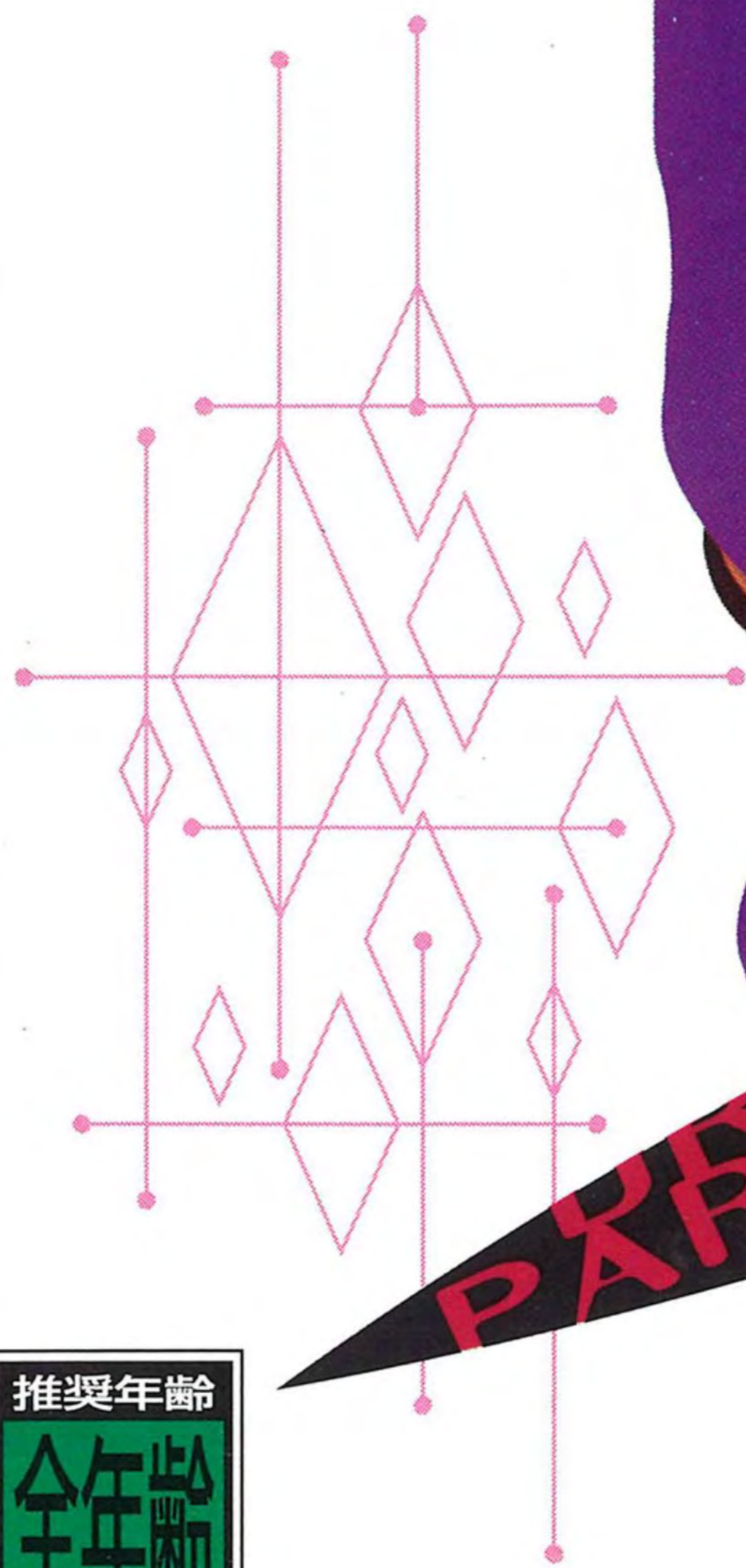


COMPACT
disc

取扱説明書

ナイツ™ Nights™ into dreams...



PARADISE IS ALREADY
PARADISE

As you wander through the nightmare world,
you recall all of your exciting experiences.
You remember floating freely, smiling as you drifted
through fantastic and beautiful lands.
But you also recall fleeing in terror from the nightmare master...
NIGHTS is an unfolding stage, a breathtaking adventure
through fantastic but dangerous places. Courage
and skill determine the outcome of your incredible dream.

推奨年齢
全年齢



SEGA™

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

⚠ 注意

セガサターンCD 使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

このたびはセガサターン専用ソフト
『NIGHTS』をお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。

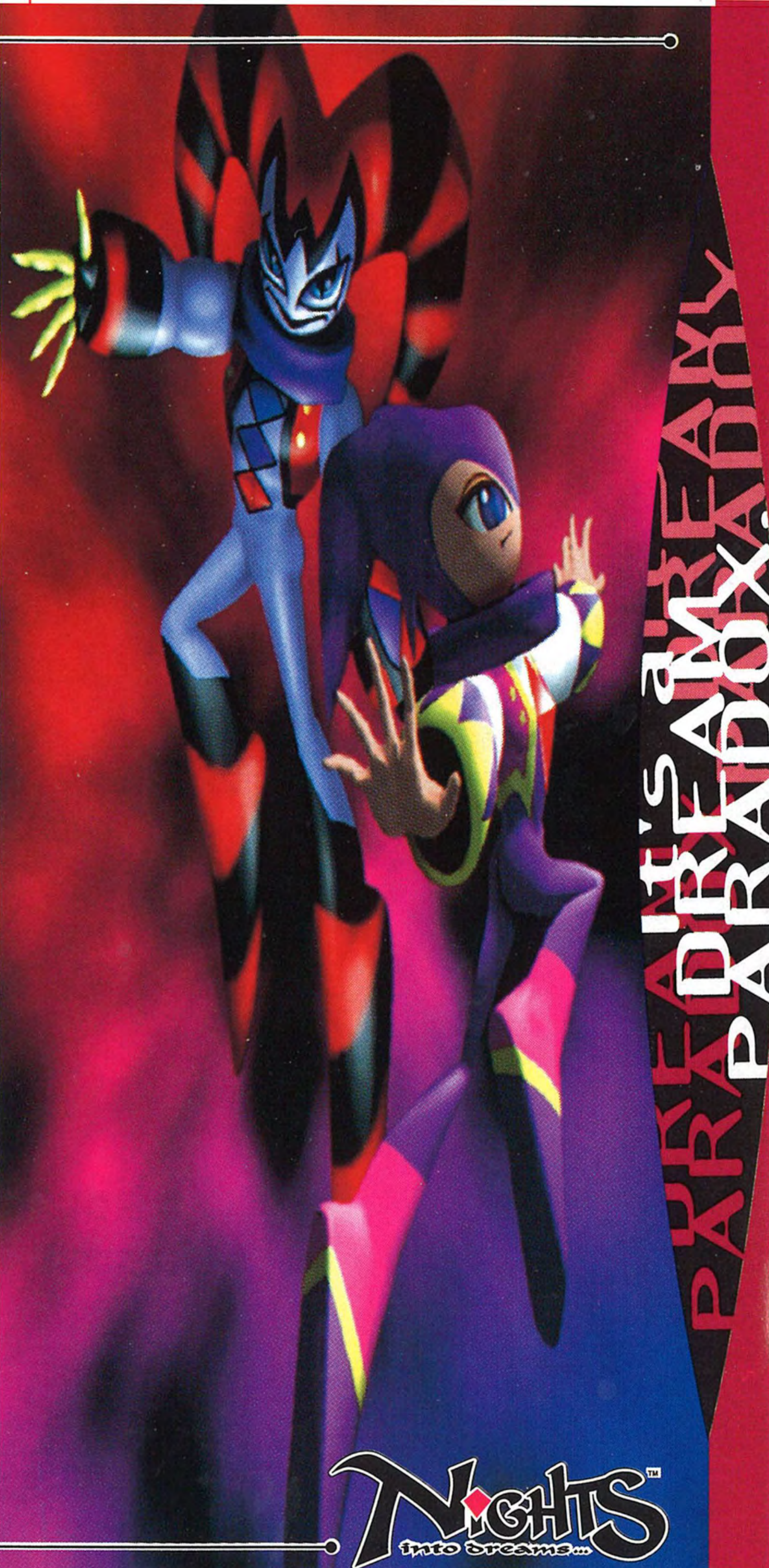
ゲームを始める前に、
この取扱説明書を必ずお読みください。

Contents

プロローグ	4
ナイツと2人の夢訪問者	8
操作方法	10
ゲームの始め方	14
ゲームの遊び方	17
アイテム紹介	20
ドリーム紹介	22
敵キャラクター紹介	24

★このゲームはバックアップ対応です。使用量はデータ内容によって
わかれており、「NIGHTS_01」（プレイヤーの記録など）で30、
「NIGHTS_02」（A-LIFE用の記録）で197必要となります。また、
オートセーブ機能がありますので、タイトル画面以外で電源スイッチ
やリセットボタンを押すと、セーブデータが壊れる恐れがあります。

★ゲーム中にタイトル画面に戻りたい場合は、A+B+C+スタート
ボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



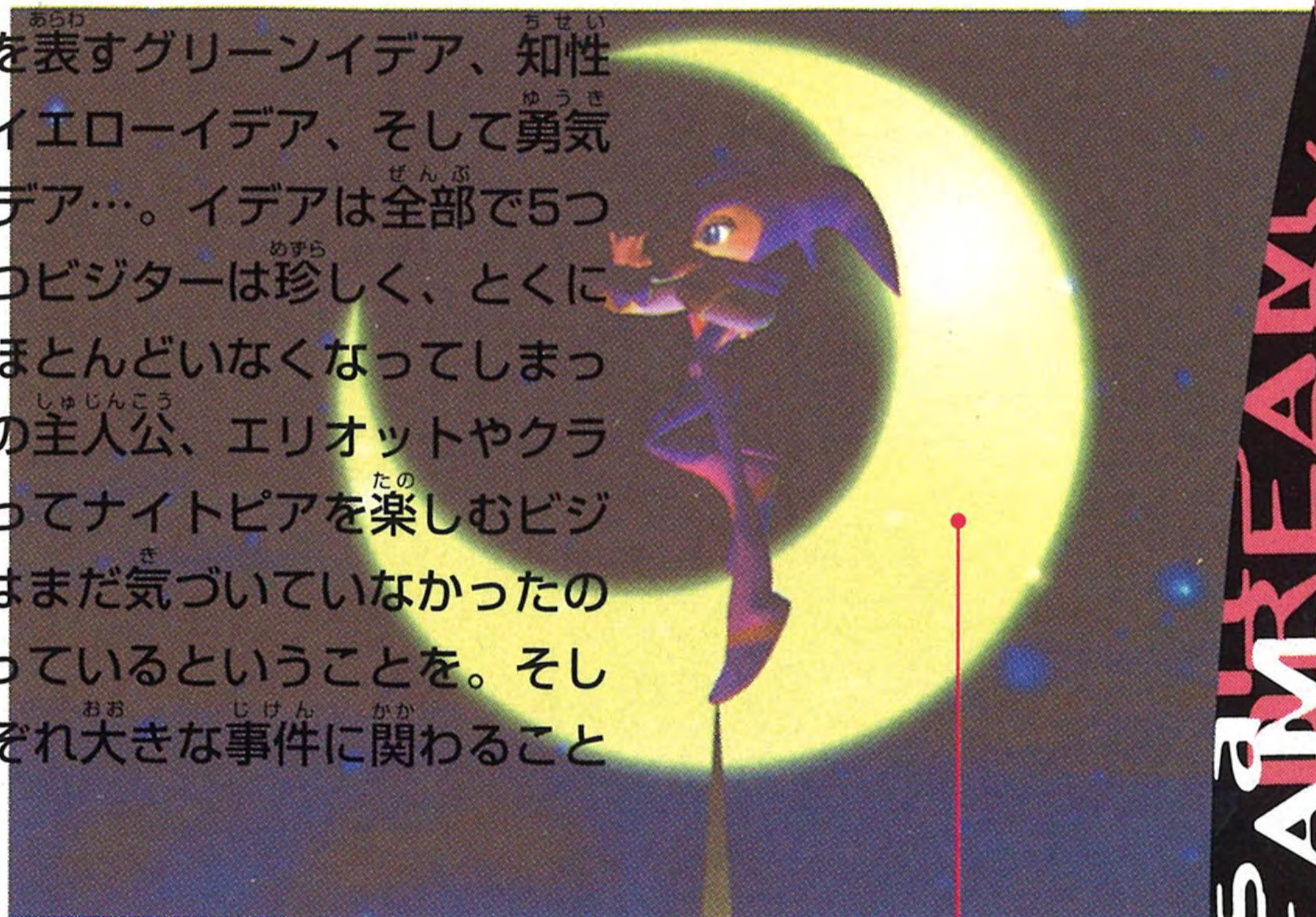
NIGHTSTM
into Dreams...

夢のプリムス...

あなたは、「夢」について考えたことがありますか？
 「夢」とは私達に最も近く、でも、時には最も遠い不思議な世界...。では私達が毎晩見ているその不思議な世界や夢の中で私達に語りかけてくる「あの人たちは」、いったい何なのでしょう...。このような素朴な疑問に、これまで何人もの学者達が幾つもの仮説を立てては、さまざまな説明を繰り返してきました。考えてみてください、夢の世界は実在すると。そして眠りにつくと私達の意識だけが、「夢」という異次元空間へと旅立つことを...

人は眠りにつくと、ナイトディメンションという異次元空間へと旅立ちます。そこには、私達の楽しいという意識が投影されて作り出された夢の世界「ナイトピア」と、暗くて恐ろしい夢の世界「ナイトメア」という2つの世界が存在していました。ナイトピアは、ビジターという夢の訪問者がアイデアと呼ばれる光に自分の意識を投影することで作り出されていました。

純粋を表すホワイトアイデア、成長を表すグリーンアイデア、知性を表すブルーアイデア、希望を表すイエローアイデア、そして勇気ある者だけに宿るといふレッドアイデア…。アイデアは全部で5つありましたが、今ではすべてを持つビジターは珍しく、とくに勇気のアイデアを持つビジターは、ほとんどいなくなってしまったといわれていました。この物語の主人公、エリオットやクラリスも私達と同様に、アイデアによってナイトピアを楽しむビジターの1人でした。しかし、彼らはまだ気づいていなかったのです…。2人は勇気のアイデアを持っているということ。そしてある出来事をきっかけに、それぞれ大きな事件に関わることも…。




その頃、夢の世界では危機的な異変が生じていました。ナイトメアの支配者・ワイズマンが、ビジターからすべてのアイデアを奪い取り、ナイトピアを片っ端から消滅させ始めたのです!! 『アイデアさえなくなればナイトピアは消滅する…。そして我がナイトメアが全てを支配するのだ!』。この大計画の遂行のために、ワイズマンは数々のナイトメアンを創り出し、続々とナイトピアに送り込みました。その中には、ファーストレベルと呼ばれる極めて優秀な魔人も2体含まれていたのです。さあ、ナイトピアは大騒ぎ。見たこともないナイトメアンの来襲により、ビジターたちもナイトピアンたちもうるたえ、どうすることもできません。あっという間に、4つのアイデアを奪われ、次々に消滅していきました。



Nights
into dreams...

PARADE DREAMS

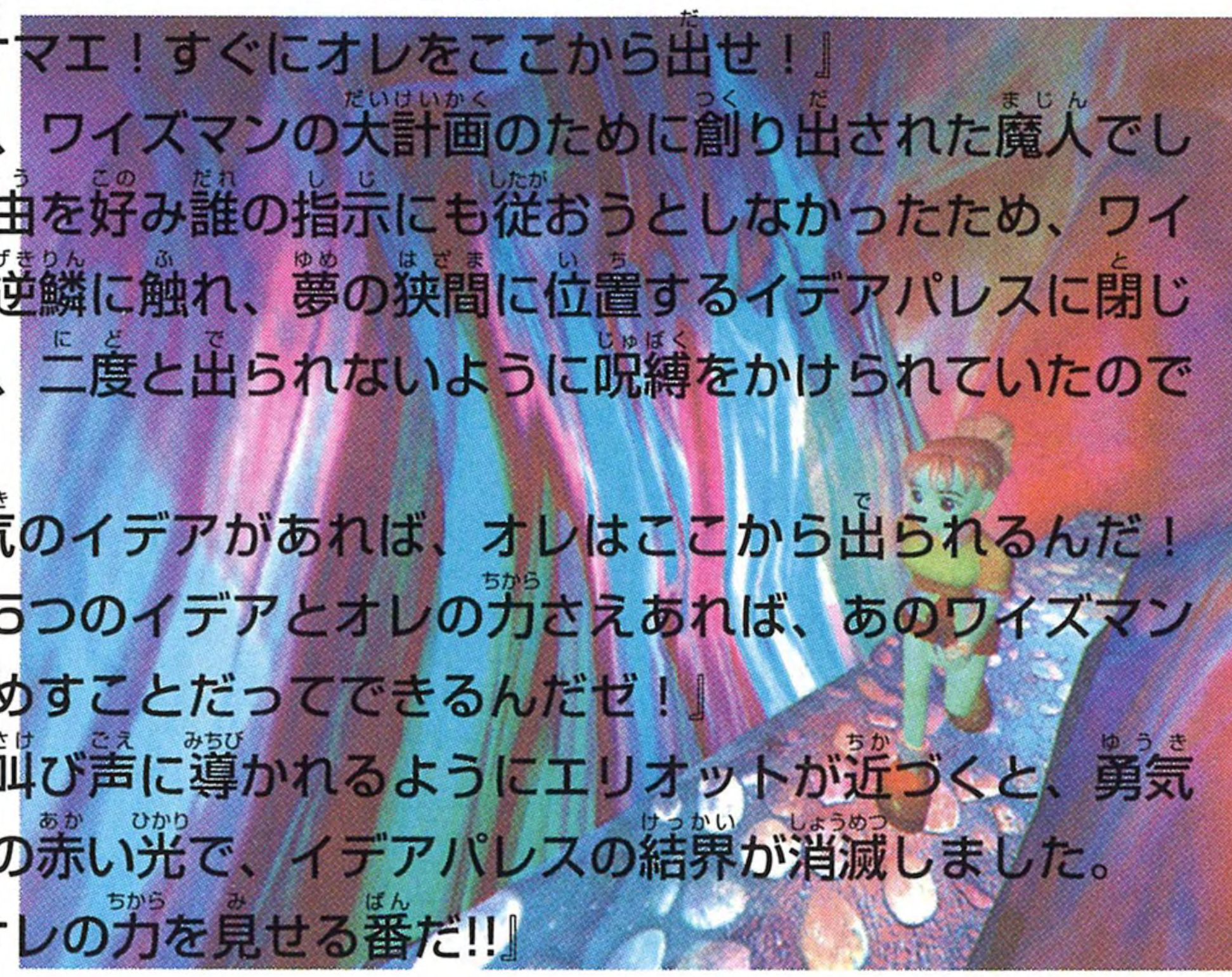
プロローグ



エリオットもクラリスも、それぞれのナイトピアでこの大事件だいじけんに巻き込まれ、ナイトメアンたちは彼らのアイデアを4つすべて奪うばい取りました。しかし、ナイトピアは消滅しょうめつしなかったのです。2人は襲ふたりい来るナイトメアン達たちを払いのけ、恐怖おそと戦くいながらも何とか自分たちのナイトピアを救すくおうと、わずかな勇気ゆうきを振り絞しぼっていました。そのときです。彼らの頭上かに勇気すじょうのレッドアイデアゆうきが出現しゅつげんしたのは…。

昨夜さくや出会であった勇気ゆうきのアイデアを持つ少女・クラリスのことを思い出しながら、アイデアパレスの外そとを眺ながめていたナイツは、再び勇気ゆうきのアイデアを持つ少年を見つめました。ナイツはすぐにエリオットに微笑ほほえみかけ、そして元気げんきに叫さけびました。

『やい、オマエ！すぐにオレをここから出せ！』
ナイツは、ワイズマンの大計画だいけいかくのために創つくり出された魔人まじんでしたが、自由じゆうを好み誰このだれの指示しじにも従したがおうとしなかったため、ワイズマンの逆鱗げきりんに触れ、夢ゆめの狭間はざまに位置いちするアイデアパレスに閉じ込められ、二度と出られないように呪縛じゆばくをかけられていたのです。



『その勇気ゆうきのアイデアがあれば、オレはここから出られるんだ！オマエの5つのアイデアとオレの力ちからさえあれば、あのワイズマンを叩たたきのめすことだってできるんだぜ！』
ナイツの叫さけび声こえに導みちびかれるようにエリオットが近づくと、勇気ゆうきのアイデアの赤い光あか ひかりで、アイデアパレスの結界けっかいが消滅しょうめつしました。
『今度はオレの力ちからを見せる番ばんだ!!』



呪縛から解放されて再び自由の身となったナイツは、エリオットの手を取り、地面を蹴って天高く舞い上がりました。するとエリオットは、一瞬のうちにナイツの体と同化し、自らの意志で、空を自由に飛べるようになったのです。

『さっきのパレスがもう豆粒ぐらいの大きさになっている。スゴイよ、ナイツ!!これならワイズマンにもきつと勝てるね!!』

『…昨夜もそう言って驚いた女の子がいたぜ。確かクラリスと
かいたな』

ナイツは今と全く同じ出来事があったことをエリオットに話そうとしましたが、エリオットはもうすべてが上の空で何も聞いていない様子でした。

『よおし、それじゃ、手始めに奪われた4つのアイデアを取り戻そうぜ!!5つのアイデアが集結すればワイズマンのいるナイトメアにひとつ飛びだ!!』

宿敵ワイズマンを倒し、何事にも恐れぬ真の勇気を掴むため、ナイツ、エリオット、クラリスの3人が挑む果てしない「夢」と「勇気」の冒険が、今まさに始まったのです。



PARADE ISLAND



Nights™
into dreams...



ナイツ [NiGHTS]

ワイズマンの片腕^{かたうで}として誕生^{たんじょう}したファーストレベルのナイトメアン。

ナイトメアン本来^{ほんらい}のクレイジーさ^もを持ちながら、誰^{だれ}にも従^{したが}わない自由奔放^{じゆうほんぼう}な性格^{せいかく}が災^{わざわ}いしてワイズマンの呪縛^{じゆばく}を受け、今は夢^{ゆめ}の狭間^{はざま}にあるアイデアパレスに監禁^{かんきん}されている。

他のナイトメアンより優^{すぐ}れた飛行能力^{ひこうのうりよく}や体^{からだ}を思い通り^{おも}に変形^{へんけい}させる能力^{のうりよく}を持つ。

また、ファーストレベルであるナイツは、ビジターとデュアライズ^{どうか}（同化）することができる。





エリオット・エドワーズ [Elliot Edwards]

ツインシーズのセントラルスクエアに住む15歳の少年。すべてにおいて万能で、まわりから一目置かれる存在。得意なバスケットにおいては彼の右に出る者はなく、みんなの憧れの的であった。クールな性格で、自らが進んで行動したり人前で感情を出したりしないシティ派である。

ある日の午後、バスケットを楽しんでいた彼に、高校生グループからバスケットコートを奪われるという屈辱的出来事が起こった。そしてその夜、その屈辱さが彼を悪夢へと誘った。悔しさと苦しさから闇雲に逃げまどうが、やがて彼の目の前に光輝く世界が現れて飛び込む。そこはナイトピアであり、目の前には見たこともない不思議な建造物とエリオットを見て微笑むナイツがいた…。



クラリス・シンクレア [Claris Sinclair]

ツインシーズの郊外に住む15歳の少女。芸術家の家庭に生まれ育ったため高い感受性を持つ。幼い頃からミュージカルの舞台に立つことが夢であるが、その反面、甘えん坊で恥ずかしがり屋なため、人前で演じることに不安を抱いている。

そんな彼女がツインシーズ100周年記念ミュージカルに一般公募で応募し、何とか第2次審査まで通過するが、初めて立つ舞台の広さとスポットライトの迫力に圧倒されてしまい、もはや最終審査に出る自信と希望を失っていた。その夜、気落ちし傷ついた彼女の心に、悪夢の魔の手は容赦なく襲いかかる。ひたすら逃げまどう彼女は、威風堂々とそびえ立つ不思議な建物を見つけ、エリオット同様、彼女の傷ついた心を癒すかのように微笑むナイツに出会う…。

このゲームは1人用です。本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。また、セガマルチコントローラーを使う場合も同様にコントロール端子1にコントローラーを接続してください。

ナイツの移動
コマンドの選択

ほうこう
方向ボタン

プレイヤーの移動
コマンドの選択

ドリルダッシュ
タッチダッシュ

A・B・Cボタン

ジャンプ

アクロバット飛行

L・Rボタン

90°視点切り替え

じょうだん
上段

そうさ
ナイツの操作

エリオット・
クラリスの操作

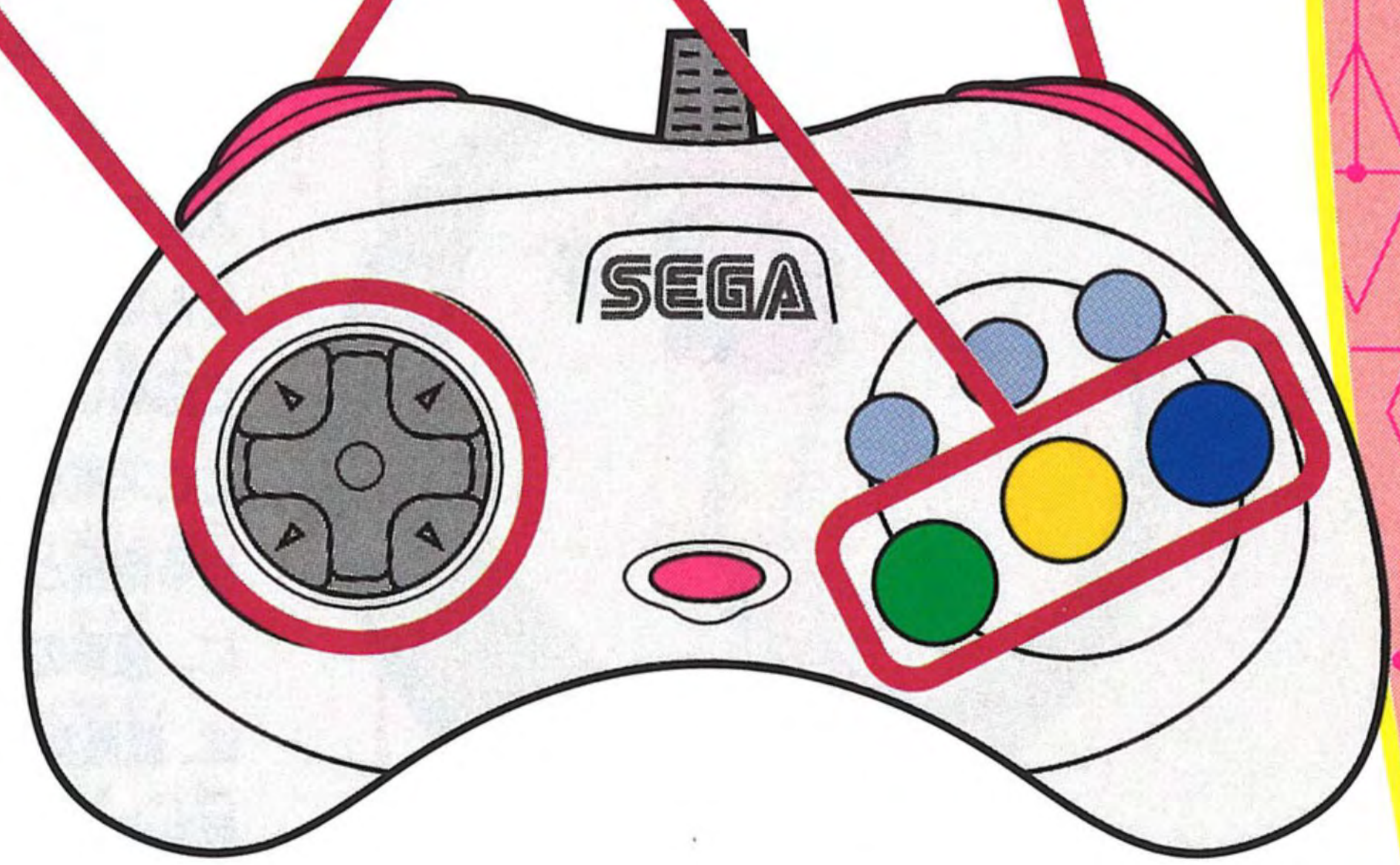
げだん
下段

スタートボタン

ゲームスタート
ポーズ

AかCボタン

こまんとのかてい
コマンドの決定



コントロールパッド

操作方法

ナイツのアクション

じょうきょう おう
状況に応じたナイツのさまざまな操作を紹介します。
きほん そうさ
基本操作については「操作方法 (→P.10)」をご覧ください。

ドリルダッシュ



からだ こうそくかいてん
体を高速回転させながら急加速し、敵を倒すことができる。
ただし、ドリルダッシュエネルギーを消費するので使い方に
ちゅうい
注意しよう。

A・B・Cボタンのどれかを押しっぱなしにする

タッチダッシュ



てき たいあ
敵に体当たりして、進行方向に弾き飛ばすことができる。

ナイツが敵に触れている状態でA・B・Cボタンの
どれかを押し

パラループ



はっせい
ナイツから発生するトゥインクルダスト (光の軌跡) を使って、
えん えが くうかん あな
円を描くと空間に穴をあけることができる。また、ブルーチップ
ほか
や他のアイテムを囲むと同時にたくさん集めることができる。

くうちゅう えん えが
空中で円を描くように、方向ボタンを一回転

タッチループ

敵に触れると、その勢いで回転し「パラループ」が発生する。



ナイツが敵に触れている状態で自動的に回転する

空中ブレーキ

アクロバット飛行中にL・Rボタンを同時に押し、空中で止まることができる。



L・Rボタン (L・Rトリガー) を同時に押し

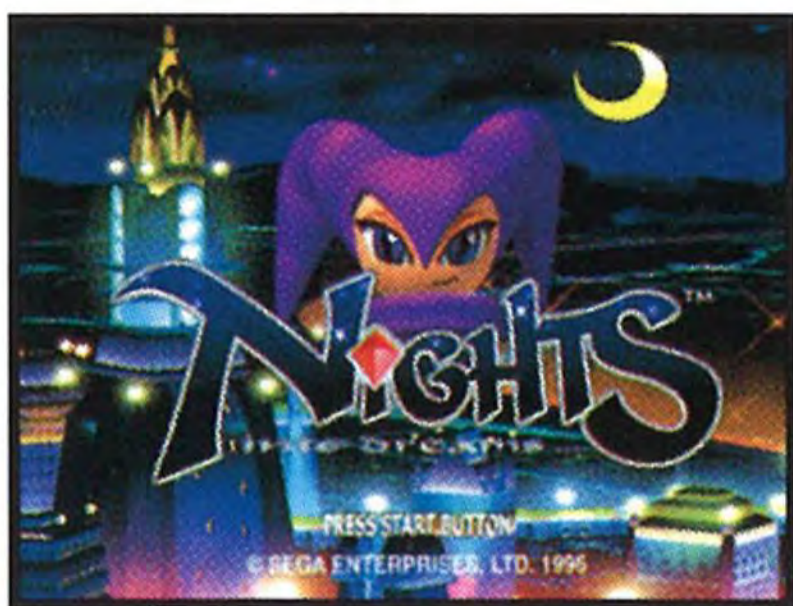
●アクロバット飛行について●

飛行中に方向ボタンやL・RボタンまたはセガマルチコントローラーのアナログキーやL・Rトリガーを使うことにより、ナイツはさまざまなアクロバットモーションを行います。

アクロバット飛行は、アクロバットタイム中にのみ得点になります (くわしくはP.21)。



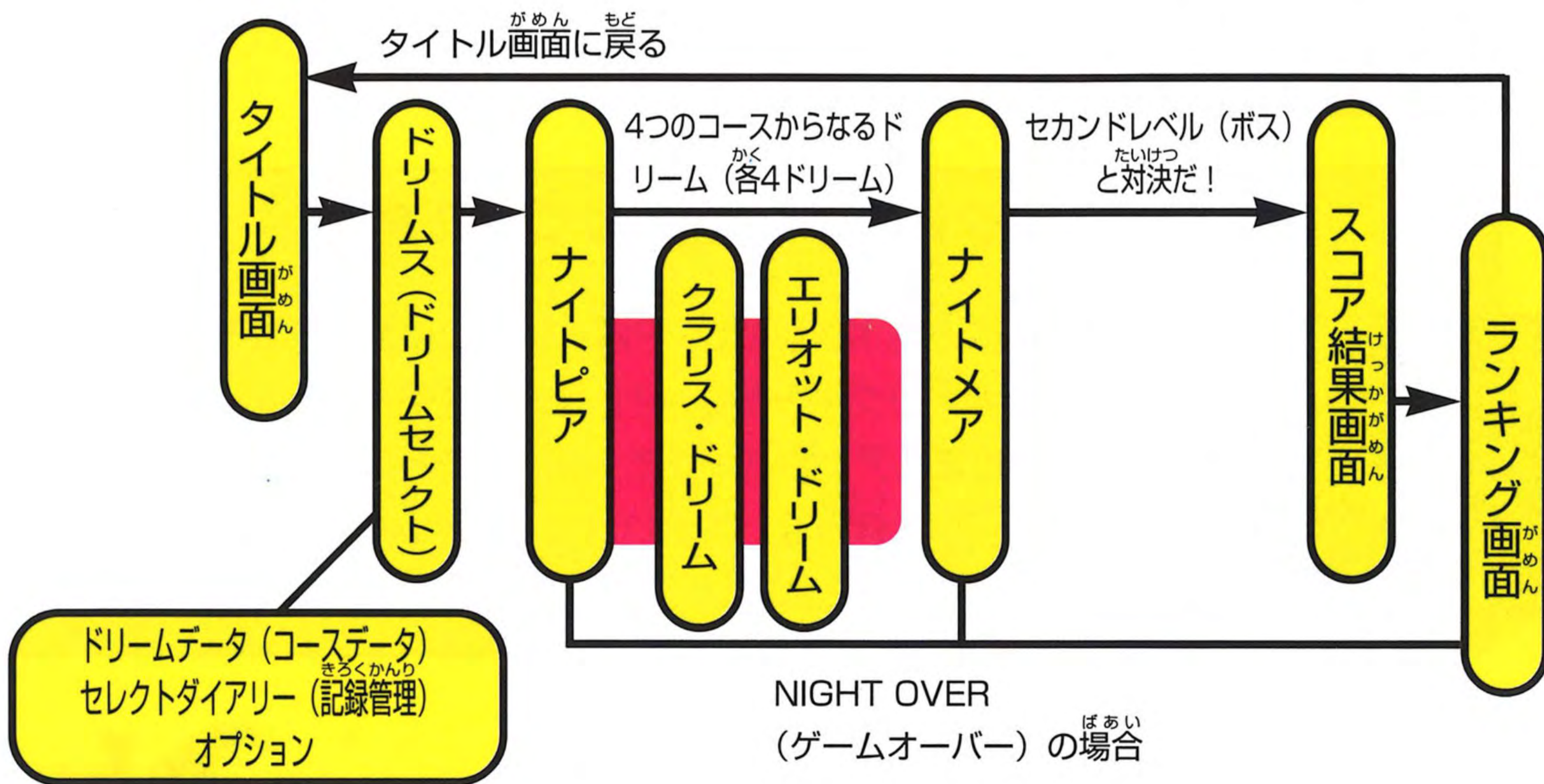
ゲームスタート



「NiGHTS」の世界へようこそ！ここでスタートボタンを押すとドリームス（ドリームセレクト画面）に変わります。

ゲームの流れ

ここで、「NiGHTS」においてのゲームの流れを紹介します。このゲームでは主人公キャラクターが2人存在し、それぞれ4つのドリームに分かれています。初め各キャラクターが選べるドリームは1つで、各ドリームをクリアすると選べるドリームが1つずつ増えていきます。ただし4つ目のドリームは、他の3つのドリームで「C」以上の評価を得ていないと現れません。



DREAMS [ドリームセレクト画面]

プレイするドリーム（ナイトピア）を選びます。選んだドリームによって操作する主人公キャラクターが決まります。遊びたいドリームを方向ボタン◀▶でカーソルを動かして選び、AかCまたはスタートボタンを押してください。また、この画面でXボタンを押すとドリームデータへ、Zボタンを押すとセレクトダイアリーに行くことができます。



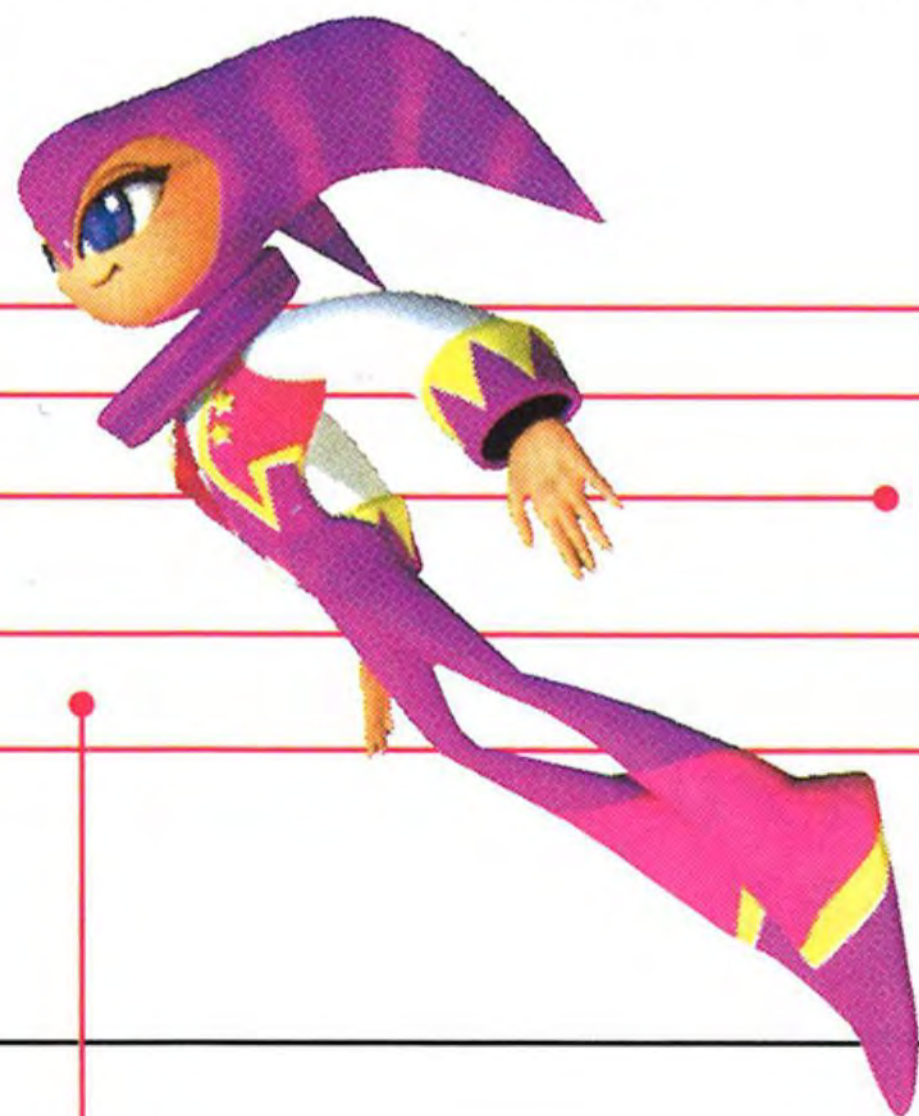
DREAM DATA (コースデータ画面) に切り換える：Xボタン

SELECT DIARY (記録管理画面) に切り換える：Zボタン

DREAM DATA [コースデータ画面]



ドリームセレクト画面で選んだドリームの1～4コースの進行ルートとベストスコアが表示されます。表示の切り換えはCボタン、見たいコースを方向ボタン◀▶で選んでください。また、Xボタンを押すとドリームスに戻ります。



SELECT DIARY [記録管理画面]



ダイアリーはプレイヤーのスコア・プレイ結果を記録したものです。ここでは、ダイアリーの管理を行います。方向ボタン◀▶で実行したい命令を選んだ後、▲▼でダイアリーを選択、AかCで決定。Bボタンでキャンセルしてください。またZボタンを押すと、ドリームスに戻ります。

DELETE：消去したいダイアリーやA-LIFEデータを選択し決定。消去するかの確認後、実行されます。

COPY：上書きで複製したいダイアリーやA-LIFEデータを選択し決定。複製するかの確認後、実行されます。

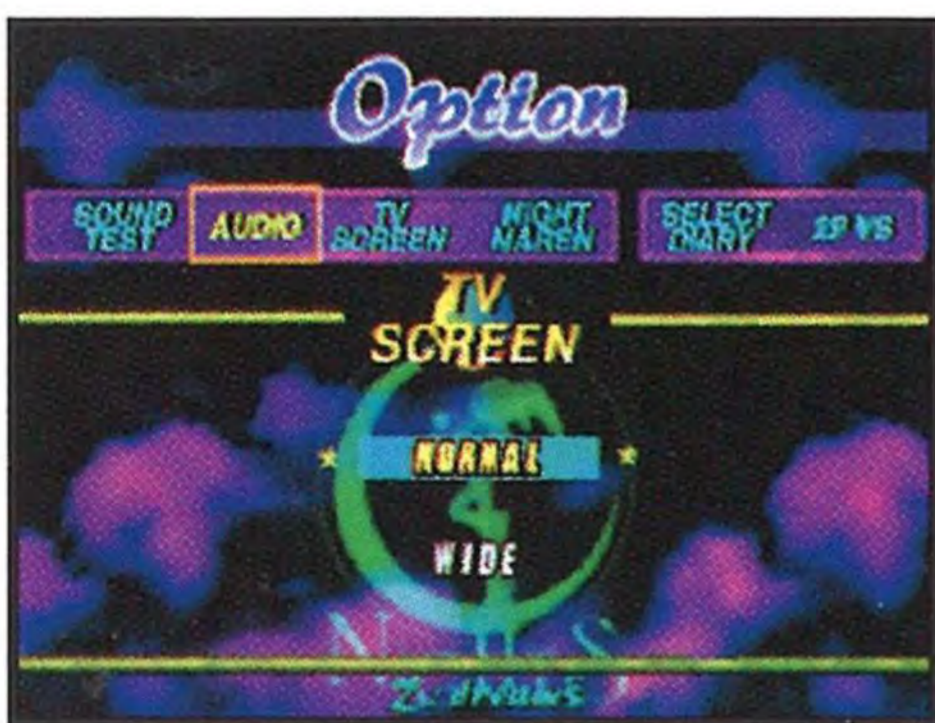
RENAME：保存されているダイアリー名を変更します。文字入力画面で文字を入力してください。

： **LOAD**：プレイ再開したいダイアリーを選択し決定。実行するとドリームスに戻ります。また、NEW GAMEを選ぶと新しいダイアリーが作成されます。

： **OPTION**：項目を決定すると、オプション画面に変わります。(OPTION参照)

： **2PVS**：項目を決定すると、2PVSGAMEに変わります。

OPTION [オプション画面]



このゲームの各種設定を変更できます。変更したい項目を方向ボタン◀▶で選んだ後、▲▼で内容を選びます。決定はAかCボタン、キャンセルはBボタンです。またZボタンを押すとドリームスに戻ります。

SOUND TEST：このゲームの音楽・効果音が聴けます。どのドリームのBGM・SEにするか選択後、曲名を選んで決定すると、演奏開始します。

AUDIO：サウンド出力をSTEREOかMONOかを選択し決定。

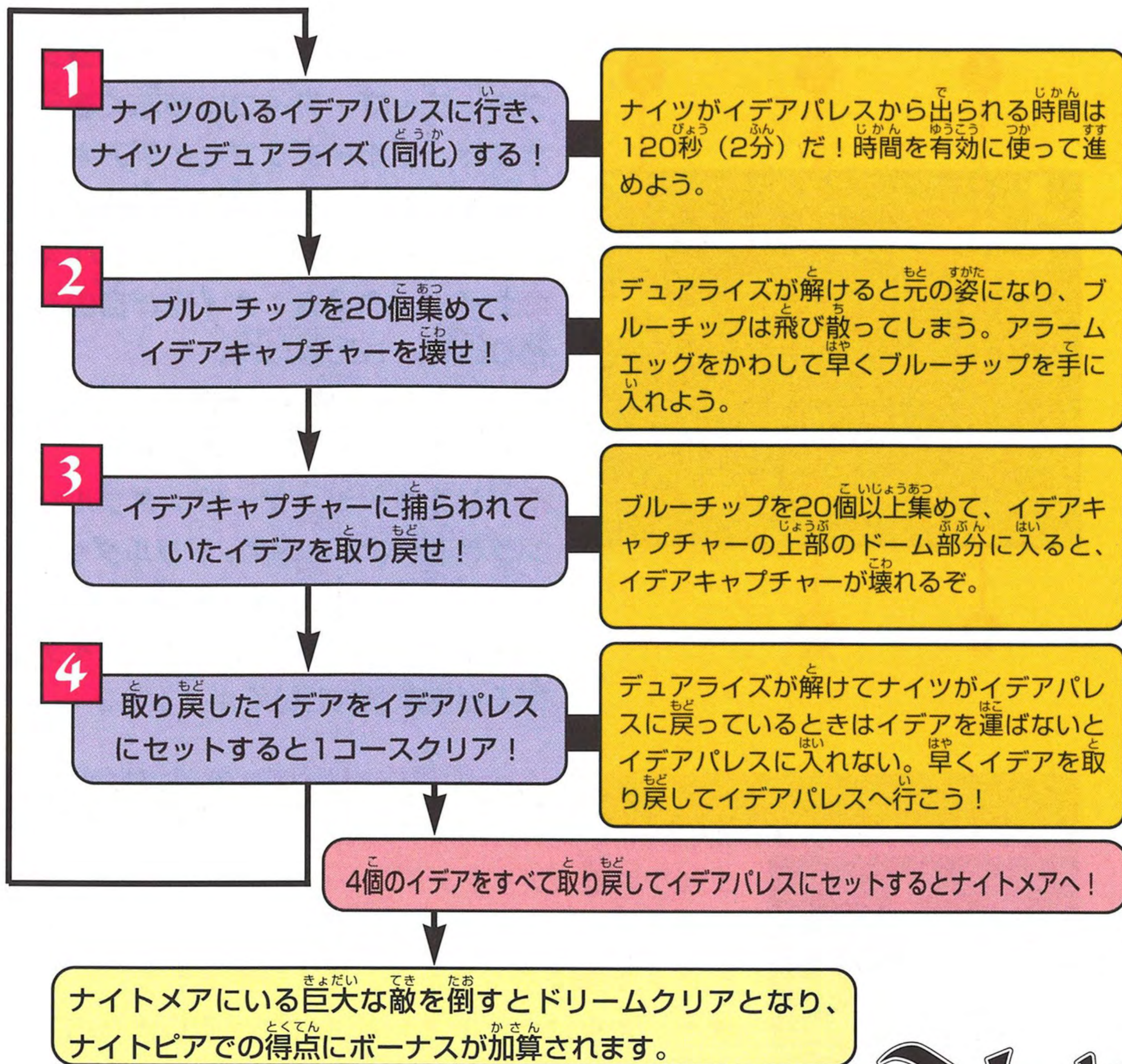
TV SCREEN：TVサイズをNORMALかWIDEかを選択し決定。

NIGHTMAREN：ナイトメアのセカンドレベル(ボス)の出現を固定にしたり、残りタイム歴代5位の記録を表示したりします。

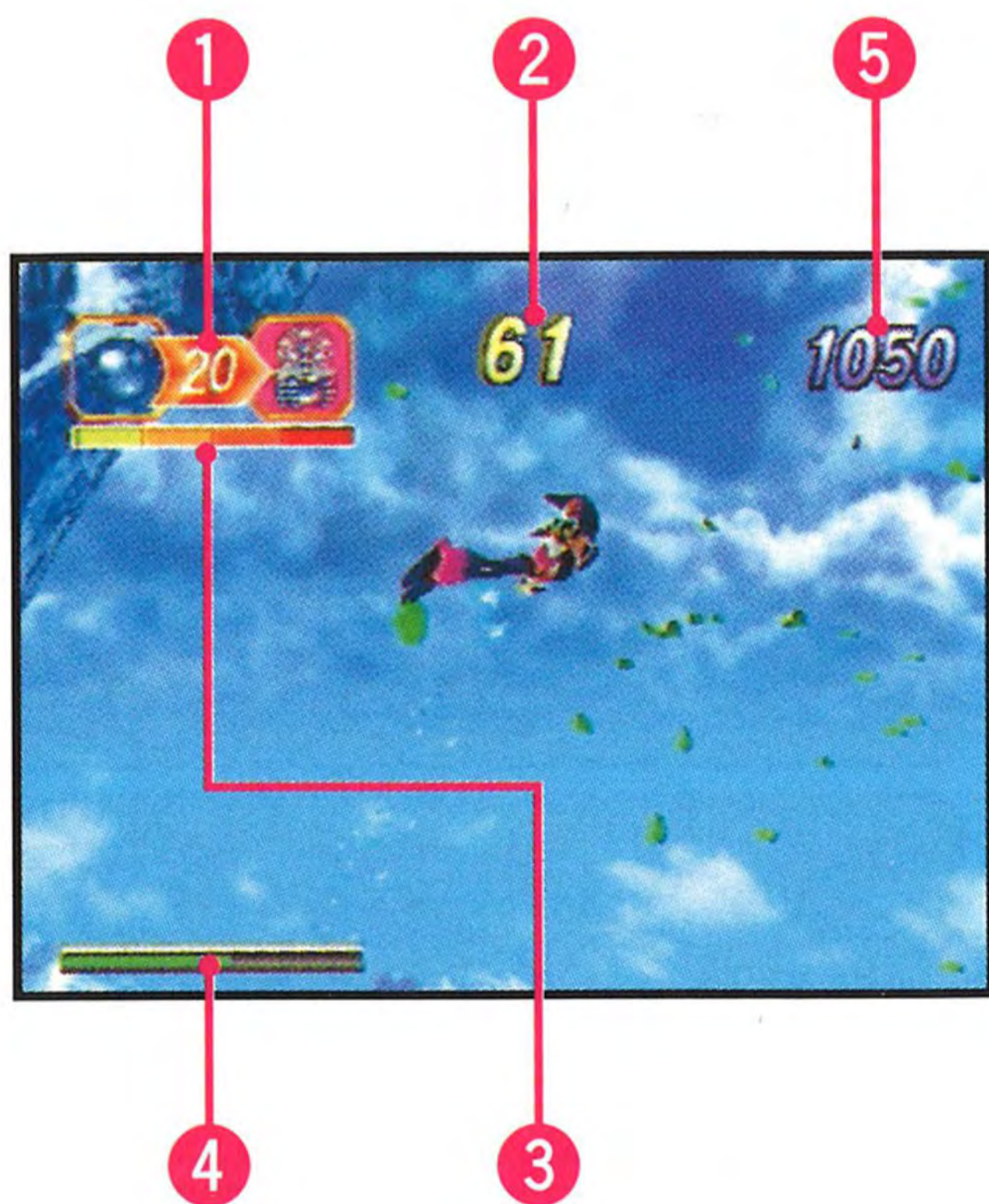
SELECT DIARY：セレクトダイアリーに変わります。

2PVS：2Pパッドを接続していると、2人用のミニゲームを遊ぶことができます。

「NiGHTS」の世界では、サードレベルのナイトメアンとナイトピアンが混在する「ナイトピア」と、恐ろしく巨大な敵が存在する「ナイトメア」の2つのシーンで構成されています。各ドリームをクリアし、この事件の根源であるワイズマンを倒すことが目的です。



が め ん み か た
画面の見方



- ① **ブルーチップ・アイコン／ブルーチップの数／アイデアキャプチャー・アイコン**：はじめブルーチップ・アイコンが赤く表示されていますが、ブルーチップをアイデアキャプチャーを壊すことができる数だけ取ると、赤い表示がアイデアキャプチャー・アイコンに移ります。
- ② **ナイツ・タイム**：ナイツが自由にいられる残り時間。120秒以内。
- ③ **アイデアキャプチャーHP**：アイデアを捕まえている装置の体力。初期値は20。
- ④ **ドリルダッシュゲージ**：ダブルリングやリングを通過すると増え、ドリルダッシュを使用すると徐々にエネルギーが減っていきます。
- ⑤ **スコアポイント**：リングやアイテムなどを取ると加算されていくポイント。

ダメージについて



ナイツは敵（ナイトメアン）の攻撃を受けると、デュアライズ（同化）していられる時間が減ってしまいます。デュアライズが解けてしまうと、主人公キャラクターに戻ってしまう、またはナイトオーバーになってしまうので気をつけてください。

ポイント獲得について



ナイトピアにはブルーチップやリングなどさまざまなアイテムがあります。これらアイテムを取ったり通過したりするとポイントが加算されます。また、連続的にアイテムを取ることにより

「LINK」と表示され、連鎖の数だけ倍増します。ナイトピアでのポイント数はナイトメアクリア後の残りタイムによって、さらにアップすることができます。そして各コースクリア時、ドリームクリア時には、そのときのポイントがA~Fまでの6段階で評価されます。

Night Over [ゲームオーバー]



ナイトピアで主人公キャラクターが目覚めを知らせるアラームエッグにつかまってしまふ、またはナイトメアでナイツの制限時間が0になってしまふとナイトオーバーとなります。

Ranking [ランキング]



各ドリームをクリアしたとき、またはナイトオーバーになったときランキングが表示されます。また、画面下に終了方法とプレイしたドリームでの再スタート方法が表示されます。画面に従って操作してください。

たお倒したセカンドレベルのナイトメアン

ランキング

●ナイトピアの世界に登場するさまざまなアイテムを紹介します。

●アイデア



誰もが意識の中に持っていると言われるモノ。5種類のアイデアがあり、これがナイトメアへの入り口の鍵となる。

●ブルーチップ



アイデアエネルギーの結晶体。20個のブルーチップをアイデアキャプチャーの中で放出することがゲームの主な目的です。

●スターチップ



アイデアエネルギーから生まれた星のカケラ。集めると得点となり、連続で取ると高得点になる。

●ダブルリング



リング状のエネルギー体が2個ついている。リング2個分の効果があります。

●リング



リング状のエネルギー体。通過するとポイントとなり、ドリルダッシュゲージが補充されます。多くのリングを連続して通過すると高得点になります。

★この他にもナイトピアにはいろんなアイテムがあります。

●アクロリング



ナイトがこのリングをくぐるとアクロバットタイムがスタートし、ナイトのトゥインクルダストが黄色い帯状に^{へんか}変化します。タイム中はアクロバットモーションが^{とくてん}得点になり、^{あた}新しい技を^{わざ}繰り出すこと^だによって高ポイント^{こう}を獲得^{かくとく}できます。

●チップボックス



ブルーチップが8個入っているボックス。破^こ壊^{はい}することによって、ブルーチップが^で出てくる。

●アイデアパレス



ナイトが閉じこめられている^{しんでん}神殿。アイデアを持つ^も者しか入れず、5個のアイデアを^{せっち}設置するとナイトメアへの^い入り口^{ぐち}となる。

●アイデアキャプチャー



ナイトメアンがアイデアを^{うば}奪^とい取るために設置した^{せっち}装置。ブルーチップを20個^こ持ってドーム^{ぶぶん}部分^はに入ると壊れる。

●アラームエッグ



ゆめ^{ゆめ}の世界^{せかい}に迷^{まよ}い込んだ^こものを元^{もと}の世界^{せかい}へ^つ連れ戻^{もど}す番人^{ばんにん}。エリオットまたは^{すがた}クラリスの姿^{とき}の時^{とき}現^{あらわ}れ、^お追^おいかけてくる。



NightsTM
into dreams...



SPRING VALLEY -the IDEAL-



みず みどり ゆた さんがくちたい ゆきど みず おがわ たき
 水と緑が豊かな山岳地帯。雪解け水によって小川や滝が
 あちこちに見られ、また所々に険しく切り立つ岩肌があ
 り、その自然の岩が作り出すオブジェも特徴的。美しい
 やまやま かぜ かん ひこうかんかく み
 山々の風を感じながら、ナイツの飛行感覚を身につけよ
 う！



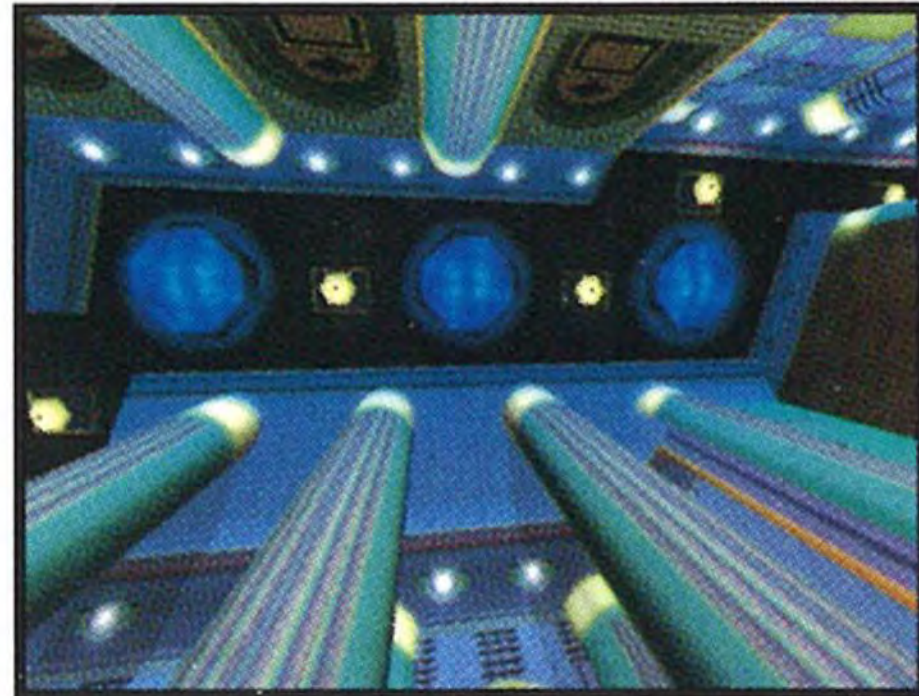
MYSTIC FOREST -the POSSIBILITY-



きり つつ しず もり どうろひょうしき ゆうごう せかい もり
 霧に包まれた静かな森と道路標識が融合した世界。森の
 おくふか てんざい こだい いせき ときおりくうかん おお きり
 奥深くに点在する古代遺跡や時折空間を覆いつくす霧、
 そして迷い込んできた者を引きずり込む誘い沼など至る
 ところでミステリーな雰囲気が漂う。地中深くには美しく
 かがや どうくつ ひろ
 輝く洞窟が広がっているらしいが…。



SOFT MUSEUM -the CONFUSION-



おうしゅうふう ていえん た ふしぎ びじゅつかん じめん
 欧州風の庭園にそびえ立つ不思議な美術館。地面がトラ
 ンポリンのようになり、固そうなものがぐにやりと
 ま かがや ふうくつ ひろ
 曲がったり、不思議がいっぱい。見た目に惑わされる
 な！



SPLASH GARDEN -the AFFECTION-



すいちゆう たんじょう あか そうかい こうえん ふしぎ みず すいほう
 水中に誕生した明るく爽快な公園。不思議な水「水泡」
 が浮かぶシーサイドの公園で、暖かい日差しと飛沫を浴
 びながら空中散歩を楽しもう。水流の激しい海底洞窟だ
 って、ナイトの変身能力があれば大丈夫。空と海を駆け
 めぐれ！



FROZEN BELL -the CONSCIOUSNESS-



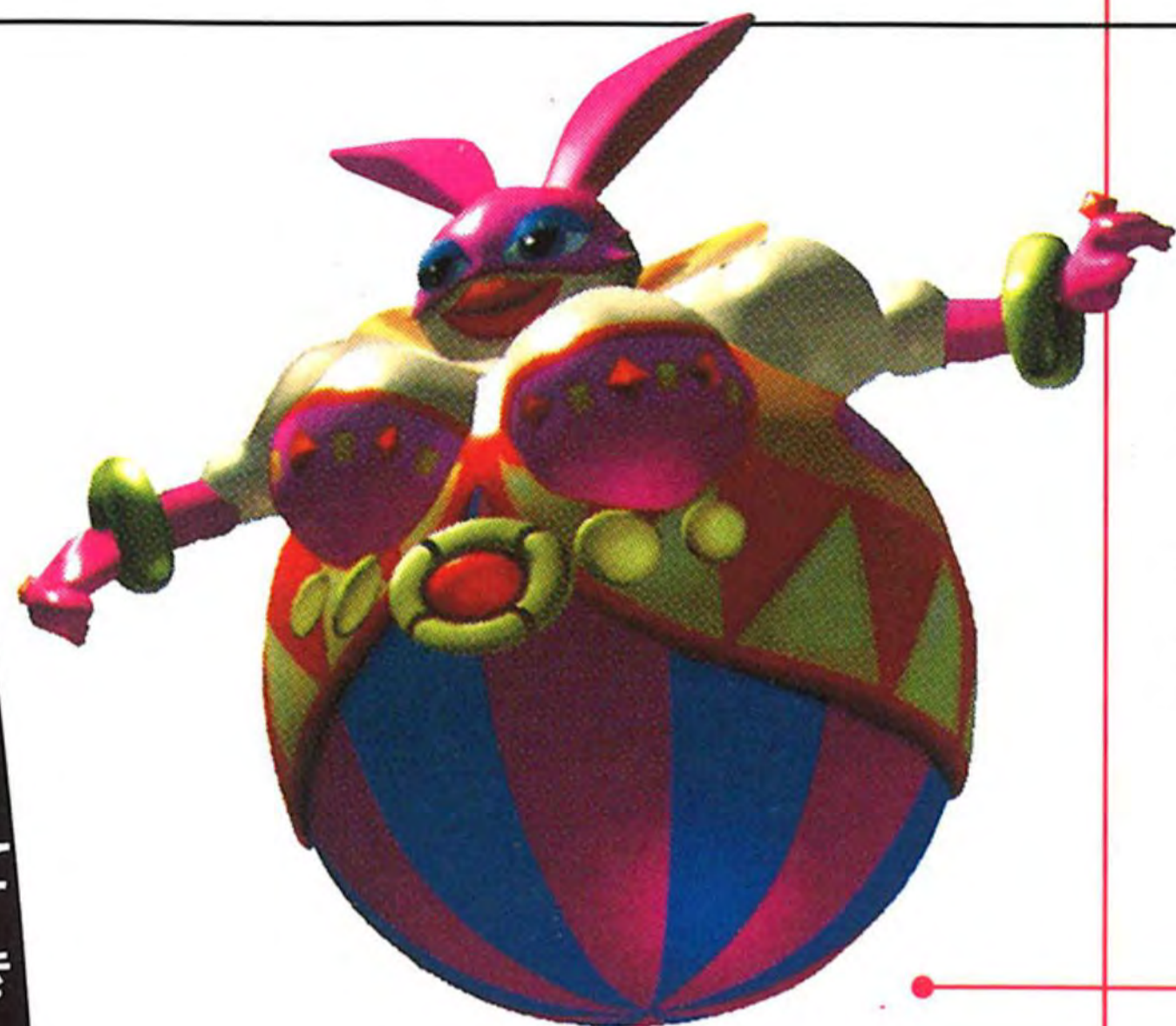
いちめんゆき おお きゅうりょうちたい きゅう しゃめん こうせい ゆきやま
 一面雪に覆われた丘陵地帯。急な斜面で構成された雪山
 を上昇下降。ドリルダッシュやナイトを高速に打ち出す
 ダッシュボールをうまく使いこなせば、どんな斜面もヘ
 ッチャラ。最後には雪道を豪快に滑り降りるボブスレー
 がまっているぞ！



STICK CANYON -the REVIVAL-



あ だいち けんせつとちゆう こうじょう ゆうごう くる
 荒れた大地と建設途中の工場が融合する狂った
 渓谷地帯。ナイトの進路を狂わす巨大マグネットや猛ス
 ピードで滑り降りるカタパルトコースター、そしてナイ
 ツ自身をマグネットにする磁力発生装置など、激しいト
 ラップがいっぱいだ！



■パフィー■

ゴムボールのように柔軟な体を持つセカンドレベル。柔軟な体を持っているため、ナイツの攻撃が一切通用しない。彼女が創り出した屋敷のどこかに倒すヒントが…。

■ギルウィング■

セカンドレベルの中でもっとも巨大な体を持つが、実は頭はカラッポ。一度敵と判別すると、ひたすら追いかける。また長いシッポには、頭を再生する能力を持っている。



●パーティ●



●ハロウ●



●キルクル●





■クロウズ■

鋭い爪を持つ黒猫タイプのセカンドレベル。根っからの意地悪で正々堂々と戦わず、隠れた場所からいじめる性格。とにかく逃げ足が速く、ナイツでも追いつかない…？

■ワイズマン■

ナイトディメンションで一番最初に生まれた知的生命体でナイトメアの創設者。自らのエネルギーを持ってナイトメアを創造。その不思議な力はナイトメアに恐れられていたが、ナイツは言うことを聞かないためアイデアパレスに監禁する。



■リアラ■

ワイズマンの片腕としてナイツとともに創り出された数少ないファーストレベル。冷酷かつ残忍な性格でありながら、ワイズマンには絶対的忠誠を誓う。ナイツと同等の能力を持ち、さらに正反対の性格からナイツと仲が悪く、お互いライバル視している。



●シュリープ●

Nights
into dreams...

PARADE'S ARCADE

●A-LIFE SYSTEMについて●



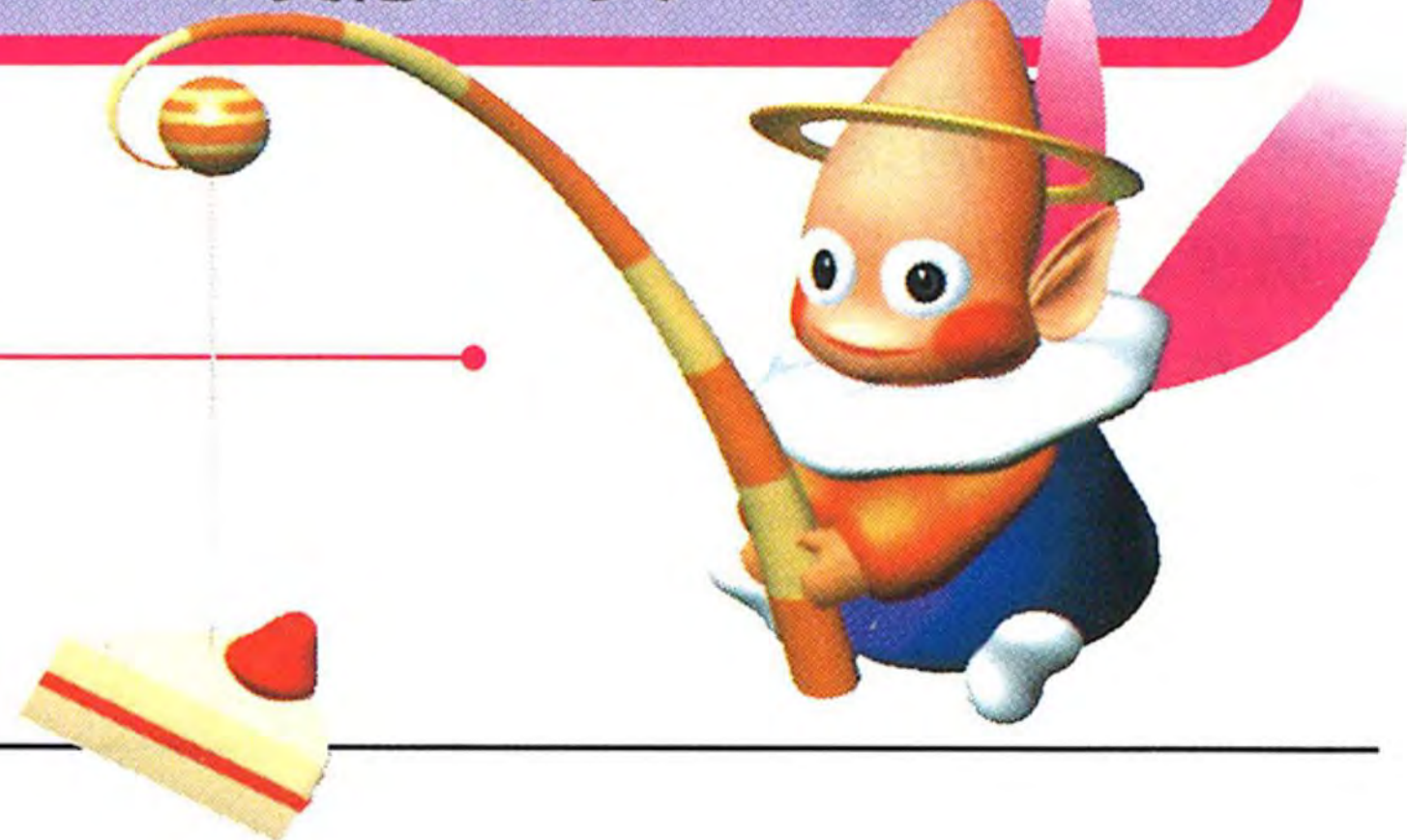
このゲームには「A-LIFE」という人工生命が導入されています。夢の世界の住人ナイトピアンが「A-LIFE SYSTEM」によって本物の生命を持つ生物のように生活や繁殖、学習などをして独自の生態系を作り上げていくというものです。

もちろん、プレイヤー自身もこの世界の住人です。プレイヤーの行動によって、夢の世界の住人たちはさまざまな変化が起こり、見たこともないような行動を始めたり新しい種族さえも誕生させることができるのです。

プレイヤーが夢の世界に干渉するに

は、住人にナイトメアンをぶつけて干渉するということと、ナイトメアンに襲われそうになっている住人を助けたりなど間接的に干渉することの2タイプあります。特に住人に直接干渉する場合、ナイトメアンに対してタッチダッシュを行うと彼らは弾かれて、住人にぶつかりながら飛んでいきます。そのとき、ぶつかった住人同士の組み合わせによっては新しい種族が生まれることがあります。

また、ナイトピアンたちのナイツに対する好感度によって、各ドリームのBGMが変化します。



しんさく 新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

でんわ
電話で

セガ ジョイジョイテレフォン

さつ 札	ぼろ 幌	011-842-8181	なご 古屋	052-704-8181
せん 仙	だい 台	022-285-8181	おお 大	06-333-8181
とう 東	きょう 京	03-3743-8181	ひろ 島	082-292-8181
			ふく 岡	092-521-8181

インターネットで セガ ホームページ

パソコンなどお持ちの接続端末で
このURLにアクセスしてください。

<http://www.sega.co.jp>

ナイツに関する情報は…

<http://www.sega.co.jp/nights/>



ファックス
FAXで

セガ ファックス クラブ

とう 東	きょう 京	03-5950-7790
おお 大	さか 阪	06-948-0606

- ①ファックスの受話器を使ってコール。
- ②音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

*プッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

番号をよく確かめて、
正しくかけてください。

お問い合わせ先

お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235
受付時間 月～金 10:00～17:00(除く祝日)

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12

★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

禁無断転載

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999



NIGHTS

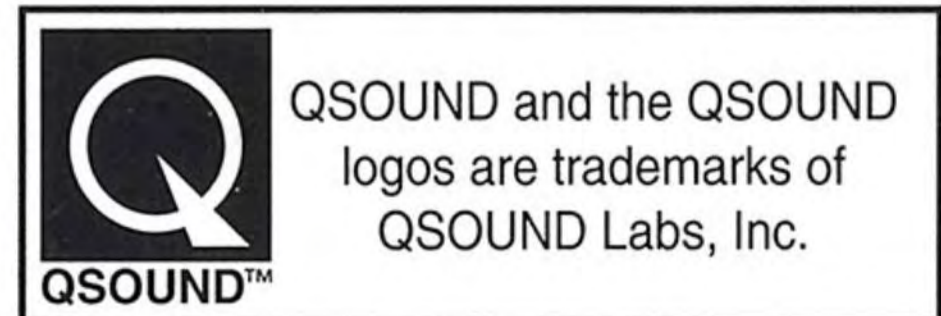
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996



ナイツはいつもあなたの夢の中にいます。



GS-9046
672-3771



株式
会社

セガ・エンタープライゼス