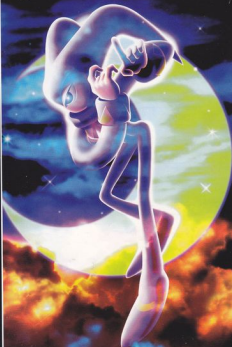


SEGA™

SONIC TEAM
PRESENTS

Nights™

into dreams...



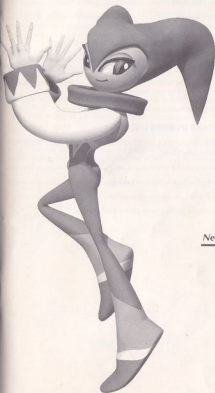
COMPACT
disc

INSTRUCTION MANUAL

SEGA SATURN™

Nights™

into dreams...



English 2

Deutsch 24

Français 46

Español 68

Italiano 90

Nederlands 112

Epilepsy Warning

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Starting Up: How to Use Your Sega Saturn System

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player**—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the Game's Title Screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a Game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

Note: This game is for one or two players.

- ① Sega Saturn System
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Quick Reference Guide

Below and on the next page is a basic description of how to play a stage in the game and the moves needed to do so. For a full description of the game refer to the rest of the manual.

Game Goal

For each stage in **NIGHTS** you need to collect 20 Blue Chips and take them to the Ideya Capture (both Blue Chips and Ideya Capture are pictured to the right). Once the Ideya Capture disappears return to the Ideya Palace to go to the next stage.

After you complete a series of stages you fight the dream henchman. Here you do not need to collect Blue Chips but instead discover the henchman's weakness and force the henchman out of the dream.



Moves

①



②



③



① **Jump**

Button A, B or C (when walking)

② **Grab Item**

D-Button in item's direction or D-Button to loop-around item(s)

③ **Ring Pass**

D-Button in ring's direction



4



5



6



4 **Grab Minion**

D-Button in minion's direction (when flying)

5 **Drill Attack**

Button A, B or C (when flying) [See Drill Attack Gauge, page 18]

6 **Acrobatics**

Button L or R (when flying)

Cast Introduction

Elliot

Elliot is playing basketball with his classmates. Some of the older kids from school show up and challenge Elliot and his friends to a game. A teammate passes long to Elliot, who is just feet from the net, but the star player on the other team steals the ball. A long pass, downcourt and a slam dunk finishes the day. Elliot walks back home, alone.



Claris

Today is Claris' chance to show her family she has stage talent. The stagelight flares on, and her heart starts racing. The directors are out there, watching. Claris approaches the microphone, but something's not right. A small voice inside tells her that everyone will laugh. A few seconds pass, and the voice grows louder. No longer able to bear it, Claris runs off the stage.



NIGHTS

In their dreams Elliot and Claris have seen NIGHTS, a being capable of flying freely through the sky and performing the trickiest of aerial acrobatics. But what is NIGHTS? A spirit? A memory? Whatever he, she or it is, NIGHTS plays an important part in the upcoming battle with the evil Wizeman.



Nightopia in Peril

That night Elliot and Claris return home, thinking of themselves as failures, not realizing that the real challenge is about to begin. In the world of Nightopia where our dreams are played out, an evil being is gaining tremendous power. He is Wizeman the Wicked, and through his creations the Nightmares, he captures precious dream-energy from humans. If he is not stopped, he will rise from the subconscious and enter our world. No power on Earth will be able to stop him.



As Wizeman's Nightmares start fulfilling his horrible plan, a Nightopian escapes from the dream world and begs the sleeping Elliot and Claris to save the world from the evil being. Just a few moments ago they felt like total failures. But now that the world needs their help, Elliot and Claris feel, for the first time in their lives, a courage growing within them. They accept the Nightopian's desperate request.

The creature explains to them that they need to recover four types of dream energy from Wizeman's Ideya Captors, a group of large machine-like beings. The four energies are White (representing purity), Green (wisdom), Yellow (hope), and Blue (intelligence).

Wizeman will attempt to steal Elliot and Claris' dream energy and try to confuse them by placing them in strange dream worlds. These worlds are places developed from the depths of their minds. The fifth and rarest of the dream energies, bravery (Red in colour), is the only type of energy Wizeman and his henchmen cannot steal. It is said that the only one not yet under Wizeman's power is NIGHTS, who appears as an aerial acrobat and is attracted to red dream energy. The Nightopian believes that Elliot and Claris possess this rare energy, and thus NIGHTS will come to their aid.

The Nightopian warns that sooner or later Wizeman will send the most powerful of his Nightmares, his henchman, after Claris and Elliot. The two children will need the help of NIGHTS every step of the way to thwart Wizeman's plans if they are to restore peace to Nightopia.



①



②



③



④



- ① Reala
- ② Gulpo
- ③ Claws
- ④ Wizeman
- ⑤ Jackle
- ⑥ Puffy
- ⑦ Gillwing

⑤



⑥

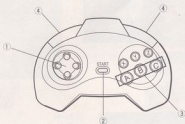


⑦



Control Functions

Saturn Control Pad



	Pre-game	During Game
① D-Button	Highlights dream	Moves character around game screen
② Start	Makes pre-game selections	Pauses game; resumes play when paused
③ Button A, B or C	Selects dream	Speeds up character when flying Makes character jump when walking
④ Button L or R	No function	Makes character perform acrobatics when flying Changes game view when character is walking Press together to make NiGHTS float upright

Notes For Button Z see Select Diary, page 12, and for Button X see Dream Data, page 15.

Saturn 3D Control Pad™

Precision-engineered to intensify the 3D-gaming experience, the Sega Saturn 3D Control Pad (sold separately) delivers the ultimate in smooth and dynamic control. The revolutionary 3D Directional Button reacts to your every impulse and brings you the new standard in game control. Press it for more fluid movement as you direct NiGHTS to soar through the skies, and press the Triggers to perform acrobatics while flying. For more on the 3D Control Pad, refer to the Sega Saturn 3D Control Pad instruction manual. For Button Z see Select Diary, page 12, and for Button X see Dream Data, page 15.

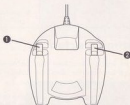
Front View

- ① 3D Directional Button
- ② Directional Button (D-Button)
- ③ Buttons X, Y and Z
- ④ Buttons A, B and C
- ⑤ Start Button (Start)
- ⑥ Mode Switch (Switch between + and ○ modes; see below and the next page)



Back View

- ① Right Trigger (Trigger R)
- ② Left Trigger (Trigger L)



3D Directional Button Mode ("O Mode")

	Pre-game	During Game
① 3D Directional Button	Highlights dream	Moves character around game screen
② D-Button	No function	No function
④ Button A, B or C	Selects dream	Speeds up character when flying Makes character jump when walking
③ Start	Makes pre-game selections	Pauses game; resumes play when paused
① Trigger R ② Trigger L	No function	Makes character perform acrobatics when flying Changes game view when character is walking

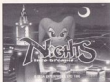
Manual D-Button Mode ("+ Mode")

	Pre-game	During Game
① 3D Directional Button	No function	No function
② D-Button	Highlights dream	Moves character around game screen
④ Button A, B or C	Selects dream	Speeds up character when flying Makes character jump when walking
⑤ Start	Makes pre-game selections	Pauses game; resumes play when paused
① Trigger R ② Trigger L	No function	Makes character perform acrobatics when flying Changes game view when character is walking

Getting Started

After the Sega and Sonic Team logos, the NIGHTS introduction begins. Press Start from the Title screen to advance to the Select Diary screen, or wait a few moments to see the introductions for Elliot and Claris and the game demo.

During the intros or demo press Start to bring up the Title screen. Press Start again to advance to the Select Diary screen.



Loading a Game

Whether you are playing for the first time or continuing an adventure use the Select Diary screen to load a game.

If you are playing for the first time select NEW GAME to store your adventure. Press the D-Button UP or DOWN to highlight the adventure name and press Start or Button A or C to select.



The Sega Saturn Backup™

With a Sega Saturn Backup cartridge (sold separately) you can store and load games to and from the cartridge. Make sure that the cartridge is inserted before you turn the Sega Saturn ON.

To load a game from the cartridge, press the D-Button DOWN until the Backup cartridge is displayed on the Select Diary screen. Highlight the adventure of your choice and press Start or Button A or C to select.

For more on the Sega Saturn Backup cartridge, refer to its instruction manual.

Naming a New Adventure

After you select NEW GAME you assign a name to the adventure.

Press the D-Button in any direction to highlight a character. To enter a character, press Start or Button A or C. Highlighting DEL (delete) and pressing Button A or C erases a character. When you've finished entering the name, highlight END and press Start or Button A or C to advance to the Dreams select screen.



Enter the Dream

From the Dreams select screen choose where in Nightopia you want to attempt to recover the stolen dream energy and battle with the Nightmares. From this screen you can also look at NIGHTS high scores (Dream Data) or reopen the Select Diary screen.

Depending on the dream location, you play the part of either Elliot or Claris (select a dream from the left side to play Claris, or the right side to play Elliot). After you finish a dream of Elliot's or Claris', other dreams become available. Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight a dream, and press Start or Button A or C to begin play.



Select Diary

Press Button Z on the Dreams select screen to open the NIGHTS diary.



DELETE

removes a saved adventure from the diary.

COPY

saves an adventure to the Sega Saturn Backup cartridge (sold separately).

RENAME

allows you to create a new name for an adventure.

LOAD

lets you resume an adventure.

OPTION

accesses the game's Option screen.

2P VS

battle a friend in this mode (see page 14).

You need to beat Reala in Nightmare to access this mode.

Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight the feature, and press Start or Button A or C to access it.

Press Button B at any time to cancel your selection.

Deleting an adventure

Press the D-Button UP or DOWN to highlight the adventure you want to delete, and press Start or Button A or C to select.



On the confirmation screen, press the D-Button UP or DOWN to highlight DELETE, OK or EXIT. Press Start or Button A or C to confirm.



Copying an adventure

Use this feature to copy adventures from the Sega Saturn internal memory to the Backup cartridge or vice-versa.



Highlight the Diary Box by pressing the D-Button RIGHT. Toggle the D-Button UP or DOWN to highlight the picture of the Backup cartridge or the Sega Saturn. Whichever one you highlight is the data source. Press Start or Button A or C to select the source.



On the confirmation screen press the D-Button UP or DOWN to select COPY to confirm or EXIT to cancel. Press Start or Button A or C to confirm. Pressing Button B aborts the selection.



Renaming an Adventure

To rename an adventure, highlight it by pressing the D-Button UP or DOWN and press Start or Button A or C to confirm.

Press the D-Button in any direction to highlight a character. To enter a character, press Start or Button A or C. Highlight DEL (delete) and press Button A or C to erase a character.

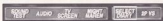
When finished entering the name, highlight END and press Start or Button A or C to return to the previous screen.



Loading a game

See Loading a Game on page 10 for information on this.

Options



Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight the feature, and press Start or Button A or C to access it.

Unless otherwise noted, for any of the features on pages 14 and 15 press the D-Button UP or DOWN and Start or Button A or C to select. You can press Button B at any time to cancel your selection.

Sound Test

Sample the background music and sound effect tracks of the game. Press the D-Button UP or DOWN to highlight a dream name, and Start or Button A or C to access the sound effects (SE) or the background music (BGM) for the dream.



Press the D-Button UP or DOWN to highlight SE or BGM. In SE, press the D-Button LEFT or RIGHT to make your selection. Press Button A or C to play the sound effect.

In BGM, press Button A or C to play the track, and Button B to stop it. Press Button B at any time to return to the Sound Test main screen.

Note: You can sample SE tracks while a BGM track is playing.

Audio

Choose either the Stereo or the Mono (Monaural) setting for your television stereo system.

TV Screen

For best viewing, set to WIDE for letterbox format wide-screen televisions and NORMAL for all other types of television sets.

Nightmare

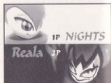
See the best times for the Nightmare stages. When BEST TIME appears press Start or Button A or C. Press the D-Button UP or DOWN to scroll through the Nightmare levels.

Select Diary

Returns you to the Select Diary main screen.

2P VS

With this feature play a two-player battle with a friend! Player 1 takes the role of NIGHTS and Player 2 takes the role of Reala.



The goal of the game is to run into your opponent at top speed (by pressing Button A or C) and perform Paraloops around your opponent. Each time you successfully do so your opponent loses a Hit.

Both players have three Hits. The first player who makes the other lose all his/her Hits wins. However, if both players still have Hits when time runs out, the player with more Hits remaining is declared the winner.

After the match, the Continue screen appears. Press Start or Button A or C to go head-to-head again before the timer runs out. Pressing Button B speeds up the timer. There is no limit to the number of continues.



Note: You need to beat Reala in Nightmare before you can access this mode.

Dream Data

With this feature you can see the high scores for NIGHTS. Highlight one of the dreams on the Dream select screen and press Button X to bring up the high score screen for that dream.

- ① Top Five Dream Scores
- ② Highlighted Course (Stage) High Score
- ③ Dream Map



- Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight a Stage on the Dream Course Map and bring up the Stage High Score
- Press Button L or R to change the rotation of the Dream Course Map
- Press Button B or X to return to the Dreams select screen

Nighttopia

At the start of the dream, the Nightmares steal almost all of your dream energy except for the most precious and powerful energy of all, bravery. Now it's time to fight back and recover all the dream energy.

Nearby is an Ideya Palace. Just walk right in and NIGHTS comes to your aid! Immediately you start floating off of the platform. Have fun flying!



Each dream has four Mares (stages). In each Mare is an Ideya Capture which guards one of the types of captured dream energy. Collect Blue Chips and give them to the Ideya Capture to overload it and release the stolen dream energy!

After you zap the Ideya Capture, the time it took for you to overload the Ideya Capture and your Time Bonus are listed. Now head back to the Ideya Palace where you'll start the next stage.



Should the timer reach zero before you finish the stage, you fall to the ground. You are once again Claris or Elliot, and you are now in danger! Wizeman has sent giant Alarm Eggs that track you down when you walk on land in the dream worlds.

Hurry up and finish the stage, otherwise the Alarm Egg will find you and force you to wake up. Night Over!

After you finish the last stage of a dream you are transported to Nightmare, where once again as NIGHTS you battle one of Wizeman's henchmen.



Items

There are many kinds of items that you find on your journeys. Your goal for each Mare is to overload the Ideya Capture and reach the Ideya Palace, but you also have time to explore the stages and discover the game's treasures.

①



③



②



④



① Colour Chips

Each Colour Chip is worth 10 points. Blue Chips found at the beginning of the stage are used to overload the Ideya Capture. After you destroy the Ideya Capture, collect Gold Chips. The more you collect, the higher your bonus at the end of the stage.

② Star Chips

You are awarded 10 points for each Star.

③ Rings

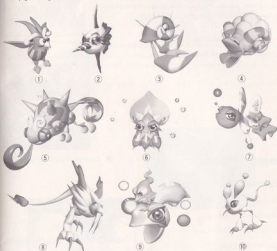
Each time you pass through one you are given 10 points.

④ Power Loop

Pass through this ring and a streamer trails behind you! Loop the streamer for bonus points. The greater variety of circle sizes you make, the higher the bonus.

Minion Nightmaren

These creatures have overrun Nighthopia. Though not as strong as Wizeman's henchmen, many of them can attack. You lose 5 seconds on the Timer if one of them hits you. Get the jump on them by grabbing them first!



1 Hollow
2 Mamu

3 Kircle
4 Shleep

5 Verol
6 Cuttle

7 Party
8 Gao

9 Crewle Pale
10 Snip

Paraloop

There are two ways you can obtain an item. One way is to move your character in the direction of an item to have the character touch it. The other way is to perform a Paraloop.

Performing a Paraloop is easy: maneuver NIGHTS with the D-Button to loop around Star Chips and Color Chips. The manoeuvre is useful for catching many items at once, though it takes some training to get all the items in one loop.



Major Scoring

You are rewarded with bonuses for acrobatic skill. The more items you collect and the more rings you move through on one pass, the higher the acrobatic bonus you receive. On the game screen, the word "Link" preceded by a number indicates the number of items you collected and rings you passed through.



Use bumpers or speed up your character to reach distant items for gigantic acrobatic skill bonuses.



Game Screens

Nightopia

- ① Number of Colour Chips currently held
- ② Time Remaining in Stage
- ③ Ideya Capture Strength Level
- ④ Drill Attack Gauge
- ⑤ Current Score



When your **Drill Attack Gauge** reaches zero, NIGHTS loses the ability to Drill Attack! You need to pass through Rings to build this gauge back up.

Nightopia Stage Clear

- ④ Chips
- ⑦ Bonus
- ⑧ Level Rating
- ⑨ Total Score for the Stage



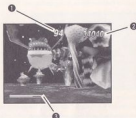
Chips is the number of **Gold Chips** you collected for the stage.

Bonus is based on the number of Gold Chips you collected. You receive 50 points per Gold Chip.

Level Rating is an indicator for the number of Gold Chips you collect. The more you collect, the higher the rating.

Nightmare

- ① Remaining Time
- ② Current Score
- ③ Drill Attack Gauge (see page 18)



Nightmare Level Clear

- ④ Nightopia Score
- ⑤ Time Bonus
- ⑥ Unused Time
- ⑦ Total Score



The faster you finish this level, the higher your **Time Bonus**. Your **Nightopia Score** is multiplied by the Time Bonus, and this number is added to the Nightopia Score for the **Total Score**.

Nightmare

After you finish the last stage of a dream in Nightopia, you are transported to Nightmare, the second level in the dreamworld. There, as NIGHTS, you face one of Wizeman's henchmen. The henchman you face depends on the dream you last visited.

Before you battle, your total score, overall Level Rating and stage Level Ratings for the Nightopia dream are displayed.

As in the Nightopia dreams, you have a certain amount of time to finish the level. Each henchman has a unique weakness, and your goal is to find that weakness and defeat the henchman. Should time run out before you finish Nightmare, the game ends.

If you beat the henchman, congratulations! Your overall Level Rating for the dream appears.



The Dream Top Scores screen appears, listing the top five scores for the dream. You can try the dream again by pressing Start and Button A simultaneously, or press Start to bring up the Dream Select screen.



Dreams

Clariss' Dreams

Spring Valley

Spring Valley is a beautiful world lush with vegetation. Walk on natural stone bridges which cross over small ravines. Strong breezes at the top of the mountains send you to treasures. Other items are hidden in giant trees. Look high and low or you'll miss some of the goodies.



Mystic Forest

Stone blocks are solidly in place in some parts of the forest, but pillars lay broken and scattered in others. Traffic signs which dot the land seem out of place in the dark and silent surroundings. Look for the core of this dream, a "shining" cave buried deep in the ground. The forest growth here might help send you on your way.



Soft Museum

A large museum towers in the middle of a European-style garden. The ground seems to warp underneath you, and red brick roads suddenly end without warning. The museum has no obvious door, so you'll need to find another way to enter.



Elliot's Dreams

Splash Garden

Glide above lakeside parks where fountains shoot jets of water high into the sky. Giant blue orbs hold tempting treasures, but knock you off course when you enter them. Plunge into the water and race along the lake bottom, picking up as many items as you can.



Frozen Bell

The frozen landscape is highlighted by railroad tracks which lead into the distance and towers which soar into the sky. Fly and climb over snowy mountains covered with steep slopes. Look high and low while swinging on the bars, for you can find many goodies. Race the bobsled run to gather Star Chips and Colour Chips.



Stick Canyon

The canyon is set in the middle of a desert. It is filled with numerous traps which are designed to slow you down. Giant magnets suck in everything that passes. Another type of machine magnetizes you, so that items and creatures stick to you as you pass them. You need to reach amazing heights to get through this dream.



Handling Your Sega Saturn CD-ROM

The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.

Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.

Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD.

Warning to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Startvorbereitung: Benutzung des Sega Saturn-Gerätes

Diese CD-ROM kann nur mit dem Sega Saturn-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen**, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an. Für Zwei-Personen-Spiele schließen Sie das Control Pad 2 ebenfalls an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit oberliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Mattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des Sega Saturn-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rückstelltaste an der Sega Saturn-Konsole, um den Titelschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.
5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelagt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

Wichtig: Ihre Sega Saturn CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Sega Saturn-Gerät
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Kurzanleitung

Auf dieser und der nächsten Seite wird kurz beschrieben, wie Sie eine Etappe des Spiels spielen und welche Bewegungen Sie dazu benötigen. Der Rest des Handbuchs enthält eine ausführliche Beschreibung des Spiels.

Ziel des Spiels

Für jede Etappe in NIGHTS müssen Sie 20 Blaue Chips sammeln und zum Ideya Capture bringen (Blaue Chips und Ideya Capture sind rechts abgebildet). Sobald der Ideya Capture verschwindet, kehren Sie zum Ideya-Palast zurück, um zur nächsten Etappe vorzurücken.

Nachdem Sie eine Reihe von Etappen absolviert haben, kämpfen Sie gegen den Traum-Henker. Hier besteht Ihre Aufgabe nicht darin, Blaue Chips zu sammeln, sondern die Schwäche des Henkers ausfindig zu machen und den Henker aus dem Traum zu verjagen.



Bewegungen

①



②



③



① Sprung

Taste A, B oder C (im Gehen)

② Gegenstand greifen

Steuerkreuz in Richtung des Gegenstands, oder beschreiben Sie einen Kreis mit dem Steuercross um den Gegenstand zu machen.

③ Ringpassage

Steuercross in Richtung des Rings





4 Minion greifen

Steuerkreuz in Richtung des Minions (im Flug)

5 Bohrrattacke

Taste A, B oder C (im Flug) (Siehe Bohrrattackenanzeige auf Seite 41.)

6 Akrobatik

Taste L oder R (im Flug)

Die Mitwirkenden

Elliot

Elliot spielt Basketball mit seinen Klassenkameraden. Einige der älteren Schulkinder tauchen auf und fordern Elliot und seine Freunde zu einem Spiel heraus. Ein Mannschaftskamerad wirft einen langen Paß zu Elliot, der nur wenige Meter vom Korb entfernt ist, aber der Starspieler der anderen Mannschaft schnappt ihm den Ball weg. Ein langer Paß über das Spielfeld und ein Slam Dunk beenden den Tag. Elliot geht allein nach Hause.



Claris

Heute hat Claris die Gelegenheit, ihrer Familie zu zeigen, daß sie Schauspieltalent hat. Das Rampenlicht leuchtet auf, und ihr Herz beginnt zu rasen. Die Regisseure sitzen da und beobachten sie. Claris geht auf das Mikrofon zu, aber irgendetwas stimmt nicht. Eine kleine innere Stimme sagt ihr, daß das ganze Publikum sie auslachen wird. Ein paar Sekunden vergehen, und die Stimme wird lauter. Claris kann es nicht länger ertragen und läuft von der Bühne.



NiGHTS

In ihren Träumen haben Elliot und Claris NiGHTS gesehen, ein Wesen, das in der Lage ist, frei durch die Luft zu fliegen und die tollsten Flugkunststücke zu vollführen. Aber was ist NiGHTS? Ein Geist? Eine Erinnerung? Was auch immer er, sie oder es sein mag, NiGHTS spielt eine wichtige Rolle in der bevorstehenden Schlacht mit dem bösen Wizeen.

Nighttopia in Gefahr

An jenem Abend gehen Elliot und Claris nach Hause und halten sich für Versager, ohne zu ahnen, daß ihnen die eigentliche Herausforderung noch bevorsteht. In der Welt von Nighttopia, wo sich unsere Träume abspielen, gewinnt ein böses Wesen enorme Macht. Es ist Wizeman der Böse, und durch seine Geschöpfe, die Nightmares, läßt er wertvolle Traumenergie von Menschen ein. Wenn er nicht aufgehalten wird, wird er sich aus dem Unterbewußtsein erheben und unsere Welt betreten. Keine Macht der Erde wird dann in der Lage sein, ihn zu stoppen.



Während Wizemans Nightmares anfangen, seinen furchtbaren Plan in die Tat umzusetzen, entkommt ein Nightopianer aus der Traumwelt und bittet die schlafenden Elliot und Claris, die Welt vor dem bösen Wesen zu retten. Noch vor wenigen Augenblicken lühten sie sich wie totale Versager, aber jetzt, da die Welt ihre Hilfe braucht, spüren Elliot und Claris zum ersten Mal in ihrem Leben Mut in ihnen wachsen. Sie nehmen die verzweifelte Bitte des Nightopianers an.

Das Wesen erklärt ihnen, daß sie vier Arten von Traumenergie von Wizemans Ideya Capture, einer Gruppe von großen maschinenähnlichen Wesen, wiedergewinnen müssen. Die vier Energien sind Weiß (Reinheit), Grün (Weisheit), Gelb (Hoffnung) und Blau (Intelligenz).



Wizeman wird versuchen, Elliots und Claris' Traumenergie zu stehlen und sie zu verwirren, indem er sie in seltsame Traumwelten versetzt. Diese Welten sind Orte, die den Tiefen ihres Bewußtseins entspringen. Die fünfte und seltenste der Traumenergien, Tapferkeit (durch Rot gekennzeichnet), ist die einzige Energieform, die Wizeman und seine Harker nicht stehlen können. Das einzige Wesen, das noch nicht unter Wizemans Einfluß steht, soll angeblich NIGHTS sein, der als Luftkrobat erscheint und von der roten Traumenergie angezogen wird. Der Nightopianer glaubt, daß Elliot und Claris diese seltene Energie besitzen, und daß NIGHTS ihnen daher zu Hilfe kommen wird.



Der Nightopianer warnt Claris und Elliot, daß Wizeman früher oder später die mächtigsten seiner Nightmares, nämlich seine Harker, auf sie hetzen wird. Die beiden Kinder werden auf jedem Schritt ihres Weges die Hilfe von NIGHTS benötigen, um Wizemans Pläne zu vereiteln und den Frieden in Nighttopia wiederherzustellen.

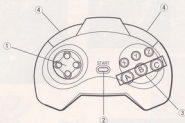


- ① Reala
- ② Gulpo
- ③ Claws
- ④ Wizeman
- ⑤ Jackle
- ⑥ Puffy
- ⑦ Gillwing



Spielsteuerung

Saturn-Control Pad



	Vor dem Spiel	Während des Spiels
① Steuerkreuz	Hebt Traum hervor.	Bewegt die Spielfigur über den Spielbildschirm.
② Start	Dient zur Eingabe spielvorbereitender Einstellungen.	Unterbricht Spiel; setzt unterbrochenes Spiel fort.
③ Taste A, B oder C	Wählt Traum aus.	Beschleunigt Spielfigur im Flug. Läßt gehende Spielfigur springen.
④ Taste L oder R	Keine Funktion	Läßt Spielfigur Luftakrobatik ausführen. Ändert den Blickwinkel bei gehender Spielfigur. Beide Tasten gleichzeitig drücken, um NIGHTS aufrecht schweben zu lassen.

Hinweis: Näheres zu Taste Z unter "Select Diary (Tagebuchwahl)" auf Seite 34, und zu Taste X unter "Dream Data (Traumdaten)" auf Seite 37.

Saturn-3D Control Pad

Das präzisionsgefertigte Sega Saturn-3D Control Pad (getrennt erhältlich) verstärkt das 3D-Spielerlebnis und ermöglicht eine äußerst weiche und dynamische Steuerung. Die revolutionäre 3D-Steuerkreuz reagiert auf kleinste Berührungsimpulse und stellt den neuen Standard der Spielsteuerung dar. Drücken Sie diese Taste, um flüssigere Bewegungen zu erhalten, wenn Sie NIGHTS durch die Lüfte fliegen lassen, und betätigen Sie die Auslöser, um Flugkunststücke zu vollführen. Eine ausführliche Beschreibung des 3D Control Pad finden Sie in der Bedienungsanleitung des Sega Saturn-3D Control Pad. Näheres zu Taste Z unter "Select Diary (Tagebuchwahl)" auf Seite 34, und zu Taste X unter "Dream Data (Traumdaten)" auf Seite 37.

Vorderseite

- ① 3D-Steuerkreuz
- ② Richtungstaste (Steuerkreuz)
- ③ Tasten X, Y und Z
- ④ Tasten A, B und C
- ⑤ Start-Taste
- ⑥ Betriebsarten-Wahlschalter (Umschaltung zwischen den Betriebsarten + und O; siehe unten und nächste Seite)



Rückseite

- ① Rechter Auslöser (Auslöser R)
- ② Linker Auslöser (Auslöser L)



Betriebsart für 3D-Steuerkreuz ("Betriebsart O")

	Vor dem Spiel	Während des Spiels
① 3D-Steuerkreuz	Hebt Traum hervor.	Bewegt die Spielfigur über den Spielbildschirm.
② Steuerkreuz	Keine Funktion	Keine Funktion
④ Taste A, B oder C	Wählt Traum aus.	Beschleunigt Spielfigur im Flug. Lässt gehende Spielfigur springen.
⑤ Start	Dient zur Eingabe spielvorbereitender Einstellungen.	Unterbricht Spiel; setzt unterbrochenes Spiel fort.
① Auslöser R ② Auslöser L	Keine Funktion	Lässt Spielfigur Luftakrobatik ausführen. Ändert den Blickwinkel bei gehender Spielfigur.

Betriebsart für manuelle Richtungstaste ("Betriebsart +")

	Vor dem Spiel	Während des Spiels
① 3D-Steuerkreuz	Keine Funktion	Keine Funktion
② Steuerkreuz	Hebt Traum hervor.	Bewegt die Spielfigur über den Spielbildschirm.
④ Taste A, B oder C	Wählt Traum aus.	Beschleunigt Spielfigur im Flug. Läßt gehende Spielfigur springen.
⑤ Start	Dient zur Eingabe spielvorbereitender Einstellungen.	Unterbricht Spiel; setzt unterbrochenes Spiel fort.
① Auslöser R ⑥ Auslöser L	Keine Funktion	Läßt Spielfigur Luftakrobatik ausführen. Ändert den Blickwinkel bei gehender Spielfigur.

Spielstart

Nach der Anzeige der Sega- und Sonic Team-Logos beginnt die Einleitung von NIGHTS. Drücken Sie Start auf dem Titelschirm, um auf den Tagebuchwahl-Bildschirm (Select Diary) weiterzuschalten, oder warten Sie einen Moment, um die Einleitungen für Elliot und Cloris und die Spieldemonstration zu sehen.

Während der Einleitungen oder der Spieldemonstration können Sie durch Drücken von Start jederzeit den Titelschirm aufrufen. Drücken Sie Start ein zweites Mal, um auf den Tagebuchwahl-Bildschirm (Select Diary) weiterzuschalten.



Laden eines Spiels

Bevor Sie ein Spiel zum ersten Mal spielen oder ein angebrochenes Abenteuer fortsetzen können, müssen Sie das gewünschte Spiel auf dem Tagebuchwahl-Bildschirm (Select Diary) laden.

Wenn Sie zum ersten Mal spielen, wählen Sie NEW GAME, um Ihr Abenteuer zu speichern. Drücken Sie zunächst das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um den Namen des Abenteurers hervorzuheben, und dann Start oder eine der Tasten A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl.



Die Sega Saturn Backup-Cartridge

Wenn Sie eine Sega Saturn Backup-Cartridge (getrennt erhältlich) verwenden, können Sie Spiele dort abspeichern oder von dort laden. Vergewissern Sie sich vor dem Einschalten des Sega Saturn, daß die Cartridge einwandfrei eingeschoben ist.

Um ein Spiel von der Cartridge zu laden, drücken Sie das Steuerkreuz nach UNTEN, bis die Backup-Cartridge auf dem Tagebuchwahl-Bildschirm (Select Diary) angezeigt wird. Heben Sie das gewünschte Abenteuer hervor, und drücken Sie anschließend Start oder eine der Tasten A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl.

Näheres zur Sega Saturn Backup-Cartridge entnehmen Sie bitte ihrer Gebrauchsanweisung.

Benennen eines neuen Abenteuers

Nachdem Sie NEW GAME gewählt haben, weisen Sie dem Abenteuer einen Namen zu.

Drücken Sie das Steuerkreuz in die entsprechende Richtung, um das gewünschte Zeichen hervorzuheben. Zum Eingeben eines Zeichens drücken Sie Start oder eine der Tasten A oder C. Durch Hervorheben von DEL (löschen) und Drücken der Taste A oder C wird ein Zeichen gelöscht. Wenn Sie mit der Eingabe des Namens fertig sind, heben Sie END hervor und drücken Start oder eine der Tasten A oder C, um zum Traumwahl-Bildschirm (Dreams) vorzurücken.



Eingabe des Traums

Auf dem Traumwahl-Bildschirm (Dreams) wählen Sie, wo in Nightopia Sie versuchen wollen, die gestohlene Traumenergie zurückzugewinnen und die Nightmares zu bekämpfen. Von diesem Bildschirm aus können Sie auch einen Blick auf das Höchstpunkterstand (Dream Data) von NIGHTS werfen, oder den Tagebuchwahl-Bildschirm (Select Diary) wieder aufrufen.

Nach dem Handlungsort des Traums spielen Sie entweder die Rolle von Elliot oder Claris. (Wählen Sie einen Traum von der linken Seite aus, um Claris zu spielen, oder von der rechten Seite, um in Elliots Rolle zu schlüpfen.) Nachdem Sie einen Traum von Elliot oder Claris abgeschlossen haben, stehen andere Träume zur Verfügung. Drücken Sie zunächst das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um einen Traum hervorzuheben, und dann Start oder eine der Tasten A oder C, um das Spiel zu beginnen.



Select Diary (Tagebuchwahl)

Drücken Sie Taste Z auf dem Traumauswahl-Bildschirm (Dreams), um das Tagebuch von NIGHTS zu öffnen.



DELETE COPY

löscht ein gespeichertes Abenteuer aus dem Tagebuch, speichert ein Abenteuer in der Sega Saturn Backup-Cartridge (getrennt erhältlich).

RENAME LOAD OPTION 2P VS

ermöglicht die Eingabe eines neuen Namens für ein Abenteuer.

läßt Sie ein Abenteuer fortsetzen.

ermöglicht den Zugriff auf den Optionenbildschirm (Option) des Spiels.

In diesem Modus kämpfen Sie gegen einen Freund (siehe die Seite 37). Sie müssen Reala in Nightmare (Alptraum) schlagen, um Zugriff auf diesen Modus zu erhalten.

Drücken Sie zunächst das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die gewünschte Funktion hervorzuheben, und dann Start oder eine der Tasten A oder C, um auf die Funktion zuzugreifen.

Durch Drücken der Taste B können Sie Ihre Wahl jederzeit annullieren.

Löschen eines Abenteuers

Drücken Sie zunächst das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um das zu löschende Abenteuer hervorzuheben, und dann Start oder eine der Tasten A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl.



In dem Bestätigungsfenster drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um entweder DELETE OK oder EXIT hervorzuheben. Drücken Sie anschließend Start oder eine der Tasten A oder C zur Bestätigung Ihrer Wahl.



Kopieren eines Abenteuers

Benutzen Sie diese Funktion, um Abenteuer vom internen Speicher des Sega Saturn zur Backup-Cartridge oder umgekehrt zu kopieren.



Heben Sie den Tagebuchkasten hervor, indem Sie das Steuerkreuz nach RECHTS drücken. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um zwischen dem Bild der Backup-Cartridge oder dem des Sega Saturn umzuschalten. Der hervorgehobene Speicherplatz wird zur Datenquelle. Drücken Sie Start oder eine der Tasten A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl.



In dem Bestätigungsfenster drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um entweder COPY zum Bestätigen, oder EXIT zum Annullieren Ihrer Wahl hervorzuheben. Drücken Sie Start oder eine der Tasten A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl. Durch Drücken der Taste B wird die Wahl annulliert.



Umbenennen eines Abenteuers

Um einem Abenteuer einen neuen Namen zu geben, heben Sie es durch Drücken des Steuerkreuzes nach OBEN oder UNTEN hervor, und dann drücken Sie Start oder eine der Tasten A oder C zur Bestätigung Ihrer Wahl.

Drücken Sie das Steuerkreuz in die entsprechende Richtung, um das gewünschte Zeichen hervorzuheben. Zum Eingeben eines Zeichens drücken Sie Start oder eine der Tasten A oder C. Durch Hervorheben von DEL (löschen) und Drücken der Taste A oder C wird ein Zeichen gelöscht.



Wenn Sie mit der Eingabe des Namens fertig sind, heben Sie END hervor und drücken Start oder eine der Tasten A oder C, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

Laden eines Spiels

Informationen hierzu finden Sie unter "Laden eines Spiels" auf Seite 32.

Optionen

Drücken Sie zunächst das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die gewünschte Option hervorzuheben, und dann Start oder eine der Tasten A oder C, um darauf zuzugreifen.

Wenn nicht anders angegeben, werden die Funktionen auf den Seiten 36 und 37 durch Drücken des Steuerkreuzes nach OBEN oder UNTEN angewählt und durch anschließendes Drücken von Start oder einer der Tasten A oder C eingegeben. Durch Drücken der Taste B können Sie Ihre Wahl jederzeit wieder annullieren.

Sound Test

Damit können Sie die Hintergrundmusik und die Klangeffekte des Spiels abhören. Drücken Sie zunächst das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um einen Traumnamen hervorzuheben, und dann Start oder eine der Tasten A oder C, um Zugriff auf die Klangeffekte (SE) oder die Hintergrundmusik (BGM) für den Traum zu erhalten.



Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um SE oder BGM hervorzuheben. Im Falle von SE drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um Ihre Wahl zu treffen. Durch Drücken der Taste A oder C wird die Wiedergabe des Klangeffekts gestartet.

Im Falle von BGM drücken Sie Taste A oder C, um die Wiedergabe des Titels zu starten, und Taste B, um die Wiedergabe zu stoppen. Durch Drücken der Taste B können Sie jederzeit auf den Sound Test-Hauptbildschirm zurückschalten.

Hinweis: Klangeffekte (SE) können während der Wiedergabe eines Hintergrundmusiktitels (BGM) abgehört werden.

Audio

Damit haben Sie die Möglichkeit, den Ton je nach dem angeschlossenen Fernsehgerät entweder in Stereo oder in Mono wiederzugeben.

TV Screen

Um eine optimale Bildwiedergabe zu erhalten, wählen Sie WIDE für Breitbild-Fernsehgeräte und NORMAL für alle übrigen Fernsehgerätetypen.

Nightmares

Damit können Sie die Bestzeiten für die Nightmare-Etappen abrufen. Wenn BEST TIME erscheint, drücken Sie Start oder eine der Tasten A oder C. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um die Nightmare-Level durchlaufen zu lassen.

Select Diary

Bringt Sie zum Tagebuchwahl-Hauptbildschirm (Select Diary) zurück.

2P VS

Mit dieser Funktion können Sie in einem Zweikampf gegen einen Freund antreten! Spieler 1 übernimmt die Rolle von NIGHTS, und Spieler 2 die von Reala.

Das Ziel des Spiels ist, Ihren Gegner mit Höchstgeschwindigkeit zu rammen (durch Drücken der Taste A oder C) und Loopings um Ihren Gegner auszuführen. Jedesmal, wenn Ihnen das gelingt, verliert Ihr Gegner einen Treffer.



Beide Spieler verfügen über drei Treffer. Es gewinnt der Spieler, der den anderen um alle seine Treffer bringt. Wenn jedoch beide Spieler bei Ablauf der Zeit noch Treffer übrig haben, wird der Spieler mit den meisten Treffern zum Sieger erklärt.

Nach dem Zweikampf erscheint der Fortsetzungs-Bildschirm (Continue). Drücken Sie Start oder eine der Tasten A oder C vor Ablauf der Zeit, um einen erneuten Zweikampf auszufügen. Durch Drücken der Taste B wird die Zeitanzeige beschleunigt. Die Anzahl der Fortsetzungen ist unbegrenzt.



Hinweis: Sie müssen Reala in Nightmare (Alptraum) schlagen, um Zugriff auf diesen Modus zu erhalten.

Dream Data (Traumdaten)

Mit dieser Funktion können Sie die Rekordergebnisse für NIGHTS anzeigen. Heben Sie einen der Träume auf dem Traumauswahl-Bildschirm (Dreams) hervor, und drücken Sie Taste X, um den Rekordergebnis-Bildschirm für diesen Traum aufzurufen.



- ① Fünf beste Traumergebnisse
- ② Rekordergebnis für hervorgehobene Strecke (Etappe)
- ③ Traumstreckenplan

- Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um eine Etappe auf dem Traumstreckenplan hervorzuheben und das Etappen-Rekordergebnis aufzurufen.
- Drücken Sie Taste L oder R, um die Rotation des Traumstreckenplans zu ändern.
- Drücken Sie Taste B oder X, um auf den Traumauswahl-Bildschirm (Dreams) zurückzuschalten.

Nightopia

Am Anfang des Traums stehen die Nightmares fast ihre ganze Traumenergie bis auf die wertvollste und stärkste Energie, die Tapferkeit. Jetzt ist es an der Zeit, zurückzuschlagen und die ganze Traumenergie zurückzugewinnen.

Ein Ideya-Palast befindet sich in der Nähe. Gehen Sie einfach hinein; NIGHTS wird Ihnen dann zu Hilfe kommen! Und schon haben Sie von der Plattform ab. Viel Spaß beim Fliegen!



Jeder Traum hat vier Mores (Etappen). In jeder More befindet sich ein Ideya Capture, der eine der eingefangenen Traumenergieformen bewacht. Sammeln Sie Blase Chips und füllen Sie damit den Ideya Capture, um ihn zu überladen und die gestohlene Traumenergie freizusetzen!



Nachdem Sie den Ideya Capture zerstört haben, werden die Zeit, die Sie zum Überladen des Ideya Capture benötigt haben, und ihr Zeitbonus angezeigt. Begeben Sie sich nun zum Ideya-Palast zurück, wo Sie die nächste Etappe beginnen.

Falls die Zeitanzeige Null erreicht, bevor Sie die Etappe beendet haben, fallen Sie zu Boden. Sie sind dann wieder Claris oder Elliot und befinden sich jetzt in Gefahr! Wizeman hat riesige Weckereier losgeschickt, die Sie aufspüren, wenn Sie in den Traumwelten über den Boden gehen.

Sie müssen sich beeilen und die Etappe beenden. Anderenfalls wird das Weckerei Sie finden und unsanft wecken. Dann ist die Nacht zu Ende!



Nachdem Sie die letzte Etappe eines Traums beendet haben, werden Sie nach Nightmare transportiert, wo Sie erneut als NIGHTS gegen einen von Wizemans Henker kämpfen.

Gegenstände

Es gibt alle möglichen Gegenstände, die Sie auf Ihren Reisen finden werden. Ihre Aufgabe für jede Map ist, den Ideya Capture zu überladen und den Ideya-Palast zu erreichen. Aber Sie haben auch Zeit, die Etappen zu erforschen und die Schätze des Spiels zu entdecken.



① Farben-Chips

Jeder Farben-Chip ist 10 Punkte wert. Blaue Chips, die Sie am Anfang der Etappe finden, werden zum Überladen des Ideya Capture benutzt. Nachdem Sie den Ideya Capture zerstört haben, sammeln Sie Gold-Chips ein. Je mehr Sie einsammeln, desto höher wird Ihr Bonus am Ende der Etappe.

② Sternen-Chips

Sie erhalten 10 Punkte für jeden Stern.

③ Ringe

Jedesmal, wenn Sie durch einen Ring hindurchfliegen, erhalten Sie 10 Punkte.

④ Power-Schleife

Wenn Sie durch diesen Ring hindurchfliegen, ziehen Sie ein Band hinter sich her! Bilden Sie Schleifen mit dem Band, um Bonuspunkte zu erhalten. Je vielfältiger die erzeugten Schleifen sind, desto höher fällt der Bonus aus.

Minion Nightmares

Diese Kreaturen sind über Nighttopia hergefallen. Sie sind zwar nicht so stark wie Wizemans Henker, aber viele von ihnen können angreifen. Sie verlieren 5 Sekunden auf der Zeitanzeige, wenn Sie von einem dieser Wesen getroffen werden. Verschaffen Sie sich einen Vorsprung, indem Sie sie zuerst schnappen!



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨



⑩

① Hollow

② Kircle

③ Verol

⑦ Party

⑤ Crewle Pole

② Mamu

④ Shleep

⑥ Cuttle

⑧ Gao

⑩ Snip

Looping

Es gibt zwei Methoden, in den Besitz eines Gegenstand zu gelangen. Die eine besteht darin, Ihre Spielfigur auf einen Gegenstand zuzubewegen, bis sie ihn berührt. Bei der anderen Methode führen Sie einen Paraloop aus.

Das Ausführen eines Loopings ist einfach: bewegen Sie NIGHTS mit Hilfe des Steuerkreuzes, so daß er Schleifen um Sternen-Chips und Farben-Chips zieht. Dieses Manöver ist praktisch, um viele Gegenstände auf einmal einzufangen, obwohl es einiger Übung bedarf, um alle Gegenstände in eine Schleife zu bingen.



Großer Punktegewinn

Akrobatisches Können wird mit Bonussen belohnt. Je mehr Gegenstände Sie einsammeln und je mehr Ringe Sie in einem Durchgang durchfliegen, desto höher ist der Akrobatik-Bonus, den Sie erhalten. Die vor dem Wort "Link" stehende Zahl auf dem Spielbildschirm zeigt die Anzahl der eingesammelten Gegenstände und der durchflogenen Ringe an.



Benutzen Sie Puffer, oder beschleunigen Sie Ihre Spielfigur, um weit entfernte Gegenstände zu erreichen und gigantische Akrobatik-Bonuss zu erhalten.



Spielbildschirme

Nightopia

- ① Anzahl der gegenwärtig verfügbaren Farben-Chips
- ② Restzeit der Etappe
- ③ Stärkepegel des Ideya Capture
- ④ Bohrrattackenanzeige
- ⑤ Aktueller Punktestand



Wenn Ihre **Bohrrattackenanzeige** Null erreicht, verliert NIGHTS seine Bohrrattackenfähigkeit! Sie müssen dann durch Ringe fliegen, um diese Anzeige wiederherzustellen.

Nightopia-Etappenabsolvierung

- ⑥ Chips
- ⑦ Bonus
- ⑧ Level-Bewertung
- ⑨ Gesamtpunktestand für die Etappe



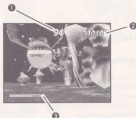
Chips zeigt die Anzahl der **Gold-Chips** an, die Sie in der Etappe eingesammelt haben.

Bonus basiert auf der Anzahl der eingesammelten Gold-Chips. Sie erhalten 50 Punkte für jeden Gold-Chip.

Level-Bewertung ist eine Anzeige für die Anzahl der eingesammelten Gold-Chips. Je mehr Chips Sie einsammelt, desto höher wird die Bewertung.

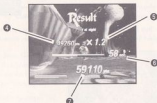
Nightmare

- ① Restzeit
- ② Aktueller Punktestand
- ③ Bohrtackenanzeige (siehe Seite 41)



Nightmare-Level-Absolvierung

- ④ Nightopia-Punktestand
- ⑤ Zeitbonus
- ⑥ Unbenutzte Zeit
- ⑦ Gesamtpunktestand



Je schneller Sie diesen Level beenden, desto höher ist Ihr **Zeitbonus**. Ihr **Nightopia-Punktestand** wird mit dem Zeitbonus multipliziert. Dieser Wert wird dann zu dem Nightopia-Punktestand hinzugeaddiert und ergibt den **Gesamtpunktestand**.

Nightmare

Nachdem Sie die letzte Etappe eines Trauma in Nighttopia beendet haben, werden Sie nach Nightmare, dem zweiten Level in der Traumwelt, transportiert. Dort treten Sie als NIGHTS einem von Wilemians Henkern gegenüber. Der Henker, mit dem Sie es zu tun haben werden, hängt von dem zuletzt besuchten Traum ab.

Bevor Sie sich in den Kampf begeben, werden Ihr Gesamtpunktestand, die Gesamt-Level-Bewertung und die Etappen-Level-Bewertungen für den Nighttopia-Traum angezeigt.

Wie in den Nighttopia-Träumen, so steht Ihnen auch hier eine bestimmte Zeit für die Absolvierung des Levels zur Verfügung. Jeder Henker hat einen schwachen Punkt, und Ihre Aufgabe ist es, diesen schwachen Punkt ausfindig zu machen und den Henker zu schlagen. Sollte die Zeit ablaufen, bevor Sie Nightmare beenden, ist das Spiel zu Ende.

Falls Sie den Henker schlagen, darf man Ihnen gratulieren! Ihre Gesamt-Level-Bewertung für den Traum erscheint dann.

Auf dem anschließend erscheinenden Traum-Rekordergebnis-Bildschirm (Dream Top Scores) werden die fünf besten Ergebnisse für den Traum aufgelistet. Wenn Sie Ihr Glück noch einmal mit demselben Traum versuchen wollen, drücken Sie Start und Taste A gleichzeitig, oder drücken Sie Start, um den Traumauswahl-Bildschirm (Dreams) aufzurufen.



Träume

Clariss' Träume

Frühlingstal

Frühlingstal ist eine wunderschöne Welt mit üppiger Vegetation. Sie gehen über Natursteinbrücken, die kleine Schluchten überspannen. Starke Windböen über den Berggipfeln befördern Sie zu Schätzen. Andere Gegenstände sind in riesigen Bäumen versteckt. Sehen Sie überall nach, damit Ihnen keiner der Schätze entgeht.



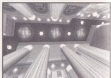
Mystischer Wald

In einigen Teilen des Waldes ragen Felsblöcke aus dem Boden, aber in anderen Teilen liegen zerbrochene Säulen verstreut umher. Über das ganze Land verteilte Verkehrsschilder wirken in der dunklen und stillen Umgebung deplaziert. Halten Sie nach dem Kern dieses Traums Ausschau, einer tief unter der Erde verborgenen "leuchtenden" Höhle. Der Waldwuchs verrät Ihnen vielleicht den richtigen Weg.



Weiches Museum

Ein großes Museum ragt inmitten eines europäischen Gartens empor. Der Boden scheint sich unter Ihnen zu krümmen, und rote Backsteinwege enden plötzlich ohne Vorwarnung. Da das Museum keinen sichtbaren Eingang hat, müssen Sie einen anderen Weg hinein finden.



Elliot's Träume

Wassergarten

Gleiten Sie über Seaulerparcs dahin, wo Wasserfontänen aus Brunnen hoch in den Himmel schießen. Riesige blaue Kugeln enthalten verlockende Schätze, aber sie bringen Sie vom Kurs ab, wenn Sie sie betreten. Springen Sie ins Wasser und sausen Sie über den Seeboden, um möglichst viele Gegenstände aufzusammeln.



Gefrorene Glocke

Bahngleise, die in die Ferne führen, und Türme, die in den Himmel ragen, beherrschen die vereiste Landschaft. Fliegen und klettern Sie über schneebedeckte Berge mit steilen Hängen. Schauen Sie nach oben und unten, während Sie an den Stangen schaukeln, denn Sie können viele Schätze finden. Sausen Sie die Bobbahn entlang, um Stern-Chips und Farben-Chips einzusammeln.



Stock-Canyon

Der Canyon liegt mitten in einer Wüste. Er ist mit zahlreichen Fallen angefüllt, die Sie aufhalten sollen. Geige Magnete ziehen alles an, was vorbeigeht. Eine andere Art von Maschine magnetisiert Sie, so daß Gegenstände und Lebewesen an Ihnen hängenbleiben, wenn Sie an ihnen vorbeigehen. Sie müssen erstaunliche Höhen erreichen, um durch diesen Traum zu gelangen.



Handhabung Ihrer Sega Saturn CD-ROM

- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der Sega Saturn CD-ROM eine Erholung zu gönnen.

Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospielen auf Großbild Projektionsfernsehgeräten.

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1. Pour les jeux à deux, branchez également la manette 2.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Console Sega Saturn
- ② Manette 1
- ③ Manette 2



Guide de référence rapide

Sur cette page et la suivante, vous trouverez des explications sur la façon de jouer une phase de ce jeu et d'effectuer les mouvements nécessaires. Reportez-vous aux autres pages du manuel pour des explications plus détaillées.

But du jeu

A chaque étape du jeu NIGHTS, vous devrez rassembler des 20 Chips bleus et les apporter au Repaire Ideya. Ceux-ci sont illustrés ici à droite. Lorsque le Repaire Ideya disparaît, retournez au Palais Ideya pour avancer à l'étape suivante.

Après avoir terminé une série d'étapes, vous devrez combattre le bourreau des rêves. Cette fois, vous n'aurez plus à rassembler des Chips bleus, mais vous aurez à découvrir le point faible de ce suppôt et à le forcer hors des rêves.



Les Mouvements

①



②



③



① **Saut**

bouton A, B ou C (pendant la marche)

② **Saisie d'objet**

bouton D dans le sens de l'objet ou bouton D pour enrrouler un (ou des) objet(s).

③ **Passage d'anneau**

bouton D dans le sens de l'anneau





- ④ **Saisie de fripon**
bouton D dans le sens du fripon (pendant le vol)
- ⑤ **Attaque au forêt**
bouton A, B ou C (pendant le vol) (Cf. Jauge d'attaque au forêt, page 63)
- ⑥ **Acrobaties**
bouton L ou R (pendant le vol)

Présentation des personnages

Elliot

Elliot jouait au basket avec ses copains quand quelques grands de leur école arrivent et les mettent au défi. Un partenaire fait une longue passe à Elliot qui se trouve seul à quelques pas du panier, mais un des as de l'équipe adverse lui souffle le ballon. Une longue pause vers l'autre camp permet aux adversaires de l'emporter. Elliot rentre chez lui, tout penaud !



Claris

Aujourd'hui, Claris veut prouver à sa famille qu'elle est douée pour le théâtre. Les feux de la rampe s'allument et son cœur commence à galoper. Toute l'équipe du plateau est là à l'observer. Claris s'approche du micro, mais quelque chose ne tourne pas rond. Son petit doigt lui dit que tout le monde va éclater de rire. Quelques secondes passent et c'est le trac inexplicable. Incapable de le supporter, Claris s'enfuit de la scène.

NIGHTS

Dans leurs rêves, Elliot et Claris ont entrevu NIGHTS, un être capable de se déplacer librement dans le ciel et d'exécuter les acrobaties aériennes les plus audacieuses. Mais qui est ce NIGHTS ? Un esprit ? Un souvenir ? Peu importe sa nature... l'essentiel, c'est que NIGHTS jouera un rôle important dans les combats futurs contre le vilain Wizeman.



Nightopia est en danger

Ce soir-là, Elliot et Claris sont revenus chez eux, convaincus qu'ils étaient des ratés, ignorant que les véritables défis n'avaient pas encore commencé. Dans l'univers de Nightopia où nos rêves prennent forme, un malin s'est emparé d'un pouvoir redoutable. Il s'agit de Wizeman le vilain qui, par ses créatures - les "Nightmare" ... les "Cauchemars" - capture la précieuse énergie onirique des humains. Si quelqu'un ne lui barre pas la route, il va quitter le subconscient et pénétrer dans notre monde. Aucun pouvoir terrestre ne pourra-t-il l'arrêter ?



Alors que les Nightmaren de Wizeman ont entrepris de mettre à exécution son affreux projet, un habitant de Nightopia s'échappe du royaume des rêves et vient implorer Elliot et Claris endormis de sauver le monde de cet ennemi. Tous deux se sentaient des incapables il y a quelques instants. Maintenant que le monde entier a besoin d'eux, Elliot et Claris éprouvent, pour la première fois dans leur vie, le courage qui les anime. Ils acceptent la demande éplorée du petit être, venu de Nightopia.

La petite créature leur explique que, du Repaire Ideya de Wizeman, ils doivent récupérer quatre types d'énergie onirique : un groupe d'êtres ressemblant à des machines. Ces quatre énergies sont Blanche (représentant la Pureté), Verte (la Sagesse), Jaune (l'Espoir) et Bleue (l'Intelligence).

Wizeman s'efforcera de voler l'énergie onirique d'Elliot et de Claris et de les perturber en les plaçant dans d'étranges mondes de rêve, des endroits issus des profondeurs de leur esprit. La Bravoure (de couleur Rouge) est la cinquième et la plus rare de ces énergies oniriques. C'est aussi la seule que Wizeman et ses acolytes ne peuvent pas voler. On raconte aussi que le seul être qui ne soit pas encore sous la domination de Wizeman, c'est NIGHTS, qui apparaît comme un acrobate aérien et est attiré vers l'énergie onirique rouge. NIGHTS, cet être issu de Nightopia est persuadé qu'Elliot et Claris possèdent eux aussi cette rare énergie et il viendra donc à leur secours.

NIGHTS avertit Elliot et Claris que, tôt ou tard, Wizeman va envoyer à leur poursuite les Nightmaren, les plus peüssants de ses complices. Pour rétablir la paix à Nightopia, le pays des rêves, les deux enfants auront besoin de l'aide de NIGHTS à chaque étape de leur combat pour venir à bout des projets maléfiques de Wizeman.



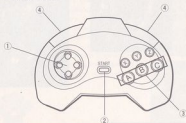


- ① Reala
- ② Gulpo
- ③ Clawz
- ④ Wizeman
- ⑤ Jackle
- ⑥ Puffy
- ⑦ Gillwing



Prenez les commandes

Manette Saturn



	Avant le jeu	Pendant le jeu
① Bouton D	Met le rêve en évidence	Déplace le personnage sur l'écran de jeu
② Bouton Start	Effectue les sélections avant le jeu	Interrompt le jeu ; fait reprendre le jeu interrompu
③ Bouton A, B ou C	Sélectionne un rêve	Accélère le personnage en vol fait sauter le personnage pendant la marche
④ Bouton L (gauche) ou R (droit)	Pas de fonction	Fait effectuer des acrobaties par le personnage en vol Change la vue du jeu pendant la marche du personnage Poussés ensemble, fait flotter NIGHTS vers le haut

Remarque : En ce qui concerne le bouton Z, cf. Agenda de sélection (Select Diary) en page 56 et pour le bouton X, cf. Données des rêves (Dream Data) en page 59.

Manette Sega Saturn 3D

Conçue avec une haute précision afin d'optimiser les joies du jeu en trois dimensions, la manette Sega Saturn 3D (vendue séparément) autorise un contrôle maximum par sa souplesse et son dynamisme. Révolutionnaire, le bouton directionnel 3D réagit à la moindre de vos impulsions et elle vous apporte un nouveau moyen de contrôle pendant le jeu. Appuyez-y pour diriger NIGHTS avec plus de fluidité quand il évolue dans les cieux et appuyez sur les gâchettes pour réaliser des acrobaties en plein vol. Pour des détails sur la manette 3D, reportez-vous au mode d'emploi de la manette 3D Sega Saturn. En ce qui concerne le bouton Z, cf. Agenda de sélection (Select Diary) en page 56 et pour le bouton X, cf. Données des rêves (Dream Data) en page 59.

Vue avant

- ① Bouton directionnel 3D
- ② Bouton directionnel (Bouton D)
- ③ Boutons X, Y et Z
- ④ Boutons A, B et C
- ⑤ Bouton Start
- ⑥ Sélecteur de mode (Permute entre les modes + et O ; cf. ci-dessous et page suivante)



Vue arrière

- ① Gâchette droite (Gâchette R)
- ② Gâchette gauche (Gâchette L)



Mode Bouton directionnel 3D (le "Mode O")

	Avant le jeu	Pendant le jeu
① Bouton directionnel 3D	Met le rêve en évidence	Déplace le personnage sur l'écran de jeu
② Bouton D	Pas de fonction	Pas de fonction
④ Bouton A, B ou C	Sélectionne un rêve	Accélère le personnage en vol Fait sauter le personnage pendant la marche
⑤ Bouton Start	Effectue les sélections avant le jeu	Interrompt le jeu ; fait reprendre le jeu interrompu
① Gâchette R ② Gâchette L	Pas de fonction	Fait effectuer des acrobaties par le personnage en vol Change la vue du jeu pendant la marche du personnage

Mode bouton D manuel (le "Mode +")

	Avant le jeu	Pendant le jeu
① Bouton directionnel 3D	Pas de fonction	Pas de fonction
② Bouton D	Met le rêve en évidence	Déplace le personnage sur l'écran de jeu
④ Bouton A, B ou C	Sélectionne un rêve	Accélère le personnage en vol Fait sauter le personnage pendant la marche
③ Bouton Start	Effectue les sélections avant le jeu	Interrompt le jeu ; fait reprendre le jeu interrompu
Ⓢ Gâchette R Ⓢ Gâchette L	Pas de fonction	Fait effectuer des acrobaties par le personnage en vol Change la vue du jeu pendant la marche du personnage

Mise en marche

Après les logos Sega et Sonic Team, l'introduction du jeu NIGHTS commence. Sur l'écran Title, appuyez sur Start pour passer à l'écran "Select Diary" (Agenda de sélection) ou attendez quelques instants : vous verrez alors une introduction aux personnages Elliot et Claris et une démonstration du jeu.

Pendant l'introduction ou le jeu de démonstration, appuyez sur Start pour faire apparaître l'écran Title. Appuyez une nouvelle fois sur Start pour passer à l'écran Select Diary.



Chargement d'un jeu

Si vous jouez pour la première fois ou pour continuer une aventure antérieure, utilisez l'écran "Select Diary" pour charger le jeu.

Si vous jouez pour la première fois, sélectionnez NEW GAME (nouveau jeu) pour mémoriser votre aventure. Appuyer sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour mettre en évidence le nom de l'aventure et appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour la sélectionner.



Cartouche de sauvegarde Sega Saturn

Grâce à la cartouche de sauvegarde Sega Saturn (vendue séparément), vous pouvez mémoriser des jeux et les réutiliser ensuite. Assurez-vous que la cartouche est installée avant de mettre la console Sega Saturn sous tension.

Pour charger un jeu mémorisé dans la cartouche, appuyez sur le BAS du bouton D jusqu'à ce que la cartouche de sauvegarde soit affichée sur l'écran "Select Diary". Mettez en évidence l'aventure que vous souhaitez et appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour la sélectionner.

Pour un complément d'informations sur la cartouche de sauvegarde Sega Saturn, consultez son mode d'emploi.

Pour donner un nom à une nouvelle aventure

Après avoir sélectionné NEW GAME (nouveau jeu), vous allez donner un nom à cette aventure.

Appuyez sur le bouton D dans une des directions pour mettre un caractère en évidence. Pour valider ce caractère, appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C. Mettez DEL (effacement) en évidence et appuyez sur le bouton A ou C pour effacer un caractère. Après avoir entré le nom souhaité, mettez END (fin) en évidence et appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour passer à l'écran de sélection "Dreams" (Rêves).



Pour pénétrer dans un rêve

A partir de sélection Dreams, choisissez à quel endroit du pays Nightopia vous allez essayer de récupérer l'énergie onirique et combattre les Nightmares. A partir de cet écran, vous pouvez consulter les scores (Données de Rêve) de NIGHTS ou ouvrir à nouveau l'écran Select Diary.

Selon l'emplacement du rêve, vous allez jouer le rôle d'Elliot ou de Claris. Sélectionnez un rêve sur la gauche pour jouer Claris ou sur la droite pour jouer Elliot. Après avoir terminé un rêve d'Elliot ou de Claris, d'autres deviennent disponibles. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour mettre un rêve en évidence, puis appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour commencer à jouer.



Select Diary (Agenda de sélection)

Appuyez sur le bouton Z sur l'écran de sélection Dreama pour ouvrir l'agenda NIGHTS.



DELETE
COPY

pour éliminer de l'agenda une aventure sauvegardée
pour mémoriser une aventure dans la cartouche de sauvegarde Sega Saturn
(vendue séparément)

RENAME
LOAD
OPTION
2P VS

permet de créer un nouveau nom pour une aventure

permet de reprendre une aventure antérieure

donne accès à l'écran Option de jeu

utilisez ce mode pour jouer contre un ami (cf. page 59).

Pour avoir accès à ce mode, vous devez d'abord battre Reala dans "Nightmare".

Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour mettre votre choix en évidence et appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour y avoir accès.

À n'importe quel moment, vous pouvez appuyer sur le bouton B pour annuler votre sélection.

Effacement d'une aventure

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour mettre en évidence l'aventure que vous désirez effacer, puis appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour la sélectionner.



Sur l'écran de confirmation, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour mettre en évidence DELETE OK ou EXIT. Appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour valider cet effacement.



Copie d'une aventure

Servez-vous de cette fonction pour copier des aventures qui se trouvent dans la mémoire interne de votre Sega Saturn vers une cartouche de sauvegarde et vice versa.



Mettez en évidence la case "Diary" (agenda) en appuyant sur la DROITE du bouton D. Basculez entre le HAUT et le BAS du bouton D pour mettre en évidence l'image de la cartouche de sauvegarde ou celle de la console Sega Saturn. L'image que vous mettez en évidence sera la source des données. Appuyez sur Start où sur le bouton A ou C pour sélectionner la source.



Sur l'écran de confirmation, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour mettre en évidence COPY afin de confirmer le choix ou EXIT pour l'abandonner. Appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour valider le choix. Une poussée sur le bouton B arrête la sélection.



Changement du nom d'une aventure

Pour renommer une aventure, mettez son nom en évidence en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D et appuyez ensuite sur Start ou sur le bouton A ou C afin de valider votre action.

Appuyez sur le bouton D dans une des directions afin de mettre un caractère en évidence. Pour entrer un caractère, appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C. Mettez DEL (effacement) en évidence et appuyez sur le bouton A ou C pour effacer un caractère.



Après avoir entré le nouveau nom, mettez END (fin) en évidence et appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour repasser à l'écran précédent.

Chargement d'un jeu

Pour des informations à ce sujet, reportez-vous à "Chargement d'un jeu" en page 54.

Les options

Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour mettre en évidence d'option souhaitée et appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour y avoir accès.



Sauf indications contraires, la sélection d'une des options des pages 58 et 59 se fait en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, puis sur Start ou sur le bouton A ou C. A tout moment, vous pouvez appuyer sur le bouton B pour annuler votre sélection.

Sound Test (Essai des sons)

Parcourez en revue la musique de fond et les effets sonores qui accompagnent le jeu. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour mettre en évidence un nom de rêve et appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour avoir accès aux effets sonores (SE) ou à la musique de fond (BGM) adaptés au rêve choisi.



Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour mettre en évidence SE ou BGM. En SE, appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour faire votre choix. Appuyez ensuite sur le bouton A ou C pour reproduire les effets sonores.

En BGM, appuyez sur le bouton A ou C pour reproduire la mélodie et sur le bouton B pour l'arrêter. A tout moment, une poussée sur le bouton B vous permettra de repasser à l'écran principal Sound Test.

Remarque : Vous pouvez échantillonner les plages des effets sonores (SE) pendant la lecture d'une plage BGM.

Audio (son)

Pour sélectionner entre le réglage Stereo ou Mono (monaural) en fonction du système stéréo de votre téléviseur.

TV Screen (écran de téléviseur)

Pour une visualisation optimale, réglez sur WIDE si vous avez un téléviseur à écran large (16:9) ou sur NORMAL pour tous les autres types de téléviseurs.

Nightmare (cauchemars)

Pour voir les meilleurs temps réalisés au cours des étapes Nightmare. Quand BEST TIME (Meilleur Temps) apparaît, appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour faire défiler les niveaux "Nightmare".

Select Diary (Agenda de sélection)

Permet de repasser à l'écran principal Select Diary.

2P VS

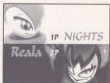
Par cette fonction, il est possible de jouer à deux et vous pourrez livrer bataille contre un ami. Le Joueur 1 prend le rôle de NIGHTS, tandis le Joueur 2 remplit celui de Reala.

Le but de ce jeu consiste à foncer sur votre adversaire à toute vitesse (en appuyant sur le bouton A ou C) et à effectuer des Paraboucles autour de lui. Chaque fois que vous y arrivez, votre adversaire permet un Coup.

Chaque joueur dispose de trois Coups. Le gagnant est celui qui parvient le premier à faire perdre ses Coups à son opposant. Si les deux conservent encore des Coups quand s'achève le compte à rebours du temps imparti, celui qui en garde le plus est déclaré vainqueur.

Après le match, l'écran Continue apparaît. Appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour recommencer l'affrontement avant que le compte à rebours ne soit fini. Une poussée sur le bouton B accélère le compte à rebours. Le nombre de continuations est illimité.

Remarque : Vous devrez battre Reala dans "Nightmare" avant de pouvoir avoir accès à ce mode.



Dream Data (Données des rêves)

Ceci vous permet de voir les plus hauts scores du jeu NIGHTS. Mettez en évidence un des rêves sur l'écran de sélection Dream et appuyez sur le bouton X pour faire apparaître sur l'écran les plus hauts scores réalisés pour ce rêve.

- ① Cinq meilleurs scores
- ② Meilleur score de l'étape en évidence
- ③ Carte des rêves



- Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour mettre en évidence une Etape sur la Carte des Rêves et faire apparaître le Meilleur Score de l'Etape.
- Appuyez sur la gâchette L ou R pour changer la rotation de la Carte des Rêves.
- Appuyez sur le bouton B ou X pour repasser à l'écran de sélection Dream.

Nightopia

Au début du rêve, les Nightmaren occupent presque toute votre énergie onirique, à l'exception de la Bravoure, la plus précieuse et la plus puissante énergie de toutes. Vous devez donc vous venger et tentez de récupérer toute votre énergie onirique.

Introduisez vous dans le Palais Ideya et NIGHTS viendra à votre secours. Tout de suite, vous quittez la plateforme et vous commencez à voltiger. Amusez-vous à voler...



Chaque rêve comprend quatre étapes. Dans chacune se trouve un Repaire Ideya qui conserve un des types d'énergie onirique capturés. Rassemblez les Chips bleus et transportez-les au Repaire Ideya pour le surcharger et relâcher l'énergie onirique qui avait été volée.

Après avoir démolli le Repaire Ideya, le temps qui vous a été nécessaire pour le surcharger et votre Time Bonus (Bonus horaire) sont indiqués. Revenez maintenant au Palais Ideya où vous pourrez commencer l'étape suivante.

Si le compte à rebours de la minuterie arrive à zéro avant d'avoir fini l'étape, vous tombez sur le sol. Vous redevenez alors Elliot ou Claris et vous êtes en danger, car Wizeman a envoyé ses Alarm Eggs géants qui vous poursuivent lorsque vous touchez le sol du pays des rêves.

Dépêchez-vous d'achever l'étape : sinon Alarm Egg vous trouvera et vous obligera à vous réveiller. Dans ce cas, au lieu de "Game Over", votre nuit s'achèvera et ce sera "Night Over" !

Quand vous avez terminé la dernière étape d'un rêve, vous êtes transporté vers Nightmare où, redevenu NIGHTS, vous devez livrer combat contre un autre des suppôts de Wizeman.



Les articles

En cours de route, vous allez découvrir toutes sortes d'objets. L'objectif de chaque étape consiste à surcharger le Repaire Idaya et à atteindre le Palais Idaya, mais vous avez aussi le temps d'explorer les étapes et de découvrir les trésors de ce jeu.



① Chips colorés

Chaque Chip de couleur vaut 10 points. Les Chips bleus trouvés au début de l'étape servent à surcharger le Repaire Idaya. Après avoir détruit celui-ci, rassemblez les Chips dorés. Plus vous en aurez recueilli, plus élevé sera votre bonus à la fin de l'étape.

② Chips étoilés

Vous obtenez 10 points pour chacune de ces étoiles.

③ Anneaux

Vous obtenez 10 points chaque fois que vous passez par un de ces anneaux.

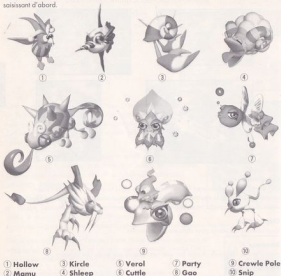
④ Boule magique

Passer par cet anneau et vous laissez une banderole derrière vous. Encerlez celle-ci pour obtenir des points de bonus. Plus grande sera la variété des cercles que vous produisez, plus élevé sera votre bonus.



Les fripons de Nightmaren

Ces créatures immondes ont envahi le pays Nightopia. S'ils ne sont pas aussi puissants que les suppôts de Wizeman, beaucoup peuvent vous attaquer et vous perdre 5 secondes pendant le compte à rebours si vous êtes touché par l'un d'eux. Mettez-les hors d'état de nuire en les saisissant d'abord.



- | | | | | |
|----------|----------|----------|---------|---------------|
| ① Hollow | ③ Kirde | ⑤ Yeral | ⑦ Party | ⑨ Crewle Pole |
| ② Mamu | ④ Shleep | ⑥ Cuttle | ⑧ Gao | ⑩ Snip |

Parabouclic

Il existe deux moyens d'attraper un objet. Le premier consiste à déplacer votre personnage dans le sens de l'objet et de le toucher par votre personnage. L'autre moyen consiste à effectuer une Parabouclic.

Effectuer une Parabouclic est simple : manipulez NIGHTS par le bouton D pour encercler les Chips étoilés et les Chips colorés. Cette technique est pratique pour saisir d'un coup de nombreux objets, mais vous devrez vous entraîner pour les attraper tous par une seule boucle.



Pour améliorer les résultats

Vous recevrez des points de bonus selon votre adresse acrobatique. Plus nombreux sont les objets rassemblés et plus nombreux les anneaux traversés en une étape, plus élevé sera le bonus acrobatique que vous recevrez. Sur l'écran du jeu, le mot "Link" précédé d'un chiffre indique le nombre d'objets que vous avez recueillis ou d'anneaux que vous avez traversés.



Servez-vous des tremplins ou accélérez la vitesse de votre personnage pour atteindre des objets éloignés qui vous donneront d'énormes bonus d'adresse acrobatique.



Les écrans de jeu

Nighttopia

- ① Nombre de Chips étoilés actuellement détenus
- ② Durée restante dans l'Étape
- ③ Niveau de force du Repaire Idéya
- ④ Jauge d'Attaque au forêt
- ⑤ Score actuel



Quand votre **Jauge d'Attaque au forêt** atteint zéro, NIGHTS perd sa capacité d'attaquer au forêt. Vous devez alors passer par des Anneaux pour reconstituer de l'énergie dans cette jauge.

Passage d'étape de Nighttopia

- ⑥ Chips
- ⑦ Bonus
- ⑧ Classement de niveau
- ⑨ Score total pour l'Étape



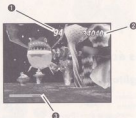
Chips indique le nombre de **Chips étoilés** que vous avez rassemblés pendant l'étape.

Bonus dépend du nombre de Chips dorés que vous avez rassemblés. Vous recevez 50 points par Chip doré.

Classement de niveau est un indicateur du nombre de Chips dorés que vous avez rassemblés. Plus vous en avez, plus élevé sera le Classement du niveau.

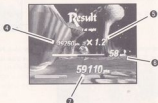
Nightmare

- ① Durée restante
- ② Score actuel
- ③ Jauge d'attaque au foret (cf. page 63)



Passage de niveau Nightmare

- ④ Score Nighttopia
- ⑤ Bonus horaire
- ⑥ Durée initiale
- ⑦ Score total



Plus vite vous terminez ce niveau, plus élevé sera votre **Bonus horaire**. Le **Score Nighttopia** est multiplié par le Bonus horaire et ce nombre est ajouté au Score Nighttopia pour obtenir le **Score total**.

Nightmare

Après avoir franchi la dernière étape d'un rêve dans Nightopia, vous êtes transporté vers Nightmare, le deuxième niveau dans le pays des songes. En qualité de NIGHTS, vous devrez affronter un des suppôts de Wizeman. Celui que vous devrez combattre dépend du rêve que vous avez achevé en dernier lieu.

Avant le combat, votre score total, le Classement de niveau d'ensemble et le Classement de niveau d'étape seront affichés pour le rêve Nightmare.

Comme dans les rêves Nightopia, vous disposez d'un certain temps pour achever le niveau. Chaque suppôt de Wizeman a sa faiblesse particulière et l'objectif est de la découvrir pour abattre votre adversaire. Si le compte à rebours s'achève avant d'avoir fini Nightmare, le jeu est terminé.

Si vous battez le suppôt, félicitations ! Votre Classement de niveau d'ensemble pour le rêve apparaît.



L'écran "Dream Top Scores" apparaît et il indique les cinq meilleurs scores du rêve. Vous pouvez recommencer le rêve en appuyant simultanément sur Start et le bouton A, ou en appuyant sur Start pour faire apparaître l'écran Dream Select (Sélection du Rêve).



Après avoir vu votre CD-ROM, vous pouvez...

Les rêves

Les rêves de Claris

Vallée printanière

La Vallée Printanière est un monde magnifique de végétation luxuriante. Marchez sur des ponts de pierres naturelles, chevauchant de profonds ravins. Près de la cime des montagnes, de fortes brises vous envoient vers les trésors. D'autres objets sont cachés dans des arbres géants. Regardez bien en haut et en bas ; sinon, certains objets passeront inaperçus.



Forêt mystique

Dans certaines régions de cette forêt, des blocs de pierre sont solidement en place, mais ailleurs, gisent des piliers brisés. Les panneaux de circulation routière ne semblent pas à leur place dans cet endroit sombre et silencieux. Recherchez le point central de ce rêve, une caverne "scintillante", enfouie profondément dans le sol. La croissance de la forêt pourrait vous aider en chemin.



Musée ondulant

Un vaste musée se dresse au milieu d'un jardin de style européen. Le sol semble onduler sous vos pieds et les chemins de briques rouges s'arrêtent soudain sans crier gare. Le musée n'a pas de porte apparente et vous devrez donc trouver un autre moyen d'y pénétrer.



Les rêves d'Elliot

Jardin aquatique

Près des lacs, glissez au-dessus des jardins où des fontaines font jaillir de l'eau vers le ciel. D'énormes sphères bleues renferment des trésors tentants, mais elles vous font dévier si vous y pénétrez. Plongez dans l'eau et filez sur le fond du lac en ramassant le plus d'objets possible.



Paysage gelé

Le paysage glacé est parsemé de wagons qui vous emmènent au loin et de tours, dressées vers le ciel. Volez et passez au-dessus des montagnes enneigées, couvertes de pentes abruptes. Regardez bien en haut et en bas en vous balançant sur les barres car vous pourrez trouver beaucoup d'objets. Foncez sur le parcours de babyleigh pour rassembler des Chips Étoilés et des Chips colorés.



Canyon collant

Ce canyon est situé en plein désert. Il est rempli de nombreux pièges, conçus pour ralentir votre progression. Des aimants géants aspirent tout ce qui passe. Un autre type de machine va vous magnétiser au point que des objets et des créatures vont adhérer à vous lorsque vous passez. Vous aurez besoin d'une adresse considérable pour sortir de ce rêve.



Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su sistema Sega Saturn

Este CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. **No intente leer este CD-ROM en ningún otro lector de CD**, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de 2 jugadores, enchufe también el Mando de control 2.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.
5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Sistema Sega Saturn
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2



Guía abreviada de referencia

Abajo y en la página siguiente se muestra una descripción básica sobre cómo jugar una fase del juego y los movimientos necesarios para jugar. Para obtener una descripción completa del juego, consulte el resto del manual.

Objetivo del juego

Por cada fase de NIGHTS necesitará recoger 20 Chips azules y llevarse los al Ideya Capture (junto los Chips azules como el Ideya Capture se muestran mirando hacia la derecha). Cuando el Ideya Capture desaparezca, regrese al palacio Ideya para pasar a la fase siguiente.

Cuando complete una serie de fases luchará contra el esbirro del sueño. Aquí no tendrá que recoger Chips azules, pero en cambio tendrá que descubrir las debilidades del esbirro y expulsarlo del sueño.



Movimientos

①



②



③



① **Salto**

Botón A, B o C (cuando camine)

② **Recoger objetos**

Botón D en la dirección del objeto o el Botón D para acercar al objeto(x)

③ **Pasar a través del aro**

Botón D en dirección del aro





- 4 **Gager al paraguado**
Botón D en dirección al paraguado (cuando vuele)
- 5 **Intentos de ataque**
Botón A, B o C (cuando vuele) [Consultar el Medidor de intentos de ataque, en la página 83]
- 6 **Acrobacias**
Botón L o R (cuando vuele)

Introducción de los personajes

Elliot

Elliot está jugando al baloncesto con sus compañeros de clase. En esto llegan unos cuantos amigos de cursos superiores y desafían a Elliot y a sus amigos a echar un partido. Un compañero de equipo pasa la pelota con un pase largo a Elliot, que se encuentra a escasos pasos de la cesta, pero el jugador estrella del otro equipo le quita la pelota. Un pase largo hasta el otro extremo de la cancha y un empujón finalizan el día. Elliot regresa a casa caminando solo.



Clarís

Hoy Clarís tiene la oportunidad de demostrarle a su familia que tiene talento como artista. El foco del escenario la envuelve con su luz y su corazón se acelera. Los directores están allí, observándola. Clarís se acerca al micrófono, pero algo no va bien. Una vocacilla dentro de su pecho le dice que todo el mundo está riéndose. Pasan unos cuantos segundos, la voz suena aún más fuerte. Sin poder soportar por más tiempo la situación, sale corriendo del escenario.



NIGHTS

En sus sueños, Elliot y Clarís han visto a NIGHTS, un ser capaz de volar libremente por los cielos y realizar las más arriesgadas acrobacias aéreas. Pero ¿qué es NIGHTS? ¿Un espíritu? ¿Una memoria? Sea lo que él, ella o es fuere, NIGHTS juega un papel muy importante en la batalla que se avecina contra el diabólico Wizeman.



Nighttopia en peligro

Esa noche, Elliot y Claris regresan a casa pensando que son un fracaso, sin darse cuenta del verdadero desafío que se les avecina. En el mundo de Nighttopia, donde tienen suceso nuestros sueños, un ser diabólico está acumulando tremendos poderes. Es Wizeman el Perverso, y por medio de las Pesadillas que el mismo crea, se hace con una preciada energía de los sueños de los humanos. Si no se le detiene ahora, surgirá del subconsciente y penetrará en nuestro mundo. Entonces no habrá poder suficiente en la tierra para pararle los pies.



Cuando ya las Pesadillas de Wizeman comienzan a hacer realidad su horrible plan, un Nightiope se escapa del mundo de los sueños e implora a Elliot y a Claris a que salven al mundo de las garras del ser diabólico. Justo unos momentos antes, ellos se sentían como unas verdaderas fracasos. Pero ahora que el mundo necesita de su ayuda, Elliot y Claris sienten, por primera vez en sus vidas, que dentro de ellos está creciendo una gran valentía. Aceptan la desesperada petición del Nightiope.

La criatura les explica que deben recuperar cuatro tipos de energía de los sueños, que custodian los Ideya Capture de Wizeman, un grupo de seres grandes como máquinas. Las cuatro energías son la blanca (que representa pureza), verde (sabiduría), amarilla (esperanza) y azul (inteligencia).

Wizeman tratará de anular la energía de los sueños de Elliot y Claris y de confundirlos situándolos en mundos de sueños extraños. Estos mundos son lugares sacados de las profundidades de sus mentes. La quinta y la más rara de las energías de los sueños, la valentía (de color rojo), es el único tipo de energía que Wizeman y sus esbirros no pueden robar. Se dice que el único ser que aún no está bajo la influencia de los poderes de Wizeman es NIGHTS, el cual se aparece como acróbata aéreo y se siente atraído por la energía roja de los sueños. El Nightiope cree que Elliot y Claris poseen esta rara energía, y por lo tanto, NIGHTS acudiré a socorrerlos.



El Nightiope les previene de que tarde o temprano Wizeman enviará las más potentes de sus Pesadillas, sus esbirros, en busca de Elliot y Claris. Si quieren restaurar la paz en Nightopia, los dos crías necesitarán la ayuda de NIGHTS en cada paso del camino para poder frustrar los planes de Wizeman.

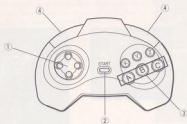


- ① Reala
- ② Gulpo
- ③ Claws
- ④ Wizeman
- ⑤ Jackle
- ⑥ Puffy
- ⑦ Gillwing



Funciones de los controles

Mando de control Saturn



	Antes del juego	Durante el juego
① Botón D	Resalta sueños	Mueve al personaje por la pantalla del juego
② Start	Realiza las selecciones previas al juego	Hace una pausa en el juego; lo reanuda cuando está pausado.
③ Botón A, B o C	Selecciona un sueño	Acelera al personaje cuando va volando. Hace que el personaje salte cuando camina
④ Botón L o R	No tienen función	Hace que el personaje realice acrobacias cuando vuela. Cambia la vista del juego cuando el personaje está caminando. Presiónalos al mismo tiempo para hacer que NIGHTS flote derecho

Notas: Para el Botón Z, consulte "Selección de diario", en la página 78, y para el Botón X, consulte "Datos del sueño", en la página 81.

Mando de control 3D Saturn

Desarrollado con gran precisión para intensificar la experiencia de los juegos 3D, el mando de control 3D Sega Saturn (vendido por separado) ofrece lo último en control suave y dinámico. El revolucionario botón de dirección 3D reacciona a cada uno de sus impulsos y le brinda el nuevo estándar en control de juegos. Presiónelo para obtener un movimiento más fluido al dirigir a NIGHTS remontándose a través de los cielos, y presione los disparadores para realizar acrobacias durante el vuelo. Para más información sobre el mando de control 3D, consulte el manual del mando de control 3D Sega Saturn. Para el Botón Z, consulte "Selección de diario", en la página 78, y para el Botón X, consulte "Datos del sueño", en la página 81.

Vista frontal

- ① Botón de dirección 3D
- ② Botón de dirección (Botón D)
- ③ Botones X, Y y Z
- ④ Botones A, B y C
- ⑤ Botón de inicio (Start)
- ⑥ Conmutador de modo (Cambia entre los modos + y O; consulte abajo y en la página siguiente)



Vista posterior

- ① Disparador derecho (Disparador R)
- ② Disparador izquierdo (Disparador L)



Modo del Botón de dirección 3D ("Modo O")

	Antes del juego	Durante el juego
① Botón de dirección 3D	Resalta sueños	Mueve al personaje por la pantalla del juego
② Botón D	No tiene función	No tiene función
④ Botón A, B o C	Selecciona un sueño	Acelera al personaje cuando va volando Hace que el personaje salte cuando camina
⑤ Start	Realiza las selecciones previas al juego	Hace una pausa en el juego; lo reanuda cuando está pausado.
① Disparador R ② Disparador L	No tienen función	Hace que el personaje realice acrobacias cuando vuela Cambia la vista del juego cuando el personaje está caminando.

Modo manual del Botón D ("Modo +")

	Antes del juego	Durante el juego
① Botón de dirección 3D	No tiene función	No tiene función
② Botón D	Resalta un sueño	Mueve al personaje por la pantalla del juego
④ Botón A, B o C	Selecciona un sueño	Acelera al personaje cuando va volando Hace que el personaje salte cuando camina
⑤ Start	Realiza las selecciones previas al juego	Hace una pausa en el juego; lo reanuda cuando está pausado.
⑥ Disparador R ⑦ Disparador L	No tienen función	Hace que el personaje realice acrobacias cuando vuela Cambia la vista del juego cuando el personaje está caminando.

Preparativos

Después de aparecer los logotipos Sega y Sonic Team, comenzará una introducción de NIGHTS. Presione Start en la pantalla del Título para avanzar a la pantalla de Selección de diario (Select Diary), o espere unos momentos para ver las introducciones de Elliot y Claris y la demostración del juego.

Durante las introducciones o la demostración, presione Start para que aparezca la pantalla del Título. Vuelva a presionar Start para avanzar a la pantalla de Selección de diario (Select Diary).



Para cargar un juego

Tanto si se dispone a jugar por primera vez como si va a continuar una aventura comenzada, emplee la pantalla de Selección de diario (Select Diary) para cargar un juego.

Si es la primera vez que juega, Seleccione NEW GAME (nuevo juego) para guardar su aventura. Presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar el nombre de la aventura y presione Start o el Botón A o C para seleccionar.



Cartucho de apoyo Sega Saturn Backup

Con un cartucho de apoyo Sega Saturn Backup (vendido por separado), podrá guardar y cargar juegos en y del cartucho. Cerciórese de haber insertado el cartucho antes de encender el Sega Saturn.

Para cargar un juego del cartucho, presione el Botón D ABAJO hasta que en la pantalla de Selección de diario (Select Diary) aparezca la figura del cartucho de apoyo. Luego resalte la aventura que desee y presione Start o el Botón A o C para seleccionarla.

Para más información sobre el cartucho de apoyo Sega Saturn Backup, consulte su manual de instrucciones.

Para poner nombre a una nueva aventura

Después de haber seleccionado NEW GAME, deberá asignar un nombre a la aventura.

Presione el Botón D en cualquier dirección para resaltar un carácter. Para introducir el carácter, presione Start o el Botón A o C. Resalte DEL (borrar) y presione el Botón A o C para borrar caracteres uno a uno. Cuando haya finalizado la introducción del nombre, resalte END (completo) y presione Start o el Botón A o C para avanzar a la pantalla de Selección de sueños (Dreams).



Para entrar en el sueño

Desde la pantalla de Selección de sueños (Dreams), elija el lugar de Nightopia donde quiera intentar recuperar la energía robada de los sueños y luchar contra las Pesadillas. Desde esta pantalla también podrá mirar las puntuaciones más altas de NIGHTS (Dream Data (Datos del sueño)) o abrir de nuevo la pantalla de Selección de diario (Select Diary).

Dependiendo de la ubicación del sueño, jugará haciendo el papel de Elliot o Claris (seleccione un sueño de la parte izquierda para hacer el papel de Claris, o de la parte derecha para hacer el papel de Elliot). Cuando haya finalizado un juego haciendo de Elliot o Claris, aparecerán otros sueños que podrá elegir. Presione el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para resaltar un sueño, y presione Start o el Botón A o C para comenzar a jugar.



Select Diary (Selección de diario)

Presione el Botón Z en la pantalla de Selección de sueños (Dreams) para abrir el diario de NIGHTS.



- DELETE (Borrar)** borra del diario una aventura guardada en él.
- COPY (Copiar)** guarda una aventura en el cartucho de apoyo Sega Saturn Backup (vendido por separado).
- RENAME (Cambiar de nombre)** le permite crear un nuevo nombre para la aventura.
- LOAD (Guardar)** le permite reanudar una aventura.
- OPTION (Opción)** accede a la pantalla Opciones (Option) del juego.
- 2P VS (Contra un amigo)**
 - luche contra un amigo en este modo (consulte las páginas 80 y 81).
 - Para poder acceder a este modo tendrá que vencer antes a Reala en Pesadilla (Nightmare).

Presione el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para resaltar la función, luego presione Start o el Botón A o C para acceder a ella.

Presione el Botón B en cualquier momento para cancelar la selección.

Para borrar una aventura

Presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar la aventura que quiera borrar, y presione Start o el Botón A o C para seleccionarla.



En la pantalla de confirmación, presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar DELETE OK (borrar) o EXIT (salir). Presione Start o el Botón A o C para confirmar.



Para copiar una aventura

Utilice esta función para copiar aventuras de la memoria interna del Sega Saturn al cartucho de apoyo o viceversa.



Resalte el recuadro del diario (Diary) presionando el Botón D en la DERECHA. Presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar la figura del cartucho de apoyo a el Sega Saturn. El que seleccione será la fuente de datos. Presione Start o el Botón A o C para seleccionar la fuente de datos.



En la pantalla de confirmación, presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para seleccionar COPY (copiar) para confirmar, o EDIT (salir) para cancelar. Presione Start o el Botón A o C para confirmar. Presionando el Botón B se anulará la selección.



Para cambiar el nombre de la aventura

Para cambiar el nombre de una aventura, resáltela presionando el Botón D ARRIBA o ABAJO y presione Start o el Botón A o C para confirmar.

Presione el Botón D en cualquier dirección para resaltar un carácter. Para introducir el carácter, presione Start o el Botón A o C. Resalte DEL (borrar) y presione el Botón A o C para borrar el carácter.

Cuando haya terminado de introducir el nombre, resalte END (completo) y presione Start o el Botón A o C para regresar a la pantalla previa.

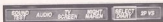


Para cargar un juego

Consulte "Para cargar un juego", en la página 76, para informarse.

Opciones

Presione el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para resaltar la función, y presione Start o el Botón A o C para acceder a ella.



A menos que se indique de otra forma, presione el Botón D ARRIBA o ABAJO y el Botón A o C para seleccionar cualquiera de las funciones de las páginas 80 y 81. Podrá presionar el Botón B en cualquier momento para cancelar la selección.

Sound Test (Prueba de sonido)

Pruebe los diferentes tipos de música de fondo y efectos sonoros del juego. Presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar un nombre de sueño, y Start o el Botón A o C para acceder al efecto sonoro (SE) o a la música de fondo (BGM) del sueño.



Presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar SE o BGM. En SE, presione el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para seleccionar la que desea. Presione el Botón A o C para escuchar el efecto sonoro.

En BGM, presione el Botón A o C para escuchar la música, y el Botón B para pararla. Presione el Botón B en cualquier momento para regresar a la pantalla principal de prueba de sonido (Sound Test).

Nota: Puede probar los efectos sonoros (SE) a la vez que escucha la música de fondo (BGM).

Audio (Audio)

Elija el ajuste Stereo o Mono (estéreo o monoaural) para su sistema estéreo de televisión.

TV Screen (Pantalla del televisor)

Para obtener buenas imágenes, elija el ajuste WIDE si tiene un televisor de pantalla panorámica y NORMAL para los demás tipos de televisor.

Nightmare (Pesadillas)

Vea los mejores tiempos obtenidos en las fases de Pesadilla. Cuando aparezca BEST TIME (mejor tiempo), presione Start o el Botón A o C. Presione el Botón D ARRIBA o ABAJO para avanzar los niveles de Pesadilla.

Select Diary (Selección de diario)

Le devuelve a la pantalla principal de Selección de diario.

2P VS (Contra un amigo)

(Juegue enfrentándose a un amigo con esta función! El jugador 1 toma el papel de NIGHTS y el jugador 2 toma el papel de Reala.



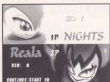
El objetivo del juego consiste en correr contra su contrario a máxima velocidad (presionando el Botón A o C) y realizar círculos alrededor él. Cada vez que lo haga con éxito, su contrario perderá un golpe.

Ambos jugadores tienen 3 golpes. El primer jugador que haga perder todos los golpes del otro jugador gana. Sin embargo, si cuando se termine el tiempo ambos jugadores aún continúan teniendo golpes, el que más tenga será declarado campeón.



Después del partido, aparecerá la pantalla de continuación (Continue). Presione Start o el Botón A o C para otro partido mano a mano antes de que se agote el tiempo. Si quiere que el cronómetro avance más de prisa, presione el Botón B. El número de continuaciones es ilimitado.

Nota: Para poder acceder a este modo tendrá que vencer antes a Reala en el modo Pesadilla (Nightmare).



Dream Data (Datos del sueño)

Con esta función puede ver las mejores puntuaciones de NIGHTS. Resalte uno de los sueños en la pantalla de Selección de sueños (Dreams) y presione el Botón X para que aparezca la pantalla de las mejores puntuaciones conseguidas en ese sueño.



- ① Cinco mejores puntuaciones del sueño
- ② Puntuación más alta de la ruta (fase) resaltada
- ③ Mapa del sueño

- Presione el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para resaltar una fase en el mapa de la ruta del sueño y que aparezca la puntuación más alta de la fase
- Presione el Botón L o R para cambiar la rotación del mapa de la ruta del sueño
- Presione el Botón B o X para volver a la pantalla de Selección de sueños (Dreams)

Nighttopia

Al inicio del sueño, las Pesadillas le robarán casi toda la energía de su sueño, excepto la más preciada y potente de todas ellas, la valentía. Ha llegado la hora de contraatacar y recuperar toda la energía del sueño.

A poca distancia se encuentra el palacio Ideya.
(Camine simplemente hasta entrar en él y NIGHTS
acudirá a ayudarle) Inmediatamente comenzará a flotar
alejándose de la plataforma. (Diviértase volando)



Cada sueño se compone de cuatro fases (Mare). En cada fase
hay un Ideya Capture que custodia un tipo de energía
amebotaada del sueño. (Recoja Chips azules y déselos al Ideya
Capture para sobrecargarlo y que suelte la energía robada del
sueño)

Una vez que haya agobiado al Ideya Capture con tanta carga,
aparecerán listados el tiempo que le ha llevado sobrecargarlo y
su bonificación por el tiempo empleado. Ahora, encomínese
hacia el palacio Ideya donde iniciará la siguiente fase.



Si el cronómetro llega a cero antes de que haya finalizado la
fase, caerá al suelo. (Se verá otra vez en el papel de Claris o
Elliot, y se encontrará en peligro) Wizeman enviará enormes
huevos alarma que le perseguirán cuando camine por tierra en
los mundos de los sueños.

Dése prisa y termine la fase, de lo contrario los huevos alarma darán
con usted y le obligarán a despertarse. (Se acaba la noche)

Cuando finalice la última fase de un sueño, será transportado a
Pesadilla (Nightmare), donde hará otra vez el papel de NIGHTS y
luchará contra uno de los esbirros de Wizeman.



Objetos

Hay muchas tipos de objetos que podrá encontrar en sus viajes. Su objetivo en cada fase (Mare) consiste en sobrecargar al Ideya Capture y llegar hasta el palacio Ideya, pero también tendrá tiempo de explorar las fases y descubrir los tesoros del juego.

①



③



②



④



① Chips de colores

Cada Chip de diferente color vale 10 puntos. Los Chips azules que encontrará al inicio de la fase se emplean para sobrecargar al Ideya Capture. Cuando haya destruido al Ideya Capture, recoja Chips de oro. Cuantos más recoja, mayor será la bonificación que obtenga al final de la fase.

② Chips de estrella

Se le otorgarán 10 puntos por cada estrella.

③ Anillos

Cada vez que pase a través de uno obtendrá 10 puntos.

④ Aro de potencia

¡Pase a través de este aro y tras de sí irá dejando una estela! Haga círculos con la estela para conseguir puntos de bonificación. Cuanto más variados sean los tamaños de los círculos que haga, mayor será la bonificación.

Las pesadillas paniaguados

Estas criaturas han desbordado Nightopia. A pesar de que no son tan fuertes como los esbirros de Wizeman, muchas de ellas pueden atacar. Si una de ellas le golpea perderá 5 segundos de tiempo de su cronómetro. ¡Adelántese a ellas cogiéndolas usted primero!



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨



⑩

① Hollow

② Mamu

③ Kirdle

④ Shleep

⑤ Veral

⑥ Cuttle

⑦ Party

⑧ Gao

⑨ Crewle Pole

⑩ Snip

Cerco

Hay dos formas de obtener un objeto. Una forma de hacerlo consiste en mover a su personaje en la dirección del objeto y hacer que lo toque. La otra forma consiste en trazar un cerco en torno a él.

Trazar un cerco es fácil: manibre a NIGHTS con el Botón D de forma que dé vueltas en torno a Chips de estrella y Chips de color. La maniobra es útil para coger muchos objetos de una vez, aunque se requiere de cierto entrenamiento para poder meter a todos los objetos en un cerco.



Puntuación principal

Su habilidad como acróbata será recompensada con bonificaciones. Cuantos más objetos recoja y cuantos más anillos atravesase de una vez, mayor será la bonificación que obtenga por sus acrobacias. En la pantalla del juego, la palabra "Link", precedida de un número, indicará el número de objetos que haya recogido y los anillos a través de los que haya pasado.



Utilice trampolines o acelere a su personaje para alcanzar objetos distantes y obtener bonificaciones gigantes por sus habilidades acrobáticas.



Pantallas del juego

Nightopia

- ① Número de Chips de colores que tiene actualmente
- ② Tiempo que le queda en la fase
- ③ Nivel de fuerza del Ideya Capture
- ④ Medidor de intentos de ataque
- ⑤ Puntuación conseguida



¡Cuando su medidor de intentos de ataque llegue a cero, NIGHTS perderá su habilidad para realizar **intentos de ataque**! Para volver a cargar este medidor deberá pasar a través de anillos.

Finalización de fase en Nighttopia

- ⑥ Chips
- ⑦ Bonificaciones
- ⑧ Clasificación en el nivel
- ⑨ Puntuación total obtenida en la fase



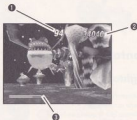
Chips es el número de **Chips de oro** que ha recogido en la fase.

Las **Bonificaciones** están basados en el número de Chips de oro recogidos. Por cada uno que recoja recibirá 50 puntos.

La **Clasificación en el nivel** es un indicador del número de Chips de oro que ha recogido. Cuantos más recoja mejor será la clasificación.

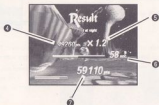
Pesadilla (Nightmare)

- ① Tiempo restante
- ② Puntuación actual
- ③ Medidor de intentos de ataque (consulte la página 85)



Finalización de fase en Pesadilla

- ④ Puntuación en Nighttopia
- ⑤ Bonificación por tiempo
- ⑥ Tiempo no empleado
- ⑦ Puntuación total



Cuanto más rápidamente finalice una fase, mayor será la **Bonificación por tiempo** que obtenga. Su **Puntuación en Nighttopia** se multiplica por la Bonificación por tiempo, y la cifra obtenida se añade a la puntuación en Nighttopia para obtener la **Puntuación total**.

Nightmare (Pesadilla)

Cuando finalice la última fase de un sueño en Nightopia, será transportado a Pesadilla (Nightmare), el segundo nivel del mundo de los sueños. Allí, haciendo el papel de NIGHTS, se enfrentará a uno de los esbirros de Wizeman. El esbirro al que tenga que enfrentarse dependerá del último sueño que haya visitado.

Antes de pelear, aparecerá su puntuación total, clasificación general en el nivel y clasificaciones en el nivel por fases para el sueño en Nightopia.

Al igual que en el sueño en Nightopia, también aquí tendrá que acabar el nivel dentro de un tiempo dado. Cada uno de los esbirros posee una debilidad particular, y su objetivo consiste en dar con esa debilidad y vencerlo. Si se le acaba el tiempo antes de finalizar la Pesadilla, el juego se acabará.

¡Si vence al esbirro, felicidades! Aparecerá su clasificación general en el nivel del sueño.



Aparecerá la pantalla de las mejores puntuaciones obtenidas en el sueño, mostrando las cinco mejores. Si presiona Start y el Botón A, simultáneamente puede volver al sueño para probar de nuevo, y si presiona Start solamente podrá presentar la pantalla de Selección de sueño (Dreams).



¡Gracias por jugar! ¡Buena Noche! ¡Buena Noche! ¡Buena Noche!

¡Gracias por jugar! ¡Buena Noche! ¡Buena Noche! ¡Buena Noche!

¡Gracias por jugar! ¡Buena Noche! ¡Buena Noche! ¡Buena Noche!

Sueños

Los sueños de Claris

Valle primaveral

El valle primaveral es un hermoso mundo de exuberante vegetación. Camina sobre puentes naturales de piedra a través de pequeños barrancos. Fuertes brisas en la cima de las montañas lo llevarán hasta los tesoros. En los árboles gigantes hay escondidos otros objetos. Mira hacia arriba y hacia abajo o de lo contrario se perderá algunas de los mejores objetos.



Bosque místico

En algunos lugares del bosque se encuentran colocados sólidamente bloques de piedra, pero en otros los pilares se encuentran esparcidos por el suelo. En el ambiente oscuro y silencioso del bosque, las señales de tráfico que se ven por doquier parecen ajenas al lugar. Busque el núcleo de este sueño, una "cueva" enterrada en lo profundo del suelo. Aquí, la maleza del bosque podrá ayudarlo a ponerlo en camino.



Museo blando

Unas enormes torres de museo en medio de un jardín al estilo europeo. El suelo parece deformarse bajo sus pies, y los concheros de ladrillo rojo se acaban repentinamente y sin previo aviso. El museo no tiene puertas evidentes, por lo que tendrá que buscar otra forma de entrar en él.



Los sueños de Elliot

El jardín esplendoroso

Situado por encima de los parques adyacentes al lago, donde los marañales lanzan a gran altura enormes chorros de agua. Órbitas gigantes contienen tentadores tesoros, pero lo tumban de un golpe cuando entra en ellos. Láncese al agua y corra por el fondo del lago, y recoja tantos objetos como pueda.



Campana congelada

El paisaje escorchado está marcado con líneas de terracón que se pierden en la distancia y torres que se elevan a gran altura. Vuele y escale montañas nevadas de laderas empinadas. Mire hacia arriba y hacia abajo mientras se tambalea en las ramas, ya que podrá encontrar muchos objetos preciados. Corra con el trineo para recoger Chips de estrella y Chips de colores.



Cañón de los palos

El cañón está situado en medio de un desierto. Está lleno de numerosas trampas diseñadas para hacerle ir más despacio. Imanes gigantes retienen a todo lo que pasa por delante de ellos. Otro tipo de máquina lo magnetizará a usted, para que los objetos y criaturas se le peguen al pasar por donde ellos. Tendrá que alcanzar sorprendentes alturas para atravesar este sueño.



Manejo de su CD-ROM Sega Saturn

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descanse tanto usted como el CD Sega Saturn.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:

Las fotografías o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el lumináforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisiones de proyección de pantalla grande.

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colpita da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Sconsigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto la permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Esposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video-gioco.

Iniziare: come usare il tuo sistema Sega Saturn

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Sega Saturn. **Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD** – facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1. Per una partita a due giocatori, connetti anche il controllo 2.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto dei CD con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il tasto d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi reiniziare, premi il tasto Reset sulla console Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i tasti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.
5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il tasto direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appariranno le schermate introduttive del gioco.

Importante: Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- 1) Sistema Sega Saturn
- 2) Controllo 1
- 3) Controllo 2



GUIDA DI RIFERIMENTO VELOCE

Qui sotto e nella prossima pagina c'è una breve descrizione di come giocare uno schema del gioco e delle mosse necessarie per farlo. Per un'intera descrizione del gioco fai riferimento al resto del manuale.

Obiettivo del gioco

Per ogni livello di NIGHTS devi raccogliere 20 gettoni blu e portarli alla cattura di Ideya (sulla destra appaiono i gettoni blu e la cattura di Ideya). Quando la cattura di Ideya sparisce ritorna al palazzo di Ideya per andare al prossimo livello.

Dopo che hai completato una serie di livelli devi combattere il cavadatario dei sogni. Qui non devi raccogliere gettoni blu ma invece devi scoprire il punto debole del cavadatario e forzarlo così fuori dal sogno.



Mosse

①



②



③



① Salto

Tasto A, B o C (mentre cammini)

② Prendere oggetto

Tasto direzionale nella direzione dell'oggetto o tasto direzionale per girare intorno all'oggetto(i)

③ Passare attraverso un anello

Tasto direzionale in direzione dell'anello





4 Afferrare un aiutante

Tasto direzionale verso l'aiutante (quando voli)

5 Attacco a trapano

Tasto A, B o C (in volo) (vedi Attacco a trapano a pagina 106)

6 Acrobazie

Tasto L o R (in volo)

Introduzione dei personaggi

Elliot

Elliot sta giocando a basket con i suoi compagni. Arrivano alcuni dei ragazzi più grandi della scuola e sfidano in una partita Elliot e i suoi amici. Un compagno fa un passaggio lungo a Elliot, che si trova a due passi dal cestino, ma la stella dell'altra squadra gli ruba la palla. Un passaggio lungo dall'altra parte del campo e una schiacciata concludono la giornata. Elliot ritorna a casa, da solo.



Claris

Oggi Claris ha l'opportunità di mostrare alla famiglia il suo talento da palcoscenico. La luce del palco si accende, e il suo cuore inizia a correre. I direttori sono lì fuori a guardare. Claris si avvicina al microfono, ma qualcosa è strano. Una piccola voce dentro di lei le dice che tutti rideranno. Passano pochi secondi, e la voce cresce più forte. Claris fugge dal palco, non riuscendo a sopportare più la voce.



NIGHTS

Nel loro sogni Elliot e Claris hanno visto NIGHTS, un essere capace di volare in libertà nel cielo e di fare le acrobazie aeree più difficili. Ma chi è NIGHTS? Uno spirito? Un ricordo? Qualunque cosa lui o lei sia, NIGHTS ha un ruolo importante nella prossima battaglia con il cattivo Wizeman.

Nighttopia in pericolo

Quella notte Elliot e Claris ritornano a casa, pensando a se stessi come fallimenti, senza rendersi conto che la vera sfida deve ancora iniziare. Nel mondo di Nighttopia dove avvengono i nostri sogni, un essere malvagio sta guadagnando un potere immenso. Lui è Wizeman il malvagio, e attraverso le sue creature Nightmaren cattura preziosa energia dai sogni degli uomini. Se qualcuno non la ferma, risalirà dal subconscio e invaderà il nostro mondo. Nessun potere sulla terra potrà fermarlo.



Quando i Nightmaren di Wizeman iniziano a realizzare il suo terribile piano, un nightopiano scappa dal mondo dei sogni e implora nel sonno Elliot e Claris di salvare il mondo da quel malvagio essere. Solo secondi fa si consideravano fallimenti. Ma ora che il mondo ha bisogno del loro aiuto, Elliot e Claris sentono per la prima volta nella loro vita il coraggio crescere dentro loro. Accettano così la richiesta disperata del nightopiano.

La creatura gli spiega che devono recuperare quattro tipi di energia dei sogni dalle catture di Ideya create da Wizeman, un gruppo di grandi esseri meccanici. Le quattro energie sono bianca (rappresenta la purezza), verde (saggezza), giallo (speranza) e blu (intelligenza).

Wizeman proverà a rubare l'energia dei sogni di Elliot e Claris e a confonderli mettendoli in strani mondi di sogno. Questi mondi sono posti realizzati dalle profondità delle loro menti. La quinta e la più rara delle energie del sogno, il coraggio (di colore rosso), è l'unico tipo di energia che Wizeman e i suoi seguaci non possono rubare. Si dice che l'unico non ancora controllato da Wizeman sia NIGHTS, che appare come un acrobata aereo ed è attratto dall'energia rossa del sogno. Il nightopiano crede che Elliot e Claris possiedono questa rara energia, e quindi NIGHTS li aiuterà.

Il nightopiano avverte che prima o poi Wizeman manderà il più potente dei suoi Nightmaren, i suoi seguaci, a cercare Claris e Elliot. I due bambini hanno bisogno dell'aiuto di NIGHTS in ogni passo del cammino per fermare i piani di Wizeman se vogliono riportare la pace a Nighttopia.



①



②



③



④



- ① Reala
- ② Gulpo
- ③ Clawz
- ④ Wizeman
- ⑤ Jackle
- ⑥ Puffy
- ⑦ Gillwing

⑤



⑥

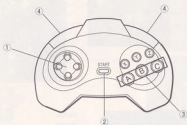


⑦



Funzioni di comando

Comando Saturn



	Pre-gioco	Durante gioco
① Tasto direzionale	Seleziona sogno	Muove il personaggio sullo schermo
② Start	Fa le selezioni pre-gioco	Pausa il gioco; lo fa continuare se in pausa
③ Tasto A, B o C	Seleziona sogno	Accelera personaggio in volo Fa saltare il personaggio mentre cammina
④ Tasto L o R	Non usato	Fa fare acrobazie al personaggio in volo Cambia vista di gioco mentre il personaggio cammina Premili insieme per far galleggiare NIGHTS disteso

Nota: vedi Selezione diario a pag. 100 per il tasto Z, e Dati dei sogni a pagina 103 per il tasto X.

Control Pad 3D Sega Saturn

Disegnato e progettato per intensificare la sensazione di gioco a tre dimensioni, il Control Pad 3D Sega Saturn (in vendita separatamente) ti porta il massimo in controllo scorsevole e dinamico. Il rivoluzionario pulsante di direzione 3D reagisce ad ogni tuo impulso e ti porta il nuovo standard in fatto di controlli di gioco. Premilo per un movimento più fluido mentre dirigi NIGHTS a volare nel cielo, e premi i grilletti per fare acrobazie mentre voli. Per saperne di più sul controllo 3D vedi il manuale d'istruzioni del controllo. Per il tasto Z vedi Selezione diario a pagina 100 e Dati di sogno a pagina 103 per il tasto X.

Vista frontale

- ① Pulsante di direzione 3D
- ② Tasto direzionale
- ③ Tasti X, Y e Z
- ④ Tasti A, B e C
- ⑤ Tasto Start
- ⑥ Interruttore di modalità (seleziona modo + o O; vedi sotto e nella pagine seguenti)



Vista posteriore

- ① Grilletto di destra (grilletto R)
- ② Grilletto di sinistra (grilletto L)



Modalità del pulsante di direzione 3D ("modalità O")

	Pre-gioco	Durante il gioco
① Pulsante di direzione 3D	Seleziona sogno	Muove il personaggio sullo schermo
② Tasto direzionale	Non usato	Non usato
④ Tasto A, B o C	Seleziona sogno	Fa accelerare il personaggio in volo Fa saltare il personaggio mentre cammina
⑤ Start	Effettua selezioni pre-gioco	Pausa il gioco; lo fa continuare se in pausa
① Grilletto R ② Grilletto L	Non funziona	Fa fare acrobazie al personaggio in volo Cambia la vista di gioco quando il personaggio sta camminando



Modalità del tasto direzionale ("modalità +")

	Pre-gioco	Durante il gioco
① Pulsante di direzione 3D	Non usato	Non usato
② Tasto direzionale	Seleziona sogno	Muove il personaggio sullo schermo
④ Tasto A, B e C	Seleziona sogno	Accelera il personaggio in volo Fa saltare il personaggio quando cammina
③ Start	Fa selezioni pre-gioco	Pausa il gioco; lo fa continuare se in pausa
⑤ Grilletto R ⑥ Grilletto L	Non usato	Fa fare acrobazie al personaggio in volo Cambia la vista di gioco quando il personaggio sta camminando

Preparativi

Dopo il logo Sega e Sonic Team inizia l'introduzione di NIGHTS. Premi Start sulla schermata del titolo per avanzare alla schermata di selezione del diario, o aspetta qualche secondo per vedere le introduzioni di Elliot e Clara e una dimostrazione di gioco.

Durante le introduzioni o la dimostrazione premi Start per far apparire la schermata del titolo. Premi ancora Start per avanzare alla schermata di selezione del diario.



Caricare un gioco

Sia che tu giochi per la prima volta o che tu stia continuando un'avventura usa la schermata di selezione del diario per caricare un gioco.

Se stai giocando per la prima volta scegli NEW GAME per salvare la tua avventura. Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare il nome dell'avventura e premi Start o il tasto A o C per confermare.



La cartuccia Sega Saturn Backup

Con una cartuccia Sega Saturn Backup (in vendita separatamente) puoi registrare e caricare giochi su e dalla cartuccia. Assicurati che la cartuccia sia inserita prima di accendere Sega Saturn.

Per caricare un gioco dalla cartuccia, premi il tasto direzionale GIÙ finché la cartuccia di backup appare sulla schermata di selezione del diario. Scegli l'avventura che vuoi e premi Start o il tasto A o C per confermare.

Per sapere di più sulla cartuccia Sega Saturn Backup vedi il manuale d'istruzioni.

Dare un nome ad una nuova avventura

Dopo che scegli NEW GAME dai un nome all'avventura. Premi il tasto direzionale in qualsiasi direzione per selezionare un carattere. Per immettere un carattere premi Start o il tasto A o C. Cancella selezionando DEL e premendo il tasto A o C. Quando hai finito di immettere il nome, seleziona END e premi Start o il tasto A o C per avanzare alla schermata di selezione dei sogni.



Entra nel sogno

Dalla schermata di selezione dei sogni scegli dove in Nightopia vuoi provare a recuperare l'energia di sogno rubata e combattere i Nightmares. Da questa schermata puoi anche vedere i migliori punteggi di NIGHTS (Dati di sogno) o riaprire la schermata di selezione diario.

A seconda del posto del sogno, avrai la parte di Elliot o Claris (scegli un sogno dalla parte sinistra per essere Claris, o dalla destra per essere Elliot). Dopo che finisci un sogno di Elliot o Claris, diventano disponibili altri sogni. Premi il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA per selezionare un sogno, e premi Start o il tasto A o C per iniziare a giocare.



Selezione diario

Premi il tasto Z sulla schermata di selezione dei sogni per aprire il diario di NIGHTS.



DELETE COPY

cancella un'avventura registrata dal diario,
registra un'avventura sulla cartuccia Sega Saturn Backup (in vendita
separatamente).

RENAME LOAD OPTION 2P VS

ti permette di creare un nuovo nome per un'avventura.

ti fa continuare un'avventura.

accede la schermata delle opzioni del gioco.

Incontra un amico in questa modalità (vedi pagina. 102). Devi battere Realta in
Nightmare per accedere a questa modalità.

Premi il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA per selezionare l'opzione e premi Start o il
tasto A o C per accenderla.

Premi il tasto B in qualsiasi momento per cancellare la tua selezione.

DELETE (Cancellare un'avventura)

Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare
l'avventura che vuoi cancellare, e premi Start o il tasto A
o C per confermare.



Sulla schermata di conferma premi il tasto direzionale SU o
GIÙ per selezionare DELETE OK (conferma di
cancellazione) o EXIT (uscire). Premi Start o il tasto A o C per
confermare.



COPY (Copiare un'avventura)

Usa quest'opzione per copiare avventure dalla memoria interna di Sega Saturn sulla cartuccia di Backup o viceversa.



Seleziona il box del diario premendo il tasto direzionale a DESTRA. Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare la fotografia della cartuccia di Backup o Sega Saturn. Quella che selezioni è la fonte dei dati. Premi Start o il tasto A o C per selezionare la fonte.



Sulla schermata di conferma premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare COPY per confermare o EXIT per cancellare. Premi Start o il tasto A o C per confermare. Premi il tasto B per abbandonare la selezione.



Cambiare il nome di un'avventura

Per cambiare il nome ad un'avventura, selezionala premendo il tasto direzionale SU o GIÙ e premi Start o il tasto A o C per confermare.

Premi il tasto direzionale in qualsiasi direzione per selezionare un carattere. Per immetterlo, premi Start o il tasto A o C. Selezione DEL (cancellare) e premi il tasto A o C per cancellare un carattere.

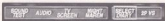


Quando hai finito di immettere un nome, seleziona END e premi Start o il tasto A o C per tornare alla schermata precedente.

Caricare un gioco

Vedi Caricare un gioco a pag. 98 per saperne di più.

Opzioni



Premi il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA per selezionare l'opzione e premi Start o il tasto A o C per accedervi.

Se non è indicato diversamente, premi il tasto direzionale SU o GIÙ e Start o il tasto A o C per selezionare una delle opzioni a pagina 102 e 103. Premi B in qualsiasi momento per cancellare la tua selezione.

Sound Test (test del suono)

Prova la musica di sottofondo e gli effetti sonori del gioco. Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per cancellare il nome di un sogno, e Start o il tasto A o C per accedere agli effetti sonori (SE) o la musica di sottofondo (BGM) per il sogno.



Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare SE o BGM. Su SE, premi il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA per fare la tua selezione. Premi il tasto A o C per sentire l'effetto sonoro.

Su BGM, premi il tasto A o C per ascoltare la musica, e il tasto B per fermarla. Premi il tasto B in qualsiasi momento per tornare alla schermata principale del test del suono.

Nota: puoi ascoltare suoni da SE durante una musica BGM.

Audio

Scegli una regolazione Stereo o Mono per il tuo sistema stereo della televisione.

TV Screen (schermo TV)

Per una visione migliore, regolalo su WIDE per televisori a grande schermo o su NORMAL per altri tipi di televisione.

Nightmare

Vedi i tempi migliori per i livelli in Nightmare. Quando BEST TIME appare premi Start o il tasto A o C. Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per passare attraverso i livelli di Nightmare.

Select Diary

Ti fa tornare alla schermata principale di selezione del diario.

2P VS

Fai una partita contro un amico in questa modalità il giocatore 1 gioca come NIGHTS e il giocatore 2 diventa Reala.

L'obiettivo del gioco è di scontrarti con il tuo avversario alla massima velocità (premendo il tasto A o C) e fare capriole intorno al tuo avversario.

Ogni volta che ci riesci il tuo avversario perde un punto. Entrambi i giocatori hanno tre punti. Il primo giocatore che lo perdere tutti i punti dell'altro vince. Ma se entrambi i giocatori hanno ancora punti quando il tempo finisce, il giocatore con più punti rimanenti è dichiarato vincitore.

Dopo la partita appare la schermata di continuazione. Premi Start o il tasto A o C per andare ancora testa a testa prima che il tempo finisca. Premi il tasto B per far accelerare il timer. Non c'è limite al numero di continuazioni.

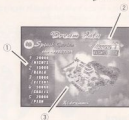
Nota: devi sconfiggere Reala in Nightmare prima di poter accedere a questa modalità.



Dream Data (Dati dei sogni)

Con questa modalità puoi vedere i migliori punteggi per NIGHTS. Seleziona uno dei sogni nella schermata di selezione dei sogni e premi il tasto X per far apparire la schermata dei migliori punteggi per quel sogno.

- ① I cinque migliori punteggi di sogno
- ② Percorso selezionato Miglior punteggio (livello)
- ③ Mappa del sogno



- Premi il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA per selezionare un livello sulla mappa del percorso del sogno e far apparire il miglior punteggio del livello
- Premi il tasto L o R per cambiare la rotazione della mappa del percorso del sogno
- Premi il tasto B o X per tornare alla schermata di selezione dei sogni

Nighttopia

All'inizio del sogno, i Nightmarerubano quasi tutta la tua energia di sogno eccetto per l'energia più preziosa e potente, il coraggio. Ora devi combattere e recuperare tutta l'energia di sogno.

Vicino al trova il palazzo di Ideya. Devi solo entrare e NIGHTS verrà ad aiutarti! Inizi immediatamente a sollevarti dalla piattaforma. Diventati in volo!



Ogni sogno ha quattro livelli. In ogni livello c'è una cattura Ideya che protegge uno dei tipi di energia del sogno catturato. Raccogli gettoni blu e dalli alla cattura di Ideya per sovraccaricarla e farle mollare l'energia dei sogni rubati!

Dopo che sistemi la cattura di Ideya, appare il tempo usato per sovraccaricare Ideya e il tuo bonus di tempo. Ora ritorna al palazzo di Ideya dove inizierai il prossimo livello.

Se il timer raggiunge lo zero prima che tu finisci il livello, cadrai per terra. Sei di nuovo Claris o Elliot, e ora sei in pericolo! Wizeman ha mandato sveglie sovo giganti che ti inseguono quando cammini nel mondo dei sogni.



Muoviti e finisci il livello, altrimenti la sveglia ad uovo ti troverà e ti obbligherà a svegliarti. Sveglial!

Dopo che finisci l'ultimo livello di un sogno sei trasportato a Nightmare, dove ancora nei panni di NIGHTS combatterai uno dei segugi di Wizeman.



Items

Ci sono molti tipi di oggetti che trovi nei tuoi viaggi. Il tuo obiettivo in ogni livello è di sovraccaricare la cattura di Ideya e di raggiungere il palazzo di Ideya, ma hai anche tempo per esplorare i livelli e scoprire i tesori del gioco.

①



③



②



④



① Gettoni colorati

Ogni gettone colorato vale 10 punti. I gettoni blu trovati all'inizio del livello sono usati per sovraccaricare la cattura di Ideya. Dopo che distruggi la cattura di Ideya raccogli gettoni dorati. Più ne prendi, più alto il bonus alla fine del livello.

② Gettoni a stella

Per ogni stella ricevi 10 punti.

③ Anelli

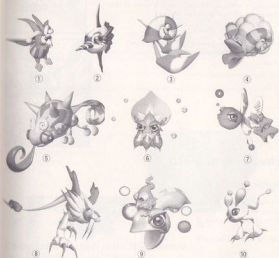
Ogni volta che ne passi attraverso uno ricevi 10 punti.

④ Anello di potere

Passa attraverso questo anello e una stella filante ti seguirà! Giragli intorno per punti di bonus. Più grande la varietà di lunghezza di cerchio lanci, più alto il bonus.

Gli aiutanti Nightmaren

Queste creature hanno invaso Nightopia. Anche se non sono così forti come i seguaci di Wiseman molti di loro possono attaccare. Perdi 5 secondi sul timer se uno di loro ti colpisce. Saltagli sopra afferrandoli prima!



- | | | | | |
|----------|----------|----------|---------|---------------|
| 1 Hollow | 3 Kirde | 5 Veral | 7 Party | 9 Crawle Pole |
| 2 Mamu | 4 Sheeep | 6 Cuttle | 8 Gao | 10 Snip |

Salto mortale

Ci sono due modi di ottenere un oggetto. Uno è di muovere il tuo personaggio nella direzione di un oggetto per farglielo toccare. L'altra è di fare un salto mortale.

Fare un salto mortale è facile: muovi NIGHTS con il tasto direzionale per girare intorno ai gettoni o stelle e a quelli colorati. La manovra è utile per prendere molti oggetti in un colpo solo, anche se ci vuole un po' d'esercizio per prendere tutti gli oggetti in un solo giro.



Punteggi maggiori

Vieni ricompensata con bonus per abilità acrobatica. Più oggetti raccogli e più anelli passi attraverso in un colpo solo, più alto il bonus acrobatico che riceverai. Sulla schermata di gioco, la parola Link preceduta da un numero indica il numero di oggetti che hai preso e gli anelli per cui sei passato.



Usa trampolini o fai accelerare il tuo personaggio per raggiungere oggetti lontani e per aver giganti bonus di abilità acrobatica.



Schermate di gioco

Nightopia

- ① Numero di gettoni colorati
- ② Livello di forza della cattura di Ideya
- ③ Barra attacco a trapano
- ④ Punteggio
- ⑤ Tempo rimanente nel livello



Quando la tua **barra dell'attacco a trapano** raggiunge lo zero, NIGHTS perde l'abilità di attaccare a trapano! Devi passare attraverso anelli per ricostruirla.

Completamento livello Nightopia

- ⑥ Gettoni
- ⑦ Bonus
- ⑧ Punteggio totale nel livello
- ⑨ Numero di livello



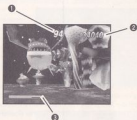
Il numero dei **gettoni d'oro** che hai preso nel livello.

Bonus è basato sul numero di gettoni dorati che hai preso. Prendi 50 punti per gettone dorato.

Il **numero di livello** indica il numero di gettoni dorati che prendi. Più ne prendi, più alto il livello.

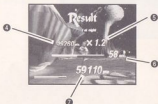
Nightmare

- ① Tempo rimanente
- ② Punteggio
- ③ Barra dell'attacco a trapano (vedi pag. 106)



Completamento livello Nightmare

- ① Punteggio Nightopia
- ② Bonus punti
- ③ Tempo non usato
- ④ Punteggio totale



Prima finisci questo livello, più alto il tuo **bonus di tempo**. Il tuo **punteggio Nightopia** è moltiplicato per il bonus di tempo, e questo numero è aggiunto al punteggio Nightopia per il **punteggio totale**.

Nightmare

Dopo che finisci l'ultima livello di un sogno in Nightopia, sei trasportato a Nightmare, il secondo livello nel mondo dei sogni. Lì come NIGHTS ti scontrerai con uno dei caudatari di Wizeman. Il caudatario che affronterai dipende dal sogno che hai visitato per ultimo.

Prima di combattere appaiono il tuo punteggio totale, il numero totale di livello e il numero di livello dello schema per il sogno di Nightopia.

Come nei sogni di Nightopia, hai un certo ammontare di tempo per finire il livello. Ogni caudatario ha un proprio punto debole, e il tuo obiettivo è di scoprirlo e di sconfiggere il caudatario. Se il tempo finisce prima di finire Nightmare, il gioco finisce.

Se sconfiggi il caudatario, congratulazioni! Vedrai il tuo numero totale di livello per il sogno.

Appare la schermata dei migliori punteggi di sogno, con i migliori cinque punteggi per il sogno. Puoi provare il sogno di nuovo premendo insieme Start e il tasto A, o premi Start per far apparire la schermata di selezione del sogno.



Sogni

I sogni di Claris

Vallata primaverile

La vallata primaverile è uno splendido mondo ricco di vegetazione. Cammina su ponti di roccia naturale che attraversano piccoli precipizi. Forti brezze sulla cima delle montagne ti mandano dai tesori. Altri oggetti sono nascosti in alberi giganti. Guarda dappertutto o perderai alcuni oggetti.



Foresta mistica

In alcune parti della foresta sono piazzati pesanti blocchi di pietra, ma in alcune altre delle colonne sono rotte e spezzate. Segnali del traffico che marciano la terra sembrano fuori posto nei dintorni scuri e silenziosi. Cerca il cuore di questo sogno, una cava splendente nascosta nelle profondità del terreno. La crescita della foresta qui ti potrebbe aiutare a trovare la giusta via.



Museo soffice

Un largo museo si eleva nel mezzo di un giardino di stile europeo. Il terreno sembra piegarsi sotto di te, e strade di mattoni rossi finiscono improvvisamente senza avvertimento. Il museo non ha un'entrata evidente, quindi devi trovare un'altra maniera per entrare.



Sogni di Elliot

Giardino bagnato

Librati sopra pacchi lacustri dove fontane sparano getti d'acqua in alto nel cielo. Gigantesche sfere blu contengono tuori allettanti, ma ti cambiano di direzione quando vi estri. Tuffati nell'acqua e corri intorno al fondo del lago raccogliendo più oggetti che puoi.



Campana ghiacciata

Il paesaggio ghiacciato è evidenziato da binari ferroviari che portano lontano e tori che si innalzano nel cielo. Vali e scala montagne innevate coperte da profondi pendii. Cerca dappertutto mentre ti scosci dalle barne, potresti trovare molti oggetti. Partecipa alla corsa delle slitte per raccogliere gettoni a stella e colorati.



Canyon appiccicoso

Il canyon si trova nel mezzo di un deserto. È pieno di varie trappole progettate per rallentarti. Magneti giganti risucchiano qualunque cosa passi. Un altro tipo di macchina ti magnetizza, così che oggetti e creature si attaccano a te quando le passi. Devi raggiungere altezze strabilianti per passare questo sogno.



Manutenzione del tuo CD-ROM Sega Saturn

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposare te e il CD Sega Saturn.

Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione:

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



NEDERLANDS

Waarschuwing voor epilepsie

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik **ONMIDDELIJK** staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Opstarten: Het gebruik van het Sega Saturn-systeem

Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het Saturn-systeem. **Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven** – dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Sega Saturn-systeem aan zoals dat in de handleiding van het Sega Saturn-systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit bij deelname door 2 spelers ook bedieningsblok 2 aan.
2. Leg de Sega Saturn CD-ROM, met het etiket naar boven gericht, in de CD-lade en sluit het deksel.
3. Druk op de AAN/UIT-toets om het spel te laden. Na het scherm met het logo van de Sega Saturn zal het spel beginnen. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
4. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Resettoets op de console van de Sega Saturn om terug te keren naar het titelscherm van het spel. Als je naar het controlepaneel wilt terugkeren, druk dan op elk gewant ogenblik tegelijkertijd op de toetsen A, B, C en Start.
5. Als je het apparaat AAN zet zonder dat er een CD is ingelegd, zal het audio-CD bedieningspaneel verschijnen. Als je een videospelletje wilt gaan spelen, leg dan de Sega Saturn-CD in het apparaat, druk op de R-toets om de cursor te verplaatsen naar de toets linksboven op het bedieningspaneel, en druk op Start. De inleidende schermen van een spel zullen verschijnen.

Belangrijk: De Sega Saturn CD-ROM is voorzien van een beveiligingscode die ervoor zorgt dat de disc kan worden gelezen. Houd de disc altijd goed schoon en ga er voorzichtig mee om. Als jouw Sega Saturn-systeem de disc niet goed kan lezen, moet je de disc verwijderen en voorzichtig schoonvegen, waarbij je vanuit het midden van de disc in een rechte lijn naar de rand toe veegt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers

- ① Sega Saturn-systeem
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2



Snelle naslaggids

Hieronder en op de volgende bladzijde volgt een globale beschrijving van de manier waarop je een scène uit het spel moet spelen en de bewegingen die daarvoor nodig zijn. Een uitvoerige beschrijving van het spel vind je verderop in deze gebruiksaanwijzing.

Doel van het spel

Bij elke scène van NIGHTS moet je 20 blauwe fiches verzamelen en deze naar de Ideya-verzameleenheid brengen (rechts een afbeelding van zowel de blauwe fiches als de Ideya-verzameleenheid). Wanneer de Ideya-verzameleenheid is verdwenen, keer je terug naar Paleis Ideya om aan de volgende scène te beginnen.

Nadat je een reeks scènes hebt voltooid, moet je een gevecht aangaan met de handlanger uit de desbetreffende droom. Daarbij hoef je geen blauwe fiches te verzamelen, maar wel moet je de zwakte van de handlanger proberen te ontdekken en hem uit de droom proberen te verwijderen.



Bewegingen

①



②



③



① Springen

Toets A, B of C (wanneer je loopt)

② Voorwerp vastpakken

R-toets in richting van voorwerp of R-toets in lusvormige beweging om voorwerp heen

③ Door ring heengaan

R-toets in richting van ring





4 Hielenlikker vastpakken

Rtoets in richting van hielenlikker (wanneer je vliegt)

5 Boeraanval

Toets A, B of C (wanneer je vliegt) (Zie "Drilaanvalmeter" op blz. 130)

6 Aerobatische kunstjes

Toets L of R (wanneer je vliegt)

Kennismaking met de spelers

Elliot

Elliot is met zijn klasgenoten basketbal aan het spelen. Dan verschijnen er een paar oudere kinderen van school die een wedstrijd tegen Elliot en zijn vrienden willen spelen. Een teamgenoot speelt een lange bal naar Elliot die zich slechts 30 cm van het net bevindt, maar dan steelt de beste speler van het andere team de bal. De dag eindigt met een lange bal over het veld en een keharde dunk. In zijn eentje loopt Elliot terug naar huis.



Claris

Vandaag is het Claris haar kans om haar familie te laten zien dat ze talent heeft om actrice te worden. De schijnwerpers gaan branden en haar hart begint sneller te kloppen. De regisseurs kijken toe. Claris loopt naar de microfoon, maar dan gaat er iets mis. Een stemmetje binnenin haar zegt dat iedereen haar zal uitlachen. Na enkele seconden wordt de stem luider. Claris kan het niet meer aan en rent van het toneel.



NIGHTS

In hun dromen hebben Elliot en Claris de figuur NIGHTS gezien. NIGHTS kan vrij door de lucht vliegen en daarbij de gevaarlijkste kunstjes uithalen. Maar wat is NIGHTS nou eigenlijk precies? Een geest? Een herinnering? Wat of wie NIGHTS ook is, hij of zij speelt in elk geval een belangrijke rol in het op handen zijde gevecht met de boze Wizeman.



Nighttopia in gevaar

Wanneer Elliot en Claris die avond naar huis terugkeren, beschouwen ze zichzelf als mislukkelingen, maar ze weten nog niet dat de echte uitdaging nog moet beginnen. In de wereld van Nighttopia waar onze dromen zich afspelen, is een boosaardig wezen namelijk bezig om een enorme macht aan zich te trekken. Deze boosaard, Wizeman de Boze, verzamelt door middel van zijn creaties, de Nightmaren, kostbare droomenergie van mensen. Als niemand hem tegenhoudt, zal hij opstaan uit het onderbewuste en zijn intrede doen in onze wereld. Geen enkele macht op aarde zal hem dan nog kunnen stoppen.



Wanneer de Nightmaren van Wizeman zijn begonnen met het uitvoeren van zijn afschuwelijke plan, ontsnapt er een Nighttopiaan uit de droomwereld die de slapende Elliot en Claris smeekt om de wereld te redden van dit boze wezen. Enkele minuten eerder hadden ze zichzelf nog als mislukkelingen beschouwd, maar nu de wereld hun hulp nodig heeft, beginnen Elliot en Claris zich voor het eerst in hun leven dapper te voelen. Ze besluiten om te voldoen aan het wanhopige verzoek van de Nighttopiaan.



Het wezen legt hen uit, dat ze vier soorten droomenergie uit de Idya-verzamelaar van Wizeman moeten terugrooveren. Deze verzamelaar is een groep machineachtige wezens. Die vier soorten energie zijn: Wit (als symbool van zuiverheid), Groen (wijsheid), Geel (hoop) en Blauw (intelligentie).

Wizeman zal proberen om de droomenergie van Elliot en Claris te stelen en hen in verwarring te brengen door ze naar vreemde droomwerelden te brengen. Deze werelden zijn vanuit het diepst van hun gedachten tot stand gekomen. De vijfde en meest zeldzame soort droomenergie, namelijk dapperheid (rood van kleur) is de enige soort droomenergie die Wizeman en zijn handlangers niet kunnen stelen. Naar verluidt is NIGHTS de enige die nog niet onder de invloed van Wizeman verkeert. NIGHTS verschijnt als luchtaacrobaat en wordt aangetrokken door de rode droomenergie. De Nighttopiaan is ervan overtuigd dat Elliot en Claris over deze zeldzame energie beschikken, zodat NIGHTS hen te hulp zal komen.



De Nightopiaan waarschuwt Claris en Elliot dat Wizeman vroeger of later de sterkste van zijn Nightmares, zijn handlangers, op hen zal afsturen. De beide kinderen zullen dan alle hulp van NIGHTS nodig hebben om de boze plannen van Wizeman te verijdelen en de vrede in Nightopia te herstellen.

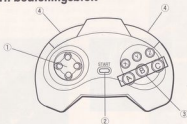


- ① Reala
- ② Gulpo
- ③ Clawz
- ④ Wizeman
- ⑤ Jackle
- ⑥ Puffy
- ⑦ Gillwing



Toetsfuncties

Saturn-bedieningsblok



	Vóór het spelen	Tijdens het spelen
① R-toets	Om dronen te markeren	Om de spelfiguur over het scherm te verplaatsen
② Start	Om vóór het spelen keuzes te maken	Om te pauzeren en om na een pauze weer verder te spelen
③ Toets A, B of C	Om dronen te kiezen	Om de spelfiguur sneller te laten bewegen wanneer hij vliegt Om de spelfiguur te laten springen wanneer hij loopt
④ Toets L of R	Niet van toepassing	Om de spelfiguur kunstjes te laten uitvoeren wanneer hij vliegt Om van gezichtshoek te veranderen wanneer de spelfiguur loopt Samen indrukken om NIGHTS rechtop te laten rijden

Opmerking: Voor bijzonderheden over toets Z wordt verwezen naar "Dagboekkeuzescherf (SELECT DIARY)" op blz. 122, en voor bijzonderheden over toets X naar "Droomgegevens (DREAM DATA)" op blz. 125.

Driedimensionaal bedieningsblok voor de Saturn

Het (los verkrijgbare) driedimensionale bedieningsblok voor de Sega Saturn is een precisie-instrument waarmee je nog intenser kunt genieten van de driedimensionale kenmerken van dit spel. Dit bedieningsblok biedt een weergaloze soepelheid en dynamiek. De revolutionaire 3D R-toets reageert op elke impuls die je geeft en voorziet jou van de nieuwste standaard op het gebied van spelbesturing. Druk op deze toets om NIGHTS met extra soepelheid door de lucht te laten vliegen, en druk op de trekkers om tijdens het vliegen acrobatische kunstjes uit te halen. Voor nadere bijzonderheden over het driedimensionale bedieningsblok wordt verwezen naar de gebruiksaanwijzing van het driedimensionale bedieningsblok voor de Sega Saturn. Voor bijzonderheden over toets Z wordt verwezen naar "Dagboekkeuzescherf (SELECT DIARY)" op blz. 122, en voor bijzonderheden over toets X naar "Droomgegevens (DREAM DATA)" op blz. 125.

Voorkant

- ① 3D R-toets
- ② Richtingstoets (8-toets)
- ③ Toets X, Y en Z
- ④ Toets A, B en C
- ⑤ Starttoets
- ⑥ Moduschakelaar (om van de + modus naar de O modus over te schakelen, en vice versa; zie hieronder en de volgende bladzijde)



Achterkant

- ① Rechter trekker (trekker R)
- ② Linker trekker (trekker L)



3D R-toetsmodus ("O modus")

	Vóór het spelen	Tijdens het spelen
① 3D R-toets	Om dromen te markeren	Om de spelfiguur over het scherm te verplaatsen
② R-toets	Niet van toepassing	Niet van toepassing
③ Toets A, B of C	Om dromen te kiezen	Om de spelfiguur sneller te laten bewegen wanneer hij vliegt Om de spelfiguur te laten springen wanneer hij loopt
⑤ Start	Om vóór het spelen keuzes te maken	Om te pauzeren en om na een pauze weer verder te spelen
① Trekker R ② Trekker L	Niet van toepassing	Om de spelfiguur acrobatische kunstjes te laten uitvoeren wanneer hij vliegt Om van gezichtshoek te veranderen wanneer de spelfiguur loopt

Handmatige R-toetsmodus ("+ modus")

	Vóór het spelen	Tijdens het spelen
① 3D R-toets	Niet van toepassing	Niet van toepassing
② R-toets	Om dromen te markeren	Om de spelfiguur over het scherm te verplaatsen
④ Toets A, B of C	Om dromen te kiezen	Om de spelfiguur sneller te laten bewegen wanneer hij vliegt Om de spelfiguur te laten springen wanneer hij loopt
⑤ Start	Om vóór het spelen keuzes te maken	Om te pauzeren en om na een pauze weer verder te spelen
⑥ Trekker R ⑥ Trekker L	Niet van toepassing	Om de spelfiguur acrobatische kunstjes te laten uitvoeren wanneer hij vliegt Om van gezichtshoek te veranderen wanneer de spelfiguur loopt

Beginnen

Na de logo's van Sega en Sonic Team begint de introductie van NIGHTS. Druk tijdens de weergave van het titelscherm op Start om door te gaan naar het dagboekkeuzescherm (SELECT DIARY) of wacht enkele ogenblikken om de introductie van Elliot en Claris en een demonstratie van het spel te bekijken.

Om tijdens de introductie of demonstratie naar het titelscherm over te gaan, druk je op Start. Om verder te gaan naar het dagboekkeuzescherm (SELECT DIARY), druk je nogmaals op Start.



LOAD (Een spel inlezen)

Ongeacht of je voor het eerst speelt of met een eerder bewaard avontuur verdergaat, moet je een spel altijd via het dagboekkeuzescherm (SELECT DIARY) inlezen.

Wanneer je voor het eerst speelt, kies dan NEW GAME (= Nieuw spel) om het door jou gespeelde avontuur in het geheugen op te slaan. Verplaats de markering naar het gewenste avontuur door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken, en bevestig jouw keuze door indrukken van Start of van toets A of C.



Sega Saturn-geheugencassette

Met een (los verkrijgbare) Sega Saturn-geheugencassette kun je spelletjes opslaan in het reuzegeheugen en deze vervolgens daaruit inlezen. Zorg dat de cassette is geplaatst voordat je de Sega Saturn inschakelt.

Om een spel uit de cassette in te lezen, druk je net zo vaak de R-toets OMLAAG totdat de geheugencassette op het dagboekkeuzescherf wordt aangegeven. Verplaats de markering naar het gewenste avontuur en druk op Start of op toets A of C om jouw keuze te bevestigen.

Voor nadere bijzonderheden over de Sega Saturn-geheugencassette wordt verwezen naar de gebruiksaanwijzing daarvan.

Een nieuw avontuur benoemen

Nadat je NEW GAME (= Nieuw spel) hebt gekozen, moet je het avontuur een naam geven. Verplaats de markering naar de gewenste letter door de R-toets in de overeenkomstige richting te drukken. Om een letter te wissen, druk je op Start of op toets A of C. Om een letter te wissen, verplaats je de markering naar DEL (= Wissen) en druk je op toets A of C. Wanneer je klaar bent met het invoeren van de naam, verplaats je de markering naar END (= Einde) en druk je op Start of op toets A of C om verder te gaan naar het droomkeuzescherf (DREAMS).



De droom invoeren

Op het droomkeuzescherf kies je de plek in Nightopia waar je de gestolen droomenergie wilt terugveroveren en waar je de strijd tegen de Nightmares wilt aangaan. Op dit scherm kun je ook de beste scores (droomgegevens) van NIGHTS bekijken of het dagboekkeuzescherf opnieuw laten verschijnen.



Al naar gelang de plaats van de droom, speel je de rol van Elliot of Claris (om Claris te spelen, moet je één van de linker dromen kiezen, en om Elliot te spelen, één van de rechter dromen). Nadat je een droom van Elliot of Claris hebt voltooid, kun je een andere droom kiezen. Verplaats de markering naar de gewenste droom door de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken, en begin met spelen door indrukken van Start of toets A of C.

SELECT DIARY (Dagboekkeuzescherf)

Op het droomkeuzescherf druk je op toets Z om het dagboek van NIGHTS te laten verschijnen.



DELETE (= Wissen)
COPY (= Kopiëren)

RENAME (= Hernoemen)
LOAD (= Inlezen)
OPTION (= Opties)
**2P VS (= Spelen tegen
andere persoon)**

om een eerder bewaard avontuur uit het dagboek te wissen,
om een avontuur te bewaren in de (als verkrijgbare) Sega
Saturn-geheugencassette,
om een avontuur een nieuwe naam te geven,
om verder te gaan met een avontuur,
om het optiescherf van het spel te laten verschijnen,
om in deze modus tegen een andere persoon te vechten (zie
blz. 125).
om in deze modus te kunnen spelen, moet je in Nightmare
eerst Reala zien te verslaan.

Verplaats de markering naar de gewenste optie door de R-toets NAAR LINKS of NAAR
RECHTS te drukken, en ga naar de gekozen optie door indrukken van Start of toets A of C.

Om je keuze te annuleren, druk je op elk gewenst ogenblik op toets B.

DELETE (Een avontuur wissen)

Verplaats de markering naar het gewenste avontuur dat
je wilt wissen door de R-toets OMHOOG of OMLAAG
te drukken, en bevestig jouw keuze door indrukken van
Start of toets A of C.



Op het bevestigingscherf druk je de R-toets OMHOOG of
OMLAAG om de markering te verplaatsen naar DELETE OK
(= Wissen akkoord) of EXIT (= Uit). Druk op Start of op toets
A of C om je keuze te bevestigen.



COPY (Een avontuur kopiëren)

Met deze optie kun je een avontuur van het interne geheugen van de Sega Saturn kopiëren naar de geheugencassette, of vice versa.



Verplaats de markering naar het dagboekvenster (DIARY) door de R-toets NAAR RECHTS te drukken. Verplaats de markering naar het plaatje van de geheugencassette of de Sega Saturn door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Het gemarkeerde geheugen wordt de gegevensbron. Druk op Start of op toets A of C om je keuze te bevestigen.



Op het bevestigingsscherm druk je de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering te verplaatsen naar COPY (= Kopieren) indien je jouw keuze wilt bevestigen, of naar EXIT (= Uit) indien je jouw keuze wilt annuleren. Druk op Start of op toets A of C om je keuze te bevestigen. Om je keuze te annuleren, druk je op toets B.



RENAME (Een avontuur hernoemen)

Om een avontuur een nieuwe naam te geven, verplaats je de markering naar het gewenste avontuur door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Bevestig jouw keuze door indrukken van Start of toets A of C.

Verplaats de markering naar de gewenste letter door de R-toets in de overeenkomstige richting te drukken. Om een letter in te voeren, druk je op Start of op toets A of C. Om een letter te wissen, verplaats je de markering naar DEL (= Wissen) en druk je op toets A of C.



Wanneer je klaar bent met het invoeren van de naam, verplaats je de markering naar END (= Einde) en druk je op Start of toets A of C om naar het vorige scherm terug te keren.

LOAD (Een spel inlezen)

Voor nadere bijzonderheden hierover wordt verwezen naar "Een spel inlezen" op blz. 120.

© 1996 Sega Corporation. Sega, Sega Saturn, Nights, and the Nights logo are registered trademarks of Sega Corporation.

OPTIONS (Opties)

Verplaats de markering naar de gewenste optie door de R-toets **NAAR LINKS** of **NAAR RECHTS** te drukken, en ga naar de gekozen optie door indrukken van Start of toets A of C.

Voorzover niet anders is aangegeven, moet je de R-toets **OMHOOG** of **OMLAAG** drukken om de opties op blz. 124 en 125 te kunnen gebruiken, en vervolgens op Start of toets A of C drukken om jouw keuze te bevestigen. Om je keuze te annuleren, druk je op elk gewenst ogenblik op toets B.

SOUND TEST (= Geluidstest)

Met deze optie kun je een voorproefje nemen van het achtergrondgeluid (BGM) of van de geluidseffecten (SE) van het spel. Verplaats de markering naar de gewenste droom door de R-toets **OMHOOG** of **OMLAAG** te drukken. Druk daarna op Start of op toets A of C om te luisteren naar de achtergrondmuziek of de geluidseffecten van de desbetreffende droom.



Om de markering te verplaatsen naar SE of BGM, druk je de R-toets **OMHOOG** of **OMLAAG**. Om bij SE het gewenste geluidseffect te kiezen, druk je de R-toets **NAAR LINKS** of **NAAR RECHTS**. Om het desbetreffende geluidseffect af te spelen, druk je op toets A of C.

Om bij BGM de gewenste achtergrondmuziek te kiezen, druk je op toets A of C. Om het geluid te stoppen, druk je op toets B. Om naar het geluidstest-hoofdscherm terug te keren, druk je op elk gewenst ogenblik op toets B.

Opmerking: Ook tijdens het afspelen van de achtergrondmuziek kun je naar de geluidseffecten luisteren.

AUDIO (= Geluidswaergave)

Hier kun je **STEREO** of **MONO** kiezen als geluidswaergave van jouw televisie-stereo installatie.

TV SCREEN (= Televisiescherm)

Voor een optimale beeldwaergave moet je deze optie op **WIDE** (= Breedbeeld) instellen wanneer je gebruikmaakt van een breedbeeldtelevisie. Bij gebruikmaking van een ander soort televisie kies je **NORMAL** (= Normaal).

NIGHTMAREN (= Nightmaren)

Met deze optie kun je de beste tijden van de verschillende Nightmare-scènes bekijken. Wanneer **BEST TIME** (= Beste tijd) verschijnt, druk je op Start of op toets A of C. Om de verschillende Nightmare-niveaus te doorlopen, druk je de R-toets **OMHOOG** of **OMLAAG**.

SELECT DIARY (= Dagboekkeuzescherm)

Met deze optie keer je terug naar het dagboekkeuze-hoofdscherm.

2P VS (= Spelen tegen andere persoon)

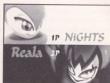
Met deze optie kun je tegen een andere persoon vechten. Speler 1 neemt de rol van NIGHTS op zich, en speler 2 die van Reala.

Het doel van dit spel is om met maximale snelheid tegen jouw tegenstander op te batien (door indrukken van toets A of C) en luwvormige manoeuvres rondom jouw tegenstander uit te voeren. Elke keer wanneer je daarin slaagt, verliest jouw tegenstander een trefler.

Beide spelers beginnen met drie treffers. De speler die als eerste zijn tegenstander van alle treffers weet te ontdoen, is de winnaar. Indien na het verstrijken van de speelduur beide spelers nog treffers in hun bezit hebben, is de speler met het grootste aantal treffers de winnaar.

Na de wedstrijd verschijnt het Continue-scherm. Om opnieuw de confrontatie aan te gaan, moet je op Start of op toets A of C drukken voordat de teller op nul is komen te staan. Om de teller sneller te laten lopen, druk je op toets B. Je kunt een onbepaald aantal keren verder spelen.

Opmerking: Om in deze modus te kunnen spelen, moet je in Nightmare eerst Reala zien te verslaan.



DREAM DATA (Droomgegevens)

Met deze optie kun je de beste scores van NIGHTS bekijken. Markeer één van de dromen op het droomkeuzescherf en druk op toets X om het scherm met de beste scores van de desbetreffende droom te laten verschijnen.

- ① De vijf beste scores van de droom
- ② De beste score van het gemarkeerde parcours (scène)
- ③ Droomkaart



- Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de markering te verplaatsen naar een scène op de droomparcourenkaart en de beste score van de desbetreffende scène te laten verschijnen.
- Druk op toets L of R om de droomparcourenkaart te verdraaien.
- Druk op toets B of X om naar het droomkeuzescherf terug te keren.

Nightopia

Aan het begin van de droom stelen de Nightmares bijna al jouw droomenergie, behalve de meest waardevolle en krachtigste soort energie die er bestaat, namelijk dapperheid. Nu is het tijdstip aangebroken om terug te vechten en al jouw droomenergie terug te veroveren.

Vlakbij bevindt zich Paleis Ideya. Daar gewoon naar binnen te lopen, zal NIGHTS jou te hulp komen. Je zult dan onmiddellijk wegzweven. Prestige vlucht!



Elke droom bestaat uit vier scènes. In elke scène bevindt zich een Ideya-verzameleenheid die één van de gestolen soorten droomenergie bewaakt. Probeer zoveel mogelijk blauwe fiches te verzamelen en geef ze aan de Ideya-verzameleenheid zodat deze overloopt en de gestolen droomenergie kan vrijkomen!

Nadat je de Ideya-verzameleenheid hebt verslagen, verschijnen op het scherm de tijd die je nodig hebt gehad om de Ideya-verzameleenheid te laten overlopen, alsmede jouw tijdsbonus. Ga daarna terug naar Paleis Ideya om aan de volgende scène te beginnen.



Wanneer de teller op nul is komen te staan en jij de scène nog niet hebt voltooid, zul je op de grond terechtkomen. Je speelt opnieuw de rol van Cloris of Elliot, maar je bent dan wel in gevaar! Wizeman heeft reusachtige alarm-sieren op jou afgestuurd die je achtervolgen wanneer je in de droomwerelden over land loopt.

Haast je en voltooi de scène, omdat anders het alarm-*ei* je zal vinden en je wakker zal maken. Dan is het voorbij met de nacht!

Nadat je de laatste scène van een droom hebt voltooid, word je naar Nightmare gebracht. Daar moet je als NIGHTS opnieuw vechten tegen één van de handlangers van Wizeman.



Voorwerpen

Overal op jouw tocht zul je voorwerpen aantreffen. De bedoeling is dat jij in elke scène de Ideya-verzameleenheid laat overlopen en Paleis Ideya bereikt, maar daarnaast heb je ook tijd om de scènes te verkennen en de schatten van het spel te ontdekken.

①



③



②



④



1 Kleurenfiches

Elk kleurenfiche is 10 punten waard. De blauwe fiches die je aan het begin van de scène vindt, worden gebruikt om de Ideya-verzameleenheid te laten overlopen. Nadat je de Ideya-verzameleenheid hebt vernietigd, moet je gouden fiches verzamelen. Hoe meer je er verzamelt, des te hoger jouw bonus aan het einde van de scène.

2 Sterrenfiches

Voor elke ster krijg je 10 punten.

3 Ringen

Elke keer wanneer je door een ring heen gaat, krijg je 10 punten.

4 Kringels

Wanneer je door deze ring heen gaat, komt er een lichtstraal achter jou aan! Maak een lus rondom deze lichtstraal om bonuspunten te behalen. Hoe groter de verscheidenheid in grootte van de cirkels die je maakt, des te hoger jouw bonus.

Hielenlikker-Nightmaren

Deze wezens hebben Nightopia onder de voet gelopen. Hoewel ze niet zo sterk zijn als de handlangers van Wizeman, is een groot aantal van hen in staat om een aanval uit te voeren. Elke keer wanneer je door één van hen wordt geraakt, verlies je 5 seconden. Ga ze te lijf voordat ze jou grijpen!



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨



⑩

① Hollow

② Mamu

③ Kircle

④ Shleep

⑤ Verol

⑥ Cuttle

⑦ Party

⑧ Gao

⑨ Crewle Pole

⑩ Snip

Lusvormige manoeuvres

Er bestaan twee manieren om een voorwerp te pakken te krijgen. De ene manier is om jouw spelfiguur te verplaatsen in de richting van het voorwerp zodat hij het kan aanraken. De andere manier is om een lusvormige manoeuvre uit te voeren.

Het uitvoeren van een lusvormige manoeuvre is heel gemakkelijk. Gebruik de R-toets om NIGHTS een lusvormige manoeuvre rondom de sterrenfiches en kleurenfiches te laten maken. Deze manoeuvre is handig om in één keer een groot aantal voorwerpen te pakken te krijgen, maar er is wel enige oefening voor nodig om met één lusvormige manoeuvre alle voorwerpen binnen te halen.



Hoge scores

Voor acrobatische kunstjes word je beloond met bonussen. Hoe meer voorwerpen je verzamelt en hoe groter het aantal ringen waar je doorheen gaat, des te hoger de bonus voor acrobatische kunstjes. Op het spelscherm wordt het woord "Link" (= Verbinding) voorafgegaan door een getal. Dit is het aantal voorwerpen dat je hebt verzameld en het aantal ringen waar je doorheen bent gegaan.



Om bij moeilijk bereikbare voorwerpen te kunnen komen en daarmee reusachtige bonussen voor acrobatische kunstjes te behalen, moet je gebruikmaken van bumpers of moet je jouw spelfiguur sneller laten bewegen.



Spelschermen

Nightopia

- ① Aantal kleurenfiches dat je op dat ogenblik in je bezit hebt
- ② Resterend aantal seconden voor die scène
- ③ Sterkte van Idaysa-verzameleenheid
- ④ Booraanvalmeter
- ⑤ Actuele score



Wanneer jouw **booraanvalmeter** op nul is komen te staan, kan NIGHTS geen booraanval meer uitvoeren! Om deze meter weer op te vullen, moet je door ringen heengaan.

Nightopia scène voltooid

- ⑥ Fiches
- ⑦ Bonus
- ⑧ Niveaucijfer
- ⑨ Totale score voor scène



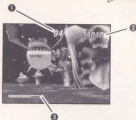
Fiches is het aantal **gouden fiches** dat je bij die scène hebt verzameld.

Bonus is gebaseerd op het aantal gouden fiches dat je hebt verzameld. Voor elk gouden fiche krijg je 50 punten.

Niveaucijfer heeft betrekking op het aantal gouden fiches dat je hebt verzameld. Hoe meer je er hebt verzameld, des te hoger het niveaucijfer.

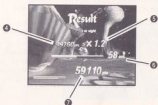
Nightmare

- ① Resterend aantal seconden
- ② Actuele score
- ③ Hoeraanvalmeter (zie blz. 130)



Nightmare scène voltooid

- ① Score voor Nightopia
- ② Tijdsbonus
- ③ Tijd over
- ④ Totale score



Hoe sneller je dit niveau voltooit, des te hoger jouw **tijdsbonus**. Voor het berekenen van de **totale score** wordt de **score voor Nightopia** vermenigvuldigd met de tijdsbonus, en het resulterende getal wordt opgeteld bij de score voor Nightopia.

Nightmare

Nadat je de laatste scène van een droom in Nightopia hebt voltooid, word je naar Nightmare gebracht, het tweede niveau in de droomwereld. Daar kom je als NIGHTS tegenover één van de handlangers van Wizeman te staan. Met welke handlanger je te maken hebt, is afhankelijk van de droom waaraan je het laatst een bezoek hebt gebracht.

Vaardat je aan het gevecht gaat beginnen, zie je jouw totale score, jouw totale niveaucijfer en jouw niveaucijfer voor de scène van de droom uit Nightopia.

Evenals bij de dromen in Nightopia heb je een bepaald aantal seconden om het niveau te voltooien. Iedere handlanger heeft zijn eigen zwakte. De bedoeling is dat jij die zwakte opspoort en de handlanger verslaat. Indien de teller op nul is komen te staan voordat je Nightmare hebt voltooid, is het spel voorbij.

Indien je de handlanger hebt weten te verslaan, dan feliciteren wij jou van harte! Op het scherm zie je jouw totale niveaucijfer voor die droom.



Het scherm met de beste vijf scores voor die droom verschijnt. Je kunt de droom opnieuw proberen door gelijktijdig op Start en toets A te drukken. Om in plaats daarvan naar het droomkeuzescherf terug te keren, druk je op Start.



De dromen

De dromen van Claris

Spring Valley

Spring Valley is een prachtige wereld met een weelderige plantengroei. Via natuurlijke stenen bruggen loop je over kleine ravijnen heen. Door de felle wind op de top van de bergen word je naar schatten gevoerd. Andere voorwerpen zitten verborgen in reusachtige bomen. Kijk goed omhoog en omlaag om geen waardevolle voorwerpen te missen.



Mystic Forest

Op sommige plekken in dit bos liggen zware stenen blokken, en op andere plekken liggen gebroken pilaren verspreid. De verkeersborden waarmee het land bezaaid is, lijken niet helemaal op hun plaats in deze donkere en stille omgeving. Ga op zoek naar de kern van deze droom, een "glanzende" grot die zich diep onder de grond bevindt. De platen in dit bos kunnen jou misschien een eindje op weg helpen.



Soft Museum

In het midden van een Europese tuin steekt een groot museum boven alles uit. De grond beneden jou lijkt krom te trekken, terwijl rode klinkerwegen plotseling zonder enige waarschuwing doodlopen. Omdat het museum klaarblijkelijk geen deur heeft, moet je een andere manier zien te vinden om naar binnen te komen.



De dromen van Elliot

Splash Garden

Je glijdt over parken aan de rand van het meer, met fonteinën waarvan het water tot hoog in de lucht spuit. In de reusachtige blauwe ballen zitten verlokkelijke schatten verborgen, maar wanneer je zo'n bol binnengaat, raak je uit de koers. Duik in het water en vlieg over de bodem van het meer om zoveel mogelijk voorwerpen te verzamelen.



Frozen Bell

Het bevroren landschap wordt gemarkeerd door rails die tot in het oneindige lopen, en door torens die hoog de lucht insteken. Je vliegt en klimt over de besneeuwde bergen met hun steile hellingen. Kijk omhoog en omlaag terwijl je aan de balken zwaait, want er zijn veel waardevolle voorwerpen te vinden. Maak een ritje over het bobslee-parcours om sterrenfiches en kleurenfiches te verzamelen.



Stick Canyon

Deze rotzkloof bevindt zich midden in een woestijn. Hierin zitten talloze valstrikken verborgen die bedoeld zijn om jou vertraging te laten oplopen. Reusachtige magneten zuigen alles op, wat maar voorbijkomt. Ook is er een machine die jou magnetiseert waardoor de voorwerpen en wezens aan jou blijven plakken wanneer je erlangs gaat. Om deze droom goed te kunnen doorstaan, moet je het heel hoog zoeken.



Behandeling van uw Sega Saturn CD-ROM

- De Sega Saturn CD-ROM is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de CD-ROM van veil en krassen gewijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Saturn CD de nodige rust te geven.

Waarschuwing voor bezitters van projectie-televisietoestellen:

Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de luminescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.



• MEMO •





© Sega Enterprises, Ltd. 1996

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Verführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está fuertemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Stillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80344; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,626; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,522,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.