

Psycho Fox™



SEGA®

Loading Instructions:

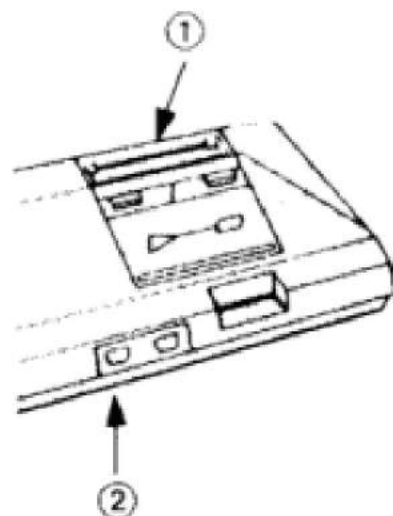
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Sega Cartridge.

- ① Insert Sega Cartridge
- ② Insert Control Pad 1



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Sega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Sega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in cartridge i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort cartridge. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren är avstängd innan du sätter in eller tar ut en cartridge. Om du inte gör detta riskerar du att skada huvudenheten eller cartridge.

- ① Här sätter du in spelcartridgen
- ② Här sätter du in handkontroll 1

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche SEGA.

- ① Introduisez la cartouche Sega
- ② Introduisez le bloc de commande 1

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Sega.

- ① Inserte el cartucho Sega
- ② Inserte el Teclado de Control 1

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 o il tasto 2 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Sega.

- ① Inserite la cartuccia Sega
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1

Introduction

In Japan, it has been customary since times long ago to worship the Inari Daimyoin (Fox Deity) as the god of harvests at Inari Shrines. It is said that groups of foxes having supernatural powers act as special priests at these Inari Shrines.

One time, an evil fox became the special priest of an Inari Shrine and devised an evil plan to conquer the world. This evil fox, known as the Madfox Daimyoin, created strange creatures and finally was successfully able to conquer a country for his own evil purposes.

The other good foxes of the Inari Shrines ordered one of the younger foxes to go out and rid the world of the evil Madfox Daimyoin who had caused so much trouble.

Einleitung

In Japan kennt man den Gott des Fuchses "Inari Daimyoin" als Gott der Ernte, und verehrt ihn in Inari-Tempeln. Man sagt daß Füchse übernatürliche Kräfte haben und als Priester in diesen Tempeln fungieren.

Die Legende sagt, daß einmal ein böser Fuchs ein Priester in einem Inari-Tempel wurde und einen bösen Plan ausdachte, um die Welt zu erobern. Dieser böse Fuchs mit dem Namen "Madfox Daimyoin" erschuf merkwürdige Wesen, und schließlich gelang es ihm, die Welt für seine bösen Zwecke zu erobern.

Die guten Füchse im Inari-Tempel befahlen einem der jungen Füchse, in die Welt hinauszugehen und sie vom bösen "Madfox Daimyoin" zu befreien, der so viel Unheil angerichtet hatte.

Introduktion

I Japan har det varit en sed sedan länge att dyrka Inari Daimyoin (Räv Guden) för att få goda skördar i Inari Shrines. Det sägs att grupper av rävar som har övernaturliga krafter agerar som speciella präster i detta Inari Shrines.

En gång blev en ond räv präst för Inari Shrines och han hittade på en hemsk plan för att erövra världen. Den elaka räven, känd som Madfox Daimyoin, skapade konstiga varelser och till sist lyckades han erövra ett land för sina egna onda uppsåt.

De andra goda rävarna i Inari Shrines gav order till en av de yngre rävarna att befria världen från den onde Madfox Daimyoin som hade orsakat så mycket olycka.

Introduction

Au Japon, il est de coutume depuis très longtemps de vénérer Inari Daimyojin (dieu à corps de renard) comme dieu des moissons dans les sanctuaires Inari. On dit que des renards ayant des pouvoirs supranaturels jouent les rôles de grands prêtres dans ces sanctuaires.

Un jour, un renard démoniaque est devenu le grand prêtre d'un sanctuaire Inari et a conçu un plan diabolique pour conquérir le monde. Ce renard malin, connu sous le nom de Madfox Daimyojin, a créé des créatures étranges et a finalement réussi à dominer un pays à des fins malfaisantes.

Les autres bons renards des sanctuaires Inari ont commandé à l'un des plus jeunes de rechercher et de débarrasser le monde de Madfox Daimyojin qui a causé tant de malheur.

Introducción

En Japón, desde muy antiguo se rinde culto a Inari Daimyojin (Dios Zorro) como dios de la cosecha en los templos Inari. Se dice que grupos de zorros que poseen poderes sobrenaturales actúan como monjes especiales en estos templos Inari.

Cierta vez, un diablo zorro se convirtió en el monje especial de un templo Inari y tramó un plan diabólico para conquistar el mundo. Este diablo zorro, conocido como Madfox Daimyojin, creó extrañas criaturas, y finalmente tuvo éxito en la conquista de un país para sus diabólicos propósitos.

Los otros dioses zorros de los templos Inari ordenaron a uno de los zorros más jóvenes que liberase el mundo de Madfox Daimyojin que tantos problemas estaba causando.

Introduzione

In Giappone esiste da moltissimo tempo l'usanza di adorare il dio Inari Daimyojin (il Dio Volpe) come deità del raccolto, nei templi chiamati appunto Inari. Si dice che gruppi di volpi con poteri soprannaturali agiscano in qualità di sacerdoti speciali in questi templi Inari.

Una volta, una volpe perversa divenne la speciale sacerdotessa di uno di questi templi Inari ed escogitò un piano diabolico per la conquista del mondo. Questa volpe perversa, nota col nome di Madfox (Volpe Pazza) Daimyojin, creò delle strane creature e riuscì infine anche a conquistarsi un paese per la realizzazione dei suoi diabolici piani.

Le altre brave volpi dei templi Inari ordinarono ad una delle volpi più giovani di mettersi in viaggio per cercare di liberare il mondo dalla pazza volpe Daimyojin, che aveva causato così tanti problemi.

The fox that was chosen was named Psycho Fox. He began his mission by entering a strange world in order to defeat the many bizarre creatures and boss monsters found in each zone and finally conquer the Madfox Daimyojin using powerful punching technique and the ability to transform himself into other animals. What is more, Psycho Fox also has a powerful friend named Bird Fly who can help him in dealing with attacking creatures. However, Bird Fly is currently hidden inside an egg and the location of that egg remains unknown.

It is up to you to lead Psycho Fox on his adventure to defeat the evil Madfox Daimyojin and conquer his evil world. You control his punching ability and you decide what forms he should transform into to take advantage of the situation at hand.

You are now ready to begin your journey with Psycho Fox. Your first task should be to find Bird Fly by cracking open any eggs you find. But be prepared! The zones you travel through will become increasingly treacherous and the creatures you encounter will become increasingly difficult to defeat.

Dazu wurde der Fuchs mit dem Namen "Psycho Fox" gewählt. Er begann seine Aufgabe damit, daß er in eine seltsame Welt hinausging, um die vielen bizarren Kreaturen und Monster zu besiegen, die in jeder Zone vorhanden waren, um schließlich den Madfox Daimyojin selber zu besiegen. Dabei half ihm die Fähigkeit, sich in andere Tiere zu verwandeln. Außerdem hat Psycho Fox einen mächtigen Freund mit dem Namen "Bird Fly", der ihm gegen die Angriffe verschiedener Kreaturen beistehen kann. Bird Fly ist allerdings zur Zeit noch in einem Ei verborgen, und wo das Ei ist, weiß Psycho Fox nicht.

Es ist die Aufgabe des Spielers, Psycho Fox bei seinem Abenteuer zu führen, um den bösen Madfox Daimyojin zu besiegen und das Böse in der Welt zu beseitigen. Der Spieler kontrolliert die Schlagkraft und entscheidet, in welche Formen sich der Fuchs verwandeln soll, um jeweils der Situation am besten gewachsen zu sein.

Jetzt kann das Spiel mit Psycho Fox beginnen. Die erste Aufgabe ist, Bird Fly zu finden. Dazu müssen alle Eier aufgebrochen werden, die man findet, denn in einem verbirgt sich Bird Fly. Aber seien Sie vorsichtig! Die Zonen, durch die Psycho Fox wandert, werden immer gefährlicher, und die Geschöpfe, denen er begegnet, werden immer schwieriger zu besiegen.

Räven som valdes hette Psycho Fox. Han började sitt uppdrag med att gå in i en underlig värld för att besegra många konstiga varelser och monster och slutligen besegra den onde Madfox Daimyojin genom att använda en kraftig slagteknik och möjligheten att förvandla sig till andra djur.

Psycho Fox har också en mäktig vän som heter Bird Fly som kan hjälpa honom när han attackerar varelserna. Bird Fly är för närvarande gömd inuti ett ägg och var ägget finns förblir okänt.

Det är upp till Dig att leda Psycho Fox på hans äventyr för att besegra den onde Madfox Daimyojin och erövra hans onda värld. Du styr hans slagförmåga och Du bestämmer vilken skepnad han skall ikläda sig för att dra fördel av situationen.

Du är nu redo att börja resan med Psycho Fox. Din första uppgift blir att hitta Bird Fly genom att knacka hål på de ägg Du hittar. Men var beredd! Zonerna Du färdas igenom kommer att bli alltmer förädliska och varelserna Du träffar på kommer att bli alltmer svåra att besegra.

Celui qui a été choisi s'appelle Psycho Fox. Il a commencé sa mission en entrant dans un monde étrange pour terrasser les nombreuses créatures bizarres et les monstres en chef rencontrés dans chaque zone, et finalement défaire Madfox Daimyojin en utilisant une technique de frappe puissante et la capacité de se transformer en d'autres animaux. De plus, Psycho Fox a également un ami puissant nommé Bird Fly qui peut l'aider à vaincre les créatures menaçantes. Cependant, Bird Fly est à l'heure actuelle caché dans un oeuf dont l'emplacement est inconnu.

C'est à vous de guider Psycho Fox à vaincre le vilain Madfox Daimyojin et à reconquérir ce monde mauvais. Vous contrôlez sa capacité de frappe et vous décidez dans quelle forme il devrait se transformer pour dominer la situation.

Vous êtes maintenu prêt à commencer votre voyage avec Psycho Fox. Votre première tâche consiste à découvrir Bird Fly en cassant tous les oeufs que vous trouvez. Mais soyez prêt! Les zones que vous parcourez deviennent de plus en plus dangereuses et les créatures que vous rencontrez sont de plus en plus difficiles à vaincre.

El zorro elegido recibió el nombre de Psycho Fox. Él inició su misión adentrándose en un extraño mundo a fin de combatir con las criaturas y monstruos encontrados en cada zona y vencer a Madfox Daimyojin empleando sus potentes puños y la habilidad de poder transformarse en otros animales. Más aún, Psycho Fox tiene un poderoso amigo llamado Bird Fly que puede ayudarlo a luchar contra las criaturas enemigas. Sin embargo, Bird Fly se encuentra actualmente escondido en el interior de un huevo y el lugar en el que se encuentra dicho huevo es desconocido.

Usted tendrá que guiar a Psycho Fox en su aventura para derrotar a Madfox Daimyojin y conquistar su diabólico mundo. Usted podrá controlar su habilidad pugilística, y tendrá que decidir en qué formas transformarse para aprovechar las ventajas de la situación en la que se encuentre.

Ahora se encuentra listo para comenzar el viaje con Psycho Fox. Su primera tarea será encontrar a Bird Fly rompiendo los huevos que encuentre. Pero ¡tenga cuidado! Las zonas por las que viaje serán cada vez más traicioneras y las criaturas que encuentre serán más y más difíciles de derrotar.

La volpe scelta per questa impresa si chiamava Psycho Fox. La volpe iniziò la sua missione entrando in uno strano mondo per cercare di vincere delle bizzarre creature ed i mostri capoccia che si trovano in ogni girone, e per conquistare infine la volpe pazza Daimyojin, facendo uso di potenti tecniche di pugilato e dell'abilità di trasformarsi in altri animali. Psycho Fox, inoltre, ha un potente amico di nome Bird Fly (Uccello Volante) che può aiutarla a sostenere gli attacchi di queste strane creature. Bird Fly, però, si trova adesso nascosto in un uovo, e l'ubicazione di quest'uovo rimane sconosciuta.

Tocca al giocatore guidare Psycho Fox nella sua avventura per sconfiggere la perversa volpe pazza Daimyojin e conquistare il suo mondo diabolico. Il giocatore controlla la capacità pugilistica della volpe e decide in quali spoglie farla trasformare per potersi avvantaggiare della situazione del momento.

Pronti quindi per l'inizio del viaggio con Psycho Fox. Il primo compito è ovviamente quello di trovare Bird Fly rompendo tutte le uova che riesce a trovare. Ma bisogna essere preparati! Le zone attraverso le quali si viaggia divengono sempre più traditrici e pericolose, e le creature che si incontrano sono sempre più difficili da sconfiggere.

Taking Control

① D-Button:

- Pushing the D-button to the right or left moves Psycho Fox in those directions. Holding the button down in either direction makes Psycho Fox accelerate in that direction.
- Pushing the D-button in the downward direction makes Psycho Fox crouch down when he is standing still.
- The D-button is also used for selecting items.

② Button 1:

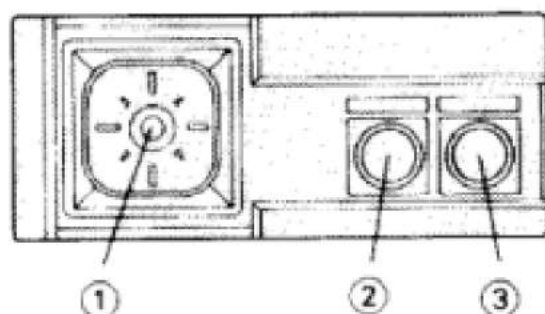
- Game start
- Punching
- Releases Bird Fly when he is sitting on Psycho Fox's shoulder.

③ Button 2:

- Jumping
- Confirms a selection

Pause Button:

- Displays the ITEM screen.



Steuerung des Spiels

① Richtungstaste:

- Durch Drücken der Richtungstaste nach links oder rechts wird Psycho Fox in diese Richtung bewegt. Wenn die Taste in einer Stellung gedrückt gehalten wird, bewegt sich Psycho Fox schneller in die entsprechende Richtung.
- Wenn die Richtungstaste nach unten gedrückt wird, kauert Psycho Fox nieder, wenn er stillsteht.
- Mit der Richtungstaste werden außerdem verschiedene Gegenstände gewählt.

② Taste 1:

- Spielbeginn
- Boxen
- Läßt Bird Fly frei, wenn er auf der Schulter von Psycho Fox sitzt.

③ Taste 2:

- Springen
- Bestätigt eine Eingabe

Pause-Taste:

- Ruft den Gegenstand-Bildschirm ab.

Handkontrollen

① Styrknappen:

- För Du styrknappen till höger eller vänster flyttar Du Psycho Fox i dessa riktningar. Håller Du ner knappen i endera riktning får Du Psycho Fox att accelerera i den riktningen.
- Trycker Du på styrknappen i nedåtgående riktning får Du Psycho Fox att huka sig när han står still.
- Styrknappen används också när Du väljer saker.

② Knapp 1:

- Startar spelet.
- Slår.
- Får Bird Fly att läta när han sitter på Psycho Fox axel.

③ Knapp 2:

- Hoppa.
- Bekräfta ett val.

Pauseknappen:

- Visar ITEM screen.

Commandes du jeu

① Touche D:

- Appuyer sur touche D vers la droite ou la gauche pour déplacer Psycho Fox dans ces directions. Si la touche est maintenue enfoncée, Psycho Fox accélère dans cette direction.
- Si la touche D est enfoncée vers le bas, Psycho Fox s'accroupit lorsqu'il est debout et immobile.
- La touche D sert également à sélectionner des options.

② Touche 1:

- Début du jeu
- Frappe
- Libère Bird Fly lorsqu'il est assis sur l'épaule de Psycho Fox.

③ Touche 2:

- Saut
- Confirme une sélection.

Touche pause:

- Affiche l'écran de primes ITEM.

Control

① Botón D:

- Al presionar el botón D de la parte derecha o izquierda, Psycho Fox se moverá en tal sentido. Si mantiene presionado el botón, Psycho Fox se acelerará en el sentido correspondiente.
- Si presiona el botón D en sentido de avance, Psycho Fox se agachará cuando se encuentre de pie.
- El botón D se emplea también para seleccionar ítemes.

② Botón 1:

- Comienzo del juego
- Puñetazo
- Suelta a Bird Fly cuando se encuentre sentado en el hombro de Psycho Fox.

③ Botón 2:

- Salto
- Confirma una selección.

Botón de pausa:

- Visualiza la pantalla de ítemes.

Ai comandi

① Tasto D:

- Spingendo verso destra o verso sinistra il tasto D si sposta Psycho Fox nella relativa direzione. Tenendo premuto il tasto in una delle due direzioni si fa accelerare il movimento di Psycho Fox in quella direzione.
- Spingendo il tasto D verso il basso si fa accovacciare Psycho Fox quando si trova ritto in piedi.
- Il tasto D viene anche utilizzato per la scelta di voci varie.

② Tasto 1:

- Avvio del gioco
- Pugno
- Far volare via Bird F; y quando si trova seduto sulla spalla di Psycho Fox.

③ Tasto 2:

- Salti
- Conferma di una selezione

Tasto di pausa:

- Visualizza il quadrante delle voci.

Getting Started

When Button 1 or Button 2 is pressed when the Demonstration Screen is displayed, the display will change to the Title Screen. The game will start when either Button 1 or Button 2 is pressed when the Title Screen is displayed. When a game is being played for the second time or more, "START" and "CONTINUE" will be displayed on the Title Screen.

Select "START" or "CONTINUE" by pressing the D-Button up or down to move the cursor and then pressing Button 2. When "CONTINUE" has been selected, the game will start from the beginning of the stage where the previous game ended.

Spielbeginn

Wenn Taste 1 oder Taste 2 gedrückt werden, wenn der Demonstrations-Bildschirm erscheint, schaltet der Bildschirm auf das Titelbild um. Das Spiel beginnt, wenn entweder Taste 1 oder Taste 2 gedrückt werden, während das Titelbild erscheint. Wenn ein Spiel zum zweiten Mal oder noch öfter gespielt wird, erscheint "START" oder "CONTINUE" auf dem Titelbild.

Wählen Sie "START" oder "CONTINUE" durch Drücken der Richtungstaste nach oben oder nach unten, um den Cursor zu bewegen, und durch Drücken von Taste 2. Wenn "CONTINUE" gewählt worden ist, beginnt das Spiel vom Anfang der Stufe, wo das vorherige Spiel endete.

Start

När Demonstration Screen visas tryck knapp 1 eller 2 för att få Title Screen. Spelet börjar när antingen knapp 1 eller 2 trycks ned när Title Screen visas. När Du spelar en andra gång eller mer kommer "START" och "CONTINUE" att visas på Title Screen.

Välj "START" eller "CONTINUE" genom att trycka på styr-knappen uppåt eller nedåt för att flytta cursorn och tryck sedan knapp 2. När Du valt "CONTINUE" startar spelet i början av det avsnitt där föregående spel slutade.



Pour commencer

Lorsque la touche 1 ou 2 est actionnée pendant que l'écran de démonstration est affiché, l'affichage passe à la page de titre. Le jeu commence lorsque la touche 1 ou 2 est actionnée pendant que la page de titre est affichée. Si vous venez de finir un jeu, les mentions "START" et "CONTINUE" apparaissent sur la page de titre.

Sélectionner "START" ou "CONTINUE" en appuyant sur la touche D vers le haut ou vers le bas pour déplacer le curseur, puis en appuyant sur la touche 2. Si "CONTINUE" a été sélectionné, le jeu commence au début de l'étape où le jeu précédent s'est terminé.

Preparativos

Si presiona el botón 1 o 2 cuando se esté visualizando la pantalla de demostración, la visualización cambiará a la pantalla del título. El juego comenzará cuando presione el botón 1 o 2 mientras esté visualizándose la pantalla del título. Cuando reinicie el juego por segunda vez y siguientes, en la pantalla del título se visualizara "START" y "CONTINUE".

Selección "START" o "CONTINUE" presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo para mover el cursor y después presione el botón 2. Si selecciona "CONTINUE", el juego se iniciará desde el comienzo de la etapa en la que haya finalizado el juego anterior.

Avvio del gioco

Premendo il tasto 1 o 2 mentre sullo schermo si trova visualizzato il quadrante dimostrativo, si passa al quadrante del titolo. Il gioco ha inizio se si preme uno dei due tasti 1 o 2 mentre lo schermo visualizza il quadrante del titolo. Quando un certo gioco viene ripetuto per la seconda volta (ed anche per le successive) sullo schermo del titolo compaiono le indicazioni "START" e "CONTINUE".

Selezionare opportunamente "START" ("avvio") o "CONTINUE" ("continuazione") premendo il tasto D verso l'alto o verso il basso per spostare il cursore, e premendo poi il tasto 2. Una volta che sia stata selezionata la modalità "CONTINUE", il gioco riprende dall'inizio del girone che era terminato con la fine del gioco precedente.

Playing the Game

Objective:

The world that Psycho Fox enters is a world that has been thrown into turmoil by the evil Madfox Daimyojin. The land is filled with dangerous traps and devices, and there are strange creatures that roam about seeking to give Psycho Fox a hard time. Your objective is to guide Psycho Fox through this bizarre world, eliminate all the strange creatures that try to stop you and finally conquer the Madfox Daimyojin who resides at the end of the final stage, Stage 7.

Spielverlauf

Ziel:

Die Welt, in die Psycho Fox eintritt, ist vom bösen Madfox Daimyojin ins Chaos gestürzt worden. Das Land ist mit gefährlichen Fallen und Hinterhalten gefüllt, und merkwürdige Kreaturen treiben sich herum und bedrohen Psycho Fox. Ihr Ziel ist, Psycho Fox durch diese bizarre Welt zu führen, alle merkwürdigen Kreaturen, die dabei auftauchen, zu eliminieren und schließlich Madfox Daimyojin zu besiegen, auf den Sie in der letzten Spielstufe, Stufe 7, stoßen.

Spela

Objective: Mål

Världen som Psycho Fox kommer till är en värld full av förvirring skapad av den onde Madfox Daimyojin. Landet är fyllt av farliga fällor och anordningar, och det finns underliga varelser som strövar omkring, letandes efter Psycho fox för att ge honom vad han tål. Ditt mål är att leda Psycho Fox genom denna bisarra värld, utplåna alla underliga varelser som försöker stoppa Dig och slutligen förgöra Madfox Daimyojin som uppehåller sig på den sista scenen, Stage 7.

Pour jouer

But du jeu:

Le monde dans lequel pénètre Psycho Fox a été jeté dans la plus grande confusion par le vilain Madfox Daimyojin. Le sol est parsemé de pièges dangereux, et des créatures étranges sont là pour empêcher Psycho Fox d'accomplir sa mission. Vous devez guider Psycho Fox dans ce monde bizarre, éliminer toutes les étranges créatures qui essaient de vous arrêter et finalement terrasser Madfox Daimyojin qui se trouve à la fin de la dernière étape, c'est-à-dire l'étape 7.

Forma de jugar

Objetivo:

El mundo en el que entra Psycho Fox es un mundo que Madfox Daimyojin ha convertido en caótico. La tierra está llena de peligrosas trampas, y hay extrañas criaturas que vagan por doquier tratando de atacar a Psycho Fox. Su objetivo es guiar a Psycho Fox a través de este peligroso mundo, exterminar todas las extrañas criaturas que se interpongan en su camino, y finalmente derrotar a Madfox Daimyojin que reside en la etapa final, la etapa 7.

Esecuzione del gioco

Obiettivo:

Il mondo nel quale entra Psycho Fox è un mondo che è stato messo a soqquadro dalla perversa volpe pazza Daimyojin. La località è piena di pericolose trappole e congegni, e vi sono delle strane creature che vanno in giro cercando di mettere Psycho Fox in difficoltà. L'obiettivo del giocatore è quello di guidare Psycho Fox attraverso questo mondo bizzarro, eliminare tutte le strane creature che cercano di fermarla, ed infine conquistare la volpe pazza Daimyojin, che risiede al termine dello stadio finale, lo stadio 7.

End of Game:

At the start of the game, you, as Psycho Fox, have three lives to last you through your mission. Each time you make contact with an enemy creature, fall into water or disappear below the screen, the number of lives you have will be reduced by one.

However, it is also possible to increase the number of lives you have during the course of the game. The number of lives you have left is displayed on the screen before beginning a new round. The game is therefore over when all your lives have been exhausted.

The Stages

There are a total of 7 stages which you and Psycho Fox have to pass through. Each stage is divided into 3 rounds. At the starting point of every round, there is a panel which indicates the current stage and round. When Psycho Fox is defeated, you will start from the location of that panel for that round.

Ende des Spiels:

Am Anfang des Spiels hat Psycho Fox drei Leben, um das Spiel zu überdauern. Jedesmal, wenn er von einer feindlichen Kreatur besiegt wird, ins Wasser fällt oder unter dem Bildschirm verschwindet, hat er ein Leben weniger.

Es ist aber möglich, während des Spiels weitere Leben zu erhalten. Die Anzahl der Leben, über die Psycho Fox verfügt, wird vor Beginn einer neuen Runde angezeigt. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Leben aufgebraucht sind.

Die Spielstufen

Es gibt insgesamt 7 Spielstufen, die Psycho Fox durchlaufen muß. Jede Stufe ist in 3 Runden unterteilt. Am Startpunkt jeder Runde erscheint eine Anzeige von Stufe und Runde. Wenn Psycho Fox besiegt ist, beginnen Sie erneut vom Startpunkt der jeweiligen Runde.

Slut på spelet:

I början av spelet har Du som Psycho Fox 3 liv som skall ta Dig genom ditt uppdrag. Varje gång Du kommer i kontakt med en fiende, faller i vattnet eller försvinner utnär bilden, kommer antalet liv att reduceras med ett.

Men Du kan också öka på antalet liv under spelets gång. Antalet liv Du har kvar, visas i bild innan Du börjar en ny omgång. Spelet är därför över när Du förbrukat Dina liv.

The Stages

Det är totalt 7 etapper som Du och Psycho Fox måste passera. Varje etapp är indelat i 3 ronder. I början av varje rond finns en panel som visar nuvarande etapp och rond. När Psycho Fox är besegrad kommer Du att börja om från den rondens panel.

Fin du jeu:

Au début du jeu, en tant que Psycho Fox, vous avez trois vies pour accomplir votre mission. A chaque fois que vous touchez une créature ennemie, que vous tombez dans l'eau ou disparaissiez sous l'écran, vous perdez une vie.

Cependant, vous pouvez également gagner des vies au cours du jeu. Le nombre de vies qu'il vous reste est affiché sur l'écran avant le début d'une nouvelle manche. Le jeu est donc terminé lorsque vous avez épuisé toutes vos vies.

Les étapes

Il y a 7 étapes au total que vous et Psycho Fox devez surmonter. Chaque étape est divisée en trois manches. Au début de chaque manche, il y a un panneau qui vous indique à quelle étape et quelle manche vous êtes. Lorsque Psycho Fox est vaincu, vous recommencez au niveau du panneau de la manche.

Fin del juego:

Al comienzo del juego, usted, como Psycho Fox, posee tres vidas que podrá emplear para cumplir su misión. Cada vez que entre en contacto con una criatura enemiga, caiga al agua, o desaparezca debajo de la pantalla, el número de vidas disminuirá una unidad.

Sin embargo, también podrá aumentar el número de vidas durante el transcurso del juego. El número restante de vidas se visualizará en la pantalla antes de comenzar un ciclo. El juego, por lo tanto, finalizará cuando haya gastado todas sus vidas.

Etapas

En total existen 7 etapas por las que usted y Psycho Fox tendrán que pasar. Cada etapa se divide en 3 ciclos. En el punto de partida de cada ciclo existe un panel que indica el ciclo y la etapa actual. Si Psycho Fox sufre una derrota, el juego se reanudará desde el panel para tal ciclo.

Fine del gioco:

All'inizio del gioco, il giocatore, cioè Psycho Fox, ha a disposizione tre vite per poter giungere sino alla fine della missione. Ogni volta che si viene in contatto con una creatura nemica, si cade nell'acqua o si scompare al disotto dello schermo, il numero di vite a disposizione si riduce di una.

Tuttavia, nel corso del gioco si può aumentare il numero delle vite a disposizione. Il numero di vite rimanenti viene visualizzato sullo schermo prima dell'inizio del girone successivo. Il gioco ha termine quando tutte le vite sono state utilizzate (perdute).

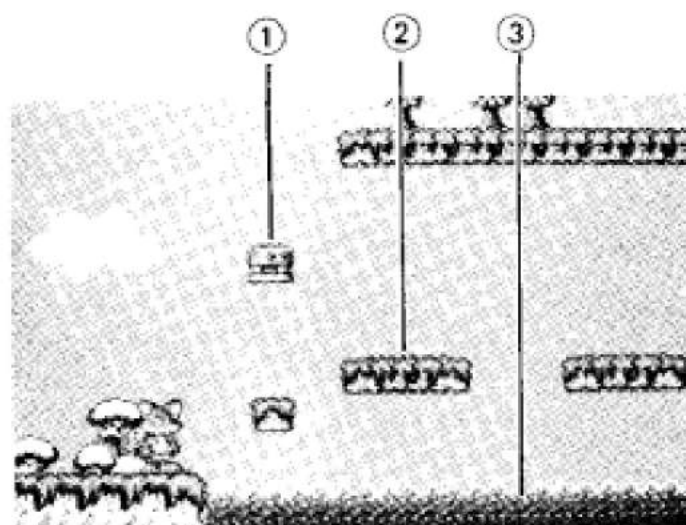
Gli stadi

Gli stadi attraverso cui il giocatore, cioè Psycho Fox deve passare sono 7. Ogni stadio è suddiviso in 3 giri. Al momento iniziale di ciascun giro, compare un pannello che specifica il numero dello stadio e del giro in corso. Quando Psycho Fox viene sconfitta, si riprende il gioco dalla posizione di quel pannello per quel giro.

Stage 1: Mystical Mountains

This stage is filled with stairways and islands floating in the sky. Besides moving along the ground, there is also a route which goes through the sky. You might find some surprises up there. Also be on the lookout for the many lakes. You will also come across what are known as "jumping boards". When you jump onto a jumping board, the board will cause Psycho Fox to jump into the air automatically. By timing your jump just right and pressing Button 2, you can jump even higher.

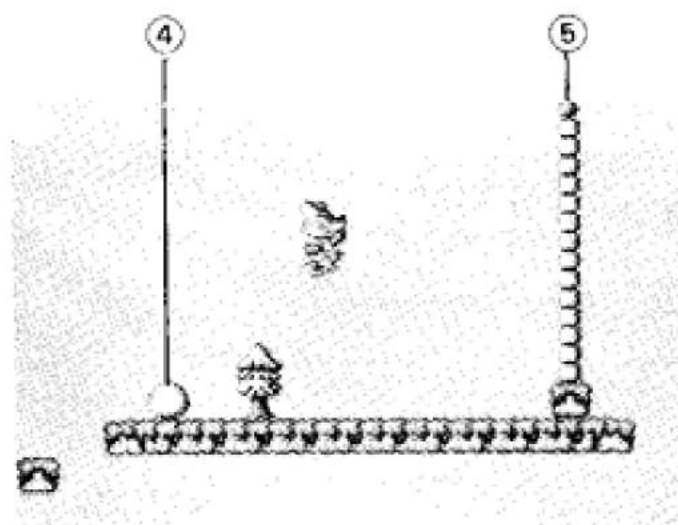
- ① Jumping Board
- ② Dirt Block
- ③ Lake
- ④ Egg
- ⑤ Whiplash Pole
- ⑥ Round End Panel



Stufe 1: Mystische Berge

Diese Stufe ist mit Treppen und Inseln, die in der Luft schweben, gefüllt. Psycho Fox kann sich auf dem Boden bewegen, aber auch durch die Luft. Dort oben gibt es einige Überraschungen. Sie müssen auch auf die vielen Seen am Boden aufpassen. Außerdem gibt es "Sprungbretter", die Psycho Fox automatisch in die Luft springen lassen. Wenn Sie den richtigen Zeitpunkt abpassen und dann Taste 2 drücken, kann Psycho Fox noch höher springen.

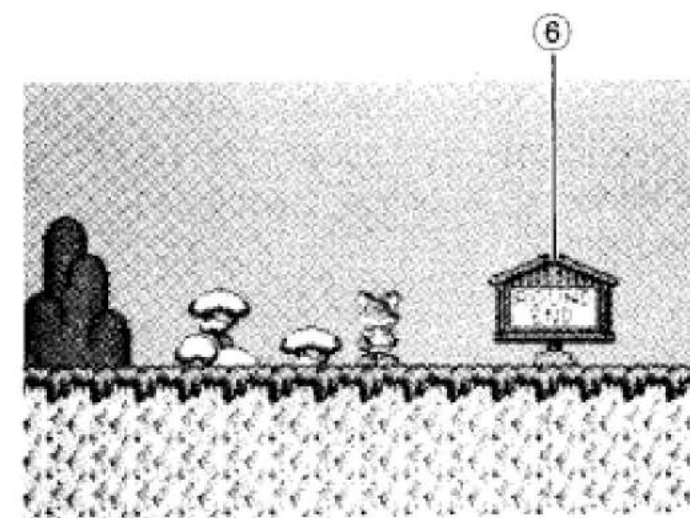
- ① Sprungbrett
- ② Erdblock
- ③ See
- ④ Ei
- ⑤ Sprungstab
- ⑥ Endschild für die Runde



Stage 1: Mystika Berg

Denna etapp är fylld av trappor och öar som flyter i himlen. Förutom att färdas på marken, finns det också en väg som går genom himlen. Du kanske hittar överraskningar däruppe. Se också upp för alla sjöar. Du kommer också att stöta på något som kallas "jumping boards". När Du hoppar på en jumping board, kommer Psycho Fox att automatiskt hoppa upp i luften. Med timing kan Du hoppa precis rätt och trycker Du på knapp 2, kan Du hoppa ännu högre.

- ① Jumping Board
- ② Dirt Block
- ③ Lake
- ④ Egg
- ⑤ Whiplash Pole
- ⑥ Round End Panel



Etape 1: Les montagnes mystiques

Cette étape est remplie d'escaliers et d'îles flottant dans le ciel. En plus de la route de la terre, il y a aussi un chemin au ciel. Vous pouvez y rencontrer quelques surprises. Faites également attention aux nombreux lacs. Vous allez aussi trouver des tremplins. Lorsque vous sautez sur un de ces tremplins, il fait automatiquement rebondir Psycho Fox. Si vous calculez bien votre saut et appuyez sur la touche 2, vous pouvez sauter encore plus haut.

- ① Tremplin
- ② Bloc de terre
- ③ Lac
- ④ Oeuf
- ⑤ Perche flexible
- ⑥ Panneau de fin de manche

Etapa 1: Montañas místicas

Esta etapa está llena de escaleras e islas flotando en el cielo. Además de moverse a lo largo del suelo, existe una ruta que cruza el cielo. Es posible que usted encuentre allí ciertas sorpresas. Además, tenga cuidado con los muchos lagos que aparecerán. Usted pasará también a través de lo que se denominan "trampolines". Cuando salte sobre un obstáculo, éste hará que Psycho Fox salga automáticamente disparado hacia el cielo. Si realiza el salto en el momento oportuno presionando el botón 2, usted podrá saltar todavía más alto.

- ① Trampolín
- ② Bloque de suciedad
- ③ Lago
- ④ Huevo
- ⑤ Poste de látigo
- ⑥ Panel de fin de ciclo

Stadio 1: Le montagne mistiche

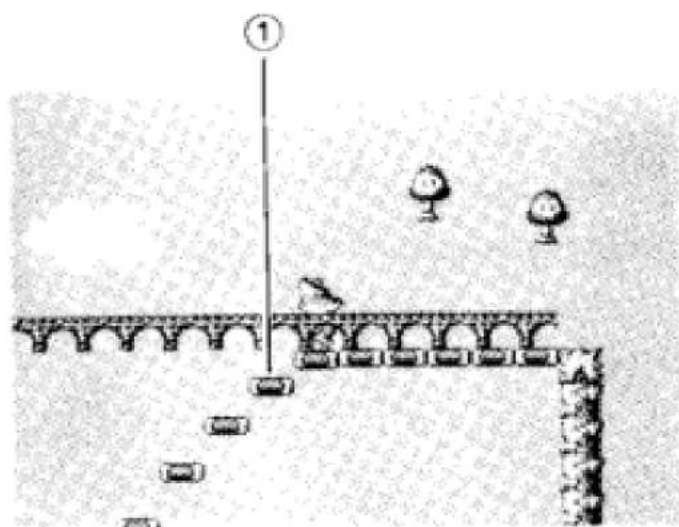
Questo stadio è pieno di scale e di isole sospese in cielo. Oltre a spostarsi sul terreno vi è anche una via che passa attraverso il cielo. Qui si possono avere delle sorprese. Fare anche molta attenzione ai numerosi laghi. Si incontreranno degli oggetti noti come "trampolini". Se si salta su di un trampolino, questo fa rimbalzare Psycho Fox in aria, automaticamente. Calcolando bene il momento del salto, e premendo il tasto 2 si può riuscire a saltare ancora più in alto.

- ① Trampolino
- ② Blocco sporco
- ③ Lago
- ④ Uovo
- ⑤ Palo a frusta
- ⑥ Pannello della fine del giro

Stage 2: Skull Land

This stage is filled with eerie-looking skulls perched on top of poles made of bones. Sometimes, a skull will come down from its column of bones when you pass and attack. The bridges that run through the sky are very fragile. If you stop while going over them, they will crumble at your feet sending you plummeting back to the ground, so keep moving!

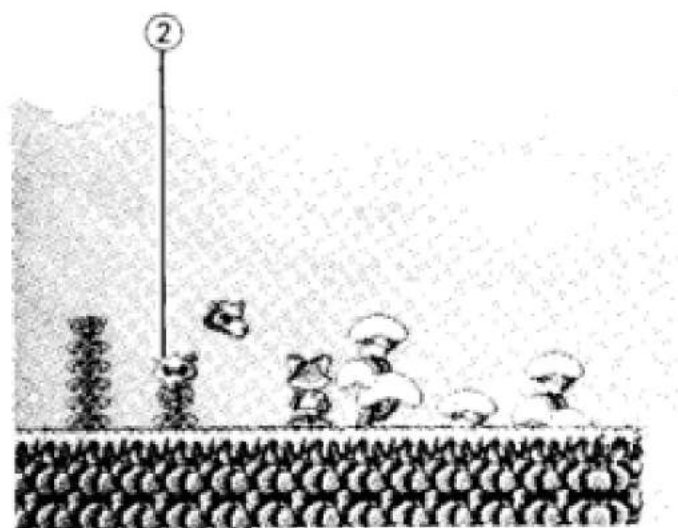
- ① Vanishing Bridge
- ② Skull Pole
- ③ Breakable Wall



Stufe 2: Land der Totenköpfe

Diese Stufe ist mit unheimlichen Totenköpfen gefüllt, die auf aus Knochen gebauten Pfählen stehen. Manchmal löst sich ein Totenkopf und greift an. Die Brücken, die durch den Himmel laufen, sind sehr zerbrechlich. Wenn Sie beim Überqueren stehenbleiben, brechen sie, und Sie fallen in die Tiefe. Darum nicht stehenbleiben!

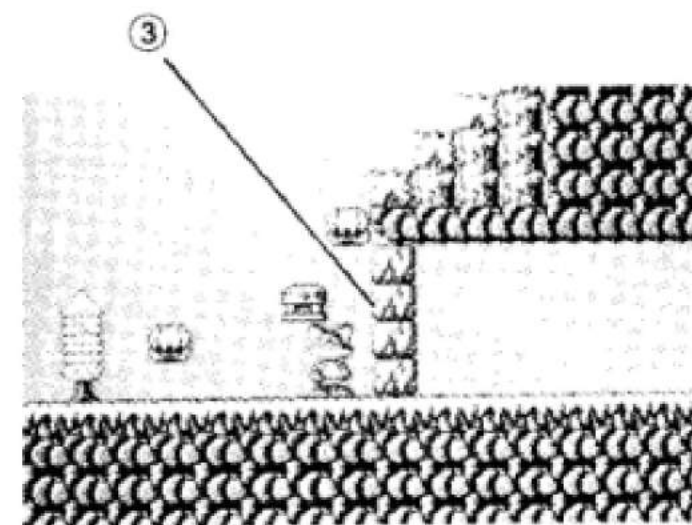
- ① Zerbrechende Brücke
- ② Totenkopfpfahl
- ③ Brechende Wand



Stage 2: Skall Landet

Denna etapp är fylld med kusliga, spöklika skallar som är placerade på toppen av pålar gjorda av ben. Ibland kommer en skalle ner från sin pelare och attackerar när Du passerar. Broarna som går genom himlen är mycket bräckliga, om Du stannar när Du går över dem, kommer de att gå sönder under Dina fötter och Du faller tillbaka till marken, så fortsatt gå!

- ① Vanishing Bridge
- ② Skull Pole
- ③ Breakable Wall



Etape 2: Le pays des crânes

Cet étape est remplie de crânes inquiétants perchés sur des piliers en os. Parfois un crâne tombe à votre passage du haut de son pilier et vous attaque. Les ponts qui traversent le ciel sont très fragiles. Si vous vous arrêtez pendant la traversée d'un de ces ponts, il se dérobe sous vos pieds et vous vous écrasez au sol. Alors en avant!

- ① Pont qui s'effondre
- ② Pilier de crâne
- ③ Mur qui se casse

Etape 2: Tierra de calaveras

Esta etapa está llena de horripilantes calaveras colocadas sobre postes formados por huesos. Algunas veces, una calavera puede caerse de su columna de huesos cuando usted pase y ataque. Los puentes que atraviesan el cielo son muy frágiles. Si se para cuando los cruce, se derrumbarán bajo sus pies enviándole en picado al suelo. Por lo tanto ¡no pare de avanzar!

- ① Puente desvaneciéndose
- ② Poste de calavera
- ③ Pared derrumbable

Stadio 2: Il paese dei teschi

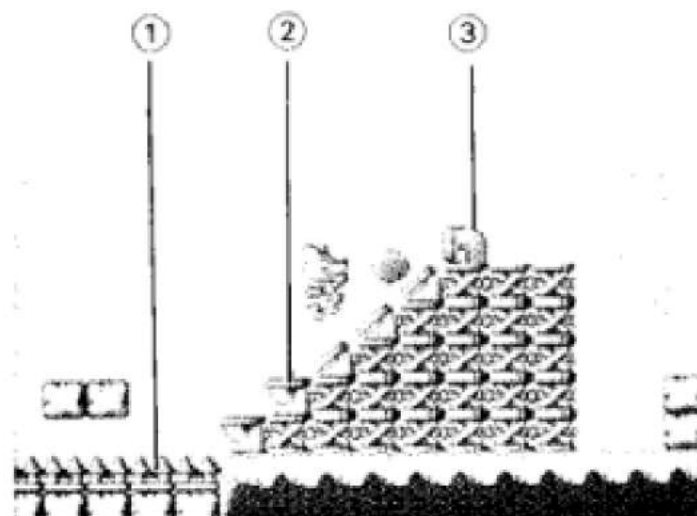
Questo stadio è pieno di teschi che fanno venire i brividi, appesi a una cima di pali fatti di ossa. Alle volte uno dei teschi scende dalla sua colonna di ossa ed attacca mentre Psycho Fox passa sotto. I ponti che passano attraverso il cielo sono molto fragili. Se ci si ferma durante l'attraversamento, i ponti si sgretolano sotto i piedi, mandando il passante a terra a gambe levate. Sbrigarsi quindi ad attraversare il ponte!

- ① Ponte che scompare
- ② Palo del teschio
- ③ Muro fragile

Stage 3: Diabolical Desert

This stage has deserts that make movement tough! The sand makes you lose speed. Also, be careful not to fall from the trick stairways. At the top of some trick stairways are pipes out from which come huge balls that could crush the life out of you. Be careful and move with caution.

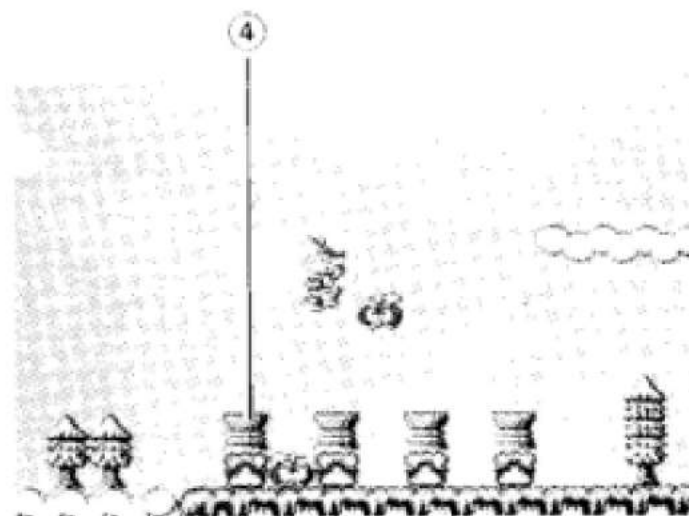
- ① Floor of needles
- ② Trick Stairway
- ③ Pipe which iron balls come out of



Stufe 3: Diabolische Wüste

In dieser Stufe gibt es Wüsten, in denen man sich nur schwer bewegt. Der Sand bremst die Geschwindigkeit. Außerdem müssen Sie darauf achten, nicht von den Falltreppen zu fallen. Oben auf den Falltreppen sind Röhren, aus denen große Kugeln rollen, die Sie zerquetschen können. Immer vorsichtig bewegen.

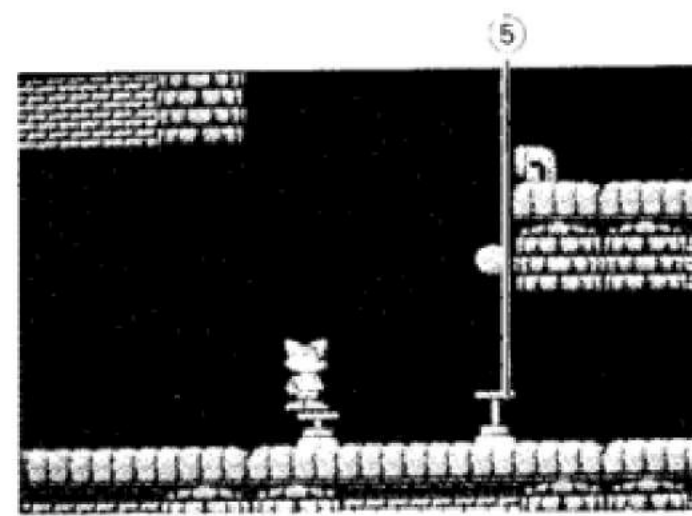
- ① Nadelboden
- ② Falltreppe
- ③ Rohr, aus dem Kugeln rollen



Stage 3: Djävuls Öknen

Denna etapp har öknar som gör det tufft att ta sig fram! Sanden gör att Du tappas fart. Var också försiktig så Du inte faller av de falska trapporna. I toppen av vissa trappfällor sticker rör ut varifrån det kommer stora klot som kan krossa Dig. Rör Dig försiktigt!

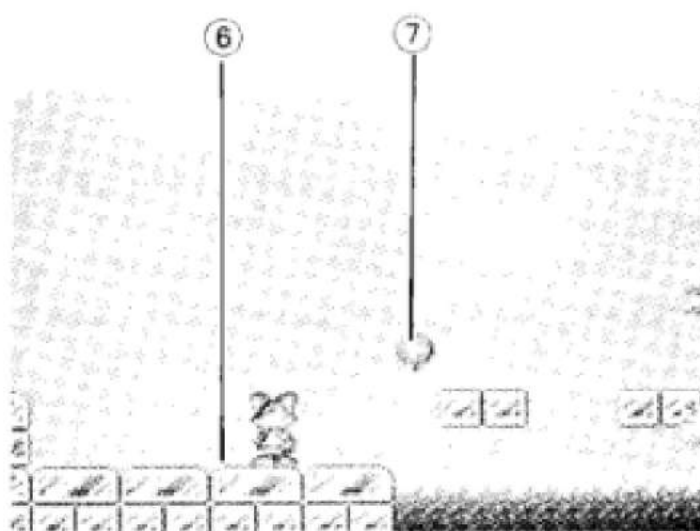
- ① Floor of needles
- ② Trick Stairway
- ③ Pipe with Iron balls come out of



Etape 3: Le désert diabolique

Les déserts de cette étape rendent votre progression difficile! Le sable vous fait perdre de la vitesse. Faites également attention à ne pas tomber des escaliers piégés. Au sommet de certains de ces escaliers, il y a un tuyau d'où sortent d'énormes boules qui risquent de vous prendre une vie. Faites attention et déplacez-vous avec précautions.

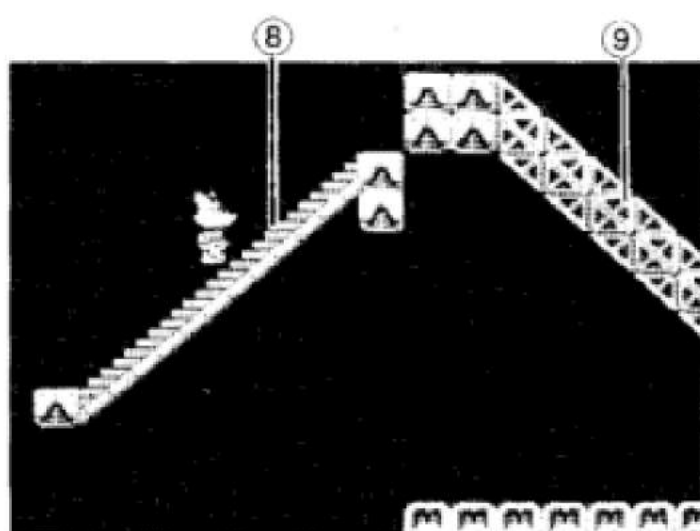
- ① Sol d'aiguilles
- ② Escalier piégé
- ③ Tuyau d'où sortent des boules en fer



Etapa 3: Desierto diabólico

Esta etapa posee desiertos que impiden el movimiento. La arena le hará perder velocidad. Además, tenga cuidado para no caer de la escalera trucada. Al final de algunas escaleras trucadas hay tubos a través de los que salen enormes bolas que pueden matarle. Tenga cuidado y muévase con precaución.

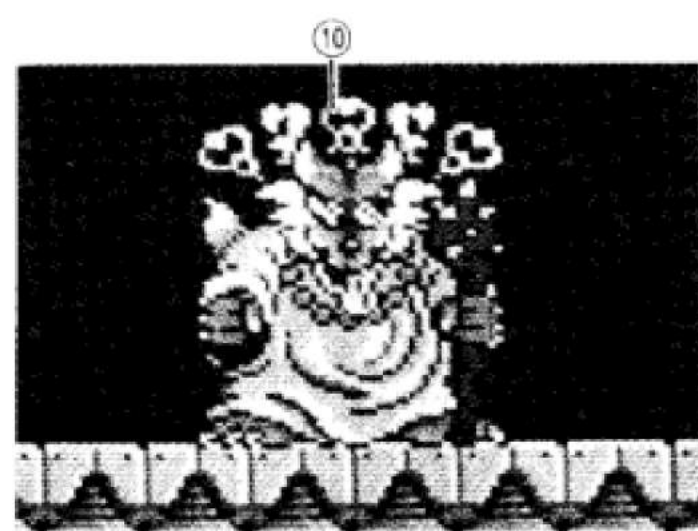
- ① Suelo de agujas
- ② Escalera trucada
- ③ Tubo de salida de bolas de hierro



Stadio 3: Deserto diabolico

Questo stadio ha dei deserti che rendono assai difficile il movimento. La sabbia infatti fa assai diminuire la velocità. Fare inoltre molta attenzione a non cadere dalle ingannevoli scale. Sulla cima di talune di queste ingannevoli scale si trovano dei tubi dai quali fuoriescono delle grosse palle di ferro che possono spremere l'anima fuori da colui che si avventura in tali luoghi. Fare attenzione, e muoversi con circospezione.

- ① Pavimento di aghi
- ② Scala ingannevole
- ③ Tubi dai quali fuoriescono grosse palle di ferro



Stage 4: Wind Zone

In this stage, the ground contains tubes which intermittently blow out strong gusts of wind. When jumping onto these tubes, by timing your jump just right, you will be able to jump up to places high in the sky. However, as you are moving along, if you should happen to land on a floor of needles or jump up or get blown up into a ceiling of needles, you will lose one of your lives.

(4) Wind Tube

Stage 5: Underground Passageway

Stage 5 consists of an underground passageway intertwined with pipes. Along the way, there are horizontal tubes that intermittently blow out very powerful gusts of wind. Proceed through these areas with the greatest caution as these gusts of wind can blow you into dangerous places where you definitely do not want to go! In addition, there are also teeter-totter boards from which you can jump from by waiting for a heavy iron ball to fall onto the other end sending you flying through the air. Getting good at using these lets you go places you couldn't otherwise go!

(5) Teeter-Totter Board

Stufe 4: Windzone

In dieser Stufe sind am Boden Rohre, aus denen in Abständen starke Luftstöße kommen. Wenn Sie auf diese Rohre springen und der Sprung ist genau richtig abgepaßt, dann können Sie hoch in den Himmel springen. Wenn Sie aber auf einem Nadelboden landen oder in eine Nadeldecke springen, verlieren Sie eines ihrer Leben.

(4) Windrohr

Stufe 5: Untergrundpassagen

Stufe 5 besteht aus einer Reihe von Untergrundpassagen, verwunden mit Rohren. Hier gibt es horizontale Windröhren, aus denen in Abständen starke Luftstöße kommen. Hier sehr vorsichtig sein, denn diese Luftstöße können Sie an gefährliche Orte blasen, wo Sie bestimmt nicht hinwollen! Außerdem gibt es Kippbretter, von denen Sie springen können, indem Sie warten, bis eine Eisenkugel auf das andere Ende fällt. Wenn Sie lernen, mit diesen Kippbrettern umzugehen, dann können Sie an Orte gelangen, wo sie sonst nicht hinkönnen!

(5) Kippbrett

Stage 4: Vind Zon

I denna etapp innehåller marken rör som då och då blåser ut starka luftströmmar. När Du hoppar över dessa rör och om timingen är precis rätt, har Du möjlighet att hoppa till ställen högt uppe i luften. Men, skulle Du medans Du går råka hamna på ett golv av nålar eller hoppa upp, eller blåsas upp till ett tak av nålar, mister Du ett av Dina liv.

(4) Wind Tube

Stage 5: Underjordisk passage

Etapp 5, innehåller en underjordisk passage sammanflätad av rör. Längs vägen finns horisontala rör som då och då blåser ut väldigt starka luftströmmar. Fortsätt genom denna del med största försiktighet för dessa luftströmmar kan blåsa Dig in på farliga ställen, dit Du defenitivt inte vill gå! Dessutom, finns det också gungbrädor Du kan hoppa i från om Du väntar till en tung järnkula faller på den andra änden och skickar dig flygande genom luften. När Du blir bra på att använda dessa, kommer Du till platser Du annars inte skulle nå!

(5) Teeter-Totter Board

Etape 4: La zone du vent

Dans cette étape, le sol contient des tubes d'où sortent par intermittence de puissantes rafales de vent. Lorsque vous sautez sur un de ces tubes, en calculant bien votre saut, vous pouvez aller très haut dans le ciel. Cependant, si vous atterrissez sur un sol d'aiguilles ou sautez jusqu'à un plafond d'aiguilles, vous perdez une de vos vies.

(4) Tube à vent

Etape 5: Le passage souterrain

L'étape 5 consiste en un passage souterrain truffé de tuyaux. En chemin, il y a des tubes horizontaux qui envoient par intermittence de très fortes rafales de vent. Avancez avec beaucoup de précautions dans ces zones, car ces rafales peuvent vous envoyer dans des endroits dangereux où vous n'avez pas du tout envie d'aller! Il y a également des planches à bascule à partir desquelles vous pouvez sauter si vous attendez qu'une lourde boule en fer tombe de l'autre côté et vous envoie voltiger dans les airs. Si vous savez utiliser ces bascules, vous pouvez accéder à des endroits où vous ne pourriez pas aller autrement!

(5) Planche à bascule

Etapa 4: Zona de viento

En esta etapa, el suelo contiene tubos que emiten intermitentemente ráfagas fuertes de viento. Cuando salte sobre estos tubos, hágalo en el momento oportuno, y podrá llegar hasta lugares altos en el cielo. Sin embargo, mientras se mueva, es posible que aterrice sobre un suelo de agujas o que se vea impulsado hasta un techo de agujas, en cuyo caso perderá una de sus vidas.

(4) Tubo de viento

Etapa 5: Pasillo subterráneo

La etapa 5 se compone de un pasillo subterráneo entrelazado con tubos. A lo largo del camino existen tubos horizontales que emiten intermitentemente potentes ráfagas de viento. Pase a través de estas áreas con la mayor precaución ya que las ráfagas de viento pueden lanzarle a lugares peligrosos a los que usted ¡indudablemente no deseará ir! Además, existen columpios desde los que usted podrá saltar, cuando una pesada bola de hierro caiga en el otro extremo, enviándole volando a través del aire. Si emplea bien estos columpios podrá alcanzar lugares ¡que de otra forma serían inaccesibles!

(5) Columpio

Stadio 4: Zona del vento

In questo stadio, il terreno contiene dei tubi che sbuffano fuori ad intermittenza delle raffiche di vento. Saltando su questi tubi, e calcolando bene il momento del salto si riesce a saltare molto in alto nel cielo. Mentre ci si sposta, se capita di atterrare su di un pavimento di aghi, o di saltare in alto e rimanere schiacciati su di un soffitto di aghi, si perderà una delle proprie vite.

(4) Tubo del vento

Stadio 5: Passaggio sotterraneo

Lo stadio 5 consiste di un passaggio sotterraneo intrecciato di tubi. Lungo la strada vi sono dei tubi orizzontali che, ad intermittenza, emettono delle fortissime raffiche di vento. Procedere attraverso queste zone con il massimo dell'attenzione perchè queste raffiche possono far andare il giocatore in luoghi in cui decisamente non lo si vorrebbe! Inoltre, vi sono delle assi ad altalena, dalle quali si può saltare attendendo che una palla di ferro cada sull'altra estremità dell'asse per mandare il giocatore a volare in aria. Se si accumula sufficiente esperienza nell'uso di queste assi si riuscirà a raggiungere dei luoghi nei quali, normalmente, è difficile arrivare.

(5) Asse ad altalena

Stage 6: Ice Zone

In this stage, the ground is covered with ice creating a slippery surface for bad footing. So, what you have to watch out for here is trying to stop quickly after you have picked up speed — you won't!

- ⑥ Frozen Ground
- ⑦ Fireballs

Stage 7: Underground Cavern

This underground cavern is dark and treacherous. You will encounter sharply inclined steel structures making you lose control as well as escalators that could take you where you don't want to go. What is more, you will find all of the traps here that you have encountered in the other stages.

- ⑧ Escalator
- ⑨ Steel Structure

The Evil Madfox Daimyoin!

- ⑩ Madfox Daimyoin

Stufe 6: Eiszone

In dieser Stufe ist der Boden mit Eis bedeckt und sehr glatt. Hier müssen Sie daran denken, daß das Anhalten schwierig ist, wenn Sie einmal in Bewegung sind.

- ⑥ Gefrorener Boden
- ⑦ Feuerkugeln

Stufe 7: Höhle

Diese Höhle ist dunkel und heimtückisch. Sie werden schräg geneigte Stahlgerüste treffen, auf denen Sie die Kontrolle verlieren, und Rolltreppen, die Sie zu Orten transportieren, wo Sie nicht hinwollen. Desweiteren finden Sie hier auch all die Fallen, die sie aus früheren Stufen kennen.

- ⑧ Rolltreppe
- ⑨ Stahlstruktur

Der böse Madfox Daimyoin!

- ⑩ Madfox Daimyoin

Stage 6: Is Zon

I denna etapp, är marken täckt av is, som skapar en hal yta som gör att Du går dåligt. Så vad du måste se upp med här, är att försöka stanna snabbt när Du fått upp farten — Du kan inte!

- ⑥ Frozen Ground
- ⑦ Fireballs

Stage 7: Underjordisk grotta

Denna underjordiska grotta är mörk och förädisk. Du kommer att stöta på vasst böjda stålkonstruktioner som får Dig att tappa kontrollen men också rulltrappor som kan ta Dig dit Du inte vill. Ytterligare så kommer Du att finna alla fällor Du träffat på i de tidigare etapperna.

- ⑧ Escalator
- ⑨ Steel Structure

Den onde Madfox Daimyoin!

- ⑩ Madfox Daimyoin

Etape 6: La zone de glace

Dans cette étape, le sol est recouvert de glace avec une surface très glissante. Vous devez donc faire attention; si vous avez pris de la vitesse et que vous voulez vous arrêter ... vous ne pouvez pas!

- (6) Sol gelé
- (7) Boules de feu

Etape 7: La caverne souterraine

Cette caverne est sombre et traître. Vous y trouvez des structures métalliques à pente raide qui vous font perdre le contrôle ainsi que des escalators qui vous emmènent où vous ne voulez pas aller. De plus, vous trouvez tous les pièges que vous avez rencontrés dans les autres étapes.

- (8) Escalator
- (9) Structure métallique

Le vilain Madfox Daimyojin!

- (10) Madfox Daimyojin

Etapa 6: Zona de hielo

En esta etapa, el suelo está cubierto con hielo de superficie resbaladiza y difícil de andar. Por lo tanto, lo que usted tendrá que hacer es intentar parar rápidamente después de haber adquirido demasiada velocidad!

- (6) Suelo helado
- (7) Bolas de fuego

Etapa 7: Caverna subterránea

Esta caverna subterránea es oscura y tenebrosa. Usted encontrará estructuras de acero muy inclinadas que le harán perder el control, así como escaleras mecánicas que le conducirán a donde usted no desea ir. Y lo que es más, usted se encontrará ante todas las trampas que haya pasado en las otras etapas.

- (8) Escalera mecánica
- (9) Estructura de acero

¡El malvado Madfox Daimyojin!

- (10) Madfox Daimyojin

Stadio 6: Zona ghiacciata

In questo stadio, il terreno è ricoperto di ghiaccio che crea una superficie sdruciolevole sulla quale è assai difficile camminare. Bisognerà quindi fare molta attenzione: è difficile fermarsi rapidamente se ci si muove in velocità.

- (6) Terreno ghiacciato
- (7) Palle di fuoco

Stadio 7: Caverna sotterranea

Questa caverna sotterranea è scura e traditrice. Si incontreranno delle strutture di acciaio, ripidamente inclinate, che fanno perdere il controllo, e delle scale mobili che portano dove non si desidera andare. Inoltre, si incontreranno qui tutte le altre varie trappole che si sono già viste negli stadi precedenti.

- (8) Scala mobile
- (9) Struttura di acciaio

La perversa volpe pazza Daimyojin!

- (10) La pazza volpe Daimyojin

Bonus Game

The bonus game screen will appear at the end of each round. The bonus game that Psycho Fox will encounter is a kind of lottery called "Amida". In Japan, an "Amida" is a way of conducting a lottery to get prizes. In the bonus game, you have 5 pathways from which to start from. As Psycho Fox proceeds along the pathway selected, each time he reaches a junction, he must turn to the right or left following that pathway. After he turns, he then proceeds in the upward direction, continuing to turn each time he reaches a junction until he reaches the top of the "Amida". You then get the prize that is at the end of the pathway Psycho Fox is following. In order to play the bonus game, you have to have accumulated money bags along the way during the previous round to bet with. The more money bags you have, the more routes you can bet on to get prizes. If you did not acquire any money bags during the previous round, "No Bonus" will be displayed on the screen and the bonus game will not be played.

Bonus-Spiel

Der Bildschirm für das Bonus-Spiel erscheint am Ende jeder Runde. Das Bonus-Spiel, das Sie hier vorfinden, ist eine Art Glücksspiel, das in Japan "Amida" genannt wird. Sie können zwischen 5 Pfaden wählen. Wenn Sie an eine Abzweigung kommen, müssen Sie nach links bzw. rechts abbiegen und danach wieder geradeaus fortsetzen. Schließlich kommen Sie zur Ziellinie des "Amida"- Labyrinths. Sie bekommen den Preis, der am Ende des Pfades ist, dem Psycho Fox folgt. Um das Bonus-Spiel spielen zu können, müssen Sie in der vorherigen Runde Geldbeutel angesammelt haben. Wenn Sie keine Geldbeutel gesammelt haben, erscheint die Meldung "No Bonus" anstelle des Bonus-Spiels.

Bonus Spel

Bonus Game bilden visas efter varje rond. Det bonus spel som Psycho Fox träffar på är ett slags lotteri kallat "Amida". I Japan är "Amida" ett sätt att leda ett lotteri för att få priser. I bonusspelet har Du 5 vägval. När Psycho Fox går den väg Du valt måste han varje gång han träffar på en korsning gå till höger eller vänster och följa den vägen. När han svängt fortsätter han i uppåtgående riktning, och fortsätter svänga varje gång han träffar på en korsning tills han når toppen av "Amida". Du får då priset som finns i slutet av vägen som Psycho Fox följt. För att spela bonusspelet måste Du ha samlat ihop säckar med pengar längs med vägen under föregående runda för att ha att satsa med. Ju fler säckar med pengar Du har, ju fler vägar kan Du satsa på för att få priser. Om Du inte lyckas skaffa några pengar under föregående runda kommer "No Bonus" upp och du kan inte spela bonusspelet.

Le jeu bonus

La page du jeu bonus apparaît à la fin de chaque manche. Le jeu bonus rencontré par Psycho Fox est une sorte de loterie appelée "Amida". Au Japon, "Amida" est un genre de jeu de labyrinthe avec des prix. Dans le jeu bonus, vous avez cinq routes possibles. Lorsque vous avancez le long de la route choisie et que vous atteignez une intersection, vous devez tourner à droite ou à gauche en suivant le chemin. Après chaque tournant, vous devez vous diriger vers le haut, en continuant à tourner à chaque intersection, jusqu'en haut du labyrinthe. Vous pouvez alors obtenir le prix qui se trouve au bout de la route suivie par Psycho Fox. Pour jouer le bonus, vous devez avoir des sacs d'argents accumulés en chemin au cours des manches précédentes qui vous permettent de miser. Plus vous avez de sacs d'argent, plus les routes sur lesquelles vous pouvez parier sont nombreuses. Si vous n'avez obtenu aucun sac d'argent au cours des manches précédentes, vous voyez apparaître "NO BONUS" à l'écran et vous ne jouez pas le bonus.

Juego de gratificación

La pantalla del juego de gratificación aparecerá al final de cada ciclo. El juego de gratificación que Psycho Fox encontrará es un tipo de lotería denominada "Amida". En Japón "Amida" es una forma de realizar una lotería para obtener premios. En el juego de gratificación, usted posee 5 pasillos a través de los que podrá comenzar. A medida que Psycho Fox avanza a lo largo del pasillo seleccionado, cada vez que llegue a un cruce, tendrá que girar a la derecha o a la izquierda y seguir tal pasillo. Después de girar, seguirá en sentido ascendente, y continuará girando cada vez que alcance un cruce hasta que llegue a la parte superior de la "Amida". Usted podrá obtener el premio que está al final del pasillo que siga Psycho Fox. Para jugar el juego de bonificación, usted tendrá que acumular bolsas de dinero a lo largo del camino durante el ciclo anterior para apostar. Si usted no consigue ninguna bolsa de dinero durante el ciclo anterior, se visualizará "No Bonus" en la pantalla y no podrá entrar en el juego de gratificación.

Gioco di abbuono

Lo schermo del gioco di abbuono appare alla fine di ogni giro. Il gioco di abbuono che Psycho fox incontra è una specie di lotteria, chiamata "Amida". In Giappone, "Amida" è un sistema usato per tirare a sorte nel corso di una lotteria per l'ottenimento di premi. Nel gioco di abbuono ci sono tre strade dalle quali si può iniziare a muoversi. Mentre Psycho Fox procede lungo la via prescelta, ogni volta che raggiunge un incrocio deve girare a destra o a sinistra, seguendo la nuova via. Dopo aver girato si dirige poi verso l'alto, continuando a svoltare ogni volta che raggiunge un incrocio sino a quando si arriva all'estremità superiore dell'"Amida" ("rete"). Si ottiene così il premio che si trova alla fine del cammino che Psycho Fox ha seguito. Per poter giocare il gioco di abbuono, è necessario aver potuto accumulare delle borse di soldi durante il corso del giro precedente, per poterselo giocare. Quante più borse di soldi si hanno, tante più strade sarà possibile scegliere per puntare, ed ottenere dei premi. Se nel corso del giro precedente non si è ottenuta alcuna borsa di denaro, sullo schermo compare l'indicazione "No bonus" ("Niente abbuono") ed il gioco di abbuono non potrà essere giocato.

Bonus Game Procedure

5 pathways to follow will appear on the screen. Select the pathway you wish Psycho Fox to follow with the D-Button. When you have made your selection, press Button 2 and Psycho Fox will appear at the starting point of that pathway.

Once you have no more money bags left to bet with, Psycho Fox will automatically begin moving through the "Amida" until he reaches the end of that particular pathway. At the end of each pathway, there is a shrine, prize items and one hole. If Psycho Fox arrives at the location of an item, you get that item. If Psycho Fox should follow a pathway that leads him to fall into the hole, no item is received. If you have two or more money bags, you can increase the amount you want to bet or the number of routes you select.

- ① Psycho Fox
- ② Starting Pathway

Spielen des Bonus-Spiels

5 Pfade erscheinen im Bildschirm. Wählen Sie einen davon mit der Richtungstaste. Wenn Sie die Wahl getroffen haben, drücken Sie Taste 2, und Psycho Fox erscheint am Anfangspunkt des Pfades.

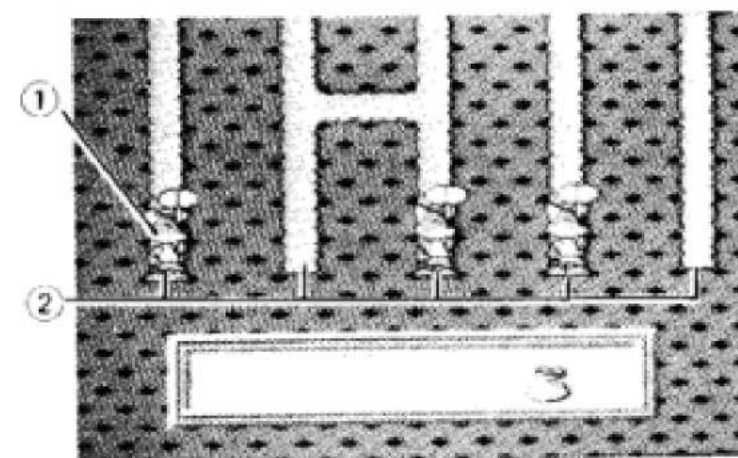
Wenn Sie keine Geldbeutel mehr übrig haben, die Sie einsetzen können, begibt sich Psycho Fox automatisch auf den Weg durch das "Amida"-Labyrinth, bis er das Ende des Pfades erreicht. Am Ende des Pfades befindet sich ein Tempel, Preise und ein Loch. Wenn Psycho Fox an einem Preis ankommt, erhält er diesen. Wenn er am Loch angelangt, fällt er hinein. Wenn Sie zwei oder mehr Geldbeutel haben, können Sie die Summe, die sie einsetzen wollen, oder die Anzahl der Pfade, die sie aussuchen, steigern.

- ① Psycho Fox
- ② Startpfad

Spela Bonusspelet

5 vägar att följa visas i bild. Välj den väg Du vill att Psycho Fox skall följa med styrknappen. När du gjort ditt val, tryck kanpp 2 och Psycho Fox kommer upp vid start-punkten på vägen. När du inte har några säckar med pengar kvar att satsa med, kommer Psycho Fox automatiskt att börja röra sig genom "Amide" tills han når slutet på den speciella vägen. I slutet av varje väg finns ett skrin, prissaker och ett hål. Om Psycho Fox kommer till en plats med en sak, får Du den. Om han skulle följa en väg som leder honom att falla i ett hål, får Du ingenting. Om du har två eller flera säckar med peengar, kan Du öka på summan Du vill satsa eller antalet vägar Du väljer.

- ① Psycho Fox
- ② Starting Pathway



Règle du jeu bonus

Cinq routes apparaissent à l'écran. Sélectionnez celle que Psycho Fox va emprunter à l'aide de la touche D. Lorsque vous avez choisi, appuyez sur la touche 2 pour placer Psycho Fox sur la case départ.

Lorsqu'il ne vous reste plus de sacs d'argent pour parier, Psycho Fox commence automatiquement à avancer le long du labyrinthe jusqu'au bout de cette route. A la fin, il y a un temple, des primes et un trou. Si Psycho Fox arrive à une prime, vous la recevez. S'il suit une route qui le conduit au trou, vous ne recevez aucun prix. Si vous avez au moins deux sacs d'argent, vous pouvez augmenter votre mise ou le nombre de routes choisies.

- ① Psycho Fox
- ② Route de départ

Procedimiento del juego de gratificación

En la pantalla aparecerán los 5 pasillos de partida. Seleccione el que desee que Psycho Fox siga con el botón D. Cuando haya realizado su selección, presione el botón 2 y Psycho Fox aparecerá en el punto de comienzo del pasillo.

Cuando no posea más bolsas de dinero para apostar, Psycho Fox comenzará automáticamente a moverse a través de la "Amida" hasta que alcance el final de tal pasillo particular. Al final de cada pasillo se encuentra un templo, ítemes de premio, y un pozo. Si Psycho Fox llega al lugar de un ítem, usted adquirirá tal ítem. Si Psycho sigue un pasillo que conduce al pozo y cae en él, no recibirá ningún ítem. Si usted posee dos o más bolsas de dinero, podrá aumentar la cantidad que desee apostar o el número de rutas que seleccione.

- ① Psycho Fox
- ② Pasillo de partida

Procedura per il gioco di abbuono

Sullo schermo compaiono 3 sentieri che si possono seguire. Scegliere il sentiero che si vuol far seguire a Psycho Fox per mezzo del tasto D. Al termine della selezione, premere il tasto 2 e Psycho Fox apparirà all'inizio di quel sentiero.

Una volta che non si abbiano più borse di denaro da puntare per il gioco di abbuono, Psycho Fox comincia a muoversi automaticamente attraverso "Amida" sino a quando raggiunge la fine del sentiero che aveva imboccato. Alla fine dei tre sentieri si può trovare un tempietto, un premio od un foro. Se Psycho Fox giunge in un luogo dove c'è un premio, lo si ottiene. Se segue un sentiero che lo conduce a cadere nel foro, non si riceve alcun premio. Se si hanno due o più borse di denaro è possibile aumentare la somma che si vuole puntare, o il numero dei sentieri che si vogliono scegliere.

- ① Psycho Fox
- ② Inizi del cammino

Increasing Your Bet

By increasing your bet on a particular pathway, you can receive more of the items at the end of that pathway. In other words, you receive 1 item for each money bag that was bet on that pathway.

In order to do this, when Psycho Fox appears at the starting point, by pressing Button 2 again at that same location, the amount of the bet will be doubled. If you want to decrease the amount of the bet, pressing Button 1 will take back the money bag that was bet.

Steigern der Einsatzsumme

Indem Sie auf einen bestimmten Pfad setzen, können Sie ein Mehrfaches der Preise am Ende des Pfades erhalten. In anderen Worten, sie erhalten einmal den betreffenden Preis für jeden Geldbeutel, den Sie eingesetzt haben.

Dazu erscheint Psycho Fox am Anfangspunkt. Durch Drücken von Taste 2 an der gleichen Stelle wird die Höhe des Einsatzes verdoppelt. Wenn Sie den Einsatz verringern wollen, drücken Sie Taste 1, um den eingesetzten Geldbeutel zurückzunehmen.

Öka insatsen

Om du ökar din insats på en speciell väg, kan du få flera saker i slutet av vägen. Med andra ord, Du får en sak för varje pengasäck du satsade på vägen. För att göra detta måste du när Psycho fox dyker upp vid startpunkten, trycka knapp 2 igen vid samma ställe, summan av insatsen för-dubblas. Om Du vill minska insatsbeloppet, tryck knapp 1 så får Du tillbaka pengasäcken du satsat.

Pour augmenter votre mise

Si vous augmentez votre mise sur une route donnée, vous pouvez recevoir plusieurs des primes se trouvant à l'autre bout. En d'autres termes, vous recevez une prime pour chaque sac d'argent misé sur cette route.

Pour cela, lorsque Psycho Fox apparaît au point de départ, il suffit d'appuyer de nouveau sur la touche 2 pour doubler la mise. Pour diminuer la mise, il suffit d'appuyer sur la touche 1 pour reprendre le sac d'argent que vous venez de miser.

Aumento de la apuesta

Aumentando su apuesta en un pasillo particular, podrá recibir más ítemes al final de tal pasillo. En otras palabras, usted recibirá 1 ítem por cada bolsa de dinero que apueste en tal pasillo.

Para realizar esto, cuando Psycho Fox aparece en el punto de partida, si vuelve a presionar el botón 2 en el mismo lugar, el importe de la apuesta se doblará. Si desea disminuir el importe de la apuesta, presione el botón 1 y podrá obtener la bolsa de dinero que haya apostado.

Aumento della puntata

Aumentando la puntata su di un certo particolare sentiero, si possono ricevere più premi al termine di quel sentiero. In altre parole, si riceve un premio per ciascuna delle borse di denaro che era stata puntata per quel sentiero.

A questo scopo, quando Psycho Fox compare al punto di partenza, premendo di nuovo il tasto 2 in quella posizione l'ammontare della puntata viene raddoppiato. Se si vuole diminuire l'ammontare della puntata, premendo il tasto 1 ci si riprende la borsa di denaro che si era puntata.

Increasing the Number of Pathways

After the first Psycho Fox has appeared at the starting point, by selecting another pathway by pressing the D-button to the left or right and pressing Button 2, a second Psycho Fox will appear at the second pathway that has been selected. If you still have money bags remaining, the number of pathways can be increased even more.

Shrine

When Psycho Fox follows the pathway that you have selected and arrives at the shrine, numbers on the shrine will begin to spin around like a slot machine. To stop the numbers from spinning, press Button 1. The number that is displayed after the spinning has stopped indicates the number of bonus lives you receive.

Steigern der Anzahl der Pfade

Nachdem Psycho Fox am Startpunkt erschienen ist, können Sie mit der Richtungstaste einen anderen Pfad links oder rechts davon wählen, und ein zweiter Psycho Fox erscheint am zweiten Pfad. Wenn Sie noch mehr Geld übrig haben, können Sie auf noch mehr Pfade setzen.

Tempel

Wenn Psycho Fox dem Pfad folgt, der am Tempel ankommt, beginnen die Zahlen vorne am Tempel zu laufen wie an einem Spielautomaten. Zum Stoppen der Zahlen drücken Sie Taste 1. Die Ziffer, die angezeigt wird, nachdem die Rotation aufgehört hat, zeigt die Zahl der Bonus-Leben an, den Sie erhalten.

Öka antalet vägar

Efter att den första Psycho Fox visats vid startpunkten, väljer du en annan väg genom att trycka på styrknappen till vänster eller höger samt knapp 2, ytterligare en Psycho Fox dyker då upp vid den andra väg som valts. Om Du fortfarande har pengasäckar kvar, kan antalet vägar ökas på ännu mer.

Shrine

När Psycho Fox följer vägen du valt och kommer fram till skrinet, kommer siffrorna på skrinet att fara runt som på en enarmad bandit. För att stoppa siffrorna, tryck knapp 1. Siffran som visas när det slutat snurra anger antalet bonusliv Du får.

Pour augmenter le nombre de routes

Lorsque le premier Psycho Fox apparaît sur la case départ, vous pouvez sélectionner une autre route en appuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite puis sur la touche 2. Un second Psycho Fox apparaît alors sur la case départ de la seconde route sélectionnée. S'il vous reste encore des sacs d'argent, vous pouvez augmenter encore le nombre de routes.

Le temple

Si Psycho Fox emprunte la route que vous avez choisie et arrive au temple, des numéros commencent à tourner comme une loterie. Pour les arrêter, appuyez sur la touche 1. Le numéro affiché lorsque la roue s'arrête représente le nombre de vies que vous recevez en bonus.

Incremento del número de pasillos

Después de haber aparecido el primer Psycho Fox en el punto de partida, si selecciona otro pasillo presionando el botón D hacia la izquierda o la derecha, y presiona el botón 2, aparecerá un segundo Psycho Fox en el segundo pasillo que haya seleccionado. Si todavía posee más bolsas de dinero, podrá aumentar todavía más el número de pasillos.

Templo

Cuando Psycho Fox siga el pasillo que usted haya seleccionado y llegue al templo, el número del templo comenzará a girar al igual que en una máquina tragaperras. Para detener el movimiento de los números, presione el número 1. El número visualizado después de haberse parado el movimiento de los números, indica el número de vidas de gratificación que usted obtendrá.

Aumento del numero di sentieri

Dopo che la prima Psycho Fox è apparsa al punto di partenza, scegliere un altro sentiero, premendo il tasto D verso destra o verso sinistra, e premere poi di nuovo il tasto 2. Si avrà così un'altra Psycho Fox che appare all'inizio del secondo sentiero che si è scelto. Se si hanno ancora altre borse di denaro a disposizione, il numero dei sentieri può essere ancora ulteriormente aumentato.

Tempietto

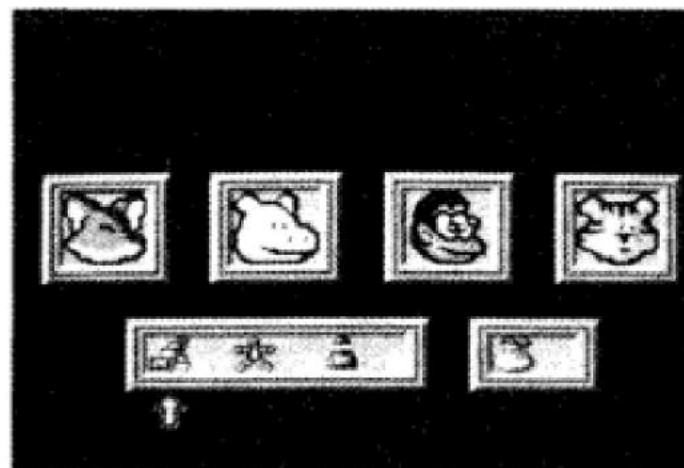
Quando Psycho Fox segue il sentiero prescelto e raggiunge il tempietto, i numeri che si trovano intorno al tempietto cominciano a ruotare rapidamente come nel caso di una slot machine. Per fermare il movimento dei numeri premere il tasto 1. Il numero che compare dopo l'arresto del movimento indica il numero di vite di abbuono che si potranno ottenere.

Items

Accumulating various items that are located along the way will make your mission through this strange world much easier. Items are contained within eggs that have fallen along the way, and sometimes appear after you have defeated one of the weird creatures.

When you come across an egg, move close to it and punch it to crack it open. However, there are times when the egg may not contain any item. What is worse, some eggs contain enemy creatures!

You can acquire the item that has appeared by moving Psycho Fox in contact with it. There is no limit on the number of items you may carry. You can see how many and what types of items you currently have by referring to the numbers displayed on the ITEM screen.



Gegenstände

Durch Ansammeln von verschiedenen Gegenständen, die entlang des Weges liegen, erleichtern Sie Ihre Mission durch diese merkwürdige Welt.

Gegenstände sind in Eiern enthalten, die entlang des Weges liegen, und die manchmal erscheinen, nachdem eine der merkwürdigen Kreaturen besiegt ist.

Wenn Sie ein Ei finden, gehen Sie nahe heran und schlagen es, um es zu öffnen. Es gibt aber auch Eier, die nichts enthalten, und sogar solche, in denen sich feindliche Geschöpfe verbergen.

Den aus dem Ei stammenden Gegenstand können Sie mitnehmen, indem Sie ihn berühren. Es gibt keine Grenze für die Anzahl der Gegenstände, die Sie tragen können. Sie können an den Zahlen im Gegenstand-Bildschirm sehen, wie viele und welche Arten von Gegenständen sie momentan haben.

Saker

Genom att samla ihop olika saker som finns längs vägen gör det ditt uppdrag i denna underliga värld mycket lättare.

Sakerna finns i ägg, som har fallit längs med vägen, och dyker ibland upp efter att Du har besegrat någon av De skumma figurerna. När Du stöter på ett ägg, gå nära det och slå på det för att knacka sönder det. Emellertid, finns det gånger då ägget inte innehåller något, men det värsta är att en del ägg innehåller fiender! Du kan skaffa Dig saker genom att Psycho Fox rör vid dem. Det finns ingen gräns för hur många saker Du kan bära. Du kan se hur många och vilken sorts saker Du för närvarande har genom att vända Dig Till ITEM Screen och siffrorna där.

Les primes

L'accumulation de diverses primes obtenues en chemin facilite grandement votre mission dans ce monde étrange. Vous les trouverez dans des oeufs qui tombent le long de la route, et qui apparaissent parfois lorsque vous avez terrassé une des créatures bizarres.

Lorsque vous trouvez un oeuf, approchez-vous et cognez-le pour l'ouvrir. Il arrive que des oeufs ne contiennent aucune prime. Certains contiennent même des créatures ennemies.

Vous pouvez obtenir la prime qui apparaît en mettant Pshycho Fox en contact avec elle. Il n'y a aucune limite au nombre de primes que vous pouvez avoir. Vous pouvez voir combien et quels types de primes vous possédez d'après les chiffres affichés sur l'écran des primes.

Ítemes

La acumulación de varios ítemes situados a lo largo del camino facilitará su misión a través de este extraño mundo. Los ítemes se encuentran dentro de los huevos que hayan caído a lo largo del camino, y que algunas veces aparecen después de haber derrotado una de las extrañas criaturas.

Cuando encuentre un huevo, acérquese a él y golpéelo para romper y abrirlo. Sin embargo, es posible que algunas veces el huevo no contenga nada. Y lo que es peor, ¡algunos huevos contienen criaturas enemigas!

Usted podrá adquirir el ítem que haya aparecido poniendo Psycho Fox en contacto con él. El número de ítemes que podrá llevar no tiene límite. Usted podrá ver cuántos y qué tipos de ítems posee actualmente consultando los números visualizados en la pantalla ITEM.

Oggetti vari

Accumulando vari oggetti che si trovano lungo la strada si riuscirà a facilitare la propria missione attraverso questo strano mondo. Gli oggetti sono contenuti dentro uova che sono cadute lungo la strada, e che ogni tanto compaiono quando si è sconfitta una di quelle strane creature.

Quando si incontra un uovo, avvicinarsi e dargli un pugno diretto per romperlo. Alle volte però può capitare che l'uovo non contenga nulla. O ancora peggio, certe uova contengono dei nemici.

È possibile venire in possesso dell'oggetto contenuto nell'uovo spostando Psycho Fox a contatto dell'oggetto stesso. Non vi sono limiti nel numero di oggetti che ci si può portare appresso. È possibile verificare quali e quanti oggetti si hanno a disposizione controllando i numeri visualizzati sullo schermo delle voci (ITEM).

Use of Items

Items are used to defeat enemy creatures as well as to transform Psycho Fox into other forms. When desiring to use an item, press the Reset Button on the console. The ITEM screen will appear. Press the D-Button to move the arrow to the right or left to select the item you wish to use. Then press Button 2 to use that item. The following section provides an explanation of the functions of each of the items.

① Psycho Stick

(Stick of the Shinto Purification):

Psycho Stick allows you transform Psycho Fox into other animals. When this item is selected and Button 2 is pressed, one of the frames surrounding the animal pictures will turn orange. Move the D-Button to the left or right to move the orange frame to the picture of the animal you wish to transform into. When you have made your selection, press the D-button. The game will return to the Game Screen with Psycho Fox in the form of the animal you selected.

Einsatz der Gegenstände

Die Gegenstände helfen dabei, die feindlichen Geschöpfe zu besiegen oder den Psycho Fox in andere Tiere zu verwandeln. Wenn Sie einen Gegenstand einsetzen wollen, drücken Sie die Rückstelltaste auf der Tastatur. Die ITEM-Bildschirmanzeige erscheint. Drücken Sie die Richtungstaste, um den Pfeil nach links oder rechts zu bewegen, um den gewünschten Gegenstand zu wählen. Im folgenden eine Erklärung der Funktionen der verschiedenen Gegenstände.

① Psycho- Stock

(für Shinto-Reinigungsritual):

Mit dem Psycho-Stock kann sich Psycho Fox in andere Tiere verwandeln. Wenn dieser Gegenstand gewählt wird und Taste 2 gedrückt wird, wird einer der Rahmen der Tierbilder orangefarben. Wählen Sie mit der Richtungstaste das gewünschte Tier. Wenn die Wahl getroffen ist, drücken Sie die Richtungstaste. Das Spiel wird fortgesetzt, und Psycho Fox ist in das betreffende Tier verwandelt.

Användning av saker

Sakerna används till att besegra fiender men också till att förvandla Psycho Fox. När Du väljer att använda en sak, tryck Reset knappen på konsolen, ITEM bilden visas. Tryck på styrknappen för att flytta pilen till höger eller vänster så Du kan välja vilken sak Du vill använda. Tryck sedan knapp 2 för användning. Följande del ger Dig en förklaring över varje saks funktion.

① Psycho Stick

Psycho Stick gör att Du kan förvandla Psycho Fox till andra djur. När Du väljer denna sak och trycker knapp 2, kommer en utav ramarna som omger bilderna att bli orange. Rör styrknappen för att flytta den orange ramen till bilden av det djur Du vill förvandlas till. När Du gjort ditt val, tryck på styrknappen. Spelet återvänder till Game Screen med Psycho Fox som det djur Du valt.

Utilisation des primes

Les primes servent à vaincre les créatures ennemies et à transformer Psycho Fox en d'autres formes. Lorsque vous voulez utiliser une prime, appuyez sur la touche RESET sur la console. L'écran des primes apparaît. Appuyez sur la touche D pour diriger la flèche vers la droite ou la gauche et sélectionner la prime que vous voulez utiliser. Appuyez ensuite sur la touche 2 pour l'utiliser. La section suivante explique plus en détails les fonctions de chacune des primes.

① Le Psycho Stick

(bâton de la purification shinto):

Le Psycho Stick vous permet de transformer Psycho Fox en d'autres animaux. Si vous sélectionnez cette prime et appuyez sur la touche 2, un des cadres entourant une image d'animal devient orange. Appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite pour amener le cadre orange sur l'image de l'animal choisi. Lorsque vous avez fait votre choix, appuyez sur la touche D. Le jeu revient à l'écran de jeu et Psycho Fox a pris la forme de l'animal sélectionné.

Empleo de los ítemes

Los ítemes se emplean para derrotar criaturas enemigas así como para transformar Psycho Fox en otras formas. Cuando desee emplear un ítem, presione el botón de reposición de la consola. Aparecerá la pantalla ITEM. Presione el botón D para mover la flecha hacia la derecha o la izquierda a fin de seleccionar el ítem que desee emplear. La sección siguiente ofrece una explicación sobre las funciones de cada uno de los ítemes.

① Psycho Stick

(varilla de la purificación sintoísta):

La Psycho Stick le permitirá transformar Psycho Fox en otros animales. Cuando seleccione este ítem y presione el botón 2, uno de los cuadros que rodean las figuras de los animales se volverá naranja. Mueva el botón D hacia la izquierda o la derecha a fin de mover el cuadro naranja hasta la figura del animal en el que desee transformarse. Cuando haya seleccionado el animal, presione el botón D. El juego volverá a la pantalla del juego con Psycho Fox en la forma del animal que haya seleccionado.

Uso degli oggetti

Gli oggetti vengono utilizzati per sconfiggere le creature nemiche o per trasformare Psycho Fox sotto altre forme. Se si vuole utilizzare uno degli oggetti, premere il tasto RESET (azzeramento) della consolle. Sullo schermo appare il quadrante degli oggetti. Premere il tasto D per spostare verso destra o verso sinistra la freccia del quadrante, per selezionare l'oggetto che si desidera utilizzare. Premere poi il tasto 2 per utilizzare l'oggetto. La sezione seguente fornisce la spiegazione delle funzioni di ciascuno degli articoli.

① Psycho Stick

(Il bastone della purificazione Shinto):

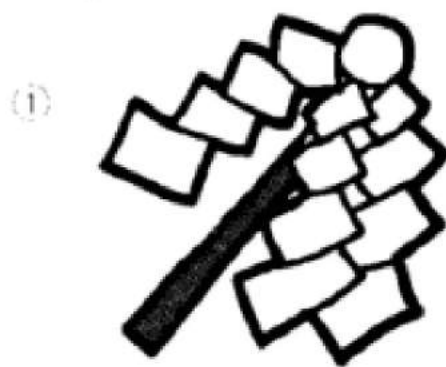
Il bastone Psycho consente di trasformare Psycho Fox in altri animali. Una volta che sia stato selezionato questo oggetto e che sia stato premuto il tasto 2 una delle cornici intorno alle figure di animali diventa di colore arancio. Spostare il tasto D verso sinistra o verso destra per portare la cornice arancio sulla figura dell'animale nel quale si vuole trasformare Psycho Fox. Terminata la selezione premere il tasto D. Il gioco ritorna allo schermo del gioco con Psycho Fox nella forma dell'animale che è stato scelto.

② Straw Effigy:

When this item is selected, you will immediately return to the Game Screen. The display will then begin to shake and appear wavy as beams of energy flow through the entire region. The Straw Effigy will appear in the center of the screen and destroy all enemy creatures that are currently appearing on the screen.

③ Magic Medicine:

When this item is selected, again the game will return to the Game Screen. Once you have returned, a star will appear around Psycho Fox for a fixed period of time only. During that time, you will become invincible. All you have to do is simply make contact with an enemy creature to defeat it.

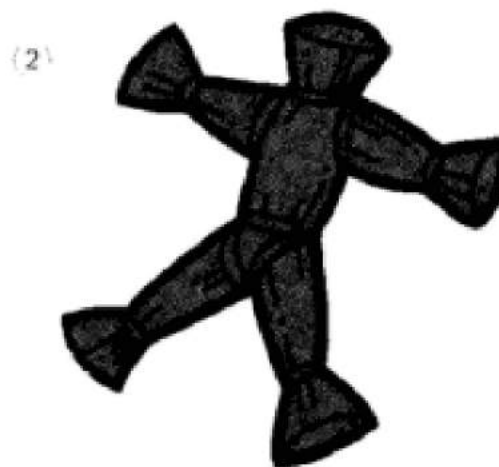


② Strohuppe:

Wenn dieser Gegenstand gewählt ist, kehren Sie sofort ins Spiel zurück. Das Bild beginnt zu zittern und erscheint verschwommen, so als wenn Energie durch das ganze Gebiet fließt. Die Strohuppe erscheint in der Mitte des Bildschirms und zerstört alle feindlichen Kreaturen, die sich momentan im Bildschirm aufhalten.

③ Magische Medizin:

Auch wenn dieser Gegenstand gewählt ist, kehren Sie sofort ins Spiel zurück. Sobald Sie zurückkehren, erscheint ein Stern um Psycho Fox herum, aber nur eine begrenzte Zeit lang. Während dieser Zeit ist Psycho Fox unbesiegbar. Sie brauchen ein feindliches Geschöpf nur zu berühren, um es zu besiegen.



② Straw Effigy:

När Du väljer denna kommer Du omedelbart tillbaka till Game Screen. Displayen börjar skaka och vågor av energistrålar framträder över hela regionen. Straw Effigy blir synlig i mitten av bilden och förgör alla fiender som för närvarande visar sig.

③ Magic Medicine:

När Du väljer denna, kommer Du återigen till Game Screen. När Du är där framträder en stjärna runt Psycho Fox endast under en fast tid. Under denna tid blir Du osynlig. Allt Du behöver göra är att komma i kontakt med en fiende för att besegra den.

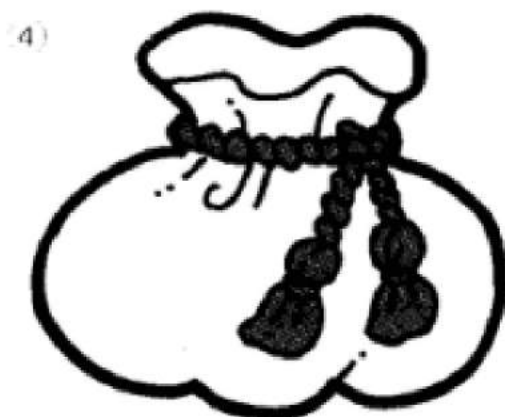


② L'effigie de paille:

Si vous sélectionnez cette prime, vous retournez immédiatement à l'écran de jeu. L'affichage commence alors à trembler et à onduler tandis que des ondes d'énergie parcourent toute la région. L'effigie de paille apparaît au centre de l'écran et détruit toutes les créatures ennemies qui apparaissent à l'écran.

③ La potion magique:

Si vous sélectionnez cette prime, vous retournez immédiatement à l'écran de jeu. Là, une étoile apparaît autour de Psycho Fox pendant un temps donné uniquement. Pendant ce temps, vous êtes invincible. Tout ce que vous avez à faire, c'est toucher les créatures ennemies pour les anéantir.



② Efigie de paja:

Cuando seleccione este ítem, usted volverá inmediatamente a la pantalla del juego. La visualización comenzará a sufrir sacudidas y aparecerá ondulante como haces de energía fluyendo a través de toda la región. La efigie de paja aparecerá en el centro de la pantalla y destrozará todas las criaturas enemigas que se encuentren en la pantalla.

③ Medicina mágica:

Cuando seleccione este ítem, el juego volverá a la pantalla del juego. Una vez que haya vuelto al juego, aparecerá una estrella alrededor de Psycho Fox durante un periodo de tiempo fijo solamente. Durante este tiempo, usted será invencible. Todo lo que usted tendrá que hacer para derrotar una criatura enemiga es simplemente entrar en contacto con ella.



② Effigie di paglia:

Se si sceglie questo oggetto si ritorna immediatamente allo schermo del gioco. Il quadrante comincia poi a traballare con un moto ondoso mentre fasci di energia attraversano l'intera zona. L'effigie di paglia appare poi al centro dello schermo e distrugge tutte le creature nemiche che si trovano sullo schermo in quel momento.

③ Medicina magica:

Anche nel caso della scelta di questa voce il gioco ritorna allo schermo del gioco. Qui compare poi una stella intorno a Psycho Fox, per un certo limitato periodo di tempo. Durante questo periodo di tempo si è invincibili. In questa situazione è sufficiente venire semplicemente in contatto con una creatura nemica per distruggerla.



④ Money Bags:

These are used to bet on pathways in order to get additional items and lives in the bonus games at the end of each round. When you have 2 or more money bags, you can either bet on a multiple number of pathways or increase the bet on a single pathway.

⑤ Additional Life Figures:

When a figure identical to the form Psycho Fox is currently transformed into appears on the screen with the numbers "1 UP", by catching up and moving over it, you can increase your number of lives.

⑥ Bird Fly:

Bird Fly is a special bird that will prove to be a big asset to you. It is a rare bird that has tremendous power to defeat enemy creatures. When Bird Fly is perched on Psycho Fox's shoulder, by pressing Button 1, Bird Fly will be released to fly out and get rid of enemy creatures. Then, after a little while, he will come flying back to do more dirty work for you.

During the time Bird Fly is perched on Psycho Fox's shoulder, even if you make contact with an enemy creature, you will not be damaged. However, Bird Fly will disappear until you find him again. In that case, once again try cracking a few eggs to find one that contains Bird Fly.

④ Geldbeutel:

Die Geldbeutel werden im Bonusspiel zum Wetten eingesetzt, um weitere Leben oder Gegenstände am Ende jeder Runde zu erhalten. Wenn Sie 2 oder mehr Geldbeutel haben, können Sie entweder auf mehrere Pfade setzen oder die Wette für einen einzelnen Pfad steigern.

⑤ Lebenssymbole:

Wenn eine Abbildung des Psycho Fox in seiner momentanen Form mit der Anzeige "1 UP" erscheint, können Sie den Psycho Fox darüber bewegen, um dem Psycho Fox ein weiteres Leben zu geben.

⑥ Bird Fly:

"Bird Fly" ist ein ganz spezieller Vogel, der eine große Hilfe für Psycho Fox ist. Er hat magische Kräfte, um feindliche Geschöpfe zu besiegen. Wenn Bird Fly auf der Schulter von Psycho Fox sitzt, können Sie Taste 1 drücken, um Bird Fly losfliegen zu lassen und Feinde zu beseitigen. Bald kommt Bird Fly zurück und kann erneut eingesetzt werden.

Wenn Bird Fly auf der Schulter von Psycho Fox sitzt, leidet Psycho Fox keinen Schaden, wenn ein Feind ihn berührt. Allerdings verschwindet Bird Fly in diesem Fall, bis Sie ihn erneut finden. Sie müssen solange Eier aufschlagen, bis Sie wieder eines finden, das Bird Fly enthält.

④ Money Bags:

Dessa används som insats på vägarna för att få extra saker och liv i bonusspelet i slutet av varje rond. När Du har två eller flera pengasäckar, kan Du antingen satsa på flera vägar eller öka insatsen på en enda väg.

⑤ Additional Life Figures:

När en figur identisk med Psycho Fox's gestalt men för-närvarande omvandlad visar sig i bild med siffran "1 Up" kan Du genom att hinna ifatt och röra Dig över den öka på antalet liv.

⑥ Bird Fly:

Bird Fly är en speciell fågel som kommer att visa sig ha en stor betydelse för Dig. Det är en ovanlig fågel som har Oerhörda krafter att besegra fiender. När Bird Fly sitter på Psycho Fox axel trycker Du knapp 1 så att Bird Fly befrias och flyger ut för att göra sig av med fiender. Sedan, efter en liten stund kommer han flygande tillbaka för att göra mer jobb åt Dig. Under den tid Bird Fly sitter på Psycho Fox axel blir Du inte skadad även om Du stöter på en fiende.

Emellertid, kommer Bird Fly att försvinna tills Du hittar honom igen. Om så är fallet, försök igen att knäcka några ägg för att hitta ett som innehåller Bird Fly.

④ **Les sacs d'argent:**

Ils vous servent à miser sur les routes du jeu bonus afin d'obtenir des primes et des vies supplémentaires à la fin de chaque manche. Si vous avez au moins deux sacs d'argent, vous pouvez soit parier sur plusieurs routes, soit augmenter la mise sur une route unique.

⑤ **Les figures de vie supplémentaire:**

Si une créature identique à celle dans laquelle Psycho Fox est transformé à ce moment apparaît sur l'écran en portant la mention "1 UP", vous pouvez augmenter le nombre de vos vies en la rattrapant.

⑥ **Bird Fly:**

Bird Fly est un oiseau spécial qui peut vous être d'un grand secours. C'est une variété très rare qui a une puissance considérable pour vaincre les créatures ennemies. Lorsque Bird Fly est perché sur l'épaule de Psycho Fox, appuyez sur la touche 1. Bird Fly s'envole et va vous débarrasser des créatures ennemies. Ensuite, après un certain temps, il revient pour vous aider à déblayer le terrain.

Tant que Bird Fly est perché sur l'épaule de Psycho Fox, si vous touchez une créature ennemie, vous ne risquez rien. Cependant, Bird Fly disparaît alors jusqu'à ce que vous le retrouviez. Pour cela, essayez encore de casser quelques œufs pour trouver celui qui contient Bird Fly.

④ **Bolsas de dinero:**

Estas bolsas se emplean para apostar en los pasillos a fin de obtener ítemes y vidas adicionales en los juegos de gratificación al final de cada ciclo. Cuando tenga dos o más bolsas, podrá apostar a un número múltiple de pasillos o aumentar la apuesta a uno solo.

⑤ **Figuras de vidas adicionales:**

Cuando en la pantalla aparezca una figura idéntica a aquella en la que se haya transformado Psycho Fox con los números "1 UP", si la alcanza y pasa sobre ella, aumentará su número de vidas.

⑥ **Bird Fly:**

Bird Fly es un pájaro especial que demostrará ser su su mejor baza. Éste es un pájaro raro que posee una fuerza tremenda para derrotar criaturas enemigas. Cuando Bird Fly esté posado sobre el hombro de Psycho Fox, al presionar el botón 1, saldrá volando para enfrentarse con las criaturas enemigas. Después de un poco, volverá volando para seguir ayudándole.

Durante el tiempo que Bird Fly esté sobre el hombro de Psycho Bird, incluso aunque entre en contacto con una criatura enemiga, usted no sufrirá daños. Sin embargo, Bird Fly desaparecerá hasta que usted vuelva a encontrarlo. Para ello, pruebe a partir huevos hasta encontrar el que contiene a Bird Fly.

④ **Borse di denaro:**

Queste borse vengono utilizzate per puntare sui sentieri allo scopo di ottenere degli oggetti in più o delle vite addizionali, nei giochi di abbuono che si effettuano al termine di ciascun giro. Quando si dispone di 2 o più borse di denaro, è possibile puntare su più sentieri allo stesso tempo, o aumentare la puntata su di un singolo sentiero.

⑤ **Immagini di vite addizionali:**

Quando sullo schermo compare una immagine identica alla forma nella quale Psycho Fox si trova trasformata al momento, insieme ai numeri "1 UP", spostandosi rapidamente su questa immagine si può aumentare il numero delle vite a disposizione.

⑥ **Bird Fly (Uccello Volante):**

Bird Fly è un uccello speciale che si rivelerà di estrema utilità. Si tratta di un uccello raro che ha un immenso potere per la distruzione delle creature nemiche. Quando Bird Fly si trova sulla spalla di Psycho Fox sarà sufficiente premere il tasto 1 per lanciarlo in volo alla distruzione delle creature nemiche. Dopo qualche tempo tornerà indietro automaticamente, pronto a ripartire per qualche difficile compito.

Mentre Bird Fly si trova accovacciato sulla spalla di Psycho Fly, anche se si viene a contatto con una creatura nemica non si subirà alcun danno, ma Bird Fly scomparirà sino a quando non lo si trova di nuovo. Sarà quindi di nuovo necessario rompere delle uova sino a quando si ritrova di nuovo Bird Fly.

Let's Go!

The game begins with you, as Psycho Fox, at stage 1-1. Proceed by punching the enemy creatures as they appear to attack you. Once you are able to find Bird Fly inside an egg, attack the creatures by releasing Bird Fly to destroy them. At the end of each stage, there will be a Boss Monster waiting for you to test your skill and bravery.

During the game, you are only able to proceed from left to right. You are not able to go back to those areas that have disappeared from the left side of the screen.

Along the route you follow, there will be lakes, cliffs, floating islands, cloud islands and jumping boards. In addition, there will also be various kinds of obstacles such as hazardous traps like disappearing bridges, trick stairways, slippery slopes as well as needle-studded floors and ceilings. All of these will cause the number of lives you have to be reduced.

Your task is to find the route you believe to be the best in order to get pass those obstacles. Whether you go directly over them or find a route high in the sky is completely up to your skill and judgment.

Laßt uns spielen!

Das Spiel beginnt mit Ihnen, als Psycho Fox, in Stufe 1-1. Schlagen Sie die feindlichen Geschöpfe, die erscheinen, um Sie anzugreifen. Sobald Sie Bird Fly in einem Ei finden, greifen Sie die Geschöpfe an, indem Sie Bird Fly loslassen, um sie zu zerstören. Am Ende jeder Stufe wartet ein Monster auf Sie, um Ihren Mut und Ihr Können auf die Probe zu stellen.

Während des Spiels können Sie sich nur von links nach rechts bewegen. Sie können nicht zu dem Gebiet zurückkehren, das von der linken Seite des Bildschirms verschwunden ist.

Entlang der Reiseroute gibt es Seen, Klippen, schwebende Inseln, Wolkeninseln und Sprungbretter. Außerdem gibt es eine Reihe von Hindernissen und gefährliche Fallen wie zerfallende Brücken, Falltreppen, glatte Böschungen und nadelbedeckte Böden und Decken. Solche Fallen können Sie eines Ihrer Leben kosten.

Die Aufgabe ist, den Weg zu finden, mit dem sich diese Fallen am besten umgehen lassen. Ob Sie direkt darüber gehen oder einen Weg hoch in der Luft finden, bleibt ganz Ihnen überlassen.

Spelet kan börja!

Spelet börjar med Dig som Psycho Fox vid Stage 1-1. Gå vidare genom att slå fienderna allt eftersom, de visar sig attackera Dig. När Du lyckats hitta Bird Fly inuti ett ägg, attackera fienderna genom att släppa loss Bird Fly för att förgöra dem. I slutet av varje etapp kommer det att finnas ett Boss Monster som väntar på Dig för att testa din skicklighet och ditt mod.

Under spelets gång kan Du endast fortsätta från vänster till höger. Du kan inte gå tillbaka till de områden som försvunnit från den vänstra sidan av bilden.

Längs vägen Du följer finns sjöar, branta stup, flytande öar, moln öar och jumping boards. Dessutom kommer det att finnas olika sorters hinder såsom riskfyllda fällor som försvinnande broar, luriga trappor, hala sluttningar samt golv och tak översållade med nålar. Allt detta kommer att orsaka att antalet liv Du har reduceras.

Din uppgift är att hitta den väg Du tror är bäst för att komma förbi dessa hinder. Huruvida Du går direkt över dem eller hittar en väg i himlen är helt upp till Dig, din skicklighet och ditt omdöme.

Allons-y!

Lorsque le jeu commence, vous vous trouvez à l'étape 1-1 en tant que Psycho Fox. Progressez en cognant sur les créatures ennemies qui apparaissent pour vous attaquer. Une fois que vous avez trouvé Bird Fly à l'intérieur d'un oeuf, attaquez les créatures en lâchant Bird Fly sur elles. A la fin de chaque manche, il y a un monstre en chef qui vous attend pour tester votre adresse et votre bravoure.

Pendant le jeu, vous ne pouvez avancer que de la gauche vers la droite. Vous ne pouvez pas retourner aux endroits qui ont disparu à gauche de l'écran.

Au fur et à mesure, vous rencontrerez des lacs, des falaises, des îles flottantes, des îles de nuages et des planches à bascules. Il y aura également divers obstacles et des pièges dangereux, comme des ponts qui s'effondrent, des escaliers piégés, des pentes glissantes ainsi que des sols et des ciels tapissés d'aiguilles. Tous ces obstacles ne font que réduire le nombre de vos vies.

Vous devez donc trouver le meilleur chemin pour surmonter ces obstacles. Vous pouvez choisir de passer directement sur eux ou de trouver une route haut dans le ciel.

¡Adelante!

El juego comenzará con usted, como Psycho Fox, en la etapa 1-1. Comience a dar puñetazos a las criaturas enemigas a medida que aparezcan para atacarle. Si encuentra a Bird Fly dentro de un huevo, ataque a las criaturas soltando a Bird Fly para destruirlas. Al final de cada etapa, habrá un monstruo esperándole para probar su destreza y bravura.

Durante el juego, usted solamente podrá avanzar de izquierda a derecha. Usted no podrá retroceder a las áreas que hayan desaparecido por la izquierda de la pantalla.

A lo largo de la ruta que usted siga, encontrará lagos, acantilados, islas flotantes, islas nubladas, y trampolines. Además, habrá también varios tipos de obstáculos tales como trampas peligrosas como puentes que desaparecen, escaleras trucadas, pendientes resbaladizas, y suelos y techos con agujas. Todos estos obstáculos harán que el número de vidas que posea se reduzca.

Su tarea es encontrar la ruta que usted crea la mejor para salvar estos obstáculos. El pasar directamente sobre ellos, o el buscar una ruta elevada en el cielo depende completamente de su pericia y juicio.

Partenza!

Il gioco ha inizio con Psycho Fox allo stadio 1-1. Procedere prendendo a pugni le creature nemiche mano a mano che si fanno avanti per attaccare. Una volta che si sia riusciti a trovare Bird Fly all'interno di un uovo, lanciarlo all'attacco per distruggere le creature nemiche. Alla fine di ogni stadio vi è un mostro capoccia in attesa per provare l'abilità e il coraggio del giocatore.

Nel corso del gioco si può procedere solamente da sinistra verso destra. Non è possibile ritornare sulle zone già scomparse sul lato sinistro dello schermo.

Sul proprio cammino si incontrano dei laghi, delle rocce scoscese, delle isole galleggianti, delle isole a forma di nuvola e dei trampolini. Inoltre vi sono anche vari altri tipi di ostacoli, o pericolose trappole, quali ad esempio dei ponti che scompaiono, delle scale ingannevoli, delle pendenze scivolose, o ancora pavimenti e soffitti pieni di aghi. Tutti questi ostacoli causano una diminuzione del numero di vite che si ha a disposizione.

Il compito del giocatore è quello di trovare la miglior via possibile per riuscire ad aggirare tutti questi ostacoli. Passarvi direttamente sopra o trovare una via alta in cielo per superarli, tutto dipende dalla propria abilità e dalla decisione del momento.

Route

The world that Psycho Fox travels through is much bigger than what it appears. When you find places suspended in the air that you can get to, try jumping up to find out what is up there. After all, you might find a better route through the sky. Rather than trying desperately to get through one route, it is better to try different routes to determine which is the best one. What is more, you should also be trying to find as many eggs as possible.

Transformation

Once Psycho Fox finds a Psycho Stick, you will be able to transform him into any of three different animals. Each of those animals has their own unique characteristics. By transforming Psycho Fox into each of the animal forms, you will be able to take advantage of their individual traits allowing you to get past difficult parts of the route.

For further information on how to use transformation, read the section on "Use of Items".

Der Weg

Die Welt, durch die sich Psycho Fox bewegt, ist viel größer als sie erscheint. Wenn Sie orte in der Luft finden, die Sie erreichen können, dann versuchen Sie hochzupringen, um zu sehen, was es dort oben gibt. Vielleicht finden Sie einen vorteilhaften Weg durch die Luft. Es ist besser, verschiedene Wege zu probieren, als immer wieder zu versuchen, den gleichen Weg zu gehen. Außerdem sollten Sie so viele Eier wie möglich öffnen.

Umwandlung

Wenn Psycho Fox einen Psycho-Stock findet, kann er sich in eines von drei verschiedenen Tieren verwandeln. Jedes dieser Tiere hat seine charakteristischen Eigenschaften, die Sie ausnutzen können, um schwierige Teile des Weges zu überwinden.

Weitere Information über die Verwendung der Umwandlung, siehe "Einsatz der Gegenstände".

Vägval

Världen som Psycho fox färdas igenom är mycket större än den först verkar. När Du hittar ställen svävande i luften som Du kan gå till, försök hoppa upp för att lista ut vad som finns där. Trots allt kanske Du hittar en bättre väg genom luften. Hellre än att desperat försöka att komma igenom en väg är det bättre att pröva en annan väg för att lista ut vem som är bäst. Du skall också försöka hitta så många ägg som möjligt.

Förvandling

När Psycho Fox hittar en Psycho Stick kan Du förvandla honom till någon av tre olika djur. Var och en av dessa djur har sina egna speciella utmärkande drag. Genom att förvandla Psycho Fox till var och en av dessa djur typer, kommer Du att kunna dra fördel av deras individuella egenskaper och låter Dig komma förbi svåra partier av vägen.

För mer information om hur Du använder transformation. Läs delen "Användning av saker".

Les routes

Le monde dans lequel voyage Psycho Fox est beaucoup plus grand qu'il n'y paraît. Lorsque vous voyez des lieux accessibles suspendus dans l'air, essayez de sauter pour voir ce qui s'y trouve. Après tout, vous pouvez découvrir une meilleure route dans le ciel. Au lieu d'essayer désespérément de progresser sur une seule route, il vaut mieux essayer différents chemins pour déterminer lequel est le meilleur. Vous devez également essayer de trouver le plus d'œufs possible.

Les transformations

Une fois que Psycho Fox a trouvé un Psycho Stick, vous pouvez le transformer en un animal que vous choisirez parmi trois. Chacun d'eux a une caractéristique qui lui est propre. Suivant l'animal dans lequel vous choisirez de transformer Psycho Fox, vous pouvez bénéficier de ses propriétés pour vous sortir de passes difficiles.

Pour plus d'informations sur la façon d'utiliser les transformations, veuillez lire la section "Utilisation des primes".

Ruta

El mundo que atraviesa Psycho Fox es mucho más grande de lo que parece. Cuando usted encuentre lugares suspendidos en el aire a los que pueda llegar, trate de saltar para ver qué es lo que hay allí. Después de todo, es posible que encuentre una ruta mejor a través del cielo. En vez de intentar desesperadamente atravesar una ruta determinada, lo mejor es probar diferentes rutas para determinar cuál es la mejor. Y lo que es más, usted deberá tratar de romper cuantos huevos pueda.

Transformación

Una vez que Psycho Fox encuentre una Psycho Stick, usted podrá transformarlo en uno cualquiera de tres animales diferentes. Cada uno de estos animales posee sus propias características. Transformando Psycho Fox en cada una de las formas de animales, usted podrá aprovechar las ventajas de sus características exclusivas, permitiéndole atravesar partes difíciles de la ruta.

Para más información sobre cómo emplear la transformación, lea la sección "empleo de ítems".

Strada

Il mondo attraverso il quale Psycho Fox passa è assai più vasto di quanto non sembri. Quando si trovano dei luoghi sospesi in aria sui quali sembra possibile andare, cercare di saltare per andare a vedere che cosa c'è. Forse può essere possibile trovare una strada migliore attraverso il cielo. Anziché cercare disperatamente di passare comunque su di una certa strada è meglio provarne varie diverse per determinare quella migliore. Inoltre, è anche necessario cercare di trovare quante più uova possibile.

Transformazione

Una volta che Psycho Fox abbia trovato uno Psycho Stick, sarà possibile trasformarlo in uno dei tre animali seguenti, ciascuno dei quali ha delle sue proprie caratteristiche peculiari. Trasformando Psycho Fox in ciascuna delle altre forme di animali si potrà trarre vantaggio delle loro caratteristiche individuali per cercare di passare attraverso le parti più difficili del cammino.

Per ulteriori informazioni su come usare la trasformazione vedere la sezione "Uso degli oggetti".

① **Fox:**

This is the original form of Psycho Fox and is the form at the beginning of the game. All of its characteristics such as walking, acceleration, punching power, long jumping and high jumping are standard.

① **Fuchs:**

Die ursprüngliche Form des Psycho Fox, in der er sich am Anfang des Spiels befindet. Alle seine Eigenschaften, wie Gehen, Beschleunigung, Schlagkraft, Sprungkraft und Hochsprung sind Durchschnitt.

① **Räv:**

Detta är original gestalten av Psycho Fox och det är gestalten i början av spelet. Alla utmärkande drag som gåendet, accelerationen, slagkraften, längdhoppning och höjdhoppning är standard.

② **Hippopotamus:**

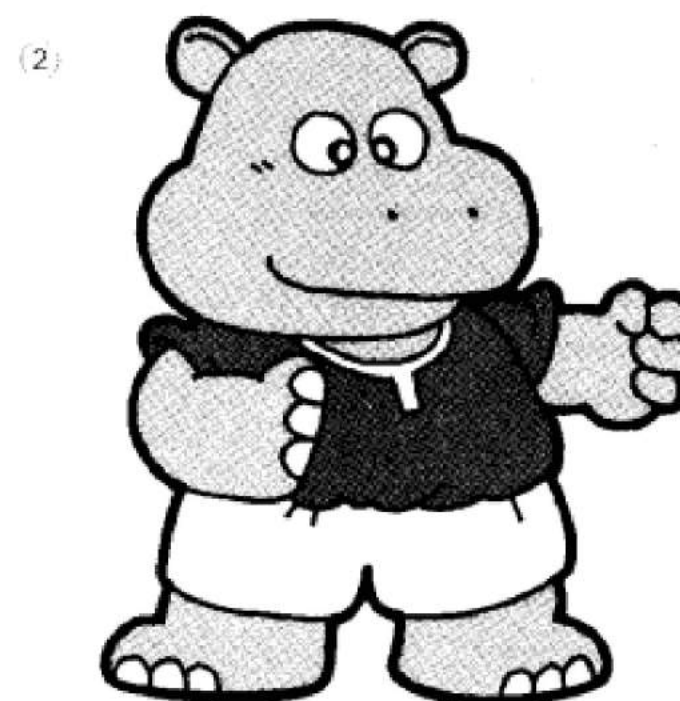
The hippopotamus has tremendous punching power for breaking down walls. However, since he weighs so much, all of his other characteristics are the worst among all the other animal forms.

② **Nilpferd:**

Des Nilpferd hat enorme Schlagkraft, um Wände zu zerstören. Da es aber so schwer ist, sind seine anderen Eigenschaften viel unvorteilhafter als die der anderen Tiere.

② **Flodhäst:**

Flodhästen har en enorm slagkraft när det gäller att slå sönder väggar. Men eftersom han väger så mycket är alla andra egenskaper de sämsta gentemot de andra djurtyperna.



① **Le renard:**

C'est la forme originale de Psycho Fox, sous laquelle il commence le jeu. Toutes ses caractéristiques, comme la marche, l'accélération, la puissance de frappe, le saut en longueur et le saut en hauteur sont standard.

② **L'hippopotame:**

L'hippopotame a une puissance de frappe formidable capable de détruire les murs. Cependant, comme il est très lourd, toutes ses autres caractéristiques sont les plus mauvaises parmi tous les autres animaux possibles.

① **Zorro:**

Ésta es la forma original de Psycho Fox y es la forma con la que comenzará el juego. Todas las características, tales como caminar, aceleración, potencia de los puñetazos, saltos largos, y saltos de altura son estándar.

② **Hipopótamo:**

El hipopótamo posee una tremenda fuerza de impacto para derribar paredes. Sin embargo, como pesa tanto, todas las demás características son las peores entre todas las formas de animales.

① **Volpe:**

Questa è la forma originaria di Psycho Fox, ed è la forma nella quale si trova all'inizio del gioco. Tutte le sue caratteristiche, quali il camminare, l'accelerazione, la capacità di tirare pugni, il saltare in lungo ed in alto, sono normali in questa forma.

② **Ippopotamo:**

L'ippopotamo ha una potenza eccezionale nei pugni, in grado addirittura di abbattere delle pareti. Tuttavia, dal momento che è molto pesante, tutte le altre sue caratteristiche sono le peggiori, rispetto a quelle degli altri animali.

③



④



③ **Monkey:**

High jumps are his speciality. All of his other capabilities are of a level that is slightly lower than the fox.

④ **Tiger:**

The tiger specializes in long jumping and running speed. These two traits of his are tops among all the animal forms. Punching strength and high jumping are standard.

③ **Affe:**

Seine Spezialität sind Hochsprünge. Alle seine anderen Eigenschaften sind leicht unvorteilhafter als die der anderen Tiere.

④ **Tiger:**

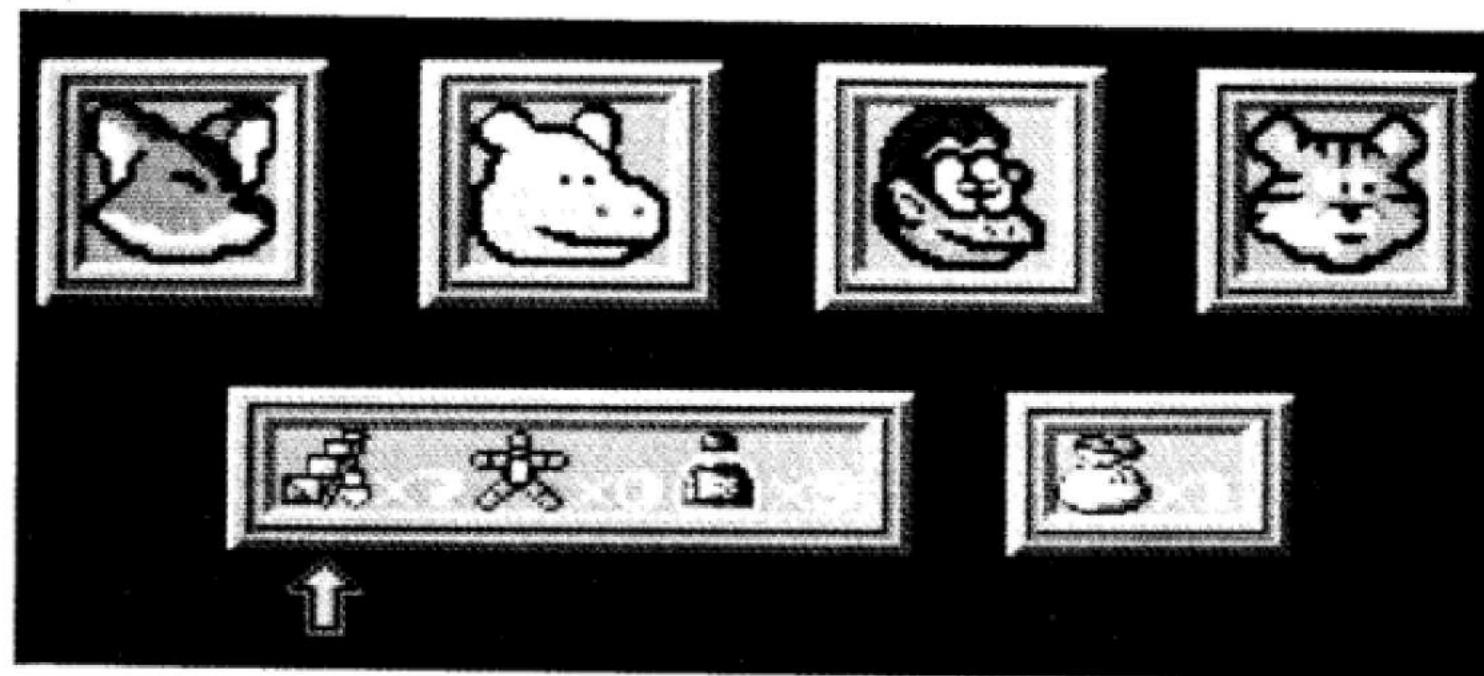
Der Tiger ist besonders gut im Weitsprung und in der Schnelligkeit. Diese beiden Eigenschaften sind denen der anderen Tiere überlegen. Schlagkraft und Hochsprung sind Durchschnitt.

③ **Apa:**

Höga hopp är hans specialitet. Alla hans andra egenskaper är lite sämre än rävens.

④ **Tiger:**

Tigerns specialitet är långa hopp och hastigheten när han springer. Dessa två egenskaper är bäst av alla djurtyper. Slagkraft och höga hopp är standard.



③ **Le singe:**

C'est le spécialiste des sauts en hauteur. Pour toutes les autres caractéristiques, il est d'un niveau légèrement inférieur à celui du renard.

④ **Le tigre:**

Le tigre est spécialisé dans les sauts en longueur et dans la vitesse. Dans ces deux domaines, c'est le meilleur de tous les animaux. Sa puissance de frappe et ses sauts en hauteur sont standard.

③ **Mono:**

Su especialidad son saltos de altura. Todas sus demás habilidades están a un nivel ligeramente inferior a las del zorro.

④ **Tigre:**

El tigre está especializado en saltos largos y carreras. Estas dos características son las mejores entre todas las demás formas de animales. La fuerza de impacto y el salto de altura son estándar.

③ **Scimmia:**

I salti in alto sono la sua specialità. Tutte le altre sue capacità sono di un livello leggermente inferiore a quelle della volpe.

④ **Tigre:**

La tigre è specializzata in salti lunghi e nella velocità di corsa. Queste sue due caratteristiche sono le migliori rispetto a quelle degli altri animali. La forza pugilistica ed il salto in alto sono normali.

Description of Enemies

Strange Creatures:

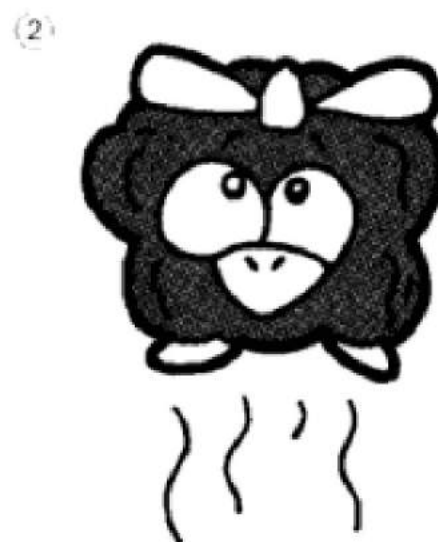
- ① Pockly Guy
- ② Gabacho
- ③ Red Hopper
- ④ Bunbun Bee
- ⑤ Zizo Zizo
- ⑥ Skull
- ⑦ Poontan



Beschreibung der Feinde

Merkwürdige Geschöpfe:

- ① Pockly Guy
- ② Gabacho
- ③ Red Hopper
- ④ Bunbun Biene
- ⑤ Zizo Zizo
- ⑥ Totenkopf
- ⑦ Poontan



Beskrivning av Fiender

Underliga figurer:

- ① Pockly Guy
- ② Gabacho
- ③ Red Hopper
- ④ Bunbun Bee
- ⑤ Zizo Zizo
- ⑥ Skull
- ⑦ Poontan



Description des ennemis

Les créatures étranges:

- (1) Pockly Guy
- (2) Gabacho
- (3) Red Hopper
- (4) Bunbun Bee
- (5) Zizo Zizo
- (6) Skull
- (7) Poontan

Descripción de los enemigos

Criaturas extrañas:

- (1) Pockly Guy
- (2) Gabacho
- (3) Red Hopper
- (4) Bunbun Bee
- (5) Zizo Zizo
- (6) Calavera
- (7) Poontan

Descrizione dei nemici

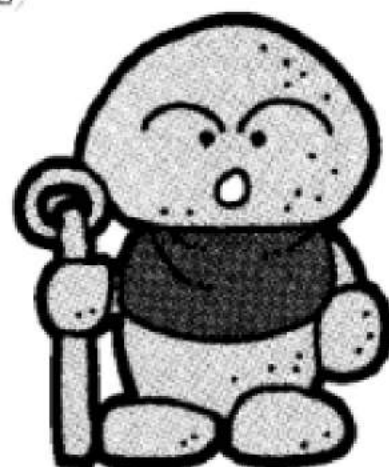
Strane Creature:

- (1) Pockly Guy
- (2) Gabacho
- (3) Grillo rosso
- (4) Ape Bunbun
- (5) Zizo Zizo
- (6) Teschio
- (7) Poontan

(4)



(5)



(6)



(7)



Boss Monsters:

Boss monsters appear at the conclusion of each stage. If a tool appears on the screen, use it to defeat the boss monster.

① Mad Tumbler (Stages 1 and 5):

This Boss Monster is defeated by using an air gun that lowers down from the top of the screen. By jumping onto the air gun, bullets will be shot from the barrel. Shoot the bullets to knock out the middle sections of the monster. When all the middle sections have been knocked out, the monster will disappear.

② Robo Fly (Stages 2 and 4):

Robo Fly is a mechanized fly. Once the pesticide spray can lowers down from the top of the screen, jump on the button to spray pesticide onto the fly. Remember that the pesticide is only effective when Robo Fly comes close to the spray can.

Monster:

Am Ende jeder Stufe erscheint ein Monster. Wenn eine Waffe im Bildschirm erscheint, dann setzen Sie sie ein, um das Monster zu besiegen.

① Mad Tumbler (Stufe 1 und 5):

Dieses Monstrum wird mit einem Luftgewehr besiegt, das von oben im Bildschirm erscheint. Springen Sie auf das Luftgewehr, und es schießt. Schießen Sie auf den Mittelteil des Monsters. Wenn der Mittelteil zerstört ist, verschwindet das Monster.

② Robo Fly (Stufe 2 und 4):

Robo Fly ist eine mechanische Fliege. Wenn die Sprühdose von oben im Bildschirm erscheint, dann springen Sie auf den Druckknopf, um Gift auf die Fliege zu sprühen. Das Gift ist nur wirksam, wenn Sie nahe an Robo Fly sind.

Boss Monsters:

Boss monster dyker upp 1 slutet av varje etapp. Om ett redskap Syns i bild använd detta för att besegra Boss Monstret.

① Mad Tumbler (Stages 1 och 5):

Detta Boss Monster besegras genom att använda ett luftgevär som sänks ned i från övre delen av bilden. Genom att hoppa på luftgeväret skjuts kulor ut från gevärspipan. Skjut kulorna för att slå ut mitten delen av monstret. När alla mitten sektioner har slagits ut försvinner monstret.

② Robo Fly (Stages 2 och 4):

Robo Fly är en mekanisk fluga. Insektssprayen kommer ner i från övre delen av bilden. Hoppa på knappen för att spruta insektsspray på flugan. Kom ihåg att sprayen bara verkar när flugan kommer nära burken.

Les monstres en chef:

Les monstres en chef apparaissent à la fin de chaque manche. Si un outil apparaît à l'écran, utilisez-le pour défaire le monstre.

① Mad Tumbler (étapes 1 et 5):

Ce monstre en chef est vaincu par un fusil à air comprimé qui descend du haut de l'écran. En sautant sur le fusil, vous pouvez tirer des balles. Essayez de viser les parties médianes du monstre. Lorsque toutes ses sections médianes sont détruites, le monstre disparaît.

② Robo Fly (étapes 2 et 4):

Robo Fly est une mouche mécanique. Lorsque la bombe d'insecticide descend du haut de l'écran, sautez dessus pour vaporiser de l'insecticide sur la mouche. N'oubliez pas que l'insecticide n'est efficace que lorsque Robo Fly se trouve près de la bombe.

Monstruos:

Los monstruos aparecerán al final de cada etapa. Si en la pantalla aparece una herramienta, empleéela para derrotar al monstruo.

① Mad Tumbler (Etapas 1 y 5):

Este monstruo podrá derrotarse empleando una escopeta de aire que desciende de la parte superior de la pantalla. Al saltar sobre la escopeta de aire, saldrán balas del cargador. Dispare para derribar las secciones centrales del monstruo. Cuando haya derribado todas las secciones centrales del monstruo, éste desaparecerá.

② Robo Fly (Etapas 2 y 4):

Robo Fly es una mosca mecánica. Cuando el aerosol pesticida descienda de la parte superior de la pantalla, salte sobre el botón para rociar con pesticida la mosca. Recuerde que el pesticida solamente será efectivo cuando Robo Fly se acerque al aerosol.

Mostri capoccia:

I mostri capoccia appaiono alla conclusione di ciascuno stadio. Se sullo schermo appare un attrezzo, utilizzarlo per sconfiggere il mostro capoccia.

① Mad Tumbler (Stadi 1 e 5):

Questo mostro capoccia può essere sconfitto utilizzando un fucile ad aria compressa che si abbassa dalla parte alta dello schermo. Saltando sul fucile, automaticamente dalla canna vengono sparati dei proiettili. Sparare i proiettili in modo da colpire le sezioni centrali del mostro. Quando tutte le sezioni centrali del mostro sono state distrutte il mostro sparisce.

② Robo Fly (Stadi 2 e 4):

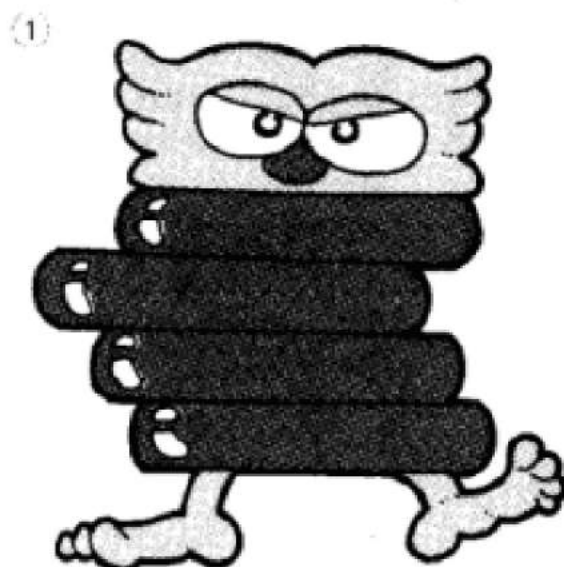
Robo Fly è una mosca meccanica. Quando la bomboletta di spray insetticida si abbassa dall'alto dello schermo, saltare sul tasto per spruzzare l'insetticida sulla mosca. Ricordare che l'insetticida si rivela efficace solamente quando Robo Fly si avvicina alla bomboletta.

③ **Doramaru (Stages 3 and 6):**

This innocent looking character which was holding the panels in the previous rounds now turns out to be the Boss Monster! However, his weak point is his soft head. You will be able to defeat him by jumping on his head.

④ **Madfox Daimyojin (Stage 7):**

Madfox Daimyojin will put up a fight to the death by showering lightning bolts all around you! However, when the launcher lowers down from the top of the screen, you can finally put an end to his evil rule by launching bombs at him by punching the handles on the side of the launcher.



③ **Doramu (Stufe 3 und 6):**

Dieses harmlos aussehende Wesen, das die Schilder in den vorherigen Runden gehalten hat, erweist sich nun als Monster! Sein schwacher Punkt ist aber der Kopf. Besiegen Sie es, indem Sie auf den Kopf schlagen.

④ **Madfox Daimyojin (Stufe 7):**

Madfox Daimyojin liefert einen Kampf auf Leben und Tod, indem er Blitze um sich schleudert! Wenn aber der Granatwerfer oben im Bild erscheint, können Sie die Herrschaft des bösen Fuchses beenden, indem Sie Bomben auf dem Madfox Daimyojin werfen. Dazu drücken Sie die Griffe an der Seite des Granatwerfers.



③ **Doramaru (Stages 3 och 6):**

Denna oskyldiga karaktär som höll i panelerna i de tidigare ronderna förvandlas nu till ett Boss Monster! men hans svaga punkt är hans mjuka huvud. Du kommer att besegra honom genom att hoppa på hans huvud.

④ **Madfox Daimyojin (Stage 7):**

Madfox Daimyojin kommer att slåss in till döden genom att överösa Dig med blixlar! Men, när kanonen kommer ner i från över delen av bilden kan Du äntligen sätta stopp för hans onda styre genom att avfyra bomber på honom genom att slå på handtagen på sidan av kanonen.



③ **Doramaru (étapes 3 et 6):**

Ce personnage à l'allure innocente qui tenait les panneaux dans les manches précédentes se transforme maintenant en monstre en chef! Cependant, son point faible est sa tête molle. Vous pouvez le vaincre en sautant sur sa tête.

④ **Madfox Daimyojin (étape 7):**

Madfox Daimyojin va lutter à mort en faisant pleuvoir des éclairs tout autour de vous! Cependant, lorsque le lanceur descend du haut de l'écran, vous pouvez enfin mettre fin à son règne maléfique en lui lançant des bombes. Il suffit de tirer sur les poignées se trouvant de chaque côté du lanceur.

③ **Doramaru (Etapas 3 y 6):**

Este carácter de aspecto inocente que estaba sujetando los paneles en los ciclos anteriores ¡se convertirá en monstruo! Sie embargo, el punto débil es su cabeza blanda. Usted podrá derrotarlo saltando sobre su cabeza.

④ **Madfox Daimyojin (Etapas 7):**

Madfox Daimyojin luchará a muerte ¡lanzándole rayos a todo su alrededor! Sin embargo, cuando el lanzabombas descienda de la parte superior de la pantalla, usted podrá poner fin a su diabólico reinado lanzándole bombas golpeando las asas laterales del lanzabombas.

③ **Doramaru (Stadi 3 e 6):**

Questo personaggio dall'aspetto innocente, che teneva i pannelli indicativi dei giri precedenti, si rivela ora essere in realtà un mostro capoccia! Il suo punto debole, però è la sua testa soffice. Sarà quindi possibile sconfiggerlo saltandogli sulla testa.

④ **Volpe pazza Daimyojin (Stadio 7):**

La Volpe Pazza Daimyojin ingaggerà un duello mortale lanciando tutt'attorno dei bulloni lampeggianti! Quando però il lanciabombe scende dalla parte superiore dello schermo sarà possibile mettere fine al suo perverso governo lanciando delle bombe verso la volpe pazza, premendo sui manubri del lanciabombe.



Helpful Hints

- When you encounter a lake that is too wide to jump across, you can get over the lake by accelerating to a fast enough speed to glide over the top of the water without sinking. You can use this method in many other situations, also. In addition, you can jump farther and higher by getting a running start before jumping.
- It is very important to be familiar with the individual traits of each of the animals so that you can transform into them to take advantage of their skills. Use the animal that can jump high when desiring to get up to high spots and select an animal that is fast when you need speed. When you see a wall in your way, transform into an animal that can break down walls.
- Use the whiplash poles that you encounter to take advantage of their recoil action to jump higher and farther. Being able to jump farther is determined by the speed and height at which you grab the pole as well as the timing with which the D-Button is pressed.

Nützliche Tips

- Wenn Sie an einen See kommen, der zu groß ist, um darüberzuspringen, können Sie darübergleiten, falls Sie genug Geschwindigkeit erreichen können. Diese Methode kann auch in vielen anderen Situationen eingesetzt werden. Außerdem können Sie weiter und höher springen, wenn Sie vor dem Springen Geschwindigkeit sammeln.
- Es ist sehr wichtig, die Eigenschaften der verschiedenen Tiere zu kennen, um sie richtig einzusetzen. Nehmen Sie das Tier, das am höchsten springen kann, um zu hohen Stellen zu gelangen, und nehmen Sie ein schnelles Tier, wenn Sie Geschwindigkeit brauchen. Wenn eine Wand im Weg ist, verwandeln Sie sich in ein Tier, das Wände zerstören kann.
- Verwenden Sie die Sprungstäbe, die manchmal erscheinen, um höher und weiter zu springen. Die Sprungweite hängt davon ab, wo Sie den Sprungstab anfassen, und wann die Richtungstaste gedrückt wird.

Tips

- När Du träffar på en sjö som är för stor att hoppa över, kan Du genom att accelerera till en lagom snabb fart glida över ytan på vattnet utan att sjunka. Denna metod kan Du använda i många andra situationer också. Förutom detta, kan Du hoppa längre och högre genom att springa innan Du hoppar.
- Det är väldigt viktigt att Du lär känna de olika djurens egenskaper så att när Du byter skepnad kan dra fördel av deras skicklighet. Använd det djur som kan hoppa högt när Du vill upp till ett högt ställe och välj ett djur som är snabbt när Du behöver fart. När en vägg kommer i din väg förvandla Dig till det djur som kan slå sönder väggar.
- Använd gummistängerna som Du träffar på och dra fördel av deras förmåga för att hoppa högre och längre. Förmågan att kunna hoppa längre bestäms av hastigheten och i vilken höjd Du tar tag i stängen och framförallt timingen med styrknappen.

Conseils utiles

- Lorsque vous rencontrez un lac qui est trop grand pour sauter par-dessus, vous pouvez le franchir en accélérant jusqu'à atteindre une vitesse suffisante pour glisser à la surface de l'eau sans couler. Vous pouvez utiliser cette méthode dans beaucoup d'autres situations. De plus, vous pouvez sauter plus loin et plus haut si vous prenez de la vitesse avant de sauter.
- Vous devez absolument vous familiariser avec les caractéristiques de chaque animal pour pouvoir bénéficier de son adresse particulière lorsque vous vous transformez. Utilisez l'animal qui peut sauter haut lorsque vous voulez accéder à un lieu en hauteur, et un animal qui est rapide lorsque vous avez besoin de vitesse. Si vous rencontrez un mur, transformez-vous en animal qui peut détruire les murs.
- Utilisez les perches flexibles que vous rencontrez en bénéficiant de leur action de détente pour sauter plus haut et plus loin. Votre capacité à sauter plus loin est déterminée par la vitesse et la hauteur à laquelle vous attrapez la perche ainsi que le moment où vous actionnez la touche D.

Consejos útiles

- Cuando encuentre un lago demasiado ancho como para poder saltarlo, usted podrá atravesarlo acelerando a una velocidad suficientemente rápida como para planear sobre el agua sin hundirse. Usted podrá emplear también este método en muchas otras situaciones. Además, usted podrá saltar más y a mayor altura echando a correr antes de saltar.
- Es muy importante familiarizarse con las características individuales de cada uno de los animales a fin de poder transformarse en ellos y aprovechar sus ventajas. Emplee el animal que pueda saltar alto cuando desee alcanzar puntos altos, y seleccione un animal que sea rápido cuando necesite velocidad. Cuando se encuentre con una pared en su camino, transfórmese en un animal que pueda derribar las paredes.
- Emplee los postes de látigo que encuentre para aprovechar las ventajas de su acción de retroceso a fin de saltar más alto y más lejos. El alcance del salto se determina mediante la velocidad y la altura con la que sujete el poste, así como el momento en el que presione el botón D.

Suggerimenti utili

- Quando si incontra un lago troppo largo per poterlo saltare, è possibile passare sopra il lago accelerando ad una velocità sufficiente per poter scivolare sulla superficie dell'acqua senza sprofondare. Questo metodo può essere usato anche in molte altre situazioni. Inoltre è anche possibile saltare più lontano e più in alto prendendo una opportuna rincorsa prima del salto.
- È molto importante familiarizzarsi con le singole caratteristiche di ciascuno degli animali, in modo da potersi trasformare in quello che meglio risponde alle esigenze del momento. Usare un animale che può saltare alto quando si vuole salire in luoghi molto in alto, e selezionare invece un animale veloce quando c'è bisogno di rapidità. Se si nota un muro sul proprio cammino, trasformarsi in un animale che può abbattere muri.
- Usare i pali a frusta, che si incontrano di tanto in tanto, per avvantaggiarsi della loro azione a molla allo scopo di poter saltare ancora più in alto e più lontano. La distanza alla quale si riesce a saltare viene determinata dalla propria velocità di spostamento e dall'altezza alla quale si riesce ad afferrare il palo, oltre che dal momento in cui si preme il tasto D.

- There are Warp Zones hidden throughout the route. You can look for these by sending out Bird Fly into space. When Bird Fly flies out and appears to bump into something even though there is nothing there, this means that there is a Warp Zone there. In order to break through, repeatedly send out Bird Fly to that same location until you break through.
- If you proceed too far ahead after having released Bird Fly, Bird Fly will not return.
- The items that you acquire along the route, inside eggs and in the bonus games cannot be used against the boss monsters.
- By timing your jump just right, Psycho Fox is able to stomp enemy creatures into the ground by jumping on top of them. Jumping on them several times will eliminate them completely.
- Es gibt unsichtbare Widerstandszonen an verschiedenen Stellen des Weges. Sie können diese finden, indem Sie Bird Fly in die Luft schicken. Wenn Bird Fly losfliegt und dann von einem unsichtbaren Hindernis gebremst wird, bedeutet das, daß sich hier eine solche Zone befindet. Um durchzubrechen, müssen Sie Bird Fly wiederholt losschicken, bis Sie schließlich den Durchbruch schaffen.
- Wenn Sie sich zu weit fortbewegen, nachdem Sie Bird Fly losgeschickt haben, kommt er nicht zurück.
- Die Gegenstände, die Sie im Laufe der Reise in Eiern finden oder in Bonus-Spielen gewinnen, können nicht gegen die Monstren eingesetzt werden.
- Indem Sie genau zum richtigen Zeitpunkt losspringen, kann Psycho Fox Feinde in den Boden stampfen, indem er auf ihnen landet. Wenn er mehrmals daraufspringt, kann er sie vollständig eliminieren.
- Det finns Warp Zones gömda under hela vägen. Du kan leta efter dem genom att skicka ut Bird Fly. När Bird Fly flyger ut och det ser ut som om han stöter på någonting även om det inte finns något där, betyder det att det finns en Warp Zone där. För att kunna komma igenom, skicka iväg Bird Fly gång på gång till samma ställe tills Du kommer igenom.
- Om Du fortsätter för långt efter att ha släppt Bird Fly fri, kommer han inte tillbaka.
- De saker Du skaffar Dig längs vägen, inuti ägg och i bonusspelet kan inte användas mot Boss Monstren.
- Om Du hoppar i precis rätt tid kan Psycho Fox stampa ner fiender i marken genom att hoppa på dem. Om man hoppar på dem flera gånger eliminerar man dem fullständigt.

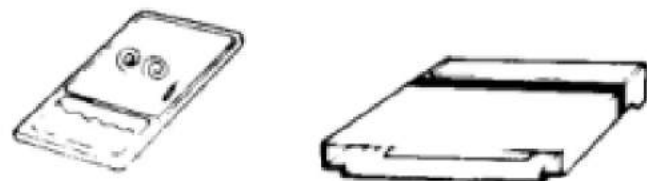
- Il y a des zones pièges cachées le long de la route. Vous pouvez les découvrir en envoyant Bird Fly en l'air. Lorsque Bird Fly semble cogner contre quelque chose d'invisible, cela veut dire qu'il y a une zone piège. Pour la franchir, envoyez Bird Fly plusieurs fois vers le même endroit jusqu'à ce qu'il soit détruit.
- Si vous allez trop loin après avoir lâché Bird Fly, ce dernier ne reviendra pas.
- Les primes que vous avez gagnées en chemin, à l'intérieur des oeufs et dans les jeux bonus, ne peuvent pas servir à détruire les monstres en chef.
- En calculant bien vos sauts, Psycho Fox est capable de faire entrer les créatures ennemies dans le sol en sautant juste au-dessus d'elles. Si vous sautez plusieurs fois dessus, vous pouvez les éliminer complètement.
- A lo largo de la ruta existen zonas de escape. Usted podrá buscarlas enviando a Bird Fly al espacio. Cuando Bird Fly vuela y parezca rebotar en algo, aunque no se vea nada, significará que allí existe una zona de escape. Para pasar a través de ella, envíe repetidamente a Bird Fly al mismo lugar hasta que pueda atravesarla.
- Si usted avanza demasiado después de haber soltado a Bird Fly, éste no volverá.
- Los ítemes que usted adquiere a lo largo de la ruta del interior de los huevos y en los juegos de gratificación no podrán emplearse contra los monstruos.
- Si realiza el salto en el momento oportuno, Psycho Fox podrá derribar al suelo criaturas enemigas saltando sobre ellas. Si salta varias veces sobre ellas las eliminará completamente.
- Ci sono delle zone deformate, nascoste lungo il cammino. È possibile scoprirle in anticipo mandando Bird Fly in ricognizione. Se Bird Fly si mette in volo e sembra sbattere contro qualche cosa, anche se sembra che non ci sia niente di particolare sulla via, ciò significa che lì si trova una Zona Deformata. Per poterla passare, mandare ripetutamente Bird Fly in ricognizione sino a quando si riesce ad individuare un possibile passaggio.
- Se si va troppo oltre dopo aver mandato Bird Fly in volo, Bird Fly potrebbe non più ritornare.
- Gli oggetti ottenuti nel corso del cammino, contenuti all'interno delle uova, o nel corso dei giochi di abbuono, non possono essere utilizzati nella lotta contro i mostri capoccia.
- Facendo attenzione a scegliere il momento esatto per il salto, Psycho Fox è in grado di far scomparire nel terreno le creature nemiche saltandovi sopra. Saltandovi sopra varie volte si riuscirà ad eliminarle completamente.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not get wet!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
 - When wet, completely dry before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.

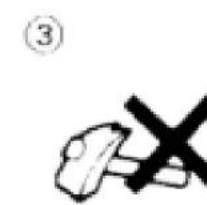


BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben!
 - Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.



HUR DU SKÖTER SEGA CARD OCH CARTRIDGES

SEGA Card och Cartridges är endast avsedda till att användas tillsammans med Sega Master System.

Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Var speciellt försiktig med att inte göra åverkan på SEGA Card!
 - Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om spelet blir smutsigt—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka spelet i fodralet.

MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- * Ne rien coller sur la carte SEGA!
 - Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

(4)



(5)



MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- * ¡Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA!
 - Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.

(6)



PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- * In particolare non attaccare niente alla SEGA CARD!
 - Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

(7)



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA®

Printed in Japan