

罪と罰

地球の継承者™

SIN AND PUNISHMENT

PRESS START

© 2000 Nintendo

# Sin and Punishment











## Comment jouer


- 1 Commandes
- 2 Commencer
- 3 Comment jouer
- 4 Écran de jeu
- 5 Menu pause
- 6 Objets
- 7 Sauvegarder

## Informations sur le produit





- 8 Informations sur le Copyright

## Commandes principales

Se déplacer	 / 
Déplacer le curseur/Naviguer dans le menu	
Confirmer/Changer le type de tir	
Annuler	
Sauter	 / 
Tirer/Attaquer/Confirmer	
Confirmer/Mettre en pause/ Reprendre le jeu/Passer les cinématiques	
Menu HOME	

- ◆ La configuration des commandes ci-dessus considère que vous utilisez les commandes TYPE 1. Vous pouvez changer la configuration des commandes en choisissant CONTROLS (commandes) dans le menu principal.
- ◆ Vous pouvez aussi changer la façon dont vous déplacez votre curseur depuis le menu des commandes. Sélectionnez NORMAL pour que votre curseur se déplace dans la direction indiquée lorsque vous appuyez sur , ou sélectionnez INVERT (inverser) pour passer les commandes du curseur vers la direction opposée.

## Autres Commandes

Faire une roulade	Appuyez deux fois sur  /  pour effectuer une roulade à gauche/à droite. Vous ne prenez pas de dégâts lorsque vous faites une roulade.
Faire un double saut	Appuyez sur  /  lors d'un saut afin d'effectuer un double saut et de bondir plus haut dans les airs.

### Changer le type de marquage

Appuyez sur **(A)** pour passer d'un marquage manuel à un marquage verrouillé. Lorsque vous utilisez le marquage verrouillé la puissance de vos tirs est réduite.

### Contre-attaque

Appuyez sur **(ZL)** juste avant qu'un projectile ne touche votre personnage pour repousser l'attaque dans la direction de votre curseur.

À l'écran titre, appuyez sur **(A)** ou **(+)** pour accéder au menu principal. Utilisez **(L)** et **(A) / (ZL)** afin de choisir une des options suivantes :



<b>START GAME</b> (commencer une partie) ou <b>START/CONTINUE</b> (commencer/continuer)	Si vous avez déjà un fichier de sauvegarde, l'option Commencer une partie changera en Commencer/Continuer. Sélectionnez <b>START</b> ou <b>START GAME</b> pour débiter une nouvelle partie, ou <b>CONTINUE</b> pour reprendre le jeu où vous l'avez sauvegardé.
<b>DIFFICULTY</b> (difficulté)	Passez de la difficulté facile à normale.
<b>TRAINING</b> (entraînement)	Faites un exercice d'entraînement qui vous aidera à vous familiariser avec toutes les commandes principales du jeu.
<b>SOUND (son)</b>	Passez de la sortie audio stéréo à mono.
<b>RANKING</b> (classement)	Ouvre l'écran des résultats, où vous pourrez voir vos records pour chaque niveau de difficulté.
<b>CONTROLS</b> (commandes)	Ajustez la configuration des commandes et les autres options relatives aux commandes du jeu.
<b>SCENE SELECT</b> (choisir un parcours)	Regardez le didacticiel, le prologue du jeu, ou rejouez un niveau que vous avez déjà complété.

SAVE DATA (données de sauvegarde)	Donne la possibilité d'effacer ou de garder des données sauvegardées.
BACK (retour)	Retournez à l'écran titre.

- ◆ En mode deux joueurs, les deux personnes coopèrent afin de contrôler les différentes actions d'un seul personnage. Le joueur un contrôle les mouvements du personnage, alors que le joueur deux contrôle les attaques.
- ◆ Si vous choisissez d'effacer vos données en utilisant l'option de sauvegarde de données, vos informations de classement, vos niveaux débloqués et vos configuration des commandes seront aussi effacés. Les données supprimées ne peuvent être restaurées, alors faites attention.





Terminez les niveaux en éliminant les ennemis qui se mettent en travers de votre chemin. Battez le boss qui vous attend à la fin de chaque niveau pour passer au niveau suivant.



### ● Dégâts et fin de partie

Votre jauge de vie diminue chaque fois que vous êtes touché par une attaque ennemie ou que vous faites une chute importante. Si vous dépassez le temps imparti, votre jauge de vie se vide progressivement. Lorsqu'elle est vide, la partie est terminée et l'écran des résultats (RESULTS) apparaît. Lorsque vous n'avez plus de crédits et que vous perdez toutes votre santé, la partie est finie et vous devez recommencer depuis le début du jeu.

### ● Classement

A l'écran des résultats, si vous vous êtes distingué lors de votre partie, vous pouvez saisir vos initiales et enregistrer vos scores. Sélectionnez les lettres avec , et appuyez sur  ou  pour entrer ces lettre et sur  pour les supprimer.

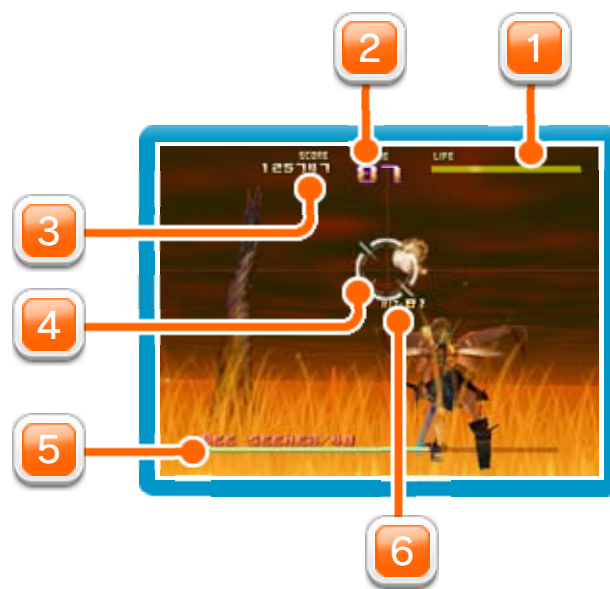
### ● Crédits et poursuite de la partie

Après l'écran des résultats, vous accédez à l'écran de poursuite du jeu. Vous pouvez alors choisir entre CONTINUE (continuer) ou SAVE AND QUIT (sauvegarder et quitter)

- ◆ Vous devez disposer d'au moins un crédit pour poursuivre la partie. Vous obtenez un crédit chaque fois que vous battez 100 ennemis.



## 4 | Écran de jeu



1 Jauge de vie

2 Temps restant

Cette jauge se remplit complètement lorsque vous battez certains ennemis.

3 Score

4 Curseur

5 Jauge de vie de l'ennemi

Cette jauge n'apparaît qu'avec certains ennemis.

6 Nombre d'ennemis vaincus




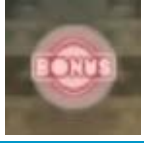



Appuyez sur ⊕ pour mettre le jeu en pause et accéder à l'écran de pause. Voici les options qui vous sont proposées :



<b>CONTINUE</b> (continuer)	Reprendre la partie.
<b>CONTROL</b> (contrôle)	Configurer le fonctionnement du curseur. Vous pouvez passer du marquage normal au marquage inversé.
<b>QUIT GAME</b> (quitter la partie)	Quitter la partie en cours sans sauvegarder et retourner au menu principal.
<b>SAVE AND QUIT</b> (sauvegarder et quitter la partie)	Sauvegarder votre progression et retourner au menu principal. Cette option est disponible uniquement si vous avez des crédits.

Lorsque vous terrassez un ennemi, détruisez certains obstacles ou que vous êtes à côté d'un danger, les icônes suivantes peuvent apparaître :

	<p><b>LIFE (vie)</b> Rend 30 unités de vie à votre jauge de vie. Cependant, ce nombre diminue de 10 à chaque fois que vous augmentez la difficulté.</p>
	<p><b>TIME (temps)</b> Ajoute 30 secondes au temps restant.</p>
	<p><b>POINT (point)</b> Augmente votre score. Si vous parvenez à ramasser plusieurs fois cet objet sans subir de dégâts, les points bonus que vous recevez augmentent.</p>
	<p><b>BONUS TARGET (cible de bonus)</b> Chaque cible que vous touchez augmente d'une unité le nombre d'ennemis vaincus et ajoute 50 000 points à votre score.</p>
	<p><b>DANGER (danger)</b> Indique la présence d'une bombe, ou l'endroit où un objet susceptible de vous blesser va tomber.</p>

Chaque fois que vous terminez un niveau, vous pouvez le sélectionner par la suite à partir de l'option SCENE SELECT (choisir un parcours) du menu principal. Vous pouvez sauvegarder votre progression des deux façons suivantes :

- Menu pause

Sélectionnez SAVE AND QUIT dans le menu pause pour sauvegarder et quitter le jeu. Notez cependant que lorsque vous reprendrez votre partie, vous repartirez à partir d'un point ne correspondant pas forcément à l'endroit précis où vous l'avez laissée.

- Écran de poursuite du jeu

Vous pouvez sauvegarder votre partie à partir de l'écran de poursuite du jeu. Pour cela, sélectionnez l'option SAVE AND QUIT.

©2000 Nintendo Co., Ltd.

Les marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Wii U est une marque de Nintendo.