



# DUNE™

INSTRUCTION MANUAL PC CD-ROM



# DUNE™

## ENGLISH CONTENTS

Introduction	page 2
Frank Herbert/Dune The Book	page 4
Dune The Film	page 5
Dune instructions	page 10
The objective of Dune	page 10
System Requirements	page 10
Loading Instructions	page 11
Controls	page 11
Main Characters	page 16

## FRANÇAIS SOMMAIRE

Introduction	Page 23
Frank Herbert/Dune - Le livre	Page 25
Dune - Le film	Page 26
Instructions	Page 31
L'objectif de Dune	Page 31
Système requis	Page 32
Instructions de chargement	Page 32
Contrôles	Page 32
Principaux personnages	Page 35

## DEUTSCH INHALT

Einleitung	SEITE 40
Frank Herbert/Dune, Der Autor	SEITE 41
DER FILM	SEITE 42
SPIELANLEITUNG	SEITE 45
Worum es in diesem Spiel geht	SEITE 45
Systemanforderungen	SEITE 45
Ladeanweisungen	SEITE 46
Steuerungen	SEITE 46
Hauptpersonen	SEITE 50

## ESPAÑOL INDICE

Introducción	Página 55
Frank Herbert/Dune: El Mesias de Dune	Página 56
Dune: La Película	Página 57
Instrucciones de Dune	Página 60
El Objetivo de Dune	Página 60
Requerimientos del Sistema	Página 60
Instrucciones de Carga	Página 61
Controles	Página 61
Personajes principales	Página 64

## ITALIANO SOMMARIO

Introduzione	Pagina 69
Frank Herbert/Dune - Il Libro	Pagina 70
Dune - Il Film	Pagina 71
Istruzioni per	Pagina 74
L'obiettivo di Dune	Pagina 74
Requisiti del sistema	Pagina 74
Istruzioni di Caricamento	Pagina 75
Comandi	Pagina 75
Personaggi principali	Pagina 78

### DUNE Developed by CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Managed: Philip Ulrich

Directed: R Herbulot

Produced: J M Lefranc

Graphics and Animations:

J J Chaubin/D Bouchon/S Ty

Programming: R Herbulot/P Dublanchet

Sound boards music and sounds composed: S Picq

Digital music composed: S Picq/Philip Ulrich

### Published by VIRGIN GAMES LTD

Manual written by Mike Pattenden

Edited for CD-ROM by Dan Marchant and Catherine Spratt

Manual design by Mick Lowe

Packaging, Manual & Disk production/co-ordination: Catherine Spratt

Special thanks to: Frank Herman, Jon Norledge, Steve Clark

© 1993 Virgin Games Ltd, all rights reserved

Excerpts from DUNE (the film) © MCA/Universal, by kind permission

# E N G L I S H

## INTRODUCTION

Arrakis, third planet of Canopus - commonly known as Dune - a planet so inhospitable and barren that it barely seems credible it can sustain life. A planet at the mercy of its cruel climate with ground temperatures that soar as high as 350 degrees making it desperately hard for vegetation to grow or animal life to survive.

Much of Dune save its small polar caps is covered in endless sand plains and hills punctuated only by jagged outcrops of the rock scarring out of the surface. There are giant tidal dust basins too, and the air is often thick with dust particles which rapidly clog machinery. Frequent, violent storms with raging winds blow up without warning proving fatal to anything caught in the open.

But there is life on Dune - small burrowing creatures survive in this furnace world: kangaroo mouse, kit fox, desert hare, sand terrapins and countless insects which thrive in the heat. And there are worms too - the shai - hulud or Old Man Of The Desert, giant sandworms which grow to hundreds of metres in length.

Each worm guards its own territory jealously, rippling at great speed across the sand and burrowing voraciously through the under-soil to attack anything setting up vibrations.

Dune is home to intelligent life as well, in the form of a tribal race known as the Fremen who eke out a living in a constant battle against the elements. They are fierce, independent and instantly recognisable by their liquid blue eyes caused by contact with a spice which occurs naturally there. Water is the most precious thing on Dune and the Fremen do everything possible to preserve it, wearing special suits to collect the body's moisture.

The stillsuit recycles perspiration by a process of filtration and heat exchange. Water is so central to Fremen existence that many customs and rituals have grown up around it: a person's moisture is considered to belong to the tribe and is ritually extracted when they die while spitting is a sign of respect.

The Fremen simply sought to survive against the odds before the arrival of a man who gave them a dream of changing their lives by transforming their environment. Pardot Kynes was an Imperial ecologist despatched to the planet by the Emperor for research purposes. He at once saw the planet could be changed, that its people could lead a better life.

He offered them a vision of Dune that was covered in vegetation, where water was abundant. Convinced by Kynes that the dream was achievable, they set about reclaiming its deserts by creating catch-basins to collect underground water and wind-traps to gather moisture from the air.

Why would anyone choose voluntarily to come to a place like Dune? One good reason - its unique natural resource, the Spice, known as *melange*, a substance currently fetching a cool 620,000 solaris a decagram. The spice which has an odour not unlike cinnamon, is linked to the existence of the sandworms in a complex eco-chain and must be extracted from the planet like ore.

While it has life prolonging properties and pleasant side effects the real reason it is so precious lies in

its ability to provide the key to deep space navigation (the folding of Space).

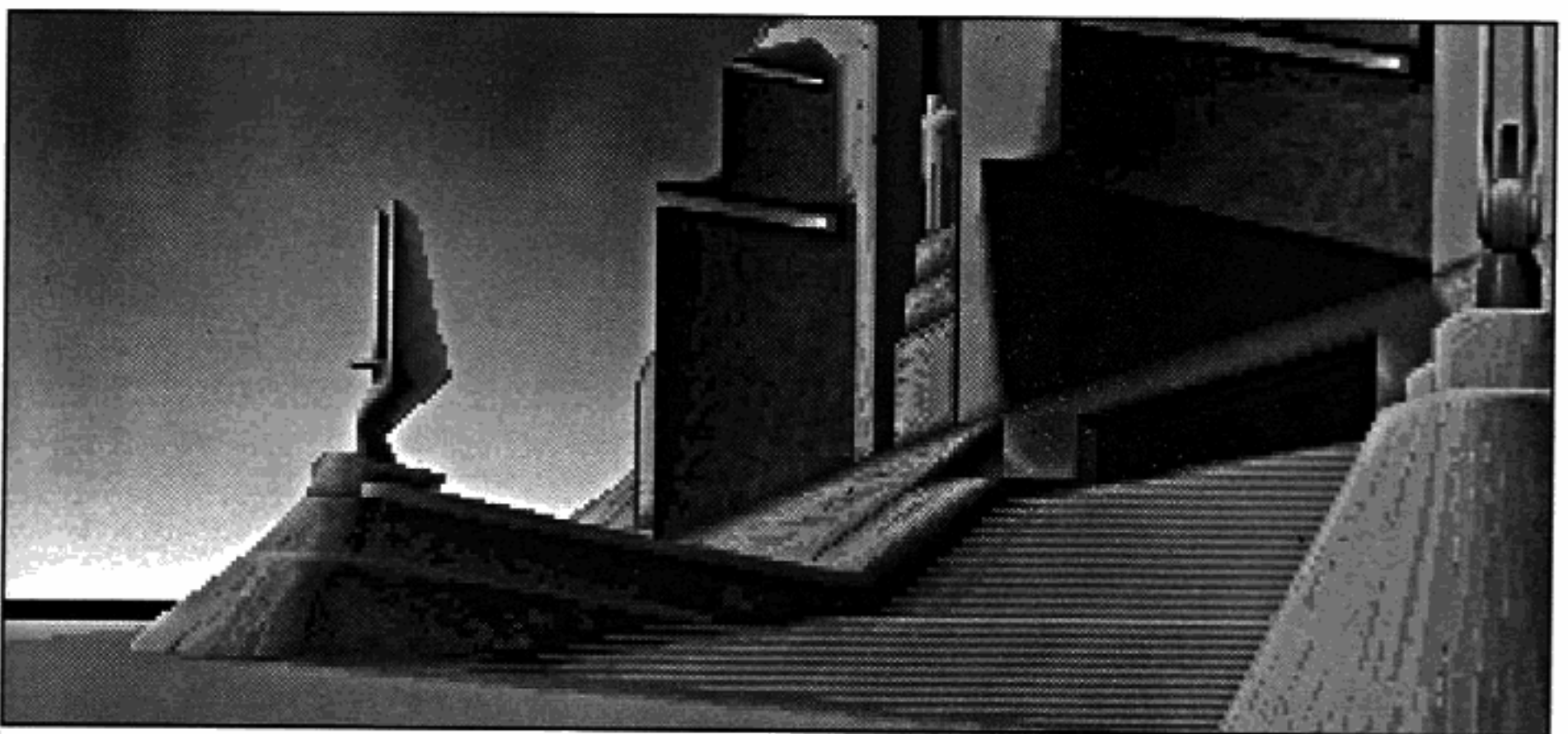
As such it is in great demand with the peoples of the universe - run as a giant feudal empire controlled by an all powerful autocrat and a giant corporation served by great Houses.

The Emperor controls the rights to mine Spice and it is a lucrative contract for anyone to possess. When he offered it to the House Of Atreides, which had lived for generations on Caladan, the third planet of Delta Pavonis, it was an opportunity too good to pass up - particularly since those very rights had once been held solely by the House Of Harkonnen, their sworn enemies in what they call a kanly or vendetta stemming back many years.

The Harkonnens alone had been profiting from Spice and had enslaved the Fremen to mine it for them.

It was a chance that could not be turned down despite the possibility that there would be treachery and conflict.

So Duke Leto transferred his entire Imperial House to Dune including his son, Paul. At 15 years old, Paul was already demonstrating powerful skills of leadership and fighting, but he had special powers too, powers which not even he fully understood which came from his mother, Jessica a member of the powerful female Bene Gesserit sect. They were powers that he would have to master far sooner than anyone realised...



## **FRANK HERBERT**

### **DUNE MESSIAH**

**"Adapt or die that's the first rule of life."**

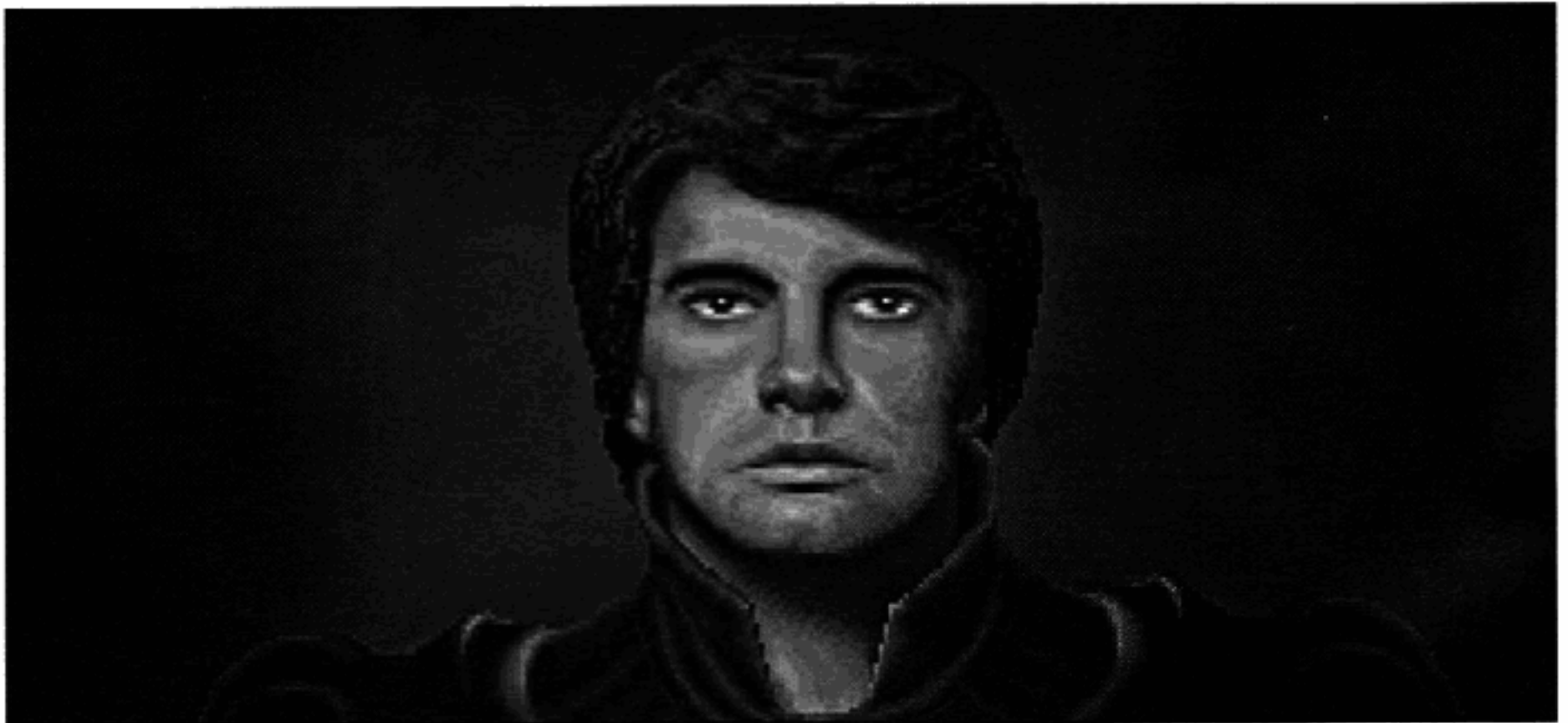
Born in Tacoma, Washington in 1920 and educated at the University Of Washington in Seattle Frank Herbert enjoyed a varied career before becoming a full - time author which included professional photography, oyster diving, jungle survival instruction, journalism (he held a senior position on a San Francisco newspaper) and news commentary.

Herbert took up science - fiction in mid - life and began publishing stories in various publications which catered for the genre, beginning in 1952 with a piece entitled 'Looking For Something'. Over the next ten years he was an occasional contributor to sci-fi magazines, publishing his first novel 'The Dragon And The Sea' a perceptive tale of nuclear submarines, which like the best sci-fi predicted several strands of development.

It was a short novel, 'Dune World', in 1964 which brought him greater attention. To this he added 'The Prophet Of Dune' before he amalgamated the two into what we now know as 'Dune' in 1965 in the process winning two of science fiction's most prestigious accolades the Hugo and the first ever Nebula.

Following its success Herbert wrote five sequels to the extraordinary social and religious eco-structure he created with Dune: 'Dune Messiah' (which continued the story of Paul Atreides with catastrophic consequences, 'Children Of Dune' which follows the fates of his sister Alia and two children Ghanima and Leto. These were joined in the '80s by 'God Emperor Of Dune', 'Heretics Of Dune' and 'Chapter House Dune' which leapt millennia into the future from the original arrival of Paul.

Frank Herbert died in February 1986 aged 65, but that has done nothing to slow sales in his work. To date Dune has seen a print run of 3,000,000 copies world-wide and, 27 years since its publication it's





still regarded as one of the most effective attempts in science fiction to create a convincing alien environment - author Arthur C Clarke compared it to Tolkien's 'Lord Of The Rings' in its scope - in which the planet and its eco-system is genuinely credible and supportive of the broad socio-economic infrastructure. The ideas have resurfaced in countless books, films and comics ever since - not to mention computer games. Dune is the first interactive entertainment game to embrace Frank Herbert's achievements in this field.

## **DUNE - THE FILM**

**1984**

**Directed: David Lynch**

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

Following the critical and box office success of Bladerunner in 1981, the film based on Philip K Dick's sci-fi classic 'Do Androids Dream Of Electric Sheep', took up the option to transfer Frank Herbert's magnum opus to the cinema. Ridley Scott, the director of the Bladerunner was linked to the script at one time, as was Roger Corman and Alexander Jodorowsky. The job finally fell to David Lynch then known as the creator of the cult classic Eraserhead and the man who wrote and directed Blue Velvet, Wild At Heart and, most recently, Twin Peaks. Lynch embarked on an ambitious \$50 million attempt to screen the book with a star - studded cast.

Herbert and Lynch met and rapidly became aware that much of the film's impact had been robbed by George Lucas's 1977 classic Star Wars, which seemed to owe a heavy debt to 'Dune'. In fact the pair counted sixteen points of similarity between the two films, though no action was ever taken. Ironically Lynch had been offered the third of the Star Wars trilogy, Return Of The Jedi a year previously in 1984.

Kyle MacLachlan, now famous as Peaks' Agent Cooper plays the young Paul Atrides in a film sprawling



across 140 minutes, however producer Dino De Laurentiis wanted it to be longer and so did Herbert who favoured a TV mini series. The writer was nevertheless brought in to advise during shooting in Mexico. A longer version (190 minutes) was eventually re-cut for TV against Lynch's wish.

Dune opens with a voice - over from the Emperor's daughter Princess Irulan describing the cosmos circa 10,191 and the tactical importance of the planet before the film heads into a lengthy exposition about the characters and feudal politics central to the plot. The second half contains much more swashbuckling action in an attempt to balance out the rather slow first half. The breathtaking sets, constructed by Oscar winner Carlo Ramballi, styling and costumes - based on feudal Italy - owe a great deal to the classic old Flash Gordon series but the film struggles to significantly transfer the grand scope of the novel and is forced to omit a great deal.

For the full story read Ed Naha 'The Making Of Dune'.

## **CRYO**

### **Company profile by Philip Ulrich**

*CRYO is a communication tool whose function is to promote products developed in France for the world market.*

CRYO is a young woman's face. Asleep inside a self - support cryogenic container, she is passing through our time on her way to another age. What is her past? What does her destiny hold in store? Can she safely be woken from her timeless sleep? What is the mysterious fascination she exercises on all those who approach her? Infinite travel, magic, beauty, technology, adventure and mystery; the communications received from CRYO will be multi-faceted. CRYO evokes long - lasting high quality. Its design is confidently strong and as peaceful as the surrounding deep night. Its concept is resolutely New Age, confident in the future, open to fresh ideas, new music and endless visions. CRYO intends to



open the way to the next generation of software designers: graphic artists, musicians, writers, programmers, directors, sound engineers and special effects designers. They will create expanding horizons for our imagination in tomorrow's world.

## DUNE PERSONNEL

### REMI HERBULOT

*The consciousness of the third millennium.*

This bionic pinball ace has left an indelible mark on the history of computer games. Along with Didier Bouchon, he organised the very first intergalactic Olympics, somewhere near Saturn.

Molecular alterations provoked by the CORPO WW particle tide have given him an extraordinary psy-power: he can execute the most complex sheet music without touching a piano and plays lunar golf without an outsized ball discovered in Picardy.

**Game background:** *Macadam Bumper, Get Dexter, Get Dexter II, Purple Saturn Day.*

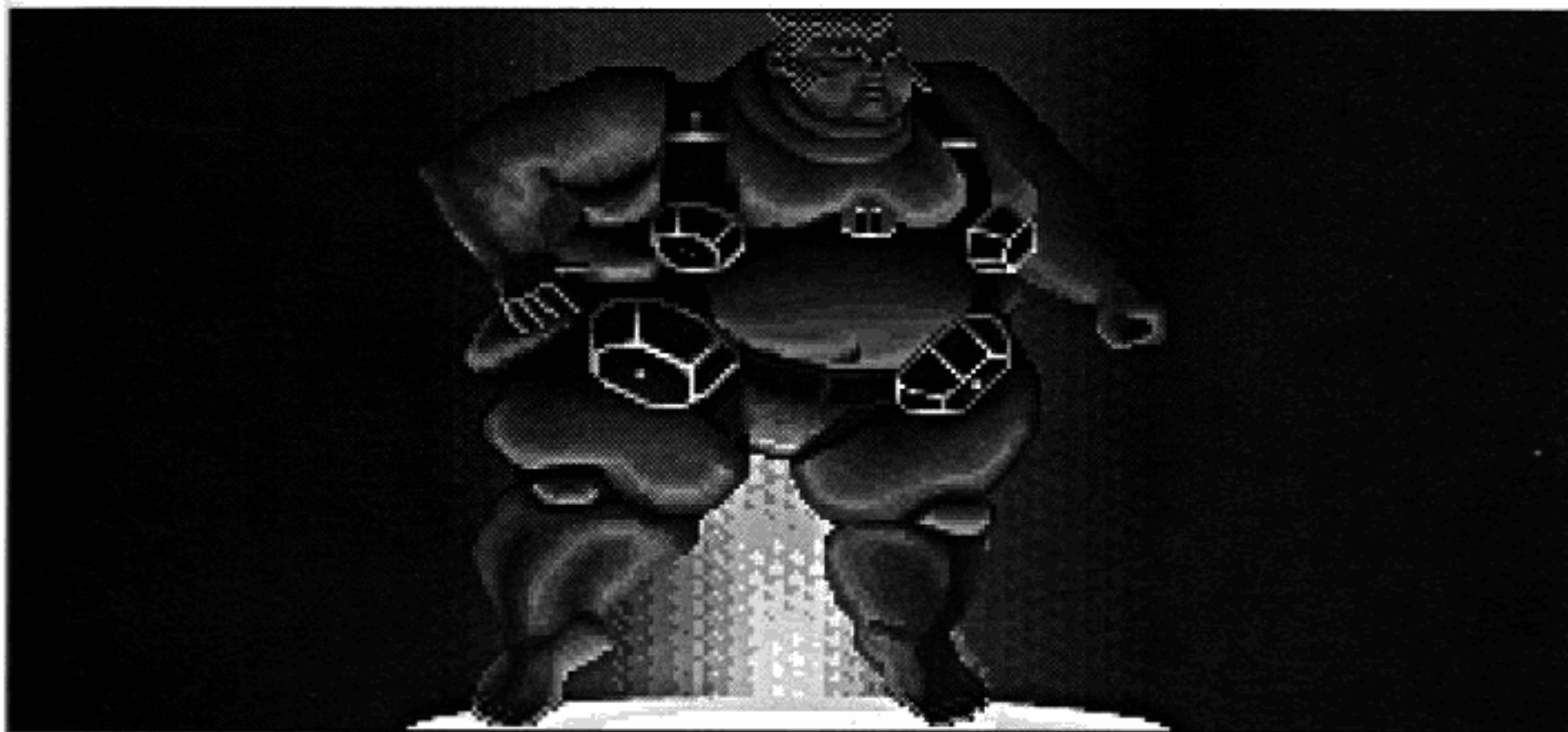
### PATRICK DUBLANCHET

*A subtle blend of mind and matter.*

Dublanchet is the perfect illustration of the entropy principle. His digital doings have left an imprint on the '80s. He has taken multiple choice to the height of gaming glory with the development of arborescences hitherto found only in the forests of remote CORPO WW. He knows that interactive entertainment is the major art form of the '90s.

The cryogenic particles caught him in his sleep. Since then his nights have become stunning astral voyages.

**Game Background:** *Amelie Minuit, Robbot, Crash Garrett, Kult.*





## JEAN JACQUES CHAUBIN

*More than merely human, he exercises total control over bio-tech sciences; he creates.*

His eye acts as a hypersensitive war-space captor, able to track elements of whatever nature beneath several layers material existence. Everything vibrates.

The CORPO WW cryogenic wave has granted him mastery of a terrifying psy-power: any dream can come true, and any nightmare.

## DIDIER BOUCHON

*Without him would God have created Man in quite the same image?*

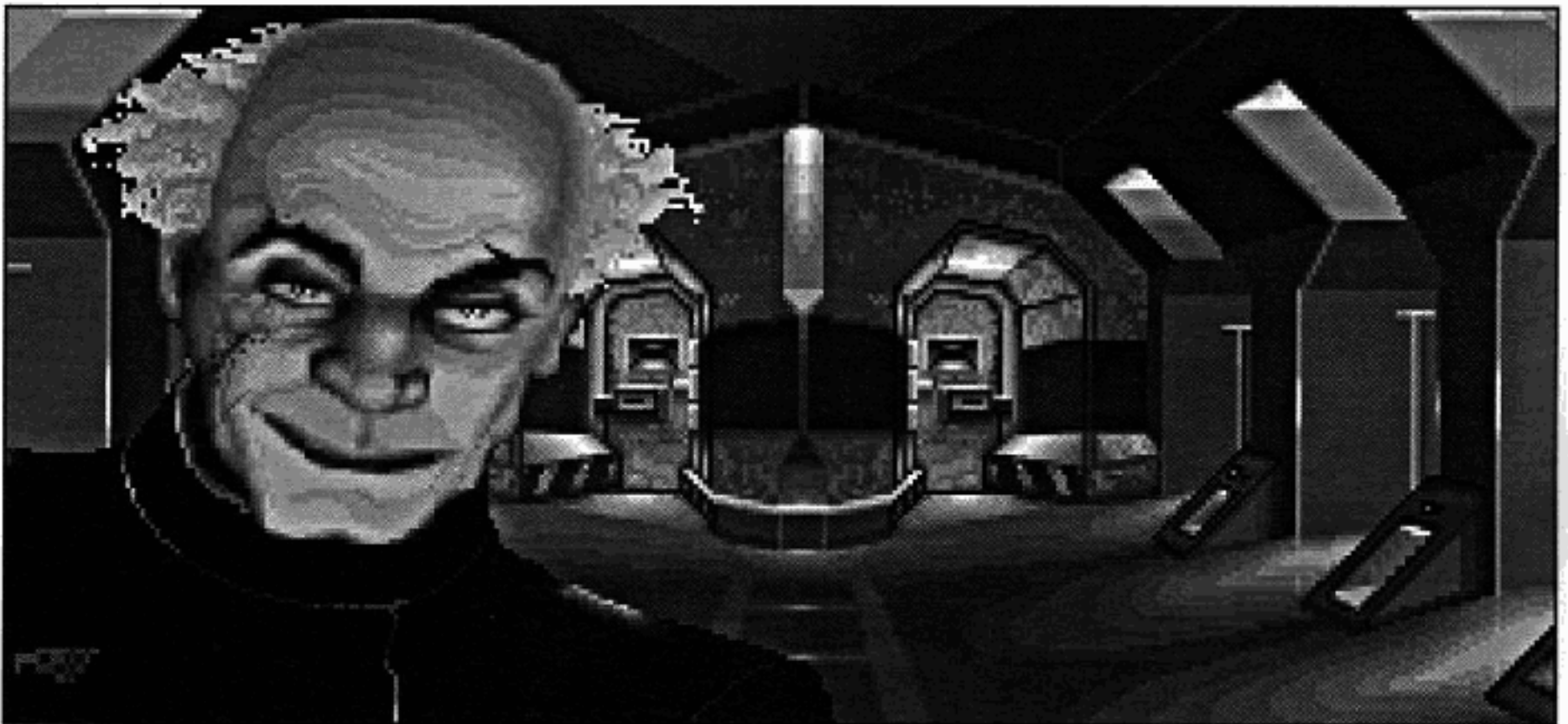
Recognisable by the sparkling of cosmic dust on his black Larsen-hide knebs, Didier changes everything he can lay his hands on. Countless planetary systems have been modelled by his touch. A hyper-space spell-caster and seducer of defenceless neurones, he also holds the rank of Special Forces Controller. Commander (ex - Captain) Blood has said of him "DADA/LAUGH/CRY/LAUGH". CORPO WW's cryonic particles have revealed his long hidden psy-power: he can perform simultaneous unknown wave decoding.

**Game background: Captain Blood, Purple Saturn Day.**

## SOHOR TY

*Messenger of time, brewer of heroic potions.*

Specialists in Fantasy can only scratch their bewildered heads at the way Sohor survived the leap from a weird adventure universe to the real world. It is a secret he's keeping to himself. That he was a Torbakkan mega-wizard is beyond doubt; his continued existence proves it. One of his party tricks is transmuting the pickled bodies of enemies into miniature plastic figurines. Only he has learned to



energise the so-called Dead Dogperson of Bulgaria.

The cryogenic particle storm has granted him another exciting psy-power: turning base metal into purest gold.

## **STEPHANE PICQ**

Your guide to the trip into the mind. Generator of digitised ecstasy. Seer of a new age, Picq builds harmonic structures of haunting strangeness and power. His sound palette reveals precognitive sensitivity. A new pulse, a star vision brought to shining life by sophisticated technology.

The cryogenic frequency dust has given him a psy-power whose implications defy the imagination: he can tune into mental broadcasts from distant stars and astonish us with hits from beyond the galaxy...

Game background: Lombrix, Bubble Ghost, Birdie, Kult, Purple Saturn Day, Crash Garrett, Get Dexter.





# DUNE INSTRUCTIONS

## THE OBJECTIVE OF DUNE

You play Paul Atreides, son of Duke Leto. You have just arrived on the desert planet Dune with your family which has been granted the right by the Emperor to mine the galaxy's most precious resource - spice. Previously this right was held solely by the Harkonnens, sworn enemies of the House of Atreides, who still control a third of the planet. As Paul you must win over the local inhabitants of Dune the Fremen - slaves of the Harkonnens - and to side with you in a war to rid Dune of all Harkonnens.

Dune is a tactical adventure game and therefore we do not cover everything in the manual. It is up to you, as Paul, to discover the way to rid Dune of the Harkonnen threat and liberate the Fremen.

- NB There is an ancient Fremen prophecy concerning a Mahdi 'The One Who Will Lead Us To Paradise' and a Lisan Al Gaib or 'Voice From The Outer World' - an off-world prophet who would free them from bondage.

## SYSTEM REQUIREMENTS

### Required:

386 IBM PC or compatible running at 20 MHz

500K of base memory

256 Colour VGA graphics

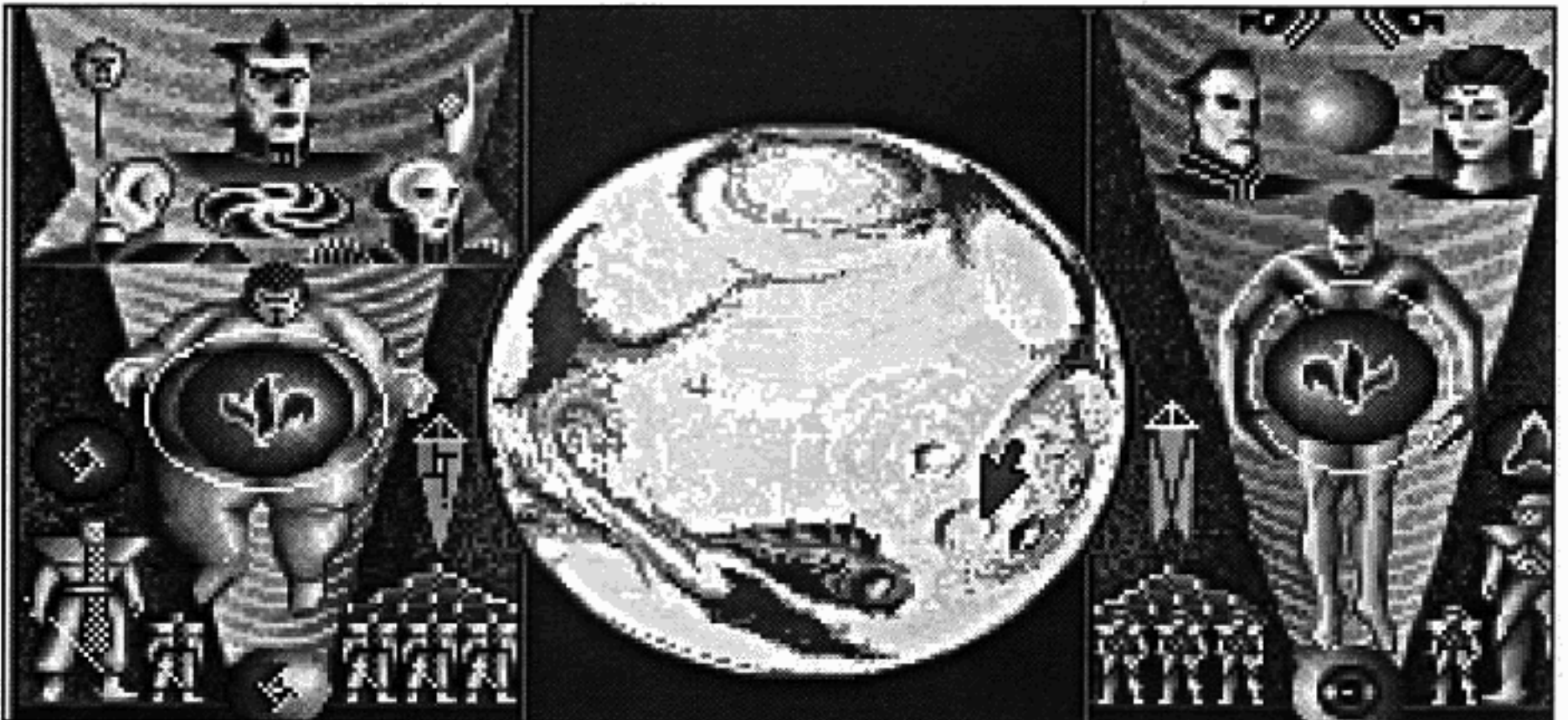
Hard Disk (50K free)

DOS supporting MSCDEX

CDROM drive with transfer rate of 150 K per second

Sound Cards-Adlib, Adlib Gold, Midi LAPC1, Sound Blaster, Sound Blaster Pro Mouse, Keyboard or Joystick.

Dune CD will run on the minimum required system listed above but for best results we recommend that you run the game on a 386 IBM PC or 100% compatible running at 33 MHz, with 1Mb of extended memory, a CD-ROM drive with a transfer rate of 150K per second or better and a sound card. For additional details on memory requirements, consult the READ me file contained on the CD.





## LOADING INSTRUCTIONS

Insert the compact disk into your CD-ROM drive. Select the CD-ROM drive (for example, if your CD-ROM is drive D then type D: at the DOS prompt and press the RETURN key. Then type INSTALL at the prompt and press RETURN and follow the on-screen instructions.

## CONTROLS

Dune is played using a point and click system which allows the player to move through the game, perform actions and interact with other

characters without doing any typing. We recommend that you use the mouse but Keyboard or Joystick can also be used. The game screen is divided into a Main Screen and a Control Panel (described later).



To interact with characters who appear in the main screen, or issue commands shown on the Control Panel just use the mouse to point at the character/command, then click with the left mouse button. In certain situations clicking the right mouse button will also bring up further information.

The keyboard option allows you to use the keys from the Numeric Keypad or the Arrow (Cursor) Keys





to flip through the available icons/options. To select an option press SPACE or RETURN. Additionally CTRL + Arrow Keys allows the cursor to be positioned anywhere on the screen. The Joystick option performs identically to the Mouse.

### THE MAIN SCREEN

The game is played through the eyes of Paul Atreides. The top three quarters of the screen is the Main Screen and shows the current location and any characters present there. It is mainly just a depiction of the location, with all controls provided in the Main Control Panel at the bottom of the screen. However, by pointing at a character shown in the window and clicking with the left mouse button, you can choose to interact with them and the options shown in the Main Control Panel will change to those that are available to you. (At various times you can ask characters to "Talk to me", "Come with me" and "Work for me").



### THE MAIN CONTROL PANEL

The bottom quarter of the screen contains the Main Control Panel. On the right of this panel is the compass. This shows which of the four directions (North, South, East and West) you are able to move from your current location. Whilst inside the Palace, clicking on the centre of the compass will provide a map showing its rooms and the location of other characters. Paul is shown on this map as a red dot. The centre of the panel is devoted to the options window which lists the actions available to you at the time. The initial commands are;

See Dune Map-This takes you to the Dune map screen, from where you can give orders to your troops and check on the spice density.

Mixer Panel- This takes you to the screen that controls Music and speech volume/balance as well as



subtitles and language.

Duke Leto Atreides- The Duke is the only character you can interact with in the first location. Choosing this option has the same effect as clicking on the character in the Main Screen. As well as giving a close up of the character, the options will change to those for character interaction.

On the top left of the Main Control Panel is the book icon. This brings up your current history. At the beginning it provides basic information, divided into subsections explaining the politics of Dune, Pauls

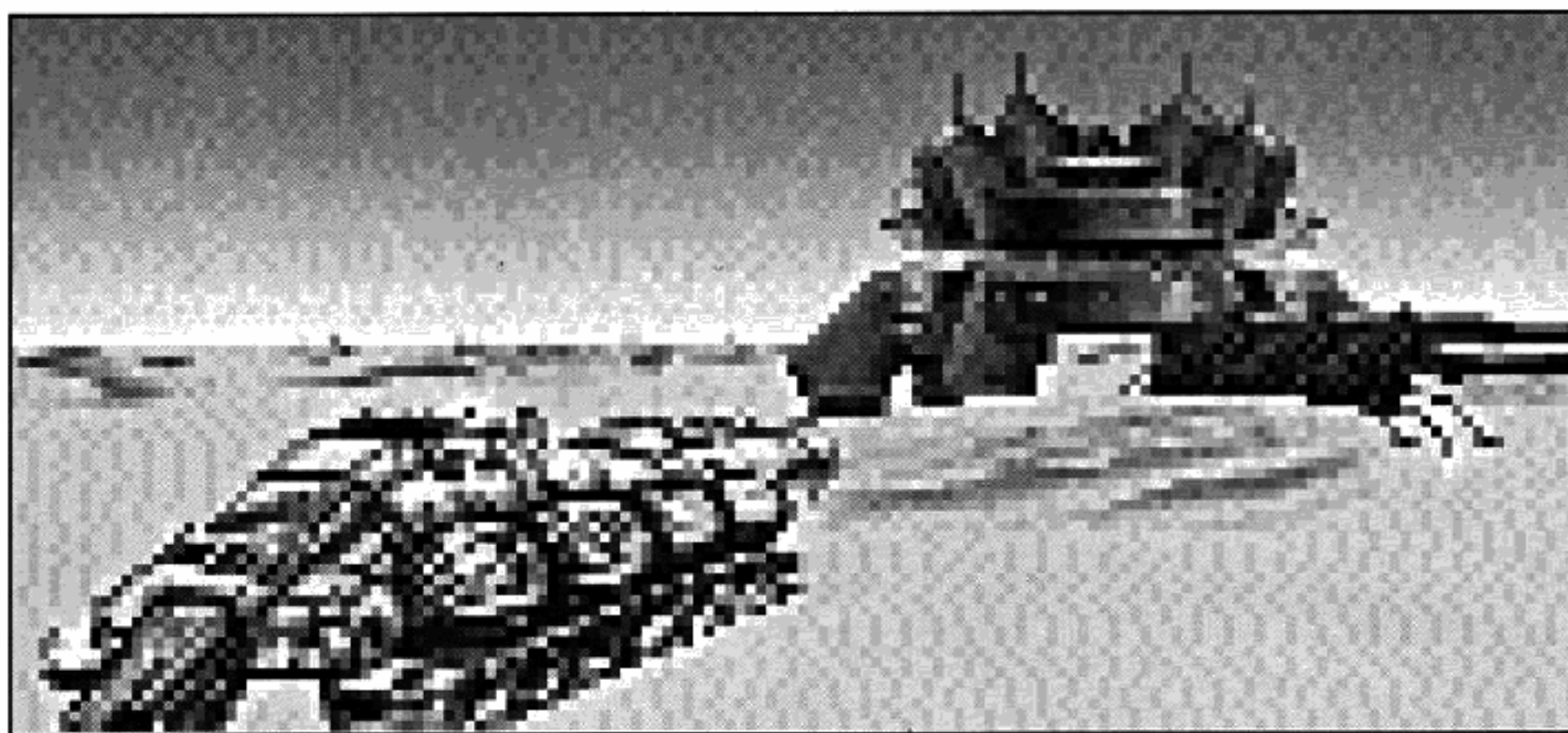


role there, the importance of Spice and Fremen. AS you progress, so extra information is recorded. Click on the book to open it, click on the page to move through the book and click on the spine of the book to close it and return to the game.

Below the book are three small windows. The far left shows a sun or moon to denote the time of day and a number to show how many days have passed. To the right of this are two small square windows which show the faces of the characters who accompany you. A maximum of two characters will travel with you at one time, if you click on the option "Come with me".

## OTHER CONTROLS

P-pause: Looking in the bedroom mirror while in the Palace also pauses the game and offers the

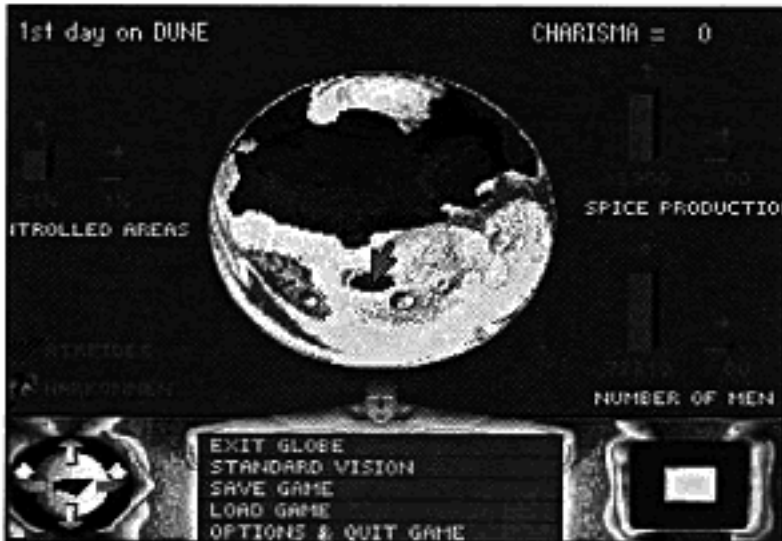




option to SAVE/LOAD and RESTART the game. You can also save by clicking on the DUNE globe in the control panel and selecting SAVE GAME.

## SEE DUNE MAP

Selecting SEE DUNE MAP from the main screen takes you to a scale map of Dune showing the visible sietchs or caves of the Fremen. Scrolling with the compass reveals more. Each little character represents a troop chief—if he is not moving the troop is not busy. Lighter characters represent chiefs not rallied to you. Troop chiefs change colour depending on the occupation you assign to them: yellow—spice mining, red—soldier, green—ecology.



For further explanation see **ECOLOGY** and **CONFLICT**. Use the command box or click on a chief to receive a report or give an order.

Clicking on a sietch (left button) will let you see the equipment (used or unused) in this place, however if you have not yet visited this place then only the name will be displayed.

Clicking on the red hawk centres the map on your current location. The menu options available allow you to:

**EXIT MAPS** - Returns you to Paul's view and the Main Control Panel.

**CONTACT FREMEN TROOPS** - Allows you to contact a visible troop and give orders.

**SEE SPICE DENSITY MAP** (Not available at first). Scroll around the map by using the compass or moving



the cursor to the edge of the window. The spice density map may also be used to show your troops occupation by toggling 'Spice Density' to 'Troop Occupation'. The functions of your troops are shown in the appropriate colour (yellow - spice mining, red - soldier, green - ecology). To close this window, click on the icon in the upper left corner of the window.

**TAKE ORNITHOPTER/CALL A WORM** - Latter not available at first, see below for further info.

**FIND PROSPECTORS** - Once you have a prospector working for you, you can click on this to automatically scroll the map straight to wherever they are. There is a representation of DUNE at the left of the panel. Click on the DUNE GLOBE icon for further options (see DUNE GLOBE below).

### **DUNE GLOBE**

Shows the whole planet and allows you to examine any part of it in detail. Rotate the planet using the DUNE GLOBE icon and click on the section you wish to see. The menu presents these options:

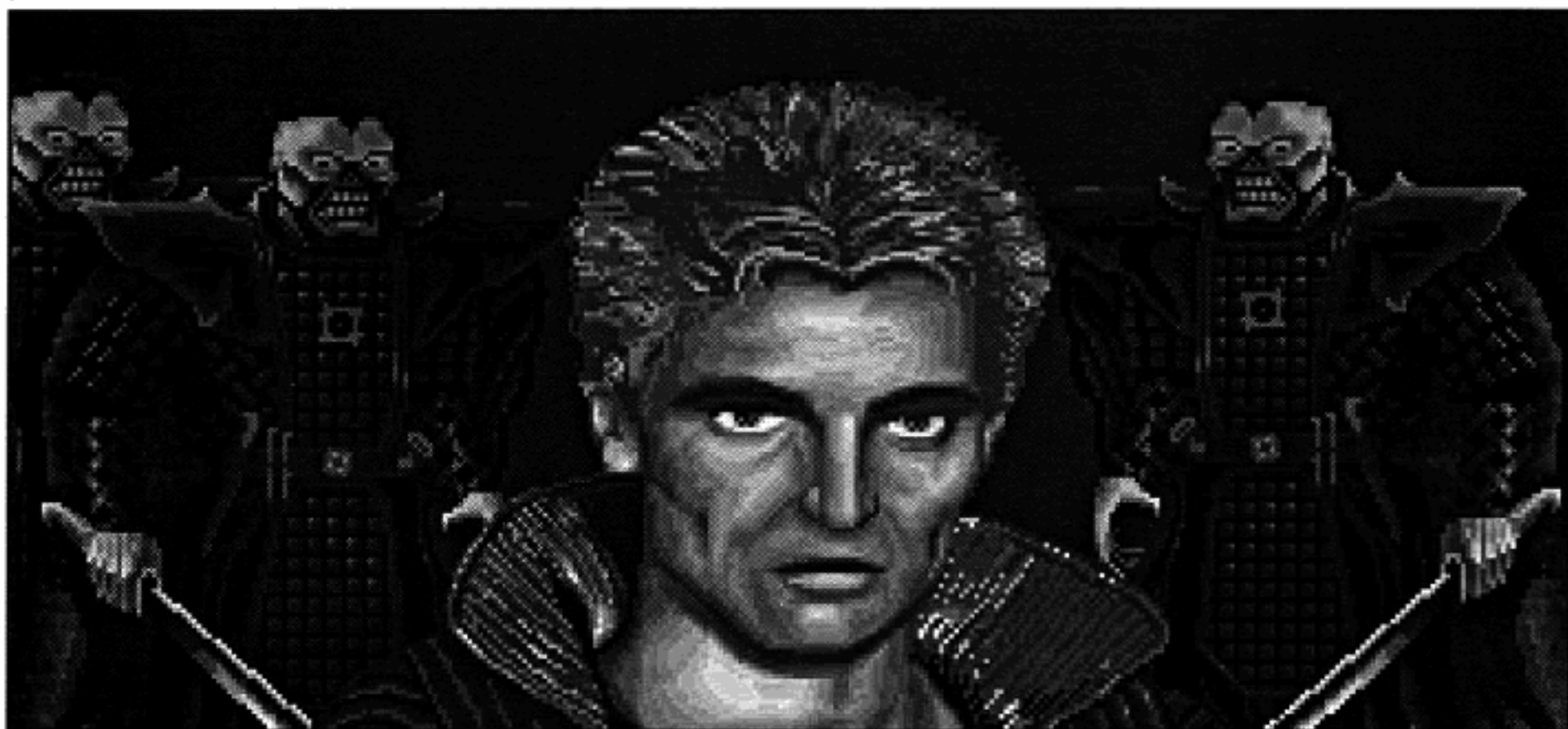
**EXIT GLOBE** to return to the **DUNE MAP**

**SEE RESULTS** to see your current status. This will show how the Atreides House is performing with data on spice stocks, number of men in control, and at the top Paul's charisma level (see CHARISMA). Rotate the globe to see the full extent of the area you control (red) and the Harkonnen (blue). When the game commences Paul controls 1 per cent, the Harkonnens 21 per cent. **STANDARD VISION** returns you Dune Globe.

**SAVE GAME**

**LOAD GAME**

**OPTIONS AND QUIT GAME** - see **MUSIC** options below





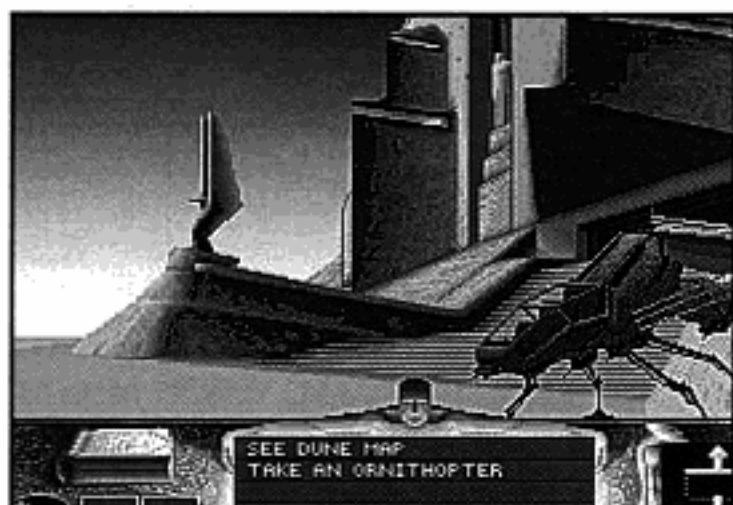
**MUSIC** - The music option allows the soundtrack to be switched off and on. The music sequence may also be altered to play depending on the location or CD-style. Selecting CD-style will play every track in sequence or at random.

**Dune** - the Computer Game soundtrack is available on Compact Disc from Virgin Records.

## MAIN CHARACTERS

To talk to characters choose from the highlighted options. A close-up will be displayed.

**DUKE LETO:** Your father, the head of the Atrides family who resides in the Palace. Like any good father he will give you advice when you need it.

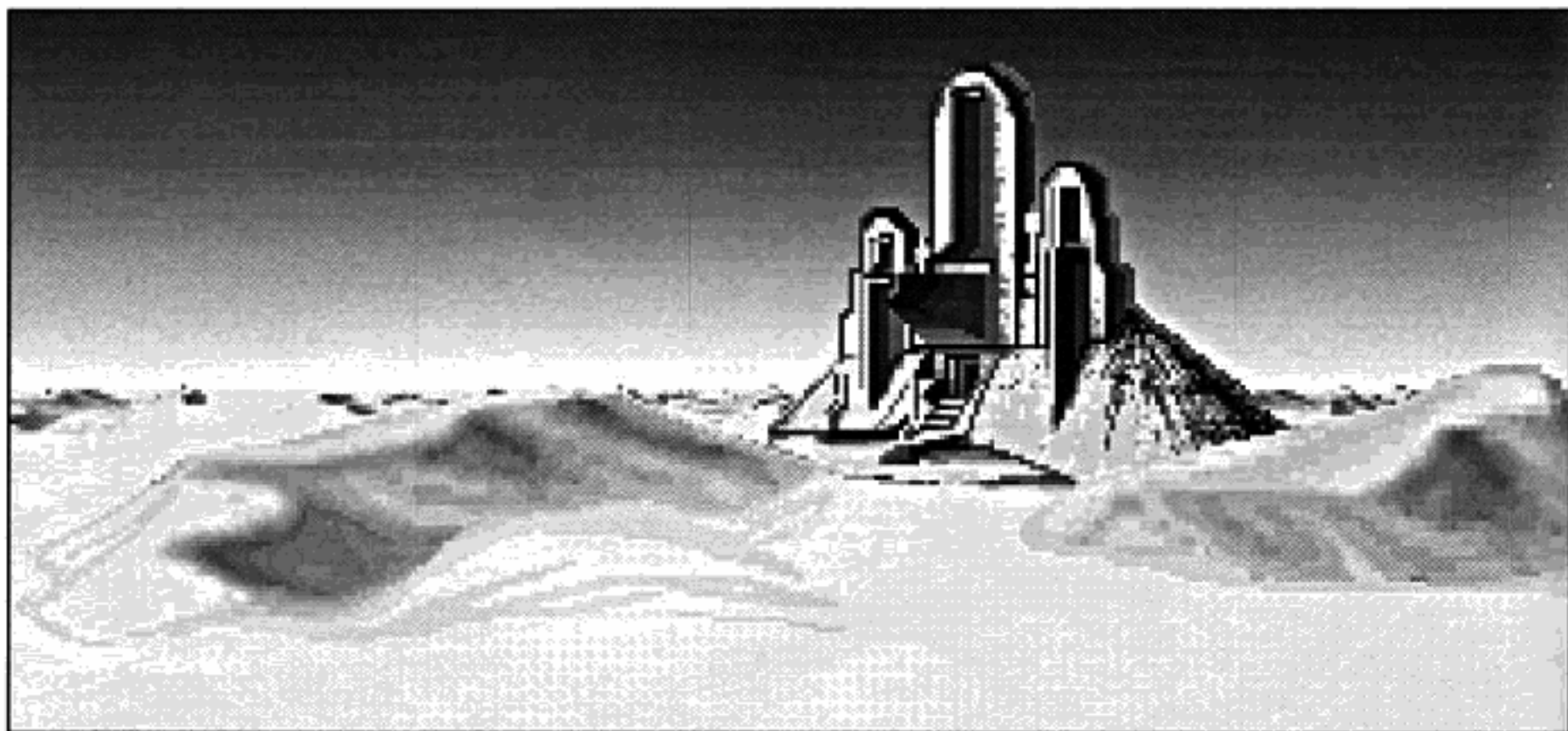


**LADY JESSICA:** Your mother a woman of extraordinary powers—almost equal to your own. When you have visions she will explain their meaning to you. She never leaves the Palace so knows it better than anyone.

**DUNCAN IDAHO:** Your close friend and trusted family lieutenant. He also keeps an eye on spice stocks and will advise you on shipments.

**THURFIR HAWAT:** The family Mentat or strategist.

**GURNEY HALLECK:** The military instructor who will provide important battle training. His charm and intelligence make him a useful intermediary.



**THE EMPEROR:** The Padishah Emperor Shaddam IV, head of the mighty feudal empire and the most powerful character in the game. Not a man to be crossed lightly—should you do so it could result in a visit from his feared Saudaukar storm-troops.

**STILGAR:** The Fremen leader, the man whom all Fremen respect and follow. Before you can rally the Fremen as troops you must first make contact with him.

**KYNES:** The Planetologist or ecologist. Kynes is the only man with the vision and knowledge to transform Dune from a desert into a habitable planet with abundant water and vegetation.

## THE FREMEN

These are the native inhabitants of Dune, a fierce independent people who have learnt to adapt to the terrible environment of their planet by inventing a protective suit known as a *stillsuit*, which preserves the body's moisture. They live in caves known as sietchs. Since they have suffered at the hands of the Harkonnens they are keen for liberation and can be persuaded to work and fight on your behalf. The Fremen have a dream, which is to make Dune more habitable by covering it with vegetation. Help them achieve their dream by reclaiming Dune and defeating the Harkonnens.

## TRANSPORT

To begin with your only mode of transport is by ornithopter, a winged helicopter which will take you to any part of Dune. Should you select it, a screen pops up with a map and control panel. The direction cursor at the bottom right scrolls the map—since it is a globe it wraps around. To select a destination such as a sietch place the pointer over a cave entrance and click the left mouse button. The top line will tell you the direction or sietch name you are travelling to. • NB: Beware of entering Harkonnen territory.





## THE PALACE

You begin the game inside the Palace now occupied by your family. You have the choice of exploring or leaving the Palace and taking an ornithopter to explore the planet.

- NB: This palace was once occupied by the Baron Harkonnen and his entourage. They are untrustworthy and may have left unwanted gifts...

## SPICE

The most precious commodity in the universe with miraculous properties. The Emperor has granted the Atreides the lucrative licence to mine it on Dune—the only place it exists. In return he expects a percentage so it is crucial you keep up stocks. Failure to comply with his requests is likely to result in a visit from the Saudaukar. Alternatively sending him a generous shipment could keep him off your back for a while.

## SPICE MINING

You can employ the Fremen population in any one of three roles the first of which is spice mining. To obtain spice you must begin mining it. By visiting the many sietchs and contacting their leaders Paul can persuade the Fremen to work for him mining spice. This is done by selecting TROOP OCCUPATION to specialise in spice mining.

However beyond the initial three sietchs you must persuade a prospector to work for you and despatch him to other sietchs to search for the stuff. Fremen occupied in spice mining are shown as yellow on the map.

## MOTIVATION

The Fremen will only work for you if they are motivated. This is expressed as a percentage which will



drop if Paul fails to visit them regularly. If motivation drops, so correspondingly will spice production. There are hints such as sabotage occurring when motivation drops. Motivation can be increased further by helping the Fremen achieve their dream (see **ECOLOGY**).

## **EQUIPMENT**

Abandoned sietchs contain useful equipment: e.g. harvesters (to speed up mining), ornithopters and weapons. Smugglers who refuse to take sides will also sell equipment and weapons.

## **WORMS**

The shai-hulud or sandworm is inextricably linked to spice and is exceedingly dangerous. It will attack without provocation, homing in on rhythmic vibrations from vehicles like harvesters making it a menace to spice production.

The worm has a greater role to play as the game progresses when you will discover how to use it to travel.

## **CHARISMA**

Paul's success is indicated by his charisma level which rises and falls depending on his performance throughout the game. As you convince Fremen to work for you so his charisma rises - as his charisma rises so Paul's telepathic ability increases allowing him to communicate across greater distances allowing him to motivate troops from afar without the necessity of travel. Paul will have visions during the game depending on the length of time and amount of spice in his blood (which turns his eyes blue like the Fremen's). The visions give you information concerning anything of consequence happening on Dune: e.g., messages from the Emperor, attacks on sietchs or harvesters.

- At various points in the game there is an update sequence which engages automatically.





## CONFLICT

### Training An Army

Once you have made contact with Stilgar, the Fremen leader, you can begin to mobilise an army against the Harkonnens. On contacting him the occupation can be altered to allow the Fremen to begin military training. The amount of training they get is crucial to the performance as armies. You can speed up their training by taking Gurney Halleck (see CHARACTERS) to the sietchs.

### Espionage

Once you have selected the military option you can allocate some of your troops to ESPIONAGE in order to find the location and strength of Harkonnen fortresses. Only fortresses in range of individual sietchs can be selected. Troops on spying missions can be ordered to attack at any time. They also run the risk of being captured, their ability being dictated by their training.

### Weaponry

Being well armed before engaging the Harkonnens in battle significantly improves your chances of victory. There are four types of weapon:

**Crysknife:** a sacred Fremen fighting knife.

**Lasgun:** a hand-held laser pistol.

**Weirding Module:** a powerful voice powered box which concentrates sound to devastating effect.

**Atomics:** atomic weapons which can only be found by conquering Harkonnen fortresses.



## Attack

After discovering the Harkonnen fortresses check their whereabouts on the SPICE DENSITY MAP given to you in the game. By clicking on TROOP OCCUPATION you can find out the whereabouts of your own forces. A blue fortress denotes a Harkonnen stronghold. By clicking onto a sietch and on to a fortress you can move troops into attack. It can take them several hours to get into position but once assembled they will automatically engage.

You can stay in contact to how they're doing and send reinforcements (though this takes time) or withdraw. Once troops are lost they cannot be replaced though sometimes you can liberate Fremen from captured fortresses.

It is also possible to capture some Harkonnen captains who may give up precious information. If they are victorious Paul has a vision of a Harkonnen fort transformed into a sietch.

## ECOLOGY

Part of the Fremen dream is to turn Dune into a more habitable planet by reclaiming the desert with vegetation and providing abundant quantities of Dune's scarcest resource—water.

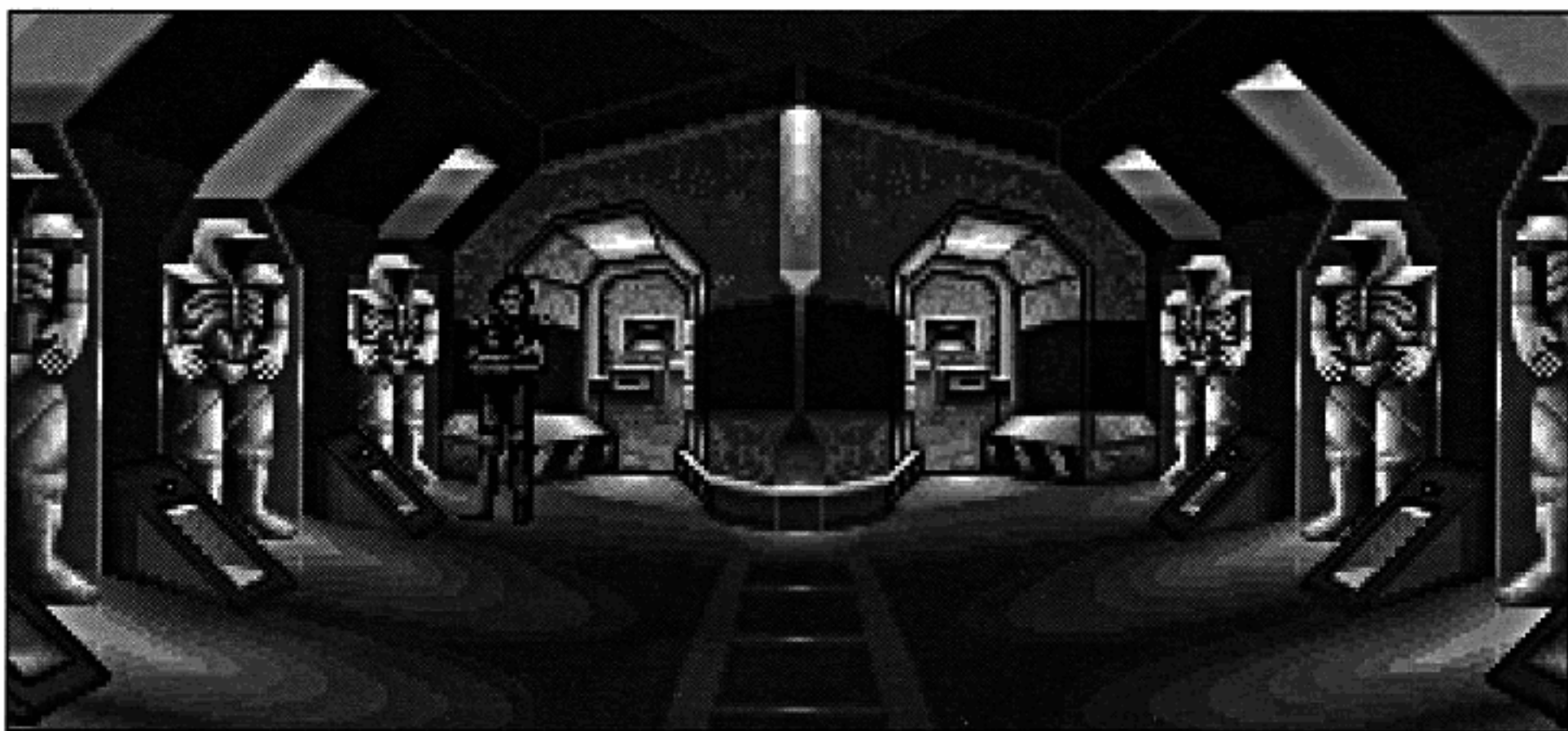
Helping the Fremen achieve their dream serves a twofold purpose central to winning the game:

- i) It increases their motivation
- ii) By planting vegetation in place of spice, Harkonnens can be forced out of their forts, since vegetation grows north where they reside.

You cannot begin ecology until you make contact with Kynes the ecologist (see CHARACTERS) who has the bulbs necessary to begin cultivation on Dune. Once this is done you can begin altering troop occupation at sietchs to ecology, altering their colour to green.

## Windtraps

To begin ecology you must first create a windtrap. Since water is so scarce on Dune it must be





collected from every possible source. Windtraps grab the moisture from the air and store it in reservoirs in the sietchs. By changing troops to ecology you can get them to begin assembling windtraps at sietchs which do not possess one thus extending their ability to cultivate. To check whether there is water or a windtrap at a sietch simply click the left mouse button on it to bring up a breakdown on the information.

### **Cultivation**

You cannot plant vegetation until you have a bulb in your inventory. Send troops to Kynes to obtain one or send a troop in search for equipment in the hope they find one. Once they return with a bulb they will automatically begin cultivating the land. • NB Keep an eye on troops throughout the game. If a man stops work his motivation is low or, in ecology, he has run out of equipment i.e., bulbs. Despatch him to find one.

### **Game End**

The game ends when Paul and the Fremen control the Harkonnen Palace after taking all the forts on Dune.



## FRANÇAIS

### 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 que 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 grande 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 la propriété 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 (régi 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 année 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 Réalisation: 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 venue 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 proposer 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 fut 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...

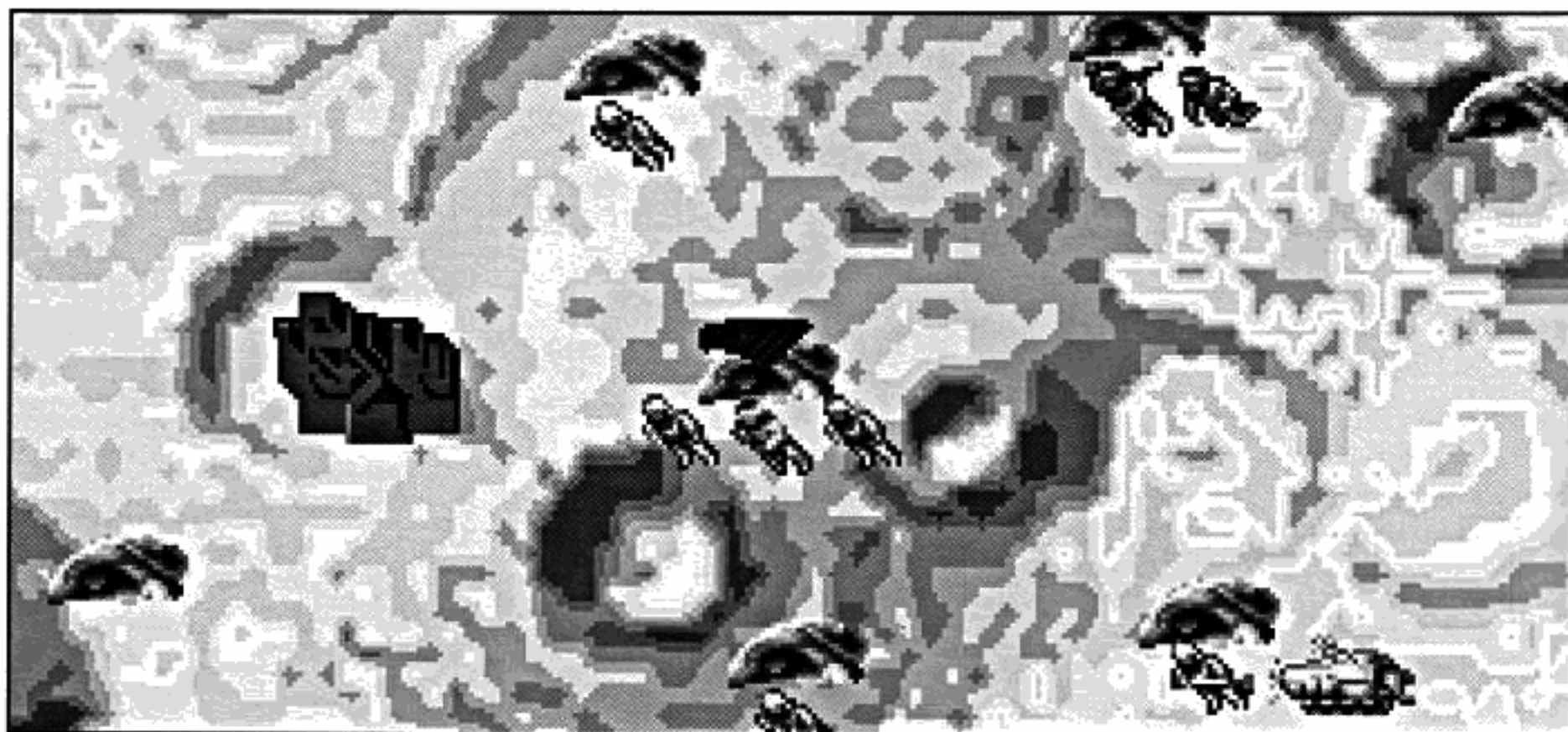
## L'EQUIPE DE DUNE

### 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'atteignent dans son sommeil. Depuis, chaque soir, il fait le fabuleux, le merveilleux, le miraculeux "Voyage Astral"...

**Logigraphie: Amélie Minuit, Robbot, Crash Garret, Kult.**

## JEAN-JACQUES CHAUBIN

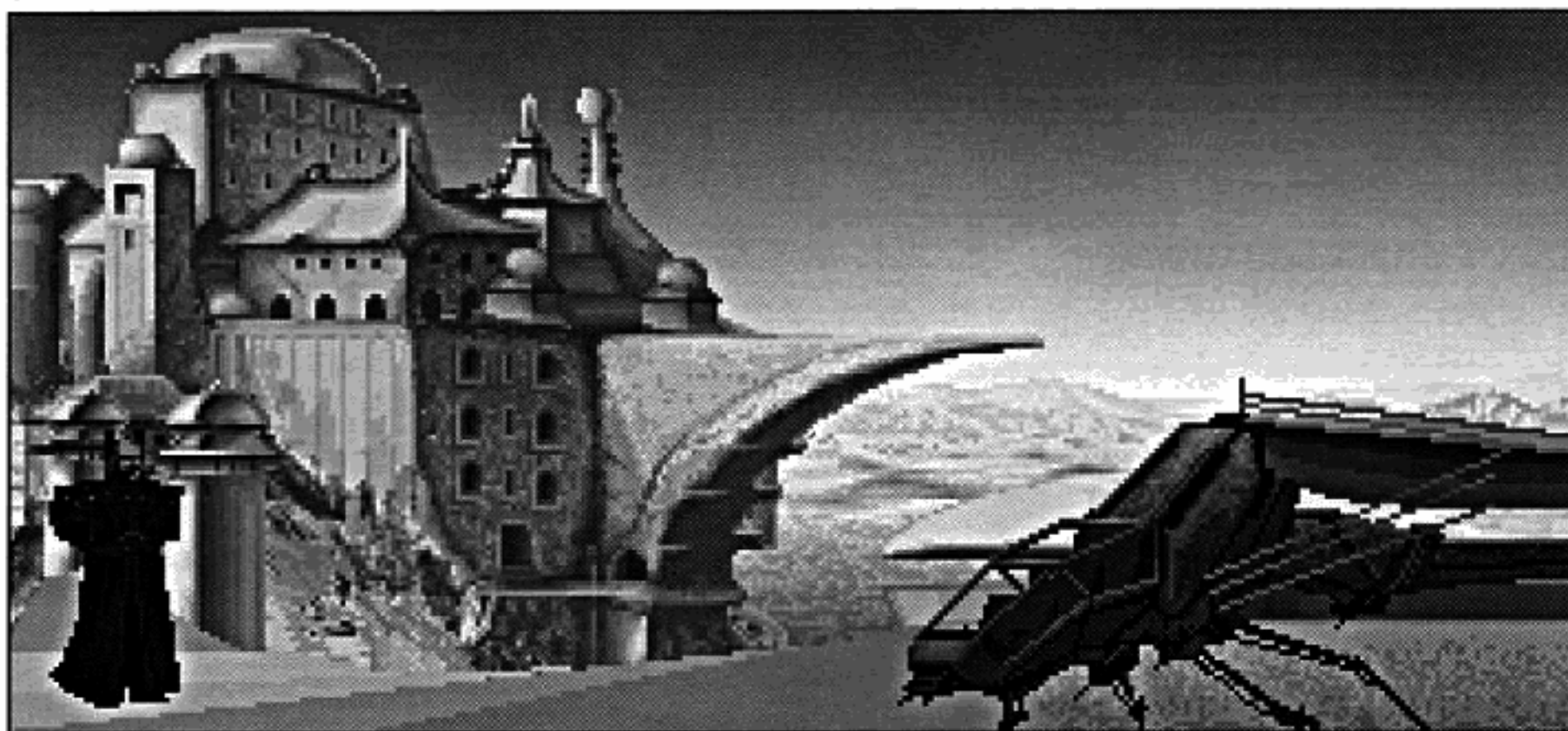
*Etalon humain, il a un ascendant absolu sur la technologie bionique: il crée. Son oeil fonctionne comme un capteur sidéral hypersensible qui traque sous l'écorce matérielle des choses et des êtres, de suaves vibrations. Il suffit de voir son oeuvre pour succomber définitivement à un charme proche de 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 WW l'ont doté d'un PSY-POUVOIR fabuleux: celui de décoder les ondes Etranges...

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





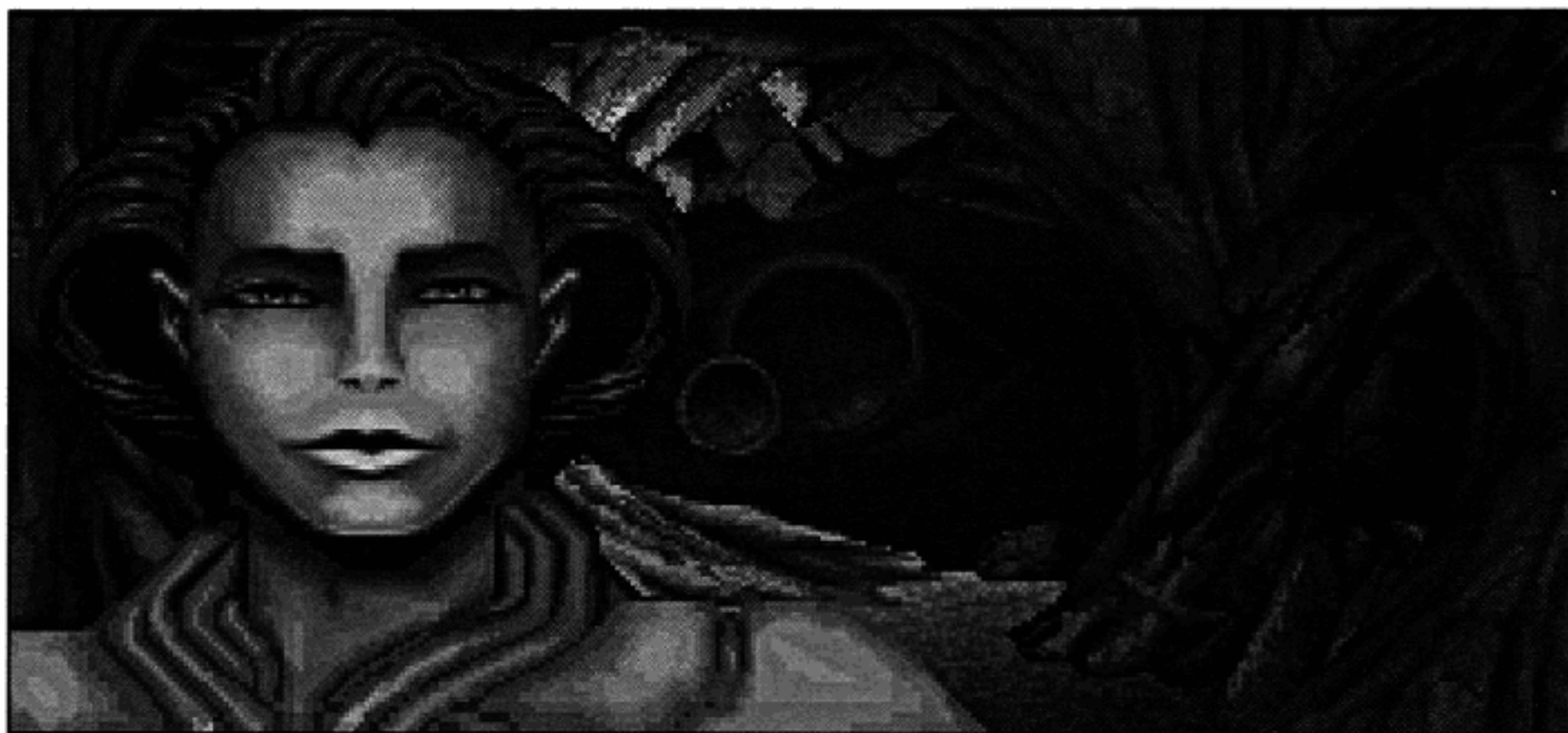
## **SOHOR TY**

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 encaisse, 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, Birdie, sons et musique de Kult, Purple Saturn Day, Billiard Simulator, Crash Garret, L'Ange de Cristal.**



## 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 libérerait de l'esclavage.



## SYSTEME REQUIS

### Nécessite:

Un compatible IBM PC 386, 20 Mhz

500 Ko de mémoire de base

Graphismes VGA 256 couleurs

Disque dur (50 Ko de libre)

DOS supportant MSCDEX

Un lecteur CDROM avec un taux de transfert de 150 Ko/s.

Cartes sonores: Adlib, Adlib Gold, Midi LAPC1, Sound Blaster, Sound Blaster Pro.

Souris, clavier ou joystick.

Dune CD fonctionne sur le système minimum décrit ci-dessus, mais pour obtenir de meilleurs résultats, nous vous recommandons de jouer sur un IBM PC 386 ou 100% compatible, de 33 Mhz, avec 1 Mo de mémoire étendue, un lecteur CD-ROM avec un taux de transfert de 150 Ko/s ou plus, et une carte sonore. Pour plus de détails sur la mémoire nécessaire, veuillez consulter le fichier READ me, qui se trouve sur le CD.



### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Insérez le compact disc dans le lecteur CD-ROM. Sélectionnez le lecteur CD-ROM (si votre lecteur CD-ROM correspond au lecteur D, tapez D: au prompt du DOS et appuyez sur la touche RETURN). Tapez ensuite INSTALL au prompt, appuyez sur RETURN et suivez les instructions à l'écran.

### CONTROLES

DUNE est contrôlé par une interface "pointer et cliquer", qui permet au joueur de se déplacer dans le jeu, d'accomplir une action et d'interagir avec d'autres personnages sans avoir à taper quoi



que ce soit. Nous vous recommandons d'utiliser la souris, mais le clavier et le joystick peuvent également être utilisés. L'écran de jeu est divisé en un Ecran Principal et un Tableau de Commandes (décrits plus tard). Pour interagir avec les personnages qui apparaissent sur l'écran Principal, ou pour activer les commandes du Tableau de Commandes, utilisez la souris pour placer le pointeur sur le personnage/la commande, puis cliquez avec le bouton gauche. Dans certains cas, si vous appuyez sur le bouton droit, vous ferez apparaître d'autres informations.



L'option clavier vous permet d'utiliser les touches du clavier numérique, ou les touches flèches (curseur) pour passer d'une icône/option à l'autre. Pour sélectionner une option, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT ou sur RETURN. De plus, si vous appuyez sur la touche CTRL + une touche flèche, vous pourrez placer le curseur n'importe où sur l'écran. Les fonctions du joystick sont identiques à celles de la souris.

## L'ECRAN PRINCIPAL

Vous voyez le jeu à travers le regard de Paul Atreides. Les trois quarts supérieurs de l'écran constituent l'Ecran Principal, et montrent la position actuelle et les personnages présents. C'est une description de l'endroit, toutes les commandes se trouvant dans le Tableau de Commandes, au bas de l'écran. Cependant, si vous placez le pointeur sur un personnage de cet écran, et que vous cliquez avec le bouton gauche de la souris, vous pouvez interagir avec ce personnage; le Tableau de Commandes affichera uniquement les options disponibles. Vous pouvez demander au personnage de vous parler, de vous suivre, ou de travailler pour vous.



## LE TABLEAU DE COMMANDES

Le quart inférieur de l'écran contient le Tableau de Commandes. A droite de ce Tableau, vous trouverez la boussole. Elle vous indique dans quelle direction (nord, sud, est et ouest) vous pouvez vous déplacer. Lorsque vous êtes à l'intérieur du palais, si vous cliquez au centre de la boussole, vous ferez apparaître un plan du bâtiment, comportant la position des autres personnages. Paul apparaît sur cette carte sous la forme d'un point rouge.

Le centre du Tableau est réservé à la fenêtre d'options qui établit la liste des options disponibles. Les commandes initiales sont:  
Voir la carte de Dune: ceci fait apparaître une carte de Dune, à partir de laquelle vous pouvez donner des ordres à vos troupes, et vérifier la densité de l'épice.  
Table de mixage: ceci fait apparaître l'écran qui contrôle le volume et l'équilibreur de voies de la musique et des dialogues, ainsi que les sous-titres et la langue.  
Duc Leto Atreides: le Duc est le seul personnage avec lequel vous pouvez interagir au début. Choisir cette option a le même effet que cliquer sur un personnage de l'Ecran Principal. En plus d'un agrandissement du personnage, les options du Tableau de Commandes laissent place aux options d'interaction.

Au coin supérieur gauche du Tableau de Commandes, vous trouverez l'icône livre. Il permet de faire apparaître l'histoire actuelle. Il fournit d'abord des renseignements de base, divisés en sous-sections, expliquant la politique de Dune, le rôle de Paul, l'importance de l'épice et les Fremens. Lorsque vous progressez dans le jeu, des renseignements supplémentaires sont ajoutés. Cliquez sur le livre pour l'ouvrir. Cliquez sur la page pour consulter le livre, et cliquez sur le dos pour le refermer, et reprendre le jeu.

Au-dessous du livre, vous trouverez trois petites fenêtres. Celle de gauche affiche un soleil ou une lune, pour indiquer l'heure du jour, ainsi qu'un nombre, qui correspond au nombre de jours écoulés. A droite de cette fenêtre, se trouvent deux petites fenêtres carrées, affichant les visages des personnages qui vous accompagnent. Vous ne pouvez pas voyager avec plus de deux personnes. Si vous voulez qu'un personnage vous accompagne, cliquez sur l'option "Suis-moi".



## 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. Vous pouvez aussi accéder à CHARGER/SAUVER en cliquant sur l'icône "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 l'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 Fremem 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'icône "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'icône GLOBE et 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 vous donnera des conseils quand vous en aurez 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 Fremens respectent et suivent. Avant de pouvoir rallier les Fremens 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 Fremens 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 pouvez 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.

## **CHARISME**

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 Fremens 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: Krys: 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.

## **ECOLOGIE**

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 leurs 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, cliquez 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 sélectionnez "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-lui 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.





VIRGIN GAMES LIMITED 338A LADBROKE GROVE LONDON W10 5AH

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIIS CORPORATION AND LICENSED BY MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING, INC. © 1984 DINO DE LAURENTIIS CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

© 1992/1993 VIRGIN GAMES LTD & CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT. © 1993 VIRGIN GAMES LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



Lost Treasures For  
Le Vieux Manteau

