

TAXI Multiball Completing the word **T A X I** (see *Dot Display*) qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, spell **T - A - X - I** for **Jackpots**.

Helicopter Multiball Completing a *Combo Shot (Return Lane to Green Target)* advances **X (Bonus Multiplier)**. Completing all *Combo Shots* qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, complete the **3 Yellow Targets (Right or Left)** for **Jackpots**.

Baby Zilla Multiball The *Spinner Shot* qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, shoot the *Left Orbit Shot* for **Jackpots**.

Sonar Multiball Completing all **6 "Sonar" Lights (Captive Balls)** qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, shoot the *Lit Captive Ball* for **Jackpots**.

Godzilla Multiball Completing the *Right Ramp Feature* qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, shoot the *Ramp Shot* for **Jackpots**.

Save New York Playing all **5 Multiballs** qualifies the *Start Multiball Shot* for **"Save New York"**.

Multi-Multiball Players can start up to **5 Multiballs** at once! The amount of current *Multiballs* affects the **Jackpot Value**. *Jackpot Levels* are highest when starting *Multi-Multiballs*. Additional *Multiballs* can be added during *Multiball Play*. Adding a *Multiball* does increase the **Jackpot Value**, but to a lesser degree than starting with the same amount of *Multiballs*. Starting **5 Multiballs** (simultaneously) awards **"Enter Initials"** for up to 5 Players.

Note to Beginners: To score better, shoot at the **((FLASHING SHOTS)) !!**
Be sure to **LOOK UP** at the *Dot Display* for instructions when possible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-00 USA**

TAXI Multiball Completing the word **T A X I** (see *Dot Display*) qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, spell **T - A - X - I** for **Jackpots**.

Helicopter Multiball Completing a *Combo Shot (Return Lane to Green Target)* advances **X (Bonus Multiplier)**. Completing all *Combo Shots* qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, complete the **3 Yellow Targets (Right or Left)** for **Jackpots**.

Baby Zilla Multiball The *Spinner Shot* qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, shoot the *Left Orbit Shot* for **Jackpots**.

Sonar Multiball Completing all **6 "Sonar" Lights (Captive Balls)** qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, shoot the *Lit Captive Ball* for **Jackpots**.

Godzilla Multiball Completing the *Right Ramp Feature* qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, shoot the *Ramp Shot* for **Jackpots**.

Save New York Playing all **5 Multiballs** qualifies the *Start Multiball Shot* for **"Save New York"**.

Multi-Multiball Players can start up to **5 Multiballs** at once! The amount of current *Multiballs* affects the **Jackpot Value**. *Jackpot Levels* are highest when starting *Multi-Multiballs*. Additional *Multiballs* can be added during *Multiball Play*. Adding a *Multiball* does increase the **Jackpot Value**, but to a lesser degree than starting with the same amount of *Multiballs*. Starting **5 Multiballs** (simultaneously) awards **"Enter Initials"** for up to 5 Players.

Note to Beginners: To score better, shoot at the **((FLASHING SHOTS)) !!**
Be sure to **LOOK UP** at the *Dot Display* for instructions when possible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-00 USA**

TAXI Multiball Completing the word **T A X I** (see *Dot Display*) qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, spell **T - A - X - I** for **Jackpots**.

Helicopter Multiball Completing a *Combo Shot (Return Lane to Green Target)* advances **X (Bonus Multiplier)**. Completing all *Combo Shots* qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, complete the **3 Yellow Targets (Right or Left)** for **Jackpots**.

Baby Zilla Multiball The *Spinner Shot* qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, shoot the *Left Orbit Shot* for **Jackpots**.

Sonar Multiball Completing all **6 "Sonar" Lights (Captive Balls)** qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, shoot the *Lit Captive Ball* for **Jackpots**.

Godzilla Multiball Completing the *Right Ramp Feature* qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, shoot the *Ramp Shot* for **Jackpots**.

Save New York Playing all **5 Multiballs** qualifies the *Start Multiball Shot* for **"Save New York"**.

Multi-Multiball Players can start up to **5 Multiballs** at once! The amount of current *Multiballs* affects the **Jackpot Value**. *Jackpot Levels* are highest when starting *Multi-Multiballs*. Additional *Multiballs* can be added during *Multiball Play*. Adding a *Multiball* does increase the **Jackpot Value**, but to a lesser degree than starting with the same amount of *Multiballs*. Starting **5 Multiballs** (simultaneously) awards **"Enter Initials"** for up to 5 Players.

Note to Beginners: To score better, shoot at the **((FLASHING SHOTS)) !!**
Be sure to **LOOK UP** at the *Dot Display* for instructions when possible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-00 USA**

TAXI Multiball Completing the word **T A X I** (see *Dot Display*) qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, spell **T - A - X - I** for **Jackpots**.

Helicopter Multiball Completing a *Combo Shot (Return Lane to Green Target)* advances **X (Bonus Multiplier)**. Completing all *Combo Shots* qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, complete the **3 Yellow Targets (Right or Left)** for **Jackpots**.

Baby Zilla Multiball The *Spinner Shot* qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, shoot the *Left Orbit Shot* for **Jackpots**.

Sonar Multiball Completing all **6 "Sonar" Lights (Captive Balls)** qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, shoot the *Lit Captive Ball* for **Jackpots**.

Godzilla Multiball Completing the *Right Ramp Feature* qualifies the *Start Multiball Shot*. During *Multiball*, shoot the *Ramp Shot* for **Jackpots**.

Save New York Playing all **5 Multiballs** qualifies the *Start Multiball Shot* for **"Save New York"**.

Multi-Multiball Players can start up to **5 Multiballs** at once! The amount of current *Multiballs* affects the **Jackpot Value**. *Jackpot Levels* are highest when starting *Multi-Multiballs*. Additional *Multiballs* can be added during *Multiball Play*. Adding a *Multiball* does increase the **Jackpot Value**, but to a lesser degree than starting with the same amount of *Multiballs*. Starting **5 Multiballs** (simultaneously) awards **"Enter Initials"** for up to 5 Players.

Note to Beginners: To score better, shoot at the **((FLASHING SHOTS)) !!**
Be sure to **LOOK UP** at the *Dot Display* for instructions when possible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-00 USA**

TAXI Multiball Ist das Wort **TAXI** vollständig, wird der „**Start Multiball Shot**“ aktiviert. Während des *Multiballs TAXI* für *Jackpots* treffen.

Helicopter Multiball Ein Kombinationsschuß (Rückföhrbahn auf grünes Ziel) erhöht den Bonus-Multiplikator. Sind alle Kombinationen komplett, wird der *Multiball* gestartet. Die gelben Ziele geben *Jackpots*.

Baby Zilla Multiball Der „**Spinner Shot**“ föhrt zum „**Start Multiball Shot**“. Während des *Multiballs* gibt der „**Left Orbit Shot**“ *Jackpots*.

Sonar Multiball Treffen der 6 „**Sonar**“ Lichter (gefangene Bälle) gibt „**Start Multiball Shot**“. Während des *Multiballs* den beleuchteten gefangenen ball treffen.

Godzilla Multiball Ist das „**Right Ramp Feature**“ komplett, wird der „**Start Multiball Shot**“ aktiviert. Während des *Multiballs* Rampe für *Jackpots* treffen.

Save New York Hat man alle 5 *Multibälle* geschafft, wird der „**Start Multiball Shot**“ für „**Save New York**“ aktiviert.

Multi-Multiball Man kann alle 5 *Multibälle* auf einmal starten! Die Anzahl der verschiedenen *Multibälle* wirkt sich auf den *Jackpot*-Wert aus. Die *Jackpots* sind am höchsten, wenn der **Multi-Multiball** startet. Während des *Multiballs* kann man auch die anderen *Multibälle* starten. So kann man hohe Punktzahlen erreichen. Werden alle 5 *Multibälle* gleichzeitig gestartet, können sich bis zu 5 Spieler eintragen.

Tips für Anfänger: Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen.
Das Display für Spielanweisungen beachten!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-03 GERMAN**

TAXI Multiball Ist das Wort **TAXI** vollständig, wird der „**Start Multiball Shot**“ aktiviert. Während des *Multiballs TAXI* für *Jackpots* treffen.

Helicopter Multiball Ein Kombinationsschuß (Rückföhrbahn auf grünes Ziel) erhöht den Bonus-Multiplikator. Sind alle Kombinationen komplett, wird der *Multiball* gestartet. Die gelben Ziele geben *Jackpots*.

Baby Zilla Multiball Der „**Spinner Shot**“ föhrt zum „**Start Multiball Shot**“. Während des *Multiballs* gibt der „**Left Orbit Shot**“ *Jackpots*.

Sonar Multiball Treffen der 6 „**Sonar**“ Lichter (gefangene Bälle) gibt „**Start Multiball Shot**“. Während des *Multiballs* den beleuchteten gefangenen ball treffen.

Godzilla Multiball Ist das „**Right Ramp Feature**“ komplett, wird der „**Start Multiball Shot**“ aktiviert. Während des *Multiballs* Rampe für *Jackpots* treffen.

Save New York Hat man alle 5 *Multibälle* geschafft, wird der „**Start Multiball Shot**“ für „**Save New York**“ aktiviert.

Multi-Multiball Man kann alle 5 *Multibälle* auf einmal starten! Die Anzahl der verschiedenen *Multibälle* wirkt sich auf den *Jackpot*-Wert aus. Die *Jackpots* sind am höchsten, wenn der **Multi-Multiball** startet. Während des *Multiballs* kann man auch die anderen *Multibälle* starten. So kann man hohe Punktzahlen erreichen. Werden alle 5 *Multibälle* gleichzeitig gestartet, können sich bis zu 5 Spieler eintragen.

Tips für Anfänger: Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen.
Das Display für Spielanweisungen beachten!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-03 GERMAN**

translation by Bally Wulff, Hannover

TAXI Multiball Ist das Wort **TAXI** vollständig, wird der „**Start Multiball Shot**“ aktiviert. Während des *Multiballs TAXI* für *Jackpots* treffen.

Helicopter Multiball Ein Kombinationsschuß (Rückföhrbahn auf grünes Ziel) erhöht den Bonus-Multiplikator. Sind alle Kombinationen komplett, wird der *Multiball* gestartet. Die gelben Ziele geben *Jackpots*.

Baby Zilla Multiball Der „**Spinner Shot**“ föhrt zum „**Start Multiball Shot**“. Während des *Multiballs* gibt der „**Left Orbit Shot**“ *Jackpots*.

Sonar Multiball Treffen der 6 „**Sonar**“ Lichter (gefangene Bälle) gibt „**Start Multiball Shot**“. Während des *Multiballs* den beleuchteten gefangenen ball treffen.

Godzilla Multiball Ist das „**Right Ramp Feature**“ komplett, wird der „**Start Multiball Shot**“ aktiviert. Während des *Multiballs* Rampe für *Jackpots* treffen.

Save New York Hat man alle 5 *Multibälle* geschafft, wird der „**Start Multiball Shot**“ für „**Save New York**“ aktiviert.

Multi-Multiball Man kann alle 5 *Multibälle* auf einmal starten! Die Anzahl der verschiedenen *Multibälle* wirkt sich auf den *Jackpot*-Wert aus. Die *Jackpots* sind am höchsten, wenn der **Multi-Multiball** startet. Während des *Multiballs* kann man auch die anderen *Multibälle* starten. So kann man hohe Punktzahlen erreichen. Werden alle 5 *Multibälle* gleichzeitig gestartet, können sich bis zu 5 Spieler eintragen.

Tips für Anfänger: Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen.
Das Display für Spielanweisungen beachten!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-03 GERMAN**

translation by Bally Wulff, Hannover

TAXI Multiball Ist das Wort **TAXI** vollständig, wird der „**Start Multiball Shot**“ aktiviert. Während des *Multiballs TAXI* für *Jackpots* treffen.

Helicopter Multiball Ein Kombinationsschuß (Rückföhrbahn auf grünes Ziel) erhöht den Bonus-Multiplikator. Sind alle Kombinationen komplett, wird der *Multiball* gestartet. Die gelben Ziele geben *Jackpots*.

Baby Zilla Multiball Der „**Spinner Shot**“ föhrt zum „**Start Multiball Shot**“. Während des *Multiballs* gibt der „**Left Orbit Shot**“ *Jackpots*.

Sonar Multiball Treffen der 6 „**Sonar**“ Lichter (gefangene Bälle) gibt „**Start Multiball Shot**“. Während des *Multiballs* den beleuchteten gefangenen ball treffen.

Godzilla Multiball Ist das „**Right Ramp Feature**“ komplett, wird der „**Start Multiball Shot**“ aktiviert. Während des *Multiballs* Rampe für *Jackpots* treffen.

Save New York Hat man alle 5 *Multibälle* geschafft, wird der „**Start Multiball Shot**“ für „**Save New York**“ aktiviert.

Multi-Multiball Man kann alle 5 *Multibälle* auf einmal starten! Die Anzahl der verschiedenen *Multibälle* wirkt sich auf den *Jackpot*-Wert aus. Die *Jackpots* sind am höchsten, wenn der **Multi-Multiball** startet. Während des *Multiballs* kann man auch die anderen *Multibälle* starten. So kann man hohe Punktzahlen erreichen. Werden alle 5 *Multibälle* gleichzeitig gestartet, können sich bis zu 5 Spieler eintragen.

Tips für Anfänger: Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen.
Das Display für Spielanweisungen beachten!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-03 GERMAN**

translation by Bally Wulff, Hannover

TAXI Multiball Completare **TAXI** (vedi Il Display) per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL** siliabare **T-A-X-I** per i **JACKPOTS**.

Helicopter Multiball Completare un lancio **COMBO** (Return Lane per il Bersaglio Verde) per far avanzare il **BONUS MULTIPLIER**. Completare tutti i lanci **COMBO** per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, completare i 3 Bersagli Gialli (dx & sx) per i **JACKPOTS**.

Baby Zilla Multiball Il lancio **SPINNER** abilita il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare il lancio Orbita SX per i **JACKPOTS**.

Sonar Multiball Completare tutte e 6 le Luci **SONAR (CAPTIVE BALLS)** per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare il **LIT CAPTIVE BALL** per i **JACKPOTS**.

Godzilla Multiball Completare la caratteristica Rampa DX per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare il lancio Rampa per i **JACKPOTS**.

Save New York Giocando tutte e 5 le palline si abilita il tiro **START MULTIBALL** per salvare **NEW YORK**.

Multi-Multiball I giocatori possono iniziare fino a **5 MULTIBALLS** alla volta! Il numero corrente di **MULTIBALL** influenza il Valore del **JACKPOT**. I livelli *Jackpot* sono più alti quando si iniziano i *Multi-Multiball*. Altri *Multiball* possono aggiungersi durante il Gioco *Multiball*. Aggiungendo un *Multiball* aumenta il Valore *Jackpot*, ma ad un livello più basso che iniziando con lo stesso numero di *Multiball*. Iniziando **5 MULTIBALLS** (contemporaneamente) abilita la registrazione delle iniziali fino a 5 Giocatori.

Translation by Technoplay, Italy

CONSIGLIO AI PRINCIPIANTI: PER OTTENERE UN PUNTEGGIO MIGLIORE, LANCIARE IL ((FLASHING SHOT)) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-04 ITALIAN**

TAXI Multiball Completare **TAXI** (vedi Il Display) per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL** siliabare **T-A-X-I** per i **JACKPOTS**.

Helicopter Multiball Completare un lancio **COMBO** (Return Lane per il Bersaglio Verde) per far avanzare il **BONUS MULTIPLIER**. Completare tutti i lanci **COMBO** per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, completare i 3 Bersagli Gialli (dx & sx) per i **JACKPOTS**.

Baby Zilla Multiball Il lancio **SPINNER** abilita il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare il lancio Orbita SX per i **JACKPOTS**.

Sonar Multiball Completare tutte e 6 le Luci **SONAR (CAPTIVE BALLS)** per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare il **LIT CAPTIVE BALL** per i **JACKPOTS**.

Godzilla Multiball Completare la caratteristica Rampa DX per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare il lancio Rampa per i **JACKPOTS**.

Save New York Giocando tutte e 5 le palline si abilita il tiro **START MULTIBALL** per salvare **NEW YORK**.

Multi-Multiball I giocatori possono iniziare fino a **5 MULTIBALLS** alla volta! Il numero corrente di **MULTIBALL** influenza il Valore del **JACKPOT**. I livelli *Jackpot* sono più alti quando si iniziano i *Multi-Multiball*. Altri *Multiball* possono aggiungersi durante il Gioco *Multiball*. Aggiungendo un *Multiball* aumenta il Valore *Jackpot*, ma ad un livello più basso che iniziando con lo stesso numero di *Multiball*. Iniziando **5 MULTIBALLS** (contemporaneamente) abilita la registrazione delle iniziali fino a 5 Giocatori.

Translation by Technoplay, Italy

CONSIGLIO AI PRINCIPIANTI: PER OTTENERE UN PUNTEGGIO MIGLIORE, LANCIARE IL ((FLASHING SHOT)) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-04 ITALIAN**

TAXI Multiball Completare **TAXI** (vedi Il Display) per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL** siliabare **T-A-X-I** per i **JACKPOTS**.

Helicopter Multiball Completare un lancio **COMBO** (Return Lane per il Bersaglio Verde) per far avanzare il **BONUS MULTIPLIER**. Completare tutti i lanci **COMBO** per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, completare i 3 Bersagli Gialli (dx & sx) per i **JACKPOTS**.

Baby Zilla Multiball Il lancio **SPINNER** abilita il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare il lancio Orbita SX per i **JACKPOTS**.

Sonar Multiball Completare tutte e 6 le Luci **SONAR (CAPTIVE BALLS)** per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare il **LIT CAPTIVE BALL** per i **JACKPOTS**.

Godzilla Multiball Completare la caratteristica Rampa DX per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare il lancio Rampa per i **JACKPOTS**.

Save New York Giocando tutte e 5 le palline si abilita il tiro **START MULTIBALL** per salvare **NEW YORK**.

Multi-Multiball I giocatori possono iniziare fino a **5 MULTIBALLS** alla volta! Il numero corrente di **MULTIBALL** influenza il Valore del **JACKPOT**. I livelli *Jackpot* sono più alti quando si iniziano i *Multi-Multiball*. Altri *Multiball* possono aggiungersi durante il Gioco *Multiball*. Aggiungendo un *Multiball* aumenta il Valore *Jackpot*, ma ad un livello più basso che iniziando con lo stesso numero di *Multiball*. Iniziando **5 MULTIBALLS** (contemporaneamente) abilita la registrazione delle iniziali fino a 5 Giocatori.

Translation by Technoplay, Italy

CONSIGLIO AI PRINCIPIANTI: PER OTTENERE UN PUNTEGGIO MIGLIORE, LANCIARE IL ((FLASHING SHOT)) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-04 ITALIAN**

TAXI Multiball Completare **TAXI** (vedi Il Display) per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL** siliabare **T-A-X-I** per i **JACKPOTS**.

Helicopter Multiball Completare un lancio **COMBO** (Return Lane per il Bersaglio Verde) per far avanzare il **BONUS MULTIPLIER**. Completare tutti i lanci **COMBO** per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, completare i 3 Bersagli Gialli (dx & sx) per i **JACKPOTS**.

Baby Zilla Multiball Il lancio **SPINNER** abilita il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare il lancio Orbita SX per i **JACKPOTS**.

Sonar Multiball Completare tutte e 6 le Luci **SONAR (CAPTIVE BALLS)** per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare il **LIT CAPTIVE BALL** per i **JACKPOTS**.

Godzilla Multiball Completare la caratteristica Rampa DX per abilitare il tiro **START MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare il lancio Rampa per i **JACKPOTS**.

Save New York Giocando tutte e 5 le palline si abilita il tiro **START MULTIBALL** per salvare **NEW YORK**.

Multi-Multiball I giocatori possono iniziare fino a **5 MULTIBALLS** alla volta! Il numero corrente di **MULTIBALL** influenza il Valore del **JACKPOT**. I livelli *Jackpot* sono più alti quando si iniziano i *Multi-Multiball*. Altri *Multiball* possono aggiungersi durante il Gioco *Multiball*. Aggiungendo un *Multiball* aumenta il Valore *Jackpot*, ma ad un livello più basso che iniziando con lo stesso numero di *Multiball*. Iniziando **5 MULTIBALLS** (contemporaneamente) abilita la registrazione delle iniziali fino a 5 Giocatori.

Translation by Technoplay, Italy

CONSIGLIO AI PRINCIPIANTI: PER OTTENERE UN PUNTEGGIO MIGLIORE, LANCIARE IL ((FLASHING SHOT)) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-04 ITALIAN**

MULTIBILLES TAXI Compléter le mot **T A X I** (voir sur l'afficheur) vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, épelez **T - A - X - I** pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES HELICOPTERE Réaliser une combinaison de tirs (du couloir de retour vers la cible verte) avance de **X** (*Bonus multiplicateur*). Réaliser toutes les combinaisons de tirs vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, complétez les **trois cibles jaunes** (*Droite ou Gauche*) pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES BEBE ZILLA Le tir vers la cible tournante vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez l'orbite gauche pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES SONAR Compléter les **6 lampes "Sonar"** (billes captives) vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez la bille captive allumée pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES GODZILLA Compléter la séquence de la rampe droite vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez la rampe pour avoir les **Jackpots**.

SAUVEZ NEW YORK Jouer les **5 modes Multibilles** vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles* pour "**Sauvez New York**".

MULTI-MULTIBILLES Les joueurs peuvent démarrer les **5 Multibilles** en même temps ! Le nombre de modes *Multibilles* en cours influe sur la **Valeur du Jackpot**. Les **Jackpots** sont plus élevés quand on démarre des **Multi-Multibilles**. Il est possible d'avoir des *Multibilles* supplémentaires alors que l'on joue déjà un mode *Multibilles*. Avoir un *Multibilles* supplémentaire augmente la **Valeur du Jackpot**, mais moins que si l'on avait commencé avec ce même nombre de *Multibilles*. Démarrer **5 modes Multibilles** (simultanément) permet d'**Entrer ses Initiales** et ce pour 5 joueurs maximum.

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez "**CE QUI CLIGNOTE**". Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-05 FRENCH**

MULTIBILLES TAXI Compléter le mot **T A X I** (voir sur l'afficheur) vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, épelez **T - A - X - I** pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES HELICOPTERE Réaliser une combinaison de tirs (du couloir de retour vers la cible verte) avance de **X** (*Bonus multiplicateur*). Réaliser toutes les combinaisons de tirs vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, complétez les **trois cibles jaunes** (*Droite ou Gauche*) pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES BEBE ZILLA Le tir vers la cible tournante vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez l'orbite gauche pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES SONAR Compléter les **6 lampes "Sonar"** (billes captives) vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez la bille captive allumée pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES GODZILLA Compléter la séquence de la rampe droite vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez la rampe pour avoir les **Jackpots**.

SAUVEZ NEW YORK Jouer les **5 modes Multibilles** vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles* pour "**Sauvez New York**".

MULTI-MULTIBILLES Les joueurs peuvent démarrer les **5 Multibilles** en même temps ! Le nombre de modes *Multibilles* en cours influe sur la **Valeur du Jackpot**. Les **Jackpots** sont plus élevés quand on démarre des **Multi-Multibilles**. Il est possible d'avoir des *Multibilles* supplémentaires alors que l'on joue déjà un mode *Multibilles*. Avoir un *Multibilles* supplémentaire augmente la **Valeur du Jackpot**, mais moins que si l'on avait commencé avec ce même nombre de *Multibilles*. Démarrer **5 modes Multibilles** (simultanément) permet d'**Entrer ses Initiales** et ce pour 5 joueurs maximum.

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez "**CE QUI CLIGNOTE**". Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-05 FRENCH**

MULTIBILLES TAXI Compléter le mot **T A X I** (voir sur l'afficheur) vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, épelez **T - A - X - I** pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES HELICOPTERE Réaliser une combinaison de tirs (du couloir de retour vers la cible verte) avance de **X** (*Bonus multiplicateur*). Réaliser toutes les combinaisons de tirs vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, complétez les **trois cibles jaunes** (*Droite ou Gauche*) pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES BEBE ZILLA Le tir vers la cible tournante vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez l'orbite gauche pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES SONAR Compléter les **6 lampes "Sonar"** (billes captives) vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez la bille captive allumée pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES GODZILLA Compléter la séquence de la rampe droite vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez la rampe pour avoir les **Jackpots**.

SAUVEZ NEW YORK Jouer les **5 modes Multibilles** vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles* pour "**Sauvez New York**".

MULTI-MULTIBILLES Les joueurs peuvent démarrer les **5 Multibilles** en même temps ! Le nombre de modes *Multibilles* en cours influe sur la **Valeur du Jackpot**. Les **Jackpots** sont plus élevés quand on démarre des **Multi-Multibilles**. Il est possible d'avoir des *Multibilles* supplémentaires alors que l'on joue déjà un mode *Multibilles*. Avoir un *Multibilles* supplémentaire augmente la **Valeur du Jackpot**, mais moins que si l'on avait commencé avec ce même nombre de *Multibilles*. Démarrer **5 modes Multibilles** (simultanément) permet d'**Entrer ses Initiales** et ce pour 5 joueurs maximum.

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez "**CE QUI CLIGNOTE**". Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-05 FRENCH**

MULTIBILLES TAXI Compléter le mot **T A X I** (voir sur l'afficheur) vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, épelez **T - A - X - I** pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES HELICOPTERE Réaliser une combinaison de tirs (du couloir de retour vers la cible verte) avance de **X** (*Bonus multiplicateur*). Réaliser toutes les combinaisons de tirs vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, complétez les **trois cibles jaunes** (*Droite ou Gauche*) pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES BEBE ZILLA Le tir vers la cible tournante vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez l'orbite gauche pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES SONAR Compléter les **6 lampes "Sonar"** (billes captives) vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez la bille captive allumée pour avoir les **Jackpots**.

MULTIBILLES GODZILLA Compléter la séquence de la rampe droite vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez la rampe pour avoir les **Jackpots**.

SAUVEZ NEW YORK Jouer les **5 modes Multibilles** vous qualifie pour le tir de début du mode *Multibilles* pour "**Sauvez New York**".

MULTI-MULTIBILLES Les joueurs peuvent démarrer les **5 Multibilles** en même temps ! Le nombre de modes *Multibilles* en cours influe sur la **Valeur du Jackpot**. Les **Jackpots** sont plus élevés quand on démarre des **Multi-Multibilles**. Il est possible d'avoir des *Multibilles* supplémentaires alors que l'on joue déjà un mode *Multibilles*. Avoir un *Multibilles* supplémentaire augmente la **Valeur du Jackpot**, mais moins que si l'on avait commencé avec ce même nombre de *Multibilles*. Démarrer **5 modes Multibilles** (simultanément) permet d'**Entrer ses Initiales** et ce pour 5 joueurs maximum.

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez "**CE QUI CLIGNOTE**". Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-05 FRENCH**

TAXI Multiball Het voltooien van het woord **TAXI** (zie *Dot Display*) geeft recht op *Start Multiball Shot*. Spel tijdens **Multiball** het woord **T-A-X-I** om **jackpots** te incasseren.

Helicopter Multiball Het behalen van een *Combo Shot (Return Lane to Green Target)* beweegt **X** vooruit (*Bonus Multiplier*). Het behalen van alle *Combo Shots* geeft recht op *Start Multiball Shot*. Completeer tijdens **Multiball** de **drie gele targets** (rechts of links) voor **jackpots**.

Baby Zilla Multiball De *Spinner Shot* geeft recht op *Start Multiball Shot*. Schiet gedurende **Multiball** op de *Left Orbit Shot* voor **jackpots**.

Sonar Multiball Het behalen van alle **6 "Sonar Lights" (Captive Balls)** geeft recht op *Start Multiball Shot*. Schiet tijdens **Multiball** op de *Lit Captive Ball* voor **jackpots**.

Godzilla Multiball Het behalen van de *Right Ramp Feature* geeft recht op *Start Multiball Shot*. Schiet tijdens **Multiball** op *Ramp Shot* voor **jackpots**.

Save New York Het behalen van **5 Multiballs** geeft recht op *Start Multiball Shot* voor "Save New York".

Multi-Multiball Spelers kunnen tot **5 Multiballs** tegelijkertijd starten! Het huidige aantal **Multiballs** beïnvloed de **Jackpot Value**. De *Jackpot Levels* zijn het hoogst wanneer **Multi-Multiballs** wordt gestart. Extra **Multiballs** kunnen worden toegevoegd tijdens *Multiball Play*. Het toevoegen van een **Multiball** verhoogt weliswaar de **Jackpot Value**, maar in mindere mate dan wanneer hetzelfde aantal **Multiballs** wordt gestart. Het starten van **5 Multiballs** (tegelijkertijd) wordt beloond met het **invoeren van initialen** tot 5 spelers.

Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan geregeld naar het display voor instructies.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-06 DUTCH**

TAXI Multiball Het voltooien van het woord **TAXI** (zie *Dot Display*) geeft recht op *Start Multiball Shot*. Spel tijdens **Multiball** het woord **T-A-X-I** om **jackpots** te incasseren.

Helicopter Multiball Het behalen van een *Combo Shot (Return Lane to Green Target)* beweegt **X** vooruit (*Bonus Multiplier*). Het behalen van alle *Combo Shots* geeft recht op *Start Multiball Shot*. Completeer tijdens **Multiball** de **drie gele targets** (rechts of links) voor **jackpots**.

Baby Zilla Multiball De *Spinner Shot* geeft recht op *Start Multiball Shot*. Schiet gedurende **Multiball** op de *Left Orbit Shot* voor **jackpots**.

Sonar Multiball Het behalen van alle **6 "Sonar Lights" (Captive Balls)** geeft recht op *Start Multiball Shot*. Schiet tijdens **Multiball** op de *Lit Captive Ball* voor **jackpots**.

Godzilla Multiball Het behalen van de *Right Ramp Feature* geeft recht op *Start Multiball Shot*. Schiet tijdens **Multiball** op *Ramp Shot* voor **jackpots**.

Save New York Het behalen van **5 Multiballs** geeft recht op *Start Multiball Shot* voor "Save New York".

Multi-Multiball Spelers kunnen tot **5 Multiballs** tegelijkertijd starten! Het huidige aantal **Multiballs** beïnvloed de **Jackpot Value**. De *Jackpot Levels* zijn het hoogst wanneer **Multi-Multiballs** wordt gestart. Extra **Multiballs** kunnen worden toegevoegd tijdens *Multiball Play*. Het toevoegen van een **Multiball** verhoogt weliswaar de **Jackpot Value**, maar in mindere mate dan wanneer hetzelfde aantal **Multiballs** wordt gestart. Het starten van **5 Multiballs** (tegelijkertijd) wordt beloond met het **invoeren van initialen** tot 5 spelers.

Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan geregeld naar het display voor instructies.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-06 DUTCH**

TAXI Multiball Het voltooien van het woord **TAXI** (zie *Dot Display*) geeft recht op *Start Multiball Shot*. Spel tijdens **Multiball** het woord **T-A-X-I** om **jackpots** te incasseren.

Helicopter Multiball Het behalen van een *Combo Shot (Return Lane to Green Target)* beweegt **X** vooruit (*Bonus Multiplier*). Het behalen van alle *Combo Shots* geeft recht op *Start Multiball Shot*. Completeer tijdens **Multiball** de **drie gele targets** (rechts of links) voor **jackpots**.

Baby Zilla Multiball De *Spinner Shot* geeft recht op *Start Multiball Shot*. Schiet gedurende **Multiball** op de *Left Orbit Shot* voor **jackpots**.

Sonar Multiball Het behalen van alle **6 "Sonar Lights" (Captive Balls)** geeft recht op *Start Multiball Shot*. Schiet tijdens **Multiball** op de *Lit Captive Ball* voor **jackpots**.

Godzilla Multiball Het behalen van de *Right Ramp Feature* geeft recht op *Start Multiball Shot*. Schiet tijdens **Multiball** op *Ramp Shot* voor **jackpots**.

Save New York Het behalen van **5 Multiballs** geeft recht op *Start Multiball Shot* voor "Save New York".

Multi-Multiball Spelers kunnen tot **5 Multiballs** tegelijkertijd starten! Het huidige aantal **Multiballs** beïnvloed de **Jackpot Value**. De *Jackpot Levels* zijn het hoogst wanneer **Multi-Multiballs** wordt gestart. Extra **Multiballs** kunnen worden toegevoegd tijdens *Multiball Play*. Het toevoegen van een **Multiball** verhoogt weliswaar de **Jackpot Value**, maar in mindere mate dan wanneer hetzelfde aantal **Multiballs** wordt gestart. Het starten van **5 Multiballs** (tegelijkertijd) wordt beloond met het **invoeren van initialen** tot 5 spelers.

Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan geregeld naar het display voor instructies.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-06 DUTCH**

TAXI Multiball Het voltooien van het woord **TAXI** (zie *Dot Display*) geeft recht op *Start Multiball Shot*. Spel tijdens **Multiball** het woord **T-A-X-I** om **jackpots** te incasseren.

Helicopter Multiball Het behalen van een *Combo Shot (Return Lane to Green Target)* beweegt **X** vooruit (*Bonus Multiplier*). Het behalen van alle *Combo Shots* geeft recht op *Start Multiball Shot*. Completeer tijdens **Multiball** de **drie gele targets** (rechts of links) voor **jackpots**.

Baby Zilla Multiball De *Spinner Shot* geeft recht op *Start Multiball Shot*. Schiet gedurende **Multiball** op de *Left Orbit Shot* voor **jackpots**.

Sonar Multiball Het behalen van alle **6 "Sonar Lights" (Captive Balls)** geeft recht op *Start Multiball Shot*. Schiet tijdens **Multiball** op de *Lit Captive Ball* voor **jackpots**.

Godzilla Multiball Het behalen van de *Right Ramp Feature* geeft recht op *Start Multiball Shot*. Schiet tijdens **Multiball** op *Ramp Shot* voor **jackpots**.

Save New York Het behalen van **5 Multiballs** geeft recht op *Start Multiball Shot* voor "Save New York".

Multi-Multiball Spelers kunnen tot **5 Multiballs** tegelijkertijd starten! Het huidige aantal **Multiballs** beïnvloed de **Jackpot Value**. De *Jackpot Levels* zijn het hoogst wanneer **Multi-Multiballs** wordt gestart. Extra **Multiballs** kunnen worden toegevoegd tijdens *Multiball Play*. Het toevoegen van een **Multiball** verhoogt weliswaar de **Jackpot Value**, maar in mindere mate dan wanneer hetzelfde aantal **Multiballs** wordt gestart. Het starten van **5 Multiballs** (tegelijkertijd) wordt beloond met het **invoeren van initialen** tot 5 spelers.

Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan geregeld naar het display voor instructies.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 Godzilla, TM & © 1998 Toho Co, Ltd. & TriStar Pictures. All Rights Reserved. **Sega Part N° 755-5140-06 DUTCH**