

SEGA

• MEGA-CD •

DUNE™

INSTRUCTION MANUAL

DUNE MEGA-CD FRANCAIS

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MEME 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

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVANT DE COMMENCER

COMMENT UTILISER VOTRE MEGA-CD

1. Installez votre Mega-CD en suivant les instructions du manuel Mega-CD. Branchez le Control Pad 1. Dune convient à un joueur seulement.
2. Allumez la console (ON). L'affichage animé Mega-CD apparaîtra. Si rien n'apparaît sur l'écran, éteignez la console (OFF) et vérifiez que l'installation est bien effectuée.
3. Appuyez sur le Bouton C du Control Pad de la Mega Drive. Le Panneau de Contrôle apparaîtra à l'écran. Utilisez le Bouton-D pour sélectionner "OPEN" (ou "EJECT") et appuyez sur le Bouton A, B ou C pour faire sortir le plateau du CD.
4. Placez le CD de Dune, l'étiquette vers le haut, sur le plateau, et sélectionnez "CLOSE". Le plateau du CD rentrera et les mots CD-ROM apparaîtront sur le Panneau de Contrôle.
5. Utilisez le Bouton-D pour placer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le Bouton A, B ou C. Les écrans d'introduction de Dune apparaîtront.
6. Si vous ne voulez plus jouer à Dune, appuyez sur le Bouton Reset de la Mega Drive pour faire apparaître le Panneau de Contrôle.

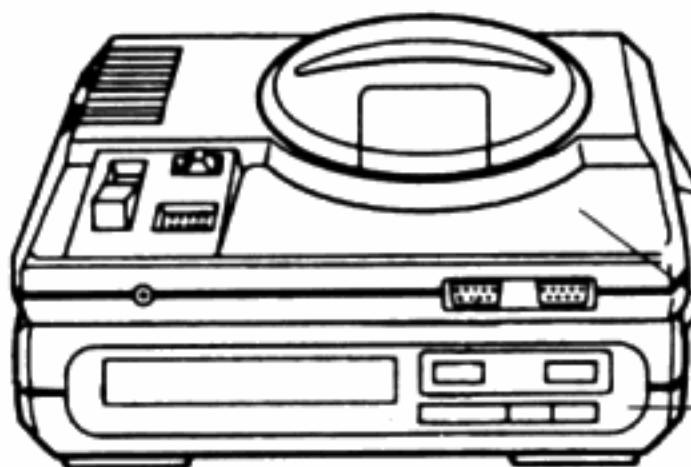
BIENVENUE SUR ARRAKIS

Cette planète (la troisième du système de Canopus), apparemment aride et inhabitable, n'abrite ni végétation naturelle ni source d'eau. On n'y trouve que des sables mouvants imprévisibles et des formations rocheuses aux contours déchiquetés. Des vents puissants et de violentes tempêtes électriques viennent fréquemment soulever la poussière épaisse sans prévenir, et les gaz toxiques s'accumulent sur le sol.

Et pourtant, des formes de vie indigènes parviennent à survivre: des petits mammifères et des insectes, mais surtout, les vers des sables géants, et les tribus, ou "troupe" de Fremens.

Arrakis, ou "Dune", n'est certainement pas un lieu de vacances, mais elle présente beaucoup d'intérêt pour les étrangers... Dune est le seul endroit où l'on trouve le Mélange, ou "l'épice", une substance qui prolonge la vie et donne des visions, mais dont la propriété principale est de permettre la navigation interstellaire.

L'Empereur a décidé que la famille Atréides pouvait récolter l'épice de Dune, droit auparavant détenu par les Harkonnens, ennemis jurés des Atréides. Les Harkonnens contrôlent encore un tiers de la planète, et la majorité des Fremens.



1. Mega Drive System

2. Mega-CD System

Le défi est le suivant: Paul Atréides, fils du Duc Leto, doit gagner la confiance des Fremens avant de combattre les Harkonnens pour les éliminer de Dune définitivement.

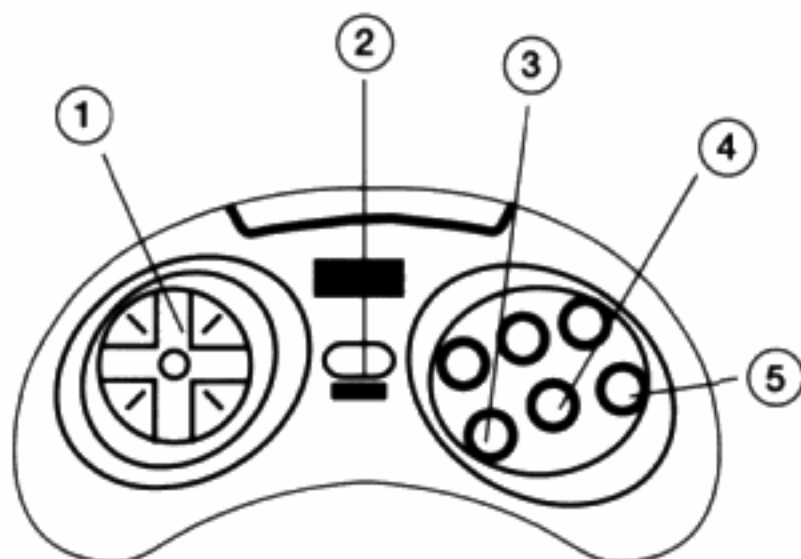
Dune est un voyage de découverte et d'aventure. Beaucoup d'informations ne sont pas contenues dans ce manuel, mais tout deviendra clair quand vous jouerez. Ouvrez vos yeux et vos oreilles, et surtout, amusez-vous bien!

PRENEZ LE CONTROLE!

Avant de commencer à jouer à Dune, prenez le temps de vous familiariser avec les fonctions du Control Pad.

CONTROL PAD

1. BOUTON DIRECTIONNEL (BOUTON-D)
2. BOUTON START
3. BOUTON A
4. BOUTON B
5. BOUTON C



POUR COMMENCER...

Après l'écran Sega et le générique de Virgin et de Cryo, la fille de l'Empereur, la Princesse Irulan, apparaîtra. Elle décrira le cosmos de l'année 10 191 et l'importance de la planète Dune, situant ainsi l'histoire dans son contexte.

- Appuyez sur le Bouton A pour passer rapidement la leçon d'histoire.
- Appuyez sur le Bouton Start pour commencer à jouer.

Vous verrez alors une séquence d'introduction, vous donnant un avant-goût de ce qui vous attend. Celle-ci est suivie d'une vue générale de l'environnement de Dune.

- Appuyez sur le Bouton A pour passer rapidement la séquence d'introduction.

Ensuite... le jeu commence. Vous voyez Paul dans le couloir principal du palais des Atréides.

CE QUE VOUS VERREZ PENDANT LE JEU

L'Affichage Principal, tel qu'il est vu par Paul Atréides, est l'endroit où se déroule toute l'action.

1. L'AFFICHAGE PRINCIPAL
2. LE PANNEAU DE CONTROLE
3. POINTEUR



LE PANNEAU DE CONTROLE

C'est ce qui vous permet d'interagir avec l'univers de DUNE. Toutes les commandes et fonctions nécessaires pour le jeu sont affichées là.

COMMANDES - Elles permettent d'interagir avec l'environnement de Dune. Si vous entrez dans un nouvel endroit, ou sélectionnez une commande, vous verrez souvent s'afficher une liste de commandes plus spécifiques. Par exemple, les premières commandes que vous verrez sont: "VOIR CARTE DE DUNE", "Table de Mixage" et "DUC LETO ATREIDES". Si vous sélectionnez "VOIR CARTE DE DUNE", un nouvel écran apparaîtra, avec trois nouvelles commandes: "QUITTER CARTES", "DONNER ORDRES A TROUPE" et "PRENDRE UN ORNITHOPTERE". Seules les commandes disponibles sont affichées en surbrillance. D'autres commandes deviendront disponibles à mesure que le jeu progressera. Lorsqu'il y a trop de commandes disponibles pour toutes les voir en même temps, sélectionnez "Autres" pour accéder au reste des commandes.

1. COMMANDES
2. BOUSSOLE
3. LE LIVRE
4. TEMPS ECOULE
5. PERSONNAGES ACCOMPAGNANT PAUL

TOUTES LES COMMANDES ET FONCTIONS SONT SÉLECTIONNÉES DE LA MANIÈRE SUIVANTE...

- Appuyez sur le Bouton-D pour déplacer le pointeur, de façon à ce que son extrémité touche la commande ou fonction voulue.
- Maintenez le Bouton A enfoncé, puis appuyez sur le Bouton-D pour déplacer le pointeur petit à petit.
- Appuyez sur le Bouton C pour sélectionner la commande ou fonction.

BOUSSOLE - Seules les sorties disponibles apparaissent en surbrillance. Dans le palais, sélectionnez le centre de la boussole pour faire apparaître une carte de la zone que l'on voit sur l'Affichage Principal. Votre position est indiquée par un point rouge. Tous les personnages se trouvant dans cette zone sont représentés par des croix rouges. Sélectionnez le centre de la boussole ou la commande "Terminé" pour faire disparaître la carte.

TEMPS ECOULE - Indique le nombre de jours (en temps de Dune) qui se sont écoulés depuis le début du jeu. Le soleil représente le jour, et la lune, vous l'avez deviné..., la nuit.

PERSONNAGES ACCOMPAGNANT

PAUL - Deux personnages maximum peuvent accompagner Paul, et ces deux fenêtres affichent des représentations miniatures de ces personnages.

Sélectionnez la fenêtre d'un personnage ou la commande appropriée pour lui parler. Remarque: lorsque vous demandez à un nouveau personnage de se joindre à Paul, il ou elle remplace le personnage qui est resté le plus longtemps avec Paul.

LE LIVRE - Enregistre les informations à mesure que vous jouez. Plus vous progressez dans votre aventure, plus il y a d'informations disponibles. Lorsque vous sélectionnez le livre, l'affichage change et de nouvelles options et commandes apparaissent.

Sélectionnez les pages pour avancer ou retourner en arrière dans le livre. Le contenu de chaque page apparaît intégralement sur l'Affichage Principal. Lorsqu'il ne reste plus d'informations à afficher, le générique de Dune apparaît à la place.

Vous avez le choix entre "TOUS LES SUJETS", "SUJET: PAUL SUR DUNE", "SUJET: EPICE", et "SUJET: LES FREMENS". Sélectionnez "FERMER LE LIVRE" pour reprendre le jeu.

Lorsque vous voyez ce symbole dans le coin supérieur gauche d'une page, sélectionnez-le pour voir une scène digitalisée extraite du film de Dune.



Le Livre.



LE PALAIS

Un grand édifice abritant des salles étonnantes, qui était autrefois habité par les Harkonnens. C'est la raison pour laquelle vous devriez vous méfier des secrets. Dans la chambre de Paul, il y a un miroir. Regardez dedans et examinez le reflet. En regardant dans le miroir, vous verrez apparaître quatre options: "RECOMMENCER", "CHARGER SITUATION", "SAUVER SITUATION" et "S'écarter du miroir".

LA CARTE DE DUNE

Sélectionnez la commande "VOIR CARTE DE DUNE" pour faire apparaître une vue générale de la zone. Vous y verrez des renseignements sur tous les endroits visibles, et vous pourrez manipuler des objets (cela deviendra évident en jouant). Au début, vous pouvez seulement voir le Palais des Atréides, trois sietchs et le Palais des Harkonnens. Lorsque le jeu progressera, la carte de Dune affichera davantage d'éléments, y compris les Moissonneuses, les Ornithoptères et les troupes de Fremens. La couleur des troupes de Fremens indique leur occupation actuelle (cf LES FREMENS à la page ??).

ROUGE - indique une force de combat.

JAUNE - indique une unité chargée de récolter - l'épice.

VERT - indique une troupe écologique.

Si vous voyez seulement le contour d'une troupe sur la carte, cela signifie qu'elle n'est pas encore convaincue par les intentions de Paul. Une deuxième visite peut être nécessaire! Sélectionnez une troupe pour obtenir des renseignements à son sujet.

Remarque: à moins que vous ne soyez entré dans l'endroit sélectionné, la seule information affichée sera son nom. Comme vous le constaterez, les commandes de voyage deviendront également disponibles.

Sélectionnez "QUITTER CARTES" pour retourner à l'écran précédent.

LA CARTE DE DENSITES D'EPICE

Vous y accédez par la commande "VOIR DENSITES D'EPICE" (qui n'est pas disponible au début). Les densités d'épice sont représentées par une couleur marron sur la carte. Plus le marron est clair, plus il y a d'épice. Les zones grisâtres représentent des endroits qui n'ont pas été prospectés. Au bas de la carte, le nombre de troupes Fremens occupant l'endroit est indiqué (la couleur de la troupe indique son occupation actuelle).

Utilisez la boussole pour faire défiler la carte. Sélectionnez la case au coin supérieur gauche de la carte pour la faire disparaître.

LE GLOBE DE DUNE

Fait apparaître une vue générale de la planète entière. La flèche bleue indique votre position.

Sélectionnez les flèches "FAIRE PIVOTER LE GLOBE" pour faire tourner le globe de Dune sur son axe.

VOIR RESULTATS - Pour voir des informations plus détaillées sur votre performance. Un nouvel écran apparaîtra...

Les zones contrôlées par les Atréides sont affichées en bleu. Celles contrôlées par les Harkonnens sont affichées en rouge. Le temps passé sur Dune apparaît, avec des détails spécifiques sur les performances des Atréides et des Harkonnens jusqu'à présent; par exemple, la quantité de zones d'épice contrôlées et le nombre de personnes en faveur de chaque camp. Les flèches situées au-dessus des quantités (représentées par des barres) indiquent les variations par rapport aux performances du jour précédent. Les flèches pointant vers le haut et le bas indiquent respectivement une augmentation et une diminution, tandis qu'une flèche pointant vers la droite indique qu'il n'y a pas de changement.

Sélectionnez "QUITTER GLOBE" pour retourner au jeu. Sélectionnez "VISION NORMALE" pour retourner au globe de Dune.

LE CHARISME - reflète le succès de Paul et détermine sa puissance. Par exemple, le Charisme de Paul augmente lorsqu'il persuade les Fremens de travailler pour lui.

SAUVER SITUATION - vous permet de ne pas perdre la position que vous avez atteinte. Vous pouvez sauvegarder deux positions, que vous identifiez par la date actuelle (en temps de Dune). Remarque: vous ne perdez pas les positions sauvegardées en éteignant votre Mega-CD.

CHARGER SITUATION - vous permet de sélectionner le jeu précédemment sauvegardé que vous désirez reprendre.

OPTIONS & QUITTER JEU - fait apparaître la Table de Mixage.

LA TABLE DE MIXAGE

Sélectionnez cette commande pour accéder à cet écran. Vous pouvez maintenant ajuster certains aspects du programme de Dune, selon vos préférences.

Sélectionnez les boutons "+" et "-" situés au-dessus et au-dessous des options suivantes pour ajuster les niveaux de volume respectifs: "VOICES" (DIALOGUES), "MUSIC" (MUSIQUE) et "MUSIC DURING VOICES" (MUSIQUE PENDANT LES DIALOGUES). Sélectionnez les boutons "L" et "R" pour ajuster séparément les volumes des speakers gauche et droit.

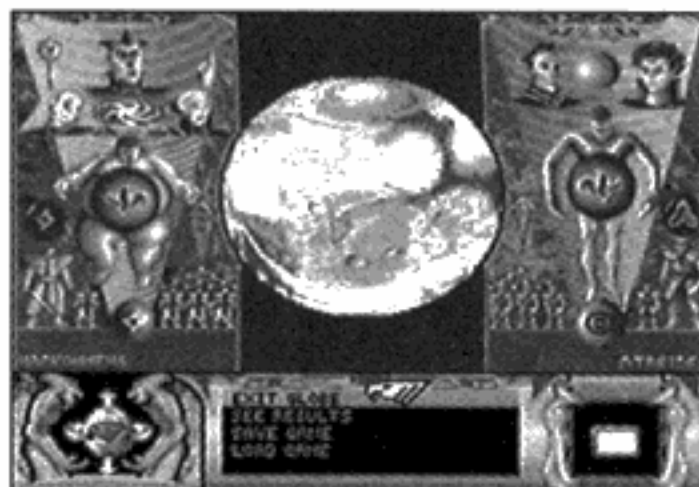
VOICE TEST (TEST VOIX) - Un fragment de dialogue vous permet de tester les réglages sonores.

JOYPAD SPEED (VITESSE DU JOYPAD)-

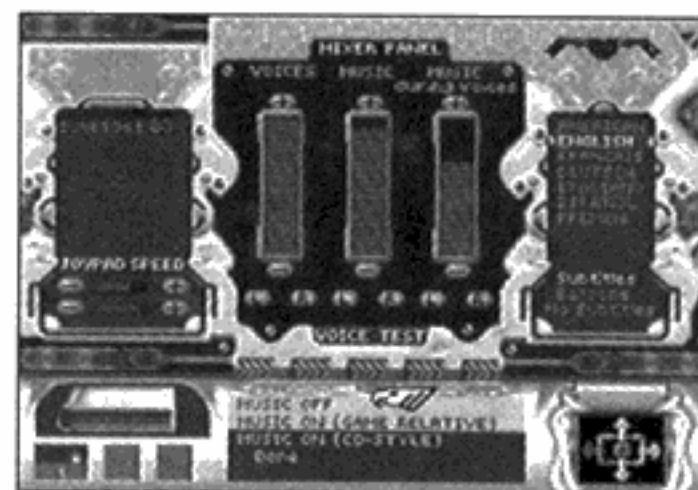
La barre du haut indique la vitesse du pointeur, et la barre du bas indique la sensibilité aux pressions du Bouton-D. Utilisez les boutons "+" et "-" pour augmenter ou diminuer la vitesse et la sensibilité à votre convenance.

LANGUAGE (LANGUE) - Vous avez le choix entre "AMERICAN", "ENGLISH", "FRANCAIS", "DEUTSCH", "ITALIANO", "ESPANOL" et "FREMEN". Les joueurs américains, anglais et français, pourront entendre les dialogues dans leur langue maternelle. Par contre, pour l'allemand, l'italien, l'espagnol et le Fremen, les joueurs devront utiliser l'option sous-titres. Tout le texte apparaissant dans Dune sera affiché dans la langue choisie.

Faire Pivoter le Globe:-Position Actuelle de Paul



La Table de Mixage



VOUS TROUVEREZ CI-DESSOUS LA LISTE DES PERSONNAGES PRINCIPAUX DE DUNE.

- 1. DUC LETO** - Le père de Paul et le chef de la Maison Atréides. Allez au Palais pour recevoir ses conseils.



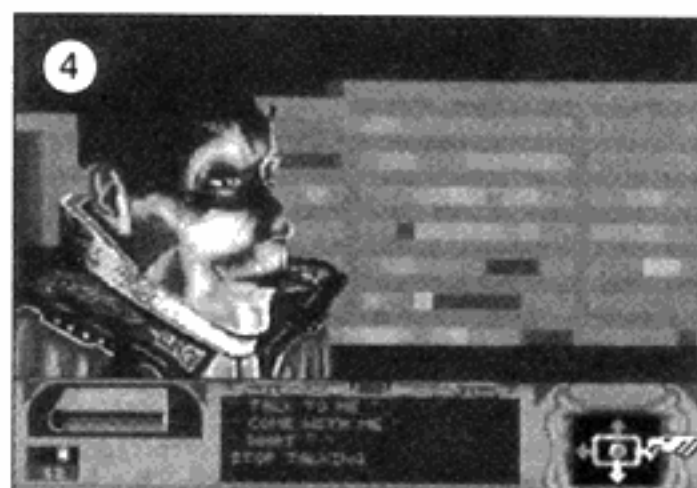
- 2. DAME JESSICA** - La mère de Paul a de grands pouvoirs. Sa connaissance du palais est supérieure à toute autre.



- 3. DUNCAN IDAHO** - Ami proche des Atréides. C'est un expert de la production d'épice. Il peut vous renseigner sur les stocks d'épice et vous dire quand faire des livraisons.



- 4. THURFIR HAWAT** - Le Mentat des Atréides, à la fois stratège et conseiller.



- 5. GURNEY HALLECK** - Profitez au maximum de ses talents de négociateur et d'instructeur militaire.



- 6. L'EMPEREUR** - En tant que dirigeant de l'Empire, l'Empereur Padishah Shaddam IV est le personnage le plus puissant dans l'aventure de Dune. Il compte sur un important pourcentage de l'épice récoltée sur Dune, alors ne le décevez pas, ne laissez pas vos stocks s'épuiser. L'Empereur enverra ses terribles troupes Sardaukar contre tous ceux qui oseront le contrarier.



VOYAGER

Il y a deux façons de se déplacer sur Dune: en utilisant un Ornithoptère ou un ver des sables (pas disponible au début).

L'ORNITHOPTERE

La commande permettant d'utiliser cet appareil ressemblant à un hélicoptère n'apparaît que lorsque vous vous trouvez au même endroit que lui. Une fois dans l'Ornithoptère, vous pouvez choisir votre destination.

Une carte indiquera tous les lieux connus, en bleu pour les Atréides et en rouge pour les Harkonnens. Utilisez la boussole pour déplacer la vue de la carte. Pour choisir votre destination, il vous suffit de sélectionner le secteur approprié sur la grille.

Sélectionner une destination à bord d'un Ornithoptère



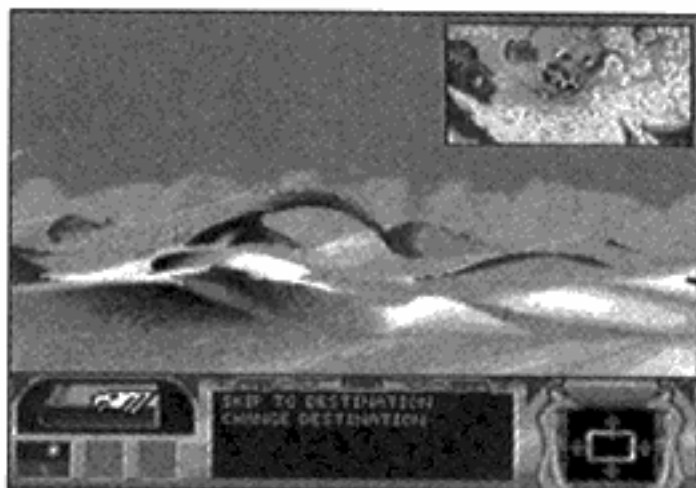
Pendant le vol, une petite carte de la zone où vous êtes apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran (une ligne bleue indique votre itinéraire jusqu'à présent), et deux nouvelles commandes deviennent disponibles: "DIRECTEMENT A DESTINATION" et "CHANGER DESTINATION". Il n'est pas toujours judicieux d'aller directement à la destination voulue, car vous risquez de manquer un endroit caché. Certains personnages remarqueront les endroits inexplorés. Sélectionnez la commande "ALLER VERS CE LIEU" lorsqu'elle apparaît.

Lorsque vous voyez trois flèches dans le coin inférieur droit, utilisez-les pour influencer la direction générale de l'Ornithoptère.

VERS DES SABLES

Appelés également Shai-Hulud. Ces créatures géantes et redoutables creusent des tunnels sous la surface de Dune. Elles sont attirées par les bruits rythmés, et émergent alors pour avaler tout ce qui se trouve à la surface. Lorsque les pouvoirs de Paul augmenteront, il pourra utiliser un ver des sables pour voyager. Si vous avez l'occasion de faire appel à un ver des sables, assurez-vous que vous êtes dans le désert.

Traverser Dune à bord d'un Ornithoptère



LES FREMENS

Race originaire de Dune (bien que l'on pense qu'ils sont en fait les descendants des survivants d'un ancien naufrage spatial), les Fremens sont de féroces combattants qui se sont soumis à contrecœur au pouvoir des Harkonnens. Ils vivent dans des grottes appelées sietchs.

Le rêve des Fremens est de voir Dune prospérer et devenir plus habitable. Une ancienne prophétie Fremen prédit l'arrivée d'un Mahdi: "Celui qui nous conduira au paradis" et d'un Lisan al-Gaib: "La voix d'ailleurs", qui les libéreraient de l'oppression. Pourriez-vous être celui-là?

Les Fremens apprennent rapidement de nouvelles techniques, à condition que vous leur expliquiez comment. Au moment opportun, les commandes "SPECIALISER" deviendront disponibles.

RECOLTER L'ÉPICE

Il faut d'abord extraire l'épice du désert, puis la moissonner avec les Moissonneuses. Les Fremens sont les mieux adaptés pour récolter l'épice. Vous devez donc contacter autant de sietchs que possible et persuader les Fremens de travailler pour vous. Au début, peu de sietchs ont les installations permettant de récolter l'épice. A vous de découvrir comment aider les Fremens à s'équiper.

L'Empereur vous avertira quand il voudra sa prochaine livraison d'épice. Écoutez les conseils du Duncan Idaho.

DISTRIBUER L'EQUIPEMENT

Une fois que vous avez choisi une troupe Fremen sur la carte de Dune, tout l'équipement qu'elle possède est affiché. Sélectionnez la commande "MODIFIER EQUIPEMENT" pour prendre l'équipement et le donner à une nouvelle troupe. Seul l'équipement utilisé apparaît sur la carte de Dune.

DEPLACER LES TROUPES

Une fois que vous avez choisi une troupe Fremen, sélectionnez la commande "DEPLACER TROUPE". La destination de la troupe est déterminée sur la Carte de Densités d'Épice.

CONFLIT

Lorsque vous aurez réussi à former une armée pour attaquer les Harkonnens, vous pourrez utiliser la carte de Dune pour sélectionner une force de combat Fremen et déterminer sa cible.

Remarque: il faut du temps pour entraîner une armée, mais le processus peut être accéléré. Essayez de parler à Gurney Halleck. Plus les troupes Fremens sont entraînées et équipées, plus elles ont de chances de battre une force Harkonnen. Une force Fremen attaquera automatiquement une fois qu'elle aura pris ses positions (ce qui peut prendre plusieurs heures en temps de Dune).

EQUIPEMENT

Il existe quatre types d'armes.

KRYS - Arme sacrée des Fremens, utilisée dans les combats rapprochés.

LASGUN - Pistolet laser à main, peu puissant mais efficace.

MODULE DE DISTORSION - Unité à alimentation sonore, qui concentre les sons pour en faire une arme puissante.

ARMES ATOMIQUES - Armes nucléaires, que vous trouverez seulement dans les forteresses Harkonnens conquises.

ESPIONNAGE

Les forces de combat Fremens habitant dans les sietchs voisins des forteresses Harkonnens peuvent réussir à découvrir des informations importantes. Les troupes Fremens en mission d'espionnage peuvent recevoir l'ordre d'attaquer à tout moment, mais risquent de se faire capturer.

ÉCOLOGIE

Il est indispensable que vous aidiez les Fremens à transformer leur rêve en réalité. Votre assistance augmentera leur motivation (et par conséquent la production d'épice) et entravera sérieusement la progression Harkonnen.

PAUSE!

Si vous avez besoin de faire une pause pour réfléchir...

- Appuyez sur le Bouton Start pendant le jeu pour geler l'action.
- Appuyez sur le Bouton Start pour reprendre le jeu interrompu.

CONSEILS DE JEU

- Explorez autant que possible. Prenez note de ce qui est dit et écoutez les conseils. Au début, la mère de Paul vous orientera dans la bonne direction...
- Parlez sans arrêt aux personnages qui vous accompagnent; ils réagissent aux informations fournies par les autres personnages.
- Si vous pensez être coincé, recommencez à parler à tout le monde, et prêtez davantage attention aux renseignements fournis. La plupart des personnages vous parleront de nouveaux endroits à visiter ou de nouvelles personnes à rencontrer.
- Essayez de ne pas vous perdre dans le désert.
- Les Ornithoptères sont utiles pour repérer les vers des sables.
- Les forteresses conquises peuvent contenir des prisonniers Fremens et des capitaines Harkonnens détenant des enseignements importants.
- Méfiez-vous! La présence Harkonnen se fera davantage sentir à mesure que le jeu progressera. Même si vous ne les voyez pas, vous serez prévenu lorsque vous serez à proximité d'Harkonnens.
- Les sietchs abandonnés contiennent souvent des Moissonneuses, des Ornithoptères, des armes et autres choses utiles. Persuadez les Fremens de fouiller les environs.
- Visitez tous les sietchs et essayez de convaincre un maximum de Fremens de travailler pour vous.
- Les techniques de récolte de l'épice des Fremens s'amélioreront avec le temps.
- Utilisez la carte de Dune pour surveiller les actions des troupes Fremens. Ils cesseront leurs activités uniquement s'ils manquent d'équipement ou si leur motivation est très faible. Des visites régulières aux Fremens renforcent leur motivation.

- Si un personnage a l'impression que vous n'appréciez pas ses talents, essayez de lui rendre visite plus tard...
- Pour contenter l'Empereur pendant un moment, envoyez-lui une grosse livraison d'épice.

MANIPULATION DE VOTRE COMPACT DISC SEGA

Le Compact Disc Sega est conçu exclusivement pour les modèles européens, australiens et néo-zélandais de la Mega-CD.

- Ne pas salir ou rayer la surface du Compact Disc.
- Ne pas l'exposer directement à la lumière du soleil, près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur.
- Faire des pauses régulières en cas de jeu prolongé, pour vous reposer, vous et le Compact Disc Sega.

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISION A ECRAN GEANT: Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

GARANTIE:

Ce produit est garanti pendant une période édictée par la loi de votre pays. Cela n'affecte en rien vos droits statutaires.

VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaption à un usage particulier.



The Virgin logo is written in a white, cursive script font. The word "Virgin" is slanted to the right, with a long, sweeping underline that extends below the letters.

Licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the Sega Mega CD™ System. Sega and Sega Mega-CD are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. DUNE is a trademark of Dino De Laurentiis Corporation and licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc. ©1984 Dino De Laurentiis Corporation. all rights reserved. ©1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT & CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT. all rights reserved.

Patents: U.S. Nos. 442 486/4.454.594/4.462076: Europe No. 80244:
Canada No. 1.183.276: Hong Kong No 88 4302: Singapore No
88.155: Japan no.82 205605 (Pending)

Printed in the UK