

INSTRUCTION BOOKLET MANUAL DE INSTRUCCIONES



This manual is not supported nor endorsed by Nintendo Co., Ltd, Treasure Co., Ltd, or any subsidiaries. The Sin and Punishment fan translators are not affiliated to Nintendo Co., Ltd, nor Treasure Co., Ltd.
This manual has been released freely.

If you have paid for this manual or you have obtained this manual via premium download services or through advertisement walls, you have been victim of a fraud.

Este manual no ha sido realizado con el apoyo de Nintendo Co., Ltd, Treasure Co., Ltd, ni de ninguna de sus filiales. Los traductores aficionados de Sin and Punishment no están afiliados con Nintendo Co., Ltd.
La distribución de este manual es gratuita.

Si has pagado por este manual o lo has obtenido a través de servicios de pago por descarga o enlaces con publicidad, has sido víctima de un fraude.

**SIN AND
PUNISHMENT**
SUCCESSOR OF THE EARTH™



Thank you for playing the SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE EARTH™ Translation Patch for the Nintendo[®] 64 System.

Gracias por jugar al parche de traducción de SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE EARTH™ para la consola Nintendo[®] 64.

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK, OR ACCESSORY.

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACIÓN AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU CONSOLA NINTENDO O CARTUCHO.

PLEASE READ THIS INSTRUCTION BOOKLET THOROUGHLY TO ENSURE PROPER HANDLING OF YOUR NEW GAMES. THEN SAVE THIS BOOKLET FOR FUTURE REFERENCE.

PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO, LEE EL MANUAL DE INSTRUCCIONES CUIDADOSAMENTE ANTES DE EMPEZAR A JUGAR. DESPUÉS GUÁRDALO PARA FUTURAS CONSULTAS.

CONTENTS

English4

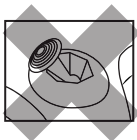
Español36



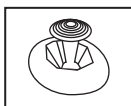
THE NINTENDO⁶⁴ CONTROLLER

The Nintendo⁶⁴ Control Stick uses an analogue system to read the angles and directions of its movement. This allows subtle control that is not possible using the conventional + Control Pad.

When turning the Control Deck power ON, do not move the Control Stick from its neutral position on the controller.



If the Control Stick is held at an angled position (as shown in the picture on the left) when the power is turned ON, this position will be set as neutral. This will cause games using the Control Stick to operate incorrectly.



To reset the neutral position once the game has started, let go of the Control Stick so it can return to its centre position (as shown in the picture on the left), then press START while holding the L- and R-Buttons.

The Control Stick is a precision instrument, do not spill liquids or place any foreign objects into it.

While playing this game, we recommend you use the hand positions shown below.



By holding the controller like this, you can operate the Control Stick freely with your left thumb. Using your right thumb, you can easily access the A-, B- or C-Buttons.

Place your left index finger where it feels comfortable, but not in a position where you might accidentally press the Z-Button on the back of the controller.

To play this game, connect a controller to socket one located on the front panel of the Control Deck.

If you change the connection during the game, you may need to either press RESET or turn the power OFF to make the new connection active.

You must use two controllers in order to play the 2-Player game mode.



CONTENTS

06: The Beginning of the Story

08: Character Introduction

12: Basic Player Controls

18: Controller Position

20: Starting a Game

24: Understanding the Game Screens

29: Saving a Game

30: Cooperative (2P) Play

32: Items

The Beginning of the Story

At the dawning of the new century, peace was enforced throughout the world, leading to a population that grew without bounds. A new food source was needed to feed Mankind, and so work was undertaken to create a new life form: a new species able to be bred even in the most adverse environments. The northern-most island of Japan, Hokkaido, was turned into a giant farm for this new species. However, from their midst burst an extremely aggressive strain of the creatures, and they instinctively began to hunt out and attack humans; these creatures became known as Ruffians. Forming a swarm, they advanced southward and invaded the rest of the Japan, eventually gaining control of the whole north-east of the country.

In the capital city of Tokyo, invasion by the advancing Ruffians grew imminent, and large-scale riots flared up all over as the citizens fell into panic. This led to the deployment of a group called the Armed Volunteers, an international peacekeeping organization who eventually began to use armed force to suppress the mobs and uprisings.

SIN AND PUNISHMENT

Tokyo was gradually ceasing to be a place where humans could live or survive. But then rumors began to circulate among the people...

Word spread about the emergence and growth in power of a citizen's organization calling itself the Savior Group. Their leader: Achi, a holy woman, able to cure disease and wounds by miracles. They were said to be a self-defense organization of citizens who support themselves by hunting the Ruffians, and who formed the group to oppose the hypocritical Armed Volunteers.

And so, prompted by these rumors, impoverished people began to gather around the holy woman called Achi, begging for her aid. However her aid did not come without a price: in return she demanded that they fight for her. As a result, many people became involved in a great number of needless conflicts, and ended up following a path of suffering...

Character Introduction

3 main groups exist in “Sin & Punishment”: the Savior Group lead by Achi, the Armed Volunteers international peacekeeping organization and the new breed of life-form, the Ruffians.

The story has already begun. With the future of the Earth depending on you, can you rescue your comrades and battle your way through?

Savior Group

A group of citizens who carry out rescue missions for people stranded in Tokyo with no place to flee following the invasion of the Ruffians. Now they are plotting evacuations from the metropolis.

SAKI AMAMIYA

(14)

The team leader of the Ruffian hunters within the Savior Group. Although he was once seriously wounded by a Ruffian attack, after receiving a blood transfusion from Achi he made a full recovery and started displaying unusual physical abilities. His optimistic demeanor sets him apart from the other hunters. And even in unexpected situations, he remains calm and does not lose his head.

AIRAN JO

(15)

She joined the Group after being rescued by Saki from a mob’s attack. Her rough and intimidating speech stems from her distrust of others as a result of the attack, but she generally shows obedience towards Saki. She has a good understanding of machines of all types.

ACHI

(13)

Displaying various supernatural powers and calling herself a “holy woman,” Achi is the leader of the Group. Transfusions of her blood have healed many of the wounded, and occasionally the recipients have gained special abilities as a result. However, due to her self-centered personality and militant behavior based on prophecies, few people see her as divine.

Armed Volunteers

A private international peace-keeping organization contracted from the United States, they are equipped with state-of-the-art weapons supplied by a weapons manufacturer. They have on-going confrontations with the Ruffians and with rioting civilians. Their leadership ranks consist of juveniles with strange powers.

BRAD

(17)

Brad is the commander of the organization, and he has super-natural powers. The lower-level members have been formed into a mental network with Brad at its heart, controlling their thoughts. He believes in "Salvation through Armed Force", and envisages a non-integrated, centralized world security organization. As his closest advisors, he places around him those he has given blood.

KACHUA

(15)

After receiving blood from Brad, she displays psychokinetic abilities which she can use to tactical advantage. She gained a place as a close advisor of the

commander thanks to her exceptional abilities, but is constantly feuding with the other aides. Currently she leads the Radan hunting unit and has landed in Tokyo with herself as bait to capture it.

LEDA

(HUMAN AGE: 5)

A girl who turned into a small beast after receiving blood from Brad. She is considered to be a rare case of beast transformation since she has retained her human mind. However, a way to reverse the transformation is unknown. She is a favorite pet for Brad, and feels a strong but child-like feeling of rivalry towards the commander's advisor Kachua.

Ruffians

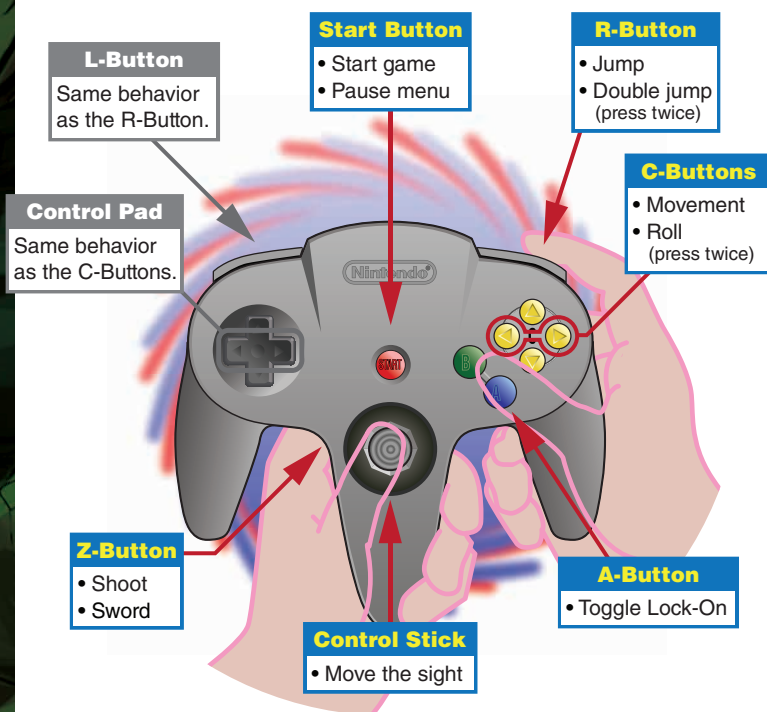
Violent and aggressive creatures deriving from the development of a synthetic food source. From their original breeding ground of Hokkaido they moved south, resulting in an invasion of the metropolis.

Ruffians are able to mimic various existing living creatures, and assert themselves on land, sea and air.

Basic Player Controls

There are three player control settings (Type 1~3). Type 1 is the default setting when the game is started. This can be changed on the Configuration screen (see page 23).

Basic Player Controls (Type 1)



Control Stick



- Sight movement (targeting an enemy)

About the Sight

The sight is moved using the analog stick. The sight has an Aiming Mode and Alignment Lines, each of which has two types that can be toggled from the Configuration screen. The Aiming Mode can also be toggled from the Pause menu screen (see page 25).



Alignment Line

Sight

■ Aiming Mode

This can be toggled from the Configuration screen or the Pause Menu screen.

• Normal

The sight moves in the same direction as the analog stick.

• Reverse

The sight moves in the opposite direction as the analog stick vertically. For left and right, the sight moves in the same direction as the analog stick.

The default mode at the start of the game is Normal.

■ Alignment Lines

This can be toggled from the Configuration screen.

• On

The sight and Alignment Lines will be displayed on the game screen.

• Off

Only the sight will be displayed on the game screen.

The default Alignment Lines setting at the start of the game is On.

A-Button



• Toggle Lock-On

About Aiming

Aiming has two modes: Manual mode and Lock-On mode. During the game, pressing the **A**-Button toggles between Manual mode and Lock-On mode.

Aiming is set to Manual mode at the start of the game.

Manual mode

When attacking, aim the sight at the enemy by hand.



Manual mode



Lock-On mode

This type will automatically lock on to an enemy. Note that in Lock-On mode, the player's shots cause less damage than when using Manual mode. Nudge the analog stick towards an enemy, and the sight will automatically lock on and stay targeted to the enemy.



Press the A-Button to activate Lock-on mode.



Nudge the Control Stick in the direction of an enemy.



The sight turns yellow to indicate that the target is locked.



Lock-On mode



Lock-On complete

Z-Button



• Shoot Sword (Attack)

About Attacking

There are two types of Attack: Shot and Sword. During the game, when the enemy is far away, shots are fired. When battling an enemy close-up, the Sword is used.

Shoot

While the **Z**-Button is held down, shots are fired continuously. Bullets are unlimited.



Sword

In close-up battles or when an obstacle is close by, tap the **Z**-Button again to swing the sword.



Special Actions

★Counter Attack

The sword is capable of inflicting damage by deflecting an incoming projectile back into an enemy. This action is called a Counter Attack.



Aim the sight at the enemy or other object on which you wish to perform a Counter Attack.



Press the Z Button once again just before the projectile hits you.



A Counter Attack is performed, and the target is struck.

C-Buttons



Control Pad

- Player Movement (left & right)
- Roll

About Player Movement

Two types of action are available: moving to the left & right and rolling to the left & right. Both actions can be carried out with the C-Buttons or the Control Pad.

■Moving to the Left & Right

Move to the left and right using the C-Buttons or the Control Pad.



■Rolling to the Left & Right

A roll is performed by pressing a direction key twice on the C-Buttons or the Control Pad. The player cannot be harmed while rolling.



L-Button



R-Button

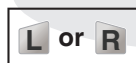
- Jump
- Double Jump

About Jumping

There are two types of jump: a normal Jump and a longer Double Jump where the player remains in the air for a longer period. Both actions are carried out using the L- or R-Buttons.

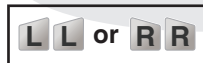
■Jump

To Jump, press the L or R Button once.



■Double Jump

A Double Jump is performed by pressing the L- or R-Button a second time while jumping.








SIN AND PUNISHMENT

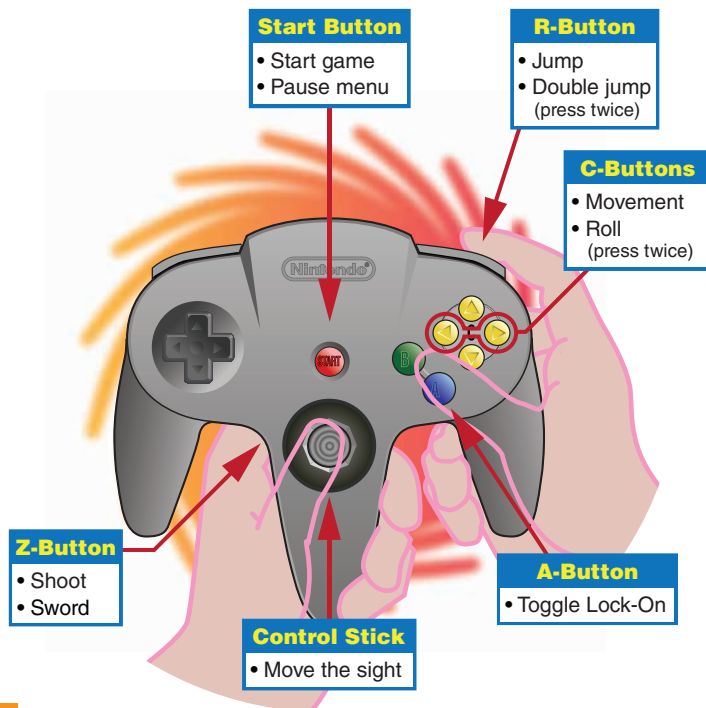
Controller Position

Holding the Controller

In this game, there are two ways of holding the controller: Right Position, which facilitates attacking, and Left Position, which facilitates moving.





Right Position - for attacking

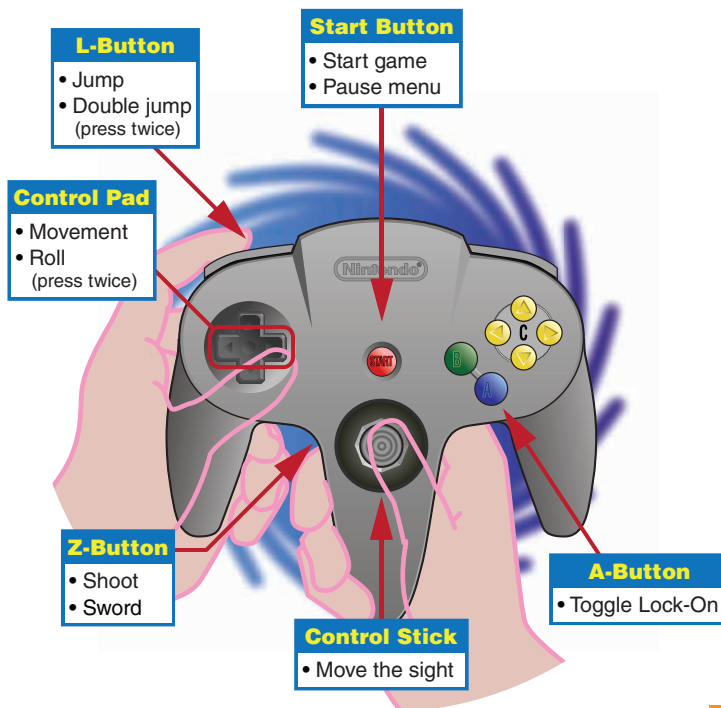
The right hand is used for operating the   (player movement), the  -Button (jumping) and the  -Button (toggle Lock-On). The left hand operates the analog stick (sight adjustment) and the  -Button (attacking).



The Controller Position is an important choice. Choose the one that suits you best.

Left Position - for moving

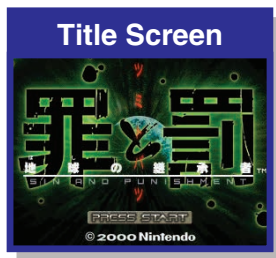
The right hand is used for operating the Control Stick (sight adjustment) and the  -Button (attacking). The left hand operates   (player movement) and the  -Button (jumping).



SIN AND PUNISHMENT

Starting a Game

Insert the Game Pak into your Nintendo⁶⁴ system and move the power switch to the ON position. (Do not touch the Control Stick during this step). The demo mode will start, and instructions about the operation of the game will appear on the screen. Pressing the **START** button will display the title screen. Pressing **START** a second time brings up the main menu screen. Select "Start" with the Control Stick and press the **Z**-Button to start a game.

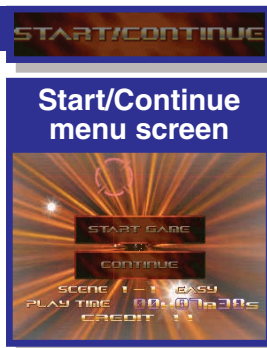


About the Main menu screen

On this screen, you can adjust various game settings and view your ranking to date.

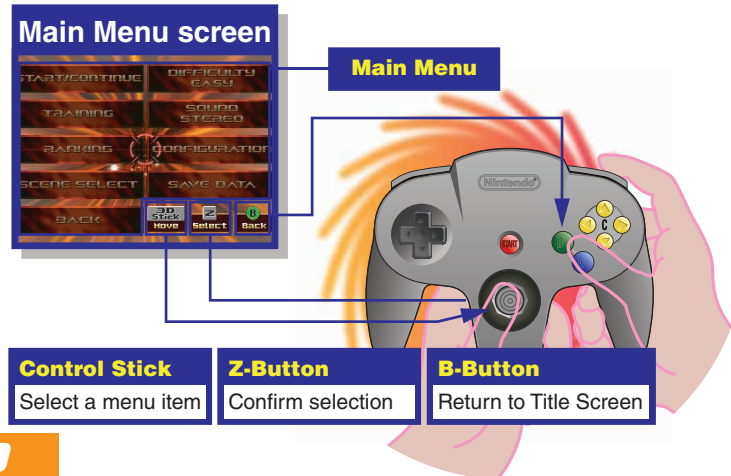
Start / Continue

Select "Start / Continue" with Control Stick and press the **Z**-Button to confirm. Two menu items are displayed: Start Game and Continue. Continue can be used once for each credit that you have collected during the game. Once your credits have run out it is not possible to Continue. To replay a stage that you have previously completed, choose "Scene Select" from the Main Menu screen.



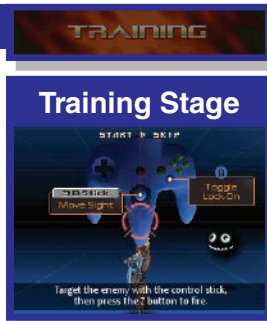
About the Main Menu screen

Main Menu Screen Operation



Training

This menu selection allows you to memorize the basic controls. It is recommended to practice any difficult actions here. To exit Training part-way through, press the **START** button and select "Quit Game" from the Pause menu.



Ranking



The Score, Clear Time and Hit Number for each stage can be viewed.

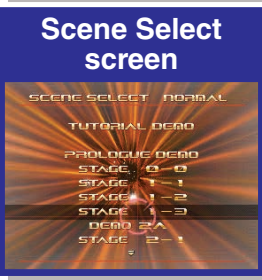
See page 28 (About Ranking) for more details.

Scene Select



A record is kept of data for all stages you have played. To replay a stage that you have previously cleared, choose "Scene Select" from the main menu screen. Next, select the stage you wish to play with the analog stick and press the **Z**-Button to start playing.

When playing from Scene Select, you will not progress to the next stage even if you complete the selected stage.



Back



Go back to the Title screen.

Difficulty



Toggle between "Easy" and "Normal" using the **Z**-Button.



Sound



Toggle between "Stereo" and "Mono" using the **Z**-Button.

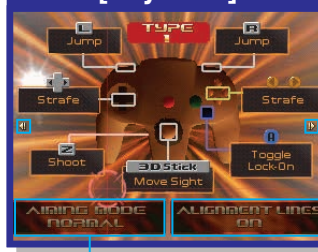


Configuration (MISSING?)



On this screen you can adjust the layout of the buttons for controlling the player's actions. There are three available layout types. Select one of the three layouts using the Control Stick then press the **B**-Button to return to the Main Menu screen.

Configuration screen [Layout 1]



Side-scroll arrows

Move the Control Stick to display layout types 1 through 3.

Alignment Lines

Aiming Mode

If the controls do not respond as expected during play, a different layout type may be currently set. In such a case, please reselect Layout 1.

Save Data



This allows you to delete all save data.

For details, see page 29 "Erasing Save Data."

Understanding the Game Screens

About the Play Screen

Timer

Displays the remaining time. Once the Timer reaches zero, the Life Gauge will start decreasing. The Timer can be restored by picking up a TIME item.

Player Life Gauge

The player's Life Gauge decreases gradually whenever damage is inflicted, or when the Timer reaches zero. Once it has been completely depleted the game ends. The Life Gauge can be restored by picking up a LIFE item.

Score

Increases upon defeating enemies or destroying obstacles. Extra points can be gained with POINT items.



Hit Number

Player

ENEMY SEEKER/39

During a game, if an enemy boss appears its Life Gauge will be displayed at the bottom of the screen.

For information about each item, see page 32.

About Game Over

In this game, if damage inflicted on you causes your Life Gauge to reach zero, the game ends.

About Credits

1 credit is awarded for every 100 enemies defeated (100 hits). You are able to Continue the game once for each credit.

About the Pause Menu Screen

During a game, pressing the **START** button will display the Pause Menu. Use the analog stick to select a menu item and press the **Z-Button** to confirm.

Return to Game

The game will be resumed at the point at which it was interrupted.

Aiming Mode

Toggle the Aiming Mode between “Reverse” and “Normal” using the **Z-Button**. Press the **START** Button again to return to the game.

Quit Game

Upon choosing this option, the message “Are you sure?” will be displayed for confirmation. Selecting “Yes” will bring up the Main Menu screen. Selecting “No” will return to the Pause Menu.

Save and Quit

Upon choosing this option, the message “Save game and quit?” will be displayed for confirmation. Selecting “Yes” will save all stages cleared to this point and quit the game. Note: this option will not be displayed unless you have credits.

See “About Saving” on page 29.

Pause Menu screen



About Bonuses

The game contains the following types of bonuses: Commander Bonus, Central Commander Bonus and Target Bonus.

Commander Bonus

This bonus is received by defeating a Commander (a boss that appears during a stage).

About the Commander Bonus screen

This screen is displayed when a boss is defeated during a stage.



Commander Bonus

Bonus received for defeating the boss.

Time

When a boss is defeated, the Timer is fully restored.

Central Commander Bonus

This bonus is received by defeating a Central Commander (a boss appearing at the end of a stage).

About the Central Commander Bonus

This bonus is attained by achieving the prescribed objective at the end of a stage.

Central Commander Bonus Screen



Hit Bonus

The number of enemies defeated x 1000 pts.

Time Bonus

Time remaining after the Commander is defeated x 1000 pts.

Life Bonus

Amount of Life remaining (maximum 100) x 1000 pts.

Total

The total sum of all figures is displayed. (A bonus may not be awarded in the case where no enemies were defeated).

Target Bonus

Target Bonus Screen



Target Bonus points display

Attacking a Target Bonus by shooting or by sword increases the player's hit count by 1 and awards a bonus of 50000 pts.

Target Bonus (See page 32 for details)

Saving a Game

About Ranking

Viewing the Ranking Screen

On this screen, you can record your high scores over the entire game.

Score

The sum of points for defeating enemies and bonus points.

Clear Time

The time taken to clear a stage.

Hit Number

The number of hits on enemies.

Ranking Screen

Letter selection

Name entry (max. 3 letters)

Finish entry

Space key

Back to previous character

Name Entry

Use the analog stick to select a letter and confirm with the **Z**-Button. To correct an entry, select “Back” and re-enter the letter.

After Recording Your Ranking

Using the Control Stick , you can view the Score, Clear Time and Hit Number ranking tables.

Score

Clear Time

Hit Number

About Saving

A game can be saved using one the following methods.

Autosave

As each stage is cleared, progress will be automatically saved and the stage will become available in Scene Select.

Saving from the Pause Menu

During play, the game can be saved from the Pause Menu. However, note that when the game is resumed, the start point will be one of several predefined start points.

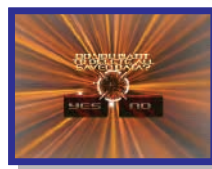


Saving at Game Over

For this case, “Continue” and “Save and Quit” options will be displayed (see the screenshots on the right). Selecting “Save and Quit” will automatically save all stages that have been cleared. Following this the words “GAME OVER” will appear. Press the **Z**-Button to return to the Title screen.



Erasing Save Data



From the Main Menu, select the Save Data option. Selecting “Yes” will erase all Save Data. Selecting “No” will return to the Main Menu.

Caution: once data has been erased, it cannot be restored.

SIN AND PUNISHMENT

Cooperative (2P) Play

How to Start & Controls

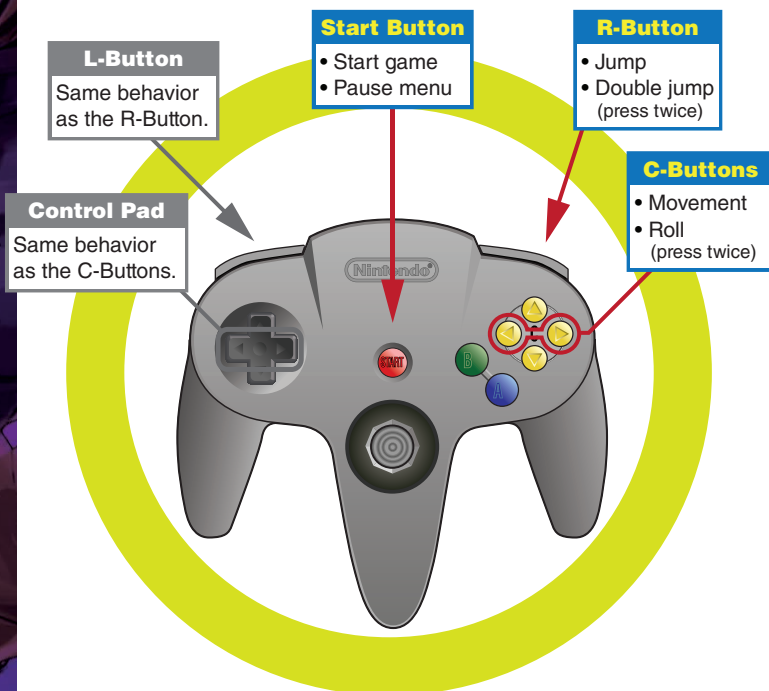
Connect the Player 1 controller into socket one and the Player 2 controller into socket two, then turn the Control Deck power ON. Note that there is no on-screen indication of Cooperative Play on the Title Screen or during game play. The game will progress in the same way as for a single-player game.

In this mode, a single on-screen character can be controlled by two players cooperating together. One player controls movement, while the other is in charge of attacking.



Movement controls

(Main controller)



Player 1 controller can also be used for attacking.

Attacking controls

(Player Two controller)



Player 2 controller cannot be used for movement.

SIN AND PUNISHMENT

Items

During play, player items can be obtained by attacking enemies or destroying obstacles. Items will disappear after a certain amount of time, so should be collected swiftly.

Restoring Items

LIFE

Obtaining a LIFE item restores Life to the player. In Easy mode it restores 30 points, and 20 points in Normal mode.



TIME

A TIME item restores 30 seconds to the Timer.



POINT

POINT Items start at 1000 points, and reach a top value of 50000 points. However if damage is incurred the value restarts at 1000 points. Try for high-value points by collecting them in succession.



Bonuses

BONUS TARGET

Making an attack increases the Hit Number by 1 HIT and adds 50000 points to the score.



Hazardous Objects

DANGER

This symbol is displayed in locations where bombs or falling objects drop from above. It is mainly seen during the opening stages.



CREDITS

Main Program

Atsutomu Nakagawa

Enemy Program

Hideyuki Suganami
Atsutomu Nakagawa
Yoshiyuki Matsumoto

Sound Program

Hiroshi Matsumoto

Main Character Design

Yasushi Suzuki

Model Motion Design

Takeshi Hayashi
Yasushi Suzuki
Hideyuki Suganami
Kenji Tsusima
Masaya Kikuchi

Background Design

Hiroshi Iuchi
Makoto Ogino

Effect Design

Yasushi Suzuki
Hiroshi Iuchi

Caption Work

Makoto Ogino

Camera Work Design

Takeshi Hayashi
Yasushi Suzuki
Hiroshi Iuchi
Hideyuki Suganami
Atsutomu Nakagawa

Music Composer

Toshiya Yamanaka

Sound Effects

Satoshi Murata

Voice Actors

Michael Lerner
Andromeda Dunker
Hannah Latimer
Stephanie Diaz
Tate Latimer
Josh Johnson
Jay Hopper

Technical Support

Masaru Mitsuyoshi
NTSC-Online

English Translation

Bill Trinen

Package Design

Fujiko Nomura
Yasushi Suzuki

Manual Editor

Kiyomi Itani

Special Thanks

Hiroyuki Ohta
Shota Takahashi
Tetsuya Komatu
Super Mario Club

Supervisor

Takahiro Harada
Hitoshi Yamagami
Ryuji Kuwaki

Director

Hideyuki Suganami

Producer

Masato Maegawa
Takehiro Izushi

Executive Producer

Hiroshi Yamauchi

English Fantranslations

AstroBlue
TheFreak
Vanit
Zoinkity

Manual Translation

Switch

Manual Reconstruction

IIDucci

Artwork supplied by

Senji Mitsumachi
(三津街せんじ)
NASA

Spanish Fantranslation

Programming

Zoinkity
PacoChan

Translation

IIDucci
TheFireRed

Voice Cast

Doblajesdante
Olivia Doblaje
Kairi_03
Gini-Gini
Ernespa
Izampañilla
MakaVIII
VGF
P. N.
Mark Marley
Maydawa

Voice Direction

Estudios G3S

SIN AND PUNISHMENT

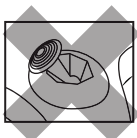
Notes

[illegible][illegible]

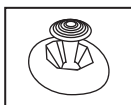
EL MANDO DE CONTROL DE NINTENDO®64

El Stick de Control de Nintendo⁶⁴ utiliza un sistema analógico para leer los ángulos y la dirección de sus movimientos. Esto ofrece una precisión de control imposible de conseguir con el + Panel de Control.

Cuando ENCIENDAS (ON) la consola, deja el Stick de Control en su posición neutral.



Si el Stick de Control es presionado en diagonal (tal y como aparece en el dibujo de la izquierda) cuando se ENCIENDE (ON) la consola, esta posición será interpretada como neutral. Esto hará que los juegos que utilicen el Stick de Control no funcionen correctamente.



Para reajustar la posición neutral una vez iniciado el juego, suelta el Stick de Control para que pueda volver a su posición central (tal y como aparece en el dibujo de la izquierda), y pulsa START mientras mantienes pulsados los Botones L y R.

El Stick de Control es un instrumento de precisión. No derrames líquidos o coloques otros objetos sobre él. Si necesitas ayuda, contacta con el Servicio de Atención al Cliente del Club Nintendo en el número 902 117045.

Te recomendamos que para jugar con este juego sostengas el Mando de Control tal y como aparece en el dibujo.

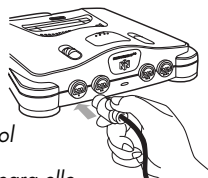


Sujetando el Mando de Control de esta forma, podrás manejar libremente el Stick de Control con tu pulgar izquierdo. Y usar el pulgar derecho para acceder rápidamente a los Botones A, B o C.

Coloca el dedo índice izquierdo donde te resulte más cómodo, pero no en una posición donde pudieras pulsar accidentalmente el Botón Z de la parte trasera del Mando de Control.

Para jugar con este juego, conecta un Mando de Control a la ranura 1 situada en el panel delantero de la consola.

Si cambias la conexión durante el juego, puede que necesites pulsar RESET o APAGAR (OFF) la alimentación para que detecte la nueva conexión.



Este juego ha sido diseñado para hasta 2 jugadores.

Para jugar en el modo multijugador se necesitan Mandos de Control adicionales, dependiendo del número de jugadores que elijas.

Debes conectar los Mandos de Control en las entradas diseñadas para ello.

ÍNDICE

38: Preludio

40: Personajes principales

44: Controles básicos

50: Posición del mando

52: Empezando a jugar

56: Pantalla de juego

61: Cómo guardar la partida

62: Modo cooperativo

64: Objetos

Preludio

En los albores del nuevo siglo, la raza humana ha logrado globalizar la paz, lo que provocó una explosión demográfica. Era necesaria una nueva fuente de alimentos y la comunidad científica se puso manos a la obra hasta crear una nueva forma de vida: una especie capaz de subsistir en las condiciones más adversas. Escogieron la isla más al norte de Japón, Hokkaido, como campo de cría de esta nueva especie. Sin embargo, dentro de la misma surgieron mutaciones que atacaron instintivamente a los humanos; a estas subespecies se les llamó “Rufianes”. Su enjambre logró desplazarse hacia el sur, invadiendo buena parte de Japón y haciéndose con el nordeste del país.

La invasión de Tokio, su capital, era inminente, y entre la población cundió el pánico, provocando disturbios a gran escala. Esto llevó al envío de una fuerza pacificadora internacional conocida como la Guardia Voluntaria, que terminó por utilizar su poderío militar para suprimir a las masas.

SIN AND PUNISHMENT

Tokio dejaba de ser un lugar habitable. Pero entonces empezó a oírse un rumor...

Corrió la voz sobre la aparición de un grupo que se hacía llamar los Salvadores. Su líder era Achi, una chica capaz de curar enfermedades y heridas a través de milagros. Decían ser una organización ciudadana de autodefensa que cazaba rufianes para ayudar a la población y que se enfrentaba a la hipocresía de la Guardia Voluntaria.

Y, por ello, la gente más necesitada acudió a Achi, suplicando su ayuda. Pero esta ayuda tenía un precio: a cambio debían luchar por ella. Y muchos se vieron implicados en conflictos sin sentido, siguiendo un camino que solo llevaría a más sufrimiento...

Personajes principales

Existen tres grupos principales en Sin and Punishment: los Salvadores, liderados por Achi, la Guardia Voluntaria de pacificación y una nueva forma de vida, los rufianes.

El juego comienza cuando la historia ya ha comenzado. Con el futuro de la Tierra en tus manos, ¿podrás rescatar a tus amigos y luchar hasta el final?

Salvadores

Grupo de ciudadanos que realizan misiones de rescate, buscando a aquellos que no tienen a dónde ir en Tokio tras la invasión de los rufianes. Ahora planean huir de la zona metropolitana.

SAKI AMAMIYA

(14)

Encabeza el grupo de caza de rufianes. Aunque fue herido de gravedad por un rufián, se recuperó por completo gracias a la sangre que Achi compartió con él, ganando una resistencia física superior. Su optimismo le hace destacar entre el resto de cazadores y sabe mantener la calma en cualquier situación.

AIRAN JO

(15)

Entró en los Salvadores cuando Saki la rescató del ataque de una turba de personas. Ese ataque ha hecho que se comporte de forma brusca y desconfiada hacia todos, salvo con Saki, el único en quien confía. Es experta en el manejo de toda clase de maquinaria.

ACHI

(13)

Autoproclamada mesías con poderes sobrenaturales y líder del grupo. A través de su sangre ha curado a muchos heridos, algunos de los cuales han ganado nuevas habilidades con ella. Sin embargo, su personalidad egocéntrica y beligerante hace que pocos la vean como a una diosa.

Guardia Voluntaria

Una fuerza internacional privada de pacificación contratada por Estados Unidos. Van equipados con lo último en armamento del fabricante G&R. Actualmente se están enfrentando a disturbios de la población y a los rufianes. Sus líderes son jóvenes con poderes misteriosos.

BRAD

(17)

Brad es el comandante de la organización y tiene poderes sobrenaturales. Controla a los soldados de bajo rango a través de una red mental. Cree que la salvación solo se puede conseguir por la fuerza y busca la existencia de un cuerpo de seguridad mundial y centralizado. Su gente de confianza son aquellos con los que ha compartido su sangre.

KACHUA

(15)

Tras recibir sangre de Brad, demostró nuevas habilidades psicocinéticas que utiliza en combate.

Aunque llegó a su posición de poder gracias a sus habilidades, no deja de enfrentarse a los subordinados de su comandante. Lidera el grupo que pretende capturar al monstruo Rudán y ha ido hasta Tokio para utilizarse como cebo.

LEDA

(EDAD HUMANA: 5)

Una chica que se transformó en un monstruo diminuto tras recibir la sangre de Brad. Es un caso inusual de transformación, ya que no ha perdido su mente y habla humanas. Aún no han encontrado la forma de que vuelva a ser humana. Es la mascota favorita de Brad, y mantiene una infantil rivalidad hacia Kachua.

Rufianes

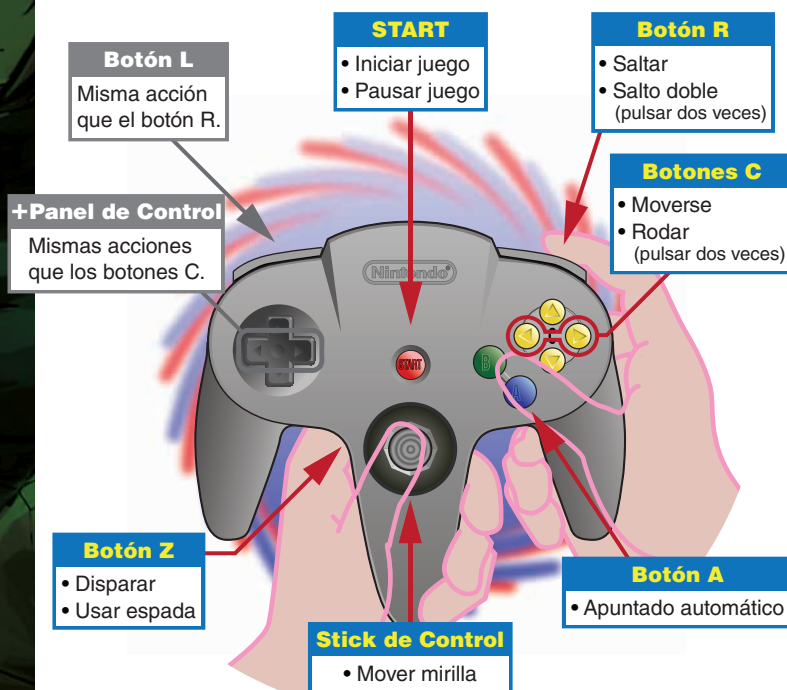
Criaturas violentas y agresivas que han mutado a partir de una forma de vida artificial. Se han desplazado hacia el sur desde Hokkaido, su lugar de cría, y han invadido la metrópolis de Tokio.

Los rufianes pueden imitar la forma de otras criaturas existentes y así extenderse por tierra, mar y aire.

Controles básicos

Existen tres configuraciones de control (Tipos 1 a 3). El tipo 1 es la configuración predeterminada que utiliza el juego. Esto puede cambiarse en la pantalla de Ajustes (Ver pág. 55).

Controles básicos (Tipo 1)



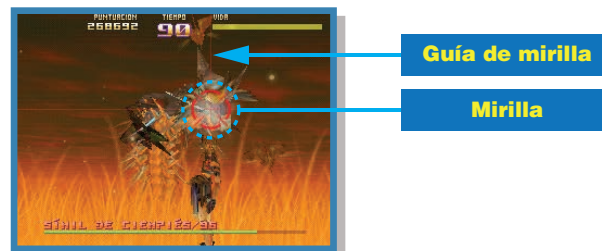
Stick de Control



- Mover la mirilla (apuntar a enemigos)

Sobre la mirilla

La mirilla se mueve con el Stick de Control. Tiene un modo de apuntado y guías que pueden activarse y desactivarse en la pantalla de Ajustes. El apuntado también puede cambiarse desde el menú de pausa (ver pág. 57).



■Apuntado

Este ajuste puede ser cambiado desde la pantalla de Ajustes o desde el menú de pausa.

• Normal

La mirilla se mueve en la misma dirección que el Stick de Control.

• Invertido

La mirilla se mueve verticalmente en dirección opuesta a la del Stick de Control. Seguirá moviéndose a izquierda y derecha en la misma dirección que el Stick de Control.

Al comenzar a jugar, el apuntado es normal por defecto.

■Guías de mirilla

Este ajuste puede ser cambiado desde la pantalla de Ajustes.

• Sí

Se mostrarán la mirilla y sus guías en pantalla.


• No

Solo se mostrará la mirilla en pantalla.

Al comenzar a jugar, la guía está activada por defecto.

Botón A • Apuntado automático

Sobre el apuntado

Hay dos formas de apuntar: de forma manual y automáticamente. Pulsa el botón  durante el juego para cambiar entre los modos manual y automático.

Al comenzar a jugar, el apuntado es manual por defecto.

■Apuntado manual

Al atacar, se apunta a los enemigos de forma manual.



Modo manual



■Apuntado automático

Este modo apuntará automáticamente a un enemigo. Ten en cuenta que hace menos daño a los enemigos respecto al modo manual. Mueve levemente el Stick de Control hacia un enemigo y la mirilla se quedará fija automáticamente sobre él.



Pulsa el botón A para activar el apuntado automático.



Toca el Stick de Control en dirección al enemigo.



La mirilla tendrá un color amarillo para indicar que está fijada en el objetivo.



Modo automático




Blanco fijado

Botón Z • Disparar Usar espada (Atacar)

Sobre los ataques


Hay dos tipos de ataques: disparando y con la espada. Cuando ataques a un enemigo lejano tu personaje disparará. Cuando te enfrentes a un enemigo cuerpo a cuerpo, usará la espada.

■Disparar

Al mantener pulsado el botón  se disparará una ráfaga continua e ilimitada.



■Espada

Si te enfrentas a alguien cuerpo a cuerpo o tienes un obstáculo cerca, vuelve a pulsar rápidamente el botón  para atacar con la espada.



Acciones especiales

★Contraataque

La espada es capaz de deflectar un proyectil enemigo en la dirección que quieras. A esto se le llama contraataque.



Apunta con la mirilla al enemigo u objeto sobre el que quieres hacer un contraataque.



Pulsa el botón Z de nuevo justo antes de que te alcance el proyectil.



Realizarás un contraataque dirigido al enemigo apuntado.

Botones C

+Panel de Control



- Moverse (a izda. o dcha.)
- Rodar

Sobre el movimiento

Hay dos acciones disponibles: moverse a izquierda o derecha y rodar a izquierda o derecha. Puedes ejecutar ambas acciones con los botones C o con el +Panel de Control.

■ Moverse a la izquierda o la derecha

Muévete a izquierda o derecha con los botones C o el +Panel de Control.



■ Rodar a la izquierda o la derecha

Si pulsas dos veces hacia una dirección con los botones C o el +Panel de Control, el personaje rodará, evitando cualquier daño.



Botón L



- Salto
- Salto doble

Botón R



Sobre los saltos

Hay dos tipos de salto: un salto normal y uno doble, en el que el personaje permanece más tiempo en el aire. Puedes ejecutar ambas acciones con los botones L o R.

■ Salto

Para saltar, pulsa una vez el botón L o R.



■ Salto doble

Para hacer un salto doble, vuelve a pulsar el botón L o R mientras estás en el aire.








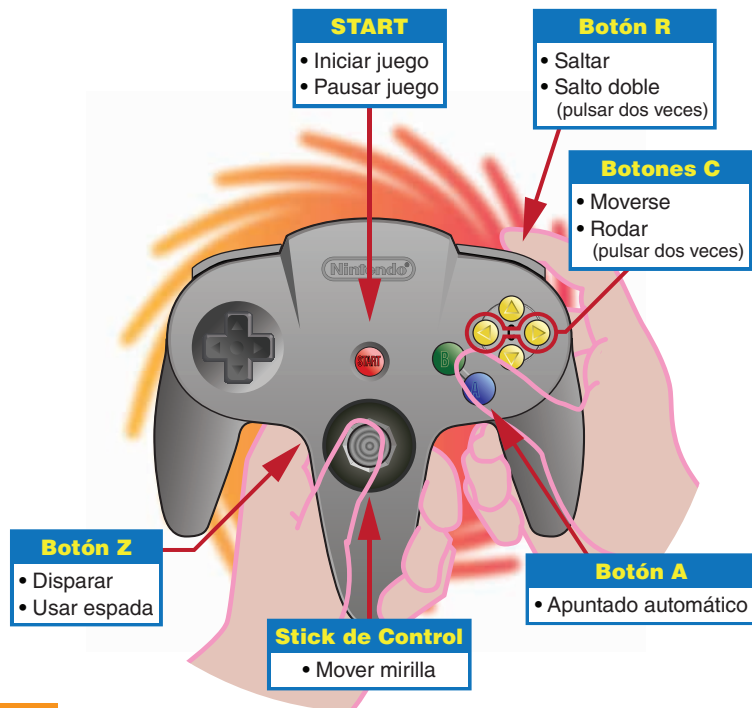
Posición del mando

Cómo sujetar el mando

Hay dos formas de sujetar el mando en este juego: por la derecha, lo que facilita atacar, y por la izquierda, lo que facilita moverse.




Derecha: para atacar

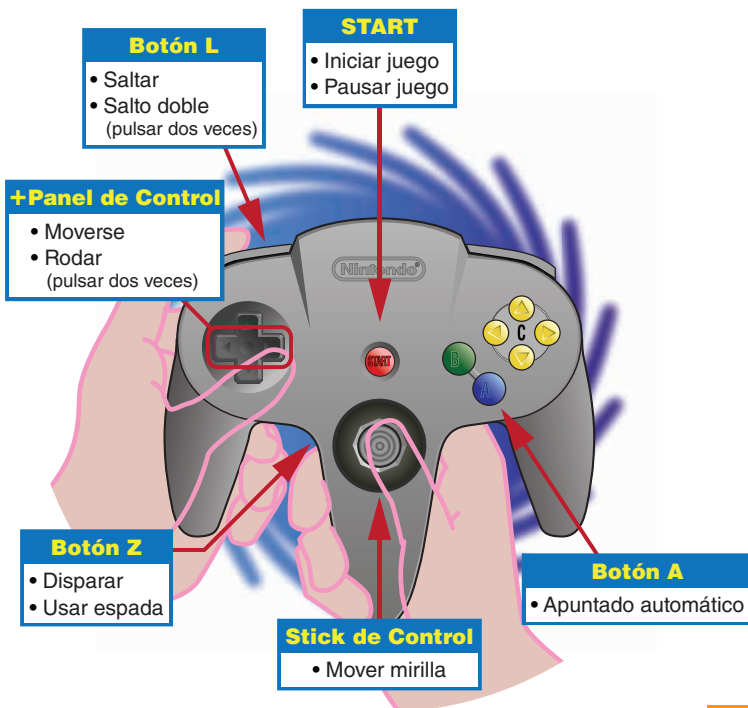
La mano derecha controla los botones   (movimiento), el botón  (saltar) y el botón  (apuntado automático). La mano izquierda controla el stick (mover la mirilla) y el botón  (atacar).



La posición del mando es una elección importante. Elige la que sea más cómoda.

Izquierda: para moverse

La mano derecha controla el Stick (mover la mirilla) y el botón  (atacar). La mano izquierda controla el  (movimiento) y el botón  (saltar).



SIN AND PUNISHMENT

Empezando a jugar

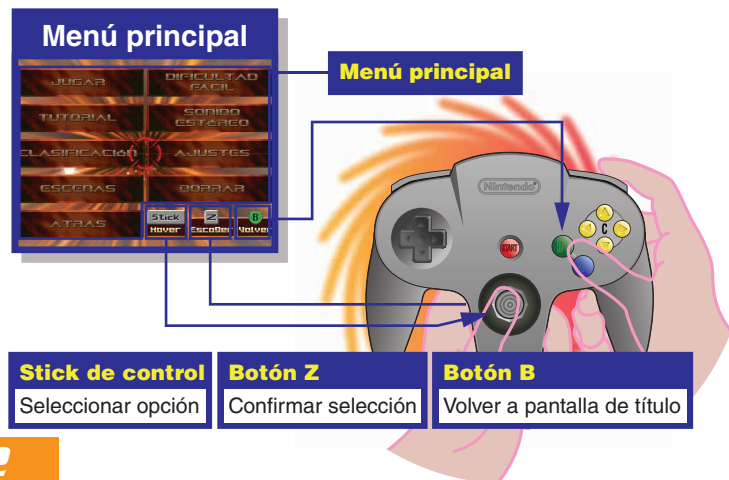
Inserta correctamente el cartucho en tu Nintendo⁶⁴ y mueve el interruptor de alimentación a la posición ON. Comenzará la demostración y aparecerán en pantalla instrucciones sobre el manejo del juego. Pulsa el botón **START** para mostrar la pantalla de título. Vuelve a pulsar el botón **START** para mostrar el menú principal. Selecciona “Iniciar juego” con el Stick de Control y pulsa el botón **Z** para empezar una partida.

Pantalla de título



Sobre el menú principal

Controles del menú principal



Sobre el menú principal

En esta pantalla podrás configurar varios ajustes del juego y ver las mejores puntuaciones.

Jugar

Selecciona “Jugar” con el Stick de Control y pulsa el botón **Z** para confirmar. Se mostrarán dos opciones: Iniciar juego y Continuar. Continuar puede usarse una vez por cada crédito que tengas. Si se acaban tus créditos, no podrás Continuar. Para volver a jugar a un nivel que ya hayas superado, selecciona “Escenas” en el menú principal.

Al principio solo verás la opción Iniciar juego. Además, la opción Continuar no se mostrará si te has quedado sin créditos. Lee la página 56 para más información sobre los créditos.



Pantalla de jugar/continuar



Tutorial

Esta opción te permitirá memorizar los controles básicos. Se recomienda que practiques cualquier movimiento difícil aquí. Para abandonar el tutorial, pulsa el botón **START** y selecciona “Salir” en el menú de pausa.



Nivel de tutorial



Clasificación



Aquí aparecen los récords de puntos, tiempo y aciertos en cada nivel.

Lee la página 60 (Sobre los resultados) para más información.

Escenas



El juego guarda datos de todos los niveles que hayas jugado. Para volver a jugar a un nivel que ya hayas superado, selecciona “Escenas” en el menú principal. Después utiliza el Stick de Control para escoger el nivel y pulsa el botón **Z** para jugarlo.

Al jugar desde Escenas no accederás al siguiente nivel, aunque lo superes en este modo.

Pantalla de selección de escena



Atrás



Regresa a la pantalla de título.

Dificultad



Pulsa el botón **Z** para alternar entre las dificultades fácil y normal.



Sonido



Pulsa el botón **Z** para alternar entre el sonido estéreo o mono.



Ajustes



En esta pantalla puedes configurar los controles del jugador. Hay tres tipos de control disponibles. Selecciona uno con moviendo el Stick de Control y pulsa el botón **B** para volver al menú principal.

Pantalla de ajustes (Tipo 1)



Flechas laterales

Mueve el Stick de Control para mostrar los tipos de control 1 a 3.

Guías de mirilla

Apuntado

Si los controles no responden como esperabas durante el juego, es posible que el juego tenga una configuración de controles distinta. En ese caso vuelve a seleccionar el tipo 1.

Borrar



Esta opción permite borrar todos los datos guardados.

Lee la página 61 (Sobre el guardado) para más información.

SIN AND PUNISHMENT

Pantalla de juego

Sobre la pantalla de juego

Cronómetro

Muestra el tiempo que te queda. Cuando llegue a cero, empezarás a perder Vida. Puedes ganar tiempo si consigues un objeto de TIEMPO.

Barra de vida del jugador

La barra de vida del jugador se reduce a medida que recibe daños o cuando el cronómetro llega a cero. La partida terminará si se vacía por completo. Puedes recuperar vida si consigues un objeto de VIDA.

Puntuación

Aumenta a medida que derrotas a enemigos o destruyes obstáculos. Puedes ganar puntos extra si consigues objetos de PUNTO.



Aciertos

Jugador

SÍMIL DE CANGREJO/35

Si aparece un jefe enemigo durante la partida, se mostrará su barra de vida en la parte inferior de la pantalla.

Para ver más información, ve a la página 64.

Game Over (Fin de la partida)

El juego terminará si los daños que recibes hacen que tu barra de vida se agote por completo.

Sobre los créditos

Ganarás un crédito por cada 100 enemigos que derrotes (100 aciertos). Podrás usarlos de uno en uno para continuar la partida.

Sobre el menú de pausa

Pulsa el botón **START** durante la partida para mostrar el menú de pausa. Utiliza el Stick de Control para seleccionar una opción y pulsa el botón **Z** para confirmar.

Reanudar

Reanudará la partida en el punto en el que se ha interrumpido.

Apuntado

Cambia el modo de apuntado entre normal e invertido con el botón **Z**. Pulsa el botón **START** de nuevo para volver a la partida.

Salir

Tras seleccionar esta opción aparecerá el mensaje “¿Seguro?” para pedir tu confirmación. Selecciona “Sí” para ir al menú principal. Selecciona “No” para volver al menú de pausa.

Guardar y salir

Tras seleccionar esta opción aparecerá el mensaje “¿Guardar y salir?” para pedir tu confirmación. Selecciona “Sí” para guardar todos los niveles superados hasta el momento y salir del juego. Nota: esta opción no aparecerá a menos que tengas créditos.

Lee “Sobre el guardado” en la página 61.

Menú de pausa



Sobre las bonificaciones

El juego tiene tres tipos de bonificación: por jefe abatido, por jefe final abatido y dianas de puntos.

Jefe abatido

Esta bonificación se recibe al derrotar a un jefe que aparezca en un nivel.

Sobre la pantalla de jefe abatido

Esta pantalla aparece cada vez que derrotes a un jefe durante un nivel.

Pantalla con la bonificación por jefe abatido



Bonificación por jefe

Bonificación recibida por derrotar al jefe.

Tiempo

El cronómetro es llenado al derrotar a un jefe.

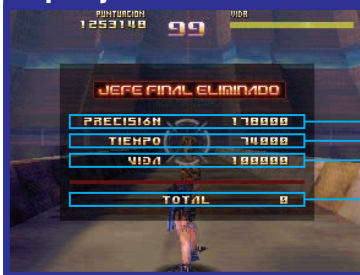
Jefe final abatido

Esta bonificación se recibe al derrotar al jefe final de un nivel.

Sobre la bonificación por jefe final abatido

Esta bonificación se obtiene al completar el objetivo pre-escrito a acabar un nivel.

Pantalla con bonificación por jefe final abatido



Precisión

Número de enemigos derrotados x 1000 pts.

Tiempo

Tiempo restante tras derrotar al jefe x 1000 pts.

Vida

Cantidad de vida restante (máximo 100) x 1000 pts.

Total

Aquí aparece la suma total. (En caso de que no se haya derrotado al jefe final, no habrá una bonificación)

Dianas de puntos

Dianas de puntos



Información sobre bonificación

Al golpear a una diana de puntos, ya sea disparándola o con la espada, se añade un acierto y se otorga una bonificación de 50000 pts.

Diana de puntos
(Ver pág. 64 para más detalles)

Cómo guardar la partida

Sobre la clasificación

Ver la pantalla de resultados

En esta pantalla puedes registrar tus puntuaciones a lo largo de todo el juego.

Puntos

La suma de puntos por derrotar enemigos y recibir bonificaciones.

Tiempo

Tiempo utilizado para superar un nivel.

Aciertos

Cantidad de enemigos acertados.



Selección de letra

Introducir nombre (máx. 3 letras)

Terminar

Espacio

Volver a la letra anterior

Introducir nombre

Utiliza el Stick de Control para seleccionar una letra y confírmala pulsando el botón **Z**. Para corregir una letra, selecciona "Atrás" y vuelve a introducir la letra.

Después de registrar tu puntuación

Moviendo el Stick de Control puedes ver las tablas de clasificación por puntos, tiempo o aciertos.

RESULTADOS	
PUNTOS	NORMAL
1ST 005 108500	00L
2ND 000 101000	00L
3RD 000 115716	00L
4TH 000 239518	00L
5TH 000 207112	00L
6TH 000 200525	00L
7TH 001 195819	00L
8TH 001 191000	00L

Puntos

RESULTADOS	
TIEMPO	NORMAL
1ST 0 100000	00L
2ND 000 50550	00L
3RD 000 50550	00L
4TH 000 50550	00L
5TH 000 50550	00L
6TH 000 50550	00L
7TH 000 50550	00L
8TH 000 50550	00L

Tiempo

RESULTADOS	
ACIERTOS	NORMAL
1ST 0500	00L
2ND 0501	00L
3RD 0002	00L
4TH 0010	00L
5TH 0003	00L
6TH 0001	00L
7TH 0003	00L
8TH 0202	00L

Aciertos

Sobre el guardado

Se puede guardar la partida de las siguientes formas:

Autoguardado

A medida que superes cada nivel se guardará el progreso de forma automática y cada nivel estará disponible en Escenas.

Guardar desde el menú de pausa

Puedes guardar durante una partida desde el menú de pausa. Sin embargo, una vez reanudes la partida empezarás desde uno de los muchos puntos predefinidos que existen.



Guardar al acabar una partida

En este caso aparecerán las opciones "Continuar" y "Guardar y salir" (Ver imágenes a mano derecha). Si seleccionas "Guardar y salir" guardará automáticamente todas las fases superadas, y después aparecerá "GAME OVER". Pulsa el botón **Z** para volver a la pantalla de título.



Borrar los datos guardados



Selecciona la opción Borrar en el menú principal. Selecciona "Sí" para borrar todos los datos o selecciona "No" para volver al menú principal.

Aviso: no se podrán recuperar los datos borrados.

Modo cooperativo

Cómo se controla

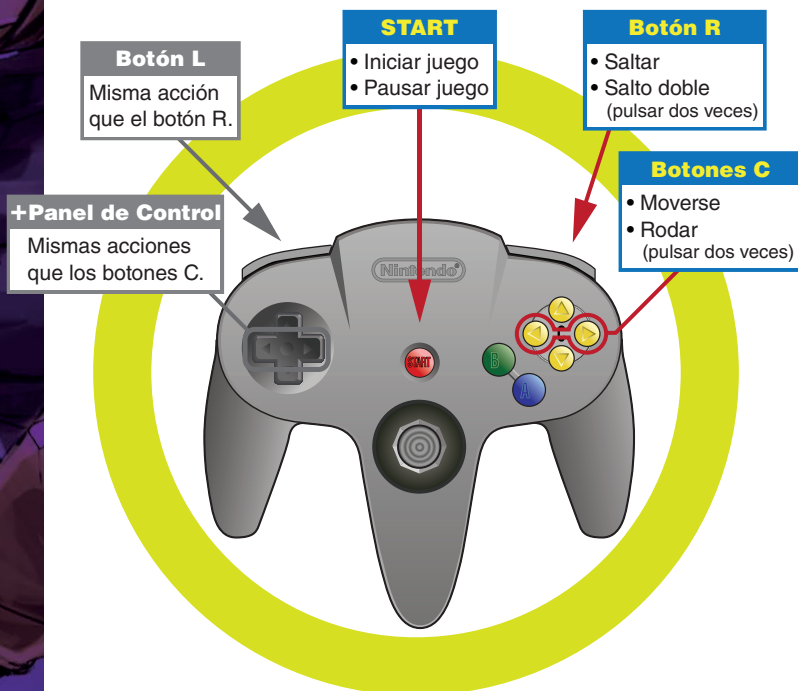
Conecta el mando del Jugador 1 en la ranura 1, el mando del Jugador 2 en el mando 2 y mueve el interruptor de alimentación en la posición ON. Ten en cuenta que el juego no indicará en ningún momento que se esté jugando de forma cooperativa. Se guardará la partida de la misma forma que en el modo para un jugador.

En este modo un personaje puede ser controlado por dos jugadores de forma cooperativa. Un jugador controla los movimientos mientras que el otro está a cargo de los ataques.



Controles de movimiento

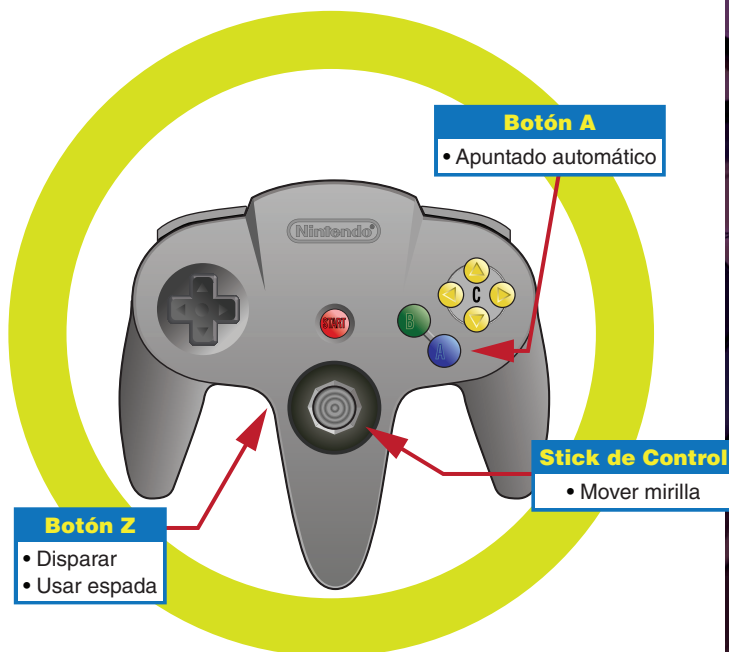
(Mando del Jugador 1)



El mando del Jugador 1 también puede utilizarse para atacar.

Controles de ataque

(Mando del Jugador 2)



El mando del Jugador 2 no se puede utilizar para moverse.

Objetos

Puedes obtener objetos durante la partida atacando a enemigos o destruyendo obstáculos. Los objetos desaparecerán al cabo de un tiempo, así que consíguelos rápidamente.

Objetos de recuperación

VIDA

Un objeto de VIDA devuelve parte de la vida del personaje. En la dificultad fácil da 30 puntos de vida, y 20 puntos en la dificultad normal.



TIEMPO

Un objeto de TIEMPO añade 30 segundos al cronómetro.



PUNTO

Los objetos de PUNTO empiezan dando 1000 pts. hasta un máximo de 50000 pts. En caso de recibir daños, el contador se reinicia a 1000 pts. Intenta obtenerlos sucesivamente para ganar más puntos.



Bonificaciones

PUNTOS EXTRA

Atacar estos objetos suma un acierto y 50000 pts. a la puntuación.



Objetos peligrosos

PELIGRO

Este símbolo aparece en lugares donde hay bombas u objetos que caen desde zonas altas. Aparece sobre todo en los primeros niveles del juego.



CRÉDITOS

Programador jefe

Atsutomu Nakagawa

Programadores de enemigos

Hideyuki Suganami
Atsutomu Nakagawa
Yoshiyuki Matsumoto

Programador de sonido

Hiroshi Matsumoto

Diseño de personajes

Yasushi Suzuki

Animadores

Takeshi Hayashi
Yasushi Suzuki
Hideyuki Suganami
Kenji Tsusima
Masaya Kikuchi

Diseño de escenarios

Hiroshi Iuchi
Makoto Ogino

Diseño de efectos

Yasushi Suzuki
Hiroshi Iuchi

Subtitulado

Makoto Ogino

Animación de cámara

Takeshi Hayashi
Yasushi Suzuki
Hiroshi Iuchi
Hideyuki Suganami
Atsutomu Nakagawa

Compositor musical

Toshiya Yamanaka

Efectos de sonido

Satoshi Murata

Reparto de voces (Inglés)

Michael Lerner
Andromeda Dunker
Hannah Latimer
Stephanie Diaz
Tate Latimer
Josh Johnson
Jay Hopper

Soporte técnico

Masaru Mitsuyoshi
NTSC-Online

Traducción al inglés

Bill Trinen

Diseño de caja

Fujiko Nomura
Yasushi Suzuki

Editor del manual

Kiyomi Itani

Agradecimientos

Hiroyuki Ohta
Shota Takahashi
Tetsuya Komatu
Super Mario Club

Supervisores

Takahiro Harada
Hitoshi Yamagami
Ryuji Kuwaki

Director

Hideyuki Suganami

Productor

Masato Maegawa
Takehiro Izushi

Productor ejecutivo

Hiroshi Yamauchi

Fantraducciones al inglés

AstroBlue
TheFreak
Vanit
Zoinkity

Traducción del manual

Switch
IIDucci

Recreación del manual

IIDucci

Imágenes utilizadas

Senji Mitsumachi
(三津街せんじ)
NASA

Fantraducción al castellano

Programación

Zoinkity
PacoChan

Traducción

IIDucci
TheFireRed

Reparto de voces (Español)

Doblajesdante
Olivia Doblaje
Kairi_03
Gini-Gini
Ernespa
Izampañilla
MakaVIII
VGF
P. N.
Mark Marley
Maydawa

Dirección de doblaje

Estudios G3S

SIN AND PUNISHMENT

Notas

[illegible][illegible]