

Judge Dredd Pinball

ÍNDICE

1. Aviso sobre epilepsia
2. Antecedentes de Judge Dredd
3. Visita guiada de los menús
4. La mesa – instrucciones completas
5. Glossario
6. Resolución de problemas
7. Ficha técnica



1. AVISO SOBRE EPILEPSIA

LEA ESTE AVISO ANTES DE UTILIZAR EL VIDEOJUEGO O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO HAGAN.

La exposición a ciertos patrones de luz o luces destellantes en situaciones cotidianas podría provocar ataques de epilepsia o pérdida de conocimiento en algunas personas.

Tales circunstancias pueden darse ante ciertas pantallas de televisión, o al jugar con videojuegos. Entre los afectados pueden incluirse personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad.

Si usted, o alguien de su familia, han mostrado síntomas de epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) durante la exposición a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Aconsejamos que los padres supervisen el uso que sus hijos hacen de los videojuegos. Si durante un videojuego usted o sus hijos presentaran alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa el juego INMEDIATAMENTE y consulte a un médico.

Precauciones a adoptar durante el juego:

- No permanezca demasiado cerca de la pantalla. Siéntese tan lejos del televisor como lo permita el cable.
- Es preferible jugar en pantallas pequeñas.
- Procure no jugar si nota cansancio o no ha dormido suficiente.
- Juegue en lugares adecuadamente iluminados.
- Haga descansos de entre diez y quince minutos por cada hora de juego.

2. ANTECEDENTES DE DREDD

EL MUNDO DE DREDD

Estamos en el siglo XXII, en el planeta Tierra. La mayor parte de la población del planeta vive concentrada en monstruosas megaciudades. Fuera, el peligro acecha. Fuera merodean alienígenas, mutantes... ¡y cosas peores, mucho peores!

En las ciudades no hay policía, no hay juicios, no hay jurados... Sólo hay jueces. Los jueces están investidos con la capacidad de dictar sentencias instantáneas. La corte de un juez son las calles. La palabra de un juez es Ley

El cometido de los jueces es descubrir a los delincuentes dondequiera que se escondan y administrar justicia instantáneamente, sin favores y sin piedad.

¡Así es el mundo de Judge Dredd!

EL LUGAR DE NACIMIENTO DE DREDD: "2000AD"

1977: nacimiento de la cultura punk y lanzamiento de "2000 AD", una revista semanal de cómics en la que aparecen rudos héroes de un futuro lejano. El primer número de "2000 AD" ocupó las primeras páginas de la prensa de la época.

En el número dos se presentó por vez primera un personaje que pronto se convertiría en el más popular de "2000 AD": Judge Dredd, guardián de la XXII futurópolis conocida como Megacity Uno. Enfundado en su peculiar uniforme, al manillar de su impresionante moto de patrulla Lawmaster, armado con su mortífera pistola Lawgiver, Judge Dredd es ni más ni menos que la encarnación de la Ley.

Hoy en día, Judge Dredd es uno de los personajes de cómic más famosos de Gran Bretaña, protagonista de diversas obras de Fleetway Editions Limited publicadas en el Reino Unido y distribuidas en el mundo entero. También se ha realizado una exitosa película basada en el personaje, con Sylvester Stallone como protagonista. Y ahora tenemos el placer de presentaros la última y más importante adición al "fenómeno" Judge Dredd: **Judge Dredd Pinball**.

ANTECEDENTES

En los primeros años del siglo XXII, la faz de la Tierra se hallaba desfigurada por una serie de "intercambios" nucleares conocidos como "guerras nucleares". Debido a esta devastación y a otros desastres, la mayor parte de la población mundial se concentra en refugios seguros, que reciben el nombre de Megacity. En la mayor parte de las ciudades se ha desarrollado una versión del sistema judicial de Megacity Uno. Los ciudadanos que se aventuran más allá de las murallas protectoras de la Megacity lo hacen a por su cuenta y riesgo, porque las tierras yermas y radioactivas que rodean a las ciudades son el territorio de los mutantes, monstruos y cosas aún peores que las recorren incesantemente.

Pese a los efectos físicos de las guerras atómicas, la tecnología en el mundo de Dredd ha progresado más allá de lo que se consideraba posible a fines del siglo XX. Las ciencias de la criogenética y de la clonación se han perfeccionado, y el uso de ordenadores cerámicos de gran potencia está muy extendido. Los gabinetes de cirugía estética y los centros de máquinas del sueño abundan, y algunas ciudades poseen la capacidad de controlar el tiempo atmosférico, y pueden en teoría reproducir cualquier efecto atmosférico en una zona determinada.

JUDGE DREDD: ¡TAN SÓLO AQUELLOS QUE VIOLAN LA LEY DEBEN TEMERLE!

Judge Dredd pertenece a un selecto grupo de jueces de Mega-City One clonados a partir del material genético de otros jueces heroicos; en su caso Fargo, el primer Juez Principal.

El carácter de Dredd es bidimensional y mecánico, gracias a los quince años pasados en la Academy of Law, la más dura universidad de la tierra. Dredd no tiene vida social, ningún interés personal y muy pocos sentimientos que no tengan que ver con su devoción absoluta a la ley.

La comida no es para Dredd más que una forma de mantener su cuerpo en perfecto estado de funcionamiento. La música, el arte, el cine, la literatura (aparte de los libros de Derecho) no le interesan a menos que sean de naturaleza sediciosa o proscritable. El sueño es un mal necesario del que hay que liberarse lo más rápidamente posible (normalmente mediante diez minutos pasados en una máquina del sueño).

Dredd vive solo en Rowdy Yates Block, y tiene una oficina en el Palacio de Justicia, aunque casi nunca está en ella, ya que prefiere dedicar su tiempo a patrullar las calles de Megacity Uno en su moto Lawmaster.

La amistad es un concepto que Dredd no conoce. En lugar de amistad lo que Dredd siente es una especie de relación de afinidad, en especial con relación a jueces como Hershey – jueces que comparten sus espartanos principios.

Dredd nunca sonríe. Aunque es capaz de demostrar un negrísimo sentido del humor, uno nunca sabe si él es consciente de que sus comentarios son graciosos.

Uno de los más importantes aspectos del atractivo de Dredd, es que es al mismo tiempo un héroe y un malvado para el público. A la vez defensor de la ciudadanía y un fantasma. Nadie espera con más ansiedad la llegada de Dredd que la víctima de un robo... ¡hasta que Dredd se vuelve y la multa por “incitación al robo”!

3. VISITA GUIADA DE LOS MENÚS

CÓMO DESPLAZARSE POR LOS MENÚS

La mejor manera de desplazarse por los menús es utilizar el ratón. El juego cuenta con controles mediante botones y barras deslizantes muy fáciles de utilizar, que se manejan con el ratón y su botón izquierdo.

Si prefieres utilizar el teclado, las teclas siguientes te permiten seleccionar las opciones que desees.

TAB	Utilízalo para recorrer los diversos botones y barras deslizantes
RETORNO	Para seleccionar una opción
← →	Para mover las barras deslizantes a izquierda o derecha
G	Inicio
Q	Salir
N	Nueva partida
P / ESCAPE	Para detener la partida

Para más información acerca de las opciones a seleccionar, consulta las páginas siguientes, que te ayudarán a sacar todo el jugo a Judge Dredd Pin-ball.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE IDIOMA



Ésta será la primera pantalla que verás. Basta con que selecciones la bandera correspondiente al idioma que desees y hagas clic sobre el botón “inicio”.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE MESAS



SELECCIÓN DE UNA MESA

Si esta es la primera mesa de “Pin-ball Games” que has adquirido, y dado que es nuestro primer juego probablemente lo será, no verás este menú. Sin embargo, a medida que aumentes tu colección, podrás utilizar este menú para seleccionar las mesas que estén disponibles en tu ordenador. Pero no te preocupes, porque el proceso de adición de mesas será automático.

Para recorrer tus mesas, haz clic sobre cualquiera de las dos botones en forma de flecha situados a ambos lados de la barra de título en la parte superior de la pantalla.

LA GALERÍA

Para que puedas apreciar completamente la atención al detalle que hemos puesto en la elaboración de nuestras mesas, hemos confeccionado una serie de vistas de cada mesa desde diferentes ángulos. A esta colección de vistas la hemos llamado La Galería. Para recorrer las diversas imágenes, basta con que hagas clic sobre cualquiera de las dos botones en forma de flecha situados a ambos lados de la barra de título de La Galería.

Una vez seleccionada la mesa con la que deseas jugar, haz clic sobre el botón INICIO para continuar.

A la izquierda hemos incluido un botón SALIR, aunque dudamos mucho que quieras utilizarlo.

MENÚ PRINCIPAL



Pasemos ahora al menú principal. Este menú incluye también la galería, como el menú precedente, además de una selección de botones de opción situados a la derecha, que explicamos a continuación.

OPCIONES DISPONIBLES

Resolución (botones 640, 800, 1024 –teclado: 6, 8 & 0 respectivamente) – Lo más importante que debes saber acerca de estos botones es que cuanto más alta sea la resolución seleccionada, mejor será la calidad de la imagen resultante. Sin embargo, cuanto mayor sea la calidad de imagen elegida, más recursos (principales y vídeo RAM) necesitará el juego. Si te parece que el juego funciona lentamente, prueba a seleccionar una resolución más baja.

Es posible que tu ordenador no soporte la resolución más elevada, 1024 por 768; en caso de que así sea, el juego lo detectará, y el botón correspondiente a esta opción aparecerá en gris.

Profundidad de color (8 bit, 16 bit, 24 bit – teclado: 1, 2 & 3 respectivamente). Ten en cuenta que 24 bit ofrece imágenes de mayor calidad y 8 bit de menor calidad – recuerda que cuanto más alta sea la calidad, más lento funcionará el juego. Al igual que en el caso anterior, si tu ordenador no soporta una profundidad de color determinada, el juego hará que el botón aparezca en gris (mira la imagen de arriba, en la que el botón de 24 bit aparece en gris).

Recuerda que el juego sólo es compatible con una profundidad de color de 8 bit cuando la resolución elegida es 640.

Calidad de la música (las opciones son 11Khz y 22Khz– teclado: L y H respectivamente) Las velocidades de muestreo más elevadas suponen una mejor calidad de sonido, con el efecto ya descrito sobre el juego.

Si, como la mayor parte de la gente, no tienes el ordenador más potente del mercado, tendrás que jugar con estos ajustes para obtener la mejor combinación posible entre la calidad de la imagen y la velocidad óptima del juego, cosa que no te llevará mucho tiempo.

Como en el caso anterior, pulsa el botón INICIO para continuar, o si la idea de adentrarte en Mega City One te amedrenta, pulsa el botón SALIR para abandonar el juego.

MENÚ OPCIONES



Este menú te permite seleccionar el número de jugadores, cambiar el nivel de brillo de tu monitor, ajustar los volúmenes y configurar tu teclado o joypad.

Este menú aparecerá antes de que inicies la partida, y también estará disponible durante la misma pulsando la tecla de pausa [ESCAPE].

USO DEL RATÓN

Como hemos explicado antes, el ratón es el método más sencillo para seleccionar las opciones que desees.

Para seleccionar los botones: coloca el puntero sobre el botón y haz clic sobre el botón izquierdo del ratón para seleccionar.

Para las barras deslizantes: coloca el puntero sobre la barra deslizante, mantén pulsado el botón izquierdo del ratón, y desplázalo a la posición que desees.

USO DEL TECLADO

Para los usuarios acérrimos del teclado, las siguientes combinaciones de teclas están disponibles:

1,2,3,4	+ [Retorno]	para seleccionar el número de jugadores
B	+ [Retorno] ← →	control de brillo
V	+ [Retorno] ← →	nivel de volumen de los efectos sonoros
C	+ [Retorno] ← →	volumen de sonido de la música del CD
K	+ [Retorno]	Teclado
J	+ [Retorno]	Joypad
S	+ [Retorno]	Configuración

Esta pantalla se divide en cuatro secciones, empezando por la parte superior derecha y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, como sigue:

- “No. of players” (nº de jugadores): elige entre 1 y 4 jugadores, haciendo clic sobre el botón correspondiente.
- “Brightness level” (nivel de brillo): ajusta la barra deslizante según tus preferencias.
- Keyboard/Joystick (teclado / joystick): te permite seleccionar y configurar el teclado y el joystick.

Consulta la sección siguiente, que te ofrece una explicación del menú de configuración. Si la opción Joypad no estuviera disponible, consulta la sección de resolución de problemas.

- “Volume levels” (niveles de volumen):
 - Barra deslizante superior – muévela para cambiar el volumen de los efectos de sonido.
 - Barra deslizante inferior—muévela para cambiar el volumen de la música del CD

MENÚ DE CONFIGURACIÓN DEL TECLADO/JOYPAD



USO DEL RATÓN

Para modificar los ajustes por defecto, haz clic sobre la tecla que desees cambiar; aparecerá una caja blanca alrededor de la selección; pulsa la nueva tecla o botón del joystick que desees utilizar.

USO DEL TECLADO

Utiliza la tecla TAB para seleccionar la tecla que desees cambiar; aparecerá una caja blanca alrededor de la selección; pulsa la nueva tecla o botón del joystick que desees utilizar.

Ten en cuenta que el programa no te permitirá utilizar las teclas ALT, CTRL y \ como parte de la configuración del teclado.

4. LA MESA



DREDD PINBALL

El futuro invoca muchas imágenes poderosas, tanto esperanzadoras como terroríficas. A medida que nos acercamos al siglo XXIII DC, las semillas sembradas en el pasado por la ciencia ficción comienzan a florecer. En nuestro horizonte se vislumbran los peligros de las calles de Megacity Uno.

El objetivo de Judge Dredd Pinball es limpiar las calles de las alimañas que las frecuentan. En tu personaje de Dredd, debes patrullar las amplias avenidas y autopistas de Mega-City para asegurar que los ciudadanos temerosos de la ley (una especie rara y en rápida disminución) estén protegidos de las hordas de rencorosos y desilusionados delincuentes (Perpetradores).

Aún más terrorífico es el hecho de la tecnología permite en la actualidad los viajes interdimensionales.

De estos nuevos ámbitos de la realidad proviene el horror imprevisto de un nuevo tipo de maldad: la maldad implacable de los jueces oscuros, una caricatura salvaje de la esperanza y la vida.

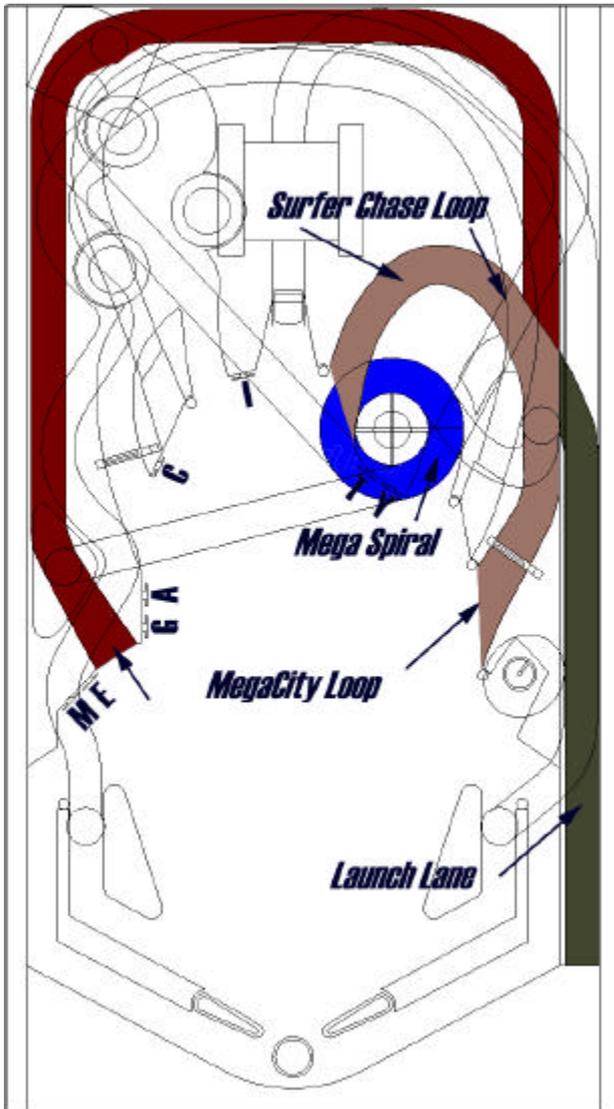
Tendrás que enfrentarte a estos seres, con la ayuda de los jueces PSI, para encerrarlos en burbujas de las que no puedan escapar y expulsarlos de la tierra como si fueran basura –lo son–, para el resto de la eternidad.

¡Hazlo!

Arresta o extermina los perpetradores y salva las calles.

TÚ ERES LA LEY.

Intenta conseguir la puntuación más elevada del mundo... porque el mundo puede estar observándote...



LANZAMIENTO DE LA BOLA

Un lanzamiento de fuerza variable, con la posibilidad de obtener una “skillshot bonus” (bonificación por tiro técnico). Aparecerá en pantalla una indicación de la fuerza del émbolo. El blanco se sitúa en la parte superior derecha de la **MEGA SPIRAL (MEGA ESPIRAL)**, y lo alcanzarás aplicando aproximadamente el 75% de la fuerza al émbolo. Si lo consigues, se te concederá una “skillshot bonus” (bonificación por tiro técnico) de 5 millones de puntos. La bola entrará a continuación en la **MEGACITY LOOP (ESPIRAL MEGACITY)** y pasará al campo de juego a través del elemento giratorio derecho.

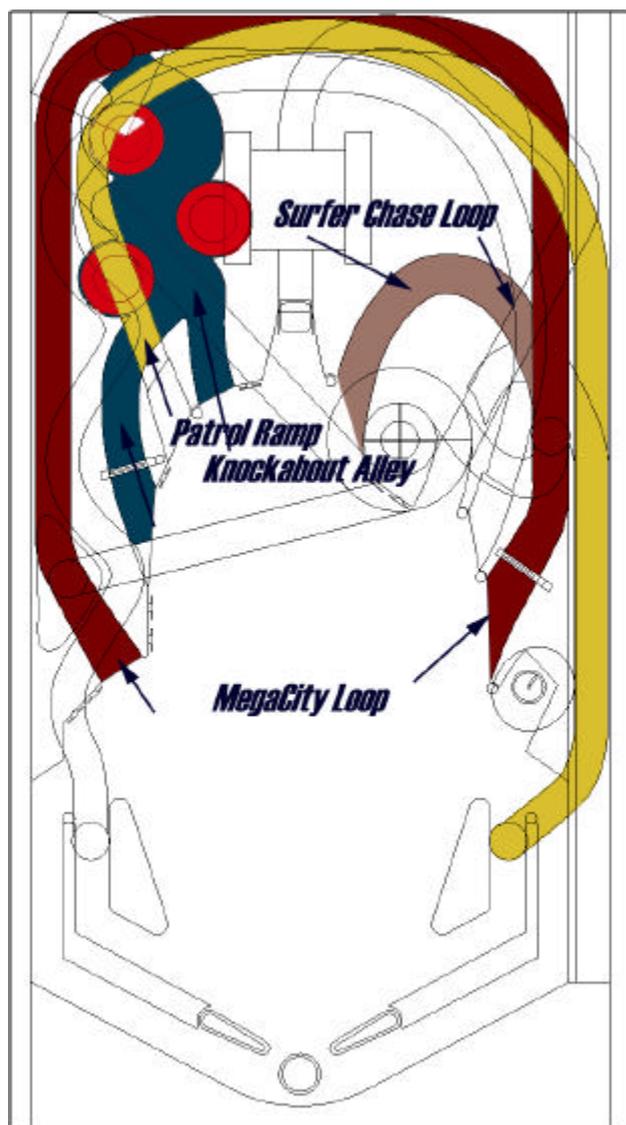
Si aplicas el 100% de la fuerza al émbolo, la bola pasará por encima del blanco de tiro técnico y entrará en juego a través de la **SURFER CHASE LOOP (ESPIRAL PERSECUCIÓN DE SURFISTAS)**. Cuando la bola esté en juego, un portillo sin retorno impedirá que la bola vuelva al **LAUNCH LANE (PASILLO DE LANZAMIENTO)**.

Después del lanzamiento de cada bola, se activará durante diez segundos un salvabolas (indicado por una luz parpadeante).

LUCES DE MEGACITY

Para que las letras de la palabra **MEGACITY** se iluminen, debes alcanzar los ocho blancos abatibles situados alrededor de la mesa. Cada blanco te aportará 100.000 puntos, y cuando completes los ocho, se iniciará el modo

MEGACITY MILLIONS. Mientras la mesa se encuentre en este modo, cada tiro a la **MEGACITY LOOP (ESPIRAL MEGACITY)** te aportará 5 millones, durante 20 segundos. Una vez transcurridos los 20 segundos, los blancos abatibles vuelven a sus posiciones originales y tendrás que volver a alcanzarlos para iniciar de nuevo el modo **MEGACITY MILLIONS**.



ESPIRAL MEGACITY

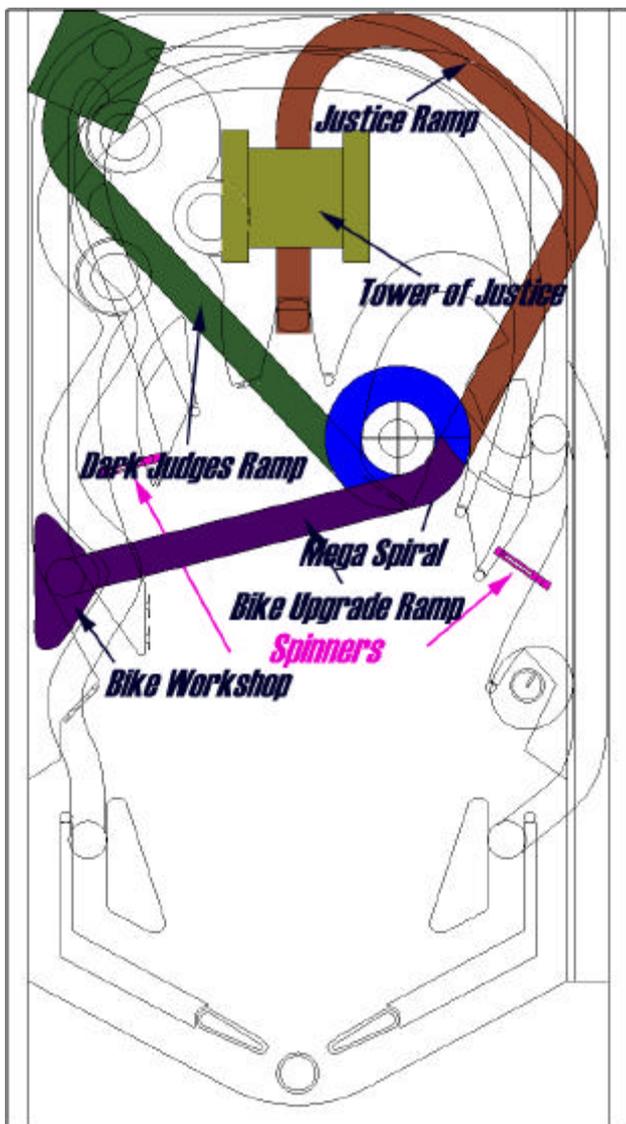
Los disparos por esta espiral aportan 1 millón de puntos; pueden hacerse desde la derecha y desde la izquierda. Tres disparos seguidos otorgan una bonificación MEGACITY MADNESS (LOCURA MEGACITY) de 5 millones. Los disparos a la **ESPIRAL MEGACITY** seguidos de un disparo a la **PATROL RAMP (RAMPA DE LA PATRULLA)** otorgan una bonificación MEGACITY PATROL (PATRULLA MEGACITY) de 3 millones. Esta bonificación puede también obtenerse disparando a la **RAMPA DE LA PATRULLA** seguida de la **ESPIRAL MEGACITY**. Los disparos que no recorran toda la rampa (la bola caerá en el **KNOCKABOUT ALLEY (CALLEJÓN DEL VAPULEO)**) no aportarán la bonificación de un millón.

CALLEJÓN DEL VAPULEO

El **CALLEJÓN DEL VAPULEO** es la zona de 3 parachoques Jet situada en la parte superior izquierda de la mesa. Esta zona cuenta con 3 entradas; una por arriba, a través de la **ESPIRAL MEGACITY**, y dos bajo el **CALLEJÓN DEL VAPULEO**. Cada impacto a los parachoques Jet suma 300,000 puntos. Cada 50 impactos a estos parachoques Jet se inicia la bonificación **SUPER KNOCKABOUT (SÚPER VAPULEO)**, que suma 2 millones por impacto y dura 20 segundos.

ESPIRAL PERSECUCIÓN DE SURFISTAS

Esta espiral se halla situada a la derecha del **JUSTICE LOCK (BLOQUEO JUSTICIERO)** y se une a la **ESPIRAL MEGACITY**. Esta espiral activa y desactiva la rampa que desciende y cubre el **BLOQUEO JUSTICIERO**, de manera que resulte posible realizar un disparo al interior de la **TOWER OF JUSTICE (TORRE DE JUSTICIA)**.



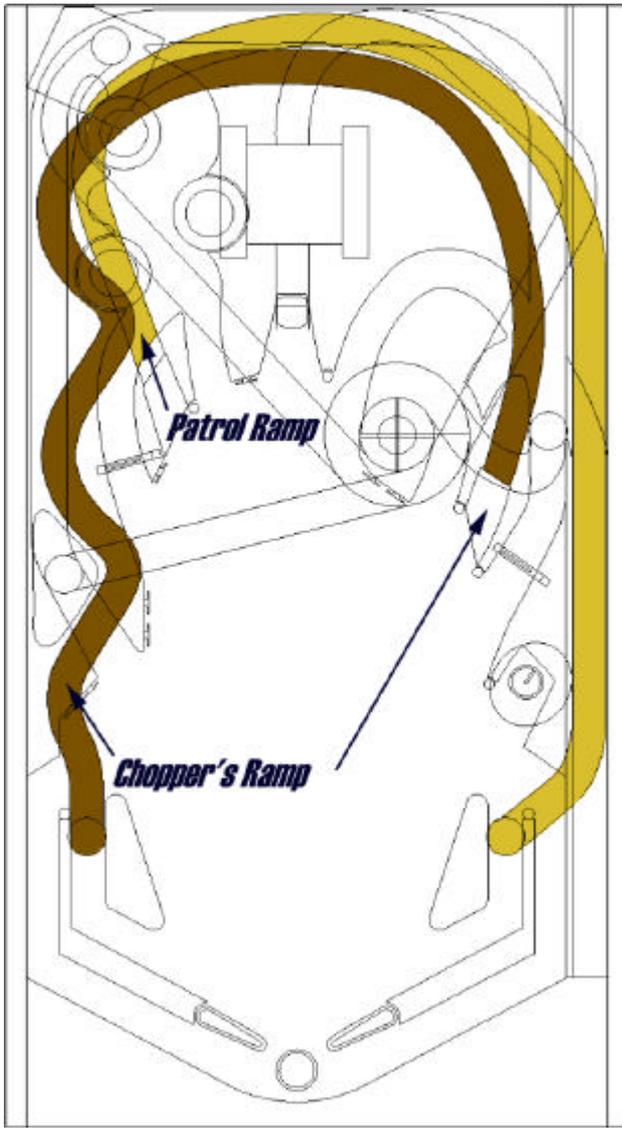
ELEMENTOS GIRATORIOS

Judge Dredd cuenta con dos **ELEMENTOS GIRATORIOS**, que se hallan situados a la entrada del CALLEJÓN DEL VAPULEO y a la derecha de la **ESPIRAL MEGACITY**. Cada giro completo suma 10.000 puntos durante el desarrollo normal de la partida.

MEGA ESPIRAL

La **MEGA SPIRAL** se inicia en la entrada inferior y conduce a la **JUSTICE RAMP (RAMPA JUSTICIERA)** (la más alta), la **DARK JUDGES' RAMP (RAMPA DE LOS JUECES OSCUROS)** (siguiente hacia abajo), **ANDERSON'S RAMP (RAMPA DE ANDERSON)** (3ª desde arriba) y la **BIKE UPGRADE RAMP (RAMPA DE MEJORA DE LA MOTO)** (4ª desde arriba). Durante el transcurso normal de la partida, un tiro a la entrada inferior de la espiral alcanzará la **RAMPA DE ANDERSON**. La bola saldrá de la espiral con una fuerza basada en la del tiro que la introdujo en ella (es decir, si la bola sobrepasa la **RAMPA DE MEJORA DE LA MOTO** pero no llega a alcanzar la **RAMPA DE ANDERSON**, la bola volverá a espiral hacia abajo a la **RAMPA DE MEJORA DE LA MOTO**). Los disparos a toda potencia saldrán de la espiral por cada una de las tres salidas, sucesivamente: tras el primer tiro, por la **RAMPA DE MEJORA DE LA MOTO**, tras el segundo por la **RAMPA DE ANDERSON**, y tras el tercero por la **RAMPA DE LOS JUECES OSCUROS**. La **RAMPA JUSTICIERA** sólo puede alcanzarse con los **POWER FLIPPERS (SÚPER FLÍPERS)**

La espiral tiene capacidad para albergar cuatro bolas bloqueadas en su parte superior. Las bolas se bloquean consecutivamente de abajo arriba en la mitad de la espiral. Cuando se liberan, cada una de estas bolas bloqueadas se abalanza por una rampa individual. La bola bloqueada situada más arriba se libera por la **RAMPA JUSTICIERA**, la segunda bola por la **RAMPA DE LOS JUECES OSCUROS**, la tercera por la **RAMPA DE ANDERSON** y, por último, la cuarta por la **RAMPA DE MEJORA DE LA MOTO**. Las bolas bloqueadas deben bloquearse en orden: la primera bola SIEMPRE debe bloquearse desde el **BIKE WORKSHOP (TALLER DE MOTOS)**, la segunda desde el **ANDERSONS PSI DIVISION BUILDING (EDIFICIO DE LA DIVISIÓN PSI DE ANDERSON)**, la tercera desde la parte superior de la **RAMPA DE LOS JUECES OSCUROS** y la cuarta desde la **TORRE DE JUSTICIA**.



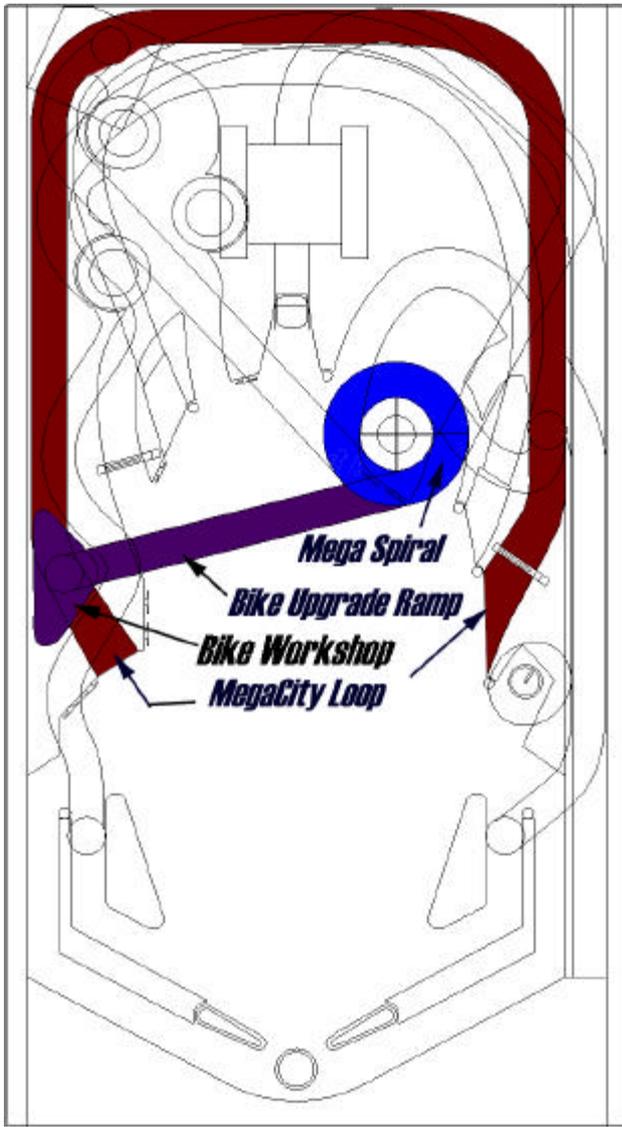
CHOPPER'S RAMP (RAMPA DE CHOPPER)

Todos los blancos en la **RAMPA DE CHOPPER** aportan 2 millones, y añaden 2 millones a la **DARK JUDGE BONUS (BONIFICACIÓN JUEZ OSCURO)**. Esta rampa hará también que el modo avance, a menos que haya un modo activado en la actualidad. Los disparos a esta rampa seguidos por la **RAMPA DE LA PATRULLA** (o viceversa) aportarán una 'RAMP COMBO BONUS' (BONIFICACIÓN POR CONJUNTO DE RAMPAS) de 5 millones.

RAMPA DE LA PATRULLA

Cada tiro a la **RAMPA DE LA PATRULLA** otorga 1 millón y añade una unidad al **PATROL COUNTER (CONTADOR DE LA PATRULLA)**. Por cada 10 puntos, el contador otorga una característica elegida al azar entre las de la lista siguiente:

1. Activar salvabolas (20%)
2. 10 millones (40%)
3. Iluminar bola extra (10%)
4. Multiplicador de bonificaciones (20%)
5. 30 millones (10%)



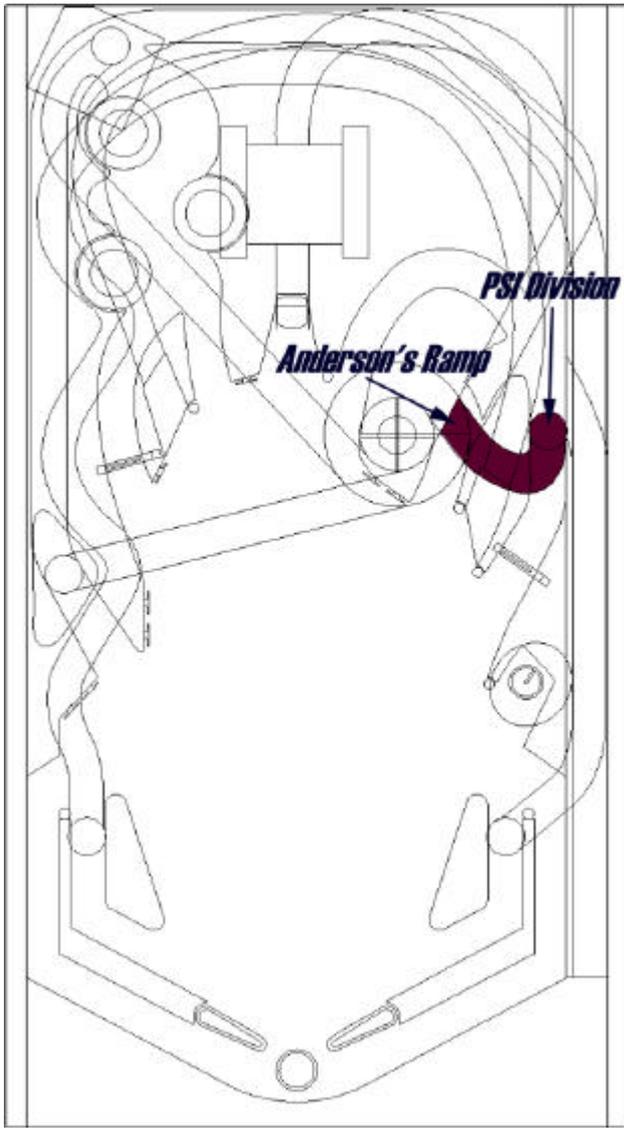
RAMPA DE MEJORA DE MOTO **(CONDUCE AL TALLER DE MOTOS)**

La rampa se halla situada en la 4ª salida a partir de la parte superior de la **MEGA ESPIRAL**, y se extiende a través de la mesa hasta el edificio situado a la izquierda. Este edificio es el **TALLER DE MOTOS** y mejorará tu moto en los pasos siguientes:

1. Armour Upgrade (mejora del blindaje)- 5 millones.
2. Engine Upgrade Fitted (instalación mejora de motor) - 10 millones.
3. Security Upgrade Fitted (instalación mejora de seguridad)- 15 millones.
4. Super Tyres Fitted (instalación súper neumáticos) - 20 millones.
5. Hover Unit Fitted (instalación unidad vuelo suspendido)- 25 millones.
6. Lock Ball in the **MEGA ESPIRAL** (Bloqueo de bola en la **MEGA ESPIRAL**)- 30 millones.

Cuando se consigue 'Lock Ball' (bloqueo de bola) la bola del **TALLER DE MOTOS** se lanzará de vuelta por la **RAMPA DE MEJORA DE LA MOTO** al medio de la **MEGA ESPIRAL**. Ésta será siempre la primera bola bloqueada (aunque otras características de la mesa forzarán el bloqueo de la bola antes de alcanzar la mejora final). Una nueva bola aparecerá en el **PASILLO DE LANZAMIENTO**, lista para jugar. Si esta bola se halla ya bloqueada en la **MEGA ESPIRAL**, el mensaje '1st Ball Already Locked' (1ª bola ya bloqueada) aparecerá en el dotmation, y la bola del taller de motos se dejará caer sobre la **ESPIRAL MEGACITY** y de vuelta a la partida.

Cuando se instala la última mejora y la bola se bloquea en la **MEGA ESPIRAL**, no quedarán más mejoras, y se otorgarán los 35 millones de puntos, que se incrementarán en 5 millones por cada tiro. La bola se retiene durante dos segundos mientras el dotmation muestra la bonificación de la mejora, a menos que no queden más mejoras, en cuyo caso la bola se deja caer al cabo de un segundo. Cuando se deja caer la bola, ésta cae en la **ESPIRAL MEGACITY**, y de vuelta a la partida.

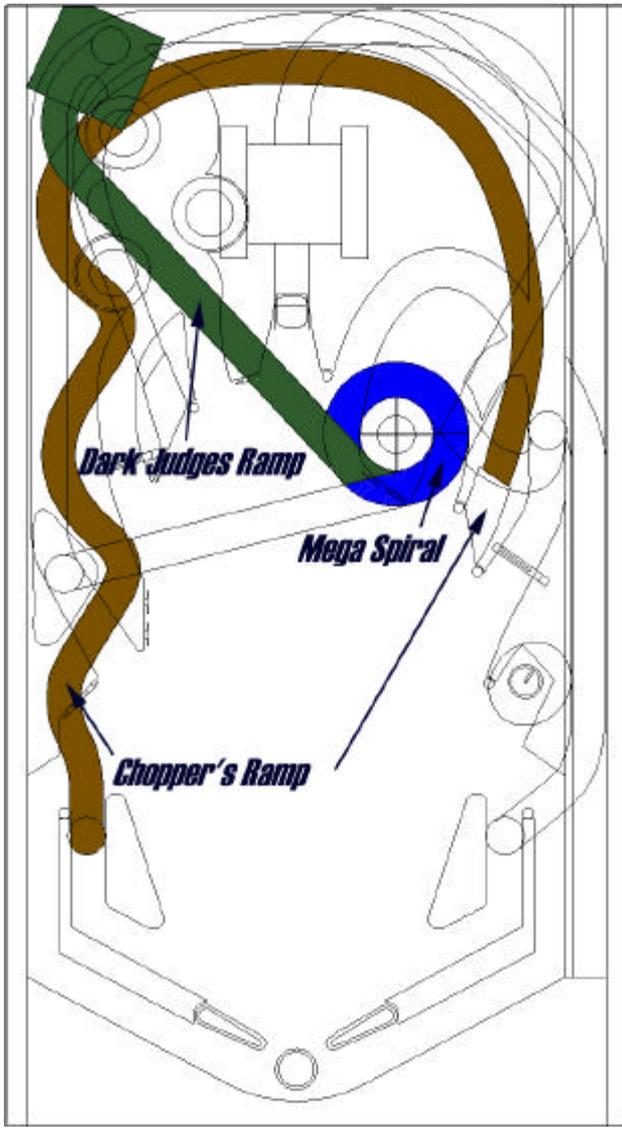


RAMPA DE ANDERSON (CONDUCE A LA DIVISIÓN PSI)

Esta rampa se halla situada en la 3ª salida desde la parte superior de la espiral, y gira en torno a un edificio situado a la derecha de la espiral. Este edificio es el de la división PSI, donde el juez Anderson te dirá a dónde acaba de teletransportarse un Juez oscuro. Tendrás que alcanzar ese lugar con la bola, para teletransportar de vuelta al Juez oscuro. Se elegirá al azar entre las siguientes ubicaciones:

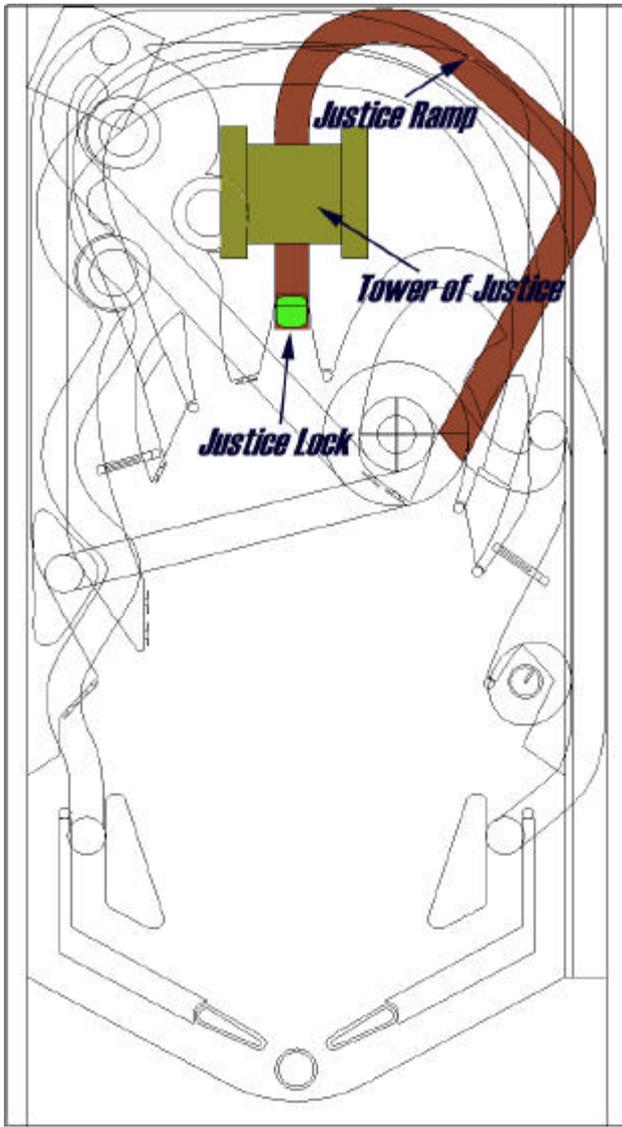
1. Juez Muerte en **DREDD'S LOCK (BLOQUEO DE DREDD)** (el modo Start (inicio) quedará desactivado en este momento).
2. Juez Miedo en **TORRE DE JUSTICIA** (para este tiro, la rampa desciende para cubrir el **JUSTICE LOCK (BLOQUEO JUSTICIERO)**).
3. Juez Fuego en **BLOQUEO JUSTICIERO**.
4. Juez Mortis en **TALLER DE MOTOS**.

Cada juez encontrado otorga 15 millones. Una vez encontrados todos los jueces se concederá una bonificación de conclusión de 25 millones, y la 2ª bola se bloqueará en la **MEGA ESPIRAL**, disparando la bola por la **RAMPA DE ANDERSON**. Todos los edificios con bloqueos tienen un almacén de bolas, de este modo, si se completa la característica con la bola disparada al Juez oscuro en el **BLOQUEO JUSTICIERO**, la bola del **BLOQUEO JUSTICIERO** será expulsada y se lanzará una bola por la espiral en el edificio de la división PSI. Si esta bola está ya bloqueada en la **MEGA ESPIRAL**, el mensaje '2nd Ball Already Locked' (2ª bola ya bloqueada) aparecerá en el dotmation. Esta característica se reinicia una vez completada.



(RAMPA DE LOS JUECES OSCUROS)

Esta rampa está situada en la 2ª salida desde la parte superior de la espiral, y se extiende por la parte trasera hasta un edificio situado a la izquierda. Hay que destruir a los cuatro jueces oscuros; un modo vídeo te mostrará, junto con un arma en movimiento que debes usar para disparar a uno de ellos. Por el primer juez se otorgarán 10 millones, por el siguiente 15 millones, 20 millones por el tercero, y finalmente 25 millones por el último. Sólo podrás realizar un disparo en cada visita. Cuando hayas matado a todos los jueces se te concederá una bonificación por haber completado la serie. Esta bonificación es inicialmente de 30 millones, pero puede aumentarse disparando a la **RAMPA DE CHOPPER**. La bola se retendrá hasta que el dotmation esté completo. Además, al completar la rampa de los jueces oscuros se bloqueará la 3ª bola y, al igual que con las demás rampas, la bola se devolverá desde el edificio de los jueces oscuros a la **MEGA ESPIRAL**. Si esta bola ya se ha bloqueado en la **MEGA ESPIRAL**, el mensaje '3rd Ball Already Locked' (3ª bola ya bloqueada) aparecerá en el dotmation, y la bola del edificio de los jueces se expulsará más abajo, cerca del **CALLEJÓN DEL VAPULEO**. Una nueva bola aparecerá entonces en el **PASILLO DE LANZAMIENTO**, lista para jugar. La serie se reinicia cuando todos los jueces han muerto.

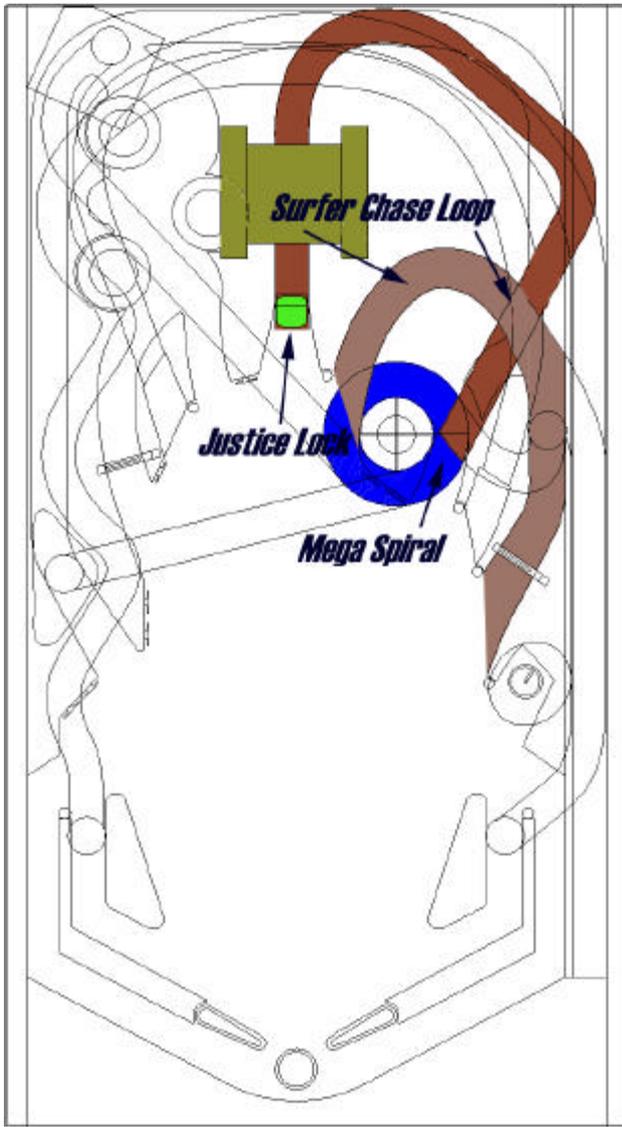


RAMPA JUSTICIERA (CONDUCE DE VUELTA A LA TORRE DE JUSTICIA)

Esta rampa se halla situada en la parte superior de la espiral, y desciende hasta la parte trasera de la **TORRE DE JUSTICIA**. Esta rampa puede alcanzarse únicamente con los Flípers Especiales, y es por lo tanto una característica que ofrece muchos puntos. Se otorgará al azar una bonificación por méritos, entre las siguientes:

1. ‘SUPER DOUBLER’ (SÚPER DUPLICADOR): Duplica las puntuaciones de TODA la mesa durante 20 segundos.
2. ‘LOCK ALL BALLS’ (BLOQUEAR TODAS LAS BOLAS): Bloquea todas las bolas que queden, o todas las necesarias para el “Judge Dredd Multiball” (Multibola Judge Dredd) (nota: para liberar las bolas para el multibola, es preciso alcanzar el **BLOQUEO JUSTICIERO**)
3. Bonificación por méritos de 50 millones.
4. Bola extra.

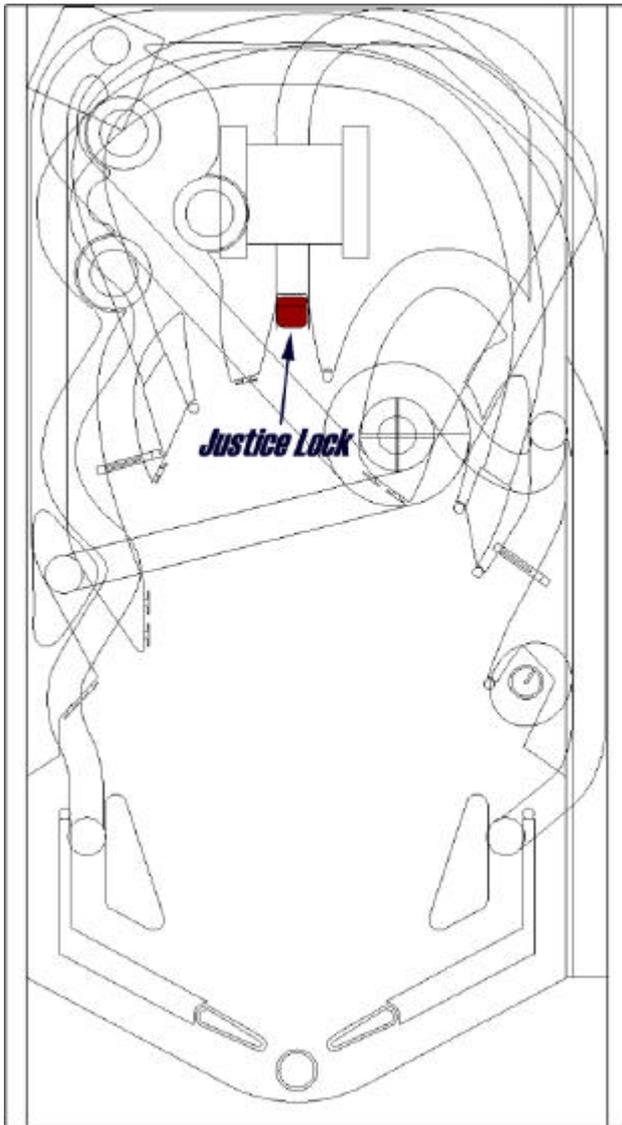
Una vez concedida la bonificación, la **RAMPA JUSTICIERA** descenderá hasta cubrir el **BLOQUEO JUSTICIERO** situado al frente, y la bola volverá a la partida. Si se selecciona ‘LOCK ALL BALLS’ (BLOQUEAR TODAS LAS BOLAS), las bolas del almacén de bolas de cada uno de los edificios que no hayan bloqueado aún una bola lanzarán una bola hacia la espiral.



RAMPA JUSTICIERA (CONDUCE AL FRENTE DE LA TORRE DE JUSTICIA)

Esta rampa se halla situada sobre el **BLOQUEO JUSTICIERO** y se activa y desactiva con la **ESPIRAL PERSECUCIÓN DE SURFISTAS**. Este tiro puede ejecutarse únicamente con la rampa bajada sobre el **BLOQUEO JUSTICIERO**. El bloqueo frontal de la **TORRE DE JUSTICIA** inicia el modo vídeo "SHOOT THE PERP" (ABATE AL PERPETRADOR). En este modo vídeo el jugador debe abatir al perpetrador que se asomará a una de las cuatro ventanas.

El 'Perp' irá de una ventana a otra, y el jugador debe ajustar rápidamente las miras con los flippers para alcanzarle. En total hay cuatro 'Perps', pero sólo puede abatirse uno cada vez. Por cada 'Perp' abatido se obtienen 15 millones de puntos, y cuando se acaba con los cuatro se obtienen 25 millones. En ese momento, la cuarta y última bola se disparará desde la parte trasera de la torre, y se bloqueará en su sitio en la **MEGA ESPIRAL**. Una nueva bola aparecerá en el **PASILLO DE LANZAMIENTO**, lista para jugar. En caso de que la bola estuviese ya bloqueada en la **MEGA ESPIRAL**, el mensaje 'Final Ball Already Locked' (última bola ya bloqueada) aparecerá en el dotmatrix y la bola de la **RAMPA JUSTICIERA** se expulsará y entrará en juego. Esta serie se reinicia una vez que se hayan abatido los cuatro 'Perps'.



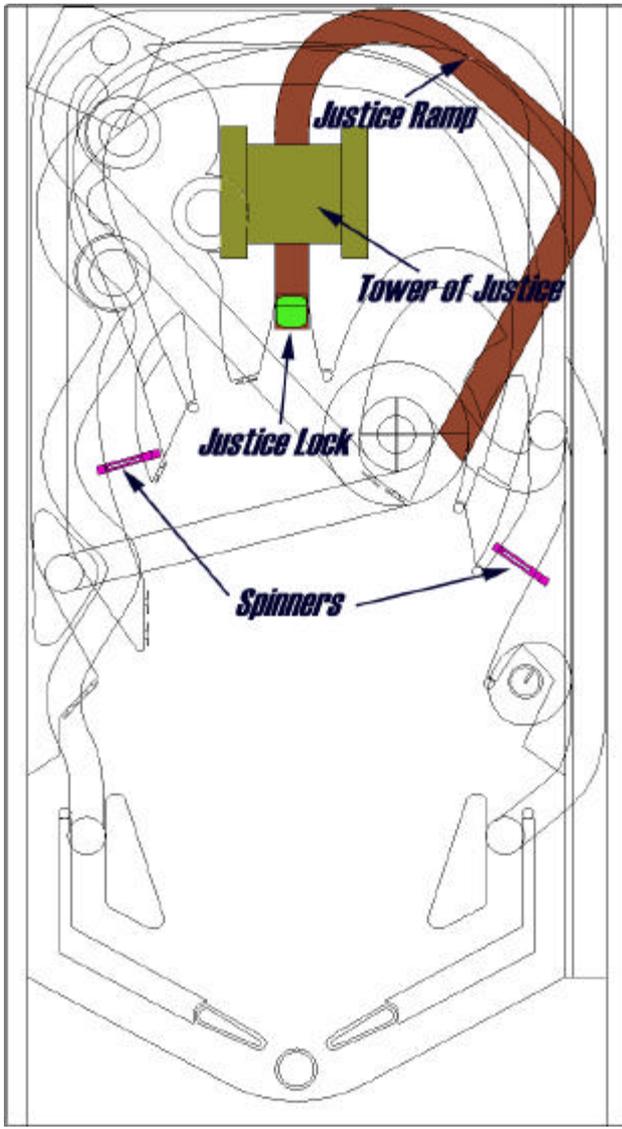
BLOQUEO JUSTICIERO

El **BLOQUEO JUSTICIERO** está situado justo por debajo de la **TORRE DE JUSTICIA** y sólo puede conseguirse cuando la **RAMPA JUSTICIERA** situada encima esté levantada. En modo normal, la bola se mantiene mientras se realiza una selección al azar entre:

1. Extra Ball (bola extra) (10%)
2. Next Ball (bloquear próxima bola) (20%)
3. Quick Multiball (multibola rápido) (20%)
4. 10 Million (10 millones) (30%)
5. Power Flippers (Súper flippers) (20%)

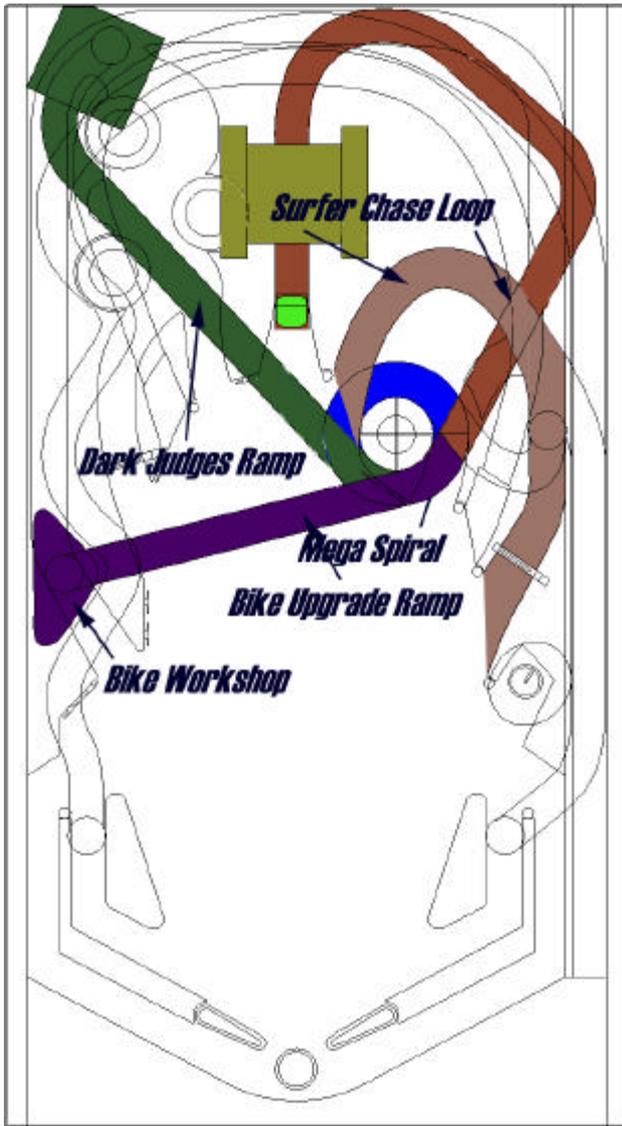
Después la bola volverá al terreno de juego. Si las cuatro bolas están bloqueadas en la **MEGA ESPIRAL**, la luz del multibola debajo del **BLOQUEO JUSTICIERO** parpadeará; un disparo en este momento dará inicio al **JUDGE DREDD MULTIBALL MODE (MODO MULTIBOLA JUDGE DREDD)**. El **BLOQUEO JUSTICIERO** recogerá también cualquier bola extra conseguida, siempre que 'XB' (Bola Extra) esté iluminado. Si se selecciona 'Lock Next Ball' (bloquear próxima bola), la bola siguiente en la secuencia de bolas de la espiral se lanzará hacia la espiral desde el edificio correspondiente; es decir, si hay tres bolas bloqueadas, la última bola se lanzará desde el almacén de bolas de la **TORRE DE JUSTICIA**, se abalanzará a través de la rampa hacia la espiral, y se bloqueará en su sitio. En ese caso, será necesario alcanzar el **BLOQUEO JUSTICIERO** con un disparo adicional para iniciar el

multibola.



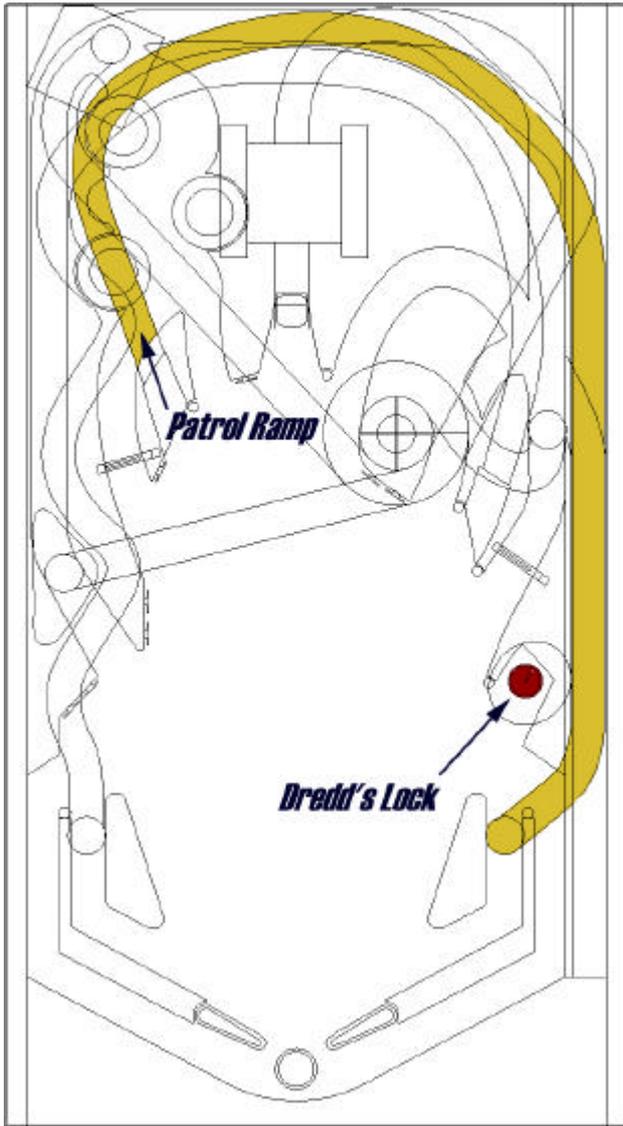
SÚPER FLÍPERS

Los Súper Flípers pueden conseguirse desde el **BLOQUEO JUSTICIERO** o desde el inicio del modo 'POWER FLIPPERS' (Súper Flípers), durante el cual los flippers tienen el doble de potencia. Los **ELEMENTOS GIRATORIOS** girarán más rápido, con más revoluciones y por lo tanto con más puntos. El tiro a la parte trasera de la **TORRE DE JUSTICIA** puede realizarse desde la base de la espiral. Los tiros al frente de la **TORRE DE JUSTICIA** (cuando la rampa cubre el **BLOQUEO JUSTICIERO**) **NO** iniciarán el modo vídeo 'SHOOT THE PERP' (ABATE AL PERPETRADOR), sino que atravesarán la **TORRE DE JUSTICIA** y saldrán por el otro lado a lo largo de la rampa que conduce a la espiral. Cuando esto ocurre, se otorga una bonificación especial 'Power of Justice' (poder de la justicia) de 20 millones. La bola continuará entonces a alta velocidad alrededor de la espiral, y se expulsará por la parte inferior, otorgando una 'Mega Spiral Bonus' (bonificación Mega Espiral) de 20 millones. Los Súper Flípers duran 20 segundos.



JUDGE DREDD MULTIBALL (MULTIBOLA JUDGE DREDD)

Este multibola es difícil de conseguir, pero merece la pena. Las cuatro bolas deben estar bloqueadas en la **MEGA ESPIRAL**, y la luz "Multiball" (multibola) del **BLOQUEO JUSTICIERO** debe estar parpadeante. Cuando alcances el **BLOQUEO JUSTICIERO**, cada una de las bolas bloqueadas se liberará por su propia rampa. La bola bloqueada en la parte superior se liberará por la **RAMPA JUSTICIERA** (la rampa cubrirá el **BLOQUEO JUSTICIERO**), la 2ª bola caerá por la **RAMPA DE LOS JUECES OSCUROS**, la 3ª por la **RAMPA ANDERSON**, y, por último, la 4ª por la **RAMPA DE MEJORA DE LA MOTO**. Una bola adicional se lanzará automáticamente desde el **PASILLO DE LANZAMIENTO** y entrará en juego. Este modo multibola cuenta con 5 bolas. El "Dredd's Jackpot" (bote Dredd) se consigue disparando de nuevo al **BLOQUEO JUSTICIERO**, pero será necesario disparar antes a la **ESPIRAL PERSECUCIÓN DE SURFISTAS** para elevar la rampa que cubre el **BLOQUEO JUSTICIERO**. Si se consigue el "Dredd's jackpot" (bote Dredd), el jugador obtendrá 200 millones de puntos.



expulsada.

MODOS

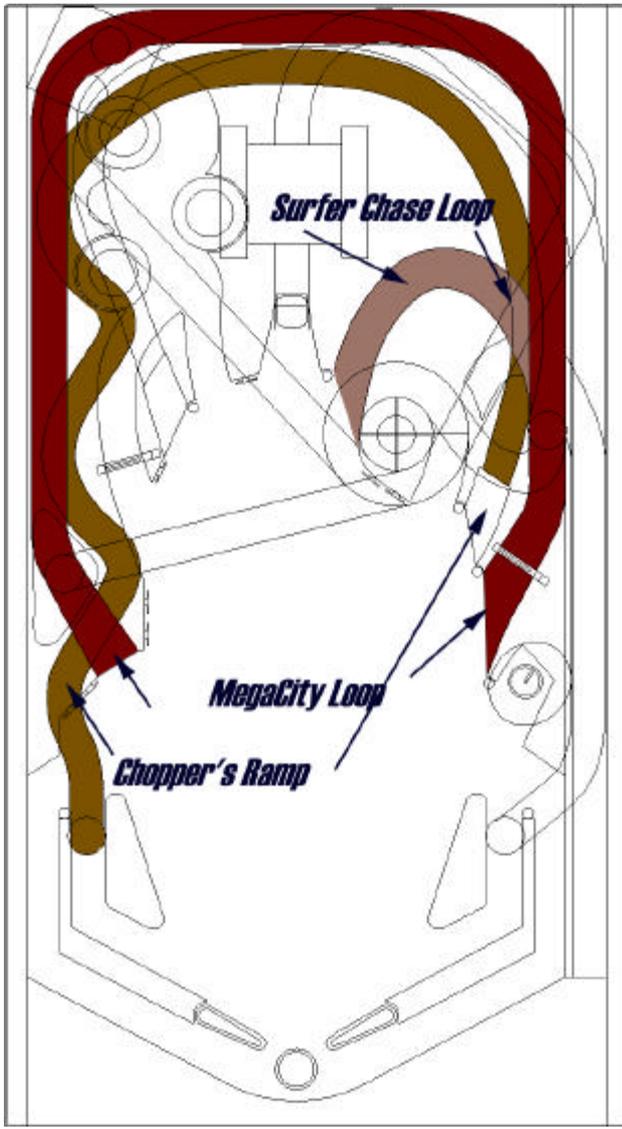
Judge Dredd cuenta con diversos modos, cada uno de los cuales se avanza con un disparo a la **RAMPA DE LA PATRULLA**. El modo inicial por defecto es SUPER SPINNERS (SÚPER ELEMENTOS GIRATORIOS), pero este modo no se activará hasta que se alcance el **BLOQUEO DREDD**. Cuando se acaba un modo, es necesario hacerlo avanzar mediante un disparo a la **RAMPA DE LA PATRULLA** para que sea posible activar el modo siguiente. Los modos de Judge Dredd son:

1. SUPER SPINNERS (SÚPER ELEMENTOS GIRATORIOS)
2. RAMP MILLIONS (MILLONES EN RAMPAS)
3. POWER FLIPPERS (SÚPER FLÍPERS)
4. QUICK MULTIBALL (MULTIBOLA RÁPIDO)
5. SUPER SPIRAL (SÚPER ESPIRAL)

Los modos se suceden en el orden indicado por la lista. Una luz indicadora parpadeará en la mesa para mostrar el modo que se va a activar. La luz dejará de parpadear cuando se inicie el modo.

BLOQUEO DREDD (INICIO DE MODOS)

Al dispararle se inicia el modo que se halle iluminado en el terreno de juego. Los modos se iniciarán únicamente durante el juego normal; si hay cualquier otra característica (p.ej. un multibola) activa, la bola será sencillamente

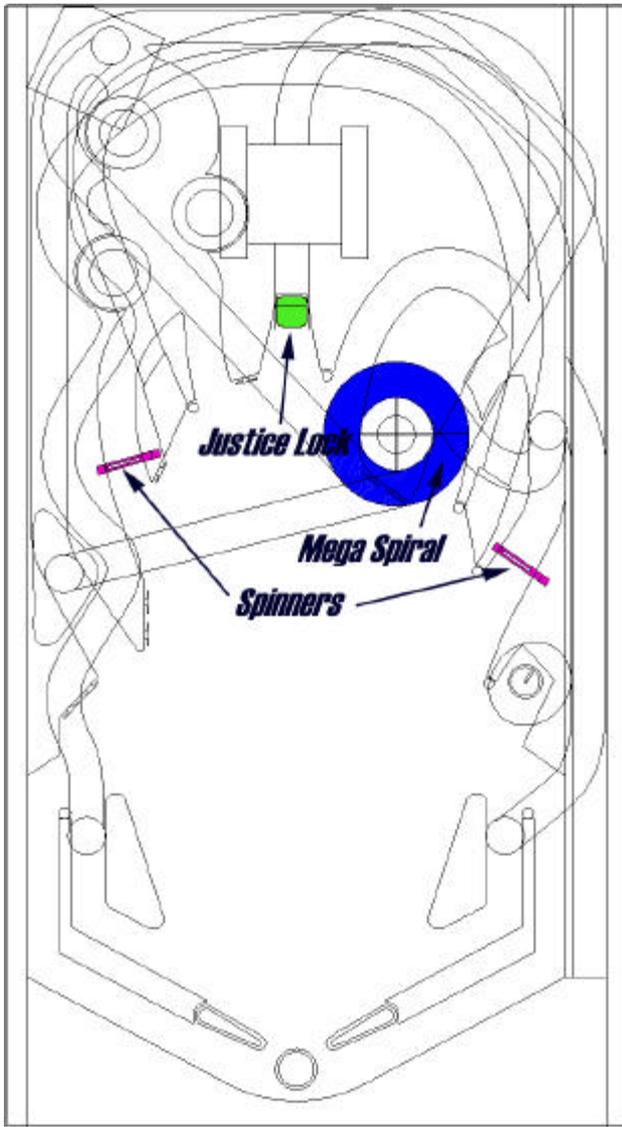


QUICK MULTIBALL (MULTIBOLA RÁPIDO)

Cuando Quick Multiball esté activo, podrás iniciarlo con un disparo al bloqueo 'Mode Start' (Inicio de Modos). La bola bloqueada se devolverá al terreno de juego y desde el **PASILLO DE LANZAMIENTO** se lanzará una bola extra con la máxima fuerza. El bote de este modo se activa disparando a la **ESPIRAL MEGACITY**. Si el jugador activa el bote, se iluminará la luz de la **RAMPA DE CHOPPER**. Un disparo a la rampa iluminada otorgará un bote de 50 millones que aumentará de 10 en 10 millones por cada disparo por la **ESPIRAL PERSECUCIÓN DE SURFISTAS**. Este modo finalizará cuando una de las bolas se escape.

RAMP MILLIONS (MILLONES EN RAMPAS)

Este modo hará que cada una de las rampas sume 5 millones de puntos. Durante este modo las características estándar de estas rampas estarán desactivadas. Las rampas que salen de la espiral se incluyen también, y las características de los edificios quedan desactivadas. Este modo dura 20 segundos, tras los cuales aparecerá en el dotmation la puntuación final con los millones conseguidos en las rampas.



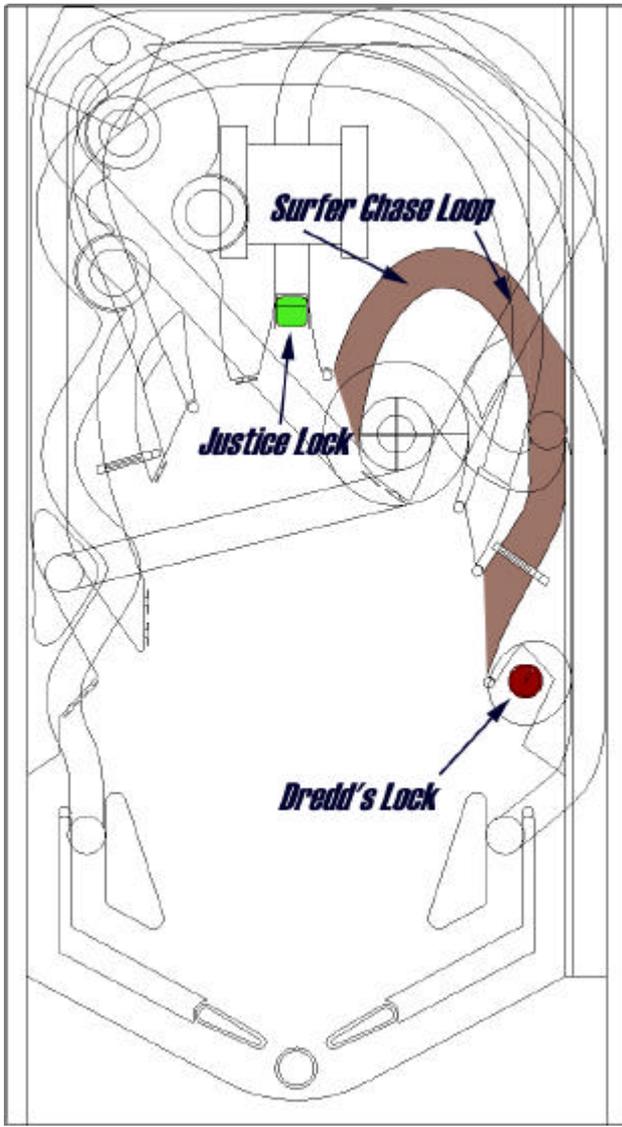
SUPER SPINNERS (SÚPER ELEMENTOS GIRATORIOS)

Este modo multiplicará por 10 el valor normal de los **ELEMENTOS GIRATORIOS**. En alguna rara ocasión, a esta característica podrá sumársele los Súper Flípers, con lo que se obtendrá una combinación de alta puntuación (siempre que los Súper Flípers hayan sido seleccionados gracias a un tiro al **BLOQUEO JUSTICIERO**) Las demás características de la mesa seguirán activas durante este modo, incluyendo la de avance de modo (**RAMPA DE LA PATRULLA**). Una luz cerca de los **ELEMENTOS GIRATORIOS** mostrará que “Súper Spinners” (Súper Elementos Giratorios) sigue aún activo, incluso después de que se haya avanzado el modo. Este modo acaba al cabo de 20 segundos o cuando se cambie de modo (avanzando el modo y alcanzando “Inicio de modos”).

SUPER SPIRAL (SÚPER ESPIRAL)

Cuando se inicia este modo, la espiral se convierte en la única característica activa. Un disparo a la espiral enviará la bola hasta la parte superior de la misma (incluso sin Súper Flípers). Cuando la bola llega arriba, desde el **PASILLO DE LANZAMIENTO** se lanza una segunda bola, que entrará en juego. Se conseguirá así una bonificación ‘Super Spiral’ (Súper Espiral) de 20 millones, que irá aumentando de cinco en cinco millones por cada disparo, y la bola bajará por la espiral de vuelta al terreno de juego. Esto puede repetirse, y se pueden recoger más bolas, disparando de nuevo a la espiral. Esta característica dura 20 segundos, y los multibolas restantes de la mesa

pueden utilizarse.



BOING MULTIBALL (MULTIBOLA BOING)

Después de haber abatido todos los jueces oscuros de la División PSI (en la **MEGA ESPIRAL**) se activará el BOING MULTIBALL (MULTIBOLA BOING). En primer lugar, dispara al **BLOQUEO DREDD**, para abrir el "Portal" situado bajo la rampa en la **TORRE DE JUSTICIA**. A continuación dispara a la **ESPIRAL PERSECUCIÓN DE SURFISTAS**, para elevar la rampa. Una vez elevada la rampa, debes disparar al bloqueo de la **TORRE DE JUSTICIA**. Para capturar a los cuatro jueces en Boing (una sustancia que atrapa sus almas), es preciso repetir cuatro veces este procedimiento.

5. GLOSARIO

10 million	10 millones
1 st Ball Already Locked	1 ^a bola ya bloqueada
2 nd Ball Already Locked	2 ^a bola ya bloqueada
30 Million	30 millones
3 rd Ball Already Locked	3 ^a bola ya bloqueada
Activate Ball Saver	Activar salvabolas
ANDERSON'S RAMP	RAMPA DE ANDERSON
Armour Upgrade	Mejora del blindaje
BIKE UPGRADE RAMP	RAMPA DE MEJORA DE LA MOTO
BIKE WORKSHOP	TALLER DE MOTOS
JUSTICE LOCK	BLOQUEO JUSTICIERO
BOING MULTIBALL	MULTIBOLA BOING
Bonus Multiplier	Multiplicador de bonificaciones
Brightness Level	Nivel de brillo
CHOPPER'S RAMP	RAMPA DE CHOPPER
Colour Depth	Profundidad de color
DARK JUDGE BONUS	BONIFICACIÓN JUEZ OSCURO
DARK JUDGES' RAMP	RAMPA DE LOS JUECES OSCUROS
DREDD'S LOCK	BLOQUEO DE DREDD
Engine Upgrade Fitted	Instalación mejora de motor
Extra Ball	Bola Extra
Final Ball Aready Locked	Última bola ya bloqueada
GALLERY	LA GALERÍA
GO	INICIO
Hover Unit Fitted	Instalación unidad vuelo suspendido
JUDGE DREDD MULTIBALL	MULTIBOLA JUDGE DREDD
JUSTICE RAMP	RAMPA JUSTICIERA
Keyboard/Joystick	Teclado / Joystick
KNOCKABOUT ALLEY	CALLEJÓN DEL VAPULEO
LAUNCH LANE	PASILLO DE LANZAMIENTO
LOCK ALL BALLS	BLOQUEAR TODAS LAS BOLAS
Lock Ball	Bloqueo de bola
Lock Ball in the MEGA SPIRAL	Bloqueo de bola en la MEGA ESPIRAL
Lock Next Ball	Bloquear próxima bola
MEGA SPIRAL	MEGA ESPIRAL
Mega Spiral Bonus	Bonificación Mega Espiral
MEGACITY LOOP	ESPIRAL MEGACITY
MEGACITY MADNESS	LOCURA MEGACITY
<u>MEGACITY PATROL</u>	PATRULLA MEGACITY
Mode Start	Inicio de Modos
Music quality	Calidad de la música
No of Players	Nº de jugadores
PATROL COUNTER	CONTADOR DE LA PATRULLA
PATROL RAMP	RAMPA PATRULLA
POWER FLIPPERS	SÚPER FLÍPERS
Power of Justice	Poder de la justicia
properties,	propiedades

Quick Multiball
QUIT,
RAMP COMBO BONUS

RAMP MILLIONS

Resolution

Security Upgrade Fitted

SHOOT THE PERP,

skill shot

SUPER DOUBLER

SUPER KNOCKABOUT

Super Spinner

SUPER SPIRAL

Super Tyres Fitted

SURFER CHASE LOOP

TOWER OF JUSTICE

Volume Levels

XB

Multibola rápido

SALIR

BONIFICACIÓN POR CONJUNTO DE

RAMPAS

MILLONES EN RAMPAS

Resolución

Instalación mejora de seguridad

DISPARA AL PERPETRADOR

tiro técnico

SÚPER DUPLICADOR

SÚPER VAPULEO

Súper elemento giratorio

SUPER ESPIRAL

instalación súper neumáticos

ESPIRAL PERSECUCIÓN DE SURFISTAS

TORRE DE LA JUSTICIA

Niveles de volumen

Bola Extra

6. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

PROBLEMAS CON EL JOYPAD

Q: “La opción “joypad” no está disponible cuando intento seleccionarla.”

A: Es posible que el joypad no esté instalado correctamente en Direct X. Ve al panel de control, haz doble clic sobre el icono Direct X, elige la pestaña “Direct Input” (entrada directa) y añade tu joypad.

Q: “El joypad funciona, pero no correctamente”

A: Es posible que el joypad no esté correctamente calibrado en Direct X. Ve al panel de control, haz doble clic sobre el icono Direct X, elige la pestaña “Direct Input” (entrada directa) y haz clic sobre el botón “Joystick”, “properties” (propiedades), “calibrate” (calibrar).

VELOCIDAD DEL JUEGO

Q: “El juego va demasiado lento.”

A: Prueba a disminuir la profundidad de color y/o la resolución hasta conseguir una combinación con la que el juego funcione correctamente.

7. FICHA TÉCNICA

Concepto y diseño – Ian Margetts y Steve Beverley

Grafismo 3D – Ian Margetts y Steve Beverley

Grafismo 2D– Oliver Hatton y Phil Irving

Grafismo Dotmations – Phil Irving, Oliver Hatton, y Sean Bastick

Gráficos introducción – Sean Bastick, Oliver Hatton y Phil Irving

Jefe de programación - PP

Asistentes de programación – Mike Fox y Richard Howells

Música y efectos sonoros – Chris Brightmore y Mark Cooksey

Productor – Jon Gregson

Gestión – Paul Tresise y Richard Chappells

Asistentes administración – Dorothy Duddell y Samantha Jones