

**INSTRUCTION BOOKLET
 SPIELANLEITUNG
 MODE D'EMPLOI**



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Road, London, SW3 1JJ, England.
 DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GMBH, Fürstenfelder Strasse 9, D-80931 München, Deutschland.
 DISTRIBUË PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14, Rond Point Des Champs Elysees, 75008 Paris, France.
 DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, Espana.
 DISTRIBUTED BY HALIFAX S.R.L., Via G. Lebus 15/3, 20147 Milan, Italy.





SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM



LICENSED BY

Nintendo



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

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



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

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

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

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

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

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (0171) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (0171) 2251166.

JUDGE DREDD© 1995 Cinergi Pictures Entertainment Inc. And Cinergi Productions N.V. Inc. All rights reserved. © 1995 Egmont Foundation. All Rights Reserved. JUDGE DREDD™, and all names, characters and elements thereof are trademarks of Egmont Foundation. Licensed by Copyright Promotions International Limited and Surge Comic Properties, Inc. Developed by Probe Software Ltd. Acclaim is registered trademark of Acclaim Entertainment © 1995 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

**Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,
Möhistrasse 10, 81675 München, Deutschland.**

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches) ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat.

Pour plus d'information sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter :

• Le minitel au 36-15 ACCLAIM

• Le vocal Acclaim au 36.68.10.25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., soit réparées, soit remplacées à la charge du client.

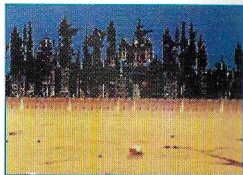
Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

This product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.



The Law

The few inhabitable areas left in America are sprawling metropolitan areas covering what used to be states. In between the three MegaCities lies the wasted radiation desert called the Cursed Earth, created during the Great Atomic War of 2070, where mutants spawn and retiring Judges go for The Long Walk...A world where automation and robotics have made unemployment the rule, where caffeine dealers risk their lives to sell a quick jolt to restless, embittered citizens, and mere littering can earn you jail time in an Iso-Cube. Welcome to Mega-City One, home to 400 million citizens. Here up to 60,000 people exist in soulless self-contained city blocks that provide cradle-to-Resyk "living", if the inhabitants aren't destroyed in the vicious intra-block rivalries that erupt into Block Wars. Within the dreary confines of this enormous sprawl, order is no longer kept by a police force. In the year 2139 A.D., the seething citizens of the world are judged not by their peers, but by Judges, unforgiving, authoritarian keepers of the peace who believe in speedy justice. Justice is dispatched on the spot. Judge Dredd™ finds himself on the wrong side of the law as unseen forces work to bring him down.



Before you begin patrol...

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the Judge Dredd™ Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instructions manual.
3. Turn the power switch ON.

When the Judge Dredd™ title screen appears, pressing the START BUTTON will bring you to the options menu, where you may use the CONTROL PAD to highlight and the START BUTTON to select from the following options:

OPTIONS

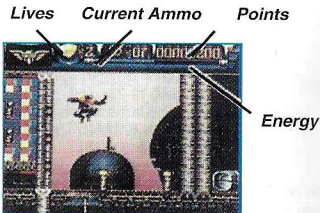
START GAME — When this option is highlighted, press the START BUTTON to begin a game, before or after setting options.

PASSWORD — When this option is highlighted, press the START BUTTON to access the password function. To pick up a game where you left off, Judge Dredd™ features a Password option. To select a password, use LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to highlight letters. Use UP or DOWN on the CONTROL PAD to scroll through letters and numbers. Once you have assembled the desired password, press the START BUTTON to exit this option.

GAME FEATURES

LIVES — Judge Dredd™ begins each game with three lives, each represented by a shield which appears at the top left of the screen.

ENERGY — Judge Dredd™ begins each life with a full energy bar, which appears at the top of your screen. Each time he sustains damage, his energy bar will decrease to reflect the amount of damage. When it reaches zero, he loses that life.



SCORING — Judge Dredd™ earns differing amounts of points for different activities throughout the game, such as either Arresting or Sentencing a perpetrator, completing a level, destroying a boss, etc. His score appears at the top right of the screen. Note that for the highest score, Arresting someone is sometimes preferable to Sentencing them.

VID LINK/ COM LINK — Judge Dredd™ is able to communicate with Justice Central by means of a Com Link. Before each mission, a Video Phone communication informs Dredd of the mission's objectives.

JUDGE DREDD'S™ MOVES — Judge Dredd™ is capable of the following movements:

MOVING

WALKING — Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to walk in any direction.

RUNNING — Tap LEFT or RIGHT twice on the CONTROL PAD to run in any direction.

PUSHING — When Judge Dredd™ comes upon a solid looking object, pushing on it may cause it to slide out of the way, revealing hidden pick ups.

Hold LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to push in either direction.

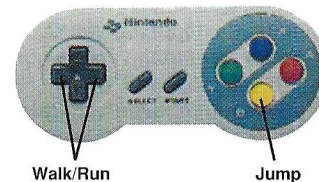
EXISTING — When Judge Dredd™ is in front of a flashing area exit, press UP on the CONTROL PAD to enter it.

CROUCHING — Press DOWN on the CONTROL PAD to crouch.

CRAWLING — Hold down LEFT or down RIGHT on the CONTROL PAD to crawl left or right.

JUMPING — Press the B BUTTON to jump. Press the B BUTTON and LEFT, DOWN or RIGHT on the CONTROL PAD to jump in those directions.

MOVEMENT CONTROLS



CLIMBING — When Judge Dredd™ is standing in front of a ladder, press UP or DOWN on the CONTROL PAD to climb in either direction.

GRIPPING — When Judge Dredd™ is hanging from an object, press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to grip the next object in either direction.

FLYING — When Judge Dredd™ has collected an Anti-Grav Belt (see Pickups), press the B BUTTON and the CONTROL PAD in the desired flight direction.

FIGHTING

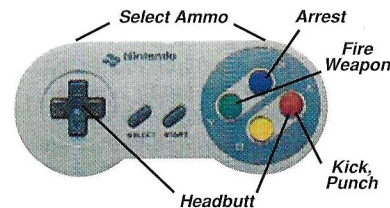
HEADBUTT — When Judge Dredd™ is very close to an enemy, press UP + the A BUTTON to headbutt.

PUNCH — When Judge Dredd™ is not close enough to an enemy for a headbutt, press TOWARDS + THE A button TO PUNCH.

KICK — When Judge Dredd™ is not close enough to an enemy to punch, press the A BUTTON to kick.

FIRE WEAPON — When Judge Dredd™ is not close enough to an enemy to fight, press the Y BUTTON to fire a weapon.

FIGHTING CONTROLS



ARRESTING OR SENTENCING PERPETRATORS

Judge Dredd™ can mete out justice in either of two ways, Arresting or Sentencing. Some law-breakers can be subdued and arrested. More vicious felons must be dealt with more harshly: for them, the sentence is usually fatal. Keep in mind that higher points are awarded for making an appropriate Arrest than for wantonly wasting every dirtbag in sight. To make an Arrest, walk into an unarmed offender and press the X BUTTON (disarm the suspect by force if necessary) when the GUILTY marker flashes above them.



WEAPONS AND AMMUNITION

THE LAWGIVER — this handgun is a Judge's standard issue weapon. It is encoded with an individual Judge's DNA in the handle. The Lawgiver fires a number of different projectiles, which can be found at various locations throughout the game. Press the **Y BUTTON** to fire the Lawgiver. Judge Dredd™ **MUST** select which ammunition he wishes to fire by pressing the **LEFT OR RIGHT TRIGGERS** to cycle through his available supply to the desired ammunition. Press the **LEFT** and **RIGHT TRIGGERS** simultaneously will return Dredd to the General Purpose Shell. The various types of projectiles are explained in detail below.



GENERAL PURPOSE SHELL — This is the default shell. Dredd carries an unlimited supply of these, which are useful in sentencing wrongdoers.



HEAT SEEKER — These heat seeking missiles lock on to the nearest source of heat and detonate on impact.



RICOCHET MISSILES — These are rubber-based shells that rebound off hard surfaces such as floors and walls. Ideal for stunning humanoids prior to arrest, they do very little permanent damage. But be careful to fire them at an angle, or the shell may rebound directly back at you!



INCENDARY MISSILES — This projectile explodes into a fireball on impact. Useful for burning any trash that threatens the harmony of Mega-City One.



ARMOR PIERCING MISSILES — One of the most damaging types of ammunition available to Dredd, these shells are capable of penetrating even thick steel.



GRENADE — This is a short range projectile that detonates on impact!



HIGH EXPLOSIVE MISSILE — This is a long range projectile. It is more powerful than the grenade, and detonates on impact.



DOUBLE WHAMMY — This is a dual projectile version of the Heat Seeker shell: it fires two Heat Seeker Shells at one time.



BOING BUBBLE — This plastic-like material forms bubbles when fired, and is the only thing that can contain the spirit form of the Dark Judges. It is capable of shattering after a short time, however, and the shards can be damaging to anyone touched by them.

PICKUPS

There are a number of pick ups Judge Dredd™ can collect throughout the various levels of the game. Some, like the various bits of contraband Dredd can confiscate from Looters or Caffeine Dealers, have point values which will enhance your score. Others carry no points, but are useful in completing the game. Good Luck!



SMALL ENERGY ICON — This small heart icon restores Judge Dredd's™ energy bar to half a full bar.



LARGE ENERGY ICON — This large heart icon restores Judge Dredd's™ energy bar to full.



EXTRA LIFE — Pick up these valuable shield icons to collect an extra try.



ANTI GRAV BELT — Judge Dredd™ immediately gets 10 seconds of flying ability when he picks up this device and presses the **B BUTTON**.



FORCE FIELD GENERATOR — Judge Dredd™ is immediately protected by an invulnerable shield for 10 seconds when he picks up this icon.



BOOK OF LAW — This book is the guide for Judges. It must be picked up to complete certain levels.



SECURITY DOOR CARDS — In the Halls of Justice, the sealed doors can only be opened with special door cards.



PASSWORD DISK — Pick up this password disk icon to receive a password allowing you to return to the level where the disk was collected.



ILLEGAL CAFFEINE BAG — Earn points by collecting any contraband caffeine dropped when a Caffeine Dealer is Arrested.



BAG OF CREDITS — Earn points by collecting illegally gotten credits dropped by fleeing felons such as Caffeine Dealers or Looters.

LAYING DOWN THE LAW

Judge Dredd™ consists of 12 levels, each having both a primary and a secondary objective. Complete all of them for a Mega Bonus at the end. That is all. Good Luck!

BLOCK WAR

When a vicious band of lowly squatters, led by a charismatic lower named Zed decide to play, it's a Block War! As usual, Dredd lets his weapon do the talking! His primary objective is to locate and destroy all ammunition supplies in the area. His secondary objective is to Arrest or Sentence all Block War participants.

BREAKOUT AT ASPEN

A vicious inmate sparks a riot at the Aspen Penal Colony, a prison in the middle of the dreaded wasteland known as Cursed Earth. As the foremost Judge in service, Judge Dredd™ is dispatched to quell the riot. Dredd's primary objective is to close all security doors (using the computer consoles) to prevent further escapes. His secondary objective is to see that all perps still in the area are Arrested or Sentenced.

SHUTTLE CRASH IN CURSED EARTH

As part of a secret plot, Judge Dredd™ is framed for the murder of a newsman named Hammond. Because tradition allows a retiring Chief Judge one final ruling, Chief Judge Fargo elects to retire in order to commute Dredd's sentence from death to life without parole in Aspen Penal Colony. When the shuttle transporting Dredd to prison is shot down by the crazed Angel Clan, Dredd manages to escape. His primary objective is to find Judge Fargo and seek his wisdom. Once he has done so, Dredd's primary objective will then be to find the Book of Law, which will help him prove his innocence. His secondary objective is to Arrest or Sentence all perps in Cursed Earth.

PREPARE FOR THE FINAL FIGHT

Judge Dredd™ learned from Judge Fargo and The Book of Law that he is the genetic twin of ex-Judge Rico. Rico was sentenced to death, but was secretly spared by powerful allies and escaped from Aspen. Dredd realizes that it was Rico's DNA on the Lawgiver that killed Hammond! It's clear to him that he must get back to the city to prove his innocence. His primary objective will be to rearm himself for what may follow. He will also need to Arrest or Sentence any perps who hinder him.



LOCATE RICO

Fully armed, Dredd's primary objective is to reach the Council Chamber in order to convince the Council of Judges of his innocence. His secondary objective is to avoid or disarm any Judge Hunters in the Hall. He enters the Hall of Justice only to find that the Council of Judges have all been murdered—by Rico! His new mission is to find Rico's secret location by using the Central Terminal. But the Hall of Justice is secured by a series of doors that can only be opened with security cards. Each door requires a key card, which must be found and inserted in the right terminal. Dredd must continue to avoid or disarm the Judge Hunters who are after him as he tries to escape the Hall, or he'll never reach Rico!



ESCAPE FROM THE JUDGE HUNTERS

Judge Dredd™ must move quickly to get to Rico's hideout in the Janus Lab. Spying a Lawmaster IV prototype cycle, Dredd and his side-kick Fergie take off, pursued by a gang of lawmaster mounted Judge Hunters! The Judge Hunters are firing heat seeking missiles, and it's up to Fergie to shoot down the missiles while trying to get a clean shot at the Judge Hunters. Use your CONTROL PAD to aim the crosshairs and press the Y BUTTON to fire. Once the pursuing judge hunters get too close, Dredd must fend off attacks by kicking at the Judge Hunters. If Dredd can manage to escape the Judge Hunters, he may still be able to reach the Janus Lab!

ACCESS THE JANUS LAB

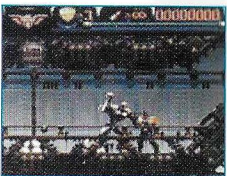
Dredd learns the Janus Lab is in the forgotten ruins of the Statue of Liberty! He must find the entrance to the Statue of Liberty, where the Janus Lab is guarded by outlawed ABC Warbots. His Primary objective is to defeat the ABC Warbots.

ENTER THE JANUS LAB

When he discovers that Judge Dredd™ has gained access to the lab, Rico prematurely "hatches" the clone forms from their cloning tubes. Dredd must deactivate all computer terminals to shut down the lab's power system, preventing any future cloning. His secondary mission is to find and destroy all the cloning tubes. Rico challenges Dredd to a Judge vs. Judge battle to the finish—with the future of the justice system in the balance!

INVASION BY GILA MUNJA

Mega-City One has been spared the threat of Rico and the Janus Project, but things never remain quiet for long. The Gila Munja, a band of mutant assassins, are lurking in the sewers below Mega-City One, hoping to get in. Judge Dredd's™ primary objective is to locate and destroy all Gila Munja. Gila Munja are spinning tops of terror and are tough to sentence. Judge Dredd™ must also contend with the usual day-to-day dreck of Mega-City One: Looters, Squatters, Arsonists and the like.



RC 4 HOSTAGE SITUATION

Processing Radical Carbon 4, a highly toxic substance, isn't much fun. When the disgruntled workers at the RC4 Processing Center riot and take hostages, Dredd's primary objective is to locate and destroy all RC4 canisters before the city is contaminated. His secondary objective will be freeing the hostages. Dredd must deal with Blitz Agents and escaped Aspen convicts hoping to deal with some destruction.

RIOTS IN MEGACITY ONE

Judge Dredd's™ primary objective is to Arrest or Sentence the lead Sky Surfer who has whipped up a frenzy in Mega-City One—there's a riot going on! His secondary objective is Arresting or Sentencing all perps involved, restoring order to Mega-City One...for now!

ABOARD JUSTICE ONE

Judge Dredd™ learns that the recent disturbances were distractions meant to cover up a plot by the Dark Judges to steal an inter-dimensional jump device hidden aboard Justice One, allowing them to travel between Dead World and MegaCity One at will! As Dredd travels aboard Justice One, his primary objective is to activate all the ship's security systems to prevent the theft of the jump device. He must also clear the ship of any perps who have gained entry. After securing Justice One, Dredd must then locate the jump device and protect it—with his life!

FINAL JUDGEMENT

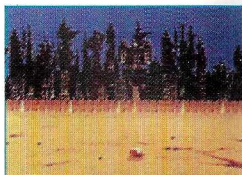
Discovering that the inter-dimensional jump device he has been guarding is a clever fake, Judge Dredd™ follows the Dark Judges to Dead World, where he must put an end to the mad plans of the Dark Judges and their evil spirit leader, Judge Death! Dredd must rid Earth of this threat forever, but in a land where the dead rule, survival isn't easy!





Das Gesetz

Die wenigen noch bewohnbaren Gebiete Amerikas sind wuchernde urbane Zentren, die sich über ganze ehemalige Staaten ausdehnen. Zwischen den drei Mega-Cities liegt die leblose Strahlenwüste, die auch Wüste der Verdammnis genannt wird und während des Großen Atomkriegs von 2070 entstand. Dort hausen unzählige Mutanten, und Richter treten hier kurz vor ihrer Pensionierung den Langen Marsch an... In dieser Zukunftswelt haben Automatisierung und Roboter den Menschen ihre Arbeit genommen, riskieren Koffein-Dealer ihr Leben, um rastlosen, verbitterten Bürgern einen kurzen Rausch zu verkaufen, und wer auch nur ein Bonbonpapier auf die Straße wirft, kann schon mit einem Zwangsaufenthalt im Iso-Cube rechnen.



Willkommen in Mega City One, der Heimat von 400 Millionen Bürgern. Hier werden bis zu 60.000 Menschen in seelenlosen City Blocks zusammengepfercht, die von der Wiege bis zum Resyik alles zum "Leben" Notwendige bieten. Nicht selten

fallen die Bewohner jedoch den erbitterten Rivalitäten zwischen verschiedenen Blocks zum Opfer, die sich zu negerechten Blockkriegen ausweiten. Innerhalb der trostlosen Grenzen dieser städtischen Wucherungen wird die Ordnung nicht mehr durch Polizeimacht gewahrt. Im Jahre 2139 A.D., werden die brodeindenden Menschenmassen auf der ganzen Welt nicht mehr von ihrsgleichen verhaftet und verurteilt, sondern von Judges - erbarmungslosen, autoritären Friedenschütern -, die sich einer raschen Rechtsprechung verschrieben haben. Noch am Ort des Verbrechens wird das Urteil gefällt.

Judge Dredd™ jedoch findet sich plötzlich selbst auf der Seite der Straftäter wieder, als unbekannte Kräfte seinen Sturz herbeiführen wollen.

Bevor Du auf Streife gehst...

1. Vergewissere Dich, daß Dein Gerät AUSGESCHALTET ist.
 2. Stecke das Judge Dredd™ -Game Pak in das Gerät, wie im Handbuch zu Deinem SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ beschrieben.
 3. Schalte das Gerät nun EIN.
- Sobald der Judge Dredd™ -Titelbildschirm erscheint, kannst Du durch Drücken von START zum Optionsmenü gehen. Dort benutzt Du den RICHTUNGSKNOPF (R-KNOPF) zum Markieren und START zum Wählen der folgenden Optionen:

OPTIONEN

1. Vergewissere Dich, daß Dein Gerät AUSGESCHALTET ist.
 2. Stecke das Judge Dredd™ -Game Pak in das Gerät, wie im Handbuch zu Deinem SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ beschrieben.
 3. Schalte das Gerät nun EIN.
- Sobald der Judge Dredd™ -Titelbildschirm erscheint, kannst Du durch Drücken von START zum Optionsmenü gehen. Dort benutzt Du den RICHTUNGSKNOPF (R-KNOPF) zum Markieren und START zum Wählen der folgenden Optionen:

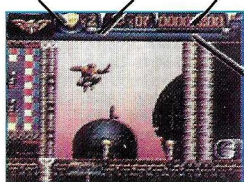
SPIELFUNKTIONEN

LEBEN— Judge Dredd™ beginnt jedes Spiel mit drei Leben, die durch die gleiche Anzahl Schilde oben links auf dem Bildschirm repräsentiert werden.

ENERGIE— Judge Dredd™ beginnt jedes Spiel mit einer vollen Energieleiste oben auf dem Bildschirm. Immer wenn er Verletzungen davonträgt, reduziert sich diese Energieleiste, um den Energieverlust anzuzeigen. Wenn die Leiste auf Null absinkt, verliert Dredd ein Leben.



Leben Aktuelle Munition Punkte



Energie



PUNKTE— Judge Dredd™ erhält Punkte für verschiedene Handlungen im Spiel, zum Beispiel für das Verhaften oder Verurteilen eines Straftäters, den Abschluß eines Levels, das Vernichten eines Endgegners usw. Seine Punktzahl wird oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Um eine besonders hohe Punktzahl zu erreichen, ist das Verhaften manchmal besser als das Verurteilen.

VID-VERBINDUNG/COM-VERBINDUNG— Judge Dredd™ kann über die Com-Verbindung mit Justice Central, der Justizverwaltung kommunizieren. Vor jedem Einsatz erfährt er in einem Gespräch per Videotelefon, wie seine Einsatzziele lauten.

JUDGE DREDD'S™ BEWEGUNGEN— Judge Dredd™ kann folgende Bewegungen ausführen:

BEWEGUNGEN

GEHEN— Drücke den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um in die gewünschte Richtung zu gehen.

LAUFEN— Tippe den R-KNOPF LINKS oder RECHTS zweimal kurz an, um in die entsprechende Richtung zu laufen.

WEGSCHIEBEN— Wenn Judge Dredd™ auf ein schweres Hindernis in seinem Weg stößt, kann er es möglicherweise zur Seite schieben, wobei versteckte Sammelgegenstände zum Vorschein kommen könnten. Halte den R-KNOPF LINKS oder RECHTS gedrückt, um das Objekt in die jeweilige Richtung zu schieben.

HINAUSGEHEN— Wenn Judge Dredd™ vor einen Ausgang steht, der in ein neues Gebiet führt, drücke den R-KNOPF OBEN, damit er hineingeht.

DUCKEN— Zum Ducken drückst Du den R-KNOPF UNTEN.

KRIECHEN— Halte den R-KNOPF UNTEN LINKS oder UNTEN RECHTS gedrückt, um nach links oder rechts zu kriechen.

SPRINGEN— Drücke KNOPF B, um einen Sprung auszuführen. Mit dem R-KNOPF LINKS, UNTEN oder RECHTS bestimmst Du die Richtung des Sprungs.

BEWEGUNGSSTEUERUNG



Gehen/Laufen

Springen

KLETTERN— Wenn Judge Dredd™ vor einer Leiter steht, drücke den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um in die entsprechende Richtung zu klettern.

GREIFEN— Hängt Judge Dredd™ an einem Objekt, kannst Du ihn das nächste Objekt rechts oder links von ihm greifen lassen, indem Du den R-KNOPF RECHTS oder LINKS drückst.

FLIEGEN— Wenn Judge Dredd™ einen Antischwerkraft-Gürtel aufgesamelt hat (siehe "Pickups - Sammelgegenstände"), drücke den R-KNOPF in die gewünschte Flugrichtung.

KÄMPFEN

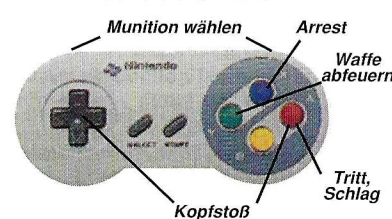
KOPFSTOß— Wenn Judge Dredd™ sehr dicht vor einem Gegner steht, kannst Du OBEN + KNOPF A drücken, um dem Gegner einen Stoß mit dem Kopf zu verpassen.

SCHLAG— Wenn Judge Dredd™ nicht dicht genug vor dem Gegner steht, um einen Kopfstoß anzusetzen, drücke VORWÄRTS + KNOPF F, um einen Schlag auszuführen.

TRITT— Wenn Judge Dredd™ zu weit vom Gegner entfernt steht, um einen Schlag auszuführen, drücke KNOPF A für einen Tritt.

WAFFE ABFEUERN— Kann Judge Dredd™ dem Gegner keinen Schlag verpassen, weil er zu weit von ihm entfernt ist, feuere mit KNOFF Y eine Waffe ab.

KAMPFSTEUERUNG



Munition wählen

Arrest

Waffe abfeuern

Tritt, Schlag

Kopfstoß

VERHAFTEN ODER VERURTEILEN VON STRAFTÄTERN

Judge Dredd™ kann das Gesetz auf zwei Arten vertreten, durch Verhaften oder "Verurteilen". Einige Gesetzesübertreter können überwältigt und verhaftet werden, bei besonders finsternen Übeltätern sind allerdings härtere Maßnahmen angemessen. In ihrem Fall lautet das Urteil normalerweise auf Todesstrafe. Denk daran, daß es mehr Punkte für rechtmäßige Verhaftungen gibt als für die sofortige Beseitigung jedes Mistkerls, der dem Richter unter die Augen kommt. Um eine Verhaftung vorzunehmen, laufe in einen unbewaffneten Übeltäter hinein, und drücke KNOPF X (oder entwaffe den Kerl, wenn nötig), sobald die Schuldzuweisung SCHULDIG über ihm aufblinkt.

WAFFEN UND MUNITION

DER GESETZSHÜTER — Diese Handfeuerwaffe gehört zur Standardausrüstung des Richters. In ihren Griff sind die DNS-Werte ihres Besitzers einprogrammiert. Der Lawgiver kann unterschiedliche Geschosse laden, die an verschiedenen Stellen im ganzen Spiel zu finden sind. Drücke **KNOPF Y**, um den Lawgiver abzufeuern. Vorher muß Judge Dredd™ jedoch bestimmen, welche Munition er einsetzen will. Mit **KNOPF L** oder **R** schaltest Du durch die verfügbaren Munitionsarten, bis die gewünschte erscheint. Drückst Du die Knöpfe **L** und **R** gleichzeitig, benutzt Dredd wieder seine Normalgeschosse. Die verschiedenen Geschosse werden im folgenden beschrieben.



NORMALGESCHOSSE — Dies ist die Standardmunition. Dredd hat einen unbegrenzten Vorrat dieser Geschosse, die sich besonders gut zum "Verurteilen" von Straftätern eignen.



WÄRMESUCHER — Infrarotgeschosse stellen sich auf die nächstliegende Wärmequelle ein und explodieren beim Aufschlag.



ABPRALLGESCHOSSE — Dies sind Geschosse auf Gummibasis, die von harten Flächen wie Boden und Wänden abprallen. Sie richten kaum bleibenden Schaden an und eignen sich daher besonders gut zum Betäuben von Humanoiden vor der Verhaftung. Du darfst sie allerdings nur im Winkel abschießen, sonst prallen sie auf Dich selbst zurück!



BRANDGESCHOSS — Diese Munition verwandelt sich beim Aufprall in einen Feuerball. Eignet sich hervorragend, um jegliches Geschmeiß zu vernichten, das die Harmonie der Mega-City One stört.



PANZERBRECKENDE — Die zerstörerischste Munition, die Judge Dredd™ zur Verfügung steht. Diese Geschosse können selbst dicke Stahlwände durchschlagen.



GRANATE — Dabei handelt es sich um ein Kurzstreckengeschoss, das beim Auftreffen auf ein Objekt detoniert!



BRISANZSPRENGSTOFF-GESEHÖR — Dies ist ein weiteres Kurzstreckengeschoss. Es hat jedoch mehr Sprengstoff als die Granate und detoniert beim Auftreffen aufs Ziel.



DOPPELWUMME — Hierbei handelt es sich um eine Doppelprojektil-Version des Wärmesuchers: Sie feuert zwei Infrarotgeschosse auf einmal ab.



BOING-BLASE — Dieses kunststoffähnliche Material bildet nach dem Abfeuern Blasen, die als einzige Waffe Schutz vor der Geistergestalt der Dunklen Richter bieten. Die Blasen zerspringen zwar nach kurzer Zeit, doch die Splitter werden allen gefährlich, die damit in Berührung kommen.

SAMMELGEGENSTÄNDE

In den verschiedenen Levels des Spiels gibt es etliche Pickups, die Judge Dredd™ aufsammelein kann. Einige davon, wie die Schmuggelwaren verschiedenster Art, die von Plünderern oder Koffeindealern konfiszieren kann, bringen Dir zusätzliche Punkte für Deinen Score. Andere bringen zwar keine Punkte ein, helfen Dir aber auf Deinem Weg durch das Spiel. Viel Glück!



KLEINES ENERGIE-ICON — Wenn Du dieses kleine Herz aufhebst, wird Judge Dredd's™ Energieleiste wieder zur Hälfte aufgefüllt.



GROSSES ENERGIE ICON — Mit diesem großen Herz wird die Energieleiste des Judges wieder ganz aufgefüllt.



ANTI-SCHWERKRAFT-GURTEL — Judge Dredd™ kann sofort für 10 Sekunden durch die Luft fliegen, wenn er diesen Gegenstand aufhebt.



EXTRELEBEN — Sammle diese wertvollen Schild-Icons auf, um eine zusätzliche Chance zu erhalten.

KRAFTFELD-GENERATOR — Judge Dredd™ **ISB** ab sofort für die nächsten 10 Sekunden durch einen unerschütterlichen Schild geschützt, wenn er dieses Icon aufhebt.

GESETZBUCH — Dieses Buch enthält die Richtlinien für die Vollstrecker des Gesetzes. Es muß aufgesammelt werden, um bestimmte Levels abzuschließen.



SICHERHEITSTÜRKARTEN — Die Türen in den Hallen der Justiz können nur mit speziellen Türkarten geöffnet werden, die Judge Dredd™ erst finden muß.



PASSWORT-DISKETTE — Sammle dieses Disketten-Icon auf, um ein Passwort zu erhalten, mit dem Du das Spiel in dem Level wiederaufnehmen kannst, in dem Du die Diskette gefunden hast.



ILLEGALE KOFFEINTUTCHEN — Verdiane Dir Punkte, indem Du geschmuggeltes Koffein aufsammeinst, das ein Koffein-Dealer bei der Verhaftung fallen gelassen hat. **BEUTEL MIT CREDITS** — Du kannst Punkte einstreichen, wenn Du auf illegale Weise beschaffte Credits aufhebst, die flüchtende Übeltäter wie Koffein-Dealer oder Plünderer verloren haben.



NIMM DAS GESETZ IN DIE HAND

Judge Dredd™ besteht aus 12 Levels, in denen es jeweils Haupt- und Nebenmissionen zu erreichen gilt. Wenn Du alle abschließen kannst, winkt Dir am Ende ein Megabonus. So einfach ist das. Viel Glück!

BLOCKRIEG

Als sich eine miese Bande schmieriger Hausbesetzer unter der Führung eines charismatischen Versagers namens Zed im Block breit macht, kommt es zur Konfrontation! Wie üblich läßt Dredd seine Waffen sprechen. Seine Hauptmission in diesem Level besteht darin, alle Munitionslager des Gebietes zu finden und zu zerstören. Außerdem muß er alle Teilnehmer am Blockkrieg verhaften oder "verurteilen".

AUSBRUCH IN ASPEN

Ein gewalttätiger Insasse löst einen Aufstand in der Aspen-Strafkolonie aus, einem Gefängnis mitten in der gefürchteten Wüste, die als die Wüste der Verdammnis bekannt ist. Als ranghöchster Judge Dredd™ beauftragt, den Aufstand niederzuschlagen. Seine Hauptmission besteht darin, mit Hilfe der Computer-Konsolen alle Sicherheitstüren zu schließen, um weitere Ausbrüche zu verhindern. Danach gilt es, alle Ausbrecher aufzuspüren, die sich in dem Gefängniskomplex verstecken, um sie zu verhaften oder zu "verurteilen".

SHUTTLE-ABSTURZ ÜBER DER WÜSTE DER VERDAMMNIS

Als Teil des geheimen Plans wird Judge Dredd™ der Mord an einem Journalisten namens Hammond angehängt. Da ein in den Ruhestand gehender Judge jedoch traditionell den Anspruch auf eine letzte Rechtsprechung hat, entschließt sich Chief Judge Fargo, sich pensionieren zu lassen, um Judge Dredd's™ Urteil von der Todesstrafe in eine lebenslange Haftstrafe ohne Bewährung umzuwandeln, die dieser in der Strafkolonie Aspen absitzen muß. Als der Shuttle, der Judge Dredd™ ins Gefängnis transportieren soll, von dem verrückten Angel-Clan abgeschossen wird, kann Dredd™ sich befreien. Sein Hauptmission ist nun, Judge Fargo aufzuspüren und bei ihm Rat zu suchen. Anschließend muß er sein Gesetzbuch finden, mit dem er seine Unschuld beweisen kann. Nebenbei gilt es, alle Gegner in der Wüste der Verdammnis entweder zu verhaften oder zu "verurteilen". Sobald Dredd diese Aufgaben erfüllt hat, muß er in die Mega-City One zurückkehren, um seine Unschuld zu beweisen.

BEREITE DICH AUF DEN LETZTEN KAMPF VOR

Judge Dredd™ hat von Judge Fargo und aus dem Gesetzbuch erfahren, daß er ein genetischer Zwilling von Judge Rico ist. Rico wurde zum Tode verurteilt, doch es scheint, daß mächtige Freunde ihm zur Flucht aus Aspen verholfen haben. Dredd erkennt nun, daß Ricos identische DNS-Werte auf dem Lawgiver waren, der Hammond tötete! Ihm wird klar, daß er in die Stadt zurückgelangen muß, um seine Unschuld zu beweisen. Seine Hauptmission besteht daher darin, sich für die bevorstehenden Auseinandersetzungen zu bewaffnen. Nebenbei muß er alle Gegner, die sich ihm in den Weg stellen, entweder verhaften oder "verurteilen".



DIE SUCHE NACH RICO

Mit seinen neuen Waffen ausgestattet hat Judge Dredd™ vor allem ein Ziel: die Hallen der Justiz zu erreichen und den Rat der Judges von seiner Unschuld zu überzeugen. Dabei muß er jegliche Judge Hunter in den Hallen umgehen oder entwaffnen. Als er jedoch in die Hallen des Rechts kommt, stellt er fest, daß der gesamte Rat der Judges von Rico ermordet wurde. Num muß mit Hilfe des Zentralcomputers herausfinden, wo sich Ricos Geheimversteck befindet. Die Hallen der Justiz sind allerdings durch eine Reihe von Türen gesichert, die nur mit aufladbaren Sicherheitskarten geöffnet werden können. Für jede Tür wird eine Karte benötigt, die zunächst gefunden und dann in den richtigen Terminal eingelegt werden muß. Dredd muß außerdem noch die Judge Hunters entwaffnen, die hinter ihm her sind, oder ihnen zumindest aus dem Weg gehen, denn sonst wird er Rico niemals erwischen!



DIE FLUCHT VOR DEN JUDGE HUNTERN

Judge Dredd™ muß sich sputen, um Ricos Versteck in den Janus-Labors so schnell wie möglich zu erreichen. Als er ein Motorrad vom Typ Lawmaster IV entdeckt, brausen Judge Dredd™ und sein Kumpel Fergie los, verfolgt von einer nach Blut lechzenden Meute Judge Hunters auf Lawmaster Maschinen. Die Judge Hunters feuern mit wärmesuchenden Raketen, die Fergie abschießen muß, während er gleichzeitig versucht, die Judge Hunters ins Visier zu nehmen. Benutze den R-KNOPF zum Positionieren des Fadenkreuzes, und drücke KNOFF Y zum Feuern. Sobald die Verfolger zu dicht herankommen, muß Judge Dredd™ die Angriffe abwehren, indem er Tritte verteilt und die Judge Hunters mit seiner Lawmaster IV rammt. Schäden an Dredd's Gelingt es Judge Dredd™, den Judge Hunters zu entkommen, dann hat er immer noch ein Chance, das Janus-Labor zu finden.

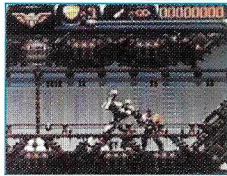
ZUGANG ZUM JANUS-LABOR

Dredd hat herausgefunden, daß sich das Janus-Labor in der vergessenen Ruine der Freiheitsstatue befindet! Zunächst muß er den Eingang zur Statue finden, in der das Janus-Labor von gesetzlosen ABC-Robots bewacht wird, gefährlichen Leibwachen-Robotern. Seine Hauptmission besteht darin, die ABC-Robots aus dem Weg zu räumen.



IM JANUS-LABOR

Als Rico merkt, daß Judge Dredd™ ins Labor eingedrungen ist, äßt er die Klone vorzeitig "schlüpfen", noch bevor sie ganz fertiggestellt sind! Dredd™ muß alle Computerterminals deaktivieren, um die Energiezufuhr des Labors abzuschneiden und weitere Klonvorgänge zu unterbinden. Außerdem muß er alle Klontanks finden. Rico fordert Dredd zu einem alles entscheidenden Kampf Judge gegen Judge heraus, in dem es um die Zukunft des Rechtssystems geht.



INVASION DURCH DIE GILA MUNJA

Der Mega-City One ist das Schicksal der Beherrschung durch Ricos Klone erspart geblieben, aber der Frieden wird bald wieder gestört. Die Gila Munja, eine Bande mutierter Killer, lauern in der Kanalisation unter der Mega-City One und warten auf ihre Chance. Judge Dredd's™ Hauptmission besteht darin, alle Gila Munja aufzuspüren und zu töten. Die Gila Munja sind jedoch todbringende Killer, die gar nicht leicht zu "verurteilen" sind! Nebenbei muß sich Dredd noch mit dem täglichen Allerlei der Rechtsprechung in der Mega-City One herumschlagen: mit Plünderern, Hausbesetzern, Brandstiftern und ählichem Abschaum.



GEISELNAHME MIT RK4

Die Herstellung von Radikalkarbon 4, einer hochgiftigen Substanz, ist kein Spaß. Als die unzufriedenen Arbeiter im RK4-Verarbeitungszentrum den Aufstand proben und Geiseln nehmen, ist es Judge Dredd's™ Hauptmission, alle Kanister mit dem tödlichen RK4 zu finden und zu vernichten, bevor die Stadt verseucht wird. Außerdem gilt es, die Geiseln zu befreien. Obendrein muß Dredd sich mit Agenten und einigen aus Aspen ausgebrochenen Strahlungen herumschlagen, die ihm an den Kragen wollen.



AUFSTAND IN DER MEGA-CITY ONE

Judge Dredd's™ Hauptmission in diesem Level besteht darin, die Anführer der Skysurfer, die in der Mega-City One einen Aufstand angestiftet haben, zu verhaften oder zu "verurteilen"! Auch seine alltäglichen Gegner müssen verhaftet oder "verurteilt" werden, damit in der Mega-City One wieder Ruhe und Ordnung einkehren kann - fürs erste!



AN BORD DER JUSTICE ONE:

Judge Dredd™ erfährt, daß die jüngsten Unruhen nur zur Ablenkung vom Plan der Dark Judges dienten, ein Gerät für interdimensionale Sprünge aus der Justice One zu stehlen. Damit könnten sie nach Belieben zwischen der Totenwelt und der Mega-City One hin und her reisen. An Bord der Justice One ist es Judge Dredd's™ Hauptmission, alle Sicherheitssysteme des Schiffs zu aktivieren, um den Raub des Sprunggerätes zu verhindern. Außerdem muß er das Schiff von sämtlichen Gegnern säubern, die sich Zutritt verschafft haben. Nachdem er die Justice One gesichert hat, muß Dredd das Sprunggerät finden und es verteidigen - notfalls mit seinem Leben!



DAS LETZTE GEFECHT:

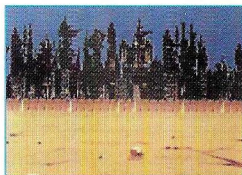
Nachdem er entdecken mußte, daß das von ihm verteidigte Gerät nur eine Attrappe war, folgt Dredd den Dark Judges in die Totenwelt, um die wahnsinnigen Pläne dieser unheimlichen Gegner und ihres finsternen Vordenkers Judge Death zu vereiteln! Dredd muß die Erde für immer von dieser Bedrohung befreien, aber in einem Land, in dem die Toten regieren, ist es nicht einfach, am Leben zu bleiben! Alle Bürger sind schuldig... ein Verbrechen wird sich schon finden!





La loi

Les quelques zones habitables restant en Amérique sont des métropoles tentaculaires couvrant ce qui était autrefois des états. Les trois méga-villes sont séparées par des déserts irradiés appelés Terres maudites, qui ont été créés par la grande guerre atomique de 2070, et sont devenus le lieu de reproduction des mutants ainsi qu'un lieu d'errance pour les Judges... C'est un monde où l'automatisation et la robotisation ont engendré le chômage, où les dealers de caféine risquent leur vie pour vendre un peu de réconfort aux citoyens aigris et agités, et où le moindre délinquant peut vous envoyer en prison dans un Iso-Cube. Bienvenue à Mega-City One, une ville de 400 millions d'habitants. 60.000 personnes environ habitent dans des blocs d'appartements anonymes pendant toute leur vie et même après, à moins qu'elles ne soient tuées lors d'une guerre des bocs où plusieurs gangs s'affrontent. À l'intérieur de cette énorme ville, l'ordre n'est plus maintenu par une force de police. En 2139 A.D., les citoyens de ce monde en ébullition sont jugés non pas par leurs pairs, mais par des juges, protecteurs de la paix, autoritaires et sans pitié, qui croient en une justice rapide. La justice est appliquée immédiatement. Judge Dredd™ se retrouve du mauvais côté de la loi alors que des forces cachées s'efforcent de le faire "tomber".



Avant de commencer à patrouiller...

1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche Judge Dredd™ comme indiqué dans le manuel de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. ALLUMEZ LA CONSOLE (ON).

Lorsque vous voyez apparaître l'écran titre Judge Dredd™, appuyez sur le BOUTON START pour passer au menu d'options; vous pouvez ensuite utiliser le CONTROL PAD pour mettre les options en surbrillance et appuyer sur le BOUTON START pour les sélectionner.



OPTIONS

COMMENCER LE JEU — lorsque cette option est en surbrillance, appuyez sur le BOUTON START pour commencer le jeu, avant ou après la configuration des options.

MOT DE PASS — lorsque cette option est mise en surbrillance, appuyez sur le BOUTON START pour accéder à la fonction Mot de passe. Judge Dredd™ dispose d'une option mot de passe (Password), pour reprendre un jeu là où vous l'aviez interrompu. Pour sélectionner un mot de passe, appuyez sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE ou la DROITE afin de mettre les lettres en surbrillance. Appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS pour faire défiler les lettres et les nombres. Lorsque vous avez obtenu le mot de passe désiré, appuyez sur le BOUTON START pour quitter cette option.

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

VIES — Judge Dredd™ commence chaque jeu avec trois vies, représentée chacune par un bouclier qui apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran.

ÉNERGIE — Judge Dredd™ commence chaque vie avec une barre d'énergie au maximum. Cette barre apparaît en haut de l'écran. Chaque fois qu'il est blessé, sa barre d'énergie diminue. Lorsqu'elle atteint zéro, il perd une vie.



Vies Munitions actuelles Points



Énergie

SCORE — Judge Dredd™ obtient un nombre de points différent selon les activités du jeu, s'il arrête ou condamne un criminel, s'il termine un niveau, détruit un boss, etc... Son score apparaît en haut à droite de l'écran. Remarque: vous obtenez parfois plus de points en arrêtant quelqu'un plutôt qu'en le condamnant.

VID LINK/COM LINK (liaison vidéo/communications) — Judge Dredd™ peut communiquer avec le bureau central de la justice à l'aide d'un Com Link. Avant chaque mission, une liaison par vidéotéléphone informera Dredd des objectifs de sa mission.

DÉPLACER JUDGE DREDD™ — Judge Dredd™ peut effectuer les mouvements suivants:

SE DÉPLACER

MARCHER — Appuyez sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE ou la DROITE pour avancer dans l'une de ces directions.

COURIR — Appuyez deux fois légèrement sur le CONTROL PAD vers la DROITE ou la GAUCHE afin de courir dans l'une de ces directions.

POUSSER — Lorsque Judge Dredd™ se trouve face à un objet solide, il peut le pousser hors de son chemin et risque de révéler ainsi des objets cachés. Maintenez le CONTROL PAD enfoncé vers la GAUCHE ou la DROITE pour pousser dans n'importe quelle direction.

SORTIR — Lorsque Judge Dredd™ est devant une clignotant, appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS pour la franchir.

S'ACCROUPIR — Appuyez sur le CONTROL PAD vers le BAS pour faire accroupir Judge Dredd™.

RAMPER — Maintenez le CONTROL PAD enfoncé vers le BAS et la GAUCHE ou le BAS et la DROITE pour ramper vers la gauche ou la droite.

SAUTER — Appuyez sur le BOUTON B pour sauter. Appuyez sur le BOUTON B et sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE, le BAS ou la DROITE pour sauter dans ces directions.

SE DÉPLACER



Marcher/Courir

Sauter

GRIMPER/DESCENDRE — Lorsque Judge Dredd™ est devant une échelle, appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS pour grimper ou descendre.

AGRIPPER — Lorsque Judge Dredd™ est suspendu à un objet, appuyez sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE ou la DROITE pour agripper l'objet suivant dans l'une de ces directions.

VOLER — Lorsque Judge Dredd™ a ramassé la ceinture anti-gravité (voir objets à ramasser), appuyez sur le CONTROL PAD dans la direction où vous voulez voler.

COMBAT

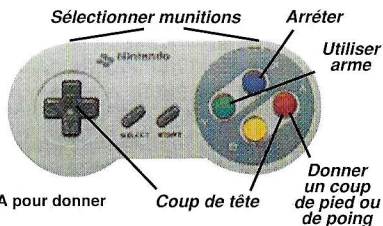
COUP DE TÊTE — lorsque Judge Dredd™ est très près d'un ennemi, appuyez sur le BOUTON A et le CONTROL PAD vers le HAUT pour donner un coup de tête.

DONNER UN COUP DE POING — lorsque Judge Dredd™ n'est pas assez près d'un ennemi pour lui donner un coup de tête, appuyez sur le CONTROL PAD vers l'AVANT et le BOUTON A pour donner un coup de poing.

DONNER UN COUP DE PIED — lorsque Judge Dredd™ n'est pas assez près d'un ennemi pour lui donner un coup de poing, appuyez sur le BOUTON A pour donner un coup de pied.

UTILISER L'ARME — lorsque Judge Dredd™ n'est pas assez près d'un ennemi pour lui donner, appuyez sur le BOUTON Y pour tirer avec une arme.

COMMANDES DE COMBAT



ARRÊTER OU CONDAMNER DES CRIMINELS

Le devoir de Judge Dredd™ est de soumettre les criminels à la justice. Il peut le faire de deux façons: soit en les arrêtant, soit en les condamnant. Certains criminels peuvent être maîtrisés et arrêtés, mais d'autres plus dangereux doivent être traités plus durement: pour eux la sentence est généralement sans issue. Souvenez-vous que vous obtiendrez plus de points lorsque vous arrêtez quelqu'un dans le contexte approprié, que si vous essayez de détruire tout ce qui bouge. Pour arrêter quelqu'un, dirigez-vous droit sur un criminel non armé et appuyez sur le BOUTON X (désarmez le suspect par la force si nécessaire) lorsque le marqueur Guilty (coupable) clignote au-dessus de lui.

ARMES ET MUNITIONS

LE LAWGIVER — C'est le pistolet dont sont équipés tous les juges. Sa crosse est gravée représentant l'ADN de chaque juge. Le Lawgiver tire des projectiles différents, que vous trouverez à plusieurs endroits du jeu. Appuyez sur le **BOUTON Y** pour tirer avec le Lawgiver. Judge Dredd™ doit sélectionner les munitions qu'il veut utiliser en appuyant sur les boutons avant/arrière pour passer en revue les munitions disponibles. Si vous appuyez simultanément sur les **BOUTONS AVANT** et **ARRIÈRE**, Dredd récupérera ses munitions standard, les balles d'usage général. Les divers types de projectiles sont détaillés ci-dessous.



BALLES D'USAGE GÉNÉRAL — Ce sont les munitions par défaut. Les réserves de Dredd sont illimitées, ce qui est utile lorsqu'il doit condamner les criminels.



MISSILES THERMO-GUIDÉS — Ces missiles thermo-guidés se verrouillent sur la source de chaleur la plus proche et explosent lorsqu'ils rencontrent un obstacle.



MISSILES RICOCHET — Ce sont des obus en caoutchouc qui rebondissent sur les surfaces dures comme le sol et les murs. Ces missiles sont idéaux pour assommer les humanoïdes avant de les arrêter; ils ne causent pas de dégâts permanents. Mais, attention! Vous devez les envoyer de biais, car autrement ils risquent de rebondir et de vous revenir droit dessus.



MISSILES INCENDIAIRES — Ces projectiles se transforment en boules de feu lorsqu'ils explosent. Ce missile est très utile pour éliminer tout ce qui pourrait menacer l'harmonie de Maga-City One.



MISSILES PERFORANTS — C'est l'un des types de munitions qui causent le plus de dégâts. Ces missiles sont capables de perforer l'acier le plus épais.



GRENADE — C'est un projectile de courte portée qui explose dès qu'il percute un obstacle!



MISSILES TRÈS EXPLOSIFS — C'est un autre projectile de courte portée. Il est plus puissant que la grenade et explose dès qu'il percute quelque chose.



DOUBLE WHAMMY — Ceci est une version double du missile thermo-guidé. Il en tire deux simultanément.



BULLE BOING — Ce matériel de type plastique forme des bulles lorsqu'il est utilisé. C'est la seule chose qui peut contenir la forme spirituelle des Judges Sombres. Cependant, cette bulle risque d'exploser après quelques instants et ses éclats peuvent blesser tous ceux qui sont atteints.

OBJETS À RAMASSER

Judge Dredd™ peut ramasser plusieurs objets dans les divers niveaux du jeu. Certains d'entre eux, comme les objets de contrebande que Dredd peut confisquer sur les dealers de caféine ou les pilliers, valent des points, ce qui améliorera votre score. D'autres objets ne vous donnent pas de points, mais sont utiles pour terminer le jeu. Bonne chance!



PETITE ICÔNE D'ÉNERGIE — Si Judge Dredd™ ramasse ce petit cœur, sa barre d'énergie augmentera pour atteindre la moitié.



CEINTURE ANTI-GRAVITÉ — Lorsqu'il ramasse cette ceinture, appuyez sur le **BOUTON B** afin que Judge Dredd™ puisse voler pendant 10 secondes.



GROSSE ICÔNE D'ÉNERGIE — Si Judge Dredd™ ramasse ce gros cœur, sa barre d'énergie sera renouvelée complètement.



GÉNÉRATEUR DE CHAMP DE FORCE — Lorsqu'il ramasse cette icône, Judge Dredd™ est immédiatement protégé par un bouclier invulnérable pendant 10 secondes.



EXTRA LIFE — Ramassez ces boucliers pour obtenir un essai supplémentaire.



LIVRE DE LOI — Ce livre est le guide des juges. Vous devez le ramasser pour terminer certains niveaux.



CARTES DE SÉCURITÉ — Dans le tribunal, les portes ne peuvent être ouvertes qu'avec des cartes spéciales que Judge Dredd™ doit trouver.



DISQUE MOT DE PASSE — Ramassez cette icône pour recevoir un mot de passe vous permettant de retourner au niveau où vous avez ramassé le disque.



SACS DE CAFÉINE ILLÉGAUX — Vous pouvez obtenir points en ramassant la caféine de contrebande dont se débarrassent les dealers de caféine lorsqu'ils sont arrêtés.



SAC DE CRÉDITS — Vous pouvez obtenir points en ramassant les crédits malhonnêtement obtenus et abandonnés par les dealers de caféine ou les pilliers dans leur fuite.

APPLIQUER LA LOI

Judge Dredd™ est composé de 12 niveaux, ayant chacun un objectif principal et un objectif secondaire. Vous devez tous les terminer pour obtenir un méga bonus à la fin. C'est tout et bonne chance!

LA GUERRE DES BLOCS

Lorsqu'une bande de modestes squatters, menés par un paumé charismatique nommé Zed, décide de s'amuser un peu, c'est la guerre des blocs. Comme d'habitude, Dredd laisse parler son arme en premier. Son objectif principal est de repérer et détruire tous les dépôts de munitions de la zone. Il doit ensuite arrêter ou condamner tous les participants de la guerre de blocs.



MUTINERIE À ASPEN

Un prisonnier malveillant déclenche une révolte dans le centre pénal d'Aspen, une prison située au beau milieu du désert connu sous le nom de Terres maudites. Étant le juge le plus en vue en service, Judge Dredd™ est envoyé sur place pour mettre fin à la mutinerie. L'objectif principal de Dredd est d'empêcher toute évasion en fermant toutes les portes de sécurité (à l'aide des consoles informatiques). Son second objectif est de s'assurer que toutes les personnes impliquées soient arrêtées ou condamnées.



UNE NAVETTE S'ÉCRASE DANS LES TERRES MAUDITES

Dans le cadre du complot secret, Judge Dredd™ est accusé du meurtre d'un journaliste nommé Hammond. Comme la tradition permet à un juge supérieur qui part à la retraite d'effectuer un dernier jugement, le juge Farco décide de partir de façon à pouvoir commuer la peine de Dredd en emprisonnement à vie sans remise, à Aspen, au lieu de la peine de mort. Lorsque la navette transportant Dredd à la prison est abîmée par le Clan Angel, Dredd réussit à se libérer. Son objectif principal est de retrouver le juge Fargo et de lui demander conseil. Lorsqu'il aura fait cela, l'objectif principal de Dredd est de retrouver le Livre de Loi, qui l'aidera à prouver son innocence. Son second objectif est de s'assurer que toutes les personnes impliquées des Terres Maudites soient arrêtées ou condamnées.



PRÉPAREZ-VOUS AU COMBAT FINAL

Judge Dredd™ a appris du Juge Fargo qu'il est le jumeau génétique du juge Rico. Rico a été condamné à mort, mais épargné par de puissants alliés qui lui permirent de s'échapper d'Aspen. Dredd comprend alors qu'il l'ADN de Rico sur le Lawgiver qui a tué Hammond est identique au sien! Dredd doit alors revenir en ville pour prouver son innocence. Son objectif principal est de se réarmer pour ce qui va suivre. Il devra également arrêter ou condamner toutes les personnes qui se mettent sur son chemin.

REPÉRER RICO

Armé jusqu'aux dents, Judge Dredd™ doit atteindre le tribunal afin de convaincre le conseil des juges de son innocence. Son objectif secondaire est d'éviter ou de désarmer les chasseurs de juges se trouvant dans le tribunal. Lorsqu'il entre dans le tribunal, il s'aperçoit que tous les juges du conseil ont été massacrés par Rico! Pour savoir où se trouve Rico, Dredd doit utiliser le terminal central. La sécurité des tribunaux est assurée par une série de portes qui ne peuvent être ouvertes qu'avec des cartes de sécurité. Chaque porte nécessite une carte-clé que vous devez trouver et insérer dans le terminal qui convient. Dredd doit continuer à éviter ou désarmer les chasseurs de juges qui le poursuivent alors qu'il essaie de s'échapper du tribunal. Sinon, il ne parviendra jamais à retrouver Rico!

ÉCHAPPER AUX CHASSEURS DE JUGES

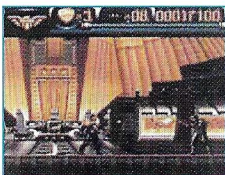
Judge Dredd™ doit faire vite pour atteindre la planque de Rico dans le Laboratoire Janus. Repérant un prototype de véhicule Lawmaster IV, Judge Dredd™ et sa complice Fergie, décident de le réquisitionner. Ils sont poursuivis par un gang de chasseurs de juges montés sur des Lawmaster, qui veulent les éliminer. Les chasseurs de juges lancent des missiles thermo-guidés que Fergie doit essayer d'abattre tout en tirant sur les chasseurs de juges. Lorsque les chasseurs de juges se rapprochent trop, il est dangereux d'utiliser des armes et Judge Dredd™ doit repousser les attaques des chasseurs de juges avec ses pieds et en percutant leurs Lawmasters avec le sien. Les dégâts causés au véhicule de Dredd apparaissent sur la barre d'énergie. Si Dredd arrive à échapper aux chasseurs de juges, il pourra atteindre le laboratoire Janus

ACCÉDER AU LABORATOIRE JANUS

Dredd apprend que le laboratoire Janus est situé dans les ruines de la statue de la Liberté! Il doit trouver l'entrée de la Statue où le laboratoire Janus est gardé par des robots ABC. Son objectif principal est de vaincre les robots ABC.

ENTRER AU LABOR OIRE JANUS

Lorsqu'il découvre que Judge Dredd™ est arrivé à s'introduire dans le labo, Rico donne vie aux clones avant qu'ils ne soient terminés! Dredd doit désactiver tous les terminaux afin de couper le système d'énergie du labo, et d'empêcher tout clonage. Sa seconde mission est de trouver et détruire tous les tubes de clonage. Rico lance un défi à Dredd un combat juge contre juge, avec comme enjeu le futur du système juridique.



L'INVASION DE GILA MUNJA

Mega-City One est parvenue à éviter les dangers de Rico et duprojet Janus, mais le calme ne va pas durer longtemps. Les Gila Munja, une bande d'assassins mutants, s'infiltrèrent dans les égouts de la ville, espérant l'invasion; l'objectif principal de Judge Dredd™ est de repérer et détruire tous les Gila Munja. Ces derniers sont des assassins fous, qui tournent sur eux-mêmes comme des toupies, ce qui les rend difficiles à atteindre! Judge Dredd™ doit aussi faire face au lot quotidien de criminels de Mega-City One: les pillards, les squatters, les pyromanes et tous les autres.

LA PRISE D'OTAGES DE RC 4

Le traitement du Radical Carbon 4, une substance très toxique, n'est pas très agréable. Lorsque les employés mécontents du centre de traitement de RC se révoltent et prennent des otages. On fait appel à Judge Dredd™ pour retrouver et détruire toutes les bidons de RC4 avant que la ville ne soit contaminée. Dredd devra ensuite libérer les otages. Il doit également affronter les agents du Blitz et les évadés d'Aspen qui ne lui veulent pas que du bien.

ÉMEUTES DANS MEGA CITY ONE

L'objectif principal de Judge Dredd™ est d'arrêter le leader des surfeurs du ciel qui a créé une atmosphère frénétique dans Mega-City One, à tel point que les émeutes ont éclaté un peu partout. Son deuxième objectif est de ramener la loi et l'ordre dans Mega-City One, du moins pour le moment!

À BORD DE JUSTICE ONE

Judge Dredd™ réalise que les troubles récents n'étaient qu'un prétexte destiné à couvrir le complot des Juges Sombres voulant dérober un dispositif de téléport inter-dimensionnel caché sur Justice One, ce qui leur permettrait de voyager entre le Monde de la Mort et Mega-City One quand ils le désirent. À bord de Justice One, Dredd doit activer tous les systèmes de sécurité du vaisseau afin d'éviter le vol du téléport.

Il doit également se débarrasser de tous les criminels embarqués sur le vaisseau. Après avoir débarrassé Justice One des malfrats qui l'occupaient,

Dredd doit trouver le téléport et le protéger!

JUGEMENT DERNIER:

Découvrant que le téléport qu'il protégeait est en fait une copie, Dredd suit les Juges Sombres dans le Monde de la Mort pour mettre un point final à leurs plans machiavéliques, et à ceux de leur diabolique leader, le juge Death! Dredd doit débarrasser définitivement la Terre de cette menace, mais dans un monde où la mort règne en maître, la survie n'est jamais facile! Tous les citoyens sont coupables de quelque chose.

