

# Halley's Comet

7

## SPIELANLEITUNG :

Der Hallische Komet erreicht unser Sonnensystem !

Beschütze zehn Planeten, und zerstöre den Computer im Kern des Kometen.

Der erste Planet ist die Erde.

Auf dem Weg zum Kometen, hast Du die Möglichkeit, die Kampfkraft Deines Schiffes zu erhöhen, indem Du auf die Steine, die sich in der Galaxie befinden, schießt. In ihnen verbergen sich Teile für Dein Schiff, dann nimmt die Feuerkraft zu, oder eine SHIP-SHAP-BOMBE.

Die Bombe fliegt hinter Deinem Schiff her, und wenn Du sie einsetzt, vernichtet sie alle Feinde auf dem Bildschirm.

### • ACHE AUF DIE KARTE RECHTS !!!

Sie zeigt die Entfernung des Planeten zum Kometen, Deinen Standort und die Beschädigung des Planeten in Prozent(%) .

### Spielende :

- Alle Schiffe verloren.
- Beschädigung = 100 %
- Der Komet den Planeten rammt

linke Tast : SHIP-SHAP-BOMBE

rechte Taste . SCHIESSEN

DIP Switch Setting Plan for "Helley's Comet"

< DIP SW - 4 >

option	position	1	2	3	4	5	6	7	8
game style	table	OFF							
	upright	ON							
screen inversion	normal		OFF						
	inversion		ON						
test mode	normal			OFF					
	test			ON					
demonstration sound	normal				OFF				
	no sound				ON				
play pricing COIN A	1 COIN-1PLAY					OFF	OFF		
	1 COIN-2PLAY					ON	ON		
	2 COIN-1PLAY					OFF	ON		
	2 COIN-3PLAY					ON	ON		
play pricing COIN B	1 COIN-1PLAY							OFF	OFF
	1 COIN-2PLAY							ON	ON
	2 COIN-1PLAY							OFF	ON
	2 COIN-3PLAY							ON	ON

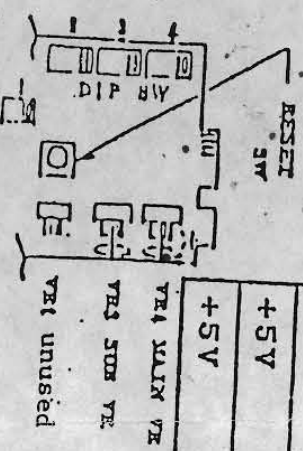
< DIP SW - 3 >

option	position	1	2	3	4	5	6	7	8
game difficulty (A easiest - D most difficult)	B	OFF	OFF						
	A	ON	ON						
	C	OFF	ON						
	D	ON	ON						
points being awarded an additional player's ship (1st /every additional)	200K/500K			OFF	OFF				
	200K/800K			ON	ON				
	200K/1,000K			OFF	ON				
	100K/500K			ON	ON				
number of player's ship given for a credit	3					OFF	OFF		
	2					ON	ON		
	4					OFF	ON		
	3					ON	ON		
operation data recorder	when fixed							ON	
	not fixed							OFF	

- Note: 1. When "DIP SW 3" is set at 5 - "on"/6 - "on", number of player's ship is not increased throughout game.
2. Coin mecha system can be optioned by setting "DIP SW 1".  
position 6 - "on" for single coin selector  
position 6 - "off" for twin coin selector
3. "DIP SW 2" is not used and all contacts should be set "off".

1	GND
2	GND
3	GND
4	GND
5	+5V
6	+5V
7	+5V
8	-5V
9	+13V
10	POST
11	+12V
12	+12V

component side		solder side	
GND	1	A	GND
GND	2	B	GND
GND	3	C	GND
GND	4	D	GND
V-GND	5	E	V-GND
<del>V-SYNC</del>	6	F	V-SYNC
POST	7	H	POST
<del>VIDEO R1</del>	8	J	VIDEO R1
<del>VIDEO G</del>	9	K	VIDEO G2
<del>VIDEO BL</del>	10	L	VIDEO BL3
-5V	11	M	-5V
-5V	12	N	-5V
+12V	13	P	+12V
+12V	14	R	+12V
+5V	15	S	+5V
+5V	16	T	+5V
+5V	17	U	+5V
+5V	18	V	+5V



component side		solder side	
GND	1	A	GND
	2	B	
	3	C	
	4	D	
SOUND OUT (+)	5	E	SOUND CUT (-)
POST	6	F	POST
	7	H	P-ON-RESET
<del>COIN SW (A)</del>	8	J	<del>COIN SW (B)</del>
COIN METER (A)	9	K	COIN METER (B)
<del>COIN SW (B)</del>	10	L	<del>COIN SW (A)</del>
SERVICE SW	11	M	TILT SW
SELECT-1	12	N	SELECT-2
IP UP	13	P	2P UP
IP DOWN	14	R	2P DOWN
IP RIGHT	15	S	2P RIGHT
IP LEFT	16	T	2P LEFT
	17	U	
	18	V	
	19	W	
	20	X	
IP FIRE	21	Y	2P FIRE
IP WARP	22	Z	2P WARP

NOTE: FOR #13 SERVICE  
belegen

GND