

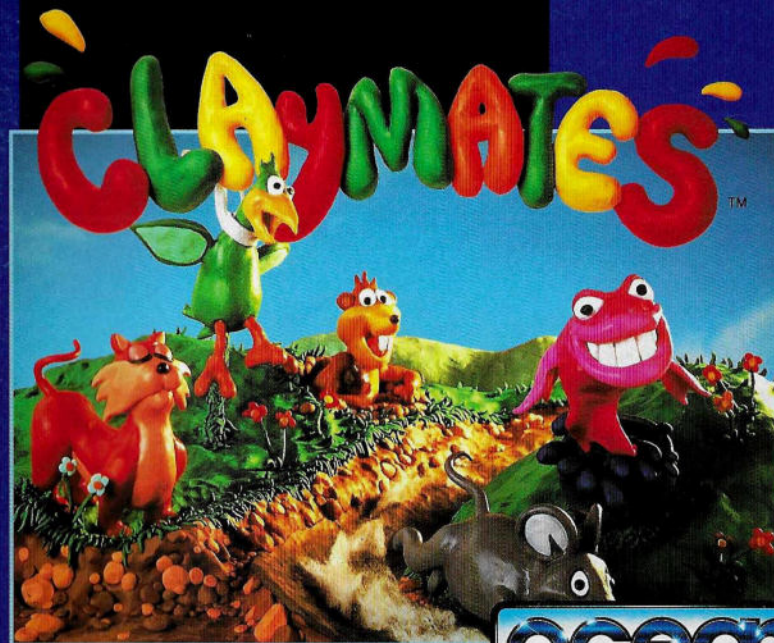
ocean



Sony Music Entertainment (Holland) Ltd.
International Service Centre
Nijverheidsweg 26-42
2031 CP Haarlem
The Netherlands

PRINTED IN JAPAN

SNSP-Y5-FRG



ocean

SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

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

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



Visual Concepts

©1993 All rights reserved.
Claymates, Muckster, Oozy,
Goopy, Globmeister and Doh
Doh are trademarks of
Interplay Productions Ltd.



LICENSED BY



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

DIESES QUALITÄTS SIEGEL 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.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPRUVÉ CE
PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN
MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ.
RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES
ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC
VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	2
Tontransformationen	4
Die Spielfiguren	5
Das Spiel	8
Spielbeginn.....	8
Die Funktionen des Controllers.....	8
Die Handlungen der einzelnen Figuren	9
Was Clayton sonst noch kann	15
Geo-Formen.....	17
Kartenbildschirme	18
Action-Bildschirme (Levels).....	20
Verlust eines Clayton	22
Kristalle.....	23
Die einzelnen Bonuslevels	24
Der Einsatz von Claytons Tierformen	24
Spielfortsetzung	25
Abschluß von Levels.....	25
Spezialgegenstände auf der Erde.....	26
Gegner auf der Erde	27
Bosse auf der Erde	31
Mitarbeiterverzeichnis.....	32
Begrenzte Garantie	33

Einleitung

Claymates - die Geschichte

Mudville in den USA, der Wohnort von Professor Putty und seinem Sohn Clayton, war größtenteils eine friedliche Stadt. An diesem Nachmittag sollte sich jedoch plötzlich alles ändern. Der Tag begann wie jeder andere. Clayton war auf dem Weg zur Schule, während sein Vater zu Hause über seinen Experimenten brütete. Heute jedoch stand sein Vater kurz vor einem phantastischen Durchbruch, und Clayton konnte sich kaum auf den Unterricht konzentrieren. Sobald nach der letzten Stunde die Schulglocke ertönte, rannte Clayton nach Hause und hoffte, rechtzeitig dort zu sein, um seinem Vater bei der Arbeit helfen zu können.

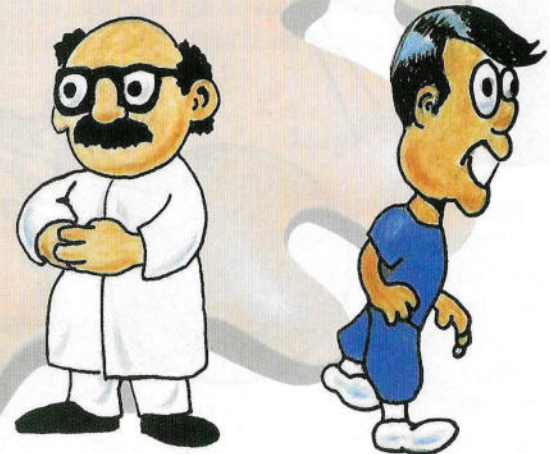
Auf der anderen Seite der Weltkugel wartete noch jemand begierig auf den Durchbruch von Professor Putty. Durch den Rauch seines magischen Hexenkessels sah der böse Hexenmeister Jobo nach Mudville. Würde dieser Emporkömmling von einem Professor in der Lage sein, das zu tun, was nur er, der große Jobo, zu tun vermochte? Lebendige Wesen in weichen Ton zu verwandeln? Es gab nur einen Weg, das mit Sicherheit festzustellen: Er mußte persönlich nach Mudville! Mit Hilfe einiger Zauberformeln und etwas Schwefeldampf machte er sich auf die Reise.

Clayton rannte die Treppe zur Haustür hinauf und war gerade im Haus angekommen, als er von einer aus dem Keller kommenden Explosion zu Boden geworfen wurde. Verschreckt und etwas ängstlich schaute Clayton sich um und sah seinen Vater, der triumphierend lächelte. Es war gelungen! Das Tonmorph-Serum funktionierte! Plötzlich gab es noch eine Explosion, und in einer Rauchwolke erschien Jobo, der Hexenmeister. Er behauptete, alleiniger Herr der

Macht über den Ton zu sein, und verlangte die Herausgabe des Serums und der Formel.

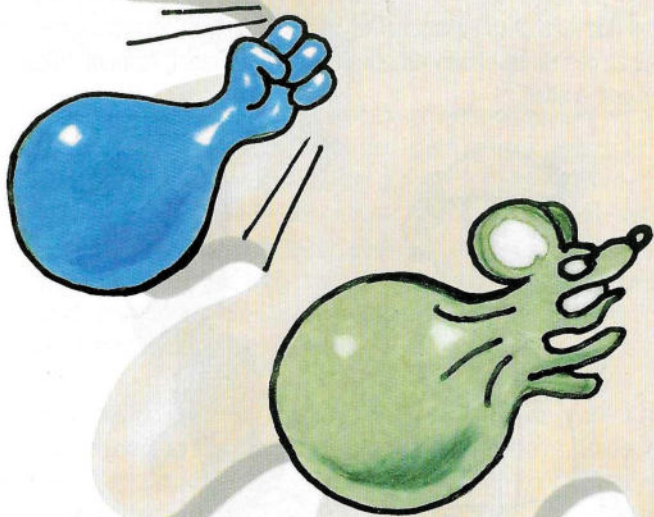
Professor Putty war nicht bereit, seine Erfindung kampflos aufzugeben, aber gegen den gemeinen Jobo hatte er keine Chance. Als Jobo sah, daß der Professor nicht so einfach nachgeben würde, schnappte er ihn sich und verwandelte den protestierenden Clayton schnurstracks in einen Tonball. Dann verschwand er wieder in einer Rauchwolke.

Nun ist es Claytons Aufgabe, seinen Vater und das Serum, das ihn wieder in einen kleinen Jungen zurückverwandeln kann, aus den Händen des bösen Hexenmeisters zu befreien. Auf dem Weg zum anderen Ende der Welt, und möglicherweise darüber hinaus, muß Clayton sich vielen Gefahren stellen, wenn er seine Suche erfolgreich beenden will. Mit Hilfe verschiedener Tonstücke, die er unterwegs findet, kann sich Clayton in fünf verschiedene Tierfiguren verwandeln, die ihm bei seiner Suche helfen. Jedes der fünf Tiere hat seine eigenen Fähigkeiten und nützlichen Eigenschaften, und Clayton wird diese brauchen, während er an den Hindernissen auf seinem Weg vorbeirennt, -springt, -fliegt, -schwimmt und -klettert.



Tontransformationen

Auf seiner Reise durch das Land der Claymates™ findet Clayton Tonstücke in verschiedenen Farben. Mit Hilfe dieser Klumpen kann sich Clayton in die unterschiedlichen Tiere verwandeln. Wenn Du Clayton ein Stück Ton aufheben läßt, verwandelt er sich in das Tier dieser Farbe. Hebt er zum Beispiel einen grauen Klumpen auf, dann verwandelt er sich in Oozy, während ein lila Tonstück ihn in Goopy verwandelt, usw. Bei der Verwandlung von einem Tier in ein anderes erhält Clayton außerdem eine Wanderkugel.



Die Spielfiguren

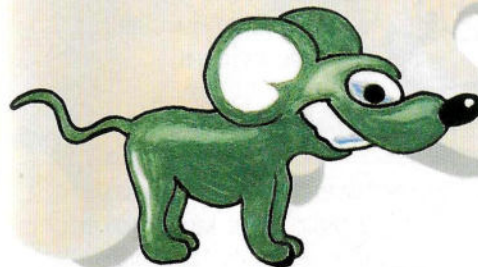
Muckster™

Clayton verwandelt sich in Muckster, wenn er ein rotes Tonstück aufhebt. Wie die meisten Katzen hat Muckster messerscharfe Krallen. Die sind sehr praktisch, wenn er sich gegen Feinde verteidigen oder sich an Baumstämmen festkrallen muß. Muckster kann somit Bäume hinauf- und herunterklettern und Plätze erreichen, zu denen die anderen nicht kommen können. Deshalb ist Muckster eine ziemlich arrogante Katze. Er glaubt, der geschickteste Claymate™ zu sein.



Oozy™

Wenn Clayton ein graues Tonstück einsammelt, verwandelt er sich in Oozy, die Maus. Oozy kann schneller rennen als alle anderen Claymates und vertreibt seine Feinde mit gewaltigem Gebrüll. Wenn Oozy erst mal anfängt zu rennen, kann ihn nichts einholen. Dank der



"Blaze Processing"-Technik kann Oozy blitzschnell auf seine unglaubliche Höchstgeschwindigkeit beschleunigen. Er wird dann so schnell, daß er wie ein Lichtstreif über deinen Bildschirm flitzt.

Ein Vorteil für Oozy ist seine geringe Größe. Er kann sich damit oft durch Löcher quetschen, durch die die anderen Claymates, wie Muckster, nur einen Blick werfen können.

Goopy™

Clayton kann sich in Goopy verwandeln, indem er ein lila Tonstück aufsammelt. Goopy kann spielend leicht durchs Meer schwimmen und an Feinden vorbeisausen, die ihm in die Quere kommen. Er kann auch ans Ufer springen, wann immer er will. Goopy kann aber nur so lange an Land bleiben, wie er die Luft anhalten kann.



Wenn er nicht rechtzeitig ins feuchte Element gelangt, wird er in den Tonball zurückverwandelt. Goopy hat es nicht gern, wenn man ihm den Weg versperrt, daher spuckt er Blasen, um Gegner zu vertreiben.



Globmeister™

Wenn Clayton ein braunes Tonstück findet, kann er sich in Globmeister, die Taschenratte,

verwandeln. Globmeister kann sich durch lockeren Boden buddeln und somit in Höhlen gelangen, die kein anderer Claymate erreichen kann. Je tiefer das Loch ist, das er buddeln muß, desto glücklicher ist Globmeister. Während Globmeister fröhlich überall auf der Welt Löcher buddelt, sammelt er in seiner Freizeit gern Eicheln. Er kann diese Eicheln Gegnern an den Kopf werfen, die versuchen, ihn am Graben zu hindern, denn nichts macht Globmeister unglücklicher. Deshalb sieht er zu, daß er immer genügend Eicheln hat.

Doh-Doh™

Clayton kann sich in den Vogel Doh-Doh verwandeln, indem er mit einem grünen Tonstück verschmilzt. Doh-Doh kann hoch in die Luft fliegen, wenn er wie wild mit den Flügeln schlägt, und obwohl das nicht gerade sehr elegant aussieht, kann er trotzdem an seinen Feinden vorbei in den Himmel und zu Orten fliegen, die kein anderer Claymate erreichen kann.

Um abzuheben, braucht er allerdings eine Startbahn, damit er genug Geschwindigkeit bekommt, um in die Luft zu springen. Er muß also wie ein Flugzeug abheben. Als Doh-Doh geschaffen wurde, gab es nicht genügend Ton, und deshalb sind seine Flügel viel kleiner, als sie eigentlich sein sollten. Wegen seiner kleinen Flügel wird Doh-Doh beim Fliegen schnell müde und kann nur kurze Zeit in der

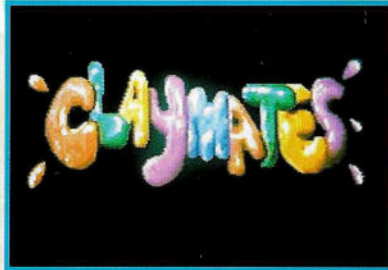


Luft bleiben. Geht ihm die Luft aus, dann hört er auf, mit den Flügeln zu schlagen, und fällt zu Boden. Da er jedoch aus weichem Ton gemacht ist, verletzt er sich bei diesen Stürzen nie und kann sofort wieder in die Luft springen.

Das Spiel

Spielbeginn

Stecke das *Claymates*-Game Pak in das Super Nintendo Entertainment System™, und schalte das Gerät ein (POWER auf ON). Daraufhin erscheint der *Claymates*-Titelbildschirm. Drücke START, um das Spiel zu beginnen.

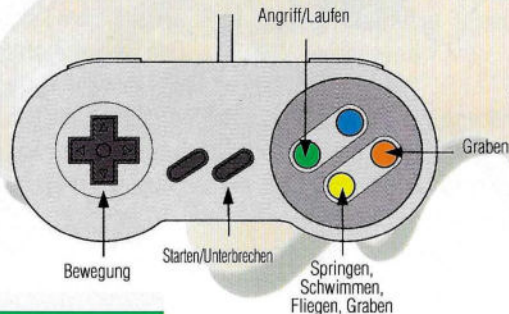


Die Funktionen des Controllers

Start: Beginnt das Spiel.

Unterbricht das Spiel.
Drückst du gleichzeitig den SELECT-Knopf, wird Clayton aus einem Level herusteportiert, den er bereits abgeschlossen hat.

Control: Bewegt die Claymates durch den Spielbereich. Bewegt Clayton über den Kartenbildschirm.



B-Knopf:

Läßt die Claymates springen.
Läßt Goopy mit den Flossen schlagen und schwimmen.
Läßt Doh-Doh mit den Flügeln schlagen und fliegen.
Läßt Globmeister mit seinen Krallen graben, wenn gleichzeitig der R-Knopf unten gedrückt wird.
Wird er gedrückt, während ein Claymate läuft, löst dies einen Power-Sprung aus.
Durch Drücken und Festhalten werden die Roboter auf dem Kartenbildschirm beschleunigt.

A-Knopf:

Läßt Globmeister graben.

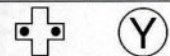
Y-Knopf:

Läßt die Claymates rennen, wenn er festgehalten wird.
Läßt einen der Claymates angreifen.

Die Handlungen der einzelnen Figuren

Muckster

ANGREIFEN



Muckster greift seine Feinde an, indem er seine Tatzen schwingt.





SPRINGEN

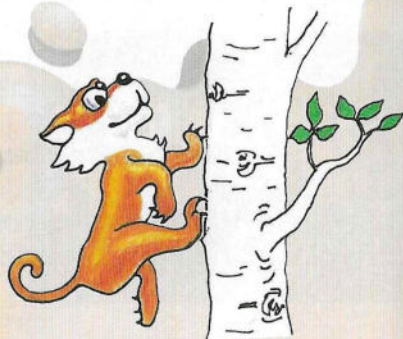


Er klettert auf Bäume, indem er auf sie zuspringt.

KLETTERN



Er kann auf Bäume und wieder herunter klettern.



ABSPRINGEN



Vom Baum herunterspringen.



FALLEN

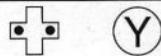


Vom Baum herunterfallen.

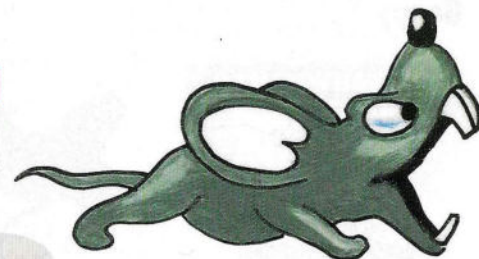


Oozy

ANGREIFEN



Oozy greift an, indem er seine Feinde anbrüllt.



BESCHLEUNIGEN

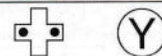


Geschwindigkeit erhöhen.

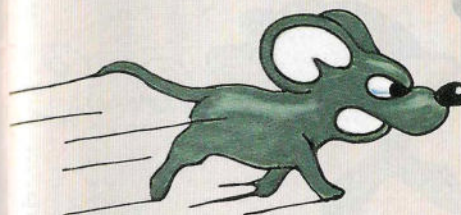


Mit Höchstgeschwindigkeit laufen.

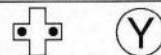
SCHNELL



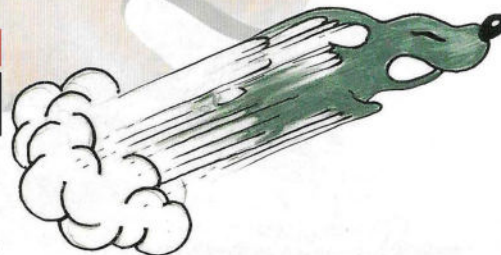
Durch Blaze Processing kann Oozy halsbrecherische Geschwindigkeiten erreichen.



SUPERSCHNELL



Wenn sich ZOOMER (Beschleuniger) am Wegrand befinden, wird Oozy sogar noch schneller.



Goopy

SCHWIMMEN



Goopy kann schwimmen, indem der R-Knopf in die gewünschte Richtung gedrückt wird.



HOCHSCHWIMMEN



Damit Goopy aufwärts schwimmt, muß der B-Knopf mehrmals hintereinander gedrückt werden.



BLASEN SPUCKEN



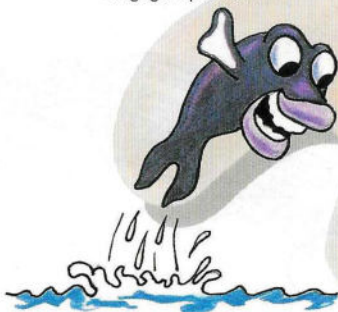
Goopy kann Feinden Luftblasen entgegenspucken.



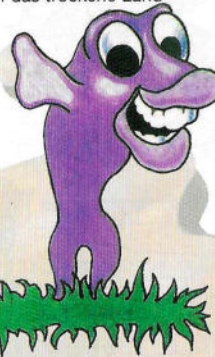
SPRINGEN



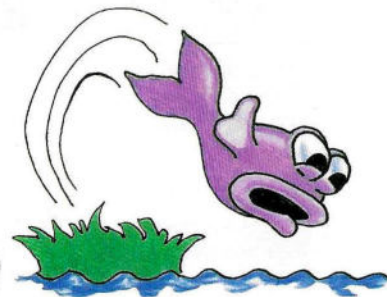
Damit Goopy aus dem Wasser springen kann, muß er nahe an der Oberfläche sein.



Im Gegensatz zu anderen Fischen kann Goopy an Land gehen. Er gelangt ans Ufer, indem er aus dem Wasser auf das trockene Land springt.



Goopy ist trotzdem ein Fisch und kann deshalb nur kurze Zeit an Land bleiben, dann geht ihm die Luft aus.



Globmeister

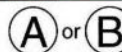
WERFEN



Globmeister kann ihm entgegenkommende Feinde mit Eicheln bewerfen.



GRABEN

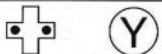


Globmeister kann sich durch lockeren Boden graben. Betätige den B-Knopf mehrmals hintereinander, während Du den R-Knopf unten gedrückt hältst, oder drücke einfach Knopf A.



Doh - Doh

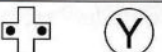
PICKEN



Wenn Doh-Doh Feinde in die Quere kommen, kann er nach ihnen picken.



LAUFEN



Im Gegensatz zu allen anderen Claymates kann Doh-Doh fliegen. Damit Doh-Doh anfängt zu fliegen, mußt Du ihn zuerst zum Rennen bringen.

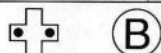


GROSSER SATZ

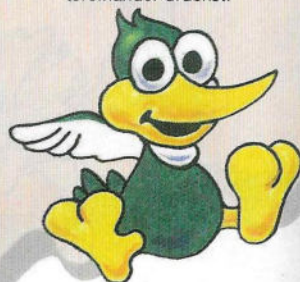


Sobald Doh-Doh seine Höchstgeschwindigkeit erreicht hat, laß ihn in die Luft springen, indem Du den B-Knopf mehrmals hintereinander drückst.

FLIEGEN



Damit Doh-Doh in der Luft bleibt, drücke weiterhin wiederholt den B Knopf.



Was Clayton sonst noch kann

In der Welt der Claymates gibt es viele Dinge, auf die Clayton springen, die er bewegen oder verschieben kann. Damit ist es Clayton möglich, in verborgene Gebiete der verschiedenen Levels vorzudringen und den Level zu vollenden, in dem er sich gerade befindet. Clayton darf keines dieser Dinge ignorieren, sonst überlebt er nicht und kann seinen Vater nicht retten.



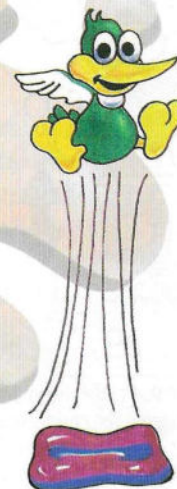
Hüpfgelatine - Diese wabblige Masse katapultiert Clayton wieder hoch in die Luft, wenn er auf ihr landet.

HOCH SPRINGEN



Clayton kann noch höher von der Gelatine abfedern, wenn Du den B-Knopf festhältst, während er auf der Masse auf und ab springt.

Doh-Doh wird beim Fliegen sehr schnell müde. Er hört daher nach kurzer Zeit mit dem Flügelschlagen auf und fällt vom Himmel.



MUTASIZER



Auch Mutasizer können viele der besonderen Gegenstände erzeugen, die die Bonk-Kisten hervorbringen. Laß Clayton durch den Trichter nach unten kriechen, indem Du den R-Knopf unten drückst, um den besonderen Gegenstand herzustellen.

Die Kolben kennzeichnen Claytons Fortschritt im momentanen Level, und wenn er ein Leben verliert, kehrt er zu dieser Stelle zurück, anstatt zum Anfang des Levels. Die Kolben werden gedrückt, indem man einfach auf sie draufspringt.

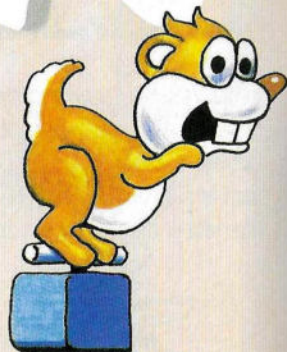


RUNTERSPRINGEN



(B)

Clayton kann von einem höheren zu einem niedrigeren Ast springen. Hierfür mußt Du nur den R-Knopf unten und dann den Springknopf B drücken.



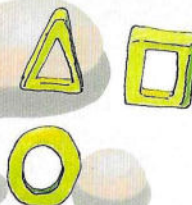
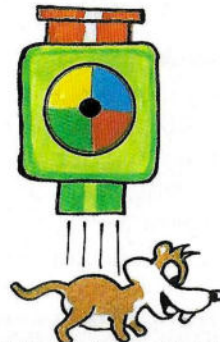
Die Schalter erlauben Clayton, Dinge zu ändern, die gerade passieren. Er kann zum Beispiel platzende Rohre abschalten. Auch die Schalter werden ein- und ausgestellt, indem man auf sie draufspringt.



Monstergeneratoren erzeugen neue Monster, die Clayton verfolgen. Er kann die Generatoren abschalten, indem er ganz einfach auf sie draufspringt.

Geo-Formen

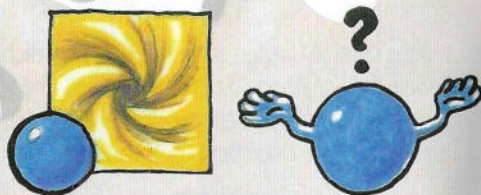
Jobo möchte Clayton seine Aufgabe auch nicht leichter machen und hat daher viele der Schätze der Erde hinter Schloß und Riegel versteckt. Diese besonderen Gegenstände befinden sich in Bonk-Kisten, die Clayton nur dann öffnen kann, wenn er einen der Spezialschlüssel hat, die Geo-Formen heißen.



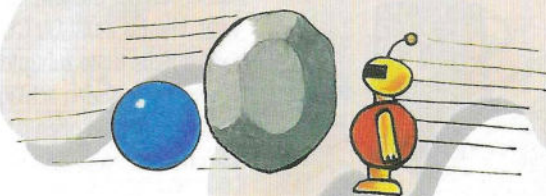
Diese Geo-Formen sind Kreise, Quadrate und Dreiecke. Wenn Clayton eine dieser Formen findet, kannst Du ihn die Kiste öffnen lassen, zu der die jeweilige Form paßt. Hierfür mußt Du Clayton einfach auf die Kiste zuhüpfen und gegen ihren Boden schlagen lassen. Sobald die Kiste offen ist, kommt ihr besonderer Inhalt zum Vorschein.

Kartenbildschirme

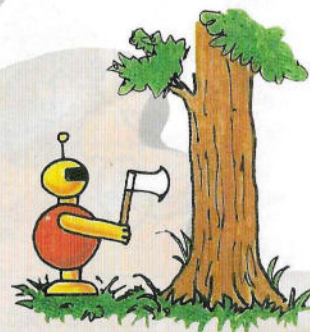
Du kannst Clayton über den Kartenbildschirm bewegen, indem Du den R-Knopf in der gewünschten Richtung drückst. Die Pfade können durch Bäume oder Felsen versperrt sein. In diesem Fall muß Clayton durch den Level in diesem Bereich gehen, um Hilfe zu holen. Stelle Clayton auf einen Whirlpool, um in einen Level hineinzukommen.



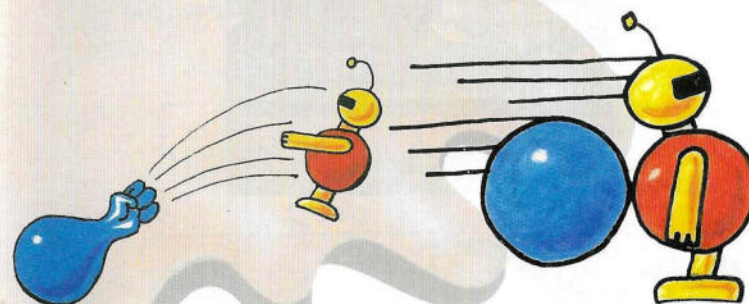
Wenn Clayton einen Level beendet hat, erscheinen zwei Roboter. Sie sollen Hindernisse in Claytons Weg beseitigen. Sie sind aber nicht so schlau wie Du oder Clayton, und daher muß Du die Karren und Felsen auf dem Bildschirm je nach Bedarf den Robotern entweder in den Weg stellen oder wegräumen, um die Roboter über die Karte zu manövrieren. Wenn ein Roboter an einen Baum, Felsen oder Zaun stößt, dreht er um. Mit Hilfe der Felsen oder Karren kannst Du somit beeinflussen, wann die Roboter umkehren. Bewege die



Roboter auf die Äxte und Bomben zu. Wenn ein Roboter auf einen dieser Gegenstände trifft, dann hebt er ihn auf und beginnt zu blinken. Der Roboter weiß immer noch nicht, wie er zu dem Hindernis in Claytons Weg kommt, und Du mußt ihn wieder mit Hilfe der Karren und Felsen dorthin führen. Sobald der Roboter ein Hindernis findet, räumt er es für Clayton aus dem Weg.



Bleibt einer der Roboter in einem Bereich der Karte stecken, von dem aus er Clayton nicht helfen kann, dann kann Clayton die Roboter an ihren Startplatz zurückschicken, indem er sie einfach durch Drücken des Y-Knopfes schlägt. Clayton kann auch die Nase voll davon haben, daß die Roboter sich so langsam bewegen, und Du kannst sie beschleunigen, indem Du den B-Knopf gedrückt hältst.



Außerdem kann Clayton auf demselben Kontinent zu einem Level zurückgehen, den er bereits abgeschlossen hat. Soll er einen früher bereits beendeten Level verlassen, dann halte den SELECT-Knopf gedrückt, und betätige START.

Sobald Clayton den letzten Level auf einem Kontinent beendet hat, findet er eine große Kanone. Um von der Kanone Gebrauch zu machen, setze Clayton auf sie drauf. Er wird dann sofort geladen und zum nächsten Kontinent geschossen.



Action-Bildschirme (Levels)

Sobald Clayton in einen Whirlpool kommt, wird er zu einem Level transportiert, und der Action-Bildschirm erscheint. Dort findest Du die folgenden Informationen vor:



Objekte

In den verschiedenen Levels trifft Clayton auf viele der folgenden Gegenstände und andere mehr. Er braucht jede Menge davon, um die vielen Rätsel zu lösen:



Wenn Clayton aus einer beliebigen Richtung in einen **Teleporter** steigt, wird er zu einem anderen Punkt im selben Level transportiert. Es gibt Punkte, die er nicht anders erreichen kann.



Kleine und große Wolken - Auf den meisten Wolken kann Clayton herumlaufen, während die großen Wolken sich von selbst bewegen.



Venus-Clayfallen versuchen, Clayton lebendig zu verspeisen.



Zoomer schleudern Oozy und den Tonball mit großer Geschwindigkeit vorwärts.



Es gibt auch eine große Anzahl von Dornen, Nägeln und anderen scharfen Gegenständen, die Clayton verletzen, wenn er sie aus Versehen berührt.



Bewegliche Plattformen erlauben es Clayton, zu Orten zu gelangen, auf die er normalerweise nicht springen oder klettern kann.



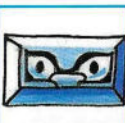
Piñatas gibt es überall auf der Erde, und sie können aufgebrochen werden, indem man sie angreift. Oft enthalten sie Kristalle, die Clayton immer gut gebrauchen kann.



Wenn Clayton einen **Goldstern** aufhebt, bekommt er ein Extraleben.



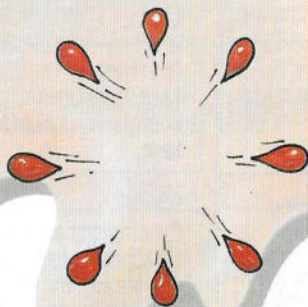
Windhosen kann plötzlich die Luft ausgehen. Sie lassen Clayton dann einfach auf den Boden fallen.



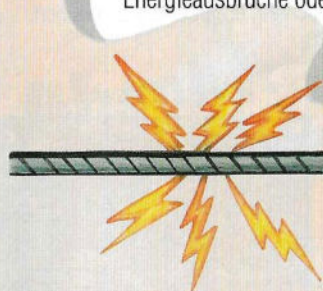
Böse Ziegelsteine sehen oft so aus, als könnte man einfach an ihnen vorbeigehen, aber macht Euch auf böse Überraschungen gefaßt!

Verlust eines Clayton

Wenn Clayton alle seine Leben verloren hat, ist das Spiel aus. Die folgenden Ereignisse führen entweder zum Verlust eines Lebens, wenn Clayton noch ein Tonball ist, oder verwandeln ihn zurück in den Tonball, wenn er mit einem anderen farbigen Tonstück verschmolzen ist. Darüberhinaus führen sie zum Verlust der Kugel, wenn Clayton eine besitzt.

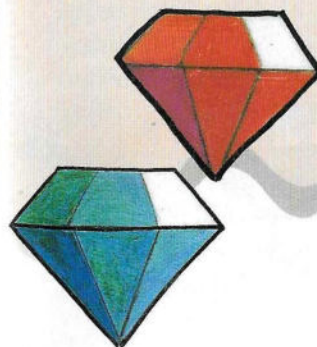


- ★ Wenn Clayton einen der scharfen Gegenstände berührt.
- ★ Wenn er von einem der Feinde berührt oder erschossen wird, die in den Levels herumwandern, -rollen, -fliegen, -schwimmen oder -hüpfen.
- ★ Wenn er von der Venus-Clayfalle gefressen wird oder eines der vielen anderen Hindernisse auf der Erde berührt, wie z.B. Energieausbrüche oder platzende Rohre.



- ★ Wenn Clayton unten aus dem Bildschirm fällt, verliert er ein Leben.
- ★ Wenn die Zeit abgelaufen ist, verliert man auch einen ganzen Clayton, sogar wenn er sich in eine der anderen Gestalten verwandelt hatte.

Kristalle



Clayton findet unterwegs zwei Arten von Kristallen, nämlich rote und grüne. Die größeren, grünen Kristalle sind soviel wert wie 5 kleine rote. Wenn Clayton nach Beendigung eines Levels 100 Kristalle besitzt, gelangt er in einen Bonuslevel. Für alle weiteren 100 Kristalle erhält er außerdem ein Extraleben. Wenn also die Zahl der Kristalle auf 200, 300 oder 400 steigt, wird der Anzahl der verbleibenden Leben jeweils ein weiteres hinzugefügt.

Die einzelnen Bonuslevels



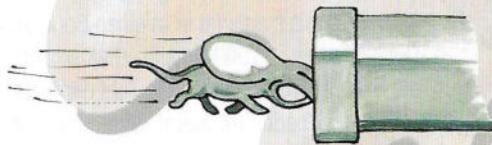
Das Gitter: Man erreicht diesen Speziallevel, wenn man einen Level mit mehr als 100 Kristallen beendet hat. Sollte es Clayton gelingen, auf alle gelben Quadrate zu springen, sobald sie aufleuchten, erhält er ein Extraleben.

Pachinko-Bälle: Wenn Clayton alle vier Buchstaben des Wortes CLAY gesammelt hat, kommt er zu diesem Bonuslevel. Um in diesem Spezialspiel auf dem Bildschirm weiter nach oben zu kommen, halte Knopf B gedrückt, und betätige gleichzeitig den R-Knopf OBEN.



Der Einsatz von Claytons Tierformen

Bestimmte Tierfiguren sind in verschiedenen Situationen nützlicher als andere. So ist Oozy oft der einzige Claymate, der durch sehr kleine Öffnungen kriechen kann. Doh-Doh kann in Bereiche fliegen, die die anderen Figuren nicht einmal sehen, und Goopy kann schnell durchs Wasser schwimmen, während der Tonball nur langsam vorwärts kommt.



Spielefortsetzung

Sobald Clayton alle seine Leben verloren hat, ist das Spiel vorbei, und der Spielefortsetzungsbildschirm (CONTINUE GAME) erscheint. Mit Hilfe des R-Knopfes kannst Du Clayton zu den Worten YES (Ja) oder NO (Nein) lenken. Wählst Du NO, kommst Du zurück zum Titelschirm. Wenn Du YES wählst, beginnt das Spiel wieder am Anfang des zuletzt gespielten Levels.

Abschluß von Levels



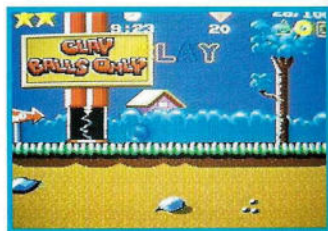
Claytons Ziel ist es, durch die Welt zu reisen und den letzten Level zu erreichen. Dort wird es ihm möglich sein, sich selbst und Professor Putty zu retten. Clayton kann manchmal sehr schnell durch einen Level reisen, aber dabei entgehen ihm möglicherweise verborgene Dinge. Manche Wege durch viele Teile der Erde sind nicht immer leicht, aber Clayton kann auf ihnen ein kostbares Extraleben oder einen besonderen Gegenstand erringen.

In allen Levels gibt es Kolben, die Claytons Fortschritt im jeweiligen Level festhalten können. Wenn Clayton ein Leben verliert, kehrt er zu dem Kolben zurück, der den weitesten bisher erreichten Punkt markiert, und nicht zum Anfang des Levels.



Wenn Clayton endlich zum Ende eines Levels gelangt, verwandelt er sich zurück in den Tonball, um die Roboter freizusetzen. Er verliert hierbei jedoch keine der Geo-Formen, die er gesammelt hat. Hat Clayton zu diesem Zeitpunkt schon mehr als 100 Kristalle gefunden, wird er in den Gitter-Bonuslevel trans-

portiert, wo er ein Extraleben gewinnen kann. Ganz gleich, ob er in den Bonuslevel kommt oder nicht, es werden immer zwei Roboter freigesetzt, die Clayton dann so steuern muß, daß sie die Hindernisse beseitigen, die sich ihm in den Weg stellen.



Spezialgegenstände auf der Erde



Augen - Das Auge enthüllt verborgene Gegenstände in unmittelbarer Nähe der Bonk-Kisten.



Hammer - Wenn dieser Hammer fällt, sind alle Feinde auf dem Bildschirm erstarrt, und es ist somit leichter, ihnen zu entkommen oder sie anzugreifen.



Ballons - Wenn Clayton auf die Plattform unter dem Ballon springt, bevor dieser davonfliegt, wird er in die Luft getragen.



Magnet - Dieser Spezialmagnet zieht alle Kristalle an, die in Claytons Nähe sind, auch die, die Du nicht sehen kannst.



Unsichtbarkeitstrank - Clayton wird für eine begrenzte Zeit unsichtbar.



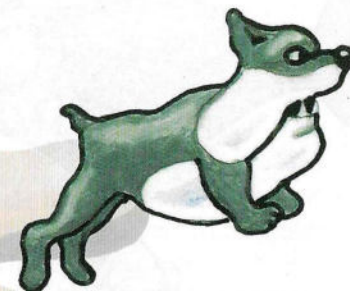
Twister - Sobald Clayton diese Wirbelwinde losläßt, vernichten sie alles, was ihm im Weg ist.



Dimensionstüren - Diese Spezialtüren führen Clayton in geheime Spielabschnitte.

Gegner auf der Erde

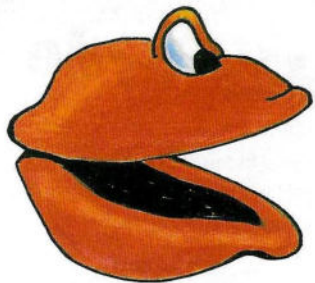
Bulldogge - Dieser zähe Köter ist schnell und immer auf der Suche nach Fressen. Man braucht mehr als ein paar kräftige Schläge, um ihn loszuwerden.



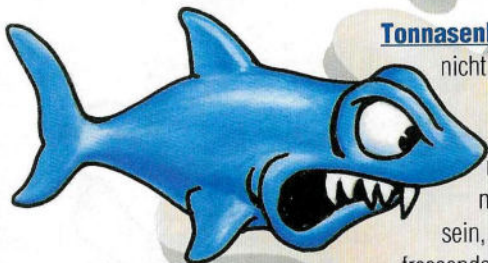
Enten - Diese wütenden Vögel sind ständig auf der Suche nach jemandem, den sie hacken können.

Stachelige Schneckenviecher - Diese Dinger sind sehr langsam, und Clayton kann einfach über sie hinwegspringen. Weil sie so langsam sind, sind sie leicht zu schlagen, aber hüte Dich vor ihren Häusern!

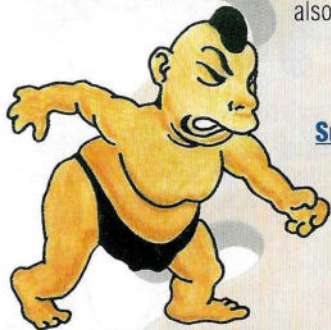




Schnappköpfe - Diese hüpfenden Tonbälle findest Du in den feuchteren Bereichen der Erde. Man kann ihnen oft entgehen, weil sie nicht besonders schlaue sind.



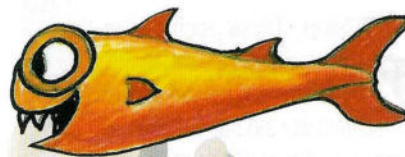
Tonnasenhaie - Als ob es für Clayton nicht schon schwer genug wäre, heil durch die Gewässer der Erde zu kommen; nein, diese Haie müssen es ihm noch schwerer machen! Es wird sehr schwierig sein, sicher an diesen riesigen, tonfressenden Raubtieren vorbeizukommen, also schau Dich nach Unterstützung um.



Sumo-Ringer - Die Sumo-Ringer sind ständig auf der Suche nach jemandem, den sie zerquetschen können, und schneller als Du denkst könntest Du dran sein! Also hüte Dich vor ihren Hüpfangriffen.

Spuckende Claymäleons -

Diese Vettern des Claymodo-Drachen halten eine böse Überraschung bereit. Sie können Clayton mit Feuer bespucken. Schlage sie, oder renne vor ihnen weg, so schnell Du kannst.



Schlammhüpfer - Die Meere der Erde sind voll von diesen Fischen. Obwohl es nicht sehr schwer ist, sie zu schlagen, kann Clayton sie nicht einfach ignorieren, sonst kann es sein,

Claymodo-Drachen - Diese Reptilien können auf zwei Beinen laufen, und zwar ziemlich gut. Sie rennen Clayton über den Haufen, wenn Du nicht aufpaßt.



Samurais - Diese japanischen Krieger tun ihr möglichstes, um Clayton am Durchqueren ihrer Levels zu hindern. Sie können sich sehr schnell bewegen. Hüte Dich vor der großen Reichweite ihrer Katanas.

Bösartige Wolken - Im Gegensatz zu den freundlichen Wolken, die Clayton auf seiner Reise helfen, versuchen diese Wolken, ihn mit Blitzen zu erschlagen.

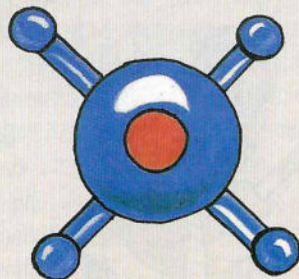


Bienen - Dies sind ganz normale Bienen, aber sie können trotzdem ganz gemein stechen. Paß auf, daß Du ihre Bienenkörbe nicht anstößt, sonst hast Du noch mehr dieser nervtötenden Insekten am Hals.

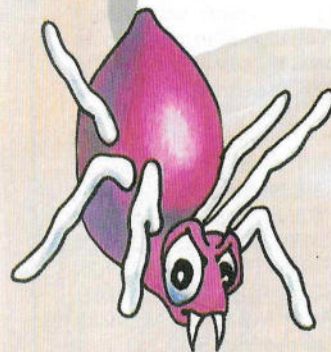


Wiesel - Diese langhaarigen Nagetiere, von denen die meisten Bill heißen, rennen so schnell wie sie nur können auf Clayton zu. Du mußt Dir ganz schnell was einfallen lassen, oder sie verletzen Clayton, ehe Du Dich's versiehst.

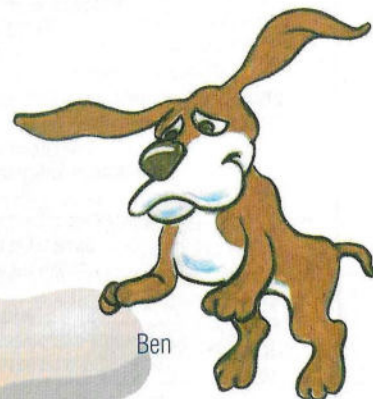
Minen mit Zielsucheinrichtung - Während Clayton durch die Gewässer der Erde schwimmt, bewegen sich diese Minen auf ihn zu, um ihm Schaden zuzufügen. Clayton kann die Minen nicht ausschalten, aber Du kannst ihn um sie herummanövrieren. Denk dran, daß Clayton viel schneller schwimmen kann als sie, und versuche darum, sie aus der Richtung wegzuziehen, in die Clayton gehen muß.



Bosse auf der Erde



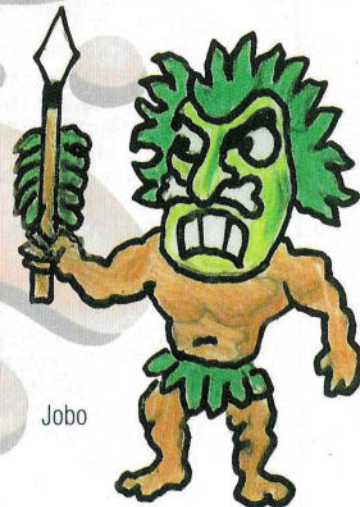
Webigail



Ben



Corky die Venusmuschel



Jobo

Credits

MITARBEITERVERZEICHNIS

PRODUKTIONSLEITUNG: BRIAN FARGO
PRODUKTION: MICHAEL QUARLES
PRODUKTIONSASSISTENZ: ERIC DEMILT
LEVEL-DESIGN: JEREMY AIREY
DESIGN: GREGORY A. THOMAS
COLIN SILVERMAN
MICHAEL QUARLES, JEREMY AIREY
JEFF THOMAS
PROGRAMMIERUNG: BRIAN GREENSTONE
TONFIGUREN UND ANIMATION: A-OK ANIMATION ANGIE GLOCKA OWEN KLATTE
COLIN SILVERMAN
CHARLES DEENEN
KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG:
SOUNDEFFEKTE UND
SOUNDPRODUKTION: BRIAN LUZIETTI, CHARLES DEENEN
MUSIK: BRIAN LUZIETTI, CHARLES DEENEN
MUSIK- UND
SOUNDPROGRAMMIERUNG: (A.R.D.I.) JIM SPROUL, PHIL BRITT
TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG: JASON ANDERSEN, TIM MEEKINS
JONAH STICH, JOHN SCHAPPERT
DAVE MOSHER, ROB NESLER SPENCER KIPE
ZUSÄTZLICHE GRAFIKEN:
LEITUNG DER
QUALITÄTSSICHERUNG: KERRY GARRISON
STELLV. LEITUNG DER QS: RODNEY RELOSA
LEITENDER QS-TESTER: BILL CHURCH
QS-TESTER: DEAN SCHULTE, CHRIS TREMMEL
WELTEN-EDITOR: SCOTT L. PATTERSON

SPIELHANDBUCH

TEXT: FEARGUS URQUHART
LAYOUT/DESIGN/
COMPUTERGRAFIKEN: LARRY FUKUOKA
FIGURENILLUSTRATIONEN: GEORGE ALMOND

**WIR DANKEN DIR, DASS DU
CLAYMATES GESPIELT HAST!**

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIE, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTE FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC PUBLISHING-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC PUBLISHING FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

Table des matières

Introduction	36
L'histoire des Claymates	36
Les personnages.....	38
Jouer	42
Commencer le jeu.....	42
Le contrôleur	42
Actions spécifiques à chaque personnage	43
Les autres actions de Clayton	49
Formes géométriques	51
Ecrans cartes	52
Ecrans d'action (niveaux)	54
Perdre un Clayton	56
Cristaux	57
Les différents niveaux bonus	58
Utiliser les formes animales de Clayton	58
Continuer le jeu	59
Terminer les niveaux.....	59
Objets spéciaux trouvés sur Terre	60
Les ennemis sur Terre.....	61
Les boss sur Terre	65
Crédits	66
Garantie limitée.....	67

Introduction

L'histoire des Claymates

Mudville, Etats-Unis, la ville du professeur Putty et de son fils Clayton, était un endroit apparemment calme. Cependant, cette après-midi-là, tout allait changer. La journée avait commencé normalement; Clayton était parti à l'école et avait laissé son père à la maison, dans son labo. Cependant, son père était sur le point de faire une découverte révolutionnaire, et Clayton n'arrivait pas à se concentrer. Dès que la cloche libératrice sonna, Clayton se précipita chez lui, espérant arriver à temps pour aider son père.

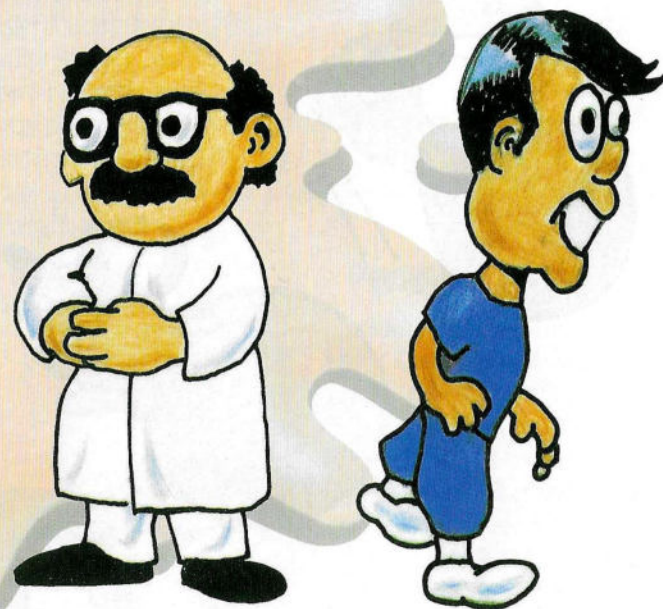
De l'autre côté du globe, quelqu'un d'autre attendait avec impatience la découverte du professeur Putty. A travers la fumée que dégageait son chaudron magique, le sorcier Jobo regardait Mudville. Cet arriviste de professeur parviendrait-il à faire ce que lui seul, le grand Jobo, pouvait faire? Transformer des créatures vivantes en argile! Il n'y avait qu'une seule façon de savoir: y aller en personne. Il disparut dans un nuage de soufre après avoir récité quelques incantations.

Clayton grimpa les marches du porche, et pénétra dans la maison. Il fut aussitôt plaqué au sol par une explosion provenant du sous-sol. Surpris et effrayé, Clayton leva les yeux pour voir son père sourire de satisfaction. Il avait réussi! Le sérum argilimorphe marchait! Soudain, il y eut une seconde explosion, et le sorcier Jobo apparut dans un nuage de fumée. Déclarant que tous les pouvoirs sur l'argile lui appartenaient, Jobo réclama le sérum et sa formule.

Le professeur Putty n'était pas décidé à céder le secret de sa découverte sans résistance, mais il n'avait aucun moyen de s'opposer à Jobo. Comprenant qu'il ne

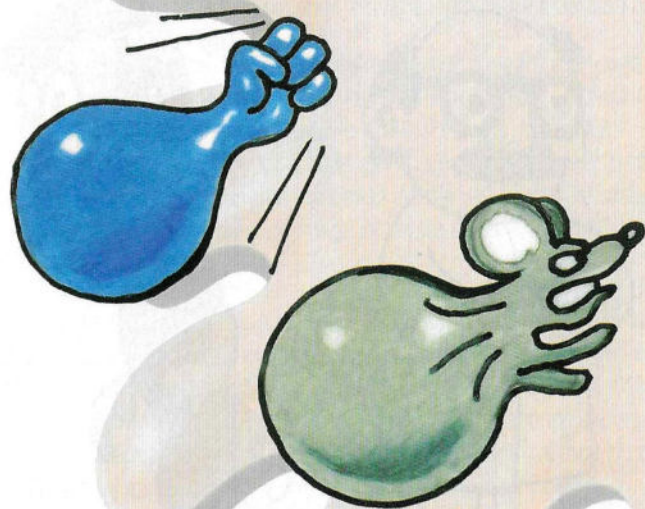
parviendrait pas à grand-chose, Jobo s'empara du professeur et transforma Clayton en boule d'argile, avant de disparaître dans un autre nuage de fumée.

Clayton doit maintenant sauver son père et récupérer le sérum, qui lui permettra de redevenir un petit garçon. Il devra faire face à de nombreux dangers lors de voyages qui le mèneront au fin fond de la terre, et peut-être au-delà, s'il veut accomplir sa mission. Aidé des différents morceaux d'argile qu'il trouvera sur son chemin, Clayton peut se transformer en cinq animaux différents. Chaque animal a ses propres aptitudes et qualités, et Clayton en aura besoin pour courir, sauter, voler, nager et grimper afin d'éviter les obstacles.



CLAY

Lors de ses voyages au pays des Claymates™, Clayton trouve de l'argile de couleurs différentes. L'argile permet à Clayton de prendre l'apparence des différents personnages-animaux. Si Clayton ramasse de l'argile, il se transformera en animal de cette couleur. Par exemple, s'il ramasse de l'argile grise, il se transforme en Oozy, alors que s'il ramasse de l'argile violette, il se transforme en Goopy, etc... Si Clayton se transforme d'un animal à un autre animal, il obtiendra également un globe vadrouilleur.



Les personnages

Muckster™

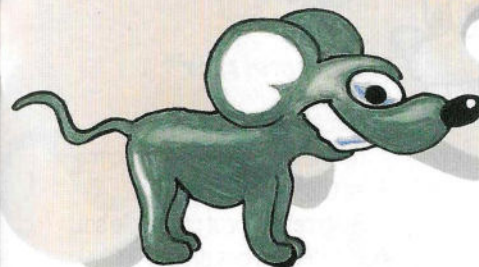
Clayton se transforme en Muckster lorsqu'il est en possession d'argile rouge. Comme la plupart des chats, Muckster a des griffes très acérées. Elles sont utiles lorsque Muckster doit se défendre contre des ennemis, ou grimper aux arbres.

Muckster peut grimper ou descendre des arbres, ce qui lui permet d'atteindre des endroits interdits aux autres personnages. Tout cela fait de Muckster un félin plutôt arrogant. Il croit qu'il est le meilleur des Claymates™.



Oozy™

Lorsqu'il ramasse de l'argile grise, Clayton devient Oozy, la souris. Oozy peut courir plus vite que n'importe quel autre Claymate, et faire fuir ses ennemis en couinant. Lorsqu'Oozy se met à courir, personne ne peut garder le rythme. Grâce à une technique appelée "Blaze Processing",



Oozy peut accélérer pour atteindre une vitesse extraordinaire. Vous ne verrez qu'un nuage sur votre écran de télévision.

L'autre attribut d'Oozy est sa petite taille. Elle peut également se faufiler dans de nombreux trous, où les autres Claymates, comme Muckster ne pourront pas entrer, et devront se contenter de regarder.

Goopy™

Clayton peut se transformer en Goopy, à condition qu'il trouve de l'argile violette.

Goopy peut nager dans la mer avec aisance, passant à côté de ses ennemis à toute vitesse. Il peut également sauter sur le rivage, à tout moment. Goopy ne peut rester sur la terre ferme qu'aussi longtemps qu'il est capable de retenir son

souffle. S'il ne peut pas retourner dans l'eau à temps, il redeviendra une boule d'argile. Goopy n'aime pas qu'on se mette sur son chemin, et il crachera des bulles sur ses ennemis pour s'en débarrasser.



Globmeister™

Lorsque Clayton trouve de l'argile marron, il se transforme en Globmeister, l'écureuil. Globmeister peut creuser le sol, et accéder à des grottes où

aucun autre Claymate ne peut se rendre. Plus il doit creuser profond, plus Globmeister est content. Non content de creuser des trous partout dans le monde, Globmeister ramasse également des glands, pendant ses heures de loisir. Il peut lancer toute sa réserve de glands sur les ennemis qui essaient de l'empêcher de creuser. Il n'y a rien qui énerve plus Globmeister que ça; alors, il s'assure toujours d'avoir la quantité de glands nécessaire.

Doh-Doh™

S'il se mélange à de l'argile verte, Clayton peut prendre l'aspect de Doh-Doh, l'oiseau. Doh-Doh peut voler en battant furieusement des ailes. Même s'il n'est pas très gracieux, il peut toujours survoler ses ennemis, et accéder à des endroits du ciel, où aucun des autres Claymates ne peut se rendre. Il a besoin d'une piste pour prendre de l'élan, car il ne peut s'envoler qu'en effectuant un décollage, comme un avion. Il n'y avait pas assez

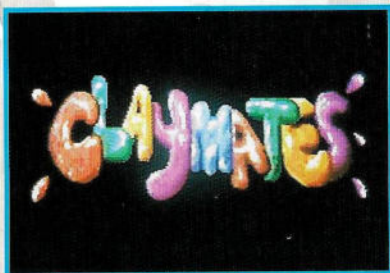
d'argile lorsque Doh-Doh fut conçu, et ses ailes sont beaucoup plus petites qu'elles ne devraient l'être. En raison de ses petites ailes, Doh-Doh se fatigue facilement quand il vole, et ne peut effectuer que de courts trajets. Lorsque Doh-Doh est hors d'haleine, il arrête de battre des ailes, et s'écrase au sol. Comme il est fait d'argile, il ne se blesse jamais lors de ces chutes, et il est prêt à repartir tout de suite.



Jouer

Commencer le jeu

Commence par insérer la cartouche Claymates dans la Super Nintendo Entertainment System™, et allume la console (ON). L'écran titre de Claymates apparaît alors. Appuie sur le bouton START pour commencer à jouer.



Le contrôleur:

Le bouton Start:

Il commence le jeu.

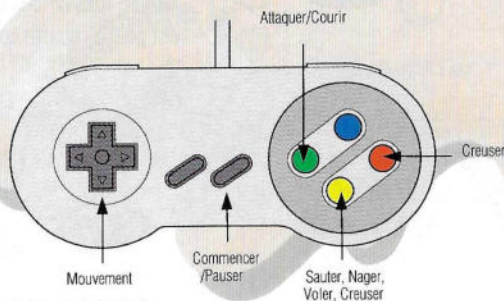
Il pause le jeu.

En maintenant le bouton SELECT enfoncé ce bouton te permet de téléporter Clayton hors d'un niveau qu'il a déjà terminé.

Le Control Pad:

Il sert à déplacer les Claymates dans le jeu.

Il sert à déplacer Clayton sur l'écran carte.



Le bouton B:

Il fait sauter les Claymates.

Il fait nager Goopy.

Il fait voler Doh-Doh.

Il fait creuser Globmeister.

S'il est utilisé lorsqu'un Claymate est en train de courir, ce dernier effectuera un Super-saut.

Si tu le maintiens enfoncé, les robots de l'écran Carte accéléreront.

Le bouton A:

Il fait creuser Globmeister.

Le bouton Y:

Pour faire courir les Claymates lorsqu'il est enfoncé.

Permet aux Claymates d'attaquer.

Actions spécifiques à chaque personnage

Muckster

ATTAQUER



Muckster attaque ses ennemis en les griffant.





SAUTER

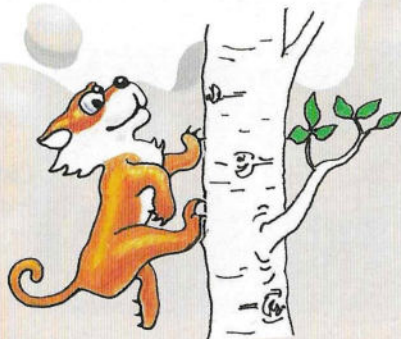


Il peut grimper aux arbres en sautant vers eux.

GRIMPER



Il peut monter et descendre d'un arbre.



SAUTER



Il peut sauter d'un arbre.

TOMBER



Il peut tomber d'un arbre.

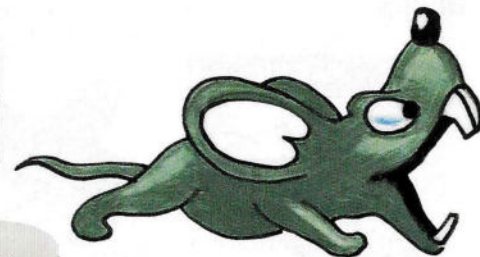


Oozy

ATTAQUER



Oozy peut couiner pour effrayer ses ennemis.



ACCÉLÉRER



Prendre de la vitesse.

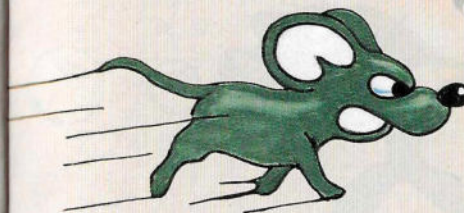


Courir à toute vitesse.

VITE



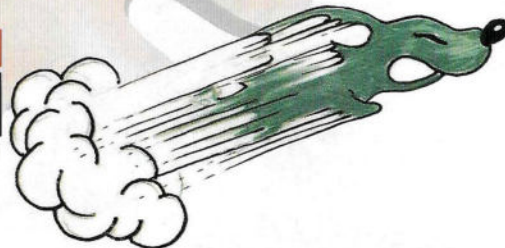
Grâce au Blaze Processing, Oozy peut accélérer à des vitesses hallucinantes.



TRES VITE



Si elle rencontre des zoomers sur son passage, Oozy peut même accélérer encore plus.



Goopy

NAGER



Goopy peut nager si tu appuies sur le Control Pad dans la direction où tu veux qu'il aille.



NAGER VERS LE HAUT



(B)

Pour le faire nager vers le haut, tu dois appuyer plusieurs fois sur le bouton B.



CRACHER DES BULLES

(Y)

Lorsque Goopy rencontre des ennemis sur son chemin, il peut se défendre en crachant des bulles.

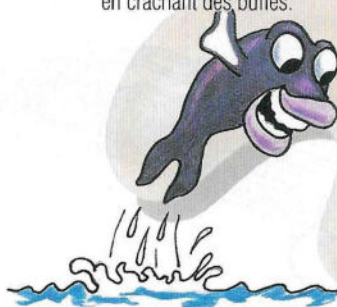


SAUTER



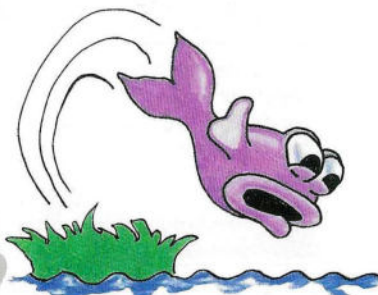
(B)

Pour que Goopy sorte de l'eau, il doit être près de la surface.



Contrairement à la plupart des poissons, Goopy peut marcher sur la terre ferme. Il peut monter sur le rivage en sautant de l'eau sur la terre.

Goopy n'en est pas moins un poisson; il ne peut donc rester sur la terre ferme qu'un petit moment, avant de manquer d'air.



Globmeister

LANCER



(Y)

Globmeister peut toucher ses ennemis en leur lançant des glands.



CREUSER



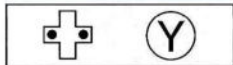
(A) or (B)

Globmeister peut creuser le sol. Appuie plusieurs fois sur le bouton B tout en maintenant le control pad vers le bas, ou en appuyant sur le bouton A.



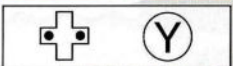
Doh - Doh

DONNER DES COUPS DE BEC



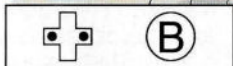
Lorsque des ennemis se mettent sur son passage, Doh-Doh peut leur donner des coups de bec.

COURIR



Contrairement aux autres Claymates, Doh-Doh peut voler. Pour que Doh-Doh s'envole, il doit d'abord courir.

VOLER



Pour garder Doh-Doh en l'air, appuie sur le bouton B plusieurs fois.



DÉCOLLER



Dès que Doh-Doh a atteint sa vitesse maximum, fais-le décoller. Commence à appuyer plusieurs fois sur le bouton B.



Doh-Doh se fatigue vite lorsqu'il vole, et, après un moment, il s'arrêtera de battre des ailes, et tombera.

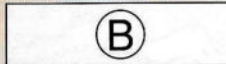
Les autres actions de Clayton

Dans le monde des Claymates, il y a beaucoup d'objets que Clayton peut déplacer ou pousser, ou sur lesquels il peut sauter. Ces choses lui permettront de passer aux zones cachées des niveaux, et de terminer le niveau où il se trouve. Tu ne peux pas laisser Clayton ignorer ces choses, car il ne survivrait pas pour sauver son père.

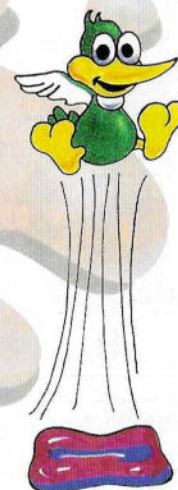


La gélatine: cette substance élastique permettra à Clayton de rebondir lorsqu'il tombe dessus.

SAUTER HAUT



Clayton peut rebondir encore plus haut si tu maintiens le bouton B enfoncé quand il saute sur la gélatine.



MODIFICATEURS DE TAILLE



Les modificateurs de taille produisent des objets spéciaux, comme les boîtes Bonk. Clayton doit passer par l'entonnoir pour créer l'objet spécial. Pour cela, tu peux le faire sauter dans l'entonnoir, en appuyant sur le Control Pad vers le bas, pour créer l'objet spécial.

Les pistons correspondent à la progression de Clayton dans le niveau. S'il perd une vie, Clayton retournera au dernier piston atteint, plutôt qu'au début du niveau. Il suffit de sauter sur les pistons pour les faire descendre.



SAUTER VERS LE BAS



(B)

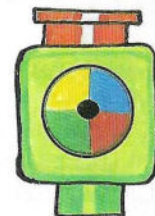
Clayton peut sauter d'une branche haute sur une plus basse si tu appuies sur le Control Pad vers le bas, ainsi que sur le bouton B, qui te permet de sauter.



Les interrupteurs permettent de modifier certaines choses, comme arrêter l'eau s'écoulant d'un tuyau crevé. Les interrupteurs sont activés en sautant dessus.



Les générateurs créent plus de monstres afin de poursuivre Clayton. Ce dernier peut éteindre les générateurs en sautant dessus.



Les formes géométriques

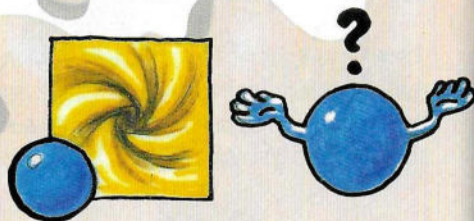
Jobbo ne veut pas faciliter la tâche de Clayton, et il a caché une grande partie des trésors de la Terre sous clé. Ces objets spéciaux ont été mis dans des boîtes Bonk, qui ne pourront être ouvertes que si Clayton possède une clé spéciale, de forme géométrique.



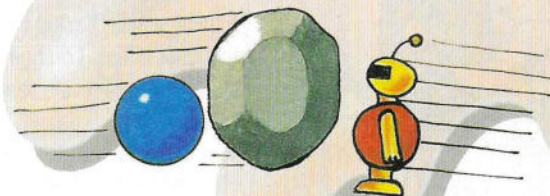
Ces formes géométriques sont: le cercle, le carré et le triangle. Si Clayton trouve les clés, il pourra ouvrir les boîtes qui comportent la même forme géométrique. Fais simplement sauter Clayton vers la boîte, et toucher le bas. Lorsque la boîte est ouverte, elle révèle ses objets spéciaux.

Les écrans cartes

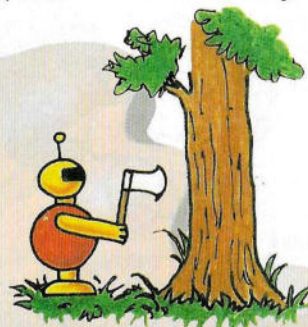
Tu peux déplacer Clayton sur l'écran carte en appuyant dans la direction voulue sur le Control Pad. Les passages peuvent être bloqués par des arbres ou des rochers, et Clayton devra accomplir le niveau de cet écran pour obtenir de l'aide. Pour pénétrer dans un niveau qui n'est pas sur la carte, tu dois placer Clayton sur un tourbillon.



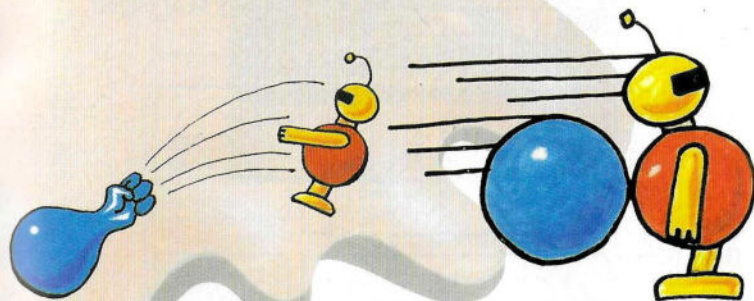
Lorsque Clayton termine un niveau, deux robots sont lâchés. Ils sont supposés enlever les choses qui encombrant le chemin de Clayton. Mais les robots ne sont pas aussi intelligents que Clayton, ou toi, et tu devras donc déplacer les chariots et les rochers apparaissant sur l'écran, pour que les robots puissent se déplacer sur la carte. Lorsqu'un robot percute un arbre, un rocher, ou une palissade, il change de direction. En déplaçant les rochers et les chariots, tu peux faire tourner les robots et les contrôler.



Tu dois diriger les robots vers les objets qui apparaissent sur l'écran. Lorsqu'un robot passe sur un objet, comme une hache ou une bombe, il le ramasse. Dès que le robot a ramassé l'objet, il se met à clignoter. Le robot ne sait pas comment faire pour arriver jusqu'à l'objet qui bloque le passage de Clayton. Tu devras à nouveau le guider avec les rochers et les chariots. Lorsqu'un robot rencontre un obstacle, il l'élimine du chemin de Clayton.



Si les robots sont coincés dans un coin de la carte où ils ne peuvent pas aider Clayton, il peut les renvoyer d'un coup de poing à l'endroit où ils sont apparus, si tu appuies sur le bouton Y. Clayton sera peut-être ennuyé par la lenteur des robots. Tu peux les faire aller plus vite, en appuyant sur le bouton B.



Clayton peut également retourner à un niveau qu'il a déjà terminé sur le même continent, ou quitter un niveau préalablement terminé si tu maintiens le bouton SELECT enfoncé et que tu appuies sur START.

Lorsque Clayton a terminé le dernier niveau d'un continent, il trouvera un gros canon. Place Clayton dessus; il sera immédiatement chargé et propulsé dans les airs. Le canon enverra Clayton sur le continent suivant.



Ecrans d'action (niveaux)

Lorsque Clayton est sur un tourbillon, il passe à un autre niveau. L'écran d'action apparaît alors. Il comporte les caractéristiques suivantes:



Objets

Dans un niveau, Clayton trouvera les objets suivants et bien d'autres encore. Il aura besoin d'une grande partie de ces objets pour résoudre les énigmes qu'il rencontrera:



Entrer dans un **téléporteur** de n'importe quelle direction amène Clayton à un autre endroit du niveau qu'il ne pourrait atteindre par aucun autre moyen.



Les nuages, grands ou petits.
Clayton peut marcher sur la plupart des nuages, alors que les grands nuages se déplacent automatiquement.



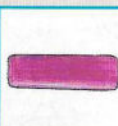
Les plantes carnivores essaieront de manger Clayton vivant.



Les zoomers propulsent Oozy et la boule d'argile à une allure hallucinante.



Il y a également beaucoup de piques, de clous, et autres objets pointus qui pourront blesser Clayton s'il les touchait accidentellement.



Il existe également des **plates-formes mobiles** qui permettent à Clayton d'atteindre des endroits où il ne pourrait pas aller normalement, en sautant ou en grimpant.



Tu trouveras des **chaudrons** sur la Terre; tu peux les casser en les attaquant. Ils contiennent souvent des cristaux, que Clayton peut utiliser.



Lorsque Clayton ramasse une **étoile dorée**, il obtient une vie supplémentaire.



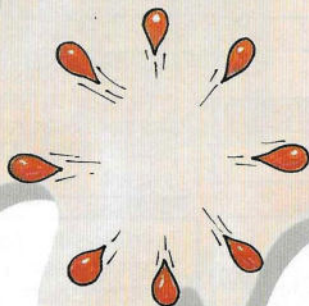
Les **manches à air** peuvent se dégonfler brutalement, laissant Clayton s'écraser au sol.



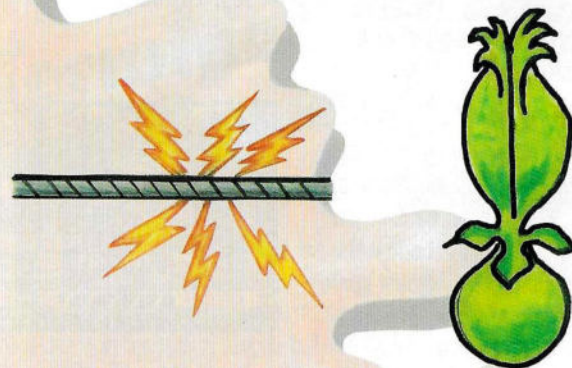
Les **mauvaises briques** ressemblent à des objets anodins, mais attention aux mauvaises surprises.

Perdre un Clayton.

Lorsque tu as épuisé toutes les vies de Clayton, le jeu est terminé. Les actions suivantes te feront toutes perdre une vie lorsque Clayton est sous la forme d'une boule d'argile. Ces actions feront reprendre à Clayton la forme d'une boule, s'il s'est mélangé avec un autre morceau d'argile colorée; elles peuvent également lui faire perdre un globe s'il en avait un.

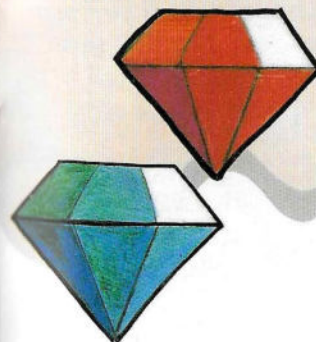


- ★ Toucher l'un des objets pointus du jeu.
- ★ Toucher ou être atteint par les ennemis qui se promènent, roulent, volent, nagent ou rebondissent dans les niveaux.
- ★ Être mangé par une plante carnivore, ou toucher l'un des nombreux autres obstacles sur Terre, comme les générateurs électriques, et les tuyaux crevés.



- ★ Tomber de l'écran entraînera la perte d'une vie.
- ★ Si le temps imparti s'est écoulé, Clayton perdra une vie, même s'il est sous une autre forme.

Cristaux



Clayton rencontrera deux types de Cristaux dans ses pérégrinations, les rouges et les verts. Les gros cristaux verts équivalent à 5 petits rouges. Si Clayton peut terminer un niveau avec 100 cristaux, il pourra passer au niveau bonus. Ensuite, tous les 100 cristaux, il obtient une vie supplémentaire. Lorsque le nombre de cristaux à l'écran atteint 200, 300, ou 400 une vie supplémentaire est ajoutée au nombre de vies restantes.

Les différents niveaux bonus



La grille: il faut terminer un niveau avec plus de cent cristaux pour accéder à ce niveau spécial. Si tu arrives à faire rebondir Clayton sur tous les carrés jaunes lorsqu'ils s'allument, tu obtiens une vie supplémentaire.

Les boules de Pachinko: lorsque Clayton a ramassé les quatre lettres du mot "CLAY" (argile), il est transporté à ce niveau bonus. Pour monter dans ce jeu spécial, tu dois maintenir le bouton B enfoncé et appuyer simultanément sur le Control Pad vers le HAUT.



Utiliser les formes animales de Clayton

Certains personnages sont plus utiles dans certaines situations que d'autres. Oozy est souvent le seul Claymate qui puisse entrer par de petites ouvertures. Doh-Doh peut voler jusqu'à des endroits que les autres personnages ne peuvent même pas voir. Et Goopy peut nager rapidement, alors que la boule d'argile nage lentement.



Continuer le jeu

Dès que Clayton a épuisé toutes ses vies, le jeu se termine, et l'écran "Continue Game" (Continuer le jeu) apparaît. A l'aide du Control Pad, tu peux déplacer Clayton vers le mot "YES" (Oui) ou "NO" (Non). Si tu sélectionnes "NON", tu verras apparaître l'écran titre. Si tu sélectionnes "OUI", tu recommences le jeu au début du dernier niveau joué.

Terminer les niveaux



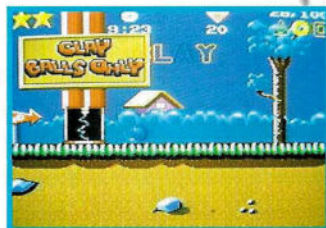
Le but de Clayton est de traverser la Terre et d'arriver au dernier niveau. S'il l'atteint, il sera sauvé, ainsi que le professeur Putty. Clayton peut traverser rapidement un niveau, mais il risque de manquer des choses qui sont cachées. Les chemins des nombreuses zones de la Terre ne sont pas toujours faciles, mais ils pourront donner à Clayton la vie supplémentaire ou un objet spécial dont il a besoin.

Tu trouveras également dans les niveaux, des pistons qui sauvegarderont la progression de Clayton dans cette zone. Si Clayton perd une vie, il retournera au dernier piston qu'il avait atteint, dans ce niveau, au lieu de reprendre le niveau depuis le début.



Lorsque Clayton arrive finalement à la fin du niveau, il reprend la forme d'une boule d'argile, pour libérer les robots. Mais Clayton ne perdra aucune des formes géométriques qu'il a ramassées. Si Clayton a trouvé plus de 100 cristaux, il ira au niveau bonus grille où il pourra

gagner une vie supplémentaire. Qu'il entre dans le niveau bonus ou non, deux robots seront libérés, et Clayton devra les contrôler, pour qu'ils détruisent les obstacles se trouvant sur son passage.



Objets spéciaux trouvés sur Terre



Les yeux: ils indiquent qu'un objet est caché tout près de la boîte Bonk.



Le marteau: lorsque le marteau tombe, tous les ennemis sur l'écran sont "gelés", ce qui te permet de les attaquer ou de les éviter plus facilement.



Les ballons: si Clayton saute sur la plate-forme sous le ballon, avant que celui-ci ne s'envole, il sera emporté vers le ciel.



L'aimant: cet aimant spécial attire tous les cristaux vers Clayton. Même ceux que tu ne peux pas voir.



Les potions d'invincibilité: Clayton sera invincible pendant une période limitée.



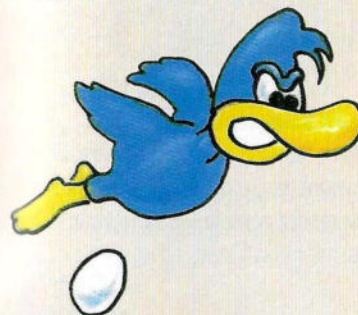
Les tornades: lorsque Clayton active ces tourbillons, ils balayent tout sur leur passage.



Les portes dimensionnelles: ces portes spéciales mèneront Clayton à des zones secrètes.

Les ennemis sur Terre

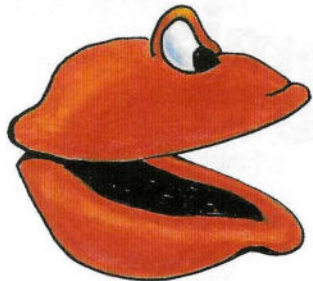
Le Bouledogue: ce sale cabot est rapide, et toujours à la recherche de quelque chose à se mettre sous la dent. Il faudra l'atteindre plusieurs fois pour s'en débarrasser.



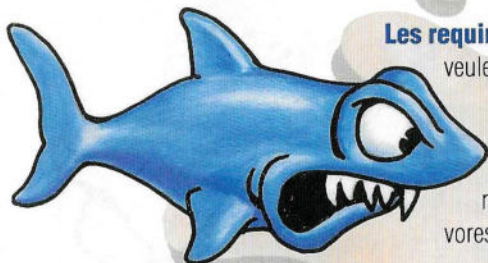
Les canards: ces canards en colère sont toujours prêts à distribuer des coups de bec.

Les escargots à épines: ils sont très lents, et Clayton peut sauter par-dessus. Ils sont faciles à tuer car ils sont lents, mais attention à leurs coquilles!

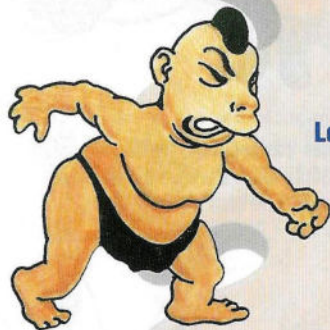




Les craque-têtes: ces boules d'argile se trouvent surtout dans les zones les plus humides de la Terre. Tu peux souvent les éviter, car elles ne sont pas très intelligentes.



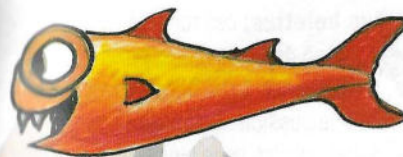
Les requins au nez d'argile: ces requins veulent rendre les zones marines de la Terre encore plus dures à traverser. Tu vas avoir du mal à trouver un moyen de te débarrasser de ces prédateurs "argilivores"; cherche de l'aide.



Les lutteurs Sumo: les lutteurs Sumo cherchent toujours quelqu'un à écraser, et avant que tu n'aies eu le temps de t'en rendre compte, ils seront sur toi. Alors, attention à leurs attaques surprises.

Les Clayméléons

cracheurs de feu: ces cousins des dragons Claymodo, peuvent réserver de mauvaises surprises. Ils crachent du feu sur Clayton. Frappe-les ou enfuis-toi aussi rapidement que possible.

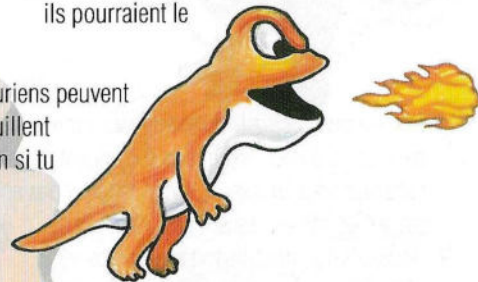


Les poissons vaseux: les mers de la Terre regorgent de ces poissons. Ils ne sont pas très difficiles à toucher, mais Clayton ne peut pas se contenter de les ignorer, car ils pourraient le

Les dragons Claymodo: ces sauriens peuvent courir sur deux pattes, et se débrouillent plutôt bien. Ils renverseront Clayton si tu n'es pas prudent.



Les samouraïs: ces guerriers japonais font tout ce qu'ils peuvent pour empêcher Clayton de passer leurs niveaux. Ils se déplacent très vite. Attention à leurs sabres.



Les méchants nuages: contrairement aux gentils nuages qui aident Clayton, ceux-ci lui envoient des éclairs.

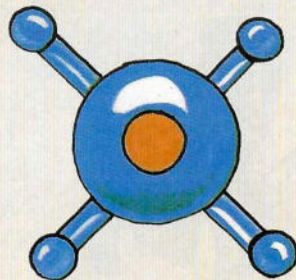


Les abeilles: ce sont des abeilles normales, mais elles piquent fort. N'essaie surtout pas de toucher à leurs ruches, car d'autres s'attaqueront à toi.

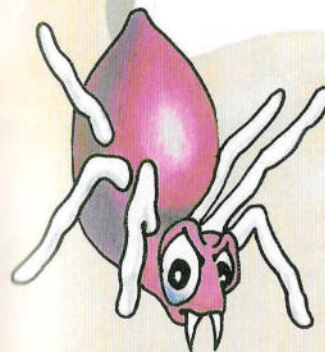


Les belettes: ces rongeurs au long poil, souvent appelés Bill, foncent sur Clayton aussi vite que possible. Il faut réagir vite, pour éviter qu'elles ne le blessent.

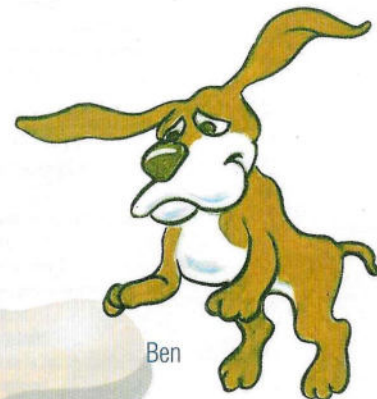
Les mines à tête chercheuse: lorsque Clayton nage dans la mer, ces mines se dirigent vers lui, essayant de le blesser. Clayton ne peut pas endommager les mines, mais il peut les éviter. Souviens-toi que Clayton se déplace plus vite qu'elles, alors essaie de les attirer loin de la direction où tu veux te rendre.



Les boss sur Terre



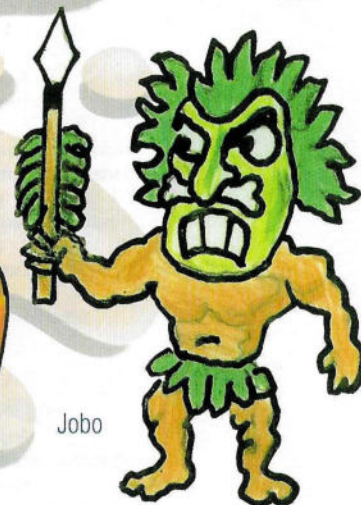
Webigail



Ben



Corky le coquillage



Jobo

Credits

LE JEU

Producteur exécutif: Brian Fargo
Producteur: Michael Quarles
Assistant de production: Eric Demilt
Conception des niveaux: Jeremy Airey
Conçu par: Gregory A. Thomas,
Colin Silverman,
Michael Quarles, Jeremy
Airey, Jeff Thomas
Programmation: Brian Greenstone, Scott
L. Patterson
**Animation des modèles
en argile:** A-OK Animation, Angie
Glocka, Owen Klatte
Graphismes: Colin Silverman
**Effets sonores et production
audio:** Charles Deenen
Brian Luzietti, Charles
Deenen
Musique: (A.R.D.I.), Jim Sproul,
Phil Britt
**Ingénieurs du son et de la
musique:** Jason Andersen, Tim
Meekins, Jonah Stich,
John Schappert
Assistance technique: Dave Mosher, Rob
Nesler, Spencer Kipe
Kerry Garrison
Rodney Relosa
Directeur d'assurance qualité:
**Directeur adjoint d'assurance
qualité:** Bill Church
**Testeur en chef assurance
qualité:** Dean Schulte,
**Testeurs assurance
qualité:** Chris Tremmel
Editeur international: Scott L. Patterson

MANUEL DU JEU

Auteur: Feargus Urquhart
**Graphismes
informatiques, mise en page,
conception:** Larry Fukuoka
Illustrations des personnages: George Almond

**Merci de jouer à
Claymates!**

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."