



MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

Acclaim



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



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

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINENTENDO 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.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS

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

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

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

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

·Le minitel au 36-15 ACCLAIM

·Le vocal Acclaim au 36.68.10.25

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

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

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



La loi

Les quelques zones habitables restant en Amérique sont des métropoles tentaculaires couvrant ce qui était autrefois des états. Les trois méga-villes sont séparées par des déserts irradiés appelés Terres maudites, qui ont été créés par la grande guerre atomique de 2070, et sont devenus le lieu de reproduction des mutants ainsi qu'un lieu d'errance pour les judges... C'est un monde où l'automatisation et la robotisation ont engendré le chômage, où les dealers de caféine risquent leur vie pour vendre un peu de réconfort aux citoyens aigris et agités, et où le moindre délit peut vous envoyer en prison dans un Iso-Cube. Bienvenue à Mega-City One, une ville de 400 millions d'habitants. 60,000 personnes environ habitent dans des blocs d'appartements anonymes pendant toute leur vie et même après, à moins qu'elles ne soient tuées lors d'une guerre des bocs où plusieurs gangs s'affrontent. À l'intérieur de cette énorme ville, l'ordre n'est plus maintenu par une force de police. En 2139 A.D., les citoyens de ce monde en ébullition sont jugés non pas par leurs pairs, mais par des juges, protecteurs de la paix, autoritaires et sans pitié, qui croient en une justice rapide. La justice est appliquée immédiatement. Judge Dredd™ se retrouve du mauvais côté de la loi alors que des forces cachées s'efforcent de le faire "tomber".



Avant de commencer à patrouiller...

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

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

OPTIONS

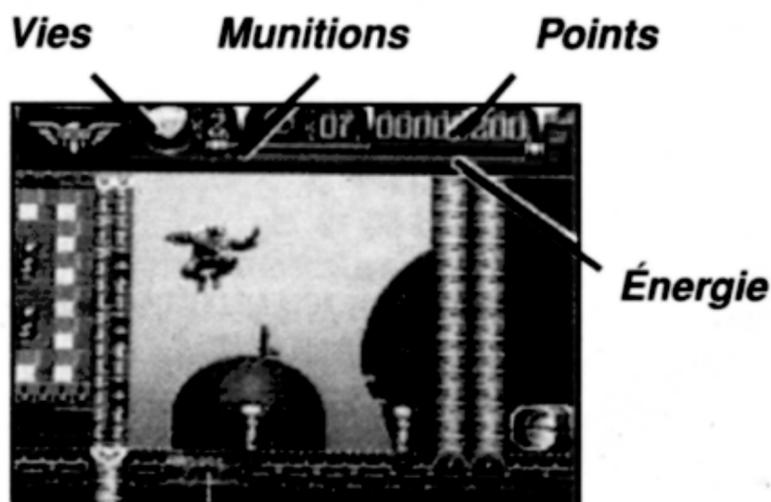
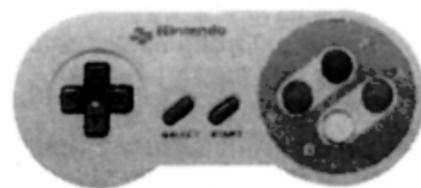
COMMENCER LE JEU — lorsque cette option est en surbrillance, appuyez sur le BOUTON START pour commencer le jeu, avant ou après la configuration des options.

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

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

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

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



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 — Appuyer sur le CONTROL PAD vers le BAS pour faire accroupir Judge Dredd™.

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

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

SE DÉPLACER



Marcher/Courir

Sauter

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

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

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

COMBAT

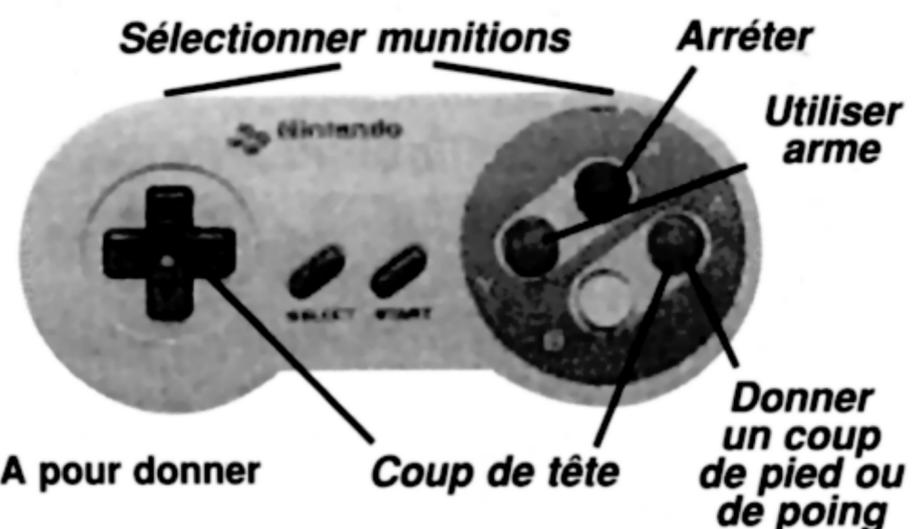
COUP DE TÊTE — lorsque Judge Dredd™ est très près d'un ennemi, appuyez sur le BOUTON A et le CONTROL PAD vers le HAUT pour donner un coup de tête.

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

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

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

COMMANDES DE COMBAT



ARRÊTER OU CONDAMNER DES CRIMINELS

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

ARMES ET MUNITIONS

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



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



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



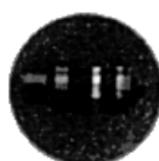
MISSILES RICOCHET — Ce sont des obus en caoutchouc qui rebondissent sur les surfaces dures comme le sol et les murs. Ces missiles sont idéaux pour assommer les humanoïdes avant de les arrêter; ils ne causent pas de dégâts permanents. Mais, attention! Vous devez les envoyer de biais, car autrement ils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



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



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



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



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



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



BULLE BOING — Ce matériel de type plastique forme des bulles lorsqu'il est utilisé. C'est la seule chose qui peut contenir la forme spirituelle des 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 pilleurs, 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.



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



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



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.



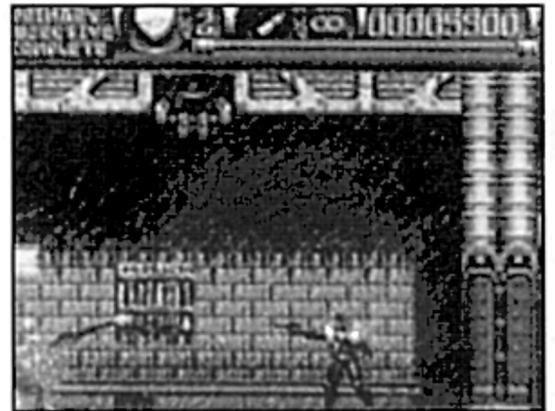
SAC DE CRÉDITS — Vous pouvez obtenir points en ramassant les crédits malhonnêtement obtenus et abandonnés par les dealers de caféine ou les pilleurs dans leur fuite.

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!

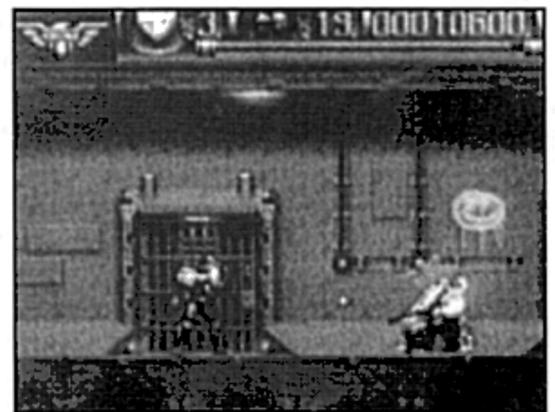
LA GUERRE DES BLOCS

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.



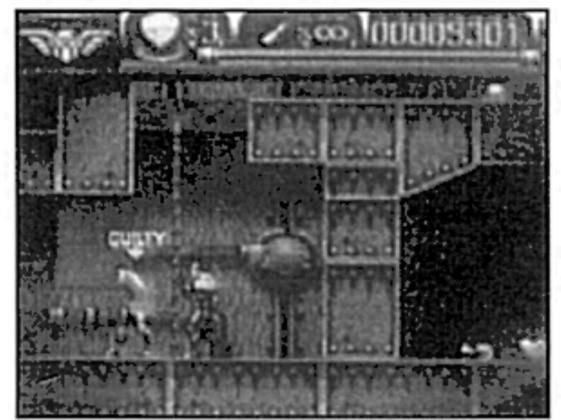
UNE NAVETTE S'ÉCRASE DANS LES TERRES MAUDITES

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 abutée par le Clan Angel, Dredd réussit à se libérer. Son objectif principal est de retrouver le juge Fargo et de lui demander conseil. Lorsqu'il aura fait cela, l'objectif principal de Dredd est de retrouver le Livre de Loi, qui l'aidera à prouver son innocence. Son second objectif est de s'assurer que toutes les personnes impliquées des Terres Maudites soient arrêtées ou condamnées.



PRÉPAREZ-VOUS AU COMBAT FINAL

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



REPÉRER RICO

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



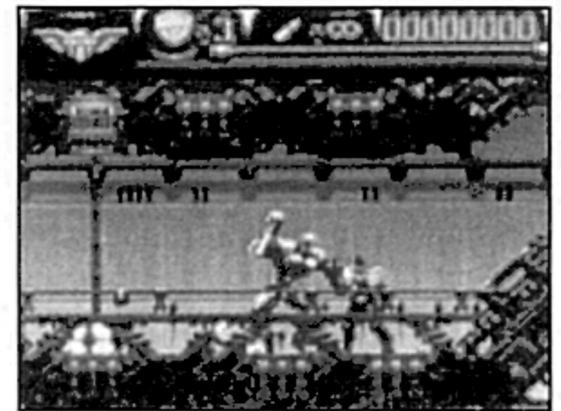
ÉCHAPPER AUX CHASSEURS DE JUGES

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



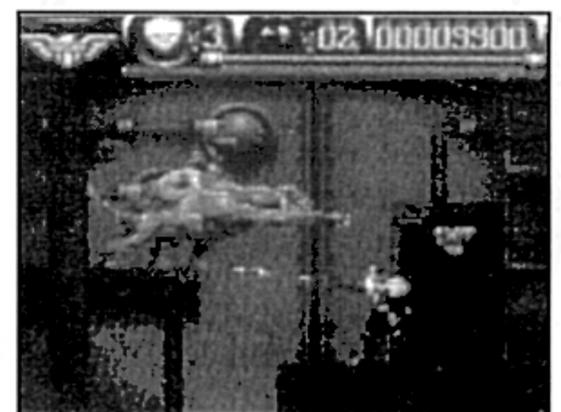
ACCÉDER AU LABORATOIRE JANUS

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



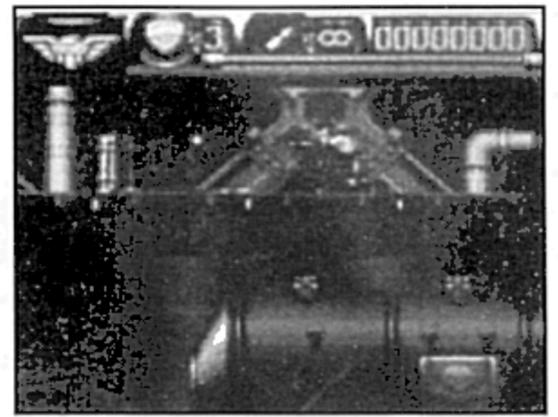
ENTRER AU LABOR OIRE JANUS

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



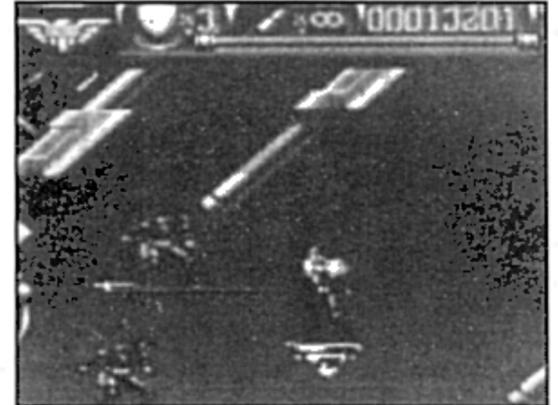
L'INVASION DE GILA MUNJA

Mega-City One est parvenue à éviter les dangers de Rico et duprojet Janus, mais le calme ne va pas durer longtemps. Les Gila Munja, une bande d'assassins mutants, s'infiltrent 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.



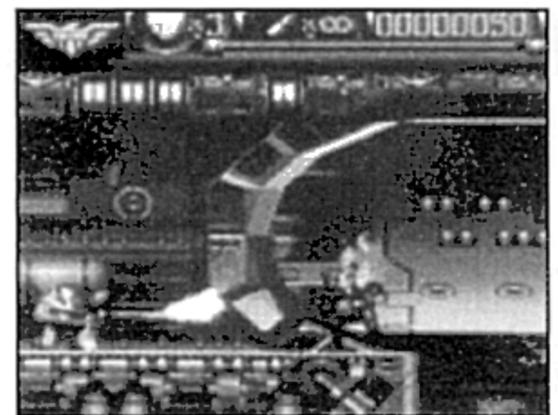
LA PRISE D'OTAGES DE RC 4

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.



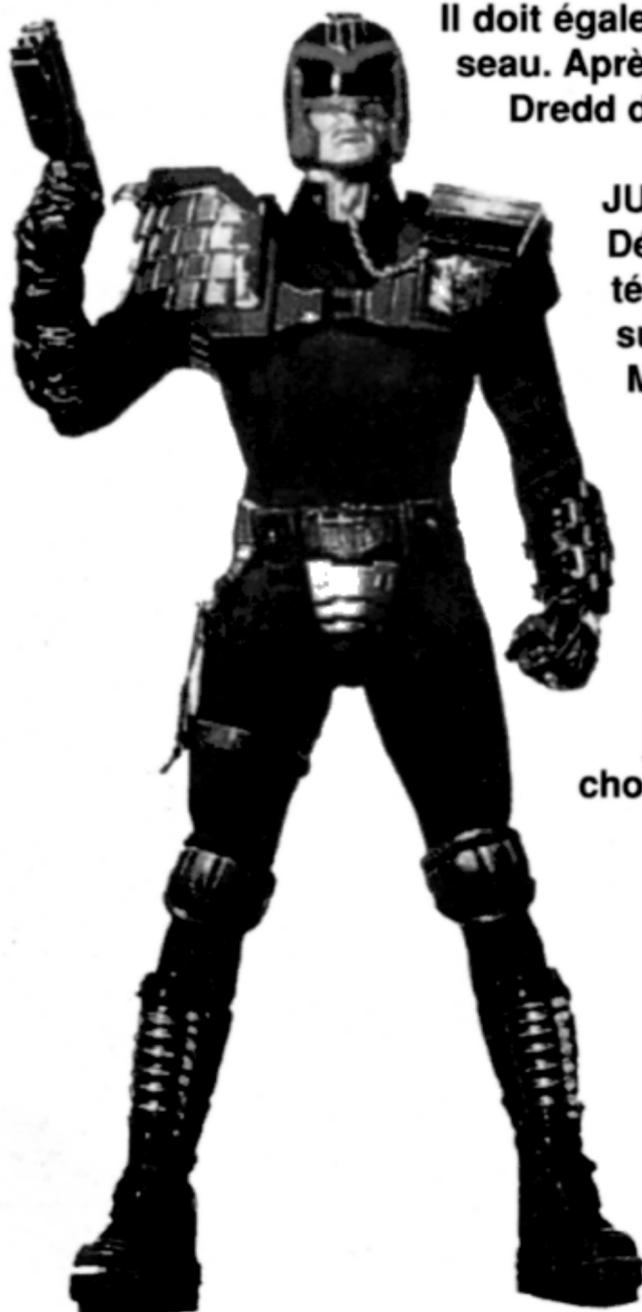
ÉMEUTES DANS MEGA CITY ONE

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



À BORD DE JUSTICE ONE

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



JUGEMENT DERNIER:

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





DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., 112-120 Brompton Road, London, SW31JJ, England.
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD, GMBH., FUSTENFELDER STRASSE 9? D-80331 MUNCHEN DEUTCHLAND.
DIRTRIBUE PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris France.
DISTRIBUDO POR ARCADIA SOFTAWARE, S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta 28046, Madrid Espana.
DISTRIBUTED BY HALIFAX S.R.L, Via G Labus 15/3, 20147 Milan Italy