

INSTRUCTION MANUAL

ClayFighter™

Interplay

SEGA

This game is licensed by
Sega Enterprises Ltd.
for play on the
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM.



MEGA DRIVE

Table of Contents

Beginning the Game	5	Commencer	13	Spielstart	21
Controlling your		Contrôler votre		Steuerung des	
Clay Fighter	6	Clay Fighter	14	Clay Fighters	22
Punches and Kicks.....	7	Coups de poing et de pied.....	15	Schläge und Kicks.....	23
Close Attacks	9	Attaques rapprochées	17	Nahangriffe	26
Throws	9	Projections.....	17	Würfe.....	26
Holds.....	9	Prises	17	Griffe.....	26
Special Moves	10	Coups Spéciaux.....	18	Spezialbewegungen.....	27
Super KOs.....	10	Super KO	18	Super-KOs.....	27
Your Time in the Big Top	11	Le Grand Chapiteau		Dein Auftritt im Zirkuszelt ...	29
Versus Mode	12	est à toi!	19	Versus-Modus	30
		Mode Contre	20		



Table of Contents

Het spel beginnen31	Således starter du spillet39	Pelin aloitus47
Zó wordt je Clay Fighter bestuurd32	Kontrol af din Clay Fighter40	Clay Fighter - hahmon ohjaus.....48
Stoten en schoppen33	Slag og spark41	Nyrkiniskut ja potkut49
Aanvallen van dichtbij35	Nærangreb43	Lähihyökkäykset51
Werpen.....35	Kast.....43	Heitot.....51
Grepen35	Holde fast43	Painiotteet51
Speciale bewegingen36	Specialbevægelser44	Erikoisliikkeet52
Super KOs.....36	Super KOs.....44	Super-tyrmäysiskut52
In het circus37	Det store telt45	Aikasi suuressa sirkusteltassa53
De Versus mode.....38	Contra Mode.....46	Vastaan-tila.....54



Table of Contents

Börja spela.....55	El comienzo del juego63	Cominciare il gioco.....71
Styrning av figurerna56	Cómo controlar a tu	Controllare il
Slag och sparkar57	Clay Fighter64	Clay Fighter72
Närkamp59	Puñetazos y patadas65	Pugni e calci73
Kast.....59	Ataques cuerpo a cuerpo67	Attacchi ravvicinati75
Fasthållningar59	Proyecciones67	Lanci75
Specialare.....60	Presas67	Prese75
Superknockout60	Movimientos especiales68	Mosse speciali76
I Cirkustältet61	Súper fueras de combate68	Super KO76
Tvekamp62	En la carpa69	Il tuo momento nel tendone..77
	Modalidad de duelo70	Modalità Contro78



Beginning the Game



First insert the CLAY FIGHTER™ cartridge into your Mega Drive. Now move the Power Switch to the ON position. The Title Screen of CLAY FIGHTER will appear. Now press the START button on your controller to bring up the game choice screen.

Handling Your Cartridge

The Mega Drive Cartridge is intended for use exclusively with the Sega™ Mega Drive™ System.

- Do not bend it, crush it, or submerge it in liquids. Clay Fighters hate water.
- Do not leave it in direct sunlight near a radiator or near another source of heat. Bad Mr. Frosty likes it cold.
- Be sure to take an occasional recess during extended play, to rest yourself and the Sega Cartridge.

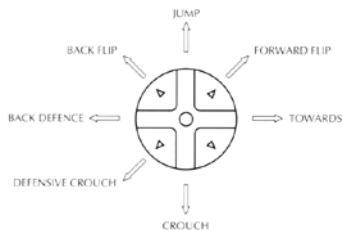
Warning to owners of projection televisions

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.

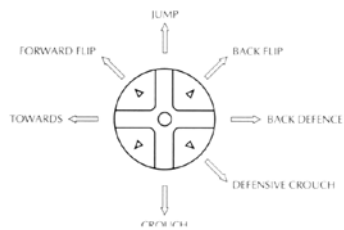


Controlling your Clay Fighter

Description of Movements



For character facing right



For character facing left

Controlling your Clay Fighter

Towards: This will allow your clay fighter to walk forward or perform an attack which requires forward motion.

Forward Flip: Your clay fighter will jump forward, towards the opponent and possibly over them. Many actions can be performed while your clay fighter is in the air.

Jump: The clay fighter will jump straight up into the air. Some clay fighters are able to jump higher than others.

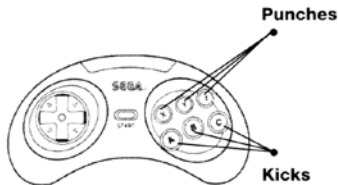
Backward Flip: Your clay fighter will jump into the air away from his opponent.

Back Defence: This will allow your clay fighter to defend against attacks coming in from above, or from chest height.

Crouch Defence: Your clay fighter will defend against low attacks and most chest high attacks.

Crouch: Your character will move closer to the ground allowing low attacks.

Punches and Kicks (6 Button Controllers)



These three basic punches are available to all characters

X Quick Punch: This wimpy attack does not do much damage but you can get a lot of them in before another clay fighter can land a more powerful punch.



Controlling your Clay Fighter

Y Medium Punch: This plain wrap punch is one that any John Dough could throw. It has an average speed and an average strength.

Z Brutal Punch: This no holds barred punch will brutalize your opponent, but only if you can land it in time.

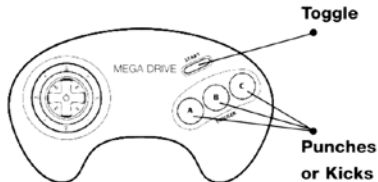
These three basic kicks are known by each clay fighter

A Quick Kick: Sometimes you will need this puny kick to get another clay fighter off your back. It will usually land before a stronger attack can get to you.

B Medium Kick: Another attack which lends much of its character to John Dough. It is not the strongest kick, nor the weakest, but it will get to your opponent in an average amount of time.

C Brutal Kick: When you really want to send your opponent through the goal posts, try this kick. It should send him half way to Saturn.

Punches and Kicks (3 Button Controllers)



If you have a three button controller, the buttons are configured as either 3 kicks or 3 punches at any one time. Use the Start button to toggle between Kicks and Punches.

Controlling your Clay Fighter

Close Attacks

These attacks can be performed when your clay fighter is next to his or her opponent. Your clay fighter's normal punches and kicks may also be different when he or she moves into close combat.

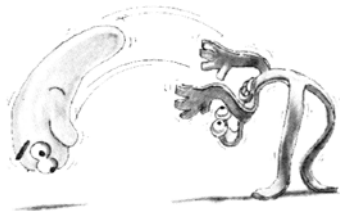


Throws

Most clay fighters have the capability to grab an opponent and throw them across the circus. Even though a clay fighter can survive a fall like this, he or she must use some of their energy to pull themselves back together. If you want to throw another clay fighter, you will need to get close to them and then grab them. You can do this by pressing forward towards the other clay fighter and then one of the buttons on the control pad. The type and nature of the attack varies with each clay fighter.

Holds

This form of grappling is one of Tiny's favorites. When your clay fighter gets close to their opponent you can have them attempt a grab and hold. When your clay fighter gets hold of another clay fighter, they will try to squeeze the clay out of them. To try this attack press towards on the control pad and then press the appropriate button on the controller. Each character has their own particular method.



Controlling your Clay Fighter

Special Moves

In addition to all the basic attacks, each character has learned a variety of special moves. These moves are different for each character. They will give your clay fighter a much needed edge when your opponent's clay is down. You can also surprise another clay fighter with a move that they might not be expecting. These moves can be relatively difficult and it may take you a while to master the timing required for the button and control pad movements.



An example of these special moves is Bad Mr. Frosty's Aerial Snowball. To do this, charge down for 2 seconds, then press up with a kick.

Timing is very important in any of the special moves, so it might take you a while to perfect this and other attacks.

Super KOs

Knockout punches are also a very real part of life in the clay fighter arena. If you are able to hit your opponent with a number of successive hits while not getting hit yourself, then the letters KO will flash on the screen. As soon as the KO appears, you can knock the clay out of your opponents with a Super KO Attack. To do this, attack the opposing clay fighter by using any special move that is not a projectile. Watch out though! If your opponent is not stunned when the KO flashes, you will lose your ability to administer this attack if he hits you.

Your Time in the Big Top

To begin a single player game, choose Start Game from the Game Choice screen by moving the control pad up or down, and pressing the START button. Then move the control pad right or left to choose a clay fighter. The clay fighter surrounded by the red box is the one which you are considering. Below the portrait of your clay fighter is a small description. After picking the clay fighter you wish to use, press the START button. Your clay fighter will walk into the Big Top ready for battle.

Each time you hit the other clay fighter with any of your punches, kicks, holds, throws, or special moves their life energy will decrease. This goes both ways. When one of the clay fighter's energy has dropped to zero, the round is over.

To return an opponent to his or her humble beginnings, you must win two out of three rounds. If you are able to do this, you will then move onto the next clay fighter. If you

cannot, then you will have to battle this particular clay fighter again.

Each round is timed by the bomb and its fuse at the bottom of the screen. When the fuse runs out the round is over. The clay fighter with the most energy remaining will be chosen as the victor of that round.

While one person is playing against the computer, another player can join by pressing the START button at any time during the game.



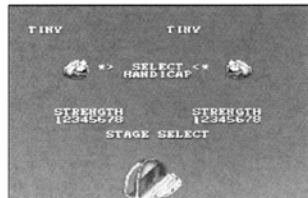
Versus Mode



Versus Mode offers two players the chance to fight each other without the game returning to the Tournament mode. Choosing this option from the Title menu brings up a different player choice menu. The menu also shows the Win, Loss, Draw, and Special Knock Out statistics for each player. Once each player has chosen the clay fighter they want to use, press the START button and the Handicap and Stage Select screen will come up. Changing the handicap for a player will make the battle more even. If one player is more experienced at Clay Fighter than the other, give them a lower

handicap. A handicap value of one will not give a clayfighter any advantage in a battle. As the handicap value increases, a clayfighter will inflict higher and higher amounts of damage. The stage background you wish to fight in front of can also be chosen from this screen.

After you are satisfied with the stage and handicaps, press the START button. The first clay fighter to win 2 rounds will be declared the winner. You and your opponent can then pick two more clay fighters to fight with.



Commencer



Insérez la cartouche CLAY FIGHTER™ dans ta Sega™ Mega Drive™. Puis, allumez la console (ON). L'écran titre de CLAY FIGHTER™ apparaîtra. Appuyez sur le bouton START de votre contrôleur pour afficher l'écran de choix du jeu.

Prendre soin de votre cartouche

La cartouche Sega Mega Drive ne peut être utilisée qu'avec la Sega™ Mega™ Drive.

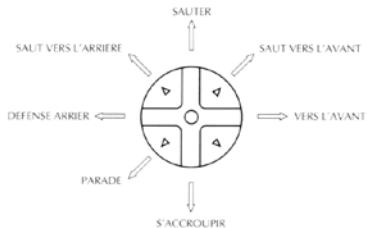
- Ne la pliez pas, ne l'écrasez pas ou ne la plongez pas dans des liquides. Clay Fighter déteste l'eau.
- Ne la laissez pas exposée aux rayons du soleil, près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur. Bad Mister Frosty aime le froid.
- Faites des pauses durant des périodes de jeu prolongées afin de vous reposer, vous et votre cartouche Sega.

Avertissement aux possesseurs de télévision à écran géant

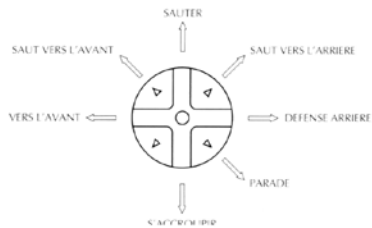
Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Évitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

Contrôler votre Clay Fighter

Description des mouvements



Pour un personnage tourné vers la droite



Pour un personnage tourné vers la gauche

Contrôler votre Clay Fighter

Vers l'avant: Cela permet à votre Clay Fighter de marcher vers l'avant ou d'attaquer devant lui

Saut vers l'avant: Votre Clay Fighter sautera vers l'avant, vers l'adversaire, si possible par dessus. Votre Clay Fighter peut effectuer de nombreuses actions quand il est dans les airs.

Sauter: Le Clay Fighter sautera à la verticale. Certains sautent plus haut que d'autres.

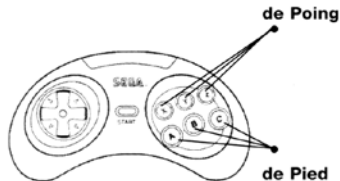
Saut vers l'arrière: Votre Clay Fighter sautera, s'éloignant de son adversaire.

Défense arrière: Cela permet à votre Clay Fighter de se défendre des attaques venant du haut ou à hauteur de poitrine.

Parade: Cela permet à votre Clay Fighter de se défendre des attaques basses et de la plupart de celles à hauteur de poitrine.

S'accroupir: Votre Clay Fighter s'accroupira et pourra ainsi lancer des attaques basses.

Coups de poing et de pied (Contrôleur 6 boutons)



Tous les personnages disposent de ces trois coups de poing de base

X Coup de poing rapide: Coup de poing rapide: cette attaque un peu faible ne fait pas beaucoup de dégâts mais vous pouvez en donner beaucoup avant qu'un des autres Clay Fighters ne puisse riposter par un coup de poing plus puissant.

Contrôler votre Clay Fighter

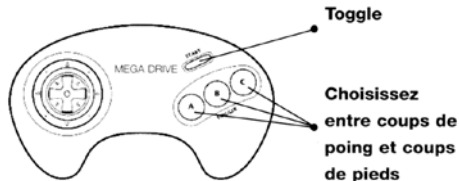
- Y Coup de poing moyen:** N'importe quel idiot pourrait donner ce coup de poing tout simple. Il a une vitesse et une force moyennes.
- Z Coup de poing brutal:** Ce coup de poing extrêmement violent assommara votre adversaire, mais seulement si vous avez le temps de le donner.

Tous les personnages connaissent ces trois coups de pied de base

- A Coup de pied rapide:** vous aurez parfois besoin de ce coup de pied faible pour vous débarrasser d'un adversaire. Vous aurez souvent le temps de le donner avant qu'une attaque plus puissante ne vous touche.
- B Coup de pied moyen:** encore une attaque pour Monsieur Tout-le-Monde. Ce n'est pas le coup de pied le plus faible, ni le plus fort. Et il atteindra votre adversaire dans un temps moyen.

- C Coup de pied brutal:** quand vous voulez vraiment envoyer votre adversaire au diable, essayez celui-là. Cela devrait l'envoyer sur Saturne.

Coups de poing et de pied (Contrôleur 3 boutons)

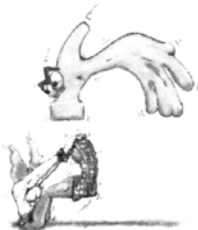


Si vous avez un contrôleur 3 boutons, les boutons sont configurés pour contrôler 3 coups de pied ou 3 coups de poing à la fois. Utilisez le bouton Start pour passer du mode coups de pieds au mode coups de poings.

Contrôler votre Clay Fighter

Attaques rapprochées

Vous pouvez utiliser ces attaques quand votre Clay Fighter est près de son adversaire. Les coups de poing et de pied normaux de votre Clay Fighter peuvent être différents quand il ou elle est en combat rapproché.



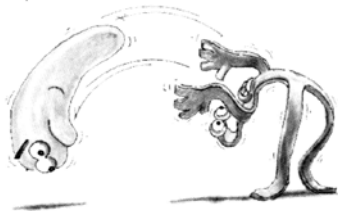
Projections

La plupart des Clay Fighters peuvent se saisir d'un adversaire et le projeter à travers l'arène du cirque. Bien qu'un Clay Fighter puisse survivre à ce genre de chutes, il ou elle doit utiliser une partie de son énergie pour se relever. Si vous voulez projeter un autre Clay Fighter vous devez vous en approcher et le saisir. Vous pouvez le faire en appuyant vers l'avant en direction de l'autre Clay Fighter, puis sur l'un des boutons du Control Pad. Le type

et la nature de l'attaque varient selon le Clay Fighter.

Prises

Tiny adore ce genre d'empoignades. Quand votre Clay Fighter s'approche d'un adversaire, il peut essayer de le saisir et de lui faire une prise. Quand votre Clay Fighter en saisit un autre, il essaie de l'écraser. Appuyez vers l'avant sur le Control Pad, puis appuyez sur le bouton correspondant du contrôleur. Chaque personnage a sa méthode personnelle.



Contrôler votre Clay Fighter

Coups Spéciaux

En plus de toutes les attaques projections de base, chaque personnage a appris un certain nombre de coups spéciaux. Ces coups sont différents pour chaque personnage. Ils donnent un avantage bien nécessaire à votre Clay Fighter, lorsque son adversaire est au sol. Vous pouvez aussi surprendre votre adversaire avec un coup auquel il ne s'attend pas. Ces coups peuvent être relativement difficiles et il vous faudra peut-être du temps pour les maîtriser et savoir quand appuyer sur le bouton et le Control Pad.



La Boule de Neige Aérienne de Mr Frosty est un exemple de ces coups spéciaux. Pour le faire, appuyez sur le Control Pad vers le bas pendant 2 secondes, puis appuyez vers le

haut en donnant un coup de pied.

Choisir le bon moment est très important pour ces coups spéciaux; il vous faudra peut-être du temps pour vous perfectionner.

Super KO

Les KO font aussi partie de la vie dans l'arène des Clay Fighters. Si vous arrivez à frapper votre adversaire à plusieurs reprises, sans que lui parvienne à vous toucher, les lettres KO clignoteront à l'écran. Dès que les lettres KO apparaissent, vous pouvez mettre votre adversaire au tapis avec une attaque Super KO. Pour ce faire, attaquez votre adversaire en utilisant un coup spécial qui n'est pas un projectile. Mais, attention! Si votre adversaire n'est pas assommé quand KO clignote, vous ne pourrez plus l'attaquer de cette façon s'il vous touche.

Le Grand Chapiteau est à toi!

Pour commencer un jeu à un joueur, choisissez Start Game (Commencer Jeu) sur l'écran des choix du jeu, en appuyant vers le haut et le bas sur le Control Pad et sur le bouton Start. Puis appuyez à gauche ou à droite sur le Control Pad pour choisir un Clay Fighter. Le Clay Fighter qui se trouve dans la case rouge est celui que vous considérez. Sous le portrait de votre Clay Fighter, il y a une courte description. Après avoir sélectionné le Clay Fighter de votre choix, appuyez sur le bouton Start. Votre Clay Fighter s'avancera sous le Chapiteau, prêt à se battre.

Chaque fois que vous touchez un Clay Fighter avec un coup de poing, de pied, une prise, une projection ou un coup spécial, son énergie diminue. Bien sûr, le contraire est vrai également, c'est-à-dire qu'à chaque fois que vous êtes touché, vous perdez de l'énergie. Quand l'énergie de l'un des Clay Fighters est à zéro, le round est terminé.

Pour renvoyer un Clay Fighter à ses humbles origines, vous devez gagner deux rounds sur trois. Si vous y parvenez, vous passerez alors au Clay Fighter suivant. Sinon, vous devrez à nouveau affronter ce Clay Fighter.

La durée de chaque round est mesurée par la bombe et son détonateur, en bas de l'écran. Quand on arrive à la fin du détonateur, le round est terminé. Le Clay Fighter auquel il reste le plus d'énergie sera désigné vainqueur de ce round.

Quand un joueur affronte l'ordinateur, un autre joueur peut se joindre à lui en appuyant sur le bouton Start, n'importe quand pendant le jeu.



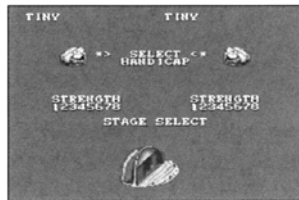
Mode Contre (Versus Mode)



Le mode Contre donne la chance à deux joueurs de s'affronter, sans passer en mode Tournoi (Tournament). En choisissant cette option sur l'écran Titre, vous ferez apparaître un nouveau menu de choix. Le menu affiche également les statistiques de Victoires (Win), Défaites (Loss), Matches nuls (Draws) et Super KO (Special Knock Out) de chaque joueur. Quand les deux joueurs ont choisi leur Clay Fighter, en appuyant sur le bouton Start, l'écran de Sélection de Handicap et de Scène (Handicap and Stage Select Screen) apparaîtra. Changer le handicap d'un joueur

équilibrera le combat. Si un joueur est plus expérimenté à Clay Fighter que l'autre, donnez-lui une valeur de handicap plus faible. Si vous choisissez une valeur de handicap de 1 pour un Clay Fighter, il n'aura aucun avantage pendant le combat. Plus la valeur de handicap est élevée, plus le Clay Fighter infligera des dégâts importants. Sur cet écran, vous pouvez aussi choisir le décor devant lequel vous voulez vous battre.

Quand vous êtes satisfait de la scène et des handicaps, appuyez sur le bouton Start. Le premier Clay Fighter à gagner deux rounds sera déclaré vainqueur. Vous et votre adversaire pouvez alors choisir deux autres Clay Fighters.



Spielstart



Stecke das CLAY FIGHTER™-Spielmodul in Dein Sega™ Mega Drive™-System ein. Schalte dann das Gerät ein (ON). Der CLAY FIGHTER-Titelbildschirm erscheint. Drücke nun START, um zum Spielauswahl-Bildschirm (GAME CHOICE SCREEN) zu kommen.

Handhabung des Spielmoduls

Das Sega Mega Drive-Modul ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Sega™ Mega Drive™-System vorgesehen.

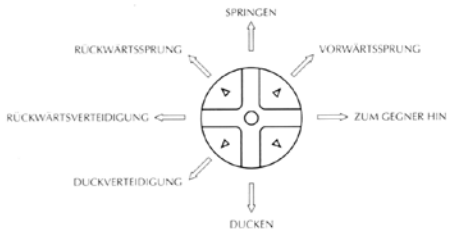
- Das Modul nicht mit Wasser in Berührung bringen. Nicht knicken und keine Gewalt anwenden. Clay Fighter sind ausgesprochen wasserscheu!
- Keinem direkten Sonnenlicht aussetzen bzw. in der Nähe von Heizungen oder anderen Wärmequellen aufbewahren! Mr. Frosty mag es nun einmal kühl.
- Bei besonders langen Spielphasen unbedingt gelegentliche Pausen einlegen.

Warnung an Besitzer von Großbildschirm-Fernsehgeräten

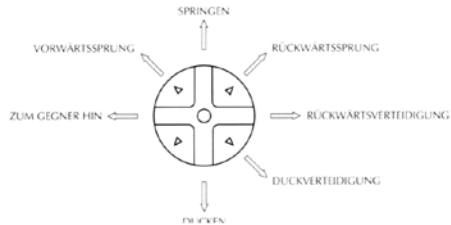
Standbilder können anhaltende Schäden der Bildröhre zur Folge haben oder zur Ablagerung von Phosphor auf dem Bildschirm führen. Die Benutzung von Videospiele über längere Zeit auf Fernsehgeräten mit großem Bildschirm sollte daher vermieden werden.

Steuerung des Clay Fighters

Beschreibung der Bewegungen



Für die nach rechts blickende Figur



Für die nach links blickende Figur

Steuerung des Clay Fighters

Zum Gegner hin: Der Clay Fighter bewegt sich nach vorn und kann einen Angriff ausführen, der eine Vorwärtsbewegung erforderlich macht.

Vorwärtssprung: Der Clay Fighter springt nach vorn, in Richtung des Gegners bzw. unter Umständen über ihn hinweg. Während der Clay Fighter in der Luft ist, können viele verschiedene Aktionen ausgeführt werden.

Springen: Der Clay Fighter springt senkrecht in die Luft. Einige der Clay Fighter können höher springen als andere.

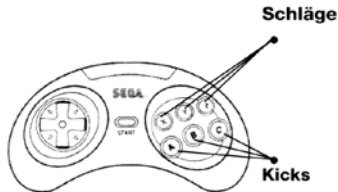
Rückwärtssprung: Dein Clay Fighter springt von seinem Gegner weg in die Luft.

Rückwärtsverteidigung: Dies erlaubt es Deinem Clay Fighter, sich gegen Angriffe zu verteidigen, die von oben oder in Brusthöhe gegen ihn geführt werden.

Duckverteidigung: Dein Clay Fighter wehrt Tiefschläge und die meisten Angriffe in Brusthöhe ab.

Ducken: Dein Clay Fighter duckt sich auf den Boden, von wo er tiefe Angriffe ausführen kann.

Schläge und Kicks (Control Pad mit 6 Knöpfen)



Die folgenden drei Grundschläge stehen allen Kämpfern zur Verfügung

X Schnellschlag: Dieser schwache Angriff richtet keinen großen Schaden an, aber Du kannst Deinem Gegner viele dieser Schläge verpassen, bevor er es schafft, Dir einen härteren zu versetzen.

Steuerung des Clay Fighters

Y Mittelschwerer Schlag: Diesen Null-acht-fuffzehn-Schlag kann jeder Hinz und Kunz ausführen. Er hat Durchschnittsgeschwindigkeit und -stärke.

Z Brutalschlag: Dieser gnadenlose Schlag haut Deinen Gegner zu Brei, aber nur, wenn Du ihn rechtzeitig anbringen kannst.

Die folgenden drei Grundkicks sind allen Clay Fightern bekannt:

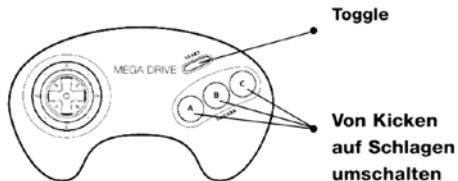
A Schnellkick: Manchmal brauchst Du diesen mickrigen Kick, um einen anderen Clay Fighter loszuwerden. Er trifft den Gegner normalerweise, bevor dieser einen stärkeren Angriff gegen Dich ausführen kann.

B Mittelschwerer Kick: Noch ein Angriff aus dem Hause Hinz und Kunz. Dies ist weder der stärkste noch der schwächste Kick, und er braucht durchschnittlich lange, bis er bei Deinem Gegner ankommt.

C Brutalkick: Wenn Du Deinem Gegner wirklich gründlich einen verpassen willst, dann versuch diesen Kick. Er ist stark genug, um ihn ins All zu befördern.

Schläge und Kicks

(Control Pad mit 3 Knöpfen)



Steuerung des Clay Fighters

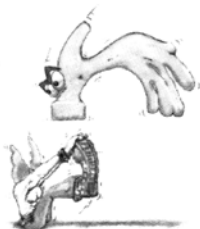
Bei einem Control Pad mit 3 Knöpfen sind die Knöpfe entweder für die drei Schläge oder die drei Kicks konfiguriert. Mit START kannst Du dann zwischen Schlägen und Kicks hin und her schalten.



Steuerung des Clay Fighters

Nahangriffe

Diese Angriffe können ausgeführt werden, wenn Dein Clay Fighter in der Nähe seines Gegners steht. Die normalen Schläge und Tritte Deines Clay Fighters können übrigens ganz anders aussehen, wenn sie im Nahkampf eingesetzt werden.



Würfe

Die meisten Clay Fighter haben die Fähigkeit, ihren Gegner zu packen und in hohem Bogen durch die Zirkusmanege zu schleudern. Ein Clay Fighter kann einen solchen Sturz zwar überleben, er benötigt aber einen Teil seiner Energie, um sich wieder aufzurappeln. Wenn Du einen anderen Clay Fighter werfen willst, muß Du nahe an ihn herangehen und dann zupacken. Hierfür muß Du Dich zunächst mit Hilfe des

Richtungsknopfes (R-Knopf) auf Deinen Gegner zubewegen und dann einen der Knöpfe auf dem Control Pad drücken. Die Art und Weise dieses Angriffs ist bei jedem Clay Fighter verschieden.

Griffe

Dies ist eine von Tinys bevorzugten Ringkampftechniken. Wenn Dein Clay Fighter nahe an einen Gegner herankommt, kannst Du versuchen, ihn zu packen und festhalten. Hat Dein Clay Fighter einen anderen im Würgegriff, dann ver-



sucht
er, den
Lehm aus ihm
herauszu-

Steuerung des Clay Fighters

quetschen. Um diesen Angriff durchzuführen, drücke den R-Knopf in Richtung des Gegners und dann den entsprechenden Knopf auf dem CONTROLLER. Jeder der Kämpfer hat seine eigene spezielle Methode.

Spezialbewegungen

Abgesehen von den Grundangriffen und -würfen hat jeder Kämpfer noch eine Reihe von Spezialbewegungen dazugelernt. Diese Bewegungen sind bei jedem Kämpfer verschieden und geben Deinem Clay Fighter einen entscheidenden Vorteil, wenn der Gegner mal nicht auf der Hut ist. Du kannst einen anderen Clay Fighter auch mit einer Bewegung überraschen, auf die er eventuell gar nicht gefaßt war. Diese Bewegungen können relativ schwierig sein, und es dauert



vielleicht eine Weile, bis Du das nötige Timing beim Drücken der Knöpfe für die Control Pad-Funktionen beherrschst. Ein Beispiel für diese Spezialbewegungen ist Bad Mr. Frosty's Luftschneeball. Hierfür mußt Du 2 Sekunden lang den Richtungsknopf UNTEN drücken, um aufzuladen, und dann mit OBEN einen KICK landen.

Das richtige Timing ist bei jeder dieser Spezialbewegungen sehr wichtig, und es kann eine Weile dauern, bis Du diese und andere Angriffe perfekt im Griff hast.

Super-KOs

Knockout-Schläge haben ebenfalls ihren festen Platz in der Clay Fighter-Manege. Wenn es Dir gelingt, Deinem Gegner mehrere Schläge hintereinander zu versetzen, ohne selbst getroffen zu werden, leuchtet das Wort K.O. auf dem Bildschirm auf. Sobald diese Meldung erscheint, kannst Du Deinem Gegner mit einem Super-K.O.-Angriff einen

Steuerung des Clay Fighters

verpassen, daß der Lehm nur so spritzt. Dazu muß Du Deinen Gegner mit einer beliebigen Spezialbewegung angreifen (außer Wurfbewegungen). Paß aber auf! Ist Dein Gegner nicht betäubt, wenn das K.O.-Zeichen aufleuchtet, dann verlierst Du die Chance, diesen Schlag auszuführen, sobald Dein Gegner Dich schlägt.



Dein Auftritt im Zirkuszelt

Um ein Spiel mit nur einem Spieler zu beginnen, wähle START GAME (Spielbeginn) auf dem Spielauswahl-Bildschirm, indem Du Dich mit Hilfe des R-Knopfes nach OBEN oder UNTEN bewegst und dann START drückst. Drücke dann den R-Knopf RECHTS oder LINKS, um einen Kämpfer auszuwählen. Die rote Umrahmung zeigt an, welchen Clay Fighter Du gerade in Erwägung ziehst. Unter der Abbildung Deines Clay Fighters ist eine kurze Beschreibung. Sobald Du einen Clay Fighter ausgesucht hast, drücke START, und er marschierst ins Zirkuszelt, zum Kampf bereit.

Jedesmal wenn Du einen anderen Clay Fighter mit einem Deiner Schläge, Kicks, Griffe, Würfe oder Spezialbewegungen triffst, nimmt seine Lebensenergie ab. Das gilt aber für beide Seiten. Sobald die Energie eines der Clay Fighter auf Null gesunken ist, ist die Runde zu Ende.

Um einen Gegner auszuschalten, mußt Du zwei von drei Runden gewinnen. Schaffst Du das, gelangst Du zum nächsten Clay Fighter. Gelingt es Dir nicht, dann mußt Du nochmals gegen denselben Clay Fighter kämpfen.

Die Bombe bzw. deren Zündschnur gibt die noch verbleibende Rundenzeit an: Sobald die Zündschnur abgebrannt ist, ist die Runde zu Ende. Der Clay Fighter, der dann noch die meiste Energie übrig hat, ist Sieger dieser Runde.

Während ein Spieler gegen den Computer spielt, kann jederzeit ein zweiter Spieler am Kampf teilnehmen, indem er START drückt.



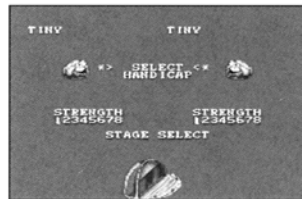
Versus-Modus



Dieser Modus ermöglicht zwei Spielern, gegeneinander zu kämpfen, ohne daß das Spiel in den Wettbewerbsmodus zurückschaltet. Wenn Du diese Option auf dem Titelbildschirm wählst, so erscheint ein anderes Spielerauswahl-Menü. Das Menü zeigt auch die Anzahl der Siege (WINS), Niederlagen (LOSS) sowie der unentschieden ausgegangenen Spiele (DRAWS) und der SPECIAL KNOCK OUTS für jeden Clay Fighter. Sobald jeder Spieler seinen Clay Fighter gewählt hat, rufe mit START den Vorgabe- und Stufenwahl-Bildschirm (HANDICAP AND STAGE SELECT SCREEN) auf. Die Wahl

eines Handicaps für einen Spieler macht den Kampf ausgeglichener, wenn einer der Spieler mehr Übung im Clay Fighter-Spiel hat als der andere. Ein Handicap von Eins verschafft dem Clay Fighter keinerlei Vorteil im Kampf. Mit zunehmendem Handicap fügt ein Clay Fighter dem anderen immer größeren Schaden zu. Auch der Hintergrund, vor dem Du kämpfen möchtest, kann auf diesem Bildschirm gewählt werden.

Sobald Du die Stufe und das Handicap gewählt hast, drücke START. Der Clay Fighter, der zuerst zwei Runden gewonnen hat, ist Sieger. Du und Dein Gegner können dann zwei andere Clay Fighter wählen und mit ihnen weiterkämpfen.



Het spel beginnen



Zet eerst de cartridge van CLAY FIGHTER™ in de Sega™ Mega Drive. Zet de stroomschakelaar op ON. Dan verschijnt het titelscherm van CLAY FIGHTER. Druk nu op de START toets van de controller, om het scherm met de keuzeopties op te roepen.

De behandeling van de cartridge

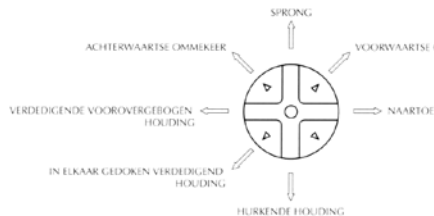
- De Sega™ Mega Drive Cartridge is uitsluitend bestemd voor gebruik met het Sega™ Mega Drive spelsysteem.
- Niet buigen, pletten of onderdompelen. Clay Fighters hebben een hekel aan water.
- Niet in direct zonlicht leggen, of bij een radiator of een andere warmtebron laten liggen. Bad Mr. Frosty vindt het heerlijk in de kou.

WAARSCHUWING aan eigenaars van projectie televisietoestellen

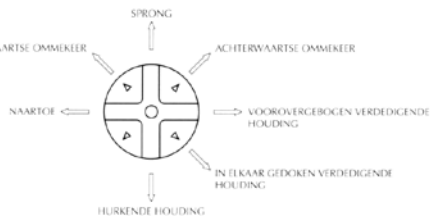
Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis permanent beschadigen, of vlekken maken op de fosfor van de kathodestraalbuis. Vermijd herhaald of langdurig gebruik van videospelletjes op grootbeeld-televisietoestellen.

Zó wordt je Clay Fighter bestuurd

Een beschrijving van de bewegingen



De figuur die naar rechts gekeerd staat



De figuur die naar links gekeerd staat

Zó wordt je Clay Fighter bestuurd

Naartoe: Met deze beweging kan je Clay Fighter naar voren lopen, of een aanval met een voorwaartse beweging uitvoeren.

Voorwaartse ommekeer: Je Clay Fighter springt naar voren, naar de tegenstander toe en mogelijk over hem heen. Er kunnen veel bewegingen uitgevoerd worden terwijl je Clay Fighter in de lucht is.

Sprong: De Clay Fighter springt recht omhoog. Sommige Clay Fighters kunnen hoger springen dan andere.

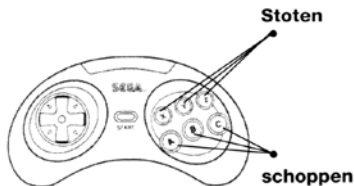
Achterwaartse ommekeer: Je Clay Fighter springt de lucht in, van de tegenstander af.

De voorovergebogen verdedigende houding: Met deze beweging kan je Clay Fighter zich tegen een aanval van bovenaf, of tegen een aanval op borsthoogte verdedigen.

In elkaar gedoken verdedigende houding: Met deze beweging verdedigt je Clay Fighter zich tegen lage aanvallen en de meeste aanvallen op borsthoogte.

De gehurkte houding: Je figuur zit dicht bij de grond zodat hij lage aanvallen kan uitvoeren.

Stoten en schoppen (De controller met 6 toetsen)



Alle figuren kunnen over drie basisstoten beschikken

X De vlugge stoot: Dit is een lichte aanvalsbeweging die niet veel uitrust. Maar je kunt er vlug achter elkaar een paar uitdelen, voordat je Clay Fighter een hardere stoot geeft.

Zó wordt je Clay Fighter bestuurd

Y De doorsnee-stoot: Deze doodgewone stoot kan iedereen uitdelen. Het is een middelmatig snelle en middelmatig harde stoot.

Z De keiharde stoot: Deze stoot met brute kracht, brengt je tegenstander van zijn stuk, maar alleen als je hem op tijd kunt uitdelen.

Met deze drie basistrappen is elke Clay Fighter bekend

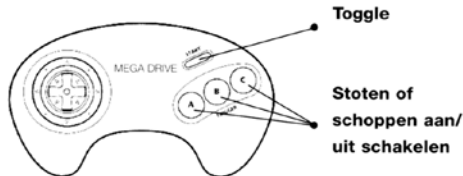
A De vlugge trap: Soms heb je deze lichte trap nodig om een andere Clay Fighter op afstand te houden. Meestal breng je hem vlug toe, als je denkt dat er een hardere aanval op komst is.

B De doorsnee-trap: Nog zo'n aanval die Jan en Alleman kan uitvoeren. Dit is de hardste, noch de zachtste trap, waardoor je tegenstander tamelijk vlug geraakt wordt.

C De keiharde trap: Wanneer je je tegenstander werkelijk een eindje op weg wil helpen, moet je deze

trap proberen. Als je deze trap goed neemt, vliegt hij halverwege naar Saturnus.

Stoten en trappen (De controller met 3 toetsen)

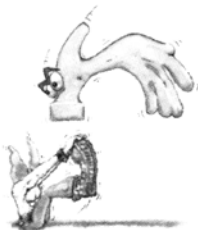


Als je een controller met 3 toetsen hebt, zijn de toetsen geconfigureerd als 3 trappen, óf als 3 stoten. Gebruik de starttoets om tussen trappen en stoten heen en weer te schakelen

Zó wordt je Clay Fighter bestuurd

Aanvallen van dichtbij

Deze aanvallen kunnen uitgevoerd worden, wanneer je Clay Fighter dichtbij zijn of haar tegenstander st: Wanneer je Clay Fighter een aanval van dichtbij uitvoert, hebben zijn of haar stoten een verschillend uitwerking dan anders.



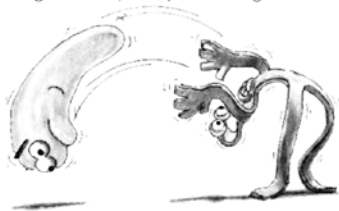
Het type en de aard van de aanval is bij elke Clay Fighter weer anders.

Grepen

De houdgreep is één van Tiny's favoriete van manieren van worstelen. Wanneer je Clay Fighter vlak bij zijn tegenstander staat, kunnen de Clay Fighters elkaar vastgrijpen en vasthouden. Dan probeert de ene Clay Fighter het klei uit de andere te wringen! Om deze aanval uit te voeren, druk je op naar (de tegenstander) toe op de richtingtoets en druk je op

Werpen

De meeste Clay Fighters kunnen een tegenstander vastgrijpen en hem door het circus werpen. Alhoewel een Clay Fighter zo'n val wel kan overleven, moet hij of zij wat energie verbruiken, om weer een beetje bij te komen. Als je een Clay Fighter wil werpen, moet je dicht bij hem of haar gaan staan en hem of haar vastpakken. Dit doe je door de richtingtoets naar voren, naar de andere Clay Fighter toe te drukken, druk dan op één van de toetsen van de controller.



Zó wordt je Clay Fighter bestuurd

de toepasselijke toets van de c
Er is een bepaalde methode vc
figuur.

Speciale bewegingen

Behalve de gewone manier van
aanvallen en de worpen, heeft
elke figuur ook nog een
assortiment van speciale

bewegingen geleerd. Deze bewegingen zijn bij elke figuur weer
anders. Ze geven je Clay Fighter een voorsprong die goed van
pas komt wanneer het er niet zo best voorstaat met de klei van
je tegenstander. Je kunt ook een andere Clay Fighter verrassen
met een beweging die hij niet verwacht had. Deze bewegingen
kunnen betrekkelijk moeilijk zijn en het duurt misschien even
voordat je geleerd hebt op het juiste moment de combinatie
van de toetsen en de richtingtoets te gebruiken.

Een voorbeeld van een speciale beweging is de Aerial Snowball



'een sneeuwbal vanuit de lucht'. van Bad Mr. Frosty. Om deze
beweging uit te voeren, houdt je twee seconden de richting-
toets onder ingedrukt, dan druk je op boven, terwijl je trapt.

Bij alle speciale bewegingen is timing van groot belang, dus
neem even de tijd op deze bewegingen en andere aanvallen
te perfectioneren.

Super KOs

Het knock out slaan is ook een belangrijk deel van het leven in
de arena van de Clay Fighters. Als je je tegenstander een paar
keer achterelkaar kunt raken, zonder dat je zelf geraakt wordt,
zie je de flitsende letters K.O. op het scherm verschijnen. Zodra
de letters K.O. verschijnen, kun je met de Super K.O. aanval je
tegenstander te lijf gaan. Om dit te doen, val je de vijandige Clay
Fighter aan met welke speciale beweging dan ook, als het maar
geen projectiel is. Maar kijk uit! Als je tegenstander niet helemaal
knock out geslagen wordt, terwijl de K.O. letters flitsen en jouw

In Het circus

Om een spel voor één speler te beginnen, kies je op het scherm met de keuzeopties 'Start Game', door met de richtingtoets naar boven of beneden te bewegen en op de START toets te drukken. Beweeg dan met de richtingtoets naar links of rechts om een Clay Fighter te kiezen. De Clay Fighter die omlijnd is met een rood selectiekader, is de Clay Fighter die je in overweging hebt. Onder de foto staat een korte beschrijving van deze Clay Fighter. Nadat je de Clay Fighter waarmee je wilt spelen geselecteerd hebt, druk je op de START toets. Dan loopt je Clay Fighter de grote circus-tent binnen om met de strijd te beginnen.

Telkens als je de andere Clay Fighter aanvalt en een stoot, trap, greep of speciale beweging met succes uitvoert, neemt zijn levenskracht af. Hetzelfde geldt als jij aangevallen wordt. Wanneer de kracht van een Clay Fighter tot nul gedaald is, is de ronde afgelopen.

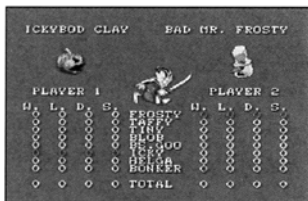
Om je tegenstander een toontje lager te laten zingen, moet je twee van de drie ronden winnen. Dan ben je de winnaar en ga je verder met de volgende Clay Fighter. Als je niet gewonnen hebt, moet je weer met dezelfde Clay Fighter vechten.

Elk ronde wordt getimed door een tijdsmechanisme, deze bestaat uit een bom met een lont, die je onderaan het scherm ziet. Wanneer de lont uitgebrand is, is de ronde voorbij. De Clay Fighter die de meeste kracht over heeft, wordt uitgeroepen tot de winnaar van de ronde.

Als er door één speler tegen de computer gespeeld wordt, kan er nog speler meedoen, druk hiervoor op elk gewenste moment op de START toets.



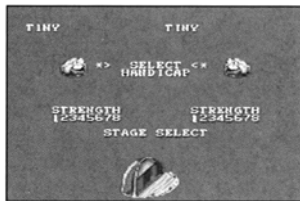
De Versus mode



In de versus mode krijgen twee spelers de kans om tegen elkaar te spelen, zonder dat het spel in de toernooi stand staat. Als je de Versus mode uit het menu op het titelscherm kiest, verschijnt er een menu met andere keuzeopties. In dit menu worden ook de Win (gewonnen), Loss (verloren), Draw (gelijkspel) en Speciale Knock Out statistieken van elke speler getoond. Als beide spelers de Clay Fighter waarmee ze wil spelen gekozen hebben, druk je op de START toets om het Handicap en Stage (toneel) Select scherm op te roepen. Door de handicap van een speler te wijzigen, krijgen beide spelers

meer gelijke kansen in de strijd. Als de ene speler meer ervaring met Clay Fighter heeft dan de andere, geef deze dan een lagere handicap. Een handicap waarde van één geeft een speler geen voordeel in een strijd. Naarmate de handicap waarde hoger wordt, kan de Clay Fighter meer en meer schade toebrengen. Kies op dit scherm ook de achtergrond van het toneel waarop je wilt vechten.

Wanneer je tevreden bent met het toneel en de handicaps, druk je op de START toets. De eerste Clay Fighter die 2 rondes gewonnen heeft, wordt tot winnaar uitgeroepen. Dan kunnen jij en je tegenstander nog twee Clay Fighters kiezen om mee te vechten.



Således starter du spillet



Det først du skal gøre er at indføre CLAY FIGHTER™ kassetten i dit Sega™ Megadrive™ System og derefter tænde for systemet. Derefter fremkommer CLAY FIGHTER titelskærmen, og du kan trykke på START knappen på din kontrolpult for at få valgmulighedsskærmen frem.

Håndtering af kassetten

Sega Megadrive kassetten er kun til brug med et Sega™ Megadrive™ System.

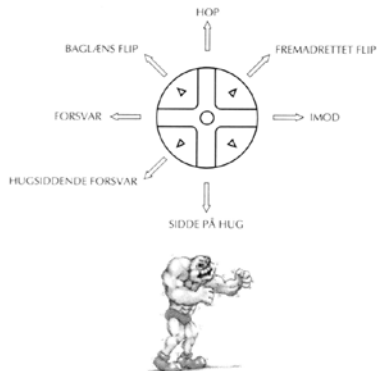
- Bøj eller knus ikke kassetten og sænk den ikke i væske. Clay Fighters hader vand.
- Lad ikke kassetten ligge i direkte sollys eller tæt på en radiator og andre varmekilder. Den slemme Hr. Frosty kan bedst lide, når det er koldt.
- Husk at tage en pause ind i mellem, for at hvile dig selv og Sega kassetten, hvis du spiller i længere tid.

Advarsel til projektionfjernsyns ejere

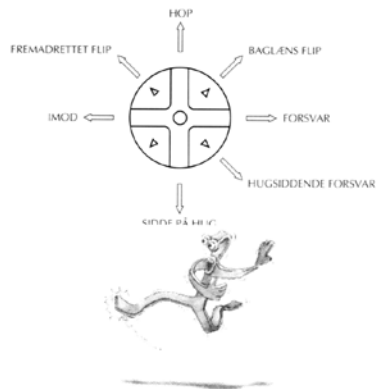
Stillestående billeder eller mønstre kan skade billedrøret permanent eller mærke det med phosphor. Undgå gentagen eller langvarig brug af videospil på projektionfjernsyn med stor skærm.

Kontrol af din Clay Fighter

Beskrivelse af forskellige bevægelser



Figurer, som vender mod højre



Figurer, som vender mod venstre

Kontrol af din Clay Fighter

Imod: Denne bevægelse lader din Clay Fighter gå fremad, eller udføre et angreb, som behøver en fremadgående bevægelse.

Fremadrettet flip: Din Clay Fighter hopper fremad mod modstanderen og måske endda over dem. Der er mange bevægelser, som kan udføres, mens din Clay Fighter er i luften.

Hop: Clay Fighteren vil hoppe lige op i luften. Nogle af Clay Fighterne kan hoppe højere end andre.

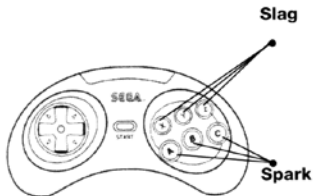
Baglæns Flip: Din Clay Fighter vil hoppe op i luften og væk fra modstanderen.

Forsvar: Denne bevægelse lader din Clay Fighter forsvare sig imod angreb, som kommer ovenfra eller fra brysthøjde.

Hugsiddende forsvar: Din Clay Fighter vil forsvare sig selv mod lave angreb og de fleste angreb, som kommer ovenfra og fra brysthøjde.

Sidde på hug: Din figur vil bevæge sig tættere på jorden, så den kan udføre lave angreb.

Slag og spark (kontrolpult med 6 knapper)



Der er tre grundlæggende slag, som alle figurerne kan udføre

X Hurtigt slag: Dette vatnisseslag gør ikke megen skade, men du kan slå mange gange, før en anden Clay Fighter kan udføre et mere kraftfuldt slag.

Kontrol af din Clay Fighter

Y Medium slag: Dette simple svage slag, kan udføres af en hvilken som helst John Dej. Det har en gennemsnitlig hurtighed og styrke.

Z Brutalt slag: Dette slag, som ingen tremmer vil kunne holde tilbage, vil brutalisere din modstander, men kun hvis du kan nå at udføre det i tide.

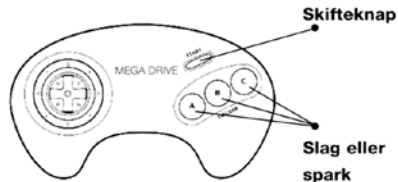
Disse tre grundlæggende spark kender alle Clay Fighterne

A Hurtigt spark: Sommetider vil du få brug for dette sølle spark for at komme af med en anden Clay Fighter. Det vil normalt kunne udføres, før et mere kraftfuldt angreb kan nå dig.

B Medium spark: Endnu et John Dej-angreb. Det er ikke det mest kraftfulde spark, men heller ikke det svageste. Bevægelsen udføres i gennemsnitlig tid.

C Brutalt Spark: Denne bevægelse bruges, når du virkelig har lyst til at sende din modstander gennem målstolperne. Sparket vil sikkert sende ham halvejs til Saturn.

Slag og spark (kontrolpult med 3 knapper)

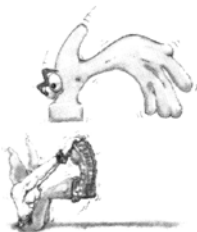


Hvis du har en kontrolpult med 3 knapper, er den indstillet til at kunne udføre 3 spark eller 3 slag på et hvilket som helst tidspunkt. Brug Start knappen til at skifte mellem slag og spark.

Kontrol af din Clay Fighter

Nærangreb

Disse angreb kan udføres, når din Clay Fighter står ved siden af sin modstander. Din Clay Fighters slag spark kan være anderledes, når han eller hun er i nærkamp.

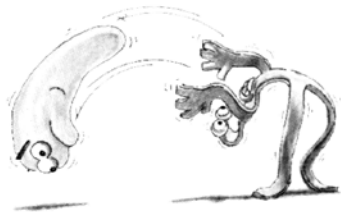


Kast

De fleste Clay Fightere er i stand til at gribe en modstander og kaste den hen over skærmen, og selv om en Clay Fighter kan overleve en sådant fald, bruger den noget af dens energi på at rejse sig selv op igen. Hvis du ønsker at kaste en anden Clay Fighter, skal du prøve at komme tæt på dem og gribe dem ved at trykke fremad imod den anden Clay Fighter efterfulgt en af knapperne på kontrolpulten. Hver af Clay Fighterne udfører angreb, som er forskellig fra de andre.

Holde fast

Denne form for griben er en af Tinys favoritter. Når din Clay Fighter kommer tæt på sin modstander, kan han forsøge at gribe og holde fast på modstanderen. Når din Clay Fighter får fat på en anden Clay Fighter, vil den prøve på at klemme leret ud af den. For at prøve dette angreb skal du trykke imod på kontrolpulten og derefter trykke på den rette knap på kontrolpulten. Alle figurerne har deres egen måde at gøre dette på.



Kontrol af din Clay Fighter

Specialbevægelser

Ud over alle de grundlæggende angreb og kast har hver figur lært en del specialbevægelser. Disse bevægelser er forskellige for hver figur, og de kan give din Clay Fighter et lille forspring. Du kan også overraske en anden Clay Fighter med en bevægelse, som de måske ikke forventede. Disse bevægelser kan være forholdsvis svære at udføre, og det kræver måske lidt tid at kunne mestre timingen og få bevægelsen til at fungere rigtigt.



Et eksempel på en specialbevægelse er slemme Hr. Frostys luft-snebold. For at udføre denne bevægelse skal du holde ned i 2 sekunder og derefter trykke op med et spark.

Det er meget vigtigt at få timing perfekt, når du udfører alle

specialbevægelserne, så det vil nok tage dig lidt tid at gøre disse og andre bevægelser perfekte.

Super KOs

Knockout slag er en daglig begivenhed i en Clay Fighters liv. Hvis du kan ramme din modstander et par gange i træk og samtidig ikke selv blive ramt, vil bogstaverne KO blinke på skærmen. Lige så snart KO fremkommer på skærmen, kan du slå leret ud af dine modstandere med et Super KO. angreb. For at gøre dette skal du angribe den modstående Clay Fighter ved at brug et af dine specialbevægelser, som ikke er fremadrettet. Men pas på! Hvis din ikke lammer din modstander, når KO bogstaverne blinker på skærmen, mister du din chance for at foretage dette angreb, hvis modstanderen rammer dig.

Det store telt

For at begynde et spil med en spiller, skal du vælge Start Game (begynd spillet) fra Game Choice (valgmuligheder) skærmen ved at trykke kontrolpulten op eller ned og derefter trykke på START knappen. Derefter skal du flytte kontrolpulten mod venstre eller højre for at vælge en Clay Fighter. Den Clay Fighter, som er omringet af den røde boks, er den, som du overvejer at vælge. Efter at du har valgt den Clay Fighter, som du ønsker at spille med, skal du trykke på START knappen, og din Clay Fighter vil gå ind i det store telt klar til at slå.

Hver gang du rammer en anden Clay Fighter med et af dine slag, spark, eller specialbevægelser, holder fast eller kaster dem vil deres livsenergi formindskes. Dette gælder også for din Clay Fighter. Når en af Clay Fightersnes livsenergi er nået til nul, er runden færdig.

For at få en modstander til at vende tilbage til hvor den kommer fra, skal du vinde to ud af tre runder, og derefter vil du gå videre til den næste Clay Fighter. Hvis du ikke kan vinde to runder, er du nødt til at slå mod den samme Clay Fighter igen.

I hver runde tager en bombe tid ved hjælp af en lunte, som kan ses nederst på skærmen. Når lunten er løbet ud, er runden slut. Den Clay Fighter, som har mest energi tilbage, vil derefter blive udråbt som rundens sejrherre.

Når en person spiller mod computeren, kan en anden spiller tilslutte sig på et hvilket som helst tidspunkt under spillet, ved at trykke på START knappen .



Pelin aloitus



Pane CLAY FIGHTER™ -kasetti Sega™ MegaDrive™ -järjestelmään.

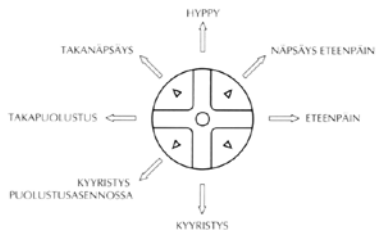
- Älä taivuta tai murskaa kasettia äläkä upota sitä veteen. Clay Fighter -hahmot vihaavat vettä.
- Älä jätä sitä suoraan auringonvaloon, lähelle lämpöpatteria tai muuta lämmön lähdettä. Ilkeä Mr. Frosty pitää kylmästä.
- Pidä pieni tauko silloin tällöin pelatessasi pitkiä aikoja lepuuttaaksesi sekä itseäsi että Sega-kasettia.

Varoitus projektiotelevisioiden omistajille!

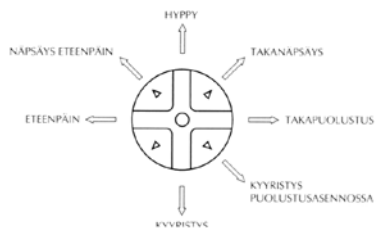
Pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuva-putkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforin. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suuriruutuisilla projektiotelevisioilla.

Clay Fighter -hahmon ohjaus

Liikkeiden kuvaus



Oikealle kääntynyt hahmo



Vasemmalle kääntynyt hahmo

Clay Fighter -hahmon ohjaus

Eteenpäin: Tämän avulla saviottelijasi pystyy kävelemään eteenpäin tai suorittamaan hyökkäyksen, joka vaatii liikkeen eteenpäin.

Näpsäys eteenpäin: Saviottelijasi hyppää eteenpäin vastustajaa kohti ja mahdollisesti hänen ylitseen. Monia liikkeitä voidaan suorittaa saviottelijan ollessa ilmassa.

Hyppy: Saviottelija hyppää suoraan ilmaan. Jotkut ottelijat pystyvät hyppäämään korkeammalle kuin toiset.

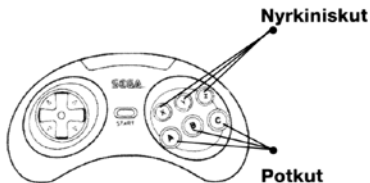
Näpsäys taaksepäin: Saviottelijasi hyppää ilmaan vastustajasta poispäin.

Takapuolustus: Tämän avulla saviottelijasi pystyy puolustautumaan hyökkäyksiltä, jotka tulevat ylhäältä tai rinnan korkeudelta.

Kyyristys puolustusasennossa: Saviottelijasi puolustautuu matalia ja useimpia rinnan korkeudelta tulevia hyökkäyksiä vastaan.

Kyyristys: Hahmosi siirtyy lähemmäksi maata suorittaakseen matalia hyökkäyksiä.

Nyrkiniskut ja potkut (6-näppäimiset ohjaimet)



Nämä kolme perusnyrkiniskua ovat kaikkien hahmojen käytettävissä

X Nopea nyrkinisku: Tämä pikahyökkäys ei tee paljon vahinkoa, mutta pystyt iskemään niitä usein, ennen kuin toinen saviottelija saa iskettyä voimakkaammin.

Clay Fighter -hahmon ohjaus

Y Keskitason nyrkinisku: John Dough pystyy heittämään tämän selkeän nyrkiniskun. Se suoritetaan keskitason nopeudella ja voimakkuudella.

Z Raaka nyrkinisku: Tämä nyrkinisku latistaa vastustajasi, mutta vain silloin, jos pystyt iskemään ajoissa.

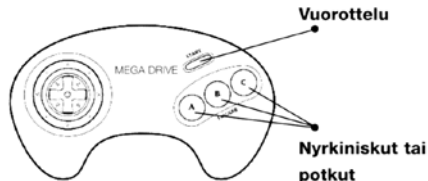
Kukin saviottelija tuntee nämä kolme peruspotkua

A Nopea potku: Joskus tarvitset tätä mitätöntä potkua päästäksesi irti toisesta ottelijasta. Se isketään tavallisesti, ennen kuin voimakkaampi hyökkäys saa sinut kiikkiin.

B Keskitason potku: Toinen hyökkäys, joka on omiaan John Doughille. Se ei ole voimakkain potku eikä myöskään heikoin, mutta se päättyy vastustajaasi keskimääräisessä ajassa.

C Raaka potku: Kun haluat todella lähettää vastustajasi maalitolppien läpi, kokeile tätä potkua. Se lennättää hänet vaikkapa puoliväliin Saturnusta.

Nyrkiniskut ja potkut (3-näppäimiset ohjaimet)

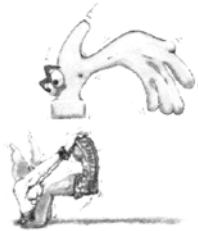


Jos sinulla on kolminäppäinen ohjain, näppäimet on konfiguroitu antamaan joko 3 potkua tai 3 nyrkiniskua kerrallaan. Käytä aloitusnäppäintä potkujen ja nyrkiniskujen vuorotteluun.

Clay Fighter -hahmon ohjaus

Lähihyökkäykset

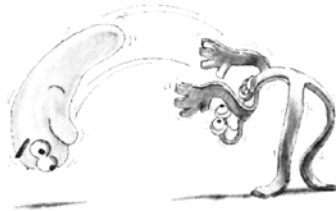
Nämä hyökkäykset voidaan suorittaa silloin, kun saviottelijasi on vastustaj vieressä. Ottelijasi normaalit nyrkinis ja potkut saattavat olla myös erilaisia hänen siirtyessäsi lähitaisteluun.



ottelijan suhteen.

Heitot

Useimmilla saviottelijoilla on kyky kahmaista vastustaja ja heittää hänet sirkuksen halki. Vaikka saviottelija pystyykin kestämään tällaisen pudotuksen, hänen täytyy käyttää energiaansa päästäkseen taas jaloilleen. Jos haluat heittää toisen saviottelijan, sinun on päästävä häntä lähelle ja tartuttava sitten häneen kiinni. Voit tehdä näin painamalla eteenpäin kohti toista ottelijaa ja sitten yhtä peliohjaimen näppäintä. Hyökkäystyyppi ja -luonne vaihtelevat kunkin



Clay Fighter -hahmon ohjaus

Erikoisliikkeet

Kaikkien perushyökkäysten ja -jen lisäksi kukin hahmo on oppinut monia eri erikoisliikkeitä. Nämä liikkeet ovat erilaisia kutakin hahmoa varten. Ne antavat saviottelijallesi hänen tarvitsemansa etumatkan, kun vastapuoli ei ole varuillaan. Voit myöskin yllättää toisen saviottelijan odottamattomalla liikkeellä. Nämä liikkeet voivat olla suhteellisen vaikeita ja sinulta saattaa kulua aikaa näppäin- ja peliohjainsiirtojen ajoituksen hallitsemiseen.



Esimerkki näistä erikoisliikkeistä on ilkeän Mr. Frostyn ilmalumipallo. Toimi näin: paina alas 2 sekuntia ja sitten ylös potkulla.

Ajoitus on hyvin tärkeää kaikissa erikoisliikkeissä, joten sinulta saattaa kulua aikaa tämän ja muiden hyökkäysten kehittämiseen.

Super-tyrmäysiskut

Tyrmäysiskut ovat myös osa elämää saviottelijan areenalla. Jos pystyt iskemään vastustajaa lukuisilla peräkkäisillä iskuilla etkä itse joudu isketyksi, kirjaimet KO vilkkuvat ruudussa. Heti kun KO ilmestyy näkyviin, voit tyrmätä vastustajasi Super-tyrmäyshyökkäyksellä. Tee näin: hyökkää vastustajasi kimppuun käyttämällä mitä tahansa erikoisliikettä, joka ei ole heittokappale. Varo kuitenkin! Jos vastustajasi ei ole pökerryksissä KO:n vilkkuessa, menetät kyvyn suorittaa tämän hyökkäyksen, jos hän osuu sinuun.

Aikasi suuressa sirkusteltassa

Aloittaaksesi yhden pelaajan pelin valitse 'pelin aloitus' valintaruudusta siirtämällä peliohjainta ylös tai alas ja painamalla ALOITUSnäppäintä. Siirrä sitten peliohjain oikealle tai vasemmalle valitaksesi saviottelijan. Punaisen kehyksen ympäröimä saviottelija on se, jota harkitset. Saviottelijan kuvan alapuolella on lyhyt kuvaus. Poimittuasi haluamasi saviottelijan paina ALOITUSnäppäintä. Saviottelijasi kävelee suureen sirkustelttaan valmiina taisteluun.

Joka kerta, kun osut toiseen ottelijaan nyrkiniskuilla, potkuilla, painioteilla, heitoilla tai erikoisliikkeillä, heidän energiansa vähenee. Tämä pätee molemmin puolin. Kun yhden saviottelijan energia on pudonnut nolnaan, erä on lopussa.

Kukin erä on ruudun alaosasta näkyvän pommin ja sen sytytyslangan ajoittama. Kun sytytyslanka on palanut loppuun, erä on lopussa. Se saviottelija, jolla on eniten energiaa jäljellä, valitaan erän voittajaksi.

Kun yksi pelaaja pelaa tietokonetta vastaan, toinen pelaaja pystyy liittymään mukaan painamalla ALOITUSnäppäintä milloin tahansa pelin aikana.



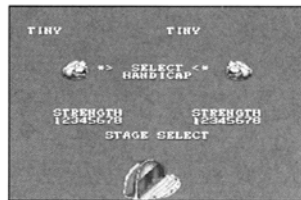
Vastaan-tila



Vastaan-tila tarjoaa kahdelle pelaajalle mahdollisuuden taistella toisiaan vastaan palaamatta pelissä turnaustilaan. Tämän vaihtoehdon valinta otsikkovalikosta antaa erilaisen pelaajavalintavalikon. Valikosta näkyy myös voitto-, häviö- ja erikoistymäystilastot kumpaakin pelaajaa varten. Kun kumpikin pelaaja on valinnut haluamansa ottelijan, paina ALOITUSnäppäintä ja näkyviin ilmestyy tasoituspeli- ja näyttämön valintaruutu. Tasoituksen vaihtaminen jonkin pelaajan puolesta tasoittaa enemmän taistelua. Jos yksi pelaaja on kokeneempi Clay Fighter -pelissä kuin toinen,

anna hänelle pienempi tasoitus. Yhden tasoituspeliarvo ei anna saviottelijalle edullisempaa asemaa taistelussa. Kun tasoitusarvo nousee, saviottelija aiheuttaa yhä enemmän vahinkoa. Näyttämön tausta, jonka edessä haluat otella, voidaan valita myös tästä ruudusta.

Kun olet tyytyväinen näyttämöön ja tasoitukseen, paina ALOITUSnäppäintä. Ensimmäinen saviottelija, joka voittaa 2 erää, julistetaan voittajaksi. Pystytte sitten vastustajasi kanssa pomimaan kaksi uutta saviottelijaa taisteluun.



Börja spela



Stoppa in spelkassetten CLAY FIGHTER™ i systemenheten till din Sega™MegaDrive™. Slå sedan på strömmen. Titelskärbilden till CLAY FIGHTER visas. Tryck nu på STARTKNAPPEN på din styrplatta. Skärmbilden Val av spel (Game Choice) kommer upp på bildskärmen.

Kassettskötsel

En kassett till Sega MegaDrive är enbart avsedd för bruk tillsammans med Sega™ MegaDrive™ System.

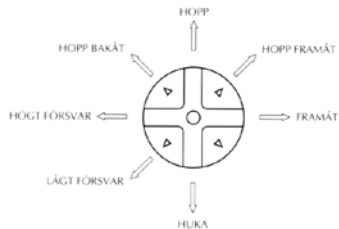
- Du bör inte böja eller klämma kassetten, eller doppa den i någon vätska. Clay Fighters hatar vatten
- Du bör inte placera kassetten i direkt solsken eller nära någon annan värmekälla. Mr Frosty föredrar kyla.
- Ta pauser under långa spelpass så att både du och kassetten kan vila.

Varning till innehavare av projicerande TV-apparater

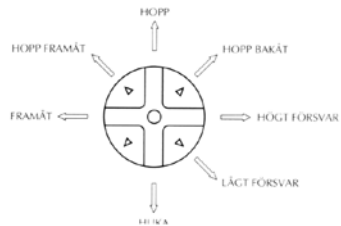
Stillbilder kan orsaka permanent skada på bildröret eller märka fosfor på katodstrålerör. Undvik upprepat eller långvarigt bruk av videospel på storbildsprojicerande TV-apparater.

Styrning av figurerna

Beskrivning av rörelserna



Högervänd figur



Vänstervänd figur

Styrning av figurerna

Framåt: Detta gör att din figur går framåt eller utför en attack som kräver en rörelse framåt.

Hopp framåt: Figuren hoppar framåt mot sin motståndare och eventuellt över denne. Många rörelser kan utföras medan figuren flyger genom luften.

Hopp: Figuren hoppar rakt upp. Vissa figurer kan hoppa högre än andra.

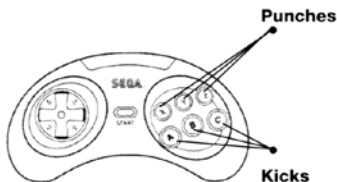
Hopp bakåt: Figuren hoppar i riktning bort från motståndaren.

Högt försvar: Figuren försvarar sig mot höga attacker eller attacker i brösthöjd.

Lågt försvar: Figuren försvarar sig mot låga attacker och de flesta attacker i brösthöjd.

Huka: Figuren hukar sig för att kunna utföra låga attacker.

Slag och sparkar (6-knappars styrplatta)



Samtliga figurer har dessa tre grundläggande slag

X KNAPPEN Snabbt slag: Denna lätta attack ställer inte till med någon större skada, men du kan få in många av dem innan en annan figur kan få in ett mer kraftfullt slag.

Styrning av figurerna

Y KNAPPEN Normalt slag: Detta helt vanliga slag kan vem som helst få in. Det har genomsnittlig fart och genomsnittlig styrka.

Z KNAPPEN Brutalt slag: Detta skoningslösa slag kan knäcka din motståndare om du får in det i rättan tid.

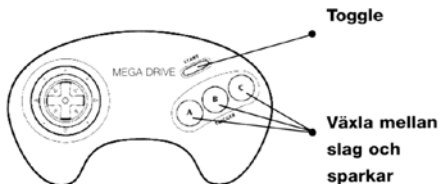
Samtliga figurer har dessa tre grundläggande sparkar.

A KNAPPEN Snabb spark: Ibland behöver du ta till denna lätta spark för att bli kvitt en motståndare. Du får i regel in den innan du själv utsätts för en hårdare attack.

B KNAPPEN Normal spark: Bra att ta till när du verkligen vill bli kvitt din motståndare. Träffar den rätt flyger motståndaren i fråga halvvägs till Saturnus.

C KNAPPEN Brutal spark: Bra att ta till när du verkligen vill bli kvitt din motståndare. Träffar den rätt flyger motståndaren i fråga halvvägs till Saturnus.

Slag och sparkar (3-knappars styrplatta)

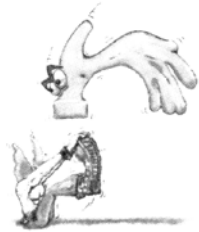


Om du har en styrplatta med tre knappar är dessa konfigurerade för antingen tre slag eller tre sparkar. Växla mellan slag och sparkar genom att trycka på STARTKNAPPEN.

Styrning av figurerna

Närkamp

Dessa attacker kan utföras när din figur befinner sig nära en motståndare. Din figurs normala slag och sparkar kan ändras i närkamp.



Kast

De flesta figurer kan greppa tag i en motståndare och kasta dem tvärs över cirkusen. Även om en figur kan överleva ett fall måste den använda en del av sin energi till att komma i form igen. Om du vill kasta en figur måste du komma den inpå livet och sedan greppa tag i den. Du gör det genom att gå mot motståndaren och sedan använda en av knapparna på styrplattan. Hur själva attacken utförs varierar mellan figurerna.

Fasthållningar

Denna kampform är en av Tinys favoriter. När din figur kommer nära inpå en motståndare kan den försöka greppa tag och hålla fast. När din figur håller fast en annan figur försöker den klämma ihjäl motståndaren. Försök utföra denna attack genom att trycka på Framåt på styrplattan och sedan tillämplig knapp. Varje figur har sin egen speciella metod.



Styrning av figurerna

Specialare

Förutom de grundläggande attackerna och kasten har varje figur lärt sig en uppsättning specialare. Dessa är olika för varje figur och ger dig ett viktigt behövligt övertag i kampen.

Du kan överraska en motståndare med en oväntad specialare. Dessa rörelser kan vara relativt svåra, så det kan ta en stund innan du helt behärskar den synkronisering som krävs mellan olika knapptryckningar.

Ett exempel på dessa specialare är Bad Mr Frostys flygande snöboll. Utför denna attack genom att trycka ned i 2 sekunder och sedan D-KONTROLL UPP i kombination med spark.



Tidsmässig synkronisering är en viktig del av specialarna, så det kan ta en stund innan du behärskar dessa attacker.

Superknockout

Knockoutslag förekommer också ofta i arenan. Om du kan träffa din motståndare med ett antal slag i följd utan att själv blir träffad kommer bokstäverna "KO" att blinka på skärmbilden. När dessa bokstäver visas kan du slå ut motståndaren med en superknockout. Du utför denna genom att attackera motståndaren med valfri specialare, med undantag för projektiler. Men se upp, om du inte slår ut din motståndare medan "KO" blinkar kommer du att förlora denna chans om motståndaren får in en träff.

I Cirkustältet

Du börjar ett spel för en deltagare genom att välja "Start Game" i skärmbilden Val av spel (Game Choice). Du gör detta val genom att flytta markören med hjälp av D-KONTROLL UPP/NED och trycka på STARTKNAPPEN. Välj figur med hjälp av D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER. Den figur du markerar omges av en rödfärgad ruta. Under figurens porträtt visas en kort beskrivning. När du valt din figur trycker du på STARTKNAPPEN. Den valda figuren kommer att gå in i cirkustältet redo för kamp.

Varje gång du träffar motståndare med slag, sparkar, fasthållningar, kast och specialare kommer deras livsenergi att minska. Det motsatta gäller också. När en av figurernas livsenergi visar på noll är ronden över.

För att förpassa en motståndare till sitt ursprungsstadium måste du vinna två ronder av tre. Om du kan göra detta kommer du att gå vidare för att möta nästa motståndare.

Om du inte lyckas med detta måste du möta samma motståndare en gång till.

Tiden för varje rond räknas ned med hjälp av den tända stubinen på en bomb som finns i skärmbildens nedre kant. När stubinen slutat brinna är ronden över. Den figur med mest livsenergi kvar vinner ronden.

Medan en spelare spelar mot datorn kan en andra spelare kan när som helst gå in i spelet genom att trycka på STARTKNAPPEN.



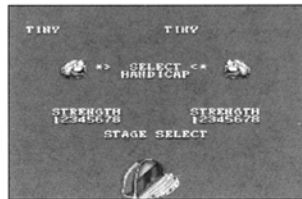
Tvekamp (Versus Mode)

ICEVEED CLAY				BAD MR. FROSTY			
PLAYER 1				PLAYER 2			
W	L	D	S	W	L	D	S
O	O	O	O	O	O	O	O
O	O	O	O	O	O	O	O
O	O	O	O	O	O	O	O
O	O	O	O	O	O	O	O
FROSTY							
TIPPY							
BLUE							
PSYCHO							
ICEY							
HELGA							
BUNKER							
TOTAL							

Tvekamp är en spelform som ger två spelare möjlighet att kämpa mot varandra utan att spelet går över i turnering. Om du väljer detta alternativ på titelskärm-bilden ges du en annan meny. Denna innehåller även statistik för vinster (Win), förluster (Loss), oavgjorda matcher (Draw) samt special-knockout (Special Knock Out) för varje spelare. När en spelare valt figur trycker han på STARTKNAPPEN. Skärmbilden Handikapp (Handicap) och Välj bakgrund (Stage Select) visas. Genom att ändra handikappet för en spelare görs kampen mer jämn. Om en spelare är bättre

tränad än den andra ger du denne ett lägre handikapp. Ett handikapp om 1 ger inte någon figur fördel i en kamp. I takt med att handikappvärdet stiger kommer figuren att orsaka större skador. Du väljer även bakgrundsscener i denna skärmbild.

När du är nöjd med bakgrund och handikappvärden trycker du på STARTKNAPPEN. Den spelare som först vinner två ronder vinner matchen. Du och din motståndare kan sedan välja två andra figurer för en ny match.



El comienzo del juego



Lo primero que debes hacer es insertar el cartucho de CLAY FIGHTER™ en el sistema Mega Drive™ de Sega™. Enciende el interruptor (ON) y aparecerá la pantalla del título de CLAY FIGHTER. Pulsa el botón START en tu controlador para ver la pantalla de selección.

Cómo cuidar el cartucho

El cartucho Mega Drive de Sega está diseñado para ser utilizado únicamente en el sistema Mega Drive™ de Sega™.

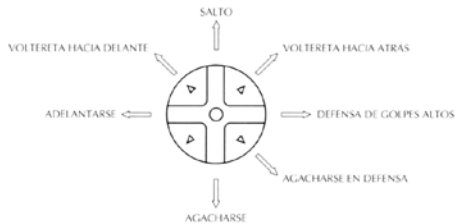
- No lo dobles, aplastes o sumerjas en líquidos. A los Clay Fighters (luchadores de arcilla) no les gusta el agua.
- No lo dejes expuesto a la luz directa ni cerca de radiadores o de cualquier otra fuente de calor. Al malvado señor Frosty le gusta el frío.
- Asegúrate de tomar descansos frecuentes cuando estés jugando durante un período prolongado, son convenientes tanto para ti como para el cartucho de juego.

Cómo controlar a tu Clay Fighter

Descripción de los movimientos



Para los personajes que miran a la derecha



Para los personajes que miran a la izquierda

Cómo controlar a tu Clay Fighter

Adelantarse: Permite que tu Clay Fighter camine hacia delante o realice un ataque que requiera un movimiento hacia delante.

Voltereta hacia delante: Tu Clay Fighter saltará hacia delante, en dirección al adversario y posiblemente encima de él. Muchas acciones pueden realizarse cuando tu Clay Fighter está en el aire.

Salto: El Clay Fighter saltará hacia arriba, unos saltan más alto que otros.

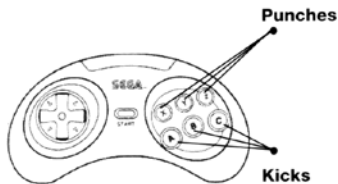
Voltereta hacia atrás: Tu Clay Fighter se alejará de su adversario con un salto.

Defensa de golpes altos: Permite que tu Clay Fighter se defienda contra los ataques que vienen de arriba o a la altura del pecho.

Agacharse en defensa: Tu luchador se defenderá contra ataques bajos y los que vienen a la altura del pecho.

Agacharse: Tu personaje se moverá más próximo al suelo, lo que le permitirá realizar ataques bajos.

Puñetazos y patadas (Controlador de 6 botones)



Estos tres puñetazos básicos valen para todos los personajes

Botón X Puñetazo rápido: Es un ataque flojucho que no causa demasiado daño, pero al ser tan rápido, te permite dar muchos antes de que tu adversario tenga tiempo a reaccionar.

Cómo controlar a tu Clay Fighter

Botón Y Puñetazo mediano: Como su nombre indica es un puñetazo normal que cualquiera puede dar Tiene una velocidad y fuerza medias.

Botón Z Puñetazo brutal: Es un puñetazo desmedido que destrozará a tu adversario, si lo sabes dar a tiempo.

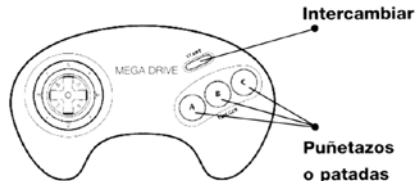
Todos los Clay Fighter saben dar estas tres patadas

Botón A Patada rápida: A veces necesitarás utilizar estas pataditas para quitarte de encima a un Clay Fighter. Te dará tiempo a lanzarlas antes de que recibir un ataque fuerte.

Botón B Patada mediana: Otro que podrás realizar sin grandes alharacas. No es la patada más fuerte que hay, ni la más floja, y su rapidez es normal.

Botón C Patada brutal: Cuando quieras enviar a tu adversario más allá de las cuerdas, prueba esta patada. ¡Lo pondrá en órbita!

Puñetazos y patadas (Controlador de tres botones)

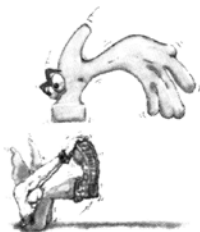


Si tienes un controlador de tres botones, su configuración te permite dar 3 patadas o 3 puñetazos en un momento dado. Utiliza el botón START para intercambiar entre dar patadas o puñetazos.

Cómo controlar a tu Clay Fighter

Ataques cuerpo a cuerpo

Estos ataques pueden ser realizados cuando tu Clay Fighter está al lado del adversario. Los puñetazos y patadas normales de tu Clay Fighter pueden ser diferentes cuando está luchando en un combate cuerpo a cuerpo.



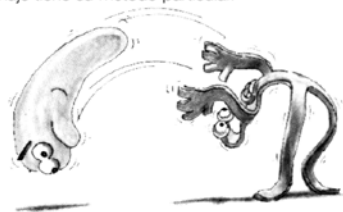
Proyecciones

La mayoría de los Clay Fighters son capaces de agarrar a un adversario y proyectarlo a través de la pista. Aunque un Clay Fighter puede sobrevivir a una caída como ésta, deberá usar parte de su energía para recuperarse. Si quieres proyectar a otro Clay Fighter, tienes que ponerte cerca y agarrarlo. Para ello, acércate hacia el otro luchador y pulsa uno de los botones del controlador. La naturaleza de cada ataque es distinta dependiendo del Clay

Fighter que lo realice.

Presas

Es la forma preferida del chiquitín Tiny para agarrarse al adversario. Cuando tu Clay Fighter se aproxima al contrario, puedes intentar hacer una presa. Cuando tu Clay Fighter le haya hecho una presa al otro luchador, intentará exprimirlo a tope para sacarle toda la arcilla del cuerpo. Para intentar este ataque, pulsa hacia delante con el botón direccional, y luego utiliza el botón apropiado del controlador. Cada personaje tiene su método particular.



Cómo controlar a tu Clay Fighter

Movimientos especiales

Además de todos los ataques básicos y proyecciones, cada personaje ha aprendido una serie especial de movimientos propios e intransferibles.

Servirán para darles un margen muy necesario, cuando su contrincante esté bajo de arcilla. También puedes sorprender al otro luchador de arcilla (Clay Fighter) con un movimiento inesperado. Estos movimientos pueden ser relativamente difíciles y tardarás un poco en saber sincronizar botones y botón direccional.



Un ejemplo de estos movimientos especiales es la bola de nieve aérea del malvado señor Frosty. Para hacerlo, pulsa la parte de abajo del botón direccional durante dos segundos y luego la de arriba para dar una patada.

La sincronización es muy importante en cualquiera de estos movimientos especiales, por lo que necesitarás algún tiempo para perfeccionar este y otros ataques.

Súper fueras de combate

Los puñetazos que dejan fuera de combate son también una parte de la vida de los Clay Fighter en el ring. Si consigues golpear a tu adversario con un número sucesivo de golpes sin encajar ninguno, la palabra KO lanzará un destello en la pantalla. Tan pronto como aparece la palabra KO, puedes acabar con la arcilla de tus adversarios, con un súper fuera de combate. Para hacer esto, ataca al luchador contrario usando cualquier movimiento especial que no sea un proyectil. ¡Pero ten cuidado! Si tu adversario no está aturdido cuando la palabra KO lanza destellos y te golpea, perderás la oportunidad de administrar este ataque.

En la carpa

Para comenzar una partida para un solo jugador, elige Start Game (comienzo del juego) en la pantalla de selección, moviendo el botón direccional hacia arriba o hacia abajo, y pulsando el botón START. Seguidamente, mueve el botón direccional hacia la derecha o hacia la izquierda para elegir un Clay Fighter (luchador de arcilla). El luchador metido dentro de un recuadro rojo es el que estás pensando elegir. Debajo del retrato de tu Clay Fighter hay una pequeña descripción. Después de elegir el Clay Fighter que deseas utilizar, pulsa el botón START. Tu Clay Fighter se dirigirá a la carpa, listo para la pelea.

Cada vez que golpeas a otro Clay Fighter con cualquiera de tus puñetazos, patadas, presas, proyecciones o movimientos especiales descenderá su energía. Y lo mismo vale para cuando te golpean a ti. Cuando la energía de uno de los Clay Fighter ha bajado a cero, se termina el asalto.

Para que un adversario regrese a sus humildes comienzos, debes ganar dos asaltos de tres. Si puedes hacerlo, pasarás al próximo Clay Fighter. Si no lo has conseguido, tendrás que volver a luchar contra el mismo.

Cada asalto se cronometra por el tiempo que tarda en consumirse la mecha de una bomba situada en la parte inferior de la pantalla. Cuando se acaba la mecha, sonará la campaña de fin de asalto. El ganador será el que tenga más energía al término del asalto.

Cuando una persona esta jugando contra el ordenador, otro jugador puede unirse al juego en cuanto pulse el botón START.



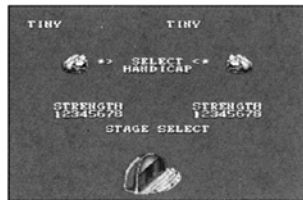
Modalidad de duelo



Esta modalidad ofrece a dos jugadores la oportunidad de pelear entre ellos sin que el juego regrese a la modalidad de torneo. Si se elige esta opción en la pantalla del título, aparecerán varias opciones. El menú también muestra las estadísticas de cada jugador: victorias, derrotas, empates y fueros de combate (K.O.) especiales. Cuando cada jugador ha elegido el Clay Fighter que quiere utilizar, pulsa el botón START y aparecerán las pantallas de selección de escenario y de hándicap. La pantalla de hándicap sirve para igualar los combates y hacerlos más equilibrados: si un jugador tiene

más experiencia como luchador que otro, haz que éste tenga menos hándicaps. Un hándicap de valor 1 no le dará a un Clay Fighter ninguna ventaja en la batalla. A medida que aumentas el valor de la desventaja o hándicap, el Clay Fighter podrá sufrir más daños. En esta pantalla también puedes elegir el decorado del escenario en el que quieres combatir.

Cuando hayas elegido el escenario y el nivel de desventaja, pulsa el botón START. El primer Clay Fighter en ganar 2 asaltos será declarado el ganador. Entonces tu adversario y tú podréis elegir otros dos luchadores contra los que combatir.



Cominciare il gioco



Innanzitutto inserisci la cartuccia CLAY FIGHTER™ nel Sega™ Mega Drive™ System. Adesso sposta l'interruttore su ON. Apparirà la videata di testa di CLAY FIGHTER. Ora premi il pulsante START sulla pulsantiera per chiamare la videata delle scelte di gioco.

Trattamento della cartuccia

La cartuccia Sega Mega Drive™ System si intende per uso esclusivo su Sega™ Mega Drive™ System.

- Non piegare, schiacciare o immergere in liquidi. Clay Fighter odia l'acqua.
- Non esporre alla luce diretta del sole o vicino a altre fonti di calore. Il perfido Mr. Frosty ama il freddo.
- Effettuare soste saltuarie nel corso di gioco prolungato, per riposarti e per far riposare la Cartuccia Sega.

Avvertenza per utenti con televisori a proiezione

I fotogrammi di immagini fisse possono provocare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi su televisori a proiezione a grande schermo.

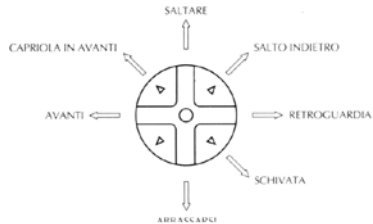


Controllare il Clay Fighter

Descrizione dei movimenti



Personaggio rivolto a destra



Personaggio a sinistra

Controllare il Clay Fighter

Avanti: Permette a clay fighter di camminare in avanti o di eseguire un attacco che richiede di muoversi in avanti.

Salto in avanti: Il clay fighter salterà in avanti, verso, o anche sopra, l'avversario. Mentre clay fighter si trova in aria potrà eseguire molte azioni.

Saltare: Il clay fighter salterà perpendicolarmente in aria. Alcuni clay fighter possono saltare più in alto degli altri.

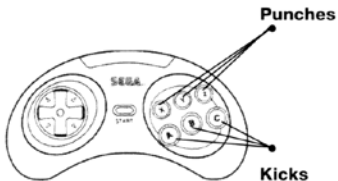
Salto indietro: Il clay fighter salterà in aria nella direzione opposta all'avversario.

Retro difesa: Permetterà al clay fighter di difendersi dagli attacchi provenienti dall'alto o all'altezza del petto.

Schivata: Permetterà al clay fighter di difendersi dagli attacchi bassi e dalla maggior parte degli attacchi all'altezza del petto.

Abbassarsi: Il personaggio si avvicinerà al suolo potendo effettuare degli attacchi bassi.

Pugni e calci (Pulsantiere a 6 pulsanti)



I seguenti tre pugni di base sono disponibili per tutti i personaggi

X Pugno veloce: Questo è un attacco debole e non provoca dei danni seri ma potrai darne parecchi prima che un altro clay fighter possa tirare un pugno più potente.

Controllare il Clay Fighter

Y Pugno medio: Questo è un pugno normale che un qualsiasi John Dough potrebbe tirare. Ha una velocità e una forza media.

Z Pugno brutale: Questo pugno spietato sconvolgerà il tuo avversario, ma solo se riuscirai a tirarlo in tempo.

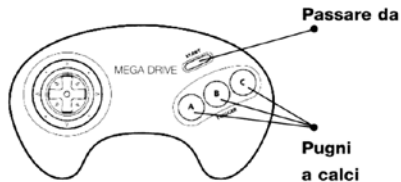
I seguenti tre calci di base possono essere eseguiti da tutti i clay fighter

A Calcio veloce: Alle volte dovrai utilizzare questo debole calcio per toglierti un altro clay fighter di torno. Generalmente verrà tirato prima di un attacco potente.

B Calcio medio: Un altro attacco preso in prestito da John Dough. Non è il calcio più forte e neanche il più debole, ma raggiungerà il tuo avversario in un tempo medio.

C Calcio brutale: Quando vuoi veramente mandare il tuo avversario al palo, prova questo calcio. Dovrebbe mandarlo fino a Saturno.

**Pugni e calci
(Pulsantiera a 3 pulsanti)**

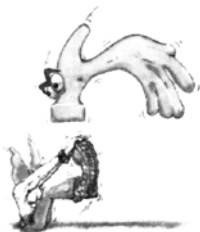


Se hai una pulsantiera a 3 pulsanti, i pulsanti sono configurati per 3 calci o 3 pugni per volta. Utilizza il pulsante Start per passare da Calci a Pugni.

Controllare il Clay Fighter

Attacchi ravvicinati

Questi attacchi possono essere eseguiti quando il clay fighter è vicino al suo avversario. I pugni ed i calci normali del clay fighter possono essere diversi quando si sposterà in un combattimento ravvicinato.



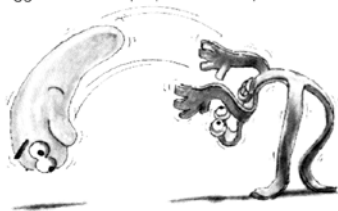
Lanci

La maggior parte dei lottatori possiedono la capacità di afferrare un avversario e di lanciarlo nell'arena. Anche se un clay fighter può sopravvivere ad una tale caduta, dovrà utilizzare parte della sua energia per rimettersi in sesto. Se vuoi lanciare un altro clay fighter, dovrai andargli vicino e quindi afferrarlo. Potrai farlo premendo in avanti verso l'altro clay fighter e quindi uno dei pulsanti sul pulsante

direzionale. Il tipo e la natura dell'attacco varierà a seconda del clay fighter.

Prese

Sono le preferite di Tiny. Quando il clay fighter si avvicina ai suoi avversari, questi potranno cercare di afferrarlo e di immobilizzarlo. Quando il tuo clay fighter immobilizzerà un altro clay fighter, cercherà di strizzargli fuori la creta. Per provare questo attacco premi avanti sul pulsante direzionale, quindi premi il relativo pulsante della pulsantiera. Ogni personaggio utilizza un proprio metodo particolare.



Controllare il Clay Fighter

Mosse speciali

Oltre agli attacchi e ai lanci di t ogni personaggio possiede una serie di mosse speciali.

Queste mosse sono diverse per ognuno dei personaggi.

Forniranno al tuo clay fighter un maggiore e utile vantaggio

quando la creta del tuo avversario sarà bassa. Potrai cogliere di sorpresa un altro clay fighter con una mossa che potrebbero non aspettarsi. Queste mosse possono essere relativamente difficili e potresti aver bisogno di fare un po' di pratica per diventare bravo nel sincronizzare i movimenti dei pulsanti e della pulsante direzionale.



La sincronizzazione è molto importante per tutte le mosse speciali, quindi potresti aver bisogno di un po' di tempo per perfezionare questo e altri attacchi.

Super KO

I pugni che mettono fuori combattimento, come su un vero e proprio ring, si trovano anche nell'arena dei clay fighter.

Se riesci a colpire il tuo avversario con una serie di colpi senza venire colpito, sulla videata lampeggeranno le lettere KO. Appena appariranno le lettere KO, potrai far uscire la creta dai tuoi avversari con un attacco Super KO. Per far questo attacca il clay fighter avversario utilizzando una delle mosse speciali che non sia un lancio. Stai attento! Se il tuo avversario non sarà stordito quando il KO lampeggerà potrebbe colpirti facendoti perdere la capacità di infliggere l'attacco.

Un esempio di queste mosse speciali è rappresentato dalla Palla di neve aerea del perfido Mr. Frosty. Per far questo, premi per 2 secondi, quindi premi su con un calcio.

Il tuo momento nel tendone

Per cominciare una partita ad un giocatore, scegli Start Game (Cominciare Gioco) dalla videata Game Choice (Scelte di gioco) premendo il pulsante direzionale in su o giù e premendo il pulsante START. Quindi premi il pulsante direzionale a destra o a sinistra per scegliere un clay fighter. Il clay fighter circondato dalla casella rossa è quello selezionato. Sotto l'immagine del tuo clay fighter troverai una breve descrizione. Dopo aver selezionato il clay fighter che desideri utilizzare, premi il pulsante START. Il tuo clay fighter andrà verso il tendone pronto al combattimento.

Tutte le volte che colpirai l'altro clay fighter con uno dei tuoi pugni, calci, prese, lanci o mosse speciali, la loro energia diminuirà. Questo vale per tutt'e due. Quando l'energia di uno dei clay fighter raggiungerà lo zero, l'incontro sarà terminato.

Per eliminare un avversario dovrai vincere due incontri su tre. Se riuscirai a farcela, passerai al clay fighter successivo. Se non ce la farai, dovrai combattere di nuovo contro quel particolare clay fighter.

Il tempo dell'incontro viene misurato dalla bomba e dalla sua miccia che si trova in fondo alla videata. Quando la miccia terminerà, terminerà anche l'incontro. Il clay fighter con la quantità maggiore di energia residua sarà dichiarato il vincitore dell'incontro.

Quando un giocatore gioca contro il computer, un altro giocatore potrà entrare in gioco premendo, in qualsiasi momento, il pulsante START.



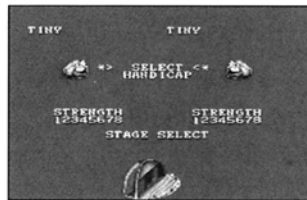
Modalità contro



La Modalità Contro offre la possibilità a due giocatori di combattere uno contro l'altro senza che il gioco ritorni sulla modalità Torneo. Scegliendo questa opzione dal Menu di testa, apparirà un menu scelte giocatore diverso. Il menu mostrerà anche il numero delle Vittorie (Win), Perdite (Loss), Pareggi (Draw) e KO per ogni giocatore. Dopo che ogni giocatore avrà scelto il clay fighter che vuole utilizzare, premi il pulsante START e apparirà la videata Handicap e Selezione sfondo. Potrai avere una battaglia più equa cambiando l'handicap. Se un giocatore è più esperto in Clay Fighter

dell'altro, assegnagli un handicap più basso. Un valore handicap di uno non fornirà a un clayfighter nessun vantaggio in battaglia. Aumentando il valore dell'handicap, un clayfighter infliggerà dei danni sempre più gravi. Su questa videata potrai scegliere anche lo sfondo del combattimento.

Dopo aver scelto lo sfondo e gli handicap, premi il pulsante START. Il primo clay fighter che vincerà 2 incontri verrà dichiarato il vincitore. A questo punto tu ed il tuo avversario potrete selezionare altri due clay fighter con cui combattere.



Avertissement sur l'épilepsie

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'elles sont exposées à certains effets stroboscopiques, notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de 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. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

Avant toute utilisation

- 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.
- Tenez-vous à une distance éloignée d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.

- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 36 cm ou moins).



Games Player Charter

- Avoid playing when tired. Play for no more than one hour at a time
- Sit well away from the screen, preferably no closer than ten feet
- Play games in well lit areas
- Reduce the brightness of the screen to darken the contrast
- Use as small a screen as possible

Only 15,000 people in the United Kingdom are photosensitive epileptics (sensitive to flickering lights). These are the only people who may develop an epileptic reaction to playing computer and video games.

These tips will help you enjoy your games playing more and maximise your performance.

Interplay

©1993-2021 Interplay Entertainment Corp.
Clayfighter™ is a registered trademark or trademark of
Interplay Entertainment Corp in the United States and
other countries. All rights reserved.

