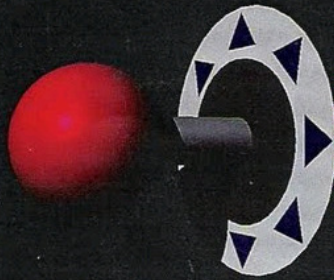


CONTROL



自機の移動

A B C



バルカン ホーミング スプレッド

WEAPON

強

前方への
バルカンレーザー

A

弱

高命中率の
ホーミング弾

B

強

斜め方向への
スプレッド弾

C

中

敵をサーチする
ホーミングプラズマ

A+B

中

後方に広がる
ワイドショット

A+C

中

射程距離内の敵を狙う
ホーミングスプレッド弾

B+C

強

A+B+C

丸い敵弾を消し去るレイディアントソード

RADIANT SILVERGUN™

レイディアント シルバーガン

©TREASURE 1998

HOW TO USE

敵弾を消し、ソードのゲージをMAXまでためると
A+B+CボタンでHYPER SWORDが使える



TECHNIQUE

①レイディアントソードで敵弾(★)を消していくとスコア下のソードのゲージがたまっていきます。



②ゲージがMAXの時にA+B+Cボタンでハイパーソードを発動します。
※ハイパーソードを使っている間は、少しの間、無敵になります。

レイディアントソードの使い方

特定の武器を強く使ったかったら、その武器を使ってとんどん敵を倒そう！

倒せば倒すほど使った武器に経験値が入って、パワーアップするぞ!!

※スコアは、自分の経験値になっています。一定の値になるとレベルアップ!!

武器のパワーアップ



さらに経験値を稼ぐには？



やり方は他にも色々あるぞ!

同じ色の敵を

3機連続で倒せばボーンズ!

さらに、同じ色の敵を3機倒すことにボーンズが倍増!



RADIANT SILVERGUN

レイディアント シルバーガン

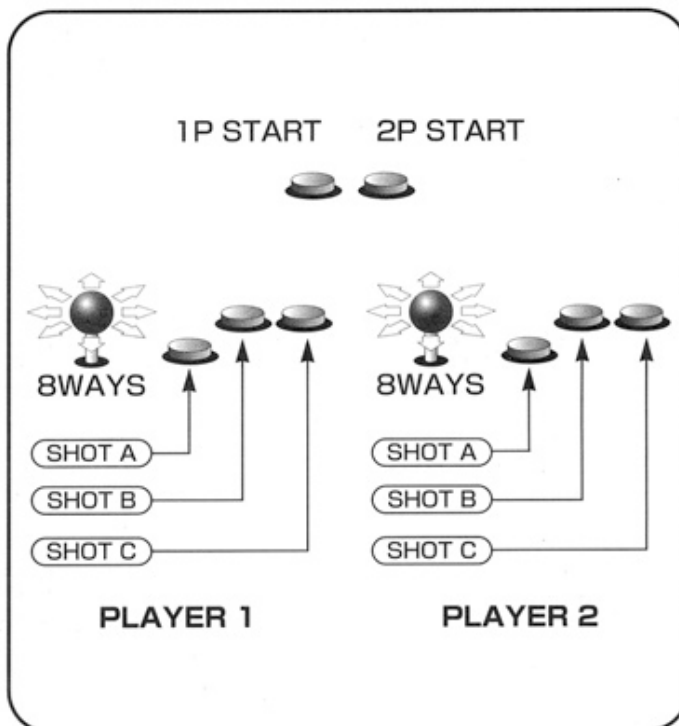
TM

● PIN ASSIGNMENT

(JAMMA)			
部品面			半田面
GND	1	A	GND
GND	2	B	GND
+5V	3	C	+5V
+5V	4	D	+5V
(NOT USED)	5	E	(NOT USED)
+12V	6	F	+12V
(NOT USED)	7	H	(NOT USED)
COIN METER 1	8	J	COIN METER 2
(COIN LOCKOUT1)	9	K	(COIN LOCKOUT2)
SPEAKER (+)	10	L	SPEAKER (-)
(NOT USED)	11	M	(NOT USED)
RED	12	N	GREEN
BLUE	13	P	SYNC
GND (SYNC)	14	R	SERVICE
TEST	15	S	(NOT USED)
COIN 1	16	T	COIN 1
1P START	17	U	2P START
1P UP	18	V	2P UP
1P DOWN	19	W	2P DOWN
1P LEFT	20	X	2P LEFT
1P RIGHT	21	Y	2P RIGHT
1P SHOT A	22	Z	2P SHOT A
1P SHOT B	23	a	2P SHOT B
1P SHOT C	24	b	2P SHOT C
(NOT USED)	25	c	(NOT USED)
(NOT USED)	26	d	(PAUSE)
GND	27	e	GND
GND	28	f	GND

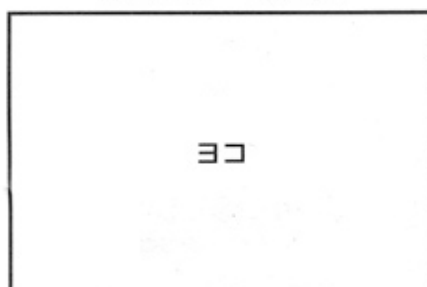
56 P P=3.96

● コントロールパネル仕様



- SHOT A : バルカンレーザー
- SHOT B : ホーミング弾
- SHOT C : スプレッド弾
- SHOT A+B : ホーミングプラズマ
- SHOT A+C : 後方ワイドショット
- SHOT B+C : ホーミングスプレッド
- SHOT A+B+C : レイディアント ソード
(ゲージMAX時はハイパーソード)

● モニターの向き



水平同期周波数
15.7kHz



RADIANT SILVERGUN™

ST-V CARTRIDGE



ST-V TEST MENU SCREEN

ST-V TEST MENU

MEMORY TEST
C.R.T TEST
INPUT TEST
CLOCK ADJUSTMENTS
SYSTEM ASSIGNMENTS
COIN ASSIGNMENTS
SYSTEM BOOKKEEPING
BACKUP DATA CLEAR
EACH GAME TEST
[RADIANT.S.GUN]
[]
[]
[]

->EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON
AND PRESS TEST BUTTON

SYSTEM ASSIGNMENTS

CABINET TYPE	1P	2P	3P	4P
	X	O	X	X
ALONE/MULTI	ALONE		MULTI	
	O		X	

COIN ASSIGNMENTS

COIN CHUTE TYPE	COMMON	INDIVIDUAL
	O	O

電源投入後、テストボタンを押すとST-Vテストメニューに入ります。サービスボタンでカーソル(->)の移動、項目の決定はテストボタンを押してください。このゲームは、上記の“O”設定で使用可能です。設定項目、操作方法などについては、ST-Vサービスマニュアルを参照してください。



EACH GAME TEST MENU SCREEN

TEST MENU

INPUT TEST
SOUND TEST
GAME ASSIGNMENTS
BOOKKEEPING
BACKUP DATA CLEAR

->EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON
PRESS TEST BUTTON TO EXIT

- **INPUT TEST**
コントロールパネルの入力テストを行うことができます。
- **SOUND TEST**
ゲーム中に使用されている音を聞くことができます。
- **GAME ASSIGNMENTS**
ゲーム難易度、プレイヤー機数などの設定をすることができます。
- **BOOKKEEPING**
ランキングを見ることができます。
- **BACKUP DATA CLEAR**
ハイスコアランキングをクリアします。



GAME ASSIGNMENTS SCREEN

Radiant SilverGun GAME ASSIGNMENTS

Level 3 (NORMAL)
PLAYER STOCK 03
EXTEND TYPE 1000000/5000000POINT
PAUSE SW OFF

->EXIT

- **LEVEL**
ゲームの難易度を設定します。1 (VERY EASY) [とても易しい] から 5 (VERY DIFFICULT) [とても難しい] まで5段階あります。
- **PLAYER STOCK**
プレイヤー機の数に1,2,3,5,7,10機の中から設定します。
- **EXTEND TYPE**
スコアによるプレイヤー機の増加を設定します。
NO EXTEND (増えない)
1000000 EVERY (1000000点毎に増加)
3000000 EVERY (3000000点毎に増加)
1000000 /3000000 POINT (1000000点と3000000点で増加)
1000000 /5000000 POINT (1000000点と5000000点で増加)
3000000 POINT ONLY (3000000点の時のみ増加)
5000000 POINT ONLY (5000000点の時のみ増加)
- **PAUSE SW**
56Pコネクタのd番ピンによるポーズの使用可否を設定します。

※ 最終面(STAGE-1)でプレイヤーがショットを撃てなくなりますが、これは仕様です。ご注意ください。