

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Bash the Live Fire Assault Range Warrior until "Multiball" lights. During **Multiball**, shoot either Ramp for **Jackpot**. Complete "Hits" on the Live Fire Assault Range Warrior or collect **Jackpots** to light **Super Jackpot** at the Live Fire Assault Range. **PLANETS** The game begins on the first planet. Clearing all bugs qualifies the Left Hole for "Arm Nukes" (Planet Multiball) and the Center Hole for "Advance Planet." Shooting "Advance Planet" or "Arm Nukes" collects the **Hurry-Up Value** and advances to the next planet. Shooting **Arm Nukes** begins **Planet Multiball**.

STRATEGY Shooting "Advance Planet" increases NUKE values for next Planet Multiball. The more planets saved, the higher the Nuke values!!

PLANET MULTIBALL "Arm Nukes" Hole begins this **2-Ball Multiball**. Complete all Nuke Shots and the Double Nuke Shot to qualify the Live Fire Assault Range Warrior for **SUPER NUKE**.

RECON Completing both Ramp Shots qualifies the Center Hole for **Recon**. Shooting **Recon** when it awards a **Mystery Feature**. **Note:** Each time this feature is qualified, the possible awards are increased.

ORBITS The Return Lanes (by flippers) light the "Orbit" Feature. Completing four Orbit Shots **LOCKS** one ball. Locking two balls awards **Orbit Multiball**. During **Orbit Multiball**, shoot Orbit Shots for **Jackpots**.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5159-00 USA

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Bash the Live Fire Assault Range Warrior until "Multiball" lights. During **Multiball**, shoot either Ramp for **Jackpot**. Complete "Hits" on the Live Fire Assault Range Warrior or collect **Jackpots** to light **Super Jackpot** at the Live Fire Assault Range. **PLANETS** The game begins on the first planet. Clearing all bugs qualifies the Left Hole for "Arm Nukes" (Planet Multiball) and the Center Hole for "Advance Planet." Shooting "Advance Planet" or "Arm Nukes" collects the **Hurry-Up Value** and advances to the next planet. Shooting **Arm Nukes** begins **Planet Multiball**.

STRATEGY Shooting "Advance Planet" increases NUKE values for next Planet Multiball. The more planets saved, the higher the Nuke values!!

PLANET MULTIBALL "Arm Nukes" Hole begins this **2-Ball Multiball**. Complete all Nuke Shots and the Double Nuke Shot to qualify the Live Fire Assault Range Warrior for **SUPER NUKE**.

RECON Completing both Ramp Shots qualifies the Center Hole for **Recon**. Shooting **Recon** when it awards a **Mystery Feature**. **Note:** Each time this feature is qualified, the possible awards are increased.

ORBITS The Return Lanes (by flippers) light the "Orbit" Feature. Completing four Orbit Shots **LOCKS** one ball. Locking two balls awards **Orbit Multiball**. During **Orbit Multiball**, shoot Orbit Shots for **Jackpots**.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5159-00 USA

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Bash the Live Fire Assault Range Warrior until "Multiball" lights. During **Multiball**, shoot either Ramp for **Jackpot**. Complete "Hits" on the Live Fire Assault Range Warrior or collect **Jackpots** to light **Super Jackpot** at the Live Fire Assault Range. **PLANETS** The game begins on the first planet. Clearing all bugs qualifies the Left Hole for "Arm Nukes" (Planet Multiball) and the Center Hole for "Advance Planet." Shooting "Advance Planet" or "Arm Nukes" collects the **Hurry-Up Value** and advances to the next planet. Shooting **Arm Nukes** begins **Planet Multiball**.

STRATEGY Shooting "Advance Planet" increases NUKE values for next Planet Multiball. The more planets saved, the higher the Nuke values!!

PLANET MULTIBALL "Arm Nukes" Hole begins this **2-Ball Multiball**. Complete all Nuke Shots and the Double Nuke Shot to qualify the Live Fire Assault Range Warrior for **SUPER NUKE**.

RECON Completing both Ramp Shots qualifies the Center Hole for **Recon**. Shooting **Recon** when it awards a **Mystery Feature**. **Note:** Each time this feature is qualified, the possible awards are increased.

ORBITS The Return Lanes (by flippers) light the "Orbit" Feature. Completing four Orbit Shots **LOCKS** one ball. Locking two balls awards **Orbit Multiball**. During **Orbit Multiball**, shoot Orbit Shots for **Jackpots**.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5159-00 USA

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Bash the Live Fire Assault Range Warrior until "Multiball" lights. During **Multiball**, shoot either Ramp for **Jackpot**. Complete "Hits" on the Live Fire Assault Range Warrior or collect **Jackpots** to light **Super Jackpot** at the Live Fire Assault Range. **PLANETS** The game begins on the first planet. Clearing all bugs qualifies the Left Hole for "Arm Nukes" (Planet Multiball) and the Center Hole for "Advance Planet." Shooting "Advance Planet" or "Arm Nukes" collects the **Hurry-Up Value** and advances to the next planet. Shooting **Arm Nukes** begins **Planet Multiball**.

STRATEGY Shooting "Advance Planet" increases NUKE values for next Planet Multiball. The more planets saved, the higher the Nuke values!!

PLANET MULTIBALL "Arm Nukes" Hole begins this **2-Ball Multiball**. Complete all Nuke Shots and the Double Nuke Shot to qualify the Live Fire Assault Range Warrior for **SUPER NUKE**.

RECON Completing both Ramp Shots qualifies the Center Hole for **Recon**. Shooting **Recon** when it awards a **Mystery Feature**. **Note:** Each time this feature is qualified, the possible awards are increased.

ORBITS The Return Lanes (by flippers) light the "Orbit" Feature. Completing four Orbit Shots **LOCKS** one ball. Locking two balls awards **Orbit Multiball**. During **Orbit Multiball**, shoot Orbit Shots for **Jackpots**.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5159-00 USA

Starship
Troopers
USA

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Bash the Live Fire Assault Range Warrior until "Multiball" lights. During **Multiball**, shoot either Ramp for **Jackpot**. Complete "Hits" on the Live Fire Assault Range Warrior or collect **Jackpots** to light **Super Jackpot** at the Live Fire Assault Range. **PLANETS** The game begins on the first planet. Clearing all bugs qualifies the Left Hole for "Arm Nukes" (Planet **Multiball**) and the Center Hole for "Advance Planet." Shooting "Advance Planet" or "Arm Nukes" collects the **Hurry-Up Value** and advances to the next planet. Shooting **Arm Nukes** begins **Planet Multiball**.

STRATEGY Shooting "Advance Planet" increases **NUKE** values for next Planet **Multiball**. The more planets saved, the higher the **Nuke** values!!

PLANET MULTIBALL "Arm Nukes" Hole begins this **2-Ball Multiball**. Complete all **Nuke** Shots and the **Double Nuke** Shot to qualify the Live Fire Assault Range Warrior for **SUPER NUKE**.

RECON Completing both Ramp Shots qualifies the Center Hole for **Recon**. Shooting **Recon** when lit awards a **Mystery Feature**. **Note:** Each time this feature is qualified, the possible awards are increased.

ORBITS The **Return Lanes** (by flippers) light the "Orbit" Feature. Completing four **Orbit** Shots **LOCKS** one ball. Locking two balls awards **Orbit Multiball**. During **Orbit Multiball**, shoot **Orbit** Shots for **Jackpots**.

Nota para principiantes: Para hacer más puntos dispare a los destellos luminosos ("Flashing Shots"). Asegúrese de mirar al Display para seguir las instrucciones cuando sea posible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved. Sega Part Nº 755-5159-02 SPANISH

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Bash the Live Fire Assault Range Warrior until "Multiball" lights. During **Multiball**, shoot either Ramp for **Jackpot**. Complete "Hits" on the Live Fire Assault Range Warrior or collect **Jackpots** to light **Super Jackpot** at the Live Fire Assault Range. **PLANETS** The game begins on the first planet. Clearing all bugs qualifies the Left Hole for "Arm Nukes" (Planet **Multiball**) and the Center Hole for "Advance Planet." Shooting "Advance Planet" or "Arm Nukes" collects the **Hurry-Up Value** and advances to the next planet. Shooting **Arm Nukes** begins **Planet Multiball**.

STRATEGY Shooting "Advance Planet" increases **NUKE** values for next Planet **Multiball**. The more planets saved, the higher the **Nuke** values!!

PLANET MULTIBALL "Arm Nukes" Hole begins this **2-Ball Multiball**. Complete all **Nuke** Shots and the **Double Nuke** Shot to qualify the Live Fire Assault Range Warrior for **SUPER NUKE**.

RECON Completing both Ramp Shots qualifies the Center Hole for **Recon**. Shooting **Recon** when lit awards a **Mystery Feature**. **Note:** Each time this feature is qualified, the possible awards are increased.

ORBITS The **Return Lanes** (by flippers) light the "Orbit" Feature. Completing four **Orbit** Shots **LOCKS** one ball. Locking two balls awards **Orbit Multiball**. During **Orbit Multiball**, shoot **Orbit** Shots for **Jackpots**.

Nota para principiantes: Para hacer más puntos dispare a los destellos luminosos ("Flashing Shots"). Asegúrese de mirar al Display para seguir las instrucciones cuando sea posible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved. Sega Part Nº 755-5159-02 SPANISH

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Bash the Live Fire Assault Range Warrior until "Multiball" lights. During **Multiball**, shoot either Ramp for **Jackpot**. Complete "Hits" on the Live Fire Assault Range Warrior or collect **Jackpots** to light **Super Jackpot** at the Live Fire Assault Range. **PLANETS** The game begins on the first planet. Clearing all bugs qualifies the Left Hole for "Arm Nukes" (Planet **Multiball**) and the Center Hole for "Advance Planet." Shooting "Advance Planet" or "Arm Nukes" collects the **Hurry-Up Value** and advances to the next planet. Shooting **Arm Nukes** begins **Planet Multiball**.

STRATEGY Shooting "Advance Planet" increases **NUKE** values for next Planet **Multiball**. The more planets saved, the higher the **Nuke** values!!

PLANET MULTIBALL "Arm Nukes" Hole begins this **2-Ball Multiball**. Complete all **Nuke** Shots and the **Double Nuke** Shot to qualify the Live Fire Assault Range Warrior for **SUPER NUKE**.

RECON Completing both Ramp Shots qualifies the Center Hole for **Recon**. Shooting **Recon** when lit awards a **Mystery Feature**. **Note:** Each time this feature is qualified, the possible awards are increased.

ORBITS The **Return Lanes** (by flippers) light the "Orbit" Feature. Completing four **Orbit** Shots **LOCKS** one ball. Locking two balls awards **Orbit Multiball**. During **Orbit Multiball**, shoot **Orbit** Shots for **Jackpots**.

Nota para principiantes: Para hacer más puntos dispare a los destellos luminosos ("Flashing Shots"). Asegúrese de mirar al Display para seguir las instrucciones cuando sea posible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved. Sega Part Nº 755-5159-02 SPANISH

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Bash the Live Fire Assault Range Warrior until "Multiball" lights. During **Multiball**, shoot either Ramp for **Jackpot**. Complete "Hits" on the Live Fire Assault Range Warrior or collect **Jackpots** to light **Super Jackpot** at the Live Fire Assault Range. **PLANETS** The game begins on the first planet. Clearing all bugs qualifies the Left Hole for "Arm Nukes" (Planet **Multiball**) and the Center Hole for "Advance Planet." Shooting "Advance Planet" or "Arm Nukes" collects the **Hurry-Up Value** and advances to the next planet. Shooting **Arm Nukes** begins **Planet Multiball**.

STRATEGY Shooting "Advance Planet" increases **NUKE** values for next Planet **Multiball**. The more planets saved, the higher the **Nuke** values!!

PLANET MULTIBALL "Arm Nukes" Hole begins this **2-Ball Multiball**. Complete all **Nuke** Shots and the **Double Nuke** Shot to qualify the Live Fire Assault Range Warrior for **SUPER NUKE**.

RECON Completing both Ramp Shots qualifies the Center Hole for **Recon**. Shooting **Recon** when lit awards a **Mystery Feature**. **Note:** Each time this feature is qualified, the possible awards are increased.

ORBITS The **Return Lanes** (by flippers) light the "Orbit" Feature. Completing four **Orbit** Shots **LOCKS** one ball. Locking two balls awards **Orbit Multiball**. During **Orbit Multiball**, shoot **Orbit** Shots for **Jackpots**.

Nota para principiantes: Para hacer más puntos dispare a los destellos luminosos ("Flashing Shots"). Asegúrese de mirar al Display para seguir las instrucciones cuando sea posible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved. Sega Part Nº 755-5159-02 SPANISH

Starship
Troopers
Spanish
Bottom
Portion Only

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Triff den „Live Fire Assault Range Warrior“ bis „Multiball“ leuchtet. Jetzt die Rampen für „Jackpots“ treffen. Für treffen des „Live Fire Assault Range Warrior“ oder „Jackpot“ wird der „Super Jackpot“ bei „Live Fire Assault Range“ beleuchtet. PLANETS Das Spiel beginnt auf dem 1. Planeten. Lösche alle Fehler um das linke Loch auf „Arm Nukes“ und das mittlere Loch auf „Advance Planet“ zu schalten. Treffen von „Advance Planet“ oder „Arm Nukes“ gibt den „Hurry-Up“ Wert und führt zum nächsten Planeten. Treffen von „Arm Nukes“ gibt „Planet Multiball“.

Strategie: Das Treffen von „Advance Planet“ erhöht „Nuke“ Werte für nächsten Planet Multiball. Je mehr Planeten man rettet, desto höher die „Nuke“ Werte!!!

PLANET MULTIBALL Triff „Arm Nukes“ Loch für 2-Ball Multiball. Triff alle „Nuke“ Ziele und das „Double Nuke“ Ziel, damit der „Live Fire Assault Range Warrior“ auf „Super Nuke“ schaltet.

RECON Sind beide Rampen komplett, schaltet das mittlere Loch auf „Recon“. Triff „Recon“ wenn es leuchtet um das Geheimspiel zu starten.

Beachte: Bei jedem starten des Spiels erhöht sich die Punktzahl.

ORBITS Für 4 „Orbit“ Treffer (Bahnen neben Flipperarmen) wird eine Kugel gehalten. Sind 2 Kugeln gehalten gibt es den „Orbit Multiball“. Triff jetzt die „Orbit“ Ziele für „Jackpots“.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997. Starship Troopers TM & © 1997. Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part No 755-5159-03 GERMAN

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Triff den „Live Fire Assault Range Warrior“ bis „Multiball“ leuchtet. Jetzt die Rampen für „Jackpots“ treffen. Für treffen des „Live Fire Assault Range Warrior“ oder „Jackpot“ wird der „Super Jackpot“ bei „Live Fire Assault Range“ beleuchtet. PLANETS Das Spiel beginnt auf dem 1. Planeten. Lösche alle Fehler um das linke Loch auf „Arm Nukes“ und das mittlere Loch auf „Advance Planet“ zu schalten. Treffen von „Advance Planet“ oder „Arm Nukes“ gibt den „Hurry-Up“ Wert und führt zum nächsten Planeten. Treffen von „Arm Nukes“ gibt „Planet Multiball“.

Strategie: Das Treffen von „Advance Planet“ erhöht „Nuke“ Werte für nächsten Planet Multiball. Je mehr Planeten man rettet, desto höher die „Nuke“ Werte!!!

PLANET MULTIBALL Triff „Arm Nukes“ Loch für 2-Ball Multiball. Triff alle „Nuke“ Ziele und das „Double Nuke“ Ziel, damit der „Live Fire Assault Range Warrior“ auf „Super Nuke“ schaltet.

RECON Sind beide Rampen komplett, schaltet das mittlere Loch auf „Recon“. Triff „Recon“ wenn es leuchtet um das Geheimspiel zu starten.

Beachte: Bei jedem starten des Spiels erhöht sich die Punktzahl.

ORBITS Für 4 „Orbit“ Treffer (Bahnen neben Flipperarmen) wird eine Kugel gehalten. Sind 2 Kugeln gehalten gibt es den „Orbit Multiball“. Triff jetzt die „Orbit“ Ziele für „Jackpots“.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997. Starship Troopers TM & © 1997. Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part No 755-5159-03 GERMAN

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Triff den „Live Fire Assault Range Warrior“ bis „Multiball“ leuchtet. Jetzt die Rampen für „Jackpots“ treffen. Für treffen des „Live Fire Assault Range Warrior“ oder „Jackpot“ wird der „Super Jackpot“ bei „Live Fire Assault Range“ beleuchtet. PLANETS Das Spiel beginnt auf dem 1. Planeten. Lösche alle Fehler um das linke Loch auf „Arm Nukes“ und das mittlere Loch auf „Advance Planet“ zu schalten. Treffen von „Advance Planet“ oder „Arm Nukes“ gibt den „Hurry-Up“ Wert und führt zum nächsten Planeten. Treffen von „Arm Nukes“ gibt „Planet Multiball“.

Strategie: Das Treffen von „Advance Planet“ erhöht „Nuke“ Werte für nächsten Planet Multiball. Je mehr Planeten man rettet, desto höher die „Nuke“ Werte!!!

PLANET MULTIBALL Triff „Arm Nukes“ Loch für 2-Ball Multiball. Triff alle „Nuke“ Ziele und das „Double Nuke“ Ziel, damit der „Live Fire Assault Range Warrior“ auf „Super Nuke“ schaltet.

RECON Sind beide Rampen komplett, schaltet das mittlere Loch auf „Recon“. Triff „Recon“ wenn es leuchtet um das Geheimspiel zu starten.

Beachte: Bei jedem starten des Spiels erhöht sich die Punktzahl.

ORBITS Für 4 „Orbit“ Treffer (Bahnen neben Flipperarmen) wird eine Kugel gehalten. Sind 2 Kugeln gehalten gibt es den „Orbit Multiball“. Triff jetzt die „Orbit“ Ziele für „Jackpots“.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997. Starship Troopers TM & © 1997. Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part No 755-5159-03 GERMAN

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Triff den „Live Fire Assault Range Warrior“ bis „Multiball“ leuchtet. Jetzt die Rampen für „Jackpots“ treffen. Für treffen des „Live Fire Assault Range Warrior“ oder „Jackpot“ wird der „Super Jackpot“ bei „Live Fire Assault Range“ beleuchtet. PLANETS Das Spiel beginnt auf dem 1. Planeten. Lösche alle Fehler um das linke Loch auf „Arm Nukes“ und das mittlere Loch auf „Advance Planet“ zu schalten. Treffen von „Advance Planet“ oder „Arm Nukes“ gibt den „Hurry-Up“ Wert und führt zum nächsten Planeten. Treffen von „Arm Nukes“ gibt „Planet Multiball“.

Strategie: Das Treffen von „Advance Planet“ erhöht „Nuke“ Werte für nächsten Planet Multiball. Je mehr Planeten man rettet, desto höher die „Nuke“ Werte!!!

PLANET MULTIBALL Triff „Arm Nukes“ Loch für 2-Ball Multiball. Triff alle „Nuke“ Ziele und das „Double Nuke“ Ziel, damit der „Live Fire Assault Range Warrior“ auf „Super Nuke“ schaltet.

RECON Sind beide Rampen komplett, schaltet das mittlere Loch auf „Recon“. Triff „Recon“ wenn es leuchtet um das Geheimspiel zu starten.

Beachte: Bei jedem starten des Spiels erhöht sich die Punktzahl.

ORBITS Für 4 „Orbit“ Treffer (Bahnen neben Flipperarmen) wird eine Kugel gehalten. Sind 2 Kugeln gehalten gibt es den „Orbit Multiball“. Triff jetzt die „Orbit“ Ziele für „Jackpots“.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997. Starship Troopers TM & © 1997. Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part No 755-5159-03 GERMAN

Starship
Troopers
German

MULTIBALL Colpire il **LIVE FIRE ASSAULT RANGE WARRIOR** fino a quando si accende il **MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare all'ingresso rampa per il **JACKPOT**. Completare "Lanci" sul **LIVE FIRE ASSAULT RANGE WARRIOR** oppure totalizzare **JACKPOT** per accendere il **SUPER JACKPOT** al **LIVE FIRE ASSAULT RANGE**.

PLANETS Il gioco inizia sul primo pianeta. Cancellando tutti gli insetti si abilita la buca sinistra per il *Planet Multiball* **ARM NUKES** e la buca centrale per l'**ADVANCE PLANET**. Tirando allo **ADVANCE PLANET** o **ARM NUKES** ci si aggiudica il **VALORE HURRY-UP** e si procede al pianeta successivo. Tirando al **ARM NUKES** inizia il **PLANET MULTIBALL**.

STRATEGIA: Tirando all'**ADVANCE PLANET** si aumentano i valori **NUKE** per il **PLANET MULTIBALL** successivo. *Più planeti si salvano, più alti sono i valori NUKÉ !!!*
PLANET MULTIBALL La buca **ARM NUKÉ** inizia questo **2-BALL MULTIBALL**. Completare tutti i lanci **NUKE** ed il lancio **DOUBLE NUKÉ** per abilitare il **LIVE FIRE ASSAULT RANGE WARRIOR** al **SUPER NUKÉ**.

RECON Completando entrambi i lanci rampa volte si abilita la buca centrale per il **RECON**. Tirando al **RECON** quando è acceso si vince il **MYSTERY FEATURE**. **NOTA BENE:** Ogni volta che si ottiene questa caratteristica, i possibili premi aumentano.

ORBITS Gli scivoli di ritorno, tramite flipper, accendono la caratteristica **ORBIT**. Completando 4 tiri **ORBITA** si **BLOCCA** una pallina. Bloccando due palline si vince l'**ORBIT MULTIBALL**. Durante l'**ORBIT MULTIBALL**, tirare i lanci **ORBIT** per i **JACKPOT**.

CONSIGLIO AI PRINCIPIANTI:

Per ottenere un miglior punteggio, tirare al ((FLASHING SHOT)) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved. Sega Part No 755-5159-04 ITALIAN

MULTIBALL Colpire il **LIVE FIRE ASSAULT RANGE WARRIOR** fino a quando si accende il **MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare all'ingresso rampa per il **JACKPOT**. Completare "Lanci" sul **LIVE FIRE ASSAULT RANGE WARRIOR** oppure totalizzare **JACKPOT** per accendere il **SUPER JACKPOT** al **LIVE FIRE ASSAULT RANGE**.

PLANETS Il gioco inizia sul primo pianeta. Cancellando tutti gli insetti si abilita la buca sinistra per il *Planet Multiball* **ARM NUKES** e la buca centrale per l'**ADVANCE PLANET**. Tirando allo **ADVANCE PLANET** o **ARM NUKES** ci si aggiudica il **VALORE HURRY-UP** e si procede al pianeta successivo. Tirando al **ARM NUKES** inizia il **PLANET MULTIBALL**.

STRATEGIA: Tirando all'**ADVANCE PLANET** si aumentano i valori **NUKE** per il **PLANET MULTIBALL** successivo. *Più planeti si salvano, più alti sono i valori NUKÉ !!!*
PLANET MULTIBALL La buca **ARM NUKÉ** inizia questo **2-BALL MULTIBALL**. Completare tutti i lanci **NUKE** ed il lancio **DOUBLE NUKÉ** per abilitare il **LIVE FIRE ASSAULT RANGE WARRIOR** al **SUPER NUKÉ**.

RECON Completando entrambi i lanci rampa volte si abilita la buca centrale per il **RECON**. Tirando al **RECON** quando è acceso si vince il **MYSTERY FEATURE**. **NOTA BENE:** Ogni volta che si ottiene questa caratteristica, i possibili premi aumentano.

ORBITS Gli scivoli di ritorno, tramite flipper, accendono la caratteristica **ORBIT**. Completando 4 tiri **ORBITA** si **BLOCCA** una pallina. Bloccando due palline si vince l'**ORBIT MULTIBALL**. Durante l'**ORBIT MULTIBALL**, tirare i lanci **ORBIT** per i **JACKPOT**.

CONSIGLIO AI PRINCIPIANTI:

Per ottenere un miglior punteggio, tirare al ((FLASHING SHOT)) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved. Sega Part No 755-5159-04 ITALIAN

MULTIBALL Colpire il **LIVE FIRE ASSAULT RANGE WARRIOR** fino a quando si accende il **MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare all'ingresso rampa per il **JACKPOT**. Completare "Lanci" sul **LIVE FIRE ASSAULT RANGE WARRIOR** oppure totalizzare **JACKPOT** per accendere il **SUPER JACKPOT** al **LIVE FIRE ASSAULT RANGE**.

PLANETS Il gioco inizia sul primo pianeta. Cancellando tutti gli insetti si abilita la buca sinistra per il *Planet Multiball* **ARM NUKES** e la buca centrale per l'**ADVANCE PLANET**. Tirando allo **ADVANCE PLANET** o **ARM NUKES** ci si aggiudica il **VALORE HURRY-UP** e si procede al pianeta successivo. Tirando al **ARM NUKES** inizia il **PLANET MULTIBALL**.

STRATEGIA: Tirando all'**ADVANCE PLANET** si aumentano i valori **NUKE** per il **PLANET MULTIBALL** successivo. *Più planeti si salvano, più alti sono i valori NUKÉ !!!*
PLANET MULTIBALL La buca **ARM NUKÉ** inizia questo **2-BALL MULTIBALL**. Completare tutti i lanci **NUKE** ed il lancio **DOUBLE NUKÉ** per abilitare il **LIVE FIRE ASSAULT RANGE WARRIOR** al **SUPER NUKÉ**.

RECON Completando entrambi i lanci rampa volte si abilita la buca centrale per il **RECON**. Tirando al **RECON** quando è acceso si vince il **MYSTERY FEATURE**. **NOTA BENE:** Ogni volta che si ottiene questa caratteristica, i possibili premi aumentano.

ORBITS Gli scivoli di ritorno, tramite flipper, accendono la caratteristica **ORBIT**. Completando 4 tiri **ORBITA** si **BLOCCA** una pallina. Bloccando due palline si vince l'**ORBIT MULTIBALL**. Durante l'**ORBIT MULTIBALL**, tirare i lanci **ORBIT** per i **JACKPOT**.

CONSIGLIO AI PRINCIPIANTI:

Per ottenere un miglior punteggio, tirare al ((FLASHING SHOT)) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved. Sega Part No 755-5159-04 ITALIAN

MULTIBALL Colpire il **LIVE FIRE ASSAULT RANGE WARRIOR** fino a quando si accende il **MULTIBALL**. Durante il **MULTIBALL**, tirare all'ingresso rampa per il **JACKPOT**. Completare "Lanci" sul **LIVE FIRE ASSAULT RANGE WARRIOR** oppure totalizzare **JACKPOT** per accendere il **SUPER JACKPOT** al **LIVE FIRE ASSAULT RANGE**.

PLANETS Il gioco inizia sul primo pianeta. Cancellando tutti gli insetti si abilita la buca sinistra per il *Planet Multiball* **ARM NUKES** e la buca centrale per l'**ADVANCE PLANET**. Tirando allo **ADVANCE PLANET** o **ARM NUKES** ci si aggiudica il **VALORE HURRY-UP** e si procede al pianeta successivo. Tirando al **ARM NUKES** inizia il **PLANET MULTIBALL**.

STRATEGIA: Tirando all'**ADVANCE PLANET** si aumentano i valori **NUKE** per il **PLANET MULTIBALL** successivo. *Più planeti si salvano, più alti sono i valori NUKÉ !!!*
PLANET MULTIBALL La buca **ARM NUKÉ** inizia questo **2-BALL MULTIBALL**. Completare tutti i lanci **NUKE** ed il lancio **DOUBLE NUKÉ** per abilitare il **LIVE FIRE ASSAULT RANGE WARRIOR** al **SUPER NUKÉ**.

RECON Completando entrambi i lanci rampa volte si abilita la buca centrale per il **RECON**. Tirando al **RECON** quando è acceso si vince il **MYSTERY FEATURE**. **NOTA BENE:** Ogni volta che si ottiene questa caratteristica, i possibili premi aumentano.

ORBITS Gli scivoli di ritorno, tramite flipper, accendono la caratteristica **ORBIT**. Completando 4 tiri **ORBITA** si **BLOCCA** una pallina. Bloccando due palline si vince l'**ORBIT MULTIBALL**. Durante l'**ORBIT MULTIBALL**, tirare i lanci **ORBIT** per i **JACKPOT**.

CONSIGLIO AI PRINCIPIANTI:

Per ottenere un miglior punteggio, tirare al ((FLASHING SHOT)) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved. Sega Part No 755-5159-04 ITALIAN

STARSHIP TROOPERS

MULTIBILLES Tapez sur le *Live Fire Assault Range Warrior* jusqu'à ce que « **Multibilles** » s'allume. Pendant le **Multibilles**, visiez soit l'*Entrée de la Rampe* pour le **Jackpot**. Complétez « **Hits** » sur le *Live Fire Assault Range Warrior* ou collectez **Jackpots** pour allumer le **Super Jackpot** au *Live Fire Assault Range*.

PLANETES Le jeu débute sur la première planète. Abaissez toutes les cibles **BUGS** allume le *Trou Gauche* pour « **Arm Nukes** » (*Multibilles Planète*) et le *Trou Central* pour « **Avance de Planète** ». Viser « **Avance de Planète** » ou « **Arm Nukes** » collectera **valeur Hurry-Up** et avance à la prochaine planète. Viser **Arm Nukes** débute le **Mbilles Planète**. **STRATEGY:** Visiez « **Avance de Planète** » augmente les **valeurs NUKE** pour le prochain *Multibilles Planète*. Plus vous avez de planètes, plus les valeurs de **NUKE** sont élevées!!

MULTIBILLES PLANETE Le trou « **Arm Nukes** » débute ce **Multibilles à 2 billes**. Complétez tous les *tirs Nuke* et le *Double Tir Nuke* pour allumer le *Live Fire Assault Range Warrior* pour le **SUPER NUKE**.

RECON Compléter les deux *Tirs dans la Rampe* allume le *Trou Central* pour **Recon**. Viser **Recon** quand il est allumé donne une *Séquence Mystère*. **NOTE :** A chaque fois que cette séquence est allumée, les gains possibles sont augmentés.

ORBITES Les *Couloirs de Retour* (à côté des flippers) allument la *Séquence « Orbites »*. Compléter « **4** » *tirs Orbites* pour **BLOQUER** un bille. Bloquer deux billes donne le **Mbilles Orbites**. Pendant le **Mbilles Orbites**, visiez les *Tirs Orbites* pour les **Jackpots**.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved. Sega Part No 755-5159-05 FRENCH

STARSHIP TROOPERS

STARSHIP TROOPERS

MULTIBILLES Tapez sur le *Live Fire Assault Range Warrior* jusqu'à ce que « **Multibilles** » s'allume. Pendant le **Multibilles**, visiez soit l'*Entrée de la Rampe* pour le **Jackpot**. Complétez « **Hits** » sur le *Live Fire Assault Range Warrior* ou collectez **Jackpots** pour allumer le **Super Jackpot** au *Live Fire Assault Range*.

PLANETES Le jeu débute sur la première planète. Abaissez toutes les cibles **BUGS** allume le *Trou Gauche* pour « **Arm Nukes** » (*Multibilles Planète*) et le *Trou Central* pour « **Avance de Planète** ». Viser « **Avance de Planète** » ou « **Arm Nukes** » collectera **valeur Hurry-Up** et avance à la prochaine planète. Viser **Arm Nukes** débute le **Mbilles Planète**. **STRATEGY:** Visiez « **Avance de Planète** » augmente les **valeurs NUKE** pour le prochain *Multibilles Planète*. Plus vous avez de planètes, plus les valeurs de **NUKE** sont élevées!!

MULTIBILLES PLANETE Le trou « **Arm Nukes** » débute ce **Multibilles à 2 billes**. Complétez tous les *tirs Nuke* et le *Double Tir Nuke* pour allumer le *Live Fire Assault Range Warrior* pour le **SUPER NUKE**.

RECON Compléter les deux *Tirs dans la Rampe* allume le *Trou Central* pour **Recon**. Viser **Recon** quand il est allumé donne une *Séquence Mystère*. **NOTE :** A chaque fois que cette séquence est allumée, les gains possibles sont augmentés.

ORBITES Les *Couloirs de Retour* (à côté des flippers) allument la *Séquence « Orbites »*. Compléter « **4** » *tirs Orbites* pour **BLOQUER** un bille. Bloquer deux billes donne le **Mbilles Orbites**. Pendant le **Mbilles Orbites**, visiez les *Tirs Orbites* pour les **Jackpots**.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved. Sega Part No 755-5159-05 FRENCH

STARSHIP TROOPERS

MULTIBILLES Tapez sur le *Live Fire Assault Range Warrior* jusqu'à ce que « **Multibilles** » s'allume. Pendant le **Multibilles**, visiez soit l'*Entrée de la Rampe* pour le **Jackpot**. Complétez « **Hits** » sur le *Live Fire Assault Range Warrior* ou collectez **Jackpots** pour allumer le **Super Jackpot** au *Live Fire Assault Range*.

PLANETES Le jeu débute sur la première planète. Abaissez toutes les cibles **BUGS** allume le *Trou Gauche* pour « **Arm Nukes** » (*Multibilles Planète*) et le *Trou Central* pour « **Avance de Planète** ». Viser « **Avance de Planète** » ou « **Arm Nukes** » collectera **valeur Hurry-Up** et avance à la prochaine planète. Viser **Arm Nukes** débute le **Mbilles Planète**. **STRATEGY:** Visiez « **Avance de Planète** » augmente les **valeurs NUKE** pour le prochain *Multibilles Planète*. Plus vous avez de planètes, plus les valeurs de **NUKE** sont élevées!!

MULTIBILLES PLANETE Le trou « **Arm Nukes** » débute ce **Multibilles à 2 billes**. Complétez tous les *tirs Nuke* et le *Double Tir Nuke* pour allumer le *Live Fire Assault Range Warrior* pour le **SUPER NUKE**.

RECON Compléter les deux *Tirs dans la Rampe* allume le *Trou Central* pour **Recon**. Viser **Recon** quand il est allumé donne une *Séquence Mystère*. **NOTE :** A chaque fois que cette séquence est allumée, les gains possibles sont augmentés.

ORBITES Les *Couloirs de Retour* (à côté des flippers) allument la *Séquence « Orbites »*. Compléter « **4** » *tirs Orbites* pour **BLOQUER** un bille. Bloquer deux billes donne le **Mbilles Orbites**. Pendant le **Mbilles Orbites**, visiez les *Tirs Orbites* pour les **Jackpots**.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved. Sega Part No 755-5159-05 FRENCH

STARSHIP TROOPERS

MULTIBILLES Tapez sur le *Live Fire Assault Range Warrior* jusqu'à ce que « **Multibilles** » s'allume. Pendant le **Multibilles**, visiez soit l'*Entrée de la Rampe* pour le **Jackpot**. Complétez « **Hits** » sur le *Live Fire Assault Range Warrior* ou collectez **Jackpots** pour allumer le **Super Jackpot** au *Live Fire Assault Range*.

PLANETES Le jeu débute sur la première planète. Abaissez toutes les cibles **BUGS** allume le *Trou Gauche* pour « **Arm Nukes** » (*Multibilles Planète*) et le *Trou Central* pour « **Avance de Planète** ». Viser « **Avance de Planète** » ou « **Arm Nukes** » collectera **valeur Hurry-Up** et avance à la prochaine planète. Viser **Arm Nukes** débute le **Mbilles Planète**. **STRATEGY:** Visiez « **Avance de Planète** » augmente les **valeurs NUKE** pour le prochain *Multibilles Planète*. Plus vous avez de planètes, plus les valeurs de **NUKE** sont élevées!!

MULTIBILLES PLANETE Le trou « **Arm Nukes** » débute ce **Multibilles à 2 billes**. Complétez tous les *tirs Nuke* et le *Double Tir Nuke* pour allumer le *Live Fire Assault Range Warrior* pour le **SUPER NUKE**.

RECON Compléter les deux *Tirs dans la Rampe* allume le *Trou Central* pour **Recon**. Viser **Recon** quand il est allumé donne une *Séquence Mystère*. **NOTE :** A chaque fois que cette séquence est allumée, les gains possibles sont augmentés.

ORBITES Les *Couloirs de Retour* (à côté des flippers) allument la *Séquence « Orbites »*. Compléter « **4** » *tirs Orbites* pour **BLOQUER** un bille. Bloquer deux billes donne le **Mbilles Orbites**. Pendant le **Mbilles Orbites**, visiez les *Tirs Orbites* pour les **Jackpots**.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997, Starship Troopers TM & © 1997, TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved. Sega Part No 755-5159-05 FRENCH

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Schiet de bal tegen de Live Fire Assault Range Warrior totdat "Multiball" oplicht. Schiet de bal tijdens **Multiball** een ramp op en scoor een **Jackpot**. Raak de Live Fire Assault Range Warrior of verzamel **Jackpots** om **Super Jackpot** te verlichten bij de Live Fire Assault Range.

PLANETS Het spel begint op de eerste planeet. Door alle insecten te verwijderen, wordt het linker gat geopend voor "Arm Nukes" (*Planet Multiball*) en het middelste gat voor "Advance Planet." Door "Advance Planet" of "Arm Nukes" te schieten, wordt de **Hurry-Up Value** gescoord en gaat de speler verder naar de volgende planeet. Door **Arm Nukes** te schieten, wordt **Planet Multiball** gestart.

STRATEGIE: Door "Advance Planet" te schieten, worden de Nuke-waardes verhoogd voor de volgende Planet Multiball. Hoe meer planeten gereed worden, des te hoger de Nuke-waardes!!!

PLANET MULTIBALL Door de bal in het "Arm Nukes"-gat te schieten, wordt deze **2-Ball Multiball** gestart. Completeer alle Nuke Shots en Double Nuke Shots om bij de Live Fire Assault Range Warrior **SUPER NUKE** te openen.

RECON Schiet de bal door beide ramps om bij het middelste gat **Recon** te openen. Een bal in de verlichte **Recon** levert een *Mystery Feature* op. **Let op:** Telkens al deze feature geopend wordt, worden de mogelijke waardes verhoogd.

ORBITS De Return Lanes (bij de flippers) verlichten de "Orbit" Feature. Door de bal 4x door een orbit te schieten wordt een bal **geloct**. Als 2 ballen geloct zijn, dan start **Orbit Multiball**. Door de bal tijdens **Orbit Multiball** door de orbits te schieten, worden **Jackpots** gescoord.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997. Starship Troopers TM & © 1997. Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved. **Sega Part No 755-5159-06 DUTCH**

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Schiet de bal tegen de Live Fire Assault Range Warrior totdat "Multiball" oplicht. Schiet de bal tijdens **Multiball** een ramp op en scoor een **Jackpot**. Raak de Live Fire Assault Range Warrior of verzamel **Jackpots** om **Super Jackpot** te verlichten bij de Live Fire Assault Range.

PLANETS Het spel begint op de eerste planeet. Door alle insecten te verwijderen, wordt het linker gat geopend voor "Arm Nukes" (*Planet Multiball*) en het middelste gat voor "Advance Planet." Door "Advance Planet" of "Arm Nukes" te schieten, wordt de **Hurry-Up Value** gescoord en gaat de speler verder naar de volgende planeet. Door **Arm Nukes** te schieten, wordt **Planet Multiball** gestart.

STRATEGIE: Door "Advance Planet" te schieten, worden de Nuke-waardes verhoogd voor de volgende Planet Multiball. Hoe meer planeten gereed worden, des te hoger de Nuke-waardes!!!

PLANET MULTIBALL Door de bal in het "Arm Nukes"-gat te schieten, wordt deze **2-Ball Multiball** gestart. Completeer alle Nuke Shots en Double Nuke Shots om bij de Live Fire Assault Range Warrior **SUPER NUKE** te openen.

RECON Schiet de bal door beide ramps om bij het middelste gat **Recon** te openen. Een bal in de verlichte **Recon** levert een *Mystery Feature* op. **Let op:** Telkens al deze feature geopend wordt, worden de mogelijke waardes verhoogd.

ORBITS De Return Lanes (bij de flippers) verlichten de "Orbit" Feature. Door de bal 4x door een orbit te schieten wordt een bal **geloct**. Als 2 ballen geloct zijn, dan start **Orbit Multiball**. Door de bal tijdens **Orbit Multiball** door de orbits te schieten, worden **Jackpots** gescoord.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997. Starship Troopers TM & © 1997. Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved. **Sega Part No 755-5159-06 DUTCH**

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Schiet de bal tegen de Live Fire Assault Range Warrior totdat "Multiball" oplicht. Schiet de bal tijdens **Multiball** een ramp op en scoor een **Jackpot**. Raak de Live Fire Assault Range Warrior of verzamel **Jackpots** om **Super Jackpot** te verlichten bij de Live Fire Assault Range.

PLANETS Het spel begint op de eerste planeet. Door alle insecten te verwijderen, wordt het linker gat geopend voor "Arm Nukes" (*Planet Multiball*) en het middelste gat voor "Advance Planet." Door "Advance Planet" of "Arm Nukes" te schieten, wordt de **Hurry-Up Value** gescoord en gaat de speler verder naar de volgende planeet. Door **Arm Nukes** te schieten, wordt **Planet Multiball** gestart.

STRATEGIE: Door "Advance Planet" te schieten, worden de Nuke-waardes verhoogd voor de volgende Planet Multiball. Hoe meer planeten gereed worden, des te hoger de Nuke-waardes!!!

PLANET MULTIBALL Door de bal in het "Arm Nukes"-gat te schieten, wordt deze **2-Ball Multiball** gestart. Completeer alle Nuke Shots en Double Nuke Shots om bij de Live Fire Assault Range Warrior **SUPER NUKE** te openen.

RECON Schiet de bal door beide ramps om bij het middelste gat **Recon** te openen. Een bal in de verlichte **Recon** levert een *Mystery Feature* op. **Let op:** Telkens al deze feature geopend wordt, worden de mogelijke waardes verhoogd.

ORBITS De Return Lanes (bij de flippers) verlichten de "Orbit" Feature. Door de bal 4x door een orbit te schieten wordt een bal **geloct**. Als 2 ballen geloct zijn, dan start **Orbit Multiball**. Door de bal tijdens **Orbit Multiball** door de orbits te schieten, worden **Jackpots** gescoord.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997. Starship Troopers TM & © 1997. Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved. **Sega Part No 755-5159-06 DUTCH**

STARSHIP TROOPERS

MULTIBALL Schiet de bal tegen de Live Fire Assault Range Warrior totdat "Multiball" oplicht. Schiet de bal tijdens **Multiball** een ramp op en scoor een **Jackpot**. Raak de Live Fire Assault Range Warrior of verzamel **Jackpots** om **Super Jackpot** te verlichten bij de Live Fire Assault Range.

PLANETS Het spel begint op de eerste planeet. Door alle insecten te verwijderen, wordt het linker gat geopend voor "Arm Nukes" (*Planet Multiball*) en het middelste gat voor "Advance Planet." Door "Advance Planet" of "Arm Nukes" te schieten, wordt de **Hurry-Up Value** gescoord en gaat de speler verder naar de volgende planeet. Door **Arm Nukes** te schieten, wordt **Planet Multiball** gestart.

STRATEGIE: Door "Advance Planet" te schieten, worden de Nuke-waardes verhoogd voor de volgende Planet Multiball. Hoe meer planeten gereed worden, des te hoger de Nuke-waardes!!!

PLANET MULTIBALL Door de bal in het "Arm Nukes"-gat te schieten, wordt deze **2-Ball Multiball** gestart. Completeer alle Nuke Shots en Double Nuke Shots om bij de Live Fire Assault Range Warrior **SUPER NUKE** te openen.

RECON Schiet de bal door beide ramps om bij het middelste gat **Recon** te openen. Een bal in de verlichte **Recon** levert een *Mystery Feature* op. **Let op:** Telkens al deze feature geopend wordt, worden de mogelijke waardes verhoogd.

ORBITS De Return Lanes (bij de flippers) verlichten de "Orbit" Feature. Door de bal 4x door een orbit te schieten wordt een bal **geloct**. Als 2 ballen geloct zijn, dan start **Orbit Multiball**. Door de bal tijdens **Orbit Multiball** door de orbits te schieten, worden **Jackpots** gescoord.

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

Sega Pinball, Inc. TM & © 1997. Starship Troopers TM & © 1997. Tristar Pictures, Inc. All Rights Reserved. **Sega Part No 755-5159-06 DUTCH**