

# INSTRUCTION MANUAL

## Clay Fighter™

*Interplay™*

**SEGA**

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

**MEGA DRIVE**





# Commencer



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

## Prendre soin de votre cartouche

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

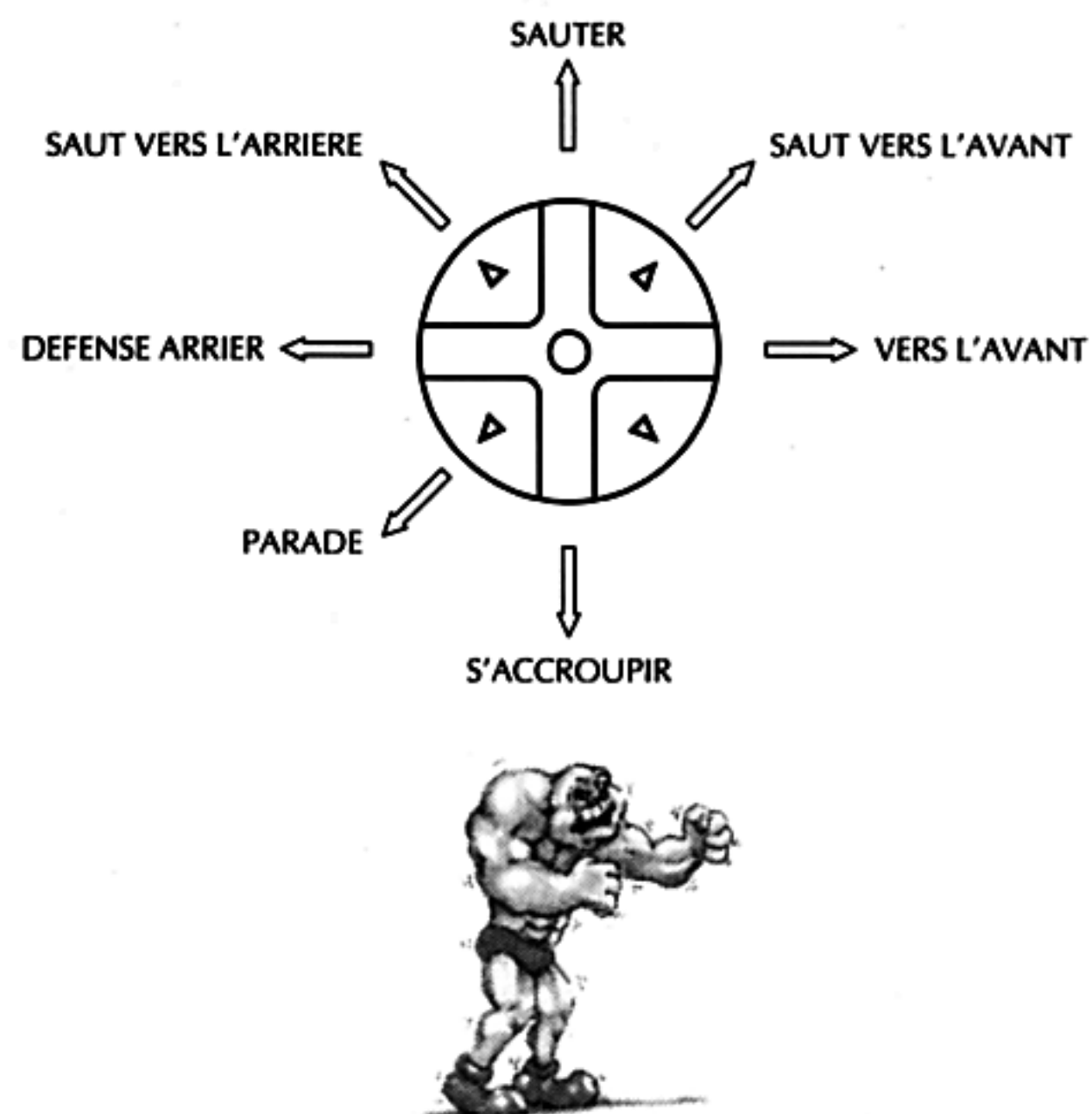
- Ne la pliez pas, ne l'écrasez pas ou ne la plongez pas dans des liquides. Clay Fighter déteste l'eau.
- Ne la laissez pas exposée aux rayons du soleil, près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur. Bad Mister Frosty aime le froid.
- Faites des pauses durant des périodes de jeu prolongées afin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

## Avertissement aux possesseurs de télévision à écran géant

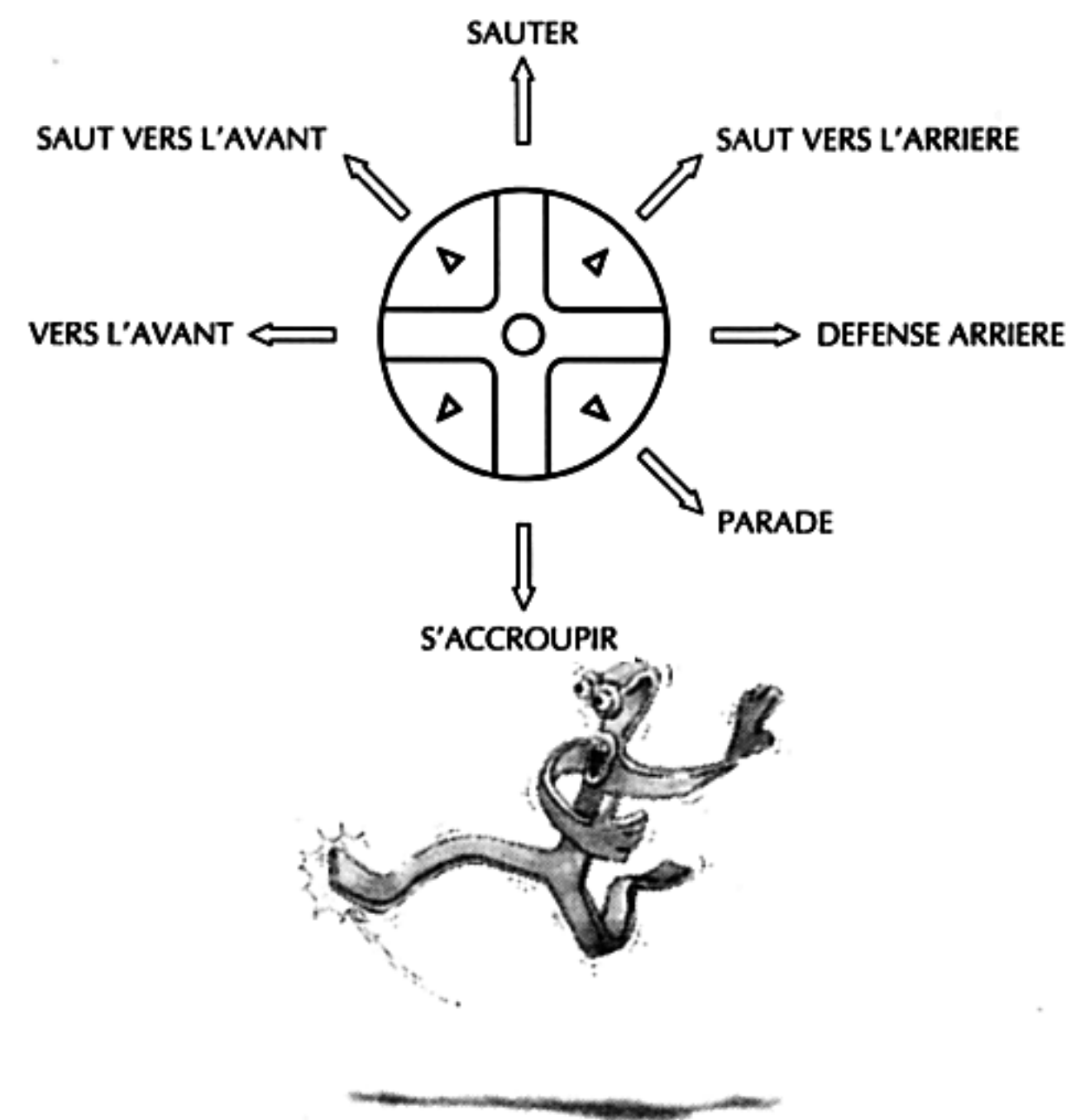
Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Évitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

# Contrôler votre Clay Fighter

## Description des mouvements



**Pour un personnage tourné vers la droite**



**Pour un personnage tourné vers la gauche**

# Contrôler votre Clay Fighter

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

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

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

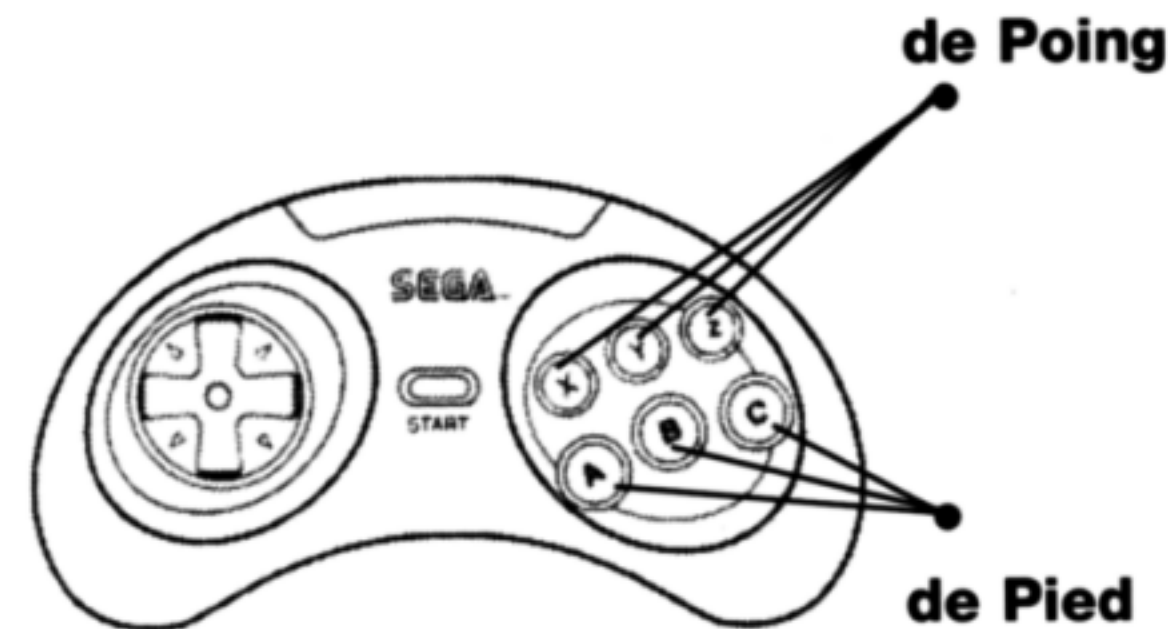
**Saut vers l'arrière:** Votre Clay Fighter sautera, s'éloignant de son adversaire.

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

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

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

## Coups de poing et de pied (Contrôleur 6 boutons)



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

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

# Contrôler votre Clay Fighter

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

**Z Coup de poing brutal:** Ce coup de poing extrêmement violent assommara votre adversaire, mais seulement si vous avez le temps de le donner.

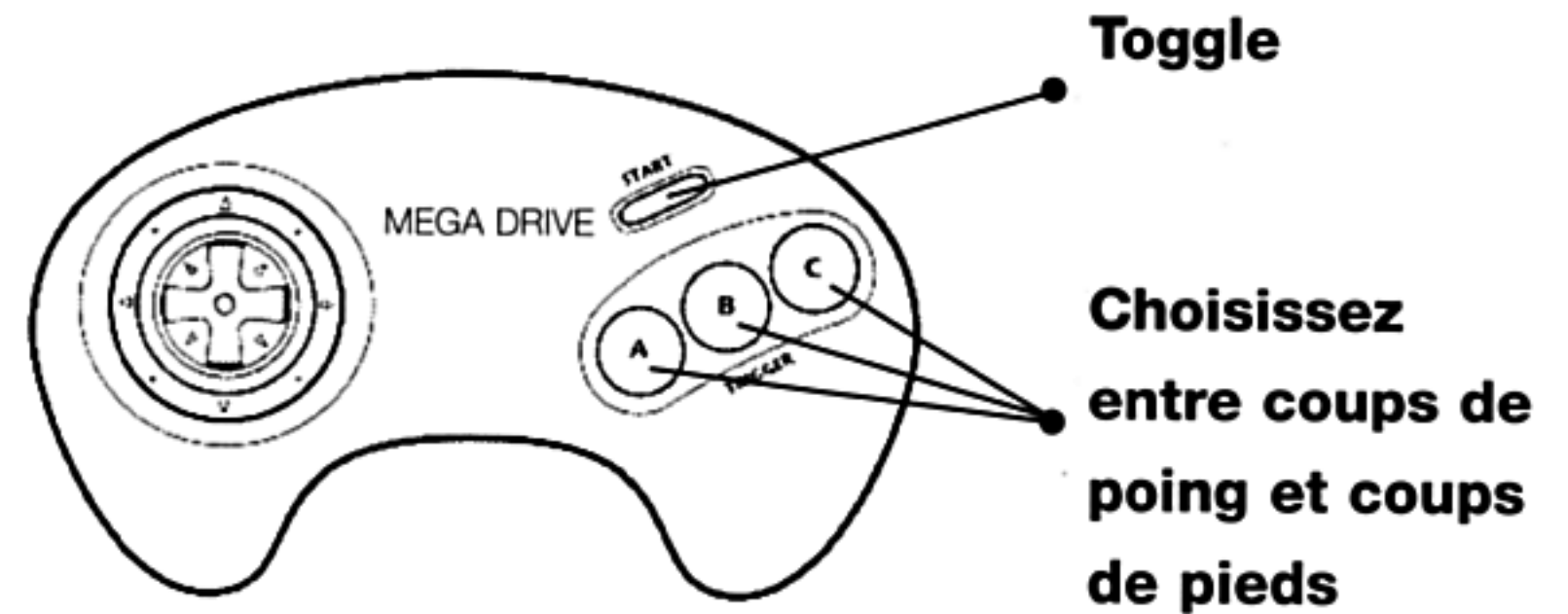
## Tous les personnages connaissent ces trois coups de pied de base

**A** Coup de pied rapide: vous aurez parfois besoin de ce coup de pied faible pour vous débarrasser d'un adversaire. Vous aurez souvent le temps de le donner avant qu'une attaque plus puissante ne vous touche.

**B** Coup de pied moyen: encore une attaque pour Monsieur Tout-le-Monde. Ce n'est pas le coup de pied le plus faible, ni le plus fort. Et il atteindra votre adversaire dans un temps moyen.

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

## Coups de poing et de pied (Contrôleur 3 boutons)



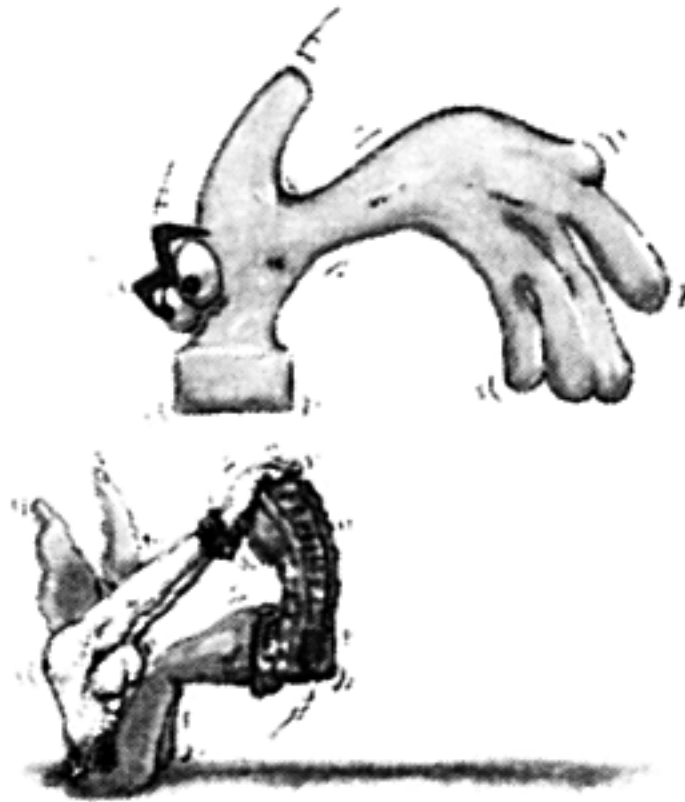
Si vous avez un contrôleur 3 boutons, les boutons sont configurés pour contrôler 3 coups de pied ou 3 coups de poing à la fois. Utilisez le bouton Start pour passer du mode coups de pieds au mode coups de poings.



# Contrôler votre Clay Fighter

## Attaques rapprochées

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



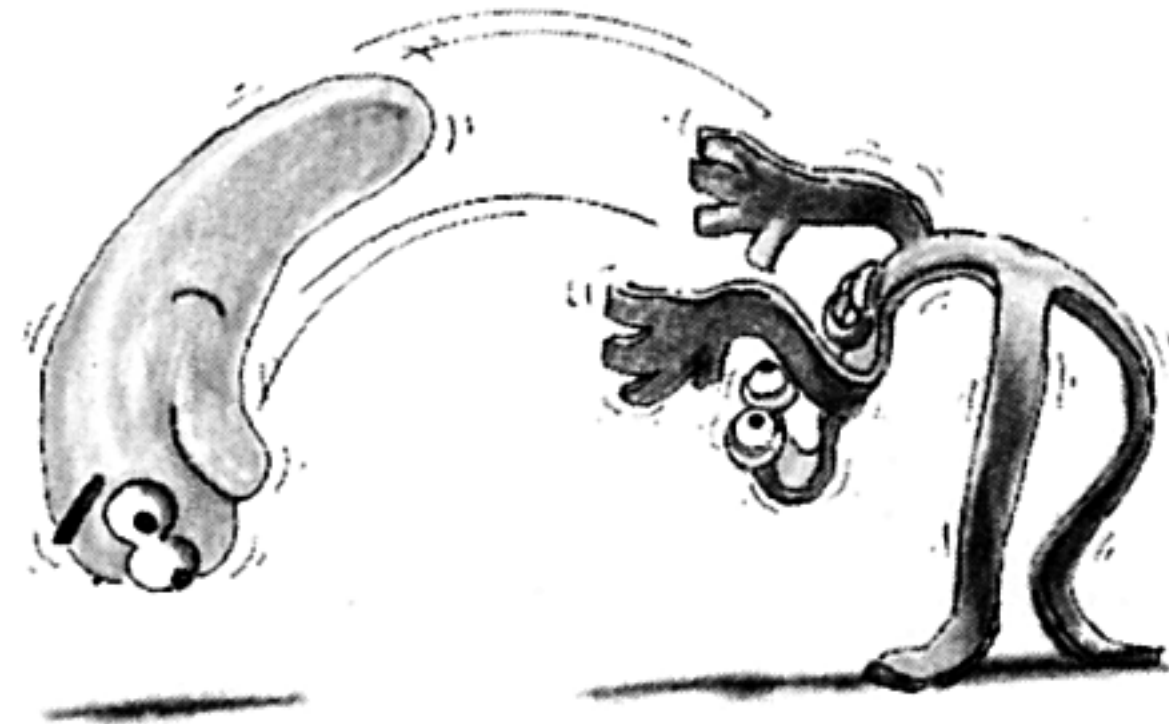
## Projections

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

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

## Prises

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



# Contrôler votre Clay Fighter

## Coups spéciaux

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

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



haut en donnant un coup de pied.

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

## Super KO

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

# Le Grand Chapiteau est à toi!

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

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

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

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

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



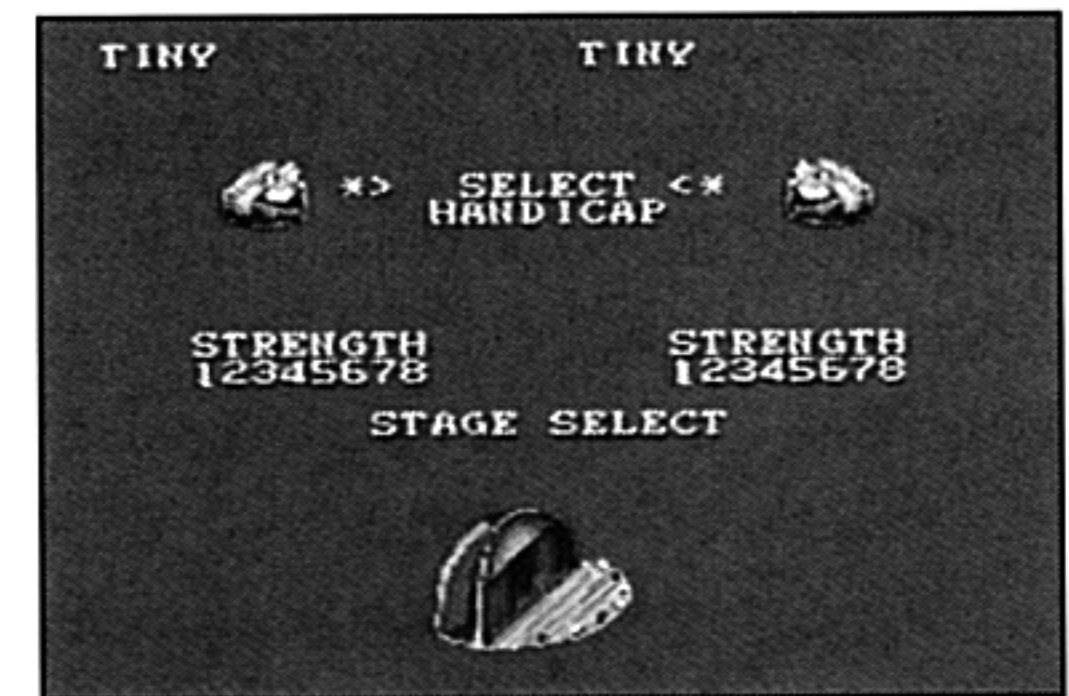
# Mode Contre (Versus Mode)



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

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

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





*Interplay™*

**ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGA DRIVE™ SYSTEMS**

**672-2073-50**

**Interplay Productions Limited. 71 Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RR**

**© 1994 Interplay Productions Limited & Visual Concepts. Clay Fighter is a trademark of Interplay Productions, Inc  
All rights reserved**

**Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos.  
1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-  
155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396.**

**SEGA and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.**

