



© 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. Unautorisiertes Verleihen oder öffentliche Vorführung 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 terminantemente 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. Otillåten 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. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

SEGA™

™

SEGA SATURN

™



SONIC TEAM PRESENTS

Nights™

into dreams...



COMPACT disc

INSTRUCTION MANUAL

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 IMMÉDIATEMENT 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.
- Evitez 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

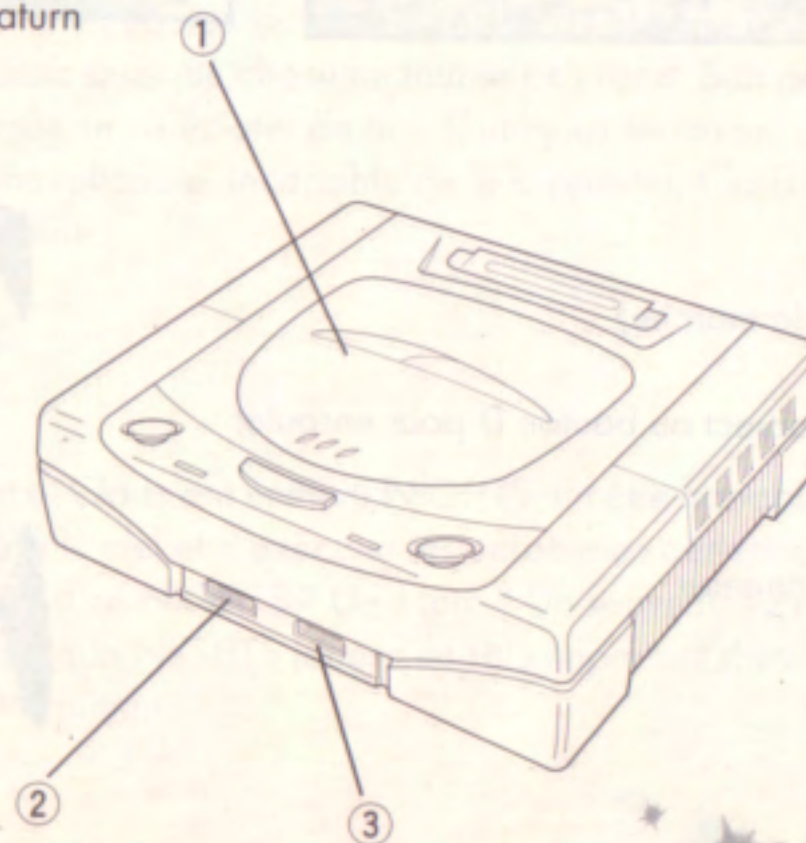
Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

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

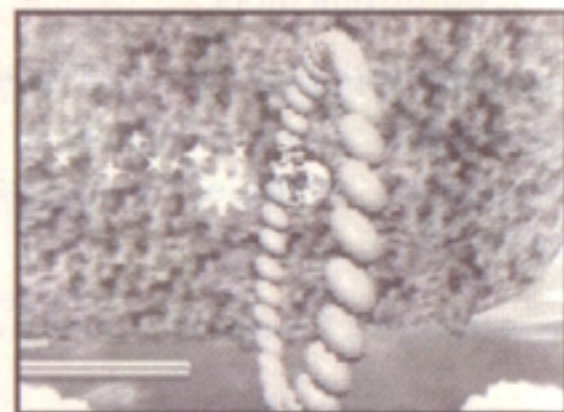
①



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 enrouler un (ou des) objet(s).

③ **Passage d'anneau**

bouton D dans le sens de l'anneau



④



⑤



⑥



④ **Saisie de fripon**

bouton D dans le sens du fripon (pendant le vol)

⑤ **Attaque au foret**

bouton A, B ou C (pendant le vol) (Cf. Jauge d'attaque au foret, 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 passe 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 "Nightmaren" ... 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 puissants 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.

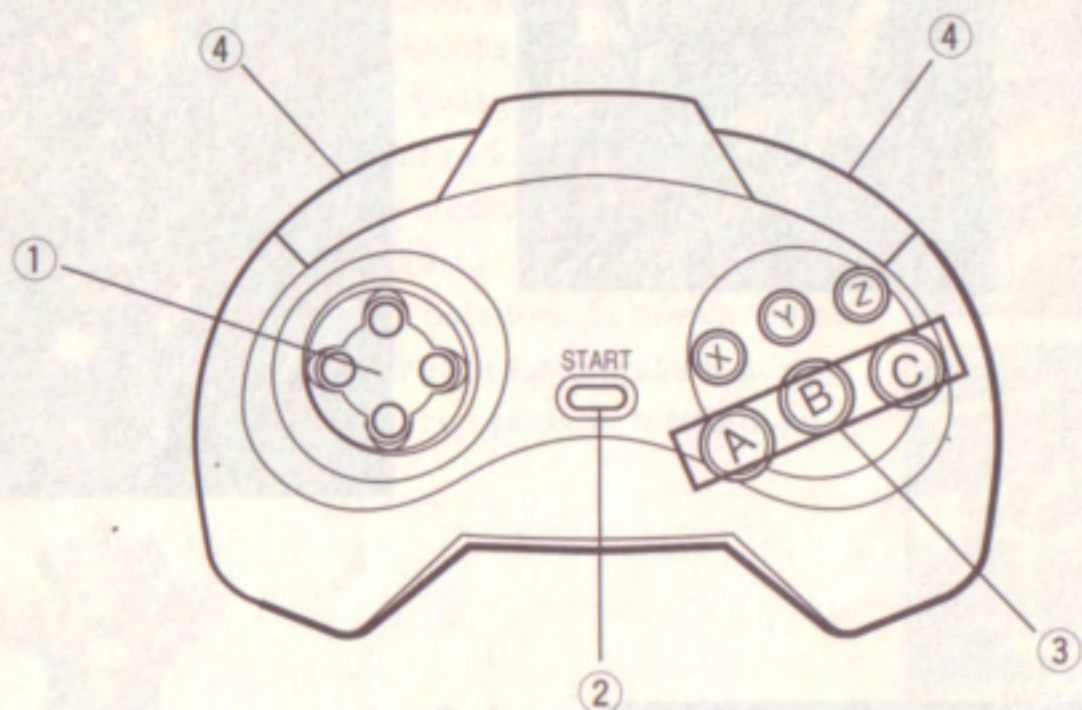


- ① Reala
- ② Gulpo
- ③ Clawz
- ④ Wizeman
- ⑤ Jackle
- ⑥ Puffy
- ⑦ Gillwing



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

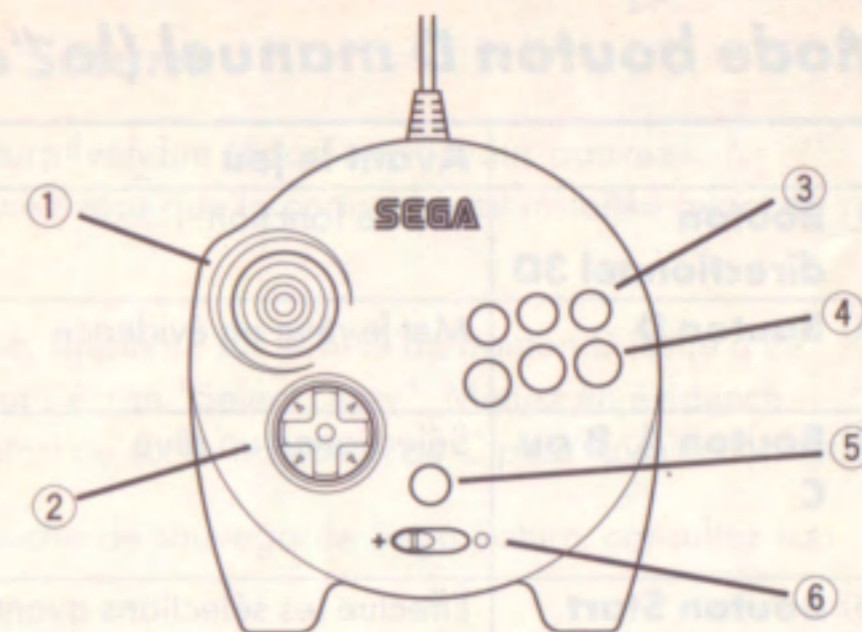
Remarque : En ce qui concerne le bouton Z, cf. Agenda de sélection (Select Diary) en page 56 et pour le Bouton X, cf. Données des rêves (Dream Data) en page 59.

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.

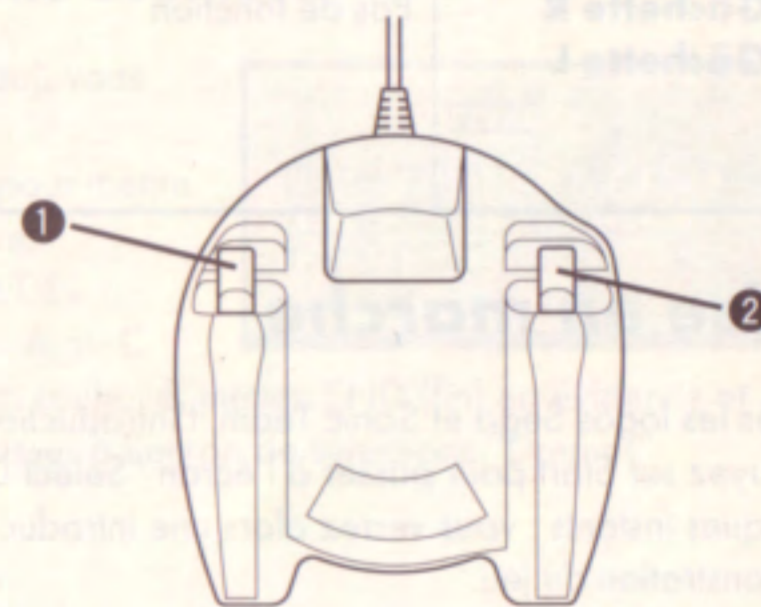
Vue avant

- 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
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

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.

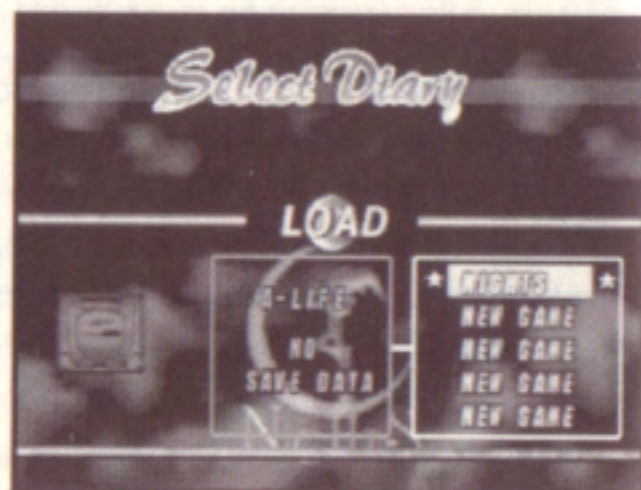
Pendant l'introduction ou le jeu de démonstration, appuyez sur Start pour faire apparaître l'écran Title. Appuyez une nouvelle fois sur Start pour passer à l'écran Select Diary.



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. Appuyez 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 le 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.

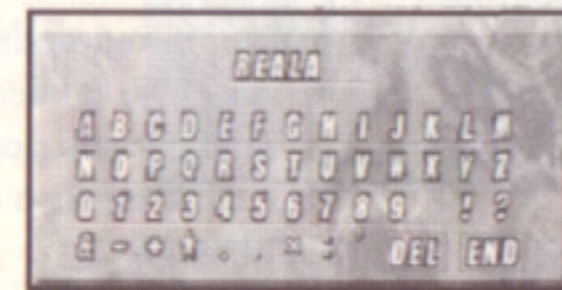
Pour charger un jeu mémorisé dans la cartouche, appuyez sur le BAS du bouton D jusqu'à ce que la cartouche de sauvegarde soit affichée sur l'écran "Select Diary". Mettez en évidence l'aventure que vous souhaitez et appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour la sélectionner.

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 sélections "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 Nightmaren. 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 Dreams pour ouvrir l'agenda NiGHTS.



- DELETE** pour éliminer de l'agenda une aventure sauvegardée
- COPY** pour mémoriser une aventure dans la cartouche de sauvegarde Sega Saturn (vendue séparément)
- RENAME** permet de créer un nouveau nom pour une aventure
- LOAD** permet de reprendre une aventure antérieure
- OPTION** donne accès à l'écran Option du jeu
- 2P VS** utilisez ce mode pour jouer contre un ami (cf. page 59).
Pour avoir accès à ce mode, vous devez d'abord battre Realta 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.

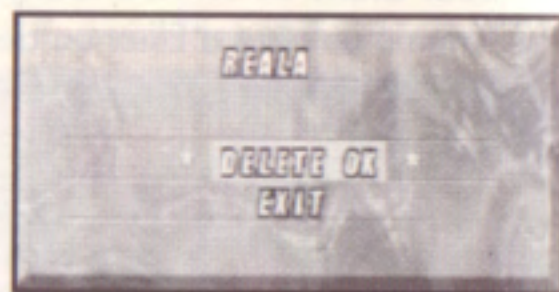
À n'importe quel moment, vous pouvez appuyer sur le bouton B pour annuler votre sélection.

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

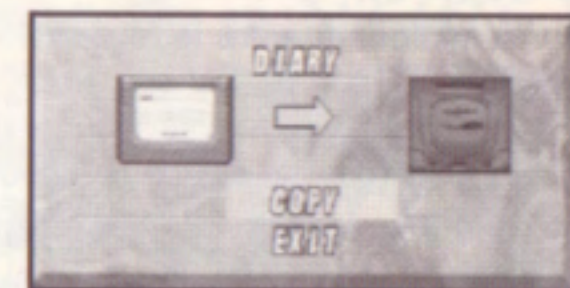
Servez-vous de cette fonction pour copier des aventures qui se trouvent dans la mémoire interne de votre Sega Saturn vers une cartouche de sauvegarde et vice versa.



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 mettrez en évidence sera la source des données. Appuyez sur Start ou 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

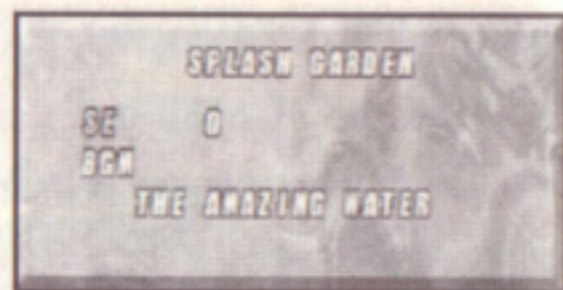
Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour mettre en évidence d'option souhaitée et appuyez sur Start ou sur le bouton A ou C pour y avoir accès.



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)

Passez en revue la musique de fond et les effets sonores qui accompagnent le jeu. Appuyer 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.

Nightmaren (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 que 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 Dreams.

Nightopia

Au début du rêve, les Nightmaren accaparent 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 démoli 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 foulez le sol du pays des rêves.

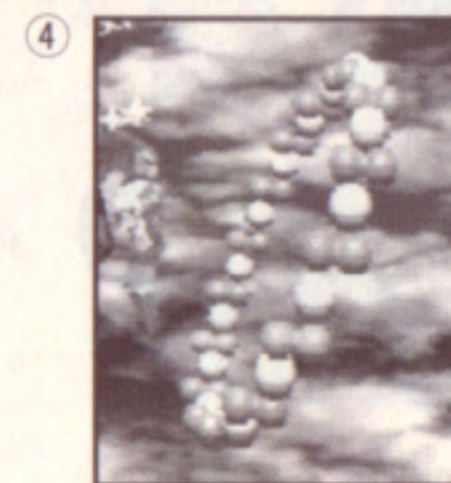
Dépêchez-vous d'achever l'étape ; sinon Alarm Egg vous trouvera et vous obligera à vous réveiller. Dans ce cas, au lieu de "Game Over", votre nuit s'achèvera et ce sera "Night Over" !

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 Ideya et à atteindre le Palais Ideya, 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 Ideya. 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

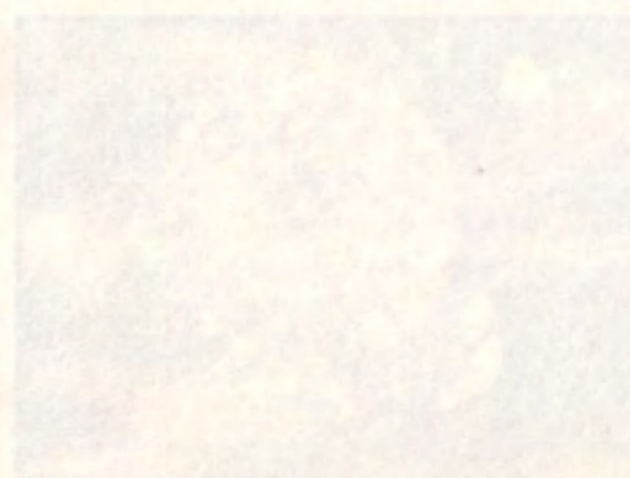
Vous obtenez 10 points pour chacune de ces étoiles.

3 Anneaux

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

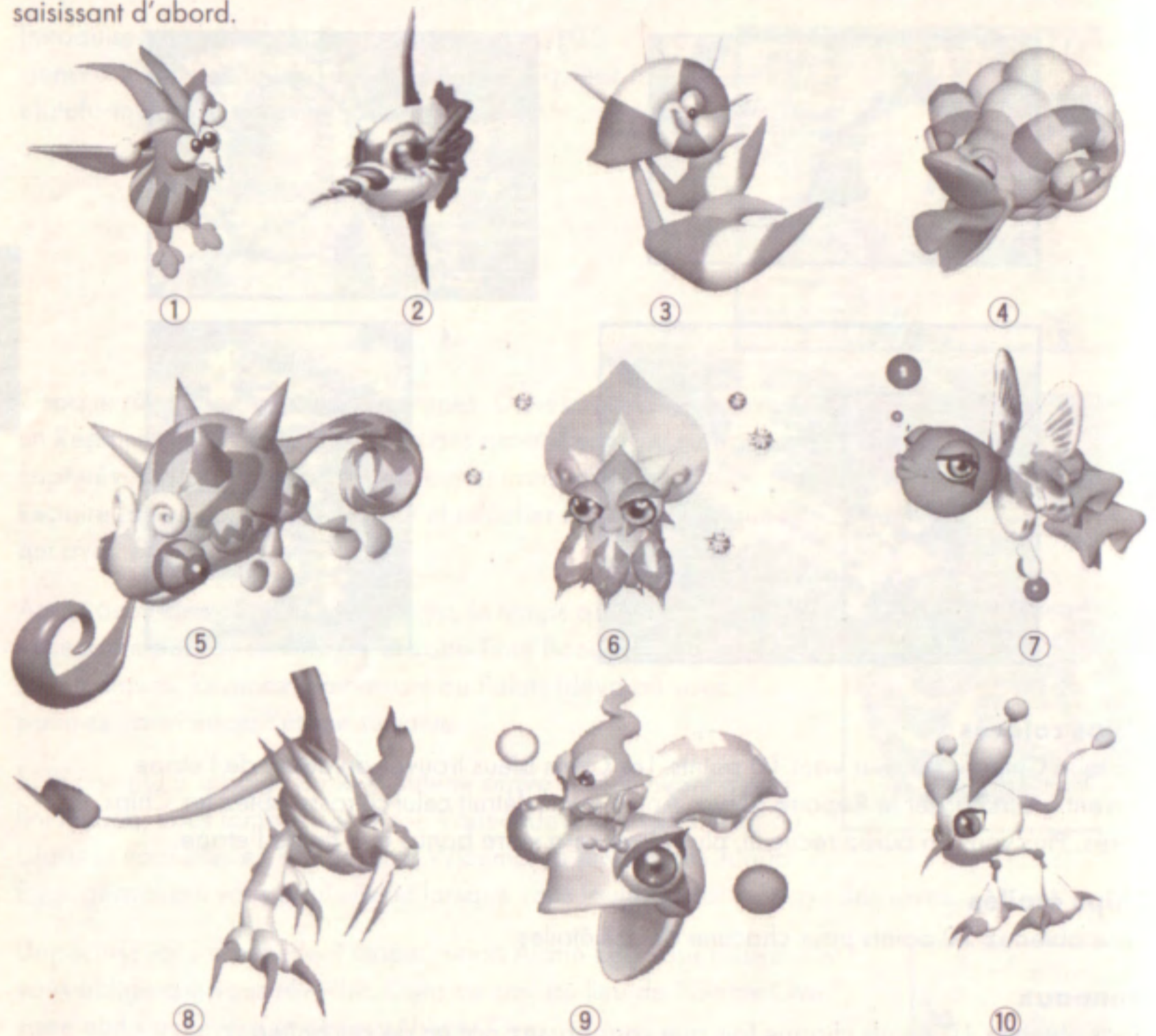
4 Boucle magique

Passez par cet anneau et vous laissez une banderole derrière vous. Encerclez 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 Nighttopia. S'ils ne sont pas aussi puissants que les suppôts de Wizeman, beaucoup peuvent vous attaquer et vous perdez 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.

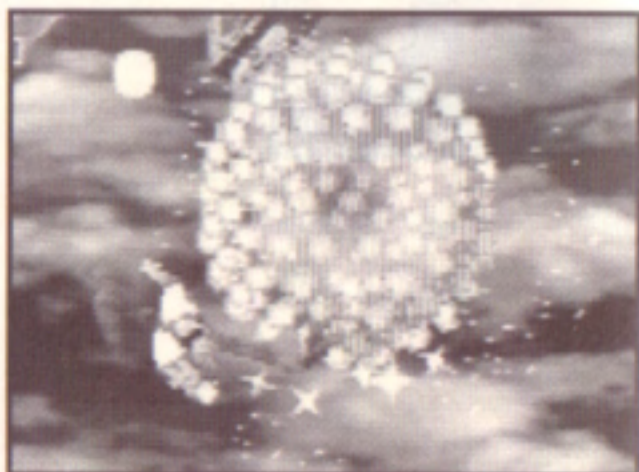


- ① Hollow
- ③ Kircle
- ⑤ Verol
- ⑦ Party
- ⑨ Crewle Pole
- ② Mamu
- ④ Shleep
- ⑥ Cuttle
- ⑧ Gao
- ⑩ Snip

Paraboucle

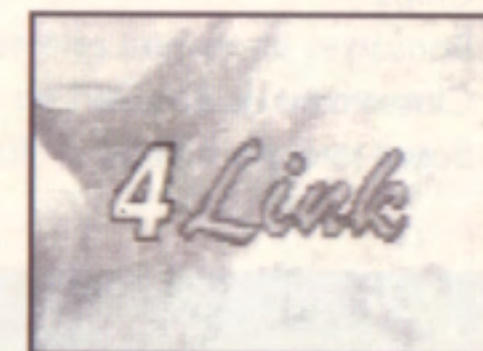
Il existe deux moyens d'attraper un objet. Le premier consiste à déplacer votre personnage dans le sens de l'objet et de le toucher par votre personnage. L'autre moyen consiste à effectuer une Paraboucle.

Effectuer une Paraboucle 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.



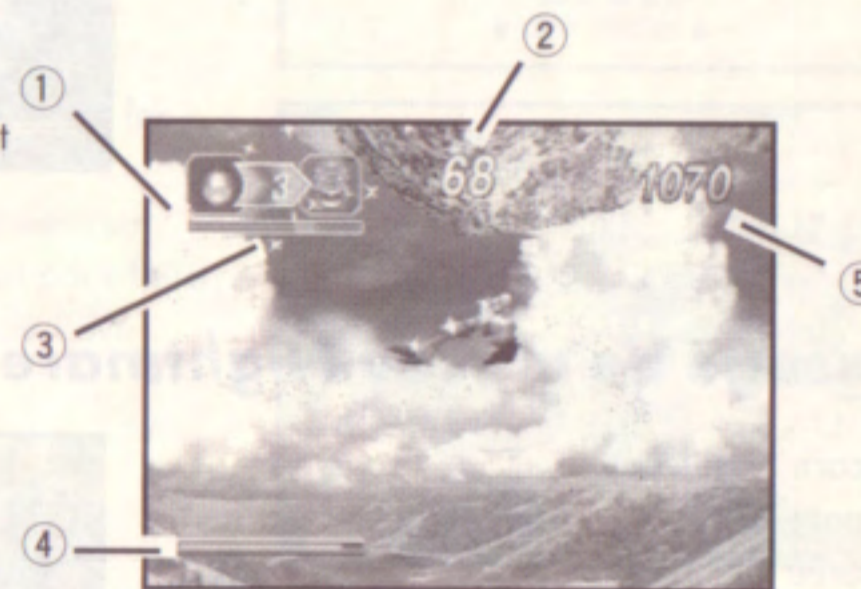
Servez-vous des tremplins ou accélérez la vitesse de votre personnage pour atteindre des objets éloignés qui vous donneront d'énormes bonus d'adresse acrobatique.



Les écrans de jeu

Nighttopia

- ① Nombre de Chips étoilés actuellement détenus
- ② Durée restante dans l'Étape
- ③ Niveau de force du Repaire Ideya
- 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



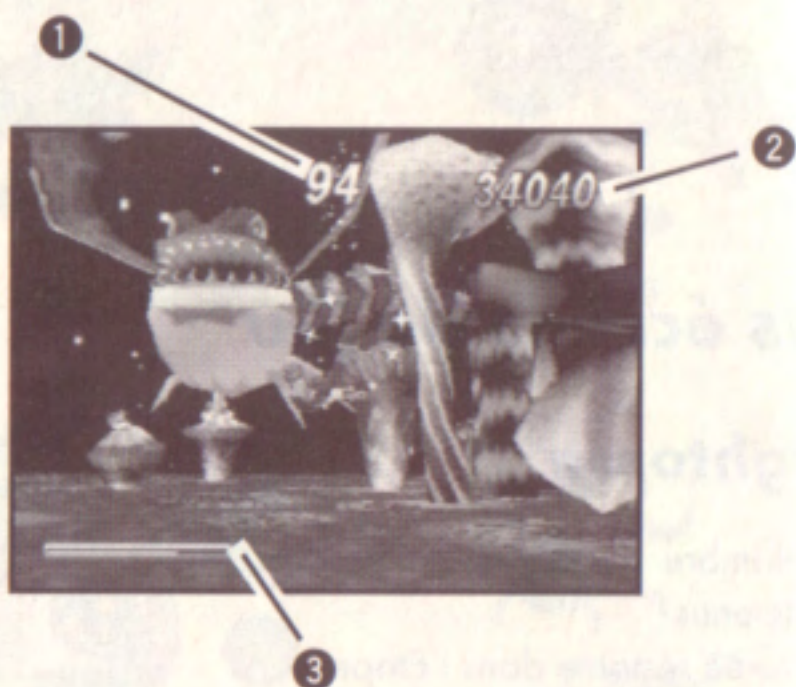
Chips indique le nombre de **Chips étoilés** que vous avez rassemblés pendant l'étape.

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.

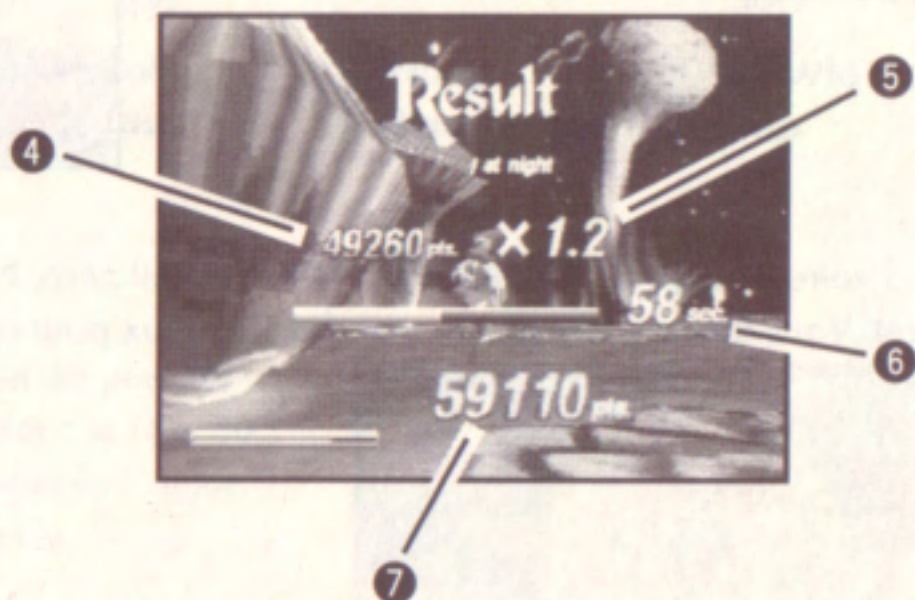
Nightmare

- 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 inutilisée
- 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 Nighttopia, 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 Nighttopia.

Comme dans les rêves Nighttopia, 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).



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.



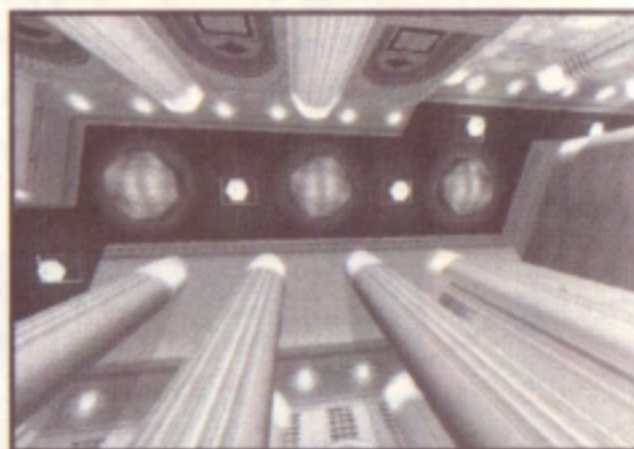
Forêt mystique

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

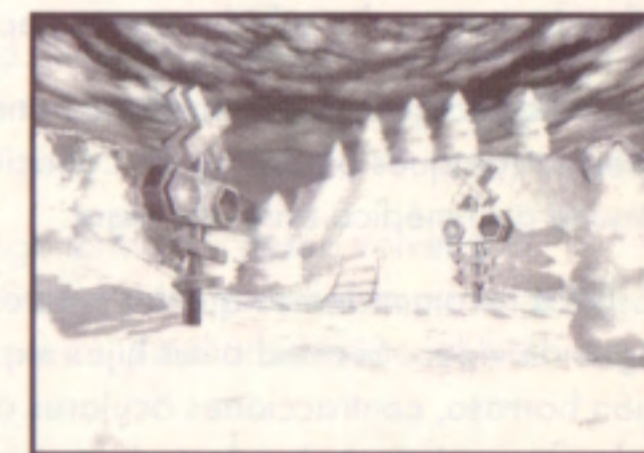
Jardin aquatique

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.



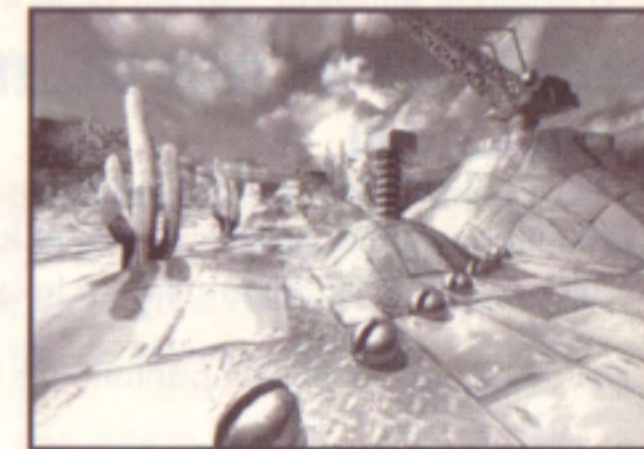
Paysage gelé

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 bobsleigh pour rassembler des Chips Etoilés 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.