

**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 » collecte la **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 donner des instructions.