

RADIANT SILVERGUN

レイディアント シルバーガン

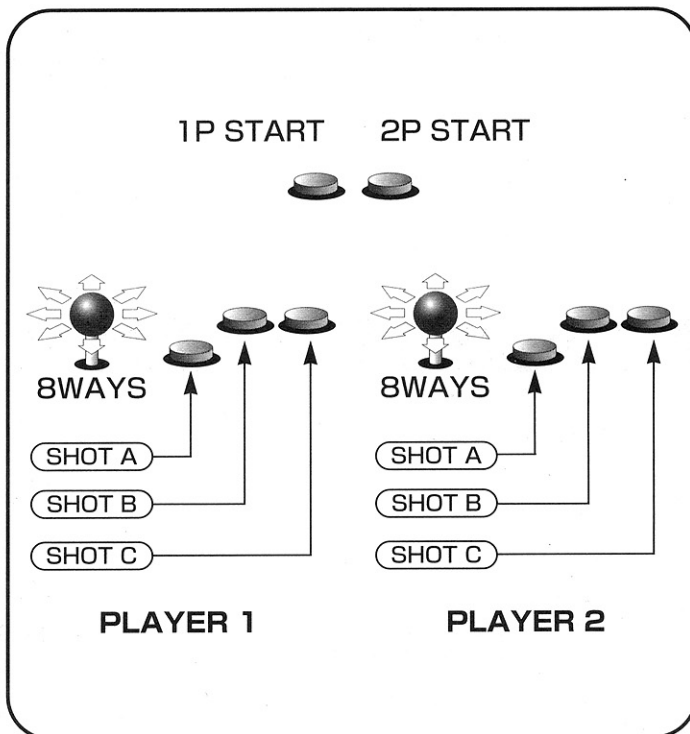
TM

● 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

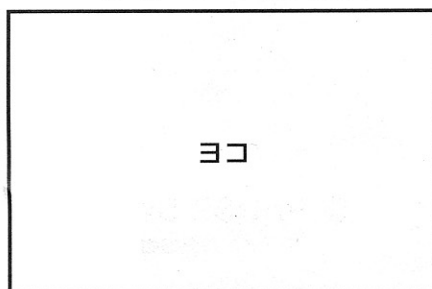
56 P P=3.96

● 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
	×	○	×	×
ALONE/MULTI	ALONE		MULTI	
	○		×	

COIN ASSIGNMENTS

COIN CHUTE TYPE	COMMON	INDIVIDUAL
	○	○

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“○”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

プレイヤー機数を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。