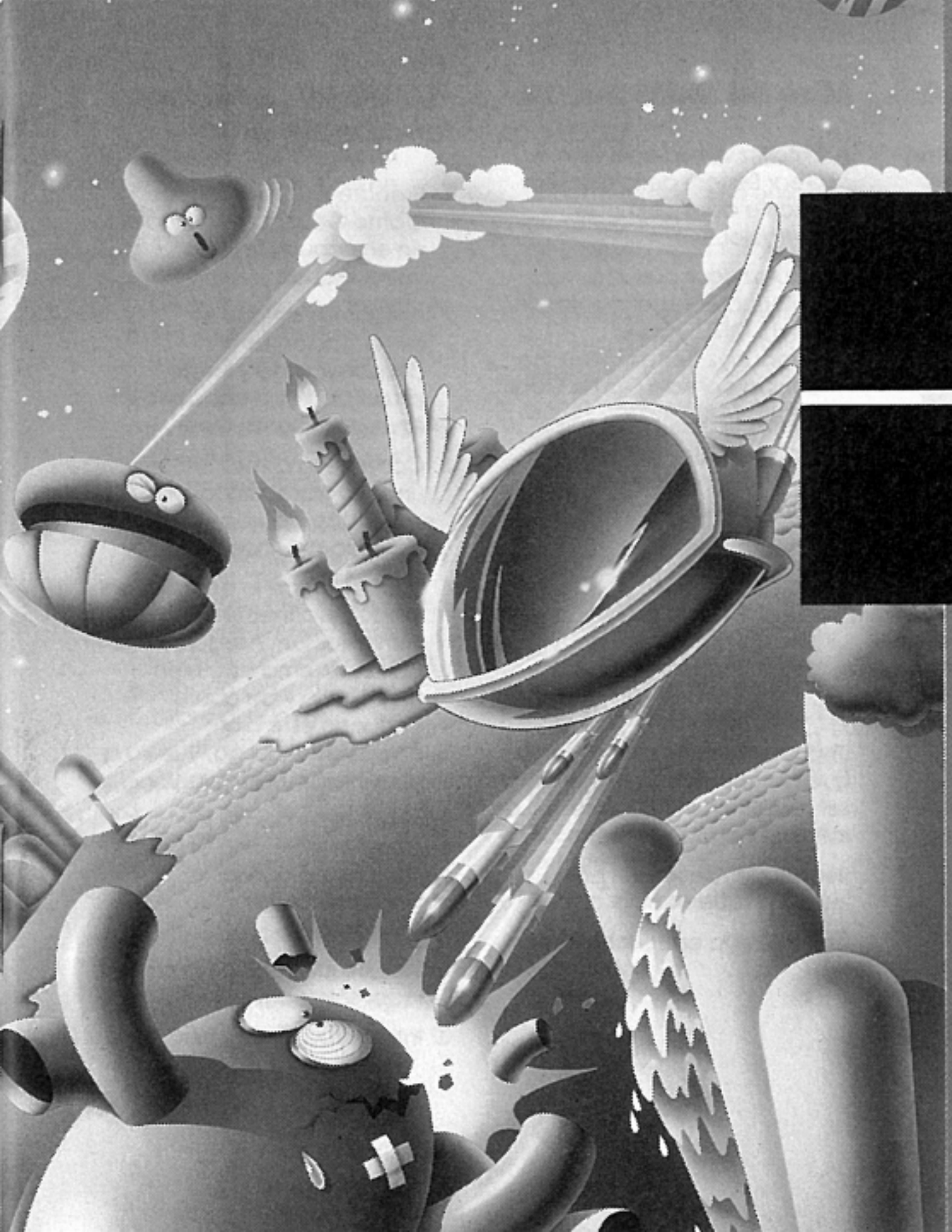


SEGA
GAME GEAR

FANTASY ZONE

672-0729-50

Starting Up

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear-Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielcassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette einlegen

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

① Introduzca el cartucho Sega

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparir lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco per un solo giocatore.

① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur spelmodulen.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Skjut in spelkassetten

Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Stop de Sega cassette erin



Aloitus

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

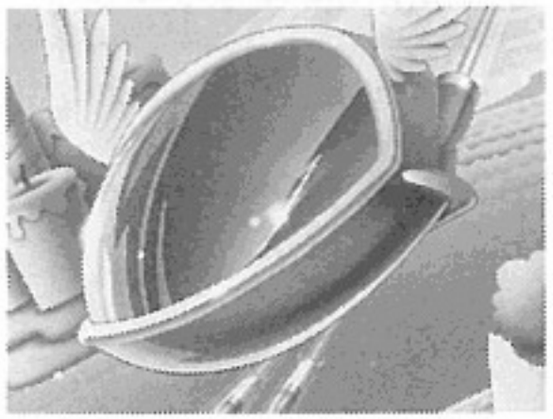
① Aseta Sega-kasetti sisään

Trouble in Fantasy Zone

In the year 6216, tumultuous events in the history of space finally came to a close. The hero, Opa-Opa had won the long drawn-out battle with creatures from the star called Menon. He recaptured the Fantasy Zone.

Fantasy Zone lived in peace for a time...

Now it is 6344. Trouble is threatening to strike Fantasy Zone once again. Somewhere, someone is trying to take control of the zone. Rumors of impending doom are heard everywhere and as if to verify the rumors, strange things are beginning to happen in Fantasy Zone.



Ärger in der Fantasy Zone

Im Jahre 6216 kamen Tumulte in der Geschichte des Weltalls endlich zu einem Ende. Der Held Opa-Opa gewann den langgezogenen Kampf gegen Kreaturen von dem Stern Menon. Er eroberte die Fantasy Zone zurück.

Fantasy Zone lebte für lange Zeit in Frieden...

Wir schreiben das Jahr 6344. Die Fantasy Zone ist noch einmal von Ärger bedroht. Irgendwo versucht irgendjemand, die Kontrolle der Zone an sich zu reißen. Gerüchte von dem bevorstehenden Untergang werden überall gehört und als Bestätigung der Gerüchte passieren seit kurzem merkwürdige Dinge in der Fantasy Zone.

Troubles dans Fantasy Zone

Pendant l'année 6216, de terribles événements dans l'histoire de l'espace ont finalement pris fin. Le héros, Opa-Opa avait remporté la longue bataille acharnée contre les créatures de l'étoile appelée Menon.
Il reconquit la Fantasy Zone.

Fantasy Zone vécut en paix pendant un moment...

Nous sommes maintenant en 6344. Les ennuis menacent à nouveau de s'abattre sur Fantasy Zone. Quelque part, quelqu'un essaie de prendre le contrôle de la zone. Les rumeurs d'une fin imminente se répandent partout et comme pour confirmer les rumeurs, d'étranges choses commencent à se produire dans Fantasy Zone.

Problemas en la Zona de la Fantasía

En el año 6216, una serie de tumultuosos eventos en la historia del espacio finalmente llegó a su fin. El héroe, Opa-Opa ganó la prolongada batalla contra las criaturas provenientes de la estrella llamada Menon. El recapturó la Zona de la Fantasía.

La paz reinó en la Zona de la Fantasía por un tiempo...

Ahora estamos en el año 6344. La Zona de la Fantasía nuevamente se ve amenazada. En algún lugar, alguien está tratando de tomar el control de la zona. En todas partes circulan rumores sobre los terribles acontecimientos que se avecinan, y como para confirmar los rumores, extrañas cosas han comenzado a suceder en la Zona de la Fantasía.

Guaio nella Zona Fantasia

Nell'anno 6216, i tumultuosi eventi nella storia dello spazio hanno finalmente avuto termine. L'eroe, Opa-Opa, ha vinto la battaglia durata così a lungo con le creature della stella Menon. Ha riconquistato la Zona Fantasia.

Così la Zona Fantasia è vissuta in pace per un certo tempo...

Adesso è l'anno 6344. Un guaio minaccia di abbattersi di nuovo sulla Zona Fantasia. Da qualche parte, qualcuno sta cercando di assumere il controllo della zona. Ovunque si parla di una distruzione incombente e come prova di quanto si dice, iniziano ad accadere strane cose nella Zona Fantasia.

Trubbel i Fantasy Zone

År 6216 ledde de våldsamma händelserna i rymdhistorien slutligen till krig. Hjälten Opa-Opa vann den långa, utdragna striden mot varelser från en stjärna som kallas Menon. Han återerövrade Fantasy Zone.

Ett tag var det fred i Fantasy Zone...

Nu är det 6344. Åter hotar bekymren att slå till mot Fantasy Zone. Någonstans finns det någon som försöker ta kontrollen över zonen. Överallt hörs rykten om en hotande katastrof och som för att bekräfta ryktena börjar konstiga saker hända i Fantasy Zone.

Moeilijkheden in de Fantasie Zone

In het jaar 6216, bereikten opwindende gebeurtenissen in de geschiedenis van de ruimte eindelijk een hoogtepunt. De held, Opa-Opa, had de langdurige strijd tegen schepsels van de ster Menon gewonnen. Hij heroverde de Fantasie Zone.

Een tijd lang was er vrede in de Fantasie Zone...

Nu bevinden we ons in het jaar 6344. De Fantasie Zone dreigt weer in moeilijkheden te raken. Ergens is er iemand die de zone in zijn bezit probeert te krijgen. Overal worden geruchten verspreid over naderend onheil en alsof die geruchten bevestigd worden, gebeuren er vreemde dingen in de Fantasie Zone.

Ongelmia Fantasia-alueella

Avaruuden historian väkivaltaiset tapahtumat päättyivät lopulta vuonna 6216. Opa-Opa, taistelujen sankari, voitti pitkäaikaisien taistelujen jälkeen oliot, jotka tulivat Menoniksi kutsutulta tähdeltä. Hän vapautti Fantasia-alueen.

Fantasia-alueen kansalaiset elivät rauhassa jonkin aikaa...

Nyt on vuosi 6344. Vaikeudet uhkaavat uudelleen Fantasia-aluetta. Joku yrittää jossakin jälleen kerran ottaa alueen hallintaansa. Joka puolella kiertää huhuja lähestyvästä uhkasta ja Fantasia-alueella alkaa vähitelleen tapahtumaan outoja asioita, jotka vahvistavat näiden huhupuheiden todenperäisyyden.

Just about the time the rumors finally reached Opa-Opa Jr., the legendary hero's son, Opa-Opa Jr.'s friends began to disappear one at a time. Finally his father also disappeared.

One day a letter arrived at Opa-Opa Jr.'s doorstep. It read, "Fantasy Zone will be converted into Fantasy Zone Gear according to our plans. Your father is our captive. He will be of no help to you if you try to resist us. You have one week to decide what to do. We suggest that you surrender."

Opa-Opa Jr. didn't hesitate for an instant. He would never surrender, not in a thousand years. He set out to defeat the enemy from Menon to save his father and friends.

Etwa zur gleichen Zeit, als die Gerüchte schließlich die Ohren von Opa-Opa Jr., dem Sohn des legendären Helden, erreichten, begannen die Freunde von Opa-Opa Jr. nacheinander zu verschwinden. Schließlich verschwand auch sein Vater.

Eines Tages erreichte ein Brief die Türschwelle von Opa-Opa Jr. In ihm stand: "Die Fantasy Zone wird nach unseren Plänen in Fantasy Zone Gear umgewandelt werden. Ihr Vater ist unser Gefangener. Er wird Ihnen keine Hilfe sein, wenn Sie versuchen, sich uns zu widersetzen. Sie haben eine Woche Zeit, sich zu entscheiden. Wir schlagen vor, daß Sie sich ergeben."

Opa-Opa Jr. zögerte nicht eine Sekunde. Er würde sich nicht in tausend Jahren ergeben. Er zog aus, um den Feind von Menon zu besiegen, um seinen Vater und seine Freunde zu retten.

Juste au moment où les rumeurs parvinrent finalement à Opa-Opa Jr., le fils du héros légendaire, les amis de Opa-Opa Jr. commencèrent à disparaître un par un. Finalement, son père disparut également.

Un jour, une lettre arriva sur le palier de Opa-Opa Jr.. Il était écrit, "Fantasy Zone va être transformée en Fantasy Zone Gear selon nos plans. Ton père est notre prisonnier. Il ne te sera plus d'aucune aide si tu essaies de nous résister. Tu as une semaine pour décider de ce que tu vas faire. Nous te suggérons de te rendre"

Opa-Opa Jr. n'hésita pas un instant. Il ne se rendrait jamais, même pas dans milles ans. Il se prépara à vaincre l'ennemi de Menon pour sauver son père et ses amis.

Justo en el momento en que los rumores llegaron a oídos de Opa-Opa jr., el hijo del legendario héroe, los amigos de Opa-Opa jr. comenzaron a desaparecer uno a uno. Finalmente, su padre también desapareció.

Un día, Opa-Opa jr. encontró una carta en el peldaño de su puerta. La carta decía: "La Zona de la Fantasía será convertida en la Zona del Caos según nuestros planes. Tu padre es nuestro rehén. El no te será de ninguna ayuda si intentas resistirtenos. Tienes una semana para decidir lo que vas a hacer. Te sugerimos rendirte."

Opa-Opa jr. no dudó ni por un solo instante. Jamás se rendiría, ni aunque pasaran mil años. Para salvar a su padre y a sus amigos, Opa-Opa jr. emprendió la lucha contra las criaturas de Menon.

Proprio quando queste notizie hanno finalmente raggiunto Opa-Opa Jr., il figlio del leggendario eroe, gli amici di Opa-Opa Jr. cominciano a sparire ad uno ad uno. Infine sparisce anche suo padre.

Un giorno a casa di Opa-Opa Jr. arrivò una lettera. Diceva: "La Zona Fantasia sarà convertita in Zona Fantasia Meccanizzata secondo i nostri piani. Tuo padre è nostro prigioniero. Non ti sarà di aiuto se cercherai di resisterci. Hai una settimana per decidere che cosa fare. Ti suggeriamo di arrenderti".

Opa-Opa Jr. non ebbe un attimo di esitazione. Non si sarebbe mai arreso, nemmeno per idea. Si avviò a sconfiggere il nemico di Menon per salvare suo padre ed i suoi amici.

Ungefär samtidigt som ryktena till slut nådde Opa-Opa Jr., den legendariske hjältens son, började Opa-Opa Jr's vänner försvinna en efter en. Till slut försvann hans pappa också.

En dag fick Opa-Opa ett brev. Det stod: "Fantasy Zone kommer att förvandlas till Provinsen Fantasy Zone enligt våra planer. Din pappa är vår fånge. Han kan inte hjälpa dig om du försöker göra motstånd. Du får en vecka på dig att bestämma dig för vad du tänker göra. Vi föreslår att du ger upp".

Opa-Opa Jr. tvekade inte en sekund. Han tänkte aldrig ge upp, inte på tusen år. Han gav sig iväg för att besegra fienden från Menon och rädda sin pappa och sina vänner.

Ook Opa-Opa Jr., de zoon van de legendarische held, kreeg de geruchten te horen en net rond die tijd begonnen de vrienden van Opa-Opa Jr. één voor één te verdwijnen. Uiteindelijk verdween ook zijn vader.

Op een dag lag er een brief op de deurmat van Opa-Opa Jr. Er stond in, "Fantasie Zone zal volgens onze plannen veranderd worden in Fantasie Zone Gear. Jouw vader is onze gevangene. Hij zal je niet kunnen helpen als je je tegen ons probeert te verzetten. Je krijgt één week om te besluiten wat je doen wilt. Geef je maar over."

Opa-Opa Jr. aarzelt geen ogenblik. Hij zou zich nooit overgeven, in geen duizend jaar. Hij vertrekt om de vijand van Menon te verslaan om zijn vader en vrienden te redden.

Kun huhupuheet kantautuivat lopulta myös Opa-Opa Juniorin, legendaarisen sankarin pojan, korviin, Opa-Opa Juniorin ystäviä alkoi samanaikaisesti yksitellen katoamaan. Myös hänen isänsä katosi loppujen lopuksi.

Eräänä päivänä Opa-Opa Juniorin portaille ilmestyi kirje. Siihen oli kirjoitettu, "Fantasia-alue tulee suunnitelmiemme mukaan muuttumaan Fantasia-alue-kalustoksi. Olemme vanginneet sinun isäsi. Hänestä ei ole sinulle apua, jos yrität vastustaa meitä. Sinulla on yksi viikko aikaa päättää, mitä aiot tehdä. Suosittelemme antautumista."

Opa-Opa Junior ei epäröinyt hetkeäkään. Hän ei tietenkään tulisi koskaan antautumaan. Hän päätti välittömästi lähteä taistelemaan Menonista tulevia vihollisia vastaan pelastaakseen isänsä ja ystävänsä.

Take Control!

Learn the functions of your control pad before you begin so you can defeat enemy creatures most effectively.

① **Directional Button (D-Button)**

- Press to move Opa-Opa Jr. in eight directions.
- In the Shop screen and Item Selection screen, press to move pointer.

② **Start Button**

- Press to start game.
- During play, press to open Item Selection screen.

Übernimm die Kontrolle

Lerne die Funktionen Deines Kontrollbords, bevor Du mit dem Spielen beginnst, damit Du die feindlichen Kreaturen bestens besiegen kannst.

① **Richtungs-Taste (D-Taste)**

- Drücke, um Opa-Opa Jr. in acht Richtungen zu bewegen.
- Drücke, um den Zeiger zu bewegen, wenn Du Dich in dem Laden (Shop)-Schirm und dem Gegenstandswahl (Item Selection)-Schirm, befindest.

② **Start-Taste**

- Drücke, um das Spiel zu beginnen.
- Drücke während des Spiels, um in den Gegenstandswahl-Schirm zu gelangen.

Prenez les commandes

Apprenez les fonctions de votre Control Pad avant de commencer, ainsi vous pourrez vaincre les créatures ennemis plus efficacement.

① **Touche directionnelle (Touche-D)**

- Appuyez pour déplacer Opa-Opa Jr. dans les huit directions.
- A l'écran de boutique (Shop) et à l'écran de sélection d'objet (Item Selection), appuyez pour déplacer le pointeur.

② **Touche Start**

- Appuyez pour commencer le jeu.
- Pendant le jeu, appuyez pour ouvrir l'écran de sélection d'objet (Item Selection).

Toma control

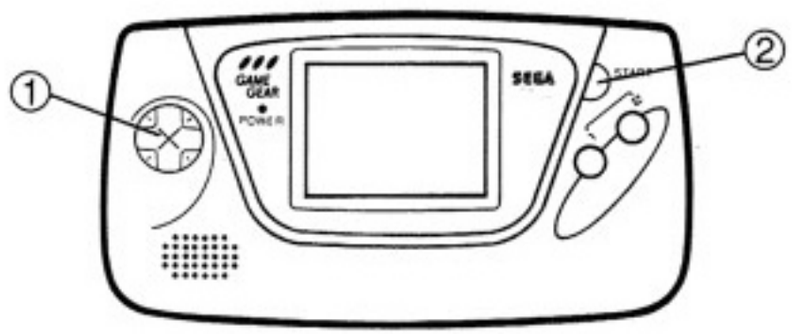
Antes de comenzar a jugar, apréndete las funciones de tu panel de control para que puedas vencer a las criaturas enemigas de la manera más efectiva.

① **Botón direccional (botón D)**

- Presiona este botón para mover a Opa-Opa jr. en ocho direcciones diferentes.
- Cuando estés en la pantalla de tienda (Shop) o en la pantalla de selección de artículo (Item Selection), presiona este botón para mover el índice.

② **Botón de comienzo**

- Presiona este botón para iniciar el juego.
- Durante el juego, presiona este botón para abrir la pantalla de selección de artículo (Item Selection).



Prendi il controllo

Impara le funzioni della console prima di cominciare, per essere maggiormente in grado di sconfiggere le creature nemiche.

① **Tasto direzionale (Tasto D)**

- Premilo per muovere Opa-Opa Jr. in otto diverse direzioni.
- Nello schermo Negozio e nello schermo Scelta Articolo, premilo per muovere l'indicatore.

② **Tasto di inizio**

- Premilo per dare inizio al gioco.
- Durante il gioco, premilo per aprire lo schermo di Selezione Articolo.

Sätt igång

Lär dig funktionerna på kontrollpanelen innan du börjar så att du kan bekämpa fienden så effektivt som möjligt.

① **Riktningstangent (D-tangent)**

- Tryck för att styra Opa-Opa Jr. åt åtta olika håll.
- Tryck för att flytta markören i butiken och på föremålsskärmen.

② **Starttangent**

- Tryck för att börja spela.
- Tryck för att gå till föremålsskärmen medan du spelar.

De Besturing!

Leer de functies van je controller voordat je begint, zodat je die vijandelijke schepsels heel effectief kunt verslaan.

① **Richting Toets (R-toets)**

- Druk hierop om Opa-Opa Jr. in acht richtingen te bewegen.
- Op het Winkelscherm en het Voorwerp Keuzescherm, druk je hierop om de cursor te bewegen.

② **Start Toets**

- Druk hierop om het spel te starten.
- Tijdens het spel, druk je hierop om het Voorwerp Keuzescherm te openen.

Ota ohjaimet käsiin

Opettele ohjauslaippasi toiminnat ennenkuin aloitat pelin, jotta voit taistella vihollisolioita vastaan mahdollisimman tehokkaasti.

① **D-johdatuspainike (D-painike)**

- Paina, kun haluat siirtää Opa-Opa Junioria kahdeksaan eri suuntaan.
- Paina, kun haluat siirtää osoitinta myymälä-kuvaruudussa (Shop) ja kohteiden valintakuva-ruudussa (Item Selection).

② **Aloituspainike**

- Paina, kun haluat aloittaa pelin.
- Paina, kun haluat avata valintakuvaruudun pelin aikana.

③ Button 1

- Press to fire Weapon-1 (shooting weapon).
- In the Shop screen and Item Selection screen, press to enter your selection.

④ Button 2

- Press to fire Weapon-2 (bomb weapon).
- In the Shop screen and Item Selection screen, press to enter your selection.

③ Taste 1

- Drücke, um Waffe-1 abzuschießen (Schußwaffe).
- Drücke in dem Laden-Schirm und dem Gegenstandswahl-Schirm, um Deine Wahl einzugeben.

④ Taste 2

- Drücke, um Waffe-2 abzuschießen (Bombenwaffe).
- Drücke in dem Laden-Schirm und dem Gegenstandswahl-Schirm, um Deine Wahl einzugeben.

③ Bouton 1

- Appuyez pour tirer avec l'arme-1 (Weapon-1) (arme de tir).
- A l'écran de boutique (Shop) et à l'écran de sélection d'objet (Item Selection), appuyez pour entrer votre sélection.

④ Bouton 2

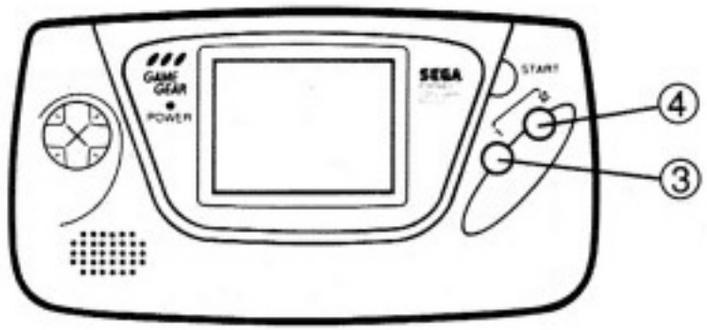
- Appuyez pour tirer avec l'arme-2 (Weapon-2) (bombe).
- A l'écran de boutique (Shop) et à l'écran de sélection d'objet (Item Selection), appuyez pour entrer votre sélection.

③ Botón 1

- Presiona este botón para disparar el arma 1 (arma de fuego).
- Cuando estés en la pantalla de tienda (Shop) o en la pantalla de selección de artículo (Item Selection), presiona este botón para ingresar tu selección.

④ Botón 2

- Presiona este botón para disparar el arma 2 (bomba).
- Cuando estés en la pantalla de tienda (Shop) o en la pantalla de selección de artículo (Item Selection), presiona este botón para ingresar tu selección.



③ Tasto 1

- Premilo per sparare con l'arma 1 (arma che spara).
- Nello schermo Negozio e nello schermo Scelta Articolo, premilo per scegliere.

④ Tasto 2

- Premilo per sparare con l'arma 2 (bomba).
- Nello schermo Negozio e nello schermo Scelta Articolo, premi per scegliere.

③ Tangent 1

- Tryck för att avfyra vapen 1 (eldvapen)
- Tryck för att bekräfta valen i butiken och på föremålsskärmen.

④ Tangent 2

- Tryck för att avfyra vapen 2 (bomb).
- Tryck för att bekräfta valen i butiken och på föremålsskärmen.

③ Toets 1

- Druk hierop om met Wapen 1 te schieten (vuurwapen).
- Op het Winkelscherm en het Voorwerp Keuzescherm, druk je hierop om je keuze in te voeren.

④ Toets 2

- Druk hierop om met Wapen 2 te schieten (bom wapen).
- Op het Winkelscherm en het Voorwerp Keuzescherm, druk je hierop om je keuze in te voeren.

③ Painike 1

- Paina, kun haluat laukaista aseen 1 (ampuma-ase).
- Paina, kun haluat ohjelmoida valintasi myymälä-kuvaruudussa sekä kohteiden valintakuvaruudussa.

④ Painike 2

- Paina, kun haluat laukaista aseen 2 (pommi-ase).
- Paina, kun haluat ohjelmoida valintasi myymälä-kuvaruudussa sekä kohteiden valintakuvaruudussa.

Getting Started

When you turn the power switch ON, the Title screen appears. Press the Start Button to begin play.

Fight for the Fantasy Zone!

Opa-Opa Jr. can use his guns and bombs to destroy the enemies that stand in his way. The enemies get tougher and tougher as he advances through Fantasy Zone and soon his original weapons are not enough to destroy his enemies. He must collect the coins that appear when he destroys enemies and buy better weapons at the floating shops along the way. The game ends when Opa-Opa Jr. clears seven stages.



In die Puschen kommen

Wenn Du den Netzschalter An (ON) schaltest, erscheint der Titelbildschirm. Drücke die Start-Taste, um mit dem Spielen zu beginnen.

Kämpfe für die Fantasy Zone!

Opa-Opa Jr. kann seine Kanonen und Bomben benutzen, um die Feinde zu zerstören, die ihm im Weg stehen. Die Feinde werden immer zäher, je weiter er in der Fantasy Zone vorankommt und bald reichen seine Originalwaffen nicht mehr aus, um seine Feinde zu zerstören. Er muß die Münzen einsammeln, die erscheinen, wenn er einen Feind zerstört, um bessere Waffen in den schwebenden Läden kaufen zu können. Das Spiel endet, wenn Opa-Opa Jr. sieben Ebenen gesäubert hat.

Début du jeu

Lorsque vous allumez l'appareil, l'écran de titre (Title) apparaît. Appuyez sur la touche Start pour commencer le jeu.

Battez-vous pour Fantasy Zone!

Opa-Opa Jr. peut utiliser ses canons et ses bombes pour détruire les ennemis qui sont sur son chemin. Les ennemis deviennent de plus en plus coriaces à mesure qu'il avance dans Fantasy Zone et bientôt, ses armes d'origine ne sont pas suffisantes pour détruire ses ennemis. Il doit ramasser les pièces de monnaie qui apparaissent lorsqu'il détruit des ennemis afin d'acheter de meilleures armes dans les boutiques flottantes le long du chemin. Le jeu se termine lorsque Opa-Opa Jr. termine les sept niveaux.

Para comenzar

Cuando actives (ON) el interruptor de alimentación, la pantalla de título (Title) aparecerá. Presiona el botón de comienzo (Start) para iniciar el juego.

¡Lucha por la Zona de la Fantasía!

Opa-Opa jr. podrá usar sus armas de fuego y sus bombas para destruir a las criaturas enemigas que se crucen en su camino. Los enemigos se tornarán más y más rudos a medida que Opa-Opa jr. avance por la Zona de la Fantasía, y después de un rato, sus armas ya no serán lo suficientemente poderosas como para destruirlos. Opa-Opa jr. deberá recolectar las monedas que aparecerán cuando él destruya a un enemigo, y con ellas comprar mejores armas en las tiendas flotantes que encontrará en el camino. El juego finalizará cuando Opa-Opa jr. haya salvado exitosamente siete etapas.

Preparativi

Quando accendi l'unità, appare lo schermo del titolo. Premi il tasto di inizio per cominciare il gioco.

Combatti per la Zona Fantasia!

Opa-Opa Jr. può usare le sue pistole e le sue bombe per distruggere i nemici che stanno nella sua direzione. I nemici diventano sempre più forti a mano a mano che egli avanza nella Zona Fantasia ed ecco che le sue armi di base non sono più sufficienti a distruggere i suoi nemici. Deve allora raccogliere le monete che appaiono quando distrugge i nemici e comprarsi armi migliori nei negozi che appaiono lungo la via. Il gioco finisce quando Opa-Opa Jr. supera sette fasi.

Själva spelet

Titelskärmen visas när du sätter på strömmen (ON). Tryck på starttangenten för att börja spela.

Kämpa för Fantasy Zone!

Opa-Opa Jr. använder eldvapen och bomber för att krossa fienderna som försöker hindra honom. Fienderna blir tuffare och tuffare ju längre in i Fantasy Zone han kommer och det dröjer inte länge förrän hans vapen inte räcker till. Han måste ta upp pengarna som dyker upp när han besegrar sina motståndare och köpa bättre vapen i de flytande vapenbutikerna på vägen. Spelet är vunnet när Opa-Opa Jr. har klarat sju nivåer.

Het Spel Starten

Als je je spelcomputer AAN zet, verschijnt het Titelscherm. Druk op de Start Toets om met het spel te beginnen.

Vecht voor de Fantasie Zone!

Opa-Opa Jr. kan zijn pistolen en bommen gebruiken om de vijanden die hem voor de voeten lopen te vernietigen. Als hij verder doordringt in de Fantasie Zone worden de vijanden steeds sterker en al gauw heeft hij niet meer genoeg aan zijn eigen wapens om de vijanden te vernietigen. Hij moet de munten verzamelen die verschijnen als hij vijanden vernietigt en betere wapens kopen in de zwevende winkels die hij onderweg tegenkomt. Het spel eindigt als Opa-Opa Jr. zeven levels doorgekomen is.

Pelin aloitus

Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin, kun kytket laitteen toimintaan (ON) virtakytkintä painamalla. Paina aloituspainiketta, kun haluat aloittaa pelin.

Taistele Fantasia-alueen puolesta!

Opa-Opa Junior osaa käyttää hänen aseitaan ja pommejaan, kun hän tuhoaa vihollisia, jotka tulevat hänen tielleen. Vihollisista tulee kuitenkin jatkuvasti entistä kovempia hänen edetessään Fantasia-alueen läpi ja vähän ajan kuluttua hänen alkuperäiset aseensa eivät ole tarpeeksi tehokkaita vihollisten kukistamisessa. Hänen täytyy kerätä kolikoita, joita ilmestyy sen jälkeen, kun hän on tuhonnut vihollisia ja ostaa parempia aseita matkan varrella olevista, kelluvista myymälöistä. Peli päättyy sen jälkeen, kun Opa-Opa Junior on selviytynyt seitsemästä asteesta.

Coins

Gold coins are released when certain enemies or complete packs of enemies are destroyed. Large coins have a higher value and small coins have a lower value.

Floating Shops

At certain points in the game, a floating shop will appear. Opa-Opa Jr. can buy items at the shop to help him fight more strategically. If Opa-Opa Jr. doesn't enter the shop soon enough, the shop will fly away and he will have to wait until the next shop appears to buy items.

Münzen

Goldmünzen erscheinen, wenn bestimmte Feinde oder ganze Gruppen von Feinden zerstört werden. Große Münzen haben einen höheren Wert und kleine Münzen haben einen niedrigeren Wert.

Schwebende Läden

Bei bestimmten Orten des Spieles erscheint ein schwebender Laden. Opa-Opa Jr. kann Gegenstände kaufen, die ihm helfen, strategischer zu kämpfen. Wenn Opa-Opa Jr. nicht schnell genug in den Laden geht, fliegt der Laden wieder weg und er muß warten, bis der nächste Laden erscheint, um Gegenstände kaufen zu können.

Pièces de monnaie

Les pièces d'or apparaissent lorsque certains ennemis ou des groupes complets d'ennemis sont détruits. Les grosses pièces de monnaie ont une plus grande valeur et les petites pièces une moindre valeur.

Boutiques flottantes

A certains endroits du jeu, une boutique flottante apparaît. Opa-Opa Jr. peut acheter des objets dans la boutique lui permettant un combat plus stratégique. Si Opa-Opa n'entre pas dans la boutique assez tôt, la boutique s'envole et il devra attendre que la boutique suivante apparaisse pour acheter des objets.

Monedas

Cuando Opa-Opa destruya a ciertos enemigos o a un grupo completo de ellos, aparecerán unas monedas de oro. Las monedas grandes tienen un valor más alto, y las monedas pequeñas uno más bajo.

Tiendas flotantes

En ciertos puntos del juego, una tienda flotante aparecerá. En estas tiendas, Opa-Opa jr. podrá comprar artículos que le servirán para combatir de manera más estratégica. Si Opa-Opa jr. no entra en la tienda con prontitud, ésta se alejará, y para poder comprar artículos, Opa-Opa jr. tendrá que esperar hasta que la próxima tienda aparezca.

Monete

Vendono rilasciate monete d'oro quando sono distrutti certi nemici o intere schiere di nemici. Le monete grandi hanno un valore maggiore e quelle piccole uno minore.

Negozi che appaiono

In alcuni punti del gioco, apparirà un negozio. Opa-Opa Jr. può comprare nel negozio articoli che lo aiutino a combattere più strategicamente. Se Opa-Opa Jr. non entra nel negozio abbastanza velocemente, il negozio volerà via ed egli dovrà aspettare finché non apparirà il negozio seguente per comprare gli articoli.

Mynt

Guldmynt dyker upp när en del fiender eller hela fiendearmeer är besegrade. Stora mynt är värda mer och små mynt är värda mindre.

Flytande butiker

På vissa platser under spelet dyker den flytande butiken upp. I butiken kan Opa-Opa Jr. köpa vapen som hjälper honom att slåss effektivare. Om Opa-Opa Jr. väntar för länge innan han går in i butiken flyger den iväg så att han blir tvungen att vänta med att köpa vapen till nästa butik.

Munten

Er verschijnen gouden munten als er bepaalde vijanden of hele groepen vijanden vernietigd worden. Grote munten zijn meer waard dan kleine munten.

Zwevende Winkels

Op bepaalde plaatsen in het spel verschijnt er een zwevende winkel. In de winkel kan Opa-Opa Jr. voorwerpen kopen die hem kunnen helpen om strategischer te vechten. Als Opa-Opa Jr. de winkel niet snel genoeg binnengaat, vliegt de winkel weg en zal hij moeten wachten met het kopen van voorwerpen tot de volgende winkel verschijnt.

Kolikot

Kultakolikoita löytyy sen jälkeen, kun tietyt viholliset tai suuri lauma vihollisia ovat kukistettu. Suurilla kolikoilla on suuri arvo ja pienillä kolikoilla on pieni arvo.

Kelluvat myymälät

Pelin tietyissä jaksoissa kuvaruutuun ilmestyy kelluva myymälä. Opa-Opa Junior voi ostaa myymälästä kohteita, joista on hänelle strateegisesti hyötyä taistelun aikana. Jollei Opa-Opa Junior mene tarpeeksi nopeasti myymälän sisään, myymälä katoaa ja hänen täytyy odottaa siihen saakka, kunnes seuraava myymälä ilmestyy esiin, ennenkuin hän voi ostaa kohteita itselleen.

① **Pointer:** Used to make selections.

② **Ships remaining:** Shows the number of ships Opa-Opa Jr. has left.

③ **Item name:** Shows the name of the item which the finger is pointing to.

④ **Price:** Shows cost of item listed.

⑤ **Gold:** Shows amount of money Opa-Opa Jr. has left for shopping.

⑥ **Exit:** Select to open Item Selection screen.

① **Zeiger:** Wird benutzt, um Wahlen zu treffen.

② **Verbleibende Schiffe:** Zeigt die Anzahl der Schiffe an, die Opa-Opa Jr. noch übrig hat.

③ **Gegenstandsname:** Zeigt den Namen des Gegenstandes an, auf den der Finger zeigt.

④ **Preis:** Zeigt den Kaufpreis des angezeigten Gegenstandes an.

⑤ **Gold:** Zeigt die Menge des Geldes an, welche Opa-Opa Jr. noch zum Einkaufen übrig hat.

⑥ **Exit:** Wähle dies, um den Gegenstandswahl-Schirm zu schließen.

① **Pointeur:** Utilisé pour faire des sélections.

② **Vaisseaux restants:** Indique le nombre de vaisseaux restant à Opa-Opa Jr.

③ **Nom de l'objet:** Indique le nom de l'objet pointé par le doigt.

④ **Prix (Price):** Indique le prix de l'objet affiché.

⑤ **Or:** Indique la quantité d'argent restant à Opa-Opa Jr. pour ses achats.

⑥ **Sortie (Exit):** Sélectionnez pour ouvrir l'écran de sélection d'objet (Item Selection).

① **Indice:** Para hacer selecciones.

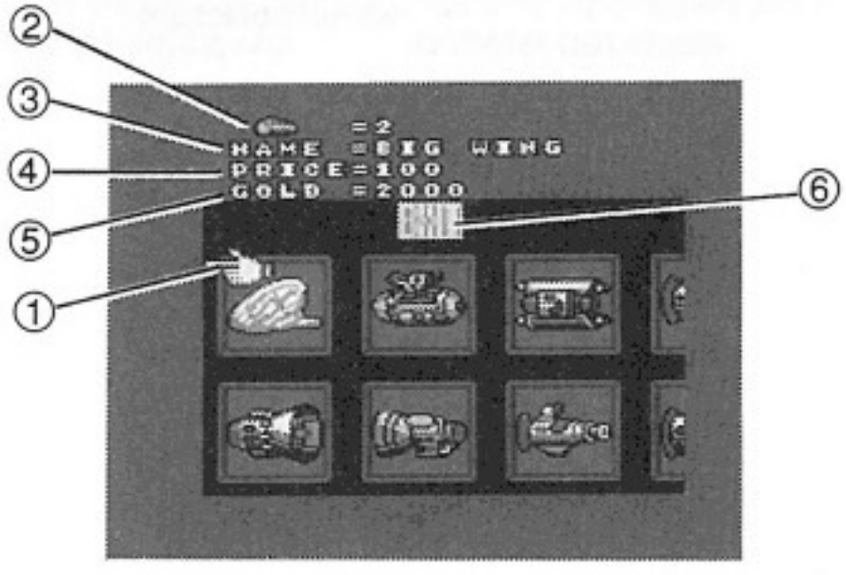
② **Naves restantes:** Muestra el número de naves que le quedan a Opa-Opa jr.

③ **Nombre de artículo:** Indica el nombre del artículo hacia el cual el dedo está apuntando.

④ **Precio:** Indica el precio del artículo seleccionado.

⑤ **Oro:** Muestra la cantidad de dinero que le queda a Opa-Opa jr. para comprar artículos.

⑥ **Salir:** Selecciona esta opción para abrir la pantalla de selección de artículo (Item Selection).



① **Indicatore:** Serve per scegliere.

② **Navi rimaste:** Indica il numero di navi rimaste a Opa-Opa Jr.

③ **Nome dell'articolo:** Indica il nome dell'articolo puntato dall'indicatore.

④ **Prezzo:** Indica il costo dell'articolo elencato.

⑤ **Oro:** Indica la somma di denaro rimasta a Opa-Opa Jr. per gli acquisti.

⑥ **Uscita:** Sceglie di aprire lo schermo Selezione Articolo.

① **Markör:** Används för att välja.

② **Återstående skepp:** Visar hur många skepp Opa-Opa Jr. har kvar.

③ **Föremålsnamn:** Talar om namnet på föremålet markören pekar på.

④ **Pris:** Visar vad föremålen kostar.

⑤ **Guld:** Visar hur mycket pengar Opa-Opa Jr. har kvar att handla för.

⑥ **Exit:** Välj den här punkten för att gå till föremålsskärmen.

① **Cursor:** Wordt gebruikt om keuzes te maken.

② **Resterende Schepen:** Laat het aantal schepen zien dat Opa-Opa Jr. nog over heeft.

③ **Naam Voorwerp:** Laat de naam van het voorwerp zien waar de cursor naar wijst.

④ **Prijs:** Laat de kosten van het voorwerp zien.

⑤ **Goud:** Toont de hoeveelheid geld die Opa-Opa Jr. nog over heeft om te winkelen.

⑥ **Exit:** Kies hiervoor om het Voorwerp Keuzescherm te openen.

① **Osoitin:** Käytetään kohteiden valinnan yhteydessä.

② **Jäljellä olevat alukset:** Ilmaisee Opa-Opa Juniorin jäljellä olevien aluksien lukumäärän.

③ **Kohteen nimi:** Ilmaisee sen kohteen nimen, jota sormi osoittaa.

④ **Hinta:** Ilmaisee listassa olevan kohteen hinnan.

⑤ **Kulta:** Ilmaisee Opa-Opa Juniorin jäljellä olevien kolikoiden lukumäärän.

⑥ **Kuvaruudun vaihto:** Valitse tämä vaihtoehto, kun haluat avata kohteiden valintakuvaruudun.

Item Selection Screen

① **Pointer:** Used to make selections.

② **Ships remaining:** Shows the number of ships Opa-Opa Jr. has left.

③ **Score:** Shows Opa-Opa Jr.'s present score.

④ **Gold:** Shows amount of money Opa-Opa Jr. has left.

⑤ **Speed window:** Shows the propulsion item Opa-Opa Jr. is equipped with.

⑥ **Weapon-1 window:** Shows the shooting item Opa-Opa Jr. is equipped with.

⑦ **Weapon-2 window:** Shows the bomb item Opa-Opa Jr. is equipped with.

Gegenstandswahl-Schirm

① **Zeiger:** Wird benutzt, um Wahlen zu treffen.

② **Verbleibende Schiffe:** Zeigt die Anzahl der Schiffe an, die Opa-Opa Jr. noch übrig hat.

③ **Punktzahl:** Zeigt Opa-Opa Jr.s aktuellen Punktestand an.

④ **Gold:** Zeigt die Menge des Geldes an, welches Opa-Opa Jr. noch zum Einkaufen übrig hat.

⑤ **Geschwindigkeitsfenster:** Zeigt den Gegenstand des Antriebssystems an, welches Opa-Opa Jr. zur Zeit benutzt.

⑥ **Waffe-1 Fenster:** Zeigt den Schuß-Gegenstand an, mit welchem Opa-Opa Jr. ausgerüstet ist.

⑦ **Waffe-2 Fenster:** Zeigt den Bomben-Gegenstand an, mit welchem Opa-Opa Jr. ausgerüstet ist.

Ecran de sélection d'objet (Item Selection)

① **Pointeur:** Utilisé pour faire des sélections.

② **Vaisseaux restants:** Indique le nombre de vaisseaux restant à Opa-Opa Jr.

③ **Score:** Indique le score actuel de Opa-Opa Jr.

④ **Or:** Indique la quantité d'argent restant à Opa-Opa Jr.

⑤ **Fenêtre de vitesse:** Indique l'objet de propulsion utilisé par Opa-Opa Jr.

⑥ **Fenêtre d'arme-1 (Weapon-1):** Indique l'objet de tir utilisé par Opa-Opa Jr.

⑦ **Fenêtre d'arme-2 (Weapon-2):** Indique la bombe utilisée par Opa-Opa Jr.

Pantalla de selección de artículo

① **Indice:** Para hacer selecciones.

② **Naves restantes:** Muestra el número de naves que le quedan a Opa-Opa jr.

③ **Puntaje:** Indica el puntaje actual de Opa-Opa jr.

④ **Oro:** Indica la cantidad de dinero que le queda a Opa-Opa jr.

⑤ **Ventanilla de velocidad:** Indica el artículo de propulsión que Opa-Opa jr. tiene en ese momento.

⑥ **Ventanilla de arma 1:** Indica el arma de fuego que Opa-Opa jr. tiene en ese momento.

⑦ **Ventanilla de arma 2:** Indica la bomba que Opa-Opa jr. tiene en ese momento.

Schermo Selezione Articolo

① **Indicatore:** Serve per scegliere.

② **Navi rimaste:** Indica il numero di navi rimaste a Opa-Opa Jr.

③ **Punteggio:** Indica il punteggio raggiunto da Opa-Opa Jr.

④ **Oro:** Indica la somma di denaro rimasta ad Opa-Opa Jr.

⑤ **Finestrella della velocità:** Indica la propulsione di cui è fornito Opa-Opa Jr.

⑥ **Finestrella dell'arma 1:** Indica le armi da fuoco di cui è fornito Opa-Opa Jr.

⑦ **Finestrella dell'arma 2:** Indica le bombe di cui è fornito Opa-Opa Jr.

Föremålsskärm

① **Markör:** Används när du väljer.

② **Återstående skepp:** Visar hur många skepp Opa-Opa Jr. har kvar.

③ **Poäng:** Visar Opa-Opa Jr.s poäng just nu.

④ **Guld:** Visar hur mycket pengar Opa-Opa Jr. har kvar.

⑤ **Hastighetsfönster:** Talar om vad Opa-Opa Jr. använder för drivsystem.

⑥ **Vapen 1:** Talar om vilket eldvapen Opa-Opa Jr. är utrustad med.

⑦ **Vapen 2:** Talar om vilken sorts bomb Opa-Opa Jr. är utrustad med.

Voorwerp Keuzescherm

① **Cursor:** Wordt gebruikt om keuzes te maken.

② **Resterende Schepen:** Laat het aantal schepen zien dat Opa-Opa Jr. nog over heeft.

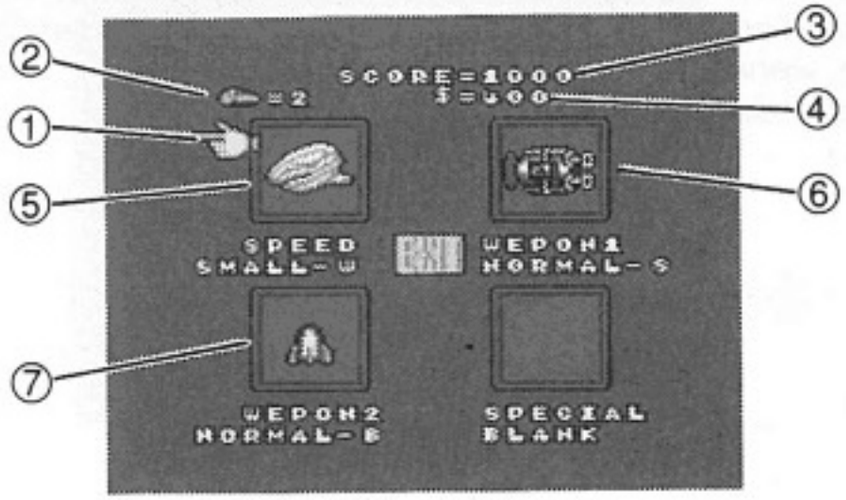
③ **Score:** Toont de huidige score van Opa-Opa Jr.

④ **Goud:** Toont de hoeveelheid geld die Opa-Opa Jr. nog over heeft.

⑤ **Snelheid Venster:** Toont het aandrijving-voorwerp waar Opa-Opa Jr. mee is uitgerust.

⑥ **Wapen 1 Venster:** Toont het vuurwapen waar Opa-Opa Jr. mee is uitgerust.

⑦ **Wapen 2 Venster:** Toont het bom wapen waar Opa-Opa Jr. mee is uitgerust.



Kohteiden valintakuvaruutu

① **Osoitin:** Käytetään kohteiden valinnan yhteydessä.

② **Jäljellä olevat alukset:** Ilmaisee Opa-Opa Juniorin jäljellä olevien aluksien lukumäärän.

③ **Pistemäärä:** Ilmaisee Opa-Opa Juniorin ajankohtaisen pistemäärän.

④ **Kulta:** Ilmaisee Opa-Opa Juniorin jäljellä olevien kolikoiden lukumäärän.

⑤ **Nopeuden ruudukko:** Ilmaisee sen käyttövoiman, joka Opa-Opa Juniorilla on käytettävissä.

⑥ **Aseen 1 ruudukko:** Ilmaisee sen ampuma-aseen, joka Opa-Opa Juniorilla on hallussaan.

⑦ **Aseen 2 ruudukko:** Ilmaisee sen pommi-kohteen, joka Opa-Opa Juniorilla on hallussaan.

⑧ **Special window:** Shows the special item Opa-Opa Jr. is equipped with. If he doesn't have one, the word "Blank" appears.

⑨ **Exit:** Select to return to game.

Once you exit the Shop screen, you will enter the Item Selection screen. You can also open the Item Selection screen by pressing the Start Button during play. Select items in this screen in order to use the items in the game. Press the D-Button to move the finger pointer to a window of your choice and press Button 1 or 2 to select items. You will be equipped with the items displayed in the windows when you exit the Item Selection screen.

⑧ **Spezial-Fenster:** Zeigt den Spezial-Gegenstand an, mit welchem Opa-Opa Jr. ausgerüstet ist. Wenn er keinen hat, erscheint das Wort "Blank".

⑨ **Exit:** Wähle dieses, um zu dem Spiel zurückzukehren.

Wenn Du einmal aus dem Laden-Schirm herausgegangen bist, gelangst Du in den Gegenstandswahl-Schirm. Du kannst den Gegenstandswahl-Schirm auch öffnen, wenn Du die Start-Taste während des Spiels drückst. Wähle die Gegenstände in diesem Schirm, um sie dann im Spiel zu benutzen. Drücke die D-Taste, um den Finger-Zeiger zu einem Fenster Deiner Wahl zu bewegen und drücke Taste 1 oder 2, um die Gegenstände zu wählen. Du wirst mit den Gegenständen ausgerüstet sein, die in den Fenstern angezeigt werden, wenn Du den Gegenstandswahl-Schirm verläßt.

⑧ **Fenêtre spéciale (Special):** Indique l'objet spécial utilisé par Opa-Opa Jr.. S'il n'en possède pas, le mot "Blank" (vide) apparaît.

⑨ **Sortie (Exit):** Sélectionnez pour revenir au jeu.

Dès que vous sortez de l'écran de boutique (Shop), vous passez à l'écran de sélection d'objet (Item Selection). Vous pouvez également ouvrir l'écran de sélection d'objet (Item Selection) en appuyant sur la touche Start pendant le jeu. Sélectionnez les objets à cet écran afin d'utiliser ces objets pendant le jeu. Appuyez sur la touche-D pour déplacer le doigt pointeur vers la fenêtre de votre choix et appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour sélectionner les objets. Vous serez équipé des objets affichés dans les fenêtres lorsque vous sortirez de l'écran de sélection d'objet (Item Selection).

⑧ **Ventanilla especial:** Indica el artículo especial que Opa-Opa jr. tiene en ese momento. Si no tiene ninguno, la palabra "Blank" (en blanco) será exhibida.

⑨ **Salir:** Selecciona esta opción para retornar al juego.

Cuando salgas de la pantalla de tienda (Shop), ingresarás a la pantalla de selección de artículo (Item Selection). También podrás abrir la pantalla de selección de artículo (Item Selection) presionando el botón de comienzo (Start) durante el juego. En esta pantalla, selecciona los artículos en orden para usarlos en el juego. Presiona el botón D para mover el índice a la ventanilla deseada, y presiona el botón 1 o 2 para seleccionar el artículo deseado. Cuando salgas de la pantalla de selección de artículo (Item Selection), estarás equipado con los artículos exhibidos en las ventanillas.

⑧ **Finestrella speciale:** Indica gli articoli speciali di cui è fornito Opa-Opa Jr. Se non ne ha neanche uno, appare la parola "Blank".

⑨ **Uscita:** Sceglie di tornare al gioco.

Una volta uscito dallo schermo Negozio, entrerai nello schermo Scelta Articoli. Puoi aprire lo schermo Scelta Articoli anche premendo il tasto di inizio durante il gioco. Seleziona gli articoli in questo schermo per usare gli articoli in questo gioco. Premi il tasto D per spostare l'indicatore verso una finestrella di tua scelta e premi i tasti 1 o 2 per scegliere gli articoli. Sarai fornito degli articoli mostrati nelle finestrelle quando esci dallo schermo Scelta Articoli.

⑧ **Specialfönster:** Visar vilket specialvapen Opa-Opa Jr. är utrustad med. Om han inte har något står ordet "Blank" i fönstret.

⑨ **Exit:** Välj den här punkten för att gå tillbaka till spelet.

När du lämnar butiken kommer du till föremålsskärmen. Dessutom kan du gå till föremålsskärmen genom att trycka på starttangenten under spelet. Välj föremål som du behöver under spelet på den här skärmen. Tryck på D-tangenten för att flytta markören till ett fönster där föremålet visas och tryck på tangent 1 eller 2 för att välja det. När du lämnar föremålsskärmen är du utrustad med föremålen som visades i fönstren.

⑧ **Speciaal Venster:** Toont het speciale voorwerp waarmee Opa-Opa Jr. is uitgerust. Als hij er geen heeft, verschijnt het woordje "Blank".

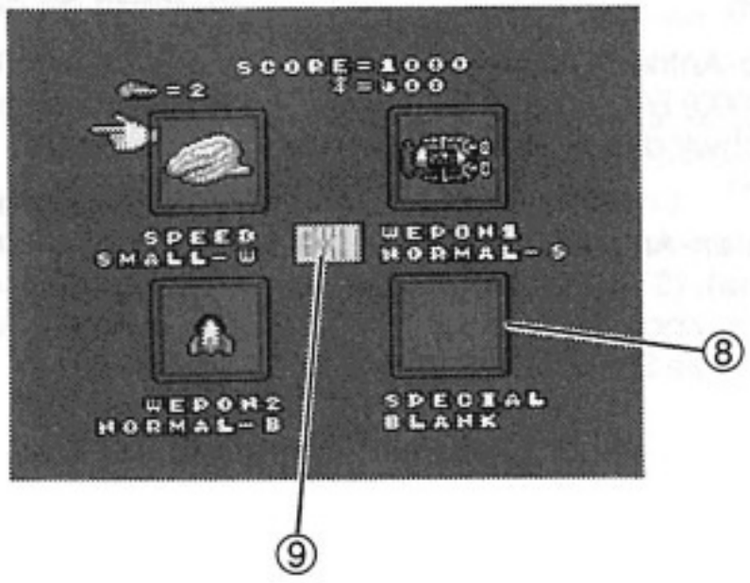
⑨ **Exit:** Kies hiervoor om terug te keren naar het spel.

Als je het Winkelscherm verlaat, zal het Voorwerp Keuzescherm verschijnen. Je kunt het Voorwerp Keuzescherm ook openen door tijdens het spelen op de Start Toets te drukken. Kies voorwerpen van dit scherm om ze in het spel te gebruiken. Druk op de R-toets om de cursor naar het juiste venstertje te bewegen en druk op Toets 1 of 2 om je keuze in te voeren. Jij zult uitgerust worden met de voorwerpen die in de venstertjes getoond worden als je het Voorwerp Keuzescherm verlaat.

⑧ **Erikoisruudukko:** Ilmaisee sen erikoiskohteen, joka Opa-Opa Juniorilla on hallussaan.

⑨ **Kuvaruudun vaihto:** Valitse tämä vaihtoehto, kun haluat palautua takaisin pelin kuvaruutuun.

Tulet suoraan kohteiden valintakuvaruutuun, kun poistut myymälän kuvaruudusta. Voit avata kohteiden kuvaruudun pelin aikana myös aloituspainiketta painamalla. Valitse tästä kuvaruudusta sellaisia kohteita, joista on sinulle hyötyä pelissä. Paina D-johdatuspainiketta, kun haluat siirtää sormi-osoitinta valitsemaasi ruudukkoon ja valitse kohteet painamalla painiketta 1 tai 2. Ruudukoissa näkyvät kohteet tulevat olemaan sinun hallussasi sen jälkeen, kun olet poistunut kohteiden valintakuvaruudusta.



Items

At the start of the game, Opa-Opa Jr. is equipped with Small Wings for propulsion, Normal Shot for Weapon-1, Single Bomb for Weapon-2 and no special items. He can buy items at the floating shops along the way to help him fight the enemy more effectively.

Propulsion

① **Big Wing:** ($100) Increases speed by one level.

② **Jet Engine:** ($1,000) Increases speed by two levels.

③ **Turbo Engine:** ($10,000) Increases speed by three levels.

④ **Rocket Engine:** ($100,000) Increases speed to maximum level.

①



Gegenstände

Am Anfang des Spieles ist Opa-Opa Jr. mit kleinen Flügeln als Antrieb, Normalschuß für Waffe-1, Einzelbombe für Waffe-2 und keinen Spezial-Gegenständen ausgerüstet. Er kann Gegenstände in den schwebenden Läden auf dem Weg kaufen, die ihm helfen, effektiver gegen die Feinde zu kämpfen.

Antrieb

① **Großer Flügel (Big Wing):** ($100) Erhöht die Geschwindigkeit um eine Stufe.

② **Jet-Antrieb (Jet Engine):** ($1 000) Erhöht die Geschwindigkeit um zwei Stufen.

③ **Turbo-Antrieb (Turbo Engine):** ($10 000) Erhöht die Geschwindigkeit um drei Stufen.

④ **Raketen-Antrieb (Rocket Engine):** ($100 000) Erhöht die Geschwindigkeit auf die maximale Stufe.

Objets

Au début du jeu, Opa-Opa Jr. est équipé de petites ailes (Small Wings) pour la propulsion, d'un tir normal (Normal Shot) pour l'arme-1 (Weapon-1), d'une bombe simple (Single Bomb) pour l'arme-2 (Weapon-2), et pas d'objet spécial. Il peut acheter des objets dans les boutiques flottantes le long de sa route, ce qui l'aide à combattre les ennemis plus efficacement.

Propulsion

① **Grandes ailes (Big Wing):** (100 $) Augmente la vitesse d'un niveau.

② **Moteur à réaction (Jet Engine):** (1 000 $) Augmente la vitesse de deux niveaux.

③ **Moteur turbo (Turbo Engine):** (10 000 $) Augmente la vitesse de trois niveaux.

④ **Moteur à fusée (Rocket Engine):** (100 000 $) Augmente la vitesse au niveau maximum.

Artículos

Al principio del juego, Opa-Opa jr. dispondrá de alas pequeñas para propulsión, de disparo normal para el arma 1 y de una bomba sencilla para el arma 2; no contará con ningún artículo especial. Para poder combatir al enemigo con mayor efectividad, Opa-Opa jr. podrá comprar artículos en las tiendas flotantes que aparecen en el camino.

Propulsión

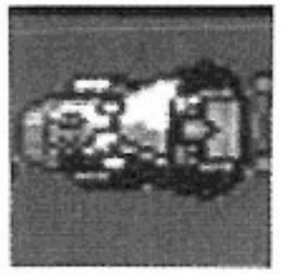
① **Ala grande:** ($100) Aumenta la velocidad en un nivel.

② **Motor jet:** ($1.000) Aumenta la velocidad en dos niveles.

③ **Motor turbo:** ($10.000) Aumenta la velocidad en tres niveles.

④ **Motor de cohete:** ($100.000) Aumenta la velocidad al nivel máximo.

②



Articoli

All'inizio del gioco, Opa-Opa Jr. è fornito di piccole ali da propulsione, sparo normale per l'arma 1, bomba singola per l'arma 2 e nessun articolo speciale. Nei negozi che appaiono lungo la strada può comprare articoli che lo aiutano a combattere contro il nemico con più efficacia.

Propulsione

① **Grande ala:** ($100) Aumenta la velocità di un livello.

② **Motore a reazione:** ($1.000) Aumenta la velocità di due livelli.

③ **Motore Turbo:** ($10.000) Aumenta la velocità di tre livelli.

④ **Motore a razzo:** ($100.000) Aumenta la velocità al massimo livello.

③



Föremål

När spelet börjar är Opa-Opa Jr. utrustad med små vingar att ta sig fram med, normalskott som vapen 1, en bomb som vapen 2 och inga specialvapen. Han kan köpa nya föremål i de flytande butikerna på vägen för att slåss effektivare mot fienden.

Drivsystem

① **Stor vinge:** (100 dollar) Ökar hastigheten en enhet.

② **Jetmotor:** (1 000 dollar) Ökar hastigheten två enheter.

③ **Turbomotor:** (10 000 dollar) Ökar hastigheten tre enheter.

④ **Raketmotor:** (100 000 dollar) Ökar hastigheten till maxfart.

Voorwerpen

Aan het begin van het spel is Opa-Opa Jr. voorzien van Kleine Vleugels voor de aandrijving, Normale Schoten voor Wapen 1, Enkele Bommen voor Wapen 2 en geen speciale voorwerpen. Hij kan voorwerpen kopen in de zwevende winkels die hij onderweg tegenkomt. Die helpen hem de vijand beter te bestrijden.

Aandrijving

① **Grote Vleugel:** ($100) verhoogt de snelheid met één stand.

② **Jet Motor:** ($1 000) verhoogt de snelheid met twee standen.

③ **Turbo Motor:** ($10 000) verhoogt de snelheid met drie standen.

④ **Raket Motor:** ($100 000) verhoogt de snelheid tot de maximale stand.

Kohteet

Pelin alkuvaiheessa Opa-Opa Juniorilla on käyttövoimana pienet siivet, normaali laukaus aseessa 1, yksinkertainen pommi aseessa 2, mutta hänellä ei ole mitään erikoiskohteita. Matkan varrella olevista kelluvista myymälöistä hän voi ostaa kohteita, joiden ansiosta hän voi taistella vihollisia vastaan entistä tehokkaammin.

Käyttövoima

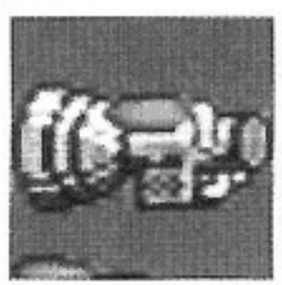
① **Suuri siipi:** ($100) Lisää nopeutta yhdellä yksiköllä.

② **Suihku-moottori:** ($1 000) Lisää nopeutta kahdella yksiköllä.

③ **Turbo-moottori:** ($10 000) Lisää nopeutta kolmella yksiköllä.

④ **Raketti-moottori:** ($100 000) Lisää nopeuden maksimiin tasoon.

④



Weapon-1 (Button 1)

① **Back Shot:** ($500) Fires in two directions, in front and behind.

② **Laser Shot:** ($1,000) Fires a destructive laser beam. Active for a limited time only.

③ **Five-Way Shot:** ($5,000) Fires in five directions simultaneously with maximum destructive capacity. Active for a limited time only.

④ **Homing Shot:** ($10,000) Fires homing missiles with large destructive capacity.

Waffe-1 (Taste 1)

① **Rückschuß (Back Shot):** ($500) Feuert in zwei Richtungen, nach vorne und nach hinten.

② **Laserschuß (Laser Shot):** ($1 000) Feuert einen zerstörerischen Laserstrahl. Schießt nur eine begrenzte Zeit.

③ **Fünf-Wege-Schuß (Five-Way Shot):** ($5 000) Feuert mit maximaler Schußkapazität gleichzeitig in fünf Richtungen. Schießt nur eine begrenzte Zeit.

④ **Ziel-Such-Schuß (Homing Shot):** ($10 000) Feuert zielsuchende Schüsse mit großer zerstörerischer Kapazität.

Arme-1 (Weapon-1) (Bouton 1)

① **Tir arrière (Back Shot):** (500 $) Tire dans deux directions, à l'avant et à l'arrière.

② **Tir laser (Laser Shot):** (1 000 $) Envoie un rayon laser dévastateur. Actif pendant un temps limité seulement.

③ **Tir 5-directions (Five-Way Shot):** (5 000 $) Tire dans cinq directions simultanément avec une capacité de destruction maximale. Actif pendant un temps limité seulement.

④ **Tir guidé (Homing Shot):** (10 000 $) Tire des missiles à tête chercheuse avec une grande capacité de destruction.

Arma 1 (botón 1)

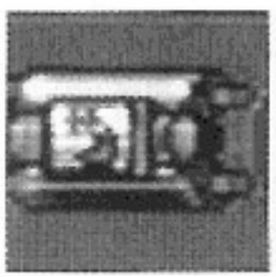
① **Disparo hacia atrás:** ($500) Dispara en dos direcciones, hacia adelante y hacia atrás.

② **Disparo láser:** ($1.000) Dispara una rayo láser destructivo. Permanece activo durante un tiempo limitado solamente.

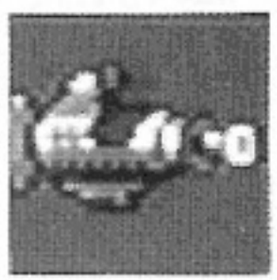
③ **Disparo de 5 vías:** ($5.000) Dispara simultáneamente en cinco direcciones con máxima capacidad destructiva. Permanece activo durante un tiempo limitado solamente.

④ **Disparo autodirigible:** ($10.000) Dispara misiles autodirigibles de alta capacidad destructiva.

①



②



Arma 1 (Tasto 1)

① **Sparo all'indietro:** ($500) Spara in due direzioni, all'avanti ed all'indietro.

② **Sparo Laser:** ($1.000) Spara un raggio laser distruttivo. Funziona solo per un tempo limitato.

③ **Sparo in cinque direzioni:** ($5.000) Spara in cinque diverse direzioni allo stesso tempo con la massima capacità distruttiva. Funziona solo per un tempo limitato.

④ **Sparo sulle case:** ($10.000) Spara missili sulle case con una grande capacità distruttiva.

Vapen 1 (tangent 1)

① **Bakåtkulor:** (500 dollar) Eldgivning åt två håll, framåt och bakåt.

② **Laservapen:** (1 000 dollar) Avfyrar en effektiv laserstråle. Aktiv under begränsad tid.

③ **Femvägskulor:** (5 000 dollar) Eldgivning i fem riktningar samtidigt med maximal förintelsekapacitet. Endast aktiv under begränsad tid.

④ **Målsökare:** (10 000 dollar) Avfyrar målsökande robotar med stor förintelsekapacitet.

Wapen 1 (Toets 1)

① **Back Schot:** ($500) Schiet in twee richtingen, naar voren en naar achteren.

② **Laser Schot:** ($1 000) Schiet een vernietigende laserstraal af. Werkt slechts gedurende beperkte tijd.

③ **Vijf-Richtingen Schot:** ($5 000) Schiet tegelijkertijd in vijf richtingen met maximale vernietigingskracht. Werkt slechts gedurende beperkte tijd.

④ **Homing Schot:** ($10 000) Schiet geleide projectielen af met een grote vernietigingskracht.

Ase 1 (Painike 1)

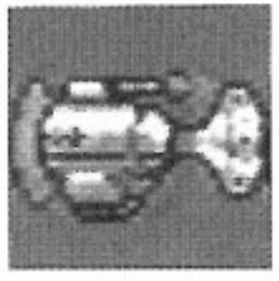
① **Takalaukaus:** ($500) Laukaisee kahteen suuntaan, eteen- ja taaksepäin.

② **Laserlaukaus:** ($1 000) Laukaisee tguhoisan lasersäteen. Aktiivinen ainoastaan määrätyn ajanpituuden.

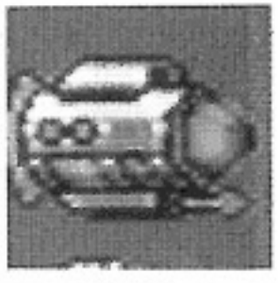
③ **Viisisuuntainen laukaus:** ($5 000) Laukaisee viiteen eri suuntaan samanaikaisesti. Aktiivinen ainoastaan määrätyn ajanpituuden.

④ **Maalinetsintälaukaus:** ($10 000) Laukaisee maalinetsintäohjuksia, joissa on suunnaton tuhovoima.

③



④



Weapon-2 (Button 2)

① **Twin Bombs-A:** ($100) Drops two bombs.

② **Twin Bombs-B:** ($200) Fires bombs in the up and down directions.

③ **Smart Bomb:** ($2,000) Damages all enemies on screen instantly.

④ **Heavy Bomb:** ($2,000) Destroys enemies continuously during its complete fall to the ground.

Waffe-2 (Taste 2)

① **Zwillingsbomben-A (Twin Bombs-A):** ($100) Läßt zwei Bomben fallen.

② **Zwillingsbomben-B (Twin Bombs-B):** ($200) Schießt Bomben nach oben und nach unten.

③ **Rund-um-Bombe (Smart Bomb):** ($2 000) Beschädigt sofort alle Feinde, die sich auf dem Bildschirm befinden.

④ **Schwere Bombe (Heavy Bomb):** ($2 000) Zerstört Feinde kontinuierlich, während sie nach unten fällt.

Arme-2 (Weapon-2) (Bouton 2)

① **Doubles bombes-A (Twin Bombs-A):** (100 $) Lâche deux bombes.

② **Doubles bombes-B (Twin Bombs-B):** (200 $) Envoie des bombes vers le haut et vers le bas.

③ **Bombe instantanée (Smart Bomb):** (2 000 $) Détruit tous les ennemis à l'écran instantanément.

④ **Bombe lourde (Heavy Bomb):** (2 000 $) Détruit les ennemis continuellement pendant toute sa chute vers le sol.

Arma 2 (botón 2)

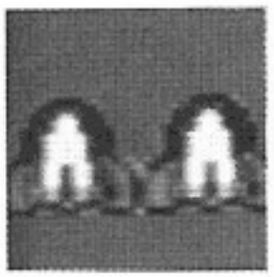
① **Bombas gemelas A:** ($100) Deja caer dos bombas.

② **Bombas gemelas B:** ($200) Dispara bombas hacia arriba y hacia abajo.

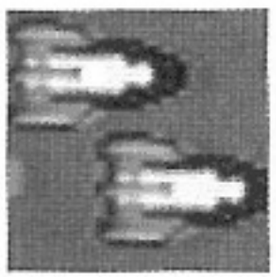
③ **Bomba inteligente:** ($2.000) Daña instantáneamente a todos los enemigos presentes en la pantalla.

④ **Bomba pesada:** ($2.000) Destruye enemigos continuamente mientras cae a tierra.

①



②



Arma 2 (Tasto 2)

① **Doppie bombe A:** ($100)
Lancia due bombe.

② **Doppie bombe B:** ($200)
Spara bombe sia verso l'alto che verso il basso.

③ **Mega Bomba:** ($2.000)
Danneggia istantaneamente tutti i nemici presenti sullo schermo.

④ **Bomba pesante:** ($2.000)
Distrugge tutti i nemici che incontra nel suo tragitto prima di cadere a terra.

Vapen 2 (tangent 2)

① **Dubbelbomb A:** (100 dollar)
Fäller två bomber.

② **Dubbelbomb B:** (200 dollar)
Fäller bomber både uppåt och nedåt.

③ **Smart bomb:** (2 000 dollar)
Förintar omedelbart alla fiender på skärmen.

④ **Tung bomb:** (2 000 dollar)
Förintar fiender hela tiden på väg mot marken.

Wapen 2 (Toets 2)

① **Tweelingbommen-A:** ($100)
Laat twee bommen vallen.

② **Tweelingbommen-B:** ($200)
Vuurt bommen in omhoog- en omlaaggaande richting af.

③ **Pijn Bom:** ($2 000) Beschadigt alle vijanden op het scherm.

④ **Zware Bom:** ($2 000)
Vernietigt alle vijanden tijdens zijn val naar beneden.

Ase 2 (Painike 2)

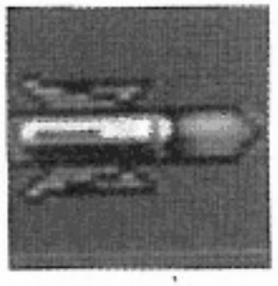
① **Kaksoispommit A:** ($100)
Pudottaa kaksi pommia.

② **Kaksoispommit B:** ($200)
Laukaisee pommieja ylöspäin ja alaspäin.

③ **Älykäs pommi:** ($2 000)
Vahingoittaa kaikkia kuvaruudussa olevia vihollisia välittömästi.

④ **Raskaspommi:** ($2 000)
Tuhoaa vihollisia jatkuvasti sillä aikaa, kun se putoaa täydellisesti maahan.

③



④



Special Items

① **Extra Ship:** ($5,000) Opa-Opa Jr. gets one extra ship.

② **Shield:** ($10,000) Absorbs enemy bullets (up to 20 bullets).

③ **Auto Shot:** ($500) Allows continuous firing of both Weapon-1 and Weapon-2.

④ **Flash Attack:** ($10,000) Allows firing of high-energy blast which destroys all enemies in front of his ship.

Note 1) Opa-Opa Jr. loses all items which he collected when he loses a ship.
Note 2) Some items come in limited supplies and others change in price on subsequent purchases of the same item.

Spezial-Gegenstände

① **Zusätzliches Schiff (Extra Ship):** ($5 000) Opa-Opa Jr. bekommt ein zusätzliches Schiff.

② **Schild (Shield):** ($10 000) Absorbiert feindliche Kugeln (bis zu 20 Kugeln).

③ **Automatik-Schuß (Auto Shot):** ($500) Erlaubt Dauerfeuer mit beiden, Waffe-1 und Waffe-2.

④ **Blitz-Angriff (Flash Attack):** ($10 000) Erlaubt einen Schuß von sehr starken Schüssen, die jeden Feind vor seinem Schiff zerstören.

Hinweis 1) Opa-Opa Jr. verliert alle seine Gegenstände, die er eingesammelt hat, wenn er ein Schiff verliert.
Hinweis 2) Manche Gegenstände kommen in begrenzten Angeboten und andere mit unterschiedlichen Preisen beim späteren Kauf des gleichen Gegenstandes.

Objets spéciaux (Special Items)

① **Vaisseau supplémentaire (Extra Ship):** (5 000 $) Opa-Opa Jr. obtient un vaisseau supplémentaire.

② **Bouclier (Shield):** (10 000 $) Absorbe les balles ennemies (jusqu'à 20 balles).

③ **Tir automatique (Auto Shot):** (500 $) Permet le tir continu de l'arme-1 (Weapon-1) et de l'arme-2 (Weapon-2).

④ **Attaque éclair (Flash Attack):** (10 000 $) Permet le tir d'un rayon de grande énergie qui détruit tous les ennemis à l'avant de son appareil.

Remarque 1) Opa-Opa Jr. perd tous les objets qu'il a collecté lorsqu'il perd un vaisseau.
Remarque 2) Certains objets arrivent en quantité limitée et d'autres changent de prix après l'achat répété du même objet.

Artículos especiales

① **Nave adicional:** ($5.000) Opa-Opa jr. obtiene una nave adicional.

② **Escudo:** ($10.000) Absorbe las balas enemigas (hasta 20 balas).

③ **Disparo automático:** ($500) Permite disparar en forma continua las armas 1 y 2.

④ **Ataque relámpago:** ($10.000) Permite disparar una carga de alta energía que destruye a todos los enemigos que se encuentran delante de la nave.

Nota 1) Opa-Opa jr. perderá todos los artículos que haya reunido cuando pierda una nave.
Nota 2) El suministro de algunos artículos es limitado. El precio de algunos artículos cambia cuando se compra un mismo artículo en forma reiterada.

①



②



Articoli speciali

① **Nave extra:** ($5.000) Opa-Opa Jr. guadagna una nave.

② **Scudo:** ($10.000) Para le pallottole del nemico (fino a 20 pallottole).

③ **Autosparo:** ($500) Permette spari continui sia dall'arma 1 che dall'arma 2.

④ **Attacco flash:** ($10.000) Permette una raffica di spari ad alta energia che distrugge tutti i nemici davanti alla nave.

Nota 1) Quando perde una nave, Opa-Opa Jr. perde tutti gli articoli che ha raccolto.
Nota 2) Di alcuni articoli esiste una disponibilità limitata ed altri cambiano di prezzo quando sono nuovamente acquistati.

Specialvapen

① **Extraskepp:** (5 000 dollar) Opa-Opa Jr. får ett extraskepp.

② **Sköld:** (10 000 dollar) Stoppar fiendekulor (upp till 20 stycken).

③ **Automateld:** (500 dollar) Gör att du kan avfyra både vapen 1 och vapen 2 oavbrutet.

④ **Blixtattack:** (10 000 dollar) Du kan utlösa en högenergiladdning som förintar alla fiender framför skeppet.

Obs 1) Opa-Opa Jr. blir av med alla sina föremål om han förlorar ett skepp.
Obs 2) En del föremål finns i ett begränsat antal och en del växlar i pris från gång till gång.

Speciale Voorwerpen

① **Extra Schip:** ($5 000) Opa-Opa Jr. krijgt een extra schip.

② **Schild:** ($10 000) Houdt vijandelijke kogels tegen (maximaal 20 kogels).

③ **Auto Schot:** ($500) Maakt het mogelijk om voortdurend te schieten met Wapen 1 en Wapen 2.

④ **Flits Aanval:** ($10 000) Maakt het mogelijk om hoge-energie flitsen af te schieten die alle vijanden voor zijn schip vernietigen.

Let op 1) Opa-Opa Jr. verliest alle voorwerpen die hij verzameld heeft, als hij een schip verliest.
Let op 2) Sommige voorwerpen zijn alleen in beperkte hoeveelheden verkrijgbaar en andere voorwerpen veranderen van prijs als je achterelkaar dezelfde voorwerpen koopt.

Erikoiskohteet

① **Lisä-alus:** ($5 000) Opa-Opa Junior saa yhden lisä-aluksen.

② **Kilpi:** ($10 000) Imee vihollisluodit (kaiken kaikkiaan 20 luotia).

③ **Automaattinen laukaus:** ($500) Tekee mahdolliseksi sekä aseen 1 että aseen 2 yhtäaikaisen laukaisun.

④ **Salamahyökkäys:** ($10 000) Tekee mahdolliseksi suurivoimaisen räjähdyspommin laukaisun, joka tuhoaa kaikki hänen aluksensa edessä olevat viholliset.

Huomautus 1) Opa-Opa Junior menettää kaikki keräämänsä kohteet, jos hän menettää aluksensa.
Huomautus 2) Joidenkin kohteiden lukumäärä on rajattu ja joidenkin kohteiden hinnat vaihtuvat, jos samaa kohdetta ostetaan peräkkäisesti.

③



④



Stages

Each stage has a large enemy in several places and various small enemies. You will exit a stage when you destroy all of the larger enemies.

① **Stage 1: Woods**
② **Stage 2: Fire**
③ **Stage 3: Ice**
④ **Stage 4: Water**
⑤ **Stage 5: Cloud**
⑥ **Stage 6: Desert**
⑦ **Stage 7: Phantoms**

Ebenen

Jede Ebene hat einen großen Feind an mehreren Orten und verschiedene kleine Feinde. Du klärst eine Ebene, wenn Du alle größeren Feinde zerstört hast.

① **Stage 1: Wälder**
② **Stage 2: Feuer**
③ **Stage 3: Eis**
④ **Stage 4: Wasser**
⑤ **Stage 5: Wolken**
⑥ **Stage 6: Wüste**
⑦ **Stage 7: Phantome**

Niveaux

Chaque niveau comprend un grand ennemi à plusieurs endroits et divers petits ennemis. Vous sortez d'un niveau lorsque vous avez détruit tous les grands ennemis.

① **Niveau 1: Bois**
② **Niveau 2: Feu**
③ **Niveau 3: Glace**
④ **Niveau 4: Eau**
⑤ **Niveau 5: Nuage**
⑥ **Niveau 6: Désert**
⑦ **Niveau 7: Fantômes**

Etapas

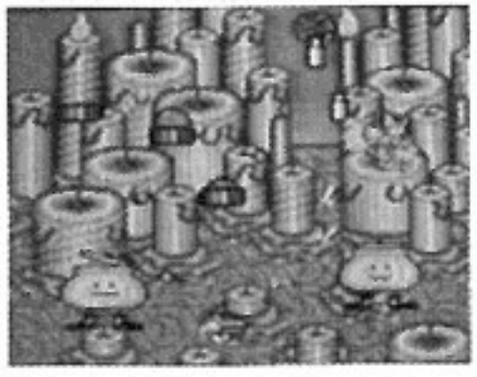
Cada etapa tiene un enemigo grande en varios lugares, y diversos enemigos pequeños. Para completar una etapa deberás destruir a todos los enemigos grandes.

① **Etapa 1: Bosque**
② **Etapa 2: Incendio**
③ **Etapa 3: Hielo**
④ **Etapa 4: Agua**
⑤ **Etapa 5: Nube**
⑥ **Etapa 6: Desierto**
⑦ **Etapa 7: Fantasmas**

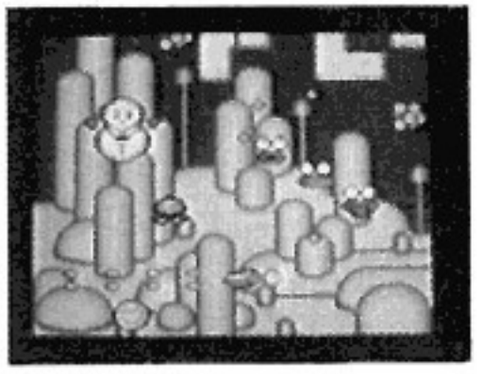
①



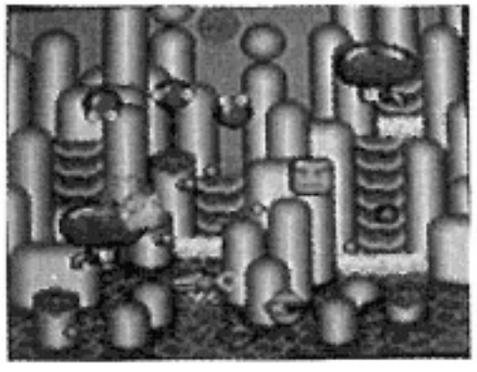
②



③



④



Fasi

Ogni fase presenta un grande nemico in parecchi posti e vari piccoli nemici. Uscirai da una fase quando avrai distrutto tutti i nemici più grandi.

① **Fase 1: Boschi**
② **Fase 2: Fuoco**
③ **Fase 3: Ghiaccio**
④ **Fase 4: Acqua**
⑤ **Fase 5: Nuvola**
⑥ **Fase 6: Deserto**
⑦ **Fase 7: Fantasmi**

Nivåer

På varje nivå finns det stora fiender på olika ställen plus diverse små fiender. Du är klar med nivån när du har förintat alla stora fiender.

① **Nivå 1: Skog**
② **Nivå 2: Eld**
③ **Nivå 3: Eld**
④ **Nivå 4: Vatten**
⑤ **Nivå 5: Moln**
⑥ **Nivå 6: Öken**
⑦ **Nivå 7: Spöken**

Levels

Elk level heeft een grote vijand op een aantal plaatsen en verschillende kleine vijanden. Je kunt een level pas verlaten als je alle grote vijanden vernietigd hebt.

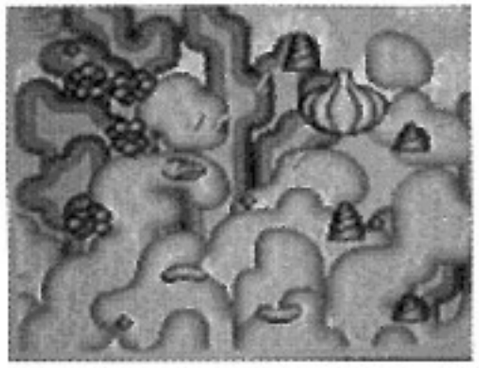
① **Level 1: Bossen**
② **Level 2: Vuur**
③ **Level 3: Ys**
④ **Level 4: Water**
⑤ **Level 5: Wolk**
⑥ **Level 6: Woestijn**
⑦ **Level 7: Geesten**

Asteet

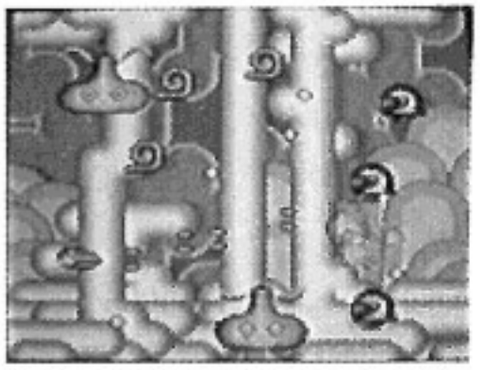
Jokaisessa asteessa suurikokoisia vihollisia useissa paikoissa ja erilaisia pieniä vihollisia. Pääset pois asteesta sen jälkeen, kun olet tuhonnut kaikki suuremmat viholliset.

① **Aste 1: Metsä**
② **Aste 2: Tuli**
③ **Aste 3: Jää**
④ **Aste 4: Vesi**
⑤ **Aste 5: Pilvi**
⑥ **Aste 6: Autiomaa**
⑦ **Aste 7: Aaveet**

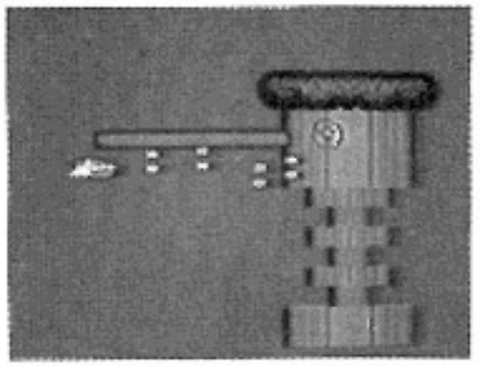
⑤



⑥



⑦



Game Over

Opa-Opa Jr. starts the game with three ships. He loses a ship each time he runs into an enemy or is hit by enemy fire. The game finishes when Opa-Opa Jr. loses three ships.

1-Up

Opa-Opa Jr. can increase his number of ships by purchasing Extra Ships at the floating shops.

Spiel-Ende

Opa-Opa Jr. beginnt das Spiel mit drei Schiffen. Er verliert jedesmal ein Schiff, wenn er in einen Feind rast oder von einer feindlichen Kugel getroffen wird. Das Spiel endet, wenn Opa-Opa Jr. drei Schiffe verloren hat.

1-Up

Opa-Opa Jr. kann die Anzahl seiner Schiffe steigern, indem er zusätzliche Schiffe (Extra Ships) in den schwebenden Läden kauft.

Fin du jeu

Opa-Opa Jr. commence le jeu avec trois vaisseaux. Il perd un vaisseau chaque fois qu'il percute un ennemi ou qu'il est touché par un tir ennemi. Le jeu se termine lorsque Opa-Opa Jr. a perdu ses trois vaisseaux.

Vaisseau supplémentaire (1-Up)

Opa-Opa Jr. Peut augmenter son nombre de vaisseaux en achetant des vaisseaux supplémentaires (Extra Ship) dans les boutiques flottantes.

Fin del juego

Opa-Opa jr. inicia el juego con tres naves. Opa-Opa jr. perderá una nave cada vez que choque con un enemigo o sea impactado por el fuego enemigo. El juego finalizará cuando Opa-Opa jr. pierda sus tres naves.

1-Up

Opa-Opa jr. podrá aumentar su número de naves comprando naves adicionales en las tiendas flotantes.

Fine gioco

Opa-Opa Jr. comincia il gioco con tre navi. Perde una nave tutte le volte che si scontra con un nemico od è colpito dal fuoco nemico. Il gioco finisce quando Opa-Opa Jr. perde tre navi.

1-Su

Opa-Opa Jr. può aumentare il numero delle sue navi acquistando navi supplementari nei negozi che appaiono.

Spelet är över

Opa-Opa Jr. ger sig in i spelet med tre skepp. Han förlorar ett skepp varje gång han krockar med en fiende eller blir träffad av fiendens eld. Spelet är över om Opa-Opa Jr. förlorar alla sina tre skepp.

1-Up

Opa-Opa Jr. kan öka antalet skepp genom att köpa extraskepp i de flytande butikerna.

Einde van het Spel

Opa-Opa Jr. begint het spel met drie schepen. Iedere keer als hij door een vijand verslagen wordt of door vijandelijk vuur getroffen wordt, verliest hij een schip. Het spel is afgelopen als Opa-Opa Jr. drie schepen verloren heeft.

1-Up

Opa-Opa Jr. kan meer schepen krijgen door Extra Schepen te kopen in de zwevende winkels.

Peli loppuu

Opa-Opa Juniorilla on kolme alusta, kun peli alkaa. Hän menettää yhden aluksen joka kerta, kun hän törmää viholliseen tai vihollisen laukaus osuu häneen. Peli loppuu, jos Opa-Opa Junior menettää kaikki kolme alustansa.

1-ylös

Opa-Opa Junior voi lisätä hänen aluksiensa lukumäärää ostamalla lisä-aluksia kelluvista myymälöistä.

Score

Your score increases for each enemy that you destroy. You can check your score during the game by opening the Item Selection screen. When the game is over, your score will be displayed in the next Title screen along with the high score. The high score shows the highest score attained by any player since the power switch was turned on.

① High score

② Score

Punktzahl

Deine Punktzahl steigt mit jedem Feind, den Du zerstörst. Du kannst deine Punktzahl während des Spiels überprüfen, indem Du den Gegenstandswahl-Schirm öffnest. Wenn das Spiel zu Ende ist, wird deine Punktzahl, zusammen mit der Höchstpunktzahl, auf dem nächsten Titelbildschirm angezeigt werden. Die Höchstpunktzahl zeigt die höchste Punktzahl, die erreicht wurde, nachdem Du den Netzschalter angeschaltet hast.

① Höchstpunktzahl

② Punktzahl

Score

Votre score augmente pour chaque ennemi que vous détruisez. Vous pouvez vérifier votre score pendant le jeu en ouvrant l'écran de sélection d'objet (Item Selection). Lorsque le jeu est terminé, votre score est affiché pendant l'écran de titre (Title) suivant avec le meilleur score. Le meilleur score indique le meilleur score atteint par un joueur depuis que l'appareil a été allumé.

① Meilleur score (High score)

② Score

Puntaje

Tu puntaje aumentará con cada enemigo que destruyas. Para ver tu puntaje durante el juego, abre la pantalla de selección de artículo (Item Selection). Cuando el juego finalice, tu puntaje será indicado en la próxima pantalla de título (Title) junto con el puntaje máximo. El puntaje máximo corresponde al puntaje más alto obtenido por un jugador desde que el interruptor de alimentación es activado.

① Puntaje máximo

② Puntaje



Punteggio

Il tuo punteggio aumenta ogni volta che distruggi un nemico. Puoi controllare il tuo punteggio durante il gioco aprendo lo schermo di Selezione Articoli. Quando il gioco è finito, il tuo punteggio apparirà nel seguente schermo col titolo insieme al record. Il record indica il punteggio più alto raggiunto da chiunque abbia giocato dall'inizio della partita.

① Record

② Punteggio

Poäng

Din poäng ökar varje gång du besegrar en fiende. Du kan kontrollera poängen under spelet genom att gå till föremålsskärmen. När spelet är slut visas din poäng på nästa titelskärm tillsammans med gällande rekord. Rekordet visar den högsta poäng någon har fått sen strömmen sattes på.

① Rekord

② Poäng

Score

Jouw score neemt iedere keer toe als je een vijand vernietigt. Je kunt tijdens het spel je score bekijken door het Voorwerp Keuzescherm te openen. Als het spel afgelopen is, zal jouw score op het volgende Titelscherm getoond worden samen met de hoogste score. De hoogste score geeft de hoogste score aan die door een speler bereikt is sinds de spelcomputer aangezet is.

① Hoogste score

② Score

Pistemäärä

Pistemääräsi lisääntyy jokaisesta tuhotusta vihollisesta. Voit tarkistaa pistemäärän pelin aikana siten, että avaat kohteiden valintakuvaruudun. Kun peli päättyy, pistemääräsi näkyy seuraavasssa otsikkokuvaruudussa yhdessä suurimman pistemäärän kanssa. Suurin pistemäärä osoittaa jonkin pelaajan ansaitseman suurimman pistemäärän, joka on laskettu siitä lähtien, kun virtakytkin on asetettu toimintaan.

① Suurin pistemäärä

② Pistemäärä

Helpful Hints

- Learn the movements of each enemy so that you can predict what they will do next.
- Don't single mindedly go after gold or you are liable to run into unexpected enemies.
- Buy extra ships when you can to extend play.
- Learn the weak spots of the bosses so you can defeat them.

Hilfreiche Tips

- Merke Dir die Bewegungen eines jeden Feindes, damit Du vorhersagen kannst, was sie als nächstes tun werden.
- Renne nicht blind hinter dem Gold her, sonst könntest Du leicht an unerwartete Feinde geraten.
- Wenn Du kannst, kaufe zusätzliche Schiffe (Extra Ships) um das Spiel zu verlängern.
- Lerne die Schwachstellen der Bosse, damit Du sie besiegen kannst.

Conseils utiles

- Apprenez les mouvements de chaque ennemi de manière à pouvoir prédire ce qu'ils vont faire ensuite.
- Ne vous précipitez pas vers l'or, sinon vous risquez de percuter des ennemis inattendus.
- Achetez des vaisseaux supplémentaires lorsque vous le pouvez pour prolonger la partie.
- Apprenez les points faibles des chefs de manière à pouvoir les vaincre.

Consejos útiles

- Apréndete los movimientos de cada enemigo para poder predecir lo que van a hacer a continuación.
- No te empeñes demasiado en conseguir oro, pues podrías encontrarte con enemigos inesperados.
- Compra naves adicionales cuando puedas prolongar el juego.
- Para que puedas vences a los jefes, apréndete sus puntos débiles.

Consigli

- Impara i movimenti di ogni nemico in modo da sapere cosa farà in seguito.
- Non correre sempre distrattamente alla caccia dell'oro, perché potresti incontrare nemici inaspettati.
- Quando puoi, compra navi supplementari in modo da prolungare il gioco.
- Impara i punti deboli dei capi in modo da poterli sconfiggere.

Tips

- Lär dig hur de olika fienderna rör sig så att du kan förutse vad de tänker göra.
- Kasta dig inte över guldmynten utan att tänka dig för om du inte vill springa på oväntade fiender.
- Köp extraskepp när du har chansen för att klara dig längre.
- Lär dig fiendebossarnas svaga punkter så att du kan besegra dem.

Handige Tips

- Leer de bewegingen van elke vijand zodat je kunt voorspellen wat ze zullen gaan doen.
- Ga niet met oogkleppen op alleen maar op jacht naar goud, want je loopt dan een groot risico plotseling onverwachte vijanden tegen te komen.
- Koop extra schepen als je het spel daarmee kunt verlengen.
- Leer de zwakke plekken van de grote vijanden zodat je ze kunt verslaan.

Auttavia vihjeitä

- Opettele kunkin vihollisen liikkeet, jotta voit etukäteen arvata, mitä ne ovat tekemäisillään.
- Älä juokse sokeasti kullan perässä tai muuten törmäät jatkuvasti odottamattomiin vihollisiin.
- Osta lisä-aluksia aina, kun se on mahdollista, jotta voit pitkittää peliä.
- Opettele johtajien heikot puolet, jotta kykenet voittamaan ne.

Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear 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.

Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear Steuerpult.

Umgang und Pflege

① Nicht ins Wasser legen!
② Nicht biegen!
③ Vor starken Stößen schützen!
④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
⑦ Zum Reinigen niemals Verdünner, Benzol o. dergl. verwenden!

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchtetem Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassetten-schachtel aufbewahren.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear 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 précautions 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.

Manipulación de este cartucho

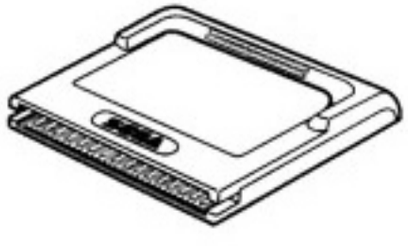
Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

① ¡No lo meta en agua!
② ¡No lo doble!
③ ¡No lo golpee con fuerza!
④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
⑤ ¡No lo estrope ni desfigure!
⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.

* No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.



① 

② 

③ 

Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

① Non immergerla nell'acqua!
② Non piegarla!
③ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
④ Non esporla alla luce solare diretta!
⑤ Non danneggiarla o manometterla!
⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
⑦ Non esporla a trielina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.

* Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

Korrekt kassettskötsel

① Tappa inte kassetten i vatten!
② Försök inte att böja spelkassetten!
③ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
④ Utsätt inte kassetten för solsken!
⑤ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
⑥ Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
⑦ Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.

* Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

① Houd hem uit de buurt van water!
② Buig hem niet!
③ Stoot hem nergens tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.

* Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä kolhaise voimakkaasti!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.

* Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

④



⑤



⑥



⑦



SEGA

PRINTED IN JAPAN