

INSTRUCTION BOOKLET

CLAY FIGHTER 63 1/3™

<http://www.emulation64.fr>



Traduit en Français par BFrancois



BY INTERPLAY GAMES, INC.



Emulation64.fr

TABLE DES MATIERES

CHAOS SUR CLAYMODO	3
AVANT DE COMMENCER	4
LES COMMANDES	5
<i>Les Déplacements</i>	5
<i>Les Coups de Poing / Coups de Pied</i>	6
<i>Les Attaques Rapprochées</i>	7
<i>Jeter son Adversaire</i>	7
<i>Les Coups Spéciaux</i>	7
<i>Les Super Coups Spéciaux</i>	8
<i>Parer les Attaques</i>	8
<i>Les Claytalities</i>	8
<i>Devenir un Clay Fighter</i>	9
LES CLAY FIGHTERS	10
<i>Bad Mister Frosty</i>	10
<i>Blob</i>	11
<i>Bonker</i>	12
<i>Houngan</i>	13
<i>Kung Pow</i>	14
<i>Taffy</i>	15
<i>Ickybod Clay</i>	16

CHAOS SUR CLAYMODO

L'île de Klaymodo est le lieu de repos de "Bessie", le météore violet qui s'est écrasé sur l'île de Klaymodo.

Bessie a l'ingrédient essentiel nécessaire pour que le Dr Kiln domine le monde.

Les principaux méchants de Klaymodo sont le sournois Dr Kiln et le vaudou local Happy Harry Houngan.

Après plusieurs expériences en laboratoire et de sorts vaudous, ils ont réussi à créer une armée de voyous pour les aider à conquérir le monde. Parmi ces hommes de main hideux se trouvent Bonker, un clown qui a mal tourné, et Ickybod Clay, la merveille d'en bas.

Le Dr Kiln met la touche finale à son Mutagen top secret nommé "Clayotic Claymorphisis" alors que Houngan franchit la porte du laboratoire. Lorsque Houngan découvre la formule secrète du Dr Kiln, celui-ci bouscule le ventilateur.

Le flacon contenant le mutagène se brise dans la main du Dr Kiln et celle-ci commence à prendre vie.

La maladie commence à se propager rapidement et le Dr Kiln n'a d'autre choix que de s'amputer la main.

Alors que la main touche le sol, elle se précipite hors du laboratoire et s'enfuit dans la jungle dense de Klaymodo.

Houngan quitte rapidement le laboratoire à la poursuite de la Main alors que le Dr Kiln se tord de douleur.

Pendant ce temps, alors que le Dr Kiln s'occupe de sa nouvelle souche, un navire chavire juste à côté de Rubbage Reef.

Parmi l'équipage du navire se trouvent Bad Mister Frosty, un ancien méchant qui a changé de vie et Kung Pow, un chef de cuisine.

Taffyman et Blob complètent les naufragés du navire SS Manure.

AVANT DE COMMENCER

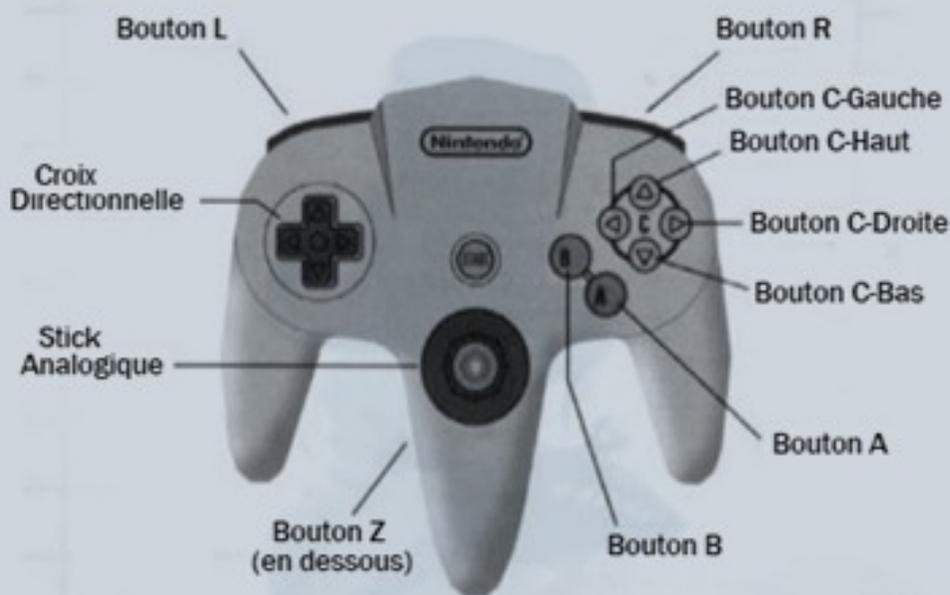
Démarrer le Jeu

Insérez tout d'abord le jeu Clay Fighter 63 1/3 dans votre console Nintendo 64.

Allumez ensuite votre console et c'est parti !



LES COMMANDES



Les Déplacements

- Haut :** Sauter :
 Votre combattant sautera dans les airs.
 Certains combattants sautent plus haut que d'autres.
- Haut-Gauche:** Sauter en arrière :
 Votre combattant sautera dans les airs en arrière et s'éloignera de son adversaire.
- Gauche:** Reculer :
 Cela permet à votre combattant de se protéger des attaques de son adversaire venant de devant.
- Bas-Gauche:** S'accroupir et reculer :
 Votre combattant s'accroupira et pourra se protéger des attaques basses et de la plupart des autres attaques.
- Bas :** S'accroupir :
 Votre combattant s'accroupira ce qui lui permettra de réaliser des attaques basses.
- Bas-Droite:** S'accroupir et avancer :
 Votre combattant s'accroupira et avancera vers son adversaire ce qui lui permettra d'attaquer.
 Attention, votre combattant ne pourra pas bloquer les coups reçus dans cette position.

LES COMMANDES

- **Droite :** Avancer :
Votre combattant avancera vers son adversaire ce qui lui permettra de réaliser des attaques.
- **Haut-Droite :** Sauter en avant :
Votre combattant sautera dans les airs en avant et pourra même passer par-dessus son adversaire.
Plusieurs actions peuvent être réalisées lorsque votre combattant se trouve dans les airs.

Remarques :

Vous pouvez utiliser la Croix Directionnelle ou le Stick Analogique pour réaliser ces actions.

Si votre adversaire se trouve sur la gauche de votre combattant, il faudra inverser les commandes ci-dessus.

Les Coups de Poing / Coups de Pied

Il y a 3 coups de poing de base et 3 coups de pied de base disponibles pour tous les personnages :

- **Bouton B :** Coup de poing de mauviette :
Cette attaque mauviette ne fait pas beaucoup de dégâts, mais vous devrez en faire beaucoup avant de pouvoir décrocher une attaque plus puissante.
- **Bouton A :** Coup de pied de mauviette :
Parfois, vous aurez besoin de ce petit coup de pied pour éliminer votre adversaire.
Vous devrez utiliser ce type de coups de pied avant de pouvoir réaliser une attaque plus puissante.
- **Bouton C ▲ :** Coup de poing brutal :
Un coup de poing sans retenue brutalisera votre adversaire, mais seulement si vous pouvez le frapper à temps.
- **Bouton C ► :** Coup de pied brutal :
Lorsque vous voulez vraiment envoyer votre adversaire à travers les poteaux de but, essayez ce coup de pied, il devrait envoyer votre adversaire à mi-chemin vers Jupiter.

LES COMMANDES

- Bouton C ◀ : Coup de poing moyen :
Ce punch enveloppant ordinaire est celui que n'importe quel John Dough pourrait lancer.
Il a une vitesse moyenne et une force moyenne.
- Bouton C ▼ : Coup de pied moyen :
Une attaque qui prête une grande partie de son caractère à John Dough.
Ce n'est pas le coup de pied le plus fort, ni le plus faible, et il atteindra votre adversaire en un temps moyen.

Les Attaques Rapprochées

Ces attaques peuvent être effectuées lorsque votre combattant est à côté de son adversaire.

Les coups de poing et de pied normaux de votre combattant peuvent également être différents lorsqu'il se déplace au corps à corps.

Jeter son Adversaire

Certains combattants d'argile ont la capacité d'attraper un adversaire et de le jeter à travers l'arène.

Bien qu'un combattant puisse survivre à une chute comme celle-ci, il doit utiliser une partie de son énergie pour se ressaisir.

Si vous voulez lancer un autre combattant, vous devrez vous rapprocher de celui-ci, puis l'attraper.

Vous pouvez le faire en appuyant vers l'avant ou vers l'arrière lorsque vous êtes proche et en appuyant sur un coup de poing moyen ou lourd (ou un coup de pied, selon le combattant).

Le type et la nature de l'attaque varient avec chaque combattant, vous devrez donc expérimenter un peu pour maîtriser ces attaques.

Les Coups Spéciaux

Les combattants ont appris des lancers, prises, coups de poing et coups de pied de base, mais chaque personnage a étudié une variété de coups spéciaux.

Ces coups sont propres à chaque personnage.

Ils donneront à votre combattant un avantage indispensable lorsque la barre d'énergie de votre adversaire sera au plus bas.

Vous pouvez également surprendre un adversaire avec un coup auquel il ne s'attendait peut-être pas.

LES COMMANDES

Le timing est très important pour tous les coups spéciaux, et cela peut vous prendre un certain temps pour maîtriser ces attaques.

Les Super Coups Spéciaux

Si vous n'êtes pas satisfait du chaos des coups spéciaux, vous pouvez utiliser ces super coups pour détruire complètement votre adversaire. Ceux-ci ne peuvent être exécutés que si votre super compteur est au moins au niveau un.

Parer les Attaques

Tous les combattants peuvent parer toute attaque qui se dirige dans leur direction, mais le timing est crucial.

Vous devez appuyer sur le bouton juste avant l'impact.

Vous pouvez également vous baisser juste avant l'impact.

En cas de succès, l'attaquant sera étourdi pendant une fraction de seconde ce qui vous permettra de lancer une attaque.

Si vous échouez, préparez-vous à ressentir la douleur.

Les Claytalities

C'est la façon "ultime" de terminer votre adversaire.

Ils ne peuvent être effectués que dans certaines situations.

Essayez de savoir quand !

LES COMMANDES

Devenir un Clay Fighter

Voici quelques conseils pour jouer à Clay Fighter 63 1/3 :

- 1) Lorsque tout le reste échoue, n'oubliez pas de bloquer. Attendez que votre adversaire fasse une erreur et martelez-le.
- 2) Testez différentes combinaisons avec les boutons de votre manette. Vous pourriez peut-être découvrir un nouveau coup.
- 3) Il est possible de bloquer les coups spéciaux. Cependant, chaque fois que vous le faites, votre barre d'énergie diminue. Il est préférable d'éviter cette situation autant que possible.
- 4) Le blocage bas ne vous protégera pas toujours de certaines attaques. Étudiez attentivement les combattants. Certains coups peuvent sembler toucher le bas, alors qu'ils atteignent en fait le haut.
- 5) Soyez aventureux lors de vos combats. Vous pouvez tomber sur des zones secrètes...

LES CLAY FIGHTERS

Bad Mister Frosty

Bad Mister Frosty, l'ancien voyou au cœur froid, a cherché une thérapie l'aider à se détendre.

Avec sa personnalité désormais bienveillante, il s'efforce de lutter contre les méchants avec qui il trainaient autrefois.



LES CLAY FIGHTERS

Blob

Blob, maintenant confronté à des attaquants de toutes les directions, doit utiliser chaque once de son incroyable intellect (ou du moins ses capacités de morphing assez astucieuses) pour survivre sur l'île de Klaymodo.



LES CLAY FIGHTERS

Bonker

Autrefois clown de cirque heureux et souriant, Bonker ne reçoit de la joie qu'en causant du chagrin.

Renvoyé du cirque à cause de sa mauvaise attitude et de ses farces de plus en plus psychotiques, il a rejoint les méchants sbires du Dr Kiln. Dans son processus de domination du monde, il compte faire quelques rires et cris aux dépens de ses victimes !



LES CLAY FIGHTERS

Houngan

Le docteur vaudou est là !

Avec ses yeux de boule de ping-pong hypnotiques, sa peinture faciale bizarre et son attitude générale affreusement drôle, Harry Houngan est un spectacle à voir.

Originaire de Klaymodo, Houngan était un de la cause du Dr Kiln.

Ses propres arrière-pensées d'envoyer le monde dans l'oubli de la magie noire alimentent ses sombres désirs, et il se retrouve souvent en concurrence avec Kiln pour le contrôle.



LES CLAY FIGHTERS

Kung Pow

Kung Pow est un ancien animateur d'une émission de cuisine devenu maître de Kung-Fu qui travaille actuellement en tant qu'instructeur d'athlétisme sur un bateau de croisière.

Il se retrouve maintenant naufragé sur Klaymodo avec Frosty et le reste de la "bonne" bande.

Il regorge de proverbes orientaux et de sages conseils qu'il distribue avec une douceur caractéristique.

Cela incite souvent ses compagnons à lui demander de se taire !



LES CLAY FIGHTERS

Taffy

Un autre méchant devenu gentil.

Taffyman a abandonné ses manières élasti-luxurieuses pour rejoindre l'équipe cool de Frosty.

Ce guerrier malléable a été transformé en bonbon sucré modèle !



LES CLAY FIGHTERS

Ickybod Clay

Ickybod hante les creux ténébreux de Claymodo, semant la terreur dans l'âme de tous ceux qu'il rencontre.

IckyBod a pris sur lui de terroriser tout le monde sur l'île, juste pour prouver qu'il n'y a personne qu'il ne peut effrayer.

