

DUNE™



ADDENDUM

Pour jouer à DUNE à partir de disquettes, éteignez votre Amiga, insérez la disquette 1 dans le lecteur interne, puis allumez votre Amiga.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR:

Si vous avez un disque dur connecté à votre Amiga et que vous voulez y installer DUNE, suivez ces instructions.

- Bootez votre Amiga à partir du disque dur comme d'habitude.
- Insérez la disquette 1 de DUNE dans le lecteur interne.
- A partir du Workbench, ouvrez l'icône disquette DUNE en cliquant deux fois dessus avec le bouton gauche de la souris.
- Dans la fenêtre maintenant ouverte, il y aura une icône appelée "DUNE_to_HD", cliquez deux fois sur cette icône et suivez les instructions pour installer DUNE sur votre disque dur.
- Pour lancer le jeu à partir du disque dur, ouvrez le répertoire appelée DUNE1 et cliquez deux fois sur l'icône DUNE.

REMARQUE: Si vous n'entendez pas de musique pendant l'introduction, c'est que vous n'avez pas suffisamment de mémoire CHIP libre. Vous devrez ajuster la configuration de votre système pour augmenter la mémoire disponible.

Veillez noter la modification suivante par rapport au manuel:

Page 22, paragraphe GLOBE, la fonction "OPTIONS ET QUITTER LE JEU" ne s'applique pas à la version Amiga.

INTRODUCTION

Arrakis, la troisième planète de Canopus - mieux connue sous le nom de Dune - est une planète si inhospitalière et stérile qu'il est à peine croyable qu'elle soit habitée. La température du sol atteint 350 degrés ce qui interdit toute végétation et toute vie animale.

Une grande partie de Dune, à l'exception de ses petites calottes glacières, est couverte de déserts sans fin et de montagnes, seulement ponctués par des effleurements de roches acérées qui en déchirent la surface. Il y a également des cuvettes naturelles de poussière si bien bien qu'aucune machine ne peut résister aux particules de poussière qui épaississent l'atmosphère. Des orages fréquents et violents, accompagnés de tornades terrifiantes, balayent tout sur leur passage.

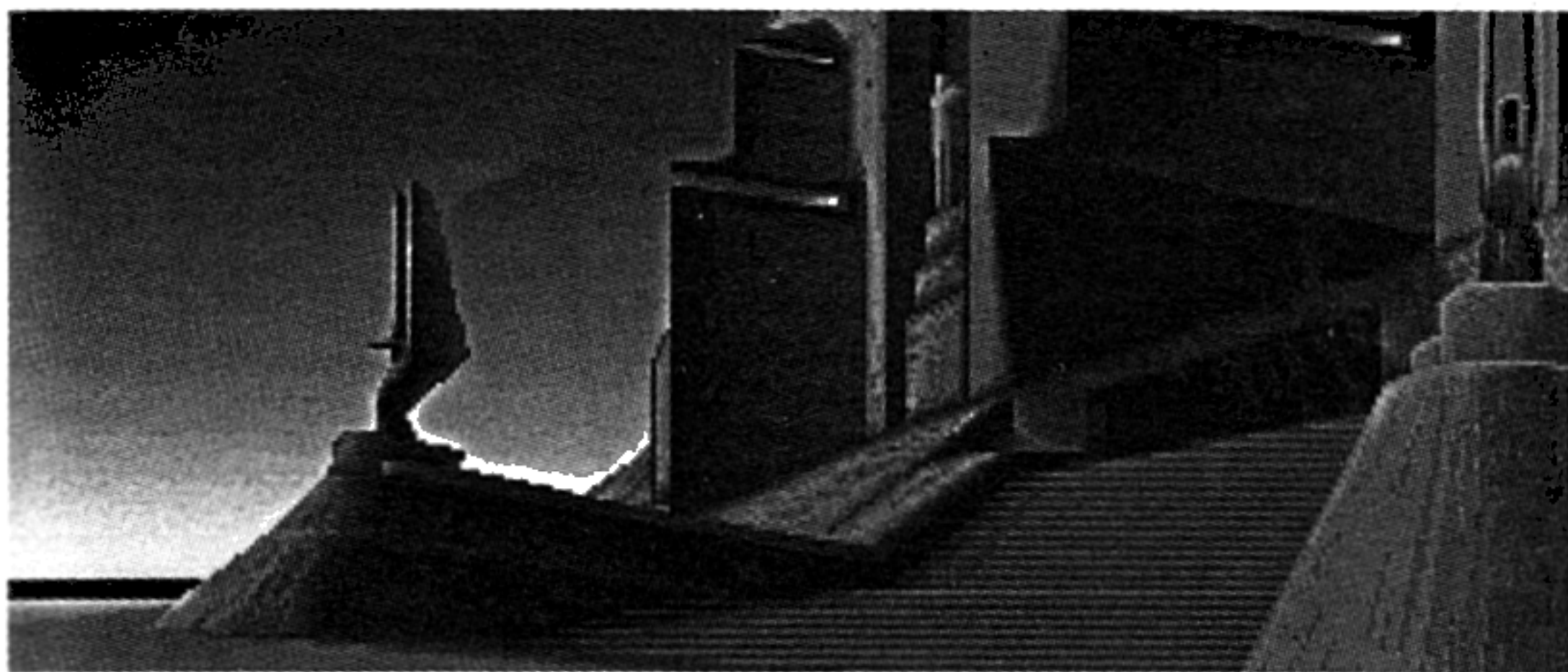
Cependant, il y a de la vie sur Dune (des créatures enfouies dans le sol survivent dans cette fournaise): souris-kangourous, renard nains, lièvres du désert, tortues des sables et d'innombrables insectes qui survivent dans la chaleur la plus torride. Et il y a les vers... le Shai-Hulud ou Vieil Homme Du Désert, gigantesque ver des sables qui peut mesurer plusieurs centaines de mètres de long. Chaque ver garde jalousement son territoire, glissant à grand vitesse sur le sable et plongeant voracement dans le sol pour attaquer tout ce qui émet des vibrations.

Dune abrite également une forme de vie évoluée: une race tribale appelée Fremen qui livre une bataille constante contre les éléments. Ils sont fiers, indépendants, et reconnaissables instantanément à la couleur bleue de leurs yeux, due au contact quotidien avec l'épice. L'eau est la ressource la plus précieuse sur Dune et les Fremen font tout leur possible pour la préserver en portant un vêtement spécial qui récupère l'humidité du corps. Le distille recycle la transpiration par un système de filtrage et d'échange de chaleur. L'eau est si essentielle à la vie des Fremen qu'elle a engendré

de nombreux rites et coutumes: l'humidité d'une personne est considérée comme propriété de la tribu et est rituellement extraite à sa mort alors que les autres crachent en signe de respect.

Les Fremens ne faisaient que tenter de survivre envers et contre tout avant l'arrivée d'un homme qui leur donna le rêve de changer leur vie en transformant leur environnement. Pardot Kynes était un écologiste impérial détaché par l'Empereur pour des travaux de recherche sur Dune. Il vit immédiatement que la planète pouvait être changée, que ses habitants pourraient avoir une vie meilleure. Il leur présenta une vision de Dune, couverte de végétation où l'eau serait abondante. Convaincus par Kynes que le rêve était réalisable, ils commencèrent à construire de vastes réservoirs pour récolter l'eau du sol et des pièges à vent pour capturer l'humidité de l'air.

Pourquoi voudrait-on venir volontairement sur une planète telle que Dune? Une bonne raison: son unique ressource, l'Épice, aussi connue sous le nom de Mélange, une substance qui à ce jour, atteint allègrement le prix de 620.000 solaris le décigramme. L'épice dont l'odeur n'est pas sans rappeler celle de la cannelle, est liée à l'existence des vers des sables dans une chaîne écologique complexe. Il doit être extrait du sol comme de l'or. Bien qu'il ait des propriétés de prolonger la vie, et des effets secondaires



agréables, la vraie raison qui le rend si précieux est d'être l'élément essentiel pour permettre la navigation interstellaire. (le repliement de l'Espace).

Par conséquent, la demande en épice est très forte, de tous les peuples de l'univers (régis comme un grand empire féodal, contrôlé par un autocrate puissant et une énorme corporation que servent les Grandes Maisons).

L'Empereur contrôle les droits à l'extraction d'épice et c'est un contrat lucratif pour celui qui les possède. Quand il les proposa à la Maison des Atréides qui avait vécu depuis des générations sur Caladan, la troisième planète de Delta Pavonis, c'était une opportunité trop belle pour être refusée (en particulier puisque ces mêmes droits avaient été seulement détenus par la Maison des Harkonnens, leurs ennemis jurés dans une guerre qu'ils appelaient "kanly" ou vendetta qui duraient depuis de nombreuses années).

Seuls les Harkonnens avaient tiré profit de l'Epice, et avaient contraint par la force les Fremens à l'extraire pour eux.

C'était donc une chance à ne pas laisser passer, malgré les risques de trahisures et de



conflits.

Ainsi, le Duc Leto transféra sa Maison Impériale sur Dune, y compris son fils Paul. Bien qu'il n'eut que quinze ans, Paul montrait déjà des capacités étonnantes de commandement et de combat. Mais, il avait également des pouvoirs particuliers, si particuliers qu'il ne pouvait lui-même les comprendre. Il tenait ses pouvoirs de sa mère Jessica, membre de la puissante congrégation féminine Bene Gesserit. Il aurait à maîtriser, bien plus tôt qu'on ne l'aurait cru, certains de ces pouvoirs afin de survivre.



FRANK HERBERT

LE MESSIE DE DUNE

“S’adapter ou périr, c’est la première règle de vie”

Né en 1920 à Tocomas, état de Washington, Frank Herbert fit ses études à l’Université de Washington à Seattle. Il eut une carrière variée avant de devenir un écrivain à part entière: photographe professionnel, plongeur pêcheur d’huîtres, instructeur de survie en jungle, journaliste (il a tenu une haute fonction dans un journal de San Francisco) et commentateur. Frank Herbert se consacra à la science-fiction au milieu de sa vie et commença à publier des histoires dans diverses publications dédiées au genre. Sa première fut une nouvelle intitulée “Looking For Something”. Durant les dix années qui suivirent, il écrivit occasionnellement dans les magazines de science-fiction, publiant son premier roman “The Dragon And The Sea”, un récit subtil de sous-marins nucléaires, qui comme la toute meilleure science-fiction prévoyait les développements futurs.

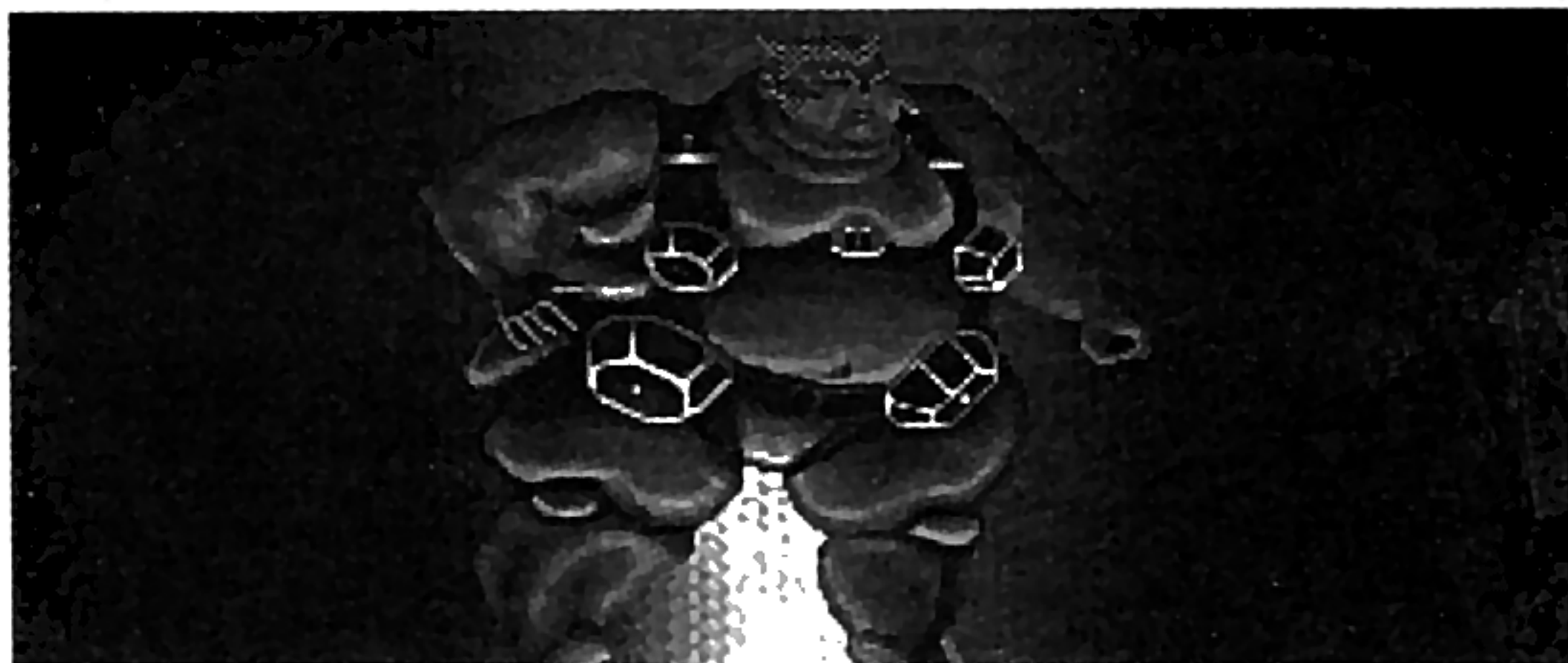
C’est un roman en trois épisodes, “Dune World” publiée dans la revue Analog, qui en 1964 attira davantage l’attention sur lui. Il écrivit une suite, “The Prophet of Dune”, avant de réunir le tout en un seul volume que nous connaissons maintenant sous le nom



de "Dune". C'est ainsi qu'en 1965, il remporta la même années les deux plus prestigieux prix, Hugo et Nebula.

Fort de ce succès, Frank Herbert écrivit cinq suites à la formidable éco-structure sociale et religieuse qu'il a créé avec "Dune": "Le Messie de Dune" qui continue l'histoire de Paul Atréides avec des conséquences catastrophiques, "Les Enfants De Dune" qui relate la destinée de sa soeur Alia et de ses deux enfants Ghanima et Leto. Dans les années 80, vinrent s'ajouter "L'Empereur-Dieu De Dune", "Les Hérétiques De Dune" et "La Maison Des Mères" qui se situent des millénaires après l'arrivée de Paul sur Dune.

Frank Herbert mourut à l'âge de 65 ans en février 1986, mais cela n'a pas ralenti la vente de ses ouvrages. A l'heure actuelle, Dune a été publiée à 3.000.000 d'exemplaires dans le monde. 27 ans après sa publication, Dune est toujours considéré comme l'essai le plus convaincant de création d'un univers sur une autre planète (A ce sujet, Arthur C. Clarke l'a situé au niveau du "Seigneur Des Anneaux" de Tolkien). La planète et son éco-système sont hautement crédibles et complémentaires à la vaste infra-structure socio-économique. Ces idées ont été depuis reprises dans bon nombre de livres, films et bande-dessinnées, sans parler des jeux sur ordinateur. DUNE est le premier jeu interactif qui reconstitue pleinement l'univers créé par Frank Herbert.



DUNE - LE FILM

1984 Realisation: David Lynch Acteurs: Kyle MacLachlan, Francesca Annis, Jurgen Prochnow, Brad Dourif, Jose Ferrer, Kenneth MacMillan, Linda Hunt, Sean Young, Sting, Max Von Sydow, Freddie Jones

A la suite du succès en salles et auprès des critiques de Bladerunner en 1981 (le film de science-fiction tiré du livre de Philip K.Dick "Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques?"), est venu l'idée d'adapter au cinéma le chef d'oeuvre de Frank Herbert. Le réalisateur de Bladerunner, Ridley Scott, fut un temps attaché au scénario, tout comme le furent Roger Corman et Alexandre Jodorowsky. En fin de compte, la tâche fut confiée à David Lynch, connu en tant que créateur du film-culte Eraserhead et en tant que scénariste et réalisateur de Blue Velvet, Wild At Heart et, plus récemment, Twin Peaks. Bardé d'un budget ambitieux de 50 millions de dollars, David Lynch entreprit la difficile entreprise d'adapter le livre à l'écran. Frank Herbert et David Lynch se rencontrèrent et se rendirent compte très rapidement qu'une grande partie de l'impact potentiel du film avait été ravie par "La guerre des étoiles" (1977). Ce classique de Georges Lucas semblait devoir porter une lourde dette envers Dune, bien qu'il n'en soit jamais fait mention. En fait, nos deux compères relevèrent seize points de similarité entre les deux films, mais aucune action en justice n'avait été intentée. Ironiquement,



David Lynch s'était vu proposé de diriger le troisième volet de la trilogie, "le retour du Jedi", un an auparavant en 1984. Kyle MacLachlan, maintenant célèbre pour avoir incarné l'agent Cooper dans Twin Peaks, joue le rôle de Paul Atréides dans un film qui s'étale sur plus de 140 minutes. Le producteur Dino De Laurentiis l'aurait voulu encore plus long, tout comme Frank Herbert qui aurait bien envisagé une petite série-télé. L'écrivain fût toutefois appelé comme conseiller pendant le tournage à Mexico. Une version plus longue (190 minutes) fut re-montée en fin de compte pour la télévision, malgré les réticences de David Lynch. La voix de la Princesse Irulan, fille de l'Empereur, ouvre le film en nous décrivant l'univers aux alentours de l'année 10191 et l'importance tactique de la planète Dune. Ensuite le film s'engage dans une longue description des personnages, et du système politique quasi féodal qui est au centre de l'intrigue. La seconde moitié du film contient beaucoup de scènes d'action tapageuse, tentant ainsi de contrebalancer la lenteur de la première partie. Les décors époustouflants (construits par Carlo Ramballi, primé aux Oscars), l'architecture et les costumes (inspirés de l'Italie moyenâgeuse) doivent beaucoup à la série classique Flash Gordon. Toutefois le film a beaucoup de mal à transposer le roman au grand écran et doit laisser de côté de nombreuses facettes du livre.

Pour une histoire complète, lire 'The Making Of Dune' de Ed Naha.



CRYO

CREDITS par Philip Ulrich, Cryo

Ce label est un outil de communication dont le but est de promouvoir des produits développés en France et destinés au marché mondial.

"C R Y O" représente le visage d'une jeune femme endormie sous le casque d'un container de cryogénisation autosuffisant. Son origine est inconnue; elle traverse notre temps sans nous toucher; pour elle, le temps est suspendu... Quelle est son histoire, sa destinée? Pourra-t-on un jour la réveiller sans risque? Quelle force mystérieuse fascine les hommes qui l'approchent? Voyage, magie, beauté, technologie, aventure, mystère, l'axe de communication autour de "C R Y O" aura de multiples facettes.

"C R Y O" évoque des produits qui durent. Son design est calme et apaisant comme la nuit qui l'entoure. Il puise sa force dans un concept "nouvel âge", ouvert sur de nouvelles idées, de nouvelles musiques, de nouvelles visions.

"C R Y O" veut faire naître une nouvelle génération de créatifs: graphistes, musiciens, scénaristes, programmeurs, metteurs en scène, preneurs de son, concepteurs d'effets spéciaux, informaticiens. Notre imaginaire a besoin d'eux. Nous sommes à la veille d'une explosion technologique. Les années 90 sont là... Nous aussi...



L'EQUIPE DE DUNE

REMI HERBULOT

La Conscience du troisième millénaire Cet as du flipper bionique a laissé une trace profonde sur le macadam de la première ère informatique. Il a créé avec Didier Bouchon les premières olympiades intergalactiques saturniennes. Les podocéphales lui vouent un culte sans borne pour avoir porté l'un des leurs au pinacle. Profondément irradié par l'onde cryogène venue de CORPO WW, il est désormais doté du PSY-POUVOIR: il peut exécuter les partitions les plus complexes sans toucher son piano et joue au golf sur des cratères lunaires avec une balle géante trouvée en Picardie.

Logigraphie: Macadam Bumper, Crafton & Xunk, l'Ange de Cristal, Purple Saturn Day.

PATRICK DUBLANCHET

Un équilibre subtil entre l'Esprit et la Matière. Il est l'illustration brillante du principe d'Entropie. Ses mises en scène digitales ont marqué les années 80. Il a repoussé les limites du "choix multiple" en développant des arborescences scéniques nouvelles



d'une ergonomie sans égale (KULT). Convaincu que le spectacle interactif deviendra l'Art Majeur des années 90, il sourit gentiment et n'en pense pas moins. Les ondes cryogènes l'atteignirent dans son sommeil. Depuis, chaque soir, il fait le fabuleux, le merveilleux, le miraculeux "Voyage Astral"...

Loglgraphie: Amélie Minuit, Robbot, Crash Garret, Kult.

JEAN-JACQUES CHAUBIN

Etalon humain, il a un ascendant absolu sur la technologie bionique: il crée. Son oeil fonctionne comme un capteur sidéral hypersensible qui traque sous l'écorce matérielle des choses et des êtres, de suaves vibrations. Il suffit de voir son oeuvre pour succomber définitivement à un charme proche de l'Epectase des Droïdes*. Les ondes cryogènes venues de CORPO WW lui donnent un PSY-POUVOIR étonnant: celui de matérialiser les rêves les plus fous...

* l'Epectase des Droïdes est un état qui intervient juste après un RESET.

DIDIER BOUCHON

Sans lui, Dieu n'aurait pas créé l'homme de la même manière. On le reconnaît aux

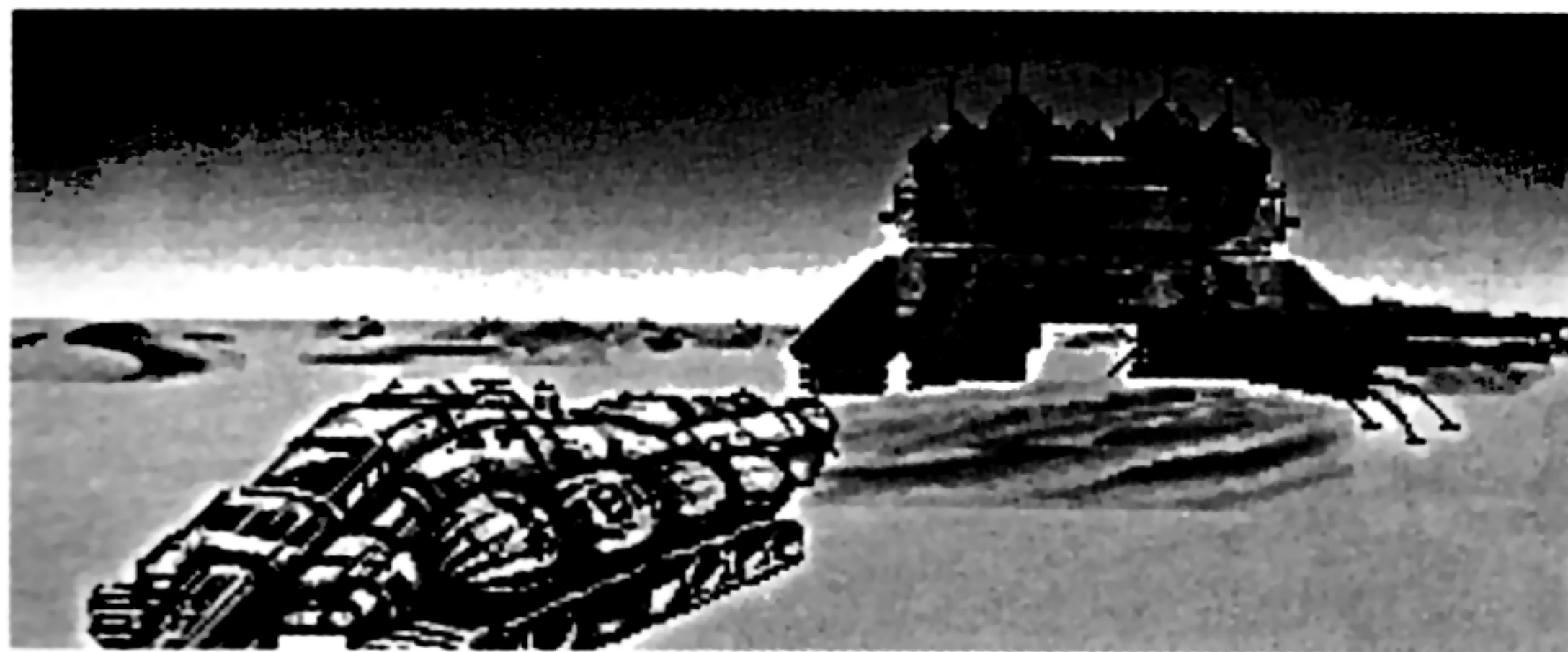


scintillements de poussières d'étoiles qui persistent sur ses kneps en peau de Larsen noir. Il transmute tout ce qu'il touche: inventeur de systèmes planétaires, magicien de l'hyper-espace, grand séducteur de neurones, il commande aux Forces Spéciales. Récemment nommé "COMMANDER", l'ex-CAPTAIN BLOOD a dit de lui: "PAPA/RIRE/PLEUR/RIRE. Les ondes cryogènes venues de CORPO WWI l'ont doté d'un PSY_POUVOIR fabuleux: celui de décoder les ondes Etranges...

Loggraphie: L'Arche du Capitaine Blood, Purple Saturn Day.

SOHOR TY

Le Passeur de Temps, grand Bouilleur de Philtres Magiques. Sa conservation a étonné tous les archéologues spécialistes de l'époque médiévale. Il fut le plus puissant des Magiciens Torbakkan, la preuve: il est toujours vivant. Il conserve les corps de ses ennemis, il les a transmutés en figurines de plomb. Il connaît une recette de potion à base de ferments bulgares qui rend invincible. Les ondes cryogènes l'ont doté d'un PSY-POUVOIR précieux: il sait désormais changer le plomb en or...



STEPHANE PICQ

Le Guide du Voyage Intérieur. Le Générateur d'Extase Digitale. Visionnaire d'un nouvel âge, il organise des architectures harmoniques étranges et fascinantes. Sa palette sonore dévoile une sensibilité précognitive, une pulsation nouvelle, une vision cosmique que seule une technologie sophistiquée pouvait révéler. Le bombardement d'ondes cryogènes que son organisme encasse, lui donne un pouvoir envié: celui de capter les émissions mentales venues des univers lointains afin de nous révéler les derniers meilleurs hits intergalactiques.

Logigraphie: Lombrix, Bubble Ghost, Birdle, sons et musique de Kult, Purple Saturn Day, Billiard Simulator, Crash Garret, L'Ange de Cristal.



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amiga

Eteindre l'ordinateur. Insérer la disquette 1 dans df0: et rallumer l'ordinateur.

PC

Le jeu doit être installé sur le disque dur. Introduire la disquette 1 dans un lecteur de disquettes et taper INSTALL. Suivre ensuite les instructions données à l'écran pour installer le programme sur le disque dur et configurer le programme en fonction de votre système.



DUNE

INSTRUCTIONS LE BUT DU JEU

Vous incarnez Paul Atréides, fils du Duc Leto. Vous venez juste d'arriver sur la planète-désert DUNE avec votre famille qui a été autorisée par l'Empereur, à extraire la substance la plus précieuse de toute la galaxie: l'Epice. Auparavant, ce droit était seulement détenu par les ennemis jurés de la Maison Atréides: les Harkonnens. Ceux-ci contrôlent toujours un tiers de la planète. Dans la peau de Paul Atréides, vous devez persuader les habitants de Dune, les Fremens (esclaves des Harkonnens) de se joindre à vous pour chasser les Harkonnens de Dune.

Dune est un jeu d'aventure tactique et donc tous les éléments ne seront pas dévoilés dans le manuel. C'est à vous, ou plutôt à Paul, de découvrir le moyen de se débarrasser de la menace Harkonnen et de libérer les Fremens.

NB. Il existe une très vieille prophétie Fremen qui parle d'un certain Mahdi ("Celui Qui Nous Conduira Au Paradis") et de Lisan al-Gaib, "La Voix d'Ailleurs", un prophète venu d'une autre planète qui les libèrerait de l'esclavage.



MANIEMENT

Dune utilise des fenêtres et des icones qui permettent au joueur d'accéder à de nombreuses informations et d'agir en cliquant sur des commandes ou des objets. Nul besoin de taper sur le clavier.

Le jeu peut être entièrement joué à la souris. Elle permet de déplacer le curseur et une pression sur le bouton gauche exécute les commandes. Un clic du bouton droit pourra parfois amener des informations supplémentaires. Il est aussi possible de jouer au clavier: les touches fléchées et le pavé numérique permettent de passer d'une commande ou icône à l'autre. Presser RETURN ou la barre d'espace pour exécuter la commande. De plus, CTRL (control) + Touches fléchées permettent de déplacer le curseur n'importe où sur l'écran.

Le joystick fonctionne de la même façon que la souris.



L'ECRAN PRINCIPAL

La plus grande partie de l'écran est vue au travers des yeux de Paul et donc change selon l'endroit où il est. Au bas de l'écran, sont regroupées les commandes principales du jeu.



TABLEAU DE COMMANDES PRINCIPAL



Le côté droit du tableau de commandes est dédié aux flèches de déplacement, qui montrent les quatre directions (N,S,E,O) possibles sur le moment. A l'intérieur du Palais, le petit rond rouge permet d'obtenir une carte montrant les différentes pièces et l'emplacement des autres personnages. Paul y est symbolisé par le point rouge.

Au centre du tableau, se trouve la boîte de commandes, qui indique celles qui sont possibles à un moment donné. Les commandes allumées sont sélectionnables. Il en va ainsi des commandes de dialogue, qui permettent d'interroger les personnages et de donner des ordres. A gauche, on trouve l'icone "livre", qui retrace votre histoire. Divisé en quatre grands chapitres (politique, Paul sur Dune, l'épice, les Fremens), il fournit également des informations de base. Le livre s'étoffera au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu. Cliquer sur les pages pour les tourner.

Sous le livre, il y a trois cadres. Celui à l'extrême gauche, arrondi, indique l'heure et le nombre de jours écoulés. Un soleil et une lune précisent s'il s'agit du jour ou de la nuit.



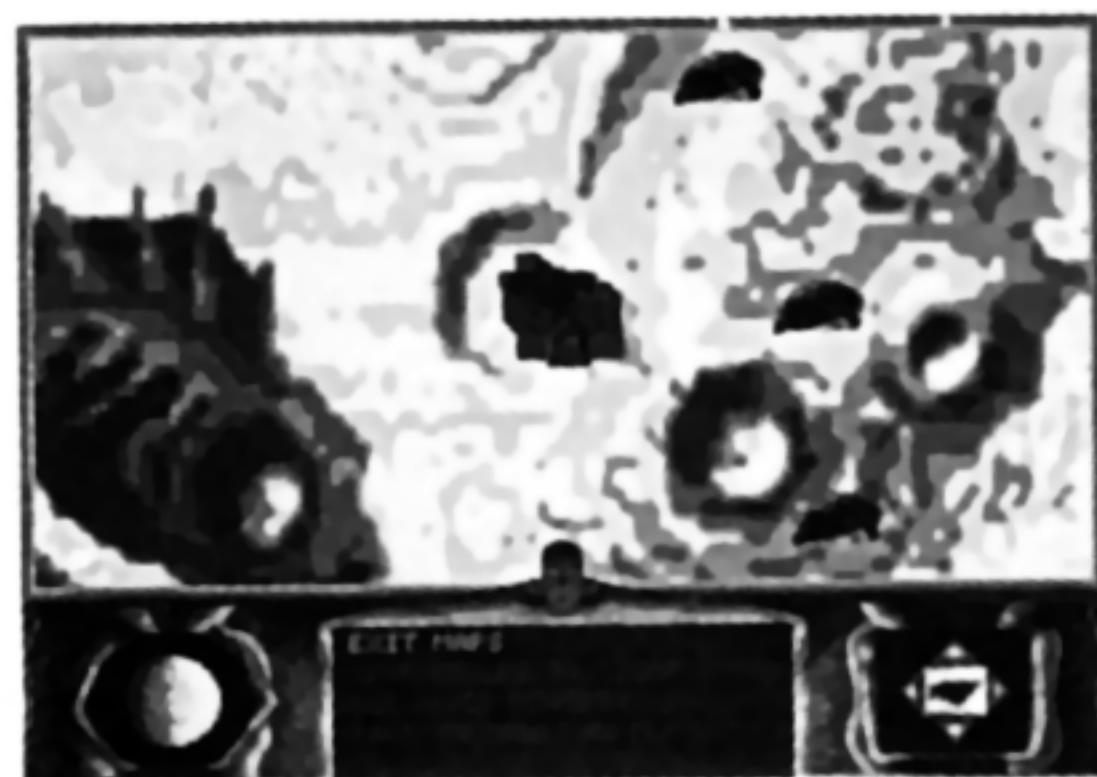
Les deux autres cadres montreront les personnages qui vous accompagnent. Deux personnes au maximum peuvent donc vous suivre, si vous sélectionnez la commande "SUIS-MOI".

La boîte de commandes permet de VOIR LA CARTE DE DUNE et de parler aux PERSONNAGES présents dans la pièce.

AUTRES COMMANDES

P = pause: Le fait de regarder dans le miroir de la chambre du Palais met également le jeu en pause et permet aussi d'accéder aux commandes CHARGER/SAUVER et RECOMMENCER le jeu. Une sauvegarde automatique de la situation est effectuée à chaque entrée dans un lieu. Vous pouvez aussi accéder à CHARGER/SAUVER en cliquant sur l'icone "globe" de Dune.

VOIR LA CARTE DE DUNE



En sélectionnant la commande VOIR LA CARTE DE DUNE, vous pourrez voir une carte de Dune montrant les sietchs (grottes des Fremens) connus. Utilisez les flèches de déplacement pour en voir plus.



Chaque petit personnage symbolise un chef de troupe (s'il ne bouge pas, la troupe est sans activité). Les personnages en pointillés symbolisent les chefs rencontrés mais pas encore ralliés. Les chefs de troupes changent de couleur selon leur activité que vous leur avez assignée: jaune pour l'épice, rouge pour l'armée, vert pour l'écologie. Pour des renseignements complémentaires, voir les chapitres ECOLOGIE et CONFLITS du manuel.

Utilisez la boîte de commandes ou cliquez sur un chef pour obtenir un rapport ou donner un ordre. En cliquant sur un sietch avec le bouton gauche, vous pourrez voir l'équipement (utilisé ou non) du lieu. Toutefois, si vous n'avez pas encore visité vous-même cet endroit, seul le nom sera affiché.

En cliquant sur l'icône "Aigle Rouge", vous recentrez la carte sur votre position actuelle.



Les commandes dans la boîte permettent de: **QUITTER CARTES:** fait revenir à ce que voit Paul et au tableau de commandes principal. **CONTACTER TROUPE FREMEN:** permet de contacter une troupe Fremen visible et de lui donner des ordres. **VOIR**



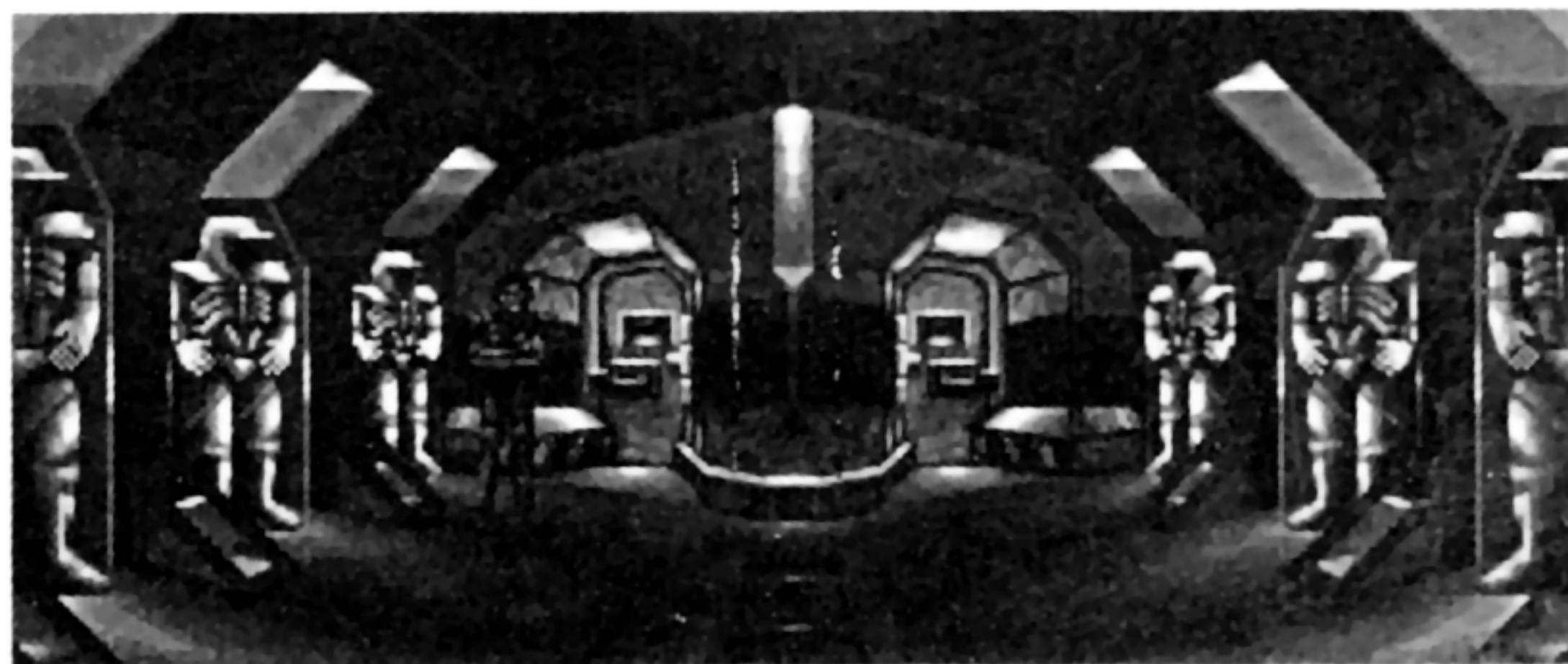
DENSITES D'EPICE: (pas disponible dès le début) Les flèches de déplacement, ou le curseur positionné sur le bord de la carte, permettent de faire défiler cette carte dans les quatre directions. Cette même carte peut aussi visualiser les activités de vos troupes en cliquant sur la légende pour alterner entre "Densités d'épice" et "Occupation des troupes". Les régions apparaissent alors en couleur (jaune=épice, rouge=armée, vert=écologie). Pour fermer cette fenêtre, cliquer sur la croix au coin supérieur gauche ou en dehors de la carte.

PRENDRE UN ORNITHOPTERE/APPELER UN VER La seconde commande n'est pas disponible au début du jeu. Voir plus loin pour plus d'informations.

TROUVER LES PROSPECTEURS Une fois que vous avez une troupe de prospecteurs qui travaille pour vous, cette commande permet de centrer la carte sur sa position actuelle. L'icone "globe de Dune" à gauche du tableau de commandes permet d'obtenir d'autres commandes (voir GLOBE DE DUNE ci-après).

GLOBE DE DUNE

Le globe de Dune montre la planète entière et permet d'examiner n'importe quelle région en détail: faire pivoter la planète en utilisant les flèches de l'icone GLOBE and cliquer sur la partie de la planète que vous voulez voir. La boîte de commandes propose:



QUITTER GLOBE pour revenir à la CARTE DE DUNE

VOIR RESULTATS pour voir vos résultats actuels, en termes de production d'épice, nombre d'hommes ralliés et de zones contrôlées. Le charisme de Paul est indiqué en



haut de l'écran (voir CHARISME). Faire pivoter le globe pour voir plus précisément les zones contrôlées par vous (en rouge) et par les Harkonnens (en bleu). Au début du jeu, Paul contrôle 1% (le Palais), les Harkonnens 21%.

SAUVER SITUATION

CHARGER SITUATION

OPTIONS & QUITTER DUNE: voir aussi la section MUSIQUE ci-dessous.

MUSIQUE Les commandes MUSIQUE permettent de brancher ou non la musique. La musique peut être choisie RELATIVE AU JEU ou en STYLE CD. Le STYLE CD jouera tous les morceaux à la file, en ORDRE NORMAL ou en ordre quelconque (RANDOM).

Dune - The Computer Game Soundtrack est disponible en Compact Disc (Virgin Records).



PRINCIPAUX PERSONNAGES

Pour parler aux personnages, sélectionner les commandes allumées. Un gros plan sera affiché.

DUC LETO: Votre père, le chef de la famille Atréides qui habite dans le Palais. Comme tout bon père, il te donnera des conseils quand tu en auras besoin.

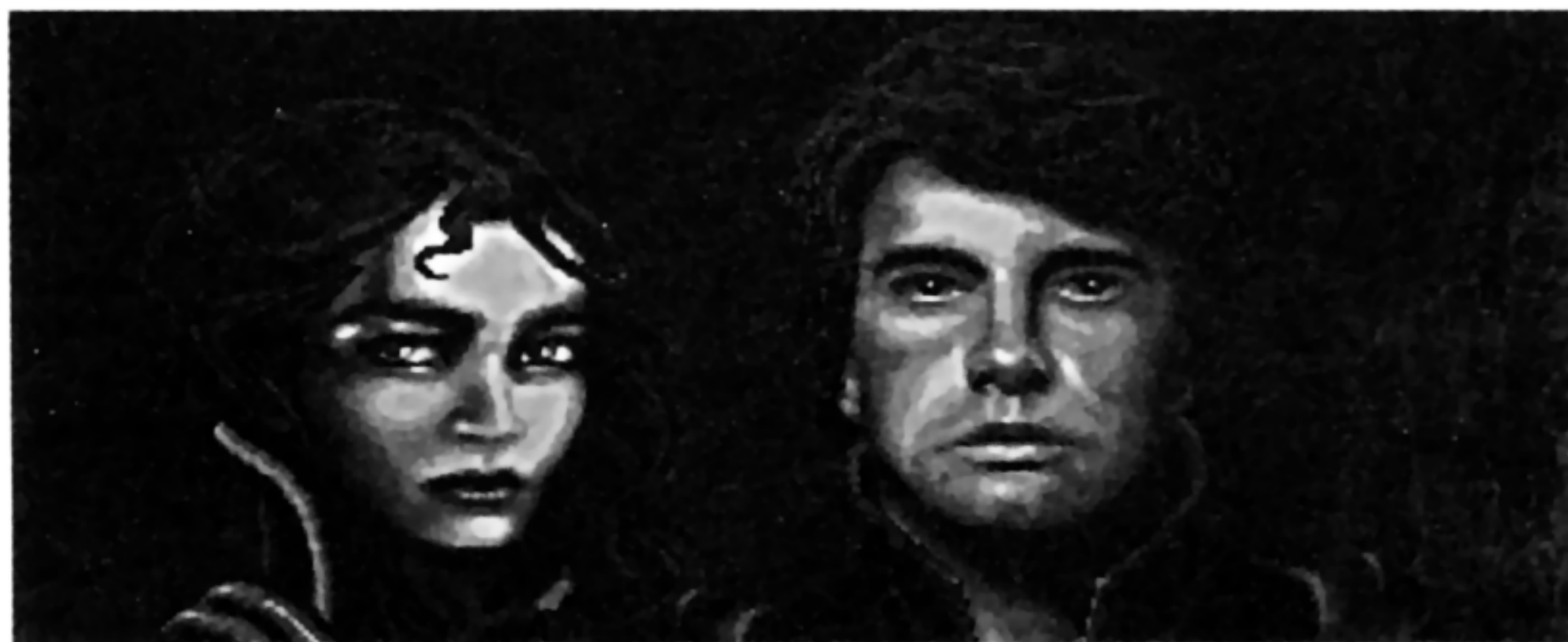
JESSICA: Votre mère, une femme aux pouvoirs extraordinaires, presque à la hauteur des vôtres. Quand vous aurez des visions, elle vous expliquera leur signification. Elle ne quitte jamais le Palais et par conséquent, le connaît mieux que personne.

DUNCAN IDAHO: Ami intime et lieutenant de confiance de la famille. Il supervise également la production d'épice et vous conseillera sur les envois d'épice à faire.

THUFIR HAWAT: Le Mentat ou stratège de la famille.

GURNEY HALLECK: L'instructeur qui prodiguera un entraînement militaire intensif. Son charme et son intelligence font de lui un médiateur utile.

L'EMPEREUR: L'Empereur Padishah Shaddam IV, chef du grand empire féodal et le personnage le plus puissant du jeu. Nul ne peut se mettre en travers de sa volonté. Le feriez-vous que vous auriez la visite de ses troupes de Sardaukars redoutées.



STILGAR: Le chef Fremen, l'homme que tous les Fremen respectent et suivent. Avant de pouvoir rallier les Fremen en tant que militaires, vous devez d'abord le contacter.

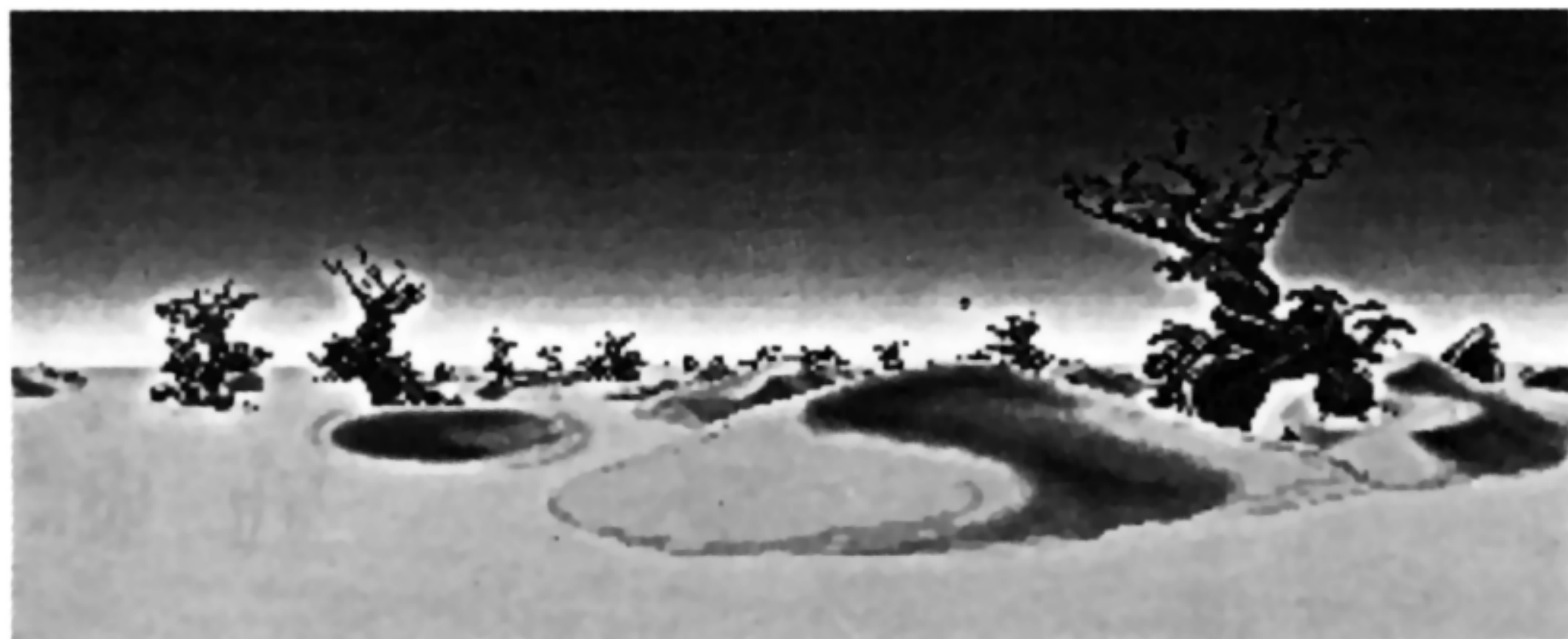
KYNES: Le Planétologue ou écologiste. Kynes est le seul homme qui a le désir et les capacités de transformer Dune, la planète-désert, en une planète habitable avec de l'eau et une végétation abondante.

LES FREMENS

Ce sont les habitants originaires de Dune, un peuple très indépendant et fier qui a appris à s'adapter au terrible environnement de leur planète, en inventant une combinaison protectrice appelée distille, qui conserve l'humidité du corps. Ils vivent dans des grottes qu'on appelle sietchs. Souffrant sous le joug des Harkonnens, ils attendent leur libération. Vous pouvez donc les convaincre de travailler ou de combattre pour vous. Les Fremen nourrissent le rêve de faire de Dune une planète plus habitable en la couvrant de végétation. Aidez-les à réaliser leur rêve en regagnant Dune et en anéantissant les Harkonnens.

TRANSPORT

Au début du jeu, votre seul moyen de transport est l'ornithoptère. C'est une sorte





d'hélicoptère avec des ailes qui vous emmènera n'importe où sur Dune. Si vous le sélectionnez, un écran apparaît avec un tableau de bord et une carte. Le curseur de déplacement en bas, à droite fait défiler la carte (puisque c'est un globe, vous pou-

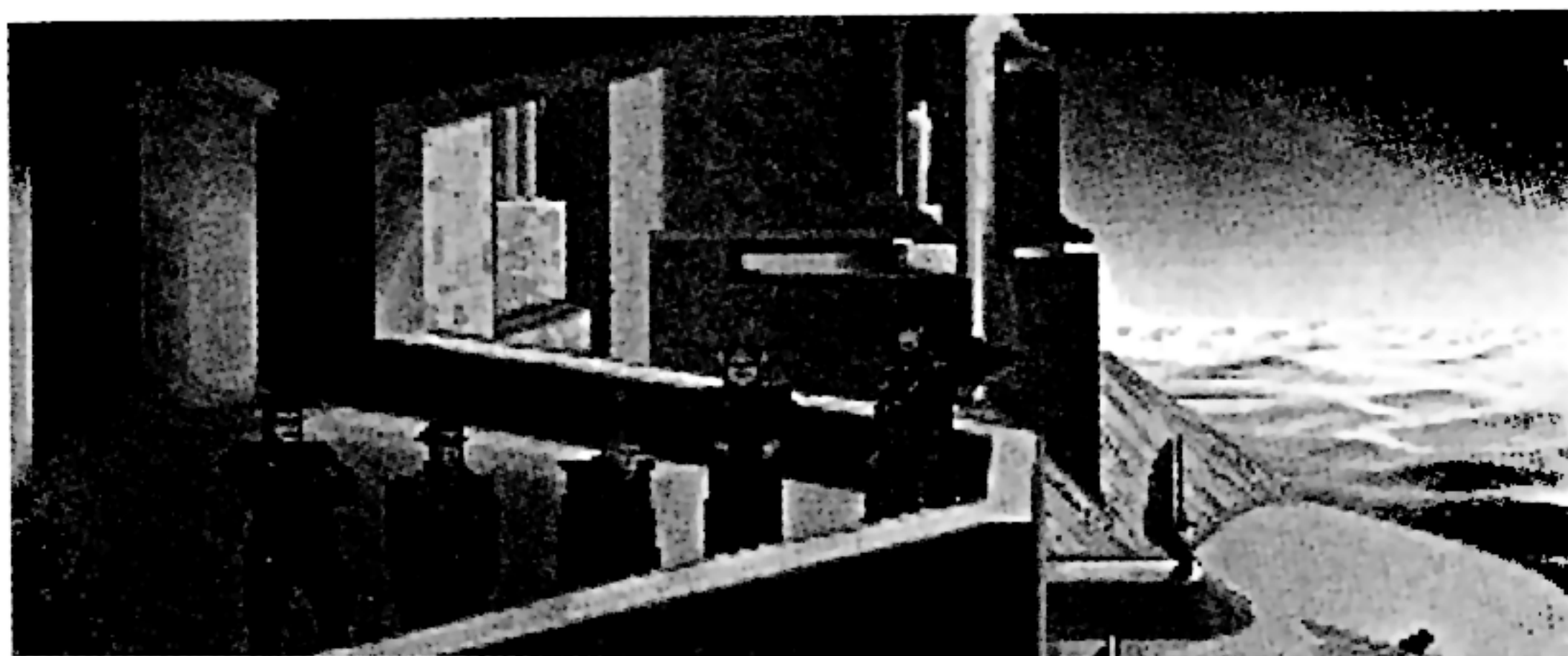
vez en faire le tour). Pour sélectionner une destination, un sietch par exemple, placer le curseur sur une entrée de sietch et appuyer sur le bouton gauche de la souris. Le texte en haut vous indiquera la direction ou le nom du sietch où vous allez.

NB: Gardez-vous de pénétrer dans le territoire Harkonnen.

LE PALAIS

Vous commencez le jeu à l'intérieur du Palais désormais occupé par votre famille. Vous avez le choix d'explorer le Palais ou de le quitter et de prendre un ornithoptère pour explorer la planète.

NB: Ce Palais était autrefois occupé par le Baron Harkonnen et son entourage. On ne peut pas se fier à eux et il se peut qu'ils aient laissé des cadeaux empoisonnés.



L'ÉPICE

La ressource la plus précieuse de tout l'univers, aux propriétés très particulières. L'Empereur a accordé aux Atréides l'autorisation d'extraire l'épice sur Dune, le seul endroit où il y en ait. En retour, il attend un pourcentage, donc il est très important de se constituer des stocks. Si vous ne réussissez pas à satisfaire ses demandes, il est probable que vous aurez la visite des Sardaukars. Par contre, si vous lui envoyez beaucoup d'épice, il pourrait vous laisser tranquille pendant un moment.

EXTRACTION D'ÉPICE

Vous pouvez utiliser la population Fremen dans trois activités, la première étant l'extraction d'épice.

Pour obtenir de l'épice, vous devez commencer à l'extraire. En visitant les nombreux sietchs et en contactant leurs chefs, Paul peut convaincre les Fremens de travailler pour lui, et d'extraire l'épice. Vous pouvez donner une activité aux Fremens, en sélectionnant CHANGER OCCUPATION TROUPE afin de les spécialiser en extraction d'épice. Toutefois, au delà des trois premiers sietchs, vous devrez convaincre un prospecteur de travailler pour vous et l'envoyer dans d'autres sietchs pour trouver des gisements d'épice. Les Fremens spécialisés en épice sont symbolisés en jaune sur la carte.



MOTIVATION

Les Fremens ne travailleront pour vous que s'ils sont motivés. Cette motivation est exprimée sous forme de pourcentage qui baissera si Paul néglige de leur rendre visite régulièrement. Si la motivation baisse, la production d'épice baissera également. Il y a des événements qui se produisent tels les sabotages quand la motivation baisse. La motivation peut être encore augmentée en aidant les Fremens à réaliser leur rêve (voir ECOLOGIE).

EQUIPEMENT

Les sietchs abandonnés contiennent de l'équipement utile: par exemple des moissonneuses pour accélérer l'extraction d'épice, des ornithoptères et des armes. Les contrebandiers, qui refusent de choisir un camp, vendront aussi de l'équipement et des armes.

LES VERS

Le Shai-Hulud ou ver des sables est étroitement lié à l'épice et est extrêmement dangereux. Il attaquera sans provocation, attiré par les vibrations rythmiques des moissonneuses, et représentera ainsi une menace pour la production d'épice. Le ver

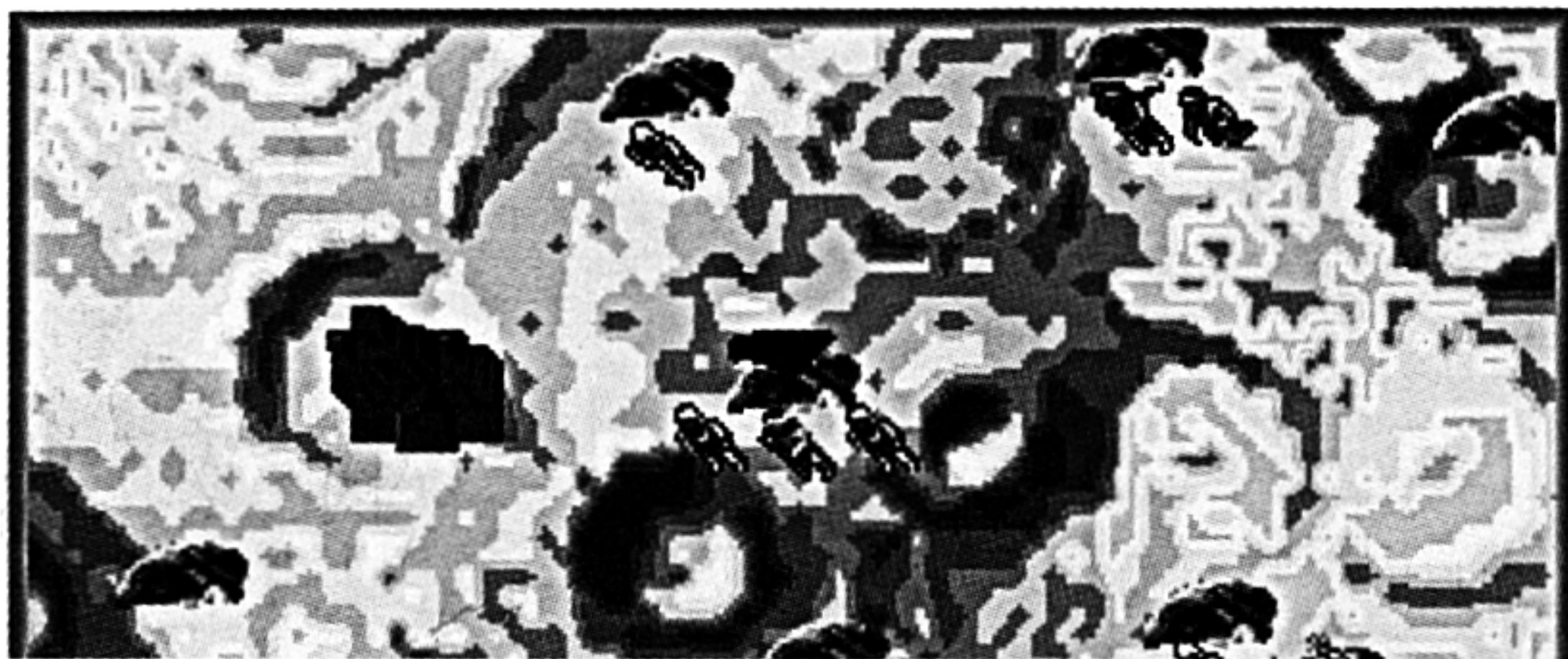


a un plus grand rôle à jouer au cours du jeu quand vous découvrirez comment l'utiliser pour vous déplacer.

CHARISMA

La réussite de Paul est indiquée par le niveau de son charisme qui augmente ou baisse selon ses performances tout au long du jeu. Quand vous convainquez les Fremens de travailler pour vous, alors son charisme augmente. Comme son charisme augmente, les pouvoirs télépathiques de Paul augmentent également, lui permettant de communiquer dans un rayon plus large et de motiver des troupes à distance sans avoir besoin de se déplacer. Paul aura des visions pendant le jeu qui dépendront du temps et de la quantité d'épice dans son sang (ses yeux deviennent bleus comme ceux des Fremens). Les visions vous donnent des informations sur des événements importants qui se passent sur Dune: par exemple, des messages de l'Empereur, des attaques de sietchs ou de moissonneuses.

A divers endroits du jeu, il y a une séquence automatique qui fera le point sur votre progression.



CONFLITS

Entraînement d'une armée Après avoir contacté Stilgar, le chef Fremen, vous pouvez commencer à mobiliser une armée contre les Harkonnens. En le contactant, l'activité peut être modifiée pour permettre aux Fremen de commencer l'entraînement militaire. Leur niveau d'entraînement est décisif pour de bonnes performances en tant que militaires. Vous pouvez augmenter leur entraînement en emmenant Gurney Halleck (voir PERSONNAGES) dans les sietchs.

Espionnage

Après avoir choisi l'entraînement militaire, vous pouvez spécialiser certaines de vos troupes en ESPIONNAGE pour localiser et évaluer les forteresses Harkonnens. Seules, les forteresses à proximité d'un sietch donné peuvent être découvertes. A tout moment, vous pouvez donner l'ordre d'attaquer à des troupes qui sont en mission d'espionnage. Elles courent aussi le risque d'être capturées, leurs capacités étant déterminées par leur niveau d'entraînement.

Armement Etre bien armé avant d'attaquer les Harkonnens de façon significative, améliore vos chances de victoire. Il y a quatre sortes d'armes: Kryz: un couteau sacré de combat Fremen. Pistolet laser: arme de poing. Module étrange: un module puissant



qui concentre le son. Effets dévastateurs. Atomiques: armes atomiques qui peuvent seulement être trouvées en conquérant des forteresses Harkonnens.

Attaques Après avoir découvert des forteresses Harkonnens, vérifiez où elles se trouvent sur la CARTE DE DENSITE D'EPICE qui vous est donnée dans le jeu. En cliquant sur OCCUPATION TROUPE, vous pouvez trouver où sont vos propres forces. Une forteresse bleue indique une place forte Harkonnen. En cliquant sur un sietch et sur une forteresse, vous pouvez déplacer des troupes pour attaquer. Cela peut leur demander plusieurs heures pour se mettre en place mais une fois rassemblées, elles attaqueront automatiquement. Vous pouvez garder le contact avec elles pour voir comment elles s'en sortent, envoyer des renforts (bien que ceci prenne du temps) ou replier les troupes. Une fois qu'une troupe est perdue, elle ne peut être remplacée bien que souvent, vous pourrez libérer des Fremens en gagnant des forteresses. Il est aussi possible de capturer des capitaines Harkonnens qui pourront vous avouer de précieuses informations. Quand les Fremens emportent la victoire, ils transforment la forteresse en un beau sietch, en quelques jours.

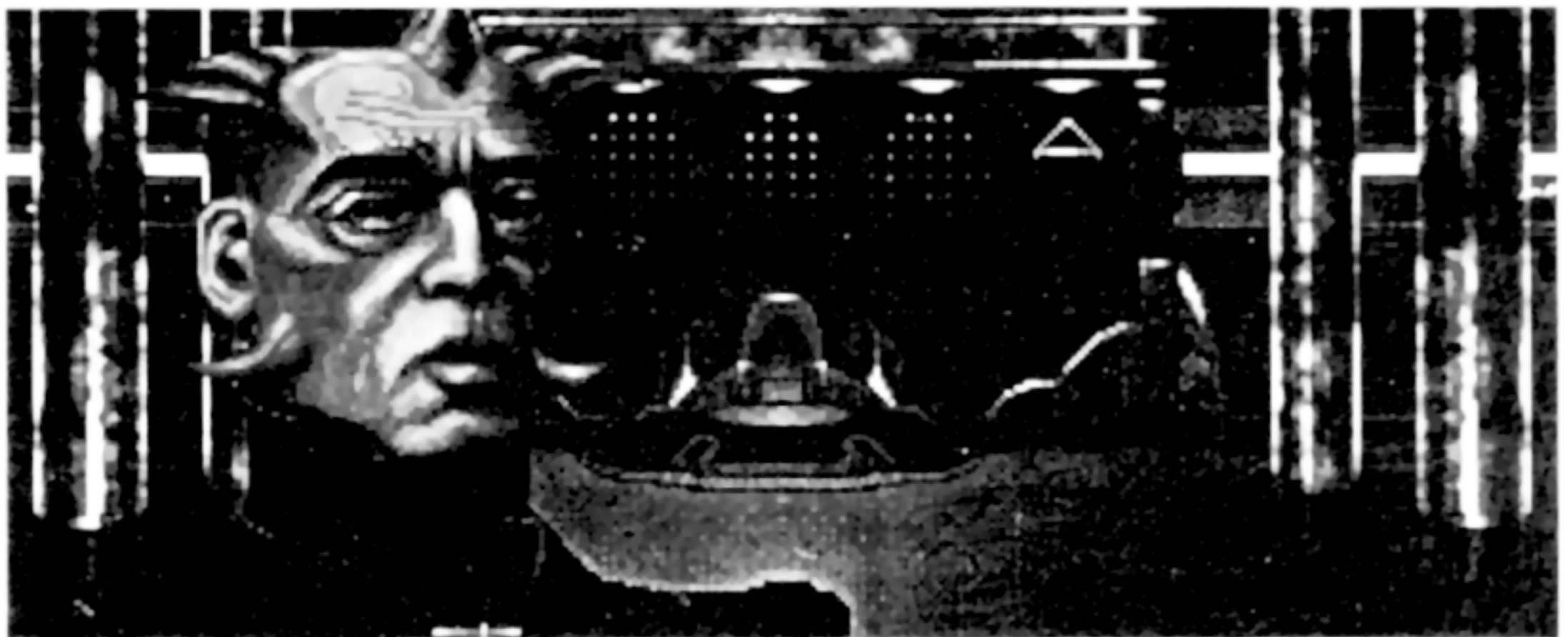


ÉCOLOGIE

Le rêve des Fremens est de transformer Dune en une planète plus habitable, en gagnant sur le désert avec une végétation qui implique d'abondantes quantités d'eau, la ressource la plus précieuse de Dune. Aider les Fremens à accomplir leur rêve permet d'atteindre un double but, essentiel pour gagner le jeu: 1) Cela fait monter leur motivation 2) En implantant de la végétation là où il y avait de l'épice, on peut forcer les Harkonnens à fuir de leur forteresses: la végétation s'étend toujours vers le nord, là où ils sont implantés.

Vous ne pouvez pas démarrer le côté "écologie" avant d'avoir rencontré Liet Kynes (voir PERSONNAGES), qui a les bulbes nécessaires au démarrage des cultures. Alors vous pourrez demander à des troupes de se consacrer à l'écologie; elles apparaîtront en vert sur la carte. Vous pourrez observer les taches de verdure sur le globe.

Pièges-à-vents: Pour démarrer un îlot de végétation, vous devez d'abord faire construire un piège-à-vents. L'eau étant très rare sur Dune, elle doit être collectée de toutes les sources possibles. Les pièges-à-vents condensent la très faible humidité contenue dans l'air pour l'entreposer dans de grands réservoirs cachés dans les sietchs. En spécialisant des troupes en écologie, vous pouvez leur faire construire des pièges-à-vents dans les sietchs qui n'en possèdent pas, accroissant ainsi les possibilités de



végétation. Pour vérifier s'il y a ou non un piège-à-vents dans un sietch, cliquer simplement sur le sietch pour obtenir toutes les informations concernant ce lieu.

La végétation Vous ne pouvez pas démarrer la végétation si les troupes ne possèdent pas de bulbes. Envoyez-les chez Kynes ou sélectionner "Recherche d'équipement" en espérant qu'ils en trouveront pas trop loin. Quand ils reviendront avec un bulbe, ils se mettront d'eux-mêmes à planter la végétation.

NB Gardez un oeil sur les troupes tout au long du jeu. Si une troupe s'arrête de travailler, c'est que sa motivation est trop basse ou qu'elle a utilisé tout son équipement. Dites-leur d'aller en rechercher.

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand Paul et les Fremens prennent possession du Palais Harkonnen, après avoir vaincu toutes les forteresses de DUNE.

