



SEGATM
GAME GEARTM

AKkaim

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Pour jouer à deux, utilisez le câble Gear to Gear™ (vendu séparément) pour relier les deux consoles.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

Remarque: Ce jeu convient à 1 joueurs.

- 1 Installez la cartouche Sega

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.



LA LOI

Les quelques zones habitables restant en Amérique sont des métropoles tentaculaires couvrant ce qui était autrefois des états. Les trois Mega-Cities sont séparées par des déserts irradiés appelés Terres maudites, qui ont été créés par la grande guerre atomique de 2070, et sont devenus le lieu de reproduction des mutants ainsi qu'un lieu d'errance pour les juges... C'est un monde où l'automatisation et la robotisation

ont engendré le chômage, où les dealers de caféine risquent leur vie pour vendre un peu de réconfort aux citoyens aigris et agités, et où le moindre 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 blocs où plusieurs gangs



s'affrontent. À l'intérieur de cette énorme ville, l'ordre n'est plus maintenu par une force de police. En 2139 A.D., les citoyens de ce monde en ébullition sont jugés non pas par leurs pairs, mais par des juges, protecteurs de la paix, autoritaires et sans pitié, qui croient en une justice expéditive. 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". Il réalise peut-être qu'il faudrait introduire un nouveau style de justice pour appliquer à nouveau la loi.

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 SEGA™ GAME GEAR™.
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 BOUTON-D pour mettre les options en surbrillance et appuyer sur le BOUTON START pour les sélectionner.

OPTIONS

Start Game (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.
Password (Entrer Mot de passe). Lorsque cette option est 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 BOUTON-D vers le HAUT ou le BAS afin de passer en revue et mettre les lettres en surbrillance.

Appuyez sur le BOUTON-D vers la DROITE pour valider les lettres ou vers la GAUCHE pour effacer une lettre. Lorsque vous avez obtenu le mot de passe désiré, appuyez sur le BOUTON START pour quitter cette option.

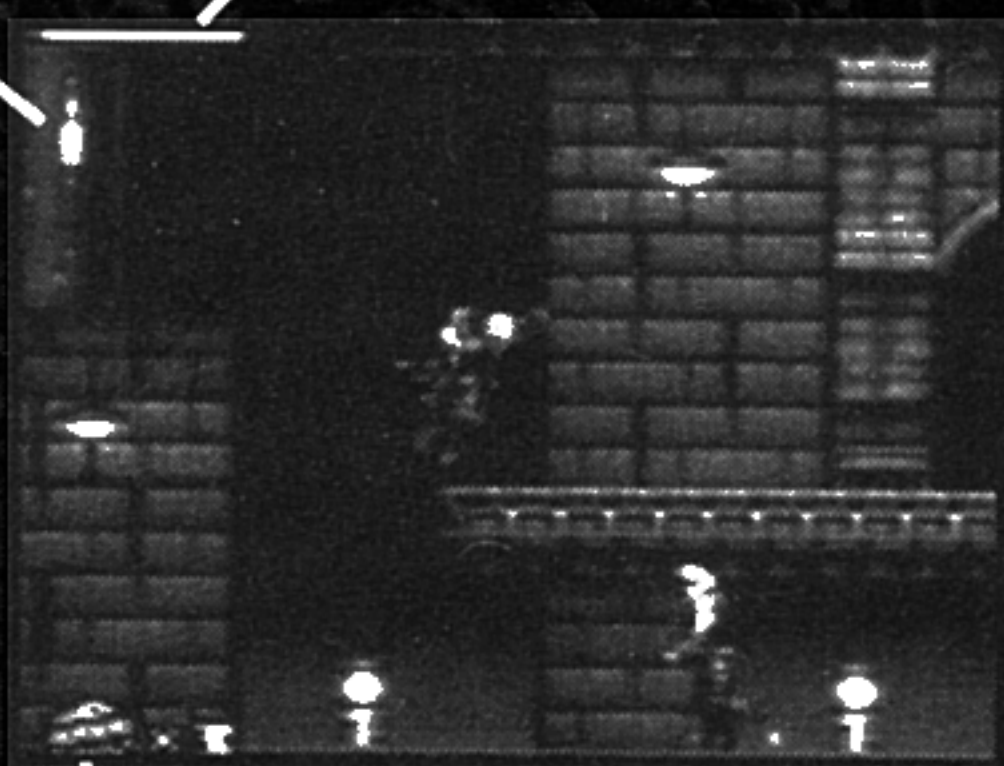
CARACTÉRISTIQUES DU JEU

VIES - Judge Dredd™ commence chaque jeu avec trois vies, représentées chacune par un bouclier qui apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Lorsqu'il perd une vie et qu'il lui en reste au moins une, il reprend le jeu au dernier point de redémarrage activé par le joueur.

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 en fonction. 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

Munitions / Énergie



Vies

criminel, s'il termine un niveau, détruit un boss, etc. Son score apparaît à la fin de chaque niveau. Remarque: vous obtenez parfois plus de points en arrêtant quelqu'un plutôt qu'en le condamnant.

VID LINK/COM LINK (LIAISON VIDEO/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 BOUTON-D vers la GAUCHE ou la DROITE pour avancer dans l'une de ces directions.

COURIR: appuyez sur le BOUTON-D vers la DROITE ou la GAUCHE et maintenez la pression afin de courir dans l'une de ces directions.

SORTIR: lorsque Judge Dredd™ est devant une porte clignotante, appuyez sur le BOUTON-D vers le HAUT pour la franchir.

S'ACCROUPIR: appuyez sur le BOUTON-D vers le BAS pour faire accroupir Judge Dredd™.

RAMPER: maintenez le BOUTON-D 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 2 pour sauter. Appuyez sur

le BOUTON 2 et sur le BOUTON-D vers la GAUCHE, le BAS ou la DROITE pour sauter dans ces directions.

GRIMPER/DESCENDRE: lorsque Judge Dredd™ est devant une échelle, appuyez sur le BOUTON-D vers le HAUT ou le BAS pour grimper ou descendre.

AGRIPPER: lorsque Judge Dredd™ est suspendu à un objet, appuyez sur le BOUTON-D vers la GAUCHE ou la DROITE pour agripper l'objet suivant dans l'une de ces directions.

COMMANDES DE COMBAT

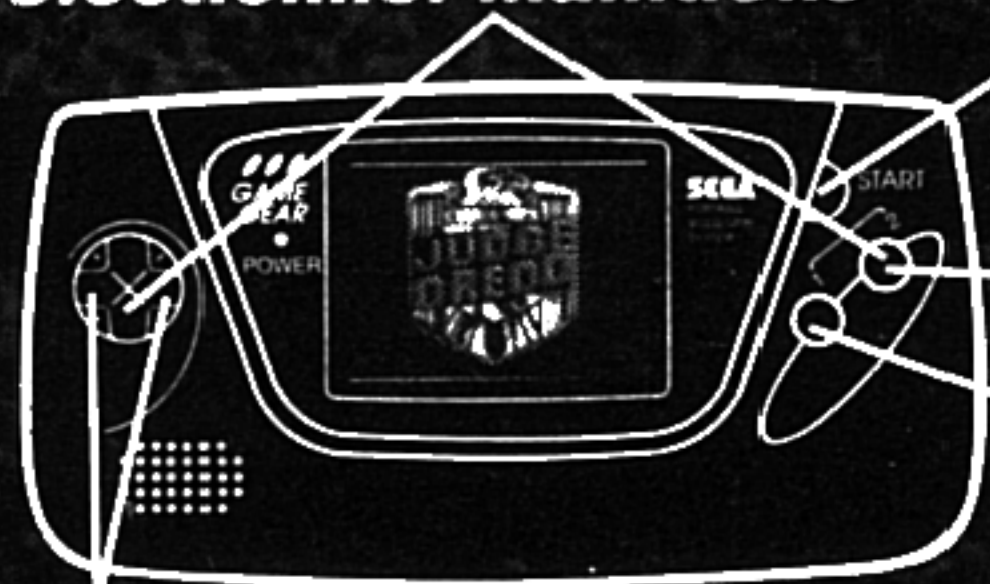
Sélectionner munitions

Pauser Le jeu

Sauter

Tirer

Marcher/Courir



COMBAT

DONNER UN COUP DE POING: lorsque Judge Dredd™ est près d'un ennemi, appuyez sur AVANT et le BOUTON-B 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 1 pour donner un coup de pied.

UTILISER L'ARME: lorsque Judge Dredd™ n'est pas assez près d'un ennemi pour lui donner un coup, appuyez sur le BOUTON 1 pour tirer avec le Lawgiver.

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur le BOUTON START.

ARRÊTER OU CONDAMNER DES CRIMINELS

Le devoir de Judge Dredd™ est de soumettre les criminels à la justice. Il peut le faire de deux façons: soit en les arrêtant, soit en les condamnant. Certains criminels peuvent être maîtrisés et arrêtés, mais d'autres plus dangereux doivent être traités plus durement: pour eux la sentence est généralement sans issue. Souvenez-vous que vous obtiendrez plus de points lorsque vous arrêtez quelqu'un dans le contexte approprié, que si vous essayez de détruire tout ce qui bouge. Pour arrêter quelqu'un, percutez-le s'il n'est pas armé et appuyez sur le BOUTON X (désarmez le suspect par la force si nécessaire), lorsqu'il lève les bras pour indiquer qu'il se rend.

ARMES ET MUNITIONS

LE LAWGIVER

C'est le pistolet dont sont équipés tous les juges. Sa crosse est gravée pour représenter l'ADN de chaque juge. Le Lawgiver tire des projectiles différents, que vous trouverez à plusieurs endroits du jeu. Appuyez sur le BOUTON 1 pour

tirer avec le Lawgiver. Judge Dredd™ doit sélectionner les munitions qu'il veut utiliser en appuyant sur le bouton-D vers le BAS et le BOUTON 2. Vous pouvez faire défiler les différents types de munitions même lorsque le jeu est en pause. Les divers types de projectiles sont détaillés ci-dessous.



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



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



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



MISSILES INCENDIAIRES - ces projectiles se transforment en boules de feu lorsqu'ils explosent. Ce missile est très utile pour éliminer

tout ce qui pourrait menacer l'harmonie de Mega-City One.



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



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



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

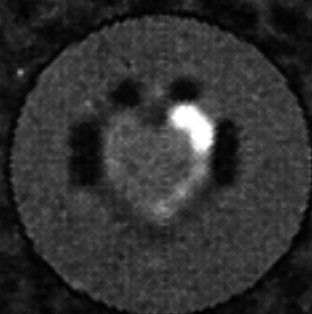


DOUBLE WHAMMY - ceci est une version double du missile thermo-guidé. Il en tire deux simultanément.

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!





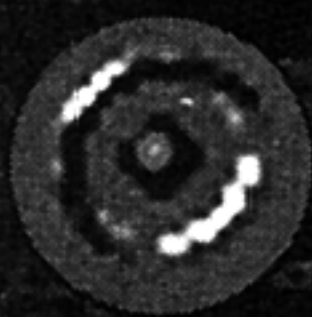
ICONE D'ENERGIE - si Judge Dredd™ ramasse ce cœur, sa barre d'énergie sera renouvelée complètement.



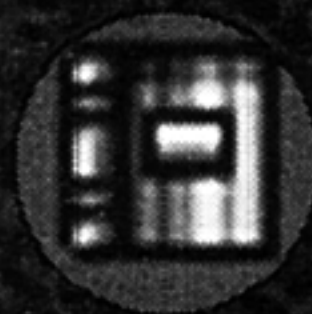
VIE SUPPLEMENTAIRE - ramassez ces boucliers pour obtenir un essai supplémentaire.



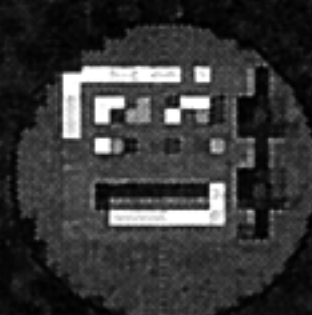
CEINTURE ANTI-GRAVITE - lorsqu'il ramasse cette ceinture, Judge Dredd™ peut voler pendant 10 secondes.



GENERATEUR DE CHAMP DE FORCE - lorsqu'il ramasse cette icône, Judge Dredd™ est immédiatement protégé par un bouclier invulnérable pendant 10 secondes.



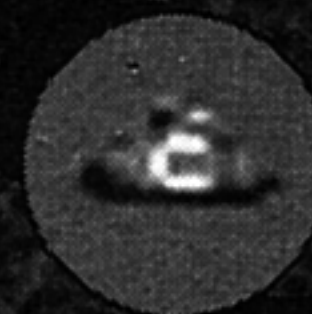
LIVRE DE LOI - ce livre est le guide des juges. Vous devez le ramasser pour terminer certains niveaux.



CARTES DE SECURITE - dans les tribunaux, 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 qui vous permettra de recommencer le niveau après le disque.



SACS DE CAFEINE ILLEGAUX - vous pouvez obtenir des points en ramassant la caféine de contrebande dont se débarrassent les dealers de caféine lorsqu'ils sont arrêtés.



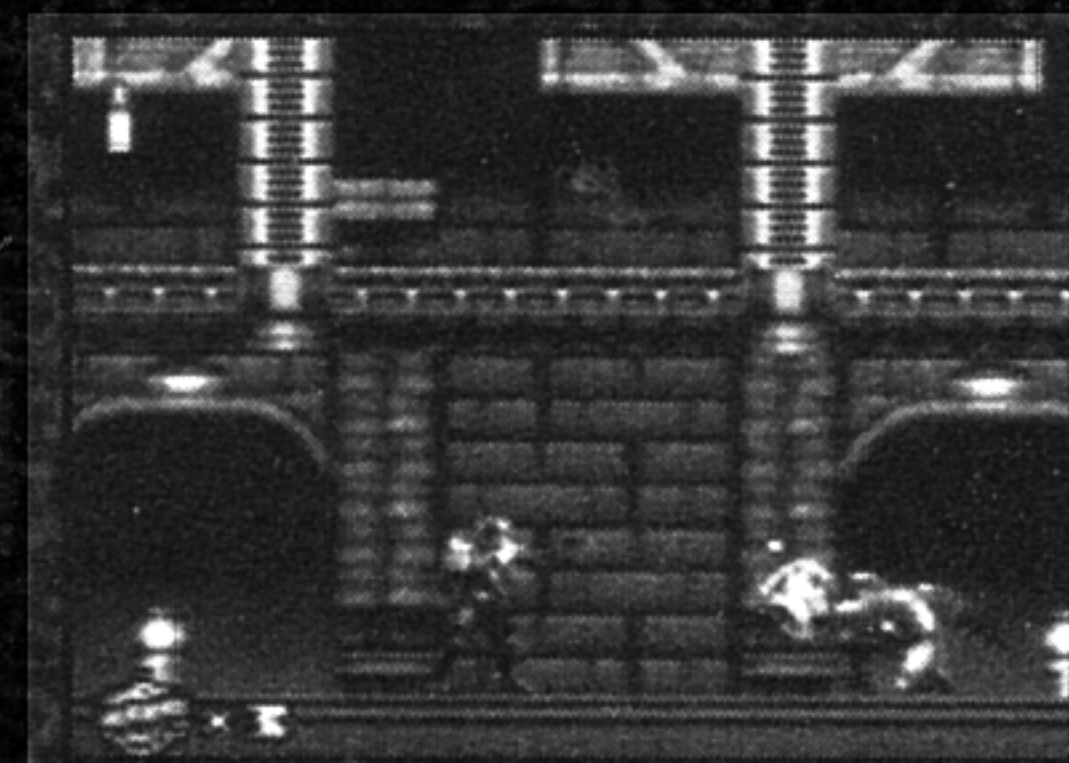
SAC DE CREDITS - vous pouvez obtenir des points en ramassant les crédits malhonnêtement obtenus et abandonnés par les dealers de caféine ou les pilleurs dans leur fuite.

APPLIQUER LA LOI

Judge Dredd™ est composé de 7 niveaux, ayant chacun un objectif principal et un objectif secondaire. C'est tout et bonne chance!

LA GUERRE DES BLOCS

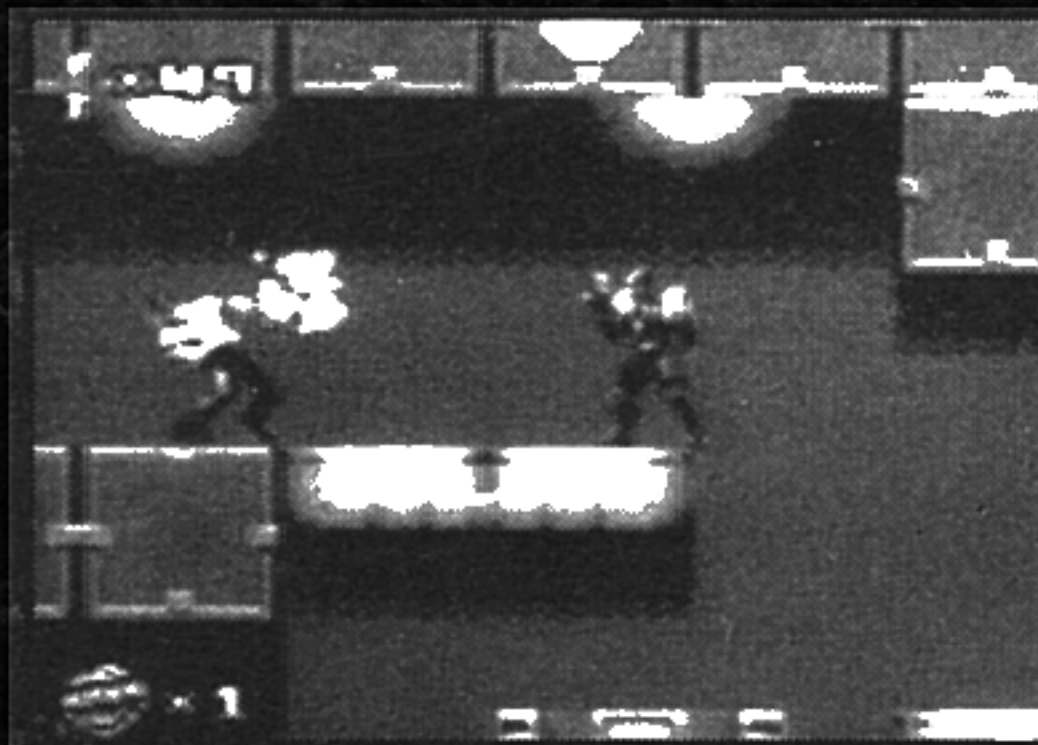
Lorsqu'une bande de modestes squatters, menés par un paumé charismatique nommé Zed, décide de s'amuser un peu, c'est la guerre des blocs! Comme



d'habitude, Dredd laisse parler son arme en premier. Son objectif principal est de localiser et détruire tous les dépôts de munitions. Son objectif secondaire est d'arrêter ou condamner toutes les personnes participant à cette guerre.

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. Rentrant au tribunal après avoir maté la guerre des blocs, Judge

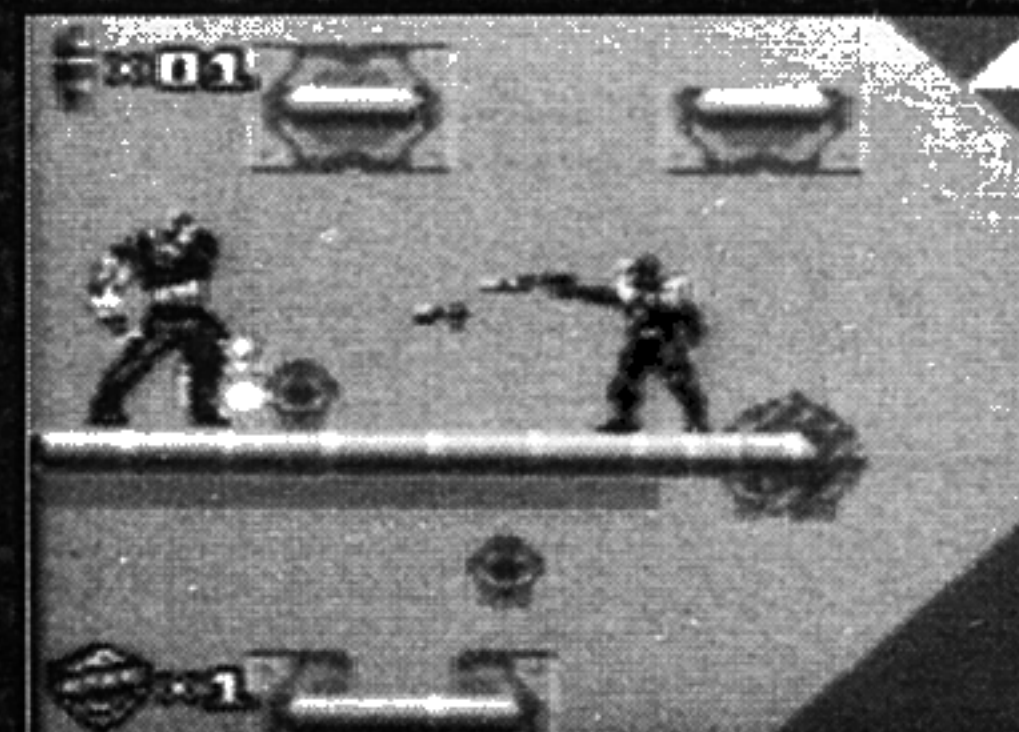


Dredd™ est informé de la révolte. Étant le juge le plus en vue en service, Judge Dredd™ est envoyé sur place pour mettre fin à la mutinerie. L'objectif principal de Dredd est d'empêcher toute évasion en fermant toutes les portes de sécurité (à l'aide des consoles informatiques). Son second objectif est de s'assurer que tous les otages soient libérés sains et saufs.

UNE NAVETTE S'ÉCRASE DANS LES TERRES MAUDITES

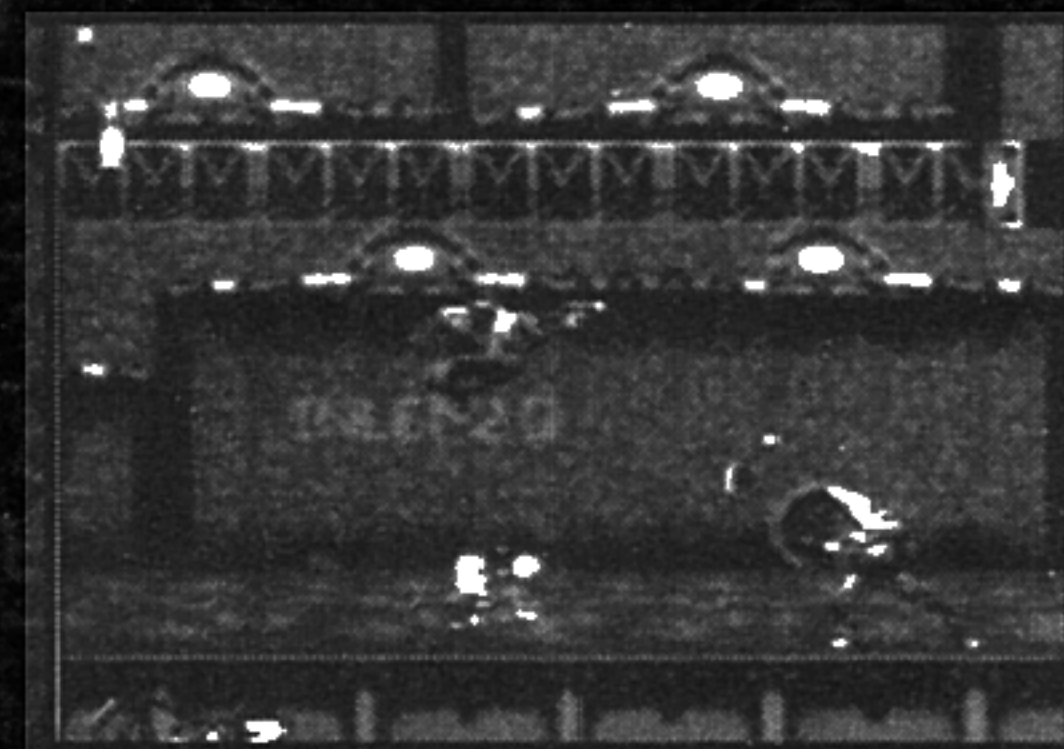
Dans le cadre du complot secret, Judge Dredd™ est accusé du meurtre d'un journaliste nommé Hammond. Comme la tradition permet à un juge supérieur qui part à la retraite d'effectuer un dernier jugement, le juge

Fargo décide de partir de façon à pouvoir commuer la peine de Dredd en emprisonnement à vie sans remise, à Aspen, au lieu de la peine de mort. Lorsque la navette transportant Dredd à la prison est abattue par le Clan Angel, Dredd réussit à se libérer. Son objectif principal est de retrouver le Juge Fargo et de s'inspirer de sa sagesse. Ensuite, son objectif principal 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 POUR LE COMBAT FINAL

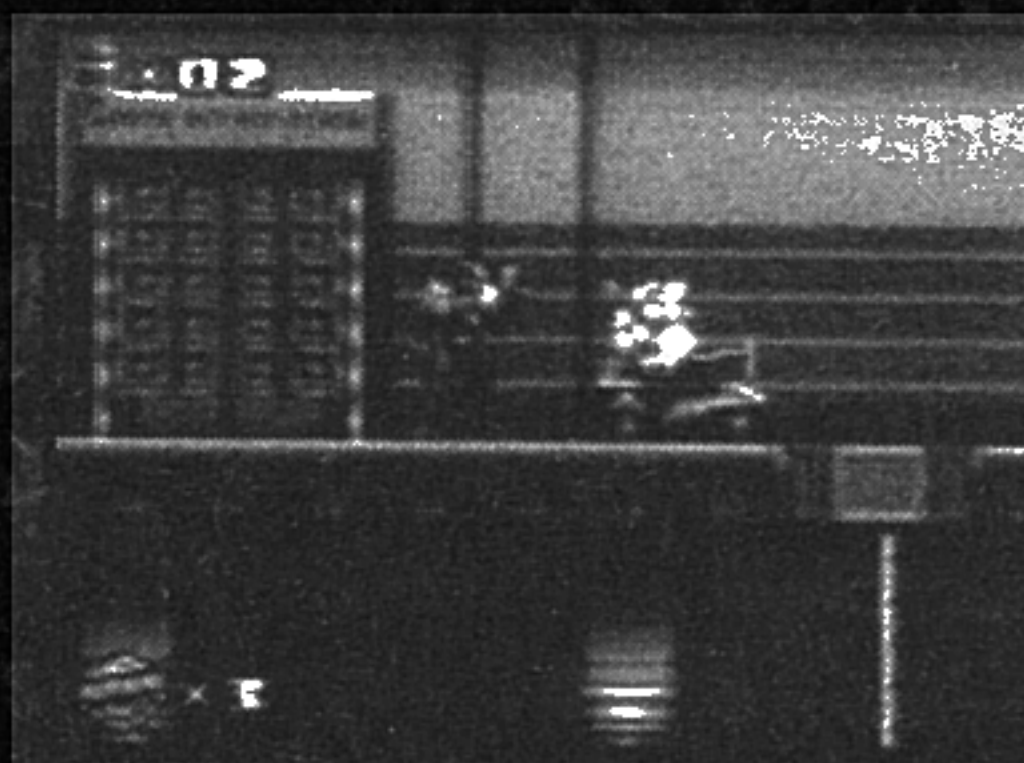
Judge Dredd™ a appris du Juge Fargo qu'il est le jumeau génétique du juge Rico. Rico a été condamné à mort, mais épargné par de puissants alliés qui lui permirent de s'échapper d'Aspen. Dredd comprend alors que l'ADN de Rico sur le Lawgiver qui a tué Hammond est identique au sien! Dredd doit alors revenir



en ville pour prouver son innocence. Son objectif principal est de se réarmer pour ce qui va suivre. Il devra également arrêter ou condamner toutes les personnes qui se mettent en travers de son chemin.

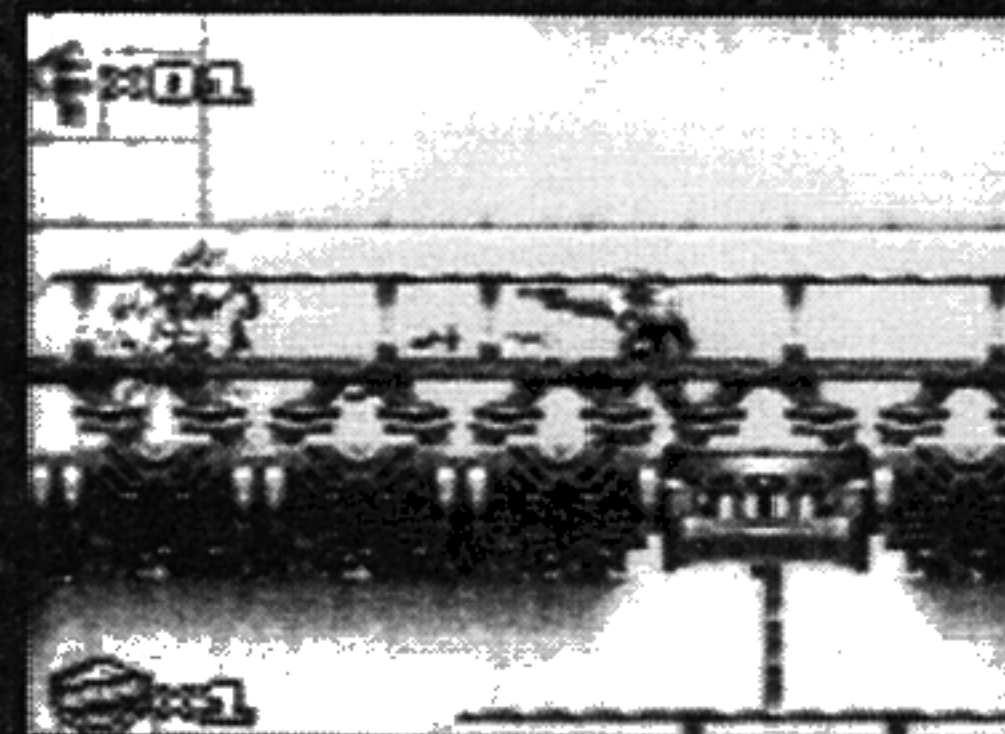
REPERER RICO

Armé jusqu'aux dents, Judge Dredd™ doit atteindre le chambre du Conseil 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 découvre que tous les juges du conseil ont été massacrés par Rico! Pour savoir où se trouve Rico, Dredd doit utiliser le terminal central. Mais, 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 différente, 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!



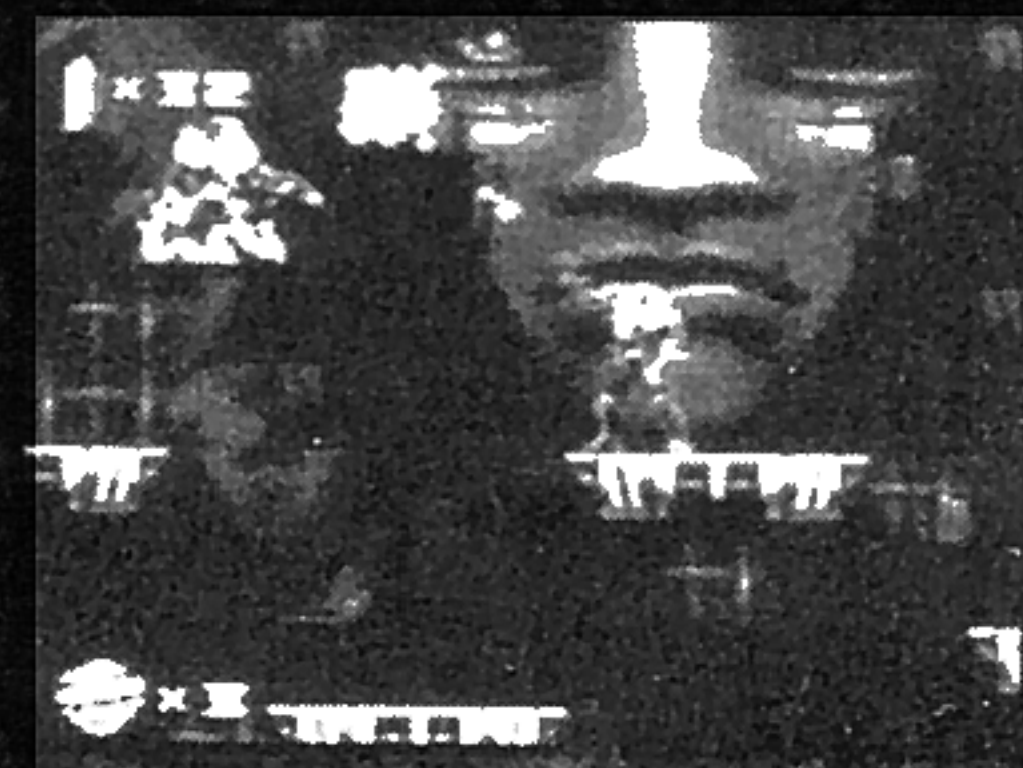
ACCEDER AU LABORATOIRE JANUS

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 tous les robots ABC, afin de pouvoir entrer dans le laboratoire.



DETRUIRE LE LABORATOIRE 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. Rico lance un défi à Dredd: un combat juge contre juge, avec comme enjeu le futur du système juridique.



GARANTIE LIMITEE

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte, ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pendant une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer gratuitement tout logiciel ACCLAIM qui aura été retourné au revendeur SEGA accompagné d'une preuve d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

ACCLAIM, DISTRIBUTED BY GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO Division Acclaim

31, Rue Louis Pasteur, 92200, Boulogne-Billancourt, France

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

- **Le minitel au 36-15 ACCLAIM**
- **Le vocal ACCLAIM au 36.68.10.25**

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel ACCLAIM résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

SEGA and GAME GEAR are registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

Acclaim. Distributed by Acclaim SA, 12/14 Rond Point des Champ Elysees, 75008 Paris, France.



SEGA™
PRINTED IN JAPAN

Patents:

U.S.# 4,442,486/4,454,594/4,462,076;
Europe# 80244; Canada# 1,183,276;
Hong Kong# 88-4302; Singapore# 88-155;

Acclaim is a registered trademark and Division of Acclaim Entertainment.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

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

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

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT, SA, 12/14 Rond Point Des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046 Madrid, Spain

DISTRIBUTED BY OZISOFT PTY. LTD Southern Cross Industrial Estate, 200 Coward St., Mascot, NSW 2020, Australia

This game is Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA GAME GEAR SYSTEM.

"SEGA" and "GAME GEAR" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.