F7 (numeric 7 on CPC 464)  
Move up and right: F8 (numeric 8 on CPC 464)  
Take up / Place: F9 (numeric 9 on CPC 464)  
Throw an object: Fire button & Copy / Enter key  
Scroll screen right: F4 (numeric 4 on CPC 464)  
Scroll screen left: F5 (numeric 5 on CPC 464)  
Scroll screen up: F6 (numeric 6 on CPC 464)  
Scroll screen down: F7 (numeric 7 on CPC 464)  
Centre screen on character: F5 (numeric 5 on CPC 464)

#### CONTROLS

	Amiga	Atari ST	PC	CPC
Lose a life	F1	F1	F1	/
Game Over	F2	F2	F2	Esc
Status screen	F4	F4	F4	/
Magic On/Off	F5	F3	F3	Control
Sound effects On/Off	F6	/	/	/
Sound filter On/Off	F7	/	/	/
Frequency 5060 Hz	/	F5	/	/
Pause	P	P	E	Space
Energy bar	/	/	E	/
Back to DOS	/	/	Esc	/

Go up / Jump: Up  
Down arrow / A: Down arrow / A  
Go left: Left  
Go right: Right  
Throw an object: Fire button  
Pick up an object / Place an object: Down + Fire button  
Enter secret passages: Down arrow (after a few seconds)

Keyboard: Up arrow / Q  
Down arrow / A  
Left arrow / L  
Right arrow / M  
Space bar / Enter  
Down arrow + Space  
Down arrow  
Down arrow (after a few seconds)

Depending on the situation in the game, the above instructions may have other functions.

**PC version:** You can also control the character's movements with the A, Q, L, M keys.

**Amiga & ST version:** The function key F10 divides the game speed by 2. This means that the game is slower at certain points. To return to normal speed, press the F10 key a second time.

The keys 4 & 6 (numeric keypad) adjust the scrolling, enabling you to have a total overview of the situation.

### STORY

Hi guys, my name is Titus. My fiancée Foxy was sent to the Sahara desert for Fox & Locks Magazine. This Republic publication had sent her on an assignment to investigate that very rare species - the desert fox. However, during a nocturnal photo session, she was suddenly attacked and kidnapped by bandits. She is now an unwilling concubine in the harem of the knights of Shah Hassan. Although this may sound dangerous and full of dungeons and daggers, I don't have a choice. I must set upon my journey and rescue my imprisoned fiancée.

### OPERATING THE GAME

#### START & PASSWORDS

After the title screen you have two possibilities of play: Start a new game (START). This option is chosen if you are playing for the first time or if you want to start from the beginning of the game. Enter a specific code (PASSWORD). This enables you to start from the beginning of a desired level. The code for a particular level is obtained when you come across the magic lantern bonus for that level. On finding this lantern, the program gives you a code composed of numbers and letters.

In order to choose from the above, you should proceed as follows: **PC version:** place the red cursor beside the desired choice, then press the fire button. **Amiga/ST version:** enter the desired number on the keyboard.

#### LIVES

The function key F4 calls up a screen indicating the number of lives you have (see the Quick Start Card for more details). Each game is played with three lives. The one life increases or decreases or when you press the F key.

#### ENERGY

A life is divided into 16 points which are represented by the energy bar. You lose two energy points each time you collide with an enemy or when you hit a trap or a stake. You can increase your energy by 1 point when you collect 1 bonus. **Operation:** the energy bar is not visible at all times. It appears when your energy level increases or decreases or when you press the F key.

If you find yourself in a very sticky situation, you may voluntarily lose a life by pressing the F1 key. In this instance you continue from the previous starting point (see «BONUS» section).

### COMMANDS

*Titus the Fox* follows the joystick commands (left, right, up, down). To squat down, move the joystick downwards. You can also make him crawl by holding the joystick downwards and pushing in either direction (left or right). To jump over an obstacle, push the joystick diagonally (up/ or upright) - thus jumping in the corresponding direction. It is also possible to change direction while jumping. Both the height and length of the jump are proportional to the length of the joystick movement.

The keys 4 & 6 (numeric keypad) adjust the scrolling, enabling you to have a total overview of the situation.

### LA STORIA

#### Dischetto

Accendete lo schermo e poi il computer. Introdurrete il dischetto, scrivete: **RUN "DISC" <ENTER>**.

#### Cassetta

Accendete lo schermo e poi il computer. Battete su **CTRL** e **ENTER**. Insetate la cassetta nel registratore e premete sul tasto **PLAY**.

#### CPC / CPC+ COMANDI

Movimenti: Alto / Salta: F1  
Alto / sinistra: F2  
Alto / destra: F3  
Lancia un oggetto: Fuoco & Copy / Enter  
Scorriera / destra: F4 (CPC 464: 4)  
Scorriera / sinistra: F5 (CPC 464: 5)  
Scorriera / alto: F6 (CPC 464: 6)  
Scorriera / basso: F7 (CPC 464: 7)  
Scorriera / Titus the Fox: F5 (CPC 464: 5)

#### COMANDI

	Amiga	Atari ST	PC	CPC
Perdere una vita	F1	F1	F1	/
Gioco terminato	F2	F2	F2	Esc
Status dello schermo	F4	F4	F4	/
Musica On/Off	F5	F3	F3	Control
Effetti del suono On/Off	F6	/	/	/
Filtro del suono	F7	/	/	/
Frequenza 5060 Hz	/	F5	/	/
Pause	P	P	E	Spazio
Indicatore di energia	/	/	E	/
Ritorno al DOS	/	/	Esc	/

Alto/Salta: Basso  
sinistra: Destra  
Lancia un oggetto: Fuoco  
Raccogli oggetto / piazzato: Basso + Fuoco

Entrare in passaggi segreti: Basso (dopo pochi secondi)

Tastiera: Freccia in alto / Q  
Freccia basso / A  
Freccia sinistra / L  
Freccia destra / M  
Spazio / Enter  
Freccia basso + Spazio/ENTER  
Freccia in basso (dopo pochi secondi)

A seconda della situazione nel gioco, le istruzioni sopra citate possono avere altre funzioni.

**Versione PC:** Puoi anche controllare i movimenti dei personaggi con i tasti A, Q, L, M.

**Versione Amiga/ST:** Il tasto funzione F10 divide il gioco in due velocità. Questo rende il gioco più semplice in certi punti. Per tornare alla velocità normale, premi il tasto F10 una seconda volta.

I tasti 4 & 6 (tastiera numerica) sistemano lo scrolling in modo tale da permetterti di avere una visione completa della situazione.

### COMANDI

Titus the Fox segue i comandi del joystick (sinistra, destra, alto, basso). Per avanzare, muovi il joystick verso il basso; puoi anche farlo camminare e caproni mantenendo il joystick verso il basso e premendo in alto (destra) (sinistra e destra). Per saltare, muovi il joystick diagonalmente (destra) (sinistra e destra). Per saltare, muovi il joystick diagonalmente (destra) (sinistra e destra). Per saltare, muovi il joystick diagonalmente (destra) (sinistra e destra).

Se i tuoi movimenti sono molto complicati, puoi perdere volontariamente una vita premendo il tasto F1. In questo caso continui dal punto di partenza precedente (vedi la sezione «BONUS»).

### COME OPERARE IL GIOCO

Per entrare nelle stanze o nei passaggi segreti, posiziona Titus the Fox di fronte all'entrata, muovi il joystick verso il basso e attendi un attimo. Dovresti notare che ogni livello dispone di molte camere nascoste con extra bonus, accessibili solo attraverso passaggi segreti - sta a scoprirli.

Una vasta scelta di oggetti (ognuno di essi con le sue proprie caratteristiche) è disseminata in ogni livello per aiutarti a superare sia le barriere che i tuoi avversari.

**COME RACCOLGERE UN OGGETTO**  
Posiziona Titus the Fox di fronte ad un oggetto senza appiacciarti al di sopra di esso. Muovi il joystick verso il basso e premi il pulsante «FUOCO». Ora puoi raccogliere l'oggetto e portarlo con te. Nota che non è possibile accedere ad un passaggio segreto quando hai un oggetto in mano.

**COME POSIZIONARE UN OGGETTO**  
Certi oggetti possono essere piazzati l'uno sopra l'altro in modo da aiutarti a superare ostacoli diversi. Per collocare un oggetto, muovi il joystick verso il basso e premi il pulsante «FUOCO». È possibile usare nuovamente questo oggetto.

**COME LANCIARE GLI OGGETTI**  
Per poter lo fare, muovi, lancia gli oggetti per uccidere i suoi nemici. Per farlo, posiziona di fronte al nemico e premi il pulsante «FUOCO». L'oggetto viene sparato nella direzione del tuo bersaglio. Eccezione: pochte eccezioni, è difficile prendere gli oggetti dopo che sono stati lanciati. Nota che, nell'interno della tua innumolata, a volte è pericoloso lanciare oggetti verso l'alto.

Titus the Fox utilizza anche «l'arrivamento coyote»: è consistito nel lasciar cadere oggetti sopra i nemici. Per usarlo, posiziona su un livello superiore con un oggetto e lanciao cadere.

**OGGETTI SPECIALI**  
- La palla, la molla, lo skateboard ecc. sono oggetti speciali che ti permettono di raggiungere punti sulla mappa che sarebbero altrimenti inaccessibili.  
- L'incudine, la cassaforte e altri oggetti preziosi: se li lasci cadere da una certa altezza, passeranno oltre determinati confini. Sità a trovarli e beneficiarne.  
- La palla da bowling. Quando viene lanciato, questo oggetto attraversa lo schermo eliminando tutti i nemici sul suo tragitto.

**MEZZI DI TRASPORTO**  
- Le segnavie 2 e 3 ti portano sono disponibili a vari livelli.  
- Lo scooter dorato ti permette di avanzare velocemente verso la tua prossima destinazione. Comunque, devi possedere riflessi pronti se vuoi evitare eventuali incidenti che ti danneggerebbero.  
- Lo skateboard ti trasformerà in un nemico pubblico numero 1. Disammarà i tuoi nemici ed accelererà le cose nel momento giusto.  
- Il tappeto magico ti permette di volare sopra i nemici, edifici e tutti gli ostacoli che possono bloccare il tuo passaggio. Tutto quello che devi fare è lanciarti da una certa altezza e saltare sopra.

### COME OPERARE IL GIOCO

Per entrare nelle stanze o nei passaggi segreti, posiziona Titus the Fox di fronte all'entrata, muovi il joystick verso il basso e attendi un attimo. Dovresti notare che ogni livello dispone di molte camere nascoste con extra bonus, accessibili solo attraverso passaggi segreti - sta a scoprirli.

Una vasta scelta di oggetti (ognuno di essi con le sue proprie caratteristiche) è disseminata in ogni livello per aiutarti a superare sia le barriere che i tuoi avversari.

**COME RACCOLGERE UN OGGETTO**  
Posiziona Titus the Fox di fronte ad un oggetto senza appiacciarti al di sopra di esso. Muovi il joystick verso il basso e premi il pulsante «FUOCO». Ora puoi raccogliere l'oggetto e portarlo con te. Nota che non è possibile accedere ad un passaggio segreto quando hai un oggetto in mano.

**COME POSIZIONARE UN OGGETTO**  
Certi oggetti possono essere piazzati l'uno sopra l'altro in modo da aiutarti a superare ostacoli diversi. Per collocare un oggetto, muovi il joystick verso il basso e premi il pulsante «FUOCO». È possibile usare nuovamente questo oggetto.

**COME LANCIARE GLI OGGETTI**  
Per poter lo fare, muovi, lancia gli oggetti per uccidere i suoi nemici. Per farlo, posiziona di fronte al nemico e premi il pulsante «FUOCO». L'oggetto viene sparato nella direzione del tuo bersaglio. Eccezione: poche eccezioni, è difficile prendere gli oggetti dopo che sono stati lanciati. Nota che, nell'interno della tua innumolata, a volte è pericoloso lanciare oggetti verso l'alto.

Titus the Fox utilizza anche «l'arrivamento coyote»: è consistito nel lasciar cadere oggetti sopra i nemici. Per usarlo, posiziona su un livello superiore con un oggetto e lanciao cadere.

**OGGETTI SPECIALI**  
- La palla, la molla, lo skateboard ecc. sono oggetti speciali che ti permettono di raggiungere punti sulla mappa che sarebbero altrimenti inaccessibili.  
- L'incudine, la cassaforte e altri oggetti preziosi: se li lasci cadere da una certa altezza, passeranno oltre determinati confini. Sità a trovarli e beneficiarne.  
- La palla da bowling. Quando viene lanciato, questo oggetto attraversa lo schermo eliminando tutti i nemici sul suo tragitto.

**MEZZI DI TRASPORTO**  
- Le segnavie 2 e 3 ti portano sono disponibili a vari livelli.  
- Lo scooter dorato ti permette di avanzare velocemente verso la tua prossima destinazione. Comunque, devi possedere riflessi pronti se vuoi evitare eventuali incidenti che ti danneggerebbero.  
- Lo skateboard ti trasformerà in un nemico pubblico numero 1. Disammarà i tuoi nemici ed accelererà le cose nel momento giusto.  
- Il tappeto magico ti permette di volare sopra i nemici, edifici e tutti gli ostacoli che possono bloccare il tuo passaggio. Tutto quello che devi fare è lanciarti da una certa altezza e saltare sopra.

### COME OPERARE IL GIOCO

Per entrare nelle stanze o nei passaggi segreti, posiziona Titus the Fox di fronte all'entrata, muovi il joystick verso il basso e attendi un attimo. Dovresti notare che ogni livello dispone di molte camere nascoste con extra bonus, accessibili solo attraverso passaggi segreti - sta a scoprirli.

Una vasta scelta di oggetti (ognuno di essi con le sue proprie caratteristiche) è disseminata in ogni livello per aiutarti a superare sia le barriere che i tuoi avversari.

**COME RACCOLGERE UN OGGETTO**  
Posiziona Titus the Fox di fronte ad un oggetto senza appiacciarti al di sopra di esso. Muovi il joystick verso il basso e premi il pulsante «FUOCO». Ora puoi raccogliere l'oggetto e portarlo con te. Nota che non è possibile accedere ad un passaggio segreto quando hai un oggetto in mano.

**COME POSIZIONARE UN OGGETTO**  
Certi oggetti possono essere piazzati l'uno sopra l'altro in modo da aiutarti a superare ostacoli diversi. Per collocare un oggetto, muovi il joystick verso il basso e premi il pulsante «FUOCO». È possibile usare nuovamente questo oggetto.

**COME LANCIARE GLI OGGETTI**  
Per poter lo fare, muovi, lancia gli oggetti per uccidere i suoi nemici. Per farlo, posiziona di fronte al nemico e premi il pulsante «FUOCO». L'oggetto viene sparato nella direzione del tuo bersaglio. Eccezione: poche eccezioni, è difficile prendere gli oggetti dopo che sono stati lanciati. Nota che, nell'interno della tua innumolata, a volte è pericoloso lanciare oggetti verso l'alto.

Titus the Fox utilizza anche «l'arrivamento coyote»: è consistito nel lasciar cadere oggetti sopra i nemici. Per usarlo, posiziona su un livello superiore con un oggetto e lanciao cadere.

**OGGETTI SPECIALI**  
- La palla, la molla, lo skateboard ecc. sono oggetti speciali che ti permettono di raggiungere punti sulla mappa che sarebbero altrimenti inaccessibili.  
- L'incudine, la cassaforte e altri oggetti preziosi: se li lasci cadere da una certa altezza, passeranno oltre determinati confini. Sità a trovarli e beneficiarne.  
- La palla da bowling. Quando viene lanciato, questo oggetto attraversa lo schermo eliminando tutti i nemici sul suo tragitto.

**MEZZI DI TRASPORTO**  
- Le segnavie 2 e 3 ti portano sono disponibili a vari livelli.  
- Lo scooter dorato ti permette di avanzare velocemente verso la tua prossima destinazione. Comunque, devi possedere riflessi pronti se vuoi evitare eventuali incidenti che ti danneggerebbero.  
- Lo skateboard ti trasformerà in un nemico pubblico numero 1. Disammarà i tuoi nemici ed accelererà le cose nel momento giusto.  
- Il tappeto magico ti permette di volare sopra i nemici, edifici e tutti gli ostacoli che possono bloccare il tuo passaggio. Tutto quello che devi fare è lanciarti da una certa altezza e saltare sopra.

To enter rooms or secret passages, place Titus the Fox in front of the entrance, move the joystick downwards and wait a moment. You should note that each level has many hidden rooms with extra bonuses only accessible through secret passages - and it's up to you to discover these.

### OBJECTS

A large choice of objects (each with its own characteristics) is scattered around each level to help you overcome both barriers and your adversaries.

#### TO PICK UP AN OBJECT

Place Titus the Fox in front of an object without climbing on top of it. Move the joystick downwards and press the fire button. Now you can pick up the object and move around with it. Note that it is not possible to access a secret passage when holding an object.

#### PLACING OBJECTS