

## HOW TO PLAY **STRIKER**

3 BALLS  
PER PLAY

- OFFENSE** ..... Score goals by advancing soccer ball (white lights) up right or left lane to top rollovers. Each LIT target hit makes 1 step. 3 steps advances ball.
- DEFENSE** ..... Game moves defense (yellow lights) to block advancing offense. Hitting 3 UNLIT targets or yellow pop bumpers advances defense.
- PASSING** ..... Player can pass between left and right lanes by using green buttons on side of cabinet.
- EXTRA BALL (Free Kick)** ..... Completing either white drop target bank lights hole. When lit, ball is captured, then released as Extra Ball. (Only one allowed per ball in play.)
- SPECIAL** ..... Scoring 4 goals on any one ball lights center rollover for Special.
- BONUS** ..... Bonus equals number of goals scored times multiplier. Completing center target bank advances multiplier. Bonus is collected at the end of each ball.
- SHOOTOUT TIME** ..... Each player receives additional playing time after the last ball, based on the number of goals scored during the game.

A-22490

## HOW TO PLAY **STRIKER**

5 BALLS  
PER PLAY

- OFFENSE** ..... Score goals by advancing soccer ball (white lights) up right or left lane to top rollovers. Each LIT target hit makes 1 step. 3 steps advances ball.
- DEFENSE** ..... Game moves defense (yellow lights) to block advancing offense. Hitting 3 UNLIT targets or yellow pop bumpers advances defense.
- PASSING** ..... Player can pass between left and right lanes by using green buttons on side of cabinet.
- EXTRA BALL (Free Kick)** ..... Completing either white drop target bank lights hole. When lit, ball is captured, then released as Extra Ball. (Only one allowed per ball in play.)
- SPECIAL** ..... Scoring 5 goals on any one ball lights center rollover for Special.
- BONUS** ..... Bonus equals number of goals scored times multiplier. Completing center target bank advances multiplier. Bonus is collected at the end of each ball.
- SHOOTOUT TIME** ..... Each player receives additional playing time after the last ball, based on the number of goals scored during the game.

A-22490

## REGLE DU JEU **STRIKER**

3 BILLES

- ATTAQUE** . . . . . Marquez des buts en faisant avancer le ballon (lampes blanches) par les lignes droite ou gauche jusqu'aux passages supérieurs. Chaque cible ALLUMÉE, touchée, donne un pas. 3 pas avancent le ballon.
- DEFENSE** . . . . . Le jeu déplace sa défense (lampes jaunes) pour stopper l'avance des attaquants. Frapper trois cibles ETEINTES ou les bumpers jaunes fait avancer la défense.
- PASSE** . . . . . Le joueur peut faire des passes entre les lignes droite et gauche en utilisant les boutons verts de chaque côté de l'appareil.
- EXTRA BALL** . . . . . Abattre chaque rangée de cibles blanches allume le trou. Lorsqu'il est allumé, il capture la bille et la libère comme Extra Ball. (Seulement une par bille jouée).
- (Free Kick)**
- SPECIAL** . . . . . Marquer 4 buts avec une seule bille allume le passage central pour le spécial.
- BONUS** . . . . . Le bonus égale le nombre de buts marqués par le multiplicateur. Abattre la rangée centrale de cibles fait avancer le multiplicateur. Le bonus est décompté à la fin de chaque bille.
- PROLONGATION** . . Chaque joueur reçoit un temps de prolongation après la dernière bille, basé sur le nombre de buts marqués durant la partie.

A-22512

## REGLE DU JEU **STRIKER**

5 BILLES

- ATTAQUE** . . . . . Marquez des buts en faisant avancer le ballon (lampes blanches) par les lignes droite ou gauche jusqu'aux passages supérieurs. Chaque cible ALLUMÉE, touchée, donne un pas. 3 pas avancent le ballon.
- DEFENSE** . . . . . Le jeu déplace sa défense (lampes jaunes) pour stopper l'avance des attaquants. Frapper trois cibles ETEINTES ou les bumpers jaunes fait avancer la défense.
- PASSE** . . . . . Le joueur peut faire des passes entre les lignes droite et gauche en utilisant les boutons verts de chaque côté de l'appareil.
- EXTRA BALL** . . . . . Abattre chaque rangée de cibles blanches allume le trou. Lorsqu'il est allumé, il capture la bille et la libère comme Extra Ball. (Seulement une par bille jouée).
- (Free Kick)**
- SPECIAL** . . . . . Marquer 5 buts avec une seule bille allume le passage central pour le spécial.
- BONUS** . . . . . Le bonus égale le nombre de buts marqués par le multiplicateur. Abattre la rangée centrale de cibles fait avancer le multiplicateur. Le bonus est décompté à la fin de chaque bille.
- PROLONGATION** . . Chaque joueur reçoit un temps de prolongation après la dernière bille, basé sur le nombre de buts marqués durant la partie.

A-22512

UNE PARTIE GRATUITE POUR 900,000 POINTS.

BATTRE LE PLUS HAUT BUTS DONNE 1 PARTIE GRATUITE.

BATTRE LE PLUS HAUT SCORE DONNE 3 PARTIES GRATUITES.

A-22664

UNE PARTIE GRATUITE POUR 900,000 POINTS.

BATTRE LE PLUS HAUT BUTS DONNE 1 PARTIE GRATUITE.

A-22664

UNE PARTIE GRATUITE POUR POINTS.

BATTRE LE PLUS HAUT BUTS DONNE 1 PARTIE GRATUITE.

BATTRE LE PLUS HAUT SCORE DONNE 3 PARTIES GRATUITES.

A-22665

UNE PARTIE GRATUITE POUR POINTS.

BATTRE LE PLUS HAUT BUTS DONNE 1 PARTIE GRATUITE.

A-22665

UNE PARTIE GRATUITE POUR 900,000 POINTS.  
UNE PARTIE GRATUITE POUR 1,100,000 POINTS.  
UNE PARTIE GRATUITE POUR 1,400,000 POINTS.

BATTRE LE PLUS HAUT BUTS DONNE 1 PARTIE GRATUITE.

BATTRE LE PLUS HAUT SCORE DONNE 3 PARTIES GRATUITES.

A-.....

UNE PARTIE GRATUITE POUR 900,000 POINTS.  
UNE PARTIE GRATUITE POUR 1,100,000 POINTS.  
UNE PARTIE GRATUITE POUR 1,400,000 POINTS.

BATTRE LE PLUS HAUT SCORE DONNE 3 PARTIES GRATUITES.

A-.....

## STRIKER PLAYBOARD FUSE RATINGS

F10	1 AMP	SLO-BLO	BALL RELEASE
F11	2 AMP	SLO-BLO	4 POS. & 5 POS. TARGET BANKS
F12	1 AMP	SLO-BLO	HOLE KICKER & OUTHOLE
F13	2 AMP	SLO-BLO	TOP LEFT POP BUMPER
F14	2 AMP	SLO-BLO	TOP RIGHT POP BUMPER
F15	2 AMP	SLO-BLO	TOP CENTER POP BUMPER
F16	2 AMP	SLO-BLO	BOTTOM POP BUMPER

F1	½ AMP	SOUND/SPEECH POWER SUPPLY
F2	5 S/B	POWER SUPPLY
F3	¼ S/B	DISPLAYS
F4	8 S/B	SOLENOIDS
F5	7 ½ AMP	CONTROLLED LAMPS
F6	7 ½ AMP	PLAYBOARD ILLUMINATION
F7	7 ¼ AMP	LIGHTBOX ILLUMINATION
F8	1 S/B	SOUND/SPEECH POWER SUPPLY

Fonts used: Helvetica, HelveticaNeue LT 55 Roman, Eras Bold ITC, Eras Medium ITC, Helvetica LT Std, Tremolo

**Cards status:**

A-22490 English instruction cards confirmed.

A-22512 French (corrected) instruction card confirmed.

A-22664 French score card front and back confirmed.

A-22665 French score card front and back confirmed.

A-. . . . French score card needed to verify.

Universal score cards are available in a separate file for System 80 score cards.

Playboard fuse ratings card confirmed (100x50mm).

Cabinet fuse ratings card confirmed (100x50mm).

If you have any other information about these cards, please send a readable picture or scan to me.

Enjoy and have fun,

Peter

[www.inkochnito.nl](http://www.inkochnito.nl)

If you like my work, please send me a donation via PayPal.