

Judge Dredd Pinball

INDICE

1. Avvertenza contro l'epilessia
2. La storia del Giudice Dredd
3. I menu
4. Il tabellone – istruzioni generali
5. Glossario
6. Individuazione e risoluzione dei problemi
7. Titoli



1. AVVERTENZA CONTRO L'EPILESSIA

PRIMA DI UTILIZZARE IL GIOCO, SI PREGA DI LEGGERE QUANTO SEGUE.

Alcune persone possono essere soggette a crisi epilettiche o a perdita di conoscenza se esposte a certi tipi di luci intermittenti o semplicemente presenti nel nostro ambiente.

Queste persone potrebbero avere un attacco in seguito alla visione di alcune immagini televisive o giocando con alcuni videogiochi. Questo può accadere anche a persone che non sono mai state diagnosticate come epilettiche o non hanno mai avuto un attacco di epilessia.

Se voi o un membro della vostra famiglia avete avuto qualche sintomo collegabile all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) se esposti a luci lampeggianti, prima di cominciare a giocare, consultate il vostro medico.

Consigliamo ai genitori di controllare l'utilizzo dei videogiochi da parte dei propri figli. Se giocando un videogioco voi o i vostri bambini avrete uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni agli occhi o muscolari, perdita di conoscenza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete IMMEDIATAMENTE di giocare e consultate il vostro medico.

Precauzioni durante l'utilizzo:

- Non state troppo vicino allo schermo. Sedete abbastanza lontano dallo schermo del televisore, quanto più lontano vi consente la lunghezza del cavo.
- E' preferibile giocare su uno schermo piccolo.
- Evitare di giocare quando si è stanchi o se si è dormito poco.
- Assicurarci che la stanza in cui si gioca sia ben illuminata.
- Durante il gioco riposarsi dai 10 ai 15 minuti ogni ora.

2. LA STORIA DI DREDD

IL MONDO DI DREDD

Siamo nel 22^{esimo} Secolo. Pianeta Terra. La maggior parte della popolazione vive nelle Mega-City. Oltre, si annida il pericolo, gli alieni ed i mutanti...e anche peggio, molto peggio!

Nelle città non c'è polizia, non ci sono processi, non ci sono giurie, ...solo i Giudici! Potendo applicare immediatamente la giustizia, il tribunale dei Giudici è la strada e la parola di un Giudice è legge.

Il loro compito è scovare tutti coloro che violano la legge, ovunque si trovino, e fare immediatamente giustizia senza pietà!

Questo è il mondo di Dredd!

LUOGO DI NASCITA DI DREDD – 2000AD.

1977: nasce la cultura punk e 2000 AD! Rivista settimanale di fumetti i cui protagonisti sono degli audaci eroi di un lontano futuro; l'uscita del primo numero di 2000 AD si aggiudicò le prime pagine di tutti i giornali.

Nel secondo numero comparve un personaggio che presto sarebbe diventato l'eroe più famoso di 2000 AD. Quel personaggio era il Giudice Dredd, il guardiano della 22^{esima} metropoli del futuro, conosciuta sotto il nome di Mega-City Uno. Con la sua inconfondibile uniforme, la potente moto Lawmaster ed il micidiale Legislatore, il Giudice Dredd è la legge in persona!

Oggi in Inghilterra il Giudice Dredd è il personaggio di fumetti inglese ed il protagonista di molti titoli della Fleetway Editions Limited e le sue imprese sono vendute in tutto il mondo. Ultimamente è stato realizzato un importante film con protagonista Sylvester Stallone. Adesso, siamo felici di presentare l'ultimissima e la più grande avventura del Giudice Dredd, **Judge Dredd Pinball**.

LA STORIA

Nel 22^{esimo} Secolo, la superficie della Terra appare segnata da numerose mutazioni nucleari, conosciute come Guerre Atomiche. A causa di questo ed altri disastri, la maggior parte della popolazione si è concentrata in paradisi sicuri: le Mega-City. E nella maggior parte di queste metropoli si è sviluppato un sistema basato su un singolo giudice. I cittadini che si avventurano oltre le mura protettive delle Mega-City, nei deserti radioattivi popolati da mutanti, mostri e creature ancora più pericolose, lo fanno esclusivamente a proprio rischio.

Nonostante gli effetti delle Guerre Atomiche, lo sviluppo tecnologico nel mondo di Dredd è andato ben oltre le previsioni della fine del 20^{esimo} Secolo. La criogenia e la clonazione sono state perfezionate e i potenti computer ceramici sono largamente diffusi. Gli Istituti cambia-faccia ed i Centri di macchine del sonno sono largamente diffusi e le città hanno il controllo delle condizioni atmosferiche, potendo in teoria produrre qualsiasi effetto atmosferico in una determinata area.

GIUDICE DREDD: SOLO COLORO CHE VIOLANO LA LEGGE DEVONO TEMERLO!

Il Giudice Dredd fa parte di un gruppo scelto di Giudici di Mega-City Uno clonato da geni di precedenti Giudici eroi: nel suo caso Fargo, il primo Giudice Capo.

Dredd non ha una grande personalità, è simile ad una macchina. Ciò è il risultato di quindici anni all'Accademia di Giurisprudenza. Dredd non ha nessuna vita sociale, nessun interesse e pochissime passioni a parte la sua totale devozione alla Legge.

Il cibo non ha nessuna attrattiva per Dredd, se non per mantenere il suo corpo in forma perfetta. La musica, l'arte, il cinema, la letteratura (a parte i libri di giurisprudenza) non sono di suo interesse a meno che non abbiano fini rivoluzionari o siano da bandire. Dormire è un male di cui ci si deve liberare al più presto possibile (generalmente in dieci minuti nella Macchina del sonno).

Vive da solo nel complesso Rowdy Yates e ha un ufficio nel Palazzo di Giustizia nel quale però va solo di rado poiché preferisce passare il proprio tempo sorvegliando le strade di Mega-City Uno in sella alla sua moto Lawmaster.

L'amicizia è un concetto sconosciuto a Dredd. Si sente in qualche modo legato ai Giudici, soprattutto Hershey, con i quali condivide gli stessi valori.

Dredd non sorride mai. Nonostante abbia un tagliente senso dell'umorismo, non siamo sicuri che trovi le proprie battute spiritose.

Uno degli aspetti più importanti del fascino di Dredd è che in lui si fondono l'eroe ed il cattivo. Non c'è persona al mondo che una vittima di un'aggressione sia più contenta di vedere del Giudice Dredd, fino a quando però non le si volta contro e la incrimina per "incitamento all'aggressione"!

3. I MENU

A GIRO PER I MENU

Il miglior modo per navigare per i menu è con il mouse. Ci sono molti pulsanti e barre di controllo da usare con il mouse ed il pulsante sinistro del mouse.

Se preferite utilizzare la tastiera, ecco i tasti che potrete utilizzare per selezionare le opzioni desiderate.

TAB	Per scorrere i vari pulsanti e gli indicatori sulle barre.
INVIO	Per selezionare un'opzione.
← →	Per muovere gli indicatori a sinistra e a destra.
G	Vai
Q	Abbandona
N	Nuovo Gioco
P / ESCAPE	Per mettere il gioco in pausa

Nelle pagine seguenti troverete informazioni utili sulle opzioni da selezionare per sfruttare al massimo Judge Dredd Pin-ball.

VIDEATA SELEZIONE LINGUA



Questa è la prima videata che apparirà. Selezionate la lingua che si desidera utilizzare e cliccare sul pulsante 'vai' (go).

VIDEATA SELEZIONE TABELLONE (TABLE SELECT SCREEN)



COME SELEZIONARE UN TABELLONE

Se questo è il primo tabellone della Pin-ball Games che avete acquistato, cosa alquanto probabile dato che questo è il primo titolo pubblicato, questo menu non apparirà. Tuttavia, a mano a mano che la vostra collezione si amplierà, potrete utilizzare questo menu per selezionare tutti i tabelloni disponibili sul vostro computer. Non vi preoccupate perché voi non dovrete fare nulla, è tutto automatico!

Per scorrere i tabelloni, cliccate su uno dei 2 tasti freccia ai lati della Barra del titolo in cima alla videata.

LA GALLERIA (GALLERY)

Per poter apprezzare fin nei minimi dettagli i tabelloni, abbiamo riunito una serie di visuali da diverse angolazioni alla quale abbiamo dato il nome di Galleria (Gallery). Ancora una volta, per scorrere le immagini, basta cliccare sui due tasti freccia ai lati della Barra del titolo Galleria.

Dopo aver selezionato il tabellone desiderato, per andare avanti premete sul pulsante VAI (GO).

A sinistra troverete il pulsante ABBANDONA (QUIT), ma siamo sicuri che non vi servirà a niente

MENU PRINCIPALE



Ecco il Menu Principale. Anche questo prevede la Galleria (Gallery), come nell'ultimo menu, oltre ad una serie di pulsanti delle opzioni situati a destra e spiegati qui di seguito.

OPZIONI DISPONIBILI

Risoluzione (Resolution) (a 640,800,1024 pulsanti – tasti scorciatoia: rispettivamente 6, 8 & 0) – Dovete sapere che maggiore sarà il livello di risoluzione selezionato, maggiore sarà la qualità dell'immagine che avrete. Tuttavia, maggiore sarà la qualità dell'immagine selezionata, maggiori saranno le risorse (RAM principale e video) richieste dal gioco. Se il gioco vi sembrerà troppo lento, provate a selezionare una risoluzione inferiore.

Il vostro computer potrebbe non supportare la risoluzione più alta di 1024 per 768, ed in questo caso il gioco lo individuerà e offuscherà il relativo pulsante.

Profondità del colore (Colour Depth) (8 bit, 16 bit, 24 bit – tasti scorciatoia: rispettivamente 1, 2 & 3). Ricordate che 24 bit offre la qualità d'immagine più alta, 8 bit quella più bassa e che la qualità più alta implica un'azione di gioco più lenta. Anche in questo caso se il computer non supporta una determinata profondità del colore, il gioco offuscherà il pulsante 8 (vedi la figura precedente nella quale il pulsante 24 è offuscato).

Ricordate che la risoluzione a 640 supporta solamente la profondità del colore a 8 bit.

Qualità della musica (Music quality) (le opzioni sono: 11Khz e 22Khz – tasti scorciatoia: rispettivamente L & H) Una campionatura più alta comporta una migliore qualità del suono per gli effetti sonori del gioco.

Se, come nella maggior parte dei casi, non disponete del miglior computer sul mercato, dovrete giostrarvi tra le suddette impostazioni per ottenere la migliore combinazione tra immagine e velocità del gioco. Ciò non dovrebbe richiedervi troppo tempo.

Come in precedenza, per andare avanti premete il pulsante VAI (GO) o se siete terrorizzati al solo pensiero di entrare in Mega City Uno, premete il pulsante ABBANDONA (QUIT) per uscire dal gioco.

MENU DELLE OPZIONI



Questo menu consente di selezionare il numero dei giocatori, regolare la luminosità dello schermo, il volume e configurare la tastiera o la pulsantiera.

Prima dell'inizio del gioco apparirà questo menu e sarà disponibile anche nel corso del gioco premendo il tasto per la pausa [ESCAPE].

CON IL MOUSE

Come abbiamo già accennato, questo è sicuramente il modo più semplice per selezionare le opzioni desiderate.

Per i pulsanti - spostare il puntatore del mouse sul pulsante e per selezionarlo cliccare con il pulsante sinistro.

Per le barre – spostare il puntatore del mouse sull'indicatore della barra, tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e spostarlo sulla posizione desiderata.

CON LA TASTIERA

Per tutti i fedelissimi della tastiera sono disponibili i seguenti tasti scorciatoia:

1,2,3,4	+ [Invio]	Per selezionare il numero dei giocatori
B	+ [Invio] ← →	Regolazione della luminosità
V	+ [Invio] ← →	Livello del volume degli effetti sonori
C	+ [Invio] ← →	Livello del volume della musica del CD
K	+ [Invio]	Tastiera
J	+ [Invio]	Pulsantiera
S	+ [Invio]	Impostare

Questa videata è divisa in quattro sezioni. In senso orario partendo da in alto a destra apparirà come segue:

- No. dei giocatori (No. of Players) – scegliete da 1 a 4 giocatori cliccando sul relativo pulsante.
- Livello della luminosità (Brightness Level) – regolate l'indicatore a vostro piacimento.
- Tastiera / Joystick (Keyboard/Joystick) – per selezionare e configurare le impostazioni della tastiera e del joystick. Consultate la prossima sezione per informazioni sul menu d'impostazione. Se l'opzione per la pulsantiera non è disponibile consultare la sezione per l'individuazione e risoluzione dei problemi.
- Livelli del volume (Volume Levels):
 - Indicatore superiore – spostatelo per regolare il volume degli effetti sonori.
 - Indicatore inferiore – spostatelo per regolare il volume della musica del CD.

MENU DI CONFIGURAZIONE TASTIERA/PULSANTIERA



CON IL MOUSE

Per modificare le impostazioni predefinite cliccate sul tasto che volete cambiare, intorno alla selezione apparirà una casella bianca in cui dovrete digitare il tasto od il pulsante della pulsantiera che desiderate utilizzare.

CON LA TASTIERA

Utilizzate il tasto tab per selezionare il tasto che volete cambiare, intorno alla selezione apparirà una casella bianca in cui dovrete digitare il tasto od il pulsante nuovo della pulsantiera che desiderate utilizzare.

Ricordate che il programma non consente l'utilizzo dei tasti ALT, CTRL e \ per quanto riguarda la configurazione della tastiera.

4. IL TABELLONE

DREDD PINBALL



Il futuro riserva speranza e terrore. Verso il 23^{esimo} Secolo DC, la fantascienza del passato comincia a diventare realtà e all'orizzonte cominciano a delinearsi le strade di Mega-City Uno.

Lo scopo di Judge Dredd Pinball è di ripulire le strade dalla feccia. Nei panni di Dredd dovrete sorvegliare le grandi arterie e le autostrade della Mega-City per garantire ai cittadini che rispettano la legge (una specie rara ed in estinzione) protezione dalla massa di criminali viscidati e senza scrupoli (Delinquenti).

E, cosa ancora più terrificante, adesso si può viaggiare da una dimensione all'altra.

Da questi mondi giunge un ulteriore pericolo imprevisto. Una nuova forza del male assetata di vendetta rappresentata dai Giudici del male. Un affronto alle speranze e alla vita.

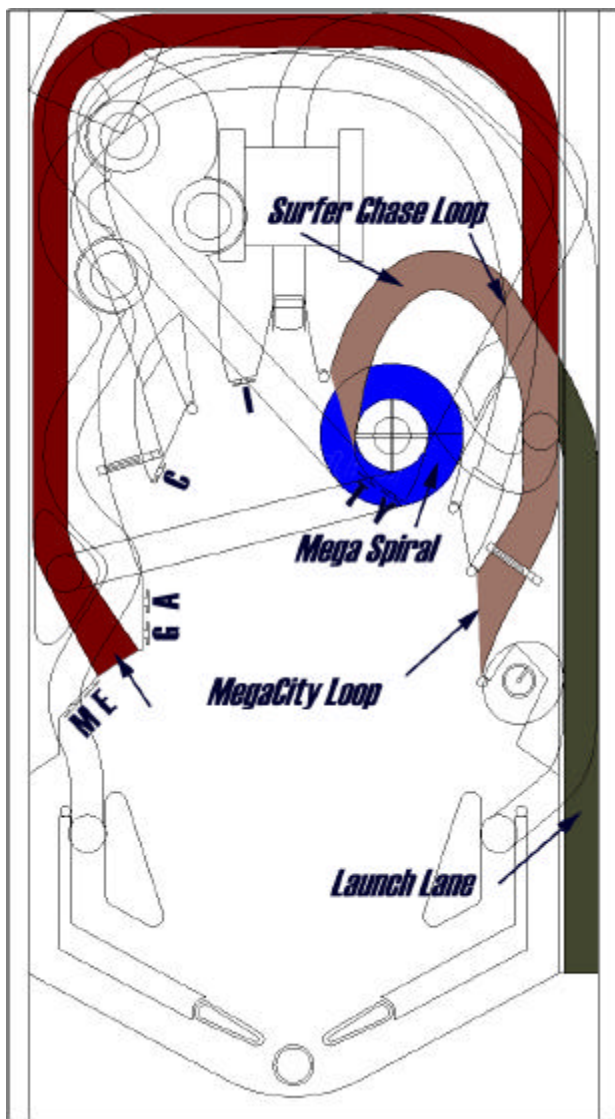
Con l'aiuto dei Giudici PSI, dovete affrontare queste creature e imprigionarle all'interno di bolle sigillate e scaricarle lontano Terra, unico destino che questi rifiuti si meritano, per l'eternità.

Questo è quello che dovete fare.

Arrestate o eliminate i Delinquenti e le strade saranno salve.

LA LEGGE SIETE VOI.

Segnate il punteggio più alto del mondo, perché gli occhi del mondo potrebbero essere puntati tutti su di voi...



LANCIO DELLA PALLINA

Un lancio dalla potenza variabile con la possibilità di un bonus tiro di classe (skill shot). Viene visualizzato un indicatore di potenza della molla lanciapallina. Il bersaglio si trova in alto a destra della **MEGASPIRALE (MEGA SPIRAL)** e si raggiunge utilizzando circa il 75% della potenza della molla lanciapallina. Se portato a segno, vi aggiudicherete un bonus tiro di classe da 5 milioni. Quindi la pallina sbucherà nella **RUOTA DI MEGACITY (MEGACITY LOOP)** ed entrerà in gioco dallo spinner destro.

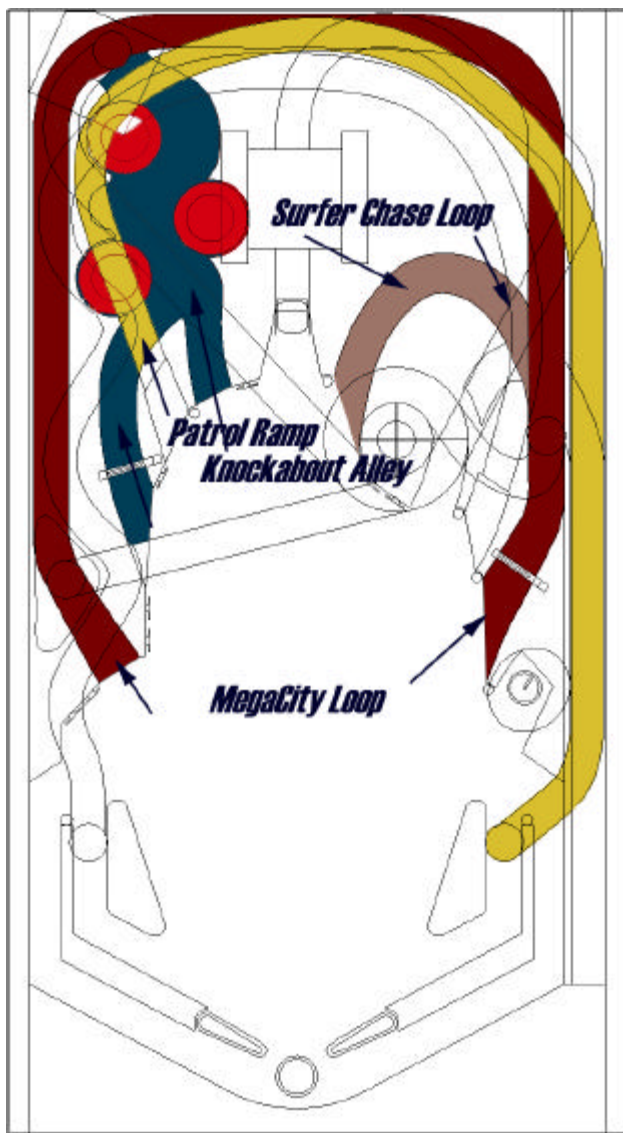
Se alla molla lancia pallina viene data il 100% della potenza, la pallina andrà oltre il bersaglio del tiro di classe ed entrerà in gioco dalla **RUOTA CACCIA AL SURFISTA (SURFER CHASE LOOP)**. Una barra di sola entrata impedirà l'accesso alla **CORSIA DI LANCIO (LAUNCH LANE)** quando la pallina sarà in gioco.

Dopo il lancio di ogni pallina per dieci secondi sarà attivato il Salva pallina (indicato da una luce lampeggiante).

LE LUCI DI MEGACITY

Per illuminare le lettere della parola **MEGACITY**, devono essere colpiti gli otto bersagli mobili sparsi per il tabellone. Ogni bersaglio vale 100,000 punti e quando la parola sarà stata completata, comincerà MEGACITY MILLIONS. Nel corso di questa modalità, la **RUOTA DI MEGACITY** segnerà 5 milioni per 20 secondi. Dopo 20 secondi, le luci dei bersagli mobili verranno azzerate e per ricominciare

MEGACITY MILLIONS il giocatore dovrà ricolpirli tutti.



RUOTA DI MEGACITY

I tiri intorno a questa ruota valgono 1 milione, sia da destra che da sinistra. 3 tiri di seguito intorno alla ruota segnano un'ulteriore FOLLIA DI MEGACITY (MEGACITY MADNESS) con la quale si vincono 5 milioni. Colpendo la **RUOTA DI MEGACITY** e di seguito la **RAMPA PATTUGLIA (PATROL RAMP)** vi aggiudicherete un bonus **PATTUGLIA MEGACITY (MEGACITY PATROL)** di 3 milioni. Questo premio può essere anche vinto colpendo prima la **RAMPA PATTUGLIA** e poi la **RUOTA DI MEGACITY**. I tiri che non percorrono tutta la rampa (la pallina cade nel **VICOLO DEI BASSIFONDI (KNOCKABOUT ALLEY)**) non vinceranno 1 milione.

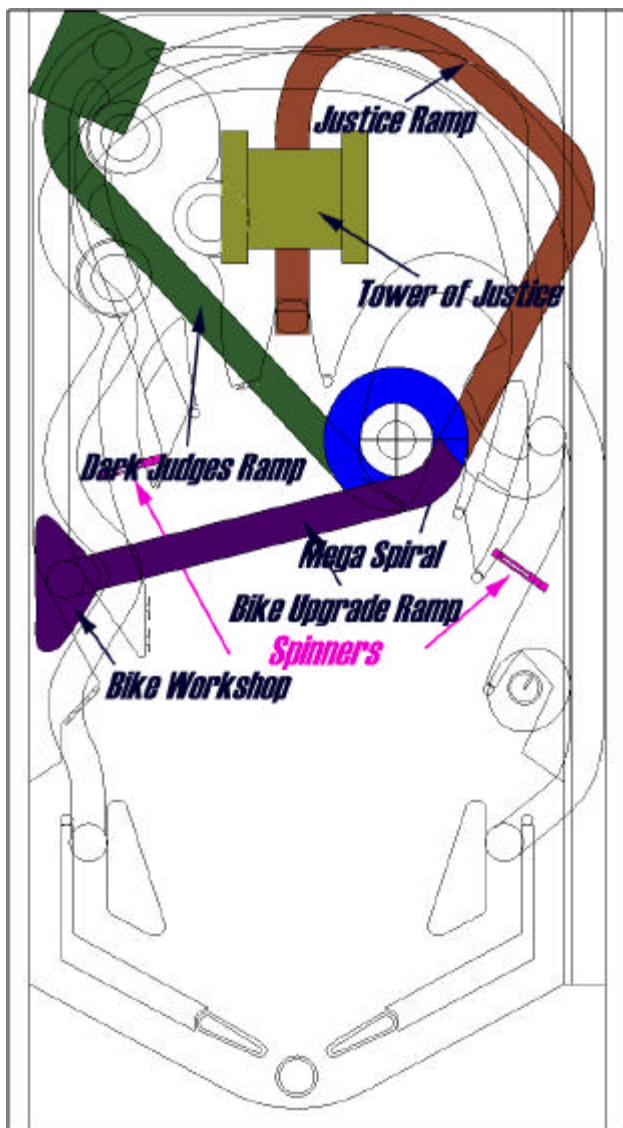
VICOLO DEI BASSIFONDI

Il **VICOLO DEI BASSIFONDI** è la zona dei 3 funghi jet in cima al tabellone. Ci sono 3 entrate a questa zona: una in alto tramite la **RUOTA DI MEGACITY**, e due sotto il **VICOLO DEI BASSIFONDI**. Ogni volta che colpirete un fungo jet vi aggiudicherete 300,000. Se i funghi jet vengono colpiti per 50 volte, comincerà il **SUPER VICOLO (SUPER KNOCKABOUT)** che durerà per 20 secondi e dove ogni colpo varrà 2 MILIONI.

RUOTA CACCIA AL SURFISTA

Questa ruota si trova a destra della **BUCA DELLA GIUSTIZIA (JUSTICE LOCK)** e porta alla **RUOTA DI MEGACITY**. Questa ruota attiverà la rampa che

abbassandosi coprirà la **BUCA DELLA GIUSTIZIA** consentendo di tirare nella **TORRE DELLA GIUSTIZIA (TOWER OF JUSTICE)**.



GLI SPINNER

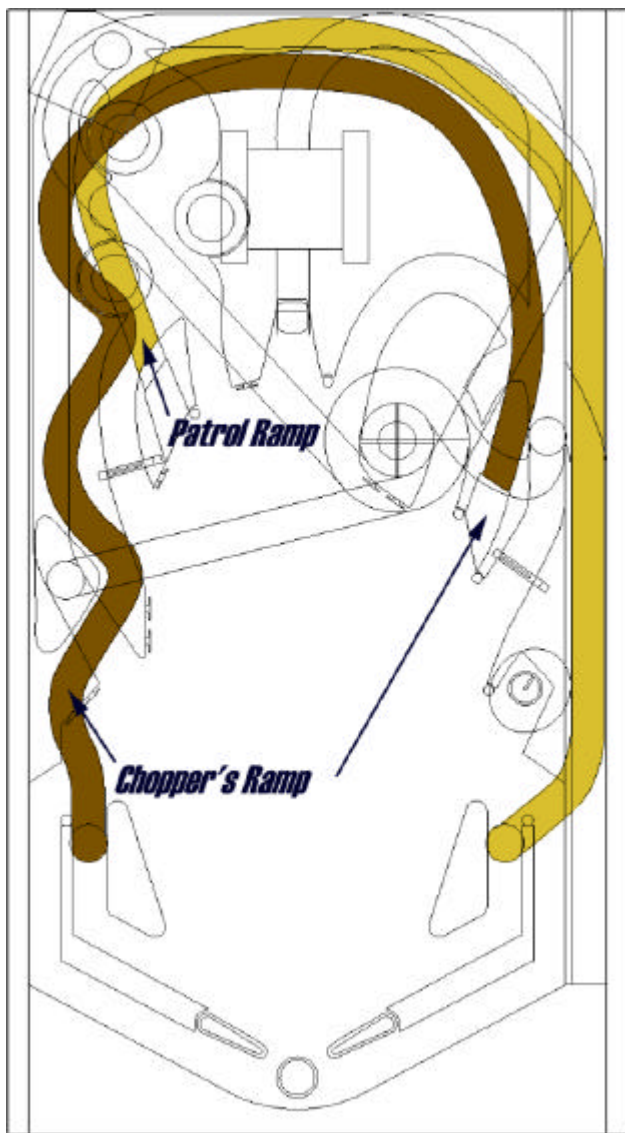
In Judge Dredd ci sono due **SPINNER**. Si trovano all'entrata del **VICOLO DEI BASSIFONDI** e a destra della **RUOTA DI MEGACITY**. Nelle fasi normali di gioco ogni giro completo vale 10,000.

MEGASPIRALE

La **MEGASPIRALE (MEGA SPIRAL)** comincia all'entrata inferiore e conduce alla **RAMPA DELLA GIUSTIZIA (JUSTICE RAMP)** (la più alta), alla **RAMPA DEI GIUDICI DEL MALE (DARK JUDGES' RAMP)** (successiva), alla **RAMPA DELLA ANDERSON (ANDERSON'S RAMP)** (3^a dall'alto) e alla **RAMPA POTENZA MOTO (BIKE UPGRADE RAMP)** (4^a dall'alto). Nelle fasi normali di gioco, un tiro nell'entrata inferiore della spirale porterà alla **RAMPA DELLA ANDERSON**. La pallina uscirà dalla spirale a seconda della potenza con cui ci è stata tirata (es: se la pallina supera la **RAMPA POTENZA MOTO** ma non riesce ad arrivare alla **RAMPA DELLA ANDERSON**, tornerà indietro alla **RAMPA POTENZA MOTO**. I tiri alla potenza massima usciranno dalla spirale a turno da una delle tre uscite. Il primo tiro dalla **RAMPA POTENZA MOTO**, il secondo dalla **RAMPA DELLA ANDERSON** ed il terzo dalla **RAMPA DEI GIUDICI DEL MALE**. La **RAMPA DELLA GIUSTIZIA** può essere raggiunta solamente con le **PINNE POTENTI (POWER FLIPPERS)**.

La spirale può bloccare dentro 4 palline in alto. Le palline vengono bloccate partendo dal basso fino alla metà della

spirale. Ognuna di queste palline bloccate quando viene liberata scenderà da una rampa diversa. La pallina bloccata in alto scende dalla **RAMPA DELLA GIUSTIZIA**, la 2^a pallina dalla **RAMPA DEI GIUDICI DEL MALE**, la 3^a dalla **RAMPA DELLA ANDERSON**, ed infine la 4^a dalla **RAMPA POTENZA MOTO**. Le palline bloccate devono essere bloccate secondo un determinato ordine: la 1^a pallina SEMPRE dalla **MOTOFFICINA (BIKE WORKSHOP)**, la 2^a dall'edificio della Divisione PSI della Anderson, la 3^a dalla cima della **RAMPA DEI GIUDICI DEL MALE** e la 4^a dalla **TORRE DELLA GIUSTIZIA**.



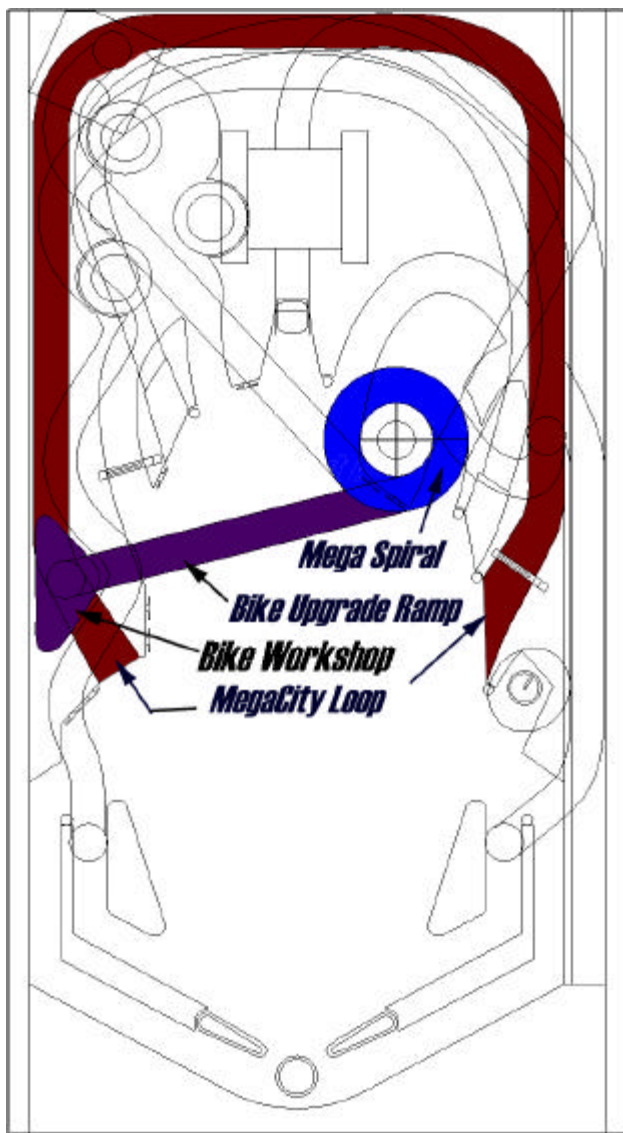
RAMPA DELLA MOTOCICLETTA

Ogni tiro sulla **RAMPA DELLA MOTOCICLETTA (CHOPPER'S RAMP)** vale 2 milioni e aggiunge 2 milioni al **BONUS GIUDICE DEL MALE (DARK JUDGE BONUS)**. Questa rampa farà avanzare la modalità, a meno che al momento non sia stata attivata una modalità. Se dopo aver tirato su questa rampa si tira sulla **RAMPA PATTUGLIA** (o viceversa) si vincerà il **'BONUS COMBINAZIONE RAMPE' (RAMP COMBO BONUS)** di 5 milioni.

RAMPA PATTUGLIA

Ogni tiro sulla **RAMPA PATTUGLIA** vale 1 milione e aggiunge 1 al **CONTATORE PATTUGLIA (PATROL COUNTER)**. Il contatore assegna a caso una delle funzioni dalla seguente lista ad intervalli di 10 punti:

1. Attivare Salva pallina (Activate Ball Saver)
(20%)
2. 10 milioni (10 million)
(40%)
3. Accendere Pallina extra (Light Extra Ball)
(10%)
4. Bonus Moltiplicatore (Bonus Multiplier)
(20%)
5. 30 Milioni (30 Million) (10%)



RAMPA POTENZIA MOTO (CONDUCE ALLA MOTOFFICINA)

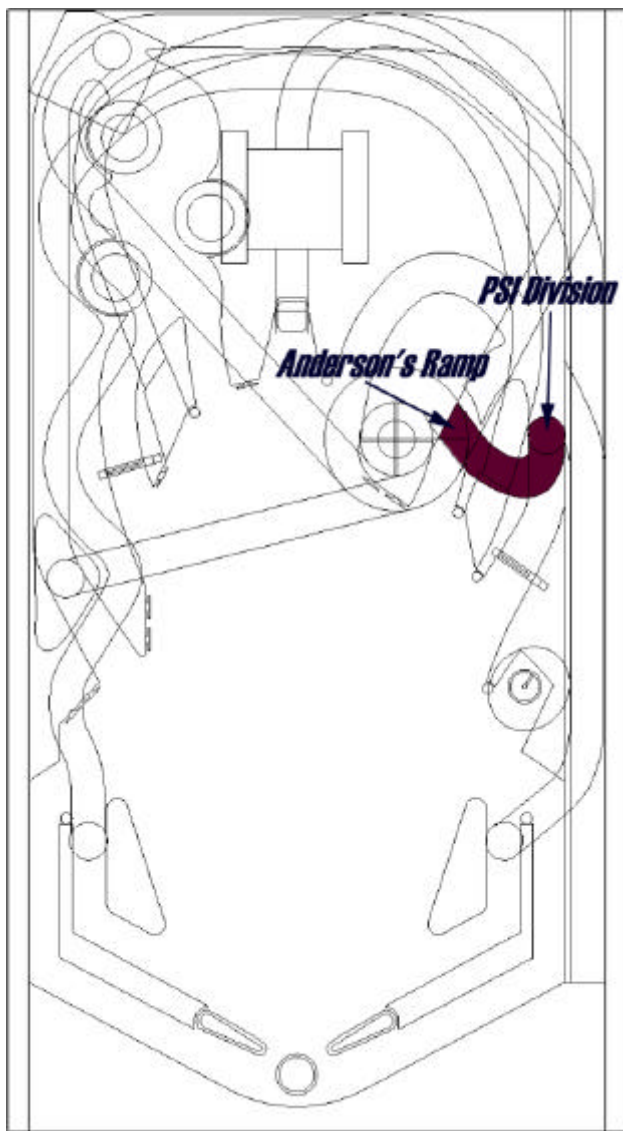
Questa rampa si trova alla 4^a uscita partendo dall'alto della **MEGASPIRALE** e attraversa il tabellone fino all'edificio a sinistra. Questo edificio è la **MOTOFFICINA** e potenzierà la moto secondo le seguenti fasi:

1. Potenziamento corazza - 5 milioni. (Armour Upgrade - 5 million)
2. Installato potenziamento motore - 10 milioni. (Engine Upgrade Fitted - 10 million)
3. Installato potenziamento sicurezza- 15 milioni. (Security Upgrade Fitted - 15 million)
4. Montate super gomme- 20 milioni. (Super Tyres Fitted - 20 million)
5. Montata unità di volo - 25 milioni. (Hover Unit Fitted - 25 million)
6. Bloccare pallina nella **MEGASPIRALE** - 30 milioni. (Lock Ball in the **MEGA SPIRAL** - 30 million)

Quando si arriva a 'Bloccare pallina' (Lock Ball), la pallina verrà rilanciata dalla **MOTOFFICINA** alla **RAMPA POTENZIA MOTO** e nel mezzo della **MEGASPIRALE**. Questa è sempre la prima pallina che verrà bloccata (a meno che altre funzioni del tabellone non costringano questa pallina a bloccarsi prima dell'ultimo potenziamento). Quindi nella **CORSIA DI LANCIO** apparirà una nuova pallina pronta per essere giocata. Se questa pallina è già bloccata nella **MEGASPIRALE**, nel dotmation apparirà '1^a Pallina Già Bloccata' (1st Ball

Already Locked) e la pallina nell'officina cadrà nella **RUOTA DI MEGACITY** e sarà nuovamente in gioco.

Quando sarà apportato l'ultimo potenziamento e la pallina sarà bloccata nella **MEGASPIRALE**, non ci saranno altri potenziamenti e si vinceranno 35 milioni di punti, che aumenteranno di 5 ad ogni tiro. La pallina verrà tenuta per 2 secondi mentre il dotmation visualizzerà il potenziamento e il premio, a meno che non ci siano altri potenziamenti, e la pallina cada dopo 1 secondo. Quando cade, la pallina finisce nella **RUOTA DI MEGACITY** e torna in gioco.

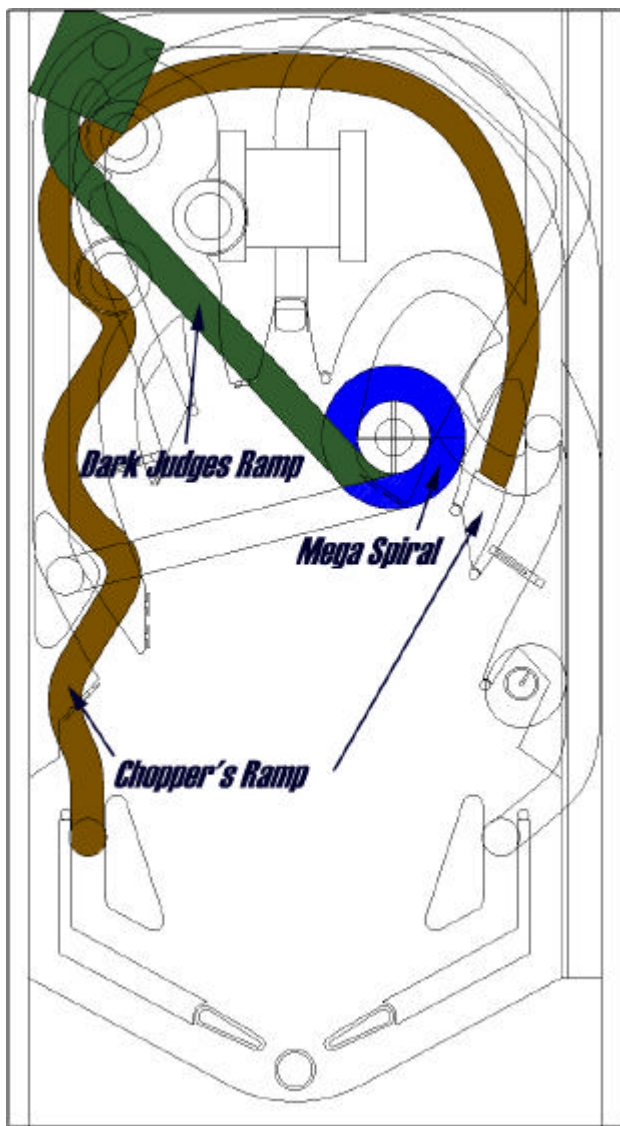


RAMPA DELLA ANDERSON (CONDUCE ALLA DIVISIONE PSI)

Questa rampa si trova alla 3^a uscita partendo dall'alto della spirale ed entra in un edificio a destra della spirale. Questa è la Divisione PSI e il Giudice Anderson ti dirà dove si è appena teleportato un Giudice del Male. Per riteleportare il Giudice del Male dovrai colpire questo luogo. Questi i luoghi tra cui verrà scelto a caso:

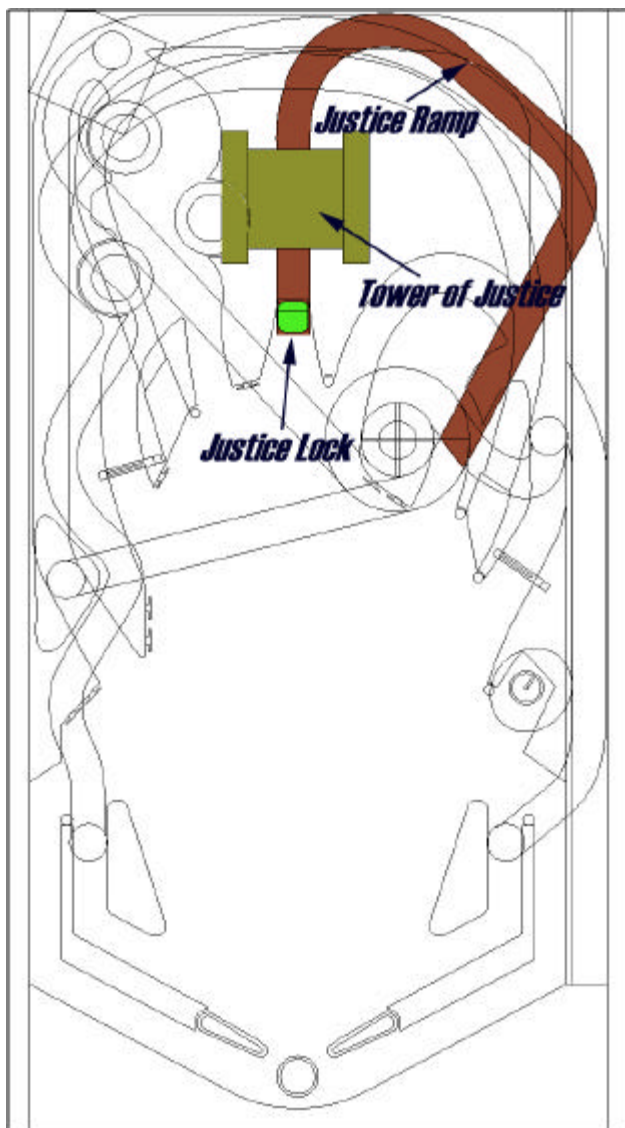
1. Giudice Morte nella **BUCA DI DREDD (DREDD'S LOCK)** (Modalità d'avvio (Mode Start) disabilitata a questo punto).
2. Giudice Paura nella **TORRE DELLA GIUSTIZIA** (la rampa scende per coprire la **BUCA DELLA GIUSTIZIA** per questo tiro).
3. Giudice Fuoco nella **BUCA DELLA GIUSTIZIA**.
4. Giudice Mortis nella **MOTOFFICINA**.

Ogni Giudice trovato vale 15 milioni. Quando saranno stati trovati tutti i giudici, si vincerà un bonus di 25 milioni e la 2^a pallina verrà bloccata nella **MEGASPIRALE** ritirando la pallina sulla **RAMPA DELLA ANDERSON**. Tutti gli edifici con le buche hanno un magazzino di palline, in questo modo se la funzione viene portata a termine con la pallina tirata al Giudice del Male nella **BUCA DELLA GIUSTIZIA**, la pallina nella **BUCA DELLA GIUSTIZIA** verrà liberata e verrà lanciata una pallina nella Divisione PSI per la spirale. Se questa pallina è già bloccata nella **MEGASPIRALE**, nel dotmation apparirà il messaggio '2^a Pallina Già Bloccata' (2nd Ball Already Locked). Questa funzione viene azzerata quando viene portata a termine.



RAMPA DEI GIUDICI DEL MALE

Questa rampa si trova alla 2^a uscita partendo dall'alto della spirale e parte dal retro fino all'edificio a sinistra. I quattro Giudici del Male devono essere distrutti. Appariranno tutti in una modalità video con un mirino mobile di un fucile che dovrete utilizzare per sparare ad uno dei giudici. Ogni Giudice vale 10 milioni, poi 15 milioni, 20 milioni ed infine 25 milioni per l'ultimo. Per ogni visita avrete solamente uno sparo. Quando tutti i Giudici saranno stati uccisi, vincerete un bonus. Questo bonus parte da 30 milioni ma può aumentare sparando alla **RAMPA DELLA MOTOCICLETTA**. La pallina viene trattenuta fino a quando il dotmation non sarà completato. Completata la Rampa dei Giudici del Male anche la 3^a pallina verrà bloccata e, come per le altre rampe, la pallina verrà lanciata fuori dall'edificio dei Giudici del Male nella **MEGASPIRALE**. Se questa pallina è già bloccata nella **MEGASPIRALE**, nel dotmation apparirà '3^a Pallina Già Bloccata' (3rd Ball Already Locked) e la pallina nell'edificio dei Giudici verrà lanciata sotto, vicino al **'VICOLO DEI BASSIFONDI'**. Nella **CORSIA DI LANCIO** apparirà una nuova pallina pronta ad entrare in gioco. Questa funzione viene azzerata quando verranno colpiti tutti i giudici.

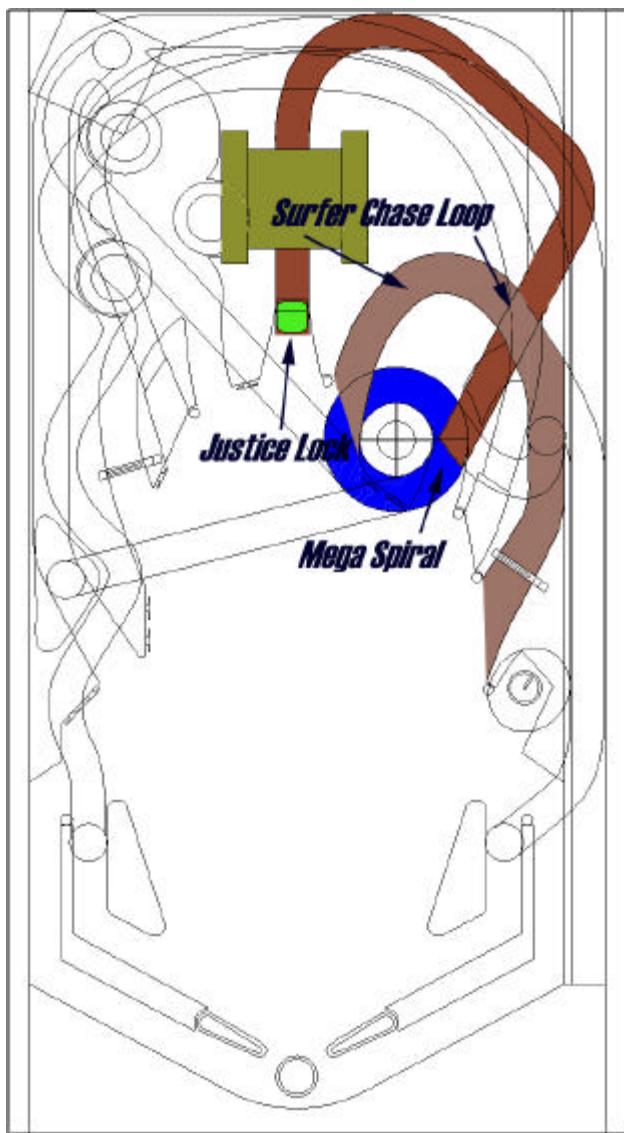


RAMPA DELLA GIUSTIZIA (CONDUCE SUL RETRO DELLA TORRE DELLA GIUSTIZIA)

Questa rampa si trova in cima alla spirale e si snoda sul retro della **TORRE DELLA GIUSTIZIA**. Questa rampa può essere raggiunta solamente con le Pinne Potenti ed è quindi una funzione per punteggi alti. Viene selezionato un premio d'onore a caso:

1. 'SUPER RADDOPPIO' (SUPER DOUBLER) - Raddoppia il punteggio di TUTTI i premi del tabellone per 20 secondi.
2. 'BLOCCARE TUTTE LE PALLINE' ('LOCK ALL BALLS') - Blocca tutte le palline, o quelle rimaste necessarie al Multipalline Giudice Dredd (Judge Dredd Multiball) (per liberarle per il Multipalline bisogna colpire la **BUCA DELLA GIUSTIZIA**)
3. Premio d'onore di 50 milioni.
4. Pallina extra.

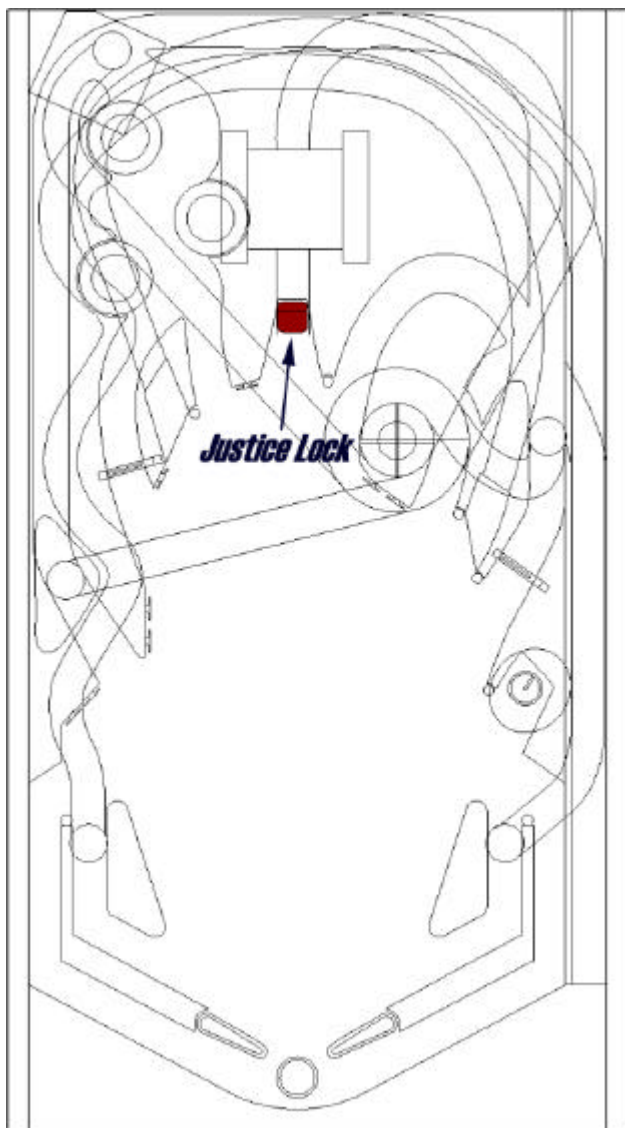
Quando è stato conferito il premio, verrà abbassata la **RAMPA DELLA GIUSTIZIA** per coprire la **BUCA DELLA GIUSTIZIA** davanti e la pallina tornerà in gioco. Se è selezionato 'BLOCCARE TUTTE LE PALLINE' (LOCK ALL BALLS), le palline nel magazzino delle palline degli edifici che non hanno ancora bloccato una pallina, ne lanceranno una verso la spirale.



RAMPA DELLA GIUSTIZIA (CONDUCE DAVANTI ALLA TORRE DELLA GIUSTIZIA)

Questa rampa si trova sopra la **BUCA DELLA GIUSTIZIA** e viene attivata con la **RUOTA CACCIA AL SURFISTA**. Questo tiro può essere effettuato solamente con la rampa abbassata sulla **BUCA DELLA GIUSTIZIA**. La buca anteriore della **TORRE DELLA GIUSTIZIA** comincia con la modalità 'SPARA AL DELINQUENTE' (SHOOT THE PERP). In questa modalità, il giocatore deve sparare al Delinquente che apparirà da una delle quattro finestre.

Il 'Delinquente' passerà da una finestra all'altra ed il giocatore dovrà regolare rapidamente il mirino con le pinne per sparargli. In tutto ci sono 4 'Delinquenti' e si può sparare solamente ad uno per volta. Per ogni 'Delinquente' colpito si vincono 15 milioni e 25 milioni eliminandoli tutti e 4. A questo punto verrà lanciata la 4^a ed ultima pallina dal retro della torre e bloccata al suo posto nella **MEGASPIRALE**. Quindi, nella **CORSIA DI LANCIO** apparirà una nuova pallina pronta ad entrare in gioco. Se questa pallina è già bloccata nella **MEGASPIRALE**, nel dotmation apparirà 'Ultima Pallina Già Bloccata' ('Final Ball Already Locked') e la pallina nella **RAMPA DELLA GIUSTIZIA** verrà rilanciata in gioco. Questa funzione viene azzerata quando tutti i 'Delinquenti' saranno stati uccisi.

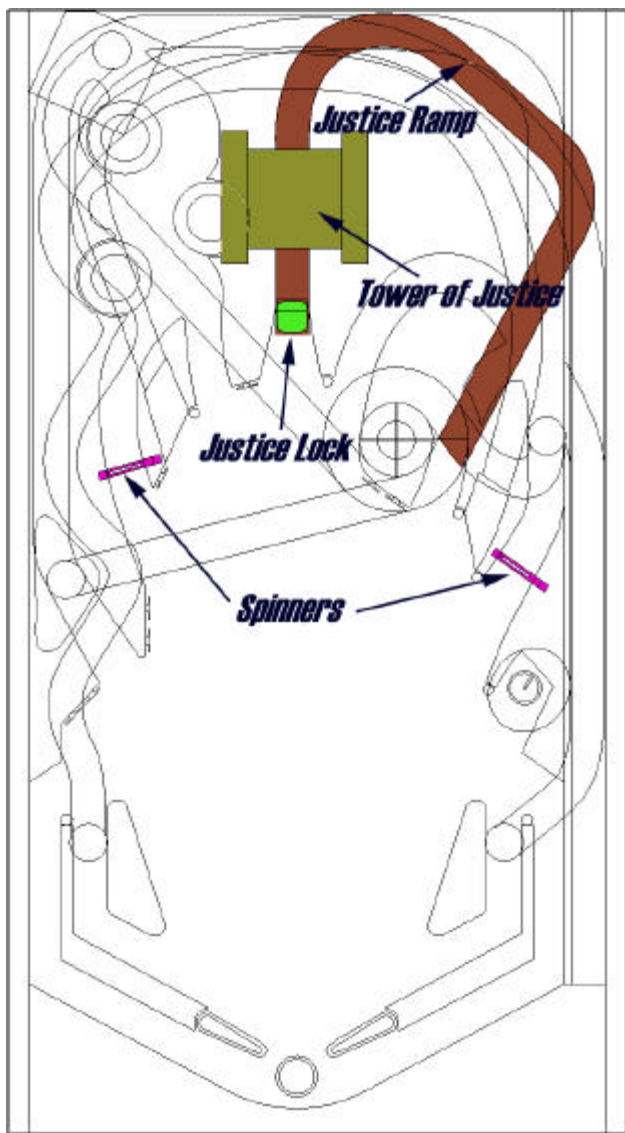


BUCA DELLA GIUSTIZIA

La **BUCA DELLA GIUSTIZIA** si trova appena sotto la **TORRE DELLA GIUSTIZIA** e può essere realizzato solamente quando la **RAMPA DELLA GIUSTIZIA** che si trova sopra è sollevata. Nella modalità normale, la pallina viene trattenuta mentre si svolge una selezione a caso:

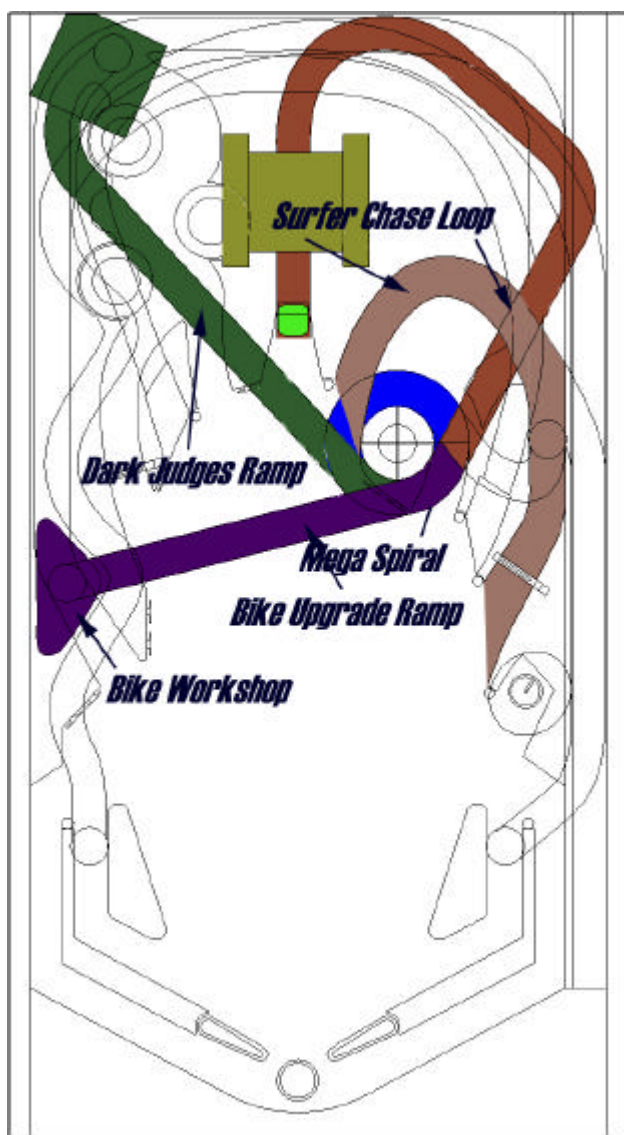
1. Pallina Extra (Extra Ball) (10%)
2. Bloccare prossima pallina (Lock Next Ball) (20%)
3. Multipalline veloce (Quick Multiball) (20%)
4. 10 Milioni (10 Million) (30%)
5. Pinne Potenti (Power Flippers) (20%)

Quindi la pallina viene rimessa in gioco. Se tutte le 4 palline sono bloccate nella **MEGASPIRALE**, la luce del Multipalline sotto la **BUCA DELLA GIUSTIZIA** lampeggerà e a questo punto un tiro attiverà il **MULTIPALLINE GIUDICE DREDD (JUDGE DREDD MULTIBALL)**. La **BUCA DELLA GIUSTIZIA** raccoglierà anche tutte la palline premio sempre che 'XB' (Pallina Extra) sia acceso. Se viene selezionato 'Bloccare Prossima Pallina' (Lock Next Ball), la prossima pallina per la spirale verrà lanciata dal relativo edificio: per esempio se sono state bloccate 3 palline, l'ultima pallina arriverà dal magazzino delle palline della **TORRE DELLA GIUSTIZIA** e verrà lanciata sulla rampa verso la spirale e bloccata al suo posto. Per attivare il multipalline servirà un altro tiro alla **BUCA DELLA GIUSTIZIA**.



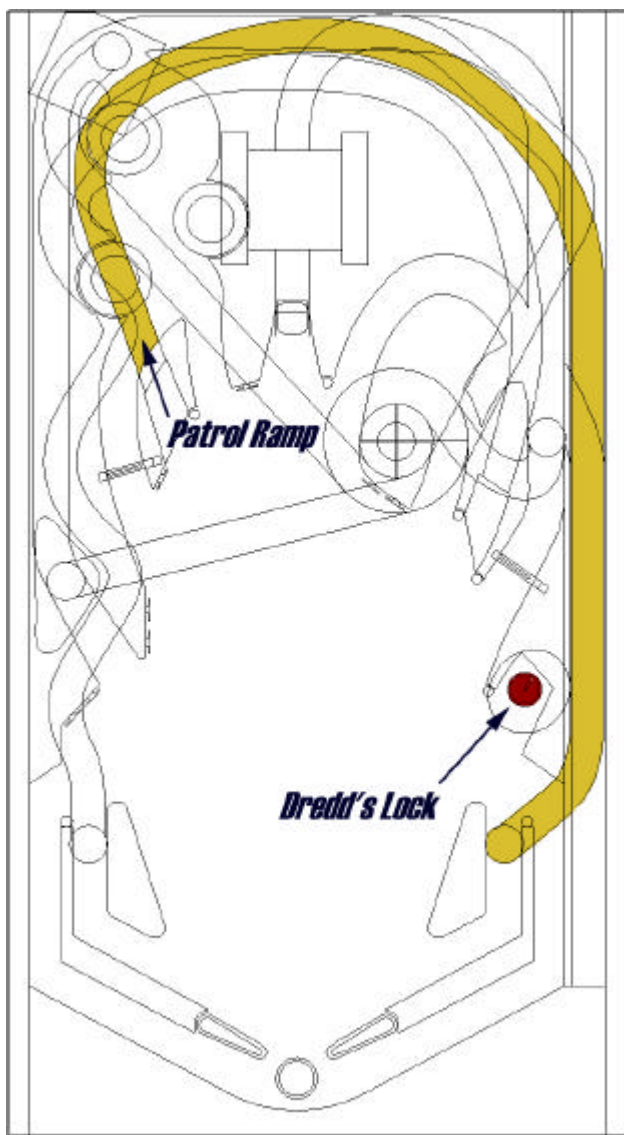
PINNE POTENTI

Le Pinne Potenti si vincono dalla **BUCA DELLA GIUSTIZIA** o dalla modalità d'avvio 'PINNE POTENTI'. Durante questa modalità le pinne hanno il doppio di potenza. Gli **SPINNER** gireranno più velocemente, facendo più giri, quindi più punti. Il tiro sul retro della **TORRE DELLA GIUSTIZIA** può essere eseguito dalla base della spirale. I tiri verso il davanti della **TORRE DELLA GIUSTIZIA** (quando la rampa copre la **BUCA DELLA GIUSTIZIA**) NON attiveranno la modalità 'SPARA AL DELINQUENTE' (SHOOT AT THE PERP), ma entreranno nella **TORRE DELLA GIUSTIZIA** e usciranno dall'altra parte sulla rampa che conduce alla spirale. In questo caso verrà assegnato un premio speciale 'Forza della Giustizia' (Power of Justice) di 20 milioni. La pallina continuerà a girare sulla spirale ad alta velocità e uscirà in basso, vincendo un 'Bonus Megaspirale' (Mega Spiral Bonus) di 20 milioni. Le Pinne Potenti durano 20 secondi.



MULTIPALLINE GIUDICE DREDD

Difficile da realizzare, ma ne vale la pena. Se tutte e quattro le palline sono bloccate nella **MEGASPIRALE**, il Multipallina lampeggerà sulla **BUCA DELLA GIUSTIZIA**. Quando viene colpita la **BUCA DELLA GIUSTIZIA**, le palline bloccate verranno liberate sulle diverse rampe. La pallina bloccata in alto viene liberata sulla **RAMPA DELLA GIUSTIZIA** superiore (la rampa coprirà la **BUCA DELLA GIUSTIZIA**), la 2^a pallina sulla **RAMPA DEI GIUDICI DEL MALE**, la 3^a sulla **RAMPA DELLA ANDERSON**, ed infine la 4^a sulla **RAMPA POTENZIA MOTO**. Una pallina supplementare verrà automaticamente messa in gioco dalla **CORSIA DI LANCIO**. Questa è una modalità multipalline a 5 palline. Il Jackpot di Dredd si conquista colpendo di nuovo la **BUCA DELLA GIUSTIZIA**, ma prima servirà un tiro alla **RUOTA CACCIA AL SURFISTA** per sollevare la rampa che copre la **BUCA DELLA GIUSTIZIA**. Se si aggiudica il jackpot di Dredd, il giocatore vince 200 milioni di punti.



MODALITA'

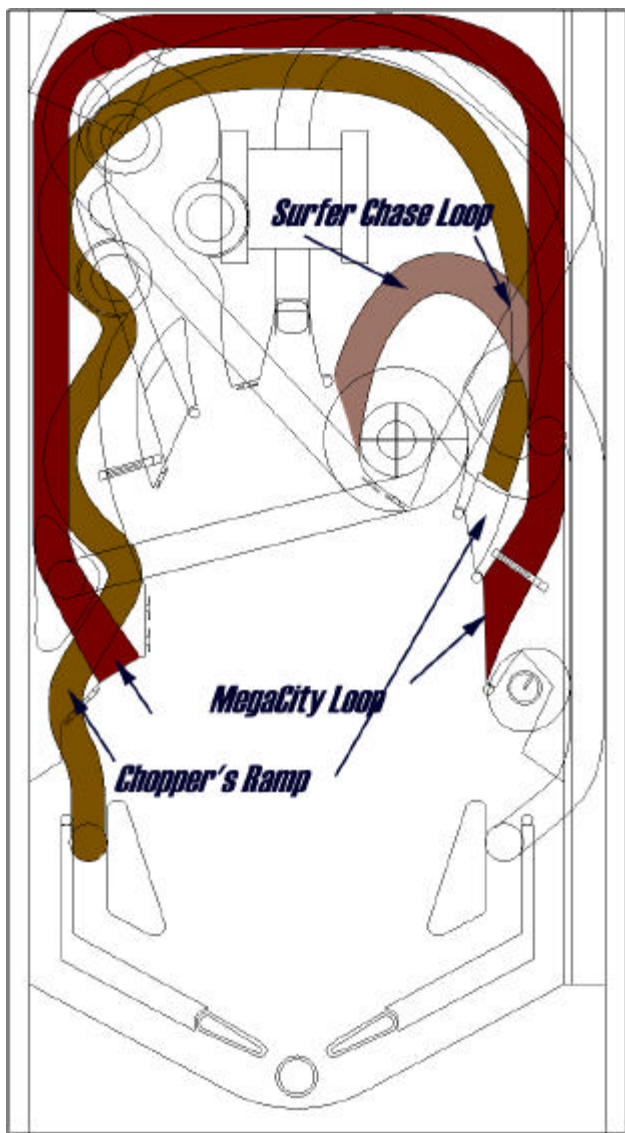
Ci sono molte modalità in Judge Dredd, per avanzare modalità si deve colpire la **RAMPA PATTUGLIA**. La modalità iniziale predefinita è SUPER SPINNER (SUPER SPINNERS), ma verrà attivata solamente quando verrà colpita la **BUCA DI DREDD (DREDD'S LOCK)**. Quando una modalità viene completata, prima che la modalità successiva venga attivata si dovrà colpire la **RAMPA PATTUGLIA**. Le modalità di Judge Dredd sono:

1. SUPER SPINNER (SUPER SPINNERS)
2. MILIONI RAMPA (RAMP MILLIONS)
3. PINNE POTENTI (POWER FLIPPER)
4. MULTIPALLINE VELOCE (QUICK MULTIBALL)
5. SUPERSPIRALE (SUPER SPIRAL)

Questo è l'ordine. Un indicatore luminoso sul tabellone lampeggerà per mostrare la modalità attualmente attivata e smetterà di lampeggiare quando comincerà la modalità.

BUCA DI DREDD (MODALITA' D'AVVIO)

Colpendola verrà attivata la modalità accesa sul campo di gioco. Le modalità verranno attivate solamente nelle fasi normali di gioco; se ci sono altre funzioni attivate (es: Multipallina) allora la pallina verrà semplicemente liberata.

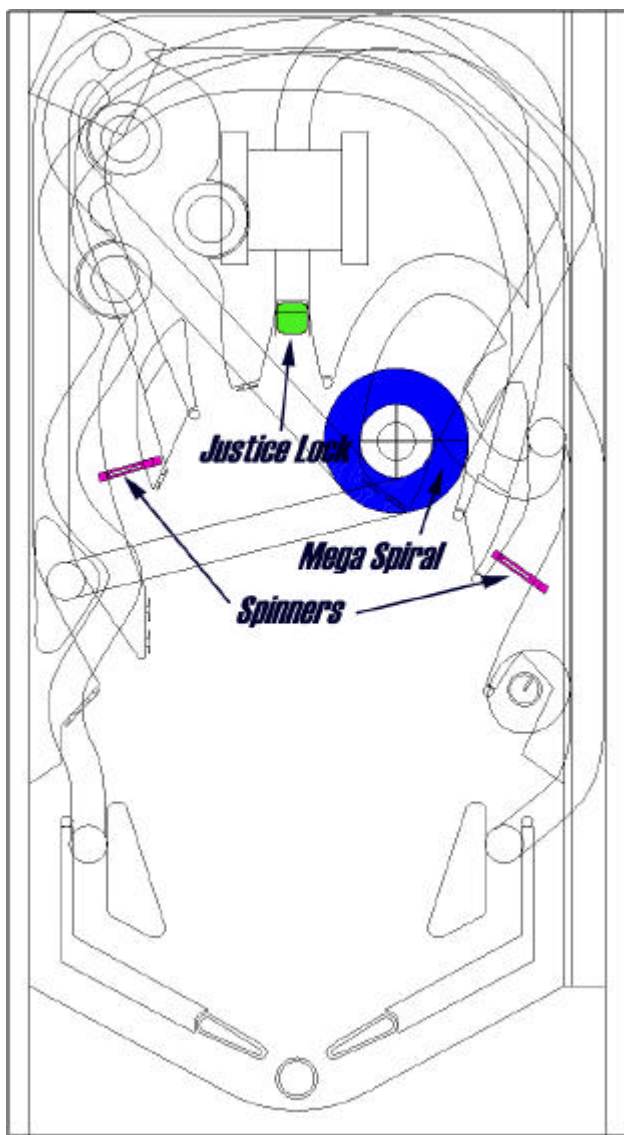


MULTIPALLINE VELOCE

Colpendo la buca 'Modalità d'avvio' (Mode Start) inizierà il Multipalline veloce se attivo. La pallina nella buca ritornerà in gioco e dalla **CORSIA DI LANCIO** verrà lanciata una pallina supplementare alla velocità massima. In questa modalità il jackpot viene attivato colpendo la **RUOTA DI MEGACITY**. Se il giocatore attiva il jackpot, sulla **RAMPA DELLA MOTOCICLETTA** viene accesa la luce. Colpendo la rampa illuminata si vinceranno 50 milioni che aumenteranno di 10 milioni ogni volta che viene colpita la **RUOTA CACCIA AL SURFISTA**. Questa modalità termina quando una delle palline va in buca.

MILIONI RAMPA

In questa modalità le rampe varranno 5 milioni l'una; durante questa modalità le funzioni standard di queste rampe verranno disattivate. Ciò riguarda anche le rampe che escono dalla spirale. Le funzioni degli edifici sono disattivate. Questa modalità dura 20 secondi e nel dotmation apparirà un punteggio finale per ogni rampa.

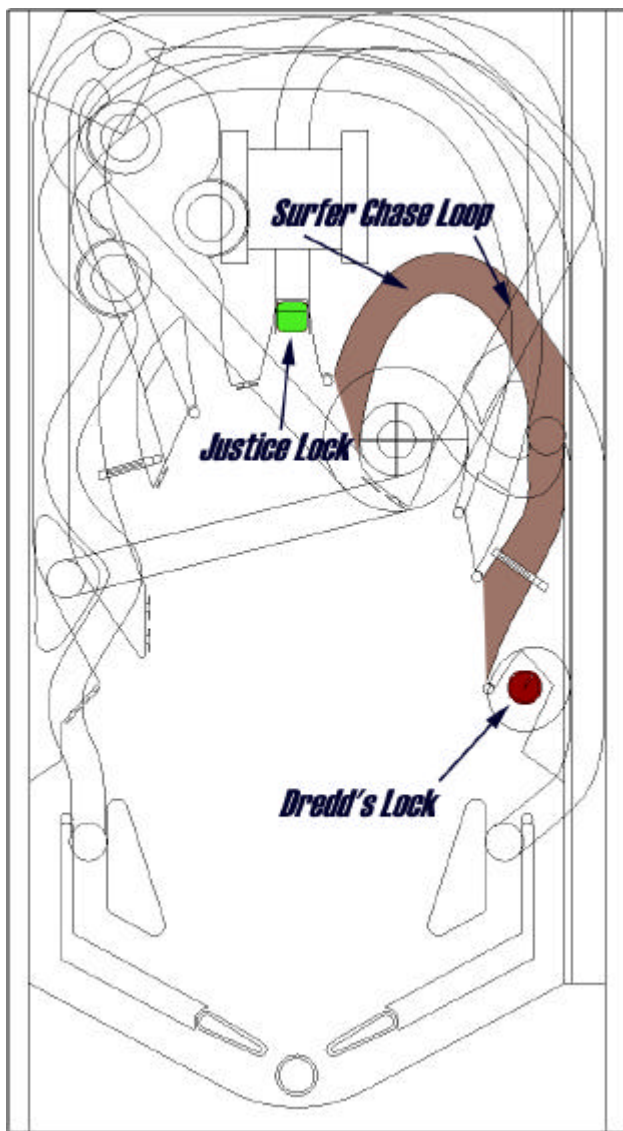


SUPER SPINNER

In questa modalità gli **SPINNER** varranno 10 volte quanto valgono normalmente. Questa funzione, in una sola e rara occasione, può essere utilizzata con le Pinne Potenti per una combinazione per segnare punteggi alti (supponendo che Pinne Potenti sia stato selezionato da un tiro alla **BUCA DELLA GIUSTIZIA**). Durante questa modalità tutte le altre funzioni del tabellone resteranno attive, compresa l'avanza modalità (**RAMPA PATTUGLIA**). Una luce vicino agli **SPINNER**, indicherà che 'Super Spinner' (Super Spinner) è ancora attivo, anche quando la modalità è stata avanzata. Questa modalità termina dopo 20 secondi o quando viene cambiata modalità (avanzandola e colpendo Modalità d'avvio).

SUPER SPIRALE

Quando viene avviata questa modalità, la spirale rimane l'unica funzione attiva. Un tiro alla spirale spedisce la pallina fino in cima (anche senza le Pinne Potenti). Quando la pallina arriva in cima, dalla **CORSIA DI LANCIO** viene messa in gioco una seconda pallina. Viene realizzato un premio 'Super Spirale' (Super Spiral) di 20 milioni che aumenterà di 5 milioni ad ogni colpo e la pallina scenderà giù e tornerà in gioco. Questa funzione dura 20 secondi e adesso tutti i multipalline residui potranno essere utilizzati sul tabellone.



MULTIPALLINE BOING

Dopo aver colpito tutti e quattro i Giudici del Male dalla Divisione PSI (sulla MEGASPIRALE) verrà attivato il MULTIPALLINE BOING (BOING MULTIBALL).

Innanzitutto colpite la Buca di Dredd per aprire il Portone che si trova sotto la rampa nella Torre della Giustizia. Poi colpire la RUOTA CACCIA AL SURFISTA per sollevare la rampa. Quando la rampa sarà stata sollevata, colpire la buca nella Torre della Giustizia. Questo procedimento deve essere svolto 4 volte per poter catturare tutti e 4 i Giudici con il Boeing (una sostanza che ne imprigiona le anime).

5. GLOSSARIO

10 million
1st Ball Already Locked
2nd Ball Already Locked
30 Million
3rd Ball Already Locked
Activate Ball Saver
ANDERSON'S RAMP
Armour Upgrade - 5 million
BIKE UPGRADE RAMP
BIKE WORKSHOP
JUSTICE LOCK
BOING MULTIBALL
Bonus Multiplier
Brightness Level
CHOPPER'S RAMP
Colour Depth
CONDUCE ALLA MOTOFFICINA
DARK JUDGE BONUS

DARK JUDGES' RAMP
DREDD'S LOCK
Engine Upgrade Fitted - 10 million
Extra Ball
Final Ball Already Locked
GALLERY
GO
Hover Unit Fitted - 25 million
joystick button,
JUDGE DREDD MULTIBALL
JUSTICE RAMP
Keyboard/Joystick
KNOCKABOUT ALLEY
LAUNCH LANE
Light Extra Ball
LOCK ALL BALLS
LOCK ALL BALLS
Lock Ball
Lock Ball in the **MEGA SPIRAL** - 30 million
Lock Next Ball
MEGA SPIRAL
Mega Spiral Bonus
MEGACITY LOOP
MEGACITY MADNESS
MEGACITY PATROL
Mode Start
Music quality
No of Players
PATROL COUNTER
PATROL RAMP
POWER FLIPPERS
Power of Justice
properties,
Quick Multiball
QUICK MULTIBALL
QUIT,
RAMP COMBO BONUS

10 milioni
1^a Pallina Già Bloccata
2^a Pallina Già Bloccata
30 Milioni
3^a Pallina Già Bloccata
Attivare Salva pallina
RAMPA DELLA ANDERSON
Potenziamento corazza - 5 milioni
RAMPA POTENZIA MOTO
MOTOFFICINA
BUCA DELLA GIUSTIZIA
MULTIPALLINE BOING
Bonus Moltiplicatore
Livello della luminosità
RAMPA DELLA MOTOCICLETTA
Profondità del colore
RAMPA POTENZIA MOTO
BONUS GIUDICE DEL MALE

RAMPA DEI GIUDICI DEL MALE
BUCA DI DREDD
Installato potenziamento motore - 10 milioni
Pallina Extra
Ultima Pallina Già Bloccata
LA GALLERIA
VAI
Montata unità di volo - 25 milioni
pulsante joystick
MULTIPALLINE GIUDICE DREDD
RAMPA DELLA GIUSTIZIA
Tastiera / Joystick
VICOLO DEI BASSIFONDI
CORSIA DI LANCIO
Accendere Pallina extra
BUCA DI TUTTE LE PALLINE
BLOCCARE TUTTE LE PALLINE
Bloccare pallina
Bloccare pallina nella **MEGASPIRALE** - 30 milioni
Bloccare prossima pallina
MEGASPIRALE
Bonus Megaspirale
RUOTA DI MEGACITY
FOLLIA DI MEGACITY
PATTUGLIA MEGACITY
Modalità d'avvio
Qualità della musica
No dei giocatori
CONTATORE PATTUGLIA
RAMPA PATTUGLIA
PINNE POTENTI
Forza della Giustizia
proprietà
Multipalline veloce
MULTIPALLINE VELOCE
ABBANDONA
BONUS COMBINAZIONE RAMPE

RAMP MILLIONS

Resolution

Security Upgrade Fitted - 15 million

SHOOT AT THE PERP,

skill shot

SUPER DOUBLER

SUPER KNOCKABOUT

Super Spinner

SUPER SPIRAL

Super Spirale

Super Tyres Fitted - 20 million

SURFER CHASE LOOP

TABLE SELECT SCREEN

tarare

TOWER OF JUSTICE

Volume Levels

XB

MILIONI RAMPA

Risoluzione

Installato potenziamento sicurezza- 15 milioni

SPARA AL DELINQUENTE

tiro di classe

SUPER RADDOPPIO

SUPER VICOLO

Super Spinner

SUPERSPIRALE

Super Spirale

Montate super gomme- 20 milioni

RUOTA CACCIA AL SURFISTA

VIDEATA SELEZIONE TABELLONE

calibrate

TORRE DELLA GIUSTIZIA

Livelli del volume

Pallina Extra

6. INDIVIDUAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

PROBLEMI CON LA PULSANTIERA

Q: “L’opzione pulsantiera (joypad) non è disponibile quando provo a selezionarla”

A: Forse la pulsantiera non è stata installata correttamente con Direct X. Andare sul pannello di controllo, cliccare due volte sull’icona Direct X, scegliere Direct Input tab ed aggiungere la propria pulsantiera.

Q: “La pulsantiera funziona ma non come dovrebbe”

A: Forse la pulsantiera non è stata tarata correttamente con Direct X. Andare sul pannello di controllo, cliccare due volte sull’icona Direct X, scegliere Direct Input tab e cliccare su pulsante joystick (joystick button), proprietà (properties), calibrate (tarare).

VELOCITA’ DEL GIOCO

Q: “Il gioco è troppo lento”

A: Provare a diminuire la profondità dei colori e/o la risoluzione per individuare la combinazione migliore che consente di far girare il gioco al meglio.

7. TITOLI

Ideazione e progettazione – Ian Margetts & Steve Beverley

Disegni a 3D – Ian Margetts & Steve Beverley

Disegni a 2D – Oliver Hatton & Phil Irving

Disegni Dotmation – Phil Irving, Oliver Hatton, & Sean Bastick

Disegni introduzione – Sean Bastick, Oliver Hatton & Phil Irving

Programmatore capo - PP

Altri programmatori – Mike Fox & Richard Howells

Musica ed effetti sonori – Chris Brightmore & Mark Cooksey

Produttore – Jon Gregson

Direzione – Paul Tresise & Richard Chappells

Amministrazione – Dorothy Duddell & Samantha Jones