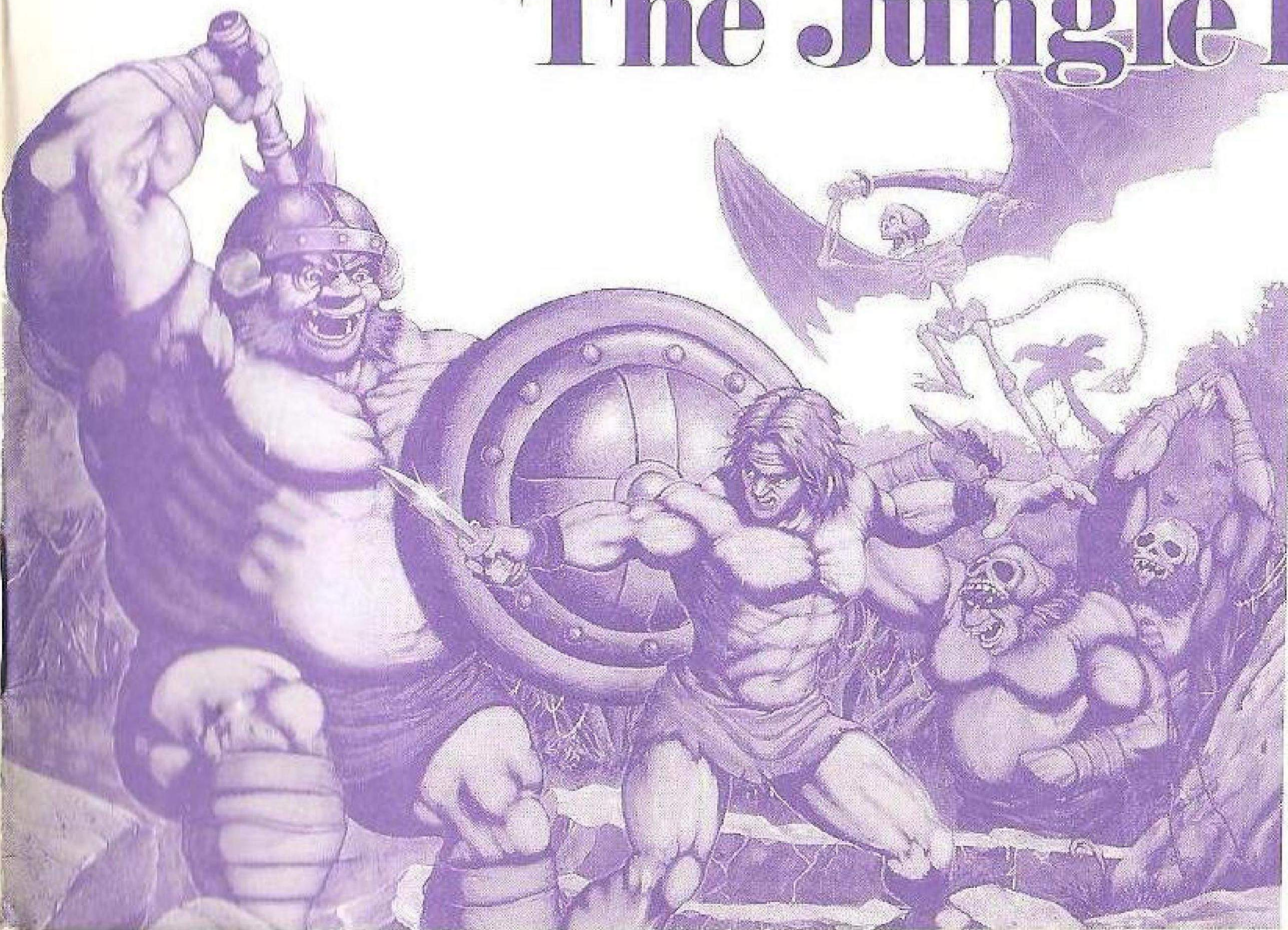


DamamTM

The Jungle Fighter



SEGA

Loading Instructions:

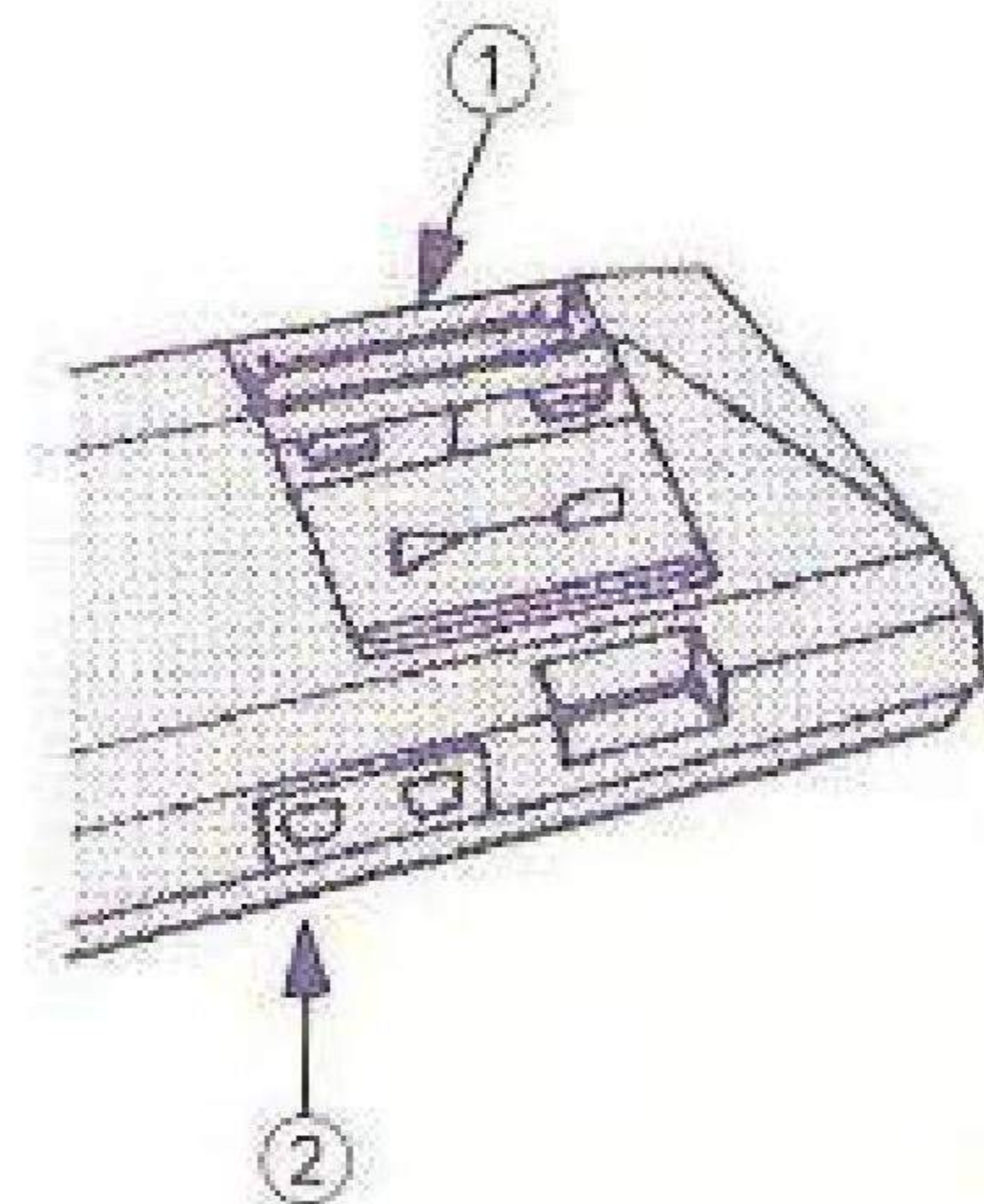
Starting Up:

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 Mega Cartridge.

- (1) Insert Mega 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 Mega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare står i frånslaget läge.
2. Skjut in kassetten i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Slå till strömbrytaren. Om ingenting händer, slå ifrån strömbrytaren och ta ur kassetten. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

ATT OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan du sätter i eller tar ur kassetten.

- ① Här skjuter du in kassetten.
- ② Här ansluter du styrplattan 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 Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega
- 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 Mega.

- ① Inserte el cartucho Mega
- 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 Mega.

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

Danan— The Jungle Fighter!

This story takes place on a planet much like our earth. It takes 360 of our days to revolve around the sun, and the air composition is almost the same. The planet has tropics and deserts, mountains and plains. It is known as the planet Gian.

A passenger plane was flying over the center of Gian's tropical region one day, when suddenly, according to the stories, an engine gave out and the aircraft went crashing to the surface. The plane just happened to go down in the densest area of the forest, and rescue teams plodded through for 3 days only to discover that there were no survivors.

However, one of the members of the search team, while looking through the brush, found a baby bottle and a toy but no sign of the infant these things belonged to. He informed the leader of the rescue team, who immediately ordered a thorough scouring of every inch of ground within a 3-mile radius of the crash site. The 2-day search turned up nothing.

Danan — Der Dschungelkämpfer!

Diese Geschichte spielt auf einem unserer Erde sehr ähnlichem Planeten. Es dauert nach unserer Zeitrechnung 360 Tage die Sonne zu umrunden, und die Luftzusammensetzung ist fast die gleiche. Der Planet besitzt Tropengebiete und Wüsten, Berge und Flachland und ist als der Planet Gian bekannt.

Ein Passagierflugzeug überflog eines der Tropengebiete auf Gian als, laut der Erzählung, plötzlich eines der Triebwerke ausfiel und zum Absturz der Maschine führte. Rettungsmannschaften bahnten sich 3 Tage lang ihren Weg durch dichten Urwald, um schließlich festzustellen, daß es keine Überlebenden gab.

Ein Mitglied der Suchaktion stieß im tiefsten Busch jedoch auf eine Babyflasche und ein Spielzeug — ohne jede Spur, wem diese Dinge gehören könnten — und informierte umgehend den Leiter der Rettungsmannschaft. Dieser rief sofort dazu auf, jeden Quadratcentimeter des Urwaldes im Umkreis von 5 km zur Absturzstelle gründlich durchzukämmen. Die zweitägige Suche brachte keinerlei Resultate.

Danan — Djungelkrigaren!

Denna historia äger rum på en planet, mycket lik vår egen planet Jorden. Det tar 360 dagar, lika långa som våra, för denna planet att gå ett varv runt solen och luften består av nästan samma beståndsdelar som på Jorden. Det finns tropiska områden, öknar, berg och slättmark på denna planet. Planeten är känd som Gian.

En dag flög ett passagerarplan över Gians tropiska centrum område när plötsligt, enligt sägen, en motor stannade och planet störtade mot marken. Planet råkade krascha i den allra mest oframkomliga delen av djungeln. Det tog räddningsmanskpet tre dagar att knoga genom skogen bara för att fastställa vid framkomsten att det inte fanns några överlevande kvar i planet.

En medlem i räddningsmanskpet hittade en nappflaska och en leksak i snårskogen, men inte ett spår efter spädbarnet dessa saker tillhörde. Han meddelade detta genast till räddningsmanskapsledaren som omedelbart befalldes att varje tum inom ett område med ca. 4,8 km radie runt kraschområdet skulle genomsökas. Ingenting hittades under den två dagar långa sökningen.

Danan: Le combattant de la jungle!

Cette histoire a lieu sur une planète très semblable à la terre. Il lui faut 360 de nos jours pour tourner autour du soleil et la composition de l'air est presque la même. La planète a des tropiques et des déserts, des montagnes et des plaines. C'est la planète Gian.

Un jour, un avion transportant des passagers survolait le centre de la région tropicale de Gian lorsque soudainement, selon les racontards, un moteur s'arrêta et l'appareil s'écrasa à la surface. Par malchance, l'avion était tombé dans la zone la plus dense de la forêt, vers laquelle les équipes de sauvetage s'acheminèrent péniblement pendant 3 jours pour découvrir qu'il n'y avait aucun survivant.

Cependant, l'un des membres de l'équipe de recherche, en fouillant dans les brousses, découvrit un biberon et un jouet mais aucune trace du nouveau-né à qui appartenaient ces objets. Il informa le chef de l'équipe de sauvetage qui ordonna immédiatement de parcourir minutieusement chaque pouce de terrain dans un rayon de 3 miles autour de l'endroit de la catastrophe. Les 2 jours de recherche ne donnèrent rien.

Danan — Jungle Fighter (Elluchador de la jungla)

Esta historia tiene lugar en un planeta muy similar a la Tierra. Este planeta tarda 360 días en dar la vuelta al sol, y la composición del aire es casi la misma. El planeta tiene trópicos y desiertos, montañas y llanuras. Su nombre es Gian.

Un avión de pasajeros se encontraba un día volando sobre la región tropical de Gian cuando, de repente, eso dicen las historias, uno de sus motores se averió y el aparato se estrelló. El avión cayó en la zona más densa de la jungla y, a pesar de que los equipos de rescate se esforzaron al máximo durante 3 días, sólo pudieron descubrir que no había supervivientes.

Sin embargo, uno de los miembros del equipo de rescate, mientras buscaba por los arbustos, encontró un biberón y un juguete de niño, pero de la criatura, ni rastro. El jefe del equipo fue informado del hallazgo y ordenó inmediatamente un búsqueda minuciosa de cada milímetro del terreno en un radio de unos cinco kilómetros del lugar del accidente. La búsqueda, que duró dos días, fue infructuosa, no apareció nada.

Danan—il lottatore della giungla!

Questa storia ha luogo in un pianeta molto simile alla terra. Impiega 360 dei nostri giorni per ruotare attorno al sole e la composizione dell'aria è quasi uguale. Nel pianeta ci sono regioni tropicali e deserti, montagne e pianure. È noto come il pianeta Gian.

Un giorno, un aereo civile stava volando sopra il centro della regione tropicale di Gian quando improvvisamente, secondo quanto si dice, un motore si arrestò e l'aeroplano si schiantò al suolo. L'aereo finì giusto nell'area più fitta della foresta e le squadre di salvataggio impiegarono 3 giorni di duro cammino per scoprire poi che nessuno era sopravvissuto.

Comunque, uno dei membri della squadra di ricerca, mentre cercava tra la boscaglia, trovò un biberon e una bambola, ma nessuna traccia del bambino a cui queste cose appartenevano. Informò il capo della squadra di salvataggio che immediatamente ordinò una accurata indagine, centimetro per centimetro, del terreno su un raggio di 3 miglia dal sito del disastro. I 2 giorni di ricerca non portarono ad alcun risultato.

The days, months and years passed, and the grass grew tall around the ruins of the ill-fated passenger craft. Just as naturally, the memory of the terrible tragedy seemed to fade from everyone's mind with the passing of time.

Some 18 years later, amongst the people of a nearby town, a rumor circulated. There was a young white-skinned man living in the jungle. He'd been seen from time to time, but only briefly. No one had ever been able to get close enough to meet him, and it was said that he ran, climbed and swam like a jungle animal.

Tage, Monate und Jahre vergingen, während das Flugzeugwrack nach und nach unter hochwucherndem Gras verschwand und das Bild der schreckliche Tragödie in der Erinnerung der Leute allmählich verblaßte.

Rund 18 Jahre später machte ein Gerücht in einer nahegelegenen Ortschaft über einen im Urwald lebenden hellhäutigen, jungen Mann die Runde. Einige Ortsbewohner hatten ihn von Zeit zu Zeit gesehen, aber niemand hatte es je geschafft sich ihm weit genug zu nähern, um genaueres zu erfahren. Es hieß, der junge Bursche könne rennen, klettern und schwimmen wie ein Dschungeltier.

Dagar, månader och år gick och gräset växte högt runtom det olycksförföljda passagerarplanets rester. Allteftersom tiden gick började alla glömma den fruktansvärda tragedi som hade ägt rum.

Men ca. arton år senare började det cirkulera ett rykte bland folket i den närliggande staden att det fanns en vit ung man som levde i djungeln. Några hade sett en glimt av honom, men ingen hade lyckats komma tillräckligt nära för att träffa honom, och det berättades att han sprang, klättrade och simmade som ett djungeldjur.

Les jours, les mois et les années passèrent et l'herbe grandit autour des ruines de l'avion malchanceux. Tout aussi naturellement, le souvenir de la terrible tragédie sembla s'effacer de la mémoire des gens avec le temps.

Environ 18 ans plus tard, une rumeur se mit à circuler parmi les habitants d'une ville des alentours. Il y avait une jeune homme blanc qui vivait dans la jungle. Il avait été aperçu de temps à autre mais toujours brièvement. Personne n'avait jamais réussi à s'approcher suffisamment pour faire sa connaissance et on disait qu'il courait, grimpait et nageait comme un animal de la jungle.

Pasaron los días, los meses y los años. La vegetación pronto tapó los restos del avión siniestrado. Y con la misma naturalidad, la memoria de aquella terrible tragedia fue cayendo en el olvido a medida que pasó el tiempo.

Unos 18 años más tarde, entre los habitantes de una ciudad cercana corría un extraño rumor. Se había visto en la selva a un joven de piel blanca. Se le había visto de vez en cuando pero muy brevemente. Nadie había logrado acercarse a él lo suficiente, y se decía que corría, subía a los árboles y nadaba como un animal de la jungla.

Passarono i giorni, i mesi e gli anni e l'erba crebbe alta intorno alle rovine dello sfortunato aereo civile. Naturalmente con il passare del tempo, il ricordo della terribile tragedia sembrava sfumare dalla mente di ognuno.

Circa 18 anni dopo, tra la gente di una città vicina, giravano strane voci. C'era un giovane uomo dalla pelle bianca che viveva nella giungla. Si vedeva di tanto in tanto, ma solo brevemente. Nessuno era riuscito ad avvicinarsi abbastanza per incontrarlo e si diceva che correva, s'arrampicava e nuotava come un animale selvaggio.

Jimba, a young tribesman, had come across the baby at the crash site, and had taken it to his home to care for it. He named the boy Danan, and raised him as he would his own. Danan grew strong and brave, and was happy as he had many members of the Animal Kingdom for friends. He learned many things from them, and from Jimba.

One day, though, as he returned from hunting, Danan found Jimba seriously wounded in their hut. Jimba, before he passed away, was able to tell Danan to seek the prophet Niai in the Northeast. Danan was crushed at the loss of his guardian, to whom he was eternally indebted. He knew that he must find the prophet and, hopefully, the evil people who killed Jimba....

Jimba, ein junger Stammesangehöriger, hatte das Baby am Absturzplatz gefunden und es mit in seine Hütte genommen, um es großzuziehen. Er nannte den Jungen Danan und sorgte sich um ihn, als wäre es sein eigener Sohn. Danan wuchs zu einem mutigen und starken Jüngling heran und lebte glücklich mit Jimba und vielen Freunden unter den Dschungeltieren, von denen er viele nützliche Dinge lernte.

Eines Tages jedoch kehrte Danan von der Jagd zurück und fand Jimba schwer verletzt in der Hütte liegen. Jimba wies Danan in seinen letzten Worten an, den Propheten Niai im Nordosten aufzusuchen. Zutiefst erschüttert vom plötzlichen Tod seine Beschützers, dem er ewige Dankbarkeit schuldete, wußte Danan, daß er den Propheten und den Feind, der Jimba auf dem Gewissen hatte finden mußte — koste es, was es wolle!

Jimba, en ung stammedlem, hade hittat spädbarnet vid det kraschade planet, tagit hem honom till sig för att ta hand om barnet. Han gav pojken namnet Danan och uppfostrade honom som sitt eget barn. Danan växte upp till en stark, djärv ung man som var lycklig att ha så många medlemmar i Djurens Kungarike som vänner. Han lärde sig mycket av dem och av Jimba.

Men en dag fann Danan, som kom hem från jakt, att Jimba låg livsfarligt sårad i deras hydda. Före sin död lyckades Jimba säga till Danan att Danan skulle söka upp profeten Niai i nordost. Danan var helt otröstlig vid förlusten av sin beskyddare som han alltid skulle stå i skuld till. Han visste att han måste finna profeten och förhoppningsvis också de ondskefulla människor som mördade Jimba ...

Jimba, un jeune homme d'une tribu, avait découvert le nouveau-né à l'endroit de la catastrophe et l'avait ramené chez lui pour s'en occuper. Il avait appelé le garçon Danan et l'éleva comme son propre fils. Danan devint fort et courageux et était très heureux car il avait beaucoup d'amis parmi les membres du royaume des animaux. Il apprit beaucoup de choses d'eux et de Jimba.

Un jour, cependant, alors qu'il revenait de la chasse, Danan trouva Jimba sérieusement blessé dans leur hutte. Avant de mourir, Jimba eut le temps de dire à Danan de rechercher le prophète Niai dans le nord-est. Danan fut accablé par la perte de son gardien envers lequel il se sentait éternellement redevable. Il savait qu'il devait trouver le prophète et, avec bon espoir, les personnes diaboliques qui avaient tué Jimba...

Jimba, un joven nativo, encontró la criatura en el lugar del accidente y la llevó a su choza haciéndose cargo de ella. Le puso por nombre Danan y la crió como si fuera su propio hijo. Dana creció y se hizo un joven fuerte y bravo, muy feliz de haber hecho muchos amigos del al Reino Animal. Pronto aprendió mucho de todos ellos, y también de Jimba.

Un día, al volver de cazar en la jungla, Danan encontró a Jimba mortalmente herido en su choza. Jimba, antes de morir, pudo pedir a Danan que buscara al profeta Niai en las Tierras del Noroeste. Danan sintió muchísimo la pérdida de aquel amigo a quien tanto le debía. Sabía que tenía que encontrar al profeta y, esperaba, a los malvados que habían matado a Jimba.

Jimba, un giovane membro di una tribù, aveva trovato per caso il bambino sul posto del disastro e l'aveva portato nella sua casa per prendersene cura. L'aveva chiamato Danan e l'aveva cresciuto come fosse suo. Danan crebbe forte e coraggioso ed era felice perchè come amici aveva molti membri del Regno animale. Imparò molte cose da loro e da Jimba.

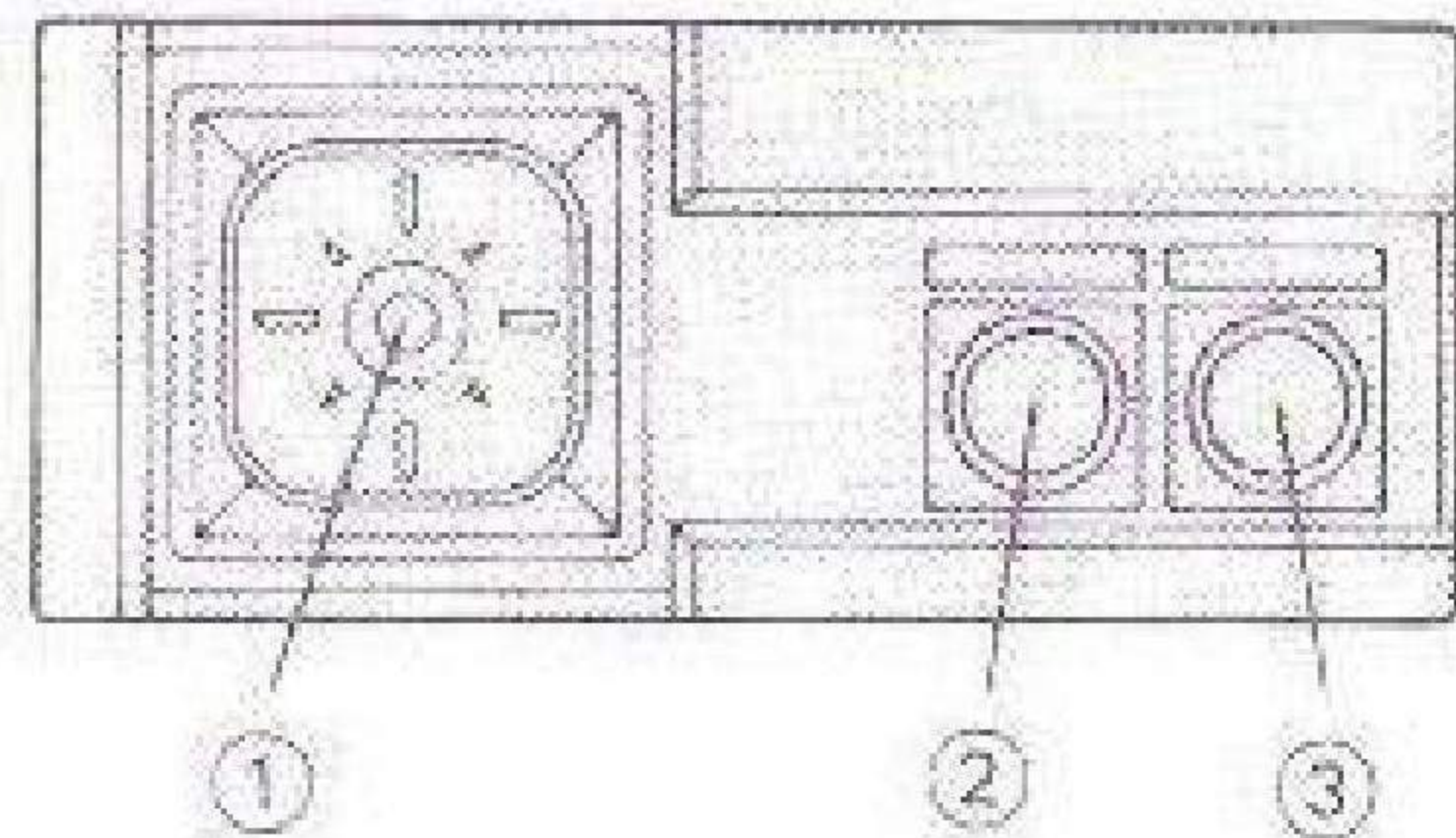
Un giorno però, tornato dalla caccia, Danan trovò Jimba seriamente ferito nella loro capanna. Jimba, prima di andarsene, riuscì a dire a Danan di cercare il profeta Niai nel nord-est. Danan fu abbattuto dalla perdita del suo guardiano a cui era eternamente debitore. Sapeva che doveva trovare il profeta e con buone speranze la malefica persona che aveva ucciso Jimba...

Take Control!

Learn the functions of each button on your Control Pad before beginning play.

① Directional Button (D-Button):

- Press left or right to move Danan in either direction.
- Press up or down to climb stairs.
- Press down to make Danan duck.
- Press to select an Animal in the Status screen.
- Press up to go through a doorway.



Spielsteuerung

Machen Sie sich vor dem Spielstart gründlich mit den Funktionen der Tasten an Ihrem Steuerpult vertraut.

① Richtungstaste (D-Taste):

- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Danan in die betreffende Richtung zu steuern.
- Drücken Sie diese Taste nach oben oder unten, um Stufen zu erklimmen.
- Drücken Sie diese Taste nach unten, wenn sich Danan ducken soll.
- Drücken Sie diese Taste zur Wahl eines Tieres auf dem Spielstandbildschirm.
- Drücken Sie diese Taste nach oben, um durch eine Türöffnung zu laufen.

Ta ledningen!

Lär dig funktionerna hos varje knapp på styrbordet innan du börjar spela spelet.

① Styrtangenten D (rikttangent):

- Vicka åt vänster eller höger för att få Danan att röra sig åt ettdera hållet.
- Vicka uppåt eller nedåt för att gå nedför eller uppför trappor.
- Vicka nedåt för att få Danan att huka sig.
- Vicka styrtangenten åt lämpligt håll för att välja ett djur på menyn för spelställning och hjälpmedel.
- Vicka uppåt för att få Danan att sliga in genom en dörr.

Aux commandes!

Apprenez les fonctions de chaque touche de votre bloc de commande avant de commencer à jouer.

① Touche D (Touche de direction):

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer Danan dans l'une ou l'autre des directions.
- Appuyez vers le haut ou le bas pour monter des escaliers.
- Appuyez faire le bas pour que Danan se baisse.
- Appuyez pour sélectionner un animal dans l'écran Statut.
- Appuyer vers le haut pour passer à travers une porte.

Toma de control

Aprenda las funciones de cada botón de su tablero de control antes de empezar a jugar.

① Botón D:

- Presione el botón hacia la izquierda o hacia la derecha para mover a Danan en ambas direcciones.
- Presiónelo hacia arriba o hacia abajo para subir escaleras.
- Presiónelo hacia abajo para que Danan se agache.
- Presiónelo para seleccionar un animal en la pantalla de estado.
- Presiónelo hacia arriba para pasar por una puerta.

Presca dei comandi!

Prima di cominciare a giocare imparate le funzioni di ogni tasto sulla pulsantiera di comando.

① Tasto-D:

- Premere a destra o a sinistra per spostare Danan in una delle direzioni.
- Premere sopra o sotto per salire-scendere i gradini.
- Premere sotto per far abbassare velocemente Danan.
- Premere per selezionare un animale nello schermo di stato.
- Premere sopra per attraversare una porta.

② Button 1:

- Press to make Danan attack enemies with his knife.
- Press to close the Status screen.
- Press to bypass message screens.

③ Button 2:

- Press to make Danan jump.
- Press to make the Eagle release Danan.
- Press when swimming underwater to make Danan rise to the surface and take a breath.
- Press to speed up screen messages.
- Press to select an Item or enter a command.

② Taste 1:

- Drücken Sie diese Taste, damit Danan mit seinem Messer den Feind angreift.
- Drücken Sie diese Taste, um den Spielstandbildschirm zu verlassen.
- Drücken Sie diese Taste, um die Informationsbildschirme zu überspringen.

③ Taste 3:

- Drücken Sie diese Taste, um Danan hochspringen zu lassen.
- Drücken Sie diese Taste, um Danan aus den Klauen des Adlers freizugeben.
- Drücken Sie diese Taste, um Danan beim Unterwasserschwimmen zum Luftholen auftauchen zu lassen.
- Drücken Sie diese Taste zur Beschleunigung der Bildschirmmeldungen.
- Drücken Sie diese Taste zur Wahl eines Gegenstands oder eines Befehls.

② Knappen 1:

- Tryck på denna knapp för att få Danan att anfälla sina fiender med sin kniv.
- Tryck på denna knapp för att få menyn för spelställning och hjälpmedel att slockna.
- Tryck på denna knapp för att hoppa över meddelandena som visas på bildskärmen.

③ Knappen 2:

- Tryck på denna knapp för att få Danan att hoppa.
- Tryck på denna knapp för att få örnen att släppa Danan fri.
- Tryck på denna knapp under en dykning för att få Danan att gå upp till ytan för att andas.
- Tryck på denna knapp för att få meddelandena på bildskärmen att visas snabbare.
- Tryck på denna knapp för att välja någonting och att mata in ett kommando.

② Touche 1:

- Appuyez pour que Danan attaque les ennemis avec son couteau.
- Appuyez pour fermer l'écran Statut.
- Appuyez pour éviter les écrans de message.

③ Touche 2:

- Appuyez pour faire sauter Danan.
- Appuyez pour que l'aigle relâche Danan.
- Appuyez lorsque Danan nage sous l'eau pour le faire remonter à la surface et reprendre sa respiration.
- Appuyez pour accélérer les messages à l'écran.
- Appuyez pour sélectionner un article ou entrer une commande.

② Botón 1:

- Presione el botón para que Danan ataque a sus enemigos con su cuchillo.
- Presiónelo para cerrar la pantalla de estado.
- Presiónelo para omitir las pantallas de mensajes.

③ Presione el botón para que salte Danan.

- Presiónelo para que el águila deje libre a Danan.
- Presiónelo cuando bucea Danan para que éste pueda salir a la superficie a respirar.
- Presiónelo para que aparezcan rápidamente los mensajes de la pantalla.
- Presiónelo para seleccionar un ítem o introducir un comando.

② Tasto 1:

- Premere per permettere a Danan di attaccare i nemici con il suo pugnale.
- Premere per chiudere lo schermo di stato.
- Premere per evitare gli schermi dei messaggi.

③ Tasto 2:

- Premere per far saltare Danan.
- Premere per rilasciare Danan dall'acquila.
- Premere quando Danan sta nuotando sott'acqua per farlo venire a galla a prendere fiato.
- Premere per velocizzare i messaggi dello schermo.
- Premere per selezionare un elemento o immettere un comando.

Getting Started

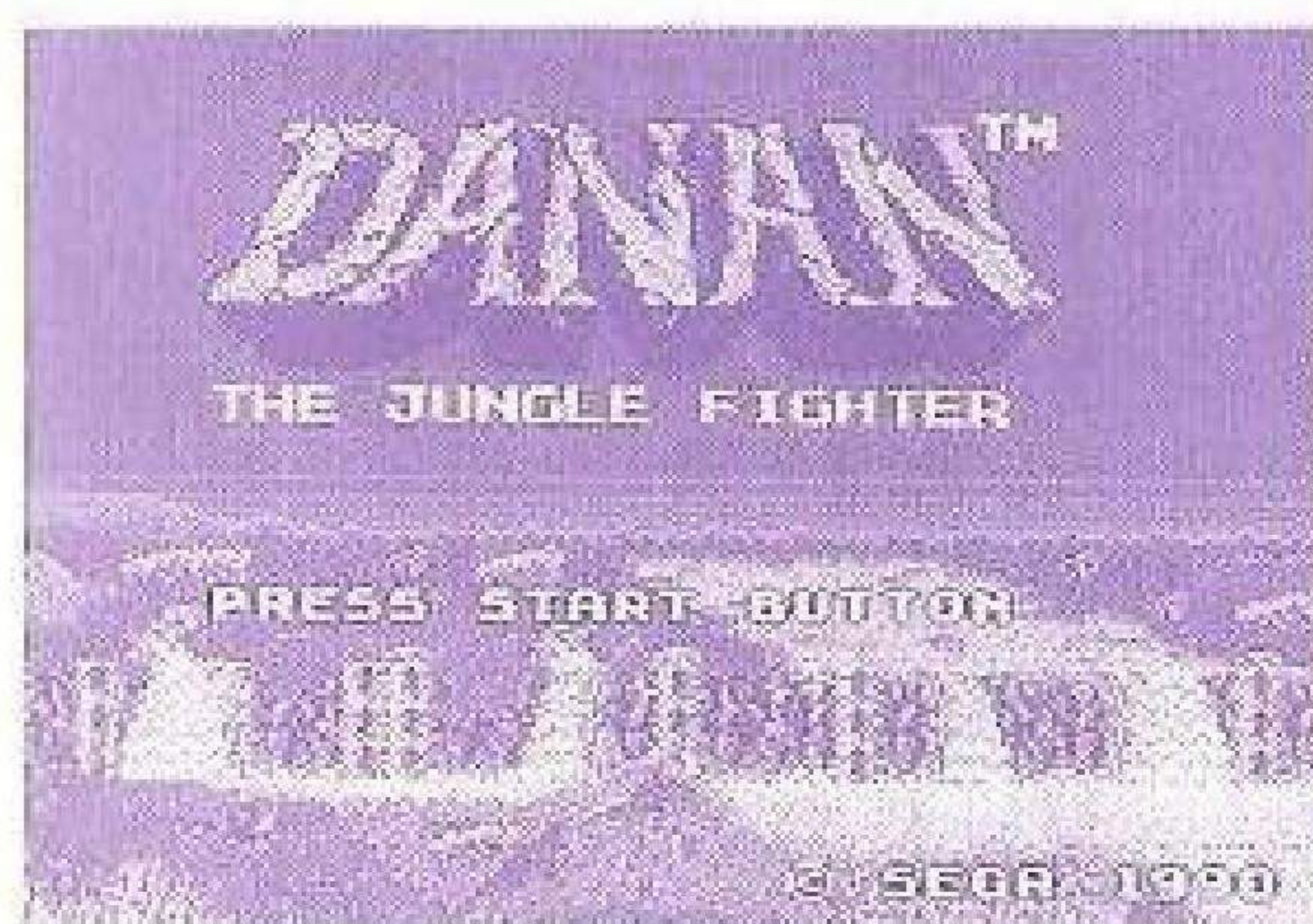
Following the Sega logo are the story screens. Read them, as they explain Danan's quest. After they've finished, the Title screen appears. To begin the game, press Button 1 or 2. Danan's conversation with his dying guardian, Jimba, appears. Jimba gives you very valuable information just before he passes away.

Vorbereitung

Nach dem Sega-Logo erscheint die Spielgeschichte auf mehreren Bildschirmen. Lesen Sie die Spielgeschichte durch, um sich mit Danans Aufgabe vertraut zu machen. Nach dem letzten Spielgeschichten-Bildschirm erscheint der Titelschirm. Drücken Sie zum Start des Spiels die Taste 1 oder 2. Danans letztes Gespräch mit seinem sterbenden Behüter Jimba erscheint. Jimba gibt Ihnen vor seinem Tod noch äußerst wertvolle Informationen.

Spelstart

Efter att Segas varumärke har visats visas de olika scenerna som berättar om Danan. Titta på dem och läs texten eftersom de förklarar bakgrunden till Danans sökande. Därefter visas rubriksenen. Tryck på knappen 1 eller 2 för att börja spela spelet. Danans konversation med sin döende beskyddare, Jimba, visas på bildskärmen. Jimba ger värdefull information strax före sin död.



Préparatifs

Suite au logo Sega, les écrans racontant l'histoire apparaissent. Lisez-les, car ils expliquent la quête de Danan. Ensuite, l'écran de titre apparaît. Pour commencer la partie, appuyez sur la touche 1 ou 2. La conversation entre Danan et son gardien mourant, Jimba, apparaît. Jimba vous donne des informations très précieuses juste avant de mourir.

Preparativos

Tras el logotipo de Sega aparecen las pantallas de la historia. Lea el contenido de las pantallas porque explican el objetivo de Danan. Una vez que desaparecen estas pantallas aparece la pantalla del título. Para comenzar el juego, pulse el botón 1 o el 2. Aparece la conversación que Jimba mantiene con Danan. Jimba ofrece una información muy valiosa antes de morir.

Preparativi

Dopo il logo Sega ci sono gli schermi della storia. Leggeteli poiché spiegano la ricerca di Danan. Quando sono finiti, appare lo schermo del titolo. Per iniziare il gioco, premere il tasto 1 o 2. Appare la conversazione di Danan con il suo custode morente, Jimba. Jimba vi dà informazioni molto preziose proprio prima di andarsene.

Game Objective

Gilbas, the evil creature possessing supernatural powers, has been sealed in a tomb for many years. People who are aware of the damage Gilbas was capable of are planning to try to release the monster from its confines and use those powers to their benefit. Danan must fight his way across the land, gathering items and information, and destroy the monster Gilbas once and for all. To succeed, he needs to obtain 3 'sacred' objects— the Orb of Light, the Amulet of Light, and the Knife of Light. Can you guide Danan safely through this dangerous land, find the objects and subdue the beast?

Ziel des Spiels

Gilbas, die bösertige Kreatur mit übernatürlichen Kräften, ist bereits seit Jahren in einem sicher verriegelten Verließ eingesperrt. Menschen, die von Gilbas enormer Vernichtungskraft wissen, planen jedoch das Monster aus der Gefangenschaft zu befreien und dessen Kräfte zu ihrem eigenem Nutzen einzusetzen. Danan muß sich seinen Weg quer durch das Land kämpfen und dabei Gegenstände und Informationen sammeln, um die Bestie Gilbas ein für allemal zu besiegen. Für die erfolgreiche Ausführung dieser Mission benötigt er jedoch 3 "heilige" Gegenstände: die Kugel des Lichts, das Amulett des Lichts und das Messer des Lichts. Wird es Ihnen gelingen, Danan auf seinem gefährvollen Weg sicher durch das Land zu führen, die Gegenstände zu finden und dem Monster den Garaus zu machen?

Spelets mål

Gilbas, det ondskefulla väsen som har övernaturliga krafter, har varit förseglad i en gravkammare i många, många år. Människor, som känner till vilka illdåd Gilbas är i stånd att planera, försöker släppa monstret fritt från dess fängelse för att utnyttja dess krafter till sin egen fördel. Danan måste kämpa sin väg tvärsöver landet, plocka upp hjälpmedelstecken och samla information för att kunna oskadliggöra Gilbas en gång för alla. Han måste få tag i tre heliga föremål: ljusgloben, ljusamulett och ljuskniven. Frågan är om du kan leda Danan tryggt genom detta farliga land, hjälpa honom att hitta föremålen och oskadliggöra monstret?

But du jeu

Gilbas, la créature diabolique qui possède des pouvoirs surnaturels, a été enfermé dans un tombeau depuis de nombreuses années. Ceux qui sont conscients des dégâts dont Gilbas était capable prévoient d'essayer de libérer le monstre de ses confins et d'utiliser ses pouvoirs à leur bénéfice. Danan doit se battre pour traverser le pays, en rassemblant des objets et des informations, et anéantir le monstre Gilbas une fois pour toute. Pour y parvenir, il a besoin de 3 objets "sacrés": le globe de lumière, l'amulette de lumière et le poignard de lumière. Pouvez-vous guider Danan en toute sécurité à travers ce territoire dangereux, trouver les objets et maîtriser la brute?

Finalidad del juego

Gilbas, una malvada criatura que posee poderes supernaturales, ha estado encerrada en una tumba durante muchos años. Personas conscientes del mal que Gilbas puede hacer planean la puesta en libertad del monstruo para utilizar sus poderes en beneficio propio. Danan debe luchar sin cuartel, reuniendo ítemes e información, y destruir al monstruo Gilbas de una vez por todas. Para salir victorioso necesita 3 objetos sagrados, la esfera de luz, el amuleto de luz, y el cuchillo de luz. ¿Podrá usted guiar a Danan en este peligroso viaje y encontrar los objetos que dominan a la bestia?

Obiettivo del gioco

Gilbas, la creatura malvagia dai poteri soprannaturali, è stato rinchiuso in una tomba per molti anni. Gente al corrente dei danni di cui Gilbas era capace sta progettando di provare a rilasciare il mostro dai suoi confini e usare quei poteri a proprio vantaggio. Danan deve farsi strada lottando in quella terra, raccogliendo elementi e informazioni e distruggere Gilbas una volta per tutte. Per riuscire necessita di ottenere 3 oggetti "sacri" la sfera di luce, l'amuleto di luce e il pugnale di luce. Siete in grado di condurre Danan in modo sicuro attraverso questa terra pericolosa, trovare gli oggetti e sottomettere la bestia?

Game Over

If Danan's Life Gauge drops to zero, the game is over. There is no "Continue" function in Jungle Fighter, but if you can find one of the bottles of Elixer that are hidden throughout the land, Danan's life will be automatically restored should he perish in battle. If Danan is able to defeat Gilbas in the final confrontation, the game ends and you win!

Elixer

There are 4 bottles of life-restoring potion, known as Elixer, waiting to be discovered. If Danan can get his hands on one, his Life Gauge will be filled if he is killed in combat. The Timer count is also fully restored. The bottles are most often found underground — make an extra effort to find a bottle in each round of the game!



Spielende

Wenn Danans Lebensmesser auf Null fällt, ist das Spiel beendet. Jungle Fighter besitzt keine Spielfortsetzungsfunktion. Wenn Sie jedoch eine der im ganzen Land versteckten Lebenselexier-Flaschen finden, wird Danan automatisch wiederbelebt, falls dieser im Kampf sein Leben verliert. Gelingt es Danan schließlich Gilbas bei der letzten Gegenüberstellung zu besiegen, endet das Spiel, und Sie haben gewonnen!

Lebenselexier

Es gibt 4 Flaschen dieses als Elixier bekannten Wiederbelebungstrunks, die es aufzufinden gilt. Gelingt es Danan an eine dieser Flaschen zu kommen, füllt sich sein Lebensmesser wieder auf, wenn Danan im Kampf getötet wird. Die Zeitmesserzählung wird ebenfalls wieder auf den Anfangswert zurückgestellt. Die Flaschen sind meistens im Boden vergraben. Scheuen Sie keine Mühe, in jeder Spielrunde mindestens eine dieser Flaschen aufzuspüren!

Spelet är över — GAME OVER

Spelet är slut i samma ögonblick Danans livsmätare nollställs till noll. I spelet Jungle Fighter finns det inte någon möjlighet till fortsatt spel. Men om du skulle lyckas hitta en flaska livselixir, som finns gömda lite varstans över hela landet, återuppväcks Danan automatiskt till livet efter att han stupat i ett slag. Spelet slutar och du vinner när Danan lyckas oskadliggöra Gilbas i den sista kampen!

Livselixir — ELIXER

Det finns fyra flaskor livselixir, ELIXER, som måste hittas. Talen på Danans livsmätare återgår till sina respektive fulla startvärden, om Danan skulle stupa i en kamp, så fort han får tag i en flaska. Tidurets nedräkning återgår också till nedräkning från full tid. Flaskorna finns för det mesta gömda under jorden, så ansträng dig verkligen att hitta en flaska under varje spelrunda!

Fin de la partie

Si la jauge de vie de Danan tombe à zéro, la partie est terminée. Il n'existe pas de fonction "Continue" dans Jungle Fighter mais si vous pouvez trouver un des flacons d'élixir qui sont cachés dans tout le territoire, Danan retournera automatiquement à la vie s'il meurt lors d'une bataille. Si Danan parvient à vaincre Gilbas lors de la confrontation finale, la partie est terminée et vous gagnez!

Elixir

Il y a 4 flacons de potion qui ressuscite, appelée élixir, qui attendent d'être découverts. Si Danan peut en trouver un, sa jauge de vie sera remplie, s'il est tué au combat. La minuterie est également rétablie. Les flacons sont le plus souvent sous la terre. Faites un effort supplémentaire pour trouver un flacon à chaque tour de la partie!

Fin del juego

Si el indicador de vida de Danan disminuye hasta cero, el juego finaliza. No existe opción para continuar con el juego Jungle Fighter, pero si encuentra una de las botellas de elixir escondidas por el planeta, la vida de Danan se repondrá automáticamente si pereciere en la batalla. Si Danan derrota a Gilbas en la confrontación final, el juego termina y usted es el ganador.

Elixir

En el juego hay 4 botellas de elixir esperando a que usted las descubra. Si Danan puede apoderarse de una de ellas, su indicador de vida se llenará si muere en combate. La cuenta del temporizador se repone también completamente. Las botellas se encuentran más a menudo debajo de la tierra. Haga un esfuerzo extra para encontrar las botellas en cada ronda del juego.

Fine del gioco

Se il misuratore di vita di Danan scende a zero, il gioco è finito. In Lottatore di giungla non c'è la funzione 'Continua', ma se riuscite a trovare una delle bottiglie di elisir nascoste in questa terra, la vita di Danan verrà automaticamente ristabilita nel caso perisse in battaglia. Se Danan è in grado di sconfiggere Gilbas nell'affronto finale, il gioco finisce e voi vincete!

Elisir

Ci sono 4 bottiglie di pozione vitale, nota come elisir, che aspettano di essere scoperte. Se Danan può mettere le sue mani su una di queste, il suo misuratore di vita verrà riempito nel caso in cui venga ucciso in combattimento. Anche il contatore a timer viene completamente ristabilito. Le bottiglie si trovano per la maggior parte sotto terra, fate un ulteriore sforzo per trovare una bottiglia in ogni girone del gioco!

Screen Signals

Game Screen

① LIFE:

There are 2 numbers separated by a slash. The number on the left represents Danan's current strength, and the number on the right shows the maximum possible strength at Danan's current experience level. Find the star symbols and take them to increase Danan's level. If you clear the round successfully, you receive Life Bonus points depending on how much strength Danan has left.

Bildschirmanzeigen

Spielbildschirm

① LIFE:

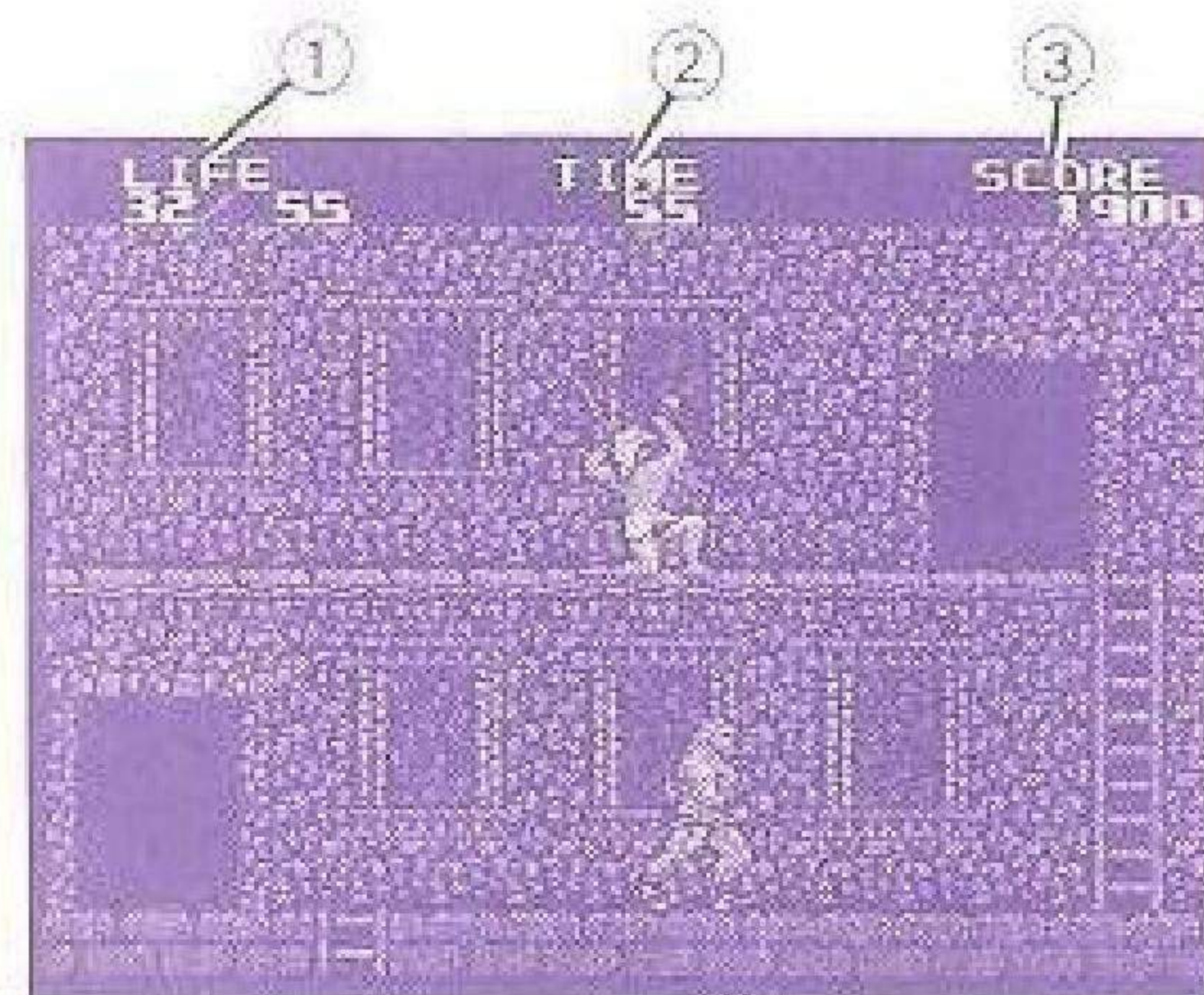
Diese Anzeige besteht aus zwei, durch einen Querstrich getrennten Zahlen. Die linke Zahl zeigt Danans jeweilige Kampfkraft an und die rechte Zahl die maximal mögliche Kraft im Verhältnis zu Danans derzeitiger Erfahrungsstufe. Suchen Sie nach den Sternsymbolen, und nutzen Sie diese, um Danans Erfahrungsstufe zu erhöhen. Wenn Sie die Spielrunde erfolgreich beenden, erhalten Sie Lebensbonuspunkte, deren Anzahl sich danach richtet, wieviel Kraft Danan noch übrig hat.

Indikeringarna och meddelandena på bildskärmen

Spelscen

① Livsmätare - LIFE:

Livsmätaren visar två olika tal, som separeras av ett snedstreck. Talet till vänster representerar Danans momentana styrka och talet till höger hans maximala styrka i förhållande till hans momentana erfarenhetsnivå. Leta efter och plocka upp stjärntecken för att höja Danans nivå. Du vinner extra poäng, när du lyckas avsluta spelrundan framgångsrikt, beroende av hur mycket styrka Danan har kvar.



Signaux de l'écran

Ecran de jeu

① VIE:

Il y a 2 numéros séparés par une barre. Le numéro de gauche représente la force actuelle de Danan et le numéro de droite indique la force possible maximum au niveau d'expérience actuel de Danan. Trouvez les symboles d'étoile et prenez-les pour augmenter le niveau de Danan. Si vous y parvenez, vous recevez des points "Life Bonus" (Bonus de vie) selon la quantité de force que Danan a laissé.

Señales en la pantalla

Pantalla del juego

① Vida (LIFE):

Hay dos números separados por una barra. El número de la izquierda representa la fuerza actual de Danan. El número de la derecha muestra la fuerza máxima posible con el nivel de experiencia actual que tiene Danan. Encuentre los símbolos de estrellas y tómelos para aumentar el nivel de experiencia de Danan. Si pasa la ronda con éxito, usted recibe puntos de vida extra, dependiendo de la fuerza que le queda a Danan.

Segnali sullo schermo

Schermo di gioco

① VITA:

Ci sono due numeri divisi da una barra. Il numero sulla sinistra rappresenta l'attuale forza di Danan e il numero sulla destra indica la forza massima possibile all'attuale livello di esperienza di Danan. Trovate i simboli della stella e prendeteli per aumentare il livello di Danan. Se portate a termine il girone con successo, riceverete dei punti vita premio a seconda di quanta forza Danan ha avanzato.

② TIME:

This shows you how much time you have in which to clear the round. The clock starts at 100, and if you don't clear the round before it reaches zero, the game ends. If you do successfully clear the round, you receive a special Time Bonus.

③ SCORE:

Your current score. You receive points each time Danan topples one of his enemies.

② TIME:

Diese Anzeige informiert darüber, wieviel Zeit Ihnen noch für die Beendung der Runde bleibt. Die Zeitzählung beginnt bei 100, und wenn Sie die Runde nicht vor Erreichen von Null beenden, ist das Spiel beendet. Bei erfolgreicher Beendung der Runde erhalten Sie einen Zeit-Sonderbonus.

③ SCORE:

Diese Anzeige informiert Sie über den jeweiligen Spielstand. Jedesmal, wenn Danan einen seiner Widersacher erledigt, erhalten Sie Punkte.

② Tidur - TIME:

Tiduret visar hur mycket tid du har på dig för att avsluta en spelrunda. Nedräkningen börjas vid 100 och spelet slutar när du inte lyckas fullfölja spelrundan innan tiduret nollställs till noll. Du får extra poäng för varje spelrunda du lyckas avsluta framgångsrikt innan tiden har gått ut.

③ Poängställning - SCORE:

Din momentana poängställning. Du får poäng varje gång Danan lyckas slå ned en fiende.

② TEMPS:

Ceci vous indique le temps que vous avez pour effectuer le tour. L'horloge commence à 100 et si vous ne terminez pas le tour avant qu'il n'arrive à zéro, la partie se termine. Si vous parvenez à terminer le tour dans le temps, vous recevez un bonus de temps spécial.

③ SCORE:

Votre score actuel. Vous recevez des points à chaque fois que Danan renverse un de ses ennemis.

② Tiempo (TIME):

Esto le muestra el tiempo que le queda para terminar la ronda. El reloj empieza a contar desde 100 y si no termina la ronda antes de que el reloj llegue a 0, el juego se termina. Si termina la ronda con éxito, usted recibe bonos de tiempo especiales.

③ Puntuación (SCORE):

Muestra su puntuación actual. Usted recibe puntos cada vez que Danan derriba a uno de sus enemigos.

② TEMPO:

Questo indica quanto tempo avete a disposizione per portare a termine il girone. L'orologio parte da 100 e se non porterete a termine il girone prima che raggiunga zero, il gioco finisce. Se portate a termine il girone con successo, riceverete uno speciale premio tempo.

③ PUNTEGGIO:

Il vostro punteggio attuale. Ricevete punti ogni volta che Danan abbatte uno dei suoi nemici.

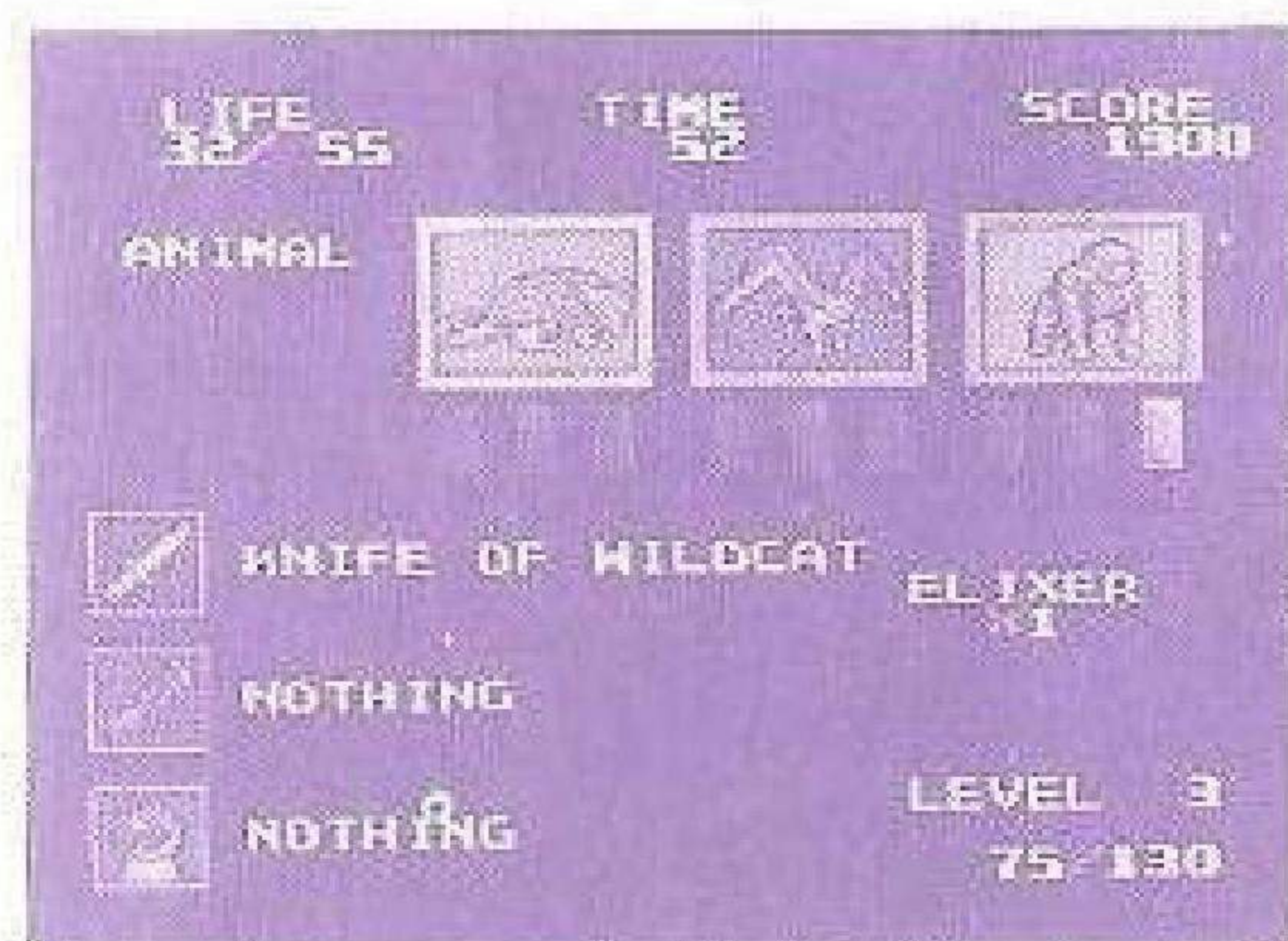
Status Screen

Animal: There are 3 different Animals that can help Danan to continue fighting. As you collect the Animal Item symbols, the bars underneath the Animal pictures change color. To select one of the Animals, press the D-Button left or right so that Animal's box is highlighted, and press Button 2.

Elixer: This indicates the number of bottles of Elixer that Danan currently has.

Level: Take the Star Item symbols to increase Danan's level. The number on the left increases each time a symbol is taken. When it matches the number on the right, that number increases as does Danan's level.

* The 3 boxes on the left show the type of Knife, Amulet and Orb Danan currently possesses. If he doesn't have one of the items, the word NOTHING appears next to the box.



Spielstand-Bildschirm

ANIMAL: Es gibt drei verschiedene Tiere, die Danan bei der Fortsetzung seines Kampfes helfen können. Während Sie die Tiersymbol-Gegenstände sammeln, wechseln die Anzeigebalken unter den Tierbildern die Farbe. Drücken Sie zum Wählen eines der Tiere die Richtungstaste nach links oder rechts, so daß der Rahmen um das betreffende Tier hell hervorgehoben wird, und drücken Sie dann die Taste 2.

ELEXIER: Diese Anzeige zeigt an, wieviele Lebenselixier-Flaschen Danan derzeit besitzt.

LEVEL: Greifen Sie sich die Sternsymbol-Gegenstände, um Danans Kampfkraft zu erhöhen. Die links stehende Zahl erhöht sich jedesmal, wenn ein Sternsymbol weggenommen wird. Sobald die linke Zahl den Wert der rechten Zahl erreicht, erhöht sich die rechte Zahl und damit auch Danans Kampfkraftstufe.

* Die 3 Kästen links zeigen an, welche Art von Messer, Amulett und Kugel Danan gegenwärtig hat. Besitzt Danan keinen dieser Gegenstände, erscheint neben dem Kasten die Anzeige NOTHING (Nichts).

Meny för spelställning och hjälpmedel

Djur — ANIMAL: Tre olika slags djur hjälper Danan att fortsätta med sin kamp. Allteftersom du samlar djurtecken ändrar staplarna under djurbilderna färg. Vicka styrtangenten D åt vänster eller höger, så att djurfyrkanten ifråga lyser upp, för att välja ett visst djur och tryck på knappen 2.

Livselixir — ELIXER: Talet under detta ord anger hur många flaskor livselixir Danan för tillfället har i sin ägo.

Nivåmätare — LEVEL: Plocka upp ett stjärntecken för att öka Danans nivå. Talet till vänster ökar varje gång du plockar upp ett stjärntecken. När talet till vänster blir lika högt som talet till höger ökas talet till höger samtidigt som Danans erfarenhetsnivå ökar.

* De tre fyrkanterna till vänster visar den typ av ljuskniv, ljusamulett och ljusglob Danan för tillfället har i sin ägo. Ordet NOTHING (ingenting) visas bredvid fyrkanten för det föremål Danan inte har lyckats skaffa sig.

Ecran Statut

ANIMAL: Il y a 3 sortes d'animaux qui peuvent aider Danan à continuer le combat. A mesure que vous ramassez les symboles qui représentent un animal, les barres sous les photographies d'animaux changent de couleur. Pour sélectionner l'un des animaux, appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite afin d'éclairer cette case d'animal et appuyez sur la touche 2.

ELIXIR: Ceci indique le nombre de flacons d'élixir que Danan possède actuellement.

LEVEL: Prenez les symboles en forme d'étoile pour accroître le niveau de Danan. Le numéro de gauche augmente à chaque prise de symbole. Lorsqu'il correspond au numéro de droite, celui-ci augmente ainsi que le niveau de Danan.

* Les 3 cases de gauche indiquent le type de poignard, d'amulette et de globe que Danan possède actuellement. S'il ne possède pas un de ces objets, le mot NOTHING apparaît près de la case.

Pantalla de estado

ANIMAL: Hay tres tipos de animales que pueden ayudar a Danan a seguir luchando. Según va ganando los símbolos de animales, las barras situadas debajo de las imágenes de animales cambian de color. Para seleccionar uno de los animales, presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para que el recuadro del animal resalte, y luego presione el botón 2.

Elixir (ELIXIR): Indica el número de botellas de elixir que Danan tiene actualmente.

Nivel (LEVEL): Tome los símbolos de las estrellas para aumentar el nivel de experiencia de Danan. El número de la izquierda aumenta cada vez que toma un símbolo. Cuando concuerde con el número de la derecha, ese número aumenta y también aumenta el nivel de Danan.

* Los tres recuadros de la izquierda muestran el tipo de cuchillo, amuleto y esfera que posee actualmente Danan. Si le falta uno de ellos, la palabra NOTHING (nada) aparece en el recuadro.

Schermo di stato

ANIMALE: Ci sono 3 diversi animali che possono aiutare Danan a continuare la lotta. Quando raccogliete i simboli dell'elemento animale, le barre al di sotto dell'immagine dell'animale cambiano colore. Per selezionare uno degli animali, premere il tasto D a sinistra o destra in modo che il riquadro dell'animale si evidenzi e premete il tasto 2.

ELISIR: Questo indica il numero di bottiglie di elisir che Danan ha attualmente.

LIVELLO: Prendete i simboli dell'elemento stella per aumentare il livello di Danan. Il numero sulla sinistra aumenta ogni volta che viene preso un simbolo. Quando questo corrisponde al numero sulla destra, quel numero aumenta assieme al livello di Danan.

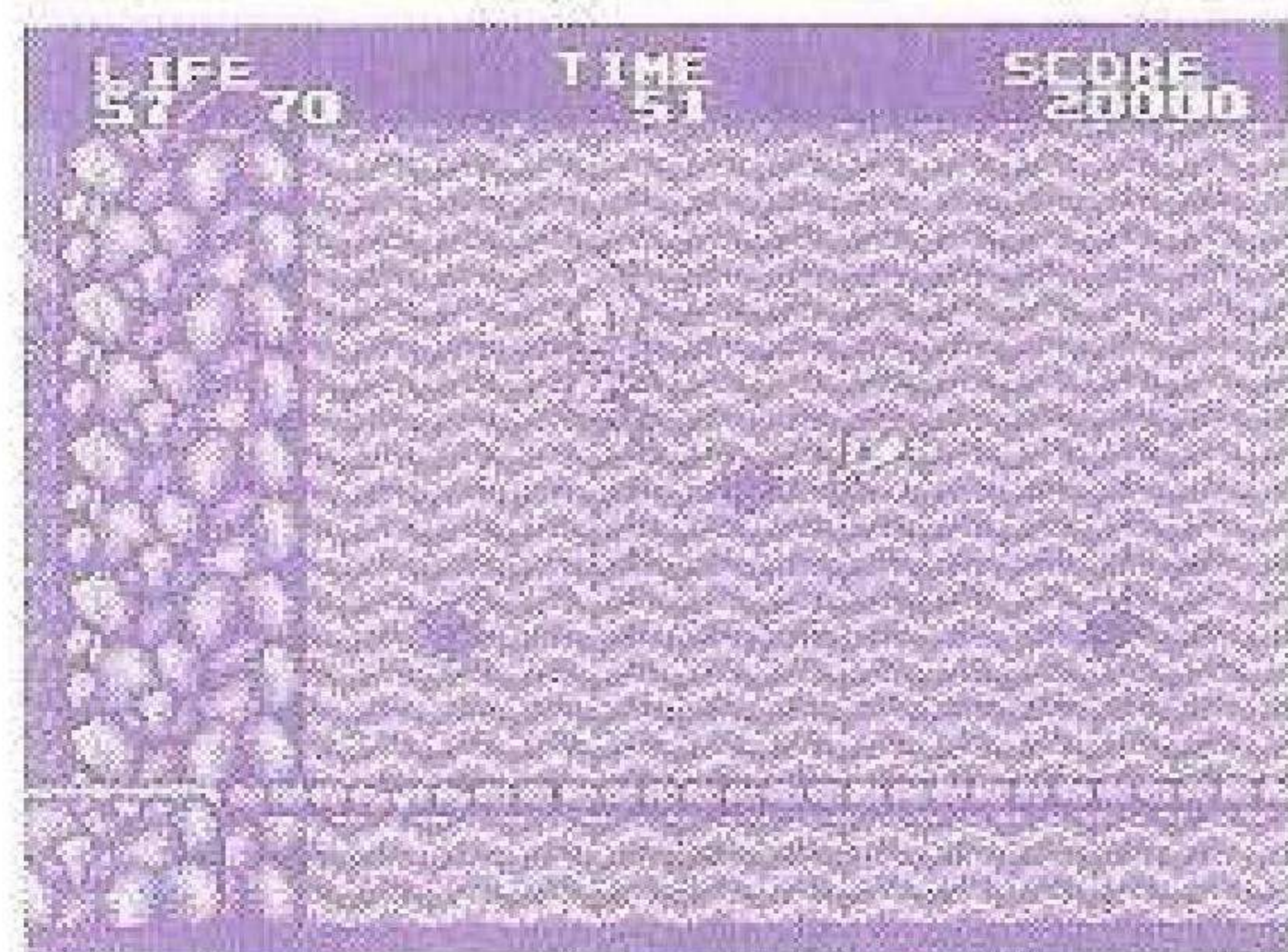
* I 3 riquadri sulla sinistra indicano il tipo di pugnale, amuleto e sfera che Danan possiede attualmente. Se non possiede uno degli elementi, vicino al riquadro appare la parola NOTHING.

Continue Play

The only way to keep playing is to clear each round successfully. Each time you make it through a round, your strength and the Timer count are fully restored for the next round.

Combat!

Use Danan's ability to jump and crouch to avoid enemy onslaughts while at the same time attacking with his knife. Be sure to grab every Item symbol that you see, as they're all extremely valuable! To attack, press Button 1 repeatedly. If your attack is strong and swift, the enemy begins flashing and then disappears! Danan also flashes each time he takes a hit, and more importantly, he loses points from his Life gauge.



Spielfortsetzung

Der einzige Weg das Spiel fortzusetzen besteht darin, jede Runde erfolgreich zu beenden. Jedesmal wenn Sie es durch eine Runde geschafft haben, wird der ursprüngliche Wert Ihrer Kraft- und Zeitählung für die nächste Runde wieder hergestellt.

Kampf!

Nutzen Sie Danans Sprung- und Kriechfähigkeit, um den feindlichen Attacken auszuweichen und gleichzeitig mit dem Messer anzugreifen. Greifen Sie sich jeden Symbolgegenstand, der Ihnen begegnet, da diese enorm wertvoll sind! Drücken Sie zum Angriff mehrmals die Taste 1. Wenn Sie flink und kraftvoll angreifen, blinkt der Feind und verschwindet! Danan blinkt ebenfalls jedesmal wenn er getroffen wird, und nicht nur das: er verliert Punkte an seinem Lebensmesser.

Fortsatt spel

Det enda sättet att fortsätta spelet är att lyckas avsluta varje spelomgång framgångsrikt. Såväl livsmätaren LIFE, som visar styrkan, som tiduret TIME återgår till sina respektive startvärden varje gång du lyckas slutföra en spelrunda framgångsrikt.

Drabbning!

Utnyttja Danans förmåga att hoppa och krypa för att undvika fiendeanfall och samtidigt anfälla fienden med kniv. Var noga med att försöka få tag i vartenda hjälpmedelstecken. De är mycket värdefulla! Tryck gång på gång på knappen 1 för att anfälla. Fienden börjar blinka och går upp i tomma luften när ditt anfall är energiskt och snabbt. Danan blinkar också varje gång han blir träffad, men observera att han då också förlorar livspoäng som visas på hans livsmätare LIFE.



Continuer à jouer

Le seul moyen de continuer à jouer est de terminer chaque tour avec succès. A chaque fois que vous terminez un tour, votre force et la minuterie sont complètement rétablies pour le tour suivant.

Combat!

Utilisez la capacité de Danan à sauter et s'accroupir pour éviter les attaques de l'ennemi pendant qu'au même moment, il attaque avec son poignard. Veillez à attrapper chaque symbole d'objet que vous voyez car ils sont tous très précieux! Pour attaquer, appuyez sur la touche 1 de façon répétée. Si votre attaque est forte et rapide, l'ennemi commence à clignoter et disparaît! Danan clignote également à chaque fois qu'il reçoit un coup et plus important, il perd des points sur sa jauge de vie.

Continuación del juego

La única forma de continuar jugando es la de pasar con éxito cada una de las rondas. Cada vez que pasa una ronda, su fuerza y su cuenta del temporizador se repondrán totalmente para la siguiente ronda.

Combate

Haga uso de la habilidad de Danan para saltar y gatear evitando así los ataques del enemigo y, al mismo tiempo, atacar a sus enemigos con su cuchillo. No se olvide de tomar cada símbolo que usted vea porque son valiosísimos. Para atacar presione repetidamente el botón 1. Si su ataque es fuerte y rápido, el enemigo empieza a parpadear y luego desaparece. Danan parpadea también cada vez que es alcanzado por el enemigo, y lo que es peor, pierde puntos en su indicador de vida.

Continuazione del gioco

L'unico modo per continuare a giocare è di portare a termine con successo ogni girone. Ogni volta che passate un girone, la vostra forza e il contatore a timer vengono completamente ristabiliti per il girone successivo.

Combattere!

Usate l'abilità di Danan per saltare e accovacciarsi in modo da evitare i feroci attacchi nemici mentre si attacca con il pugnale. Assicuratevi di afferrare ogni simbolo degli elementi che vedete, poiché sono estremamente preziosi! Per attaccare, premete il tasto 1 ripetutamente. Se il vostro attacco è forte e rapido, il nemico comincia a lampeggiare e quindi scompare! Anche Danan lampeggia ogni volta che prende un colpo e, ciò che è più importante, perde punti dal misuratore di vita.

Underwater Survival

As Danan heads upstream to meet his next challenge, keep an eye on his OXY gauge. This shows his current supply of air. Should this number get too low, press Button 2 repeatedly to move Danan to the surface so he can take a deep breath. The maximum air count is 50, and each time he goes to the surface, the OXY gauge is reset to 50. If Danan runs out of air, he's finished!

Überleben unter Wasser

Behalten Sie, während Danan stromaufwärts seiner nächsten Aufgabe entgegenschwimmt, den Sauerstoffmesser (OXY) im Auge. Diese Anzeige informiert über den noch vorhandenen Luftvorrat. Drücken Sie die Taste 2 mehrmals, wenn sich der Sauerstoffvorrat dem Ende nähert, um Danan für einen tiefen Atemzug an die Wasseroberfläche auftauchen zu lassen. Die maximale Luftzählung beträgt 50. Die Anzeige OXY wird bei jedem Auftauchen wieder auf 50 zurückgestellt. Schafft es Danan jedoch nicht an die Oberfläche zu schwimmen, ist es aus mit ihm!

Överlevnad under dykning

Håll ett öga på Danans oxygenmätare OXY när Danan skyndar sig uppströms för att möta sin nästa uppmaning. Oxygenmätaren visar hans luftförråd. Tryck gång på gång på knappen 2 så fort oxygenmätaren visar ett för lågt tal för att få Danan att gå till ytan och andas. Det maximala luftförrådet anges av talet 50. Mätaren återgår att visa 50 varje gång Dana går till ytan för att andas. Danan drunknar så fort hans luftförråd tar slut!



Survivre sous l'eau

Tandis que Danan remonte le courant pour affronter le défi suivant, surveillez sa jauge OXY. Elle indique sa réserve d'air actuelle. Si ce nombre devient trop faible, appuyez sur la touche 2 de façon répétée pour amener Danan à la surface afin qu'il puisse prendre sa respiration. Le total d'unités d'air maximum est de 50 et à chaque fois qu'il remonte à la surface, la jauge OXY se remet à 50. Si Danan manque d'air, il est foutu!

Supervivencia bajo el agua

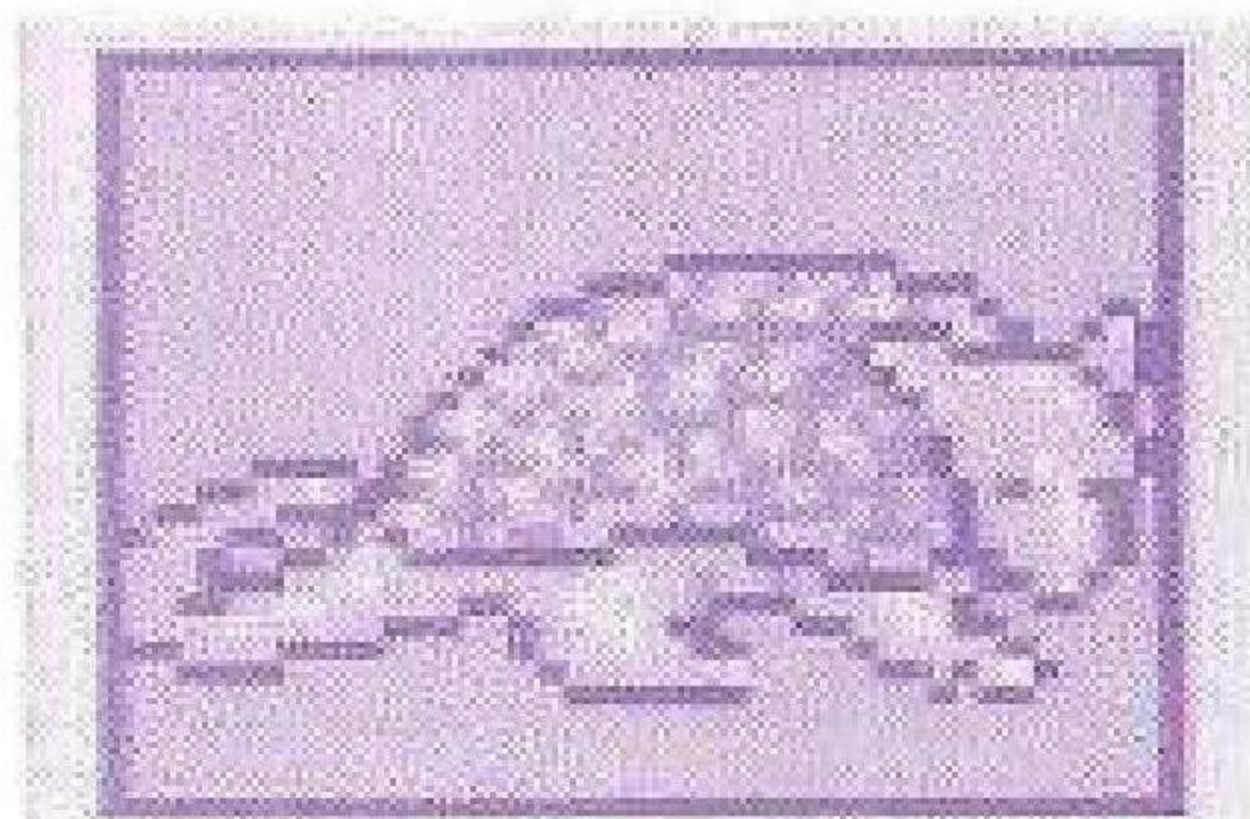
Ponga atención al indicador de oxígeno (OXY) mientras Danan va buceando para hacer frente a sus enemigos. Este indicador muestra el suministro de aire. Si el número es muy bajo, presione repetidamente el botón 2 para que Danan salga a la superficie a tomar aire. La cuenta máxima es de 50. Cada vez que Danan sale a la superficie, el indicador OXY se repone a 50. Si Danan se queda sin aire, se muere.

Sopravvivenza sott'acqua

Quando Danan sta per affrontare una nuova sfida, tenete un occhio sul misuratore OXY. Questo indica la sua attuale riserva di aria. Se questo numero fosse troppo basso, premete il tasto 2 ripetutamente per spostare Danan in superficie in modo che possa prendere fiato. La massima quantità d'aria è 50 e ogni volta che egli torna in superficie il misuratore OXY viene riportato a 50. Se Danan è a corto d'aria, è finito!

Animals

Danan has made many friends in the Animal Kingdom, and some of them are able to help him out of trouble! The Armadillo is a fierce and swift fighter that will answer the call after you've taken 3 Animal Item symbols. The Eagle provides transportation that can save Danan's life, as well as speeding him toward his destination. You need to take 6 Animal Item symbols in order to receive help from the Eagle. The Chimpanzee is the most valuable friend Danan has, as he can restore up to 75% of Danan's strength. This is invaluable just before meeting one of the bosses! To call the Chimpanzee, make sure you've taken 9 Animal Items symbols.



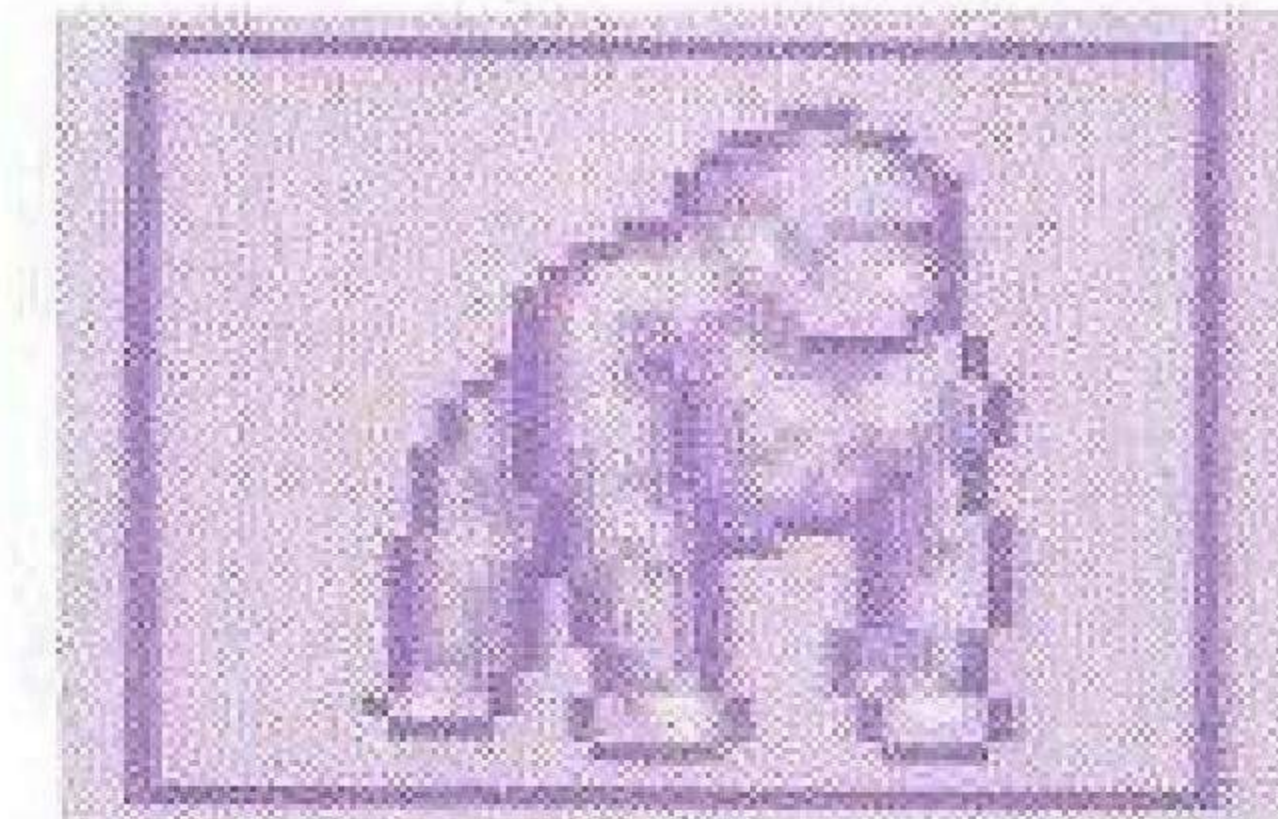
Tiere

Danan hat zahlreiche Freunde unter den Dschungeltieren und einige davon sind in der Lage ihm zu helfen, wenn er sich in Not befindet! Das Gürteltier ist ein verbissener und flinker Kämpfer, der Ihnen zu Hilfe eilt, wenn Sie bereits 3 Tiersymbole gesammelt haben. Der Adler bietet Transport, der in einigen Situationen Danans Leben retten, oder ihn schnell zu seinem Ziel befördern kann. Für die Unterstützung des Adlers brauchen Sie 6 Tiersymbol-Gegenstände. Der Schimpanse ist Danans wertvollster Freund, da dieser ganze 75% der Kraft Danans wieder herstellen kann — eine unbezahlbare Fähigkeit, ganz besonders, wenn ein Zusammentreffen mit einem der Bosse bevorsteht! Auf den Beistand des Schimpansen können Sie jedoch erst rechnen, wenn Sie bereits 9 Tiersymbol-Gegenstände besitzen.



De olika djuren - ANIMALS

Danan har många vänner i Djurens Kungarike och det finns många som kan hjälpa honom när han råkar ut för svårigheter! Bältdjuret, t.ex., är en våldsam och snabb kämpe som svarar på ropet om hjälp så fort du har lyckats samla tre djurtecken. Örnen är ett bra transportmedel som kan såväl rädda Danans liv som snabbt föra honom mot hans mål. Sex djurtecken krävs för att få hjälp av örnen. Schimpansen är den mest värdefulla vän Danan har eftersom han har förmågan att öka Danans styrka med 75%. Detta är synnerligen värdefullt strax innan Danan möter en av bossarna! Nio djurtecken krävs för att kunna kalla schimpansen till hjälp.



Animaux

Danan a beaucoup d'amis dans le royaume des animaux et certains d'entre eux peuvent l'aider lors de situation difficile! Le Tatou est un combattant acharné et rapide qui répond à l'appel une fois que vous avez pris 3 symboles en forme d'animal. L'aigle est un moyen de transport qui peut sauver la vie de Danan ainsi que l'avancer rapidement vers sa destination. Il vous faut prendre 6 symboles en forme d'animal pour bénéficier de l'aide de l'aigle. Le chimpanzé est l'ami le plus précieux de Danan car il peut lui rendre jusqu'à 75% de sa force. C'est inestimable, juste avant de rencontrer l'un des chefs! Pour faire appel au chimpanzé, soyez sûr d'avoir 9 symboles en forme d'animal.

Animales

Danan tiene muchos amigos en el Reino Animal, y algunos de ellos pueden ayudarlo para que no se meta en problemas. El armadillo es un luchador fiero y rápido que correrá en su ayuda tan pronto como le llame después de haber tomado 3 símbolos de animales. El águila ofrece el transporte que puede salvar la vida de Danan y también llevarlo rápidamente a su destino. Para recibir ayuda del águila usted tiene que tomar 6 símbolos de animales. El chimpancé es el amigo más valioso que tiene Danan ya que puede reponer un 75% de su fuerza. Su ayuda es de mucho valor antes de enfrentarse a uno de los jefes. Para recibir ayuda del chimpancé no se olvide de haber tomado 9 símbolos de animales.

Animali

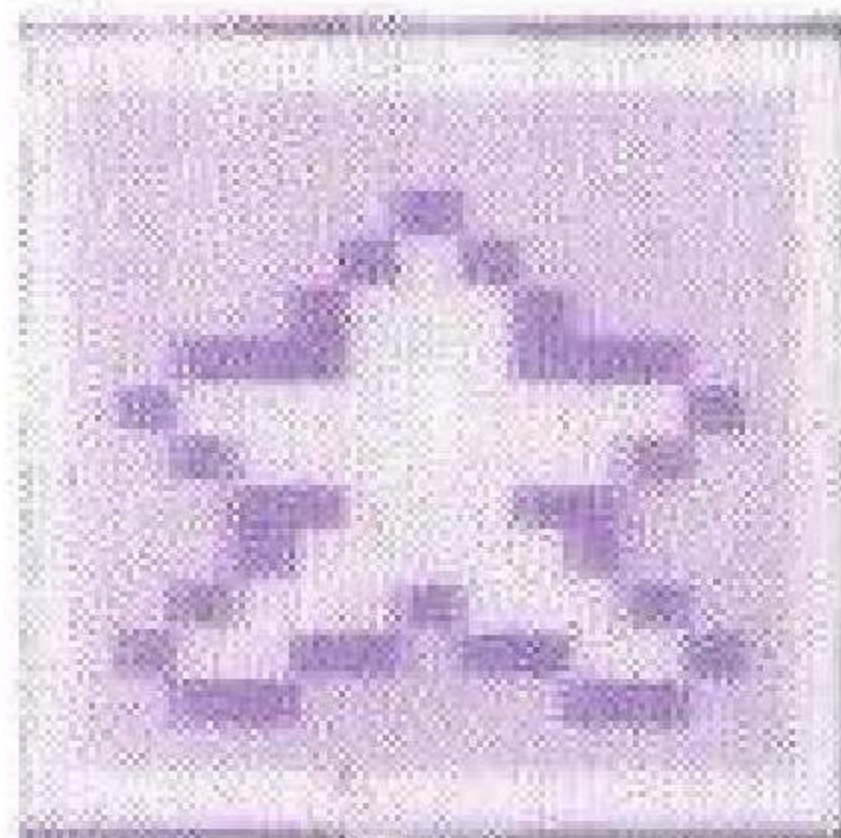
Danan si è fatto molti amici nel Regno animale e alcuni di loro sono in grado di aiutarlo per tirarlo fuori dai guai! L'armadillo è un feroce e veloce lottatore che risponde alla chiamata dopo che avrete preso 3 simboli degli elementi animali. L'acquila può trasportare Danan e portarlo quindi in salvo, come anche portarlo velocemente a destinazione. È necessario prendere 6 simboli degli elementi animali per poter ricevere l'aiuto dall'acquila. Lo scimpazè è il più prezioso amico che Danan abbia, poiché può ristorare fino al 75% della forza di Danan. Questo è inestimabile proprio prima di incontrare uno dei boss! Per chiamare lo scimpazè assicuratevi di aver preso 9 simboli degli elementi animali.

Items

In addition to the Animal symbols, there are many Items that Danan needs to obtain in order to continue on his journey.

- 1 The Small Star helps to raise Danan's experience level. Each one you take raises his point total (displayed in the lower right corner of the Status screen) by 15.
- 2 The Large Star adds 25 points to the Status screen Level indicator.
- 3 Beef is easy to find, and gives Danan 10 strength points.
- 4 Chicken is harder to find, but it gives Danan 25 strength points.
- 5 The Clock symbol adds 30 units to the Timer. If there are still more than 70 units remaining, though, the Timer is reset to its maximum of 100.

①



Gegenstände

Zusätzlich zu den Tiersymbolen gibt es zahlreiche andere Gegenstände, die Danan benötigt, um seinen Weg fortzusetzen zu können.

- ① Der kleine Stern erhöht Danans Erfahrungsstufe: Jeder dieser Sterne steigert Danans Gesamtpunktestand um 15 Punkte (unten in der rechten Ecke des Spielstandbildschirms angezeigt).
- ② Der große Stern fügt der Erfahrungsstufen-Anzeige 25 Punkte hinzu.
- ③ Rindfleisch ist leicht zu finden und verleiht Danan zusätzliche Ausdauer in Form von 10 Kraftpunkten.
- ④ Hühnerfleisch ist nicht so leicht zu finden, verleiht Danan jedoch 25 Kraftpunkte.
- ⑤ Das Uhrensymbol fügt der Zeitzähleranzeige 30 Einheiten hinzu. Wenn am Zeitzähler jedoch noch mehr als 70 Einheiten übrig waren, wird dieser wieder auf den Höchstwert von 100 Einheiten zurückgestellt.

②

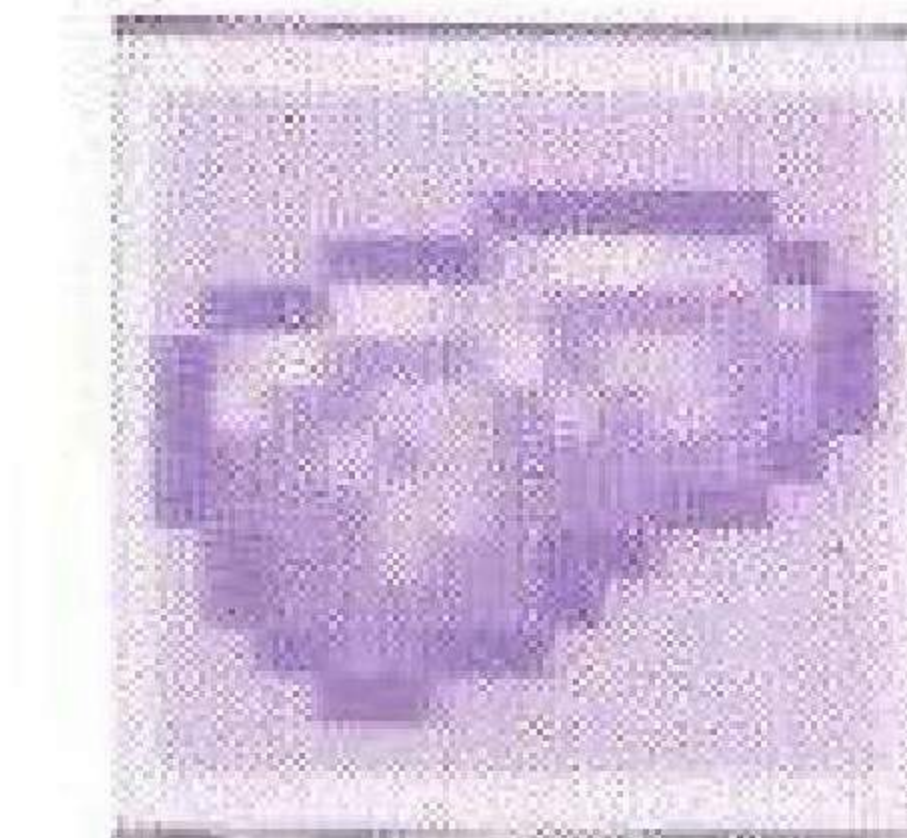


Hjälpmedel

Utöver djurtecken finns det många andra tecken som Danan måste lyckas plocka upp för att kunna fortsätta sin resa.

- ① Tecknet med den lilla stjärnan hjälper att öka Danans erfarenhetsnivå. Vart tecken, som plockas upp, ökar hans totala poängantal med 15 (visas ned till höger på menyn för spelställning och hjälpmedel).
- ② Tecknet med den stora stjärnan får nivåmätaren LEVEL på menyn för spelställning och hjälpmedel att öka med 25 poäng.
- ③ Bifftecknet är lätt att hitta och ökar Danans styrka med 10 poäng.
- ④ Det är svårare att hitta kycklingtecknet, men å andra sidan ökar det Danans styrka med 25 poäng.
- ⑤ Klocktecknet får tiduret att öka med 30 tidenheter, men tiduret återgår bara till maximalt 100 tidenheter då tiduret visar 70 återstående tidenheter.

③

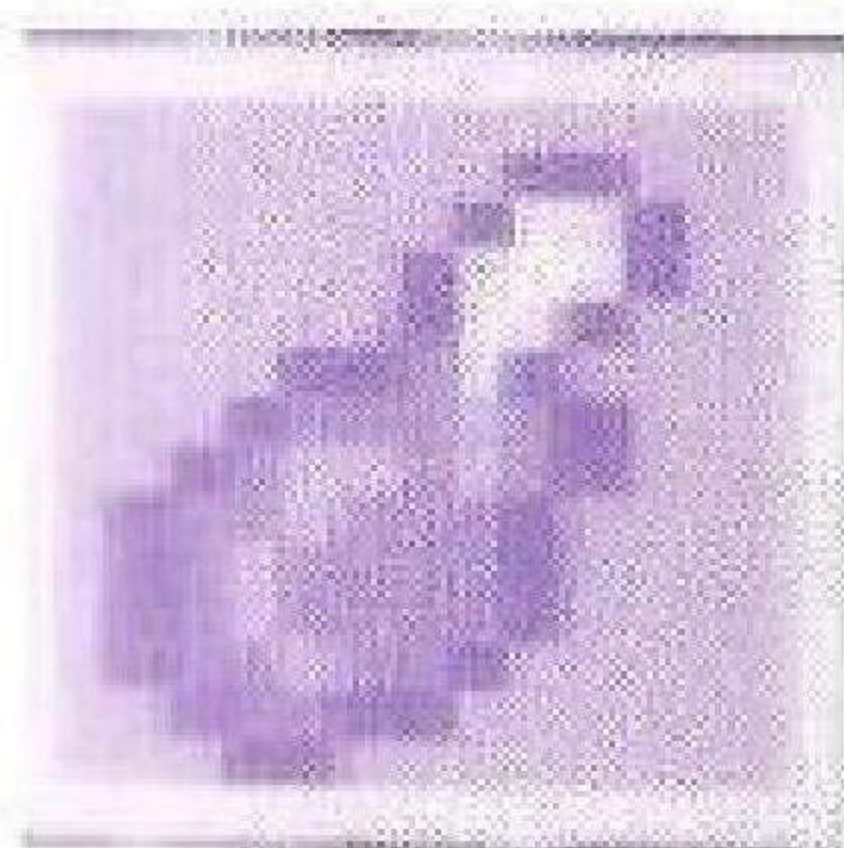


Objets

En plus des symboles d'animaux, Danan doit obtenir beaucoup d'objets afin de poursuivre son voyage.

- ① La petite étoile aide à élever le niveau d'expérience de Danan. Chaque prise d'étoile élève son total de 15 points (affiché dans le coin inférieur à droite de l'écran Statut).
- ② La grande étoile ajoute 25 points au témoin de niveau de l'écran Statut.
- ③ Le boeuf est facile à trouver et donne 10 points de force à Danan.
- ④ Le poulet est plus difficile à trouver mais il donne 25 points de force à Danan.
- ⑤ Le symbole de l'horloge ajoute 30 unités à la minuterie. Cependant, s'il reste plus de 70 unités, la minuterie est rétablie à son maximum de 100.

④

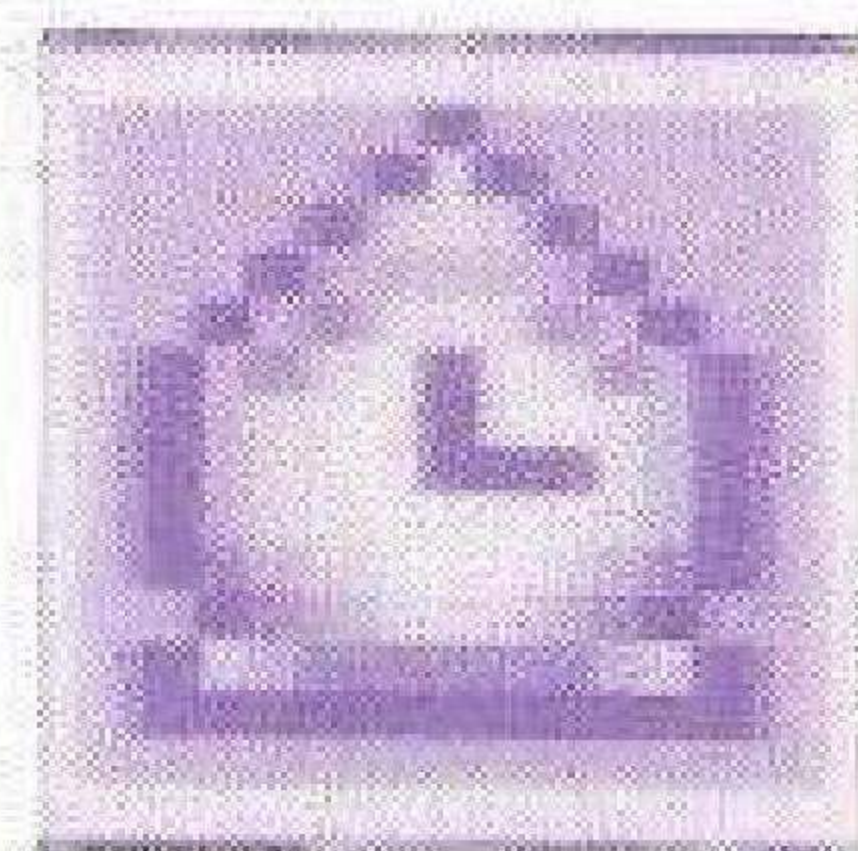


Itemes

Además de los símbolos de animales hay otros muchos ítemes que Danan necesita para continuar su camino.

- ① La pequeña estrella le ayuda a Danan a aumentar el nivel de experiencia. Cada una de las estrellas tomadas aumenta en 15 puntos la puntuación total (visualizada en la esquina inferior derecha de la pantalla de estado).
- ② La estrella grande añade 25 puntos al indicador de nivel de la pantalla de estado.
- ③ La carne de vacuno puede encontrarse fácilmente y le da a Danan 10 puntos de fuerza.
- ④ La carne de ave es más difícil de encontrar pero le da a Danan 25 puntos de fuerza.
- ⑤ El símbolo del reloj añade 30 unidades al temporizador. Si quedan aún más de 70 unidades, el temporizador se repone al máximo de 100 unidades.

⑤



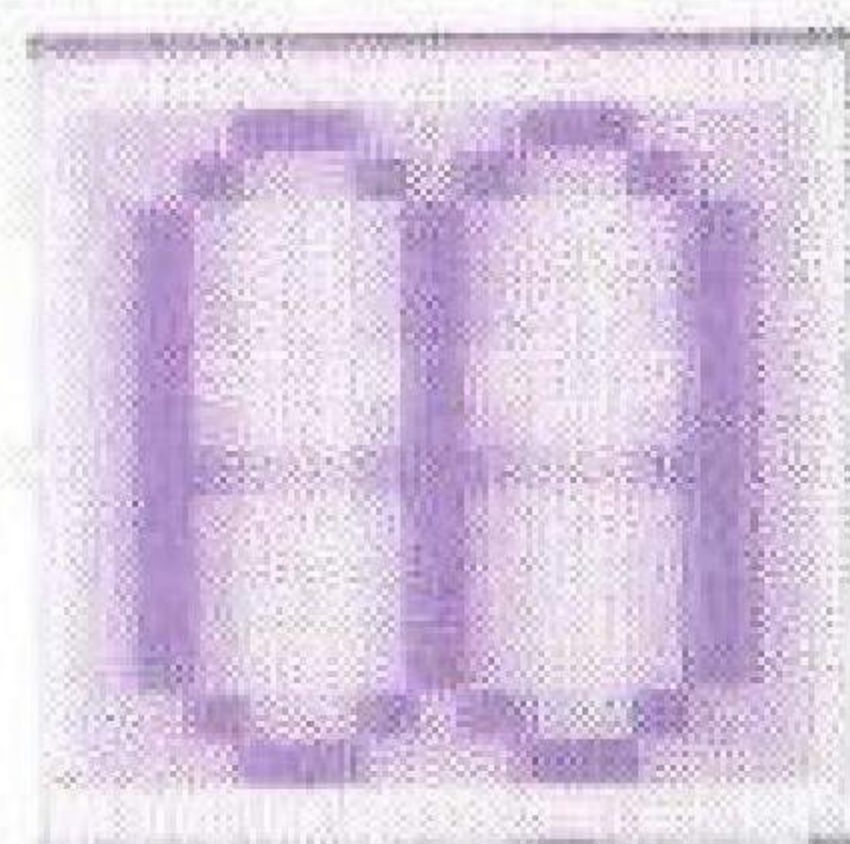
Elementi

Oltre ai simboli animali, ci sono molti elementi che Danan ha bisogno di ottenere per continuare il suo viaggio.

- ① La piccola stella aiuta ad aumentare il livello di esperienza di Danan. Ogni stella aumenta il suo totale punti (visualizzato nell'angolo inferiore destro dello schermo di stato) di 15.
- ② La stella grande aggiunge 25 punti all'indicatore del livello dello schermo di stato.
- ③ Il bue è facile da trovare e dà a Danan 10 punti di forza.
- ④ Il pollo è più difficile da trovare, ma dà a Danan 25 punti di forza.
- ⑤ Il simbolo dell'orologio aggiunge 30 unità al timer. Se però sono rimaste ancora più di 70 unità, il timer viene riportato al suo massimo di 100.

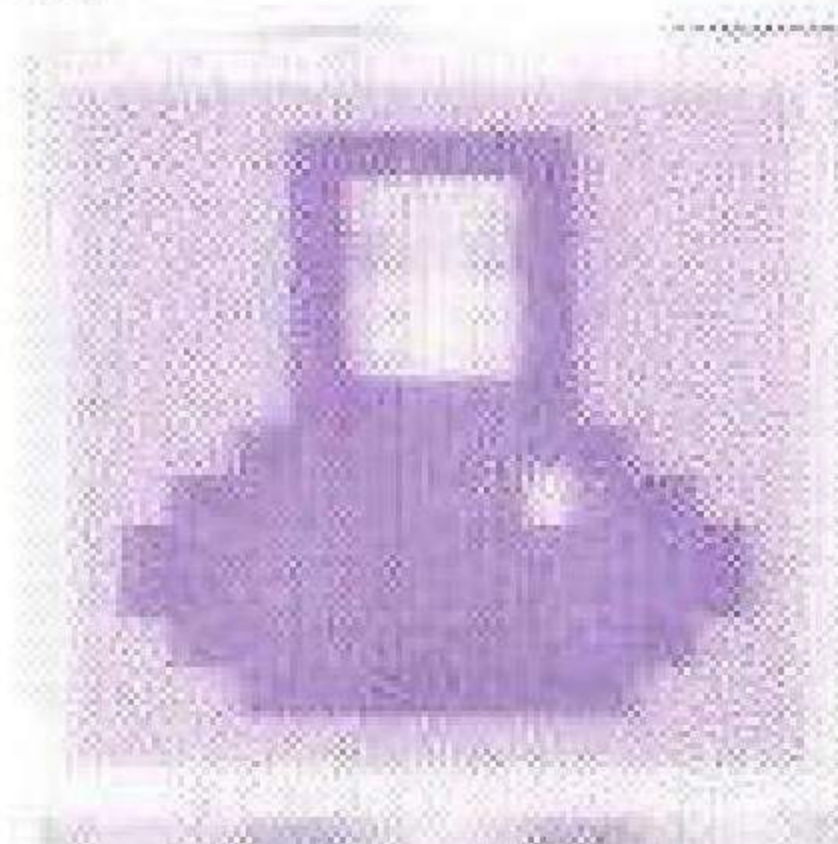
- ⑥ The Oxygen symbol adds 10 units of air to Danan's supply.
- ⑦ Elixer is a priceless life-restoring potion that brings Danan back to life in the event that he's downed in battle.
- ⑧ The Knife of Panther is stronger than the knife that Danan begins his journey with, so be sure not to leave the first round without it!
- ⑨ The Knife of Lion is essential in triumphing over the head of the Morales clan!
- ⑩ The Amulet of Bear is also helpful in defeating Morales— don't fail to find and take it!

⑥



- ⑥ Das Sauerstoffsymbol fügt Danans Atemvorrat 10 Lufteinheiten hinzu.
- ⑦ Das Elixier ist ein unbezahlbarer Wiederbelebungstrunk, der Danan nach einer tödlichen Verletzung wieder neues Leben einhaucht.
- ⑧ Das Messer des Panthers ist stärker als das Messer, mit dem Danan zu Beginn seiner Reise ausgerüstet ist. Beenden Sie die erste Runde deshalb nicht, ohne sich dieses Messer zu holen!
- ⑨ Das Messer des Löwen symbolisiert einen wichtigen Sieg über den Anführer des Morales-Stammes.
- ⑩ Das Amulett des Bären ist ebenfalls wertvoll im Kampf gegen Morales — Sie sollten es sich unbedingt holen!

⑦



- ⑥ Oxygentecknet ökar Danans luftförråd med 10 enheter.
- ⑦ Livselixirtecknet representerar det oskattbara livselixiret ELIXER som återuppväcker Danan om det skulle hända att han stupar i en strid.
- ⑧ Panterkniven är ett kraftfullare vapen än kniven Danan har med sig i början av sin resa. Så försök att få tag i panterkniven redan under den första spelomgången!
- ⑨ Lejonkniven är kniven som krävs för att kunna lyckas vinna över huvudmannen av Moralesklanen!
- ⑩ Björnamuletten är också ett värdefullt hjälpmedel för att kunna vinna över Morales - Du måste hitta den och ta den med dig!

⑧

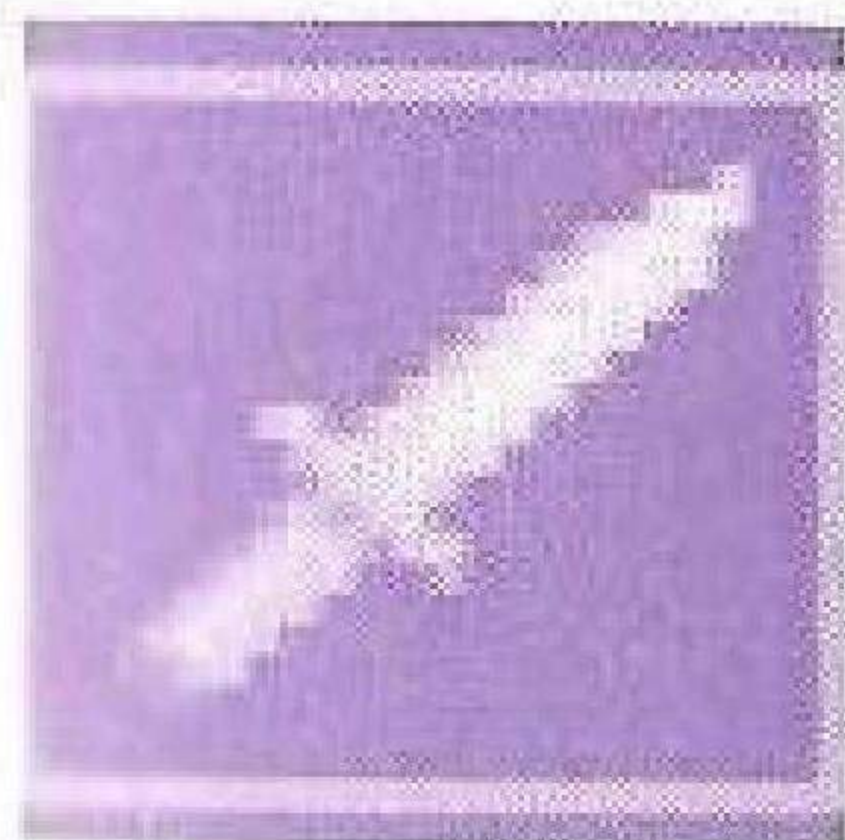


- ⑥ Le symbole de l'oxygène ajoute 10 unités d'air à la réserve de Danan.
- ⑦ Elixir est une potion ressuscitante inestimable qui fait revenir Danan à la vie au cas où il serait abattu au combat.
- ⑧ Le poignard de la panthère est plus fort que celui avec lequel Danan commence son voyage, aussi, veillez à ne pas quitter le premier tour sans lui!
- ⑨ Le poignard du lion est essentiel pour triompher du chef du clan Moralos!
- ⑩ L'amulette de l'ours est également utile pour vaincre Moralos, veillez à le trouver et à le prendre!

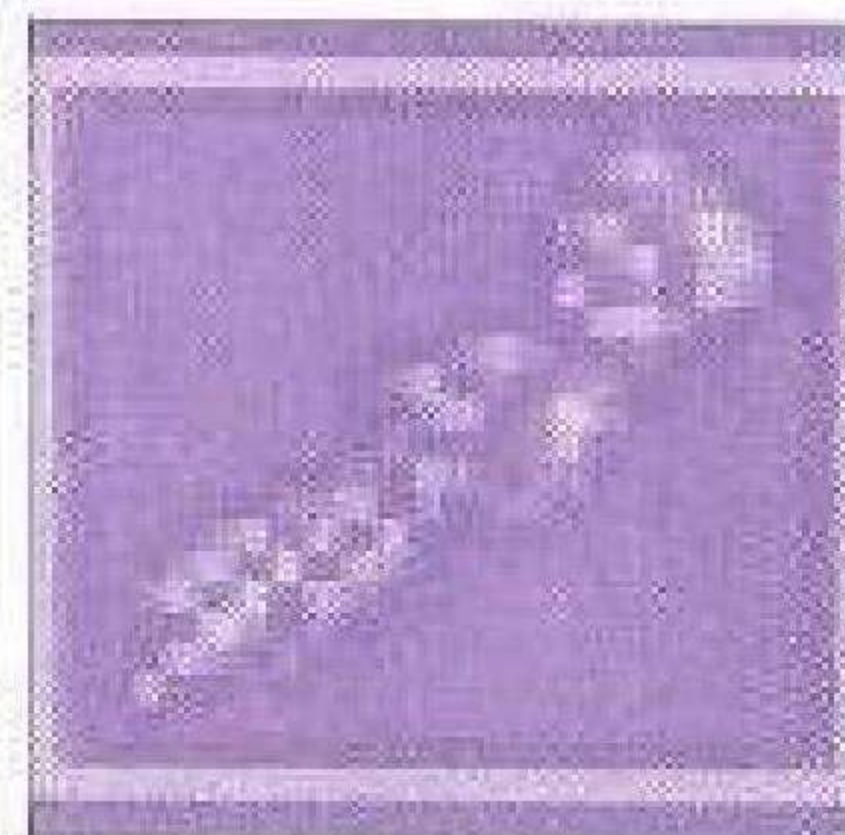
- ⑥ El símbolo del oxígeno añade 10 unidades de aire al suministro de Danan.
- ⑦ El elixir es una poción valiosísima para reponer la vida de Danan en el caso de que éste caiga en la batalla.
- ⑧ El cuchillo de la pantera es más fuerte que el cuchillo con el que Danan comienza su aventura. No se olvide de comenzar la primera ronda con él.
- ⑨ El cuchillo del león es esencial para poder derrotar al jefe del clan de los Moralos.
- ⑩ El amuleto del oso es muy útil también para derrotar a los Moralos. No se olvide de buscarlo y apoderarse de él.

- ⑥ Il simbolo dell'ossigeno aggiunge 10 unità di aria al rifornimento di Danan.
- ⑦ L'elisir è una pozione vitale senza prezzo che riporta Danan in vita nel caso venga abbattuto in battaglia.
- ⑧ Il pugnale della pantera è più forte del pugnale con cui Danan inizia il suo viaggio, quindi assicuratevi di non lasciare il primo girone senza averlo acquisito!
- ⑨ Il pugnale del leone è essenziale per trionfare sul capo del clan Moralos!
- ⑩ Anche l'amuleto dell'orso è utile per sconfiggere i Moralos- non mancate di trovarlo e prenderlo!

11



10



The Sacred Objects

Danan is a strong, courageous and skilled warrior despite his young age, and can get through most of the battles. To defeat the monster Gilbas, though, he must have the 3 Sacred Objects—the Orb of Light, the Amulet of Light and the Knife of Light. Without them, he doesn't stand a chance!

1. The Orb of Light saps Gilbas of much of his magical power.
2. The Amulet of Light lowers Gilbas' physical strength considerably.

The Knife of Light is the only weapon hard and sharp enough to penetrate Gilbas' stone-like exterior. You can't see what it looks like until you reach the confrontation with Gilbas!

①



Die "heiligen" Gegenstände

Danan ist trotz seines Jugend ein kräftiger, mutiger und kampferfahrener Krieger, der jedem Angreifer enormen Widerstand entgegenstellt. Das Monster Gilbas jedoch, ist ohne die 3 heiligen Objekte — "Die Kugel des Lichts", "Das Amulett des Lichts" und "Das Messer des Lichts" — unbesiegbar. Ohne diese Gegenstände hat Danan absolut keine Chance!

- ① Die Kugel des Lichts schwächt Gilbas magische Kräfte.
- ② Das Amulett des Lichts schwächt Gilbas körperliche Kraft beträchtlich.

Das Messer des Lichts ist die einzige Waffe, die hart und scharf genug ist, um Gilbas steinartiges Außengewand zu durchdringen. Wie dieses Messer aussieht, erfahren Sie jedoch erst, wenn Sie zur entscheidenden Schlacht gegen Gilbas antreten!

②



De heliga föremålen

Danan är en stark, tapper och kunnig krigare, trots sin ungdom, och kan klara sig igenom de flesta strider. Men för att kunna oskadliggöra monstret Gilbas måste han ha de tre heliga föremålen, ljusgloben, ljusamulett och ljuskniven, i sin ägo. Utan dem har han inte en chans!

- ① Ljusgloben - Orb of Light - berövar Gilbas en stor del av dess magiska kraft.
- ② Ljusamulett - Amulet of Light - sänker märkbart Gilbas fysiska kraft.

Ljuskniven - Knife of Light - är det enda vapen som är hårt och vasst nog för att kunna tränga sig igenom Gilbas stenhölje. Du kan inte ens drömma om hur det blir under kampen mot Gilbas!

Les objets sacrés

Danan est un guerrier fort, courageux et habile malgré son jeune âge et il peut gagner la plupart des batailles. Cependant, pour vaincre le monstre Gilbas, il doit posséder les 3 objets sacrés: le globe de Lumière, l'amulette de Lumière et le poignard de Lumière. Sans eux, il n'a aucune chance!

- 1 Le globe de Lumière enlève à Gilbas beaucoup de son pouvoir magique.
- 2 L'amulette de Lumière diminue considérablement la force physique de Gilbas.

Le poignard de Lumière est la seule arme assez dure et pointue pour pénétrer la carapace dure comme une pierre de Gilbas. Vous ne pouvez pas savoir à quoi cela ressemble avant d'arriver à la confrontation avec Gilbas!

Los objetos sagrados

Danan, a pesar de su juventud, es un guerrero fuerte, valiente y habilidoso que puede salir victorioso de la mayoría de las batallas. Para derrotar al monstruo Gilbas, sin embargo, tendrá que disponer de 3 objetos sagrados: la esfera de luz, el amuleto de luz y el cuchillo de luz. Sin ellos, su derrota está asegurada.

- ① La esfera de luz agota gran parte de la potencia mágica de Gilbas.
- ② El amuleto de luz reduce considerablemente la fuerza física de Gilbas.

El cuchillo de luz es la única arma capaz de penetrar la dura capa exterior de Gilba. Hasta que no se enfrenta a Gilbas no sabrá la forma que tiene.

Gli oggetti sacri

Malgrado la sua giovane età Danan è un forte, coraggioso e abile guerriero e può superare la maggior parte delle battaglie. Per sconfiggere il mostro Gilbas, però egli deve avere i 3 oggetti sacri: la sfera di luce, l'amuleto di luce e il pugnale di luce. Senza di essi, non ha possibilità di riuscire!

- ① La sfera di luce risucchia Gilbas di molto del suo magico potere.
- ② L'amuleto di luce abbassa considerevolmente la forza fisica di Gilbas.

Il pugnale di luce è l'unica arma abbastanza forte e aguzza da penetrare la "scorza" dura come pietra di Gilbas. Non potete vedere com'è finché non raggiungete il confronto con Gilbas.

Scoring

You receive points for each enemy felled by Danan. Different types of enemies have different point values—generally, the farther you get in your journey, the higher your score will be.

There are also bonuses you can receive. If you clear a round before the Timer reaches zero, you get bonus points for any time remaining. Danan's remaining Life points are also worth bonus points. The Timer and Life gauge are completely restored before you begin the next round.

Punkte

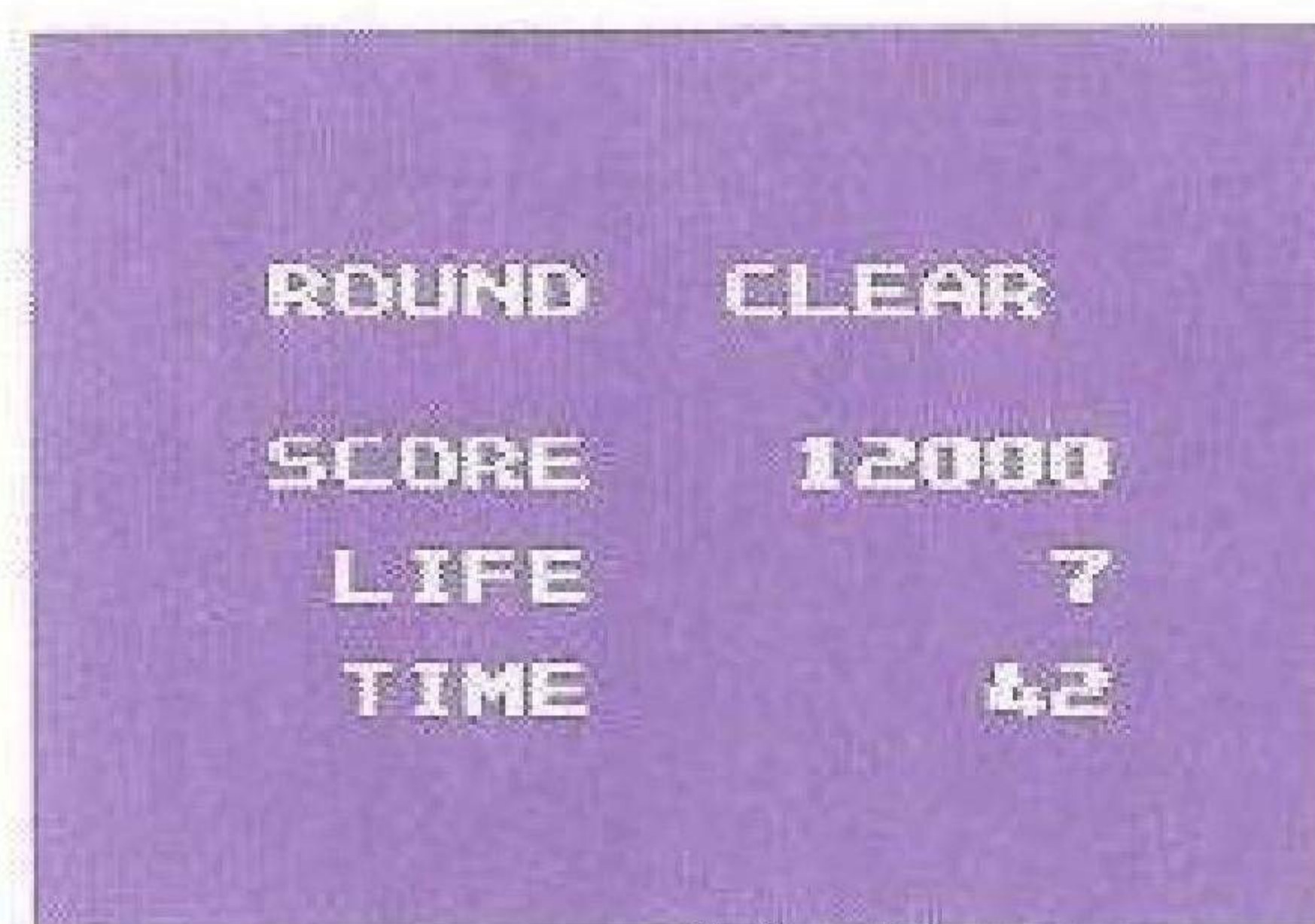
Sie erhalten Punkte für jeden von Danan gefällten Angreifer. Unterschiedliche Feindtypen haben unterschiedliche Punktwerte. Normalerweise erhöht sich die Zahl der jeweils verliehenen Punkte, je weiter Sie auf Ihrer Reise vorankommen.

Darüber hinaus können Sie sich auch Bonuspunkte holen: Wenn Sie eine Runde beenden (CLEAR), bevor der Zeitzähler Null erreicht, werden Ihnen für die restliche Zeit Bonuspunkte angerechnet. Danans restliche Lebenspunkte sind ebenfalls Bonuspunkte wert. Der Zeitzähler und der Lebensmesser werden vor Beginn der nächsten Runde auf den ursprünglichen Wert zurückgestellt.

Poängställning

Du får poäng för varje fiende Danan lyckas slå ned. Olika typer av fiender ger olika poängantal - allmänt kan sägas att desto längre sträcka du har gått under din resa, ju högre blir dina poäng.

Dessutom finns det extra poäng som du kan få. Du får, t.ex., poäng för den återstående tiden varje gång du lyckas avsluta en spelrunda (ROUND CLEAR) innan tiduret visar noll. Danans återstående livspoäng ger också extra poäng. Tiduret TIME och livsmätaren LIFE återgår till sina startvärden före nästa spelrunda.



ROUND	CLEAR
SCORE	12000
LIFE	7
TIME	42

Marquage des points

Vous recevez des points pour chaque ennemi terrassé par Danan. Chaque type d'ennemi a une valeur de points différente, plus vous avancez dans votre voyage, plus le score est élevé.

Vous pouvez également recevoir des bonus. Si vous terminez un tour avant que la minuterie n'arrive à zéro, vous obtenez des points de bonus pour le temps restant. Les points de vie restants de Danan valent également des points de bonus. La minuterie et la jauge de vie sont complètement rétablies avant que vous ne commenciez le tour suivant.

Puntuación

Usted recibe puntos por cada enemigo derrotado por Danan. Hay diferentes tipos de enemigos cuya puntuación también es diferente. Generalmente, cuanto más avanza en el juego mayor es el número de puntos obtenidos.

También podrá recibir puntos extra. Si termina con éxito una ronda sin que el temporizador llegue a cero, usted logrará puntos extra por cada unidad de tiempo que quede. Los puntos de vida que le quedan a Danan también valen puntos extra. El temporizador y el medidor de vida se reponen completamente a sus valores originales antes de comenzar la siguiente ronda.

Punteggio

Ricevete punti per ogni nemico abbattuto da Danan. I diversi tipi di nemici hanno diversi valori di punti, generalmente più lontano si va nel viaggio più alto è il punteggio.

Potete anche ricevere dei premi. Se portate a termine un girone prima che il timer raggiunga zero, ottenete punti premio per ogni tempo rimanente. Anche i rimanenti punti vita di Danan sono preziosi punti premio. Il timer e il misuratore di vita sono completamente ristabiliti prima che voi iniziate il girone successivo.

Helpful Hints

- Take every food Item, and every Star symbol, that you can find. To continue on the way to the final confrontation with Gilbas, you have to fight some pretty tough characters. The best way to defeat them is to outlast them by keeping your Life up and raising your experience level as high as possible.
- Try to find all 4 bottles of Elixer, and if possible, save one or two until you reach the final showdown with Gilbas. It just might give you the energy you need to stop him forever!
- Search each area very carefully for Items, but don't wander into any more battle situations than you have to. Watch every part of the screen as you play!
- Save your Animal friends until you're in a desperate situation! Don't waste the special help they can give you!
- Don't forget to read all of the message screens. They inform you of the location of each of the 3 Sacred Objects, as well as who might possess them!

Hilfreiche Tips

- Greifen Sie sich jeden Lebensmittelgegenstand und jedes Sternensymbol, das Sie finden können. Um Ihre Reise zur letzten Schlacht gegen Gilbas fortsetzen zu können, müssen Sie einige äußerst üble Kreaturen aus dem Weg räumen. Diese lassen sich mit der nötigen Ausdauer jedoch besiegen. Halten Sie dazu Ihre Erfahrungsstufe auf dem höchstmöglichen Stand, und achten Sie darauf, daß der Wert an Ihrem Lebensmesser nicht fällt.
- Versuchen Sie nach Möglichkeit alle 4 Flaschen Elixier zu finden, und heben Sie sich eine oder zwei davon auf, bis Sie zur großen Schlacht gegen Gilbas antreten. Das Elixier verleiht Ihnen möglicherweise die nötige Kraft, um diesen Unhold für immer aus der Welt zu schaffen!
- Suchen Sie sämtliche Bereiche nach Gegenständen ab, aber vermeiden Sie dabei unnötig in neue Kampfsituationen hineinzustolpern. Behalten Sie während des Spiels stets den gesamten Bildschirm im Auge!
- Verschwenden Sie die Hilfsbereitschaft und Unterstützung Ihrer Tierfreunde nicht, es sei denn Sie befinden sich in einer verzweifelten Situation!
- Beachten Sie stets alle Bildschirmmeldungen. Diese informieren Sie über den Lageplatz der 3 heiligen Objekte und wer diese zur Zeit besitzt!

Bra råd som hjälper dig att vinna

- Plocka upp vartenda ett mat- och stjärntecken du lyckas hitta. Du måste kämpa mot några ganska så tuffa typer på din väg mot den slutliga konfrontationen med Gilbas. Det bästa sättet att vinna över dem är att se till att poängtalen på livsmätaren LIFE är höga och dessutom genom att öka erfarenhetsnivån LEVEL så mycket som möjligt.
- Försök hitta alla fyra flaskor livselixir och spara, om bara möjligt, minst en eller t.o.m. två till kampen mot Gilbas. De kanske kan ge dig kraften att stoppa honom för alltid!
- Leta efter hjälpmedelstecken överallt, men akta dig för att råka i fler strider än du måste. Observera varje del på bildskärmen allteftersom du spelar spelet!
- Be inte djurvänner om hjälp förrän du har hamnat i en desperat situation! Slösa inte med den hjälp de kan ge dig!
- Glöm inte att läsa samtliga meddelanden som visas på bildskärmen. De talar bl.a. om var de tre heliga föremålen finns och namnet på den som för tillfället har dem i sin ägo!

Conseils utiles

- Prenez tout aliment et tout symbole d'étoile que vous pouvez trouver. Pour poursuivre votre chemin vers la confrontation finale avec Gilbas, vous devez combattre des personnages coriaces. La meilleure façon de les vaincre est de durer plus longtemps qu'eux en restant en vie et en augmentant votre niveau d'expérience le plus possible.
- Essayez de trouver les 4 flacons d'élixir, et si possible, gardez-en un ou deux pour la confrontation finale avec Gilbas. Cela pourrait vous donner l'énergie nécessaire pour l'anéantir définitivement!
- Fouillez chaque zone soigneusement pour découvrir les objets, mais n'engagez pas plus de batailles que nécessaire. Surveillez chaque parcelle de l'écran lorsque vous jouez!
- Economisez vos amis les animaux pour les situations désespérées! Ne gaspillez pas l'aide spéciale qu'ils peuvent vous apporter!
- N'oubliez pas de lire tous les messages de l'écran. Ils vous informent sur l'emplacement de chacun des 3 objets sacrés aussi bien que sur celui qui les possède peut-être.

Sugerencias útiles

- Tome cada uno de los ítemes de alimentación, y cada símbolo de estrella, que usted pueda encontrar. Para proseguir hasta el enfrentamiento final contra Gilbas, usted tendrá que derrotar a otros duros elementos. La mejor forma de derrotarlos es durar más que ellos, manteniendo su nivel de vida alto y elevando su nivel de experiencia lo más alto posible.
- Trate de encontrar las cuatro botellas de elixir y, siempre que sea posible, guarde una de ellas hasta la lucha final contra Gilbas. Quizá le dé la energía necesaria para derrotarlo para siempre.
- Explore cuidadosamente cada zona para tomar los ítemes, pero no participe en más batallas de las necesarias. Observe cada parte de la pantalla mientras juega.
- Proteja a sus amigos animales hasta que su situación sea desesperada. No desperdicie la importante ayuda que éstos pueden ofrecerle.
- No se olvide de leer todos los mensajes de la pantalla. Estos mensajes le indican el lugar donde se encuentran los 3 objetos sagrados, y también su poseedor.

Consigli utili

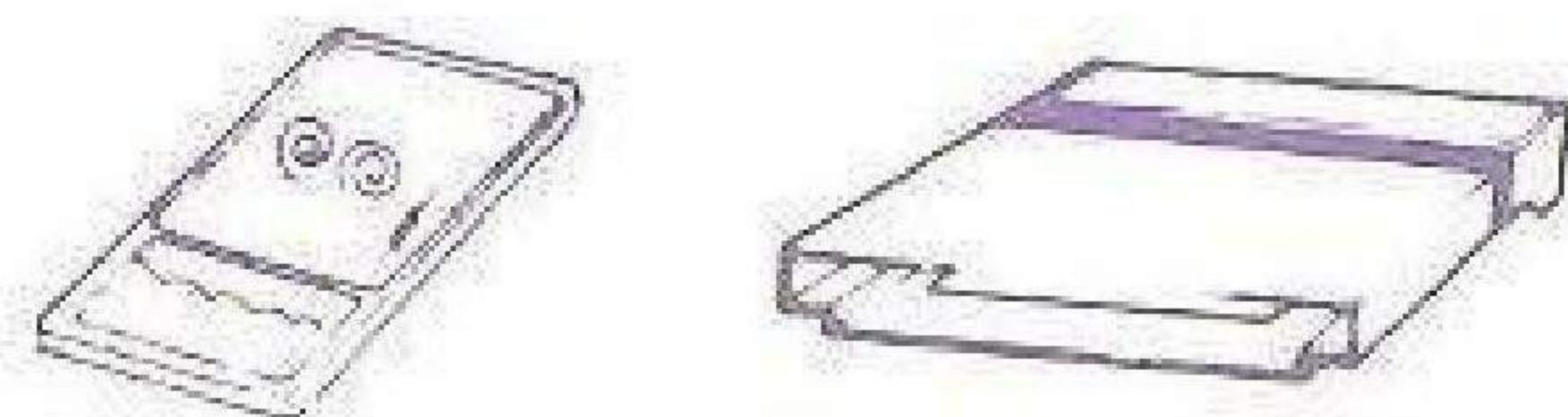
- Prendete ogni elemento alimentare e ogni simbolo di stella che trovate. Per continuare sul percorso verso il confronto finale con Gilbas, dovete combattere con alcuni personaggi piuttosto duri. Il modo migliore per sconfiggerli e sopravvivervi tenendo alta la vostra vita e raggiungendo il più alto livello di esperienza possibile.
- Provate a trovare tutte e 4 le bottiglie di elisir e se possibile salvatene una o due per la battaglia finale contro Gilbas. Vi conferisce proprio l'energia necessaria per fermarlo per sempre!
- Battete ogni area molto attentamente per gli elementi, ma non immischiatevi in più situazioni di battaglia di quante ne avete già. Quando giocate guardate ogni parte dello schermo!
- Risparmiate i vostri amici animali finché vi trovate in situazioni disperate! Non sperperate l'aiuto speciale che vi possono dare!
- Non dimenticate di leggere tutti gli schermi di messaggio. Vi informano sulla posizione di ognuno dei 3 oggetti sacri e su chi li può possedere!

HANDLING THE MEGA CARTRIDGE

The MEGA CARTRIDGE is intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - 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.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - * Be sure to take an occasional recess during extended play.

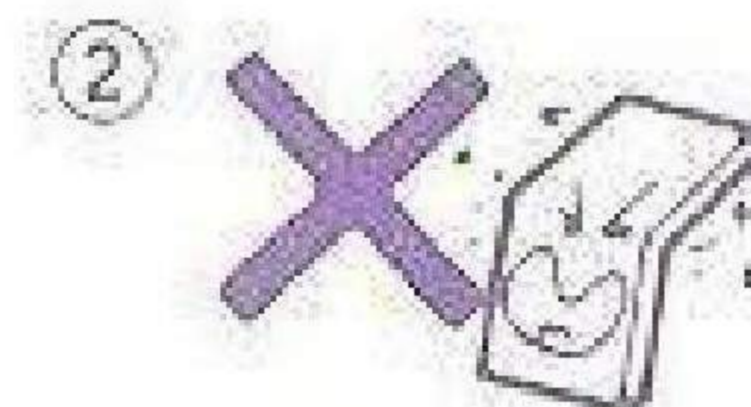


BEHANDLUNG DER MEGA-CARTRIDGE

Die MEGA-CARTRIDGE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem 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!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!



HUR DU SKÖTER KASSETTEN

Kassetten är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MASTER SYSTEM.

Försiktighetsåtgärder

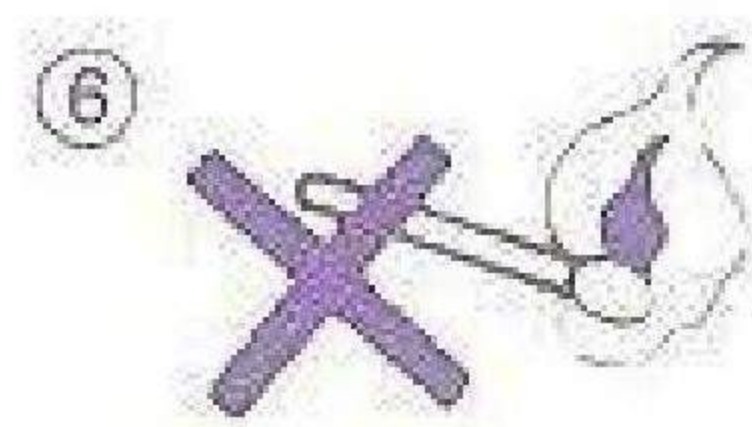
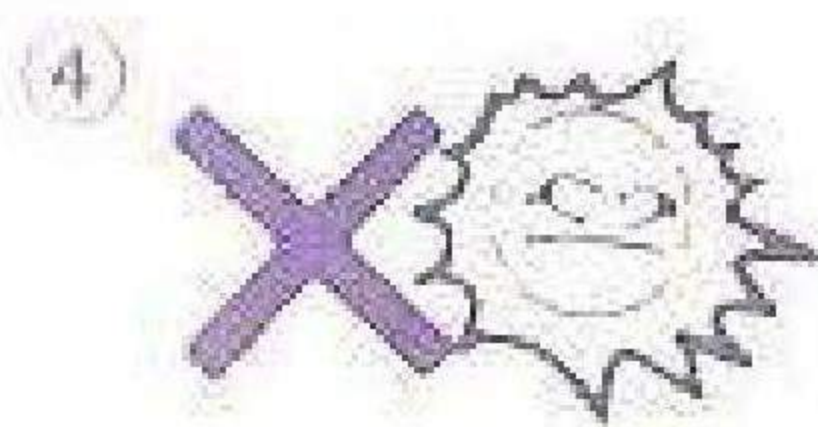
- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Får inte utsättas för värme!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka kassetten i kassettasken.
 - * Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTOUCHE MEGA est conçue 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.
- 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.
 - * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.



MANEJO EL CARTUCHO MEGA

El cartucho MEGA está diseñado 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.!
- 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.
 - * Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

PRECAUZIONI MEGA CARTRIDGE

La MEGA CARTRIDGE è destinata 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!
- 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.
 - * Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

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			

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			

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			

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