



## 操作一覧表



ゲームの詳しい内容については、取扱説明書をお読みください。  
また、この操作一覧表はカセットと共に大切に保管してください。  
※この操作設定は[タイプ1]です。

## 十字キー

Cボタンユニットと同じ働きをします。

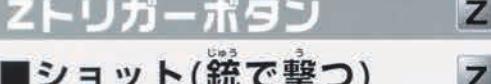
## Zトリガーボタン

### ■ショット(銃で撃つ)

ボタンを押し続けている間は、常に銃弾が連射されている状態です。

### ■ソード(剣で斬る)

敵が近いときや障害物が近くにあるときは、ボタンを押し直す(連打する)と斬りつけます。



## Lトリガーボタン

Rトリガーボタンと同じ働きをします。



## スタートボタン

### ■ゲームスタート

### ■ポーズメニュー表示(一時中断)

セーブしたりゲームを終ることができます。



## Rトリガーボタン

### ■ジャンプ

1回押すとジャンプします。

### ■ダブルジャンプ

ジャンプ中にもう一度押すとダブルジャンプします。



## Cボタンユニット

### ■プレイヤーの移動(左右)

1回押すと移動します。



### ■ローリング(転がる)

同じ方向に素早く2回押すとローリングします。



## Aボタン

### ■照準タイプの変更

#### ●マニュアルタイプ

自分で敵に照準を合わせます。

#### ●ロックオンタイプ

自動的に敵に照準を合わせて、ロックオンしてくれます。照準が黄色になるとロックオン完了です。



## サンティ

## 3Dスティック

### ■照準の移動(敵に狙いをつける)

#### ●ノーマル

入力した方向に照準が動きます。

#### ●リバース

上下のみ入力した方向と反対に動きます。  
左右は入力した方向に動きます。

# ★★ロックオンの操作★★★★

ロックオンする



Aボタンを押して照  
準を「ロックオンタ  
イプ」に変更します。  
敵のいる方向に向かっ  
て3Dスティックを「ちょ  
こん」と倒します。



# ★★スペシャルアクション★★★

## カウンターアタック



**敵または、カウンター  
アタックを命中させた  
い目標に照準を合わ  
せます。**

てき  
敵のミサイル等が自  
分に当たる直前に、再  
度Zトリガーボタンを  
押します。

カウンターアタックが  
はっせい もくひょう めいちゅう  
発生し、目標に命中し  
ます。



# ★★★ アイテム一覧表 ★★★

## ●回復アイテム●

LIFE

と  
ライフを取るとプレイヤーのライフが  
かい ふく  
回復します。イージーモードで30ポ  
イント回復します。ノーマルモードで  
かい ふく  
は20ポイント回復します。



TIME

タイムを取ると制限タイマーが30秒回復します。



## POINT

ポイントは、1000点からスタートで  
最高は50000点までになります。  
ただし、ダメージを受けると1000点  
からのスタートに戻ります。続けて取っ  
て高得点を狙いましょう。



#### ●ボーナスアイテム●

## TARGET BONUS

こう げき  
攻撃するとヒットナンバーが1HIT加  
さん てん か さん  
算され、スコアが50000点加算され  
ます。



き けん ぶつ  
◆ 危険物

DANGER

爆弾や落下物などが降ってくる位置  
に表示される危険信号マークです。  
おもに序盤のステージで表示されます。

Nintendo®

I  
A  
-  
Z

D  
Z  
O

T  
C  
Z

H  
I  
3  
M  
Z

Z

NUS-NGUJ-JPN



とひ  
あらかい  
せつ  
めい  
しょ  
取扱説明書

# 罪と罰

は**地**球の**繼**承**者**™  
SIN AND PUNISHMENT



# ごあいさつ

このたびは任天堂“NINTENDO 64”専用ソフト「罪と罰」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。  
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

## 健康上のご注意

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けしてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 自の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。
- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしてテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。



## 振動パックを使用される場合

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

## 使用上のご注意

- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。火災や感電、故障の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。
- NINTENDO 64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面固定)が生ずるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。
- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないよう十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることができますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 3Dスティックを無誤に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすことがありますのでご注意ください。

## 使用上のご注意

### メモリー拡張パックをお持ちの場合

このゲームはメモリー拡張パックを使用しませんが、メモリー拡張パックを本体に接続したままでも遊べますので、ターミネータパックに戻す必要はありません。メモリー拡張パックをむやみに抜き差しすると、故障の原因となります。

### NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

#### 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

※NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

※本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



※3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。

※3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属の操作一覧表をご覧ください。

## コントローラコネクタへの接続

このゲームでは1人で遊ぶ場合、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1に接続して使用します。また2人協力プレイで遊ぶ場合は、2Pのコントローラをコントローラコネクタ2に接続してください。ただしゲーム中に接続を変更した場合は、一旦本体の電源を切らないかぎり操作できなくなりますのでご注意ください。

※「協力プレイ(2人用)」で遊ぶ場合、2人分のコントローラが必要です。



## コントローラの握りかた

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかたをお奨めします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができる、主な操作が3Dスティックに集中しているこのゲームを快適にプレイすることができます。



## CONTENTS

04: 物語の始まり

06: 登場人物の紹介

10: プレイヤーの基本操作

16: 操作ポジションについて

18: ゲームの始め方

22: ゲーム画面の見方

27: セーブについて

28: 協力プレイ(2P)について

30: アイテムについて

ちくじ



新世紀を迎えて間もない時代、平和が強制される世界で続く果てなき人口の増加…人類は新たな食用源を求め、異常環境下ですら繁殖を可能とする「新種」生命体の創造に着手した。しかし「新種」の巨大牧場と化した北海道から人類狩猟を本能とする攻撃体が突如として発生、以後「ルフィアン」と呼称される攻撃体は群をなして日本列島を南下し、東北部一帯を制圧するに至る。

「ルフィアン」の侵攻が目前に迫った首都では、混乱に陥った市民による大規模な暴動が頻発する。事態は国際治安組織「武装ボランティア」の派遣に及び、武力による暴徒鎮圧へと発展していく。

一方、首都からは人間の生きる場、そして存在が失われていく。そんな中、人々の間ではこのようなグループの噂が流布されていた。

“「救済グループ」と名乗る市民組織の出現と台頭…聖女「アチ」の奇跡によって病や傷から復活し、「ルフィアン」を狩る事で自活する、「武装ボランティア」を偽善の衆として対立する市民による自衛組織…”

そして疲弊した人々はその噂を頼りに、聖女「アチ」の元に集い救済を請う…。しかし「彼女」の救済は無償ではなかった。聖女に「闘争」という名の代償を求められた多くの非力な者達は必要無き幾多の争いに巻き込まれ、苦難の道を辿ることになる…。

ACHI

AIRAN

# 登場人物の紹介

「罪と罰」には、大きく分けて3つのグループが存在する。アチの率いる「救済グループ」、国際治安組織「武装ボランティア」そして新種の生命体「ルフィアン」である。物語はすでに始まっている。地球の未来をかけて君は仲間を救い、戦い抜くことができるだろうか……。

## 救済グループ

ルフィアンの侵攻が始まった首都において行き場のない人々に対して救済活動を行う市民集団。現在、首都圏からの脱出を画策している。



## アキ アマミヤ (14) SAKI AMAMIYA

救済グループ内のルフィアン狩猟班リーダー。かつてルフィアンの襲撃で重傷を負ったがアチから授血後、回復すると共に異常な身体能力を発揮し始める。楽天的言動が目立つが、逆に突発的事態下にあっても混乱に陥りにくい。



## アチ (13) ACHI



様々な超常的能力を現し、自ら「聖女」を名乗るグループの先導者。彼女の授血行為は多くの怪我人を治癒し、ときには授血を起因として特殊能力を獲得するものも存在する。しかし自己中心的かつ好戦的な性格や、預言と称する言動から、彼女に神格を見る者は少ない。

**暴徒**の襲撃からサキによって救い出された後、グループに参加。粗暴で威圧感のあるその言葉使ひは襲撃事件直後に陥った他人不信に因るが、サキに対しても多少の服従姿勢を見せる。機械類全般の知識に長ける。



## アイラン ジョ (15) AIRAN JO



## 武装ボランティア

アメリカから派遣された民間の国際治安組織。兵器メーカーから供与される新鋭兵器で武装し、住民の暴動ヤルフィアンと対立を繰り返す。上層は異様な力を擁す少年達で構成されている。

## ブラッド(17) BLOOD

組織の司令官であり、超常的能力を持つ。組織下層に属する者は彼を中心とした精神網に組み込まれ、思考を統制されている。「武力による救世」を掲げ、統合を見ない世界新保安体制の権力を論む。彼自身が授血した者を側近として配する。



## カチュア(15) KACHUA

ブラッドから授血後、戦術転化し得る念動力を發揮。特能化を評価されて司令側近の地位を得るが、他の側近との確執は絶えない。現在ラダン捕獲部隊を率いて東京に上陸し、おとりとしてその身をさらす。

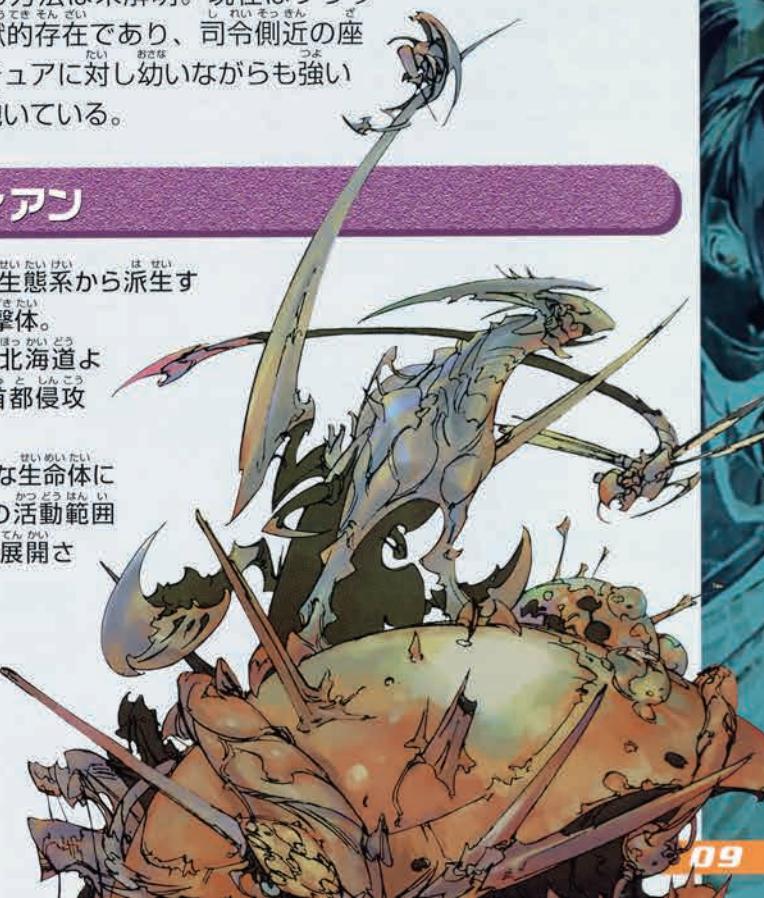


## レダ(人間的年齢5) LEDA

ブラッドから授血後、小型獣化した人間。人間的思考を保持する稀有な獣化症例とされるが、獣化を治癒する方法は未解明。現在はブラッドの愛玩獣的存在であり、司令側近の座にあるカチュアに対し幼いながらも強い対抗心を抱いている。

## ルフィアン

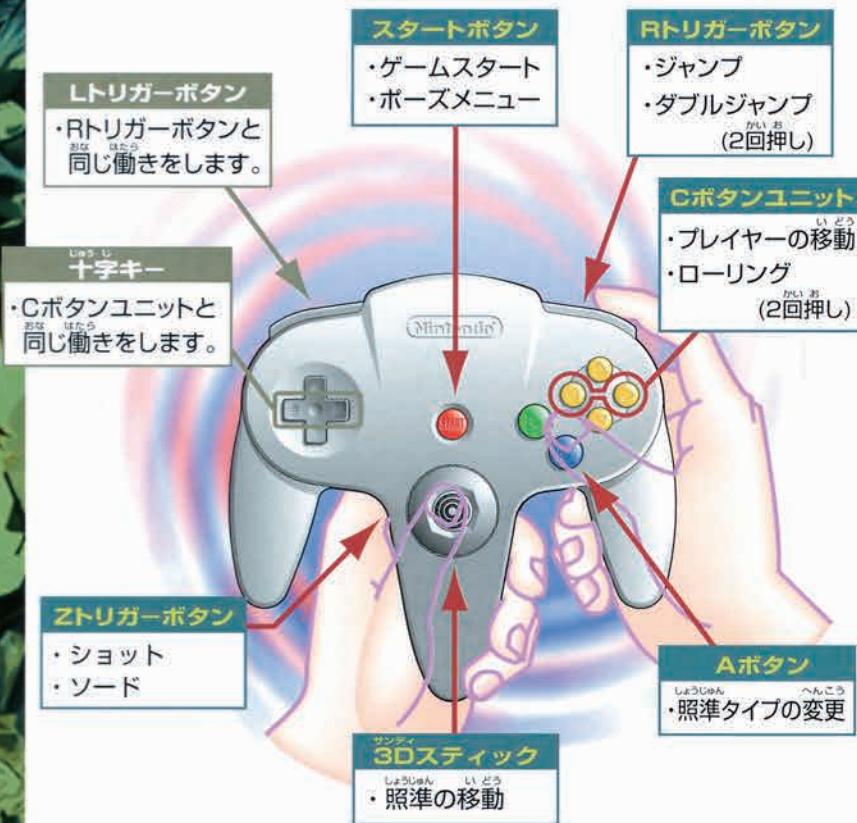
人造の食用生態系から派生する狂暴な攻撃体。営巣である北海道より南下し、首都侵攻に至る。既存の様々な生命体に擬態し、その活動範囲を陸海空に展開させている。



## プレイヤーの基本操作

プレイヤーの操作は、「タイプ1～3」の3タイプがあります。  
ゲームスタート時は、「タイプ1」が選ばれています。操作タイプの変更  
は、キーコンフィグ画面(P21参照)で設定できます。

### コントローラの基本操作(タイプ1の場合)



## サンディ 3Dスティック

### 照準コントロールについて

照準の移動は、3Dスティックで行います。照準は、キーコンフィグ画面で切り替えることができます。照準には、「照準モード」と「照準ライン」があり、それ2タイプの切り替えがあります。「照準モード」については、ポーズメニュー画面(P23参照)でも切り替えることができます。



照準ライン  
照準

### ■ショウジュンモード(照準を合わせる操作パターン)

切り替えはキーコンフィグ画面またはポーズメニュー画面で行います。

#### ●ノーマル

3Dスティックを入力した方向に照準が動きます。

#### ●リバース

上下のみ3Dスティックを入力した方向と反対に照準が動きます。左右は入力した方向に動きます。

※ゲームスタート時はノーマルになっています。

### ■ショウジュン ライン(目標に狙いをつけるライン)

切り替えはキーコンフィグ画面で行います。

#### ●オン

ゲーム画面上に照準ラインと照準が表示されます。

#### ●オフ

ゲーム画面上には、照準しか表示されません。

※ゲームスタート時はオンになっています。



**Aボタン**

・照準タイプの変更

**照準について**

照準には2タイプあり、「マニュアルタイプ」と「ロックオンタイプ」があります。ゲーム中 **A** ボタンを押すと、「マニュアルタイプ」が「ロックオンタイプ」に切り替えできます。

※ゲームスタート時はマニュアルタイプになっています。

**■マニュアルタイプ**

自分で敵に照準を合わせ攻撃する方法です。



マニュアルタイプ

**■ロックオンタイプ**

自動的に敵に照準を合わせ、ロックオンしてくれるタイプです。攻撃力はマニュアルタイプより低くなります。操作方法は、ロックオンしたい敵に向けて3Dスティックを少し倒すと、その方向にいる敵一体を自動的にロックオンして狙い続けます。

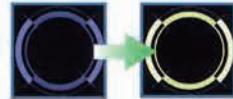


Aボタンを押して照準を「ロックオンタイプ」に変更します。



ロックオンタイプ

敵のいる方向に向かって3Dスティックを「ちょこん」と倒します。



ロックオン完了

**Zトリガーボタン**・ショット (攻撃する)  
・ソード**攻撃モードについて**

攻撃モードは2タイプあります。ゲーム中、敵が離れているときは、「ショット(銃)」を使用します。敵との接近戦には、「ソード(剣)」が有効です。

**■ショット (銃で撃つ)**

**Z** ボタンを押し続けている間に、常に銃弾が連射されている状態です。弾数は無制限です。

**■ソード (剣で斬る)**

敵との接近戦のときや、障害物が近くにあるときに、**Z** ボタンを押し直す(連打する)と斬りつけます。

**★★スペシャルアクション****★カウンターアタック**

ソードは、飛んできたミサイル等を跳ね返して敵にダメージを与えることができます。このアクションを「カウンターアタック」といいます。



敵または、カウンターアタックを命中させたい目標に照準を合わせます。

敵のミサイル等が自分に当たる直前に再度Zトリガーボタンを押します。

カウンターアタックが発生し、目標に命中します。

# SIN AND PUNISHMENT

## Cボタンユニット

十字キー



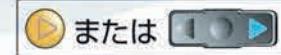
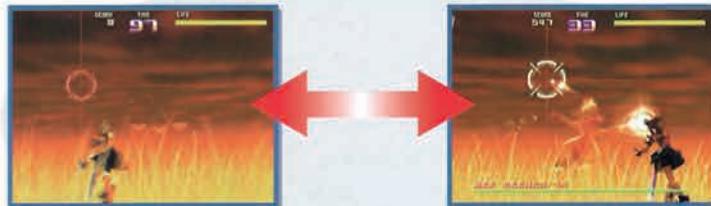
- ・プレイヤーの移動(左右)
- ・ローリング(転がる)

### プレイヤーの移動について

プレイヤーの移動は2タイプあります。左右に移動と左右にローリングする方法です。両動作ともCボタンユニットまたは、十字キーでできます。

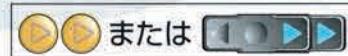
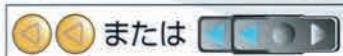
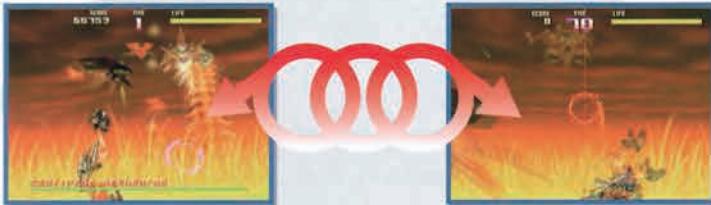
#### ●左右への移動

Cボタンユニットまたは、十字キーで左右へ移動します。



#### ●左右へのローリング

Cボタンユニットまたは、十字キーを同じ方向に素早く2回押すとローリングします。ローリングしているときは無敵です。



## Lトリガーボタン



- ・ジャンプ
- ・ダブルジャンプ

## Rトリガーボタン

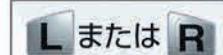


### プレイヤーのジャンプについて

プレイヤーのジャンプは2タイプあります。ジャンプと少し滞空時間の長いダブルジャンプです。両動作ともLトリガーボタンまたは、Rトリガーボタンでできます。

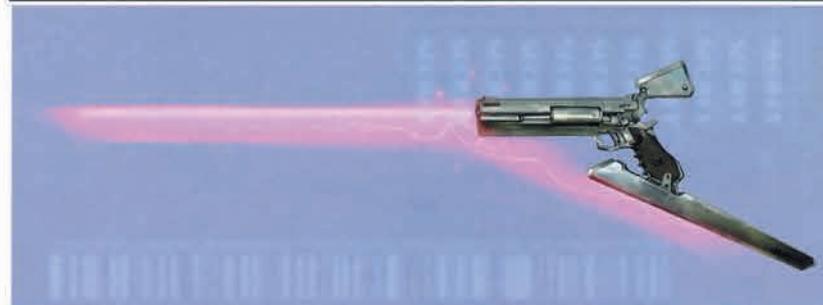
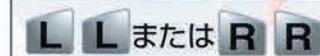
#### ●ジャンプ

Lトリガーボタンまたは、Rトリガーボタンを1回お押しとジャンプします。



#### ●ダブルジャンプ

Lトリガーボタンまたは、Rトリガーボタンをジャンプ中にもう一度押すと、ダブルジャンプします。



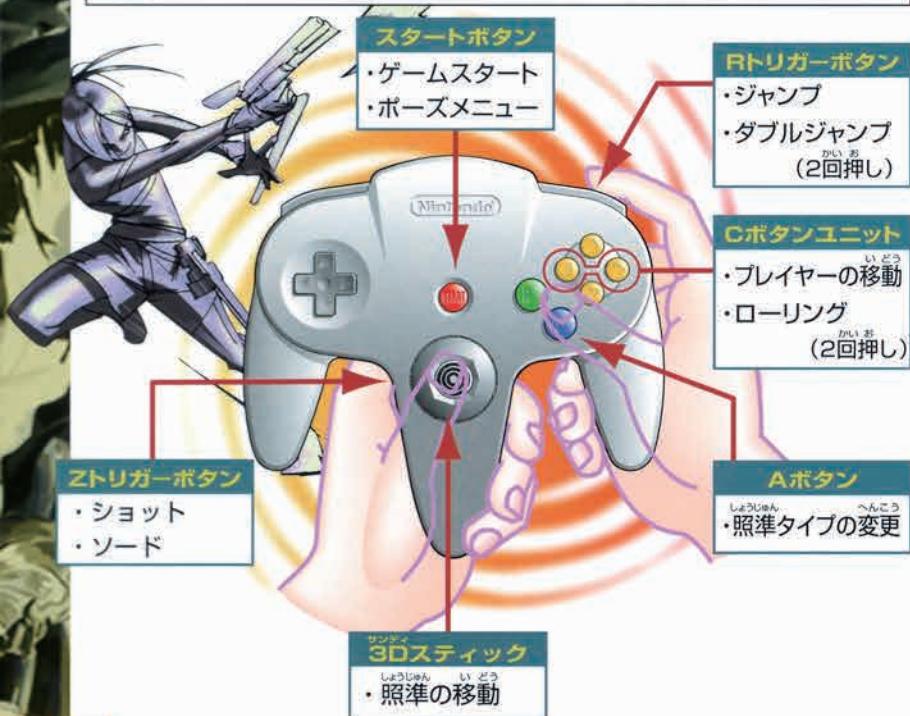
# 操作ポジションについて

## コントローラの持ち方について

このゲームでは、コントローラの持ち方が2タイプ選べます。  
 [ライトポジション：攻撃重視]と[レフトポジション：移動重視]です。

## Right position ライトポジション：攻撃重視

右手で **○** (プレイヤーの移動)・**R** ボタン(プレイヤーのジャンプ)・**A** ボタン(照準タイプの変更)を操作します。左手で3Dスティック(照準の移動)・**Z** ボタン(攻撃)を操作します。

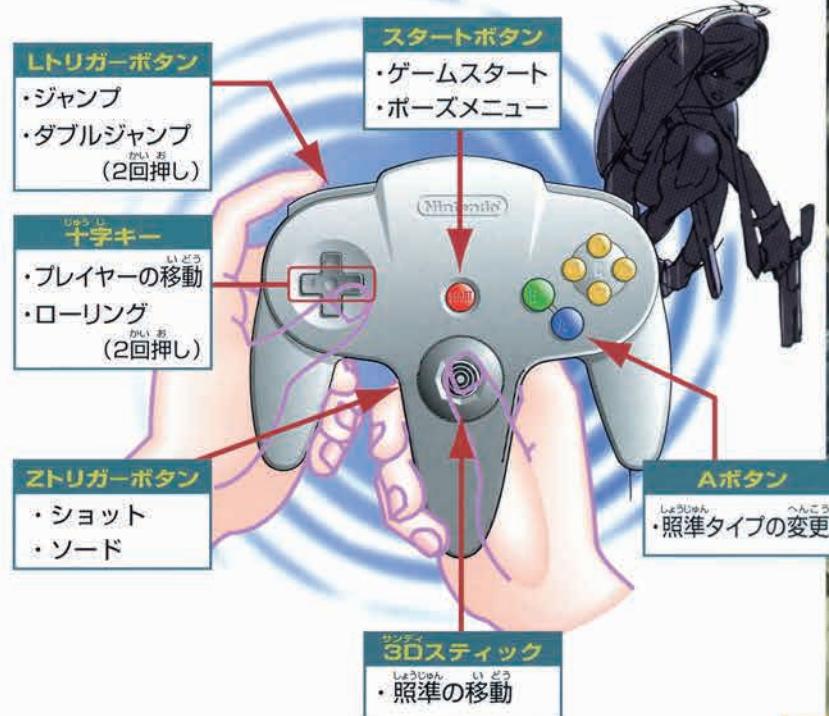


コントローラのポジションが重要です。  
 あなたの操作し易い方を選びましょう。



## Left position レフトポジション：移動重視

右手で3Dスティック(照準の移動)・**Z** ボタン(攻撃)を操作します。左手で **△** (プレイヤーの移動)・**L** ボタン(ジャンプ)を操作します。



# S I N R O P U N I S H M E N T

## ゲームの始め方

カセットをNINTENDO64本体に正しくセットし、電源スイッチを入れてください。(このとき、3Dスティックは触らないでください。) デモムービーが始まり、ゲーム操作の説明が見られます。STARTボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。再度STARTボタンを押すとメインメニュー画面が表示されます。3Dスティックを使ってスタートを選びZボタンを押すと、ゲームが始まります。



## ■メインメニュー画面について

### ■メインメニュー画面での操作



## ■メインメニュー画面について

ここでは、このゲームに関しての様々な設定を変更したり、今までのランキングを見るすることができます。

### スタート/コンティニュー

3Dスティックで「スタート/コンティニュー」を選択しZボタンを押すと、ゲームスタートとコンティニューの2つのメニューが現れます。このゲームでコンティニューできるのは、ゲーム中に取ったクレジット(CREDIT)の数だけです。クレジットがなくなるとコンティニューできません。一度クリアしたシーンを再度プレイするには、メインメニュー画面のシーンセレクトで選びます。

### スタート/コンティニュー

### スタート/コンティニュー



※ 最初は、スタートしかありません。また、「クレジット」がなくなるとコンティニューは表示されません。

※「クレジット」についてはP22を参照。

### トレーニング

このメニューでは、基本的な操作を覚えることができます。このメニューで苦手な操作を練習するとよいでしょう。トレーニングを途中で終わりたいときは、STARTボタンを押してポーズメニュー画面の「ゲームヲオワル」を選んでください。



### トレーニング画面





# SHINONONO PUNISHMENT

## ゲーム画面の見方

### プレイ画面について

#### 制限タイマー

制限時間表示します。全てなくなるとライフゲージが徐々に減ります。アイテム「TIME」をとることで回復します。

#### スコア(得点)

敵を倒したり、障害物を破壊すると増えます。アイテム「POINT」によっても得点できます。



CR/18 SEEHEN/36

ゲーム中、ボスが登場するとゲーム画面下にボスのライフゲージが表示されます。

※各アイテムについては、P30を参照ください。

### ゲームオーバーについて

このゲームではダメージを受けてライフゲージがゼロになった場合ゲームオーバーになります。

### クレジットについて

敵を100体(100ヒット)倒すと1クレジット増えます。クレジットの数だけコンティニューできます。

#### プレイヤーのライフ(体力)ゲージ

ダメージを受けたり、制限タイマーが0になるとゲージが少しずつ減ります。全てになるとゲームオーバーになります。アイテム「LIFE」をとることで回復します。

### ポーズ(一時中断)メニュー画面について

ゲーム中、STARTボタンを押すと、ポーズ(一時中断)メニューが表示されます。3Dスティックでメニューを選び Zボタンで決定します。

#### ●ゲーム ユニツケル

ゲームを中断したところから、再びプレイできます。



#### ●ショウジュン コントロール

照準モードの切り替えスイッチです。「リバース」と「ノーマル」の2タイプあり、Zボタンで切り替えできます。再度 STARTボタンを押すとゲームに復帰します。

#### ●ゲーム ラオワル

この項目を選ぶと「ゲーム ラオワリマスカ」と表示されます。「ハイ」を選ぶとメインメニュー画面に戻ります。「イイエ」を選ぶとポーズメニューに戻ります。

#### ●セーブ シテ オワル

この項目を選ぶと「セーブ シテ オワリマスカ?」と表示されます。「ハイ」を選ぶと、クリアしたシーンまでをセーブしてゲームを終了できます。ただし、クレジットがない場合は表示されません。

※P27「セーブについて」を参照。



## ボーナスについて

このゲームには、「コマンダーボーナス」「セントラルコマンダーボーナス」「ターゲットボーナス」があります。

### ■コマンダーボーナス

コマンダーとは、各ステージに出現するボスのこと。そのボスを倒すとボーナスがもらえます。

#### ●コマンダーボーナス画面について

この画面は、ステージ内に出現するボスを倒すと表示されます。



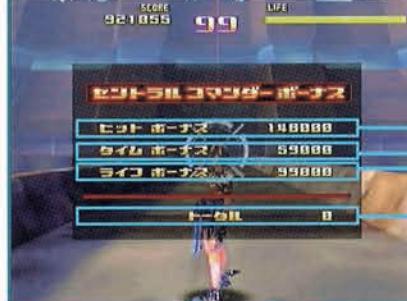
### ■セントラルコマンダーボーナス

セントラルコマンダーとは、各ステージの最後に出現するボスのこと。そのボスを倒すとボーナスがもらえます。

#### ●セントラルコマンダーボーナスについて

ゲームの区切りで所定の目標を達成すると与えられるボーナスです。

##### セントラルコマンダー ボーナス画面



##### ヒットボーナス

セントラルコマンダーを倒したときの残りタイム×1000点

##### タイムボーナス

セントラルコマンダーを倒したときの残り時間×1000点

##### ライフケース

セントラルコマンダーを倒したときの残りライフ量(MAX100)×1000点

##### トータル

すべての合計が加算された点数が表示されます。(敵を倒せなかった場合、ボーナスが加算されないこともあります)

### ■ターゲットボーナス

##### ターゲットボーナス 画面



##### ターゲットボーナスの得点表示

ショット及びソードで攻撃すると1HIT加算され、50000点のボーナスが入ります

##### ターゲットボーナス (P30を参照)

## セーブについて

# 結果報告(ランキング)について

### ●結果報告画面のみかた

ここでは、ゲーム全体を通してのハイスコアを記録することができます。



## ●名前入力のしかた

3Dスティックで文字を選び Z ボタンで決定です。入力をやり直したいときは、メニューの「モドル」を選び、再度入力してください。

● 結果報告記録後

サウディ  
ここでは、3Dスティックで、「スコア」「クリアタイム」「ヒットナンバー」のランキングが見れます。Bボタンでメインメニュー画面に戻ります。



## セーブのしかた

このゲームには以下のセーブ方法があります。

●オートセーブ

各ステージをクリアするごとに自動的にシーンセレクトできるポイントがセーブされます。

### ●ポーズメニューでのセーブ

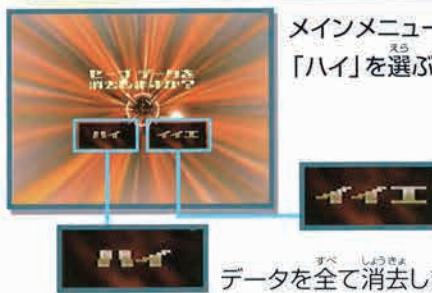
ゲーム中、ポーズメニューでセーブできます。  
ただしゲームを再開したときの開始地点は、ステージ中に複数固定されているポイントからのスタートになります。



## ●ゲームオーバーでのセーブ

この場合は、右の画面のように「コンティニュー」と「セーブ シテ オワル」が表示されます。「セーブ シテ オワル」を選ぶと自動的にクリアしたステージまでがセーブされます。その際は画面に「GAME OVER」と表示されます。**Z** ボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

# データ消去について



メインメニュー画面のセーブデータを選びます。  
「ハイ」を選ぶと、全てのセーブデータを消去します。

メインメニューに戻ります。

すべて削除します。

一度消去したデータは二度と復元しませんので、ご注意ください。

## 協力プレイ(2P)について

### 協力プレイのはじめかたと操作

1Pのコントローラをコントローラコネクタ1に、2Pのコントローラをコントローラコネクタ2に差し込み、電源を入れます。タイトル画面または、ゲーム画面中には協力プレイのメニュー表示はありません。全て1Pと同じ表示でゲームは進行します。

### Movement operation

#### 移動操作(コントローラ)



ここでは、2人で仲良く協力して1人のプレイヤーを操作することができます。1人が移動を担当し、もう1人が攻撃を担当します。



### Attack operation

#### 攻撃操作(2Pコントローラ)



# SUN AND PUNISHMENT

## アイテムについて

プレイヤーはゲーム中、敵を攻撃したり障害物を破壊することでアイテム入手できます。アイテムは一定時間を過ぎると消えてしまうので、素早く取ってください。



### ●回復アイテム

#### LIFE

ライフを取るとプレイヤーのライフが回復します。イージーモードで30ポイント回復します。ノーマルモードでは20ポイント回復します。



#### TIME

タイムを取ると制限タイマーが30秒回復します。



#### POINT

ポイントは、1000点からスタートで最高は50000点までになります。ただし、ダメージを受けると1000点からのスタートに戻ります。続けて取って高得点を狙いましょう。



### ●ターゲットボーナス

#### TARGET BONUS

攻撃するとヒットナンバーが1HIT加算され、スコアが50000点加算されます。



#### ◆危険物

#### DANGER

爆弾や落し物などが降ってくる位置に表示される危険信号マークです。おもに序盤のステージで表示されます。



## STAFF CREDITS

### Main Program

中川 敦友

### Enemy Program

菅波 秀幸

中川 敦友

松本 欣之

### Sound Program

松本 弘

### Main Character Design

鈴木 康士

### Model Motion Design

林 毅

鈴木 康士

菅波 秀幸

対馬 健司

菊地 雅矢

### Back Ground Design

井内 洋

荻野 誠

### Effect Design

鈴木 康士

井内 洋

### Caption Work

荻野 誠

### Camera Work Design

林 毅

鈴木 康士

井内 洋

中川 敦友

菅波 秀幸

### Music Composer

山中 季哉

### Sound Effects

村田 智

### Technical Support

光吉 勝

NTSC-ONLINE

### English Translation

BILL TRINEN

### Package Design

野村 扶二子

鈴木 康士

### Manual Editor

伊谷 清美

### Special Thanks

太田 宏之

高橋 抄太

小松 哲也

スーパーマリオクラブ

### Supervisor

山上 仁志

原田 貴裕

桑木 隆治

### Director

菅波 秀幸

### Producer

前川 正人

出石 武宏

### Executive Producer

山内 博

本ソフトウェアでは、Fontworks International Limitedのフォントを使用しています。  
Fontworksの社名、フォントの名称は、Fontworks International Limitedの商標または登録商標です。

**ノーミスで  
ハイスコアを目指せ！**

**完全攻略ガイドブック**

12月上旬発売予定

発行／メディアワークス

発売／角川書店

**NO-MISS THE HIGH SCORE GUIDEBOOK**

SHISEI NO MISS THE HIGH SCORE GUIDEBOOK

# INFORMATION

## 振動パックについて



## 振動パックで“シビれる”プレイ

このゲームは別売の「振動パック」に対応しています。振動パックをコントローラにセットすれば、操作しているプレイヤーが衝撃を受けたときにコントローラが振動するので、まるで『罪と罰』の主人公になったような感覚でプレイすることができます。

**希望小売価格 1,400円（税別） NUS-013**

※振動パックは協力プレイにも対応しています。各コントローラにセットすれば、それぞれのプレイヤーが振動を体感することができます。

**振動パックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。**

- ◇ご使用の前には、必ず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
- ◇振動パックの抜き差しは、NINTENDO 64本体の電源を切った状態で行ってください。
- ◇乾電池の取り扱いにご注意ください。



## 警告

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。  
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。

もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。

ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡ください。

## WARNING

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide.

Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。



このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古販売を禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

ほんびん にほんごくない ほんせい しょう しょうざうもくくてき  
本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の  
使 用 や 無断複製お よび 貸貸は 禁止さ れて い ま す。 また 当  
社 は、本品の中古販売を一切許可して おり ま せ ん。

## バックアップ機能に関するご注意

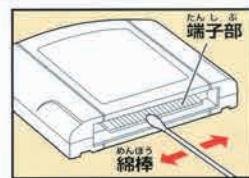
●このカセットには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。●品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。●むやみに電源スイッチをOFFする、電源スイッチをONにしたままカセットを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

## カセット端子(コネクタ)部のクリーニング方法

端子部をクリーニングする場合は、綿棒や市販のNINTENDO 64用クリーニングキットを使用して、クリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。





この64(ロクヨン)マークは、  
任天堂および任天堂よりライセンス  
許諾を受けている NINTENDO 64  
関連製品に表示されています。



任天堂株式会社

N と NINTENDO<sup>64</sup> および 振動パック は任天堂の商標です。

© 2000 Nintendo. All rights reserved.

TREASURE  
VIDEO GAMES  
Developed by TREASURE

V746046