

Skill Shot - Plunge lightly to feed **Flynn's Arcade** or hold the left flipper button and plunge hard to make the *right ramp* from the *upper left flipper*.

Recognizer - Shoot the *central 3-bank target* until it lowers to reveal the *spinning Disc*.

Disc Multiball - Shoot the *spinning Disc* to begin **Disc Multiball**, then shoot the *Disc shots* for jackpots.

T-R-O-N - Complete the targets to light the timed **Double Scoring**, **Bumper**, and **Spinner** features to increase your scores.

Light Cycle Multiball - Shoot the Light Cycle shots to qualify **Light Cycle Multiball**, then shoot the *Video Game shot* to begin.

QUORRA Multiball - Make a number of shots to the *left inner (spinner) loop* to qualify, then shoot the *Video Game shot* to begin.

Z-U-S-E - Complete the targets to begin the timed **Zuse Scoring** where all switches score big.

C-L-U Hurryup - Complete the *C-L-U return lane lights* to qualify **C-L-U**, then shoot the *Video Game shot* to start **C-L-U** feature.


GEM Hurryup - Make a number of shots to the *right inner loop* to begin, then shoot the loop for awards.

Flynn's Arcade - Shoot the *Video Game shot* for a mystery award.

Sea of Simulation - Complete each of the first 9 *central feature lamps* [BLINKING or ON] to begin, then work each of the feature shots for bigger and bigger scores.

Portal Multiball - Collect each of the first 9 *central feature lamps* [ON] with skillful play during all of the other features to qualify.

©Disney 755-51B9-12-Y English/Spanish



Skill Shot - Lánzate un poco para activar **Flynn's Arcade** o mantén presionado el botón de la aleta izquierda y lánzate fuerte para llegar a *la rampa derecha* desde *la aleta superior izquierda*.

Recognizer - Dispara al objetivo *central de 3 bancos* hasta que se baje para revelar *el Disco giratorio*.

Disc Multiball - Dispara al *disco giratorio* para comenzar el **Disco Multibola** y luego dispara los *tiros del Disco* para obtener botes.

T-R-O-N - Completa los objetivos para encender **la Puntuación Doble cronometrada**, **la Barrera** y **la Rueda** para conseguir más puntos.

Light Cycle Multiball - Dispara los tiros del Ciclo de Luces para llegar al **Ciclo de Luces Multibola**, y luego dispara el tiro del *videojuego* para comenzar.

QUORRA Multiball - Realiza una serie de tiros al *circulo interior izquierdo* para ser elegible y luego tira al *videojuego* para comenzar.

Z-U-S-E - Completa los objetivos para empezar la modalidad de **Puntuación Zuse**, donde todos los conmutadores te dan muchos puntos.

C-L-U Hurryup - Completa las luces del *camil de vuelta C-L-U* para ganar el **C-L-U** y luego tira al *videojuego* para activar el **C-L-U**.

GEM Hurryup - Realiza una serie de tiros en el *circulo interior* para comenzar y luego tira al *circulo* para recibir premios.


Flynn's Arcade - Dispara el tiro del *videojuego* para recibir un premio sorpresa.

Sea of Simulation - Completa cada una de las primeras 9 *luces centrales encendidas o destellantes* para comenzar y luego trabaja con cada uno de los tiros especiales para seguir acumulando puntos.

Portal Multiball - Reúne cada una de las primeras 9 *luces centrales encendidas* mientras juegas con el resto de la funcionalidad para ser elegible.

©Disney 755-51B9-12-Y English/Spanish

Arial Regular,
Arial Bold, *Arial*
Italic, **ENCOM**



Skill Shot - Plunge lightly to feed **Flynn's Arcade** or hold the left flipper button and plunge hard to make the *right ramp* from the *upper left flipper*.

Recognizer - Shoot the *central 3-bank target* until it lowers to reveal the *spinning Disc*.

Disc Multiball - Shoot the *spinning Disc* to begin **Disc Multiball**, then shoot the *Disc shots* for jackpots.

T-R-O-N - Complete the targets to light the timed **Double Scoring**, **Bumper**, and **Spinner** features to increase your scores.

Light Cycle Multiball - Shoot the Light Cycle shots to qualify **Light Cycle Multiball**, then shoot the *Video Game shot* to begin.

QUO.ERA Multiball - Make a number of shots to the *left inner (spinner) loop* to qualify, then shoot the *Video Game shot* to begin.

Z-U-S-E - Complete the targets to begin the timed **Zuse Scoring** where all switches score big.

C-L-U Hurryup - Complete the *C-L-U return lane lights* to qualify **C-L-U**, then shoot the *Video Game shot* to start **C-L-U** feature.


GEM Hurryup - Make a number of shots to the *right inner loop* to begin, then shoot the loop for awards.

Flynn's Arcade - Shoot the *Video Game shot* for a mystery award.

Sea of Simulation - Complete each of the first 9 *central feature lamps* [BLINKING or ON] to begin, then work each of the feature shots for bigger and bigger scores.

Portal Multiball - Collect each of the first 9 *central feature lamps* [ON] with skillful play during all of the other features to qualify.

©Disney 755-51B9-12-Y English/Spanish



Skill Shot - Lánzate un poco para activar **Flynn's Arcade** o mantén presionado el botón de la aleta izquierda y lánzate fuerte para llegar a la *rampa derecha* desde la *aleta superior izquierda*.

Recognizer - Dispara al objetivo *central de 3 bancos* hasta que se baje para revelar el *Disco giratorio*.

Disc Multiball - Dispara al *disco giratorio* para comenzar el **Disco Multibola** y luego dispara los tiros del *Disco* para obtener botes.

T-R-O-N - Completa los objetivos para encender la **Puntuación Doble cronometrada**, la **Barrera** y la **Rueda** para conseguir más puntos.

Light Cycle Multiball - Dispara los tiros del Ciclo de Luces para llegar al **Ciclo de Luces Multibola**, y luego dispara el tiro del *videojuego* para comenzar.

QUO.ERA Multiball - Realiza una serie de tiros al *circulo interior izquierdo* para ser elegible y luego tira al *videojuego* para comenzar.

Z-U-S-E - Completa los objetivos para empezar la modalidad de **Puntuación Zuse**, donde todos los conmutadores te dan muchos puntos.

C-L-U Hurryup - Completa las luces del *camil de vuelta C-L-U* para ganar el **C-L-U** y luego tira al *videojuego* para activar el **C-L-U**.

GEM Hurryup - Realiza una serie de tiros en el *circulo interior* para comenzar y luego tira al *circulo* para recibir premios.

Flynn's Arcade - Dispara el tiro del *videojuego* para recibir un premio sorpresa.

Sea of Simulation - Completa cada una de las primeras 9 *luces centrales encendidas o destellantes* para comenzar y luego trabaja con cada uno de los tiros especiales para seguir acumulando puntos.

Portal Multiball - Reúne cada una de las primeras 9 *luces centrales encendidas* mientras juegas con el resto de la funcionalidad para ser elegible.

©Disney 755-51B9-12-Y English/Spanish

Arial Regular,
Arial Bold, *Arial*
Italic, **ENCOM**

Talentschuss - Kugel leicht schießen, um sie in **Flynns Arcade** zu bringen, oder linke Flippertaste halten und stark schießen, um die *rechte Rampe* vom *oberen linken Flipper* aus zu erreichen.

TRON
L E G A C Y

Recognizer - Auf das *mittlere Dreierziel* schießen, bis es abgesenkt wird und die sich *drehende Scheibe* zeigt.

Disc Multiball - Auf die sich *drehende Scheibe* schießen, um den **Disc-Multiball** zu starten, dann auf die *Disc-Ziele* für Jackpots.

T-R-O-N - Wenn alle Ziele getroffen werden, leuchten die zeitbegrenzten **Funktionen Doppelwertung, Bumper** und **Kreisel** auf, mit denen mehr Punkte erzielt werden können.

Lichtrenner-Multiball - Die Lichtrenner treffen, um den **Lichtrenner-Multiball** zu aktivieren, dann zum Start auf das *Videospiel* zielen.

QUORRA Multiball - Durch mehrere Treffer der *linken inneren Bahn (Kreisel)* aktivieren, dann durch Treffen des *Videospiels* starten.

Z-U-S-E - Alle Ziele treffen, um den zeitbegrenzten **Zuse-Modus** zu starten, in dem alle Schalter viele Punkte bringen.

C-L-U-Eilmodus - Die *C-L-U-Rücklaufleuchten* abschließen, um **C-L-U** zu aktivieren, dann auf das *Videospiel* schießen, um die Funktion **C-L-U** zu starten.

GEM-Eilmodus - Durch mehrere Treffer der *rechten inneren Bahn* aktivieren, dann auf *Bahn* schießen, um Preise zu erhalten.

Flynns Arcade - Auf *Videospiel* schießen, um einen Geheimpreis zu erhalten.

Meer der Simulation - Jede der ersten 9 *mittleren Funktionsleuchten* [BLINKEND oder AN] treffen, dann mit jedem der *Funktionschüsse* mehr und mehr Punkte sammeln.

Portal-Multiball - Jede der ersten 9 *mittleren Funktionsleuchten* [AN] durch geschicktes Spiel während der anderen Funktionen treffen, um das zu aktivieren.