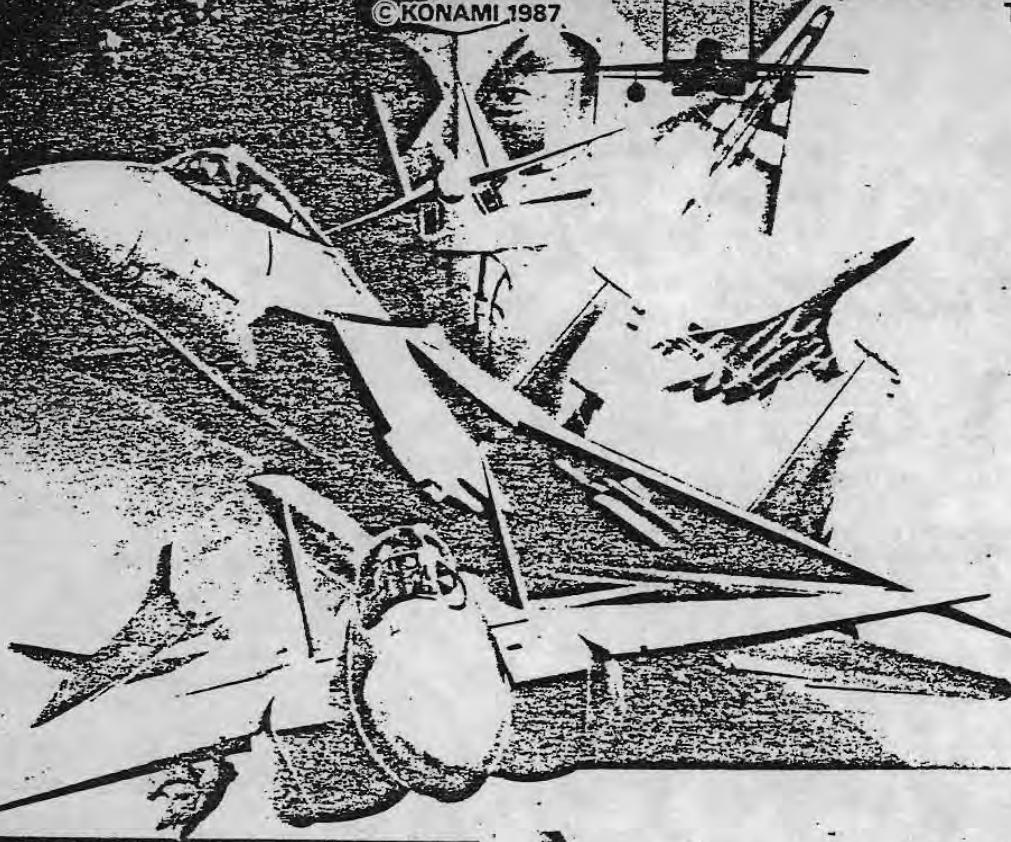


KONAMI®

FLAK ATTACK

©KONAMI 1987

TM



WARNING

ACK ATTACK, フラック アタック, はコナミ 株式会社の登録商標です。
著作権、工業財産権、その他の知的所有権を含む、その他の権利を含む、
ACK ATTACK, is an original game developed by KONAMI
Industry Co., Ltd.. KONAMI Industry Co., Ltd. reserves all the
rights, trademarks and other industrial property rights.
respect to this game.



alpha electronic
Dennis Frey
6520 Worms
Alzeyer Straße 173
Tel.: 0 62 41/71 81



OPERATOR'S MANUAL

ACK ATTACK™ and KONAMI® are trademarks of KONAMI Industry Co., Ltd. © KONAMI 1987 All rights reserved.



FLAK ATTACK

© KONAMI 1987

Fight in the sky, a duel in the stratosphere, an ace fighter pilot struggles for supersonic supremacy.

→
→
→ Attack the enemies in the air and on
the ground, and fight your way to
destroy the enemy base.
→

CONTROL



(air-to-air)



(air-to-ground)

CONTINUATION

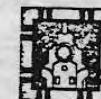
→ Push start button to continue.

POWER UP



SPEED UP

- Increase your speed up to three levels.



AIR-TO-AIR

- 1st step ... LASER
- 2nd step ... DOUBLE LASER



AIR-TO-GROUND

- 1st step ... TRIPLE MISSILE
- 2nd step ... QUINTUPLE MISSILE



FLAK ATTACK

FLAK ATTACK™ and KONAMI® are trademarks of KONAMI Industry Co., Ltd.

© KONAMI 1987 All rights reserved
No 760139

ティップスイッチNo.1セット

コイン・イニシエートセレクト							
SW	1	2	3	4	コイン	プレイ	
○	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1	
	ON	OFF			1	2	
	OFF	ON			1	3	
	ON	ON			1	4	
	OFF	OFF	ON	OFF	1	5	
	ON	OFF			1	6	
	OFF	ON			1	7	
	ON	ON			2	1	
	OFF	OFF	OFF	ON	2	3	
	ON	OFF			2	5	
	OFF	ON			3	1	
	ON	ON			3	2	
	OFF	OFF	ON	ON	3	4	
	ON	OFF			4	1	
	OFF	ON			4	3	
	ON	ON			フリープレイ		

(注意) フリープレイとはコインを投入せずにプレイできる状態をいう。

2. コイン・イニシエートセレクト

コイン・プレイ							
SW	5	6	7	8	コイン	プレイ	
○	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1	
	ON	OFF			1	2	
	OFF	ON			1	3	
	ON	ON			1	4	
	OFF	OFF	ON	OFF	1	5	
	ON	OFF			1	6	
	OFF	ON			1	7	
	ON	ON			2	1	
	OFF	OFF	OFF	ON	2	3	
	ON	OFF			2	5	
	OFF	ON			3	1	
	ON	ON			3	2	
	OFF	OFF	ON	ON	3	4	
	ON	OFF			4	1	
	OFF	ON			4	3	
	ON	ON			無効		

ティップスイッチ No.2セット

1. プレイヤー数

プレイヤー数			
SW	1	2	
○	OFF	OFF	1
	ON	OFF	2
	OFF	ON	3
	ON	ON	5

2. テーブル型/アップライト(ミニアップライト含む)型切り換え

タイプ		
SW	3	
○	OFF	テーブル型
	ON	アップライト型、ミニアップライト型

3. ボーナス設定

ボーナス			
SW	4	5	
○	OFF	OFF	1回目30,000点 2回目以降70,000点毎
	ON	OFF	1回目40,000点 2回目以降80,000点毎
	OFF	ON	初回30,000点のみ
	ON	ON	初回40,000点のみ

DIP SWITCH No.1 SETTINGS

1. COIN SWITCH NO.1 SETTING

SW	1	2	3	4	COIN	PLAY	
○	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1	
	ON	OFF			1	2	
	OFF	ON			1	3	
	ON	ON			1	4	
	OFF	OFF	ON	OFF	1	5	
	ON	OFF			1	6	
	OFF	ON			1	7	
	ON	ON			2	1	
	OFF	OFF	OFF	ON	2	3	
	ON	OFF			2	5	
	OFF	ON			3	1	
	ON	ON			3	2	
	OFF	OFF	ON	ON	3	4	
	ON	OFF			4	1	
	OFF	ON			4	3	
	ON	ON			FREE PLAY		

(Note) Free Play: You can play games without coin.

2. COIN SWITCH NO.2 SETTINGS

SW	5	6	7	8	COIN	PLAY	
○	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1	
	ON	OFF			1	2	
	OFF	ON			1	3	
	ON	ON			1	4	
	OFF	OFF	ON	OFF	1	5	
	ON	OFF			1	6	
	OFF	ON			1	7	
	ON	ON			2	1	
	OFF	OFF	OFF	ON	2	3	
	ON	OFF			2	5	
	OFF	ON			3	1	
	ON	ON			3	2	
	OFF	OFF	ON	ON	3	4	
	ON	OFF			4	1	
	OFF	ON			4	3	
	ON	ON			VOID		

DIP SWITCH No.2 SETTINGS

1. The Number of Player's Life

SW	1	2	Number
○	OFF	OFF	1
	ON	OFF	2
	OFF	ON	3
	ON	ON	5

2. Change of Table or Upright

SW	3	Type
○	OFF	Table
	ON	Upright

3. Bonus Life

SW	4	5	Bonus Life
○	OFF	OFF	At 30,000PTS and every 70,000PTS thereafter
	ON	OFF	At 40,000PTS and every 80,000PTS thereafter
	OFF	ON	At 30,000PTS only
	ON	ON	At 40,000PTS only

4. ゲームの難度

SW	6	難度
○	OFF	易しい
	ON	普通
	OFF	難しい
	ON	大変難しい

5. 音

SW	8	音
○	OFF	無
	ON	有

ティップスイッチ No.3セット

1. ビデオスクリーン(モニター)反転切り換え

SW	1	ビデオスクリーン(モニター)
○	OFF	正常
	ON	反転

2. 通常アッ普ライトタイプ/VSアッ普ライトタイプ切り換え

SW	1	タイプ
○	OFF	通常アッ普ライト(ミニアッ普ライト含む)
	ON	VSアッ普ライト

(注意) ティップスイッチNo.2のSW3がONのとき

3. モード切り換え

SW	3	モード
○	OFF	ゲームモード
	ON	テストモード

注意) DIP SW No.3のSW4は、未使用

○: 標準設定

4. Difficulty of the Game

SW	6	7	Difficulty
○	OFF	OFF	Easy
	ON	OFF	Normal
	OFF	ON	Difficult
	ON	ON	Very Difficult

DIP SWITCH No.3 SETTING

1. Video Screen Flip

SW	1	Video Screen (Monitor)
○	OFF	Normal
	ON	Upside Down

2. Single/Dual Upright Control

SW	2	Type
○	OFF	Single Upright Contr
	ON	Dual Upright Contr

3. Change of Mode

SW	3	Mode
○	OFF	GAME
	ON	CHECK

Manual Test

● How to start

Turn on the power while the SW3 of the No.3 is on.

● Test items

- Distortion check

- Color conditioning

- Control check

- Coin counter check

- DIP

技術的な説明

- (1) P.C.ボードの電源仕様
GND~Vcc 5V 3A
GND~+12V 参照

モニターへの接続は、国内で販売されている、一般的なカラーモニターに接続可能です。
P.C.ボードは精密装置のため、運送時などは、取扱い方に注意して下さい。

遊び方

- 8方向レバーでプレイヤーを操作し、パルカン砲ボタンとミサイルボタンで敵を破壊して下さい。
- ボスステージでは、レバーを入れた方向に機首を向けることができます。

・スピードアップ

ある特定の地上の敵を破壊するとスピードアップアイテムが現れます。それを取ることに3段階までスピードアップすることができます。

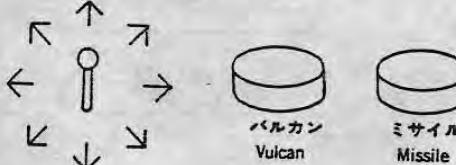
・パワーアップ

空中の敵を破壊すると、画面上のPLANEメーターが増え、地上の敵を破壊すると、TANKメーターが増えます。それぞれのメーターがフルになるとパワーアップアイテムが出現し、それそれ2段階までパワーアップします。

- 空中用(パルカン砲) 1段階 レーザー
2段階 ダブルレーザー
- 地上用(ミサイル砲) 1段階 3方向ミサイル
2段階 5万向ミサイル

・コンティニュー

追加コインを入れることにより
3回までコンティニューできます。



Falk Attack

Technical Information

- Required Power capacity
GND~Vcc 5V 3A or more
GND~(+12V) See the WIRING DIAGRAM
Sync. H-V Complexed, negative
- Output
R(red) analog, positive
G(green) analog, positive
B(blue) analog, positive
- Handle with Care

Play Instruction

Control your jet fighter by using an 8-way joystick and defeat enemies with 'Vulcan' and 'Missile' buttons.
When the boss enemy appears, the jet fighter can move and fire in 8 directions in accordance with the joystick.

• Speed Up

When you destroy the enemies on the ground, the speed-up symbol appears.
Capture it to gain extra speed up to 3 levels.

• Power Up

1. Air-to-air (Vulcan)

When you destroy the enemies in the air, the PLANE meter on the screen increases.
When the meter becomes full, power-up symbol appears.

Capture it, and the Vulcan turns into Laser.
Capturing another one will make it Double Laser.

1st step : Laser

2nd step : Double Laser

2. Air-to-ground (Missile)

When you destroy the enemies on the ground, the TANK meter on the screen increases. When the meter becomes full, power-up symbol appears for you to capture.

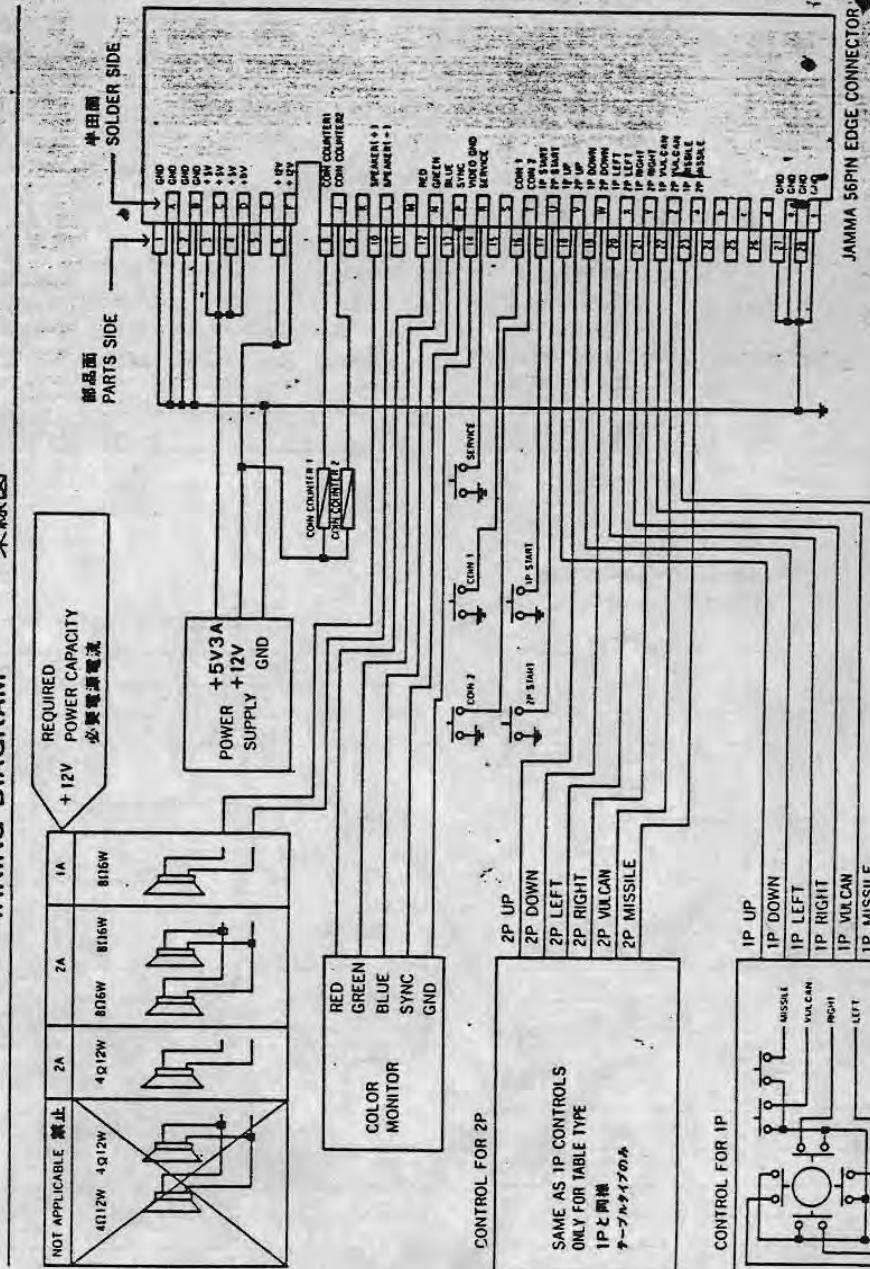
1st step : Triple Missile

2nd step : Quintuple Missile

• Continuation

You can continue the game up to three times by inserting additional coins.

WIRING DIAGRAM 束線図



falk electronic
Dennis Frey

6620 Worms
Alzeyer Straße 173
Tel.: 0 62 41/71 81