SNSP-ACZP-EUR



INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Interplay

71 Milton Park, Abingdon, Oxon,
OX14 4RR, U.K.

Copyright 1994 Interplay Productions. All rights reserved. Clayfighter 2: Judgment Clay, Clayfighter, Interplay and all characters names are trademarks of Interplay Productions.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY

Nintendo

CE Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED,ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ




ClayFighter

ENGLISH

DATELINE MUDVILLE: JULY 15TH, 1994. 2
BEGINNING THE GAME 2
YOUR MISSION 4
VERSUS MODE 4
TOURNAMENT 5
TOURNAMENT TYPES 5
PLAYING THE TOURNAMENT 6
THE NEW CREW 8

FRANCAIS

MUDVILLE: 15 JUILLET, 1994. 10
COMMENCER 10
VOTRE MISSION 12
LE MODE CONTRE (VERSUS MODE) 13
TOURNOI (TOURNAMENT) 13
LES TYPES DE TOURNOI 14
LE TOURNOI 14
LA NOUVELLE ÉQUIPE 16

DEUTSCH

MUDVILLE: 15. JULI 1994. 18
SPIELSTART 18
DEINE MISSION 20
SPIELER-GEGEN-SPIELER-MODUS (VERSUS MODE) . 21
TURNIER (TOURNAMENT) 21
WETTKAMPFARTEN 22
DER TURNIERKAMPF 22
DIE NEUE CREW 24

ITALIANO

MUDVILLE: 15 LUGLIO 1994. 26
INIZIARE IL GIOCO 26
LA TUA MISSIONE 28
MODALITÀ CONTRO 29
TORNEO 29
TIPI DI TORNEO 30
GIOCARE IL TORNEO 31
LA NUOVA SQUADRA 32

ESPANOL

MUDVILLE: 15 JULIO 1994. 34
EL COMIENZO DEL JUEGO 34
TU MISIÓN 36
MODALIDAD DE DUELO 37
EL TORNEO 37
TIPOS DE TORNEO 38
CÓMO PARTICIPAR EN UN TORNEO 38
LA NUEVA TRIPULACIÓN 40

SVENSKA

DATERAT MUDVILLE 15 JULI 1994 42
BÖRJA SPELET 42
DITT UPPDRAG 44
ENVIG (VERSUS MODE) 45
TURNERINGSSPEL 45
TURNERINGSTYPER 46
DELTA I TURNERINGEN 46
DET NYA GÄNGET 48

SUOMI

PÄIVÄTTY MUDVILLESSA: 15.7.1994. 50
PELIN ALOITUS 50
TEHTÄVÄSI 53
VASTAAN-TILA 53
TURNAUS 53
TURNAUSTYYPIT 54
TURNAUKSEN PELAAMINEN 54
UUSI JOUKKUE 56

DANSK

DATOLINIE MUDDERBY: 15. JULI, 1994. 58
SÅLEDES STARTER DU SPILLET 58
DIN OPGAVE 60
VERSUS MODUS 61
TURNERING 61
TURNERINGSTYPER 62
SÅLEDES SPILLER DU EN TURNERING 62
DEN NYE BESÆTNING 64

NEDERLANDS

DAGTEKENING MUDVILLE: 15 JULI, 1994. 66
HET SPEL BEGINNEN 66
DIT IS JE TAAK 68
DE VERSUS STAND 69
HET TOERNOOI 69
DE VERSCHILLENDE TOERNOOIEN 70
HET TOERNOOI SPELEN 70
DE NIEUWE PLOEG 72

CREDITS 74
WARRANTY 76



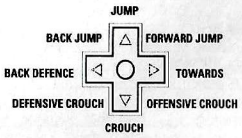



DATELINE MUDVILLE: JULY 15TH, 1994.

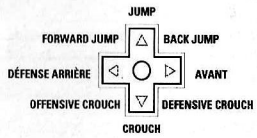
Authorities have now confirmed the mysterious purple clay meteor that recently wreaked havoc through the land is once again active. Clay emissions from the meteor have been seen spreading through Mudville at an alarming rate, leaving the land flooded in a sea of rising clay. One eye witness described the spreading clay as a "gigantic blanket of bubbling goo covering the..." Unfortunately the witness was not able to finish before being engulfed by a gushing mass of clay. It is believed that moments before this second claytastrophe began, an alien spacecraft in the shape of a prune Danish landed approximately one quarter of a mile away from the meteor. Witnesses described a strange man with a big head, large buggy eyes wearing a lab coat with the inscription "Extremely Mad Scientist, Dr. Kiln", jumping out of the craft. According to one startled citizen, Dr. Kiln pressed his nose, and out of both nostrils shot a big honking loogy, it was large and green and struck the central portion of the meteor. The meteor instantly pulsed with a strange green glow and began spewing forth the dreaded clay emissions. Then Dr. Kiln shouted at the top of his lungs — "I am now and will remain supreme ruler of all Mudville, N. Boss is no more... And just try and stop me."

BEGINNING THE GAME

First you will need to insert the CLAY FIGHTER 2™ Game Pak into your Super Nintendo Entertainment System. Now move the Power Switch to the ON position. The Title Screen of CLAY FIGHTER 2 will appear. Now press the START button on your controller to bring up the game choice screen.



FOR CHARACTER FACING RIGHT



FOR CHARACTER FACING LEFT

DESCRIPTION OF MOVEMENTS: "THIS IS WHERE IT ALL BEGINS."

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

Forward jump: Your clay fighter will jump forward, towards the other player, 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 jump: Your clay fighter will jump into the air away from his opponent.

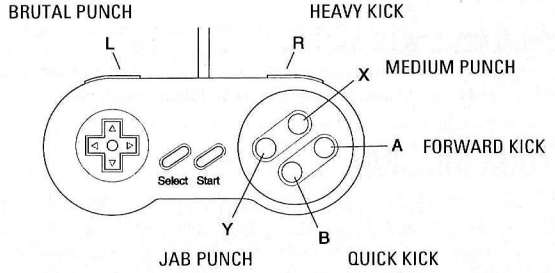
Away: This will allow your clay fighter to defend against attacks coming in from above, or from chest height.

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.

Offensive Crouch: Your character will crouch down ready to attack the opponent. Watch out! Your character will not block in this position.

PUNCHES AND KICKS: "BASIC TRAINING, WHAT A PIECE OF CLAY."



These three basic punches are available to all characters:

Jab 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.

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

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

These three basic kicks are known by each clay fighter:

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.

Forward Kick: Another attack in the John Dough category. It is not the strongest kick, nor the weakest. It will get to your opponent in an average amount of time.

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







CLOSE ATTACKS "READY OR SNOT, HERE I COME."

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: "IS THAT THE LIMBURGER CHEESE I SMELL?"

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.

HOLDS: "HEY, WATCH THE CLAY MAN!"

To try this attack press forward on the control pad and then press the appropriate button on the controller.

SPECIAL MOVES "WHAT WAS THAT?"

These moves are different for each character. Timing is very important in any of the special moves, and it might take you a while to perfect these and other attacks.

YOUR MISSION

To begin a single player game, choose Game Start from the Main Menu screen by moving the control pad up or down, and pressing the START button. You will now enter the Character Select screen. Each fighter is unique. You should pick a character suitable to your fighting style. When one of the clay fighter's energy has dropped to zero, the round is over. Win two out of three rounds, and walk away the match victor. Your clay fighter and his opponent do not have all the time in the world. When the clock has completed one cycle or reaches 0, the time has run out, and the round is over. The clay fighter with the most energy remaining will emerge the victor. 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 single-player mode. Choosing this option from the Main Menu brings up a character selection screen. You can choose your character by moving your icon selector to the player of your choice and pressing a button. As before, the button you choose will affect the colour of your character. You can toggle back and forth between the character select and handicap fields by







pressing up on the keypad. To return to selecting your character press down on the keypad. If you wish to change your handicap you must do so before choosing your character. To change your handicap toggle to the handicap field and move your keypad left or right. The character with the higher handicap will be given a greater advantage in combat. Once you have both chosen characters, the Stage Select screen will come up. The arena selected will depend upon what option you have chosen in the Options Menu (see Options Menu for more details). To choose the arena move the selector to the stage of your choice and press START. At this time if you hold down the SELECT button you will bring up the Button Configuration screen. If you choose not to do so, prepare yourself... The battle is about to begin. Once you have set your buttons, press START to enter combat.

TOURNAMENT

Tournament lets one to eight players fight in one of six types of tournaments. The standard tournaments are SUDDEN DEATH, SINGLE ELIMINATION, DOUBLE ELIMINATION. You can select the number of players in the tournament by highlighting the PLAYERS option and moving the keypad left or right. Select the tournament type by moving the keypad left or right while the TYPE option is highlighted. At this point you will need to determine whether or not you want RANDOM selection or not. This mode is for experts who know each character as if they themselves were cut from the same mould. If you have RANDOM set to ON, the character selection will be done automatically. You can toggle this mode ON or OFF by highlighting the RANDOM option and moving your keypad left or right. The Arena Selection controls how the arenas are selected, either Sequential (one after the other) or Random. To toggle between the two modes highlight the ARENA option and move your keypad left or right. The last option in the menu is TOURNEY SIZE. This allows you to change between 4-competitor and 8-competitor modes. The slots that are not filled by human players will be filled with computer controlled characters. As with the other options, you can toggle between the two modes by highlighting the TOURNEY SIZE, and moving the keypad left or right. To start the tournament make sure your settings are correct and press START.

TOURNAMENT TYPES

DOUBLE ELIMINATION

Every combatant will start off in the winners bracket. Two combatants will be matched up. The first player to win 2 rounds will move onto the next rung. The loser will be moved to the losers bracket. If a player loses a match while in the losers bracket they will be eliminated from the tournament. This process continues until there is a finalist from each bracket. Once there are








two bracket finalists, the two will fight it out to become the Tournament Champion. In order for the losers bracket finalist to become champ, he must win 2 matches. The finalist from the winners bracket needs to win just one match.

SINGLE ELIMINATION

Every combatant starts off in the same bracket. In order to advance a player must win 2 rounds of combat. If you lose a match, you are eliminated from the tournament.

SUDDEN DEATH

This is set-up the same way as the Single Elimination tournament except only one round is fought, not one match. This is useful if there are a lot of players.

PLAYING THE TOURNAMENT

SELECTING YOUR COMBATANT

The character you are going to fight with is selected by moving the cursor over the character and pressing any button. Note: If Random is set to Yes, the character selection is skipped and the computer automatically selects a character for you.

TOURNAMENT CHART

This chart shows the current standing of the fighters. Some fighters will be prominently highlighted to indicate that these are the combatants who will fight the next match. To begin the fight, press the START button.

TOURNAMENT WINNER

Once all the matches are played (based on the tournament type selected) the winners will be displayed. For Double Elimination there will be a 1st, 2nd and 3rd place winner. For the Single Elimination and Sudden Death tournaments, there will only be a 1st and 2nd place winner. Once all the winners have been displayed, press the START button to return to the tournament menu.

CHANGING OPTIONS

The option screen allows you to change a number of things about the game. This gives you greater control over the games features. To get to the Options screen, highlight OPTIONS and press START. Then move the control pad up and down to pick the aspect of the game you want to change. With the exception of the Button Configuration option (where you press START), you can change the highlighted option by moving the keypad left or right.









DIFFICULTY

This allows you to make the one-player game more difficult. The lowest level might challenge you at first, but as you get better at timing your moves and defending against attacks you will need to change this (value) for a greater challenge. Only the greatest clay fighters™ are able to win on the harder difficulty settings.

GAME SPEED

If you wish to speed up play, you can use this option to turbo-charge the game. A value of one lets you play the game at a slower speed. To accelerate your clay fighters™ in the fray, choose an increasingly higher value up to a maximum of four. The game will default to a setting of three.

TIME LIMIT

You can either have a round last for a specified amount of time or make the time limit infinite. When the time limit is infinite, the round will last until one of the clay fighters falls.

ARENA SELECT

Now for the ARENA selection. The Arena Selection controls how the arenas are selected, either Sequential (one after the other), Random or Manual. To toggle between the three modes highlight the ARENA option and move your keypad left or right.

FOREGROUND

This controls the front plane of the arenas. If you want a clearer view of the fighting arena set this option to OFF.

BUTTON CONFIGURATION

Pressing START at this option brings you to a button configuration screen. This option allows a player to change the button arrangement on the controller. Move the highlight down to the button you would like to reassign and then press the button which you would like it to become. The buttons will now switch. For example, if you change the Jab Punch Button to Button A on the controller, the Medium Punch will now be located at Button B. To return to the Option Menu, press the START or SELECT button.








THE NEW CREW

BAD MR. FROSTY™ - SPECIAL MOVES

Snow Ball: Summoning a gust of Arctic wind and rolling himself into a ball, Frosty can snowball towards another clay fighter™. To make him do this, 1) press away in the defence position, hold it in the away position for 2 seconds, and then 2) press forward. As soon as you press forward, press a punch button. The type of punch used will affect the speed of the snowball.

HOPPY™ "THE BATTLE BUNNY"- SPECIAL MOVES

Spinning Carrot: Hoppy has found a real use for his carrots besides food, he uses them as weapons! He knocks it with his head to send it spinning towards his opponent. This is performed by 1) charging away for 2 seconds, and then 2) pressing forward. As soon as you press forward also press one of the punch buttons. The speed is determined by the type of punch button you pressed.

GOO GOO™ - SPECIAL MOVES

Ram Butt: This baby loves to crawl and ram into things like tables, chairs and other people. To activate this move, 1) Press away in the defence position, 2) Press down and away, 3) Press downwards in the crouch position, 4) Press down and towards, and finally 5) Press forward. Once hitting the forward position press one of the punch buttons. The punch that you use will affect the distance Goo Goo crawls.

THE BLOB™ - SPECIAL ATTACKS

Spit: Blob can sometimes be disgusting. This move shows this because he hocks a loogie towards his opponent. You can have The Blob attack in this manner by 1) Pressing downwards into the crouching position, 2) Pressing down-towards into an offensive crouch ,and then 3) Pressing towards. As you finish the control pad movements press any of the punch buttons. The punch that you use will determine how strong he spits.

NANA MAN™ - SPECIAL MOVES

Banana Slice: He loves giving other people a taste of banana. So he slices a part of himself and throws it towards the opponent. 1) Press downwards into the crouch, then 2) Press down and towards into an offensive crouch, and end by 3) Pressing towards in the forward position as you press a punch button.







KANGOO™ - SPECIAL MOVES

Dashing Punches: Using her mighty tail she dashes forward towards the opponent and gives them a one/two manoeuvre. To use this powerful move, you will need to follow the steps in the diagram in order: 1) Press backwards into the away position, hold this position for 2 seconds then 2) Press towards into the forward position. As you press towards, press one of the punch buttons. The punch that you use will affect the distance which Kangoo runs.

OCTO™ - SPECIAL MOVES

Cartwheel: Octo has found a nice use for his arms and legs–it makes cartwheels so easy. 1) Press backwards in the defence position, 2) Hold the control pad there for a couple of seconds, and then 3) Press forward as you push one of the punch buttons to start him spinning towards his opponent.

TINY™ - SPECIAL MOVES

Medicine Ball: Tiny is able to roll himself into a ball and launch himself at any opponent. When the ball hits another clay fighter it will inflict a great deal of damage. Be careful, Tiny is vulnerable while rolled into a ball and can be hurt. The Medicine Ball is performed by 1) Pressing away in the defence position and holding away for 2 seconds, and then 2) Pressing forward. Press one of the punch buttons as the control pad is moved into the forward position. The type of punch used will affect the speed of the Medicine Ball.





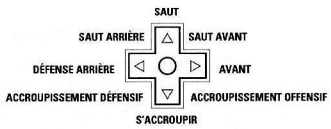


MUDVILLE: 15 JUILLET, 1994.

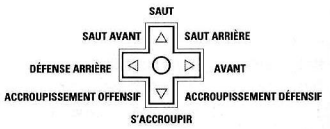
Les autorités ont maintenant confirmé le fait que le mystérieux météore en argile violette qui a causé tant de dégâts est de nouveau actif. On a vu des émissions d'argile du météore se propager dans Mudville à une vitesse alarmante, provoquant une sorte d'inondation d'argile dont le niveau monte toujours. Un témoin oculaire a décrit cette argile comme "une gigantesque couverture de matière gluante qui recouvre la..." Malheureusement, ce témoin n'a pas pu finir sa phrase, il a été englouti dans des bouillons de boue. Il semblerait que quelques instants avant cette deuxième catastrophe, un vaisseau spatial alien de la forme d'une madeleine ait atterri aproximativement à 400 mètres du météore. Des témoins affirment qu'un homme en est sorti. C'était un homme à l'allure bizarre, avec une grosse tête et au regard fou, il portait une blouse de laboratoire sur laquelle il y avait écrit "Dr. Kiln, Scientifique Complètement Maboulé". D'après le récit d'un autre témoin stupéfait, le Docteur Kiln a appuyé sur son nez et de ses narines est sortie bruyamment une matière verte et gluante qui est allée toucher la partie centrale du météore. Celui-ci a alors commencé à briller d'une lueur verdâtre et à vomir les émissions d'argile tant redoutée. À ce moment-là, le Docteur Kiln a crié de toutes ses forces - "Je suis et je resterai le maître suprême de tout Mudville, N. Boss est mort... Et essayez donc de m'arrêter!"

COMMENCER

Vous devez tout d'abord insérer votre cartouche CLAY FIGHTER 2™ dans votre Super Nintendo Entertainment System. Allumez-la (ON). L'écran titre de CLAY FIGHTER 2 apparaîtra. Appuyez sur le bouton START de votre contrôleur pour faire apparaître l'écran d'options.



POUR UN PERSONNAGE VERS LA DROITE



POUR UN PERSONNAGE VERS LA GAUCHE







DESCRIPTION DES MOUVEMENTS: "C'EST ICI QUE TOUT COMMENCE."

Avant: permettra à votre clay fighter de s'avancer ou d'opérer une attaque qui requiert un mouvement vers l'avant.

Saut avant: votre clay fighter sautera vers l'avant, vers l'autre joueur, peut-être au-dessus de lui. Vous pouvez exécuter beaucoup de mouvement lorsque le clay fighter est en l'air.

Saut: le clay fighter™ sautera en l'air, certains sautent plus haut que d'autres.

Saut arrière: votre clay fighter sautera pour éviter son adversaire.

Arrière: ceci permettra à votre clay fighter de se défendre contre des attaques venant au dessus de lui ou au niveau du thorax.

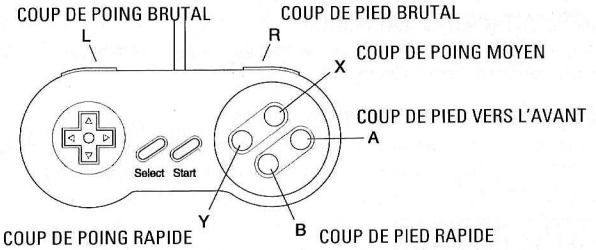
Accroupissement défensif: votre clay fighter se défendra contre des attaques basses et la plupart des attaques à hauteur du thorax.

Accroupissement: Votre clay fighter s'accroupira pour effectuer des attaques basses.

Accroupissement offensif: votre clay fighter s'accroupira prêt à attaquer l'adversaire. Attention! Votre personnage ne se bloquera pas dans cette position.

COUPS DE POING ET DE PIED: "L'ENTRAÎNEMENT DE BASE, SIMPLE COMME BONJOUR."

Tous les personnages peuvent utiliser trois coups de poing de base:



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.








Coup de poing moyen: n'importe quel idiot pourrait donner ce coup de poing tout simple. Il a une vitesse et une force moyennes.

Coup de poing brutal: ce coup de poing extrêmement violent assommera votre adversaire, mais seulement si vous avez le temps de le donner.

Tous les clay fighters connaissent ces trois coups de pied:

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.

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.

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

ATTAQUES RAPPROCHÉES "PRÊT OU PAS, ME VOILÀ."

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: "ATTENTION, ON VA TOUT CASSER!"

Si vous voulez lancer un autre clay fighter, vous devrez vous en rapprocher 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.

PRISES: "ATTENTION AU CLAY FIGHTER!"

Pour cette attaque, vous devez appuyer vers l'avant sur le control pad puis appuyer sur le bouton correspondant du contrôleur.

COUPS SPÉCIAUX: "QU'EST-CE QUE C'EST QUE ÇA?"

Ces coups sont différents pour chaque clay fighter. Il est très important d'appuyer au bon moment sur le control pad pour tous ces coups spéciaux et il vous faudra peut-être du temps pour les maîtriser.

VOTRE MISSION

Pour commencer un jeu 1 joueur, choisissez Game Start (Commencer jeu) sur l'écran menu en appuyant sur le control pad vers le haut ou vers le bas et sur le bouton Start. L'écran de sélection des personnages apparaîtra. Chaque personnage est unique. Vous devez choisir un









personnage dont le style de combat est proche du votre. Lorsque l'énergie d'un clay fighter tombe à zéro, le round est terminé. Vous serez prononcé gagnant si vous gagnez deux rounds sur les trois que vous devez effectuer. Votre clay fighter et son adversaire n'ont pas tout le temps devant eux et lorsque le chronomètre a fini un cycle ou atteint 0, le temps imparti est terminé et le round s'arrête. Le clay fighter à qui il reste le plus d'énergie est prononcé gagnant. Pendant qu'un joueur joue contre l'ordinateur, un autre joueur peut entrer dans le jeu à tout moment en appuyant sur le bouton Start.

LE MODE CONTRE (VERSUS MODE)

Le mode Contre permet à deux joueurs de s'affronter sans retourner au mode un joueur. Lorsque vous choisissez cette option sur le menu principal, vous obtiendrez un écran de sélection des personnages. Vous pouvez choisir votre personnage en plaçant votre sélecteur d'icône sur le clay fighter de votre choix et en appuyant sur un bouton. Comme auparavant, le bouton que vous choisissez déterminera la couleur de votre personnage. Vous pouvez passer de l'écran de sélection des personnages à l'écran des handicaps en appuyant vers le haut sur le control pad. Pour retourner à l'écran de sélection des personnages, appuyez vers le bas sur le control pad. Si vous voulez changer votre handicap, vous devez le faire avant de choisir votre personnage. Pour changer le handicap, allez à l'écran des handicaps et appuyez vers la gauche ou la droite du control pad. Le personnage dont le handicap est le plus élevé aura l'avantage durant les combats. Une fois les deux personnages choisis, l'écran de sélection du ring apparaîtra. L'arène sélectionnée dépendra de l'option choisie dans le menu d'Options (se référer à la section menu d'Options pour plus de détails). Pour choisir l'arène, placez le sélecteur sur celle de votre choix et appuyez sur Start. Si à ce moment-là vous maintenez le bouton Select enfoncé, vous ferez apparaître l'écran de configuration des boutons. Si vous ne voulez pas changer la configuration, tenez-vous prêt... Le combat va commencer. Une fois que vous avez configuré vos boutons, appuyez sur Start pour commencer à vous battre.

TOURNOI (TOURNAMENT)

Le mode Tournoi permet de 1 à 8 joueurs de se battre dans un des 6 types de tournois. Les tournois standard sont SUDDEN DEATH (mort subite), SINGLE ELIMINATION (élimination simple), DOUBLE ELIMINATION (élimination double). Vous pouvez sélectionner le nombre de joueurs du tournoi en mettant l'option "PLAYERS" (Joueurs) en surbrillance et en appuyant sur le control pad vers la gauche ou la droite. Sélectionnez le type de tournoi en appuyant vers la gauche ou la droite sur le control pad lorsque l'option TYPE est en surbrillance. À ce moment-là, vous devrez décider si vous voulez une sélection opérée au hasard (RANDOM) ou pas (ce









qui est le mode des experts qui connaissent les joueurs comme s'ils avaient été coulés dans le même moule). Si vous choisissez l'option RANDOM (ON), la sélection des personnages se fera automatiquement. Vous pouvez choisir entre ON et OFF en mettant l'option RANDOM en surbrillance et en appuyant vers la gauche ou la droite de votre control pad. "Arena Selection" contrôle la façon dont l'arène est sélectionnée, soit l'une après l'autre "Sequential", soit au hasard "Random". Pour passer d'un mode à l'autre, mettez l'option ARENA en surbrillance et appuyez vers la droite ou la gauche sur votre control pad. La dernière option du menu est TOURNEY SIZE (Taille du tournoi). Cette option vous permet de choisir entre le mode 4 lutteurs et 8 lutteurs. Les lutteurs qui ne sont pas contrôlés par des joueurs humains seront contrôlés par l'ordinateur. Comme pour les autres options, vous pouvez choisir entre les deux modes en mettant TOURNEY SIZE en surbrillance et en déplaçant le control pad vers la gauche ou la droite. Pour commencer le tournoi, vérifiez tous vos choix puis appuyez sur Start.

LES TYPES DE TOURNOI

ÉLIMINATION DOUBLE

Tous les lutteurs commencent le tournoi dans le groupe des gagnants. Deux lutteurs s'opposent et le premier qui gagne deux rounds passe à l'échelon supérieur. Le perdant passe au groupe des perdants et s'il perd un autre match pendant qu'il est dans ce groupe, il sera éliminé. Ce processus continue jusqu'à ce qu'il y ait un finaliste dans chaque groupe. Une fois qu'il y a deux finalistes, ils s'affrontent pour obtenir le titre de Champion du Tournoi. Pour qu'un finaliste du groupe des perdants devienne champion, il doit gagner 2 matchs, contre un match seulement pour le finaliste du groupe des gagnants.

ÉLIMINATION SIMPLE

Tous les lutteurs commencent dans le même groupe. Pour passer au groupe supérieur, un joueur doit gagner 2 rounds. Si vous perdez un match, vous êtes éliminé du tournoi.

MORT SUBITE

Le système est le même que celui du tournoi à élimination simple avec la seule différence qu'il n'y a qu'un seul round à effectuer au lieu d'un match entier. Ceci est très utile s'il y a beaucoup de lutteurs.

LE TOURNOI

SÉLECTION DE VOTRE LUTTEUR

Sélectionnez votre personnage en plaçant le curseur sur le lutteur voulu et en appuyant sur









n'importe quel bouton. Remarque: si vous avez choisi la sélection Random (au hasard), il n'y a pas de sélection des personnages puisque l'ordinateur le fait automatiquement à votre place.

TABLEAU DES TOURNOIS

Ce tableau vous montre le statut actuel des lutteurs. Certains seront mis en surbrillance pour indiquer que ce sont eux qui combattront dans le prochain match. Pour commencer le combat, appuyez sur le bouton Start.

GAGNANTS DES TOUNOIS

Les noms des gagnants seront affichés une fois tous les matchs joués (le nombre de ces matchs dépend du type de tournoi sélectionné). Pour l'élimination double, il y aura un gagnant pour la première, la deuxième et la troisième place. Pour les tournois à élimination simple et à mort subite, il n'y aura de gagnant que pour la première et la deuxième place. Lorsque tous les gagnants ont été affichés, appuyez sur le bouton Start pour retourner au menu Tournoi.

CHANGER D'OPTIONS

L'écran d'options vous permet de changer un certain nombre de paramètres du jeu et vous donne ainsi plus de contrôle sur la façon dont il est organisé. Pour aller à l'écran d'options, mettez OPTIONS en surbrillance et appuyez sur Start. Puis appuyez le vers le haut ou le bas sur le control pad pour choisir les aspects du jeu que vous désirez changer. À l'exception du bouton de configuration (le bouton Start), vous pouvez changer les options en surbrillance en appuyant vers la gauche ou la droite sur le control pad.

DIFFICULTÉ

Ceci vous permet de rendre le jeu un joueur plus difficile. Vous trouverez le niveau le plus bas difficile au départ, mais comme vous vous améliorerez et que vous deviendrez plus rapide, vous devrez changer de niveau pour maintenir votre intérêt. Seuls les plus grands clay fighters™ arrivent à gagner lorsque le niveau de difficulté est à son maximum.

RAPIDITÉ DU JEU

Si vous voulez augmenter la vitesse du jeu, vous pouvez utiliser cette option pour mettre le turbo. Au niveau 1, le jeu est à sa vitesse la plus lente. Pour faire accélérer les joueurs, choisissez un niveau plus élevé, le niveau maximum étant quatre. La vitesse par défaut du jeu est le niveau trois.

LIMITATION EN TEMPS

Vous pouvez choisir d'effectuer un round d'une durée limitée ou illimitée. Lorsque la durée est illimitée, le round durera jusqu'à ce qu'un des joueurs tombe.









SÉLECTION DE L'ARÈNE

Cette option contrôle la sélection des arènes, soit l'une après l'autre (Sequential), au hasard (Random) ou manuelle (Manual). Pour choisir entre les trois modes, mettez l'option ARENA en surbrillance et appuyez sur votre control pad vers la gauche ou la droite.

PREMIER PLAN

Cette option contrôle le premier plan de l'arène. Si vous voulez voir l'arène de combat plus clairement, mettez l'option sur OFF.

BOUTON DE CONFIGURATION

Si vous appuyez sur Start lorsque vous êtes dans le mode écran d'options, vous obtiendrez un écran de configuration qui vous permet de changer la disposition des boutons du contrôleur. Mettez en surbrillance le bouton que vous voulez reconfigurer puis appuyez sur le bouton dont vous voulez qu'il assume la fonction. Les deux boutons intervertiront leur fonction. Par exemple, si vous voulez que le bouton A assume la fonction "coup de poing rapide", celle du "coup de poing moyen" sera assignée au bouton B. Pour retourner au menu Options, appuyez sur le bouton Start ou le bouton Select.

LA NOUVELLE ÉQUIPE

BAD MR. FROSTY™ - COUPS SPÉCIAUX

La boule de neige: Frosty peut se mettre en boule et rouler en boule vers un autre clay fighter™. Pour cela, 1) appuyez vers l'arrière pour le mettre en position de défense et maintenez la position pendant deux secondes, puis 2) appuyez vers l'avant et dès que vous avez appuyé vers l'avant, appuyez sur un bouton coup de poing. Le type de coup de poing choisi déterminera la vitesse de la boule de neige.

HOPPY™ "LE LAPIN LUTTEUR"- COUPS SPÉCIAUX

La carotte toupie: Hoppy a trouvé une nouvelle utilisation des carottes, pour lui, ce sont non seulement de la nourriture mais aussi des armes! Il leur donne un coup de tête pour les envoyer en toupie sur son adversaire. Pour cela, 1) appuyez vers l'arrière pendant 2 secondes, puis 2) appuyez vers l'avant. Dès que vous appuyez vers l'avant, appuyez aussi sur un des boutons coup de poing. La vitesse est déterminée par le type de coup de poing choisi.

GOO GOO™ - COUPS SPÉCIAUX

Coup de tête bélier: ce bébé adore marcher à quatre pattes et percuter des objets comme les tables, les chaises et les gens. Pour ce mouvement, vous devez 1) appuyer vers l'arrière pour









vous mettre en position de défense, 2) appuyer vers le bas et l'arrière, 3) appuyer vers le bas pour vous mettre en position accroupie, 4) appuyer vers le bas et vers l'avant et enfin5) Appuyer vers l'avant. Une fois que vous avez appuyé vers l'avant, appuyez sur un des boutons coup de poing. Le type de coup de poing choisi déterminera la distance parcourue par Goo Goo.

THE BLOB™ - COUPS SPÉCIAUX

Le mollard: Parfois, Blob est vraiment dégoûtant. Comme pour ce coup où il lance un mollard à son adversaire. Pour cela, 1) appuyez vers le bas pour vous accroupir, 2) appuyez vers le bas et vers l'avant pour un accroupissement offensif, puis 3) appuyez vers l'avant. Lorsque vous finissez les mouvements contrôlés par le control pad, appuyez sur un des boutons coup de poing. Le coup de poing choisi détermine la distance parcourue par le crachat.

NANA MAN™ - COUPS SPÉCIAUX

Tranche de banane: il adore faire goûter des bananes aux gens, alors il coupe une tranche de son corps et la lance vers son adversaire. 1) Appuyez vers le bas pour vous accroupir, puis 2) appuyez vers le bas et l'avant pour obtenir un accroupissement offensif et finissez par 3) appuyer vers l'avant et simultanément sur un bouton coup de poing.

KANGOO™ - COUPS SPÉCIAUX

Coup du kangourou: Elle utilise sa queue puissante pour bondir vers son adversaire et lui donner une raclée. Pour utiliser ce coup dévastateur, vous devrez suivre dans l'ordre la démarche indiquée par le diagramme: 1) Appuyez vers l'arrière et maintenez cette position pendant deux secondes puis 2) appuyez vers l'avant et en même temps appuyez sur un des boutons coup de poing. Le coup de poing utilisé déterminera la distance parcourue par Kangoo.

OCTO™ - COUPS SPÉCIAUX

La roue: Octo a trouvé une façon originale d'utiliser ses bras et ses jambes-
il est tellement facile de prendre la forme d'une roue de charrette. 1) Appuyez vers l'arrière pour vous mettre en position de défense, 2) maintenez cette position pendant quelques secondes, puis 3) appuyez vers l'avant et sur un des boutons coup de poing pour commencer à tourner vers l'adversaire.

TINY™ - COUPS SPÉCIAUX

Medicine ball: Tiny peut se rouler en boule et se lancer sur n'importe quel adversaire. Lorsque la boule touche un autre clay fighter, elle cause beaucoup de dégâts. Mais faites attention car Tiny est vulnérable lorsqu'il se met en boule et il peut être blessé. La boule est effectuée en 1) appuyant vers l'arrière en position de défense et en la maintenant pendant 2 secondes, puis 2) en appuyant vers l'avant et sur un des boutons coup de poing. Le type de coup de poing détermine la vitesse de la boule.





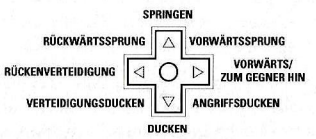



MUDVILLE: 15. JULI 1994.

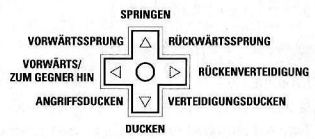
Laut offiziellen Berichten ist der geheimnisvolle lila Lehm-Meteorit, der das Land kürzlich in Schutt und Asche legte, inzwischen wieder aktiv. Es wurden Lehmerruptionen vom Meteoriten beobachtet, die sich beängstigend schnell über Mudville ausbreiten und das Land in ein brodelndes Meer aus Lehm verwandeln. Ein Augenzeuge beschrieb den sich ausbreitenden Lehm als "eine riesige Schicht blubbernden Schlamms, die sich über...". Doch leider wurde dieser Augenzeuge von einer riesigen Lehmwelle erfaßt und mitgerissen, noch bevor er diesen Satz zu Ende sagen konnte. Man nimmt an, daß kurz bevor dieses zweite Problehm katastrophalen Ausmaßes begann, ein außerirdisches Raumschiff, das große Ähnlichkeit mit einer Dörrpflaume besitzen soll, nur einige hundert Meter vom Meteoriten entfernt landete. Beobachter dieses Vorfalls sahen einen seltsamen Mann mit einem riesigen Kopf, großen, hervorstehenden Augen und einem Laborkittel mit der Aufschrift "Absolut verrückter Professor, Dr. Kiln", der diesem Raumschiff entstieg. Einer der erstaunten Zuschauer berichtete, daß dieser Mann sich plötzlich zu schneuzen begann, wobei eine undefinierbare grüne Masse aus beiden Nasenlöchern herausschoß und den Meteoriten genau in der Mitte traf. Daraufhin begann der Meteorit sofort in einem merkwürdigen Grün aufzuleuchten und die gefürchteten Lehmerruptionen auszuspucken. Dr. Kiln schrie dabei aus vollem Halse "Ich bin und werde für immer der absolute Herrscher über Mudville sein. Die Zeiten des großen N. Boss sind ein für allemal vorbei. Und wehe dem, der mich zu stoppen versucht."

SPIELSTART

Stecke zuerst das CLAY FIGHTER 2™-Game Pak in Dein Super Nintendo Entertainment System ein. Schalte dann das Gerät ein (POWER auf ON). Der CLAY FIGHTER 2™-Titelbildschirm erscheint. Drücke nun START, um zum Spielauswahl-Bildschirm (GAME CHOICE SCREEN) zu kommen.



WENN DIE FIGUR NACH RECHTS SCHAUT



WENN DIE FIGUR NACH LINKS SCHAUT







BESCHREIBUNG DER BEWEGUNGEN: "HIER GEHT'S LOS."

Vorwärts/Zum Gegner hin: Dies erlaubt es dem Clay Fighter™, auf etwas zuzugehen oder einen Angriff durchzuführen, der eine Vorwärtsbewegung erfordert.

Vorwärtssprung: Der Clay Fighter™ springt nach vorne, in Richtung des Gegenspielers oder möglicherweise über ihn hinweg. Während Dein Clay Fighter™ in der Luft ist, kann er viele Bewegungen ausführen.

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.

Verteidigung: Dies erlaubt es Deinem Clay Fighter™, sich gegen Angriffe zu verteidigen, die von oben oder in Brusthöhe auf ihn zukommen.

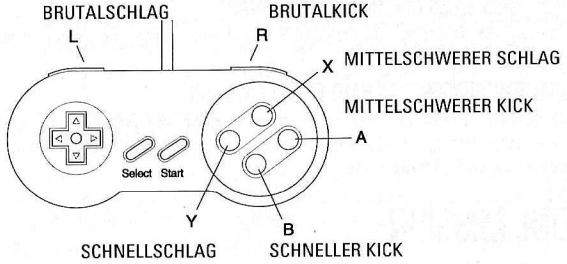
Duckverteidigung: Dein Clay Fighter™ wehrt Tiefschläge und die meisten brusthohen Angriffe ab.

Ducken: Dein Clay Fighter™ duckt sich auf den Boden, dies erlaubt tiefe Angriffe.

Angriffsducken: Dein Clay Fighter™ duckt sich und macht sich angriffsbereit. Pass aber auf, er kann in dieser Lage nicht abblocken.

SCHLÄGE UND KICKS: "DIE GRUNDAUSBILDUNG - REIN IN DEN MATSCH!"

Die folgenden drei Grundschläge stehen allen Kämpfern zur Verfügung:



Schnellschlag: Dieser schwache Angriff richtet keinen großen Schaden an, aber Du kannst Deinem Gegner viele dieser Schläge verpassen, bevor ein anderer Clay Fighter™ voll zuschlägt.

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









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:

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.

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

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

NAHANGRIFFE "JETZT WIRD ZUGEHAUN, BIS DIE NASE LÄUFT!."

Diese Angriffe können ausgeführt werden, wenn Dein Clay Fighter™ neben seinem Gegner steht. Die normalen Schläge und Tritte Deines Clay Fighters™ können übrigens ganz anders aussehen, wenn sie im Nahkampf eingesetzt werden.

WÜRFE: "SAG MAL, WAS RIECHT DENN HIER SO KOMISCH?"

Wenn Du einen anderen Clay Fighter™ werfen willst, muß Du nahe an ihn herangehen und dann zupacken. Hierfür mußt Du Dich zunächst mit Hilfe des Richtungsknopfes (R-Knopf) auf Deinen Gegner zubewegen und dann einen der Knöpfe auf dem Control Pad drücken.

GRIFFE: "PASS BLOSS AUF, DU MATSCH-MANN!"

Für diesen Angriff drückst Du erst den R-Knopf nach vorne und dann den entsprechenden Knopf auf dem Controller.

SPEZIALBEWEGUNGEN "DAS HAUT EINEN GLATT UM!"

Diese Bewegungen sind je nach Figur unterschiedlich. Bei allen Spezialbewegungen kommt es sehr auf's Timing an. Du wirst wahrscheinlich eine Weile brauchen, bis Du solche Bewegungen perfekt beherrschst.

DEINE MISSION

Um ein Spiel mit nur einem Spieler zu beginnen, wähle GAME START (Spielbeginn) im Hauptmenü, indem Du Dich mit Hilfe des R-Knopfes nach OBEN oder UNTEN bewegst und dann START drückst. Daraufhin kommst du zum Figurenauswahlbildschirm (Character Select Screen). Jeder Kämpfer hat seinen einzigartigen Stil, und Du solltest denjenigen aussuchen, der am ehesten auf Dich zugeschnitten ist. Wenn die Energie eines Clay Fighters™ auf Null sinkt, ist die Runde vorbei. Gelingt es Dir, zwei von drei Runden zu gewinnen, bist Du der Sieger des








Kampfes. Dein Clay Fighter™ und sein Gegner haben allerdings nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Nachdem die Uhr einmal abgelaufen ist oder Null erreicht, ist die Zeit vorbei und die Runde aus. Sieger ist der Clay Fighter™, der noch am meisten Energie übrig hat. Während ein Spieler gegen den Computer spielt, kann ein zweiter einsteigen, indem er zu einem beliebigen Zeitpunkt START drückt.

SPIELER-GEGEN-SPIELER-MODUS (VERSUS MODE)

In diesem Modus können zwei Spieler gegeneinander kämpfen, ohne daß das Spiel dabei zum Ein-Spieler-Modus überwechselt. Wenn Du diese Option im Hauptmenü wählst, erscheint ein Bildschirm zur Auswahl der Kämpfer. Wähle einen aus, indem Du die Markierung auf den gewünschten Kämpfer bewegst und einen Knopf drückst. Dabei ist die Farbe Deines Kämpfers je nach gedrücktem Knopf unterschiedlich. Drückst Du den R-Knopf OBEN, wechselst Du zu dem Feld zur Auswahl des Handicaps. Drücke dann den R-Knopf UNTEN, um zum Feld zur Auswahl der Kämpfer zurückzukommen. Du mußt das Handicap einstellen, bevor Du Dir einen Kämpfer aussuchst. Gehe zum Handicap-Feld und stelle es mit dem R-Knopf LINKS oder RECHTS ein. Dabei erhält der Kämpfer mit dem höheren Handicap im Kampf einen größeren Vorteil. Nachdem beide Spieler ihre Kämpfer ausgesucht haben, erscheint der Bildschirm zur Auswahl des Kampfplatzes (Stage Select Screen). Der gewählte Kampfschauplatz ist dabei von den Einstellungen abhängig, die im Optionsmenü (Options Menu) vorgenommen wurden (mehr dazu im Abschnitt über das Optionsmenü). Bewege nun einfach die Markierung auf den gewünschten Kampfplatz, und drücke START, um ihn auszuwählen. Wenn Du zu diesem Zeitpunkt SELECT gedrückt hältst, erscheint ein Bildschirm, auf dem Du die Konfiguration der Steuerknöpfe ändern kannst (Button Configuration). Bist Du fertig? Gut, dann mach Dich mal auf einen großen Kampf gefaßt. Drücke START, und schon geht's los.

TURNIER (TOURNAMENT)

Diese Option ist für ein bis acht Spieler geeignet und bietet bis zu sechs verschiedene Turnierarten. Die Standardturniere sind SUDDEN DEATH (Schneller Tod), SINGLE ELIMINATION (Einfaches Ausscheiden) und DOUBLE ELIMINATION (Doppeltes Ausscheiden). Um die Anzahl der Spieler festzulegen, markierst Du die Option PLAYERS (Spieler) und drückst den R-Knopf LINKS oder RECHTS. Wenn Die Option TYPE (Art) markiert ist und Du den R-Knopf LINKS oder RECHTS drückst, kannst Du die Art des Wettkampfes wählen. An dieser Stelle mußt Du Dich entscheiden, ob Du die Auswahl der Kämpfer dem Zufall (RANDOM) überlassen willst. Eine zufällige Auswahl ist am besten für die Profis geeignet, die jeden Kämpfer so gut kennen, als wären sie demselben Matsch entstiegen. Wenn die Option RANDOM (Zufall) auf ON (Ein) steht, wird die Auswahl der Kämpfer also automatisch vorgenommen. Du kannst diese Option






EIN- oder AUSschalten, indem Du sie markierst und dann den R-Knopf LINKS oder RECHTS drückst. Mit ARENA SELECTION (Auswahl der Kampfplätze) wählst Du, ob die Kampfplätze der Reihe nach (Sequential), manuell (Manual) oder nach dem Zufallsprinzip (Random) ausgewählt werden. Du kannst zwischen diesen Möglichkeiten hin- und herschalten, indem Du die Option ARENA (Kampfplatz) markierst und den R-Knopf LINKS oder RECHTS drückst. Mit der letzten Option in diesem Menü, TOURNEY SIZE, kannst Du einen Wettkampf für 4 oder für 8 Spieler auswählen. Dabei werden die Kämpfer, für die kein Spieler vorhanden ist, vom Computer übernommen. Auch hier kannst Du zwischen den beiden Möglichkeiten hin- und herschalten, indem Du die Option markierst und den R-Knopf LINKS oder RECHTS drückst. Wenn Du alle Optionen eingestellt hast, kannst Du mit dem Wettkampf beginnen, indem Du START drückst.

WETTKAMPFARTEN

DOPPELTES AUSSCHEIDEN (DOUBLE ELIMINATION)

Bei diesem Turnier werden zunächst alle Kämpfer in die Gewinnergruppe plaziert. Dann treten zwei Kämpfer gegeneinander an. Derjenige, der zuerst zwei Runden gewinnt, gelangt dann zur nächsten Stufe. Der Verlierer kommt in die Verliererguppe. Verliert ein Spieler aus der Verliergruppe einen Kampf, dann wird er vom Wettkampf ausgeschlossen. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis für beide Gruppen der Gruppenerste feststeht. Dann müssen diese beiden um den Turniersieg kämpfen. Allerdings muß der Kämpfer aus der Verliergruppe zwei Kämpfe gewinnen, um Champion zu werden. Der Kämpfer aus der Gewinnergruppe, der in den Schlußkampf gelangt, muß hingegen nur einmal siegen.

EINFACHES AUSSCHEIDEN (SINGLE ELIMINATION)

In diesem Turnier treten zunächst alle Kämpfer in einer Gruppe an. Um weiterzukommen, müssen zwei Kampfrunden gewonnen werden. Wenn Du einen Kampf verlierst, scheidest Du aus.

PLÖTZLICHER TOD (SUDDEN DEATH)

Dieses Turnier funktioniert fast genauso wie SINGLE ELIMINATION, nur daß hier ein Kämpfer nur eine und nicht zwei Runden gewinnen muß, um weiterzukommen. Dieses Turnier empfiehlt sich vor allem für eine große Anzahl von Spielern.

DER TURNIERKAMPF

DIE AUSWAHL DER KÄMPFER

Du wählst einen Kämpfer aus, indem Du die Markierung auf ihn bewegst und dann einen beliebigen Knopf drückst. Hinweis: Wenn die Option RANDOM (Zufall) eingeschaltet ist,





wird die Auswahl der Kämpfer übersprungen. Der Computer sucht Dir dann automatisch einen Kämpfer aus.

DIE TURNIER-RANGLISTE (TOURNAMENT CHART)

Diese Liste zeigt die aktuellen Plazierungen der einzelnen Kämpfer. Auf dieser Liste sind diejenigen hervorgehoben, die den nächsten Kampf ausführen. Drücke START, um mit dem Kampf zu beginnen.

DER TURNIERSIEGER

Nachdem alle Kämpfe des Turniers ausgetragen wurden (je nach Turnierart), werden die Gewinner bekanntgegeben. Im Modus DOUBLE ELIMINATION gibt es einen 1., 2. und 3. Platz. In den anderen beiden Modi werden allerdings nur der 1. und der 2. Platz ausgetragen. Nachdem alle Gewinner angezeigt wurden, kommst Du durch Drücken von START wieder zum Turniermenü zurück.

OPTIONEN ÄNDERN

Im Optionsmenü kannst Du eine Reihe von Spielmerkmalen festlegen. Dadurch gestaltest Du das Spiel nach Deinen Wünschen. Du gelangst zum Optionsmenü, indem Du OPTIONS markierst und START betätigst. Drücke dann den R-Knopf OBEN oder UNTEN, um die Einstellung zu wählen, die Du ändern möchtest. Du änderst die markierte Einstellung, indem Du den R-Knopf LINKS oder RECHTS drückst. Nur die Option BUTTON CONFIGURATION (Konfiguration der Steuerknöpfe) änderst Du durch Drücken von START.

SCHWIERIGKEITSGRAD (DIFFICULTY)

Wenn Du alleine spielst, kannst Du hiermit das Spiel schwieriger machen. Die einfache Einstellung ist vielleicht am Anfang eine beachtliche Herausforderung, aber sobald Du das Timing Deiner Bewegungen sowie die Angriffsabwehr besser beherrschst, solltest Du den Schwierigkeitsgrad erhöhen, um die Spannung zu steigern. Nur die größten Clay Fighter™ sind in der Lage, auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu siegen.

KAMPFGESCHWINDIGKEIT (GAME SPEED)

Wenn Du das Spieltempo beschleunigen möchtest, kannst Du mit dieser Option die Geschwindigkeit der Kämpfer erhöhen. Wenn Du die Einstellung 1 wählst, ist der Kampf relativ langsam. Stelle also einen höheren Wert ein (bis 4), um Deine Clay Fighter™ etwas schneller zu machen. Die Standardeinstellung ist 4.

ZEITLIMIT (TIME LIMIT)

Du kannst für eine Runde entweder ein Zeitlimit einstellen oder keine zeitliche Begrenzung wählen. Ein Kampf ohne Zeitlimit geht so lange, bis einer der Kämpfer zu Boden geht.

AUSWAHL DES KAMPFPLATZES (ARENA SELECT)

Und nun zur Auswahl der Kampfplätze. Hier bestimmst Du, wie die Kampfplätze ausgewählt



werden: der Reihe nach (Sequential), nach dem Zufallsprinzip (Random) oder manuell (Manual). Um zwischen den drei Modi hin- und herzuschalten, markierst Du diese Option und drückst den R-Knopf LINKS oder RECHTS.

VORDERGRUND (FOREGROUND)

Mit dieser Option stellst Du ein, ob Du den Vordergrund sehen willst oder nicht. Schalte sie aus (OFF), wenn Du mehr vom eigentlichen Kampfgeschehen sehen willst.

KONFIGURATION DER STEUERKNÖPFE (BUTTON CONFIGURATION)

Wenn Du hier START drückst, erscheint der Bildschirm zur Konfiguration der Steuerknöpfe. Hier kannst Du die Belegung der Knöpfe auf dem Controller ändern. Markiere den Knopf, den Du ändern möchtest, und drücke dann den Knopf, mit dem dieser tauschen soll. Nun wird der Wechsel durchgeführt. Wenn Du z.B. den Schnellschlag mit Knopf A ausführen möchtest, wird nach dem Wechsel der mittelschwere Schlag mit Knopf B ausgeführt. Drücke START oder SELECT, um zum Optionsmenü zurückzukehren.

DIE NEUE CREW

BAD MR. FROSTY™ - SPEZIALBEWEGUNGEN

Schneeball: Frosty kann wie ein Schneeball auf einen anderen Clay Fighter™ zurollen, indem er sich mit Hilfe eines arktischen Windstoßes in eine Kugel verwandelt. Hierfür mußt Du 1) vom Gegner weg in die Verteidigungsposition gehen und den Knopf 2 Sekunden lang gedrückt halten und dann 2) VORWÄRTS drücken. Sobald Du den VORWÄRTS-Knopf drückst, verwende gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe. Der Schlag-Knopf, den Du drückst, bestimmt die Geschwindigkeit des Schneeballs.

HOPPY™ "DAS KAMPFHÄSCHEN" - SPEZIALBEWEGUNGEN

Wirbelkarotte: Hoppy™ hat entdeckt, daß er seine Karotten nicht nur fressen kann. Sie sind auch als Waffen einsetzbar! Er schlägt mit seinem Kopf drauf, damit sie in einer Wirbelbewegung auf den Gegner zurasen. Dazu mußt Du 1) für 2 Sekunden vom Gegner weg gehen und 2) VORWÄRTS drücken. Sobald Du VORWÄRTS drückst, betätige auch einen der Schlag-Knöpfe. Der Schlag-Knopf, den Du drückst, bestimmt die Geschwindigkeit der Wirbelkarotte.

GOO GOO™ - SPEZIALBEWEGUNGEN

Ram Butt: Goo Goo™ krabbelt und rammt irgendwelche Gegenstände wie Tische, Stühle, selbst andere Leute. Um diese Bewegung auszuführen, mußt du 1) vom Gegner weg in die Verteidigungsposition gehen, 2) UNTEN und VOM GEGNER WEG drücken, 3) nach unten in die Duckposition gehen, 4) UNTEN und ZUM GEGNER HIN drücken und schließlich 5) VORWÄRTS drücken. Sobald Du VORWÄRTS drückst, betätige einen der Schlag-Knöpfe. Die Entfernung, über die Goo Goo™ krabbelt, hängt vom Schlag-Knopf ab, den Du drückst.

THE BLOB™ - SPEZIALBEWEGUNGEN

Spucker: Blob ist manchmal schon ein bißchen eklig, vor allem wenn er seinen Gegner anspuckt. Wenn Du diese Spezialbewegung wirklich ausführen möchtest, dann mußt Du 1) nach unten in die Verteidigungsposition gehen, 2) NACH UNTEN und NACH VORNE drücken, um in eine Angriffsduckstellung zu gehen und 3) VORWÄRTS drücken. Danach drückst Du einen der Schlag-Knöpfe. Der Schlag-Knopf, den Du hierbei drückst, bestimmt, wie stark Blob™ spuckt.

NANA MAN™ - SPEZIALBEWEGUNGEN

Bananenscheibe: Nana Man™ ist ein echter Bananafan. Deshalb schneidet er gerne mal ein Stückchen von sich ab und wirft es auf seinen Gegner. Gehe folgendermaßen vor: 1) Drücke UNTEN, um in die Duckstellung zu gehen, 2) drücke UNTEN und VORWÄRTS für die Angriffsduckstellung, und drücke schließlich 3) VORWÄRTS, während Du Dich in der VORWÄRTS-Position befindest, und gleichzeitig einen Schlag-Knopf.

KANGOO™ - SPEZIALBEWEGUNGEN

Schmetterschlag: Dieses Tierchen rast auf seinen Gegner zu und versetzt ihm dann einen blitzschnellen Schlag mit seinem Schwanz. Dazu gehst Du wie folgt vor: 1) Drücke ZURÜCK, um vom Gegner weg zu gehen, halte diese Position für 2 Sekunden und 2) drücke dann VORWÄRTS, um wieder auf den Gegner zuzugehen. Dabei betätigst Du einen der Schlag-Knöpfe. Der Schlag-Knopf, den Du verwendest, bestimmt, wie weit Kangoo™ rennt.

OCTO™ - SPEZIALBEWEGUNGEN

Radschlag: Octo™ hat eine tolle Möglichkeit entdeckt, seine Arme und Beine einzusetzen: Sie sind wirklich gut zum Radschlagen. 1) Drücke ZURÜCK, um in die Verteidigungsposition zu gehen, 2) halte diese Stellung für ein paar Sekunden und 3) drücke VORWÄRTS, während Du gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe betätigst. Dadurch wirbelt er dann auf seinen Gegner zu.

TINY™ - SPEZIALBEWEGUNGEN

Medizinball: Tiny™ kann sich zu einer Kugel zusammenrollen und sich seinem Gegner entgegenschleudern. Wenn der Ball einen anderen Clay Fighter™ trifft, richtet er beachtlichen Schaden an. Tiny™ ist jedoch ziemlich verwundbar, während er wie ein Ball zusammengerollt ist. Der Medizinball wird folgendermaßen ausgeführt: 1) Drücke den R-Knopf VOM GEGNER WEG in die Verteidigungsposition, und halte ihn 2 Sekunden lang gedrückt. 2) Verwende dann VORWÄRTS und gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe. Die Art des Schlages, die gewählt wird, bestimmt die Geschwindigkeit des Medizinballes.




MUDVILLE: 15 LUGLIO 1994.

Le autorità hanno appena confermato che la misteriosa meteora di creta viola, che recentemente ha seminato il caos nel paese, è ancora una volta attiva. Le emissioni di creta della meteora si sono propagate a Mudville con una rapidità allarmante, trasformando la terra in un mare di creta. Un testimone oculare ha descritto l'inondazione della creta come una "enorme coperta di una sostanza appiccicosa e gorgogliante che copre...". Sfortunatamente non ha potuto terminare il discorso perché è stato travolto da una massa di creta in ebollizione. Si pensa che poco prima che si verificasse questa cretastrofe, una navicella spaziale aliena a forma di uova al tegamino sia atterrata a circa mezzo Km dalla meteora. Dei testimoni sostengono di aver visto uscire dalla navicella un uomo strano con la testa grossa e dei grandi occhi da pazzo, che indossava un camice bianco con la scritta "Scienziato estremamente pazzo, Dr. Kiln". Secondo un allarmato cittadino, il Dr. Kiln si è premuto il naso e ha sparato dalle sue narici una sostanza sibilante, di grosse dimensioni e verde, che ha colpito il punto centrale della meteora. La meteora ha cominciato a pulsare istantaneamente emanando una strana luce verde e ha iniziato a vomitare le spaventose emissioni di creta. Poi, il Dr. Kiln gridò: "Sono e rimarrò il governatore supremo di Mudville, N. Boss non lo è più...Provate a fermarmi se ne avete il coraggio."

INIZIARE IL GIOCO

Per prima cosa inserisci la cartuccia di CLAY FIGHTER 2™ nel Super Nintendo Entertainment System. Quindi accendi l'interruttore (ON). Apparirà la videata di CLAY FIGHTER 2. Premi il pulsante START sulla pulsantiera per accedere alla videata selezione gioco.



PER GIRARE IL PERSONAGGIO A DESTRA



PER GIRARE IL PERSONAGGIO A SINISTRA







DESCRIZIONE DEI MOVIMENTI: "È DA QUI CHE COMINCIA TUTTO."

Avanzamento: 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.

BoSalto: 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.

Retroguardia: permetterà al clay fighter di difendersi dagli attacchi provenienti dall'alto o all'altezza del petto.

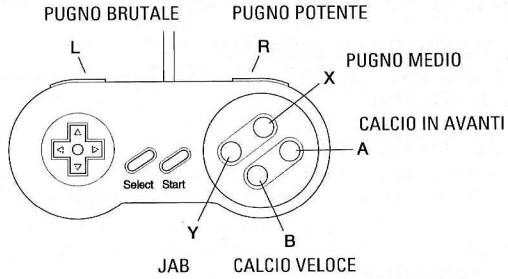
Schivata: Il clay fighter si difenderà dagli attacchi bassi e dalla maggior parte di quelli all'altezza del petto.

Abbassarsi: Il tuo lottatore si abbasserà e potrà eseguire attacchi bassi.

Abbassata d'attacco: Il tuo personaggio si abbasserà e sarà pronto per attaccare l'avversario. Stai attento! Il tuo personaggio non rimarrà in questa posizione.

PUGNI E CALCI: "ALLENAMENTO DI BASE, CHE PEZZO DI CRETA."

Questi sono i pugni di base disponibili a tutti i personaggi:



Jab: 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.

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










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

Questi sono i tre calci di base conosciuti da tutti i clay fighter:

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.

Calcio in avanti: un altro attacco della categoria di John Dough. Non è il calcio più forte e neanche il più debole, ma raggiungerà il tuo avversario in un tempo medio.

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

ATTACCHI RAVVICINATI: "PRONTO O NO, STO ARRIVANDO.""

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: "È QUESTO L'ODORE DI UN CRETABURGER AL FORMAGGIO?".

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: "EHI, STAI ATTENTO A QUELL'UOMO DI CRETA"

Per provare questo attacco premi in avanti sul pulsante direzionale e premi il pulsante appropriato sulla pulsantiera.

MOSSE SPECIALI: "E COS'È QUELLA?"

Queste mosse sono diverse per ogni personaggio. sincronizzare i movimenti è molto importante per eseguire le mosse speciali e potrà volerci un po' di tempo per perfezionare queste mosse e altri attacchi.

LA TUA MISSIONE

Per cominciare una partita ad un giocatore, scegli Game Start (Inizio Gioco) dalla videata del Menu Principale (Main Menu) premendo il pulsante direzionale in su o giù e premendo il pulsante START. Quindi accederai alla videata Selezione personaggio (Character Select). Ogni lottatore ha il suo stile di combattimento. Dovresti scegliere un clay fighter che è adatto









al tuo stile di combattimento. Quando l'energia di un clay fighter scenderà a zero, il round finirà. Per vincere un incontro dovrai vincere due round su tre. Il tuo lottatore e l'avversario non hanno tutto il tempo che vogliono. Quando l'orologio avrà completato un giro o raggiungerà 0, il tempo scadrà e il round terminerà. Il clay fighter con la maggiore quantità di energia residua sarà il vincitore. Quando un giocatore giocherà contro il computer, un altro giocatore potrà unirsi a loro premendo il pulsante START nel corso del gioco.

MODALITÀ CONTRO

La modalità contro offre la possibilità a due giocatori di combattere uno contro l'altro senza dover ritornare sulla modalità a un giocatore. Selezionando questa opzione dal Menu Principale accederai alla videata selezione personaggio. Potrai scegliere il tuo personaggio muovendo l'icona selettore sul lottatore desiderato e premendo un pulsante. Come visto prima, il pulsante che sceglierai influenzerà il colore del tuo personaggio. Puoi passare dalla selezione personaggio alle categorie handicap premendo su sul pulsante direzionale. Per ritornare sulla videata selezione personaggio premi in giù sul pulsante direzionale. Se vuoi cambiare l'handicap devi farlo prima di scegliere il personaggio. Per cambiare l'handicap passa sulle categorie handicap e premi il pulsante direzionale a sinistra o a destra. Il personaggio con l'handicap più alto avrà un maggior vantaggio nel combattimento. Quando ognuno di voi avrà scelto il suo personaggio, apparirà la videata selezione Stadio (Stage Select). L'arena selezionata dipenderà dall'opzione scelta sul menu delle opzioni (per ulteriori informazioni vedi menu Opzioni). Per scegliere l'arena muovi il selettore sullo stadio desiderato e premi START. Quindi tenendo premuto il pulsante SELECT accederai alla videata configurazione pulsanti (Button Configuration). Se non vuoi modificare la configurazione dei pulsanti, preparati, perché la battaglia sta per cominciare. Quando avrai allestito i comandi, premi START per iniziare il combattimento.

TORNEO

Nel Torneo possono competere da uno a otto giocatori in uno dei sei tipi di tornei. I tornei standard sono A ELIMINAZIONE IMMEDIATA (SUDDEN DEATH), A SINGOLA ELIMINAZIONE (SINGLE ELIMINATION), A DOPPIA ELIMINAZIONE (DOUBLE ELIMINATION). Puoi selezionare il numero dei giocatori in un torneo evidenziando l'opzione GIOCATORI (PLAYERS) e premendo il pulsante direzionale a sinistra o a destra. Scegli il tipo di torneo premendo il pulsante direzionale a sinistra o a destra quando l'opzione TIPO (TYPE) è evidenziata. A questo punto dovrai decidere se vuoi una selezione A CASO (RANDOM) oppure no. Questa modalità è per gli esperti, che conoscono tutti i personaggi come loro stessi. Se A CASO è su ACCESO (ON),







la selezione del personaggio verrà fatta automaticamente. Puoi accendere e spegnere questa modalità evidenziando l'opzione A CASO e premendo il pulsante direzionale a sinistra o a destra. La Selezione arena (Arena Selection) controlla il metodo di selezione dell'arena: in ordine (Sequential) (una dopo l'altra) o a caso (Random). Per passare da una modalità all'altra evidenzia l'opzione ARENA e premi il pulsante direzionale a sinistra o a destra. L'ultima opzione è il menu PARTECIPANTI AL TORNEO (TOURNEY SIZE). Ti permette di scegliere tra la modalità a 4 partecipanti e quella a 8 partecipanti. Le caselle che non contengono un personaggio controllato da un giocatore "umano" verranno riempite con quelli controllati dal computer. Come per le altre opzioni potrai passare da una modalità all'altra evidenziando PARTECIPANTI AL TORNEO e premendo il pulsante direzionale a sinistra o a destra. Per iniziare il torneo accertati che le regolazioni siano corrette e premi START.

TIPI DI TORNEO

A DOPPIA ELIMINAZIONE

Ogni lottatore comincerà tra il gruppo dei vincitori. Verranno abbinati due lottatori. Il primo giocatore che vincerà 2 round passerà al gruppo successivo. Il perdente passerà al gruppo dei perdenti. Se un giocatore perderà un incontro mentre sarà tra il gruppo dei perdenti, verrà eliminato dal torneo. Questo processo continuerà fino a quando non sarà rimasto un finalista per ogni gruppo. Quando ci saranno due gruppi di finalisti, i due si affronteranno e il vincitore diventerà il Campione del Torneo. Affinché un finalista tra il gruppo dei perdenti diventi campione dovrà vincere 2 incontri. Il finalista tra il gruppo dei vincitori dovrà vincere soltanto un incontro.

A SINGOLA ELIMINAZIONE

Ogni lottatore comincia dallo stesso gruppo. Per passare al girone successivo un giocatore dovrà vincere 2 round. Se perdi un incontro verrai eliminato dal torneo.

A ELIMINAZIONE IMMEDIATA

Questa funziona come il torneo a Singola Eliminazione eccetto che viene combattuto solo un round e non un incontro completo. Questa modalità è utile nel caso in cui ci siano molti giocatori.





GIOCARE IL TORNEO

SELEZIONARE IL TUO LOTTATORE (SELECTING YOUR COMBATANT)

Seleziona il tuo avversario muovendoci sopra il cursore e premendo un pulsante qualsiasi. Importante: Se la modalità a caso è attiva, il computer lo sceglierà per te.

CLASSIFICA TORNEO (TOURNAMENT CHART)

Questa è una classifica dei lottatori. I lottatori evidenziati saranno quelli che parteciperanno all'incontro successivo. Per iniziare l'incontro, premi il pulsante START.

VINCITORI DEL TORNEO (TOURNAMENT WINNER)

Quando tutti gli incontri saranno stati disputati (in base al tipo di torneo selezionato), verranno visualizzati i vincitori. Per le Doppie eliminazioni ci saranno il 1°, il 2° e 3° classificato. Per la Singola eliminazione e l'Eliminazione immediata ci saranno soltanto un 1° e 2° classificato. Quando saranno stati visualizzati i vincitori, premi il pulsante START per ritornare al menu torneo.

CAMBIARE LE OPZIONI

Sulla videata delle opzioni potrai cambiare una serie di aspetti del gioco. Questa modalità ti consente un controllo più completo delle caratteristiche del gioco. Per accedere alla videata delle opzioni, evidenzia OPZIONI (OPTIONS) e premi START. Quindi premi il pulsante direzionale in su e in giù per selezionare un aspetto del gioco che desideri cambiare. Ad eccezione dell'opzione Configurazione pulsanti (con la quale utilizzerai START), potrai evidenziare l'opzione premendo il pulsante direzionale a sinistra o a destra.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ (DIFFICULTY)

Questa opzione di permette di rendere più difficile una partita a un giocatore. All'inizio il livello più basso potrà essere difficile, ma col tempo imparerai a sincronizzare meglio le tue mosse e a difenderti dagli attacchi, quindi avrai bisogno di passare a un livello di difficoltà superiore. Soltanto i più grandi clay fighters™ sono in grado di vincere con il massimo livello di difficoltà.

VELOCITÀ GIOCO (GAME SPEED)

Utilizza questa opzione se vuoi rendere il gioco più veloce. Il numero uno ti permette di giocare a una velocità più lenta. Per far muovere più veloce i clay fighter™, scegli un numero più alto (fino a 4). Il predefinito è tre.









TEMPO LIMITE (TIME LIMIT)

Puoi scegliere la durata di un round o puoi farlo durare all'infinito. Quando non c'è tempo limite, l'incontro durerà fino a quando uno dei due clay fighter cadrà.

SELEZIONE ARENA (ARENA SELECT)

Ti permette di selezionare l'ARENA. La selezione ARENA controlla il metodo di selezione delle arene, sia in ordine (una dopo l'altra), a Caso o Manuale. Per passare da una modalità all'altra, evidenzia ARENA e premi il pulsante direzionale a sinistra o a destra.

PRIMO PIANO (FOREGROUND)

Questa controlla la visuale delle arene. Se vuoi una visuale migliore dell'arena disattiva (OFF) questa funzione.

CONFIGURAZIONE PULSANTI (BUTTON CONFIGURATION)

Premendo START su questa opzione accederai alla videata configurazione pulsanti. Questa opzione ti permette di cambiare le funzioni dei pulsanti della pulsantiera. Muovi l'evidenziatore sul pulsante che desideri modificare e poi premi il pulsante con cui lo vuoi cambiare. Quindi i due pulsanti si scambieranno le funzioni. Per esempio, se cambi il pulsante Jab sul pulsante A della pulsantiera, il pugno medio verrà assegnato al pulsante B. Per ritornare al menu delle opzioni, premi il pulsante START o SELECT.

LA NUOVA SQUADRA

PERFIDO MR. FROSTY™ - MOSSE SPECIALI

Palla di neve: richiamando una raffica di vento artico e appallottolandosi, Frosty si lancia verso il clay fighter™ avversario. Per fargli fare questa mossa: 1) premi indietro nella posizione di difesa, tienilo in quella posizione per 2 secondi e poi 2) premi avanti. Quando premi avanti, premi un pulsante pugno. Il tipo di pugno utilizzato influenzerà la velocità della palla di neve.

HOPPY™ "IL CONIGLIO GUERRIERO"- MOSSE SPECIALI

Carota rotante: Hoppy ha trovato un altro modo di utilizzare le sue carote, le usa come armi! Le colpisce di testa e le lancia rotanti contro l'avversario. Per fargli eseguire questa mossa: premi indietro per 2 secondi e poi 2) premi avanti. Premi avanti e premi un pulsante pugno. La velocità viene determinata dal tipo di pugno selezionato.

GOO GOO™ - MOSSE SPECIALI

Testata potente: Questo bambino adora camminare a carponi e colpire con la testa tutto quello











che incontra, come tavoli, sedie e altra gente. Per attivare questa mossa: 1) premi indietro nella posizione difensiva, 2) premi in giù e indietro, 3) premi in giù nella posizione accovacciata, 4) premi in giù e avanti e infine, 5) premi avanti. Quando ti troverai nella posizione di attacco premi uno dei pulsanti pugno. Il pugno utilizzato influenzerà la distanza percorsa da Goo Goo.

THE BLOB™ - ATTACCHI SPECIALI

Sputo: qualche volta Blob può essere veramente disgustoso. Con questa mossa Blob tira uno sputo al tuo avversario. Puoi fargli eseguire questa mossa: 1) premendo in giù nella posizione accovacciata, 2) premendo in giù in una abbassata d'attacco e poi 3) premendo in avanti. Quando avrai terminato i movimenti con la pulsantiera premi uno dei pulsanti pugno.
Il pugno che utilizzerai determinerà la potenza dello sputo.

NANA MAN™ - MOSSE SPECIALI

Fetta di banana: Adora fare assaggiare agli avversari della banana. Quindi taglia una fetta di se stesso e la lancia all'avversario. 1) Premi in giù nella posizione accovacciata, quindi 2) premi in giù e avanti nella posizione d'attacco e premi un pulsante pugno.

KANGOO™ - MOSSE SPECIALI

Colpi di coda: utilizzando la sua potente coda attacca l'avversario e li colpisce una o due volte. Per utilizzare questa potente mossa, segui le seguenti fasi: 1) premi in giù nella posizione difensiva, mantieni questa posizione per 2 secondi e quindi 2) premi in avanti nella posizione d'attacco. Mentre premi avanti, premi uno dei pulsanti pugno. Il pugno utilizzato determinerà la distanza percorsa dal canguro.

OCTO™ - MOSSE SPECIALI

Ruota: Octo ha trovato un bel modo per utilizzare le sue braccia e gambe: fa la ruota. 1) Premi in giù nella posizione difensiva, 2) tieni premuto il pulsante direzionale in quella posizione per un paio di secondi e quindi 3) premi in avanti, mentre premi un dei pulsanti pugno per farlo girare verso l'avversario.

TINY™ - MOSSE SPECIALI

Palla medicinale: Tiny è capace di arrotolarsi e di lanciarsi sull'avversario. Quando questa palla colpisce un clay fighter, gli infliggerà dei seri danni. Stai attento, Tiny è vulnerabile quando è arrotolato e può essere ferito. La Palla medicinale viene eseguita 1) premendo indietro nella posizione difensiva e tenendo questa posizione per 2 secondi e quindi 2) premendo avanti. Mentre premi avanti nella posizione d'attacco, premi uno dei pulsanti pugno. Il tipo di pugno selezionato determinerà la velocità della Palla medicinale.







MUDVILLE: 15 JULIO 1994.

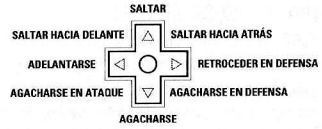
Las autoridades han confirmado que el misterioso meteoro de arcilla púrpura que recientemente causó estragos en la zona, ha vuelto a entrar en actividad. La arcilla que el meteoro emite se está extendiendo por Mudville a un ritmo alarmante, dejando los campos completamente inundados por un mar de lodo. Un testigo de primera mano describió la arcilla que se expande por Mudville como"un gigantesco manto de viscosa materia que cubre el...", por desgracia nuestro testigo fue engullido por una masa de arcilla barboteante, antes de terminar sus declaraciones. Se cree que momentos antes de que comenzara esta catástrofe arcillosa, una nave espacial en forma de huevo frito aterrizó a unos cuatrocientos metros del meteoro. Testigos presenciales dijeron que un hombre cabezón, de extraña apariencia y ojos de loco, que llevaba una bata de laboratorio con el nombre de "Científico rematadamente loco, Dr. Kiln" saltó de la nave. Según un perplejo ciudadano, el Dr. Kiln se apretó la nariz y de sus fosas nasales salió disparada con un bocinazo una sustancia verde y pegajosa que fue a parar en pleno centro del meteoro. En ese momento el meteoro comenzó a palpitar, emitiendo un extraño fulgor de color verde, y seguidamente surgieron de su interior las pavorosas oleadas de arcilla. Entonces el Dr. Kiln gritó a pleno pulmón: "Desde ahora yo soy el gobernador supremo de Mudville, se acabó N. Boss. ¡Intentad detenerme, si podéis!'

EL COMIENZO DEL JUEGO

Mete el cartucho de juego CLAY FIGHTER 2™ en el Super Nintendo Entertaiment System. Coloca el interruptor en la posición de encendido (ON) y aparecerá la pantalla del título de CLAY FIGHTER 2. Pulsa el botón START en el controlador para que aparezca la pantalla de opciones del juego.



PARA EL PERSONAJE QUE MIRA A LA DERECHA



PARA EL PERSONAJE QUE MIRA A LA IZQUIERDA









DESCRIPCIÓN DE MOVIMIENTOS: "AHORA EMPIEZA LO BUENO"

Adelantarse: sirve para que tu clay fighter (luchador de arcilla) vaya hacia delante o realice un ataque que implique moverse hacia delante.

Saltar hacia delante: tu clay fighter saltará hacia delante, hacia el otro jugador y problablemente encima de él. Se pueden realizar muchas acciones mientras tu clayfighter está en ell aire.

Saltar: El clay fighter™ saltará hacia arriba, algunos lo harán más alto que otros.

Saltar hacia atrás: tu clay fighter se alejará de su adversario con un salto hacia arriba.

Alejarse: sirve para que tu clay fighter se defienda de los ataques que vienen de arriba o a la altura del pecho.

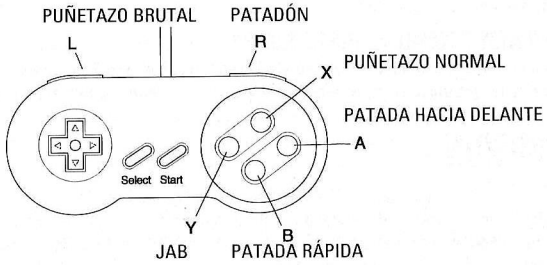
Agacharse en defensa: tu clay fighter se defenderá de los ataques bajos y de casi todos los ataques que vengan a la altura del pecho.

Agacharse: tu personaje se acercará al suelo, permitiéndole realizar ataques bajos.

Agacharse en ataque: tu personaje se agachará listo para atacar al adversario. ¡Cuidado! En esta posición no bloqueará ataques.

PUÑETAZOS Y PATADAS: "ENTRENAMIENTO BÁSICO, ¡VAYA CON EL TROZO DE ARCILLA!"

Estos tres puñetazos valen para todos los personajes:



Jab: es un ataque flojo que no hace mucho daño, pero puedes dar muchos antes de que tu adversario tenga tiempo a reaccionar.

Puñetazo normal: este puñetazo lo puede dar cualquiera. Su velocidad y potencia es media.











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

Estas tres patadas valen para todos los personajes:

Patada rápida: habrá ocasiones en que necesites esta patadita para quitarte de encima a otro clay fighter. Al ser tan rápida, podrás darla antes de que recibas un golpe.

Patada hacia delante: otro ataque que no tiene mucha ciencia. No es la patada más fuerte del repertorio, ni tampoco la más débil. Tardará lo normal en alcanzar a tu adversario.

Patada contundente: Cuando quieras mandar a tu adversario más allá de las cuerdas, prueba esta patada. Lo pondrá en órbita.

ATAQUES CUERPO A CUERPO: "UNA DE MOQUEO"

Son ataques que pueden realizarse cuando tu clay fighter™ está junto a su adversario. Los puñetazos y patadas normales pueden variar cuando el combate es cuerpo a cuerpo.

LANZAMIENTOS: "¿HAS VISTO UNA PIERNA DE ARCILLA POR ALGÚN LADO?"

Si quieres lanzar por los aires a otro luchador, tendrás que acercárte a él/ella y agarrarlo. Para ello, pulsa la parte del mando direccional que sirve para acercarse al contrario y luego uno de los botones del controlador.

PRESAS: "¡EH, CUIDADO CON ESA ARCILLA!"

Para intentar este ataque, pulsa hacia delante en el mando direccional y luego el botón correspondiente del controlador.

MOVIMIENTOS ESPECIALES: "¿QUÉ HA SIDO ESO?"

Estos movimientos son diferentes en cada personaje. La sincronización es importantísima y puede que tardes algún tiempo en perfeccionar no solo éstos, sino también otros ataques.

TU MISIÓN

Para comenzar un juego para un solo jugador, elige "Game Start" (comenzar el juego) en la pantalla del menú principal, moviendo la parte superior o inferior del mando direccional y luego pulsando el botón START. A continuación pasarás a la pantalla de selección de personajes. Cada luchador es único. Debes elegir aquel que se adecúe a tu estilo de lucha. Cuando la energía de un clay fighter ha bajado a cero, se acaba el asalto. Si ganas dos asaltos de tres, ganas el combate. Pero tu clay fighter y su adversario no tienen todo el tiempo del mundo. Cuando el reloj ha dado una vuelta o llega al cero, el tiempo se acaba y con él, el asalto. El clay fighter que tenga en ese momento más energía será el vencedor. Mientras una persona está jugando contra el ordenador, otro jugador puede unirse si pulsa el botón START.









MODALIDAD DE DUELO

La modalidad de duelo (versus mode) ofrece a dos jugadores la oportunidad de luchar entre sí sin tener que volver a la modalidad para un solo jugador. Cuando eliges esta opción en el menú principal, aparece la pantalla de selección de personajes. Para elegir un personaje debes mover el icono selector hasta el jugador deseado y luego pulsar un botón. Como en el caso anterior, el botón que elijas afectará el color de tu personaje. Si pulsas la parte de arriba del mando direccional, puedes pasar de la lista de personajes a la de hándicaps, y viceversa. Para volver a la selección de personaje, pulsa la parte inferior del mando direccional. Si deseas cambiar el hándicap, debes hacerlo antes de elegir el personaje. Para cambiar el hándicap, pasa a la lista que los muestra y mueve la parte izquierda o derecha del mando direccional. El personaje que tenga más hándicaps obtendrá mayor ventaja en el combate. Cuando tu amigo/a y tú hayais elegido personaje, aparecerá la pantalla de selección de escenario. El campo de lucha seleccionado dependerá de la opción elegida en el menú de opciones (ver el apartado correspondiente para más detalles). Para elegir un campo de lucha, mueve el selector hasta el escenario deseado y pulsa START. En ese momento, si mantienes pulsado el botón SELECT aparecerá la pantalla para la configuración de los botones. Si no quieres cambiar la configuración, prepárate, porque la batalla está a punto de empezar. Cuando hayas ajustado los botones, pulsa START para que dé comienzo el combate.

EL TORNEO

El torneo permite que, como máximo, ocho jugadores compitan en seis torneos, a elegir. Los torneos normales son MUERTE SÚBITA (SUDDEN DEATH), ELIMINACIÓN SIMPLE (SINGLE ELIMINATION) y ELIMINACIÓN DOBLE (DOUBLE ELIMINATION). Para elegir el número de personas que van a participar en el torneo, destaca la opción de jugadores (players) y mueve la parte derecha o izquierda del mando direccional. Selecciona el tipo de torneo con la parte izquierda o derecha del mando direccional cuando la palabra TYPE (tipo) esté destacada. En ese momento tendrás que decidir si quieres jugar al azar (RANDOM) o no. La modalidad de azar es para expertos que conocen a los clay fighters como la palma de su mano. Si esta modalidad está activada, la selección de personaje se hará de forma automática. Para activar o desactivar la opción de azar, destaca la palabra RANDOM y mueve la parte izquierda o derecha del mando direccional. La selección del campo de lucha controla la forma en que los escenarios son elegidos: por orden (Sequential) o al azar (Random). Para elegir una de estas modalidades, destaca la palabra ARENA (campo de lucha) y mueve la parte izquierda o derecha del mando direccional. La última opción del menú es el tamaño del torneo (TOURNEY SIZE). Con ella puedes elegir entre un torneo para cuatro u ocho personas. Los recuadros que









no se rellenen con personas, serán ocupados por personajes controlados por el ordenador. Al igual que con las otras opciones, puedes elegir entre opción para cuatro o para ocho jugadores, si destacas las palabras TOURNEY SIZE (tamaño del torneo) y mueves la parte izquierda o derecha del mando direccional. Antes de comenzar el torneo, asegúrate de que has hecho bien todos los ajustes y pulsa START.

TIPOS DE TORNEO

ELIMINATORIA DOBLE (DOUBLE ELIMINATION)

Los combatientes comenzarán en la clase de los ganadores. Dos luchadores son elegidos para enfrentarse entre sí. El primer jugador que gane dos asaltos pasará al siguiente ring. El perdedor será colocado en la clase perdedora. Si un jugador pierde un combate cuando está en la clase perdedora, queda eliminado del torneo. El proceso continúa hasta que en cada clase queda un finalista. Cuando sólo quedan dos finalistas, éstos se enfrentan en un combate por el título de campeón del torneo. Para que un finalista de la clase perdedora se convierta en campeón, tiene que ganar dos combates; mientras que el finalista de la clase ganadora, sólo necesita uno.

ELIMINATORIA SIMPLE (SINGLE ELIMINATION)

Los combatientes comienzan en la misma clase. Para que un jugador avance, debe ganar dos asaltos en un combate. Si pierdes un combate, quedas eliminado del torneo.

MUERTE SÚBITA (SUDDEN DEATH)

Es parecido a la eliminatoria simple, pero te eliminan al perder un asalto, no un combate. Viene muy bien cuando hay muchos jugadores.

CÓMO PARTICIPAR EN UN TORNEO

CÓMO SELECCIONAR A TU COMBATIENTE

Para seleccionar al personaje con el que vas a luchar, debes colocarle el cursor encima y pulsar cualquier botón. Nota: si está activada la opción de azar, el ordenador se saltará esta parte y realizará él mismo la selección, adjudicándote cualquiera de los luchadores.

TABLA DEL TORNEO

Esta tabla muestra la situación de los luchadores en ese momento. Los que destacan más son los que lucharán en el siguiente combate. Para comenzar la lucha, pulsa el botón START.









EL GANADOR DEL TORNEO

Cuando se han luchado todos los combates del torneo (cada uno de acuerdo con el tipo de torneo seleccionado), aparecerán los nombres de los ganadores. En las eliminatorias dobles habrá un primer, segundo y tercer puesto. En las eliminatorias simples y en la muerte súbita sólo hay primer y segundo puesto. Cuando hayan aparecido todos los ganadores, pulsa el botón START para volver al menú del torneo.

ALTERACIONES (CHANGING OPTIONS)

La pantalla de opciones te permite cambiar una serie de aspectos del juego, de manera que puedas controlar mejor sus características. Para pasar a la pantalla de opciones, destaca la palabra OPTIONS (Opciones) y pulsa START. A continuación mueve la parte superior e inferior del mando direccional para escoger el aspecto del juego que quieres cambiar. La opción destacada se cambia con la parte izquierda o derecha del mando direccional, con excepción de la opción de configuración de los botones, para la que tendrás que utilizar el botón START.

DIFICULTAD (DIFFICULTY)

Esta opción te permite aumentar la dificultad del juego para un jugador. Aunque al principio el nivel más bajo te pueda parecer desafiante, a medida que aprendas a sincronizar tus movimientos y tu defensa, tendrás que cambiar el ajuste para que resulte más difícil y retador. Sólo los mejores clay fighters™ pueden ganar en el nivel de dificultad más alto.

VELOCIDAD DEL JUEGO (GAME SPEED)

Si quieres acelerar el ritmo del juego, puedes usar esta opción. Cuando está en uno puedes jugar en una velocidad lenta. Para que tus clay fighters™ aceleren el ritmo de la refriega, elige un valor alto, el máximo es cuatro. Lo ajustado por defecto es tres.

LÍMITE DE TIEMPO

Puedes hacer que un asalto dure una cantidad de tiempo específica o que no haya límite. Cuando eliges lo segundo, el asalto termina cuando uno de los clay fighters cae.

SELECCIÓN DEL CAMPO DE LUCHA

Ahora se trata de la selección de campo de lucha, que controla la forma en que los campos son seleccionados: por orden (Sequential) al azar (Random) o manual. Para cambiar de una opción a otra, destaca la palabra ARENA y mueva la parte izquierda o derecha del mando direccional.









PRIMER PLANO
Sirve para controlar el primer plano de los campos de combate. Si quieres tener una vista más clara de la zona de lucha, desactiva esta opción.

CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES (BUTTON CONFIGURATION)
Si pulsas START en esta opción, pasarás a la pantalla de configuración de los botones, donde el jugador puede cambiar las correspondencias de los botones con las funciones. Mueve el destacador hasta el botón al que quieres asignar una nueva función y luego pulsa el botón en que quieres que se transforme. Los botones intercambiarán funciones. Por ejemplo, si le asignas al botón A la función de dar un golpecito, el puñetazo normal se dará ahora con el botón B. Para volver al menú de opciones, pulsa el botón START o el SELECT.

LA NUEVA TRIPULACIÓN

EL MALVADO MR. FROSTY™ - MOVIMIENTOS ESPECIALES
Bola de nieve: invocando los helados vientos del Ártico y haciéndose una bola, Frosty puede convertirse en una bola de nieve que rueda hacia el otro clay fighter™. Para ello, pulsa en la posición de defensa el botón que sirve para alejarse, y mantenlo así durante dos segundos, luego pulsa el botón de acercarse. En cuanto hagas esto, dale al botón correspondiente a dar puñetazos. El tipo de puñetazo que uses influirá en la velocidad de la bola de nieve.

HOPPY™ "EL CONEJITO LUCHADOR" - MOVIMIENTOS ESPECIALES
Zanahoria giratoria: ¡Hoppy ha descubierto que las zanahorias sirven para algo más que para comer! Las golpea con la cabeza y las envia girando hacia el adversario. Para realizar este movimiento, pulsa durante dos segundos el botón correspondiente a alejarse y luego, el de acercarse. Nada más pulsar éste último, utiliza uno de los botones para dar puñetazos.
La velocidad depende del tipo de puñetazo que realices.

GOO GOO™ - MOVIMIENTOS ESPECIALES
Topetazo: a este angelito le encanta gatear y chocar contra personas y cosas, incluyendo mesas y sillas. Para activar este movimiento, 1) aléjate en posición de defensa, 2) pulsa abajo-alejarse en el mando direccional, 3) pulsa la parte inferior del mando direccional cuando estás agachado, 4) pulsa abajo-acercarse en el mando direccional, y por último
5) Pulsa el botón de acercarse; una vez hecho esto, usa uno de los botones para dar puñetazos.
La distancia que Goo Goo recorra gateando dependerá del puñetazo que uses.







THE BLOB™ -ATAQUES ESPECIALES
Escupitajo: a veces Blob revuelve las tripas, y prueba de ello es este movimiento, en el que le suelta una mucosidad al contrario. Para que Blob ataque así, 1) pulsa la parte inferior del mando direccional estando agachado, 2) pulsa abajo-acercarse cuando estés agachado en ataque, y luego 3) pulsa el botón de adelantarse. Cuando hayas terminado con los movimientos del mando direccional, pulsa cualquiera de los botones para dar un puñetazo.
El puñetazo que utilices influirá en la fuerza del escupitajo.

NANA MAN™ - MOVIMIENTOS ESPECIALES
Rodaja de plátano: le encanta que la gente pruebe el plátano, así que se corta una rodajita del cuerpo y se la lanza al adversario. 1) pulsa la parte de abajo del mando direccional cuando esté agachado, luego 2) pulsa abajo-acercarse cuando esté agachado en ataque y por último, 3) pulsa hacia delante en la posición de adelantarse, a la vez que pulsas un botón de dar puñetazos.

KANGOO™ - MOVIMIENTOS ESPECIALES
Puñetazos garbosos: con su poderosa cola, esta canguro se lanza hacia el adversario y le pega un par de meneos. Para utilizar este poderoso mvimiento, tendrás que seguir los siguientes pasos: 1) pulsa retroceder en la posición de alejarse, mantén esta posición durante dos segundos y luego 2) pulsa acercarse, al hacerlo utiliza uno de los botones para dar puñetazos.
El puñetazo que utilices influirá en la distancia que recorra corriendo el canguro Kangoo.

OCTO™ - MOVIMIENTOS ESPECIALES
Rueda de carro: Octo ha encontrado una forma interesante de utilizar brazos y piernas. 1) Pulsa retroceder en posición de defensa, 2) mantén el mando direccional así durante un par de segundos y luego 3) pulsa hacia delante mientras utilizas uno de los botones para dar puñetazos, y el pulpo Octo comenzará a girar hacia el adversario.

TINY™ - MOVIMIENTOS ESPECIALES
Bola curativa: Tiny puede enrrollarse sobre sí mismo y lanzarse en forma de bola contra el adversario. Esta bola causa graves daños al chocar contra el otro luchador. Pero ten cuidado, porque cuando practica este movimiento, Tiny es vulnerable y pueden herirle fácilmente. Para realizar la bola curativa:
1) pulsa alejarse en posición defensiva y mantenlo así durante dos segundos, luego 2) pulsa acercarse. Pulsa uno de los botones para dar puñetazos a la vez que mueves el mando direccional para acercarte. El tipo de puñetazo empleado influirá en la velocidad de la bola curativa.










DATERAT MUDVILLE 15 JULI 1994

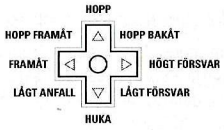
Myndigheterna har nu bekräftat att den mystiska, purpurfärgade lermeteor som nyligen orsakade upplopp åter är aktiv. Lerutsläpp från meteoren har setts spridas genom Mudville med alarmerande hastighet, och dränkt den kringliggande landsbygden i ett hav av ännu stigande lera. Ett ögonvittne beskrev spridningen enligt följande: "ett gigantiskt täcke av bubblande gegga som täcker...". Olyckligtvis hann inte vittnet avsluta meningen innan han dränktes i leran. Innan denna andra kladdastrof inträffade landade ett främmande rymdskepp, format som ett danskt sviskon, cirka 400 meter från meteoren, enligt flera bvittnen. Vittnen berättar dessutom att en märklig man med stort huvud och stora utstående ögon, klädd i en laboratorierock med texten "Extremt galen forskare, Dr Kiln" hoppade ut ur farkosten. Enligt en förvånad medborgare klämde Dr Kiln på sin näsa så att det ur bägge näsborrarna strömmade ut en snortjutande stor och grön loska. Den träffade meteorens mittpunkt vilket fick till följd att meteoren omedelbart började pulsera med ett märkligt grönt sken och sedan spy ut den fruktade leran. Efter att ha uträttat sitt snuskiga värv skrek Dr Kiln så högt han bara kunde: "Nu är jag och ska förbli den enväldige härskaren av hela Mudville. N Boss finns inte längre... Försök att hindra mig!"

BÖRJA SPELET

Först måste du sticka in kassetten CLAYFIGHTER 2™ i din Super Nintendo Entertainment System . Sedan för du strömbrytaren till läget "ON". Titelskärmbilden till CLAYFIGHTER 2 kommer att visas. Tryck sedan på STARTKNAPPEN. Detta tar fram skärmbilden Val av speltyp.



FÖR HÖGERVÄND FIGUR



FÖR VÄNSTERVÄND FIGUR











BESKRIVNING AV RÖRELSER: "DET ÄR SÅ HÄR DET BÖRJAR."

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 handlingar 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.

Bort: Figuren försvarar sig mot höga attacker eller attacker i brösthöjd.

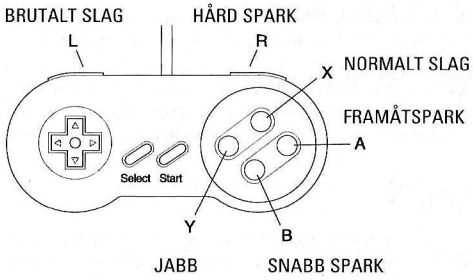
Lågt försvar: Figuren försvarar sig mot låga attacker och de flesta attacker i brösthöjd.

Huka: Figuren hukar sig närmare marken, men kan också utföra låga attacker.

Lågt anfall: Figuren hukar sig och förbereder en attack. Men se upp! Din figur kan inte blockera attacker i denna position.

SLAG OCH SPARKAR: "GRUNDTRÄNING, VAD ÄR DET FÖR SKRÄP"

Dessa tre grundläggande slag är gemensamma för samtliga figurer:



Jabb: Denna klena 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.

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








Brutalt slag: Detta hämningslösa slag mörbultar din motståndare om du får in det i rättan tid.

Samtliga figurer har dessa tre grundläggande sparkar.

Snabb spark: Ibland behöver du ta till denna klena spark för att bli kvitt en motståndare. Du får i regel in den innan en hårdare attack drabbar dig.

Framåtspark: En annan attackvariant som kanske är lite seg. Det är inte världens kraftigaste spark, inte heller den klenaste, men den träffar din motståndare någorlunda snabbt.

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

NÄRKAMP: "HÄR KOMMER JAG"

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

KAST: "ÄR DET DOFTEN AV LIMBURGEROST JAG KÄNNER?"

Om du vill kasta en annan figur måste du komma den inpå livet för att få grepp. Du gör detta genom att gå mot motståndaren och sedan använda en av knapparna på styrplattan.

FASTHÅLLNINGAR: "KOLLA DEN GUBBEN!"

Utför denna attack genom att gå framåt och sedan trycka på lämplig knapp.

SPECIALARE: "VAD VAR DET SOM FLÖG DÄR?"

Dessa är olika för varje figur och ger din ett väl behövligt övertag i kampen. Dessa rörelser kan vara relativt svåra så det kan ta en stund innan du helt behärskar den synkronisering som krävs.

DITT UPPDRAG

Du börjar ett spel för en deltagare genom att välja "Game Start" på huvudmenyn. Du gör detta val genom att flytta markören med hjälp av D-KONTROLL UPP/NED och trycka på START-KNAPPEN. Du kommer då till skärmbilden Val av figur. Varje kämpe är unik. Du bör välja en som passar din stridsteknik. När en av figurernas energi sjunkit till noll är ronden över. Vinn två ronder av tre och gå din väg som segrare. Varken din figur eller hans motståndare har all världens tid på sig. När klockan räknat ner till 0 är tiden slut. Den figur som har mest energi kvar vinner ronden. När en person spelar mot datorn kan en andra spelare när som helst kliva in i handlingen genom att trycka på sin STARTKNAPP.







ENVIG (VERSUS MODE)

Envig är en spelform som låter två spelare kämpa mot varandra utan att spelet går över i enspelarformat. Om du väljer denna spelform på huvudmenyn kommer du till skärmbilden Val av figur. Du väljer figur genom att flytta markören till önskat val och trycka på en knapp. Den knapp du väljer avgör färgen på din figur. Du kan gå fram och tillbaka mellan Val av figur och Handikapptilldelning med D-KONTROLL UPP/NED. Om du vill ändra handikapp måste du göra detta innan du väljer figur. Ändra handikapp genom att gå till aktuellt fält och trycka på D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER. Figuren med det högre handikappvärdet får en större fördel i kampen. När båda valt figur visas skärmbilden Välj arena (Stage Select). Den valda arenan kommer att bero på vad som valts i Alternativmenyn (Options Menu). Se avsnittet om denna meny för mer information. Välj arena genom att flytta markören till önskad plats och trycka på STARTKNAPPEN. Om du i detta läge håller SELECT nedtryckt kommer du till skärmbilden Knappkonfiguration. Om du väljer att inte göra detta måste du vara beredd, för kampen börjar strax. När knappkonfigurationen är inställd inleds striden med ett tryck på STARTKNAPPEN.

TURNERINGSSPEL

I turneringsspel kan mellan 1 och 8 spelare kämpa i en av tre turneringstyper. Standard-turneringarna är SUDDEN DEATH, SINGLE ELIMINATION och DOUBLE ELIMINATION. Du kan välja antal deltagare genom att markera alternativet PLAYERS och använda D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER. Välj turneringstyp genom att markera TYPE och använda D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER. Här måste du nu avgöra om du vill ha slumpvist val av figur (RANDOM) eller inte. Detta är avsett för experter som behärskar samtliga figurer som om dessa vore gjutna i samma form. Om du väljer "RANDOM ON" väljs figurerna automatiskt. Du ställer in detta alternativ genom att markera RANDOM och trycka på D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER. "Arena Selection" styr hur arenorna väljs. Detta kan antingen vara Sequential (i turordning) eller Random (slumpvis). Du ställer in detta alternativ genom att markera ARENA och använda D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER. Det sista alternativet på menyn är TOURNEY SIZE (Turneringens storlek). Här kan du välja mellan 4 och 8 deltagare. De platser som inte fylls av mänskliga deltagare fylls av datorstyrda figurer. I likhet med de andra alternativen ställer du in detta genom att markera TOURNEY SIZE och använda D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER. Kontrollera att alla önskade inställningar är gjorda och inled turneringen genom att trycka på START-KNAPPEN.








TURNERINGSTYPER

DOUBLE ELIMINATION (DUBBEL ELIMINERING)

Varje deltagare startar i vinnargruppen. Två deltagare paras ihop, och den som först vinner två ronder går vidare till nästa omgång. Förloraren lottas in i förlorargruppen. En deltagare som förlorar i denna grupp är utslagen från turneringen. Denna procedur fortgår till dess att det finns en finalist från vardera gruppen. Dessa kämpar om titeln Turneringsmästare. Finalisten från förlorargruppen måste vinna två matcher för att bli mästare. Finalisten från vinnargruppen behöver bara vinna en match för att bli mästare.

SINGLE ELIMINATION (ENKEL ELIMINERING)

Samtliga deltagare startar i samma grupp. En deltagare måste vinna två ronder i en match för att gå vidare. Förlust i en match innebär eliminering från turneringen.

SUDDEN DEATH

Turneringsformen är den samma som vid enkel eliminering med det undantaget att varje match är över endast en rond. Detta är bra om det finns många anmälda deltagare.

DELTA I TURNERINGEN

VÄLJ MOTSTÅNDARE

Den figur du kommer att kämpa mot väljs genom att du flyttar markören till denna och trycker på valfri knapp. OBS: Om slumpvis urval är inställt (RANDOM=YES) hoppas detta steg över och datorn väljer din motståndare.

TURNERINGSDIAGRAMMET

Detta visar den aktuella ställningen för kämparna. Två av dem är markerade vilket anger att de går upp i nästa match. Inled denna genom att trycka på STARTKNAPPEN.

VINNARE

När samtliga matcher utkämpats (baserat på vald turneringstyp) visas vinnarna. I dubbel eliminering visas 1:a, 2:a och 3:e plats. I enkel eliminering och sudden death visas bara 1:a och 2:a plats. När vinnarna visats upp återgår du till turneringsmenyn genom att trycka på STARTKNAPPEN.









ÄNDRA ALTERNATIV

I alternativskärmbilden (Options Screen) kan du ändra på flera spelförutsättningar. Detta ger dig större kontroll över de funktioner som finns. Du når den genom att markera OPTIONS och trycka på STARTKNAPPEN. Välj sedan med D-KONTROLL UPP/NED den funktion du vill anpassa. Med undantag för funktionen BUTTON CONFIGURATION (Knappkonfiguration), som du väljer med STARTKNAPPEN, ändrar du de markerade alternativen med hjälp av D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER.

SVÅRIGHETSGRAD

Här kan du göra ett spel med en deltagare svårare. Den enklaste nivån kan i början vara en tillräckligt svår utmaning, men i takt med att du förbättrar synkroniseringen av dina knapptryckningar för anfall och försvar kommer du att vilja ändra värdet på denna funktion så att utmaningen blir svårare. Bara de allra bästa kan vinna med de högsta svårighetsgraderna inställda.

SPELETS HASTIGHET

Om du önskar att öka hastigheten i spelet kan du använda dig av detta alternativ för att turboladda det. Värdet "1" gör spelet långsammare, men du kan öka tempot på figurerna genom att stegvis höja värdet till maximalt "4". Standardinställningen i spelet är "3".

TIDSBEGRÄNSNING

Du kan välja rondlängd, antingen till angiven eller obegränsad tid. Om tiden är obegränsad pågår kampen till dess att en av figurerna faller.

VAL AV ARENA

Nu är det dags att välja arena. Denna funktion styr hur de olika arenorna väljs. Detta kan antingen vara SEQUENTIAL (I turordning) RANDOM (Slumpvis) eller MANUAL (Manuellt). Välj önskat alternativ med D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER.

FÖRGRUNDEN

Detta alternativ styr arenans förgrund. Om du vill ha en bättre överblick över arenan ställer du detta alternativ till "OFF".

KNAPPKONFIGURATION

Om du markerar detta alternativ och trycker på STARTKNAPPEN kommer du till skärmbilden Knappkonfiguration. Här kan en spelare ändra på knapparnas funktioner genom att flytta





markören till en funktion och trycka på den knapp som ska ges funktionen ifråga. Om du t. ex. vill slå jabben med A-KNAPPEN flyttas normalslaget till B-KNAPPEN. Gå tillbaka till Alternativ-menyn genom att trycka på SELECT eller STARTKNAPPEN.

DET NYA GÄNGET

BAD MR FROSTY™ SPECIALARE

Snöbollen: Genom att anropa en arktisk vindpust och rulla ihop sig till en boll kan Frosty rulla fram mot en annan figur. Han gör detta om du 1) trycker på Bort i försvarsposition, håller Bort nedtryckt i två sekunder och sedan 2) trycker på Mot. Omedelbart efter det att du tryckt på Mot ska du trycka på en slagknapp. Vald typ av slag avgör snöbollens hastighet.

HOPPY™, "STRIDSKANINEN" SPECIALARE

Roterande morot: Hoppy har funnit ett bättre bruk för sina morötter än att äta dem, han använder dem som vapen! Han slår till dem med sitt huvud så att de flyger mot hans motståndare om du 1) trycker på Från i två sekunder och sedan 2) trycker på Mot. Omedelbart efter det att du tryckt på Mot ska du trycka på en slagknapp.
Vald typ av slag avgör morotens hastighet.

GOO GOO™ SPECIALARE

Rammkrypare: Denna pärla älskar att krypa omkring och ramma saker, som bord, stolar och folk. Aktivera genom att 1) Trycka på Från i försvarsposition 2) Trycka på Ned och Bort 3) trycka nedåt i hukande position, 4) Trycka på Ned och Mot och slutligen
5) trycka på Framåt. Omedelbart efter det att du tryckt på Mot ska du trycka på en slagknapp. Vald typ av slag avgör den distans Goo Goo kryper.

THE BLOB™ SPECIALATTACK

Spott: Blob kan ibland vara ganska äcklig. Denna specialare lägger en loska i riktning mot motståndaren om du 1) Trycker ned till hukande position) Trycker på Ned-Mot i en låg attack och sedan, 3) Trycker på Mot. När du är klar med D-KONTROLLEN trycker du på en av slagknapparna. Den slagknapp du väljer avgör hur hårt Blob spottar.

NANA MAN™ SPECIALARE

Skivad banan: Han älskar att låta andra smaka på bananer. Så mycket att har skär en skiva av sig själv och kastar den mot motståndaren om du 1) Trycker ned i hukande läge och sedan 2) trycker på Ned och Mot till en låg attack och avslutar med att 3) Trycka på Mot till positionen Framåt samtidigt som du trycker på en slagknapp.

KANGOO™ SPECIALARE

Rusande smällar: Med hjälp av den mäktiga svansen rusar hon mot motståndare och ger dem en kraftig dubbelsmäll, men endast om du gör följande: 1) Trycker på Bakåt till positionen Mot och håller denna i två sekunder innan du 2) Trycker på Mot till positionen Framåt samtidigt som du trycker på en slagknapp. Vald slagknapp avgör hur långt Kangoo rusar.

OCTO™ SPECIALARE

Hjulning: Octo har hittat ett trevligt sätt att använda sina armar och ben på det gör det ju så enkelt att hjula om du gör 1) ett tryck bakåt i försvarsposition 2) håller positionen ett par sekunder och 3) Trycker på Framåt samtidigt som du trycker på en slagknapp så att han kan börja hjula mot motståndaren.

TINY™ SPECIALARE

Medicinboll: Tiny kan rulla ihop sig till en boll och kasta sig mot varje motståndare. När den bollen träffar ställer den till med stor skada, men var försiktig. Tiny är sårbar när han är hoprullad. Du utför medicinbollen genom att 1) Trycka på Bort i defensiv position och hålla den nedtryckt i två sekunder och sedan 2) Trycka på Framåt samtidigt som du trycker på en slagknapp. Vald typ av slag avgör medicinbollens hastighet.

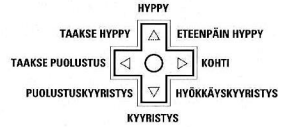



PÄIVÄTTY MUDVILLESSA: 15.7.1994.

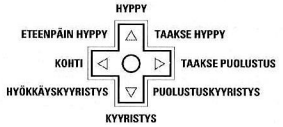
Viranomaiset ovat vahvistaneet nyt, että salaperäinen purppuranpunainen savimeteori, joka teki äskettäin tuhojaan ympäri maata, on taas kerran toiminnassa. Meteorista lähteviä savipurkaumia on nähty leviävän kaikkialle Mudvilleen hälyttävällä nopeudella jättäen maan nousevan savimeren peittoon. Eräs silminnäkijä kuvaili leviävää savea "jättiläismäiseksi kerrokseksi kuplivaa liisteriä, joka peittää..." Valitettavasti silminnäkijä ei pystynyt lopettamaan lausettaan, ennen kuin pulppuava savimassa nielaisi hänet. Arvellaan, että juuri ennen tämän toisen savikatastrofin alkua kuivatun luumun muodossa ollut muukalaisavaruusalus laskeutui n. neljännesmailin päähän meteorista. Silminnäkijöiden mukaan oudonnäköinen mies, jolla oli suuri pää, suuret omituiset silmät ja kirjoituksella, "Erittäin Hullu Tiedemies, Dr. Kiln" varustettu laboratoriotakki päällä, hyppäsi aluksesta ulos. Erään pelästyneen asukkaan mukaan Dr. Kiln puristi nenäänsä ja molemmista sieraimista pursui ulos suuri törisevä räkä. Se oli suuri ja vihreä, ja se törmäsi meteorin keskiosaan. Meteori värähteli heti oudolla vihreällä hehkulla ja alkoi tunkea esiin pelättyjä savipurkaumia. Sitten Dr. Kiln huusi keuhkojensa voimalla - "Minä olen nyt ja tulen aina olemaan koko Mudvillen ylin hallitsija. N. Bossia ei ole enää... Ja yrittäkääpäs vain pysäyttää minut."

PELIN ALOITUS

Ensin sinun on pantava CLAY FIGHTER 2_-pelikasetti Super Nintendo Entertainment System -koneeseen. Pane nyt virtakytkin PÄÄLLE. Näkyviin ilmestyy CLAY FIGHTER 2:n otsikkoruutu. Paina nyt peliohjaimen ALOITUSnäppäintä ja saat esille pelin valintaruudun.



OIKEALLE KÄÄNTYNYTTÄ HAHMOA VARTEN



VASEMMALLE KÄÄNTYNYTTÄ HAHMOA VARTEN







LIIKKEIDEN KUVAUS: "TÄSTÄ KAIKKI ALKAA."

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

Hyppy eteenpäin: Saviottelijasi hyppää eteenpäin kohti toista pelaajaa, ehkäpä hänen ylitseen. Monia liikkeitä pystytään suorittamaan, kun saviottelijasi on ilmassa.

Hyppy: Clay fighter™ hyppää suoraan ilmaan. Jotkut saviottelijat pystyvät hyppäämään korkeammalle kuin toiset.

Taaksepäin hyppy: Saviottelijasi hyppää ilmaan vastapuolesta poispäin.

Pois: Tämän avulla saviottelijasi pystyy puolustautumaan ylhäältä tai rinnan korkeudelta tulevia hyökkäyksiä vastaan.

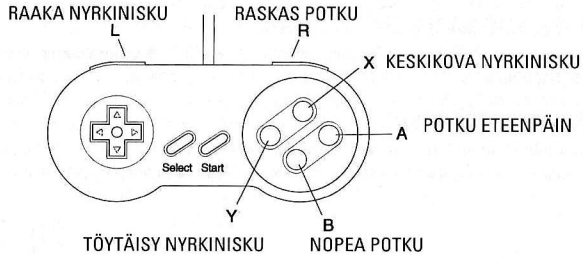
Kyyristyspuolustus: Saviottelijasi puolustautuu matalia hyökkäyksiä ja useimpia rinnan korkeudelta tulevia hyökkäyksiä vastaan.

Kyyristys: Hahmosi siirtyy lähemmäksi maata matalien hyökkäysten varalta.

Hyökkäyskyyristys: Hahmosi kyyristyy alas valmiina hyökkäämään vastapuolen kimppuun. Varo! Hahmosi ei torju tässä asennossa.

NYRKINISKUT JA POTKUT: "PERUSTREENAUSTA, ONPA TÄMÄ HELPPOA!"

Nämä kolme perusnyrkiniskua ovat kaikkien hahmojen käytettävissä:



Töytäisyisku: Tämä laimea hyökkäys ei tee paljonkaan vahinkoa, mutta pystyt iskemään niitä usein, ennen kuin toinen Clay Fighter™ saa iskettyä voimakkaammin.

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










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

Kukin saviottelija tuntee nämä kolme peruspotkua:

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

Potku eteenpäin: Toinen hyökkäys, joka on omiaan John Doughille. Se ei ole voimakkain potku eikä myöskään heikoin, mutta se päätyy vastustajaasi keskimääräisessä ajassa.

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

LÄHIHYÖKKÄYKSET "VALMIINA TAI EI, TÄÄLTÄ TULLAAN!"

Nämä hyökkäykset voidaan suorittaa silloin, kun Clay Fighter_ -hahmosi on vastustajan vieressä. Ottelijasi normaalit nyrkiniskut ja potkut saattavat olla myös erilaisia hänen siirtyessään lähitaisteluun.

HEITOT: "TUOKSUUKO TÄÄLLÄ JUUSTOHAMPURILAINEN?"

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.

OTTEET: "HEI, VARO SAVIMIESTÄ!"

Kokeillaksesi tätä hyökkäystä paina peliohjainta eteenpäin ja paina sitten ohjaimen asianmukaista näppäintä.

ERIKOISLIIKKEET "MIKÄ SE OLI?"

Nämä liikkeet ovat erilaisia kutakin hahmoa varten. Ajoitus on hyvin tärkeää kaikissa erikoisliikkeissä, joten sinulta saattaa kulua aikaa näiden ja muiden hyökkäysten kehittämiseen.











TEHTÄVÄSI

Aloittaaksesi yhden pelaajan pelin valitse "pelin aloitus" päävalikkoruudusta siirtämällä peliohjainta ylös tai alas ja painamalla ALOITUSnäppäintä. Pääset nyt Hahmojen valintaruutuun. Kukin ottelija on ainoa laatuaan. Sinun tulisi valita hahmo, joka sopii parhaiten taistelutyyliisi. Kun toisen saviottelijan energia on pudonnut nollaan, erä on lopussa. Jos voitat kaksi erää kolmesta, olet ottelun voittaja. Saviottelijallasi ja hänen vastustajallaan ei ole aikaa rajattomasti. Kun kello on päässyt yhden kierroksen loppuun tai 0:aan, aika ja erä ovat lopussa. Se saviottelija, jolla on eniten energiaa jäljellä, on voittaja. 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 yhden pelaajan tilaan. Tämän vaihtoehdon valinta päävalikosta tuo esiin hahmojen valintaruudun. Voit valita hahmosi siirtämällä kuvakkeenvalitsijan haluamasi pelaajan kohdalle ja painamalla näppäintä. Kuten aikaisemminkin, valitsemasi näppäin vaikuttaa hahmosi väriin. Pystyt vuorottelemaan edestakaisin hahmonvalinta- ja tasoituskentän välillä painamalla peliohjainta. Jos haluat vaihtaa tasoitusta, sinun on tehtävä se ennen hahmon valintaa. Vaihtaaksesi tasoitusta siirry tasoituskenttään ja siirrä peliohjainta vasemmalle tai oikealle. Hahmo, jolla on parempi tasoitus, saa edullisemman aseman taistelussa. Kun molemmat pelaajat ovat valinneet hahmot, näyttämön valintaruutu ilmestyy näkyviin. Valittu areena riippuu siitä, minkä vaihtoehdon olet valinnut vaihtoehtojen valikosta (ks. yksityiskohdat Vaihtoehtojen valikosta). Valitaksesi areenan siirrä valitsin haluamasi näyttämön kohdalle ja paina ALOITUSTA. Jos pidät samanaikaisesti VALINTAnäppäintä alhaalla, tuot esiin Näppäinkokoonpanoruudun. Jos et halua tehdä näin, valmistaudu... Ottelu on alkamaisillaan. Kun olet asettanut näppäimesi, paina ALOITUSTA siirtyäksesi taisteluun.

TURNAUS

Turnauksessa 1-8 pelaajaa pystyy ottelemaan jossakin seuraavista kuudesta turnaustyypistä. Normaalit turnaukset ovat JATKOAIKA, YKSITTÄISKARSINTA, KAKSOISKARSINTA. Voit valita turnauksessa pelaajien lukumäärän tähdentämällä PELAAJAT- vaihtoehtoa ja siirtämällä peliohjainta vasemmalle tai oikealle. Valitse turnaustyyppi siirtämällä peliohjain vasemmalle tai oikealle, kun TYYPPI-vaihtoehtoa tähdennetään. Tässä vaiheessa sinun on päätettävä, haluatko SATUNNAISvalinnan vai et. Tämä tila on tarkoitettu asiantuntijoille, jotka tuntevat











kunkin hahmon ikään kuin heidät itse olisi valettu samasta muotista. Jos sinulla on SATUNNAIStila PÄÄLLÄ, hahmon valinta tapahtuu automaattisesti. Pystyt panemaan tämän tilan vuorotellen PÄÄLLE tai POIS PÄÄLTÄ tähdentämällä SATUNNAISvaihtoehtoa ja siirtämällä peliohjainta vasemmalle tai oikealle. Areenan valinta ohjaa, kuinka areenat valitaan; joko peräkkäis- (yksi toisensa jälkeen) tai satunnaisvalinta. Vuorotellaksesi näiden kahden tilan välillä tähdennä AREENAvaihtoehtoa ja siirrä peliohjainta vasemmalle tai oikealle. Viimeinen vaihtoehto valikossa on TURNAUKSEN KOKO. Tämän avulla pystyt vaihtamaan 4 kilpailijan ja 8 kilpailijan tilan välillä. Kolot, joita eivät täytä ihmispelaajat, täytetään tietokoneohjatuilla hahmoilla. Kuten muidenkin vaihtoehtojen suhteen, pystyt vuorottelemaan kahden tilan välillä tähdentämällä TURNAUKSEN KOKOA ja siirtämällä peliohjainta vasemmalle tai oikealle. Aloittaaksesi turnauksen varmista, että asetteet ovat oikein ja paina ALOITUSTA.

TURNAUSTYYPIT

KAKSOISKARSINTA

Jokainen taistelija aloittaa voittajien ryhmässä. Kahdelle taistelijalle etsitään sopiva pari. Ensimmäinen pelaaja, joka voittaa kaksi erää, siirtyy seuraavalle puolalle. Häviäjä siirretään epäonnistuneiden ryhmään. Jos pelaaja häviää ottelun ollessaan epäonnistuneiden ryhmässä, hänet karsitaan turnauksesta. Tämä prosessi jatkuu, kunnes jäljellä on loppuottelija kummastakin ryhmästä. Molempien ryhmien loppuottelijat taistelevat keskenään päästäkseen Turnauksen mestariksi. Jotta epäonnistuneiden ryhmän loppuottelijasta tulisi mestari, hänen on voitettava kaksi ottelua. Voittajien ryhmän loppuottelijan tarvitsee voittaa vain yksi ottelu.

YKSITTÄISKARSINTA

Jokainen taistelija aloittaa samassa ryhmässä. Päästäkseen eteenpäin pelaajan on voitettava kaksi taisteluerää. Jos häviät ottelun, sinut karsitaan turnauksesta.

JATKOAIKA

Tämä järjestetään samalla tavalla kuin Yksittäiskarsintaturnaus paitsi, että otellaan vain yksi erä ei yhtä ottelua. Tämä on kätevä, jos pelaajia on paljon.

TURNAUKSEN PELAAMINEN

TAISTELIJAN VALITSEMINEN

Hahmo, jonka kanssa aiot taistella, valitaan siirtämällä kohdistin hahmon kohdalle ja painamal-











la mitä näppäintä tahansa. Huom! Jos Satunnaisvaihtoehto on päällä, hahmon valinta jätetään väliin ja tietokone valitsee hahmon automaattisesti puolestasi.

TURNAUSTAULUKKO

Tästä taulukosta näkyy taistelijoiden senhetkinen tilanne. Jotkut ottelijat tähdennetään voimakkaasti, ja se osoittaa, että nämä kilpailevat seuraavassa ottelussa. Aloittaaksesi taistelun paina ALOITUSnäppäintä.

TURNAUKSEN VOITTAJA

Kun kaikki ottelut on pelattu (perustuvat valittuun turnaustyyppiin), voittajat esitellään. Kaksoiskarsinnassa on 1., 2. ja 3. sijan voittaja. Yksittäiskarsinta- ja Jatkoaikaturnauksessa on vain 1. ja 2. sijan voittajat. Kun kaikki voittajat on esitelty, paina ALOITUSnäppäintä palataksesi turnausvalikkoon.

VAIHTOEHTOJEN VAIHTAMINEN

Vaihtoehtoruudun avulla pystyt vaihtamaan lukuisia seikkoja pelissä. Näin saat paremmin hallintaasi pelin ominaisuudet. Päästäksesi Vaihtoehtojen ruutuun tähdennä VAIHTOEHDOT ja paina ALOITUSTA. Siirrä peliohjainta sitten ylös ja alas valitaksesi ne pelin näkökohdat, jotka haluat muuttaa. Näppäinkokoonpanovaihtoehtoa lukuunottamatta (jolloin painat ALOITUSTA), voit muuttaa tähdennetyn vaihtoehdon siirtämällä peliohjainta vasemmalle tai oikealle.

VAIKEUSASTE

Tämän avulla pystyt tekemään yhden pelaajan pelistä vaikeamman. Alin vaikeustaso saattaa olla aluksi haastava, mutta liikkeittesi ajoituksen ja puolustuksen parantuessa hyökkäyksiä vastaan, sinun on muutettava tämä (arvo) haastavammaksi. Vain huomattavimmat Clay Fighter_-ottelijat pystyvät voittamaan vaikeammilla vaikeusasteilla.

PELIN NOPEUS

Jos haluat nopeuttaa peliäsi, voit käyttää tätä vaihtoehtoa pelin turbona. Arvolla 1 pelaat peliä hitammalla nopeudella. Vauhdittaaksesi Clay Fighter™ -kahakkaa valitse yhä korkeampi arvo, enintään 4. Pelin oletussäätö on 3.

AIKARAJA

Erä voi kestää joko määrätyn ajan tai aikaraja voi olla loputon. Kun aikaraja on loputon, erä kestää, kunnes toinen saviottelijoista kaatuu.

AREENAN VALINTA

Nyt sitten AREENAN valintaan! Areenan valinta valvoo, kuinka areenat valitaan; joko peräkkäis- (yksi toisensa jälkeen), satunnais- tai käsivalinta. Vuorotellaksesi näiden kolmen tilan välillä









tähdennä AREENAvaihtoehtoa ja siirrä peliohjainta vasemmalle tai oikealle.

EDUSTA

Tämä ohjaa areenoiden etuosaa. Jos haluat selvemmän kuvan taisteluareenasta, pane tämä vaihtoehto POIS PÄÄLTÄ.

NÄPPÄINKOKOONPANO

Kun painat ALOITUSnäppäintä tässä vaihtoehdossa, pääset näppäinkokoonpanoruutuun. Tämän vaihtoehdon avulla pelaaja pystyy vaihtamaan peliohjaimen näppäinkokoonpanoa. Siirrä tähdennys alas sen näppäimen kohdalle, jonka haluat määrätä uudelleen ja paina sitten sitä näppäintä, joksi haluat sen muuttuvan. Näppäimet vaihtuvat nyt keskenään. Esim., jos vaihdat Töytäisyiskunäppäimen peliohjaimen A-näppäimeen, Keskikova nyrkinisku sijaitsee nyt sitten B-näppäimessä. Palataksesi Vaihtoehtojen valikkoon paina ALOITUS- tai VALINTAnäppäintä.

UUSI JOUKKUE

ILKEÄ MR. FROSTY™ - ERIKOISLIIKKEET

Lumipallo: Hän kutsuu avukseen jäätävän tuulenpuuskan ja kierittää itsensä lumipalloksi. Näin Frosty pystyy paisumaan lumivyörynä kohti toista Clay Fighter™-ottelijaa. Saadaksesi hänet tekemään näin 1) paina poispäin puolustusasennossa, pidä sitä poispäin asennossa 2 sekuntia ja 2) paina sitten eteenpäin. Heti kun painat eteenpäin, paina nyrkiniskunäppäintä. Käytetty iskutyyppi vaikuttaa lumipallon nopeuteen.

HOPPY™, "TAISTELUPUPU" - ERIKOISLIIKKEET

Porkkanahyrrä: Hoppy on löytänyt todella hyvän käytön porkkanoilleen ruoan ohella. Hän käyttää niitä aseena! Hän kumauttaa sitä päällään ja lähettää sen kierien vastustajaa kohti. Tämä suoritetaan 1) syöksymällä poispäin 2 sekuntia ja 2) painamalla sitten eteenpäin. Heti kun painat eteenpäin, paina myös yhtä nyrkiniskunäppäintä. Nopeuden määrää nyrkiniskunäppäimen tyyppi, jota painoit.

GOO GOO™ - ERIKOISLIIKKEET

Puskupää: Tämä vauva pitää paljon ryömimisestä ja puskemisesta esineisiin kuten pöytiin, tuoliin ja muihin ihmisiin. Aktivoidaksesi tämän liikkeen 1) paina poispäin puolustusasennossa, 2) paina alas ja poispäin, 3) paina alaspäin kyyristysasennossa, 4) paina alas ja kohti ja lopuksi 5) paina eteenpäin. Heti kun isket eteenpäin asentoa, paina yhtä nyrkiniskunäppäintä. Käyttämäsi nyrkinisku vaikuttaa Goo Goo'n ryömintäetäisyyteen.








BLOB™- ERIKOISHYÖKKÄYKSET

Sylki: Blob voi olla joskus kauhean vastenmielinen. Näet sen tästä liikkeestä, koska Blob läjäyttää räkää kohti vastustajaansa. Saat Blob-hyökkäyksen 1) painamalla alaspäin kyyryasentoon, 2) painamalla alas-kohti hyökkäyskyyristykseen ja 3) painamalla sitten kohti. Kun lopetat peliohjainliikkeet, paina mitä nyrkiniskunäppäintä tahansa.
Käyttämäsi nyrkinisku määrää, kuinka voimakkaasti hän sylkee.

NANA MAN™ - ERIKOISLIIKKEET

Banaaniviipale: Hän antaa mielellään muiden ihmisten maistaa banaania. Niinpä hän viipaloikin osan itseään ja heittää sen kohti vastustajaa. 1) Paina alaspäin kyyryyn, 2) Paina sitten alas ja kohti hyökkäyskyyristykseen ja lopuksi 3) paina kohti eteenpäin asentoon samalla kun painat nyrkiniskunäppäintä.

KANGOO™ - ERIKOISLIIKKEET

Rivakat nyrkiniskut: Käyttäen mahtavaa häntäänsä se syöksyy eteenpäin vastustajaa kohti ja suorittaa yksi-kahdesta liikkeen. Käyttääksesi tätä voimakasta liikettä sinun täytyy seurata kuviosta näkyviä vaiheita järjestyksessä: 1) Paina taaksepäin poispäin asentoon, pidä tässä asennossa kaksi sekuntia, 2) paina sitten kohti eteenpäin asentoon. Kun painat kohti, paina jotakin nyrkiniskunäppäintä. Käyttämäsi nyrkinisku vaikuttaa Kangoon juoksemaan etäisyyteen.

OCTO™ -ERIKOISLIIKKEET

Kärrynpyörä: Octo on löytänyt kivan käytön käsivarsilleen ja säärilleen - se tekee kärrynpyöristä niin helppoja. 1) Paina taaksepäin puolustusasennossa, 2) Pidä peliohjainta tässä asennossa pari sekuntia ja 3) paina sitten eteenpäin samalla kun painat yhtä nyrkiniskunäppäintä saadaksesi hänet pyörimään vastustajaa kohti.

TINY™ - ERIKOISLIIKKEET

Lääkepallo: Tiny pystyy kierittämään itsensä palloksi ja laukaisemaan itsensä ketä tahansa vastustajaa kohti. Kun pallo osuu toiseen saviottelijaan, se tuottaa paljon vahinkoa. Ole varovainen, sillä Tiny on uhanalainen palloksi kiertyneenä ja voi loukkaantua. Lääkepallo-suoritetaan 1) painamalla poispäin puolustusasennossa ja pitämällä näppäintä poispäin 2 sekuntia ja 2) painamalla sitten eteenpäin. Paina yhtä nyrkiniskunäppäintä, kun peliohjain siirretään eteenpäin asentoon. Käytetty nyrkiniskutyyppi vaikuttaa Lääkepallon nopeuteen.








DATOLINIE MUDDERBY: 15. JULI, 1994.

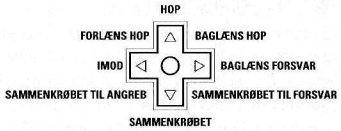
Myndighederne har nu bekræftet, at den mystiske lilla lermeteor, som fornyelig bragte ødelæggelse over hele landet, endnu engang er aktiv. Lerklatter fra meteoren er blevet observeret i Mudderby (Mudville) i et alarmerende antal, og de har oversvømmet landet i en hav af stadig stigende ler. Et øjenvidne beskriver leret "som et gigantisk tæppe af boblende stads, som dækker" ... desværre var vidnet ikke i stand til at tale færdig, før han blev opslugt i en strømmende mængde af ler. Det er blevet fortalt, at et fremmed rumskib, som lignede en sveskesmørkage, landede cirka en kvart mil fra meteoren, få øjeblikke før denne anden lertastrofe begyndte. Vidner beskriver, at en mærkelig mand med et stort hoved, store insektøjne og med en laboratoriekittel med påskriften "Yderst Skør Videnskabsmand, doktor Kiln", kom ud af rumskibet. Ifølge en overrasket borger, trykkede doktor Kiln på sin næse, og ud af begge næsebor kom der en stor fed grøn bussemand, som ramte i midten af meteoren. Meteoren begyndte at blinke med det samme med et mystisk grønt skær og straks derefter at spytte de frygtede lerklatter ud. Doktor Kiln råbte så højt, han kunne - "Jeg er, og jeg vil blive ved med at være den øverste hersker i hele Mudderby; N. Boss er ikke mere... Og I kan bare prøve på at stoppe mig."

SÅLEDES STARTER DU SPILLET

Indsæt din CLAY FIGHTER 2™ Game Pak i din Super Nintendo Entertainment System. Tænd derefter for systemet. Når titelskærmen for CLAY FIGHTER 2 fremkommer, skal du trykke på START knappen på kontrolpulten for at få mulighedsskærmen frem.



FIGURER SOM VENDER MOD HØJRE



FIGURER SOM VENDER MOD VENSTRE







BESKRIVELSE AF BEVÆGELSER: "DET ER HER DET HELE BEGYNDER."

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

Forlæns hop: Din ler fighter hopper fremad mod den anden spiller og måske endda over dem. Der er mange bevægelser, som kan udføres, mens din ler fighter er i luften.

Hop: Ler fighteren vil hoppe lige op i luften. Nogle af ler fighterne kan hoppe højere end andre.

Baglæns hop: Din ler fighter vil hoppe op i luften og væk fra modstanderen.

Væk fra: Denne bevægelse lader din ler fighter forsvare sig imod angreb, som kommer ovenfra eller fra brysthøjde.

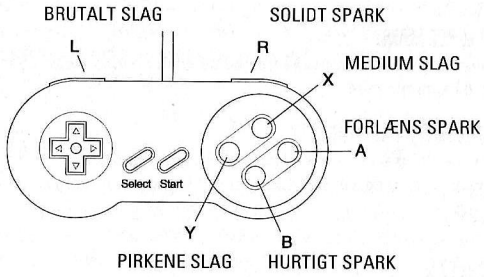
Sammenkrøbet til forsvar: Din ler fighter vil forsvare sig selv mod lave angreb og de fleste angreb, som kommer ovenfra og fra brysthøjde.

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

Sammenkrøbet til angreb: Din figur vil være sammenkrøbet klar til at angribe modstanderen. Pas på! Din figur kan ikke blokere i denne stilling.

SLAG OG SPARK: "GRUNDLÆGGENDE TRÆNING, DET ER DA INGEN SAG."

Dette er de tre grundlæggende slag, som alle figurerne kan bruge:



Pirkene slag: Dette svage angreb gør ikke megen skade, men du kan udføre mange af dem, før en anden ler fighter™ kan udføre et mere kraftfuldt slag.

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








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 er kendt af alle ler fighterne:

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

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

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

NÆRANGREB "KLAR ELLER IKKE; HER KOMMER JEG."

Disse angreb kan udføres, når din ler fighter™ står ved siden af sin modstander. Din ler fighters slag og spark kan være anderledes, når han eller hun er i nærkamp.

KAST: "ER DET GAMMEL OST, JEG KAN LUGTE?"

Hvis du ønsker at kaste en anden ler fighter, skal du gå tæt på dem og gribe dem. Dette gøres ved at trykke fremad imod den anden ler fighter på kontrolpulten og derefter på en af knapperne.

HOLD: "HEJ, SE LERET MAND!"

For at prøve dette angreb skal du trykke fremad på kontrolpulten og derefter trykke på den passende knap på kontrolpulten.

SPECIALBEVÆGELSER "HVAD VAR DET?"

Disse bevægelser er forskellig for hver figur. Det er meget vigtigt, at du får timingen korrekt i alle specialbevægelserne, og det kan være, at det tager lidt tid at gøre disse bevægelser perfekte.

DIN OPGAVE

For at begynde et spil med en spiller, skal du vælge Game Start (begynd spillet) fra hovedmenuen ved at flytte op eller ned med kontrolpulten og derefter trykke på START knappen. Du vil nu komme til den skærm, hvor figurerne kan vælges fra. Alle fighterne er forskellig fra hinanden, og du bør vælge en figur, som passer til din kampstil. Når en af ler fighternes energi









er faldet til nul, er omgangen slut. Hvis du vinder to ud af tre omgange, er du kampens vinder. Din ler fighter og modstanderen har ikke al den tid de ønsker til at kæmpe. Når viserne på uret er gået rundt en omgang eller når til 0, er tiden løbet ud. Den ler fighter, som har mest energi tilbage, har vundet omgangen. Mens en spiller kæmper mod computeren, kan en anden spiller tilslutte sig spillet ved at trykke på START knappen på et hvilket som helst tidspunkt under spillet.

VERSUS MODUS

Versus Modus giver to spillere chancen for at kæmpe mod hinanden uden, at spillet går tilbage til modus for en spiller. Ved at vælge denne valgmulighed fra hovedmenuen bringes skærmen, hvor du kan vælge figurer, frem. Du kan vælge din figur ved at flytte din ikonvælger til den figur, du ønsker og derefter trykke på en knap. Lige som før vil den knap, du bruger bestemme hvilken farve din figur får. Du kan skifte mellem figurvalg og handicapfelter ved at trykke op og ned på kontrolpulten. For at vende tilbage til figurvalg, skal du trykke ned på kontrolpulten. Hvis du ønsker at ændre på dit handicap, skal du gøre dette, før du vælger din figur. Du kan ændre på dit handicap ved at skifte mellem handicapfelterne ved at trykke mod venstre eller højre på din kontrolpult. Figurerne med et højere handicap vil blive givet et større fortrin i kamp. Når du er færdig med at vælge figurer, vil kamppladsvalgskærmen fremkomme. Den plads, som er valgt, vil afhænge af, hvad du valgte på valgmulighedsskærmen (se "Valgmulighedsskærmen" for mere information). For at vælge en kampplads, skal du flytte markøren til den kampplads, du ønsker og derefter trykke på START. Ved at holde nede på VALG knappe på dette tidspunkt vil knapkonfigurationsskærmen fremkomme. Hvis du ikke trykker på VALG knappen, skal du gøre dig klar... Kampen er lige ved at begynde. Så snart du har konfigureret dine knapper, skal du trykke på START for at begynde kampen.

TURNERING

Turneringsmuligheden lader en til otte spillere kæmpe i en af seks forskellige turneringstyper. Standardturneringerne er SUDDEN DEATH (pludselig død), SINGLE ELIMINATION (enkel Eliminering) og DOUBLE ELIMINATION (dobbelt eliminering). Du kan vælge antallet af spillere i turneringen ved at fremhæve PLAYERS (spillere) valgmuligheden og trykke mod venstre eller højre på kontrolpulten. Turneringstypen vælges ved at trykke mod venstre eller højre på kontrolpulten, når TYPE valgmuligheden er fremhævet. Du skal nu beslutte dig for, om du ønsker at spille med RANDOM ("tilfældig valg") eller ikke. Denne modus er for eksperter, som kender alle figurerne så godt, at man skulle tro, at de kommer fra den samme støbeform. Hvis du har tændt for RANDOM (ON), vil valg af figur blive foretaget automatisk. Du kan skifte









mellem ON (tændt for) og OFF (slukket for) ved at fremhæve RANDOM muligheden og flytte markøren mod venstre eller højre med kontrolpulten. Arena Selection (Valg af kampplads) kontrollerer, hvorledes kamppladser bliver valgt, d.v.s. enten ved Sequential (en efter den anden) eller Random (tilfældig). For at skifte mellem de to modus skal du fremhæve ARENA (kampplads) muligheden og trykke mod venstre eller mod højre på din kontrolpult. Den sidste valgmulighed er TOURNEY SIZE (turnerings størrelse). Denne valgmulighed lader dig vælge mellem 4-konkurrenter og 8-konkurrenter modus. De felter, som ikke er besat af spillere, vil blive besat af computerstyrede figurer. Lige som med de andre valgmuligheder kan du skifte mellem de to modus ved at fremhæve TOURNEY SIZE, og flytte markøren mod venstre eller mod højre med din kontrolpult. For at starte turneringen skal du se efter at alle indstillingerne er korrekte og derefter trykke på START.

TURNERINGSTYPER

DOBBELT ELIMINERING

Alle kæmpende begynder i vinderkategorien. To kæmpende vil blive ført sammen, og den første kæmper, som vinder to omgange, går videre til en næste runde. Taberen vil blive flyttet til taberkategorien. Hvis en spiller taber en kamp, mens han er i taberkategorien, vil han blive taget ud af turneringen. Denne fremgangsmåde fortsætter, indtil der er en enkel finalist fra hver kategori tilbage. Så snart der er to kategorifinalister, vil disse to kæmpe om at blive Turneringsmester. For at finalisten fra taberkategorien kan få mesterskabet, skal han vinde to kampe, hvorimod finalisten fra vinderkategorien kun behøver at vinde en kamp.

ENKEL ELIMINERING

Alle kæmpende starter i samme kategori, og for at en spiller kan gå videre, skal han vinde 2 omgange af en kamp. Hvis du taber en kamp, er du ude af turneringen.

PLUDSELIG DØD

Denne turnering foregår på samme måde som en Enkel Eliminering turnering. Den eneste forskel er, at der kun kæmpes en omgang og ikke en runde. Dette kan være nyttigt, hvis der er mange spillere.

SÅLEDES SPILLER DU EN TURNERING

VALG AF DINE KÆMPENDE

Den figur, som du skal kæmpe med, kan vælges ved at flytte markøren hen over figuren, du









ønsker og trykke på en hvilken som helst knap. Bemærk: Hvis Random er tændt for, vil der ikke være mulighed for at vælge figurer, og computeren vil automatisk vælge figurerne for dig.

TURNERINGSSKEMA

Dette skema viser figurernes nuværende stilling. Nogle af de kæmpende vil være fremhævet for at vise, at det er dem, som skal kæmpe den næste kamp. For at begynde kampen skal du trykke på START knappen.

TURNERINGSVINDER

Så snart alle kampene er spillet, alt afhængig af hvilken turneringstype du har valgt, vil vinderne blive vist. I Dobbelt Eliminering er der en vinder for førstepladen, andenpladsen og en for tredjepladsen. I Enkel Eliminering og i Pludselig Død turneringerne er der kun en vinder for første- og for andenpladsen. Så snart alle vinderne er blevet vist, skal du trykke på START knappen for at vende tilbage til turneringsmenuen.

ÆNDRING AF VALGMULIGHEDER

Valgmulighedsskærmen lader dig ændre på forskellige ting i spillet, hvilket giver dig større kontrol over spillets egenskaber. For at komme frem til valgmulighedsskærmen skal du fremhæve OPTIONS (valgmuligheder) og trykke på START. Derefter skal du trykke op eller ned på kontrolpulten for at vælge den del af spillet, som du ønsker at ændre på. Med undtagelse af Button Configuration (knapkonfiguration) valgmuligheden (hvor du trykker på START) kan du ændre på den fremhævede valgmulighed ved at trykke mod venstre eller højre på kontrolpulten.

SVÆRHEDSGRAD

Denne valgmulighed giver dig mulighed for at gøre spil for en spiller sværere. Den laveste sværhedsgrad kan godt give dig lidt af en udfordring til at starte med, men når du bliver bedre til at time dine bevægelser og forsvare dig selv mod angreb, kan du ændre sværhedsværdien for at få en større udfordring. Det er kun de bedste ler fighters™, som er i stand til at vinde de større sværhedsgradsværdier.

SPILLEHASTIGHED

Hvis du ønsker at sætte farten i spillet lidt op, kan du bruge denne valgmulighed til at turbo-lade spillet. En værdi på 1 lader dig spille spillet med en lav hastighed. For at sætte farten op for din stridende ler fighter™ kan du forhøje værdien op til fire. Standardindstillingen er tre.

TIDSBEGRÆNSNING

En omgang kan enten vare en bestemt tid, eller tidsbegrænsningen kan være ubegrænset. Når tiden er ubegrænset, vil omgangen vare, til en af ler fighterne falder.









VALG AF KAMPPLADS

Så til valg af kampplads. Denne valgmulighed kontrollerer, om kampladserne vælges enten i rækkefølge (Sequential), tilfældigt (Random) eller manuelt (Manual). For at skifte mellem de tre modus skal du fremhæve ARENA (kampplads) muligheden og trykke mod venstre eller mod højre på din kontrolpult.

FORGRUNDEN

Denne mulighed kontrollerer forgrunden på kampladserne. Hvis du foretrækker en klart udsigt over kampladsen, skal du slukke for denne mulighed (OFF).

KNAPKONFIGURATION

Ved at trykke på START i denne valgmulighed frembringes knapindstillingsskærmen. Her kan en spiller ændre på knapindstillingerne, ved at trykke ned på den knap, som du ønsker at give en ny konfiguration og derefter trykke på den knap, som du ønsker, den skal blive. Knapperne vil derefter byttes om. For eksempel hvis du ændrer knappen til pirkene slag til A-knappen på kontrolpulten, så vil Medium Slag kunne udføres ved at trykke på B-knappen. For at komme tilbage til valgmulighedsskærmen skal du trykke på START eller VALG knappen.

DEN NYE BESÆTNING

SLEMME HR. FROSTY™ - SPECIALBEVÆGELSER

Snebold: Ved at sammenkalde et vindstød af arktisk vind og rulle sig sammen til en kugle kan Frosty "snebolde" mod en anden ler fighter™. For at få ham til at gøre dette skal du 1) trykke væk fra i forsvarsstillingen, hold væk fra i 2 sekunder og derefter 2) trykke fremad. Lige så snart du trykker fremad, skal du trykke på en af knapperne, som udløser slag. Hastigheden på snebolden afhænger af, hvilket slag du vælger.

HOPPY™ "KAMP KANINEN" - SPECIALBEVÆGELSER

Snurrende gulerod: Hoppy har fundet en god måde at bruge gulerødder på, hvis man ikke har tænkt sig at spise dem; han bruger dem som våben! Han støder til gulerødderne med hovedet, og sender dem snurrende af sted mod modstanderne. Denne bevægelse kan udføres ved at 1) trykke væk fra i 2 sekunder og derefter 2) trykke fremad. Lige så snart du trykker fremad, skal du også trykke på en af knapperne, som udløser slag.
Hastigheden afhænger af, hvilket slag du vælger.

GOO GOO™ - SPECIALBEVÆGELSER

Vædderstød: Denne baby elsker at kravle rundt og støde ind i ting såsom borde, stole og andre









folk. For at udføre denne bevægelse skal du 1) trykke væk fra i forsvarsstillingen, 2) trykke ned og væk fra og derefter 3) trykke nedad i sammenkrøbet stilling. 4) Tryk ned og imod og tilsidst 5) tryk fremad. Når du trykker fremad, skal du trykke på en af knapperne, som udløser slag. Det slag du vælger, vil bestemme den distance, som Goo Goo kan kravle.

THE BLOB™ - SPECIALBEVÆGELSER

Spytte: Blob er sommetider lidt ulækker. Det viser denne bevægelse, fordi han sender en ordentlig klat mod modstanderen. Du kan få The Blob til at angribe på denne måde ved at 1) trykke nedad i sammenkrøbet stilling, 2) trykke ned og imod i et sammenkrøbet angreb, og derefter 3) trykke imod. Mens du færdiggør kontrolpultsbevægelserne, skal du trykke på en hvilken som helst knap. Det slag, du benytter, vil bestemme, hvor kraftigt han spytter.

NANA MAN™ - SPECIALBEVÆGELSER

Bananskiver: Han elsker at give andre folk en smagsprøve af banan, så han skærer en del af sig selv i skiver og kaster skiverne mod modstanderne. 1) Tryk nedad til sammenkrøbet stilling og 2) tryk ned og imod i et sammenkrøbet angreb og afslut med at 3) trykke imod i fremadvendt stilling, mens du trykker på en knap, som udløser slag

KANGOO™ - SPECIALBEVÆGELSER

Knusende slag: Ved at bruge sin utrolige hale farer hun mod modstanderen og giver dem en en/to manøvre. For at bruge denne kraftfulde bevægelse skal du følge trinene i skemaet i denne orden: 1) Tryk baglæns til en væk fra bevægelse og hold i 2 sekunder. Derefter 2) tryk imod i en fremadrettet bevægelse. Mens du trykker imod, skal du trykke på en af knapperne, som udløser slag. Det slag, som du vælger, vil bestemme den længde, som Kangoo kan løbe.

OCTO™ - SPECIALBEVÆGELSER

Vejrmølle: Octo har fundet en nyttig måde at bruge arme og ben på - de gør det så let at lave vejrmøller. 1) Tryk baglæns i forsvarsstillingen, 2) hold kontrolpulten der i et par sekunder, og 3) tryk derefter fremad, mens du trykker på en af knapperne, som udløser slag for at få ham til at snurre mod en af modstanderne.

TINY™ - SPECIALBEVÆGELSER

Medicinkugle: Tiny kan rulle sig sammen til en kugle og affyre sig selv mod alle modstanderne. Når kuglen rammer en anden ler fighter, gør den stor skade. Vær forsigtig for Tiny er sårbar, når han er sammenrullet i en kugle og kan let beskadiges. Medicinkuglen kan udføres ved at 1) trykke væk fra i forsvarsstillingen og holde væk fra i 2 sekunder og derefter 2) trykke imod. Tryk på en af knapperne, som udløser slag, mens kontrolpulten flyttes til fremadrettet stilling. Det type slag, som benyttes, bestemmer Medicinkuglens hastighed.









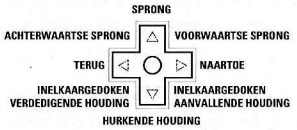


DAGTEKENING MUDVILLE: 15 JULI, 1994.

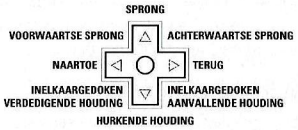
De autoriteiten hebben thans bevestigd dan de mysterieuze klei-meteoor die onlangs overal in het land verwoestingen aanrichtte, weer actief is. Er is waargenomen dat de door de meteoor afgescheiden klei, zich met alarmerende snelheid door Mudville verspreidt en het land met een zee van steeds maar rijzende klei overspoelt. Een ooggetuige beschreef De zich verspreidende klei als een "gigantische deken van borrelende kleverige brij, die zich spreidt over de..." Helaas kon de getuige de zin niet afmaken voordat hij door een massa klei verzwolgen werd. Verder wordt vernomen, dat er kort voordat deze tweede kleitastrofe plaatsvond, een buitenaards ruimtevaartuig landde op afstand van een kwart mijl van de meteoor. Getuigen beschreven hoe een vreemd uitziende man met een groot hoofd en uitpuilende ogen uit het ruimtevaartuig sprong, hij droeg een witte doktersjas waarop stond: " De stapelgekke wetenschapper Dr. Kiln." Volgens één van de geschrokken burgers, drukte Dr. Kiln op zijn neus en uit beide neusgaten schoot een enorme grote, groene slijmbal die in het middelste gedeelte van de meteoor terecht kwam. De meteoor werd onmiddellijk door een vreemde groene glans omgeven en begon de gevreesde kleiafscheiding uit te braken. Toen riep Dr. Kiln zo hard hij kon - "Nu ben ik de hoogste gezagdrager van Mudville, Baas N. is niet meer...Kom maar eens op als je durft om me tegen te houden."

HET SPEL BEGINNEN

Plaats eerst het Game Pak van CLAY FIGHTER 2™ in het Super Nintendo Entertainment System. Zet vervolgens de stroomschakelaar op ON. Dan verschijnt het titelscherm van CLAY FIGHTER 2. Druk nu op de START toets van de controller om het spel-keuzescherm op te vragen.



VOOR NAAR RECHTS GEKEERDE FIGUUR



VOOR NAAR LINKS GEKEERDE FIGUUR











BESCHRIJVING VAN DE BEWEGINGEN: "NU GAAT HET BEGINNEN."

Naartoe: Hiermee kan je Clay Fighter naar voren lopen, of een aanval uitvoeren, waarvoor een voorwaartse beweging nodig is.

Voorwaartse sprong: Je Clay Fighter springt naar voren, naar de andere speler toe, mogelijk over hem heen. Terwijl je Clay Fighter in de lucht is, kunnen veel bewegingen uitgevoerd worden.

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

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

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

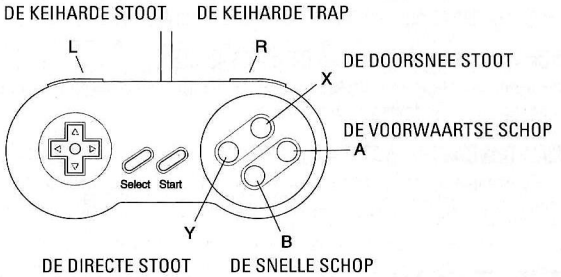
De inelkaargedoken verdedigende houding: Met deze beweging verdedigt je Clay Fighter zich tegen lage aanvallen en de meeste aanvallen op borsthoogte.

Hurkende houding: Je figuur zit dichter bij de grond zodat hij lage aanvallen kan uitvoeren.

In elkaar gedoken aanvallende houding: Je figuur zakt door zijn knieën om de tegenstander aan te vallen. Kijk uit: In deze houding blokkeert je figuur niet.

STOTEN EN SCHOPPEN: "DE BASISTRAINING, WAT EEN FANTASTISCH STUK KLEI."

Alle figuren kunnen over drie basisstoten beschikken:



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











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

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:

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.

De voorwaartse 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.

De keiharde trap: Wanneer je je tegenstander werkelijk één eindje op weg wil helpen, moet je deze trap proberen. Als je deze trap goed neemt, vliegt hij halverwege naar Saturnus.

AANVALLEN VAN DICHTBIJ "KLAAR OF NIET, IK KOM ERAAN."

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

WORPEN: "RUIK IK HIER LIMBURGSE KAAS?"

Als je een Clay Fighter wilt 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.

GREPEN "HÉ, KIJK TOCH EENS NAAR DIE MAN VAN KLEI!"

Om deze aanval uit te voeren, druk je op naar (de tegenstander) toe op de richtingtoets en druk je op de toepasselijke toets van de controller.

SPECIALE BEWEGINGEN "WAT WAS DAT NOU?"

Deze bewegingen zijn bij elke figuur weer anders. Timing is heel belangrijk bij deze speciale bewegingen, het duurt misschien even voordat je deze en andere aanvallen geperfectioneerd hebt.

DIT IS JE TAAK

Om een spel voor één speler te beginnen, kies je op het scherm met het hoofdmenu 'Start Game', door met de richtingtoets naar boven of beneden te bewegen en op de START toets te









drukken. Dan kom je bij het scherm, waar je je figuur kunt selecteren. Elke vechter is uniek. Kies een figuur die past bij jouw stijl van vechten. Wanneer de energie van een Clay Fighter tot 0 gedaald is, is de ronde afgelopen. Wanneer je twee van de drie ronden wint, ben je de winnaar. Jouw Clay Fighter en zijn tegenstander, krijgen niet zoveel tijd als ze maar willen. Wanneer de klok een keer rond is geweest, of het nulpunt bereikt, is de tijd afgelopen en de ronde is voorbij. De Clay Fighter die de meeste energie over heeft, wordt uitgeroepen tot winnaar. 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 STAND

In de versus stand krijgen twee spelers de kans om tegen elkaar te spelen, zonder dat het spel weer naar de stand voor één speler teruggaat. Als je de Versus mode uit het hoofdmenu kiest, verschijnt het scherm, waar je de figuren kunt selecteren. Je kunt je figuur kiezen, door de ikoon-selector naar de Clay Fighter van je keuze te bewegen en op een toets te drukken. De kleur van je figuur wordt bepaald door de toets die je kiest. Je kunt heen en weer schakelen tussen het figuur-selectie veld het handicap-selectieveld, door de richtingtoets boven in te drukken. Om verder te gaan met het selecteren van je figuur, druk je onder op de richtingtoets. Als je je handicap wilt wijzigen, moet je dat doen, voordat je je figuur kiest. Om je handicap te wijzigen, schakel je naar het handicap-selectie veld en beweeg je de richtingtoets naar links of rechts. De figuur met de hogere handicap waarde, heeft het meeste voordeel in de strijd. Wanneer je beide figuren gekozen hebt, verschijnt het scherm waar je de arena kunt kiezen. Welke arena je geselecteert, hangt af van de optie die je in het optiemenu geselecteerd hebt. (Zie het optiemenu voor meer bijzonderheden). Om de arena te selecteren, beweeg je de selector naar het toneel van je keuze en druk je op START. Als je nu de SELECT toets ingedrukt houdt, verschijnt het scherm, waar je de toetsen naar eigen wens kunt instellen. Als je je toetsen niet opnieuw instelt, maak dan je borst maar nat...want de strijd gaat beginnen. Als je je toetsen wel opnieuw instelt, druk je daarna op START om in het strijdperk te treden.

HET TOERNOOI

In het toernooi kunnen één t/m acht spelers in zes verschillende toernooien spelen. De standaard toernooien zijn SUDDEN DEATH (EÉN BESLISSENDE RONDE), SINGLE ELIMINATION (ENKELVOUDIGE UITSCHAKELING, DOUBLE ELIMINATION (DUBBELE UITSCHAKELING). Je kunt het aantal spelers in het toernooi kiezen, door de PLAYERS (SPELERS) optie uit te lichten en de richtingtoets naar links of rechts te bewegen. Selecteer het soort toernooi, door de richtingtoets naar links of rechts te bewegen, terwijl de TYPE optie uitgelicht is. Nu moet je bepalen of je de spelers al dan niet RANDOM (WILLEKEURIGE) wilt selecteren. Als je een expert bent en elke









figuur kent alsof je uit hetzelfde klei gebakken bent, kies je een willekeurige selectie. Als RANDOM op ON staat, gaat de selectie automatisch. Je kunt deze stand aan/uit schakelen door de RANDOM optie uit te lichten en de richtingtoets naar links of rechts te bewegen. Nu wordt de ARENA geselecteerd, er zijn twee mogelijkheden: Sequential (de ene arena na de andere) of Random (willekeurig). Licht de ARENA optie uit en schakel tussen Sequential en Random door de richtingtoets naar links of rechts te bewegen. De laatste optie in het menu is TOURNEY SIZE (DE GROOTTE VAN HET TOERNOOI) Hier kun je beslissen of je met vier- of met acht mededingers wil spelen. De lege plaatsen voor de figuren die niet door menselijke spelers bestuurd worden, worden door computer-gestuurde figuren ingenomen. Net als bij de andere opties, kun je tussen de twee standen heen en weer schakelen, door TOURNEY SIZE uit te lichten en de richtingtoets naar links of rechts te bewegen. Om het toernooi te beginnen, kijk je eerst of je alle opties naar wens hebt ingesteld, dan druk je op START.

DE VERSCHILLENDE TOERNOOIEN

DUBBELE UITSCHAKELING

Alle mededingers beginnen in de winnaarsklasse. Twee mededingers worden tegen elkaar opgesteld. De eerste speler die twee wedstrijdronden wint, gaat door naar de volgende serie. De verliezer gaat naar de verliezersklasse. Als een speler in de verliezersklasse weer een wedstrijd verliest, wordt hij uitgeschakeld. Dit gaat zo door totdat er in beide klassen een finalist is. Deze twee finalisten vechten tegen elkaar om het kampioenschap van het toernooi. De finalist van de verliezersklasse moet twee wedstrijden winnen om kampioen te kunnen worden. De finalist van de winnaarsklasse hoeft maar één wedstrijd te winnen.

ENKELVOUDIGE UITSCHAKELING

Alle mededingers beginnen in dezelfde klasse. Om verder te kunnen gaan moet een speler twee wedstrijdronden winnen. Als je een wedstrijd verliest word je uitgeschakeld.

SUDDEN DEATH

Dit gaat op dezelfde manier als het toernooi met enkelvoudige uitschakeling. Alleen wordt er maar één ronde gespeeld. Deze mogelijkheid van spelen is geschikt wanneer er veel spelers mee willen doen.

HET TOERNOOI SPELEN

JE STRIJDER KIEZEN

De figuur waartegen je gaat vechten, wordt geselecteerd door de cursor op de figuur te plaatsen en op een toets te drukken. Noot: Als de Random optie geselecteerd is, wordt de









selectie van de figuur overgeslagen en er wordt door de computer automatisch een figuur voor je geselecteerd.

DE RANGLIJST

Hierop staan de vechters in de huidige rangorde. Sommige vechter zijn duidelijk uitgelicht, dat betekent dat zij de volgende wedstrijd gaan vechten. Om het gevecht te beginnen, druk je op de START toets.

DE WINNAAR VAN HET TOERNOOI

Als alle wedstrijden van het geselecteerde toernooi gewonnen zijn, verschijnen de winnaars. Bij het toernooi met dubbele uitschakeling wordt de eerste, de tweede en de derde plaats gegeven. Bij de enkelvoudige uitschakeling en Sudden Death toernooien, is er een eerste en een tweede plaats. Als alle winnaars verschenen zijn, druk je op de START toets, om naar het toernooi menu terug te keren.

DE OPTIES WIJZIGEN

Op het optiescherm kun je een aantal facetten van het spel wijzigen. Deze mogelijkheid geeft je meer zeggenschap over een aantal onderdelen van het spel. Om het optiescherm op te vragen, licht je OPTIES uit en druk je op START. Kies het spelaspect dat je wilt wijzigen, door de richtingtoets naar boven of naar beneden te bewegen. Behalve bij de optie voor de toetsenconfiguratie (waar je op START drukt), kun je de optie wijzigen door de richtingtoets naar links of rechts te drukken.

DIFFICLULTY (MOEILIJKHEIDSGRAAD)

Met deze optie kun je een spel voor één speler moeilijker maken. Eerst is het makkelijkste niveau misschien een hele uitdaging, maar als je hebt geleerd om precies op het juiste moment je bewegingen uit te voeren en je beter tegen de aanvallen kunt verdedigen, moet je de waarde van de moeilijkheidsgraad maar eens hoger instellen om het moeilijker voor jezelf te maken. Alleen de beste Clay Fighters™ kunnen het winnen als het spel op de hoogste moeilijkheidsgraad is ingesteld.

GAME SPEED (HET SPELTEMPO)

Als je het spel wat vlugger wilt spelen, kun je deze optie gebruiken om het tempo te verhogen. Als het spel op de waarde van één is ingesteld kun je het spel op je gemak spelen. Om de Clay Fighters™ sneller te laten vechten, kies je een hoger waarde, de hoogste waarde is vier. De systeem gekozen waarde is drie.

TIME LIMIT (TIJDSLIMIET)

Je kunt de ronde een bepaalde tijd laten duren, of je kunt de tijdslimiet op infinite (oneindig) instellen. Wanneer de tijdslimiet op oneindig is ingesteld, duurt de ronde totdat één van de Clay Fighters verslagen wordt.









DE ARENA SELECTEREN

Nu ga je de ARENA selecteren. De Arena optie geeft je de mogelijkheid om Sequential (de ene arena na de andere), Random (willekeurig) of Manual (handmatig) te kiezen. Om de drie standen aan/uit te schakelen, licht je de ARENA optie uit en beweeg je de richtingtoets naar links of rechts.

FOREGROUND (DE VOORGROND)

Met deze optie kun je de voorgrond van de arena's regelen. Als je een beter zicht wil hebben op de arena waar het gevecht zich afspeelt, zet je deze optie op OFF (UIT).

BUTTON CONFIGURATION (DE TOETSEN CONFIGURATIE)

Als je bij deze optie op START drukt, verschijnt het toetsen configuratiescherm. Met deze optie kan de speler de toetsen van de controller op z'n eigen manier instellen. Beweeg het highlight naar de toets die je opnieuw wilt instellen en druk dan op de toets, wiens functie je aan de uitgelichte toets wilt toekennen. De functies van de beide toetsen zijn nu verwisseld. Bijvoorbeeld: Als je de toets voor de directe stoot wilt toekennen aan toets A van de controller, wordt de doorsnee stoot nu toegekend aan toets B. Om naar het optiemenu terug te keren, druk je op de START of op de SELECT toets.

DE NIEUWE PLOEG

BAD MR. FROSTY™ - SPECIALE BEWEGINGEN

De sneeuwbal: Als Frosty er een ijskoude windvlaag bijhaalt en zich in een bal rolt, kan hij als een sneeuwbal naar een andere Clay Fighter™ toe rollen. Om hem dit te laten doen, druk je 1) terug om de verdedigende houding aan te nemen, hou de toets 2 seconden vast, en druk dan op 2) naartoe. Zodra je op naartoe drukt, druk je op een stoot toets. De snelheid van de sneeuwbal wordt door het soort stoot bepaald.

"THE BATTLE BUNNY" - SPECIALE BEWEGINGEN

De ronddraaiende wortel: Hoppy gebruikt wortels niet alleen om te eten, maar hij kan ze ook als wapen gebruiken! Hij geeft er een kopstoot tegen, zodat de wortel al draaiend naar zijn tegenstander gaat. Deze beweging kun je zó uitvoeren. 1) Druk 2 seconden op terug en dan 2 seconden op naartoe. Zodra je op naartoe drukt, druk je ook op één van de stoot toetsen. De snelheid van de wortel wordt door het soort stoot bepaald.

GOO GOO™ - SPECIALE BEWEGINGEN

De ram stoot: Deze baby doet niets liever dan rondkruipen en tegen tafels, stoelen en andere mensen aan rammen. Om deze beweging te activeren: 1) Druk terug om de verdedigende houding aan te nemen, 2) Druk onder en terug, 3) druk onder om de hurkende houding aan te nemen, 4) Druk onder en naartoe en tenslotte druk je op naartoe. Terwijl je op naartoe drukt,









druk je op één van de stoot toetsen. De lengte van de afstand die Goo Goo kruipt, wordt door de stoot bepaald.

THE BLOB™ - SPECIALE AANVALLEN

Spugen: Soms kan Blob heel vies zijn. Dat zie je in deze beweging, want hij spuugt een slijmbal naar zijn tegenstander. Je kunt deze aanval van Blob op de volgende manier teweeg brengen: Druk onder om de hurkende houding aan te nemen 2) Druk onder-naartoe om de inelkaargedoken aanvallende houding aan te nemen 3) Druk naartoe. Wanneer je alle bewegingen op de richtingtoets uitgevoerd hebt, druk je op één van de stoot toetsen. Hoe hard Blob spuugt, wordt door de stoot bepaald.

NANA MAN™ - SPECIALE BEWEGINGEN

Een plak banaan: Nana Man laat iedereen graag een banaan proeven. Dus snijdt hij een stukje banaan van zichzelf af en gooit het naar de tegenstander. Druk onder om de hurkende houding aan te nemen, en 2) Druk onder en naartoe om de inelkaargedoken aanvallende houding aan te nemen en eindig met 3) op naartoe te drukken, om een voorwaartse beweging te maken, terwijl je op een stoot toets drukt.

KANGOO™ - SPECIALE BEWEGINGEN

Zwierige stoten: Met gebruik van haar indrukwekkende staart, stormt ze vooruit naar de tegenstander toe en deelt een een/twee manoeuvre uit. Om deze krachtige beweging te gebruiken, moet je de bewegingen in de volgorde van het diagram uitvoeren: Druk terug om de verdedigende houding aan te nemen, hou deze positie twee seconden vast, 2) Druk naartoe om de aanvallende houding aan te nemen. Terwijl je op naartoe drukt, druk je op één van de stoot toetsen. De afstand die Kangoo rent, wordt bepaald door de stoot, die je gebruikt.

OCTO™ - SPECIALE BEWEGINGEN

De radslag: Octo heeft een leuke manier gevonden om zijn armen en benen te gebruiken. Met deze beweging is het makkelijk om een radslag te maken. 1) Druk terug om de verdedigend houding aan te nemen, 2) hou de richtingtoets een paar seconden vast en 3) druk naartoe, terwijl je één van de stoot toetsen indrukt, dan gaat hij met een radslag naar de tegenstander toe.

TINY™ - SPECIALE BEWEGINGEN

De medicijn bal: Tiny kan zich als een bal ineenrollen om zich op een tegenstander te werpen. Wanneer een andere Clay Fighter door de bal geraakt wordt, brengt hij ernstige schade toe. Wees voorzichtig, Tiny is heel kwetsbaar wanneer hij ineengerold zit en hij kan zich goed bezeren. De medicijn bal wordt zo uitgevoerd: 1) Druk terug om de verdedigende houding aan te nemen, hou deze positie 2 seconden vast, druk dan 2) op naartoe. Druk op één van de stoot toetsen, terwijl de richtingtoets in de naartoe positie gedrukt wordt. De snelheid van de medicijnbal wordt bepaald door de soort stoot die gebruikt wordt.









CRETITS

THE MAN:	Brian Fargo
EXECUTIVE CHEESE:	Alan Pavlish
PRODUCER:	Jeremy Airey
PROGRAMMING:	Eric Hart
DESIGNER:	Rodney Relosa
PROGRAMMING ASST:	Brian Hendley
CHARACTER SCRIPTING:	Rodney Relosa, Jeremy Airey
GAME DESIGN:	Jeremy Airey, Rodney Relosa, Eric Hart
ARTISTS:	Cheryl Austin, Julian Ridley, Stephen Beam, Brian Giberson
INTERPLAY CLAY GURU:	Brian Giberson
CLAY BACKGROUNDS:	Brian Giberson, Cheryl Austin, Eddie Rainwater
CLAYMODELS & ANIMATIONS:	Animation & Effects
ADDITIONAL MODELS AND ANIMATION:	Brian Giberson, Cheryl Austin
INTERCLAY LIGHT AND MAGIC:	Jeremy Airey, Rodney Relosa, Brian Giberson
CELL ANIMATORS:	Bonita Uersh, Robert Hughs, Chris Sonnenberg, Mike Webster
VOCAL DIRECTORS:	Charles Deenen, Michael McConohie
VOCALS:	Michael McConnohie, Steve Kramer, Michael Sorich, Joyce Kurtz, Terrence Stone, Richard Epcar
VOCAL PROCESSING:	Ron Valdez
SOUND FX:	Larry Peacock, Charles Deenen
GENERAL SOUND FX & VOICE COORDINATION:	Brian Luzietti, Charles Deenen
SMSG SOUND DRIVER:	Jason Anderson, John Schappert
MUSIC:	Ken Allen, Gregory R. Allen
DIRECTOR OF QUALITY ASSURANCE:	Kirk "KOIK" Tome
LEAD TESTER:	Scott McKelvey
Q/A TECHNICIANS:	Robert Rooke, Brian Rollason, Vun Renich, Chris Benson, McKay Stewart, Jeff Woods, Amy Mitchell, Reginald Arnedo, Jim Boone, Jason Suinn, Blue Suede Goo, Bonker, Taffy, Helga, and Ickybod Clay







ClayFighter

MANUAL WRITTEN BY:	Rodney Relosa, Jeremy Airey, and Tony Marino
EURO MANUAL DESIGN AND LAYOUT:	@ Definition U.K.
COVER SCULPTURE:	Brian Giberson
COVER ART PYROTECHNICS:	Rick Thrasher, Brian Giberson

EXTRA SPECIAL THANKS: To my beautiful daughter Sharon Renee Airey. To Brian Fargo, Michael Quarles, and Alan Pavlish for believing in me. To Vun Renich for pushing me just a little bit further

SPECIAL THANKS: To all those that wrote in response to Clay fighter 1. To 24 hour fast-food chains. To all those cool marketing people I'm surrounded by. To my good neighbour Weez who finally got a trash can. Well I guess that's it. I hope you stay up playing this game as much as I stayed up making it. This concludes the Clay fighter manual, and wraps up my third year here at Interplay. Now about that vacation?

Enjoy! - Jeremy Airey "The Clayman"

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

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

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

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




ClayFighter





Games Players 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.

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

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.

REMEMBER, COMPUTER AND VIDEO GAMES ARE FUN.

Issued by the European Leisure Software Publishers Association, Station Road, Offenham, Nr. Evesham, Worcestershire, WR11 5LW.

Tel: (0386) 830642 Fax: (0386) 830693

Copyright 1994 Interplay Productions. All rights reserved. Clayfighter 2: Judgment Clay, Clayfighter, Interplay and all characters names are trademarks of Interplay Productions.

COPYING PROHIBITED: This software product is copyrighted and all rights are reserved by Interplay Productions. CLAYFIGHTER 2 is protected by the copyright laws that pertain to computer software. This does not mean you can make unlimited copies. It's illegal to sell, give or otherwise distribute a copy to another person.

NOTICE: Interplay Productions reserves the right to make modifications or improvements to the product described in this manual at any time and without notice.

If within the first ninety days of purchase you have any problems with the product please return it to the retailer. After ninety days you may return the software program to Interplay Productions provided the fault is not due to normal wear and tear and Interplay will mail a replacement to you. To receive a replacement you should enclose the defective medium (including the original product label) in protective packaging accompanied by (1) a cheque or money order for £10 sterling (to cover postage and packaging), (2) a brief statement describing the defect, (3) the original receipt or address of the retailer and (4) your return address.

Registered mail is recommended for returns. Please send to:

INTERPLAY PRODUCTIONS
71 Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RR, U.K.



