

M O T O S

<u>Parts Side</u>		<u>Solder Side</u>		<u>SW A</u>		1	2	3	4	5	6	7	8
GND	1	GND		TEST									
SPEAKER (+)	2	SPEAKER (-)		Normal		OFF							
LOCKOUT SOLENOID	3	COIN COUNTER 1		Test Mode		ON							
1P START LUMP	4	2P START LUMP		COIN CHARGE									
+12V	5	+12V		(COIN 1, 2)									
+5V	6	+5V		1coin 1credit			OFF	OFF					
GND	7	GND		1coin 2credit			ON	OFF					
SERVICE SW	8	TEST SW		2coin 1credit			OFF	ON					
COIN1 SW	9	COIN2 SW *		3coin 1credit			ON	ON					
1P START SW	10	2P START SW		NUMBER OF									
P1 BUTTON SW	11	P2 BUTTON SW		PLAYER	3					OFF			
P1 LEFT SW	12	P2 LEFT SW			5					ON			
P1 DOWN SW	13	P2 DOWN SW		EXTEND POINT									
P1 RIGHT SW	14	P2 RIGHT SW		1st	2nd	Every							
P1 UP SW	15	P2 UP SW		10,000	30,000	50,000					OFF	OFF	
	16			20,000	None	50,000					ON	OFF	
	17			30,000	None	70,000					OFF	ON	
	18			20,000	70,000	None					ON	ON	
	19			DIFFICULTY									
	20			Normal							OFF		
	21	TABLE GND *		Difficult							ON		
	22	GND		DEMO SOUND									
GND				NO DEMO SOUND									OFF
													ON
				SW B	Not Used.								

* COIN2 SW Don't Used.

* Table GND Table Type : Connect to GND.

Motos

M O T O S

* HOW TO PLAY

- (1) This is a game to operate "My Ships" by the control lever (8-directional) to have them draw down the enemy (Space Bee) on the solar base (Game Field) out of the field.
- (2) Drawing down all enemies on the field out of the field become a round clear.
- (3) Taking either power or jump parts dropped on the field holds the game to indicate it at the lower left corner on the screen.
- (4) Either held power or jump part is for increasing the my ship functions. Select how to use it at a part selector mode before a round start by the lever, and press the button switch to determine.
- (5) The power part increases the my ship power, and can be mounted up to 7 at maximum.
- (6) Mounting a jump part makes my ships possible to jump. Pressing the button switch has a my ship jump, subject to limiting the mount of jump parts to one only.
- (7) Fight against your enemy by making the effective use of collected parts to meet the field situation and enemy.
- (8) The loss of all my ships ends up the game.

- 1.) Ihr Raumschiff können Sie mit dem Kontrollhebel steuern und verdrängen so Ihre Feinde, die "Raumbiene" von der Solarbasis.
- 2.) Haben Sie alle Feinde von der Raumbasis verdrängt, kommen Sie eine Runde weiter.
- 3.) Nehmen Sie Energie oder Sprung (jump) Teile auf, die an der linken unteren Ecke erscheinen.
- 4.) Mit den Sprung oder Energieteilen verbessern Sie die Funktion Ihres Raumschiffes. Vor Beginn einer Runde, können Sie den Einsatz der aufzunehmenden Teile bestimmen, mit dem Kontrollhebel und dem Feuerknopf.
- 5.) Die Energieteile können bis maximal 7 mal aufgenommen werden.
- 6.) Die Sprungteile ermöglichen dem Raumschiff zu springen.
- 7.) Den Kampf mit der "Raumbiene" können Sie nur gewinnen, wenn Sie die aufgesammelten Teile effektiv einsetzen.
- 8.) Wenn Sie alle Ihre Raumschiffe verloren haben, ist das Spiel beendet.