



Wii™

SIN & PUNISHMENT™

STAR SUCCESSOR

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
 or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill. If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
 ou composez le 1 800 255-3700

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Des astuces préenregistrées pour de nombreux titres sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au (425) 885-7529 (en anglais seulement). Puisque l'appel pourrait être interurbain, demandez la permission à la personne qui paie les factures de téléphone avant d'appeler. Vous pouvez aussi utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : « solution complète », « FAQ », « codes », « trucs » et « astuces ».

¿NECITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
 o llama al 1-800-255-3700

¿NECITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Puedes escuchar consejos grabados para muchos títulos a través del servicio Power Line de Nintendo, llamando al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que asegúrate de pedir permiso a la persona que paga la factura del teléfono. Si el servicio Power Line no tiene la información que necesitas, te recomendamos que uses el motor de búsqueda que prefieras para encontrar consejos para el juego. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda, además del título, son "instrucciones paso a paso", "preguntas frecuentes", "códigos" y "consejos".



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce scaput officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

70043A

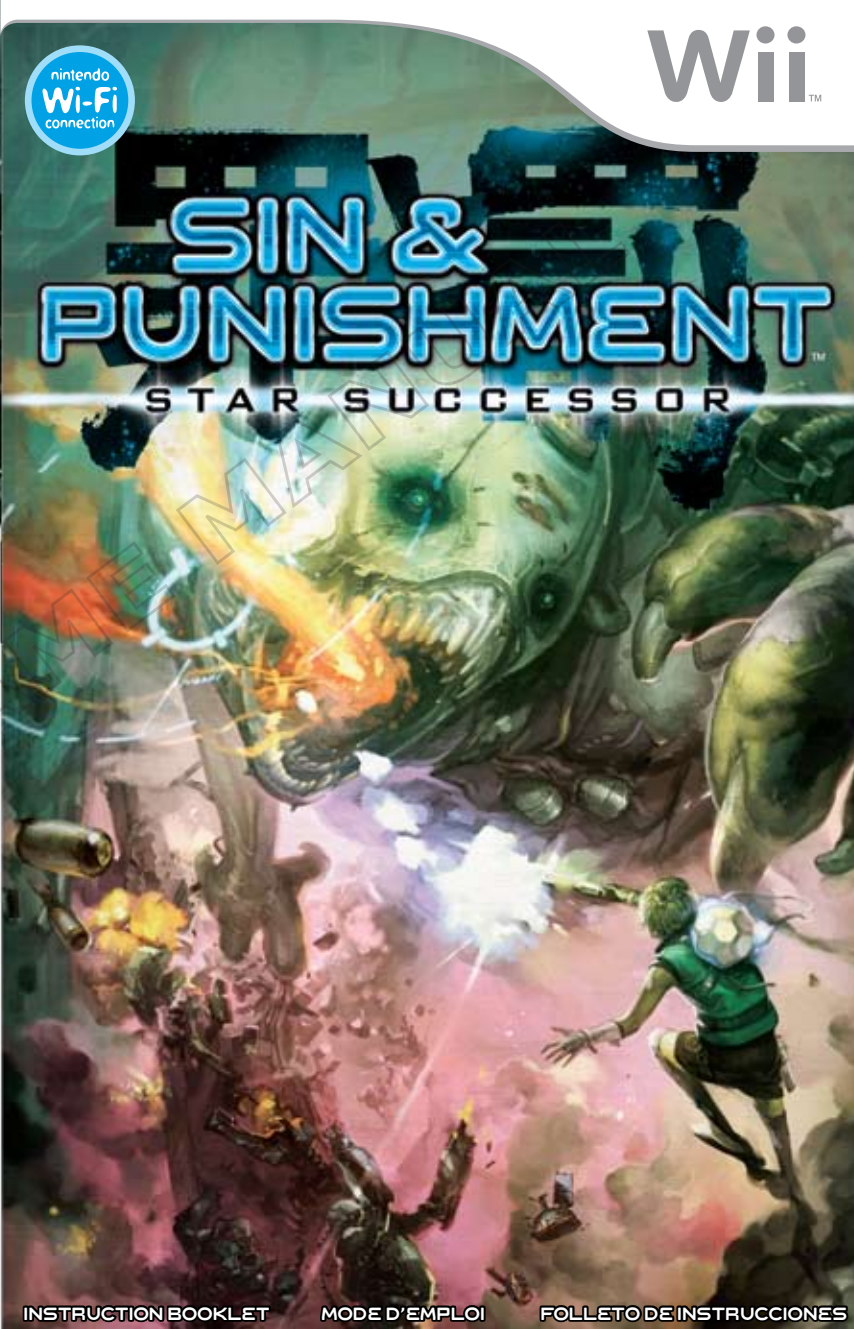


Nintendo

NINTENDO OF AMERICA INC.
 P.O. BOX 957, REDMOND, WA
 98073-0957 U.S.A.

www.nintendo.com

PRINTED IN USA



INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

FOLLETO DE INSTRUCCIONES

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

SIN & PUNISHMENT

STAR SUCCESSOR

CONTENTS

Prologue	3
Controls	5
Getting Started	8
Stages	12
Actions	15
Rankings	19
Options	20

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the system will check if you have the latest version of the system menu, and if necessary a Wii system menu update screen will appear. Select OK to proceed with the update. Please note that the Wii console must have the latest version of the Wii system menu in order to play the Game Disc.



When the system menu is updated, unauthorized hardware and/or software modifications may be detected and unauthorized content may be removed, causing the immediate or delayed inoperability of your console. Failure to accept the update may render this game, and future games, unplayable. Please note that Nintendo cannot guarantee that unauthorized software or accessories will continue to function with the Wii console after this or future updates of the Wii system menu.

LANGUAGE SETTINGS

To play this game in English, change your language settings in the Wii System Settings.



⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the Wii Remote wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.

PROLOGUE

Our universe is divided into two dimensions—inner space and outer space—that are locked in an eternal power struggle. In order to defend against outer space, the leaders of inner space have created several planets known as “earths” where they cultivate aggressive life-forms called humans. Humans act as inner space’s defensive front line.

However, the inherent emotional instability of humans is the cause of much concern for the leaders of inner space, who are known as the “creators.” Every so often, humans will overcome their natural desire to destroy beings different from themselves and choose instead to live in peace.

Each time humans stray from their intended purpose, the creators wipe the planet of its human population. They then create a new earth and cultivate humanity anew. In wiping out their defensive front line, however, they give outer space an opportunity to launch an assault.

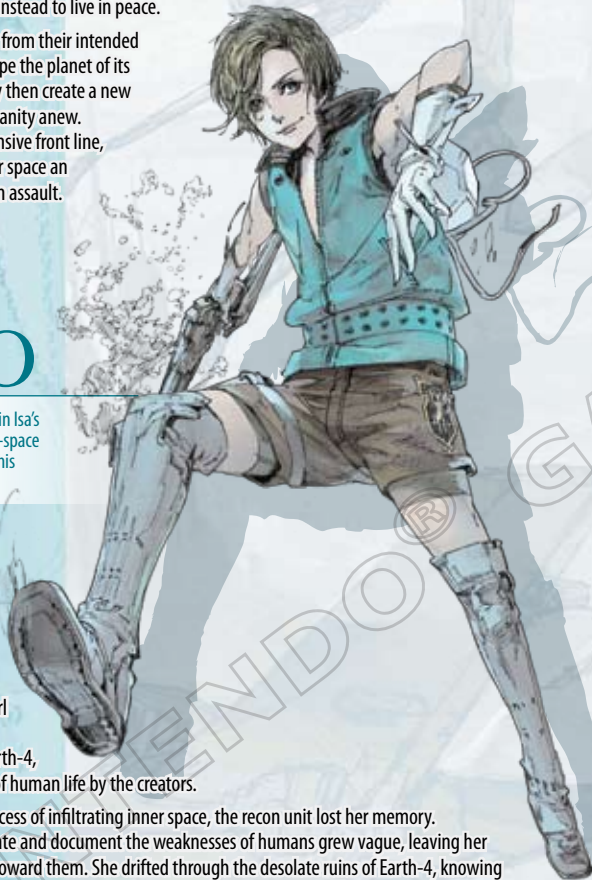
Isa Jo

A soldier from inner space. Within Isa’s veins runs the blood of an outer-space being, which he inherited from his father, Saki.

Sensing an opening in inner space’s defenses, outer space sent a reconnaissance unit disguised as a human girl to inner space. The girl landed on the planet Earth-4, which had been wiped of human life by the creators.

However, during the process of infiltrating inner space, the recon unit lost her memory. Her directive to investigate and document the weaknesses of humans grew vague, leaving her merely with a curiosity toward them. She drifted through the desolate ruins of Earth-4, knowing only that she felt compelled to learn more about the human race.

Inner space soon detected the spy from outer space. They sent a rookie operative, Isa Jo, to Earth-4 to destroy the recon unit. This decision sparked much controversy within the ranks of inner space’s defense forces, as Isa’s father’s blood had been tainted by that of outer space, making Isa something not entirely human.



Kachi

A recon unit from outer space with no memory of her past. She is very curious about Isa, the first human she’s ever encountered.

Soon after landing on Earth-4, Isa came face-to-face with the recon unit amid the devastated remains of the planet.

Isa could have destroyed her then and there, but after watching the seemingly harmless girl indulge her curiosity about humans, Isa began to question his task. He sensed a strange connection with the girl and wondered if her natural impulses might be the most human of qualities. Instead of killing her, Isa decided to observe her for a while.

Furious at Isa for what they perceived as betrayal, the creators summoned the Nebulox, an elite group of highly trained human fighters from Earth-5. The creators ordered the Nebulox to exterminate both the alien recon unit and Isa.

The Nebulox consented to this task on the condition that the humans of Earth-5 receive expanded rights and privileges. And so the hunt begins...

Commander Deko

The Nebulox
Earth-5 Combat Specialists

Who is most worthy of being called human?

- The alien life-form with an insatiable curiosity about humans.
- The young fighter struggling to define his own humanity.
- The fighters who wish to end the oppression of humans on Earth-5.

Ariana Shami

Orion Tsang

Armon Ritter

Hibaru Yaju

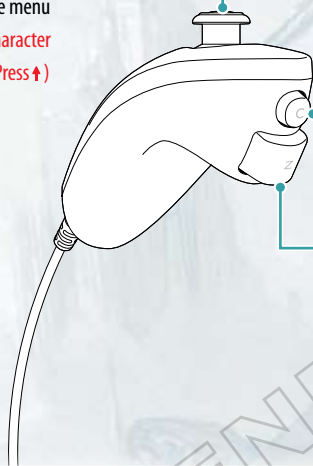
Sin & Punishment: Star Successor can be played using the Wii Remote™ and Nunchuk™ controller (Nunchuk style), Classic Controller™ (including Classic Controller Pro), Nintendo GameCube™ Controller, or Wii Zapper™. This instruction booklet will explain the controls for using the Wii Remote and Nunchuk.

Wii Remote and Nunchuk (Nunchuk Style)

Menu navigation controls appear in black. In-game controls appear in red. Commands marked with **S** require a short button press. Commands marked with **L** require a long button press. For detailed controls of every action, see PG 15~18.

Control Stick

- Navigate menu
- Move character
- Hover (Press ↑)



C Button

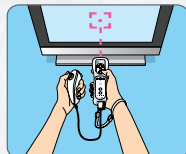
- Jump
- Confirm menu selection

Z Button

- Evade

POINTING

Aiming the Wii Remote controller's pointer at the screen is known as pointing. You can select menu options and move your targeting reticle by pointing.



Pointer

- Navigate menu
- Move reticle

+ Control Pad

- Navigate menu

HOME Button

- Display HOME Menu

+ Button

- Skip cut scene
- Display Pause Menu
see PG 13

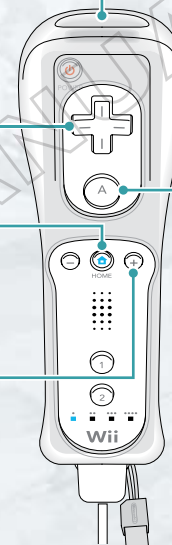


B Button

- Cancel
- **S** Melee attack
- **L** Fire gun

A Button

- Confirm selection
- **S** Lock on
- **L** Charge shot
(Hold, then release)



Controls can be reconfigured on the Controller Settings screen in the Options menu see PG 20.

TWO-PLAYER CO-OP

This game supports two-player cooperative play. To use this mode, each player will need a controller (sold separately). Player 1 controls the character and a reticle, while Player 2 controls a second reticle.

Note: Player 2 can play using a Wii Remote by itself. No Nunchuk is necessary. Player 2's character does not appear on the screen.

Additional Control Schemes

The chart below offers a glance at the additional control options available. The settings for each controller can be adjusted in the Options menu (see PG 20).

CLASSIC CONTROLLER (AND CLASSIC CONTROLLER PRO™)



	<ul style="list-style-type: none"> Move character Hover (Press ↑) Navigate menu 		<ul style="list-style-type: none"> Melee attack Fire gun
	<ul style="list-style-type: none"> Move reticle 		<ul style="list-style-type: none"> Lock on Charge shot
	<ul style="list-style-type: none"> Jump 		<ul style="list-style-type: none"> Display Pause Menu
	<ul style="list-style-type: none"> Evade 		

You can also navigate menus with . Confirm menu selections with . Press to cancel.

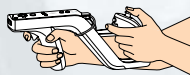
GAMECUBE CONTROLLER



	<ul style="list-style-type: none"> Move character Jump (Press ↑) Hover (Press ↑) Navigate menu 		<ul style="list-style-type: none"> Evade
	<ul style="list-style-type: none"> Move reticle 		<ul style="list-style-type: none"> Melee attack (Press lightly) Fire gun Charge shot (Fully depress)
	<ul style="list-style-type: none"> Lock on 		
	<ul style="list-style-type: none"> Display Pause Menu 		

You can also navigate menus with . Confirm menu selections with . Press to cancel.

Wii ZAPPER



POINTER	<ul style="list-style-type: none"> Move reticle Navigate menu 		<ul style="list-style-type: none"> Lock on Charge shot Confirm selection
	<ul style="list-style-type: none"> Move character Jump (Press ↑) Hover (Press ↑) 		<ul style="list-style-type: none"> Melee attack Fire gun Cancel
	<ul style="list-style-type: none"> Evade 		<ul style="list-style-type: none"> Display Pause Menu

You can also navigate menus with . Confirm menu selections with .

For details on how to connect each controller type to your Wii console, refer to the controller's instruction booklet or the Wii Operations Manual.

Note: If Player 2 is using a Nintendo GameCube Controller, the controller must be connected to the Player 2 control port.

GETTING STARTED



GETTING STARTED

Correctly insert the Sin & Punishment: Star Successor Game Disc into the disc slot of the Wii Console.

- 1 When the screen to the right appears, read it and press (A).



- 2 Use your pointer to highlight the Disc Channel on the Wii Menu, then press (A).



- 3 When you see the Channel Preview Screen, highlight Start and then press (A).



- 4 Read the Wrist Strap usage screen, then press (A). After that, read the Wii Zapper Usage Screen, and press (A) once more to go to the title screen.



- 5 Press (A) to continue to the game-file-selection screen.



Select a File

At the screen on the right, select a game file to use. If it's your first time playing the game, select New File and press (A) to create your new file. If you choose to load a previously created file, you will be taken to the game menu.



Trash Can

DO NOT SAVE

Select this to play without saving your progress.

TRASH CAN

Select this to delete the save data of a chosen file.
Note: Once deleted, save data cannot be restored.

STARTING A NEW FILE

Enter a name and create new save data. When naming your file, enter characters one at a time by pointing at them and pressing (A). When you've finished naming your file, select OK to finalize the name. The name you enter here will be used in Rankings

see PG 19.



ABOUT SAVING

This game's autosave feature is enabled by default. Your progress through a stage is recorded as you pass through checkpoints (see PG 13) and your scores are automatically saved when you clear a stage or reach the Game Over screen (see PG 14). Settings on the Options menu (see PG 20) are saved when changes are made.

- Note:**
- You can turn off autosave in the Save Settings menu found in the Options menu.
 - At least one empty block in the Wii system memory is required in order to save.
 - Do not turn off or reset the Wii console while data is being saved.
 - Data cannot be saved to an SD Card.
 - For information on how to delete data saved from the Wii system memory, please see the Wii Settings and Data Management section of the Wii Operations Manual – Channels and Settings.

Game Menu

Choose from four options. Select 1P Start or 2P Start to advance to the Select an Option screen.

Back

Return to the previous screen.



1P START

Single-player mode. Advance through the game by yourself.

2P START

Two-player mode. Advance through the game with a partner.
Note: Only Player 1 controls the character. Player 2 can only aim and shoot.

OPTIONS

Configure options for controls and save data [see PG 20.](#)

RANKINGS

Check your best scores and access the online leaderboards using Nintendo® Wi-Fi Connection. [see PG 19.](#)

Select an Option

Select from the following three options. Your game will begin once you have confirmed your selections.

CONTINUE

Continue the game from where you last left off.

NEW GAME

Start from the beginning of the game after choosing from the following settings.
DIFFICULTY – Select the difficulty of the game.
CHARACTER – Select the character you want to play as.
Note: Isa and Kachi have different aiming systems, [see PG 18](#) and charge shots [see PG 16~18.](#)

STAGE SELECT

Jump straight to any stage you've already played. Your progress won't be saved in this game mode. The game ends once you clear the stage.
Note: Should you set a new high score for your selected stage on your play through, only your score will be saved.

STAGES

A variety of enemies and obstacles await you on each stage. Destroy enemies while avoiding enemy fire to advance to the next stage.

Game Screen



Score

The amount of points you have earned. Causing damage to enemies or obstacles will raise your score.

Multiplier

The multiplier applied to your score. It goes up when you destroy enemies or obstacles, but goes down each time you take damage.

Health Bar

Displays the player's health. It goes down when you take damage, and your game will end when it reaches zero, [see PG 14.](#)

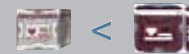
Destroyed

The number of enemies or obstacles you have destroyed.

ITEMS

Items may appear when you defeat enemies.

HEALTH BOXES



Restores a fixed amount of life. The color of the item indicates how much life it will restore.

COINS



Raises your score. The color of coin corresponds to its point value.
Note: Enemies will always drop coins when you defeat them with a counterattack, [see PG 17.](#)

MEDALS



Appears when you fulfill certain conditions. Medals give you bonus points upon completion of a stage.

Checkpoints

Passing a checkpoint will automatically save your game and allow you to restart from that point.

Note: If you disable the autosave feature (see PG 20), your game will not save automatically.

Bosses

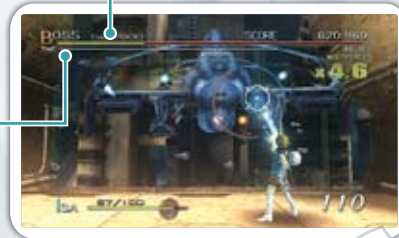
Each stage has multiple bosses that you must defeat to advance. When you defeat a boss, you will receive bonus points based on the amount of time remaining. Defeat the main boss at the end of each stage to clear that stage.

Boss Health Bar

Displays the boss's health.

Time

Shows how much time is remaining. When the timer reaches zero, your multiplier will decrease.



Stage Results

The Stage Results appear when you complete a stage. At this screen, you'll receive bonuses for the feats you accomplished during the stage.



BOSS BONUS

Awards points based on how quickly you beat the main boss.

LIFE BONUS

Awards points based on your remaining health.

SPECIAL BONUS

Awards points based on how many medals you acquired.

Pause Menu

Press **+** to pause the game and display the Pause Menu.

OPTIONS

Change settings related to controls or saving. (see PG 20).

SAVE & QUIT

Save your progress and exit the game. When you resume play, you will continue from the most recent saved checkpoint, but your score will not be saved.

Note: This option is not displayed when playing a stage selected via Stage Select, (see PG 11).

QUIT

Exit the game and return to the game menu.

Game Over

When your health reaches zero, you will be presented with the option to continue. Select Yes to resume your game from the last checkpoint reached. Select No to review your scores for your last play through.



SCORE UPLOAD

If you score a personal best during a stage, you'll be asked to update your score on the online leaderboards, (see PG 19) via Nintendo Wi-Fi Connection. Your best scores may also be uploaded afterward from the Personal Bests screen, (see PG 19).

ACTIONS

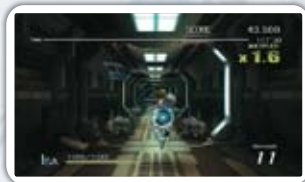
Isa and Kachi are capable of a variety of actions, which are explained below. Their basic maneuvers are identical.

Move

Tilt **○** to move your character in the corresponding direction.

Jump

Press **C** to jump.



Evade

Press **Z** to evade. Tilt **○** in any direction, and press **Z** to evade in that direction. Your character is invincible while evading.



Hover

Tilt **○** up to start hovering. While hovering, you can move in all directions with **○**.



Aim

Point the Wii Remote at a location on the screen to move your reticle to that location.

Reticle



Shoot

Press **B** to fire your weapon. You will continue firing for as long as you hold down the button.



Lock On

With your reticle placed over a target, tap **A** to lock on to the target. Press **A** once more to cancel the lock-on.

Shots fired while locked will automatically track the target's movement, but they are less powerful than normal shots.



AIMING SYSTEMS

Isa and Kachi have different aiming systems. When playing as Isa, locking on to a target must be performed manually. When playing as Kachi, the reticle will automatically lock on to the first target it makes contact with while you're firing.



Melee Attack

Quickly tap **B** to unleash a powerful, close-range blow. You can link up to three melee attacks into a powerful combo by repeatedly pressing **B**. Each successive strike in the combo deals more damage, but takes more time to recover from.



COUNTERING PROJECTILES

You can redirect certain enemy projectiles by hitting them with your melee attack. Projectiles you redirect will fly toward the area where your reticle is positioned at the moment of contact. Lock on to a target before countering an incoming projectile to send the projectile at that target.



Charge Shot

Press and hold **A** to fill the gauge around your reticle. Once the gauge is full, release **A** to fire off a high-powered charge shot.



Charge Shot Gauge

USING YOUR CHARGE SHOT

Charge shots are extremely powerful, but they need to recharge between each use. You must wait until the gauge, shown in red, resets before you can unleash another blast.



Gauge Cooling Down



CHARGE SHOT VARIATIONS

Isa Jo's and Kachi's charge shots differ greatly from each other. Use the strengths of each to achieve the best results in battle.

Isa Jo

Isa Jo's charge shot explodes at the moment of impact. Both the target aimed at and targets in the vicinity will be damaged by the massive explosion.



Kachi

Kachi's charge shot has homing capabilities and can lock on to multiple targets at once. Kachi's charge-shot gauge will fill as she locks on to a maximum of eight targets. You can choose to lock on to eight separate targets or lock on to a single target multiple times.



Once you've fulfilled a certain set of conditions in the game, you will gain the option to switch between Isa and Kachi midgame. Once this option is available, press **⊖** (for the Wii Remote and Nunchuk and Classic Controller control schemes) to switch characters. If playing with the Nintendo GameCube Controller or the Wii Zapper, you can switch characters by pressing **A**.

RANKINGS

Log on to Nintendo Wi-Fi Connection to view online leaderboards* and upload your own scores.
*Broadband Internet connection is required to access online features/data.

Personal Bests

Review your best scores for each stage and difficulty here. Select the Upload Scores option to post your scores to the online leaderboard.

Upload Scores

This icon will only appear when you have a new high score that you haven't uploaded to the online leaderboards.



Online Leaderboard

Select this option to log on to Nintendo Wi-Fi Connection and access the latest leaderboard data. Choose the stage, character, difficulty, and location, and then choose View Rankings to see the top scores.



LEADERBOARD DATA

After accessing the leaderboard data, you can see the best scores for your chosen settings, as well as where your score slots within the rankings.

NINTENDO WI-FI CONNECTION

IMPORTANT: To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, school, e-mail, or home address when communicating with others.

The End User License Agreement that governs Wii online game play and sets forth the Wii Privacy Policy is available in the Wii console's System Settings and online at support.nintendo.com/wiiprivacy.jsp.

OPTIONS

You can adjust various settings related to game play in the Options menu.

Player 1 Controller Settings



Adjust controller settings for Player 1. You can customize your controls for each control scheme and set which controller you want the game to give priority to.

Player 2 Controller Settings



Adjust controller settings for Player 2.

Display Settings



Adjust settings related to display, such as the size and position of on-screen game info. You can also change the language of subtitles.

Sound Settings



Adjust the volume for the game's cutscenes, sound effects, and music. You can also switch the voice language between English and Japanese.

Save Data



Adjust options related to saving data.

AUTOSAVE

When enabled, the autosave function saves your game each time you reach a checkpoint, complete a stage, arrive at the Game Over screen, or adjust settings.

MANUAL SAVE

Select this to manually save your current settings and game progress.

*If you disable the autosave feature, you must manually save your game to record your progress.

Main Programming
Atsutomu Nakagawa

Enemy Programming

Atsutomu Nakagawa
Natsuki Nishimura
Masaki Ukyo
Syun Kinbara
Soichiro Takahashi
Yuuki Mibu
Hiroto Matsuura

Support Programming

Kazuhiro Ishida
Katsuhiro Sanjyo

Art Direction

Yasushi Suzuki

Background Design

Tsutomu Adachi
Mitsunobu Ochi

Model Design

Yasushi Suzuki
Yuhei Fujita
Tsutomu Adachi
Naoki Kitagawa
Makoto Ogino
Nobuaki Ebihara

Effects Design

Makoto Ogino

Motion Direction

Hideyuki Takehana

Motion Design

Hideyuki Takehana
Yoshihiro Komatsu
Mutsuo Oomiya
Satoshi Tetsuka
Yuhei Fujita

Music Composition

Norio Hanzawa

Sound Effects

Satoshi Murata

"Kinder Days"

Lyrics/Composition

Eiji Mazawa

Arrangement

Eiji Mazawa
Yasushi Koseki

Vocals

Ayumi (version A)

"Kinder Days"

Lyrics/Composition

Eiji Mazawa

Arrangement

Eiji Mazawa
Yasushi Koseki

Vocals

IruToyru (version B)

"Desolation"

**Lyrics/Composition/
Arrangement**

Eiji Mazawa

Vocals

ASORA

Artwork

Takashi Ito
Keisuke Okubo

Technical Support

Takehiro Oyama

Japanese Debug

Naoki Watanabe
Yasunori Shibayama
Akira Ito
Ayumu Takeuchi
Hiroya Takeda
Tatsuro Sawada
Mitsutoshi Asai
Shingo Adachi
Tomohiro Hirao
Kento Koyama
Ryota Yamazaki
Takeshi Ikeda
Tadashi Kusakabe
Tomohiro Minamizaki
Ryotaro Hayashi
Takashi Niwa
Mario Club Co., Ltd.
DIGITAL Hearts Co., Ltd.

**North American
Localization**

Localization Management

Jeff Miller
Leslie Swan
Nate Bihldorff
Reiko Ninomiya
Tim O'Leary

Localization

Julian Chunovic
Eric M. Smith
Joanie Grenader
César Pérez

NOA Product Testing

NOA Design

Special Thanks

Release Universal Network Co., Ltd.
Peace Co., Ltd.
ATTIC Co., Ltd.
ASORA Co., Ltd.
MAUSU PROMOTION Co., Ltd.

Director

Atsutomu Nakagawa

Illustration

Yasushi Suzuki

Planning

Atsutomu Nakagawa
Yasushi Suzuki
Hideyuki Suganami

Supervisors

Yurie Hattori
Shingo Matsushita

Producers

Masato Maegawa
Hitoshi Yamagami

Executive Producer

Satoru Iwata

All Rights, including the copyrights of
Game, Scenario, Music and Program,
reserved by NINTENDO and TREASURE.

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS


THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

	<p>© 2009 - 2010 Nintendo/TREASURE. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.</p>

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, VOTRE DISQUE DE JEU OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU QUE VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

SIN & PUNISHMENT

STAR SUCCESSOR

Table des matières

Prologue	25
Commandes	27
Jouer	30
Niveaux	34
Actions	37
Classement	41
Options	42

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Veillez noter que lorsque vous insérez le disque de jeu dans votre Wii, la console vérifiera si vous avez la version la plus récente du menu du système. Un écran de mise à jour du système apparaîtra si nécessaire. Appuyez sur OK pour continuer.

Veillez noter que la version la plus récente du menu du système Wii doit être installée sur votre console Wii pour lire le disque de jeu. Lorsque le menu du système est mis à jour, toute modification non autorisée de matériels et/ou de logiciels peut être détectée. Tout contenu non autorisé pourrait alors être supprimé, ce qui pourrait causer un mal fonctionnement immédiat ou différé de votre console. De plus, refuser d'effectuer cette mise à jour pourrait empêcher le bon fonctionnement de ce jeu ou de tout autre jeu. Veuillez noter que Nintendo ne peut pas garantir que des logiciels ou accessoires non autorisés fonctionneront avec la console Wii après avoir effectué une mise à jour du menu du système.



LANGUE DANS LES OPTIONS

Pour jouer à ce jeu en français, veuillez changer les paramètres de la langue dans les options de la Wii.



⚠ AVERTISSEMENT : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veillez utiliser la dragonne afin d'éviter de blesser les autres, d'endommager les objets à proximité ou de briser la manette Wii Remote si vous la lâchez accidentellement au cours d'une partie. Assurez-vous également...

- de tous les joueurs attachent la dragonne correctement à leur poignet lorsque c'est leur tour de jouer;
- de ne pas lâcher la manette Wii Remote pendant que vous jouez;
- d'essuyer vos mains si elles deviennent moites;
- de prévoir assez d'espace autour de vous lorsque vous jouez et de vérifier qu'il n'y a aucune personne et aucun objet dans votre aire de jeu que vous risqueriez de heurter;
- de vous tenir à au moins un mètre de la télévision;
- d'utiliser le protecteur.

PROLOGUE

L'univers est divisé en deux dimensions engagées dans une éternelle lutte de pouvoir : le cosmos intérieur et le cosmos extérieur. Afin de se protéger contre le cosmos extérieur, les chefs du cosmos intérieur ont créé plusieurs planètes nommées « Terres » sur lesquelles ils cultivent une forme de vie agressive appelée « humains ». Les humains forment la première ligne de défense du cosmos intérieur.

Cependant, l'instabilité émotionnelle inhérente aux humains préoccupe beaucoup les chefs du cosmos intérieur, connus sous le nom de « créateurs ». En effet, de temps à autre, les humains surmontent leur désir naturel de détruire les êtres différents d'eux-mêmes et choisissent plutôt de vivre dans la paix.

Chaque fois que les humains refusent d'accomplir la tâche pour laquelle ils ont été créés, les créateurs anéantissent la population entière de la planète touchée. Ils créent alors une autre Terre et cultivent une nouvelle génération d'humains. Par contre, chaque fois qu'ils détruisent leur ligne de défense, ils risquent les attaques du cosmos extérieur.

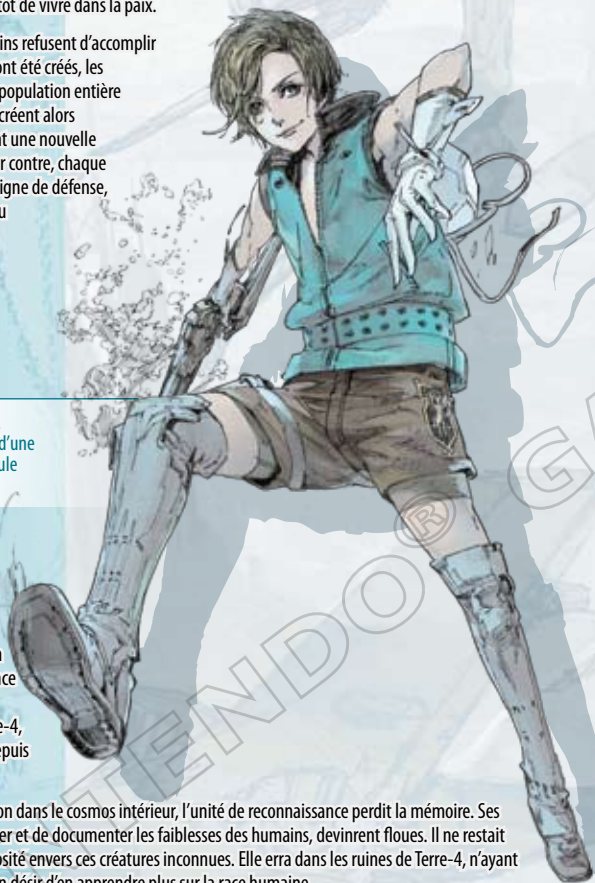
Isa

Un soldat du cosmos intérieur. À cause de son père, Saki, le sang d'une créature du cosmos extérieur coule dans les veines d'Isa.

Détectant une faiblesse dans les défenses du cosmos intérieur, le cosmos extérieur y envoya une unité de reconnaissance déguisée en humaine. La jeune fille atterrit sur Terre-4, une planète dépeuplée depuis peu par les créateurs.

Mais, durant son infiltration dans le cosmos intérieur, l'unité de reconnaissance perdit la mémoire. Ses directives, soit d'investiguer et de documenter les faiblesses des humains, devinrent floues. Il ne restait en elle qu'une vague curiosité envers ces créatures inconnues. Elle erra dans les ruines de Terre-4, n'ayant d'autres certitudes que son désir d'en apprendre plus sur la race humaine.

Le cosmos intérieur découvrit vite l'espionne du cosmos extérieur. Ils envoyèrent alors un jeune mercenaire, Isa, sur Terre-4 pour détruire l'unité de reconnaissance. Cette décision suscita la controverse dans les rangs des forces armées du cosmos intérieur, puisque le sang du père d'Isa avait été contaminé par une créature du cosmos extérieur, faisant d'Isa un être pas tout à fait humain.



SIN & PUNISHMENT
PROLOGUE

Kachi

Une unité de reconnaissance qui n'a aucun souvenir de son passé. Elle témoigne d'une grande curiosité envers Isa, le premier humain qu'elle rencontre.

Peu après avoir atterri sur Terre-4, Isa retrouva l'unité de reconnaissance, perdue au milieu des tristes vestiges de la planète.

Isa aurait facilement pu éliminer l'unité sur-le-champ, mais après avoir discuté avec cette innocente jeune fille si intriguée par la race humaine, il se mit à douter de la tâche qui lui avait été attribuée. Il ressentait une étrange connexion avec elle, et se demanda si les impulsions naturelles de cette dernière ne faisaient pas d'elle une véritable humaine. Au lieu de la tuer, Isa décida de l'observer durant un certain temps.

Furieux contre Isa pour ce qu'ils perçurent comme de la trahison, les créateurs se tournèrent vers le Nébulox, un groupe d'élite formé de guerriers humains provenant de Terre-5. Les créateurs ordonnèrent au Nébulox d'exterminer l'unité de reconnaissance extra-terrestre... mais aussi Isa.

Le Nébulox accepta, à condition que les humains de Terre-5 jouissent de droits et de privilèges spéciaux. Et c'est ainsi que la chasse commença...

Commandant Deko

Le Nébulox

Les guerriers expérimentés de Terre-5

Qui mérite le plus le titre d'« humain »?

La créature extra-terrestre avec une curiosité insatiable pour les humains?

Le jeune mercenaire qui peine à définir sa propre humanité?

Les guerriers qui se battent pour mettre fin à l'oppression des humains de Terre-5?

Orion Tsang

Ariana Shami

Armon Ritter

Hibaru Yaju

Vous pouvez jouer à Sin & Punishment: Star Successor avec la manette Wii Remote et le Nunchuk (style Nunchuk), la manette Classic Controller (ou Classic Controller Pro), la manette Nintendo GameCube ou le Wii Zapper. Ce mode d'emploi n'explique que les commandes de la manette Wii Remote et du Nunchuk.

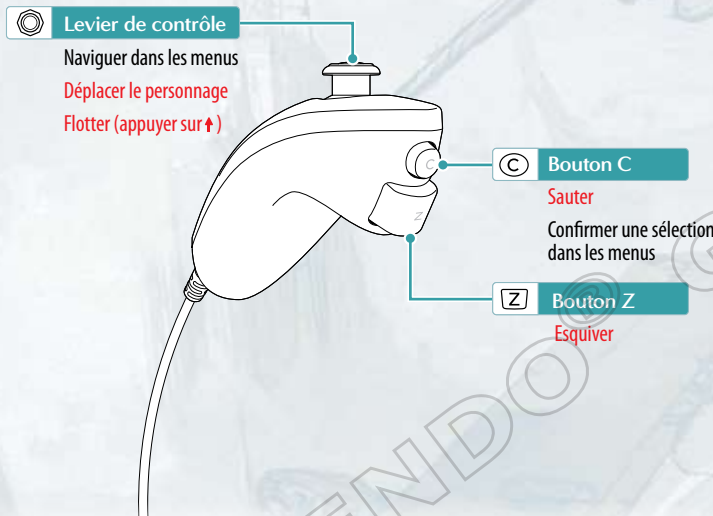
Wii Remote et Nunchuk (Style Nunchuk)

Les commandes de navigation des menus sont en noir, et celles du jeu, en rouge.

L'icône **C** indique que vous devez appuyer pour un court moment.

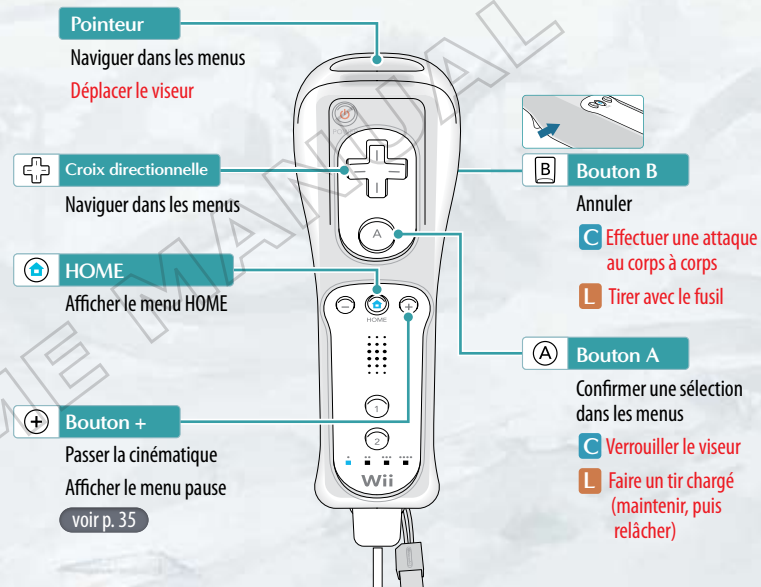
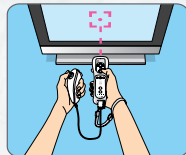
L'icône **L** indique que vous devez appuyer durant un long moment.

Pour les commandes détaillées de chaque action, consultez les pages 37-38.



POINTER

« Pointer » signifie pointer la manette Wii Remote vers l'écran. Pointez pour sélectionner des options dans les menus et pour viser un ennemi durant une partie.



Note : Vous pouvez modifier les commandes à l'écran de configuration des commandes dans les options.
voir p. 42

MODE DEUX JOUEURS

Dans ce jeu, vous pouvez jouer à deux de façon coopérative. Chaque joueur devra utiliser sa propre manette pour jouer à ce mode. Le joueur 1 contrôle le personnage et un viseur, alors que le joueur 2 contrôle un autre viseur.

Notes : Le joueur 2 peut jouer avec une Wii Remote seulement. Le Nunchuk n'est pas nécessaire. Le personnage du joueur 2 n'apparaît pas à l'écran.

Types de commandes additionnels

Le tableau ci-dessous est un aperçu des différents types de commandes disponibles. La configuration de chacune des manettes peut être ajustée dans le menu des options. [voir p. 42](#)

CLASSIC CONTROLLER (ET CLASSIC CONTROLLER PRO)



	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer le personnage Flotter (↑) Naviguer dans les menus 		<ul style="list-style-type: none"> Attaque au corps à corps Fusil
	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer le viseur 		<ul style="list-style-type: none"> Verrouiller le viseur Tir chargé
	<ul style="list-style-type: none"> Sauter 		<ul style="list-style-type: none"> Afficher le menu pause
	<ul style="list-style-type: none"> Esquiver 		

Vous pouvez aussi naviguer dans les menus avec . Confirmez une sélection dans les menus avec . Appuyez sur pour annuler.

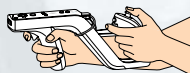
MANETTE NINTENDO GAMECUBE



	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer le personnage Sauter (↑) Flotter (↑) Naviguer dans les menus 		<ul style="list-style-type: none"> Esquiver
	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer le viseur 		<ul style="list-style-type: none"> Attaque au corps à corps (appuyer légèrement) Fusil Tir chargé (appuyer à fond)
	<ul style="list-style-type: none"> Verrouiller le viseur 		
	<ul style="list-style-type: none"> Afficher le menu pause 		

Vous pouvez aussi naviguer dans les menus avec . Confirmez une sélection dans les menus avec . Appuyez sur pour annuler.

Wii ZAPPER



POINTER	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer le viseur Naviguer dans les menus 		<ul style="list-style-type: none"> Verrouiller le viseur Tir chargé Confirmer la sélection
	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer le personnage Sauter (↑) Flotter (↑) 		<ul style="list-style-type: none"> Attaque au corps à corps Fusil Annuler
	<ul style="list-style-type: none"> Esquiver 		<ul style="list-style-type: none"> Afficher le menu pause

Vous pouvez aussi naviguer dans les menus avec . Confirmez une sélection dans les menus avec .

Pour plus de détails sur la façon de connecter chaque type de manette à votre console Wii, consultez le mode d'emploi de la manette en question ou le mode d'emploi de la Wii.

Note : Si le joueur 2 utilise une manette Nintendo GameCube, la manette doit être connectée au port manette 2 Nintendo GameCube de la console Wii.

JOUER



Insérez le disque de jeu Sin & Punishment: Star Successor correctement dans la fente de chargement de la console Wii.

1 Lorsque l'écran illustré à droite apparaît, lisez-le et appuyez sur **(A)**.



2 Placez le curseur sur la Chaîne disques du menu Wii, puis appuyez sur **(A)**.



3 Lorsque l'écran de présentation de la chaîne apparaît, placez le curseur sur Démarrer et appuyez sur **(A)**.



4 Lisez l'écran d'utilisation de la dragonne, puis appuyez sur **(A)**. Ensuite, lisez l'écran d'utilisation du Wii Zapper et appuyez sur **(A)** une autre fois pour accéder à l'écran titre.



5 Appuyez sur **(A)** pour accéder au menu de sélection du fichier.



Choisir un fichier

Lorsque l'écran illustré à droite apparaît, choisissez un fichier de sauvegarde à utiliser. Si vous jouez pour la première fois, choisissez Nouveau et appuyez sur **(A)** pour créer votre fichier de sauvegarde. Si vous choisissez de charger un fichier déjà créé, vous accéderez au menu principal.



Poubelle

AUCUNE SAUVEGARDE

Choisissez cette option pour jouer sans sauvegarder votre progression.

POUBELLE

Choisissez cette option pour supprimer les données de sauvegarde d'un fichier.

ATTENTION : Une fois supprimées, les données ne peuvent pas être récupérées.

CRÉER UN NOUVEAU FICHER

Choisissez un nom pour votre fichier. Entrez un caractère à la fois en le pointant et en appuyant sur **(A)**. Une fois que vous avez terminé, confirmez le nom en appuyant sur OK. Le nom que vous choisissez apparaîtra dans les classements en ligne [voir p. 41](#).



À PROPOS DE LA SAUVEGARDE

Par défaut, ce jeu sauvegarde automatiquement chaque fois que vous atteignez un point de contrôle, et votre pointage [voir p. 35](#) est sauvegardé lorsque vous réussissez un niveau ou que vous perdez la partie. [voir p. 36](#) Le jeu sauvegarde également lorsque vous modifiez des paramètres dans le menu des options. [voir p. 42](#)

- Note :**
- Vous pouvez désactiver la sauvegarde automatique dans les paramètres de sauvegarde du menu des options.
 - Vous avez besoin d'au moins un bloc libre dans la mémoire de la console Wii pour sauvegarder.
 - N'éteignez ou ne réinitialisez pas la console Wii lors de la sauvegarde.
 - Les données ne peuvent pas être sauvegardées sur une carte SD.
 - Pour plus de détails sur la façon de supprimer des données de sauvegarde de la mémoire de la console Wii, consultez la section « Gestions des données et paramètres Wii » du mode d'emploi de la Wii – Chaînes et paramètres.

Menu du jeu

Choisissez parmi quatre options. Sélectionnez Un joueur ou Deux joueurs pour passer à l'écran de sélection d'une option.

Retour

Retournez à l'écran précédent



UN JOUEUR Mode un joueur. Jouez seul(e).

DEUX JOUEURS Mode deux joueurs. Jouez avec un ou une ami(e).

Note : Seul le joueur 1 contrôle le personnage. Le joueur 2 ne peut que viser et tirer.

OPTIONS Configurez les options des commandes et de la sauvegarde. [voir p. 42](#)

CLASSEMENTS Consultez vos meilleurs pointages et accédez aux classements en ligne par le biais de la connexion Wi-Fi Nintendo. [voir p. 41](#)

Choisir une option

Choisissez parmi les trois options suivantes. La partie débutera lorsque vous aurez confirmé vos sélections.

CONTINUER Reprendre la partie là où vous l'avez laissée.

Commencez le jeu depuis le début après avoir choisi les paramètres suivants :

Difficulté – Choisissez la difficulté du jeu.

Personnage – Choisissez le personnage avec lequel vous voulez jouer.

Note : Isa et Kachi ont un mode de visée différent [voir p. 38](#) et leur tir chargé n'est pas le même. [voir p. 39-40](#)

CHOISIR UN NIVEAU Accédez directement à un niveau dans lequel vous avez déjà joué. Votre progression ne sera pas sauvegardée et la partie se terminera automatiquement lorsque vous aurez réussi le niveau.

Note : Si vous obtenez un nouveau record de points dans le niveau sélectionné, seul votre pointage sera sauvegardé.

NIVEAUX

Une variété d'ennemis et d'obstacles vous attendent dans chaque niveau. Éliminez les ennemis tout en évitant les coups de feu pour progresser jusqu'au niveau suivant.

Écran de jeu

Pointage

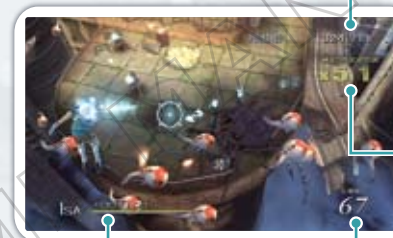
Le nombre de points que vous avez obtenus. Blessez les ennemis et détruisez les obstacles pour augmenter votre pointage.

Multiplicateur

Le nombre par lequel les points que vous obtenez sont multipliés. Le multiplicateur augmente lorsque vous éliminez des ennemis et détruisez des obstacles, mais il redescend lorsque vous vous faites toucher.

Éliminés

Le nombre d'ennemis et d'obstacles que vous avez éliminés.



Jauge d'énergie

Affiche l'énergie restante du personnage. Vous perdez de l'énergie lorsqu'un ennemi vous blesse, et vous perdez la partie lorsque la jauge atteint zéro. [voir p. 36](#)

OBJETS

Des objets peuvent apparaître lorsque vous éliminez certains ennemis.

TROUSSE DE SOINS



Restaure une quantité spécifique d'énergie. La couleur de la trousse dépend de la quantité d'énergie qu'elle restaure.

PIÈCE



Augmente votre pointage. La couleur de la pièce dépend du nombre de points qu'elle donne.

Note : Des pièces apparaîtront toujours lorsque vous éliminez un ennemi à l'aide d'une contre-attaque. [voir p. 39](#)

MÉDAILLE



Apparaît sous certaines conditions. Les médailles vous donnent des points bonus qui seront ajoutés à votre pointage lorsque vous aurez terminé le niveau.

Point de contrôle

Votre progression est sauvegardée automatiquement lorsque vous atteignez un point de contrôle, et vous recommencerez votre partie à partir de ce point.

Note : Si vous désactivez la fonction de sauvegarde automatique (voir p. 42), votre partie ne sera pas sauvegardée automatiquement.

Boss

Chaque niveau comprend plusieurs boss que vous devez éliminer pour progresser. Lorsque vous vainquez un boss, vous recevez un certain nombre de points bonus calculé à partir du temps qu'il vous reste. Éliminez le boss de la fin pour réussir le niveau.

Jauge d'énergie du boss

Affiche l'énergie restante du boss.



Temps

Affiche le temps qu'il vous reste. Lorsque le chrono atteint zéro, votre multiplicateur diminuera.

Menu pause

Appuyez sur **+** pour mettre le jeu sur pause et afficher le menu pause.

OPTIONS	Modifiez les paramètres des commandes ou de la sauvegarde. (voir p. 42)
SAUVEGARDER ET QUITTER	Sauvegardez votre progression et quittez le jeu. Lorsque vous reprenez votre partie, vous recommencerez à partir du dernier point de contrôle que vous avez atteint, mais votre pointage ne sera pas sauvegardé. Note : Cette option n'apparaîtra pas lorsque vous jouez en mode Choisir un niveau. (voir p. 33)
QUITTER	Quittez la partie et retournez au menu principal.

Résultats du niveau

L'écran des résultats du niveau apparaît lorsque vous terminez un niveau. Vous obtiendrez alors des bonus pour les prouesses que vous avez accomplies durant le niveau.



BONUS BOSS

Vous donne des points selon la vitesse avec laquelle vous avez éliminé le boss de la fin.

BONUS VIE

Vous donne des points selon la quantité d'énergie qu'il vous reste.

BONUS SPÉCIAL

Vous donne des points selon le nombre de médailles que vous avez accumulées.

Vous avez perdu

Lorsque votre jauge d'énergie atteint zéro, le jeu vous demandera si vous souhaitez continuer. Choisissez OUI pour recommencer à partir du dernier point de contrôle que vous avez atteint, ou NON pour voir le pointage que vous avez reçu la dernière fois que vous avez réussi le niveau.




AJOUTER UN POINTAGE

Si vous obtenez un record personnel durant un niveau, le jeu vous demandera si vous souhaitez ajouter ce pointage aux classements en ligne (voir p. 41) par le biais de la connexion Wi-Fi Nintendo. Vous pouvez ajouter vos records aux classements en ligne plus tard à partir du menu Records personnels. (voir p. 41)

ACTIONS

Isa et Kachi peuvent effectuer plusieurs actions, qui sont détaillées ci-dessous. Leurs mouvements de base sont identiques.

Se déplacer




Incliner  pour déplacer le personnage dans la direction choisie.

Sauter

Appuyez sur  pour sauter.



Esquiver

Appuyez sur  pour esquiver. Inclinez  dans la direction désirée et appuyez sur  pour esquiver dans cette direction. Votre personnage est invincible lorsqu'il esquive.



Flotter

Inclinez  vers le haut pour flotter. Lorsque vous flotez, vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions à l'aide de .




Viser

Pointez la manette Wii Remote vers un endroit spécifique à l'écran pour placer le viseur à cet endroit.

Visueur





Tirer

Appuyez sur  pour tirer avec votre fusil. Vous pouvez tirer de façon continue en maintenant le bouton enfoncé.



Verrouiller le viseur

Placez votre viseur sur une cible, puis appuyez rapidement sur  pour verrouiller le viseur sur cette cible. Appuyez sur  une seconde fois pour déverrouiller le viseur.

Les coups que vous tirez lorsque votre viseur est verrouillé feront toujours mouche, mais ils seront moins puissants que les coups normaux.



MODE DE VISÉE

Isa et Kachi ont un mode de visée différent. Lorsque vous jouez en tant qu'Isa, vous devez verrouiller le viseur sur la cible manuellement. Lorsque vous jouez en tant que Kachi, le viseur se verrouillera automatiquement sur la première cible qu'il touche lorsque vous tirez.

Attaque au corps à corps

Appuyez rapidement sur **B** pour effectuer une puissante attaque au corps à corps. Vous pouvez faire jusqu'à trois attaques de suite pour réussir un combo en appuyant à répétition sur **B**. Chaque coup successif du combo blessera de plus en plus la cible, mais votre personnage devra récupérer plus longtemps après l'attaque.



CONTRE-ATTAQUER

Vous pouvez renvoyer certains projectiles ennemis en les frappant avec votre attaque au corps à corps. Les projectiles que vous frappez seront renvoyés vers l'endroit où se trouve votre viseur au moment où vous touchez au projectile. Verrouillez le viseur sur une cible avant de contre-attaquer pour renvoyer automatiquement le projectile sur cette cible.

Tir chargé

Maintenez **A** enfoncé pour remplir la jauge autour de votre viseur. Une fois la jauge pleine, relâchez **A** pour effectuer un puissant tir chargé.



Jauge du tir chargé

À PROPOS DU TIR CHARGÉ

Les tirs chargés sont extrêmement puissants, mais votre fusil doit se recharger entre chacun de ces tirs. Vous devez attendre que la jauge, indiquée en rouge, se réinitialise avant d'effectuer un autre tir chargé.



Jauge en train de se recharger



DIFFÉRENTS TIRS CHARGÉS

Les tirs chargés d'Isa et de Kachi sont très différents l'un de l'autre. Exploitez leurs forces pour atteindre le meilleur résultat durant les combats.

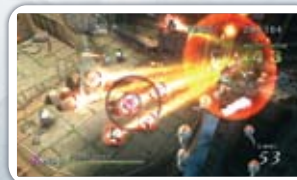
Isa

Le tir chargé d'Isa explose au moment de l'impact. La cible visée ainsi que les ennemis dans les environs seront tous blessés par l'explosion massive.



Kachi

Les tirs chargés de Kachi sont des têtes chercheuses qui peuvent être envoyées vers plusieurs cibles à la fois. La jauge de tirs chargés de Kachi se remplira à mesure que le viseur est verrouillé sur un maximum de huit cibles. Vous pouvez choisir de verrouiller le viseur sur huit cibles différentes ou de viser la même cible huit fois.



Lorsque vous aurez satisfait un certain nombre de conditions dans le jeu, vous obtiendrez la possibilité de changer de personnage en plein milieu de votre partie. Une fois cette option déverrouillée, changez de personnage en appuyant sur **⊖** (pour le style de commandes Wii Remote et Nunchuk ou Classic Controller). Si vous jouez avec la manette Nintendo GameCube ou le Wii Zapper, appuyez plutôt sur **A**.

CLASSEMENTS

Accédez à la connexion Wi-Fi Nintendo pour consulter les classements en ligne et y ajouter vos propres pointages.

Note : Une connexion Internet à haute vitesse est nécessaire pour accéder aux contenus et données en ligne.

Records personnels

Consultez votre meilleur pointage pour chaque niveau et difficulté. Choisissez l'option Ajouter vos pointages pour publier vos résultats dans les classements en ligne.

Ajouter vos pointages

Cette icône n'apparaîtra que si vous obtenez un nouveau record que vous n'avez pas encore publié dans les classements en ligne.



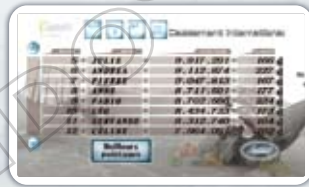
Classements en ligne

Sélectionnez cette option pour accéder à la connexion Wi-Fi Nintendo et consulter les données les plus récentes des classements en ligne. Choisissez le niveau, le personnage, la difficulté et la région, puis choisissez Voir les classements pour consulter les meilleurs pointages.



DONNÉES DES CLASSEMENTS EN LIGNE

Après avoir accédé aux données des classements en ligne, vous pourrez voir les meilleurs pointages selon les paramètres que vous avez choisis, ainsi que votre propre rang dans les classements.



CONNEXION WI-FI NINTENDO

IMPORTANT : Afin de protéger votre vie privée, ne divulguez aucune information personnelle telle que votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de fête, le nom de votre école, votre âge, votre adresse courriel ou votre adresse postale lorsque vous communiquez avec d'autres utilisateurs.

Le Contrat d'utilisation qui régit les jeux en ligne de la console Wii et qui définit la Politique de confidentialité Wii ainsi que le Code de conduite Wii est disponible dans les Paramètres de la console Wii ou en ligne au support.nintendo.com/wiiprivacy.jsp.

OPTIONS

Vous pouvez ajuster différents paramètres du jeu dans le menu des options.

Configuration des commandes du joueur 1



Ajustez les commandes du joueur 1. Vous pouvez personnaliser chaque style de commandes et choisir la manette prioritaire.

Configuration des commandes du joueur 2



Ajustez les commandes du joueur 2.

Paramètres d'affichage



Ajustez les paramètres de l'affichage, par exemple la taille et la position des informations qui apparaissent à l'écran de jeu. Vous pouvez également choisir la langue des sous-titres.

Paramètres sonores



Ajustez le volume des cinématiques du jeu, des effets sonores et de la musique. Vous pouvez aussi choisir la langue de doublage des cinématiques (anglais ou japonais).

Sauvegarde



Ajustez les options de la sauvegarde.

SAUVEGARDE AUTO

Lorsque cette fonction est activée, votre partie sera sauvegardée chaque fois que vous atteignez un point de contrôle, que vous terminez un niveau, que vous perdez la partie ou que vous modifiez des paramètres.

SAUVEGARDE MANUELLE

Choisissez cette option pour sauvegarder manuellement vos paramètres actuels et votre progression.

Note : Si vous avez désactivé la fonction de sauvegarde auto, vous devez sauvegarder votre partie manuellement pour enregistrer votre progression.

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE REV-R

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS **LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE** ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DE LA CONSOLA Wii™ ANTES DE USAR TU CONSOLA, JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEE LOS SIGUIENTES AVISOS ANTES DE QUE TÚ O TUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos juegan videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:
 - Convulsiones
 - Alteración en la visión
 - Contorsión de ojos o músculos
 - Movimientos involuntarios
 - Pérdida de consciencia
 - Desorientación
- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
 1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCIÓN - Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato cancelará la garantía de tu producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. Las "copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu programa. Los infractores serán sancionados.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

REV-R

Es posible que solo necesites instrucciones sencillas para arreglar un problema de tu producto. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web en support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que la consola estará libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) estará libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, visita nuestra página de internet en support.nintendo.com, o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPOSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O QUITADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERIODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.

SIN & PUNISHMENT

STAR SUCCESSOR

ÍNDICE

Prólogo	47
Controles	49
Cómo empezar	52
Niveles	56
Acciones	59
Clasificaciones	63
Opciones	64

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DEL SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime "Aceptar" para proceder. Ten en cuenta que la consola Wii necesita la versión más actual del menú de la consola para poder reproducir este disco.

Cuando se actualice el menú de la consola, cualquier modificación (dispositivo o programa) no autorizada puede ser detectada, y el contenido no autorizado puede ser desactivado o eliminado, lo cual puede causar fallas inmediatas o atrasadas en la operación de la consola. Si no se acepta la actualización, este y otros juegos futuros pueden resultar inoperables en la consola. Nintendo no puede garantizar que los dispositivos o programas no autorizados sigan funcionando con la consola después de que esta o cualquier otra actualización de la consola Wii se lleve a cabo.



CONFIGURACIÓN DEL IDIOMA

Para jugar este título en español, cambia la configuración del idioma en las Opciones de Wii.



⚠ ATENCIÓN: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al Wii Remote en caso de que sueltes accidentalmente el Wii Remote durante el juego. También recuerda lo siguiente:

- Asegúrate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el Wii Remote durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.

PRÓLOGO

Nuestro universo se divide en dos dimensiones, el espacio interior y el espacio exterior, las cuales se encuentran en un conflicto eterno por conseguir el poder. Como medio de defensa, los líderes del espacio interior crearon varios planetas conocidos como "Tierras" en los cuales cultivaron formas de vida agresivas a las que llamaron humanos. Así fue como los humanos llegaron a ser la línea de defensa del espacio interior.

Sin embargo, la inestabilidad natural de los humanos es motivo de alarma para los líderes del espacio interior, mejor conocidos como "los creadores". Esto se debe a que en ciertas ocasiones, los humanos pierden su deseo natural de destruir a los seres que son distintos a ellos y eligen a cambio vivir en paz con ellos.

Cuando los humanos de un planeta pierden su propósito primordial, los creadores eliminan a la población humana de dicho planeta. Entonces, crean una nueva Tierra y cultivan una nueva población humana. Pero al eliminar su línea defensiva le dan una oportunidad al espacio exterior de montar una ofensiva.

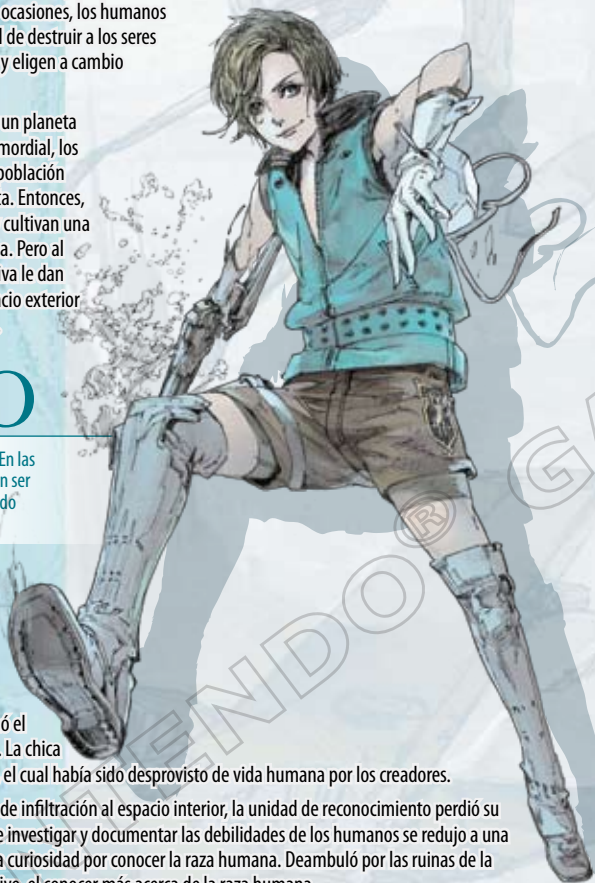
Isa Jo

Un soldado del espacio interior. En las venas de Isa fluye la sangre de un ser del espacio exterior, la cual ha sido heredada de su padre, Saki.

Percibiendo una debilidad en las defensas del espacio interior, el espacio exterior envió al espacio interior una unidad de reconocimiento que tomó el aspecto de una humana. La chica llegó al planeta Tierra-4, el cual había sido desprovisto de vida humana por los creadores.

Pero, durante el proceso de infiltración al espacio interior, la unidad de reconocimiento perdió su memoria. Su directiva de investigar y documentar las debilidades de los humanos se redujo a una noción, generándole una curiosidad por conocer la raza humana. Deambuló por las ruinas de la Tierra-4 con un solo motivo, el conocer más acerca de la raza humana.

El espía enemigo fue detectado por el espacio interior y éste envió a Isa Jo, un operativo novato, a la Tierra-4 para destruir la unidad de reconocimiento. Esta decisión generó bastante controversia dentro de los mandos de las fuerzas de defensa, debido a que la sangre del padre de Isa tenía la marca del espacio exterior, haciendo de Isa un humano imperfecto.



Kachi

Una unidad de reconocimiento del espacio exterior que no recuerda su pasado. Tiene mucha curiosidad por conocer a Isa, el primer humano que conoció.

Poco después de llegar a la Tierra-4, Isa se encontró cara a cara con la unidad de reconocimiento entre los restos devastados del planeta.

Isa pudo haberla destruido en el acto, pero al ver a la aparentemente inofensiva chica satisfacer su curiosidad por conocer a los humanos, Isa cuestionó su tarea. Sintió una extraña conexión con la chica y se preguntó si sus impulsos naturales eran en realidad las verdaderas cualidades de un humano. En lugar de asesinarla, Isa decidió observar su comportamiento un poco más.

Los creadores, furiosos por lo que consideraron una traición, llamaron al Nébulox, un grupo élite de combatientes humanos altamente entrenados de la Tierra-5. Los creadores dieron la orden al Nébulox de exterminar tanto a la unidad alienígena como a Isa.

El Nébulox aceptó la tarea con la condición de que los humanos de la Tierra-5 recibieran mayores derechos y privilegios. Así fue como comenzó la caza...

Comandante Deko

El Nébulox
Guerreros élite de la Tierra-5

¿Quién merece ser llamado humano?

La alienígena con una curiosidad insaciable sobre los humanos.

El joven guerrero que lucha con definir su propia humanidad.

Los guerreros que desean acabar con la opresión de los humanos de la Tierra-5.

Ariana Shami

Orión Tsang

Armon Ritter

Hibaru Yaju

Sin & Punishment: Star Successor puede ser jugado con el control Wii Remote y el control Nunchuk (estilo Nunchuk), el Classic Controller (incluyendo el Classic Controller Pro), el control de Nintendo GameCube y el Wii Zapper. Este folleto de instrucciones explicará el uso de los controles que corresponden al Wii Remote y Nunchuk.

Wii Remote y Nunchuk (estilo Nunchuk)

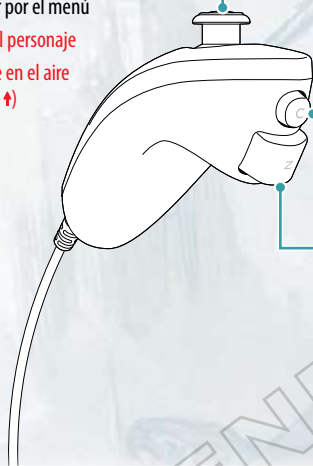
Los controles de navegación de menú aparecen en negro. Los controles del juego aparecen en rojo.

Las acciones marcadas con **B** indican que debes oprimir brevemente el botón. Las acciones marcadas con **L** indican que debes oprimir el botón por un periodo de tiempo largo.

Para ver más detalles acerca de cada acción consulta [págs. 59~62.](#)

Palanca de control

- Navegar por el menú
- Mover al personaje
- Moverse en el aire (oprime **↑**)



Botón C

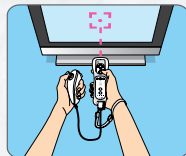
- Saltar
- Confirmar selección en el menú

Botón Z

- Esquivar

APUNTAR

Señala la pantalla con el puntero de tu Wii Remote para apuntar. Puedes elegir opciones del menú y mover a tu retícula para fijar un blanco al apuntar.



Puntero

- Navegar por el menú
- Mover la retícula

Cruz de control

- Navegar por el menú

Botón HOME

- Mostrar el Menú HOME

Botón +

- Omitir escenas intermedias
- Mostrar el Menú de pausa [pág. 57](#)

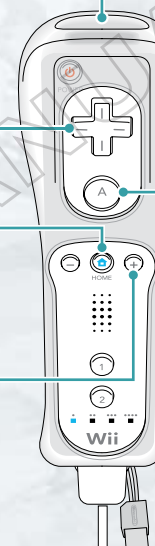


Botón B

- Cancelar
- **B** Combate cuerpo a cuerpo
- **L** Disparar pistola

Botón A

- Confirmar selección
- **B** Fijar un blanco
- **L** Cargar un tiro (mantenlo oprimido y suéltalo después)



La configuración de estos controles puede modificarse en la pantalla de Configuración del control bajo el menú de Opciones [pág. 64.](#)

MODO DE DOS JUGADORES

Este juego tiene un modo de juego cooperativo para dos jugadores. Para usarlo, el segundo jugador necesitará un control adicional (se vende por separado). El jugador 1 controla al personaje mientras que el jugador 2 controla una retícula adicional.

Nota: El jugador 2 puede jugar usando solamente un Wii Remote. El uso del Nunchuk no es necesario.

El personaje del jugador 2 no aparece en pantalla.

Otros esquemas de control

El siguiente gráfico es una muestra de las otras opciones de control disponibles. La configuración de cada control puede ser ajustada en el menú Opciones **pág. 64**.

CLASSIC CONTROLLER (V CLASSIC CONTROLLER PRO)



	<ul style="list-style-type: none"> Mover al personaje Moverse en el aire (oprime ↑) Navegar por el menú 		<ul style="list-style-type: none"> Combate cuerpo a cuerpo Disparar pistola
	<ul style="list-style-type: none"> Mover retícula 		<ul style="list-style-type: none"> Fijar un blanco Cargar un tiro
	<ul style="list-style-type: none"> Saltar 		<ul style="list-style-type: none"> Mostrar el Menú de pausa
	<ul style="list-style-type: none"> Esquivar 		

También puedes navegar menús con . Confirma selecciones de menú con y oprime para cancelar.

CONTROL DE NINTENDO GAMECUBE



	<ul style="list-style-type: none"> Mover al personaje S Saltar (oprime ↑) Moverse en el aire (oprime ↑) Navegar por el menú 		<ul style="list-style-type: none"> Esquivar
	<ul style="list-style-type: none"> Mover retícula 		<ul style="list-style-type: none"> Combate cuerpo a cuerpo (oprime ligeramente) Disparar pistola Cargar un tiro (oprime a fondo)
	<ul style="list-style-type: none"> Fijar un blanco 		
	<ul style="list-style-type: none"> Mostrar el Menú de pausa 		

También puedes navegar menús con . Confirma selecciones de menú con y oprime para cancelar.

Wii ZAPPER



POINTER	<ul style="list-style-type: none"> Mover retícula Navegar por el menú 		<ul style="list-style-type: none"> Fijar un blanco Cargar un tiro Confirmar selección
	<ul style="list-style-type: none"> Mover al personaje B Saltar (oprime ↑) Moverse en el aire (oprime ↑) 		<ul style="list-style-type: none"> Combate cuerpo a cuerpo Disparar pistola Cancelar
	<ul style="list-style-type: none"> Esquivar 		<ul style="list-style-type: none"> Mostrar el Menú de pausa

También puedes navegar menús con . Confirma selecciones de menú con .

Para obtener más información acerca de cómo conectar cada tipo de control a tu consola Wii, consulta el manual de instrucciones del control o el manual de operaciones de la consola Wii.

Nota: si el jugador 2 está usando un control de Nintendo GameCube, su control deberá estar conectado al puerto del control 2.

CÓMO EMPEZAR



Inserta correctamente el disco de Sin & Punishment: Star Successor en la ranura para discos de la consola Wii.

- 1 Inserta correctamente el disco de Sin & Punishment: Star Successor en la ranura para discos de la consola Wii.



- 2 Cuando la pantalla de la derecha aparezca, léela y oprime [A].



- 3 Cuando veas la pantalla del canal, apunta a Comenzar y oprime [A].



- 4 Lee la pantalla de advertencia sobre el uso de la correa de muñeca, oprime [A]. Luego lee la pantalla de advertencia sobre el uso del Wii Zapper y oprime [A] de nuevo para ir a la pantalla de título.



- 5 Oprime [A] para continuar al menú de archivos.



Elegir un archivo

En la pantalla de la derecha, elige el archivo de juego que desees usar. Si es la primera vez que juegas, elige Archivo nuevo y oprime [A] para crear tu archivo nuevo. Si eliges cargar un archivo existente aparecerá el menú principal.



Papelera

SIN GUARDAR

Elige esta opción para jugar sin guardar tu progreso.

PAPELERA

Elige esta opción para borrar los datos de guardado del archivo seleccionado.
Nota: una vez borrados, los datos de guardado no podrán recuperarse.

CREAR UN ARCHIVO NUEVO

Escribe un nombre y crea nuevos datos. Al nombrar a tu archivo escribe uno por uno de los caracteres señalándolos y oprimiendo [A Button icon]. Al terminar de nombrar a tu archivo, elige Aceptar para finalizar el nombre. El nombre que escribas aquí será usado en las clasificaciones [pág. 63](#).



CÓMO GUARDAR

La opción de guardado automático de este juego está activada por defecto. Tu progreso a través de los niveles será guardado cada vez que pases a través de un punto de control [pág. 57](#) y tu puntuación será guardada automáticamente al terminar un nivel o al aparecer la pantalla del fin de la partida [pág. 59](#). La configuración en el menú Opciones [pág. 64](#) se guarda una vez que se haya hecho un cambio.

Nota: puedes desactivar el guardado automático en el menú de configuración de guardado ubicado en el menú Opciones.

- Necesitas tener disponible por lo menos un bloque de memoria en la consola Wii para poder guardar.
- No apagues o reinicies la consola Wii mientras los datos se están guardando.
- Los datos no pueden ser guardados en una tarjeta SD.
- Para obtener información sobre cómo borrar los datos guardados en la memoria de la consola Wii, consulta el apartado de Configuración de Wii y Gestión de Datos la sección de tu manual de operaciones de la consola Wii.

Menú principal

Elige entre cuatro opciones. Elige 1 jugador o 2 jugadores para avanzar hacia la pantalla de selección de opciones.

Volver

Volver a la pantalla anterior



1 JUGADOR

Modo de un jugador. Un jugador avanza por los niveles.

2 JUGADORES

Modo de dos jugadores. Dos jugadores cooperan para avanzar por los niveles.

Nota: Sólo el jugador 1 puede controlar al personaje. El jugador 2 solamente puede apuntar y disparar.

OPCIONES

Configura las opciones para los controles y los datos de guardado [pág. 64.](#)

CLASIFICACIONES

Consulta tus mejores puntuaciones y accede a las clasificaciones en línea mediante el uso de la Conexión Wi-Fi de Nintendo [pág. 63.](#)

Elige una opción

Elige entre las tres opciones disponibles. Una vez que hayas confirmado tu elección, el juego comenzará.

CONTINUAR

Continúa el juego desde tu último punto de guardado.

PARTIDA NUEVA

Comienza el juego desde el principio ya que hayas elegido entre las siguientes opciones.

DIFICULTAD – Elige el nivel de dificultad del juego.

PERSONAJE – Elige el personaje que deseas usar.

Nota: Isa y Kachi apuntan de una forma distinta [pág. 62](#) y sus tiros cargados tampoco son iguales [págs. 62~64.](#)

ELEGIR NIVEL

Comienza desde cualquier nivel que hayas completado. Tu progreso no será guardado en este modo. El juego acaba una vez que termine el nivel.

Nota: si tras finalizar tu partida en el nivel elegido consigues un nuevo récord, solo tu puntuación será guardada.

NIVELES

Una gran variedad de enemigos y obstáculos te esperan en cada nivel. Acaba con los enemigos y evita que sus disparos te alcancen para avanzar al siguiente nivel.

Pantalla del juego

Puntos

Muestra la cantidad de puntos que has ganado. Al dañar a enemigos y a obstáculos aumentarás tu puntuación.

Multiplicador

A tu puntuación se le aplicará un multiplicador. Este aumenta cuando acabas con enemigos y obstáculos pero disminuye cada vez que recibes daño.

Eliminados

La cantidad de enemigos u obstáculos que has eliminado.



Barra de vitalidad

Muestra la vitalidad del jugador. Baja cuando recibes daño y el juego acaba cuando llega a cero [pág. 58.](#)

OBJETOS

Los objetos aparecen cuando acabas con enemigos u obstáculos.

BOTIQUINES



Te permiten recuperar una cierta cantidad de vitalidad. El color de cada uno indica la cantidad de vitalidad recuperada.

MONEDAS



Aumentan tu puntuación. El color de la moneda indica su valor en cuanto a puntos.

Nota: los enemigos siempre dejarán monedas si les vences con un contraataque [pág. 61.](#)

MEDALLAS



Aparecen si cumples con ciertos requisitos. Las medallas acumuladas te dan una bonificación de puntos al final de un nivel.

Puntos de control

Al pasar por un punto de control tu juego se guardará de forma automática y te permitirá volver a iniciar desde ese punto.

Nota: si deshabilitas la opción de guardado automático [pág. 64](#) tu juego no será guardado automáticamente.

Jefes

Cada nivel tiene distintos jefes que deberás vencer para avanzar. Cuando derrotes a un jefe recibirás una bonificación de acuerdo con la cantidad de tiempo restante. Vence al jefe principal de cada nivel para avanzar al siguiente.

Barra de vitalidad del jefe

Muestra la vitalidad del jefe.

Tiempo

Muestra cuánto tiempo queda. Si llega a cero, el valor de tu multiplicador disminuirá.



Menú de pausa

Oprime **+** para pausar el juego y mostrar el menú de pausa.

OPCIONES	Cambia la configuración relacionada con los controles o el guardado pág. 64 .
GUARDAR Y SALIR	Guarda tu progreso y termina tu partida. Te permite continuar a partir del punto de control que corresponde al guardado más reciente, pero no guardará tu puntuación. Nota: esta opción no estará disponible cuando juegues en el modo ELEGIR NIVEL pág. 55 .
SALIR	Salir del juego y volver al Menú principal.

Resultados del nivel

Los resultados del nivel aparecerán cuando completes un nivel. En esta pantalla, podrás recibir bonificaciones por cumplir ciertas tareas durante el nivel.



BONIFICACIÓN (JEFE)	Otorga puntos en base a la velocidad con la que el jefe principal fue derrotado.
BONIFICACIÓN (VITALIDAD)	Otorga puntos en base a tu vitalidad restante.
BONIFICACIÓN (ESPECIAL)	Otorga puntos en base al número de medallas que hayas adquirido.

Fin del juego

Cuando tu vitalidad alcance cero, se te presentará la opción de continuar. Elige SÍ para reanudar tu partida desde el último punto de control alcanzado. Elige NO para consultar la puntuación de tu partida.



ENVÍO DE PUNTUACIÓN

Si obtienes un récord personal al pasar por un nivel, se te dará la opción de actualizar tu puntuación en las clasificaciones en línea [pág. 63](#) por medio de la Conexión Wi-Fi de Nintendo. También podrás hacer esto después por medio de la pantalla de Récores personales [pág. 63](#).

Isa y Kachi son capaces de efectuar una variedad de acciones, como se explica a continuación. Sus maniobras básicas son idénticas.

Mover




Inclina hacia arriba . Una vez en el aire, podrás desplazarte libremente por la pantalla.

Saltar

Oprime  para saltar.




Esquivar

Oprime  para esquivar. Inclina  en cualquier dirección y oprime  para evadir en la dirección deseada. Tu personaje no sufrirá daño mientras esquiva.



Moverse en el aire

Inclina  para mover a tu personaje en la dirección correspondiente.




Apuntar

Apunta el Wii Remote hacia un punto en la pantalla para mover tu retícula hacia ese lugar.

Retícula





Disparar

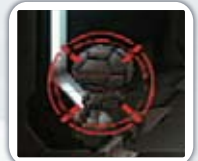
Oprime  para disparar tu pistola. Mientras mantengas oprimido el botón no dejarás de disparar.



Fijar blancos

Coloca tu retícula sobre tu objetivo y toca  para fijarla sobre él. Oprime  una vez más para liberar la retícula.

Al fijar tu retícula, tus proyectiles se dirigirán automáticamente al objetivo, pero su potencia será menor que la de un proyectil normal.

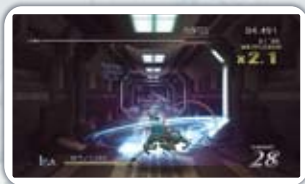


SISTEMA PARA APUNTAR

Isa y Kachi tienen modos de disparo diferentes. Al jugar como Isa, los blancos deben fijarse manualmente. Al jugar como Kachi, la retícula se fijará de manera automática en el primer blanco con el que tenga contacto mientras disparas.

Combate cuerpo a cuerpo

Toca brevemente **[B]** para lanzar un golpe poderoso de corto alcance. Puedes realizar hasta tres ataques cuerpo a cuerpo si continúas oprimiendo rápidamente **[B]**. Cada ataque sucesivo es más poderoso que el anterior, pero tomarás más tiempo en recuperarte.



CÓMO CONTRAATACAR

Puedes usar tu combate cuerpo a cuerpo para devolver ciertos proyectiles lanzados por enemigos. Los proyectiles devueltos se dirigirán hacia el lugar donde esté tu retícula. Usa la función para fijar un blanco si deseas guiarlos con facilidad. Si no, hazlo manualmente.

Cargar un tiro

Mantén oprimido **[A]** para llenar la barra que se encuentra alrededor de tu retícula. Una vez que la barra este llena, suelta **[A]** para lanzar un disparo cargado de alta potencia.



Barra del disparo cargado

USO DE TU DISPARO CARGADO

Los disparos cargados son muy poderosos pero sobrecalientan a tu pistola. Debes esperar a que la barra vuelva a vaciarse para hacer un tiro cargado nuevo.



Barra enfriándose



TIPOS DE DISPARO CARGADO

Los disparos cargados de Isa Jo y Kachi son distintos. Usa las ventajas de cada uno para obtener los mejores resultados posibles en la batalla.

Isa Jo

El disparo cargado de Isa Jo explota al impacto. Tanto el objetivo como los blancos ubicados a su alrededor serán dañados por la gran explosión.



Kachi

El disparo cargado de Kachi puede fijarse en varios blancos a la vez. La barra del disparo cargado de Kachi se irá llenando conforme vaya añadiendo hasta un máximo de ocho blancos. Puedes elegir entre fijar ocho blancos distintos o fijar un solo blanco varias veces.



Una vez que hayas cumplido una cierta cantidad de condiciones en el juego obtendrás la opción de cambiar entre Isa y Kachi mientras estás jugando. Una vez que esta opción esté disponible, oprime **[Y]** (si usas el Wii Remote y Nunchuk o Classic Controller) para alternar entre los personajes. Si juegas con el control de Nintendo GameCube o con el Wii Zapper, puedes cambiar de personajes al oprimir **[A]**.

CLASIFICACIÓN

Usa la Conexión Wi-Fi de Nintendo para ver las clasificaciones en línea y enviar tus puntuaciones.
 * Necesitas conexión a internet de banda ancha para poder acceder a opciones y datos en línea.

Récords personales

Aquí podrás consultar tus mejores marcas para cada nivel y dificultad. Elige la opción Enviar puntuación para enviar tus puntuaciones a las clasificaciones en línea.

Enviar puntuación

Este icono solo aparecerá cuando tengas un nuevo récord que no haya sido enviado a las clasificaciones en línea.



Clasificaciones en línea

Elige esta opción para acceder a la Conexión Wi-Fi de Nintendo para ver las tablas de clasificación más recientes. Puedes elegir el nivel, personaje, dificultad y ubicación. Elige Ver clasificaciones para mirar los récords.



CLASIFICACIONES

Al acceder a las clasificaciones, podrás ver los récords según las condiciones elegidas, así como el lugar que ocupa tu récord dentro de las clasificaciones.

CONEXIÓN WI-FI DE NINTENDO

IMPORTANTE: Para proteger tu privacidad, no des información personal tal como tu apellido, número de teléfono, fecha de nacimiento, edad, correo electrónico o la dirección de tu hogar al comunicarte con otras personas.

El Acuerdo de licencia de usuario Wii que rige el juego en línea y la política de privacidad de Wii están disponibles en las opciones de la consola Wii y a través de internet en: support.nintendo.com/wiiprivacy.jsp.

OPCIONES

Puedes hacer varios ajustes a la configuración del juego en el menú Opciones.

Ajustes del control del jugador 1



Ajusta la configuración del control del jugador 1. Puedes cambiar los controles para cada método de control y elegir el tipo de control al que desees darle prioridad.

Ajustes del control del jugador 2



Ajusta la configuración del control del jugador 2.

Ajustes de pantalla



Ajusta los elementos que aparecen en pantalla, como el tamaño y la posición de la información. También puedes cambiar el idioma de los subtítulos.

Ajustes de sonido



Ajusta el volumen de las escenas intermedias del juego, los efectos de sonido y la música. También puedes elegir el idioma de la voz entre inglés y japonés.

Datos de guardado



Ajusta opciones relacionadas con el guardado de los datos.

GUARDADO AUTOMÁTICO

Cuando esta función está habilitada tu progreso se guardará cada vez que alcances un punto de control, completes un nivel, llegues a la pantalla del fin de la partida o ajustes la configuración.

GUARDADO MANUAL

Elige esta opción para guardar tus opciones y progreso de forma manual.

Nota: si deshabilitas el guardado automático deberás guardar tu juego de forma manual para poder conservar tu progreso.



NINTENDO® GAME MANUAL

