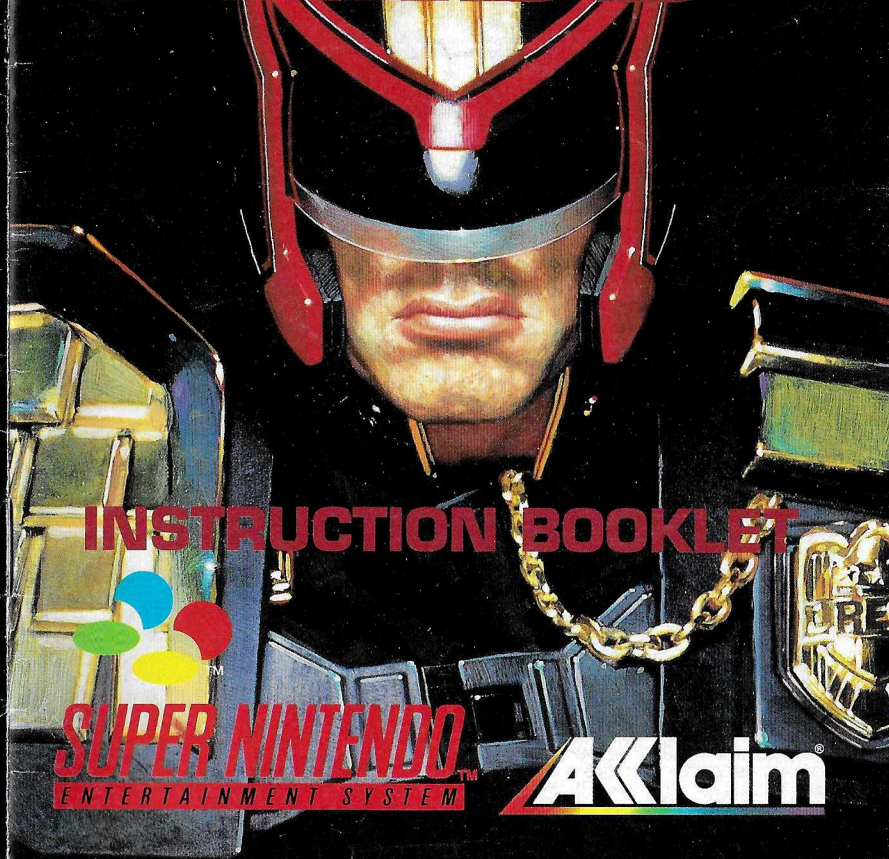


SNSP-AJDP-EUR

# JUDGE DREDD™



INSTRUCTION BOOKLET



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**Acclaim™**

**Acclaim®**

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

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

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 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, Spain

DISTRIBUTED BY: Metro Games, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY



**(Nintendo)** Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland  
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren  
Conservare queste informazioni / Guarde estas informas / Bewaar deze informatie  
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ

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 SCAEU 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. RECHERCHÉZ CE SCAEU 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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SËGURõO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOED. LET BIJ HET KOPEM VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTUUD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR. SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÅMÅ TARRA VAKUUTITAA, ETTÅ NINTENDO ON HYÅKSYNNYT TÅMÅNTUUTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÅ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMISTII SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUUTTEITA.



**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!

**ATTENZIONE :** LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

**ADVERTENCIA :** POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING :** LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**ÖBS :** LÅS NOGRNATT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVARSEL :** LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS :** LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULLUVAT KULLUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

**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 (071) 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 (071) 2251166.

JUDGE DREDD © 1995 Cinegi Pictures Entertainment Inc. and Cinegi 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 Comix Properties, Inc. Developed by Probe Software Ltd. Acclaim is a 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 mangelfreien 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,**  
Möhlnstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

**FRANCE SEULEMENT**

**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**  
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)  
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA 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 SA 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 à:

**GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO**  
Division ACCLAIM

31 Rue Louis Pasteur, 92200 Boulogne-Billancourt, France  
Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minimal 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 la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 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.

**BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT**

**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**  
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)  
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

**Columbia TriStar Home Video**  
38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

**90 DAY GARANTIE**

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)  
Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spekkasette (=spekkasette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defect optreedt dat gedeekt wordt door onderhavige garantie, zal die distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

**Columbia TriStar Home Video,**  
postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

**Columbia TriStar Home Video**  
Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Spekkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spekkasette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spekkasette zijn aangebracht na de aanschaf.

**GARANZIA**

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment Ltd. di garantisce il prodotto acquistatore un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-veredrà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non fun-zionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

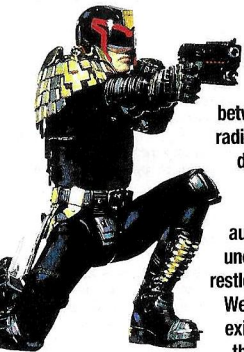


**(Nintendo)**  
ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.  
Moreau House, 112/120  
Brompton Rd., Knightsbridge,  
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N. 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA RIFERENZA.

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™ instruction 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.



Lives Current Ammo Points



Energy

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

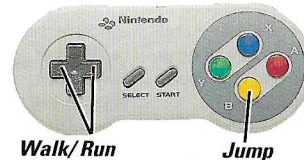
**EXITING** — When Judge Dredd™ is in front of a flashing area exit, press UP on the CONTROL PAD to enter it.

**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

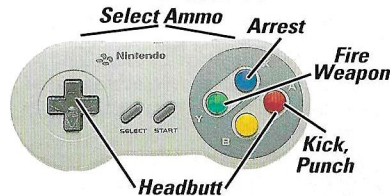
**HEADBUTT** — When Judge Dredd™ is very close to an enemy, press UP + the A BUTTON to headbutt.

**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 lawbreakers 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. Pressing 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.



**RICOCLET 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!



**INCENDIARY 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 pickups 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 loser 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

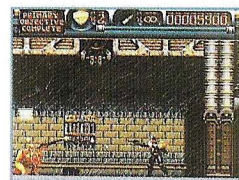
A vicious inmate sparks a riot at the Aspen Penal Colony, a prison in the middle of the dreaded wasteland known as Cursed Earth. As the foremost Judge in service, Judge Dredd™ is dispatched to quell the riot. Dredd's primary objective is to close all security doors (using the computer consoles) to prevent 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 him some destruction.

## RIOTS IN MEGACITY ONE

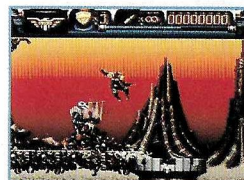
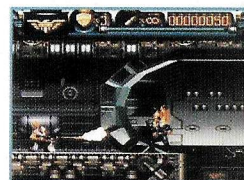
Judge Dredd's™ primary objective is to Arrest or Sentence the lead Sky Surfer who has whipped up a frenzy in Mega-City One—there's a riot going on! His secondary objective is Arresting or Sentencing all perps involved, restoring order to Mega-City One... for now!

## 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 Resyk alles zum "Leben" Notwendige bieten. Nicht selten fallen die Bewohner jedoch den erbitterten Rivalitäten zwischen verschiedenen Blocks zum Opfer, die sich zu

regelerbunden Blockkriegen ausweiten. Innerhalb der trostlosen Grenzen dieser städtischen Wucherungen wird die Ordnung nicht mehr durch Polizeimacht gewahrt. Im Jahre 2139 A.D., werden die brodelnden Menschenmassen auf der ganzen Welt nicht mehr von ihresgleichen 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

**SPIEL STARTEN** — Ist diese Option markiert, kannst Du durch Drücken von START ein neues Spiel beginnen, bevor oder nachdem Du Optionen gewählt hast.

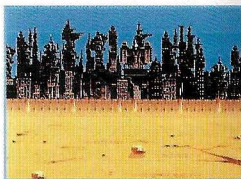
**PASSWORT** — Ist diese Option markiert, kannst Du durch Drücken von START auf die PASSWORTFUNKTION zugreifen. Über das PASSWORTSYSTEM von Judge Dredd™ kannst Du ein Spiel an der Stelle wiederaufnehmen, an der Du es zuvor abgebrochen hast. Um ein PASSWORT ZU WÄHLEN, markierst Du mit dem R-KNOPF LINKS und RECHTS die entsprechenden Buchstaben.

Benutze den R-KNOPF OBEN und UNTEN, um durch die Buchstaben und Zahlen zu scrollen. Nachdem Du das gewünschte Kennwort zusammengestellt hast, kannst Du die Option durch Drücken von START verlassen.

## SPIELFUNKTIONEN

**LEBEN** — Judge Dredd™ beginnt jedes Spiel mit drei Leben, die durch die gleiche Anzahl Schilder 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.

## 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 A, um einen Schlag auszuheilen.

**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 KNOPF Y eine Waffe ab.

## 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.

## 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 Anti-Schwerkraft-Gürtel aufgesammelt hat (siehe "Pickups - Sammelgegenstände"), drücke den R-KNOPF in die gewünschte Flugrichtung.

## KAMPFSTEUERUNG

Munition wählen

Arrest

Waffe abfeuern



Kopfstoß

Tritt, Schlag

## 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.



**PANZERBRECHENDE GESCHOSSE** - 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-GESCHÖß** — 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™ auf sammeln kann. Einige davon, wie die Schmuggelwaren verschiedenster Art, die er von Plünderern oder Koffein-Dealern 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.



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



**ANTI-SCHWERKRAFT-GÜRTEL** — Judge Dredd™ kann sofort für 10 Sekunden durch die Luft fliegen, wenn er diesen Gegenstand 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 KOFFEINTÜTCHEN** — Verdiane Dir Punkte, indem Du geschmuggeltes Koffein aufsammlst, 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!

### BLOCKKRIEG

Als sich eine miese Bande schmieriger Hausbesetzer unter der Führung eines charismatischen Versagers namens Zed im Block breitmacht, 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 gefährdeten 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 Schuld 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 entwapfen. Als er jedoch in die Hallen des Rechts kommt, stellt er fest, daß der gesamte Rat der Judges von Rico ermordet wurde. Nun muß er 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 entwapfen, 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 KNOPF 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

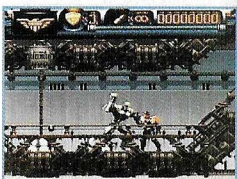
Dredd hat herausgefunden, daß sich das Janus-Labor in der vergessenen Ruine der Freiheitsstatue befindet! Zunächst muß er den Eingang zur Statue finden, in der das Janus-Labor von gesetzlosen ABC-Robots bewacht wird, gefährlichen Leibwachen-Robotern. Seine Hauptmission besteht darin, die ABC-Robots aus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

## IM JANUS-LABOR

Als Rico merkt, daß Judge Dredd™ ins Labor eingedrungen ist, läßt 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 ähnlichem 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 Sträflingen 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 alltäglicheren 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 von dem 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 finsteren 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 juges... 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 déritus 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 blocs 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 PASSE** — 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.

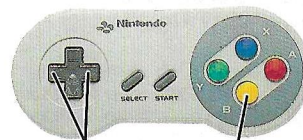
**SORTIR** — Lorsque Judge Dredd™ est devant une clignotant, appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS pour la franchir.

**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.

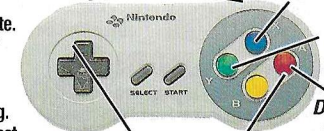
**UTILISER L'ARME** — lorsque Judge Dredd™ n'est pas assez près d'un ennemi pour lui donner, appuyez sur le BOUTON Y pour tirer avec une arme.

## COMMANDES DE COMBAT

Sélectionner munitions

Arrêter

Utiliser arme



Coup de tête

Donner un coup de pied ou de poing

## 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 pour représenter 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 Mega-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 Juges 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 pileurs, 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.



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



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



**VIE SUPPLÉMENTAIRE** — Ramassez ces boucliers pour obtenir un essai supplémentaire.



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



**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 pileurs 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

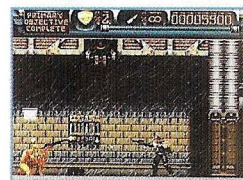
Lorsqu'une bande de modestes squatters, menés par un paumé charismatique nommé Zed, décide de s'amuser un peu, c'est la guerre des blocs. Comme d'habitude, Dredd laisse parler son arme en premier. Son objectif principal est de repérer et détruire tous les dépôts de munitions de la zone. Il doit ensuite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

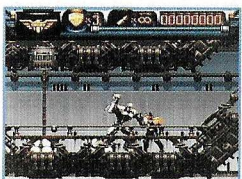
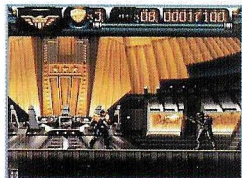
Judge Dredd™ doit faire vite pour atteindre la planque de Rico dans le Laboratoire Janus. Repérant un prototype du véhicule Lawmaster IV, Judge Dredd™ et sa complice Fergie, décident de le réquisitionner. Ils sont poursuivis par un gang de chasseurs de juges montés sur des Lawmaster, qui veulent les 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 du projet 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'envahir; 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 surteurs 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!

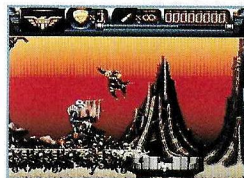
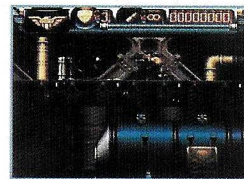
## À BORD DE JUSTICE ONE

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.





## La ley

Las pocas zonas habitables que quedan en América son metrópolis en rápido crecimiento que cubren lo que solían ser estados. Entre las tres mega ciudades yace un desierto radiactivo llamado

Tierra Maldita, surgido durante la Gran Guerra Atómica del año 2070, en donde se engendran especies mutantes y a donde se dirigen los jueces retirados para realizar su Gran Marcha. Un mundo en el que la automatización y la robótica han hecho que el desempleo sea lo normal, en donde los traficantes de cafeína arriesgan sus vidas para vender un momento de bienestar a los ciudadanos amargados e inquietos, y en donde por sólo ensuciar las calles te pueden encarcelar en un bloque de aislamiento.

Bienvenidos a Mega-City Uno, hogar de 400 millones de habitantes. Aquí viven más de 60.000 personas en bloques independientes y deshumanizados desde que nacen hasta que son reciclados. Eso si no parecen víctimas de las enconadas rivalidades entre los diferentes bloques que acaban por dar lugar a verdaderas guerras. Dentro de los límites de este crecimiento urbano enorme y descontrolado, ya no es la policía la que mantiene el orden. En el año 2139 A.D., los habitantes que bullen en el planeta no son juzgados por sus iguales, sino por jueces: unos guardianes de la paz implacables y autoritarios que creen en la aplicación rápida de la justicia. Ésta se aplica en el acto.

Judge Dreed se encuentra en el bando equivocado de la ley mientras fuerzas ocultas trabajan para acabar con él.

## Antes de empezar. . .

1. Asegúrate de que el interruptor de la corriente está apagado (OFF).
2. Inserta el cartucho de Judge Dredd™ según se describe en el manual de instrucciones de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Enciende el interruptor (ON).

Cuando aparezca el título de Judge Dredd™, pulsa el BOTÓN START y aparecerá el menú de opciones, donde podrás destacar la que quieras con el MANDO DIRECCIONAL, y seleccionarla con el BOTÓN START.

## OPCIONES

**START GAME** (Empezar a jugar) — Después de destacar esta opción, pulsa el botón START para empezar a jugar, antes o después de ajustar las otras opciones.

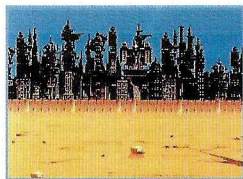
**PASSWORD** (Reanudar una partida) — Después de destacar esta opción, pulsa el botón START para acceder a la pantalla de las contraseñas. Para contraseña en donde la dejaste, dispones de un sistema de contraseñas. Para seleccionar una contraseña pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para destacar las letras. Luego pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR de dicho mando para pasar de una letra o número al siguiente. Una vez que hayas compuesto la contraseña que quieres, pulsa el botón START para abandonar esta opción.

## CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

**VIDAS** — Al comienzo del juego, Judge Dredd™ dispone de tres vidas, cada una de las cuales está representada por un escudo que aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.

**ENERGÍA** — Judge Dredd™ empieza cada vida con una barra de energía completa que aparece en la parte superior de la pantalla. Cada vez que sufra algún daño, esta barra de energía disminuirá para reflejar la gravedad de éste. Cuando llegue al cero, el juez perderá esa vida.

**PUNTAJACIÓN** — Judge Dredd™ gana diferentes cantidades de puntos según la actividad que realice, por ejemplo, arrestar o sentenciar a malhechores, completar un nivel, eliminar a un jefe, etc. Su puntuación aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Ten en cuenta que para conseguir una puntuación récord, a veces es mejor arrestar a alguien que sentenciarlo.



**CONEXIÓN POR VÍDEO** — El juez puede comunicarse con la Central del Poder Judicial a través de una conexión por vídeo. Antes de cada misión, Dredd recibe información sobre los objetivos de dicha misión gracias a una comunicación por vídeo-teléfono.

**LOS MOVIMIENTOS DEL JUDGE DREDD™** — Judge Dredd™ puede realizar los siguientes movimientos:

## CÓMO MOVERSE

**ANDAR** — Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para andar en una u otra dirección.

**CORRER** — Dale dos toques a la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para correr en una u otra dirección.

**EMPUJAR** — Cuando el juez se encuentra con algún objeto sólido, si lo empuja, puede que consiga moverlo hacia un lado de manera que quede al descubierto algún coleccionable. Mantén pulsada la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para empujar un objeto en una u otra dirección.

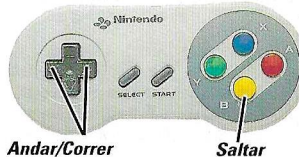
**SALIR** — Cuando Judge Dredd™ se encuentre frente a un área intermitente o área de salida, pulsa la parte SUPERIOR del MANDO DIRECCIONAL para pasar a otra habitación.

**AGACHARSE** — Pulsa la parte INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL si quieres agacharte.

**ANDAR A GATAS** — Pulsa la parte INFERIOR e IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para gatear en esas direcciones.

**SALTAR** — Pulsa el botón B para saltar. Pulsa el botón B junto con la parte DERECHA, IZQUIERDA o

## CONTROLES DE LOS MOVIMIENTOS



Andar/Correr

Saltar

INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para saltar en esas direcciones.

**TREPAR** — Cuando Judge Dredd™ esté frente a una escalera de mano, pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para subir o bajar por ella.

**AGARRARSE** — Cuando Judge Dredd™ esté colgando de un objeto, pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para que se agarre al siguiente objeto situado en una u otra dirección.

**VOLAR** — Cuando Judge Dredd™ haya recogido un cinturón antigraavitatorio (consulta el apartado sobre coleccionables), pulsa la parte del mando direccional correspondiente a la dirección en la que quieras que vuele.

## CÓMO LUCHAR

**CABEZAZO** — Cuando el Judge Dredd™ esté muy cerca de un enemigo, pulsa la parte SUPERIOR del MANDO DIRECCIONAL y el botón A para que le dé un cabezazo.

**PUÑETAZO** — Cuando Judge Dredd™ no esté suficientemente cerca del enemigo como para darle un cabezazo, pulsa la parte del MANDO DIRECCIONAL que corresponda a la posición del enemigo y el botón A para darle un puñetazo.

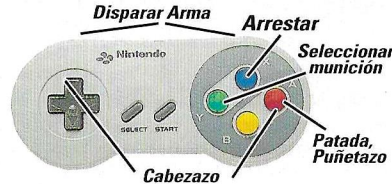
**PATADA** — Cuando Judge Dredd™ no esté suficientemente cerca de un enemigo como para darle un puñetazo, pulsa el botón A para darle una patada.

**DISPARAR EL ARMA** — Cuando Judge Dredd™ no esté suficientemente cerca del enemigo como para darle un puñetazo, pulsa el botón Y para disparar el arma.

## CÓMO ARRESTAR O SENTENCIAR A MALHECHORES

Judge Dredd™ puede imponer la justicia de dos formas: arrestando y sentenciando. Algunos delincuentes pueden ser sometidos y arrestados. Otros, más resabiados, tienen que ser tratados con más mano dura; para éstos, la sentencia suele ser mortal. Ten en cuenta que se conceden más puntos por realizar un arresto cuando así proceda, que por cargarse por capricho a todo desgraciado que se cruce por delante. Para arrestar a un malhechor desarmado (desármale por la fuerza si es necesario), anda hacia él cuando veas que la palabra "Guilty" (culpable) luce intermitentemente encima de su cabeza y luego pulsa el botón X.

## CONTROLES PARA LA LUCHA



Disparar Arma

Arrestar

Seleccionar munición

Patada, Puñetazo

Cabezazo



## ARMAS Y MUNICIONES

**EL ARMA JUSTICIERA** — Esta pistola es el arma reglamentaria de los jueces. En la empuñadura lleva codificado el ADN del juez. Esta pistola justiciera dispone de varios tipos de proyectiles que se pueden encontrar en diversos sitios a lo largo del juego. Pulsa el botón Y para disparar esta arma. Judge Dredd™ DEBE seleccionar la munición que quiere usar pulsando los DISPARADORES DERECHO o IZQUIERDO para pasar de un tipo de munición a otro. Si pulsas los dos disparadores al mismo tiempo, Dredd volverá a tener cargados los proyectiles de uso general. Los diferentes tipos de proyectiles se explican a continuación.



**PROYECTIL DE USO GENERAL** — Éste es el proyectil con el que la pistola está cargada por defecto. Dredd lleva una cantidad ilimitada de este tipo de proyectil que sirve para sentenciar a los delincuentes.



**PROYECTIL BUSCADOR DE CALOR** — Estos misiles se dirigen hacia la fuente de calor más cercana y explotan al hacer impacto.



**PROYECTILES RICOCHETE** — Estos proyectiles, cuyo componente básico es la goma, rebotan en superficies duras como suelos y paredes. Son ideales para atontar a los humanoides antes de arrestarlos, ya que el daño permanente que causan es muy pequeño. ¡Pero asegúrate de que los disparas en ángulo, porque si no, el proyectil rebotará y te dará de lleno!



**PROYECTILES INCENDIARIOS** — Estos proyectiles explotan al impactar con algo y se convierten en bolas de fuego. Sirven para quemar cualquier basura que amenace la armonía de Mega-City One.



**MISILES PERFORADORES DE BLINDAJES** — Uno de los tipos de munición más destructivos de los que dispone Dredd. Estos proyectiles son capaces de atravesar incluso una capa gruesa de acero.



**MISIL TIPO GRANADA** — Es un proyectil de corto alcance que explota al hacer impacto.



**MISIL ALTAMENTE EXPLOSIVO** — Es otro proyectil de corto alcance. Es más potente que el tipo granada y explota al impactar.



**EXPLOSIVO DOBLE** — Es una versión del misil buscador de calor que provoca una doble explosión: dos misiles buscadores de calor al mismo tiempo.



**BURBUJA EXPLOSIVA** — Este material parecido al plástico forma burbujas cuando es disparado y es lo único que detiene a la forma espiritual de los Jueces de la Oscuridad. Al cabo de poco tiempo explotan, saltando en pedazos que hieren a todo el que alcanzan.

## COLECCIONABLES

Hay una serie de coleccionables que Judge Dredd™ puede recoger a lo largo de los niveles del juego. Algunos son mercancías de contrabando que el juez puede confiscar a los ladrones o a los traficantes de cafeína y así ganar puntos para mejorar su puntuación. Otros no sirven para ganar puntos, pero son útiles para completar el juego. ¡Buena suerte!



**ICONO DE ENERGÍA PEQUEÑO** — Al recoger este pequeño corazón la barra de energía del Judge Dredd™ se recupera hasta la mitad.



**ICONO DE ENERGÍA GRANDE** — Al recoger este gran corazón la barra de energía del Judge Dredd™ se recupera por completo.



**CINTURÓN ANTIVIVATORRIO** — Al recoger este cinturón el juez consigue la habilidad de volar durante diez segundos.



**VIDA EXTRA** — Recoge estos valiosos escudos para conseguir una vida extra.



**GENERADOR DE CAMPO DE FUERZA** — Cuando el Judge Dredd™ recoge este coleccionable, queda inmediatamente protegido por un escudo invisible durante 10 segundos. Pulsa el Botón B.



**CÓDIGO DE LEYES** — Este libro es la guía de los jueces. Hay que recogerlo para completar ciertos niveles.



**TARJETAS DE SEGURIDAD** — Las puertas de la sala de justicia están selladas y sólo se pueden abrir con unas tarjetas especiales que el Judge Dredd™ tiene que encontrar.



**DISCO DE CONTRASEÑAS** — Recoge este disco para recibir una contraseña que te permita volver cuando quieras al nivel donde lo hayas recogido.



**BOLSA DE CAFEÍNA ILEGAL** — Gana puntos al recoger la cafeína de contrabando que sueltan los traficantes cuando son arrestados.



**BOLSA DE CRÉDITOS** — Gana puntos al recoger el dinero obtenido ilegalmente que sueltan los traficantes de cafeína o los ladrones al huir.

## CÓMO IMPONER LA LEY

Judge Dredd™ consta de en 12 niveles, cada uno de los cuales tiene un objetivo principal y otro secundario. Si completas todos, conseguirás un mega premio al final. Eso es todo, ¡buena suerte!

### LA GUERRA ENTRE BLOQUES

Cuando una banda de malos ocupantes ilegales de poca monta, dirigida por un pedorero carismático llamado Zed, decide jugar, jemplaza la guerra entre bloques! Como de costumbre, Dredd deja que su pistola tome la palabra. Su principal objetivo es localizar y destruir los suministros de munición de la zona. Su objetivo secundario es arrestar o sentenciar a los participantes de la guerra entre los bloques.

### FUGA EN ASPEN

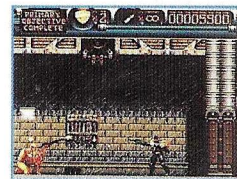
Un preso malvado hace estallar un motín en el Centro Penitenciario de Aspen, una prisión situada en medio del pavoroso terreno baldío conocido como Tierra Maldita. Debido a que Dredd es el mejor juez de los que hay en servicio en esos momentos, le envían a calmar la revuelta. Su principal objetivo es cerrar todas las puertas de seguridad (utilizando consolas de ordenador) para impedir que escapen más presos. Su objetivo secundario es asegurarse de que todos los convictos que quedan en el centro son arrestados o sentenciados.

### ACCIDENTE EN LA TIERRA MALDITA

Como parte del complot secreto, Judge Dredd™ es culpado injustamente por el asesinato de un periodista llamado Hammond. Según la tradición, un juez que se retira tiene derecho a un último deseo. Así que Judge Fargo decide retirarse para conseguir que la sentencia a muerte de Dredd sea cambiada por una de vida sin libertad condicional en el Centro Penitenciario de Aspen. Cuando la lanzadera que transporta a Dredd hacia la prisión de Aspen es derribada por el demente clan Angel, Dredd se las apaña para escapar. Una vez hecho eso, el objetivo de Dredd será encontrar su Código de Leyes que le servirá para probar su inocencia. Su objetivo secundario será arrestar o sentenciar a todos los delincuentes que haya en la Tierra Maldita. Una vez que haya cumplido esos objetivos, su siguiente objetivo principal será regresar a Mega-City Uno para demostrar su inocencia.

### PREPÁRATE PARA LA LUCHA FINAL

Gracias a su Código de Leyes y por boca del juez Fargo, el Judge Dredd™ se entera de que es el hermano gemelo genético del ex Juez Rico. Dicho juez fue sentenciado a muerte, pero parece ser que unos aliados poderosos le salvaron secretamente de la muerte y escapó de Aspen. ¡Dredd se da cuenta de que el código de ADN en el arma justiciera que mató a Hammond era el de Rico! Ahora no le cabe duda de que debe volver a la metrópoli y probar su inocencia. Su objetivo principal es rearmarse y estar preparado para lo que pueda pasar a continuación. También tendrá que arrestar o sentenciar a cualquier malhechor que le impida llevar a cabo su objetivo.



## LOCALIZACIÓN DE RICO

El principal objetivo del Judge Dredd™, armado hasta los dientes, es llegar a la sala del Gran Consejo para convencer a los jueces de su inocencia. Su objetivo secundario es esquivar o desarmar a los cazadores de jueces que hay en la sala. Al entrar en la sala descubre que todos los miembros del Gran Consejo han sido asesinados por Rico. Su nueva misión consiste en encontrar el escondite secreto de Rico utilizando la terminal central. Pero la sala está sellada por una serie de puertas que sólo se pueden abrir de seguridad adecuada. Cada puerta requiere una llave-tarjeta que hay que encontrar e insertar en la terminal correcta. Dredd tiene que esquivar o desarmar a los cazadores de jueces que le persiguen mientras intenta escapar de la sala del consejo, de lo contrario, ¡nunca encontrará a Rico!

## ENFRENTAMIENTO CON LOS CAZADORES DE JUECES

Judge Dredd™ tiene que darse prisa en encontrar el escondite de Rico en el Laboratorio Janus. Cuando Judge Dredd™ descubre un prototipo de motocicleta Lawmaster IV, él y su ayudante Fergie despegan en ella y son perseguidos por los cazadores de jueces, que van montados en ejemplares del prototipo Lawmaster. Los cazadores de jueces disparan misiles buscadores de calor; Fergie tiene que intentar hacerlos explotar antes de que les alcancen y al mismo tiempo derribar a los cazadores que los lanzan. Utiliza el mando direccional para apuntar con el alza y pulsa el BOTÓN Y para abrir fuego. Cuando los cazadores de jueces se acercan demasiado, Dredd tendrá que defenderse de sus ataques dándoles patadas y embistiéndoles con su Lawmaster. Las averías que sufra la moto del Judge Dredd™ aparecerán indicadas en la barra de energía. Si Dredd logra escapar de los cazadores, puede que todavía sea capaz de llegar al Laboratorio Janus.

## ENTRADA AL LABORATORIO JANUS

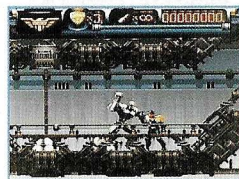
Dredd averigua que el Laboratorio Janus está en las ruinas abandonadas de la Estatua de la Libertad. Ahora tiene que encontrar la entrada a la estatua, donde el laboratorio está vigilado por robots proscritos ABC. Su objetivo principal es derrotar a los robots ABC.

## ENTRADA AL LABORATORIO JANUS

Cuando Rico descubre que Judge Dredd™ ha entrado en el laboratorio, saca a los clones de sus tubos de clonación antes de tiempo. Dredd tiene que desactivar todas las terminales de ordenador para cortar el sistema de suministro de energía del laboratorio y así impedir cualquier proceso de clonación futuro. Su segunda misión es encontrar y destruir todos los tubos de clonación. Rico desafía a Dredd a una lucha a muerte de juez contra juez, en la que el futuro del sistema judicial está en juego.

## LA INVASIÓN DE GILA MUNJA

Mega-City Uno se ha salvado de Rico y su Proyecto Janus, pero lo bueno nunca dura. La Gila Munja, una banda de mutantes asesinos, están al acecho en las alcantarillas que hay bajo las calles de la metrópoli, intentando entrar en ella. El objetivo principal del Judge Dredd™ es encontrar y destruir a todos los miembros de Gila Munja que son como peonzas de terror y muy difíciles de sentenciar. Judge Dredd™ también tiene que encargarse de los problemas cotidianos de Mega-City Uno: ladrones, ocupantes ilegales de casas, incendiarios y demás.



## MOTÍN CON REHENES

Procesar carbono 4, una substancia altamente tóxica, no es nada divertido. Cuando los descontentos trabajadores del Centro de Proceso RC4 se amotinan y hacen rehenes a algunas personas, el objetivo principal del Judge Dredd™ es encontrar y destruir todos los bidones de carbono 4 antes de que la metrópoli quede contaminada. Su segundo objetivo es liberar a los rehenes. Dredd tiene que enfrentarse a agentes armados con explosivos y escapar de las garras de los convictos de Aspen que quieren acabar con él.

## DISTURBIOS EN MEGA CITY UNO

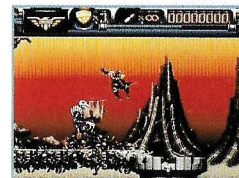
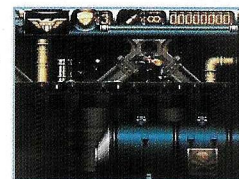
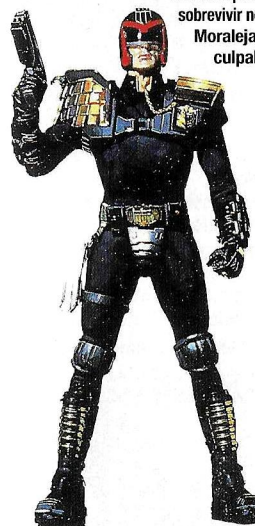
El principal objetivo del Judge Dredd™ es arrestar o sentenciar al líder de los surfistas voladores que ha avivado una revuelta en Mega-City Uno: ¡la metrópoli es víctima de los disturbios! Su objetivo secundario es arrestar o sentenciar a todos los malhechores involucrados y restaurar así el orden en Mega-City Uno...por ahora.

## A BORDO DE LA JUSTICE ONE

Judge Dredd™ se entera de que los recientes problemas eran sólo una tapadera para unkompló organizado por los Jueces de la Oscuridad para robar un dispositivo de transporte interdimensional que hay escondido a bordo de la Justice One y que les permitirá viajar entre el mundo de la muerte y Mega-City Uno siempre que quieran. Mientras Dredd viaja a bordo de la Justice One, su objetivo principal será activar todos los sistemas de seguridad de la nave para impedir el robo del dispositivo de transporte. También tiene que eliminar a todos los delincuentes que han conseguido meterse en la nave. Después de hacer que la nave sea un lugar seguro, Dredd tiene que encontrar el dispositivo de transporte y protegerlo con su vida.

## JUICIO FINAL:

Al descubrir que el dispositivo de transporte interdimensional que ha estado vigilando es una imitación, Dredd viaja al mundo de la muerte en pos de los Jueces de la Oscuridad, para acabar con sus planes dementes y eliminar a su malvado líder espiritual, el juez Death. Dredd tiene que librar a la Tierra de esta amenaza para siempre, pero en la tierra de los muertos, sobrevivir no es nada fácil. Moraleja posible: todos los ciudadanos son culpables...de algo.





## La Legge

Le poche zone abitabili rimaste in America sono delle estese aree metropolitane che coprono quelli che una volta erano Stati. Tra le tre MegaCity si estende il deserto radioattivo chiamato la Terra Maledetta, creatosi durante la

Grande guerra atomica del 2070, dove proliferano razze mutanti e Judge in pensione si avventurano per La lunga passeggiata... Un mondo in cui l'automazione e la robotica hanno fatto della disoccupazione una regola, dove gli spacciatori di caffeina rischiano la vita per vendere una breve felicità a cittadini irrequieti e amareggiati, dove possono rinchiuderti in un Iso-Cube per aver semplicemente buttato della carta per terra.

Benvenuto a Mega-City Uno, in cui abitano più di 400 milioni di persone. Qui 60.000 persone "vivono" in minuscoli e anonimi appartamenti con il rischio di venire coinvolti in pericolose lotte tra bande che degenerano in vere e proprie guerre tra quartieri. In questo enorme agglomerato urbano la polizia non riesce più a mantenere l'ordine. Nell'anno 2139 A.D., i cittadini ribelli del mondo non vengono più condannati dai loro concittadini ma dai Judge, custodi della pace, inflessibili ed autoritari, che credono nella giustizia rapida. La giustizia viene fatta sul posto. Judge Dredd™ si ritrova dall'altra parte della legge poiché delle forze sconosciute cercano di eliminarlo.

## Prima di iniziare il pattugliamento...

1. Accertati che l'interruttore sia spento (OFF).
2. Inserisci la cartuccia di Judge Dredd™ come descritto nel manuale del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Accendi (ON) l'interruttore.

Quando apparirà la videata di testa di Judge Dredd™, premi il PULSANTE START per accedere al menu delle opzioni e utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare e il PULSANTE START per selezionare le seguenti opzioni:

## OPZIONI

**INIZIO GIOCO** — Evidenzia questa opzione e premi il PULSANTE START per iniziare un gioco, prima o dopo aver impostato le opzioni.

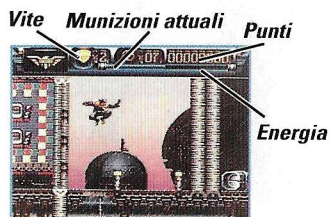
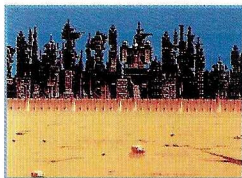
**INVIA PAROLA D'ORDINE** — Evidenzia questa opzione e premi il PULSANTE START per accedere alla funzione parola d'ordine. Judge Dredd™ ha una funzione parola d'ordine per riprendere un gioco dal punto in cui avevi l'avevi interrotto. Per selezionare una parola d'ordine premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA per evidenziare le lettere. Premi il PULSANTE DIREZIONALE in SU o in GIÙ per scorrere le lettere e i numeri. Quando avrai composto la parola d'ordine desiderata, premi il PULSANTE START per uscire da questa opzione.

## CARATTERISTICHE DI GIOCO

**VITE** — Judge Dredd™ inizia ogni gioco con tre vite, ognuna rappresentata da uno scudo in alto a sinistra della videata.

**ENERGIA** — Judge Dredd™ inizia ogni vita con una barra di energia piena, che apparirà in alto sulla videata.

Ogni volta che gli verranno inflitti dei danni, la barra di energia diminuirà in base ai danni subiti. Quando la barra raggiungerà zero, perderà una vita.



**PUNTEGGIO** — Il Judge Dredd™ ottiene un numero diverso di punti a seconda delle attività svolte durante il gioco, come Arrestare o Condannare un cittadino che ha commesso un reato, completare un livello, distruggere un nemico, etc. Il suo punteggio apparirà in alto a destra della videata. Ricorda che per ottenere un buon punteggio, qualche volta sarà meglio arrestare qualcuno invece di condannarlo.

**VID LINK/COM LINK** — Il Judge Dredd™ può comunicare con la Giustizia Centrale tramite il Com Link. Prima di ogni missione, una comunicazione video telefonica comunicherà gli obiettivi della missione a Dredd.

## MOVIMENTI

**CAMMINARE** — Premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA per camminare in quelle direzioni.

**CORRERE** — Premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA per correre in quelle direzioni.

**SPINGERE** — Quando il Judge Dredd™ arriverà davanti a un oggetto solido, spingendolo potrà spostarlo e scoprire dei pick up nascosti. Tieni premuto il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA per spingere in quelle direzioni.

**USCIRE** — Quando Judge Dredd™ si trova davanti un'area d'uscita lampeggiante, per entrarci premi il PULSANTE DIREZIONALE in su.

**ABBASSARSI** — per abbassarsi premere il PULSANTE DIREZIONALE in GIÙ.

**STRISCIARE** — tieni il PULSANTE DIREZIONALE premuto in giù a SINISTRA o in giù a DESTRA per strisciare a sinistra o a destra.

**SALTARE** — Premi il PULSANTE B per saltare. Premi il PULSANTE B e SINISTRA, GIÙ o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE per saltare in quelle direzioni.

## COMBATTERE

**TESTATA** — quando Judge Dredd™ è molto vicino al nemico, premi SU + il PULSANTE A per la testata.

**PUGNO** — quando Judge Dredd™ non si trova abbastanza vicino al nemico per una testata, premi IN AVANTI (nella direzione del nemico) + il PULSANTE A per dare un pugno.

**CALCIARE** — quando Judge Dredd™ non si trova abbastanza vicino al nemico per potergli dare un pugno, premi il PULSANTE A per calciare.

**SPARARE CON UN'ARMA** — quando Judge Dredd™ non si trova abbastanza vicino al nemico per potergli tirare un pugno, premi il PULSANTE Y per sparare un'arma.

## COMANDI MOVIMENTI



Camminare/Correre

Saltare

**ARRAMPICARSI** — quando Judge Dredd™ si trova davanti ad una scala, premi il PULSANTE DIREZIONALE in SU o GIÙ per arrampicarti in quelle direzioni.

**AFERRARE** — quando Judge Dredd™ è appeso ad un oggetto, premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o DESTRA per afferrare l'oggetto successivo in quella direzione.

**VOLARE** — Quando Judge Dredd™ avrà raccolto una cintura anti-gravità (vedi I Pick up), premi il pulsante direzionale per volare in quelle direzioni.

## COMANDI PER COMBATTERE

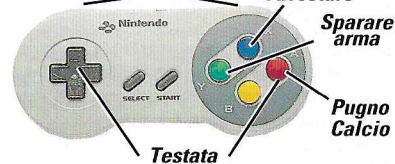
Selezionare munizioni

Arrestare

Sparare arma

Pugno Calcio

Testata



## ARRESTARE O CONDANNARE I DELINQUENTI

Judge Dredd™ può far rispettare la giustizia in due modi: arrestando o condannando. Alcuni delinquenti possono essere presi con le buone e arrestati. Mentre per altri devono essere usati dei metodi più convincenti; per quest'ultimi, generalmente, la sentenza è fatale. Ricorda che guadagnerai un maggior numero di punti eseguendo un vero e proprio Arresto piuttosto che facendo fuori ogni delinquente in circolazione. Per eseguire un arresto dirigi ti verso un delinquente disarmato e premi il PULSANTE X (se necessario disarma il sospetto con la forza) quando sulla sua testa lampeggerà l'indicatore Guilty (Colpevole).

## ARMI E MUNIZIONI

**IL LAWGIVER** — Questo fucile è l'arma standard del Judge. Nel manico vi è codificato il DNA del Judge. Il Lawgiver spara una serie di proiettili che troverai sparsi per il gioco. Premi il PULSANTE Y per sparare con il Lawgiver. Judge Dredd™ DEVE selezionare le munizioni che vuole sparare premendo i GRILLETTI SINISTRO O DESTRO per scorrere le riserve disponibili fino a quelle desiderate. Premendo i GRILLETTI SINISTRO e DESTRO contemporaneamente riporterai Dredd sull'Arma Ogniuoso. I proiettili sono descritti qui di seguito:



**PROIETTILE OGNIUOSO** - questo è il proiettile predefinito. Dredd ne ha a disposizione una riserva infinita, utile per condannare i delinquenti.



**PROIETTILE PENETRA CORAZZE** - uno dei tipi di munizioni più potenti a disposizione di Dredd; questi proiettili possono penetrare anche l'acciaio.



**MISSILI TERMOGUIDATI** - questi missili termoguidati si bloccano sulla fonte di calore più vicina e esplodono all'impatto.



**GRANATE** - questo è un proiettile a corto raggio che esplode all'impatto!



**MISSILI RICOCHET** - sono dei proiettili con la base di gomma che rimbalzano sulle superfici solide, come pavimenti e muri. Sono ideali per stordire gli umanoidi prima di arrestarli; non causano molti danni permanenti. Ma stai attento a spararli con un'angolazione perché il proiettile potrebbe rimbalzarti addosso!



**MISSILE ALTAMENTE ESPLOSIVO** - questo è un altro proiettile a corto raggio. È più potente di una granata e esplode all'impatto.



**DOPIO WHAMMY** - questa è una versione da duetto del missile termoguidato: spara due missili termoguidati in una volta.



**MISSILI INCENDIARI** - questo proiettile esplode in una palla di fuoco all'impatto. Utile per bruciare tutti i parassiti che minacciano la pace di Mega-City One.



**BOMBA BOING** - questo materiale simile alla plastica quando viene sparato forma delle bolle che sono la sola cosa in grado di contenere gli spiriti dei Dark Judges. Scoppiano poco dopo ed i frantumi provocano danni a tutto quello che colpiscono.

## I PICKUP

Attraverso i livelli del gioco Judge Dredd™ potrà raccogliere diversi pickup. Alcuni, come la merce di contrabbando confiscata da Dredd i Ricettatori o ai Trafficanti di caffeina, valgono dei punti che andranno ad aumentare il tuo punteggio. Altri non valgono nessun punto ma possono essere utili per portare a termine il gioco. Buona fortuna!



**ICONA ENERGIA PICCOLA** - raccogliendo quest'icona cuore piccolo, la barra di energia di Judge Dredd™ verrà riempita per metà.



**ICONA ENERGIA GRANDE** - raccogliendo quest'icona cuore grande la barra di energia di Judge Dredd™ verrà ripristinata al massimo.



**VITA EXTRA** - raccogli queste importanti icone a forma di scudo per ottenere una vita extra.

**CINTURA ANTI GRAVITÀ** - Judge Dredd™ riceverà immediatamente 10 secondi di capacità di volo quando raccoglierà questo apparecchio e premerà il PULSANTE B.



**GENERATORE CAMPO DI ENERGIA** - Raccogliendo questa icona Judge Dredd™ verrà immediatamente protetto e reso invulnerabile da uno scudo per 10 secondi.



**LIBRO DELLA LEGGE** - questo libro è la guida di tutti i Judge Dredd™. Deve essere raccolto per completare certi livelli.



**SCHIEDE PORTE DI SICUREZZA** - Le porte del Palazzo di giustizia possono essere aperte solamente con della schede speciali.



**DISCHETTO PAROLA D'ORDINE** - Raccogli l'icona del dischetto della parola d'ordine e ti verrà data una parola d'ordine che consentirà di ritornare sul livello dove avevi raccolto la parola d'ordine.



**SACCHETTO DI CAFFEINA DI CONTRABBANDO** - guadagna punti raccogliendo tutta la caffeina di contrabbando abbandonata dal trafficante di caffeina al momento dell'arresto.



**SACCHETTO DI CREDITI** - guadagna punti raccogliendo tutti i crediti acquisiti illegalmente abbandonati da criminali quali Trafficanti di caffeina o Ricettatori.

## RISPETTARE LA LEGGE

Judge Dredd™ è composto da 12 livelli, ognuno con un obiettivo primario e uno secondario. Completati tutti per un Mega Bonus finale. Questo è tutto. Buona fortuna!

### GUERRA DI QUARTIERE

Quando una pericolosa banda di delinquenti da quattro soldi capeggiata da un tipaccio di nome Zed decide di entrare in gioco, è giunto il momento della Guerra di quartiere! Come sempre, Judge lascia che siano le sue armi a parlare. Il suo primo obiettivo è di localizzare e distruggere tutte le riserve di munizioni nella zona. Quello secondario è di Arrestare e Condannare tutti i partecipanti alla Guerra di quartiere.

### EVASIONE AD ASPEN

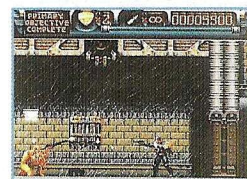
Un pericoloso recluso fomenta una ribellione nel Carcere di Aspen, una prigione nel mezzo dell'orribile deserto chiamato la Terra Maledetta. Essendo il giudice più esperto in servizio, Judge Dredd™ viene mandato a sedare la rivolta. Il primo obiettivo di Dredd è di chiudere tutte le porte di sicurezza (utilizzando le console computer) per evitare ulteriori evasioni. A questo punto dovrà Arrestare o Condannare tutti i delinquenti nella zona.

### INCIDENTE DELLA NAVETTA NELLA TERRA MALEDETTA

Come parte di un piano segreto, Judge Dredd™ è stato incastrato per l'omicidio di un giornalista, un certo Hammond. Dato che secondo la tradizione, prima di andare in pensione un Chief Judge ha diritto ad un'ultima decisione, il Chief Judge Fargo chiedi di andare in pensione per trasformare la condanna a morte di Dredd a ergastolo nel carcere di Aspen. Ma la navetta che trasporta Dredd in prigione viene abbattuta dal folle Angel Clan e Dredd riesce a fuggire. Il suo obiettivo primario è di trovare il saggio Judge Fargo per farsi consigliare sul da farsi. Il suo obiettivo secondario sarà quello di Arrestare o Condannare tutti i delinquenti sparsi per la Terra Maledetta.

### PREPARATI AL COMBATTIMENTO FINALE

Judge Dredd™ è venuto a sapere da Judge Fargo e da Libro della legge di essere il gemello



genetico dell'ex Judge Rico. Rico venne condannato a morte, ma venne salvato da dei potenti alleati e fuggì da Aspen. Dredd capisce che è stato il DNA di Rico sul Lawgiver ad uccidere Hammond! Adesso deve assolutamente ritornare in città per dimostrare la propria innocenza. Come prima cosa dovrà riarmarsi per essere in grado di affrontare quel che lo aspetta. Dovrà anche arrestare o Condannare tutti i delinquenti che cercheranno di ostacolarlo.

#### LOCALIZZARE RICO

Completamente armato, l'obiettivo primario di Dredd è di raggiungere la camera del consiglio per convincere il Consiglio dei Judge della propria innocenza. Dopo di che dovrà evitare o disarmare tutti i Judge Hunters nel Palazzo di giustizia. Appena entra nel palazzo di giustizia scopre che tutto il consiglio è stato ucciso da Rico! Adesso la sua nuova missione è trovare il nascondiglio segreto di Rico utilizzando il Terminale Centrale. Ma nel Palazzo di giustizia le porte possono essere aperte solamente con delle schede di sicurezza. Ogni porta richiede una chiave diversa, che deve essere prima trovata e poi inserita nel terminale appropriato. Dredd deve evitare o disarmare i Judge Hunter che gli sono alle calcagne mentre si sta dirigendo fuori dal palazzo, altrimenti non riuscirà mai a raggiungere Rico!

#### FUGA DAI JUDGE HUNTERS

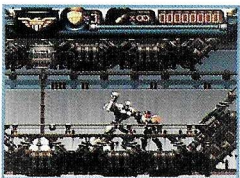
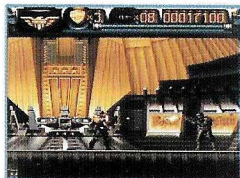
Judge Dredd™ deve fare in fretta a scoprire il nascondiglio segreto di Rico nei laboratori Janus Visto un prototipo del ciclo Lawmaster IV, Dredd ed il suo compagno Fergie si alzano in volo, seguiti da un gruppo di Judge Hunters a bordo di Lawmaster! I Judge Hunter sparano missili termoguidati e Fergie deve abatterli mentre cerca di sparare contro i Judge Hunters. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per prendere la mira e premi il PULSANTE Y per sparare. Quando i Judge Hunters saranno troppo vicini, schiva gli attacchi prendendo a calci i Judge Hunters e urtando contro il loro Lawmaster con il suo. I danni subiti dal ciclo di Dredd appariranno sulla barra di energia. Se Dredd riuscirà a sfuggire ai Judge Hunters, potrebbe ancora riuscire a trovare i Laboratori Janus!

#### L'ENTRATA DEI LABORATORI JANUS

Dredd viene a sapere che i Laboratori Janus si trovano nelle rovine abbandonate della Statua della libertà! Deve trovare l'entrata della Statua della libertà, dove i Laboratori Janus sono sorvegliati da dei robot. Il suo obiettivo primario è di sconfiggere i robot.

#### ENTRARE LABORATORI JANUS

Quando scoprirà che Judge Dredd™ è riuscito ad entrare nel laboratorio, Rico fa "uscire" gli esseri clonati prima del tempo dai tubi di clonazione! Dredd deve disattivare tutti i terminali dei computer per togliere l'energia ai laboratori impedendo così ulteriori clonazioni. La sua seconda missione sarà di trovare e distruggere tutti i tubi di clonazione. Rico affronta Dredd in uno scontro Judge contro Judge. Judge combatte fino alla fine; in ballo c'è il futuro della giustizia.



#### L'INVASIONE DI GILA MUNJA

Mega-City One è stata risparmiata da Rico e dal Progetto Janus, ma cose non rimangono tranquille per troppo tempo. La Gila Munja, una banda di mutanti assassini, si aggira per le fogne di Mega-City One nella speranza di entrarvi. Come prima cosa Judge Dredd™ dovrà localizzare e distruggere tutta la Gila Munja. I Gila Munja stanno seminando il terrore e sono duri da condannare. Judge Dredd™ deve anche tenere a bada i normali delinquenti di Mega-City One: Ricettatori, Abusivi, Piromani e altri ancora.

#### OSTAGGI A RC 4

Lavorare il Radical Carbon 4, una sostanza altamente tossica, non è molto divertente. Quando gli operai scontenti del Centro di elaborazione dell'RC4 si ribellano e prendono degli ostaggi, la prima cosa che Dredd dovrà fare sarà localizzare e distruggere tutti i contenitori di RC4 prima che la città venga contaminata. Dopo di che dovrà liberare gli ostaggi. Dredd deve affrontare gli agenti dei Blitz ed evasi da Aspen che sperano di eliminarlo.

#### RIVOLTE IN MEGA-CITY ONE

Il primo obiettivo di Judge Dredd™ è di Arrestare o Condannare il capo dei surfisti volanti che ha fatto piombare Mega-City One nel caos! L'obiettivo secondario è di Arrestare o Condannare tutti i delinquenti coinvolti, ripristinando l'ordine a Mega-City One...almeno per adesso!

#### A BORDO DEL JUSTICE ONE

Judge Dredd™ ha scoperto che i recenti disordini servivano a coprire il piano dei Dark Judges per rubare l'apparecchio di salto interdimensionale nascosto a bordo del Justice One, che consente di

viaggiare tra il Mondo della morte e Mega-City One a proprio piacimento!

L'obiettivo primario di Dredd mentre viaggia a bordo del Justice One è di attivare tutti i sistemi di sicurezza della nave per evitare che l'apparecchio di salto venga rubato. Dovrà anche ripulire la nave da tutti i delinquenti che saranno riusciti a salire a bordo. Dopo essersi accertato che Justice One è al sicuro, Dredd deve localizzare l'apparecchio di salto e difenderlo con la propria vita!

#### IL GIUDIZIO FINALE:

Scoperto che l'apparecchio di salto interdimensionale scortato è un vero e proprio falso, Judge Dredd™ segue i Dark Judge nel Mondo dei morti, dove deve mettere fine ai folli piani dei Dark Judges e del loro malvagio spirito leader, Judge Death! Dredd deve eliminare questa minaccia dalla faccia della terra, ma in una terra dove regna la morte sopravvivere non è facile!





## De Wet

De weinige bewoonbare streken die er nog over zijn in Amerika, bestaan uit naar alle kanten uitgroeiende verstedelijkte gebieden, die verspreid liggen over het land dat eens de Verenigde Staten was. Tussen de drie Mega steden ligt de zogeheten Cursed Earth, een woestijnen, die in de nucleaire wereldoorlog van 2070 door straling ontstond. Dit is het gebied waar de mutanten verrijen als paddestoelen uit de grond en waar rechters met pensioen, het laatste gedeelte van hun levenswandel maken. . . Een wereld waar de door automatisering en robotisering ontstane werkloosheid de norm is, waar cafeïne dealers hun leven riskeren om rusteloze, bitterdere burgers een flash te verkopen, en waar op vervuiling gevangenisstraf in een Iso-Cube staat. Welkom in Mega-City One, een stad met 400 miljoen inwoners.

In geestdodende flatgebouwen, leiden wel 60.000 mensen per blok hun leven, ze worden verzorgd van de wieg tot hergebruik, als ze tenminste niet het slachtoffer worden van de rivaliteit die er tussen de bewoners van de verschillende blokken heerst. Deze rivaliteit komt vaak tot uitbarsting in een buurtoorlog. Binnen de grenzen van deze sombere, steeds uitdijende woongebieden, wordt de orde niet langer door de politie gehandhaafd. In het jaar 2139 A.D., worden de ziedende burgers van de wereld niet meer berecht door hun medeburgers, maar door rechters, onverbiddelijke, eigenmachtige vredehandhavers, die korte metten met hen maken. Er wordt ter plaatse snelrecht gepleegd. Maar wanneer onzichtbare krachten zijn ondergang bewerkstelligen, wordt Judge Dredd™ zelf wetsovertreder.

## Voordat je op patrouille gaat . . .

1. Zorg ervoor dat de stroomschakelaar op OFF (UIT) staat.
2. Zet het Game Pak van Judge Dredd™ in de console. Volg hierbij de aanwijzingen in de handleiding van het SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Zet dan de stroomschakelaar op ON (AAN).

Wanneer het titelscherm van Judge Dredd™ verschijnt, druk je op de STARTTOETS om het optiemenu op te roepen. Gebruik dan de CONTROLEPAD om een optie uit te lichten en de STARTTOETS om uit de volgende opties te selecteren:

## DE OPTIES

**START GAME** — Wanneer deze optie uitgelicht is, druk je op de STARTTOETS om het spel te beginnen. Je kunt het spel beginnen voordat je de opties ingesteld hebt, oferna.

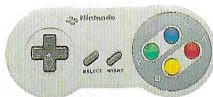
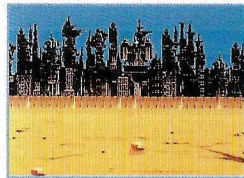
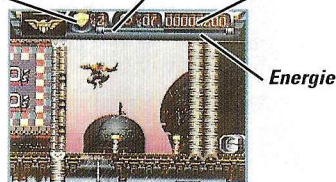
**HET PASWOORD INVOEREN**— Wanneer deze optie uitgelicht is, druk je op de STARTTOETS om de paswoord functie te benaderen. Om een spel verder te kunnen spelen vanaf het punt waar je eerder opgehouden bent, is er in Judge Dredd™ een paswoord optie opgenomen. Om een paswoord te selecteren, gebruik je LINKS of RECHTS van de CONTROLEPAD om letters uit te lichten. Gebruik BOVEN of ONDER van de CONTROLEPAD om door de letters en de nummers te rollen. Als je het gewenste paswoord bij elkaar hebt, druk je op de STARTTOETS om deze optie te verlaten.

## DE SPELASPECTEN

**LEVENS**—Judge Dredd™ begint elk spel met drie levens. Een leven wordt voorgesteld door een schild dat links bovenaan het scherm verschijnt.

**ENERGIE**—Bovenaan het scherm staat de energiebalk. Telkens als Judge Dredd™ het spel begint is de energiebalk vol. De energie wordt minder, naarmate Judge Dredd™ schade oploopt. Wanneer de energie in de balk op is, verliest hij het huidige leven.

Levens De huidige ammunitie Punten



**SCOREN**—Judge Dredd™ verricht in het spel verschillende handelingen, hij arresteert en vonnist boosdoeners, hij voltooit levels, hij ruimt de eindbaas uit de weg enz. Voor elk van deze handelingen verdient hij een verschillend aantal punten. Zijn score zie je rechts bovenaan op het scherm. Denk eraan: Om de hoogste score te verkrijgen is het soms belangrijker om iemand te arresteren dan te vonnissen.

**VIDEO-/COMMUNICATIEVERBINDING**—Judge Dredd™ staat door middel van een communicatieverbinding met Justice Central (hoofdkantoor rechtspleging) in verbinding. Voordat een missie begint wordt Dredd met gebruik van een videofoon op de hoogte gesteld van de doelen van de missie.

**JUDGE DREDD™ BEWEGEN**—Judge Dredd™ kan de volgende bewegingen maken

## BEWEGEN

**LOPEN** — Druk LINKS of RECHTS op de CONTROLEPAD om in een bepaalde richting te lopen.

**RENNEN** — Tik twee keer LINKS of RECHTS op de CONTROLEPAD om in een bepaalde richting te rennen.

**DUWEN** — Wanneer Judge Dredd™ zich dicht in de buurt van een massief uitzend voorwerp bevindt, kan het mogelijk weggeschoven worden door er tegen te duwen, dan komen er pickups te voorschijn. Hou LINKS of RECHTS van de CONTROLEPAD ingedrukt om in een bepaalde richting te duwen.

**EXIT GEBRUIKEN** - Wanneer Judge Dredd™ zich vóór, een flitsende uitgang van een gebied bevindt, druk je BOVEN op de CONTROLEPAD om door de uitgang te gaan.

**BUKKEN** — Druk ONDER op de CONTROLEPAD om te bukken.

**KRUIPEN** — Hou LINKS onder of RECHTS onder op de CONTROLEPAD ingedrukt, om naar links of naar rechts te kruipen.

## VECHTEN

**EEN KOPSTOOT** — Wanneer Judge Dredd™ heel dicht bij een vijand staat, druk je op BOVEN + TOETS A om een kopstoot te geven.

**STOTEN** — Wanneer Judge Dredd™ niet dicht genoeg bij een vijand staat om hem een kopstoot te geven, druk je op NAARTOE + TOETS A om te stoten.

**TRAPPEN** — Wanneer Judge Dredd™ niet dicht genoeg bij een vijand staat om hem te stoten, druk je op TOETS A om te trappen.

**Een wapen afvuren** - Wanneer Judge Dredd™ niet dicht genoeg bij een vijand staat om hem te stoten, druk je op TOETS Y om een wapen af te vuren.

## BOOSDOENERS ARRESTEREN EN VEROORDELEN

Judge Dredd™ kan op twee manieren recht plegen, hij kan arresteren, of hij kan vonnissen. Sommige wetsovertreders kunnen onderworpen en gearresteerd worden. De gevaarlijke criminelen moeten strenger behandeld worden: hun vonnis betekent meestal dat ze ter dood veroordeeld zijn. Denk eraan dat je meer punten krijgt voor een terechte arrestatie, dan voor het maar raak verspillen van elke vuilniszak die je tegenkomt. Om een arrestatie te verrichten, loop je tegen de ongewapende overtreder aan (gebruik desnoods geweld om hem te ontwapenen) en druk je op TOETS X, terwijl de aanduiding GUILTY (SCHULDIG) boven hem flitst.

## DE BEWEGINGEN STUREN



Lopen / Rennen

Springen

**SPRINGEN** — Druk op TOETS B om te springen. Druk op TOETS B en LINKS, ONDER of RECHTS op de CONTROLEPAD om in die richtingen te springen.

**KLIMMEN** — Wanneer Judge Dredd™ voor een ladder staat, druk je BOVEN of ONDER op de CONTROLEPAD om in één van deze richtingen te klimmen.

**VASTGRIPPEN**— Wanneer Judge Dredd™ aan een voorwerp hangt, druk je LINKS of RECHTS op de CONTROLEPAD om je aan het volgende voorwerp in één van deze richtingen vast te grijpen.

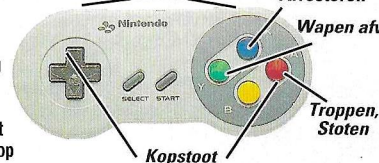
**VLIEGEN** — Wanneer Judge Dredd™ een anti-zwaartekracht gordel opgepikt heeft (zie Pickups), druk je de controlepad in de richting waarheen je wilt vliegen.

## HET VECHTEN STUREN

Ammo Selecteren

Arresteren

Wapen afvuren



Kopstoot

Tropfen, Stoten

## WAPENS EN AMMUNITIE

**HET LAWGIVER PISTOOL** — Dit pistool behoort tot de standaarduitrusting van een rechter. De greep is gecodeerd met het DNA patroon van de rechter. De Lawgiver kan verschillende projectielen afvuren, die overal in het spel gevonden kunnen worden. Druk op TOETS Y om de Lawgiver af te vuren. Judge Dredd™ MOET kiezen welk soort ammunitie hij wil afvuren, door op de LINKS of RECHTS starters te drukken om door de beschikbare voorraad ammunitie te roteren, totdat hij bij het gewenste soort komt. Door tegelijk op de LINKS en RECHTS starters te drukken, keert Judge Dredd™ terug naar de kogel voor algemeen gebruik. Hieronder volgt een gedetailleerde beschrijving van de verschillende soorten projectielen.



**EEN KOGEL VOOR ALGEMEEN GEBRUIK** — Dit is de standaard kogel. Hiervan heeft Dredd een onbeperkte voorraad. Ze komen goed van pas bij het vonnissen van wetsovertreders.



**HEAT SEEKER** — Deze warmtegevoelige projectielen zoeken automatisch de dichtstbijzijnde warmtebron en ontploffen op het moment van impact.



**RICOCHET PROJECTIELEN** — Dit zijn rubber kogels die afketsen op harde oppervlakken, zoals vloeren en muren. Ideaal om hominoiden vóór het arresteren te verdoven. Deze kogels brengen weinig schade toe. Maar wees voorzichtig als je ze onder een hoek afvuurt, anders zou de kogel weleens op jou kunnen afketsen!



**BRANDGRANATEN** — Op het moment van impact ontploft dit projectiel in een bal van vuur. Heel nuttig voor het verbranden van de nietsnutten die de harmonie in Mega-City One dreigen te verstoren.



**PANTSERPROJECTIELEN** — Eén van de meest schadelijke projectielen waarover Dredd kan beschikken, deze kogels kunnen zelfs dik staal doordringen.



**DE GRANAAT** — Dit is een projectiel met kort bereik, dat ontploft op het moment van impact!



**EEN ZEER EXPLOSIEF PROJECTIEL** — Dit is net als de granaat een wapen met kort bereik. Maar het is krachtiger en het ontploft op het moment van impact.



**DOUBLE WHAMMY** — Dit projectiel is de tweevoudige versie van het warmtegevoelige projectiel: Het vuurt twee Heat Seeker projectielen tegelijk af.



**BOING BUBBLE** — Het materiaal van dit projectiel lijkt op plastic, het vormt belletjes als het afgevuurd wordt. Het is het enige materiaal dat de geestelijke vorm van de verdorven rechters kan bevatten. Het kan na korte tijd uiteenspatten, maar pas op, de stukken kunnen schade toebrengen aan iedereen die er door aangeraakt wordt.

## PICKUPS

Op alle levels van het spel liggen pickups verspreid, deze kunnen door Judge Dredd™ verzameld worden. Sommige hebben puntenwaarde, zoals bv. de gesmokkelde goederen van plundersaars of cafeïne dealers. Als deze door Judge Dredd™ geconfisqueerd worden gaat zijn score omhoog. Andere hebben geen puntenwaarde, maar ze zijn nodig om het spel af te maken. Veel succes!



**EEN KLEINE ENERGIE-IKON** — Deze klein hart-ikoon vult de energiebalk van Judge Dredd™ weer tot de helft aan.



**EEN EXTRA LEVEN** — Pik dit waardevolle schild-ikoon op om nog eens een kans te krijgen.



**EEN GROTE ENERGIE-IKON** — Deze groot hart-ikoon vult de energiebalk van Judge Dredd™ weer helemaal aan.



**DE KRACHTVELD GENERATOR** — Wanneer Judge Dredd™ deze krachtveld-ikoon oppikt, wordt hij meteen 10 seconden beschermd door een onkwetsbaar schild.



**DE ANTI-ZWAARTEKRACHT GORDEL** — Wanneer Judge Dredd™ dit hulpmiddel oppikt, kan hij meteen 10 seconden vliegen.



**HET WETBOEK** — Dit boek is de rechtsnoer voor de rechters. Het moet opgepikt worden om bepaalde levels af te kunnen maken.



**SLEUTELPASJES VOOR DE BEVEILIGINGDEUREN** — In het Paleis van Justitie kunnen afgesloten deuren alleen met speciale sleutelpasjes geopend worden. Deze pasjes moeten door Judge Dredd™ gevonden worden.



**DE PASWOORDSCHIJF** — Als je deze passwordschijf-ikoon oppikt, krijg je een paswoord, waarmee je later kunt terugkeren, naar het level waarin je de schijf opgepikt hebt.



**EEN VERBODEN ZAKJE CAFEÏNE** — Verdien punten met het oppikken van een gesmokkelde zakje cafeïne, dat een cafeïne dealer heeft laten vallen toen hij gearresteerd werd.



**EEN ZAK VOL GELD** — Verdien punten met het oppikken van onrechtmatig verkregen geld, dat vluchtende misdadigers zoals cafeïne dealers en plundersaars hebben laten vallen.

## DE WET HANDHAVEN

Er zijn 12 levels in Judge Dredd™, alle levels hebben een primair en een secundair doel. Als je ze allemaal afmaakt, is er aan het eind een Mega Bonus. Dat is alles. Veel succes!

### DE BUURTOORLOG

Wanneer een weerspannige groep eenvoudige krakers onder leiding van een charismatische verliezer, genaamd Zed, besluit om lol te maken, betekent dat buurtoorlog! Zoals gewoonlijk maakt Dredd goed gebruik van z'n wapen. Zijn primaire doel bestaat uit het vinden en het vernietigen van alle voorraden ammunitie in het gebied. Zijn secundaire doel bestaat uit het arresteren of vonnissen van al degenen die aan de buurtoorlog hebben meegedaan.

### EEN UITBRAAK UIT ASPEN

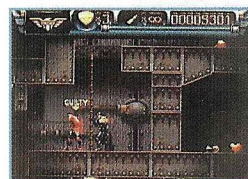
In de strafkolonie Aspen, de gevangenis die gelegen is in het midden van de gevreesde woestijn bekend als de Cursed Earth, stookt een gevaarlijke gevangene een oproer op. Aangezien Judge Dredd™ de meest vooraanstaande rechter in de dienst is, wordt hij erop uitgestuurd om een einde te maken aan het oproer. Ten eerste moet hij met behulp van de computerconsoles alle deuren die met elkaar in verbinding staan op slot doen, om te voorkomen dat er nog meer gevangenen ontsnappen; ten tweede moet hij ervoor zorgen dat de ontsnapte gevangenen die zich nog in het gebied bevinden, gearresteerd of gevonnis worden.

### HET PENDELTOESTEL NAAR CURSED EARTH STORT NEER

In het kader van het geheime complot, bekend onder de naam het Janus Project, wordt Judge Dredd™ opzettelijk vals beschuldigd van de moord op Hammond. Omdat er een traditie bestaat, dat een hoofdrechter die met pensioen gaat een laatste uitspraak mag doen, besluit Chief Judge Fargo om met pensioen te gaan, zodat hij het doodvonnis van Dredd, in levenslang kan omzetten. Dredd moet zijn straf zonder paol in de strafkolonie van Aspen uitzitten. Wanneer het pendeltoestel, dat Dredd naar de gevangenis brengt, neergeschoten wordt door de verdwaasde Angel Clan, speelt Dredd het klaar om zich te bevrijden. Zijn eerste doel bestaat uit het vinden van Judge Fargo, om hem te raadplegen. Als hij dat gedaan heeft, bestaat zijn eerste doel uit het vinden van het Wetboek, dat hem kan helpen zijn onschuld te bewijzen. Zijn tweede doel bestaat uit het arresteren of vonnissen van alle overtredders in Cursed Earth.

### BEREID JE VOOR OP HET LAATSTE GEVECHT

Judge Dredd™ is van Judge Fargo en uit het wetboek te weten gekomen, dat hij de genetische tweeling van de Lawgiver waarmee Hammond gedood werd! Het wordt hem duidelijk dat hij naar de City moet terugkeren om zijn onschuld te bewijzen. Ten eerste moet hij zich opnieuw bewapenen om bestand te zijn tegen datgene wat hem te wachten staat! Ten tweede moet hij moet alle wetsovertreders die hem in de weg komen, arresteren of vonnissen.



## RICO ZOEKEN

Dredd is tot de tanden bewapend en moet ten eerste naar de Raadzaal gaan om de Raad van Rechters ervan te overtuigen dat hij onschuldig is. Ten tweede moet hij aan de rechterjagers in het Paleis zien te ontkomen, of hij moet ze ontwapenen. Hij gaat het Paleis van Justitie binnen en ontdekt dat alle leden van de Raad van Rechters door Rico vermoord zijn. Nu is het zijn taak om met gebruik van de Centrale Terminal, Rico te vinden, die zich op een geheime plaats bevindt. Maar het Paleis van Justitie is beveiligd door een serie deuren, die alleen geopend kunnen worden met de juiste sleutelpasjes. Voor elke deur is een ander sleutelpasje nodig. Eerst moet het sleutelpasje gevonden worden en dan moet het in de juiste terminal gestoken worden. Als Dredd probeert uit het Paleis te ontsnappen, wordt hij nog steeds door rechterjagers achterna gezeten. Hij moet ze ontwijken of ontwapenen, anders vindt hij Rico nooit!

## AAN DE JAGERS OP RECHTERS ONTSNAPPEN

Om Rico schuilplaats in het Janus Lab te kunnen bereiken, moet Judge Dredd™ vlug zijn. Wanneer Dredd een Lawmaster IV prototype motorfiets ziet, stijgt hij met z'n maatje Fergie op, achtervolgd door een bende op Lawmasters vliegende rechterjagers! De rechterjagers vuren warmtegevoelige projectielen af; Fergie moet deze neerschieten en ondertussen moet ze proberen een zuiver schot op de rechterjagers zelf te krijgen. Gebruik de CONTROLEPAD om het dradenkruis te richten en druk op TOETS Y om te vuren. Als de achtervolgende rechterjagers te dichtbij komen, moet Dredd de aanvallen afslaan door naar de rechterjagers te trappen en door met zijn Lawmaster IV tegen die van hen aan te botsen. De hoeveelheid schade die de motorfiets van Dredd oploopt, kun je op de energiebalk zien. Als Dredd het voor elkaar krijgt om aan de rechterjagers te ontsnappen, kan hij misschien toch nog het Janus lab vinden!

## TOEGANG KRIJGEN TOT HET JANUS LABORATORIUM

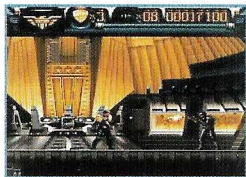
Dredd weet nu dat het Janus lab in de vergeten ruïne van het vrijheidsbeeld verborgen zit! Hij moet de ingang naar het vrijheidsbeeld vinden. Daar ontmoet hij vogelvrijverklaarde ABC oorlogsrobots, die het Janus lab bewaken. Deze robots moeten verslagen worden.

## HET JANUS LABORATORIUM BINNENGAAN

Wanneer Rico ontdekt dat Judge Dredd™ toegang tot het lab heeft verkregen, laat hij de kloonvormen te vroeg uit hun buisjes komen. Dredd moet alle computerterminals onklaar maken, zodat de krachtbron van het lab stopgezet wordt en het onmogelijk is om in de toekomst kloonen te fabriceren. Daarna moet hij nog alle kloonbuisjes opsporen, om ze te vernietigen. Rico daagt Dredd uit tot een gevecht tot het eind van rechter tegen rechter: de toekomst van de rechtspleging hangt aan een zijden draadje!

## DE INVASIE DOOR GILA MUNJA

De dreiging van Rico en het Janus Project die over de stad hing, is Mega-City One bespaard gebleven. Maar het blijft er nooit lang rustig. De Gila Munja, een bende moordende mutanten, liggen op de loer in de riolen van Mega-City One, ze hopen op deze manier de stad binnen te dringen. Judge Dredd moet ten eerste alle Gila Munja vinden en vernietigen. Gila Munja zijn draaiende tollens van terreur en ze zijn daarom moeilijk te vonnissen. Ten tweede moet Judge Dredd™ slag leveren met het tuig van alledag in Mega-City One: plunders, krakers, brandstichters en dergelijke.



## RC4 EEN SITUATIE MET GIJZELAARS

Het bewerken van Racical Carbon 4, een zeer giftige stof, is nou niet bepaald leuk. Wanneer de ontevreden arbeiders van het verwerkingsbedrijf van RC 4 in opstand komen en gijzelaars nemen, stelt Dredd zich ten doel om eerst de vaten gif op te sporen en te vernietigen, voordat de stad vervuild wordt. Ten tweede stelt hij zich ten doel om de gijzelaars te bevrijden. Verder moet hij nog rechtspreken over Blitz-agenten en uit Aspen ontsnapte delinquenten, die hem geen goed hart toedragen.

## OPROER IN MEGA CITY ONE

Het eerste doel van Judge Dredd™ is het arresteren of vonnissen van de man die de leiding heeft over de Skysurfers, die Mega-City One tot razernij opgezwepen hebben - er is een oproer uitgebroken! Zijn tweede doel is het arresteren of vonnissen van iedereen die iets met het oproer te maken heeft gehad. Dan is de orde in Mega-City One - voorlopig - hersteld.

## AAN BOORD VAN JUSTICE ONE

Judge Dredd™ heeft ontdekt dat de recente ordeverstoringen bedoeld waren om de aandacht af te leiden van een plot. De verdorven rechters hebben het plan gesmeed tot het stelen van een interdimensionaal overbruggingsapparaat dat verborgen is aan boord van 'Justice One', zodat ze wanneer ze maar willen van de Dodenwereld naar Mega-City One en terug kunnen reizen. Aan boord van 'Justice One', moet Judge Dredd™ eerst alle beveiligingssystemen van het ruimtevaartuig activeren, om te voorkomen dat het overbruggingsapparaat gestolen wordt. Ook moet hij het ruimtevaartuig vrijmaken van wetsovertreders die zich toegang verschaft hebben. Nadat hij het ruimtevaartuig veilig gemaakt heeft, moet hij het overbruggingsapparaat opzoeken en het met zijn leven beschermen!

## HET LAATSTE OORDEEL:

Nadat Judge Dredd™ tot de ontdekking is gekomen dat het interdimensionaal overbruggingsapparaat dat hij bewaakt heeft, namaak is, volgt hij de verdorven rechters naar de Dodenwereld, om eens en voor altijd een eind te maken aan hun dwaze plannen en die van hun kwaadaardige leider, Judge Death!

Dredd moet de Aarde voorgoed van deze bedreiging bevrijden, maar in een land waar de doden de dienst uitmaken is het niet makkelijk om te overleven!

Alle burgers zijn schuldig aan ... iets.

