

Judge Dredd Pinball

TABLE DES MATIERES

1. Avertissement sur l'épilepsie
2. Histoire de Judge Dredd
3. Présentation des menus
4. Le tableau – Instructions complètes
5. Glossaire
6. Dépannage
7. Crédits



1. AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT D'UTILISER CE JEU OU DE PERMETTRE A VOS ENFANTS DE LE FAIRE.

Certaines personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie ou des pertes de conscience lorsqu'elles sont exposées à certaines lumières clignotantes ou des motifs lumineux de la vie courante.

Ces personnes pourraient avoir une crise en regardant des images à la télévision ou en jouant à certains jeux vidéo. Cela peut se produire chez des personnes n'ayant aucun antécédent épileptique ou n'ayant jamais eu de crise d'épilepsie.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crises ou pertes de conscience) lors d'une exposition à des lumières clignotantes, consultez un médecin avant de jouer.

Nous conseillons aux parents de surveiller leurs enfants quand ils utilisent des jeux vidéo. Si vous, ou votre enfant, présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, vue affaiblie, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, déséquilibres, mouvements involontaires ou convulsions, en jouant à un jeu vidéo, arrêtez IMMEDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin.

Précautions à prendre pendant l'utilisation

- Ne pas se tenir trop près de l'écran de télévision. S'installer aussi loin que le câble le permet.
- De préférence, jouer sur un petit écran.
- Eviter de jouer lorsque vous êtes fatigué ou vous manquez de sommeil.
- S'assurer que la pièce où vous jouez est bien éclairée.
- Faire des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures, quand vous jouez à un jeu vidéo.

2. HISTOIRE DE DREDD

LE MONDE DE DREDD

Nous sommes au 22ème siècle, sur la planète Terre. La population est presque entièrement concentrée dans des mégavilles. Le danger menace à l'extérieur. Des aliens et des muties rôdent... et pire, pire encore !

Au coeur des villes, il n'y a ni police, ni procès, ni jurés... rien que des Juges ! Le Juge est investi du pouvoir de condamnation immédiate, son tribunal, c'est la rue ; sa parole, c'est la loi.

Sa mission : trouver les criminels où qu'ils soient et rendre justice sur le champ, sans indulgence, ni pitié !

C'est ça, le monde du Juge Dredd!

LE LIEU DE NAISSANCE DE DREDD – 2000 AD

1977 : la naissance de la culture punk et le lancement de 2000 AD ! Une bande dessinée hebdomadaire avec des héros durs comme fer venus d'un lointain futur, dont le premier épisode fit du bruit jusqu'en première page.

Le deuxième épisode fit apparaître le personnage qui allait rapidement devenir le héros le plus populaire de 2000 AD. Il s'agissait du Juge Dredd, gardien de la 22e futuropole appelée Mega City One. Dans son uniforme plus que distinctif, sur son tribunoglisseur de patrouille et armé de son pacificateur mortel, le Juge Dredd est la loi !

Aujourd'hui, le Juge Dredd est l'un des personnages de bandes dessinées les plus célèbres de Grande-Bretagne et figure dans un tas de titres publiés par Fleetway Editions Limited au Royaume-Uni ; ses exploits ont également été vendus dans le monde entier. Un film avec Sylvester Stallone a même été fait il n'y a pas si longtemps. Aujourd'hui, nous sommes fiers de vous présenter le membre le plus récent et le plus important de la famille du Juge Dredd : **Judge Dredd Pinball**.

HISTOIRE

Jusqu'au tout début du 22ème siècle, la surface de la terre avait été mutilée par des échanges nucléaires appelés Guerres Atomiques. Depuis cette dévastation et des désastres en tout genre, une grande partie de la population mondiale s'est repliée dans des refuges sûrs appelés Mégavilles. La plupart de ces villes ont adopté le même système judiciaire qu'à Mega City One. Tout citoyen s'aventurant au-delà des remparts de la Mégacité, le fait à ses risques et périls, car monstres, muties et cauchemars bien pires encore rôdent dans ce désert radioactif.

Malgré les dommages physiques causés par les Guerres Atomiques, la technologie du monde du Juge Dredd a progressé bien plus qu'on avait pu l'imaginer à la fin du 20e siècle. Les techniques de cryogénie et de clonage ont été perfectionnées et des ordinateurs en céramique ultra-puissants sont utilisés partout. Les salons de Réfection Faciale et les centres de Caissons de Sommeil abondent. Certaines villes peuvent même contrôler les conditions météorologiques et sont théoriquement capables de produire l'effet climatique désiré dans une zone donnée.

LE JUGE DREDD : SEULS CEUX QUI ENFREIGNENT LA LOI DOIVENT LE CRAINDRE **!**

Le Juge Dredd fait partie d'un groupe privilégié de juges de Mega City One, clonés à partir des gènes de précédents grands juges. Dans son cas, il s'agit de Fargo, le premier Juge Suprême.

Dredd est très carré et dépourvu d'émotions. C'est ce qu'il doit à quinze ans passés à l'Académie Judiciaire, l'école la plus stricte de la planète. Dredd n'a aucune vie sociale, pas de centre d'intérêt et très peu de sentiments qui ne se rapportent pas à son dévouement à la loi.

La nourriture n'intéresse Dredd que pour maintenir son corps en bonne condition. La musique, l'art, le cinéma et la littérature (à l'exception des livres de droit) sont sans intérêt, sauf s'ils portent atteinte à la loi et s'ils méritent censure. Le sommeil est un mal nécessaire, dont il faut se débarrasser le plus vite possible (dix minutes, en général, dans un caisson de sommeil).

Il vit seul dans le bloc Rowdy Yates. Il a un bureau dans le Grand Palais de Justice, où il se trouve très rarement, préférant consacrer son temps à la patrouille des rues de Mega City One sur son tribunoglisseur.

L'amitié est un concept que Dredd ne connaît pas. Dans le meilleur des cas, il a de l'affinité pour des juges comme Hershey ; des juges qui partagent les mêmes valeurs spartiates que lui.

Dredd ne sourit jamais. Bien qu'il puisse faire preuve d'un sens de l'humour très noir, il est impossible de savoir s'il s'en sert pour faire rire.

L'un des aspects majeurs faisant le charme de Dredd est qu'il est à la fois un héros et un ennemi public ; protecteur et grand méchant loup. Jamais victime d'agression n'a été plus heureuse qu'en voyant le juge Dredd ; jusqu'à ce qu'il se retourne et l'arrête pour « incitation à l'agression » !

3. PRESENTATION DES MENUS

NAVIGUER SUR LES MENUS

Le meilleur moyen de se promener sur les menus est d'utiliser la souris. Vous disposez de boutons et de glissières très pratiques, que vous actionnez avec la souris et son bouton gauche.

Si vous préférez, toutefois, utiliser le clavier, les touches suivantes vous permettront de sélectionner les options.

TAB	Pour passer en revue les boutons et les glissières
ENTREE	Pour sélectionner une option
← →	Pour déplacer les glissières vers la gauche ou la droite
G	Démarrer
Q	Quitter
N	Nouvelle partie
P / ECHAP	Pour faire une pause pendant la partie

Pour savoir quelles options choisir, parcourez les pages suivantes, elles vous aideront à tirer le meilleur parti de Judge Dredd Pin-ball.

ECRAN DE SELECTION DE LANGUE (LANGUAGE SELECT SCREEN)



C'est le premier écran que vous voyez apparaître. Sélectionnez simplement le drapeau se rapportant à la langue qui vous intéresse et cliquez sur le bouton « go » (démarrer).

ECRAN DE SELECTION DE TABLEAU (TABLE SELECT SCREEN)



SELECTIONNER UN TABLEAU

Si c'est le premier tableau Pin-ball Games que vous achetez, et comme c'est notre premier titre c'est sûrement le cas, alors vous ne verrez pas ce menu. Cependant, à mesure que votre collection s'agrandira, vous pourrez utiliser ce menu pour sélectionner les tableaux disponibles dans votre ordinateur. Pas de panique, cela se fera automatiquement !

Pour passer les tableaux en revue, cliquez simplement sur l'un des deux boutons flèche de chaque côté de la barre titre, en haut de l'écran.

LA GALERIE

Pour vous permettre d'apprécier pleinement l'attention accordée aux détails sur nos différents tableaux, nous avons rassemblé des vues de chacun, sous différents angles, dans ce que nous appelons la Galerie. Là encore, pour passer les images en revue, cliquez sur les boutons flèche, de chaque côté de la barre titre de la Galerie.

Une fois votre tableau sélectionné, cliquez sur le bouton « GO » (DEMARRER) pour continuer.

Nous avons également placé un bouton « QUIT » (QUITTER) sur la gauche, mais je suis sûr que vous n'en aurez pas l'utilité.

MENU PRINCIPAL (MAIN MENU)



Vous voici sur le Menu principal. Vous y trouvez également la Galerie, comme dans le menu précédent, ainsi qu'un certain nombre de boutons d'options, sur la droite, décrits ci-dessous.

OPTIONS DISPONIBLES

Résolution (Resolution) (boutons 640, 800, 1024 – touches directes : 6, 8 et 0 respectivement) – Ce qui est vraiment important de savoir, c'est que plus le niveau de résolution que vous sélectionnez est élevé, plus la qualité de l'image est bonne. Néanmoins, plus elle est élevée, plus le jeu a besoin de ressources (RAM système et vidéo). Si vous trouvez que le jeu est trop lent, essayez de sélectionner une résolution plus faible.

Vous vous apercevrez peut-être que votre ordinateur ne supporte pas la résolution la plus élevée, qui est de 1024x768, auquel cas le jeu le détectera et le bouton en question sera grisé.

Profondeur de Couleur (Colour Depth) (8 bits, 16 bits, 24 bits – touches directes : 1, 2 et 3 respectivement).

Remarque : 24 bits vous permet d'obtenir la meilleure qualité d'image et 8 bits un niveau beaucoup moins bon.

N'oubliez pas que plus la qualité est élevée, plus l'exécution du jeu est lente. Là aussi, si votre ordinateur ne supporte pas une profondeur de couleur particulière, le bouton est grisé (voir la photo ci-dessus vous montrant le bouton 24 bits grisé).

A noter qu'avec la résolution 640, le jeu ne supporte que la profondeur de couleur 8 bits.

Qualité de Musique (Music quality) (les options sont 11Khz et 22Khz – touches directes : L et H respectivement). Un taux d'échantillonnage plus élevé signifie une meilleure qualité sonore au détriment de la fluidité du jeu.

Si, comme la plupart des gens, vous ne possédez pas un ordinateur de pointe, vous devrez tester les différents paramètres décrits plus haut afin de trouver le meilleur compromis entre la qualité de l'image et la vitesse du jeu. Cela ne devrait pas vous prendre trop longtemps.

Pour continuer, appuyez sur le bouton « GO » (DEMARRER) ou si l'idée de pénétrer dans Mega City One vous fiche la frousse, appuyez sur le bouton « QUIT » (QUITTER) pour sortir du jeu.

MENU DES OPTIONS (OPTIONS MENU)



Ce menu vous permet de sélectionner le nombre de joueurs, de modifier la luminosité de votre écran, de régler le volume et de configurer votre clavier ou votre joystick.

Ce menu s'affiche avant le début de la partie. Vous y accédez également pendant le jeu en appuyant sur la touche pause [ECHAP].

UTILISATION DE LA SOURIS.

Comme nous l'avons déjà expliqué, c'est, de loin, le meilleur moyen de sélectionner vos options.

Pour sélectionner un bouton, placez le pointeur de la souris dessus et cliquez avec le bouton gauche.

Pour utiliser une glissière, placez le pointeur de la souris dessus, maintenez le bouton gauche enfoncé et faites-le glisser sur la position voulue.

UTILISATION DU CLAVIER

Les fanatiques du clavier disposent également des touches directes suivantes :

1,2,3,4	+ [Entrée]	pour sélectionner le nombre de joueurs
B	+ [Entrée] ← →	pour régler la luminosité
V	+ [Entrée] ← →	pour régler le volume des effets sonores
C	+ [Entrée] ← →	pour régler le volume de la musique du CD
K	+ [Entrée]	clavier
J	+ [Entrée]	joypad
S	+ [Entrée]	configuration

Cet écran est divisé en quatre avec, en partant du haut à droite (dans le sens des aiguilles d'une montre) :

- ombre de joueurs : Choisissez de 1 à 4 joueurs en cliquant sur le bouton correspondant
- Réglage de luminosité : Réglez la glissière pour obtenir la luminosité qui vous convient.
- Clavier/joystick : Ceci vous permet de sélectionner et de configurer les paramètres du clavier et du joystick.
Consultez la section suivante pour obtenir des explications sur le menu de configuration. Si l'option Joypad n'est pas disponible, voir la section Dépannage.
- Réglage du volume : Glissière du haut - déplacez-la pour régler le volume des effets sonores.
Glissière du bas - déplacez-la pour régler le volume de la musique du CD.

MENU DE CONFIGURATION DU CLAVIER/JOYPAD (KEYBOARD/JOYPAD CONFIG MENU)



UTILISATION DE LA SOURIS

Pour modifier les paramètres par défaut, cliquez sur la touche que vous voudriez changer. Un cadre blanc apparaît sur votre choix et vous pouvez alors entrer la touche ou le bouton du joypad que vous préférez utiliser.

UTILISATION DU CLAVIER

Utilisez la touche Tab pour sélectionner celle que vous voudriez changer ; le cadre blanc apparaît sur votre choix, entrez alors la touche ou le bouton du joypad que vous préférez utiliser.

Remarque : ce programme ne permet pas d'utiliser les touches ALT, CTRL et \ dans la configuration du clavier.

4. LE TABLEAU



DREDD PINBALL

L'avenir véhicule des images fortes d'espoir et de terreur. A l'aube du 23ème siècle, les graines de la science-fiction semées par le passé sont rayonnantes. A l'horizon, les rues de Mega City One sont menaçantes.

L'objectif de Judge Dredd Pinball est de nettoyer nos futures rues de toute leur vermine. Vous incarnez Dredd et vous patrouillez les immenses voies et avenues de la Mégacité pour assurer la protection des citoyens respectant la loi (une espèce en voie de disparition) contre les nombreux groupes de criminels désabusés et malveillants (les Crimis).

Et le plus terrifiant, c'est que la nouvelle technologie permet maintenant le voyage inter-dimensionnel.

De ces nouveaux royaumes jaillit un cauchemar maléfique. Un impitoyable démon assoiffé de vengeance qui prend la forme des Juges Noirs. L'espoir et la vie ne représentent plus rien.

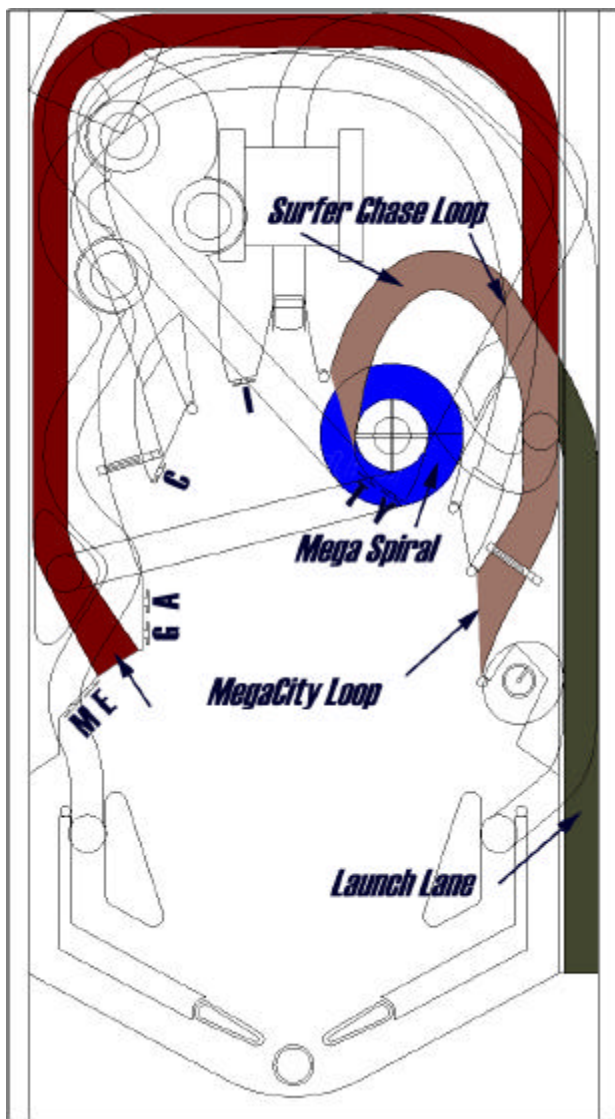
Avec l'aide des Juges PSI, vous devez combattre ces êtres et les enfermer dans des bulles étanches, qui seront larguées à jamais dans l'espace, comme des ordures.

Telle est votre mission.

Arrêtez ou tuez les Crimis et libérez les rues.

VOUS ETES LA LOI.

Essayez d'obtenir le meilleur score du monde, il se pourrait que le monde entier vous regarde...



BALL LAUNCH (LANCEMENT DE BILLE)

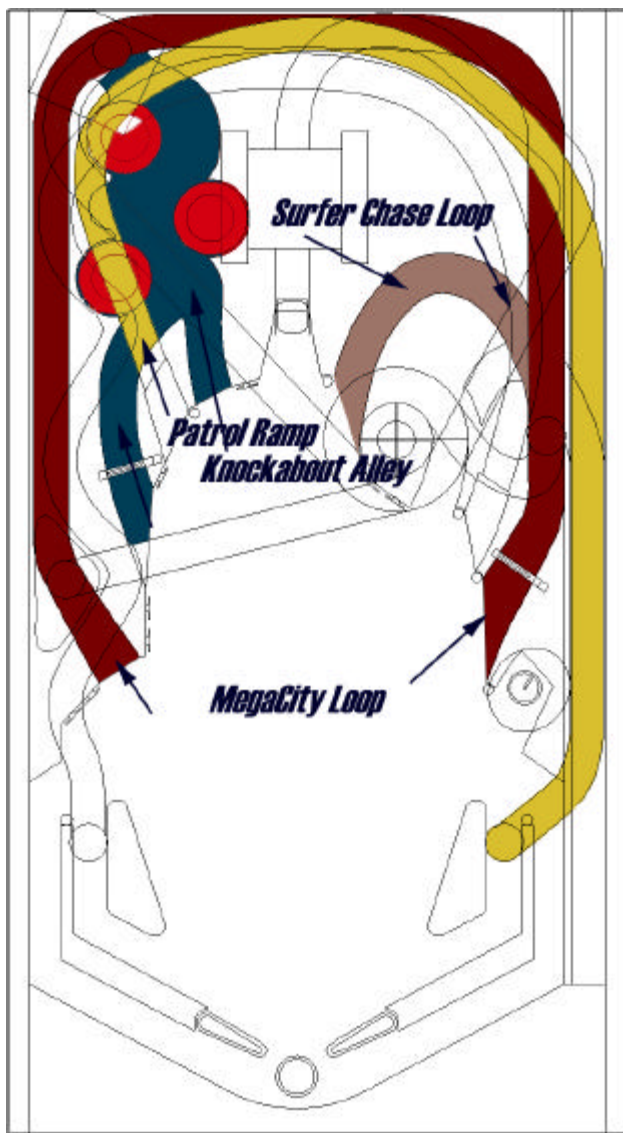
Il s'agit d'un lancer à puissance variable avec la possibilité de remporter un bonus de tir de précision. La puissance du piston est indiquée. La cible se trouve en haut à droite de la **MEGASPIRALE (MEGA SPIRAL)** et vous pouvez l'atteindre en appliquant une puissance d'environ 75%. Si vous réussissez, vous remportez un bonus de tir de précision de 5 millions. La bille revient alors dans le jeu par la **BOUCLE MEGACITY (MEGACITY LOOP)** en passant par le tourniquet de droite.

Si vous appliquez une puissance de 100% au piston, la bille manquera la cible du tir de précision et entrera en jeu par la **BOUCLE DE POURSUITE DU SURFEUR (SURFER CHASE LOOP)**. Quand la bille est en jeu, une porte ferme l'entrée du **COULOIR DE LANCEMENT (LAUNCH LANE)**.

Après le lancement de chaque bille, un sauveur de billes de dix secondes (indiqué par un voyant clignotant) est activé.

LES LUMIERES DE MEGACITY

Pour allumer les lettres du mot **MEGACITY**, il faut toucher les huit cibles tombantes positionnées sur le tableau. Chaque cible rapporte 100 000 points et quand elles sont toutes allumées, MEGACITY MILLIONS est activé. Dans ce mode, chaque tir dans la **BOUCLE MEGACITY** rapporte 5 millions pendant 20 secondes. Après ce délai, les voyants des cibles s'éteignent et vous devez les rallumer tous les huit pour réactiver MEGACITY MILLIONS.



LA BOUCLE MEGACITY

En atteignant cette boucle, du côté droit ou gauche, vous marquez 1 million. Faites-le trois fois de suite et vous obtenez, en plus, le bonus « MEGACITY MADNESS » (FOLIE DE MEGACITY) valant 5 millions. Des tirs sur la **BOUCLE MEGACITY** suivis d'un tir sur la **RAMPE DE PATROUILLE (PATROL RAMP)**, ou vice-versa, rapportent un bonus « MEGACITY PATROL » (PATROUILLE DE MEGACITY) de 3 millions. Les tirs qui ne parcourent pas l'ensemble de la rampe (la bille tombe dans la **VOIE DES TURBULENCES (KNOCKABOUT ALLEY)**) ne rapportent pas un seul million.

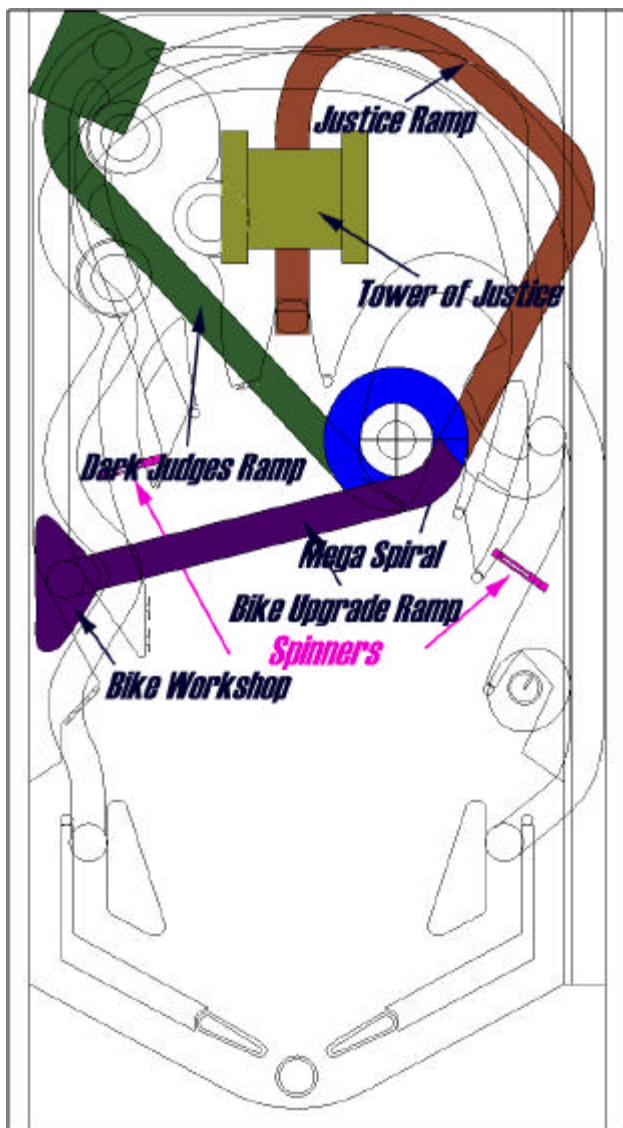
LA VOIE DES TURBULENCES

La **VOIE DES TURBULENCES** est la zone où vous trouvez 3 bumpers propulseurs, en haut à gauche du tableau. Trois entrées sont possibles : en haut, par la **BOUCLE MEGACITY** et au-dessous de la **VOIE DES TURBULENCES**. Chaque tir sur les bumpers propulseurs rapporte 300 000 points. A chaque fois que vous les avez frappés 50 fois, le bonus « SUPER KNOCKABOUT » (SUPER TURBULENCES) s'active pendant 20 secondes et vous rapporte 2 millions par coup.

LA BOUCLE DE POURSUITE DU SURFEUR

Cette boucle se trouve à droite du **BLOCAGE DE LA JUSTICE (JUSTICE LOCK)** et rejoint la **BOUCLE MEGACITY**. Elle fait levier sur la rampe qui vient couvrir le **BLOCAGE DE LA JUSTICE** pour que vous

puissiez envoyer la bille dans la **TOUR DE JUSTICE (TOWER OF JUSTICE)**.



LES TOURNIQUETS (SPINNERS)

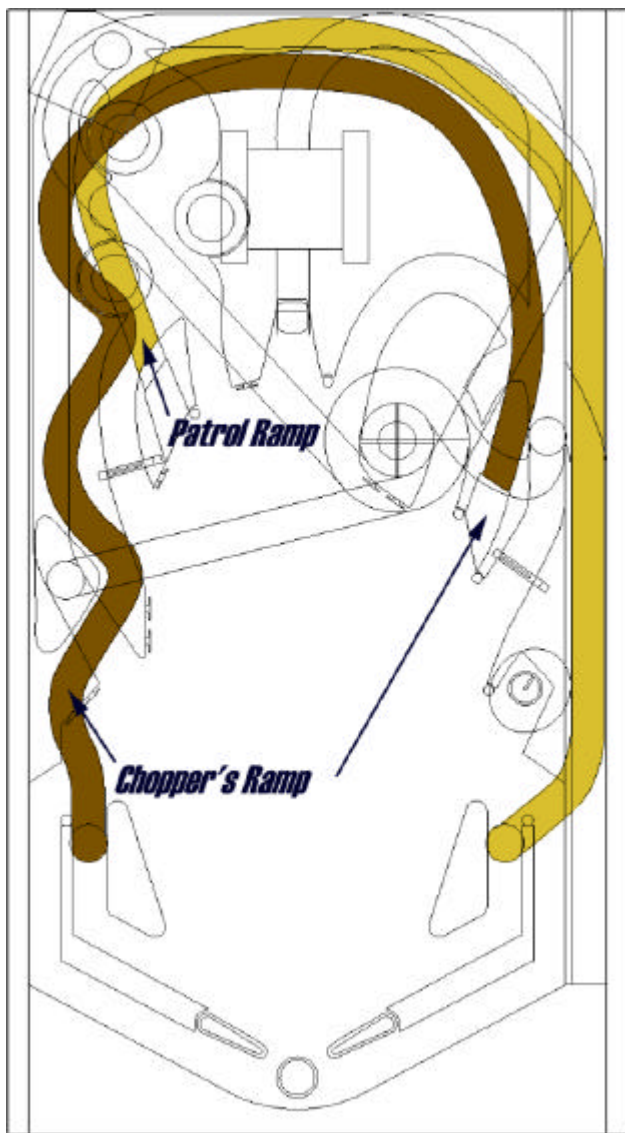
Il y a deux **TOURNIQUETS** dans Judge Dredd. Ils se trouvent à l'entrée de la **VOIE DES TURBULENCES** et à droite de la **BOUCLE MEGACITY**. Chaque tour complet rapporte 10 000 points en mode normal.

LA MEGASPIRALE

La **MEGA SPIRALE** part de l'entrée inférieure et conduit à la **RAMPE DE JUSTICE (JUSTICE RAMP)** (au sommet), à la **RAMPE DES JUGES NOIRS (DARK JUDGES' RAMP)** (juste au-dessous), à la **RAMPE D'ANDERSON (ANDERSON'S RAMP)** (3ème en partant du haut) et à la **RAMPE D'OPTIMISATION DE MOTO (BIKE UPGRADE RAMP)** (4ème en partant du haut). En mode normal, un tir dans l'entrée inférieure de la spirale permettra d'atteindre la **RAMPE D'ANDERSON**. C'est la puissance du tir qui détermine à quel niveau la bille sort de la spirale. Par exemple, si la bille dépasse la **RAMPE D'OPTIMISATION DE MOTO**, mais n'atteint pas la **RAMPE D'ANDERSON**, elle redescend la **RAMPE D'OPTIMISATION DE MOTO** en sens inverse. A la puissance maximum, la bille quitte la spirale par l'une des trois sorties, dans l'ordre. La première sort par la **RAMPE D'OPTIMISATION DE MOTO**, la seconde par la **RAMPE D'ANDERSON** et la troisième par la **RAMPE DES JUGES NOIRS**. Vous ne pouvez atteindre la **RAMPE DE JUSTICE** qu'avec les « **POWER FLIPPERS** » (**MEGAFLIPS**).

La spirale peut retenir 4 billes bloquées au sommet. Elles sont tenues dans l'ordre, du bas vers le haut de la spirale. Quand elles sont relâchées, les billes partent sur des rampes différentes. Celle du haut, descend la **RAMPE DE**

JUSTICE, la 2ème, la **RAMPE DES JUGES NOIRS**, la 3ème, la **RAMPE D'ANDERSON** et la 4ème, la **RAMPE D'OPTIMISATION DE MOTO**. Les billes doivent être bloquées dans l'ordre. La première provenant toujours du **GARAGE DE MOTOS (BIKE WORKSHOP)**, la 2ème, du bâtiment de la **DIVISION PSI D'ANDERSON (ANDERSONS PSI DIVISION)**, la 3ème, du sommet de la **RAMPE DES JUGES NOIRS** et la 4ème, de la **TOUR DE JUSTICE**.



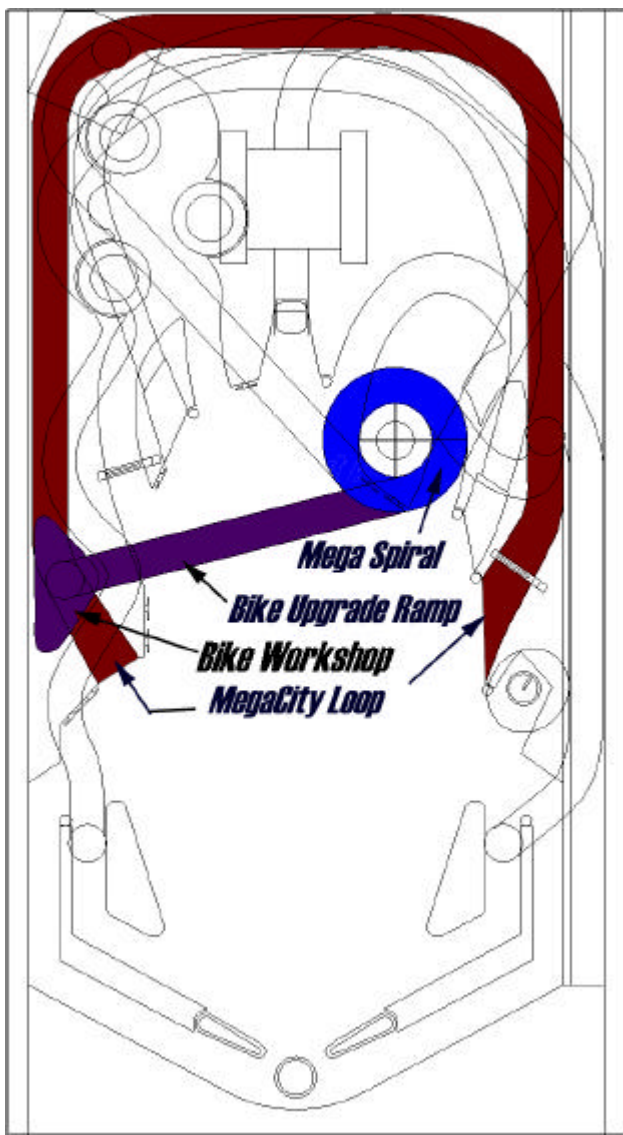
LA RAMPE HELICO

Chaque tir sur la **RAMPE HELICO (CHOPPER'S RAMP)** rapporte 2 millions et ajoute 2 millions au « DARK JUDGE BONUS » (BONUS DES JUGES NOIRS). Cette rampe permet aussi de passer au mode suivant, sauf s'il y en a un actif. Viser cette rampe, puis la **RAMPE DE PATROUILLE** (ou vice-versa), rapporte un « RAMP COMBO BONUS » (BONUS COMBI DE RAMPES) de 5 millions.

LA RAMPE DE PATROUILLE

Chaque tir sur la **RAMPE DE PATROUILLE** rapporte 1 million et en ajoute un au « PATROL COUNTER » (COMPTEUR DE PATROUILLE). Le compteur vous accorde un bonus au hasard, dans la liste suivante, à 10 points d'intervalle :

1. Activation du sauveur de billes (20%)
2. 10 millions (40%)
3. Extra Ball allumée (10%)
4. Multiplicateur de bonus (20%)
5. 30 Millions (10%)



LA RAMPE D'OPTIMISATION DE MOTO (CONDUISANT AU GARAGE DE MOTOS)

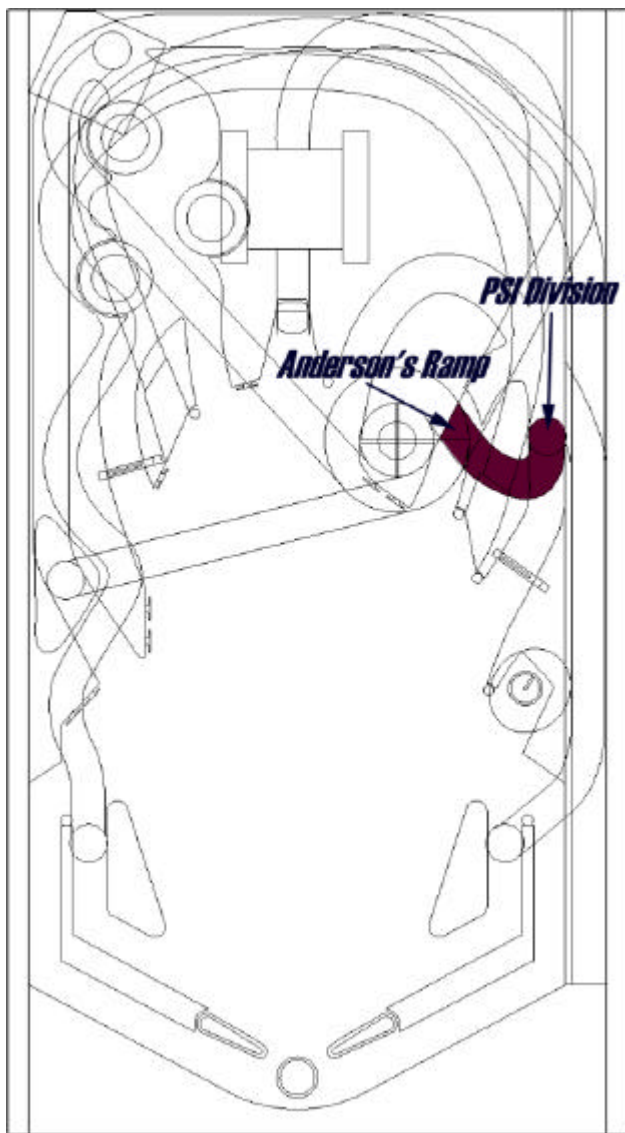
Cette rampe est située près de la 4ème sortie, en descendant, de la **MEGASPIRALE** et traverse le tableau jusqu'au bâtiment à gauche. Il s'agit du **GARAGE DE MOTOS** qui vous permet d'apporter les améliorations suivantes à votre moto :

1. Blindage optimisé - 5 millions.
2. Pose d'un moteur optimisé - 10 millions.
3. Pose d'un système de sécurité optimisé - 15 millions
4. Pose de super pneus - 20 millions.
5. Pose d'un aéroglesseur - 25 millions.
6. Bille bloquée dans la **MEGASPIRALE** - 30 millions.

Quand il y a « Lock Ball » (Bille Bloquée), la bille se trouvant dans le **GARAGE DE MOTOS** est relancée sur la **RAMPE D'OPTIMISATION DE MOTO** et au centre de la **MEGASPIRALE**. C'est toujours la première bille bloquée (même si d'autres options du tableau la bloqueront avant la dernière optimisation). Une nouvelle bille est placée dans le **COULOIR DE LANCEMENT**. Si cette bille est déjà bloquée dans la **MEGASPIRALE**, le message « 1st Ball Already Locked » (1e bille déjà bloquée) s'affiche sur le dotmation, la bille se trouvant dans le garage redescend dans la **BOUCLE MEGACITY** et revient en jeu.

Quand la dernière option d'optimisation est posée et la bille est bloquée dans la **MEGASPIRALE**, il n'y a plus moyen d'optimiser, mais vous obtenez 35 millions de points, avec un supplément de 5 millions à chaque tir. La

bille est retenue pendant 2 secondes, le temps de voir l'option d'optimisation et le bonus sur le dotmation (sauf s'il n'y a plus d'option), puis la bille est relâchée 1 seconde après. La bille redescend par la **BOUCLE MEGACITY** et revient en jeu.

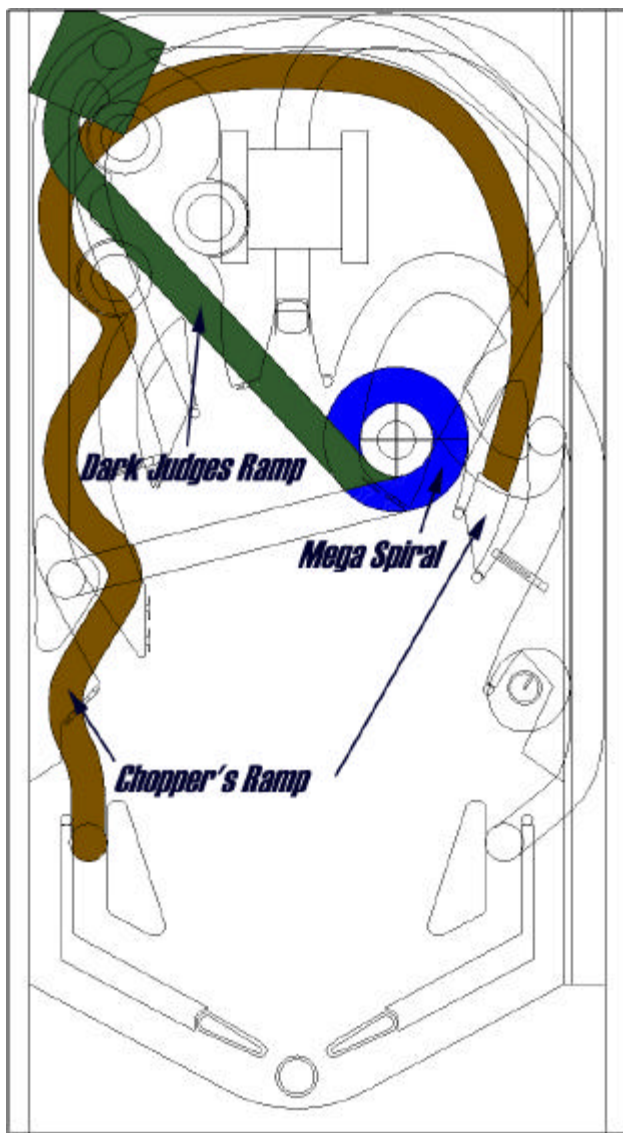


LA RAMPE D'ANDERSON (CONDUISANT A LA DIVISION PSI)

Cette rampe se trouve près de la 3ème sortie, en partant du haut de la spirale, et fait un cercle jusqu'au bâtiment se trouvant à droite. C'est la Division PSI. Le Juge Anderson vous indiquera où un Juge Noir vient de se téléporter. Vous devez viser cet endroit avec la bille de façon à faire repartir le Juge. Il peut s'agir de n'importe lequel des sites suivants :

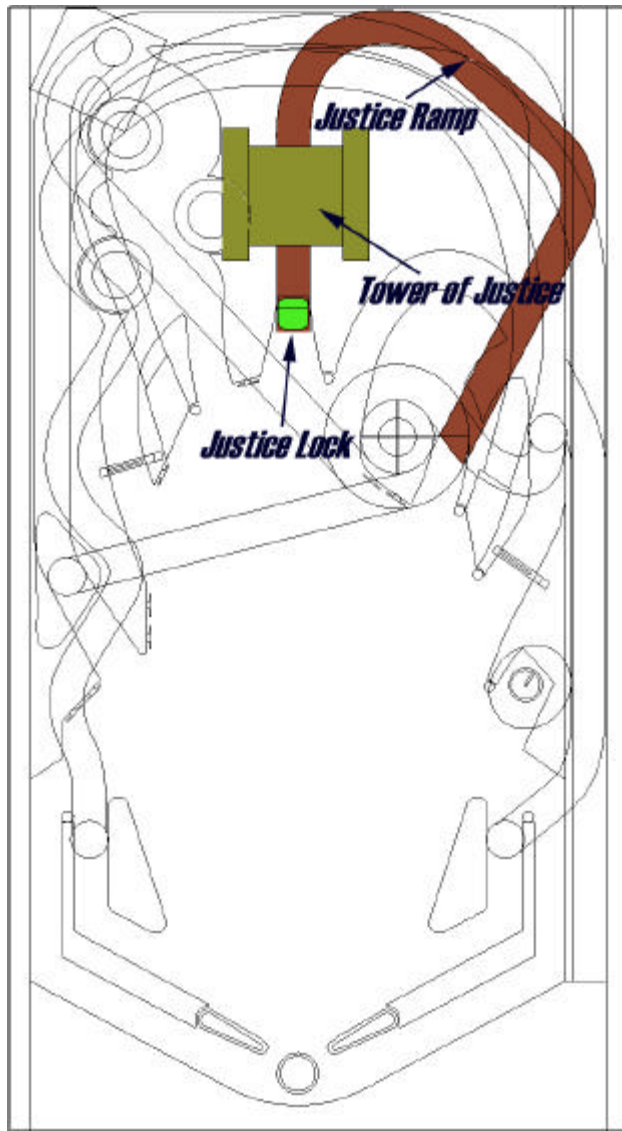
1. Juge Mort au **BLOCAGE DE DREDD (DREDD'S LOCK)** (le mode Démarrer est désactivé).
2. Juge Peur à la **TOUR DE JUSTICE** (la rampe vient couvrir le **BLOCAGE DE LA JUSTICE** pour ce tir).
3. Juge Feu au **BLOCAGE DE LA JUSTICE**.
4. Juge Mortis au **GARAGE DE MOTOS**.

A chaque fois que vous trouvez un Juge, vous remportez 15 millions. Quand vous les avez tous découverts, vous obtenez un bonus de réussite de 25 millions et la 2e bille est bloquée dans la **MEGASPIRALE** après un tir sur la **RAMPE D'ANDERSON**. Tous les bâtiments dotés de l'option de blocage ont une réserve de billes. De cette façon, si vous réussissez à terminer la phase en lançant une bille sur le Juge Noir du **BLOCAGE DE LA JUSTICE**, la bille se trouvant dans le **BLOCAGE DE LA JUSTICE** est éjectée et l'une de celles du bâtiment de la division PSI est envoyée vers la spirale. Si la bille est déjà bloquée dans la **MEGASPIRALE**, le message « 2nd Ball Already Locked » (2e bille déjà bloquée) s'affiche sur le dotmation. Quand vous avez terminé, ce mode est complètement réinitialisé.



LA RAMPE DES JUGES NOIRS

Cette rampe se trouve près de la 2ème sortie, en partant du haut de la spirale, et fait tout le tour par derrière jusqu'à un bâtiment sur la gauche. Les quatre Juges Noirs doivent être détruits. Dans le mode vidéo, ils apparaissent les uns après les autres dans un viseur ; profitez-en pour en exterminer un. Les juges vous rapportent 10 millions, 15 millions, 20 millions et le dernier, 25 millions. Vous n'avez droit qu'à un tir à chaque fois. Quand vous avez anéanti tous les juges, vous gagnez un bonus de réussite. Il est de 30 millions au départ, mais peut augmenter si vous tirez dans la **RAMPE HELICO**. La bille est retenue jusqu'à la fin du dotmation. La 3ème bille est également bloquée au bout de la **RAMPE DES JUGES NOIRS** et, comme pour les autres, elle est ressort du bâtiment des Juges Noirs en direction de la **MEGASPIRALE**. Si cette bille est déjà bloquée dans la **MEGASPIRALE**, le message « 3rd Ball Already Locked » (3e bille déjà bloquée) s'affiche sur le dotmation et la bille du bâtiment des Juges ressort plus bas, près de la **VOIE DES TURBULENCES**. Une nouvelle bille est alors placée dans le **COULOIR DE LANCEMENT**. Ce mode est réinitialisé quand tous les juges sont tués.

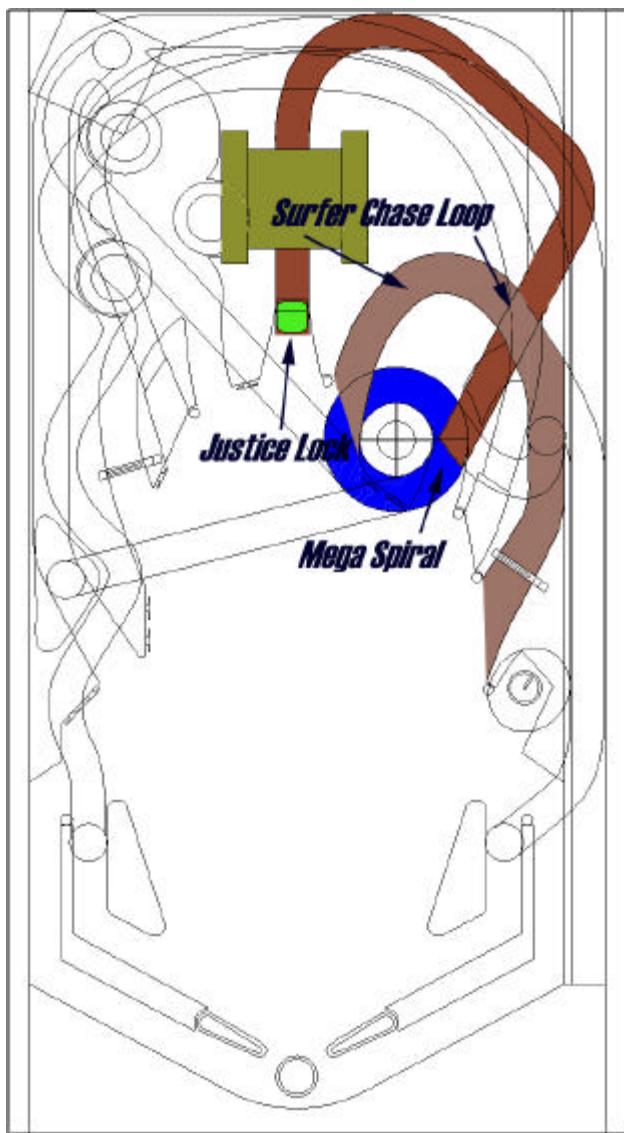


LA RAMPE DE LA JUSTICE (CONDUISANT A L'ARRIERE DE LA TOUR DE JUSTICE)

Cette rampe se trouve en haut de la spirale et fait le tour jusqu'à l'arrière de la **TOUR DE JUSTICE**. Vous ne pouvez l'atteindre qu'avec les « Power Flippers » (Mégaflips) ; elle rapporte donc énormément de points. Vous obtenez l'un des bonus suivants :

1. « SUPER DOUBLER » (SUPER DOUBLEUR) - Il double les scores de TOUS les bonus du tableau pendant 20 secondes.
2. « LOCK ALL BALLS » (TOUTES BILLES BLOQUEES) - Il bloque toutes les billes ou les dernières nécessaires au « Judge Dredd Multiball » (Multiball du Juge Dredd). (Remarque : pour les libérer pour le Multiball, vous devez viser le **BLOCAGE DE LA JUSTICE**).
3. Récompense de 50 millions.
4. Extra Ball.

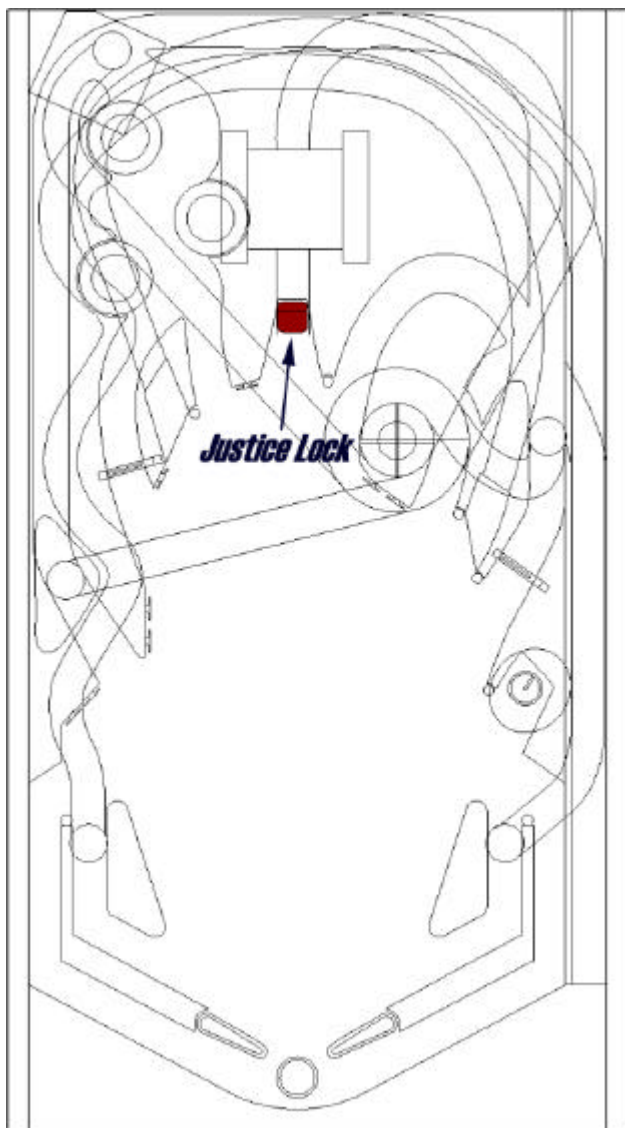
Quand vous avez obtenu votre bonus, la **RAMPE DE LA JUSTICE** vient couvrir le **BLOCAGE DE LA JUSTICE** et la bille revient en jeu. Si vous avez gagné le bonus « LOCK ALL BALLS » (TOUTES BILLES BLOQUEES), une bille est éjectée, de la réserve de tous les bâtiments qui n'en ont pas encore bloqué, en direction de la spirale.



LA RAMPE DE LA JUSTICE (CONDUISANT A L'AVANT DE LA TOUR DE JUSTICE)

Cette rampe se trouve au-dessus du **BLOCAGE DE LA JUSTICE**. Vous la faites basculer avec la **BOUCLE DE POURSUITE DU SURFEUR**. Ce tir ne peut s'effectuer que lorsque la rampe est descendue sur le **BLOCAGE DE LA JUSTICE**. Le blocage avant de la **TOUR DE JUSTICE** active le mode vidéo « SHOOT THE PERP » (TIRER DANS LE CRIMI). Vous devez tirer dans le Criminel qui va sortir de l'une des quatre fenêtres.

Le « Crimi » passe d'une fenêtre à l'autre et vous devez rapidement régler le viseur à l'aide des flaps et lui tirer dessus. Il y en a 4 et vous ne pouvez en exterminer qu'un seul à la fois. Vous remportez 15 millions par « Crimi » que vous réussissez à liquider et quand vous avez eu les 4, c'est un bonus de 25 millions que vous empochez. A ce moment-là, la 4ème et dernière bille sort de l'arrière de la tour et est bloquée dans la **MEGASPIRALE**. Une nouvelle bille est alors placée dans le **COULOIR DE LANCEMENT**. Si la bille est déjà bloquée dans la **MEGASPIRALE**, le message « Final Ball Already Locked » (Dernière bille déjà bloquée) s'affiche sur le dotmation et celle de la **RAMPE DE LA JUSTICE** revient en jeu. Ce mode est réinitialisé quand vous avez tué tous les « Crimis ».

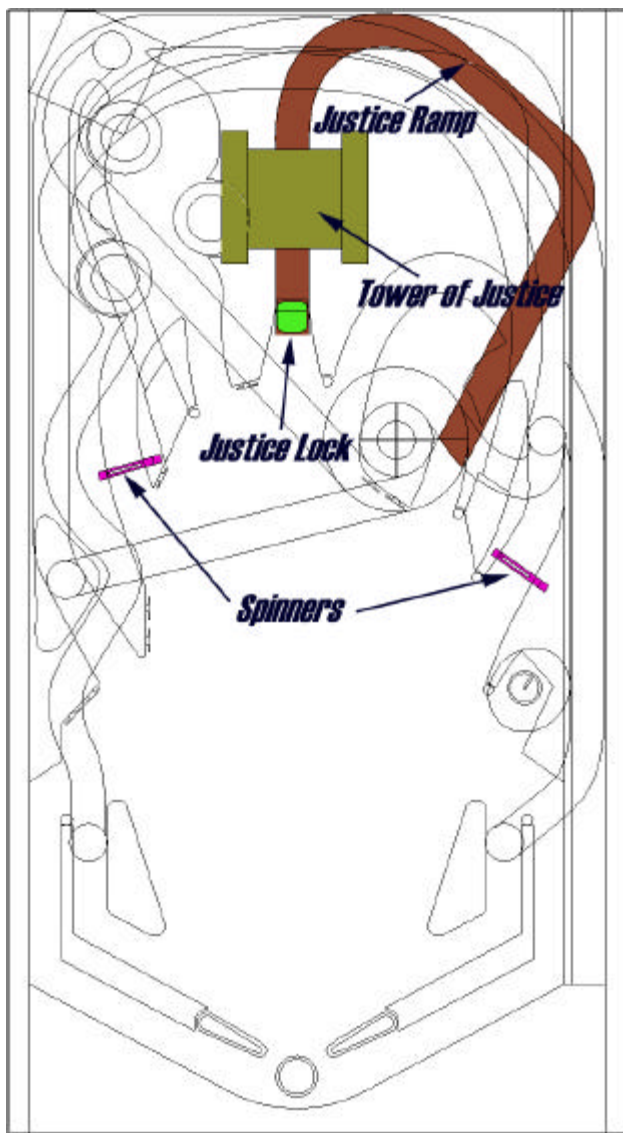


LE BLOCAGE DE LA JUSTICE

Le **BLOCAGE DE LA JUSTICE** se trouve juste au-dessous de la **TOUR DE JUSTICE**. Vous ne pouvez l'atteindre que lorsque la **RAMPE DE LA JUSTICE** au-dessus est levée. En mode normal, la bille est retenue pendant la sélection de l'un des bonus suivants :

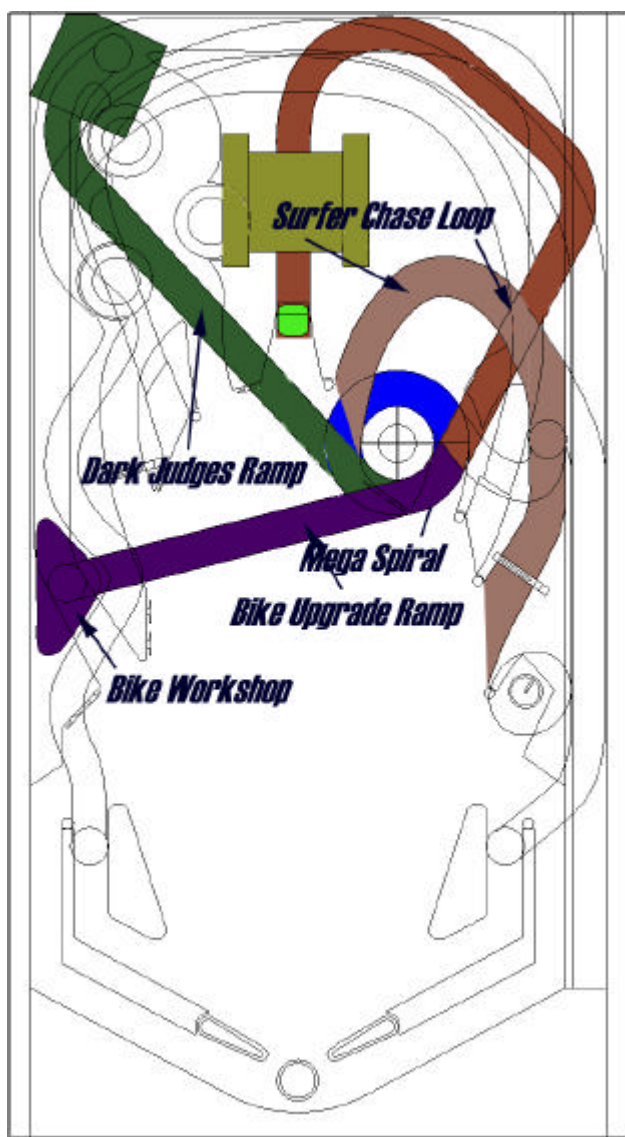
1. Extra Ball (10%)
2. « Lock Next Ball » (Blocage bille suivante) (20%)
3. « Quick Multiball » (Multiball rapide) (20%)
4. 10 Millions (30%)
5. « Power Flippers » (Mégaflips) (20%)

La bille est alors remise en jeu. Si les 4 billes sont bloquées dans la **MEGASPIRALE**, le voyant Multiball sous le **BLOCAGE DE LA JUSTICE** clignote. Si vous tirez à ce moment-là, vous activez le « JUDGE DREDD MULTIBALL MODE » (MODE MULTIBALL DU JUGE DREDD). Le **BLOCAGE DE LA JUSTICE** récupère également toutes les billes supplémentaires obtenues, à condition que « XB » soit allumé. Si vous avez obtenu le bonus « Lock Next Ball » (Blocage bille suivante), la bille suivante dans l'ordre de la spirale sort du bâtiment correspondant pour venir se loger dans la spirale. Par exemple, s'il y a 3 billes bloquées, la dernière sort de la réserve de la **TOUR DE JUSTICE** et descend la rampe jusqu'à son emplacement dans la spirale. Pour lancer le Multiball, il ne vous reste plus qu'à tirer encore une fois dans le **BLOCAGE DE LA JUSTICE**.



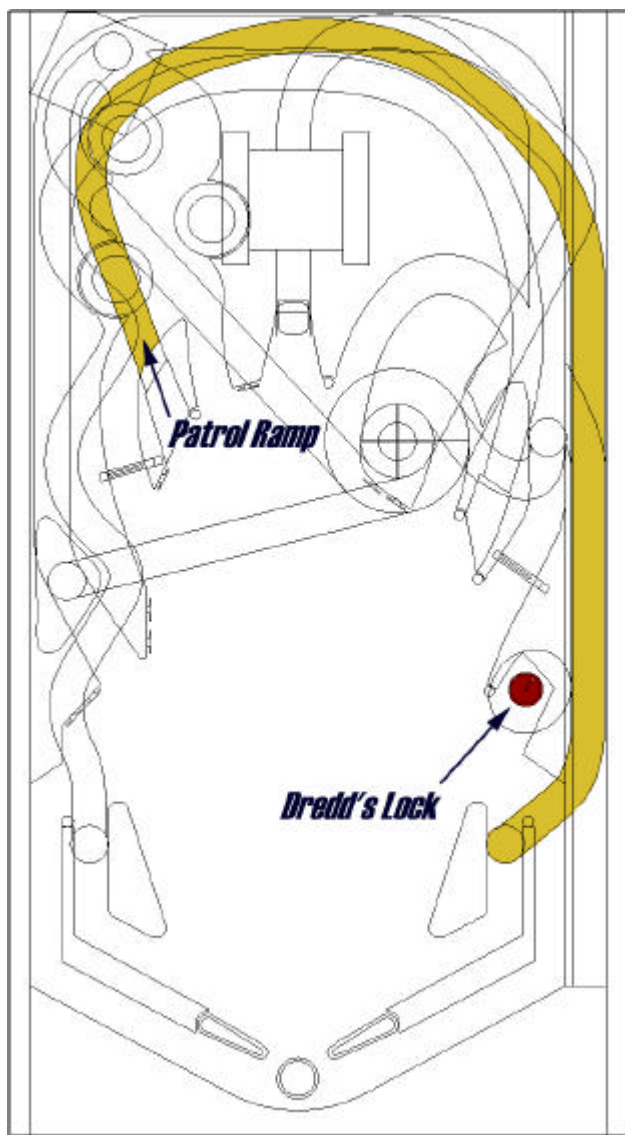
LES MEGAFLIPS

Vous pouvez obtenir les Mégaflips dans le **BLOCAGE DE LA JUSTICE** ou au démarrage du mode « POWER FLIPPERS » (MEGAFLIPS). Ils ont deux fois plus de puissance pendant cette période. Les **TOURNIQUETS** tournent plus vite et rapportent plus de points. Vous pouvez tirer à l'arrière de la **TOUR DE JUSTICE** depuis le bas de la spirale. Les billes envoyées à l'avant de la **TOUR DE JUSTICE** (quand la rampe couvre le **BLOCAGE DE LA JUSTICE**) N'activent PAS le mode vidéo « SHOOT THE PERP » (TIRER DANS LE CRIMI), mais traversent la **TOUR DE JUSTICE** et sortent de l'autre côté, sur la rampe conduisant à la spirale. Lorsque cela se produit, un bonus spécial « Power of Justice » (Puissance de la loi) de 20 millions vous est accordé. La bille continue d'avancer à tout vitesse sur la spirale et ressort en bas. Vous obtenez alors un « Mega Spiral Bonus » (Bonus de la Mégaspirale) de 20 millions. Les Mégaflips sont actifs pendant 20 secondes.



LE MULTIBALL DU JUGE DREDD

Il est difficile à obtenir, mais il vaut le déplacement. Les quatre billes doivent être bloquées dans la **MEGASPIRALE** et le voyant Multiball doit clignoter sur le **BLOCAGE DE LA JUSTICE**. Quand vous visez le **BLOCAGE DE LA JUSTICE**, les billes bloquées sont relâchées vers des rampes différentes. Celle du haut, sort par le haut de la **RAMPE DE LA JUSTICE** (la rampe couvre le **BLOCAGE DE LA JUSTICE**), la 2ème par la **RAMPE DES JUGES NOIRS**, la 3ème par la **RAMPE D'ANDERSON** et enfin, la 4ème par la **RAMPE D'OPTIMISATION DE MOTO**. Une bille supplémentaire est également projetée du **COULOIR DE LANCEMENT**. C'est un mode Multiball à 5 billes. Vous pouvez gagner le Jackpot de Dredd en visant une nouvelle fois le **BLOCAGE DE LA JUSTICE**, mais seulement après avoir visé la **BOUCLE DE POURSUITE DU SURFEUR** avant de relever la rampe qui couvre le **BLOCAGE DE LA JUSTICE**. Le Jackpot de Dredd vous rapporte 200 millions de points.



LES MODES

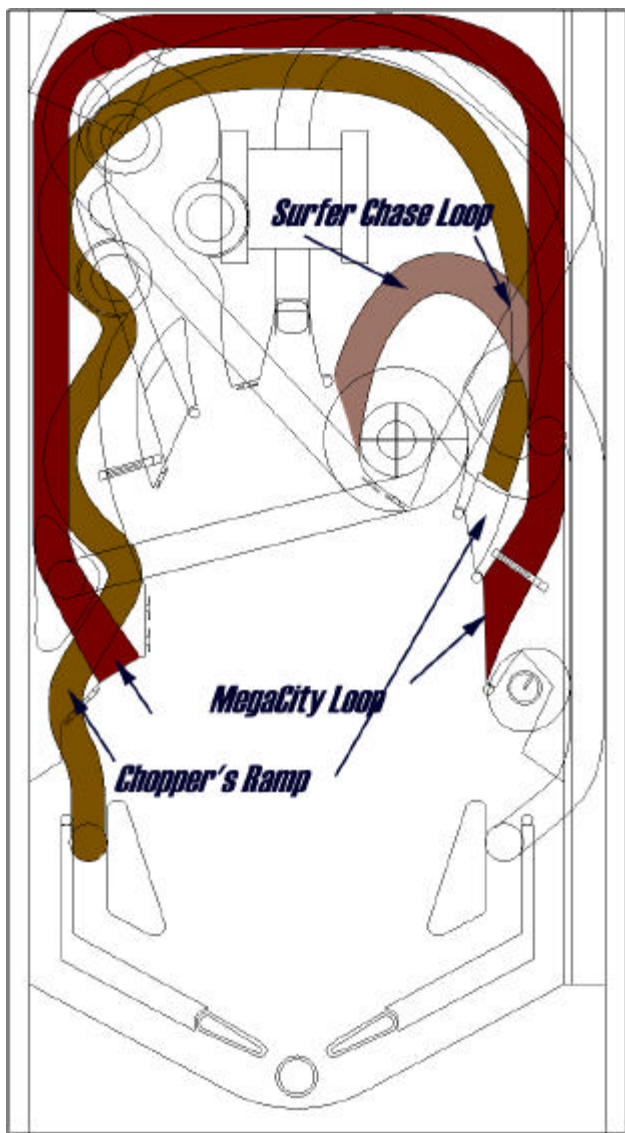
Vous disposez de plusieurs modes dans Juge Dredd que vous activez en visant la **RAMPE DE PATROUILLE**. Le mode de départ s'appelle « SUPER SPINNERS » (SUPER TOURNIQUETS). Il n'est activé que lorsque vous touchez le **BLOCAGE DE DREDD**. A la fin d'un mode, vous devez passer au suivant en tirant dans la **RAMPE DE PATROUILLE**. Voici les modes du Juge Dredd :

1. « SUPER SPINNERS » (SUPER TOURNIQUETS)
2. « RAMP MILLIONS » (MILLIONS DE RAMPES)
3. « POWER FLIPPERS » (MEGAFLIPS)
4. « QUICK MULTIBALL » (MULTIBALL RAPIDE)
5. « SUPER SPIRAL » (SUPER SPIRALE)

Ils apparaissent dans cet ordre. Un voyant clignote sur le tableau pour vous indiquer le mode à activer. Quand il est actif, le clignotement cesse.

LE BLOCAGE DE DREDD (DEMARRAGE DE MODE)

Tirez dedans pour activer le mode allumé sur le tableau. Les modes ne sont lancés que pendant le jeu normal ; si une autre phase est déjà en cours (comme le Multiball), la bille est tout simplement éjectée.

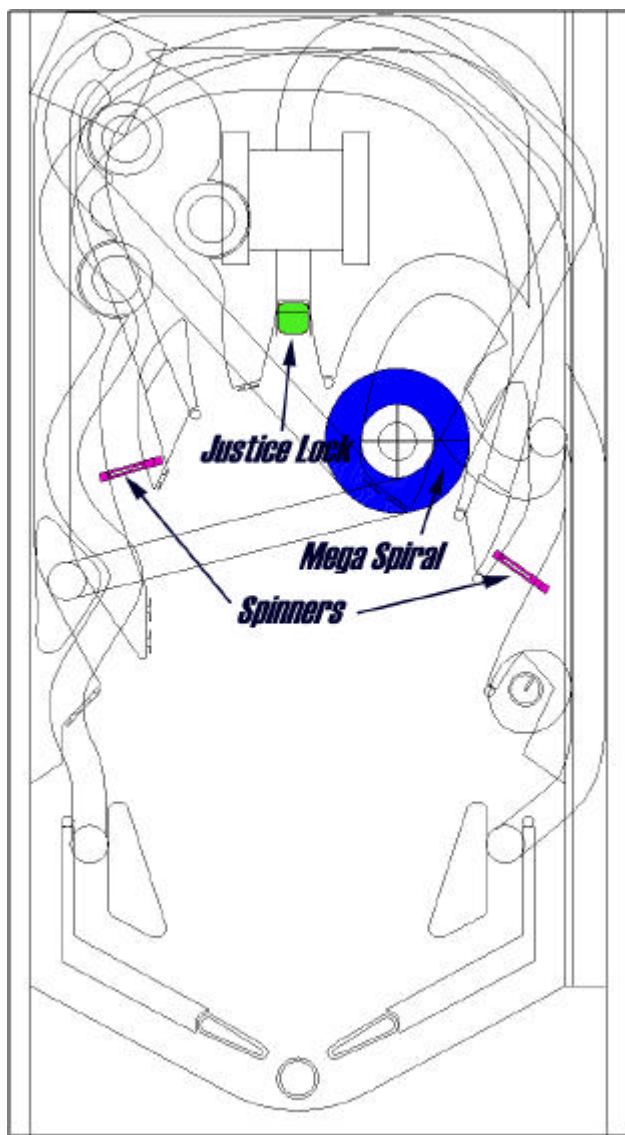


LE MULTIBALL RAPIDE

Si vous tirez dans le blocage « Mode Start » (Démarrage de mode) vous lancerez le « Quick Multiball » (Multiball Rapide) s'il est actif. La bille bloquée est remise en jeu et une autre est projetée du **COULOIR DE LANCEMENT** à la puissance maximum. Vous activez le jackpot de ce mode en visant la **BOUCLE MEGACITY**. Le voyant s'allume alors sur la **RAMPE HELICO**. En visant la rampe allumée, vous remportez un jackpot de 50 millions et obtenez 10 millions de plus à chaque fois que vous atteignez la **BOUCLE DE POURSUITE DU SURFEUR**. Le mode est désactivé quand l'une des billes est perdue.

MILLIONS DE RAMPES

Ce mode vous permet de gagner 5 millions par rampe. Les caractéristiques normales de celles-ci sont désactivées. Les rampes partant de la spirale font également partie du jeu et les caractéristiques des bâtiments sont inactives. Ce mode dure 20 secondes et votre score final est affiché sur le dotmation.

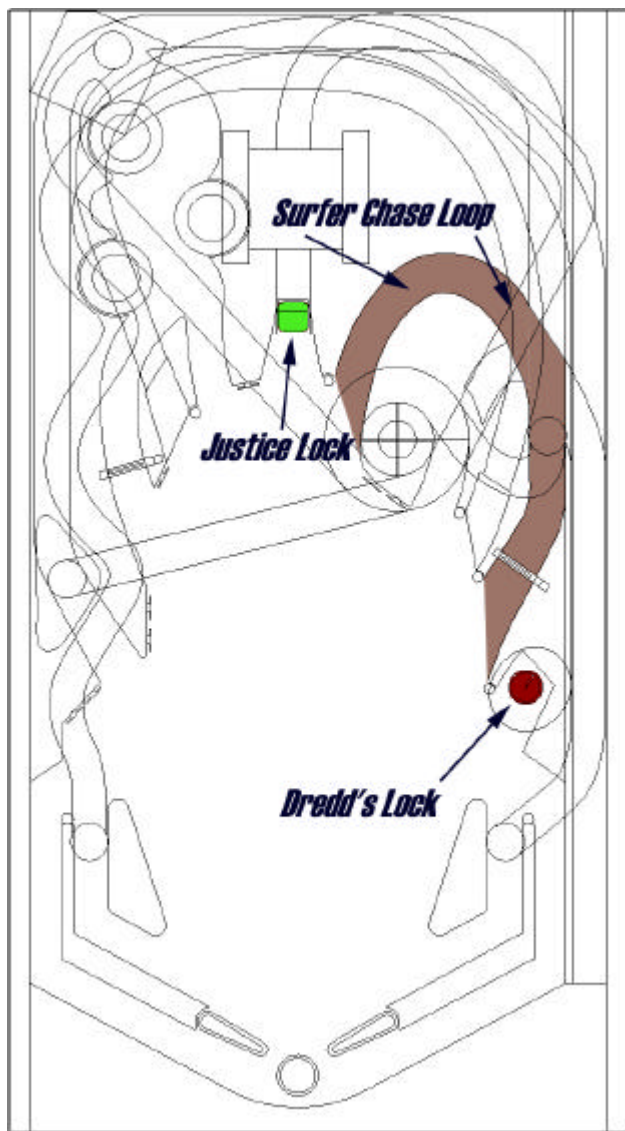


LES SUPER TOURNIQUETS

Ce mode multiplie par 10 la valeur normale des **TOURNIQUETS**. Cette phase est parfois conjuguée avec les Mégaflips, ce qui vous permet d'obtenir un score vraiment important (en supposant que les Mégaflips ont été activés à l'aide d'un tir dans le **BLOCAGE DE LA JUSTICE**). Tous les autres éléments du tableau restent actifs dans ce mode, y compris la fonction de changement de mode (**RAMPE DE PATROUILLE**). Un voyant près des **TOURNIQUETS** vous indique que le mode « Super Spinners » (Super Tourniquets) est toujours actif, même après un changement de mode. Cette phase s'arrête après 20 secondes ou lorsque le mode a changé (en passant au suivant et en touchant le Démarrage de mode).

LA SUPER SPIRALE

Quand ce mode est lancé, la spirale est le seul élément du tableau qui est actif. Si vous tirez dedans, la bille ira jusqu'en haut (même sans les Mégaflips). Quand elle arrive au sommet, une seconde bille est placée dans le **COULOIR DE LANCEMENT**. Vous remportez un bonus « Super Spiral » (Super Spirale) de 20 millions, augmentant de 5 à chaque tir, et la bille redescend. Vous pouvez le refaire et récupérer d'autres billes en tirant à nouveau dans la spirale. Ce mode dure 20 secondes et tous les Multiballs restants peuvent être joués.



Le Blob Multiball

Après avoir tué tous les Juges Noirs avec la Division PSI (sur la **MEGASPIRALE**), le « **BOING MULTIBALL** » (**BLOB MULTIBALL**) est activé. Tirez d'abord dans le **BLOCAGE DE DREDD** pour ouvrir la porte située sous la rampe de la **TOUR DE JUSTICE**. Visez ensuite la **BOUCLE DE POURSUITE DU SURFEUR** pour lever la rampe. Il ne vous reste plus qu'à tirer dans le blocage de la **TOUR DE JUSTICE**. Vous devez exécuter cette opération 4 fois afin de capturer les 4 Juges avec le Blob (une substance qui emprisonne leur âme).

5. GLOSSAIRE

1st Ball Already Locked	1e bille déjà bloquée
2 nd Ball Already Locked	2e bille déjà bloquée
3 rd Ball Already Locked	3e bille déjà bloquée
Anderson's PSI Division	Division PSI d'Anderson
Anderson's Ramp	Rampe d'Anderson
ball launch	lancement de bille
Bike Upgrade Ramp	Rampe d'Optimisation de Moto
Bike Workshop	Garage de Motos
Boing Multiball	Blob Multiball
Chopper's Ramp	Rampe Hélico
colour depth	profondeur de couleur
Dark Judge Bonus	Bonus des Juges Noirs
Dark Judges' Ramp	Rampe des Juges Noirs
Dredd's Lock	Blocage de Dredd
Final Ball Already Locked.....	Dernière bille déjà bloquée
go.....	démarrer
Judge Dredd Multiball Mode	Mode Multiball du Juge Dredd
Judge Dredd Multiball	Multiball du Juge Dredd
Justice Block	Blocage de la Justice
Justice Ramp	Rampe de Justice
keyboard/joypad config menu	menu de configuration du clavier/joypad
Knockabout Alley	Voie des Turbulences
language select screen	écran de sélection de langue
Launch Lane	Couloir de Lancement
Lock All Balls	Toutes billes bloquées
Lock Ball	Bille Bloquée
Lock Next Ball	Blocage bille suivante
main menu	menu principal
Mega Spiral Bonus	Bonus de la Mégaspirale
Mega Spiral	Mégaspirale
Megacity Loop	Boucle Megacity
Megacity Madness.....	Folie de Megacity
Megacity Patrol	Patrouille de Megacity
Mode Start	Démarrage de mode
music quality	qualité de musique
options menu.....	menu des options
Patrol Counter.....	Compteur de Patrouille
Patrol Ramp	Rampe de Patrouille
Power Flippers	Mégaflips
Power of Justice.....	Puissance de la loi
Quick Multiball.....	Multiball rapide
quit	quitter
Ramp Combo Bonus.....	Bonus Combi de Rampes
Ramp Millions	Millions de Rampes
resolution	résolution
setup	configuration
Shoot the Perp.....	Tirer dans le Crimi
Spinners.....	Tourniquets
Super Doubler	Super doubleur
Super Knockabout	Super Turbulences
Super Spinners	Super Tourniquets
Super Spiral	Super Spirale
Surfer Chase Loop.....	Boucle de Poursuite du Surfeur
table select screen.....	écran de sélection de tableau
Tower of Justice	Tour de Justice

6. DEPANNAGE

PROBLEMES DE JOYPAD

Q : « L'option joypad n'est pas disponible quand j'essaie de la sélectionner »

R : Le joypad n'est peut-être pas installé correctement sous Direct X. Allez dans le panneau de configuration, cliquez deux fois sur l'icône Direct X, sélectionnez Contrôleurs de jeu et ajoutez-y votre joypad.

Q : « Le joypad ne fonctionne pas parfaitement bien »

R : Le joypad n'est peut-être pas calibré correctement pour Direct X. Allez dans le panneau de configuration, cliquez deux fois sur l'icône Direct X, sélectionnez Contrôleurs de jeu et cliquez sur Bouton de joystick, Propriétés, Calibrer.

VITESSE DU JEU

Q : "L'exécution du jeu est trop lente »

R : Essayez de réduire la profondeur de couleur et/ou la résolution, jusqu'à ce que vous trouviez une combinaison qui permet une exécution plus fluide du jeu.

7. CREDITS

Idée et Conception – Ian Margetts et Steve Beverley

Graphismes 3D – Ian Margetts et Steve Beverley

Graphismes 2D – Oliver Hatton et Phil Irving

Graphismes des Dotmations – Phil Irving, Oliver Hatton et Sean Bastick

Graphismes d'introduction – Sean Bastick, Oliver Hatton et Phil Irving

Programmeur principal - PP

Programmeurs supplémentaires – Mike Fox et Richard Howells

Musique et Effets sonores – Chris Brightmore et Mark Cooksey

Producteur – Jon Gregson

Direction – Paul Tresise et Richard Chappells

Administration – Dorothy Duddell et Samantha Jones