

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: Shoot center target to light locks at center ramp. After scoring two locks, shoot left ramp to raise satellite ramp - then shoot the dish for 5 Ball Multiball.

TANK MULTIBALL: Shooting center target after two locks lights the right ramp for 3 Ball Multiball.

007 ENCOUNTERS: Shoot center hole when lit to start flashing feature.

BEGINNERS' GUIDE TO SEGA PINBALLS:

- SELECT NOVICE RULES FOR GUARANTEED PLAY TIME.
- TO SCORE MORE, SHOOT WHAT'S FLASHING!
- PLAY MULTIBALL AS OFTEN AS POSSIBLE!
- GLANCE AT DOT DISPLAY DURING GAME!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-00

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: Shoot center target to light locks at center ramp. After scoring two locks, shoot left ramp to raise satellite ramp - then shoot the satellite dish for 5 Ball Multiball.

TANK MULTIBALL: Shooting center target after two locks, lights the right ramp for 3 Ball Multiball.

007 ENCOUNTERS: Shoot center hole when lit to start flashing feature.

BEGINNERS' GUIDE TO SEGA PINBALLS:

- SELECT NOVICE RULES FOR GUARANTEED PLAY TIME.
- TO SCORE MORE, SHOOT WHAT'S FLASHING!
- PLAY MULTIBALL AS OFTEN AS POSSIBLE!
- GLANCE AT DOT DISPLAY DURING GAME!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-00

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: Shoot center target to light locks at center ramp. After scoring two locks, shoot left ramp to raise satellite ramp - then shoot the dish for 5 Ball Multiball.

TANK MULTIBALL: Shooting center target after two locks lights the right ramp for 3 Ball Multiball.

007 ENCOUNTERS: Shoot center hole when lit to start flashing feature.

BEGINNERS' GUIDE TO SEGA PINBALLS:

- SELECT NOVICE RULES FOR GUARANTEED PLAY TIME.
- TO SCORE MORE, SHOOT WHAT'S FLASHING!
- PLAY MULTIBALL AS OFTEN AS POSSIBLE!
- GLANCE AT DOT DISPLAY DURING GAME!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-00

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: Shoot center target to light locks at center ramp. After scoring two locks, shoot left ramp to raise satellite ramp - then shoot the dish for 5 Ball Multiball.

TANK MULTIBALL: Shooting center target after two locks lights the right ramp for 3 Ball Multiball.

007 ENCOUNTERS: Shoot center hole when lit to start flashing feature.

BEGINNERS' GUIDE TO SEGA PINBALLS:

- SELECT NOVICE RULES FOR GUARANTEED PLAY TIME.
- TO SCORE MORE, SHOOT WHAT'S FLASHING!
- PLAY MULTIBALL AS OFTEN AS POSSIBLE!
- GLANCE AT DOT DISPLAY DURING GAME!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-00

GOLDENEYE

MULTIBILLE SATELLITE: Visez cible centrale pour activer les locks à la rampe centrale. Après avoir allumés deux locks, visez la rampe gauche pour lever la rampe satellite — visez ensuite la parabole pour le multibille à 5 billes.
MULTIBILLE TANK: Visez la cible centrale après deux locks allume la rampe droite pour le multibille à 3 billes.

007
COMBATS 007 (ENCOUNTERS): Visez trou central quand il est activé pour démarrer la séquence qui flashe.

GUIDE DES FLIPPERS SEGA POUR DEBUTANTS —

- SELECTIONNER LA FONCTION NOVICE POUR GARANTIR UN TEMPS DE JEU.
- POUR AUGMENTER LE SCORE, VISEZ CE QUI FLASHE!
- JOUEZ EN MULTIBILLES AUSSI SOUVENT QUE POSSIBLE!
- JETEZ UN COUP D'OEIL SUR L'AFFICHEUR PENDANT DE JEU!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-05

GOLDENEYE

MULTIBILLE SATELLITE: Visez cible centrale pour activer les locks à la rampe centrale. Après avoir allumés deux locks, visez la rampe gauche pour lever la rampe satellite — visez ensuite la parabole pour le multibille à 5 billes.
MULTIBILLE TANK: Visez la cible centrale après deux locks allume la rampe droite pour le multibille à 3 billes.

007
COMBATS 007 (ENCOUNTERS): Visez trou central quand il est activé pour démarrer la séquence qui flashe.

GUIDE DES FLIPPERS SEGA POUR DEBUTANTS —

- SELECTIONNER LA FONCTION NOVICE POUR GARANTIR UN TEMPS DE JEU.
- POUR AUGMENTER LE SCORE, VISEZ CE QUI FLASHE!
- JOUEZ EN MULTIBILLES AUSSI SOUVENT QUE POSSIBLE!
- JETEZ UN COUP D'OEIL SUR L'AFFICHEUR PENDANT DE JEU!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-05

GOLDENEYE

MULTIBILLE SATELLITE: Visez cible centrale pour activer les locks à la rampe centrale. Après avoir allumés deux locks, visez la rampe gauche pour lever la rampe satellite — visez ensuite la parabole pour le multibille à 5 billes.
MULTIBILLE TANK: Visez la cible centrale après deux locks allume la rampe droite pour le multibille à 3 billes.

007
COMBATS 007 (ENCOUNTERS): Visez trou central quand il est activé pour démarrer la séquence qui flashe.

GUIDE DES FLIPPERS SEGA POUR DEBUTANTS —

- SELECTIONNER LA FONCTION NOVICE POUR GARANTIR UN TEMPS DE JEU.
- POUR AUGMENTER LE SCORE, VISEZ CE QUI FLASHE!
- JOUEZ EN MULTIBILLES AUSSI SOUVENT QUE POSSIBLE!
- JETEZ UN COUP D'OEIL SUR L'AFFICHEUR PENDANT DE JEU!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-05

GOLDENEYE

MULTIBILLE SATELLITE: Visez cible centrale pour activer les locks à la rampe centrale. Après avoir allumés deux locks, visez la rampe gauche pour lever la rampe satellite — visez ensuite la parabole pour le multibille à 5 billes.
MULTIBILLE TANK: Visez la cible centrale après deux locks allume la rampe droite pour le multibille à 3 billes.

007
COMBATS 007 (ENCOUNTERS): Visez trou central quand il est activé pour démarrer la séquence qui flashe.

GUIDE DES FLIPPERS SEGA POUR DEBUTANTS —

- SELECTIONNER LA FONCTION NOVICE POUR GARANTIR UN TEMPS DE JEU.
- POUR AUGMENTER LE SCORE, VISEZ CE QUI FLASHE!
- JOUEZ EN MULTIBILLES AUSSI SOUVENT QUE POSSIBLE!
- JETEZ UN COUP D'OEIL SUR L'AFFICHEUR PENDANT DE JEU!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-05

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: TRIFF MITTL. ZIEL FUER LOCK AN MITTL. RAMPE, NACH ZWEI LOCKS
TRIFF LINKE RAMPE ZUM HEBEN DER SATELLITE RAMPE — DANN DIE SATELLITE SCHUESSEL
FUER 5 BALL MULTIBALL.

TANK MULTIBALL: NACH 2 LOCKS MITTL. TARGET TREFFEN, DANN RECHTE RAMPE FUER
3 BALL MULTIBALL.

007 ENCOUNTERS: TRIFF MITTL. LOCH WENN BEL. FUER BLINKENDES FEATURE.

ANFÄNGER ANLEITUNG FÜR SEGA SEGA FLIPPER:

- WÄHLE "NOVICE RULES" FÜR GARANTIERTES ZEITSPIEL.
- FÜR MEHR PUNKTE TREFFE BLINKENDE ZIELE!
- SPIELE MÖGLICHSST OFT MULTIBALL!
- BEACHTE DAS DISPLAY WÄHREND DES SPIELS!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-03

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: TRIFF MITTL. ZIEL FUER LOCK AN MITTL. RAMPE, NACH ZWEI LOCKS
TRIFF LINKE RAMPE ZUM HEBEN DER SATELLITE RAMPE — DANN DIE SATELLITE SCHUESSEL
FUER 5 BALL MULTIBALL.

TANK MULTIBALL: NACH 2 LOCKS MITTL. TARGET TREFFEN, DANN RECHTE RAMPE FUER
3 BALL MULTIBALL.

007 ENCOUNTERS: TRIFF MITTL. LOCH WENN BEL. FUER BLINKENDES FEATURE.

ANFÄNGER ANLEITUNG FÜR SEGA SEGA FLIPPER:

- WÄHLE "NOVICE RULES" FÜR GARANTIERTES ZEITSPIEL.
- FÜR MEHR PUNKTE TREFFE BLINKENDE ZIELE!
- SPIELE MÖGLICHSST OFT MULTIBALL!
- BEACHTE DAS DISPLAY WÄHREND DES SPIELS!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-03

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: TRIFF MITTL. ZIEL FUER LOCK AN MITTL. RAMPE, NACH ZWEI LOCKS
TRIFF LINKE RAMPE ZUM HEBEN DER SATELLITE RAMPE — DANN DIE SATELLITE SCHUESSEL
FUER 5 BALL MULTIBALL.

TANK MULTIBALL: NACH 2 LOCKS MITTL. TARGET TREFFEN, DANN RECHTE RAMPE FUER
3 BALL MULTIBALL.

007 ENCOUNTERS: TRIFF MITTL. LOCH WENN BEL. FUER BLINKENDES FEATURE.

ANFÄNGER ANLEITUNG FÜR SEGA SEGA FLIPPER:

- WÄHLE "NOVICE RULES" FÜR GARANTIERTES ZEITSPIEL.
- FÜR MEHR PUNKTE TREFFE BLINKENDE ZIELE!
- SPIELE MÖGLICHSST OFT MULTIBALL!
- BEACHTE DAS DISPLAY WÄHREND DES SPIELS!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-03

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: TRIFF MITTL. ZIEL FUER LOCK AN MITTL. RAMPE, NACH ZWEI LOCKS
TRIFF LINKE RAMPE ZUM HEBEN DER SATELLITE RAMPE — DANN DIE SATELLITE SCHUESSEL
FUER 5 BALL MULTIBALL.

TANK MULTIBALL: NACH 2 LOCKS MITTL. TARGET TREFFEN, DANN RECHTE RAMPE FUER
3 BALL MULTIBALL.

007 ENCOUNTERS: TRIFF MITTL. LOCH WENN BEL. FUER BLINKENDES FEATURE.

ANFÄNGER ANLEITUNG FÜR SEGA SEGA FLIPPER:

- WÄHLE "NOVICE RULES" FÜR GARANTIERTES ZEITSPIEL.
- FÜR MEHR PUNKTE TREFFE BLINKENDE ZIELE!
- SPIELE MÖGLICHSST OFT MULTIBALL!
- BEACHTE DAS DISPLAY WÄHREND DES SPIELS!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-03

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: TIRARE AL BERSAGLIO CENTRALE PER ACCENDERE I LOCKS SULLA RAMPA CENTRALE. AGGIUDICATI 2 LOCKS, TIRARE ALLA RAMPA SINISTRA PER ALZARE LA RAMPA SATELLITE—POI TIRARE AL PIATTO PER 5 BALL MULTIBALL. TANK MULTIBALL: TIRANDO AL BERSAGLIO CENTRALE DOPO 2 LOCKS SI ACCENDE LA RAMPA DESTRA PER 3 BALL MULTIBALL.

007 ENCOUNTERS: TIRARE ALLA BUCA CENTRALE, QUANDO É ACCESA, PER FAR LAMPEGGIARE LA CARATTERISTICA.

GUIDA PRINCIPIANTI FLIPPER SEGA PINBALL:

- SELEZIONARE LE REGOLE PRINCIPIANTI PER GARANTIRSI IL TEMPO DI GIOCO.
- PER VINCERE DI PIU', TIRARE A CIO' CHE LAMPEGGIA.
- GIOCARE IL MULTIBALL IL PIU' POSSIBILE.
- NON PERDERE DI VISTA IL DISPLAY DURANTE IL GIOCO.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-04

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: TIRARE AL BERSAGLIO CENTRALE PER ACCENDERE I LOCKS SULLA RAMPA CENTRALE. AGGIUDICATI 2 LOCKS, TIRARE ALLA RAMPA SINISTRA PER ALZARE LA RAMPA SATELLITE—POI TIRARE AL PIATTO PER 5 BALL MULTIBALL. TANK MULTIBALL: TIRANDO AL BERSAGLIO CENTRALE DOPO 2 LOCKS SI ACCENDE LA RAMPA DESTRA PER 3 BALL MULTIBALL.

007 ENCOUNTERS: TIRARE ALLA BUCA CENTRALE, QUANDO É ACCESA, PER FAR LAMPEGGIARE LA CARATTERISTICA.

GUIDA PRINCIPIANTI FLIPPER SEGA PINBALL:

- SELEZIONARE LE REGOLE PRINCIPIANTI PER GARANTIRSI IL TEMPO DI GIOCO.
- PER VINCERE DI PIU', TIRARE A CIO' CHE LAMPEGGIA.
- GIOCARE IL MULTIBALL IL PIU' POSSIBILE.
- NON PERDERE DI VISTA IL DISPLAY DURANTE IL GIOCO.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-04

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: TIRARE AL BERSAGLIO CENTRALE PER ACCENDERE I LOCKS SULLA RAMPA CENTRALE. AGGIUDICATI 2 LOCKS, TIRARE ALLA RAMPA SINISTRA PER ALZARE LA RAMPA SATELLITE—POI TIRARE AL PIATTO PER 5 BALL MULTIBALL. TANK MULTIBALL: TIRANDO AL BERSAGLIO CENTRALE DOPO 2 LOCKS SI ACCENDE LA RAMPA DESTRA PER 3 BALL MULTIBALL.

007 ENCOUNTERS: TIRARE ALLA BUCA CENTRALE, QUANDO É ACCESA, PER FAR LAMPEGGIARE LA CARATTERISTICA.

GUIDA PRINCIPIANTI FLIPPER SEGA PINBALL:

- SELEZIONARE LE REGOLE PRINCIPIANTI PER GARANTIRSI IL TEMPO DI GIOCO.
- PER VINCERE DI PIU', TIRARE A CIO' CHE LAMPEGGIA.
- GIOCARE IL MULTIBALL IL PIU' POSSIBILE.
- NON PERDERE DI VISTA IL DISPLAY DURANTE IL GIOCO.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-04

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: TIRARE AL BERSAGLIO CENTRALE PER ACCENDERE I LOCKS SULLA RAMPA CENTRALE. AGGIUDICATI 2 LOCKS, TIRARE ALLA RAMPA SINISTRA PER ALZARE LA RAMPA SATELLITE—POI TIRARE AL PIATTO PER 5 BALL MULTIBALL. TANK MULTIBALL: TIRANDO AL BERSAGLIO CENTRALE DOPO 2 LOCKS SI ACCENDE LA RAMPA DESTRA PER 3 BALL MULTIBALL.

007 ENCOUNTERS: TIRARE ALLA BUCA CENTRALE, QUANDO É ACCESA, PER FAR LAMPEGGIARE LA CARATTERISTICA.

GUIDA PRINCIPIANTI FLIPPER SEGA PINBALL:

- SELEZIONARE LE REGOLE PRINCIPIANTI PER GARANTIRSI IL TEMPO DI GIOCO.
- PER VINCERE DI PIU', TIRARE A CIO' CHE LAMPEGGIA.
- GIOCARE IL MULTIBALL IL PIU' POSSIBILE.
- NON PERDERE DI VISTA IL DISPLAY DURANTE IL GIOCO.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-04

GOLDENEYE

MULTIBOLA DE SATELITE: DISPARA A LA DIANA CENTRAL PARA ENCENDER EL BLOQUEO EN LA RAMPA CENTRAL. DESPUES DE BLOQUEAR 2 BOLAS, DISPARA A LA RAMPA IZQUIERDA PARA SUBIR LA RAMPA DEL SATELITE—DISPARA AL PLATO PARA JUGAR LON 5 BOLAS.

MULTIBOLA DEL TANQUE: DISPARANDO A LA DIANA CENTRAL DESPUES DE 2 BLOQUEOS SE ENCIENDE LA RAMPA DERECHA PARA JUGAR CON 3 BOLAS.

007 ENCIENTROS DE 007: DISPARA AL AGUJERO CENTRAL CUANDO ESTE ENCENDIDO PARA EMPEZAR EL JUEGO QUE ESTA PRAPADEANDO.

GUIA PARA PRINCIPIANTES DE SEGA PINBALL:

- SELECCIONA REGLAS DE PRINCIPIANTE TIEMPO DE JUEGO MINIMO GARANTIZADO.
- ¡PARA PUNTUAR MAS, TIRA A LO QUE ESTE DESTELLANDO!
- ¡JUEGA MULTIBALL TAN AMENDO COMO PUEDas!
- ¡MIRA EL DISPLAY DURANTE EL JUEGO!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-02

GOLDENEYE

MULTIBOLA DE SATELITE: DISPARA A LA DIANA CENTRAL PARA ENCENDER EL BLOQUEO EN LA RAMPA CENTRAL. DESPUES DE BLOQUEAR 2 BOLAS, DISPARA A LA RAMPA IZQUIERDA PARA SUBIR LA RAMPA DEL SATELITE—DISPARA AL PLATO PARA JUGAR LON 5 BOLAS.

MULTIBOLA DEL TANQUE: DISPARANDO A LA DIANA CENTRAL DESPUES DE 2 BLOQUEOS SE ENCIENDE LA RAMPA DERECHA PARA JUGAR CON 3 BOLAS.

007 ENCIENTROS DE 007: DISPARA AL AGUJERO CENTRAL CUANDO ESTE ENCENDIDO PARA EMPEZAR EL JUEGO QUE ESTA PRAPADEANDO.

GUIA PARA PRINCIPIANTES DE SEGA PINBALL:

- SELECCIONA REGLAS DE PRINCIPIANTE TIEMPO DE JUEGO MINIMO GARANTIZADO.
- ¡PARA PUNTUAR MAS, TIRA A LO QUE ESTE DESTELLANDO!
- ¡JUEGA MULTIBALL TAN AMENDO COMO PUEDas!
- ¡MIRA EL DISPLAY DURANTE EL JUEGO!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-02

GOLDENEYE

MULTIBOLA DE SATELITE: DISPARA A LA DIANA CENTRAL PARA ENCENDER EL BLOQUEO EN LA RAMPA CENTRAL. DESPUES DE BLOQUEAR 2 BOLAS, DISPARA A LA RAMPA IZQUIERDA PARA SUBIR LA RAMPA DEL SATELITE—DISPARA AL PLATO PARA JUGAR LON 5 BOLAS.

MULTIBOLA DEL TANQUE: DISPARANDO A LA DIANA CENTRAL DESPUES DE 2 BLOQUEOS SE ENCIENDE LA RAMPA DERECHA PARA JUGAR CON 3 BOLAS.

007 ENCIENTROS DE 007: DISPARA AL AGUJERO CENTRAL CUANDO ESTE ENCENDIDO PARA EMPEZAR EL JUEGO QUE ESTA PRAPADEANDO.

GUIA PARA PRINCIPIANTES DE SEGA PINBALL:

- SELECCIONA REGLAS DE PRINCIPIANTE TIEMPO DE JUEGO MINIMO GARANTIZADO.
- ¡PARA PUNTUAR MAS, TIRA A LO QUE ESTE DESTELLANDO!
- ¡JUEGA MULTIBALL TAN AMENDO COMO PUEDas!
- ¡MIRA EL DISPLAY DURANTE EL JUEGO!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-02

GOLDENEYE

MULTIBOLA DE SATELITE: DISPARA A LA DIANA CENTRAL PARA ENCENDER EL BLOQUEO EN LA RAMPA CENTRAL. DESPUES DE BLOQUEAR 2 BOLAS, DISPARA A LA RAMPA IZQUIERDA PARA SUBIR LA RAMPA DEL SATELITE—DISPARA AL PLATO PARA JUGAR LON 5 BOLAS.

MULTIBOLA DEL TANQUE: DISPARANDO A LA DIANA CENTRAL DESPUES DE 2 BLOQUEOS SE ENCIENDE LA RAMPA DERECHA PARA JUGAR CON 3 BOLAS.

007 ENCIENTROS DE 007: DISPARA AL AGUJERO CENTRAL CUANDO ESTE ENCENDIDO PARA EMPEZAR EL JUEGO QUE ESTA PRAPADEANDO.

GUIA PARA PRINCIPIANTES DE SEGA PINBALL:

- SELECCIONA REGLAS DE PRINCIPIANTE TIEMPO DE JUEGO MINIMO GARANTIZADO.
- ¡PARA PUNTUAR MAS, TIRA A LO QUE ESTE DESTELLANDO!
- ¡JUEGA MULTIBALL TAN AMENDO COMO PUEDas!
- ¡MIRA EL DISPLAY DURANTE EL JUEGO!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-02

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: Raak middelste target om lock-mogelijkheid te verlichten bij middelste ramp. Raak linkerramp na 2 locks om *Satellite Ramp* omhoog te laten gaan—raak vervolgens schijf voor 5 Ball Multiball.

TANK MULTIBALL: Raak middelste target na 2 locks om 3 Ball Multiball bij de rechterramp te verlichten.

007 ENCOUNTERS: Raak middelste gat indien verlicht om knipperende feature te starten.

BEGINNERSHANDLEIDING VOOR SEGA PINBALLS:

- KIES DE BEGINNERSREGELS VOOR EEN GEGARANDEERDE SPEELTIJD.
- SCHIET DE BAL TEGEN ALLES WAT KNIPPERT OM DE SCORE TE VERHOGEN!
 - SPEEL MULTIBALL ZO VAAK MOGELIJK!
 - KLJK NAAR HET DISPLAY TIJDENS HET SPEL!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-06

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: Raak middelste target om lock-mogelijkheid te verlichten bij middelste ramp. Raak linkerramp na 2 locks om *Satellite Ramp* omhoog te laten gaan—raak vervolgens schijf voor 5 Ball Multiball.

TANK MULTIBALL: Raak middelste target na 2 locks om 3 Ball Multiball bij de rechterramp te verlichten.

007 ENCOUNTERS: Raak middelste gat indien verlicht om knipperende feature te starten.

BEGINNERSHANDLEIDING VOOR SEGA PINBALLS:

- KIES DE BEGINNERSREGELS VOOR EEN GEGARANDEERDE SPEELTIJD.
- SCHIET DE BAL TEGEN ALLES WAT KNIPPERT OM DE SCORE TE VERHOGEN!
 - SPEEL MULTIBALL ZO VAAK MOGELIJK!
 - KLJK NAAR HET DISPLAY TIJDENS HET SPEL!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-06

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: Raak middelste target om lock-mogelijkheid te verlichten bij middelste ramp. Raak linkerramp na 2 locks om *Satellite Ramp* omhoog te laten gaan—raak vervolgens schijf voor 5 Ball Multiball.

TANK MULTIBALL: Raak middelste target na 2 locks om 3 Ball Multiball bij de rechterramp te verlichten.

007 ENCOUNTERS: Raak middelste gat indien verlicht om knipperende feature te starten.

BEGINNERSHANDLEIDING VOOR SEGA PINBALLS:

- KIES DE BEGINNERSREGELS VOOR EEN GEGARANDEERDE SPEELTIJD.
- SCHIET DE BAL TEGEN ALLES WAT KNIPPERT OM DE SCORE TE VERHOGEN!
 - SPEEL MULTIBALL ZO VAAK MOGELIJK!
 - KLJK NAAR HET DISPLAY TIJDENS HET SPEL!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-06

GOLDENEYE

SATELLITE MULTIBALL: Raak middelste target om lock-mogelijkheid te verlichten bij middelste ramp. Raak linkerramp na 2 locks om *Satellite Ramp* omhoog te laten gaan—raak vervolgens schijf voor 5 Ball Multiball.

TANK MULTIBALL: Raak middelste target na 2 locks om 3 Ball Multiball bij de rechterramp te verlichten.

007 ENCOUNTERS: Raak middelste gat indien verlicht om knipperende feature te starten.

BEGINNERSHANDLEIDING VOOR SEGA PINBALLS:

- KIES DE BEGINNERSREGELS VOOR EEN GEGARANDEERDE SPEELTIJD.
- SCHIET DE BAL TEGEN ALLES WAT KNIPPERT OM DE SCORE TE VERHOGEN!
 - SPEEL MULTIBALL ZO VAAK MOGELIJK!
 - KLJK NAAR HET DISPLAY TIJDENS HET SPEL!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 Goldeneye © 1995 007 Gun logo™ & © 1962 Danjaq, Inc. & United Artists Corp. All Rights Reserved. 755-5142-06