Interplay

Alleinvertrieb Deutschland

LAGUNA VIDEO GAMES

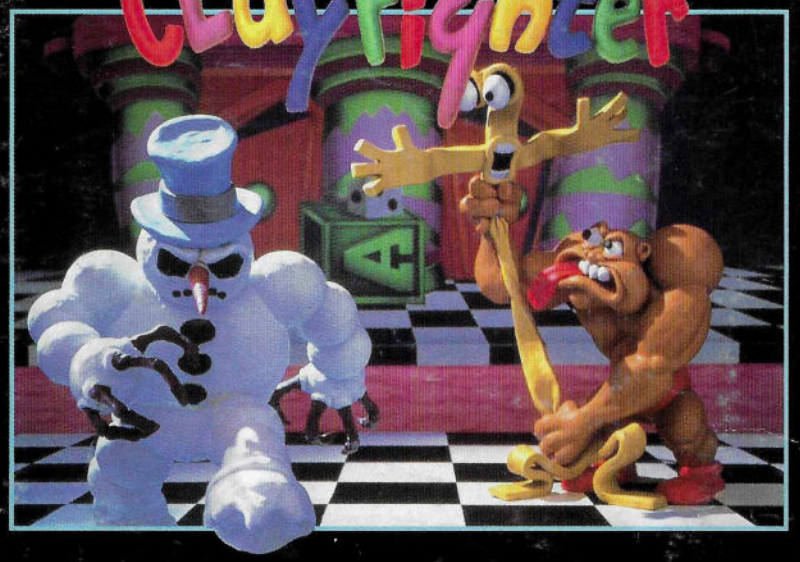
Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach
Fax 0 61 07 / 930-230

Visual Concepts

PRINTED IN JAPAN

SNSP-8C-NOE

ClayFighter™



SPIELANLEITUNG

Interplay

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

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

Visual Concepts

©1993 Interplay Productions
& Visual Concepts.
Clay Fighter is a trademark
of Interplay.
All rights reserved.

Interplay

LICENSED BY
Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™

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.

Einführung

Einführung 2
Spielbeginn 4
Die Steuerung der Clay Fighter 5
Schläge und Kicks 5
Nahangriffe 6
Würfe 6
Griffe 7
Spezialbewegungen 7
Super-K.O.s 8
Dein Auftritt im Zirkuszelt 9
Spieler-gegen-Spieler-Modus 11
Optionen verändern 11
Turbo-Modus 12
Schwierigkeitsgrad 12
Zeitlimit 12
Konfiguration 12
Stereo/Mono 12
Du willst also ein Clay Fighter sein? 13
(Spieltips)
Die Clay Fighter-Galerie 14
(Liste der Kämpfer und ihrer Spezialbewegungen)

Inhaltsverzeichnis

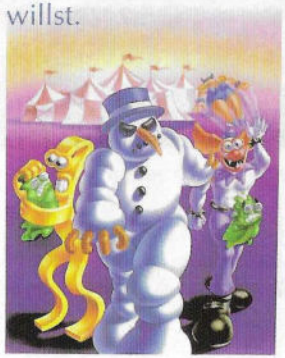
Ein verlassener Vergnügungspark liegt friedlich in der Mittagssonne. Playland war einst das beliebteste Ausflugsziel in ganz Muddville. Heutzutage findet man dort nur noch Staub und Spinnweben.

Dies soll sich jetzt jedoch ändern. Aus einer Entfernung von Abermillionen von Meilen nähert sich ein geheimnisvoller lilafarbener Lehm-Meteorit. Er scheint ein ganz bestimmtes Ziel im Auge zu haben und schießt geradewegs auf die Mitte des Parks zu. Mit einem ohrenbetäubenden Knall explodiert der Meteorit und bedeckt den ganzen Park mit dicken Lehmklumpen. Playland hat sich in Clayland (Lehmland) verwandelt.

Stunden später, als der Rauch langsam verfliegt und sich der seit Jahren angesammelte Staub wieder legt, rührt sich etwas.

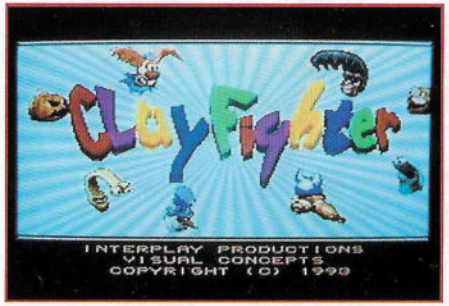
Aus den Trümmern von Playland erhebt sich ein mächtiger Krieger, dann noch einer und noch einer. Jeder von ihnen ist ein Produkt des seltsamen Meteoriten und der Überbleibsel des Zirkus, und sie alle haben nur einen Gedanken in ihren weichen Lehmhirnen - hm..., äh..., ach so ja: König des Zirkus zu werden.

Doch der Weg dahin ist lang und beschwerlich. Der Clay Fighter (Lehmkämpfer), der diesen Titel erringen will, muß stärker, klüger und trickreicher sein als alle anderen. Wer wird es wohl sein? Blue Suede Goo mit seiner Haarklinge, Ickybod Clay und sein Ekto-Ball, Helga, Bonker, Tiny, Blob oder Taffy? Der Meteorit verlieh jedem der Clay Fighter seine eigenen besonderen Kräfte und Fähigkeiten, von denen sie zum Teil selbst noch nichts ahnen. Du mußt diese unbekannten Fähigkeiten erforschen, wenn Du den Titel "König des Zirkus" erringen willst.



Spielsinn

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

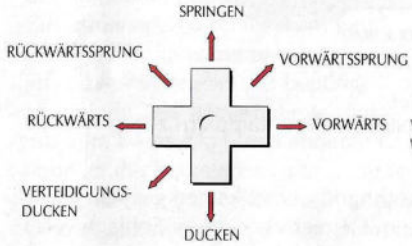


Die Steuerung der Clay Fighter

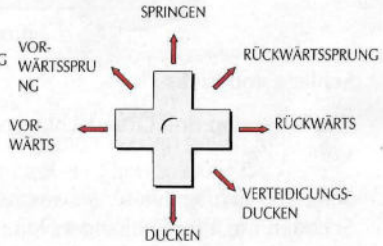
Beschreibung der Bewegungen

Vorwärts: Dies erlaubt es dem Clay Fighter, vorwärts zu gehen oder einen Angriff durchzuführen, der eine Vorwärtsbewegung erfordert.

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



Wenn der Clay Fighter nach rechts blickt.



Wenn der Clay Fighter nach links blickt.

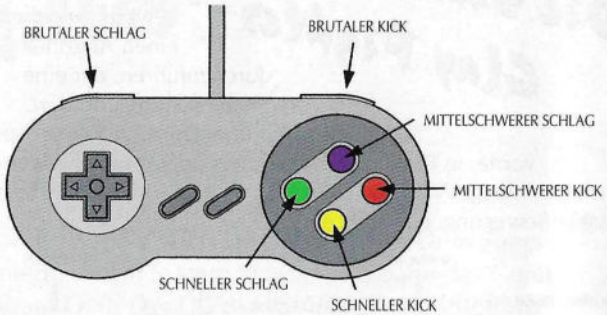
Springen: Der Clay Fighter springt senkrecht in die Luft. Einige der Clay Fighter können höher springen als andere.

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

Rückwärts: Dies erlaubt es Deinem Clay Fighter, sich gegen Angriffe zu verteidigen, die von oben oder aus Brusthöhe kommen.

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.



Schläge und Kicks

Die folgenden drei Grundschläge stehen allen Kämpfern zur Verfügung:

Schneller Schlag: Dieser schwache Angriff richtet keinen großen Schaden an, aber Du kannst Deinem Gegner viele dieser Schläge verpassen, bevor er Dir einen härteren versetzen kann.

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

Brutaler Schlag: 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:

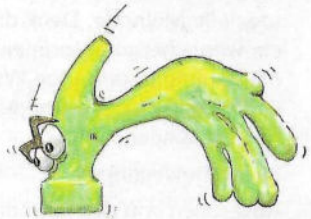
Schneller Kick: Manchmal brauchst Du diesen mickrigen Kick, um einen anderen Clay Fighter loszuwerden. Er trifft den Gegner normalerweise, bevor dieser einen stärkeren Angriff gegen Dich ausführen kann.

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.

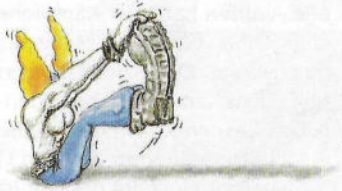
Brutaler Kick: Wenn Du Deinem Gegner wirklich gründlich einen verpassen willst, dann versuch diesen Kick. Er ist stark genug, um ihn mitten ins All zu befördern.

Nahangriffe

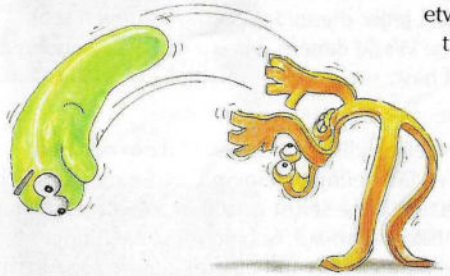
Diese Angriffe können ausgeführt werden, wenn Dein Clay Fighter neben seinem Gegner steht. Die normalen Schläge und Tritte Deines Clay Fighters können übrigens ganz anders aussehen, wenn sie im Nahkampf eingesetzt werden.



Würfe



Die meisten Clay Fighter haben die Fähigkeit, ihren Gegner zu packen und in hohem Bogen durch die Zirkusmanege zu schleudern. Ein Clay Fighter kann einen solchen Sturz zwar überleben, er benötigt aber einen Teil seiner Energie, um sich wieder aufzurappeln. Wenn Du einen anderen Clay Fighter werfen willst, muß Du nahe an ihn herangehen und dann zupacken. Hierfür mußt Du Dich zunächst durch Drücken des Richtungsknopfes (R-Knopf) auf Deinen Gegner zubewegen und dann einen der Knöpfe auf dem Control Pad drücken. Die Art und Weise dieses Angriffs ist bei jedem Clay Fighter verschieden, und Du mußt etwas herumexperimentieren, um etwas mehr über diese Angriffe herauszufinden.

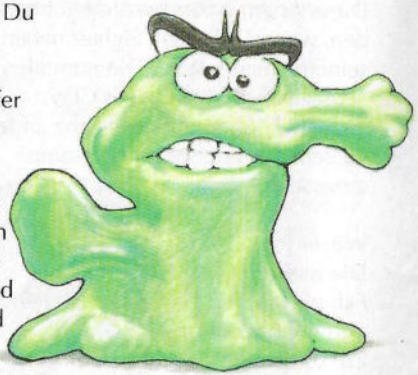


Griffe

Dies ist eine von Tinys bevorzugten Ringkampftechniken.

Wenn Dein Clay Fighter nahe an einen Gegner herankommt, kannst Du versuchen, ihn zu packen und festzuhalten. Hat Dein Clay Fighter einen anderen im Würgegriff, dann versucht er, den Lehm aus ihm herauszuquetschen. Um diesen Angriff durchzuführen, bewege Dich durch Drücken des Richtungsknopfes auf den Gegner zu, und drücke dann den entsprechenden Knopf auf dem Control Pad.

Jeder der Kämpfer hat seine eigene spezielle Methode. Denk dran, daß Du ein wenig herumexperimentieren mußt, um die speziellen Wurf- und Grifftechniken der einzelnen Kämpfer herauszufinden.



Spezialbewegungen

Abgesehen von den Grundangriffen und -würfen hat jeder Kämpfer noch eine Reihe von Spezialbewegungen dazugelernt. Diese Bewegungen sind bei jedem Kämpfer verschieden und geben Deinem Clay Fighter einen entscheidenden Vorteil, wenn Dein Gegner mal nicht auf der Hut ist. Du kannst einen anderen Clay Fighter auch mit einer Bewegung überraschen, auf die er eventuell gar nicht gefaßt war. Diese Bewegungen sind mitunter schwierig, und es dauert vielleicht eine Weile, bis Du das nötige Timing beim Drücken der Knöpfe auf dem Control Pad beherrschst.

Ein Beispiel für diese Spezialbewegungen ist Bad Mr. Frostys Luftschneeball. Hierfür mußt Du 2 Sekunden lang den R-Knopf UNTEN drücken, um aufzuladen, und dann OBEN, mit einem Kick.

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

Super-K.O.s

Knockout-Schläge haben ebenfalls ihren festen Platz in der *Clay Fighter*-Manege. Wenn es Dir gelingt, Deinem Gegner mehrere Schläge hintereinander zu versetzen, ohne selbst getroffen zu werden, leuchtet das Wort K.O. auf dem Bildschirm auf. Sobald diese Meldung erscheint, kannst Du Deinem Gegner mit einem Super-K.O.-Angriff einen verpassen, daß der Lehm nur so spritzt. Du mußt dabei Deinen Gegner mit einer Spezialbewegung angreifen, bei der Du kein Geschoß benötigst. Paß aber auf! Ist Dein Gegner nicht betäubt, wenn das K.O.-Zeichen aufleuchtet, dann verlierst Du die Chance, diesen Schlag auszuführen, wenn er Dich schlägt.

Dein Auftritt im Zirkuszelt

Um ein Spiel mit nur einem Spieler zu beginnen, wähle START GAME (Spielbeginn) auf dem Spielauswahl-Bildschirm, indem Du auf dem R-Knopf OBEN oder UNTEN und dann START drückst. Drücke dann den R-Knopf RECHTS oder LINKS, um einen Kämpfer auszuwählen. Die rote Umrahmung zeigt an, welchen Clay Fighter Du gerade in Erwägung ziehst. Unter der Abbildung Deines Clay Fighters ist eine kurze Beschreibung. Vielleicht wählst Du einen bestimmten Clay Fighter aufgrund seiner Vorlieben und Abneigungen, oder ganz einfach, weil Dir sein Motto gefällt.

Möglicherweise kannst Du z.B. Musiker nicht leiden und würdest deshalb nie Blue Suede Goo wählen, wohingegen Dir vielleicht Tiny aufgrund seines einfachen Mottos "Zerstöre" zusagt. Sobald Du einen Clay Fighter ausgesucht hast, drücke START, und er marschiert in das Zirkuszelt, zum Kampf bereit.

Wenn der Kampf erst einmal begonnen hat, brauchst Du all Dein Geschick, um Deinen Gegner zu besiegen. Jedesmal wenn Du einen anderen Clay Fighter mit einem Deiner Schläge, Kicks, Griffe, Würfe oder Spezialbewegungen triffst, nimmt seine Lebensenergie ab. Das gilt aber für beide Seiten, und auch Du verlierst jedesmal einen Teil Deiner Energie, wenn Du getroffen wirst. Sobald die Energie eines der Clay Fighter auf Null gesunken ist, ist die Runde zu Ende. Sieger ist der Clay Fighter, der noch steht. Der andere Clay Fighter hat vielleicht stilvoller gekämpft, aber er ist trotzdem derjenige, der in seiner eigenen Lehmpfütze daliegt.

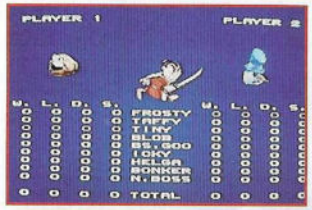
Um einen Gegner auszuschalten, mußt Du zwei von drei Runden gewinnen. Schaffst Du das, gelangst Du zum nächsten Clay Fighter. Gelingt es Dir nicht, dann mußt Du nochmals gegen denselben Clay Fighter kämpfen. Ein wahrer Clay Fighter akzeptiert das und kämpft trotz unüberwindlich scheinender Hindernisse weiter, bis er am Ende doch siegt. Gib nicht auf, wenn ein bestimmter Gegner Dich immer wieder schlägt, denn Dein Timing und Deine Fähigkeiten werden durch die Übung immer besser. Zum Schluß wirst Du es Deinem Gegner doch mit seinem eigenen Lehm heimzahlen.

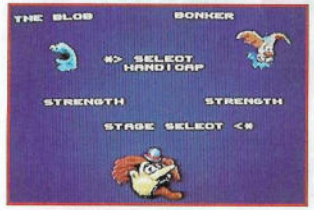
Dein Clay Fighter und sein Gegner haben nicht unbegrenzt Zeit, um herauszufinden, wer König des Zirkuszelts ist. Die Zündschnur der Bombe gibt die noch verbleibende Zeit an: Sobald die Zündschnur abgebrannt ist, ist die Runde zu Ende. Der Clay Fighter, der dann noch die meiste Energie übrig hat, ist Sieger dieser Runde.

Während ein Spieler gegen den Computer spielt, kann jederzeit noch ein zweiter Spieler am Spiel teilnehmen, indem er den START-Knopf drückt. Wenn ein Spieler den anderen schlägt, wird das Spiel weitergeführt. Wenn der zweite Spieler wieder mitkämpfen will, braucht er nur den START-Knopf zu drücken und ist wieder mit dabei.

Spieler-gegen-Spieler-Modus

Dieser Modus ermöglicht zwei Spielern, gegeneinander zu kämpfen, ohne daß das Spiel wieder zum Turnier zurückkehrt. Wenn Du diese Option auf dem Titelmenü wählst, dann erscheint ein Spielerauswahl-Menü (Player choice menu). Das Menü zeigt auch die Anzahl der Siege (Wins) und Niederlagen (Losses), sowie der unentschieden ausgegangenen Spiele (Draws) und der Spezial-K.O.s (Special Knock Outs) für jeden Spieler. Sobald jeder Spieler mit Hilfe des START-Knopfes seinen Clay Fighter gewählt hat, erscheint der Handikap- und Kulissenwahl-Bildschirm (Handicap/Stage Select Screen). Die Wahl eines Handikaps für einen Spieler macht den Kampf gerechter, wenn einer der Spieler mehr Übung im *Clay Fighter*-Spiel hat als der andere. Ein Handikap von Eins ist die kleinste Vorgabe, während eine Acht dem Clay Fighter mehr Kraft verleiht, als er normalerweise hat. Die Kulisse, vor der Du kämpfen willst, kann ebenfalls auf diesem Bildschirm gewählt werden.





Sobald Du die Kulisse und das Handikap gewählt hast, drücke den START-Knopf. Der Clay Fighter, der zuerst zwei Runden gewonnen hat, ist Sieger. Du und Dein Gegner könnt dann zwei andere Clay Fighter wählen und mit ihnen weiterkämpfen.

Optionen ändern

Der Optionenbildschirm ermöglicht es Dir, einige Spielmerkmale zu verändern. Dies gibt Dir größere Freiheit, *Clay Fighter* genau so zu spielen, wie Du es willst. Um zum Optionenbildschirm zu gelangen, bewege den Cursor auf OPTIONS, und drücke START. Drücke dann den R-Knopf OBEN oder UNTEN, um zu dem Spielmerkmal zu gelangen, das Du ändern willst.

Turbo-Modus

Willst Du *Clay Fighter* mit etwas mehr Tempo spielen, dann kannst Du diese Option benutzen, um das Spiel zu beschleunigen. Der Wert Eins entspricht dabei der Normaleinstellung. Soll Dein Clay Fighter in den Auseinandersetzungen einen Zahn zulegen, dann wähle einen höheren Wert. Das Maximum liegt bei Acht. Die Standardeinstellung im Spiel ist Vier.

Schwierigkeitsgrad (Difficulty)

Wenn Du allein spielst, kannst Du hiermit das Spiel schwieriger gestalten. Die einfache Einstellung ist vielleicht am Anfang eine beachtliche Herausforderung, aber sobald Du das Timing Deiner Bewegungen sowie die Abwehr von Angriffen 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 gewinnen.

Zeitbegrenzung (Time Limit)

Du kannst eine Runde solange dauern lassen, bis die Zündschnur abgebrannt ist, oder auch auf unbegrenzte Zeit ausdehnen. Wenn Du das Zeitlimit auf INFINITE (unbegrenzt) festlegst, dauert die Runde solange, bis einer der Clay Fighter besiegt ist.

Konfiguration (Configure)

Diese Option erlaubt es dem Spieler, die Funktionen der Knöpfe auf dem Control Pad zu ändern. Gehe zu dem Knopf, den Du umprogrammieren willst, und drücke dann den Knopf, dessen Funktion er übernehmen soll. Der Knopf ist dann umprogrammiert und die Funktion ausgetauscht. Wenn Du zum Beispiel den Knopf, der den Schnellen Schlag aktiviert, auf Knopf A umprogrammierst, übernimmt Knopf B die Funktion für den Mittelschweren Schlag.

Stereo/Mono

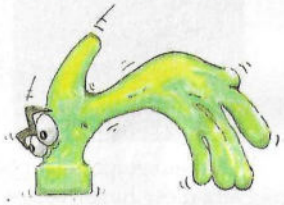
Wenn Du die *Clay Fighter*-Musik und -Toneffekte nicht in Stereo hören kannst, dann verwende diese Option, um den Ton des Spiels auf Mono umzustellen.

Du willst also ein Clay Fighter sein?

Spieltips

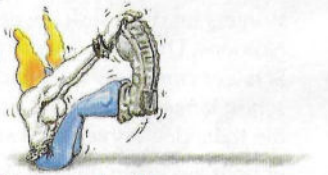
1) Wenn alle Stricke reißen, dann hilft nur noch Abblocken. Wenn Du nicht sicher bist, wie Du in einer bestimmten Situation entkommen kannst, ist dies die beste Methode um sicherzustellen, daß Du später wieder mit einem Angriff ins Spiel kommst.

2) Wenn Deinem Clay Fighter schwindlig wird, drücke mehrmals den R-Knopf RECHTS und LINKS, um ihn wiederzubeleben.



3) Experimentiere mit verschiedenen R-Knopf- und Bewegungskombinationen herum. Wer weiß, vielleicht findest Du eine ganz neue Bewegung heraus!

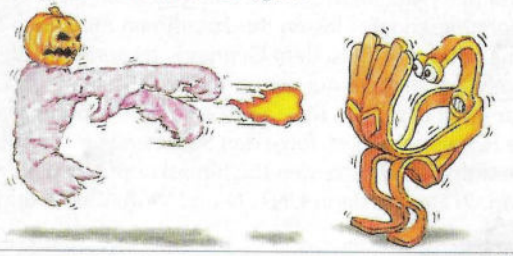
4) Du kannst Spezialbewegungen sehr häufig abblocken, auch wenn Du hierfür einen geringen Schaden in Kauf nehmen mußt.



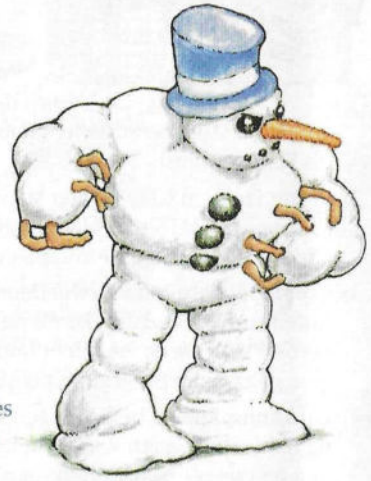
5) Abblocken kann Dich vor bestimmten Angriffen nicht immer schützen.

6) Beobachte Deinen Gegner. Greife ihn mit einer schnellen Bewegung an, während er sich auf einen brutalen Schlag gegen Dich vorbereitet.

7) Oft kannst Du mit Langstreckenangriffen verhindern, daß es zum Nahkampf mit einem Gegner kommt, denn in einem solchen kann er Dir den größten Schaden zufügen.



Die Galerie der Clay Fighter



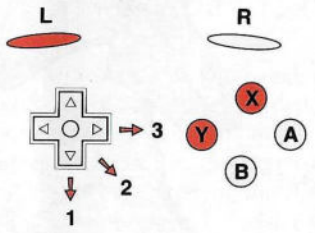
Bad Mr. Frosty
Mag: Schnee
Haßt: Feuer
Wünscht sich: Winter
Beruf: Schneepflug
Motto: Kühl ab!

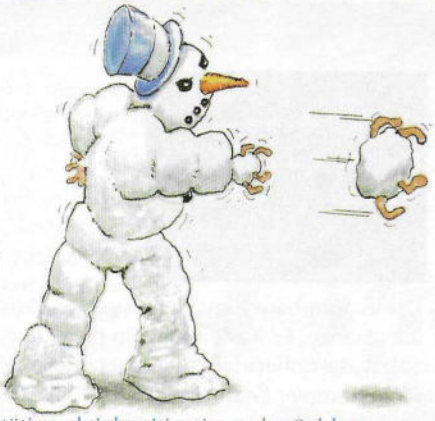
Einst ein gutgesinnter Schneemann, lebt diese hinterhältige Ausgeburt des Winters für die Eiseskälte des hohen Nordens. Die guten Manieren eines Schneemanns bedeuten Bad Mr. Frosty schon lange nichts mehr. Er glaubt an die Kälte des Winters und sonst nichts.

Er hofft auf einen ewigen Winter, in dem der Schnee niemals schmilzt, und teilt seine Schadenfreude über den Frost mit allen, die um ihn herum sind.

Spezialbewegungen

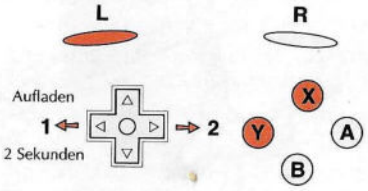
Die gefrorene Faust: Frosty macht es großen Spaß, seine Eiseskälte über den Rest der Welt auszubreiten. Die folgenden Bewegungen mit Hilfe des Richtungsknopfes lassen ihn zusammen mit einem der Schläge seine gefrorene Faust dem Gegner entgegenschleudern. Schnee besteht bekanntlich nur aus gefrorenem Wasser, und somit dauert es gar nicht lange, bis Mr. Frosty eine neue Hand wächst. Damit Frosty seine Hand schleudert, folge den Schritten in der Abbildung in dieser Reihenfolge: 1) Drücke den Richtungsknopf UNTEN in die Duckposition. 2) Drücke dann UNTEN und VORWÄRTS und

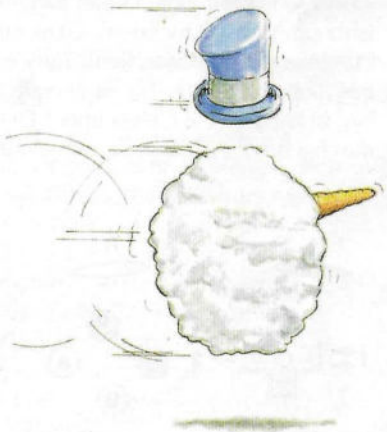




schließlich 3) VORWÄRTS. Betätige gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe, während Du VORWÄRTS drückst. Der gewählte Schlag-Knopf bestimmt die Geschwindigkeit, mit der Frostys Faust weggeschleudert wird.

Der 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) in die Verteidigungsposition gehen, indem Du RÜCKWÄRTS drückst, den Knopf 2 Sekunden lang gedrückt halten und dann 2) VORWÄRTS drücken. Betätige gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe, während Du den VORWÄRTS-Knopf drückst. Der gedrückte Schlag-Knopf bestimmt die Geschwindigkeit des Schneeballs.





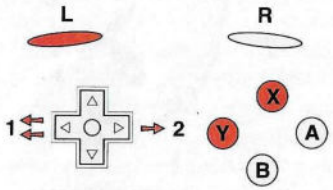
Taffy
Mag: Süßigkeiten
Haßt: Zahnärzte
Wünscht sich: Süßigkeiten
Beruf: Süßwarenhändler
Motto: Streck Dich!

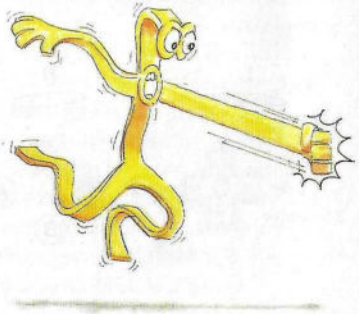
Dieser formbare Clay Fighter geht wirklich aufs Ganze. Er war einmal ein einfacher Salzwassertoffeeklacks, aber jetzt ist er ein übel gesinnter knallharter Zuckerball. Als er aus dem Zuckerpapp herauskam, der ihn hervorbrachte, schwor Taffy sich: "Der Zirkus wird mir gehören, und die anderen Clay Fighter brauchen neue Plomben, wenn ich erst mal da bin."

Dank seines dehnbaren Körpers kann Taffy aus großer Entfernung zuschlagen. Diese Bewegungen überraschen oft seine Gegner, die glauben, außerhalb seiner Reichweite zu sein.

Spezialbewegungen:

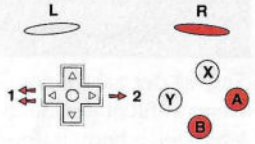
Taffys Monsterschlag: Dieser Langstreckenangriff bringt Taffys Gegner ganz schön ins Schleudern. Dank einer geheimen Fähigkeit, Plastimentum genannt, kann Taffy einen sehr kraftvollen Schlag erzeugen. Sobald er seine Toffee-Energie bündelt, ist er aber sehr verwundbar, also nutze die Gelegenheit! Dieser Schlag wird folgendermaßen durchgeführt: 1) Drücke zweimal kurz den Richtungsknopf RÜCK-

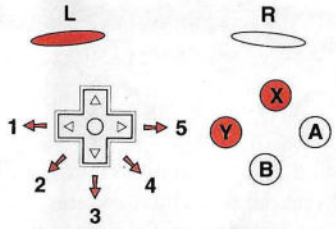




WÄRTS und dann 2) VORWÄRTS. Betätige gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe, während Du VORWÄRTS drückst.

Der Monsterschlag kann auch mit einem Kick-Knopf ausgeführt werden. Taffy schlägt seinen Gegner dann mit einem Kick anstelle eines Schlages. Drücke den R-Knopf genau wie oben beschrieben, und betätige anstatt des Schlag-Knopfes einen der Kick-Knöpfe.





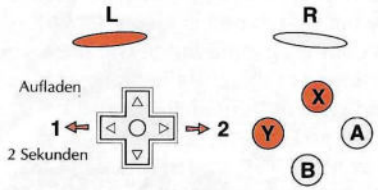
Der Taffy-Tornado: Taffy rollt sich ganz eng zusammen wie ein Gummiband und kann dann hin und her peitschen, während er sich auf seinen Gegner zubewegt. Taffy hat sich diesen Schleuderangriff beigebracht, um seine Gegner aus dem Weg zu räumen. Um diesen Angriff auszuführen, folge der Abbildung in dieser Reihenfolge: 1) Drücke den R-Knopf ZURÜCK, und gehe in Verteidigungsposition. 2) Drücke UNTEN-VORWÄRTS. 3) Drücke UNTEN, und gehe in Duckposition. 4) Drücke UNTEN-VORWÄRTS, und 5) drücke VORWÄRTS. Betätige bei VORWÄRTS gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe. Der gewählte Schlag-Knopf bestimmt die Geschwindigkeit des Tornados und die Strecke, die er zurücklegt.

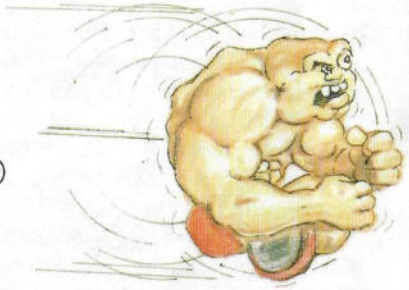
Tiny
Mag: Farbe
Haßt: Schwächlinge
Wünscht sich: Schlägereien
Beruf: Muskelprotz
Motto: Zerstöre

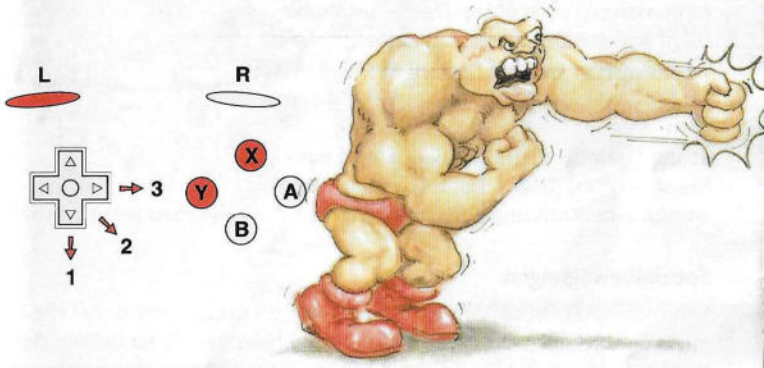
Tiny ist der zähste der Clay Fighter, und wenn er nicht gerade die anderen Spieler lehmweich haut, trainiert er seine Muskeln. Er ist Mitglied des WVdL (Weltverband der Lehmringer) und liebt nichts mehr als Ringen und Kämpfen. Er ist nicht gerade der Hellste und verläßt sich daher auf seine ungeheure Kraft, um zu gewinnen. Er ist sehr stolz auf seinen Körperbau und zerschmettert jeden, der über ihn lacht.

Spezialbewegungen

Medizinball: Tiny kann sich zu einem Ball zusammenrollen und seinem Gegner entgegenschleudern. Wenn der Ball einen anderen Clay Fighter trifft, richtet er beträchtlichen Schaden an. Sei jedoch vorsichtig, denn Tiny ist ziemlich verwundbar, während er wie ein Ball zusammengerollt ist. Der Medizinball wird folgendermaßen ausgeführt: 1) Drücke den R-Knopf RÜCKWÄRTS in die Verteidigungsposition, und halte ihn 2 Sekunden lang gedrückt. 2) Betätige dann VORWÄRTS und gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe. Der gewählte Schlag bestimmt die Geschwindigkeit des Medizinballs.

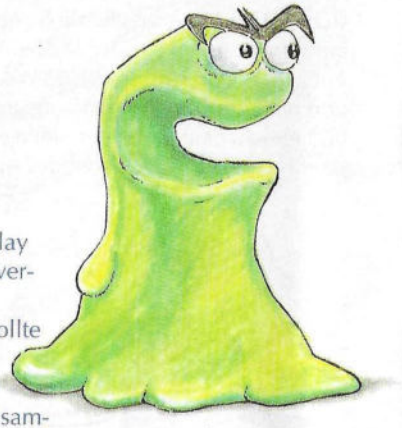






Sucker-Punch: Tinys ausgiebiges Muskeltraining hat seine Bizeps-, Trizeps- und Quadrizepsmuskeln solchermaßen ausgebildet, daß er einen Schlag gegen seinen Gegner vom entgegengesetzten Ende des Kampffeldes loslassen kann. Ein Gegner, der sich nicht in Tinys Reichweite befindet, kann damit wieder in den Kampf zurückgeholt werden. Um den Sucker-Punch durchzuführen, folge den Schritten in der Abbildung: 1) Drücke UNTEN, und gehe in Duckposition. 2) Drücke UNTEN-VORWÄRTS und danach 3) VORWÄRTS. Die Art des Schlages, die gewählt wird, bestimmt die Geschwindigkeit des Sucker-Punches.

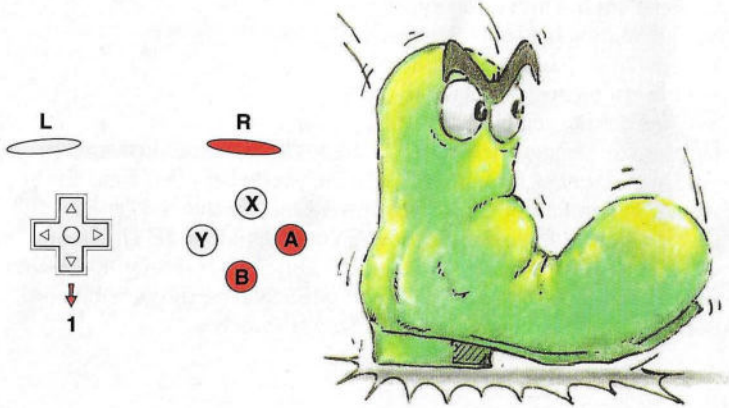
Blob
Mag: Lehm
Haßt: Haare
Wünscht sich: Lehm
Beruf: Lehmmacher
Motto: Immer locker bleiben!



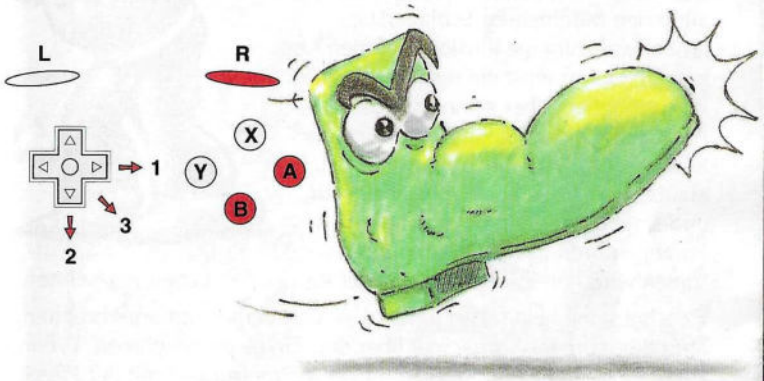
Als der Meteor damit fertig war, die Clay Fighter in ihre gegenwärtige Form zu verwandeln, waren noch einige Kübel radioaktiver Lehm übrig. Der Lehm wollte nicht wie gewöhnlicher Müll einfach weggeworfen werden und rollte sich deshalb zu einer elastischen Masse zusammen. Der Lehmball entwickelte sehr schnell eine gewisse Intelligenz und nannte sich Blob. Blob studierte Goojitsu und ist nun eine Kraft unter den Clay Fightern, mit der man rechnen muß.

Spezialbewegungen

Lehmstampfer: Blob springt hoch in die Luft und nimmt dabei die Form eines Schuhs an. Dann fällt er stampfend herunter. Er landet auf den Köpfen seiner Gegner und drückt sie so platt wie Pfannkuchen. 1)



Drücke UNTEN, um in Duckposition zu gehen, und drücke dann den Knopf für den Brutalen Kick, um anzugreifen.



Der fliegende Schwinger: Mit Hilfe seiner Goojitsu-Künste hat Blob seine eigene persönliche Spezialbewegung erfunden. Sie ist schwer zu erlernen und auszuüben, und daher ist kein anderer Clay Fighter bereit, diese fürchterliche Attacke zu erlernen. Der Angriff beginnt, indem Blob über seinen Gegner hinwegfliegt. Sobald er landet, beginnt Blob einen massiven Schwinger-Kick gegen den nichtsahnenden Clay Fighter. Um Blob so angreifen zu lassen, mußt Du 1) VORWÄRTS drücken, 2) UNTEN drücken, um in die Duckposition zu gehen, und dann 3) UNTEN-VORWÄRTS drücken. Sobald Du diese Bewegung beendest, betätige einen der Kick-Knöpfe.

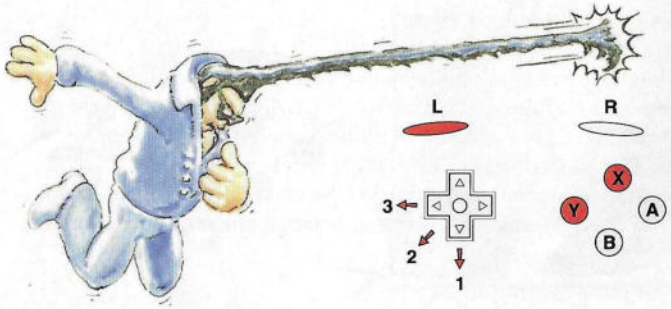
Blue Suede Goo
Mag: Musik
Haßt: Helga
Wünscht sich: Gitarre
Beruf: Musiker
Motto: Oh Baby!

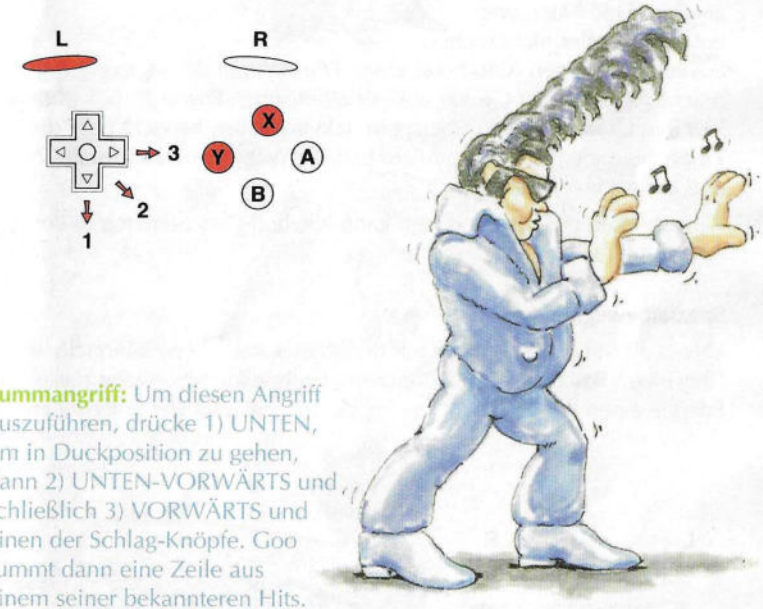
Der radioaktive Lehm-Meteorit hat diesem alternden Möchtegern-Schlagerstar größenwahnsinnige Illusionen in den Kopf gesetzt. Er war einst ein respektiertes Zirkusmitglied, aber seine maßlose Arroganz hat dazu geführt, daß sich der Rest der Welt von ihm abgewandt hat. Er glaubt, König des Rock 'n' Roll zu sein, und singt dem Publikum von seinem Porzellanthron aus seine Schnulzen vor. Vielen wird dabei schlecht, und der Rest ist fürs Leben gezeichnet.

Goo hat seine hektische Filmkarriere vorübergehend unterbrochen, um am Kampf um die Herrschaft über den Zirkus teilzunehmen. Wenn er gerade mal nicht kämpft, verbringt er die meiste Zeit mit der Pflege seiner Haare. Für ihn gibt es nichts Cooleres als seine irre Frisur.

Spezialbewegungen

Haarklinge: Blue Suede Goo, auch kurz Goo genannt, hat soviel Zeit mit der Pflege seiner Frisur zugebracht, daß diese mittlerweile beinahe ein Eigenleben besitzt. Wenn Goo sich konzentriert, kann er seine Haare blitzartig nach vorne ausfahren und seinen Gegner damit angreifen. 1) Gehe nach UNTEN in Duckposition, dann 2) nach UNTEN-ZURÜCK in die Duckverteidigung und schließlich 3) ZURÜCK in die Verteidigungsposition, während Du gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe drückst. Goos Schmalzlocke führt dann den Angriff aus.





Summangriff: Um diesen Angriff auszuführen, drücke 1) UNTEN, um in Duckposition zu gehen, dann 2) UNTEN-VORWÄRTS und schließlich 3) VORWÄRTS und einen der Schlag-Knöpfe. Goo summt dann eine Zeile aus einem seiner bekannteren Hits. Die Musik ist so schrecklich, daß die durch die Luft fliegende Note einen Gegner verletzt, wenn er von ihr getroffen wird. Um Goo summen zu lassen, muß Du den Schritten wie in der Abbildung beschrieben folgen.

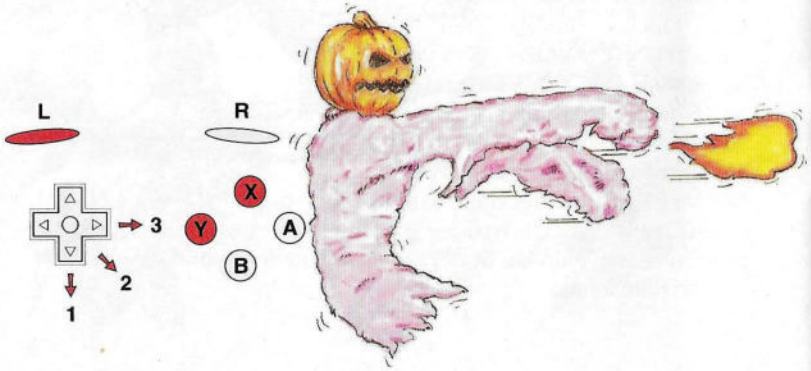
Ickybod Clay
Mag: Nacht
Haßt: Tag
Wünscht sich: Nacht
Beruf: Angstmacher
Motto: Lauf!!!

Jeder Zirkus hat seine grusligen Geistergeschichten: vom Löwenbändiger, der seine Tiere leider nicht genügend im Griff hatte, oder vom Clown, der nicht mehr aus seinem kleinen Auto herauskam. Die Ankunft des Meteoriten brachte einen dieser Geister aus der ätherischen Ebene zurück und verlieh ihm Gestalt. Dieser Zirkusgeist, Ickybod Clay, herrscht über den Zirkus für diejenigen, die sich auf halbem Weg zwischen unserer Welt und der nächsten befinden.

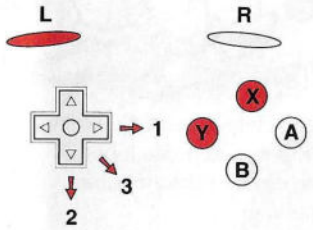
Obwohl er in unserer Welt lebt, kann Ickybod Clay dennoch in der ätherischen Welt Kraft tanken.

Spezialbewegungen

Ekto-Ball: Mit Hilfe der Kraft aus der ätherischen Ebene kann Ickybod Clay einen Ball aus reiner Ektoplasma-Energie formen. Wenn diese Energie einen der anderen Clay Fighter trifft, wird er der ätherischen



Ebene ausgesetzt und dabei ganz gehörig beschädigt. Um diese Energie anzuzapfen, folge den Schritten in der Abbildung: 1) Drücke UNTEN, um in Duckposition zu gehen. 2) Drücke UNTEN-VORWÄRTS, dann 3) VORWÄRTS und gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe. Der gewählte Schlag bestimmt die Geschwindigkeit des Ekto-Balls.



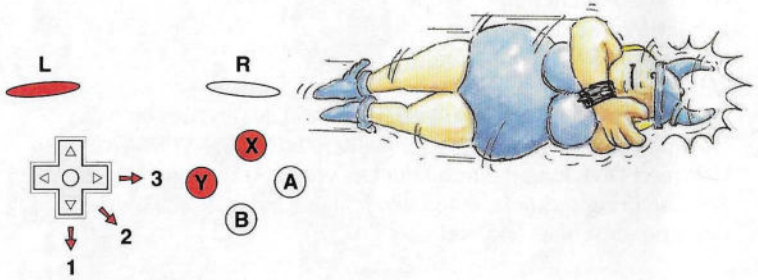
Ekto-Schlag: Dieser mächtige Schlag verbraucht ebenfalls eine gehörige Menge Ektoplasma-Energie. Ickybods ganzer Arm ist in eine Schicht purer Energie gehüllt. Wo dieser Schlag hintrifft, wächst kein Gras mehr. Um diesen Angriff auszuführen, mußt du 1) VORWÄRTS drücken, dann 2) UNTEN, um in Duckposition zu gehen, und schließlich 3) UNTEN-VORWÄRTS. Während Du Ickybod durch Drücken von UNTEN-VORWÄRTS in Position bringst, drücke einen der Schlag-Knöpfe. Je stärker der Schlag, desto höher schlägt Ickybod.

Helga
Mag: Essen
Haßt: Salat
Wünscht sich: Kekse
Beruf: Sängerin
Motto: Iß!!!

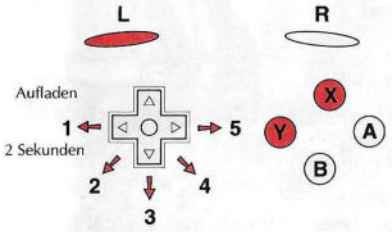
Aus dem hohen Norden stammend, wurde dieser Wikingerfrau von ihrem Volk der ehrenvolle Titel Walküre verliehen. Sie sucht nach einer neuen Wettbewerbsarena und plant, die Kontrolle über den Zirkus zu übernehmen. Dank ihres Wikinger-Erbguts erhielt sie von den Göttern spezielle Kräfte. Thor und Odin haben ihr Fähigkeiten verliehen, von denen die anderen Clay Fighter nur träumen können. Viele dieser Fähigkeiten sind dazu da, ihr einziges Laster aufzuwiegen: Essen. Sie lebt fürs Essen, und es fällt ihr oft schwer, sich von einem Lehmbrötchen loszureißen, um an einem Kampf teilzunehmen.

Spezialbewegungen

Wikinger-Stoß: Da es Helga aufgrund ihrer letzten Mahlzeit oft schwerfällt, vom Boden wegzukommen, verlieh Odin ihr die Macht, diesen



fliegenden Angriff auszuführen. Sie kann in die Luft springen und spiralförmig direkt auf ihren Gegner zuschießen. Um Helga fliegen zu lassen, mußt Du den Schritten der Abbildung folgen: 1) Drücke UNTEN, um in Duckposition zu gehen, dann 2) UNTEN-VORWÄRTS, danach 3) VORWÄRTS und gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe. Der gewählte Schlag bestimmt die Geschwindigkeit, mit der Helga durch die Luft fliegt.



Der Walküren-Ritt: Thor verlieh Helga diese Angriffsart, damit sie ihren beachtlichen Umfang zu ihrem Nutzen einsetzen kann. Die vielen am Eßtisch verbrachten Stunden haben Helga bei der Entwicklung dieses vernichtenden Schlages geholfen. Wie beim Wikinger-Stoß springt sie in die Luft und fliegt auf ihren Gegner zu, wobei sie diesen durch ihren Schwung verletzt. Die sieben Mahlzeiten täglich haben es ihr ermöglicht, sich genügend Polsterung zuzulegen, um diese Zusammenstöße unbeschadet zu überstehen. Um Helgas Flug zu beginnen, drücke 1) ZURÜCK, um in Verteidigungsposition zu gehen, und halte den Knopf 2 Sekunden lang gedrückt. Betätige dann 2) UNTEN-ZURÜCK und 3) UNTEN, um in Duckposition zu gehen, drücke 4) UNTEN-VORWÄRTS und 5) VORWÄRTS. Betätige gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe, während Du VORWÄRTS drückst. Je stärker der Schlag, desto schneller fliegt Helga.

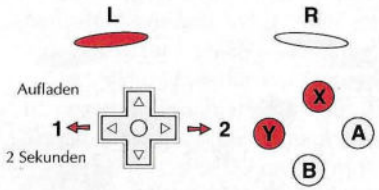
Bonker
Mag: Fliegende Torten
Haßt:: Tränen
Wünscht sich: Fliegende Torten
Beruf: Clown
Motto: Spiel!

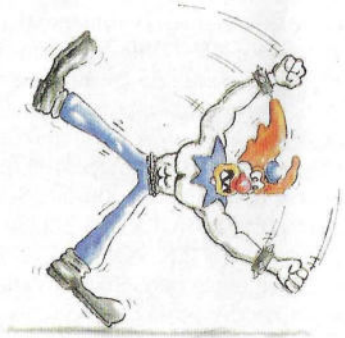
Bonker war ein Angestellter des Zirkus, und der Meteorit überraschte ihn im Schlaf unter dem Zirkuszelt. Der einst freundliche Clown Bonker ist nun so hart wie gebrannter Ton geworden.

Sein zweites Motto ist, seine Gegner zum Lachen zu bringen, während er sie in Grund und Boden haut. Dies hat viele seiner alten Clown-Tricks zu gefährlichen Angriffstechniken werden lassen. Was einmal für einen Vierjährigen zum Schreien komisch war, zwingt jetzt die anderen Clay Fighter in die Knie.

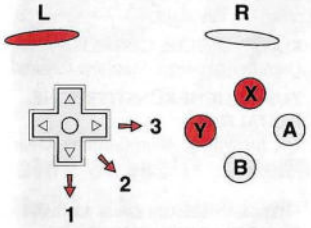
Spezialbewegungen

Das schneidende Rad: Bonker hat diese einstmals harmlose akrobatische Darstellung in eine furchterregende Angriffstechnik verwandelt. 1) Drücke RÜCKWÄRTS, gehe in die Verteidigungsposition, und halte





den Knopf 2 Sekunden lang gedrückt, betätige 2) VORWÄRTS, und drücke gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe. Bonker schießt daraufhin radschlagend auf seinen Gegner zu.



Fliegende Torte: Dies ist einer der ältesten Clownstreiche überhaupt, und Bonker kann diese Torten mit ungeheurer Treffsicherheit werfen. Diese besonderen Torten enthalten eine ekelhafte Füllung, von der den anderen Clay Fightern speiübel wird. Um die fliegende Torte zu werfen, mußt Du den Schritten in der Abbildung folgen: 1) Drücke UNTEN, um in Duckposition zu gehen. 2) Betätige UNTEN-VORWÄRTS. 3) Drücke dann VORWÄRTS und gleichzeitig einen der Schlag-Knöpfe. Der gewählte Schlag bestimmt die Geschwindigkeit, mit der die Torte fliegt.

Mitarbeiterverzeichnis

INTERPLAY

PRODUKTION
Michael Quarles

SPIELDESIGN
Jeremy Airey

PRODUKTIONSASSISTENZ
Eric DeMilt

MUSIK
Mitchell Stein, Brian Luzietti

TITELMUSIK
Brian Luzietti

SOUNDEFFEKTE UND SAMPLES
Charles Deenen

KONZEPT DER TITELMUSIK
Charles Deenen, Brian Luzietti

GESANG
Euphony

STIMMEN
Michael McConnohie, Steme Bulen, Melodee M. Spevak, Brian Luzietti, Charles Deenen

GESANGSARRANGEMENTS
James Peacock

AUDIO-PRODUKTION
Charles Deenen

TECHNISCHE ASSISTENZ
Scott L. Patterson, Phil Britt

LEITER DER QUALITÄTSSICHERUNG
Kerry Garrison

STELLVERTRETENDER LEITER DER QUALITÄTSSICHERUNG
Rodney Relosa

SPIELTESTS
Bill Church, Raphael Goodman, Frank Alberry, Andrew Welty Koik

HANDBUCH

Autoren
Feargus Urquhart, Eric DeMilt

Computergrafiken
Larry Fukuoka

Illustrationen
Vince Carino

Layout/Design
Bruce Warner

PACKUNGSGESTALTUNG
John Lemmons Films, Charlotte NC

PRODUKTIONSLEITUNG
Brian Fargo

GESTALTUNG

SPIELDESIGN
Gregory A. Thomas, Matthew Crysdale, Jason Andersen, Jeff Thomas

PROGRAMMIERUNG
Jason Andersen

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
Matthew Crysdale

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG
Leandro Penaloza, Matthew Crysdale

ZUSÄTZLICHE KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG
Eric Browning, Alvin Cardona, Dean Lee, Philip Vaughan

FIGUREN-DESIGN UND ANIMATION: DANGER PRODUCTIONS

Leitung
Ken Pontac, David Bleiman
Gestaltung
Josephine Huang, Ralph Miller
Animationsdesign
Doug Post
Clay-Animation
Ken Willard

MUSIK- UND SOUNDPROGRAMMIERUNG:
SMSG Sound System
John Schappert, Jason Andersen
BESONDERER DANK AN:
Colin Silverman, Emil Stanton, Anthony Caton, Tim Meekins

Was ist schneller als *Sonic the Hedgehog*™?
Verrückter als die *Simpsons*™?
Und lustiger als *Battle Toads*™?

Sie sind schnell! Sie sind verrückt! Und sie sind irre komisch! Die *Claymates*™ sind einfach zum Schreien!

Nach der Entführung von Professor Putty durch den bösen Hexenmeister ist in dem kleinen Städtchen Muddville in den USA nichts mehr so, wie's früher war. Tonnenweise versteckte Levels, Power-Ups und Interplays phantastisches A.R.D.I.-Soundsystem versetzen dich mitten in dieses weltumspannende Abenteuer.