

Nintendo



取扱説明書

罪と罰
地球の継承者™
SIN AND PUNISHMENT

NUS-NGUJ-JPN

Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>

Emulation64.fr

物語の始まり

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。



SAKI

「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。

SIN AND PUNISHMENT

“**「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、「武装ポ
 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…”



AIRAN

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

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。

サキ 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。楽天的言動が自立つが、逆に突発的事態下にあっても混乱に陥りにくい。



J N I S H M E N T



アイラン ジョ (15)

AIRAN JO

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いは襲撃事件直後に陥った他人不信に因るが、サキに対しては多少の服従姿勢を見せる。機械類全般の知識に長ける。



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者も存在する。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。



S I N A N D P

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、住民の暴動や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)

BRAD

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枢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集権を目論む。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発揮。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。

J N I S H M E N T

LEDA (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

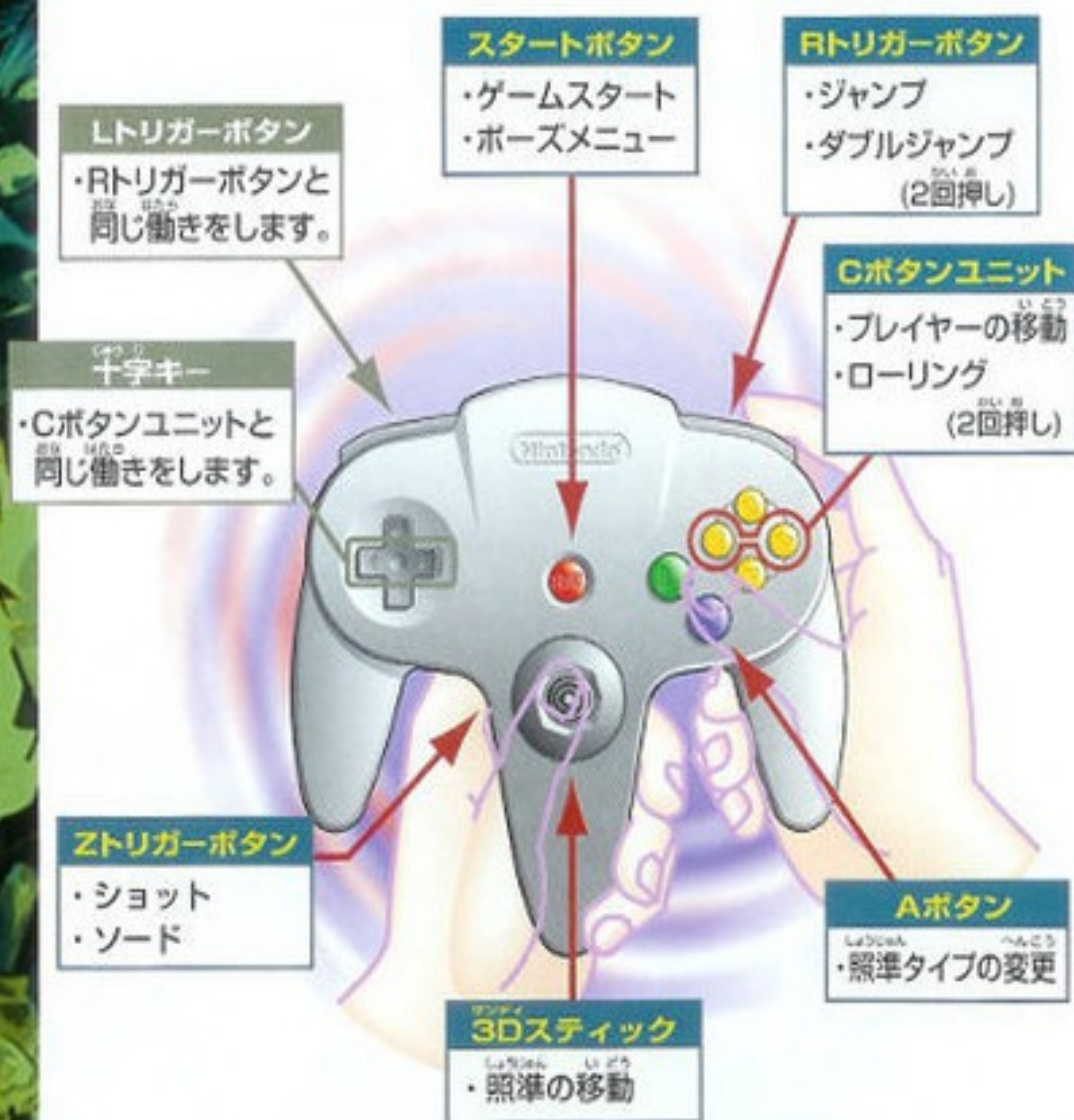
人造の食用生態系から派生す
 る狂暴な攻撃体。
 宮樂である北海道よ
 り南下し、首都進攻
 に至る。
 既存の様々な生命体に
 擬態し、その活動範囲
 を陸海空に展開さ
 せている。



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)



FINISHMENT

サンディ
3Dスティック

照準の移動(敵に狙いをつける)

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、それぞれ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。



S I N A N D P

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」か「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。

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。

照準が黄色になるとロックオン完了です。



ロックオンタイプ



ロックオン完了

J N I S H M E N T

Zトリガーボタン**Z** : ショット (銃で撃つ)
: ソード (剣で斬る)**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は、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。

S I N A N D P

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効です。



J N I S H M E N T

Lトリガーボタン

L

または

・ジャンプ

Rトリガーボタン

R

・ダブルジャンプ

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回押すとジャンプします。

L または R



●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。

L L または R R



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 **C** ボタン (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。



FINISHMENT

コントローラのポジションが重要です。
あなたの操作しやす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。左手で十字キー(プレイヤーの移動)・Lボタン(ジャンプ)を操作します。



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

メインメニュー

START
3Dスティック
メニューを選ぶ

Zトリガーボタン
メニューの決定

Bボタン
タイトル画面に戻る

FINISHMENT

■メインメニュー画面について■

ここでは、このゲームに関する様々な設定を変更したり、いままでのランキングを見ることができます。

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。

- ※ 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。

スタート/コンティニュー

スタート/コンティニュー画面



クレジット

トレーニング

トレーニング画面



S I N A N D P

ランキング(結果報告)

各ステージでの「スコア」「クリアタイム」「ヒットナンバー」の記録を見ることができます。

※詳しくは、P26「結果報告(ランキング)について」を参照。

シーンセレクト

今までプレイしたデータが記録されています。以前クリアしたステージをプレイするにはメインメニュー画面の「シーンセレクト」を選びます。

次にプレイしたいステージを3Dスティックで選び、Zボタンを押すとゲームが始まります。

※シーンセレクトではステージをクリアしても次のステージには進めません。

モデル

タイトル画面に戻ることができます。

ゲームレベル

「イージー」と「ノーマル」の切り替えがZボタンでできます。

サウンド

「ステレオ」と「モノラル」の切り替えがZボタンでできます。

ランキング

シーンセレクト

シーンセレクト画面



モデル

ゲームレベル
イージーゲームレベル
ノーマルサウンド
ステレオサウンド
モノラル

FINISHMENT

キーコンフィグ

(操作ボタンの配置をかえることができます。)

ここでは、プレイヤーを操作するコントローラのボタンの配置をかえることができます。配置は、タイプ1～3まであります。3Dスティック ← → でタイプ1～3のうち1つを選び、**①** ボタンでメインメニュー画面に戻れます。

キーコンフィグ画面
[タイプ1]

横スクロール表示

3Dスティックを に入れるとスクロールして、タイプ1～3を表示します。

照準ライン

照準モード

★コントローラの操作が効かない場合は、設定が他のタイプになっている可能性があります。[タイプ1]のボタンを選び直してください。

セーブデータ

ここでは、セーブデータを全て消去することができます。

※詳しくは、P27「セーブについて」を参照。

SIN R A N D P

ゲーム画面の見方

プレイ画面について

制限タイマー

制限時間を表示します。全てなくなるとライフゲージが徐々に減っていきます。アイテム「TIME」をとることで回復します。

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っていきます。全てなく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。

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。



ヒットナンバー

プレイヤー

CRAB SEEKER/30

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。

FINISHMENT

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 ヲ ツツケル

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 ヲ オフ

この項目を選ぶと「ゲーム ヲ オフリマスカ」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。「イエ」を選ぶとポーズメニューに戻ります。

●セーブ シテ オフ

この項目を選ぶと「セーブ シテ オフリマスカ?」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。



FINISHMENT

■セントラルコマンドーボーナス■■■■■■■■■■

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

●セントラルコマンド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。

**セントラルコマンドー
ボーナス画面**

スコア 521055 99

セントラルコマンドーボーナス

- ヒットボーナス / 140000
- タイムボーナス / 33000
- ライフボーナス / 33000
- トータル / 0

ヒットボーナス
敵を倒した数×1000点

タイムボーナス
セントラルコマンドーを倒したときの残りタイム×1000点

ライフボーナス
セントラルコマンド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数字が表示されます。(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**

スコア 50000

ターゲットボーナス

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)**

S I N A N D O P

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「モデル」を選び、再度入力してください。

●結果報告記録後

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。



UNFINISHMENT

セーブについて

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 オウル」が表示されます。「セーブ シテ オウル」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。



データを全て消去します。

■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や表示はありません。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)



※メインコントローラは攻撃することもできます。

FINISHMENT

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)



※サブコントローラは移動することはできません。

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を入手できます。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。

