

BONANZA BROS™

I'M ROBO,
WHO THE HELL
ARE YOU?!!

I'M MOBO,
WHO THE HELL
ARE YOU?!!

SEGA™
ARCADE HITS
MARKETED BY

U.S. GOLD®

BONANZA BROS™

SCENARIO

Mobo & Robo Bonanza the reformed villains were sitting quietly watching TV when suddenly the picture crackled and the shadowy figure of a mysterious stranger appeared on the screen....

Good Evening Boys,

I've got a job for you that is right up your alley. My businesses are being burgled. I wish to hire you to test my security force.

I have placed certain items in each building for you to gather. If you can retrieve them all. I will reward you.

I'm depending on you boys...

LOADING INSTRUCTIONS

Atari ST/Amiga

Switch off computer. Insert game disk into drive A, and switch on your computer. The game will load and run automatically.

CBM 64/128 Disk

Insert disk into drive. Type LOAD "",8,1 and press RETURN. The game will load and run automatically.

CBM 64/128 Cassette

Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette deck. Follow any on screen prompts.

Spectrum 48/128K, +2 Cassette

Type LOAD "" and press ENTER, or select 'LOADER' option from menu then press PLAY on cassette.

Amstrad CPC Cassette

Press CTRL and small keys simultaneously. Press PLAY on the cassette deck. Follow any on screen prompts

Amstrad CPC Disk

Insert disk in drive. Type RUN "DISK and press return. The game will load and run automatically.

CONTROL SUMMARY

Move your character across the screen using LEFT/RIGHT controls, move to the front or back of the corridors using DOWN/UP controls, fire your stun-gun by pressing the FIRE button for a short time and jump by pressing the FIRE button for a slightly longer time.

ST/AMIGA

PLAYER 1 (MOBO) USES JOYSTICK IN PORT 1, PLAYER 2 (ROBO) USES JOYSTICK IN PORT 0.

C64/128

PLAYER 1 (MOBO) USES JOYSTICK IN PORT 1, PLAYER 2 (ROBO) USES JOYSTICK IN PORT 0.

SPECTRUM/AMSTRAD

BOTH PLAYERS (MOBO & ROBO) CAN USE EITHER KEYBOARD OR JOYSTICK (DEFINABLE).

OTHER CONTROLS

	PAUSE/UNPAUSE	QUIT
ST	HELP/UNDO	ESC (IN PAUSE MODE)
AMIGA	HELP/DEL	ESC (IN PAUSE MODE)
C64/128	RUN-STOP	-
SPECTRUM	SPACE	-
AMSTRAD CPC	SPACE	-

Playing The Game

Take control of Mobo and/or Robo and guide them round the various buildings mentioned by the unknown TV star and remove the required items. In order to complete your task you must take care not to be spotted or caught by the various guards and traps which make up the security system. Hide behind objects or run up/down stairs to avoid the guards, use your stun-gun or a quickly opened door to knock them out for a short while. Once you have collected all the required items, make your exit via the roof and your waiting airship. Be careful though, because if you are caught by the guards you will be thrown into jail.

THE PLAYERS

Robo Bonanza:

The smarter of the two brothers relies on his brains and stealth to achieve his aims.

Mobo Bonanza:

Mobo doesn't have the brains of his brother, just muscle. Unfortunately it is between his ears, but comes in useful when in a tight situation.

THE ENEMY

Junior Security Guards:

These guys can be seen at various points around the buildings either snoozing or on patrol. If they are snoozing, it is possible to sneak past them. If they are patrolling then you must either evade or shoot them.

Senior Security Guards:

These guards are more efficient at their job and will raise the alarm if they spot you. In addition to this they can only be shot from behind.

Catering Staff:

Found only in establishments where cooking takes place, these are innocent looking but nonetheless dangerous adversaries who use dinner plates as rather lethal frisbee type weapons.

Guard Dogs:

You won't see one of these too often, but when you do, you'd better show a clean pair of heels or he'll show you a sore pair of ankles!

Heavies:

These are the security staff with the unorthodox, and over the top, methods - they throw bombs at you so you'd better knock them out quickly.

This is all the information that you have at your disposal, but if you keep your eyes open you may find other obstacles to bar your way or things to help you avoid detection.

©1990,1991 SEGA™. All rights reserved. Bonanza Bros™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. Published by SEGA EUROPE LIMITED. Distributed by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale under any exchange or repurchase scheme in any manner strictly prohibited.

BONANZA BROS™

SCENARIO

Mobo and Robo Bonanza, voyous assagis, étaient assis calmement en train de regarder la télévision quand tout à coup, l'image se met à crépiter et la vague silhouette d'un inconnu apparaît sur l'écran.....

Bonsoir les Gars,

J'ai un petit travail pour vous, tout à fait ce qu'il vous faut. Quelqu'un dévalise mes magasins. Je voudrais vous embaucher pour tester mes forces de sécurité.

Vous devez rassembler certains objets que j'ai placés dans chaque bâtiment. Si vous arrivez à les récupérer tous, vous serez récompensés.

Je compte sur vous les gars....

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Atari ST / Amiga

Eteignez l'ordinateur. Introduisez la disquette de jeu dans le lecteur A, et allumez votre ordinateur. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

CBM 64/ 128 Disquette

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD " * " , 8 , 1 et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

CBM 64 / 128 Cassette

Appuyez en même temps sur les touches SHIFT et RUN / STOP. Appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes. Suivez les instructions données sur l'écran.

Amstrad CPC Cassette

Appuyez sur les touches CTRL et petit ENTER simultanément. Enfoncez la touche PLAY sur le lecteur de cassettes et suivez les instructions sur l'écran.

Amstrad CPC Disquette

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez RUN " DISK et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

RESUME DES COMMANDES DE JEU

Vous pouvez déplacer votre personnage sur l'écran en utilisant les commandes GAUCHE / DROITE (LEFT / RIGHT); si vous voulez vous déplacer en avant ou en arrière dans les couloirs, utilisez les commandes BAS / HAUT (DOWN / UP); vous pouvez tirer avec votre pistolet paralysant en appuyant brièvement sur le bouton FEU, et sauter en appuyant sur le même bouton un peu plus longtemps.

ST / AMIGA

JOUEUR 1 (MOBO), BRANCHEZ LE JOYSTICK SUR LE PORT 1, JOUEUR 2 (ROBO), BRANCHEZ LE JOYSTICK SUR LE PORT 0.

C64 / 128

JOUEUR 1 (MOBO) BRANCHEZ LE JOYSTICK SUR LE PORT 1 , JOUEUR 2 (ROBO) BRANCHEZ LE JOYSTICK SUR LE PORT 0.

AMSTRAD

LES DEUX JOUEURS (MOBO ET ROBO) PEUVENT UTILISER SOIT LE CLAVIER SOIT LE JOYSTICK (A DETERMINER).

AUTRES COMMANDES

	PAUSE/REPRISE	QUITTER
ST	HELP/UNDO	ESC (en mode pause)
AMIGA	HELP/DEL	ESC (en mode pause)
C64/128	RUN-STOP	-
AMSTRAD CPC	ESPACE	-

COMMENT JOUER

Commandez Mobo ou Robo et guidez-les à travers les différents bâtiments mentionnés par la star de télé inconnue, et récupérez les articles requis. Pour accomplir votre tâche, vous devez faire attention de ne pas vous faire repérer ou prendre par les divers gardes ou pièges qui composent le système de sécurité. Vous pouvez vous cacher derrière des objets ou monter et descendre les escaliers en courant pour éviter les gardes, utiliser votre pistolet paralysant ou bien une porte que vous ouvrez rapidement pour les assommer pour un moment. Quand vous aurez rassemblé les articles requis, échappez-vous par les toits dans votre ballon dirigeable. Mais soyez prudent, car si vous vous faites prendre par les gardes, vous serez jeté en prison.

LES JOUEURS

Robo Bonanza :

C'est le plus dégourdi des deux frères, il se fie à son intelligence et à son adresse pour atteindre son but.

Mobo Bonanza:

Mobo n'a pas l'intelligence de son frère, seulement du muscle. Malheureusement, ce muscle bloque l'espace habituellement réservé au cerveau, mais il est utile dans certaines situations délicates.

L'ENNEMI

Les Gardes de Sécurité "Subalternes":

Vous pouvez voir ces hommes à différents endroits dans les bâtiments, soit en patrouille, soit en train de sommeiller. S'ils somnolent, vous pouvez vous faufiler mais s'ils sont en patrouille, vous devez les éviter ou bien les abattre.

Les Gardes de Sécurité "Supérieurs" :

Ces gardes sont plus efficaces dans leur travail et ils donneront l'alarme s'ils vous repèrent. De plus, on ne peut les abattre que par derrière.

Les Cuisiniers:

Vous ne les trouverez que dans les établissements où l'on fait la cuisine; ils ont l'air innocents mais n'en sont pas moins de dangereux adversaires qui transforment les assiettes en frisbees et en font des armes fatales.

Les Chiens de Garde:

Vous ne les rencontrerez pas très souvent, mais si cela vous arrive vous avez intérêt à tourner les talons, ou vos chevilles les sentiront passer!

Les Malabars:

Ce sont des membres de l'équipe de sécurité aux méthodes radicales et peu orthodoxes. Comme ils vous lancent des bombes, ils vaut mieux les assommer rapidement!

Vous disposez maintenant de tous les renseignements, mais si vous ouvrez l'œil, il se peut que vous rencontriez d'autres obstacles sur votre route ou quelques "trucs" qui vous aideront à éviter de vous faire repérer.

©1990, 1991 SEGA™. Tous droits réservés. Bonanza Bros™ est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LIMITED. Publié par SEGA EUROPE LIMITED. Distribué par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Le copyright subsiste sur ce programme. La reproduction, le prêt ou la revente, sous quelque forme de rachat ou d'échange que ce soit, sont strictement interdits.

BONANZA BROS™

SZENARIO

Mobo & Robo Bonanza, die Ganoven, die sich inzwischen gebessert haben, saßen friedlich vor ihrem Fernseher, als das Bild plötzlich zu flackern begann und die schattenhafte Gestalt eines geheimnisvollen Fremden auf dem Bildschirm erschien . . .

Guten Abend, Jungs!

Ich habe einen Auftrag für euch, der genau eure Kragenweite ist. In meine Geschäfte wird ständig eingebrochen. Ich möchte euch einstellen, damit ihr meinen Sicherheitsdienst auf die Probe stellt.

Ich habe in jedem Gebäude bestimmte Gegenstände hinterlegt, die ihr einsammeln sollt. Wenn ihr sie alle wiederbringen könnt, werde ich euch belohnen.

Ich bin auf eure Hilfe angewiesen, Jungs . . .

LADLEANLEITUNGEN

Atari ST/Amiga

Computer ausschalten. Spieldiskette in Laufwerk A einlegen und den Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

CBM 64/128 Disk

Diskette ins Laufwerk einlegen. LOAD""",8,1 eintippen und RETURN drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

CBM 64/128 Kassette

SHIFT- und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. PLAY auf dem Kassettenrekorder drücken. Danach die Aufforderungen auf dem Bildschirm befolgen.

Spectrum 48/128K, +2 Kassette

LOAD"" eintippen und ENTER drücken oder die 'LOADER'-Option aus dem Menü wählen und dann PLAY auf dem Kassettenrekorder betätigen.

Amstrad CPC Kassette

CTRL- und kleine ENTER-Taste gleichzeitig drücken. PLAY auf dem Kassettenrekorder drücken, dann die Aufforderungen auf dem Bildschirm befolgen.

Amstrad CPC Disk

Diskette ins Laufwerk einlegen. RUN"DISK eintippen und RETURN drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

Zusammenfassung der Steuerung

Die Figuren werden mit LINKS/RECHTS-Steuerung über den Bildschirm bewegt und mit RUNTER/HOCH-Steuerung in den Gängen vor- oder zurückgesetzt. Die Betäubungspistole wird durch kurzen Druck auf den FEUER-Knopf abgeschossen, und wird er etwas länger festgehalten, macht die Figur einen Sprung.

ST/AMIGA

SPIELER 1 (MOBO) BENUTZT DEN JOYSTICK IN PORT 1, SPIELER 2 (ROBO) DEN IN PORT 0.

C64/128

SPIELER 1 (MOBO) BENUTZT DEN JOYSTICK IN PORT 1, SPIELER 2 (ROBO) DEN IN PORT 0.

SPECTRUM/AMSTRAD

BEIDE SPIELER (MOBO & ROBO) KÖNNEN ENTWEDER DIE TASTATUR ODER DEN JOYSTICK BENUTZEN (DEFINIERBAR).

ANDERE STEUERUNGEN

	UNTERBRECHEN/ABBRECHEN	WIEDER AUFNEHMEN
ST	HELP/UNDO	ESC (IM PAUSEN-MODUS)
AMIGA	HELP/DEL	"
C64/128	RUN-STOP	"
SPECTRUM	LEERTASTE	"
AMSTRAD CPC	LEERTASTE	"

Spielstart

Steuert Mobo oder Robo und führt sie durch die verschiedenen vom unbekanntem Fernsehstar genannten Gebäude, wo Ihr die verlangten Gegenstände aufnehmt. Um die Aufgabe zu erfüllen, müßt Ihr darauf achten, daß Ihr nicht von einem der vielen Wachtposten entdeckt oder gefangen werdet oder in eine der Fallen geratet, die ebenfalls zum Sicherheitssystem gehören. Versteckt Euch hinter Objekten oder lauft die Treppen rauf/runter, um den Wachen auszuweichen. Ihr könnt sie auch mit Eurer Betäubungspistole oder einer rasch geöffneten Tür für kurze Zeit außer Gefecht setzen. Sobald Ihr alle geforderten Gegenstände zusammen habt, verlaßt das Gebäude über das Dach, wo Euer Luftschiff wartet. Aber seid vorsichtig: Wenn die Wachen Euch erwischen, landet Ihr im Gefängnis.

DIE SPIELER

Robo Bonanza:

Der schlauere der zwei Brüder, verläßt sich auf seinen Verstand und seine leisen Bewegungen, um sein Ziel zu erreichen.

Mobo Bonanza:

Mobo hat nicht den Verstand seines Bruders, nur Muskeln. Die sitzen leider zwischen seinen Ohren, aber das kann ganz nützlich sein, wenn die Brüder in der Klemme sitzen.

DIE GEGNER

Einfache Sicherheitskräfte:

Auf diese Typen trefft Ihr an verschiedenen Stellen in den Gebäuden; sie dösen oder sind auf Kontrollgang. Wenn sie gerade ein Nickerchen machen, könnt Ihr Euch vorbeischieben. Sind sie auf Patrouille, müßt Ihr ihnen entweder ausweichen oder auf sie schießen.

Höhere Sicherheitskräfte:

Diese Wachen sind fähiger in ihrem Job und lösen den Alarm aus, wenn sie Euch entdecken. Auf sie könnt Ihr außerdem nur von hinten schießen.

Küchenpersonal:

Gibt es nur in Gebäuden, in denen gekocht wird. Sie sehen harmlos aus, sind aber gefährliche Gegner, die Teller wie Frisbees als vernichtende Waffen benutzen.

Wachhunde:

Ihnen werdet Ihr nicht allzu oft begegnen. Aber wenn, dann solltet Ihr auf dem Absatz kehrt machen, bevor er Euch zerfetzt wird.

Schlägertypen:

Dies sind Sicherheitskräfte mit ziemlich unorthodoxen und übertriebenen Methoden - sie bewerfen Euch mit Bomben, also solltet Ihr sie lieber schnell außer Gefecht setzen.

Das sind die einzigen Informationen, die Euch zur Verfügung stehen. Wenn Ihr Eure Augen offen haltet, entdeckt Ihr jedoch noch andere Hindernisse auf Eurem Weg, aber auch Dinge, die Euch schützen können.

©1990, 1991 SEGA™. Alle Rechte vorbehalten. Bonanza Bros™ ist ein Markenzeichen von SEGA ENTERPRISES LIMITED. Herausgegeben von SEGA EUROPE LIMITED. Vertrieb durch U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel.: (021) 625 3366.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Das Kopieren, Ausleihen oder Weiterverkaufen im Rahmen eines Austausch- oder Rückkauf-Programms jeglicher Art ist ohne Genehmigung strengstens untersagt.

BONANZA BROS™

SCENARIO

Mobo e Robo Bonanza, i riformati villani, stavano seduti tranquillamente a guardare la televisione quando all'improvviso le immagini scoppiettarono e sullo schermo apparve la figura ombrosa di un misterioso personaggio...

Buona Sera, Ragazzi

Ho un lavoro fatto apposta per voi. Hanno rubato nei miei edifici ed io desidero assumervi come test per verificare l'efficacia del mio sistema di sicurezza.

In ogni edificio ho collocato alcuni oggetti che dovrete raccogliere, se riuscite a raccogliarli tutti, verrete premiati.

Ragazzi, conto su di voi...

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Atari ST/Amiga

Spegni il computer, inserisci il dischetto del gioco nel drive A ed accendi il computer. Il gioco caricherà ed inizierà automaticamente.

Dischetto CBM 64/128

Inserisci il dischetto nel drive. Digita LOAD " * " , 8,1 e premi RETURN. Il gioco si caricherà ed inizierà automaticamente.

Cassetta CBM 64/128

Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premi PLAY sulla piastra di registrazione e segui qualsiasi suggerimento dello schermo.

Cassetta Spectrum 48/128K, +2

Digita LOAD "" e premi ENTER oppure seleziona dal menu l'opzione "LOADER" e premi PLAY sulla piastra di registrazione.

Cassetta Amstrad CPC

Premi contemporaneamente CTRL ed i tasti piccoli. Premi PLAY sulla piastra di registrazione per poi seguire qualsiasi suggerimento dello schermo.

Dischetto Amstrad CPC

Inserisci il dischetto nel drive. Digita RUN"DISK e premi return. Il gioco si caricherà ed inizierà automaticamente.

SOMMARIO DEI CONTROLLI

Sposta il tuo personaggio lungo lo schermo usando i controlli DESTRA, SINISTRA, spostalo verso il fronte o verso il retro dei corridoi usando i controlli SU/GIÙ, fallo sparare con la sua stun-gun premendo per un tempo breve il pulsante FUOCO mentre fallo saltare premendo il pulsante FUOCO, per un tempo leggermente più lungo.

ST/AMIGA

GIOCATORE 1 (MOBO) USA IL JOYSTICK NELLA PORTA 1 MENTRE IL GIOCATORE 2 (ROBO) USA IL JOYSTICK NELLA PORTA 0.

C64/128

GIOCATORE 1 (MOBO) USA IL JOYSTICK NELLA PORTA 1 MENTRE IL GIOCATORE 2 (ROBO) USA IL JOYSTICK NELLA PORTA 0.

SPECTRUM/AMSTRAD

ENTRAMBI I GIOCATORI (MOBO E ROBO) POSSONO USARE SIA LA TASTIERA CHE IL JOYSTICK (DEFINIBILI).

ALTRI CONTROLLI

	IN PAUSA/NON IN PAUSA	QUIT (ABBANDONO)
ST	AIUTO/SCARTA	ESC (IN MODO PAUSA)
AMIGA	AIUTO/CANCELLA	ESC (IN MODO PAUSA)
C64/128	RUN-STOP	"
SPECTRUM	SPAZIO	"
AMSTRAD	SPAZIO	"

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Prendi controllo di Mobo o di Robo e conducili verso i vari edifici menzionati dalla sconosciuta stella delle TV e rimuovi tutti gli oggetti richiesti. Per completare il tuo incarico devi fare attenzione a non farti impallinare o farti catturare dalle varie guardie e trappole che formano il sistema di sicurezza. Per evitare le guardie, nasconditi dietro gli oggetti, scappa su e giù tra i vari piani, usa il tuo stun-gun o entra velocemente in una porta aperta per metterli fuori combattimento per un breve periodo. Una volta che hai raccolto tutti gli oggetti richiesti, esci attraverso il tetto dove ti sta aspettando la tua navicella aerea.

I GIOCATORI

Robo Bonanza:

Il più intelligente dei due fratelli per raggiungere i suoi scopi si affida al suo cervello e alla azione furtiva.

Mobo Bonanza:

Mobo non ha l'intelligenza di suo fratello, solo muscoli. Che vengono utili in situazioni difficili.

I NEMICI

Guardie Di Sicurezza Junior:

Questi tipi possono essere visti in vari punti intorno all'edificio, di guardia o mentre fanno un sonnellino. Se stanno dormendo, è possibile muoversi furtivamente tra di loro invece, se sono di guardia devi: o cercare di evitarli o di ammaestrarli.

Guardie Di Sicurezza Seniores:

Nel loro lavoro queste guardie sono molto più efficienti e quando ti individueranno faranno scattare l'allarme, inoltre essi possono essere colpiti solo da dietro.

Staff Della Cucina:

Si trovano soltanto in edifici dove si cucina, essi hanno un'aspetto innocente ma, tuttavia, sono degli avversari pericolosi che usano come arma piatti che diventano dei fresbee mortali.

Cani Da Guardia:

Non li incontrerai spesso ma quando accadrà è meglio che tu scappi prima che ti aggrediscano.

I Più Duri:

Questo è lo staff di sicurezza con metodi poco ortodossi e oltre il limite - essi lanciano bombe per cui è meglio che tu li metta fuori combattimento al più presto possibile.

Queste sono tutte le informazioni che hai a tua disposizione, ma se tieni gli occhi ben aperti, potrai scoprire altri ostacoli che tenteranno di sbarrare il tuo cammino o, altre cose che potranno esserti d'aiuto per evitare defezioni.

©1990, 1991 SEGA™. Tutti i diritti riservati. Bonanza Bros™ è un marchio della SEGA ENTERPRISES LIMITED. Pubblicato dalla SEGA EUROPE LIMITED. Distribuito dalla U.S Gold Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Tutti i diritti riservati. Il programma non può essere riprodotto, noleggiato o diffuso in qualsiasi forma senza permesso.

THREE GREAT TITLE



ESWAT™ • SUPER MONACO G.P.™
• GOLDEN AXE™ • SHINOBI™
• CRACK DOWN™

GET IT FROM YOUR LOCAL STOCKIST NOW!

**AVAILABLE ON: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad
CPC Cassette & Disk, Spectrum 48K/128K, +2 cassette,
Atari ST, CBM Amiga.**

S FROM SEGA™...THREE GREAT T

ALIEN STORM™



SEGA™
ARCADE HITS
MARKETED BY

U.S. GOLD®

ALSO
AVAILABLE
FROM YOUR
LOCAL STOCKIST

AVAILABLE ON: CBM 64/128 Cassette & Disk, Spectrum
Cassette, Amstrad CPC Cassette, Spectrum +3/Amstrad
dual format Disk, Atari ST, CBM Amiga.

TITLES FROM SEGA™

SHADOW DANCER



SEGA™
ARCADE HITS
MARKETED BY

U.S. GOLD™

**ALSO
AVAILABLE
FROM YOUR
LOCAL STOCKIST**

**AVAILABLE ON: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad
CPC Cassette & Disk, Spectrum 48K/128K, +2 cassette,
Atari ST, CBM Amiga.**

...OUT NOW!...OUT NOW!...OUT NOW!...OUT NOW!...OUT NOW!...OU

G-LOC R360

LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G-FORCE



Screen shots from Coin-Op version



Screen shots are only intended to illustrate the appearance of the graphics and are not intended to represent any actual differences between the original and the computer version.

© 1990, 1991 SEGA. All rights reserved. G-LOC™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED.

SEGA™
ARCADE HITS
MARKETED BY
U.S. GOLD!

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Halford Way, Halford, Birmingham B6 7AA, UK 021 432 3566



SEGA™
ARCADE HITS
MARKETED BY
U.S. GOLD!

AVAILABLE ON:

CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad CPC Cassette & Disk 128K Memory required, Spectrum 128K +2, +3, Atari ST, CBM Amiga.