

INDEPENDENCE DAY

- 1 Lock balls in the Alien Head to start MULTIBALL, shoot flashing lights for JACKPOT.
- 2 Shoot the Middle Ramp for EXTRA BALL.
- 3 Shoot the Left and Right Ramps to start RED ALERT.
- 4 Shoot the Hole to INITIATE COMPUTER VIRUS.
- 5 Complete the F-18 Stand-Up Targets for HURRY-UP at the Left Orbit.
- 6 Complete the Area 51 Stand-Up Targets to light ALIEN SCAN, then shoot the same target bank for award.
- 7 Shoot Loops when lit for COMBOS. Collect the COMBO JACKPOT at the target when lit.

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

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-00 USA

INDEPENDENCE DAY

- 1 Lock balls in the Alien Head to start MULTIBALL, shoot flashing lights for JACKPOT.
- 2 Shoot the Middle Ramp for EXTRA BALL.
- 3 Shoot the Left and Right Ramps to start RED ALERT.
- 4 Shoot the Hole to INITIATE COMPUTER VIRUS.
- 5 Complete the F-18 Stand-Up Targets for HURRY-UP at the Left Orbit.
- 6 Complete the Area 51 Stand-Up Targets to light ALIEN SCAN, then shoot the same target bank for award.
- 7 Shoot Loops when lit for COMBOS. Collect the COMBO JACKPOT at the target when lit.

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

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-00 USA

INDEPENDENCE DAY

- 1 Lock balls in the Alien Head to start MULTIBALL, shoot flashing lights for JACKPOT.
- 2 Shoot the Middle Ramp for EXTRA BALL.
- 3 Shoot the Left and Right Ramps to start RED ALERT.
- 4 Shoot the Hole to INITIATE COMPUTER VIRUS.
- 5 Complete the F-18 Stand-Up Targets for HURRY-UP at the Left Orbit.
- 6 Complete the Area 51 Stand-Up Targets to light ALIEN SCAN, then shoot the same target bank for award.
- 7 Shoot Loops when lit for COMBOS. Collect the COMBO JACKPOT at the target when lit.

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

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-00 USA

INDEPENDENCE DAY

- 1 Lock balls in the Alien Head to start MULTIBALL, shoot flashing lights for JACKPOT.
- 2 Shoot the Middle Ramp for EXTRA BALL.
- 3 Shoot the Left and Right Ramps to start RED ALERT.
- 4 Shoot the Hole to INITIATE COMPUTER VIRUS.
- 5 Complete the F-18 Stand-Up Targets for HURRY-UP at the Left Orbit.
- 6 Complete the Area 51 Stand-Up Targets to light ALIEN SCAN, then shoot the same target bank for award.
- 7 Shoot Loops when lit for COMBOS. Collect the COMBO JACKPOT at the target when lit.

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

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-00 USA

INDEPENDENCE DAY

- 1 Bloquer les billes dans la *Tête d'Alien* pour démarrer le **MULTIBILLES**, visez les lampes qui clignotent pour avoir le **JACKPOT**.
- 2 Visez la *Rampe Centrale* pour avoir l'**EXTRA BILLE**.
- 3 Visez les *Rampes Gauche et Droite* pour démarrer l'**ALERTE ROUGE**.
- 4 Visez le *Trou* pour **DECLENCHER LE VIRUS INFORMATIQUE**.
- 5 Complétez les *Cibles Droites F-18* pour **HURRY-UP** à l'*Orbite Gauche*.
- 6 Complétez le *Cibles droites Area 51* pour allumer **ALIEN SCAN**, visez à nouveau la même rangée de cibles pour collecter les gains.
- 7 Quand elles sont allumées, visez les *Boucles* pour **COMBOS**. Quand la cible est allumée, collectez le **JACKPOT COMBO**.

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.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part N° 755-5081-05 FRENCH

INDEPENDENCE DAY

- 1 Bloquer les billes dans la *Tête d'Alien* pour démarrer le **MULTIBILLES**, visez les lampes qui clignotent pour avoir le **JACKPOT**.
- 2 Visez la *Rampe Centrale* pour avoir l'**EXTRA BILLE**.
- 3 Visez les *Rampes Gauche et Droite* pour démarrer l'**ALERTE ROUGE**.
- 4 Visez le *Trou* pour **DECLENCHER LE VIRUS INFORMATIQUE**.
- 5 Complétez les *Cibles Droites F-18* pour **HURRY-UP** à l'*Orbite Gauche*.
- 6 Complétez le *Cibles droites Area 51* pour allumer **ALIEN SCAN**, visez à nouveau la même rangée de cibles pour collecter les gains.
- 7 Quand elles sont allumées, visez les *Boucles* pour **COMBOS**. Quand la cible est allumée, collectez le **JACKPOT COMBO**.

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.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part N° 755-5081-05 FRENCH

INDEPENDENCE DAY

- 1 Bloquer les billes dans la *Tête d'Alien* pour démarrer le **MULTIBILLES**, visez les lampes qui clignotent pour avoir le **JACKPOT**.
- 2 Visez la *Rampe Centrale* pour avoir l'**EXTRA BILLE**.
- 3 Visez les *Rampes Gauche et Droite* pour démarrer l'**ALERTE ROUGE**.
- 4 Visez le *Trou* pour **DECLENCHER LE VIRUS INFORMATIQUE**.
- 5 Complétez les *Cibles Droites F-18* pour **HURRY-UP** à l'*Orbite Gauche*.
- 6 Complétez le *Cibles droites Area 51* pour allumer **ALIEN SCAN**, visez à nouveau la même rangée de cibles pour collecter les gains.
- 7 Quand elles sont allumées, visez les *Boucles* pour **COMBOS**. Quand la cible est allumée, collectez le **JACKPOT COMBO**.

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.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part N° 755-5081-05 FRENCH

INDEPENDENCE DAY

- 1 Bloquer les billes dans la *Tête d'Alien* pour démarrer le **MULTIBILLES**, visez les lampes qui clignotent pour avoir le **JACKPOT**.
- 2 Visez la *Rampe Centrale* pour avoir l'**EXTRA BILLE**.
- 3 Visez les *Rampes Gauche et Droite* pour démarrer l'**ALERTE ROUGE**.
- 4 Visez le *Trou* pour **DECLENCHER LE VIRUS INFORMATIQUE**.
- 5 Complétez les *Cibles Droites F-18* pour **HURRY-UP** à l'*Orbite Gauche*.
- 6 Complétez le *Cibles droites Area 51* pour allumer **ALIEN SCAN**, visez à nouveau la même rangée de cibles pour collecter les gains.
- 7 Quand elles sont allumées, visez les *Boucles* pour **COMBOS**. Quand la cible est allumée, collectez le **JACKPOT COMBO**.

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.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part N° 755-5081-05 FRENCH

INDEPENDENCE DAY

- 1 Alien Kopf für MULTIBALL treffen, blinkende Lampen für JACKPOT.
- 2 Triff mittlere Rampe für EXTRA BALL.
- 3 Triff linke und rechte Rampen für "RED ALERT".
- 4 Zum AKTIVIEREN DES COMPUTER VIRUS das Lach treffen.
- 5 Triff alle F-18 Ziele für "HURRY-UP" im linken Orbit.
- 6 Triff die Area 51 Ziele, um "ALIEN SCAN" zu beleuchten, dann triff dieselben Ziele für Punkte.
- 7 Schieße Loops, wenn an für "COMBOS". Hol den COMBO JACKPOT wenn das Ziel leuchtet.

Tips für Anfänger: Für mehr Punkte ((blinkendes Ziel)) treffen. Für Spielanweisungen das Display möglichst beachten.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part N° 755-5081-03 GERMAN

INDEPENDENCE DAY

- 1 Alien Kopf für MULTIBALL treffen, blinkende Lampen für JACKPOT.
- 2 Triff mittlere Rampe für EXTRA BALL.
- 3 Triff linke und rechte Rampen für "RED ALERT".
- 4 Zum AKTIVIEREN DES COMPUTER VIRUS das Lach treffen.
- 5 Triff alle F-18 Ziele für "HURRY-UP" im linken Orbit.
- 6 Triff die Area 51 Ziele, um "ALIEN SCAN" zu beleuchten, dann triff dieselben Ziele für Punkte.
- 7 Schieße Loops, wenn an für "COMBOS". Hol den COMBO JACKPOT wenn das Ziel leuchtet.

Tips für Anfänger: Für mehr Punkte ((blinkendes Ziel)) treffen. Für Spielanweisungen das Display möglichst beachten.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part N° 755-5081-03 GERMAN

INDEPENDENCE DAY

- 1 Alien Kopf für MULTIBALL treffen, blinkende Lampen für JACKPOT.
- 2 Triff mittlere Rampe für EXTRA BALL.
- 3 Triff linke und rechte Rampen für "RED ALERT".
- 4 Zum AKTIVIEREN DES COMPUTER VIRUS das Lach treffen.
- 5 Triff alle F-18 Ziele für "HURRY-UP" im linken Orbit.
- 6 Triff die Area 51 Ziele, um "ALIEN SCAN" zu beleuchten, dann triff dieselben Ziele für Punkte.
- 7 Schieße Loops, wenn an für "COMBOS". Hol den COMBO JACKPOT wenn das Ziel leuchtet.

Tips für Anfänger: Für mehr Punkte ((blinkendes Ziel)) treffen. Für Spielanweisungen das Display möglichst beachten.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part N° 755-5081-03 GERMAN

INDEPENDENCE DAY

- 1 Alien Kopf für MULTIBALL treffen, blinkende Lampen für JACKPOT.
- 2 Triff mittlere Rampe für EXTRA BALL.
- 3 Triff linke und rechte Rampen für "RED ALERT".
- 4 Zum AKTIVIEREN DES COMPUTER VIRUS das Lach treffen.
- 5 Triff alle F-18 Ziele für "HURRY-UP" im linken Orbit.
- 6 Triff die Area 51 Ziele, um "ALIEN SCAN" zu beleuchten, dann triff dieselben Ziele für Punkte.
- 7 Schieße Loops, wenn an für "COMBOS". Hol den COMBO JACKPOT wenn das Ziel leuchtet.

Tips für Anfänger: Für mehr Punkte ((blinkendes Ziel)) treffen. Für Spielanweisungen das Display möglichst beachten.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part N° 755-5081-03 GERMAN

INDEPENDENCE DAY

- 1 BLOCCARE LE PALLINE NELLA TESTA DELL' ALIENO PER IL MULTIBALL, TIRARE ALLE LUCI LAMPEGGIANTI PER IL JACKPOT.
- 2 TIRARE SULLA RAMPA DI MEZZO PER L' EXTRA BALL.
- 3 TIRARE SULLA RAMPA DESTRA E SINISTRA PER INIZIARE IL RED ALERT.
- 4 TIRARE IN BUCIA PER ABILITARE IL VIRUS COMPUTER.
- 5 COMPLETARE I BERSAGLI F-18 PER L' HURRY-UP SULL' ORBITA SINISTRA.
- 6 COMPLETARE I BERSAGLI AREA 51 PER ACCENDERE L' ALIEN SCAN, POI TIRARE ALLO STESSO BANCO BERSAGLI PER IL PREMIO.
- 7 TIRARE AI LOOP QUANDO SONO ACCESI PER I COMBOS. AGGIUDICARSI IL COMBO JACKPOT AL BERSAGLIO QUANDO È ACCESO.

PER I PRINCIPIANTI: PER FARE PIU PUNTI, TIRARE AL ((FLASHING SHOTS))), ACCERTARSI DI CONTROLLARE LE ISTRUZIONI SUL DISPLAY QUANDO POSSIBILE.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-04 ITALIAN

INDEPENDENCE DAY

- 1 BLOCCARE LE PALLINE NELLA TESTA DELL' ALIENO PER IL MULTIBALL, TIRARE ALLE LUCI LAMPEGGIANTI PER IL JACKPOT.
- 2 TIRARE SULLA RAMPA DI MEZZO PER L' EXTRA BALL.
- 3 TIRARE SULLA RAMPA DESTRA E SINISTRA PER INIZIARE IL RED ALERT.
- 4 TIRARE IN BUCIA PER ABILITARE IL VIRUS COMPUTER.
- 5 COMPLETARE I BERSAGLI F-18 PER L' HURRY-UP SULL' ORBITA SINISTRA.
- 6 COMPLETARE I BERSAGLI AREA 51 PER ACCENDERE L' ALIEN SCAN, POI TIRARE ALLO STESSO BANCO BERSAGLI PER IL PREMIO.
- 7 TIRARE AI LOOP QUANDO SONO ACCESI PER I COMBOS. AGGIUDICARSI IL COMBO JACKPOT AL BERSAGLIO QUANDO È ACCESO.

PER I PRINCIPIANTI: PER FARE PIU PUNTI, TIRARE AL ((FLASHING SHOTS))), ACCERTARSI DI CONTROLLARE LE ISTRUZIONI SUL DISPLAY QUANDO POSSIBILE.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-04 ITALIAN

INDEPENDENCE DAY

- 1 BLOCCARE LE PALLINE NELLA TESTA DELL' ALIENO PER IL MULTIBALL, TIRARE ALLE LUCI LAMPEGGIANTI PER IL JACKPOT.
- 2 TIRARE SULLA RAMPA DI MEZZO PER L' EXTRA BALL.
- 3 TIRARE SULLA RAMPA DESTRA E SINISTRA PER INIZIARE IL RED ALERT.
- 4 TIRARE IN BUCIA PER ABILITARE IL VIRUS COMPUTER.
- 5 COMPLETARE I BERSAGLI F-18 PER L' HURRY-UP SULL' ORBITA SINISTRA.
- 6 COMPLETARE I BERSAGLI AREA 51 PER ACCENDERE L' ALIEN SCAN, POI TIRARE ALLO STESSO BANCO BERSAGLI PER IL PREMIO.
- 7 TIRARE AI LOOP QUANDO SONO ACCESI PER I COMBOS. AGGIUDICARSI IL COMBO JACKPOT AL BERSAGLIO QUANDO È ACCESO.

PER I PRINCIPIANTI: PER FARE PIU PUNTI, TIRARE AL ((FLASHING SHOTS))), ACCERTARSI DI CONTROLLARE LE ISTRUZIONI SUL DISPLAY QUANDO POSSIBILE.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-04 ITALIAN

INDEPENDENCE DAY

- 1 BLOCCARE LE PALLINE NELLA TESTA DELL' ALIENO PER IL MULTIBALL, TIRARE ALLE LUCI LAMPEGGIANTI PER IL JACKPOT.
- 2 TIRARE SULLA RAMPA DI MEZZO PER L' EXTRA BALL.
- 3 TIRARE SULLA RAMPA DESTRA E SINISTRA PER INIZIARE IL RED ALERT.
- 4 TIRARE IN BUCIA PER ABILITARE IL VIRUS COMPUTER.
- 5 COMPLETARE I BERSAGLI F-18 PER L' HURRY-UP SULL' ORBITA SINISTRA.
- 6 COMPLETARE I BERSAGLI AREA 51 PER ACCENDERE L' ALIEN SCAN, POI TIRARE ALLO STESSO BANCO BERSAGLI PER IL PREMIO.
- 7 TIRARE AI LOOP QUANDO SONO ACCESI PER I COMBOS. AGGIUDICARSI IL COMBO JACKPOT AL BERSAGLIO QUANDO È ACCESO.

PER I PRINCIPIANTI: PER FARE PIU PUNTI, TIRARE AL ((FLASHING SHOTS))), ACCERTARSI DI CONTROLLARE LE ISTRUZIONI SUL DISPLAY QUANDO POSSIBILE.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-04 ITALIAN

INDEPENDENCE DAY

- 1 Lock balls in the Alien Head to start MULTIBALL, shoot flashing lights for JACKPOT.
- 2 Shoot the Middle Ramp for EXTRA BALL.
- 3 Shoot the Left and Right Ramps to start RED ALERT.
- 4 Shoot the Hole to INITIATE COMPUTER VIRUS.
- 5 Complete the F-18 Stand-Up Targets for HURRY-UP at the Left Orbit.
- 6 Complete the Area 51 Stand-Up Targets to light ALIEN SCAN, then shoot the same target bank for award.
- 7 Shoot Loops when lit for COMBOS. Collect the COMBO JACKPOT at the target when lit.

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

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-02 SPANISH

INDEPENDENCE DAY

- 1 Lock balls in the Alien Head to start MULTIBALL, shoot flashing lights for JACKPOT.
- 2 Shoot the Middle Ramp for EXTRA BALL.
- 3 Shoot the Left and Right Ramps to start RED ALERT.
- 4 Shoot the Hole to INITIATE COMPUTER VIRUS.
- 5 Complete the F-18 Stand-Up Targets for HURRY-UP at the Left Orbit.
- 6 Complete the Area 51 Stand-Up Targets to light ALIEN SCAN, then shoot the same target bank for award.
- 7 Shoot Loops when lit for COMBOS. Collect the COMBO JACKPOT at the target when lit.

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

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-02 SPANISH

INDEPENDENCE DAY

- 1 Lock balls in the Alien Head to start MULTIBALL, shoot flashing lights for JACKPOT.
- 2 Shoot the Middle Ramp for EXTRA BALL.
- 3 Shoot the Left and Right Ramps to start RED ALERT.
- 4 Shoot the Hole to INITIATE COMPUTER VIRUS.
- 5 Complete the F-18 Stand-Up Targets for HURRY-UP at the Left Orbit.
- 6 Complete the Area 51 Stand-Up Targets to light ALIEN SCAN, then shoot the same target bank for award.
- 7 Shoot Loops when lit for COMBOS. Collect the COMBO JACKPOT at the target when lit.

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

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-02 SPANISH

INDEPENDENCE DAY

- 1 Lock balls in the Alien Head to start MULTIBALL, shoot flashing lights for JACKPOT.
- 2 Shoot the Middle Ramp for EXTRA BALL.
- 3 Shoot the Left and Right Ramps to start RED ALERT.
- 4 Shoot the Hole to INITIATE COMPUTER VIRUS.
- 5 Complete the F-18 Stand-Up Targets for HURRY-UP at the Left Orbit.
- 6 Complete the Area 51 Stand-Up Targets to light ALIEN SCAN, then shoot the same target bank for award.
- 7 Shoot Loops when lit for COMBOS. Collect the COMBO JACKPOT at the target when lit.

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

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-02 SPANISH

INDEPENDENCE DAY

- 1 Lock ballen in het hoofd van het buitenaardse wezen om **MULTIBALL**, te starten; raak knipperende doelen voor **JACKPOT**.
- 2 Bespeel de middelste *ramp* voor **EXTRA BALL**.
- 3 Bespeel de linker- en rechter*ramp* om **RED ALERT** te starten.
- 4 Schiet de bal in het gat voor **INITIATE COMPUTER VIRUS**.
- 5 Completeer de *F-18 Stand-Up Targets* voor **HURRY-UP** bij de linker*orbit*.
- 6 Completeer de *Area 51 Stand-Up Targets* om **ALIEN SCAN** te verlichten; raak vervolgens diezelfde *target bank* voor prijs.
- 7 Schiet de bal door de verlichte *loops* voor **COMBO 'S**. Raak het verlichte *target* om de **COMBO JACKPOT** te innen.

Tip voor beginners: Raak de ((**KNIPPERENDE DOELEN**))) om hoger te scoren. Kijk tijdens het spel, indien mogelijk, regelmatig naar het display voor instructies.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-06 DUTCH

INDEPENDENCE DAY

- 1 Lock ballen in het hoofd van het buitenaardse wezen om **MULTIBALL**, te starten; raak knipperende doelen voor **JACKPOT**.
- 2 Bespeel de middelste *ramp* voor **EXTRA BALL**.
- 3 Bespeel de linker- en rechter*ramp* om **RED ALERT** te starten.
- 4 Schiet de bal in het gat voor **INITIATE COMPUTER VIRUS**.
- 5 Completeer de *F-18 Stand-Up Targets* voor **HURRY-UP** bij de linker*orbit*.
- 6 Completeer de *Area 51 Stand-Up Targets* om **ALIEN SCAN** te verlichten; raak vervolgens diezelfde *target bank* voor prijs.
- 7 Schiet de bal door de verlichte *loops* voor **COMBO 'S**. Raak het verlichte *target* om de **COMBO JACKPOT** te innen.

Tip voor beginners: Raak de ((**KNIPPERENDE DOELEN**))) om hoger te scoren. Kijk tijdens het spel, indien mogelijk, regelmatig naar het display voor instructies.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-06 DUTCH

INDEPENDENCE DAY

- 1 Lock ballen in het hoofd van het buitenaardse wezen om **MULTIBALL**, te starten; raak knipperende doelen voor **JACKPOT**.
- 2 Bespeel de middelste *ramp* voor **EXTRA BALL**.
- 3 Bespeel de linker- en rechter*ramp* om **RED ALERT** te starten.
- 4 Schiet de bal in het gat voor **INITIATE COMPUTER VIRUS**.
- 5 Completeer de *F-18 Stand-Up Targets* voor **HURRY-UP** bij de linker*orbit*.
- 6 Completeer de *Area 51 Stand-Up Targets* om **ALIEN SCAN** te verlichten; raak vervolgens diezelfde *target bank* voor prijs.
- 7 Schiet de bal door de verlichte *loops* voor **COMBO 'S**. Raak het verlichte *target* om de **COMBO JACKPOT** te innen.

Tip voor beginners: Raak de ((**KNIPPERENDE DOELEN**))) om hoger te scoren. Kijk tijdens het spel, indien mogelijk, regelmatig naar het display voor instructies.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-06 DUTCH

INDEPENDENCE DAY

- 1 Lock ballen in het hoofd van het buitenaardse wezen om **MULTIBALL**, te starten; raak knipperende doelen voor **JACKPOT**.
- 2 Bespeel de middelste *ramp* voor **EXTRA BALL**.
- 3 Bespeel de linker- en rechter*ramp* om **RED ALERT** te starten.
- 4 Schiet de bal in het gat voor **INITIATE COMPUTER VIRUS**.
- 5 Completeer de *F-18 Stand-Up Targets* voor **HURRY-UP** bij de linker*orbit*.
- 6 Completeer de *Area 51 Stand-Up Targets* om **ALIEN SCAN** te verlichten; raak vervolgens diezelfde *target bank* voor prijs.
- 7 Schiet de bal door de verlichte *loops* voor **COMBO 'S**. Raak het verlichte *target* om de **COMBO JACKPOT** te innen.

Tip voor beginners: Raak de ((**KNIPPERENDE DOELEN**))) om hoger te scoren. Kijk tijdens het spel, indien mogelijk, regelmatig naar het display voor instructies.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1996 ID4: Independence Day™ & © 1996 20th Century Fox Film Corp. All Rights Reserved. Part Nº 755-5081-06 DUTCH