

DUNE II



BATTLE FOR ARRAKIS

Français



Westwood
STUDIOS

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 WESTWOOD STUDIOS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES, LTD.

MANUAL DESIGN BY DEFINITION.

DUNE • I I

de

Westwood™
S T U D I O S

Distribué exclusivement par Virgin Games



338a Ladbroke Grove, London W10 5AH

(+44) 81 960 2255

Dune est une marque de Dino De Laurentiis Corporation et sous licence MCA/Universal Merchandising, Inc. © 1984 Dino De Laurentiis Corporation. Tous droits réservés. © 1992

Westwood Studios, Inc. Tous droits réservés. Virgin est une marque déposée de Virgin

Enterprises, Ltd.

CREDITS

PRODUIT PAR:

Brett W. Sperry

DIRIGE PAR:

Aaron E. Powell & Lyle J. Hall

CONÇU PAR:

Aaron E. Powell & Joe Bostic

PROGRAMME PAR:

Joe Bostic & Scott K. Bowen

COORDINATEURS DU

PROJET R.U.:

Dan Marchant & Peter Hickman

TEXTE DE:

Donna J. Bundy & Rick Gush

GRAPHISMES ET ANIMATION DE:

Aaron E. Powell, Ren Olsen,
Judith Peterson, Eric Shults & Elie
Arabian

MUSIQUE ET SON DIRIGES PAR:

Paul Mudra

MUSIQUE ET SON DE:

Franck Klepacki & Dwight
Okahara

VOIX DIGITALISEES:

Donna J. Bundy, Franck Klepacki,
Glenn Sperry, Eric Shults &
Julie Stainer

ASSURANCE QUALITE:

Glenn Sperry, Jesse Clemit, Matt
Collins, Pat Collins, Bill Foster,
Mike Lightner, Michael S.
Glosecki, Justin Norr, Eugene
Martin, Noah Tool, Scott Duckett,
Danny Lewis, Ken Jordan, John
Martin, Darren Lloyd, Richard
Hewison, Paul Coppins &
Matthew Spall.

COORDINATEURS DU

DESIGN ET

DE LA CONCEPTION ARTISTIQUE:

Andrew Wright & Matt Walker

DESIGN DES MANUELS ANGLAIS,

ALLEMAND, FRANÇAIS &

ITALIEN DE :

Definition (R.U.)

DESIGN DU MANUEL US:

Lisa A. Ballan

REDACTION DU MANUEL:

Lisa Marcinko

TABLE DES MATIERES

Lettre de couverture	4
L'Empereur	6
L'Histoire d'Arrakis	7
L'Épice	8
La Maison Atreides	10
La Maison Ordos	11
La Maison Harkonnen	12
Structures	13
Unités	22
Équipement Requis	32
Installation Windows	32
Installation DOS	32
Commandes Clavier	34
Comment jouer	36

Chère Révérende Mère Marius Aléthéa Blasco

La situation sur Arrakis est critique. J'ai rassemblé les renseignements que vous m'avez demandés, et vous demande de prendre rapidement une décision à ce sujet.

Les paris politiques de Frédéric se sont avérés dangereux. Prêt à tout pour obtenir l'Épice, il a lancé un défi aux trois grandes Maisons concernant les droits d'extraction. La possession et le gouvernement d'Arrakis ont été offerts à la Maison qui rapportera le plus d'Épice.

Nous avons des intérêts considérables dans cette guerre. Arrakis est la seule source d'Épice, et elle ne peut pas être fabriquée artificiellement. Nous devons nous assurer que, quelle que soit la Maison qui remportera le défi, le ravitaillement des Gesserit ne soit pas interrompu. Nous ne pouvons pas nous permettre de nous faire des ennemis.

J'espère que ce rapport vous sera utile. Si vous avez besoin d'informations supplémentaires, veuillez me le faire savoir.

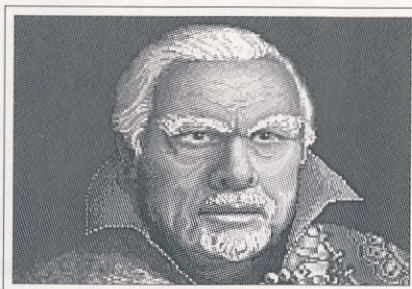
Votre servante,

Lady Elara Moray Trieru

La SITUATION sur ARRAKIS

L'EMPEREUR

L'Empereur Frédérick IV



Nous devrions nous méfier des vraies intentions de cet homme. Evincé du trône par son frère pendant les Années de Trahison, Frédérick réussit enfin à renverser son frère, et à reprendre le trône. Dans ses efforts, il a amassé une dette considérable, et il doit des sommes d'Epice gigantesques à ses débiteurs. Des rumeurs disent qu'il doit à CHOAM, la Corporation Intergalactique des Marchands, plus de trois milliards de millions d'unités.

Bien qu'il soit en possession de plusieurs holdings importants, son atout principal est la petite planète poussiéreuse d'Arrakis. Comme vous le savez, Arrakis a de la valeur car c'est la seule source de Mélange de l'univers, et toutes les tentatives de fabrication artificielle ont échoué. L'Empereur est très désireux de récolter l'Epice rapidement afin de rembourser ses dettes.

Pour encourager la récolte rapide de l'Epice, Frédérick a offert une récompense à la Maison qui rapportera le plus d'Epice: le gouvernement de la planète Arrakis et une part du revenu des impôts. Il a fait cette offre aux trois grandes Maisons: la Maison Atréides, la Maison Ordos, et la Maison Harkonnen; il leur a de plus accordé des concessions spéciales pour récolter l'Epice.

Des délégations des trois Maisons sont arrivées sur Arrakis, et nous nous attendons à ce que la récolte commence bientôt. Nos espions sont en place, et nous avons des raisons de croire que l'Empereur a des favoris dans la compétition. Nous vous communiquerons les renseignements qui nous parviendront ultérieurement.

L'HISTOIRE D'ARRAKIS

La planète Arrakis, connue également sous le nom de Dune



Le terrain:

La surface de la planète est constituée de dunes infinies. La végétation est inexistante, et aucune source d'eau n'a été trouvée jusqu'à présent. Des kilomètres de désert aride ne révèlent rien d'autre que des cuvettes, des dunes et quelques rochers occasionnels. Les sables dangereux se déplacent constamment, et de façon imprévisible. Les plateaux et les chaînes de montagnes s'élevant au milieu des dunes sont les seuls sites de construction possibles de la planète.

Les conditions

météorologiques:

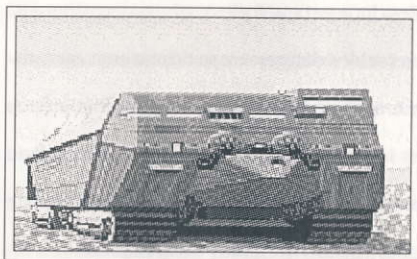
Cette planète est presque inhabitable, extrêmement chaude et aride. Le vent balaie la surface de la planète à des vitesses excédant 200 km/h, et engendre de violentes tempêtes électriques. Des nuages de gaz nocifs s'accumulent dans les zones les plus basses. Les réflexions des rayons ultraviolets peuvent brûler les yeux non-protégés. L'entretien des véhicules et des structures est extrêmement difficile dans ces conditions.

Les formes de vie

indigènes:

Deux espèces connues représentent les formes de vie indigènes de Dune: les Fremen et les Vers des Sables. La légende veut que les Fremen soient les descendants des survivants d'un ancien vaisseau interstellaire échoué. Bien qu'ils vivent reclus et se montrent très réservés, les Fremen sont assez nombreux. Le mystère de leur survie dans les conditions de vie de la planète est un témoignage éloquent des effets nutritifs de Mélange.

Les Vers des Sables se déplacent facilement sous la surface. L'un des composants éventuels de Mélange, ces créatures hideuses ont la réputation d'attaquer tout ce qui bouge à la surface, dévorant à l'occasion les humains et leurs véhicules.



Nous devons garder l'œil sur Arrakis pour nous assurer que notre approvisionnement d'Epice ne sera pas interrompu!

L'EPICE

Souvent appelée Mélange, l'Epice a plusieurs usages. Elle rend les voyages interstellaires possibles en permettant aux Navigateurs de la Corporation de déformer le tissu de l'espace. L'Epice peut aussi prolonger la vie humaine. Ceux qui en consomment régulièrement, peuvent vivre pendant des centaines d'années. L'usage de l'Epice comme onguent a également permis à ses millions d'utilisateurs de rester jeunes.

L'Epice est une denrée rare et chère. Elle est utilisée pour le commerce, le troc, ou comme monnaie d'échange, dans l'univers. Nous, les Bene Gesserit, connaissons la valeur spirituelle de l'Epice, car sans elle, notre Révérende Mère ne pourrait pas avoir de visions.

LE TERRAIN

CHAMP D'EPICE

L'Epice se trouve généralement en surface et sa couleur est rouge-orangée, ce qui la distingue du sable.

SABLE

Le sable est le type de terrain le plus répandu sur Arrakis. La plupart des véhicules sur Dune sont spécialement conçus pour se déplacer sur ce genre de terrain. Les Vers des Sables sont dangereux lorsque vous vous déplacez dans une zone sablonneuse.

DUNES

De grandes dunes de sable sont formées par les vents constants. Elles sont difficiles à franchir, spécialement pour les unités au sol.

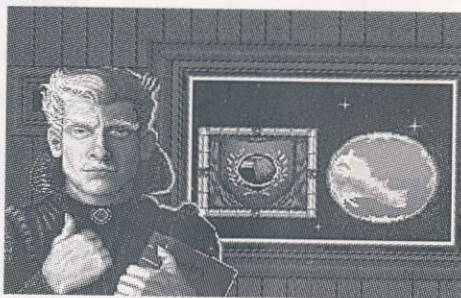
ROCHERS

Les formations rocheuses sont les seuls endroits qui permettent l'existence de constructions. Les Vers des Sables évitent les formations rocheuses et ne les traversent pas.

MONTAGNES

Les montagnes escarpées sont formées par des couches de rochers, et sont les seuls reliefs sur cette planète autrement plate. Les montagnes sont infranchissables pour tous les véhicules, mis à part les unités d'infanterie.

LA MAISON ATREIDES



Renseignements sur la planète:

Caladan, la planète qui abrite les Atréides, a un climat chaud et calme, et ses terres sont verdoyantes et riches. Les terres riches et les conditions climatiques tempérées permettent des activités agricoles variées. Les développements industriels et technologiques des siècles derniers ont amélioré la prospérité des Caladaniens.

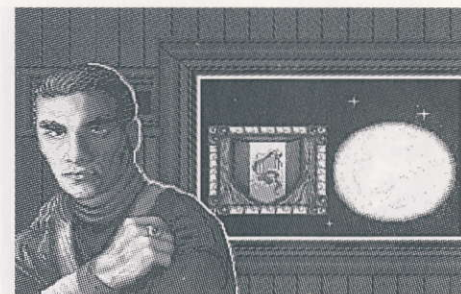
Profil de la Maison:

Les Atréides prédominent depuis des milliers d'années, ont une longue tradition de justice, et sont des administrateurs réputés équitables; la Maison Atréides prévaut depuis des milliers d'années. Ses représentants sont loyaux, travailleurs, et pacifiques. Intel-

ligents et nobles, les leaders Atréides sont appréciés par leurs sujets. Une singulière dévotion au devoir caractérise les soldats Atréides. Selon des rapports récents, l'armée des Atréides est en très bonne condition de fonctionnement, tout comme leurs véhicules et leurs structures.

Nos informations indiquent que la campagne des Atréides sur Dune est organisée par l'exceptionnel Mentat, Cyril. Jusqu'à présent, les Atréides ont été passifs et n'ont pas attaqué les autres Maisons, bien qu'ils se soient défendus avec succès contre une série de raids, de sabotages et d'offensives plus importantes. Fidèles à leur nature, les Atréides ont essayé d'atteindre leurs objectifs en utilisant la diplomatie, une stratégie qui échouera probablement sur Dune.

LA MAISON ORDOS



Renseignements sur la planète:

La planète qui abrite les Ordos est un monde gelé couvert de glace. Nous pensons que les Ordos importent leurs produits agricoles et technologiques des systèmes planétaires voisins. En tant que marchands et courtiers, les Ordos ne produisent rien et comptent sur leurs capacités mercantiles pour survivre.

Profil de la Maison:

Nos informations indiquent que la Maison Ordos est composée d'un cartel de familles riches, rassemblées par le désir d'une sécurité plus grande. Les Ordos ont peu de scrupules, et semblent tirer leur force de leurs actes de sabotage et de terrorisme. Protégé par leur immense richesse, le statut des Ordos en tant que grande Maison n'est pas affecté par leur longue histoire de manipulations, trahisons et tromperies.

Des rapports récents suggèrent que le rusé Mentat Ammon est responsable des opérations sur Dune. C'est une rare occasion de voir Ammon en action. Il serait intéressant d'en savoir plus au sujet de ce peuple secret.

LA MAISON HARKONNEN



Renseignements sur la planète:

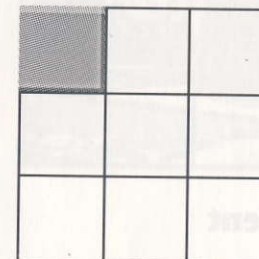
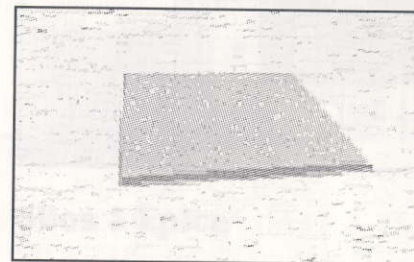
Venue du monde obscur de Giedi Prime, la terrible Maison Harkonnen s'est répandue dans l'univers tout entier. Les Harkonnen sont cruels et peuvent être sans pitié envers leurs amis et leurs ennemis, dans la course au contrôle de Dune.

Profil de la Maison:

La Maison Harkonnen est la Maison la plus barbare de l'univers. Les Harkonnen sont réputés pour employer la violence et la peur pour réaliser leurs objectifs. Le statut n'est pas accordé chez les Harkonnen, il est acquis. Si un subordonné tue son supérieur, il prend sa place, et est respecté. Leur organisation militaire change constamment, et est pres-

que impossible à comprendre. Nos rapports sur la Maison Harkonnen indiquent que le commandement sur Dune est assuré par l'instable Mentat Radnor. En vrai Harkonnen, Radnor a atteint sa position en assassinant le Mentat précédent, Marko, son ancien guide et instructeur. Nous ne savons pas jusqu'à quel point le peuple et la Maison qu'il sert font confiance à Radnor. Les Harkonnen se trouvant sur Dune ont passé la majeure partie de leur temps à rassembler une force militaire considérable. Nous doutons qu'ils envisagent de récolter l'Épice pour l'Empereur. Ils sont convaincus de pouvoir conquérir les autres Maisons. L'association de la soif de puissance de Radnor, et de ses pouvoirs de persuasion, le rendent dangereux. Nous allons continuer à observer de près les Harkonnen, car ils sont assez imprévisibles.

STRUCTURES



Dalle en Béton:

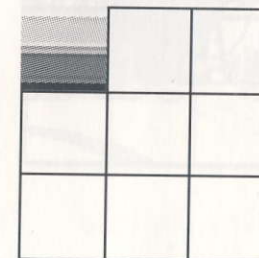
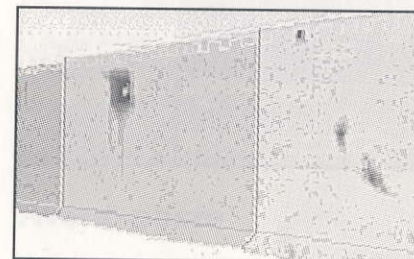
Type: Fondation

Poids: 1469 kg

Matériau: Mélange de gravier et de sable

Blindage: Moyen

Les dalles en béton peuvent servir dans la construction de routes, et constituer les fondations des structures. Les dalles en béton ne peuvent pas être réparées si elles sont endommagées, et doivent être remplacées ou abandonnées.



Murs:

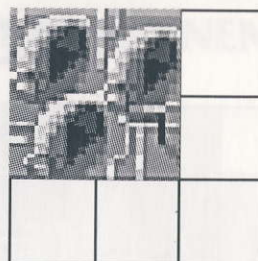
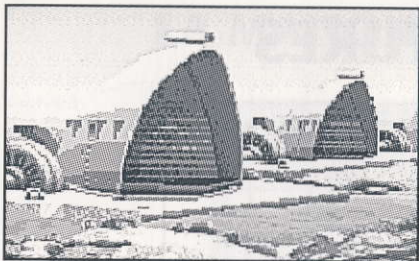
Type: Mur défensif

Poids: 2245 kg

Matériau: Mélange de gravier et de sable

Blindage: Moyen

Les murs peuvent être utilisés pour améliorer les structures ou comme fortifications. Comme les dalles en béton, les murs ne peuvent pas être réparés.

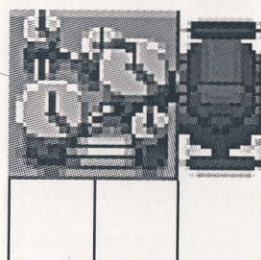
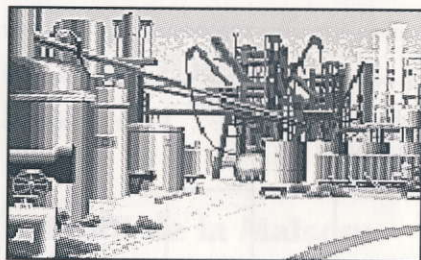


Pièges à Vent

Type: Générateur électrique **Armement:** Aucun

Blindage: Léger **Générateurs:** Turbine double EL-2A Eskort 650 hp

Les Pièges à vent fournissent une installation en eau et électricité. De grands conduits à la surface canalisent le vent en sous-sol dans des turbines qui font tourner les générateurs et les extracteurs d'humidité.

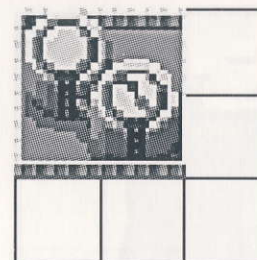
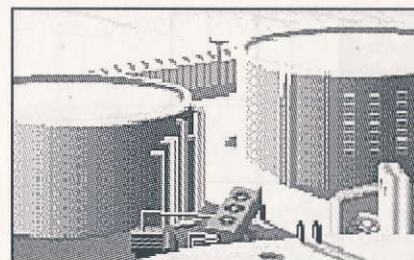


Raffinerie:

Type: Installation industrielle **Armement:** Aucun

Blindage: Moyen **Capacité:** 1000 unités d'Epice

La raffinerie est à la base de la production d'Epice sur Dune. Les moissonneuses transportent l'Epice récoltée à la raffinerie où elle est transformée en crédits. L'Epice raffinée est répartie automatiquement et entreposée dans les silos. Toutes les raffineries seront fournies avec une moissonneuse.

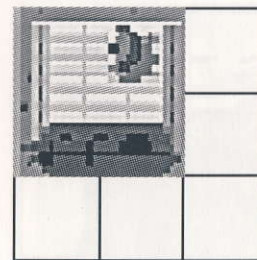
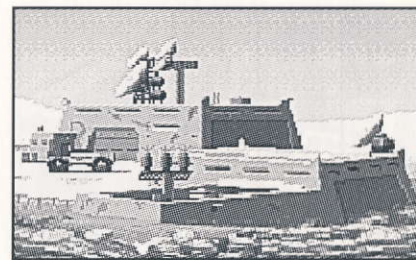


Silos à Epice

Type: Entrepôt **Armement:** Aucun

Blindage: Léger **Capacité:** 1000 unités d'Epice

Les silos à Epice contiennent l'Epice récoltée. Lorsque la raffinerie termine le procédé de transformation, elle répartit automatiquement l'Epice entre les silos. Remarque: lorsque la quantité d'Epice excède la capacité des silos, l'Epice sera perdue.

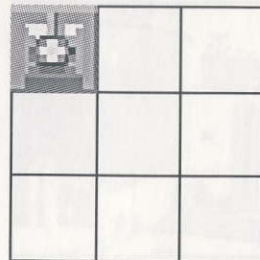


Avant-poste

Type: Structure militaire/de surveillance **Armement:** Aucun

Blindage: Lour

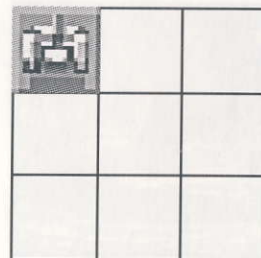
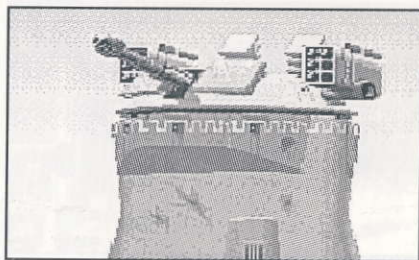
Les capacités radar d'un avant-poste, sont utilisées à des fins de commandement militaire. Lorsque la construction d'un avant-poste est achevée, un radar est activé à l'écran. Il est nécessaire d'avoir un avant-poste pour pouvoir créer une nouvelle unité militaire.



Tourelle:

Type: Tourelle au sol
Angle: 0° à 20°
Blindage: Lourd
Portée: 100 m
Armement: canon de 105 mm

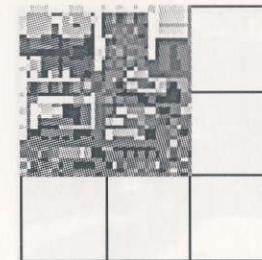
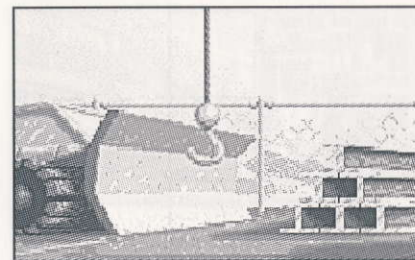
Cette tourelle fixe lance des projectiles anti-blindage à faible distance. Les tourelles sont commandées par un seul commandant tactique chargé du ciblage et du tir. Les tourelles feront feu sur tout ennemi se trouvant à leur portée.



Tourelle à Roquettes:

Type: Tourelle au sol
Angle: 0° à 20°
Blindage: Lourd
Portée: 100 m/1000 m
Armement: Canon de 105 mm/Double lance-missiles

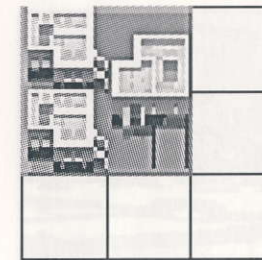
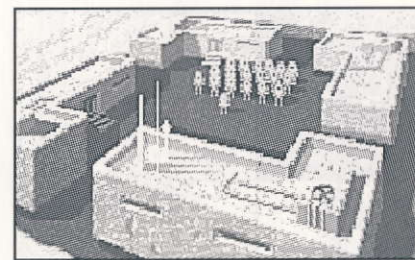
Version améliorée de la tourelle standard, la tourelle à roquettes a une portée plus longue, et tire des projectiles explosifs. Les lance-missiles supplémentaires sont fixés sur la coupole de la tourelle.



Chantier de Construction:

Type: Installation de production
Armement: Aucun
Blindage: Moyen

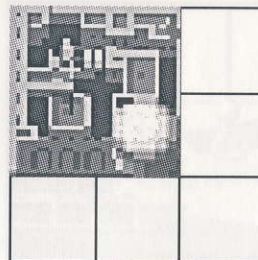
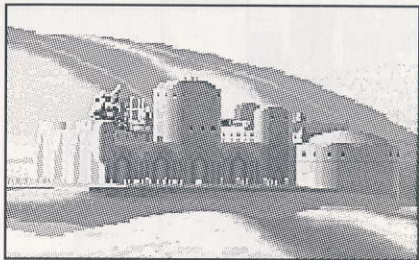
Un chantier est nécessaire à la construction de nouvelles structures. Il contient tous les matériaux requis pour bâtir des structures sur Dune.



Caserne:

Type: Installation de production
Armement: Aucun
Blindage: Moyen
Capacité: Non disponible (N/D)

Les casernes servent à former et entraîner les unités d'infanterie légère.



WOR (Centre d'entraînement pour Troopers)

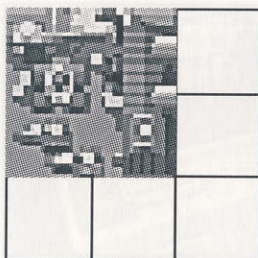
Type: Installation de production

Armement: Aucun

Blindage: Moyen

Capacité: N/D

Le WOR forme des unités de Troopers lourds, en leur fournissant un entraînement poussé et des armes sophistiquées.



Usine Légère:

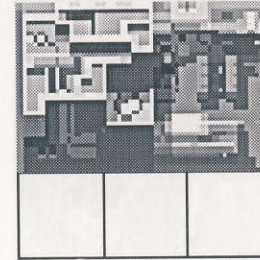
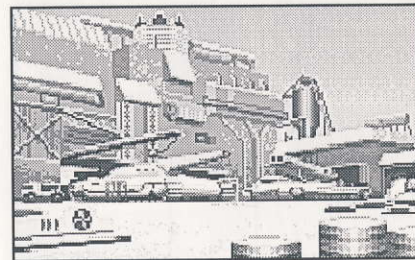
Type: Installation de production

Armement: Aucun

Blindage: Moyen

Capacité: N/D

L'usine légère produit de petits véhicules de combat légèrement blindés. Une usine légère doit être construite avant une usine lourde.



Usine Lourde

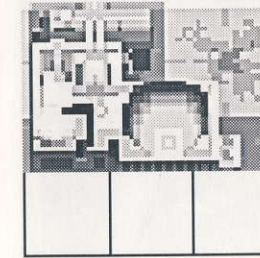
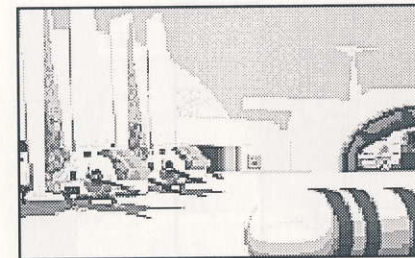
Type: Installation de production

Armement: Aucun

Blindage: Moyen

Capacité: N/D

L'usine lourde produit des gros véhicules militaires à chenilles, ou des moissonneuses. Vous pouvez produire des moissonneuses et des chars avec une usine lourde.



Usine High-Tech:

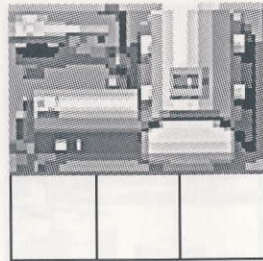
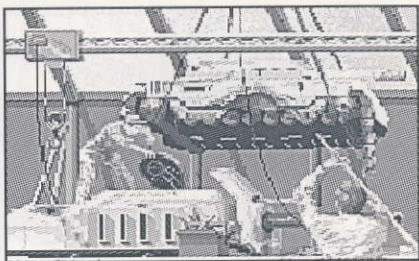
Type: Installation de production

Armement: Aucun

Blindage: Moyen

Capacité: N/D

L'usine High-Tech produit des unités aéroportées, comme les Carryalls.



Centre de Réparations:

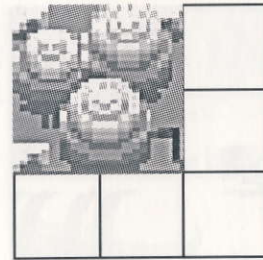
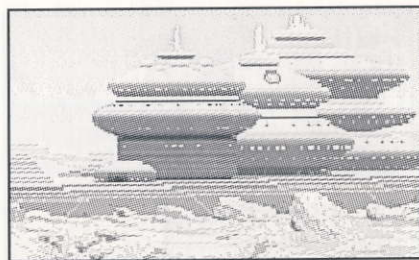
Type: Installation industrielle

Armement: Aucun

Blindage: Moyen

Capacité: N/D

Vous avez besoin d'un centre de réparations pour réparer les véhicules endommagés. Les crédits à payer dépendront des dégâts et du type de véhicule à réparer.



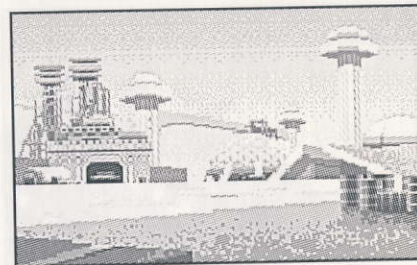
IX (Centre de Recherches):

Type: Installation technologique

Armement: Aucun

Blindage: Moyen

Le centre IX élabore des innovations technologiques afin d'améliorer les structures et les véhicules. Le Centre de Recherches peut également mettre au point des armes spéciales et des prototypes.



Starport:

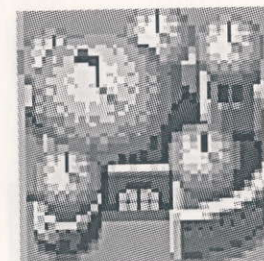
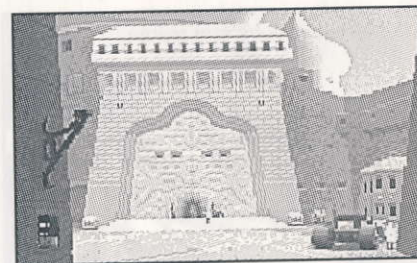
Type: Structure avancée

Armement: Aucun

Blindage: Lourde

Capacité: N/D

Le Starport vous permet de faire des échanges intergalactiques avec la Corporation de Marchands. Ils approvisionnent le marché en véhicules et en unités aéroportées à des tarifs préférentiels.



Palais:

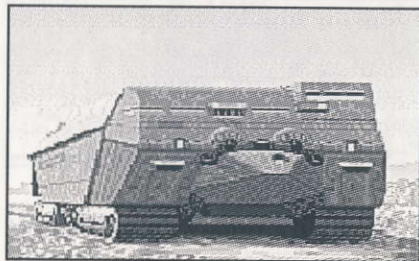
Type: Edifice capital

Armement: Aucun

Blindage: Lourde

Les palais sont offerts aux chefs qui font preuve de courage et d'héroïsme en mission. Un palais ne peut être construit qu'aux derniers niveaux de ce jeu. Le palais sert également de centre de commandement dès qu'il est occupé. Certains palais ont des options supplémentaires uniques.

UNITES



Moissonneuse:

Type:	Véhicule récolteur d'Epice	Blindage:	Moyen
Armement:	Aucun	Equipage:	5
Vitesse:	32 km/h (sur chenilles)		

La moissonneuse sépare l'Epice du sable. Le sable inutilisable est alors rejeté par le système d'échappement. Une fois pleine, la moissonneuse emportera automatiquement l'Epice brute

à la raffinerie pour y être traitée.



VCM (Véhicule de Construction Mobile)

Type:	Véhicule de déploiement de base	Blindage:	Moyen
Armement:	Aucun	Equipage:	15
Vitesse:	36 km/h (sur chenilles)		

Le véhicule de reconnaissance VCM est utilisé pour trouver des zones rocheuses permettant la construction de nouvelles installations. Lorsqu'il a localisé un site qui convient, le VCM se transforme en Chantier. (Cf. Chantier)



Infanterie:

Type:	Unités militaires basées au sol	Blindage:	Léger
Armement:	Fusils d'assaut RP 9 mm	Unités:	1 à 3
Vitesse:	5 km/h (à pied)		

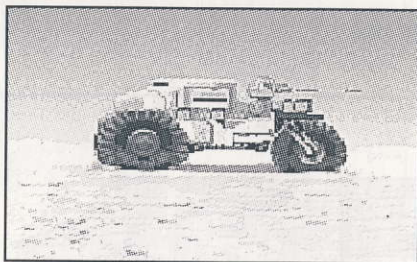
L'infanterie est constituée de soldats légèrement blindés se déplaçant à pied, et équipés de fusils d'assaut RP de 9 mm, tirant des balles anti-blindage. La portée de tir et la vitesse de l'infanterie sont limitées.



Troopers:

Type:	Unités militaires basées au sol	Blindage:	Léger
Armement:	Canons pivotants de 10 mm; Roquettes FS	Unités:	1 à 3
Vitesse:	12 km/h (à pied)		

Les Troopers sont armés de canons pivotants de 10 mm équipés de munitions anti-blindage, ainsi que de roquettes FS. Les Troopers portent de lourdes combinaisons électriques mécanisées qui leur permettent d'améliorer leurs performances et leur vitesse.



Trike:

Type:	Véhicule léger de reconn./d'attaque	Blindage:	Léger
Armement:	Canons doubles de 20 mm	Equipage:	2
Vitesse:	72 km/h (sur roues)		

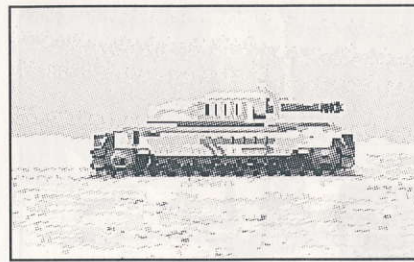
Le Trike est un véhicule légèrement blindé, à trois roues, équipé de munitions anti-blindage. Sa portée de tir est limitée, mais il se déplace rapidement.



Quad:

Type:	Véhicule d'attaque léger	Blindage:	Léger
Armement:	Canons doubles de 30 mm	Equipage:	2
Vitesse:	59 km/h (sur roues)		

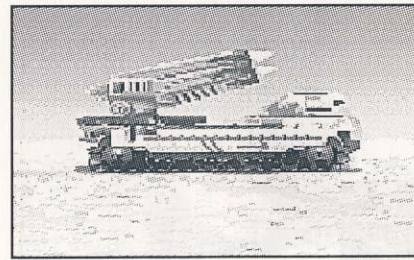
Le Quad est un véhicule légèrement blindé, à quatre roues, équipé de munitions incendiaires anti-blindage. Bien que plus lent, le Quad est plus robuste que le Trike, que ce soit en matière de blindage ou de puissance de feu.



Char de Combat:

Type:	Char de combat moyen	Blindage:	Moyen
Armement:	Canon de 155 mm	Equipage:	2
Vitesse:	40 km/h (sur chenilles)		

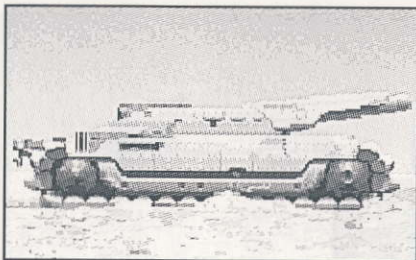
Le char de combat est un char moyennement blindé, sur chenilles, équipé de munitions explosives. Il est plus lent qu'un char ordinaire et sa maniabilité est limitée.



Char à Missiles:

Type:	Véhicule d'appui-feu	Blindage:	Moyen
Armement:	Lance-missiles	Equipage:	3
Vitesse:	48 km/h (sur chenilles)		

Le char à missiles lance des missiles d'appui, similaires à ceux de la tourelle à roquettes. Le char à missiles a une capacité d'attaque de longue portée, et bien qu'il soit peu précis, il lance deux missiles à la fois, et se déplace plus vite que les chars de combat plus lourds.



Char de Siège:

Type: Char de combat principal

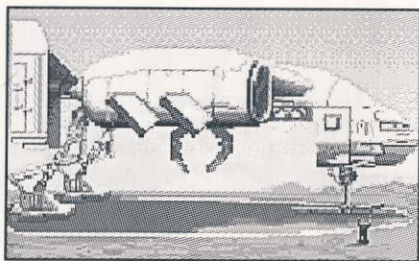
Blindage: Lourd

Armement: Deux canons de 155 mm

Equipage: 3

Vitesse: 32 km/h (sur chenilles)

Le char de siège est un véhicule sur chenilles équipé de deux canons. Ces canons lancent des projectiles incendiaires anti-blindage, lui donnant une puissance de feu deux fois supérieure à celle du char plus petit de combat. Il est deux fois plus blindé, mais plus lent que la plupart des chars.



Carryall:

Type: Unité aéroportée

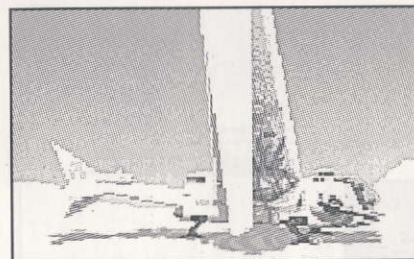
Blindage: Léger

Armement: Aucun

Equipage: 4

Vitesse: 160 km/h (aéroporté)

Le Carryall est un avion légèrement blindé et sans arme. Il est capable de soulever et de transporter des machines et des véhicules lourds. Les Carryalls sont utilisés avant tout pour transporter les moissonneuses.



Ornithoptère:

Type: Avion d'attaque et de soutien rapproché

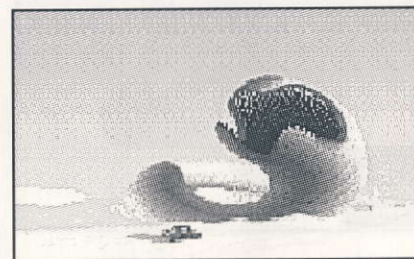
Blindage: Léger

Armement: Roquettes de soutien de combat

Equipage: 2

Vitesse: 340 km/h (aéroporté)

L'Ornithoptère est un avion légèrement blindé, capable de lancer des roquettes de soutien de combat. L'Ornithoptère utilise la remarquable technologie M-Flex, qui lui permet de battre des ailes. L'Ornithoptère est très maniable et c'est l'avion le plus rapide sur Dune.



Ver des Sables

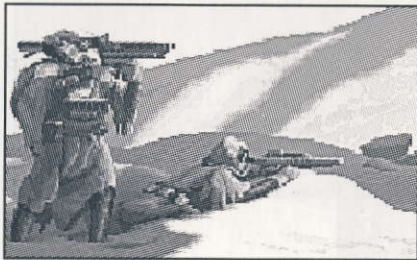
Type: Créature de Dune

Blindage: Lourd

Armement: Appétit

Vitesse: 56 km/h

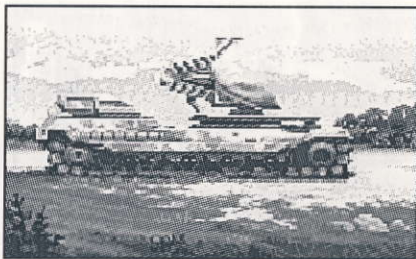
Les Vers des Sables sont les habitants de Dune. Attirés par les vibrations, ils fréquentent les champs de bataille, et dévorent souvent de nombreux combattants. Les Vers des Sables sont presque impossibles à détruire, ont un appétit vorace, et mangent les véhicules militaires.



Fremen:

Type:	Unités militaires basées au sol	Blindage:	Léger
Armement:	Fusils d'assaut de 10 mm/Roquettes	Unités:	Inconnues
Vitesse:	17 km/h (à pied)		

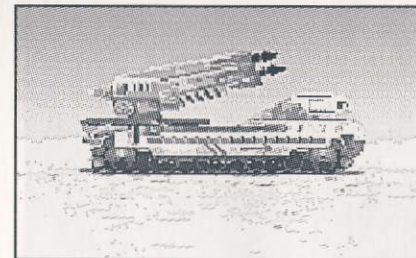
Les Fremen sont les habitants de Dune. Combattants d'élite, leur connaissance du terrain hostile en fait des adversaires redoutables. Des sources de renseignements indiquent que les Fremen pourraient s'allier avec les Atréides.



Char Sonique:

Type:	Char de combat sophistiqué	Blindage:	Moyen
Armement:	Amplificateur sonique	Equipage:	2
Vitesse:	44 km/h (sur chenilles)	Maison:	Atréides

Développé par les Atréides, ce char sophistiqué utilise la technologie des ondes sonores pour lancer un jet d'énergie sonique sur ses cibles. Les hautes fréquences d'énergie cassent la structure moléculaire des victimes.



Déviateur:

Type:	Véhicule de soutien de combat	Blindage:	Moyen
Armement:	Lance-missiles	Equipage:	3
Vitesse:	48 km/h (sur chenilles)	Maison:	Ordos

Le déviateur Ordos est un char à missiles ordinaire, qui lance une ogive unique. Cette ogive contient un gaz innervant qui n'endommage pas les véhicules ou les structures, mais dont les effets déroutent les ennemis et peuvent modifier momentanément leur loyauté.



Raider:

Type:	Véhicule d'attaque rapide	Blindage:	Léger
Armement:	Deux canons de 20 mm	Equipage:	2
Vitesse:	90 km/h (sur roues)	Maison:	Ordos

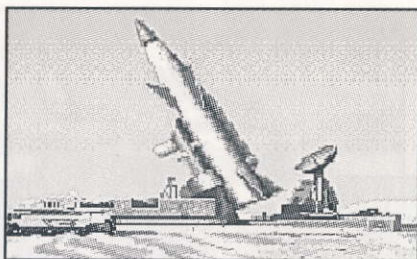
Le Raider Ordos est similaire au Trike; cependant, il sacrifie le blindage au profit de la vitesse et de la maniabilité.



Saboteur:

Type:	Unité d'espionnage	Blindage:	Léger
Armement:	Inconnu	Equipage:	1
Vitesse:	95 km/h (Trike)	Maison:	Ordos

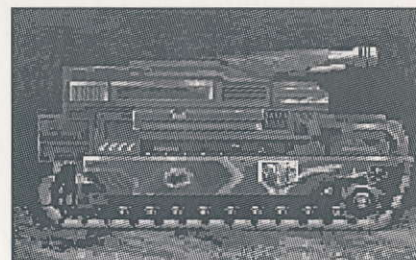
Les Saboteurs sont une unité militaire spéciale appartenant aux Ordos. Entraîné à l'art de l'espionnage et du terrorisme, au palais, un seul Saboteur peut détruire pratiquement toute structure ou véhicule.



Main de la Mort:

Type:	Missile de soutien de combat	Guidage:	Inertiel
Dimensions:	8,12 m de long	Portée:	1120 km
Ogive:	Bombe à fragmentation H355 HS	Maison:	Harkonnen

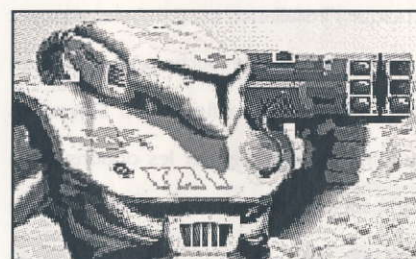
La Main de la Mort est une arme spéciale qui équipe tous les palais Harkonnen. Ce missile balistique ne peut être guidé ou braqué avec précision sur une cible. Cependant, ses ogives multiples peuvent infliger des dégâts considérables sur une vaste zone.



Dévastateur

Type:	Char de combat sophistiqué	Blindage:	Lourd
Armement:	Deux canons de 190 mm	Equipage:	3
Vitesse:	20 km/h (sur chenilles)	Maison:	Harkonnen

Développé par les Harkonnen, ce char tire des doubles charges de plasma. C'est le char le plus puissant sur Dune, mais il est très lent. Le Dévastateur fonctionne à l'énergie nucléaire, et peut devenir très instable pendant le combat.



Sardaukar:

Type:	Unités militaires basées au sol	Blindage:	Léger
Armement:	Ultra secret	Vitesse:	15 km/h
Unités:	3	Maison:	Empereur

Les Sardaukar sont les Troopers d'élite de l'Empereur. Ils ont une armure et une puissance de feu supérieures. Les espions ont rapporté que l'armement d'un Sardaukar inclut un canon rotatif qui tire des munitions anti-blindage, et un lance-missiles mobile qui tire des charges creuses.

Equipement Requis:

Ce jeu nécessite au minimum 564Ko de RAM disponible. Si vous ne voulez pas activer l'option sonore, vous n'aurez besoin que de 555Ko.

Pour profiter des nombreux effets sonores digitalisés de Dune II, il vous faut une carte Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Ad Lib Gold ou une carte sonore équivalente et au moins 2 mégaoctets de RAM disponible. Pour avoir suffisamment de RAM, il se peut que vous ayez à désactiver des gestionnaires comme EMM386 et RAMDRIVE.SYS.

Remarque: Pour accéder à la mémoire étendue de votre système, le gestionnaire HIMEM.SYS doit être chargé. Voici un exemple de la ligne qui devrait se trouver dans le fichier CONFIG.SYS si le fichier HIMEM.SYS est situé dans le répertoire DOS sur le disque C.

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
```

INSTALLATION WINDOWS

Lancez Windows et introduisez la disquette 1 dans le lecteur A ou B. Choisissez "Run" sur le menu "File" du Program Manager. Tapez "A:\INSTALL", ou "B:\INSTALL" dans le cadre de dialogue "Run", et cliquez sur "OK" ou appuyez sur la touche "ENTER". L'écran du programme d'installation apparaîtra. Suivez les prompts pour installer Dune II sur votre disque dur.

Lorsque l'installation est terminée, appuyez sur n'importe quelle touche pour faire apparaître l'écran de configuration. Suivez les prompts pour configurer les options de la carte sonore, de la mémoire étendue, et de la souris.

Lorsque vous avez terminé la configuration, quittez cet écran en suivant les prompts. Vous retournez ensuite au Program Manager de WINDOWS. Pour créer une icône pour Dune II, choisissez "New" sur le menu "File" du Program Manager, puis sélectionnez "Program Item" et cliquez sur "OK" ou appuyez sur la touche "ENTER". Dans le cadre

INSTALLATION DOS

"Description" tapez "Dune2", et dans le cadre "Command Line",

tapez "C:\Westwood\Dune2\Dune2.plf". (Cette commande sera différente si vous avez installé Dune II dans un répertoire ou sur un disque dur différent).

Sélectionnez "OK" ou appuyez sur la touche "ENTER" et vous verrez apparaître l'icône Dune II sur le Desktop Windows. Pour lancer Dune, cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris sur l'icône Dune II.

Commencez par introduire la disquette 1 dans le lecteur A ou B. Pour sélectionner le lecteur qui convient, tapez "A:" ou "B:", puis tapez "INSTALL", et appuyez sur la touche "ENTER". L'écran du programme d'installation apparaîtra. Suivez les prompts pour installer Dune II sur votre disque dur.

Lorsque vous avez terminé l'installation, appuyez sur n'importe quelle touche pour faire apparaître l'écran de configuration. Suivez les prompts pour configurer les options de la carte sonore, de la mémoire étendue et de la souris.

Lorsque vous avez terminé la configuration, quittez cet écran en suivant les prompts. Vous verrez apparaître ce prompt DOS:
C:\Westwood\Dune2>.

Tapez "Dune2" pour commencer à jouer.

Important: Il est conseillé de faire des copies de vos disquettes originales afin d'augmenter la durée de vie de ces dernières et de prévenir les accidents. Suivez les instructions propres à votre ordinateur pour effectuer des copies des disquettes de jeu.

Commandes Clavier

MENU DE JEU

Jouer	J
Revoir l'introduction	R
Charger un jeu	C
Quitter le jeu	Q
Meilleurs scores	M

ECRAN DE SELECTION DES MAISONS

Atreides	A
Ordos	O
Harkonnen	H

ECRAN BENE GESSERIT

Oui	O
Sélectionner Maison.	
Non	N
En choisir une autre.	

ECRAN D'INTRODUCTION MENTAT

Continuer	C
Encore	E

ECRAN JEU

Mentat	F1
Options	F2
Scrolling carte	ALT + FLECHES
Unité suivante	TAB
Unité précédente	SHIFT + TAB

FENETRE DE COMMANDES (STRUCT. & UNITES)

Image	F3
Réparer	R
Construire	C
Améliorer	A
Placer	P
En attente	E
Attaquer	A
Aller à	L
Se retirer	S
Retourner	E
Garder	G
Déployer ou détruire	D
Récolter	R
Annuler	A
Arrêter	A

ECRAN DE PRODUCTION ET D'ACHAT

Améliorer	A
Construire	C
Reprendre le jeu	R ou ESC
Scrolling liste haut/bas	ALT + ↑ ↓ (FLECHES HAUT ET BAS)
Facture	F
Envoyer commande	E
Plus/Moins	+ - Augmente et diminue la commande.

ECRAN MENTAT

Touches flèches

Les touches flèches vous permettent de faire défiler la liste de sélection et de mettre en valeur un sujet d'intérêt.

ENTER

Appuyez sur Enter pour lire votre sélection.

Sortie

S ou ESC

Appuyez sur S pour quitter un sujet ou l'écran Mentat.

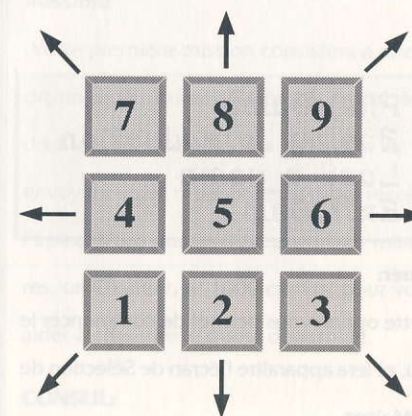
MENU D'OPTIONS

Charger un jeu	1
Sauvegarder ce jeu	2
Contrôles de jeu	3
Recommencer le scénario	4
Choisir une autre Maison	5
Quitter le jeu	6
Continuer le jeu	7

Contrôle Clavier du Curseur:

Si la souris n'est pas installée, vous pouvez utiliser le clavier pour contrôler le curseur.

Les touches directionnelles du clavier numérique déplaceront le curseur dans la direction désirée. En plus des touches directionnelles "2", "4", "6" et "8", vous pouvez utiliser la touche "5" pour centrer le curseur sur l'écran et les touches "7", "9", "1" et "3" pour les déplacements en diagonale. Si vous maintenez la touche Shift enfoncée pendant que vous appuyez sur une touche directionnelle, le curseur se déplacera plus rapidement sur l'écran.



Sélectionner et Activer avec le Curseur:

Lorsque vous avez placé le curseur sur une unité ou une structure, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT ou sur la touche "ENTER" pour faire apparaître les commandes disponibles. Par exemple, si le curseur est placé sur une unité d'infanterie, les commandes disponibles pour cette unité s'afficheront si vous appuyez sur la barre d'espace ou sur Enter. Placez le curseur sur la commande de votre choix et appuyez sur la barre d'espace ou la touche Enter pour l'activer.

COMMENT JOUER

MENU DU JEU:

Vous verrez tout d'abord une introduction animée. Si vous ne désirez pas regarder l'introduction, appuyez sur la barre d'espacement ou cliquez avec le bouton gauche de la souris. Vous passerez à l'écran Titre et au Menu du Jeu. Pour commencer le jeu, sélectionnez "Jouer" et cliquez avec la souris, ou appuyez sur "J".

Play Game
Rerplay Introduction
Load a game
Exit Game

Jouer:

Cette option vous permet de commencer le jeu, et fera apparaître l'écran de Sélection de la Maison.

Revoir introduction:

Cliquez sur cette option si vous voulez revoir l'introduction

Charger un jeu:

Cette option n'apparaîtra que lorsque vous aurez sauvegardé votre premier jeu. Si vous cliquez sur cette option, vous ferez apparaître le menu de jeux sauvegardés.

Quitter le jeu:

Ceci vous ramènera au système d'exploitation.

ECRAN DE SELECTION DE MAISON:



Cet écran vous permet de choisir la Maison que vous voulez représenter. Vous choisissez une Maison en cliquant sur l'un des trois emblèmes, ou en appuyant sur la touche correspondant à la première lettre de la maison.

L'ECRAN BENE GESSERIT:



Après avoir choisi votre Maison, la Bene Gesserit apparaîtra sur l'écran pour vous donner une description de la Maison que vous avez choisie. Vous pouvez alors accepter la Maison, ou en choisir une autre. Lorsque vous avez décidé quelle Maison vous voulez représenter, cliquez sur le bouton "Oui", au bas de l'écran, ou tapez "O".

L'ECRAN MENTAT:



Après avoir sélectionné une Maison, vous serez présenté à votre Mentat. Le Mentat est votre conseiller, et vous donnera des rensei-

gnements et des astuces. Après le briefing de mission, votre Mentat vous donnera son avis pour vous aider à réaliser votre objectif. Après les conseils du Mentat, vous pouvez cliquer sur le bouton "Continuer", ou taper "C"; vous pouvez également cliquer sur le bouton "Encore", ou taper "E" pour revoir le briefing. Vous êtes prêt à commencer votre mission!

Mission:

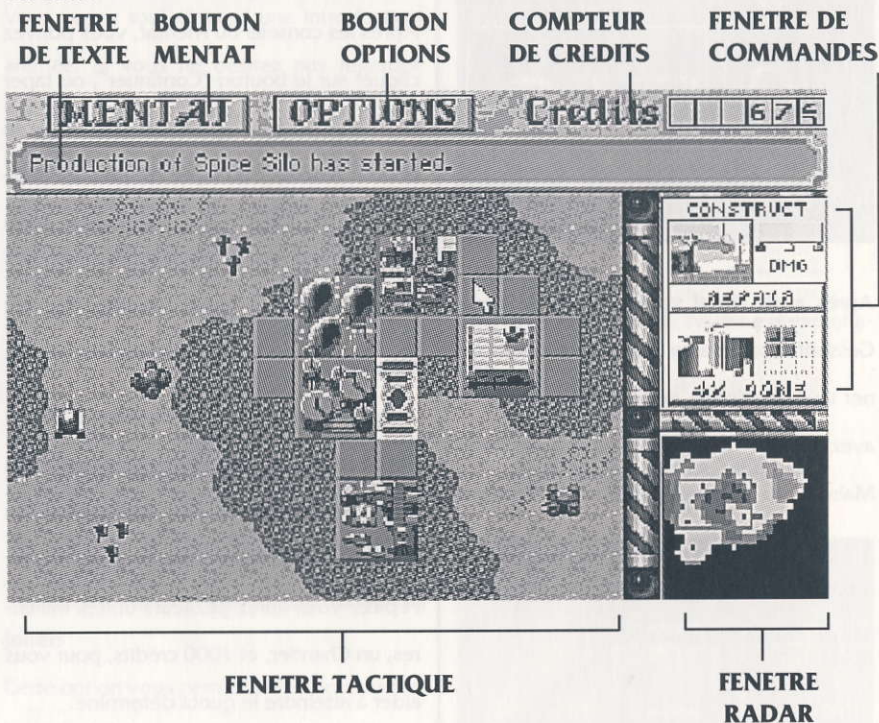
Votre première mission consistera à atteindre un certain quota d'Epice. Vous y parviendrez en construisant une raffinerie, et en envoyant votre moissonneuse pour récolter l'Epice. Vous aurez plusieurs unités militaires, un Chantier, et 1000 crédits, pour vous aider à atteindre le quota déterminé.

CONSEIL:

Construisez la plupart des structures sur des dalles en béton, afin qu'elles aient de bonnes fondations. Les structures érigées à même le rocher ne résistent pas aussi bien aux éléments que celles construites sur des dalles en béton. Lorsque leurs fondations commencent à se dégrader partiellement, la productivité des structures diminue.

L'ECRAN JEU:

Le diagramme ci-dessous vous montre l'écran de jeu principal, et identifie les zones-clés de cet écran.

**Compteur de Crédits:**

Ce compteur indique le nombre de crédits en votre possession. La récolte d'Épice augmente les crédits. La construction de structures et d'unités, ainsi que d'autres activités, coûtent des crédits.

Fenêtre de Texte:

Cette fenêtre vous donne des renseignements sur les unités ou les structures sur lesquelles vous avez cliqué dans la Fenêtre tactique.

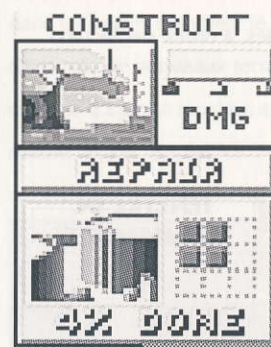
Fenêtre Tactique:

C'est la zone de jeu principale. Dans cette fenêtre, vous verrez exactement ce qui se passe sur une zone de la carte. Vous pouvez manipuler les structures et les unités de cette fenêtre, en cliquant dessus.

Fenêtre de Commandes:

Cette fenêtre affiche des renseignements détaillés sur la structure ou l'unité sur laquelle

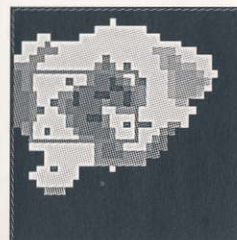
vous avez cliqué dans la fenêtre tactique. Si par exemple, vous voulez des renseignements sur votre Chantier, cliquez sur ce dernier, et il sera entouré d'un cadre blanc



clignotant. La fenêtre de commandes, se trouvant sur le côté droit de l'écran, affichera le Chantier, ses dommages et les options disponibles. Si vous cliquez sur une unité ou une structure d'une autre Maison, contrôlée par l'ordinateur, vous ne verrez s'afficher que le nom, l'image et la force de cette unité ou structure.

Fenêtre Radar:

Située dans le coin inférieur droit de l'écran,



cette fenêtre vous permet de voir les choses à une plus grande échelle. Cette fenêtre affiche vos structures actuelles sous la forme de cases de couleur sur un fond noir. Lorsque vous aurez construit un avant-poste, (disponible dans le Scénario 2), vous aurez une carte plus détaillée, représentant le sable et les formations rocheuses explorées.

Bouton Mentat:

Si vous cliquez sur le bouton Mentat, vous passerez à l'écran Mentat. Une liste de sujets et de renseignements sera affichée.

Bouton Options:

Ce bouton fait apparaître le menu des Options de Jeu. Ce menu comporte les options suivantes:

Charger un jeu

Sauvegarder ce jeu

Contrôles de jeu

Recommencer scénario

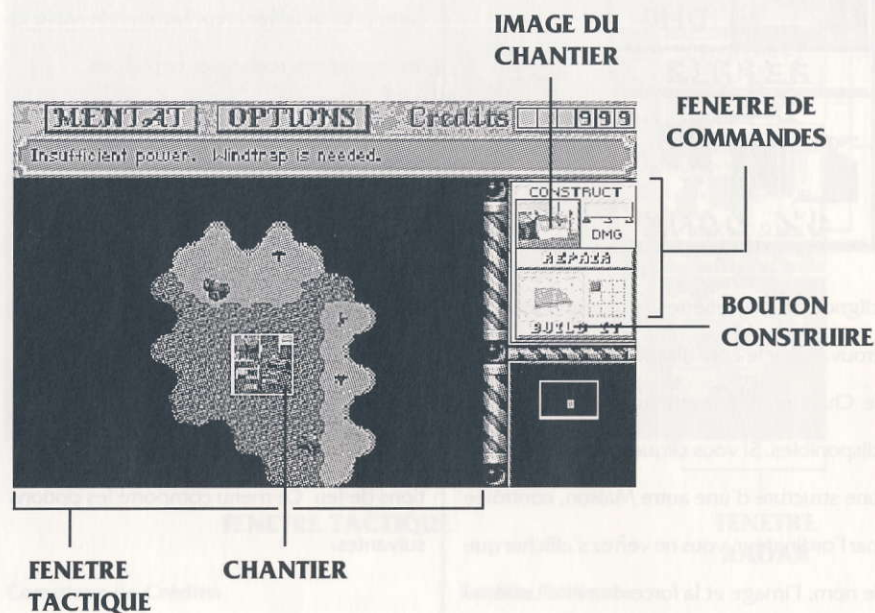
Choisir une autre Maison

Quitter le jeu

Continuer le jeu

COMMENCER:

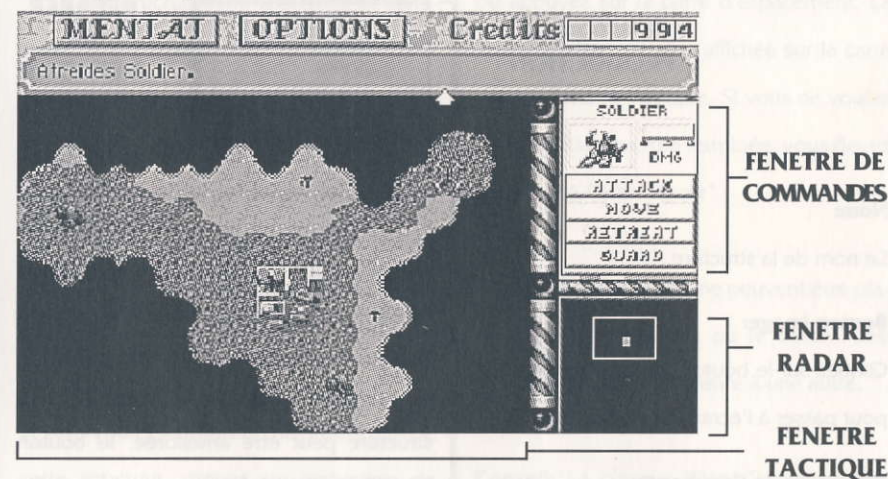
Au centre de la fenêtre tactique, votre Chantier sera mis en évidence. Vous pourrez voir également, plusieurs unités militaires encerclant votre base. La couleur de vos unités militaires correspond à la couleur qui se trouvait sur l'emblème de la Maison. Les commandes concernant le Chantier se trouvent dans la fenêtre de commandes, à droite de l'écran.



Pour construire une dalle en béton, cliquez sur "CONSTRUIRE", ou tapez "C". Le chantier produira alors une dalle en béton. Vous remarquerez que le pourcentage d'exécution augmente. Lorsque la dalle est terminée, le message "PLACER" apparaîtra sur le bouton. Pour placer la dalle, cliquez sur le bouton "PLACER", ou appuyez sur "P". Votre curseur se transformera en cadre lumineux, représentant la forme et la taille de la dalle. Pour placer la dalle, cliquez sur un rocher adjacent au Chantier, et vous verrez la dalle apparaître sur la carte. Vous êtes maintenant prêt à construire une autre structure. Si vous voulez voir une liste des différentes structures que vous pouvez construire, cliquez sur l'image du Chantier, dans la fenêtre de commandes ou tapez "F3". Vous passerez à l'écran de Production.

EXPLORATION:

Au début, les zones se trouvant autour de votre base et de vos unités sont plongées dans l'obscurité. Vous ne pourrez voir qu'une petite partie du terrain dans la Fenêtre Tactique. Les portions visibles correspondent au champ de vision de vos unités. Si vous envoyez des unités dans les zones sombres, le terrain vous sera révélé. Il est utile, mais parfois dangereux, de découvrir de nouveaux terrains. Utile parce que vous avez besoin de découvrir de nouveaux champs d'Epice à récolter, et dangereux car vous pourriez rencontrer un escadron ennemi, ou même un Ver des Sables. Attention! Vous pouvez ne pas voir une unité ennemie, mais cela ne veut pas dire qu'elle ne vous voit pas!

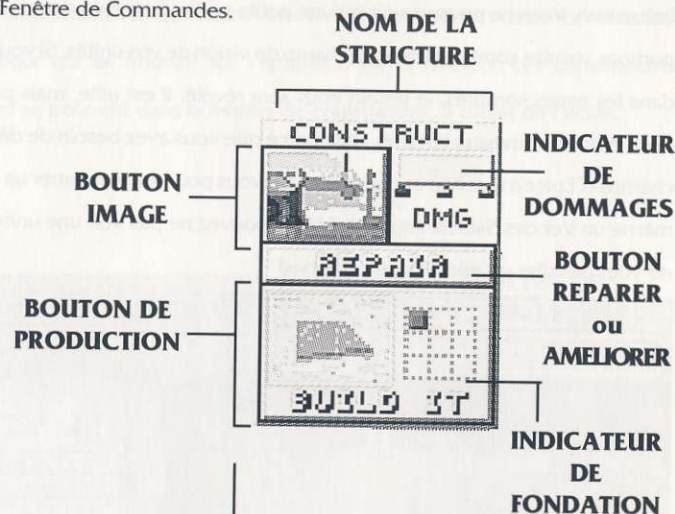


SE DEPLACER SUR LA CARTE:

Pour vous déplacer dans votre monde, vous pouvez utiliser la Fenêtre Radar ou la Fenêtre Tactique. L'affichage de la Fenêtre Radar coïncide avec votre déplacement dans la fenêtre tactique, ou au déplacement du pointeur de la souris. Pour vous déplacer avec la souris, cliquez sur le cadre blanc, et tout en maintenant le bouton gauche enfoncé, placez le curseur à l'endroit désiré. Pour faire défiler la Fenêtre Tactique en utilisant la souris, placez le curseur sur l'un des bords de la Fenêtre Tactique; si l'option Auto-Scroll est activée, la carte défilera automatiquement dans la direction indiquée par le curseur. Si l'option Auto-Scroll n'est pas activée, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, pour faire défiler la fenêtre. Si vous utilisez le clavier, appuyez sur les touches flèches du clavier numérique pour faire défiler la Fenêtre Tactique.

COMMENT CONSTRUIRE DES STRUCTURES:

Avant de commencer à construire des structures, voici une explication des divers éléments de production de la Fenêtre de Commandes.

**Nom:**

Le nom de la structure.

Bouton image:

Cliquez sur le bouton image ou tapez "F3" pour passer à l'écran de production.

Indicateur de dommages:

Cet indicateur affiche les dégâts subis par la structure. Si la barre est verte, il y a peu ou pas de dégâts; jaune, dégâts modérés; rouge, dégâts importants. Lorsqu'une structure est endommagée, sa capacité de fonctionnement diminue.

Bouton Réparer:

Ce bouton n'apparaît que si la structure est endommagée. Pour réparer une structure, cliquez sur le bouton Réparer, ou tapez "R".

Les réparations commenceront immédiatement, mais la production sera interrompue. Réparer une structure coûte des crédits; le coût varie en fonction de la structure. Si une structure peut être améliorée, le bouton "Améliorer" apparaît.

Bouton de Production:

Ce bouton vous indique ce que vous êtes en train de produire actuellement, ou le dernier article que vous avez produit.

Indicateur de fondation:

Cet indicateur se trouve à droite du bouton de Production, et affiche la taille et la quantité de béton nécessaire à une bonne fondation pour la structure affichée.

Pour construire des structures sur Dune, vous avez besoin d'un Chantier. Sélectionnez d'abord le Chantier dans la Fenêtre Tactique, en cliquant sur la structure, ou en tapant "F3".

Si l'image de la structure que vous voulez construire est affichée sur le bouton de Production, dans la Fenêtre de Commandes, cliquez sur le message "Construire" ou tapez "C". Cette structure commencera à être construite, et le message "Construire" sera remplacé par le pourcentage d'exécution. Si la structure affichée ne correspond pas à celle que vous voulez construire, cliquez sur le bouton Image pour passer à l'écran de Production. (L'écran de Production sera décrit ci-après).

Si vous voulez interrompre la production de cette structure, cliquez sur le bouton de Production, et le pourcentage d'exécution sera remplacé par le message "En attente". Pour reprendre la production, cliquez à nouveau sur le bouton de Production pour faire apparaître le pourcentage d'exécution.

Lorsque la structure est terminée, vous verrez apparaître le message "Structure terminée". Le message du bouton de Production

s'est transformé en "PLACER" clignotant. Pour placer la structure, cliquez sur le bouton de Production, ou tapez "P". Votre curseur se transformera en rectangle lumineux, de la taille de votre structure achevée. Placez le curseur sur un rocher ou une fondation de béton, adjacente à l'une de vos structures, et cliquez avec le bouton gauche de la souris, ou appuyez sur la barre d'espacement. La nouvelle structure sera affichée sur la carte dans la Fenêtre Tactique. Si vous ne voulez pas placer la structure terminée, vous devez retourner à l'état "Placer".

Consell: Les structures ne peuvent être placées que sur la roche ou le béton. Une structure doit être adjacente à une autre.

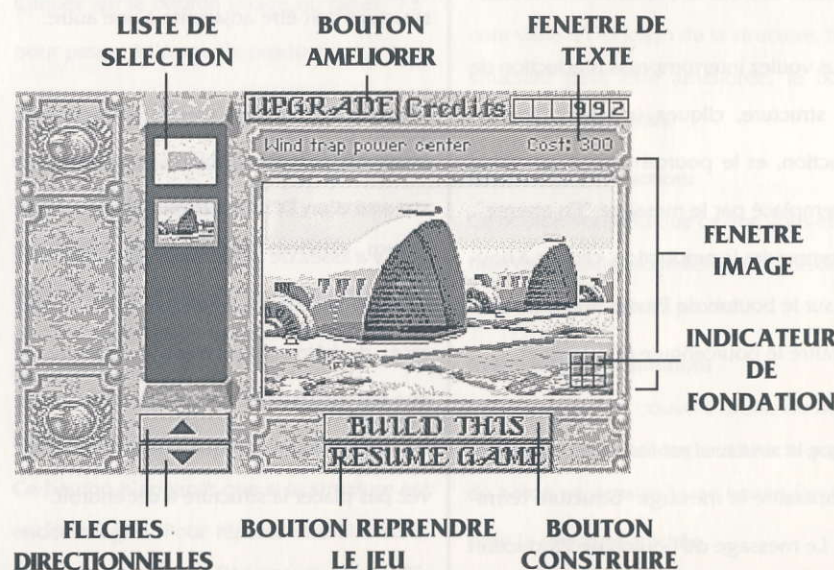
Consell: Le curseur "Placer" changera de couleur selon le terrain: blanc, jaune ou rouge, traversé d'un "X". Un curseur blanc indique qu'il y a assez de béton pour placer la structure. Un curseur jaune indique qu'il n'y a pas assez de béton pour placer la structure, et que des réparations devront être effectuées. Un curseur rouge indique que vous ne pouvez pas placer la structure à cet endroit.

COMMENT CONSTRUIRE DES UNITES:

Pour construire des unités sur Dune, vous avez besoin d'installations de production, telles que les Usines Légères ou les Casernes. La production d'unités est identique à celle des structures, mais le placement des unités est différent. Les unités sont placées automatiquement à côté de l'installation de production, lorsqu'elles sont terminées. Si la zone entourant l'installation de production est occupée, un Carryall emportera l'unité et la placera à proximité. Un message apparaîtra pour vous informer qu'une unité a été déployée. Les unités qui viennent d'être déployées attendent leurs ordres.

ECRAN DE PRODUCTION:

Vous pouvez produire des unités ou des structures à n'importe quel moment, si vous avez assez de crédits et une installation de production. Une installation de production est une structure qui peut produire d'autres structures ou des armes. Le Chantier produit des structures, alors que l'Usine Légère produit des Trikes et des Quads. Pour savoir ce que peut produire une installation de production, cliquez dessus dans la Fenêtre Tactique, puis cliquez sur son bouton Image dans la Fenêtre de Commandes. Vous passerez à l'écran de Production.



Fenêtre de texte:

Cette fenêtre affiche des renseignements sur l'article se trouvant actuellement dans la fenêtre Image.

Liste de sélection:

Cette liste affiche les articles qui peuvent être produits par cette installation de production.

Flèches directionnelles:

Ces flèches vous permettent de faire défiler les choix de la liste de sélection; vous pouvez cliquer sur ces flèches avec la souris, utiliser les touches flèches du clavier ou celles du clavier numérique.

Fenêtre Image:

Cette fenêtre affiche une grande image détaillée de l'article sélectionné dans la liste de sélection.

Indicateur de fondation:

Cet indicateur affiche la taille et la quantité de béton nécessaire à la fondation de la structure choisie.

Bouton Construire:

Ce bouton commandera la construction de

l'article affiché dans la Fenêtre Image, et vous ramènera à l'écran Jeu.

Bouton Reprendre le jeu:

Ce bouton vous ramènera à l'écran Jeu.

Bouton Améliorer:

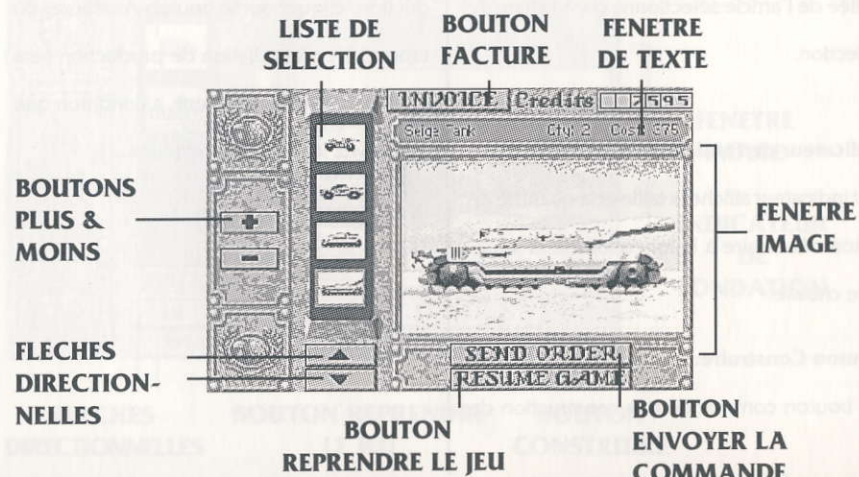
Ce bouton n'apparaîtra que si une installation de production est prête à être améliorée, et que votre structure a été entièrement réparée. Si l'installation de production est améliorée, tous les articles devenant disponibles seront affichés sur la liste de sélection. Ces articles ne peuvent pas être produits, avant que l'installation de production ait été améliorée. Le coût de l'amélioration sera affiché sur l'image de l'article à améliorer. Si vous voulez améliorer cette installation de production, cliquez sur le bouton Améliorer ou tapez "A". L'installation de production sera améliorée immédiatement, à condition que vous ayez les fonds nécessaires.

Vous remarquerez que le premier article de la liste de sélection est sélectionné et que son image est affichée dans la grande Fenêtre Image. Le nom et le prix de cet article apparaissent dans la Fenêtre de Texte. Pour sélectionner l'article suivant sur la liste de sélection, cliquez sur la flèche directionnelle pointant vers le bas, ou appuyez sur la flèche "↓" du clavier.

Lorsque vous avez mis en évidence l'article que vous voulez produire, cliquez sur le bouton "CONSTRUIRE" ou tapez "C". La production de cet article commencera, et vous passerez à l'écran Jeu. Si vous ne voulez rien produire, cliquez sur le bouton "REPRENDRE LE JEU", ou tapez "R". Ceci vous ramènera à l'écran Jeu et à l'action.

L'ECRAN D'ACHAT:

Vous pouvez acheter des véhicules à CHOAM, la Corporation Intergalactique des Marchands, si vous avez assez de crédits et un Starport. Vous pouvez accéder à l'écran d'Achat par le Starport uniquement. Pour savoir quels sont les articles disponibles, cliquez sur le Starport dans la Fenêtre Tactique, puis sur le bouton Image de cet article dans la Fenêtre de Commandes. Ceci vous amènera à l'écran d'Achat.



Bouton Facture:

Ce bouton vous montre une liste complète de ce qui a été commandé. Cette liste comprend le nom de l'unité, la quantité commandée, le coût de chaque unité commandée, et le coût total.

Fenêtre de Texte:

Cette fenêtre affiche des renseignements sur l'article actuellement sélectionné dans la Fenêtre Image.

Liste de Sélection:

Cette liste affiche les articles qui peuvent être produits par l'installation de production.

Bouton Plus:

Ce bouton augmente la quantité commandée de l'article sélectionné sur la liste de sélection.

Bouton Moins:

Ce bouton réduit la quantité commandée de l'article sélectionné sur la liste de sélection.

Flèches directionnelles:

Ces flèches vous permettent de faire défiler la liste de sélection; vous pouvez cliquer sur les

flèches avec la souris, utiliser les touches flèches du clavier ou celles du clavier numérique.

Fenêtre Image:

Cette fenêtre affiche une grande image détaillée de l'article sélectionné sur la liste de sélection.

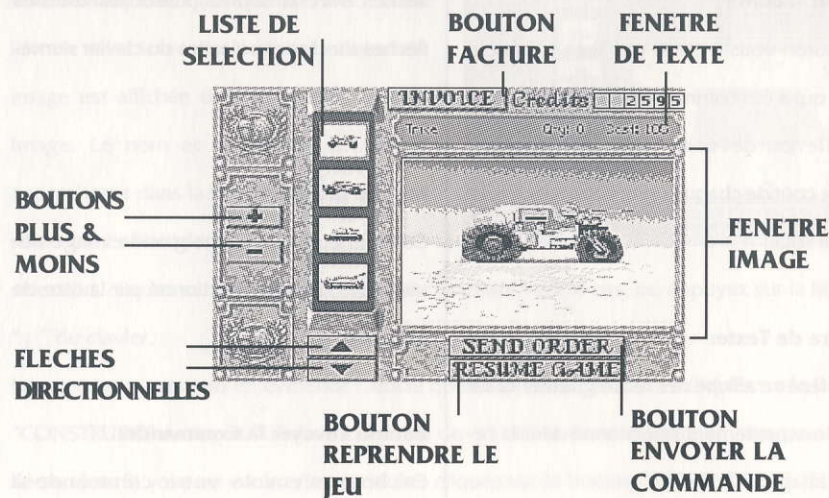
Bouton Envoyer la Commande:

Ce bouton envoie votre commande à CHOAM, et vous ramène à l'écran Jeu.

Bouton Reprendre le jeu:

Ce bouton vous ramènera à l'écran Jeu.

Vous remarquerez peut-être que le premier article de la liste de sélection est sélectionné, et que sa représentation apparaît dans la grande Fenêtre Image. Dans la Fenêtre de Texte, vous trouverez le nom, le coût, et la quantité commandée de l'article sélectionné sur la liste de sélection. Pour sélectionner l'article suivant sur la liste de sélection, cliquez sur la flèche directionnelle pointant vers le bas, ou appuyez sur la touche "↓" du clavier.



Lorsque vous avez mis en évidence l'article que vous voulez acheter, cliquez sur le bouton Plus, ou tapez "+". Cet article figurera sur votre commande, et son coût sera immédiatement déduit de votre compteur de Crédits. Si vous voulez effacer cet article de la commande, cliquez sur le bouton Moins, ou tapez "-", jusqu'à ce que la quantité dans la Fenêtre de Texte affiche zéro. Lorsque vous effacez des articles de la commande, votre compteur de crédits sera crédité du coût de l'article effacé. Si vous n'avez pas assez de crédits pour acheter un certain article, vous devrez effacer certains articles de la commande, ou annuler cette dernière.

Lorsque vous êtes prêt à envoyer votre commande, vérifiez votre facture. Pour vérifier votre facture, cliquez sur le bouton Facture ou tapez "F". La facture remplacera la représentation de l'article dans la Fenêtre Image. Pour quitter le mode facture, cliquez n'importe où sur l'écran ou appuyez sur n'importe quelle touche.

Pour envoyer la commande, cliquez sur le bouton Envoyer la Commande, ou tapez "E". La commande sera envoyée, et vous retournerez à l'écran Jeu. Votre commande arrivera rapidement à votre Starport. Si vous ne voulez rien commander à ce stade, cliquez sur le bouton Reprendre le jeu, ou tapez "R". Ceci vous ramènera également à l'écran Jeu et à l'action.

COMMANDER DES UNITES:

Vous pouvez donner des ordres à vos unités à tout moment. Sélectionnez l'unité, militaire ou non, que vous voulez commander. La Fenêtre de Commandes affichera le nom, la représentation, les dommages, et les diverses options de commandes de cette unité.

Nom:

C'est le nom de l'unité.

Représentation:

C'est la représentation de l'unité.

Indicateur de dommages:

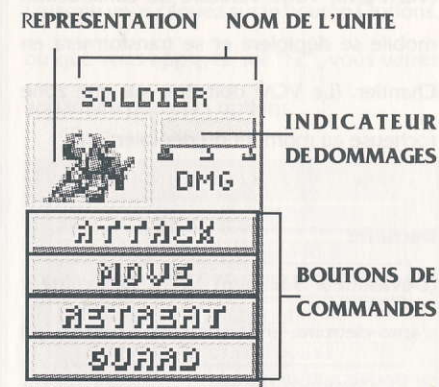
Cet indicateur affiche la quantité de dommages subis par l'unité. Si la barre est verte, cela correspond à peu ou pas de dommages; jaune, dommages modérés; rouge, sérieux dommages.

Boutons de commandes:

Ce sont les commandes disponibles pour cette unité. Il y a plusieurs boutons de commandes pour les unités militaires ou civiles.

Attaquer:

(Unité Militaire) Sélectionnez une cible à attaquer. Votre unité commencera à attaquer cette cible immédiatement.



Aller à:

(Unité Militaire ou civile) Sélectionnez un endroit. Votre unité se dirigera vers cet endroit immédiatement.

Se retirer:

(Unité Militaire) Votre unité retournera à sa position originale sur la carte.

Garder:

(Unité Militaire) Votre unité gardera la zone qui l'entoure et attaquera toute unité ennemie se trouvant à portée de ses armes.

Récolter:

(Moissonneuse civile) Votre moissonneuse se rendra au champ d'Epice le plus proche, et commencera à récolter. S'il n'y a pas de champ d'Epice aux alentours, votre moissonneuse s'arrêtera.

Déployer:

(VCM civil) Votre véhicule de construction mobile se déploiera et se transformera en Chantier. (Le VCM doit être sur une zone rocheuse au moment du déploiement).

Détruire:

(Dévastateur Militaire) Votre Dévastateur s'auto-détruira, endommageant tout ce qui se trouve autour de lui.

Retourner:

(Moissonneuse, VCM, civils) Votre moissonneuse retournera immédiatement à une raffinerie, et déchargera l'Épice récoltée. Votre VCM reviendra à sa position initiale sur la carte.

Arrêter:

(Moissonneuse, VCM, civils) Votre unité s'arrêtera et attendra les prochains ordres.

Conseil: La première lettre de chaque bouton de commande est l'équivalent clavier pour chaque commande.

Si vous décidez de ne pas donner d'ordres à votre unité sélectionnée, vous pouvez faire une autre sélection dans la Fenêtre Tactique.

BOUTON MENTAT:

Pour consulter votre Mentat, appuyez sur le bouton Mentat, ou tapez "F1". Ceci vous amènera à l'écran Mentat. La liste des catégories, affichées dans la fenêtre à côté de votre Mentat, vous permettra d'obtenir des renseignements sur un sujet spécifique. Si vous cliquez sur la barre de scrolling blanche et noire, vous pourrez faire apparaître des catégories supplémentaires.

**Briefing:**

Cette catégorie vous donne des renseignements sur vos ordres, et vous communique les conseils de votre Mentat.

Maisons:

Cette catégorie vous donne des renseignements sur les Maisons de Dune.

Structures:

Cette catégorie vous donne des renseignements sur toutes les structures que vous avez rencontrées, et sur celles du scénario actuel.

Véhicules:

Cette catégorie vous donne des renseignements sur tous les véhicules que vous avez rencontrés, et sur ceux du scénario actuel.

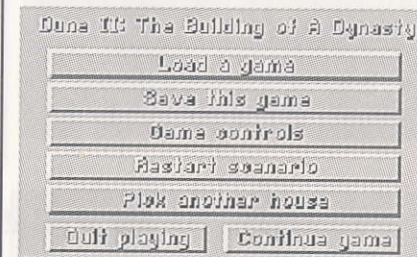
Spécial:

Cette catégorie vous donne des renseignements sur les armes et les options spéciales que vous avez rencontrées, et toutes celles du scénario actuel.

Pour obtenir des renseignements sur l'une des catégories, cliquez sur cette option, ou utilisez les touches flèches haut et bas pour la mettre en évidence, puis appuyez sur "Enter". Une représentation de l'option apparaît dans la fenêtre avec la description de votre Mentat juste au-dessus. Pour faire défiler le texte, cliquez avec le bouton gauche de la souris, ou appuyez sur la barre d'espacement. Lorsque la description est terminée, ou que vous voulez quitter une certaine option, cliquez sur le bouton Sortir ou tapez "S". La liste des catégories devrait s'afficher de nouveau. Pour reprendre le jeu, cliquez sur le bouton Sortir, ou tapez "S". Ceci vous ramènera à l'écran jeu.

MENU D'OPTIONS

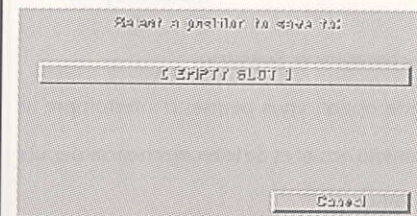
Lorsque vous cliquez sur le bouton Options, ou que vous appuyez sur "F2", vous verrez apparaître plusieurs options.

**Bouton Charger un Jeu:**

Cette option vous permet de charger un jeu préalablement sauvegardé. Cliquez sur le bouton Charger un Jeu, et vous verrez s'afficher un menu de jeux sauvegardés. Pour charger un jeu, cliquez sur le nom du jeu que vous voulez charger.

Bouton Sauvegarder ce Jeu:

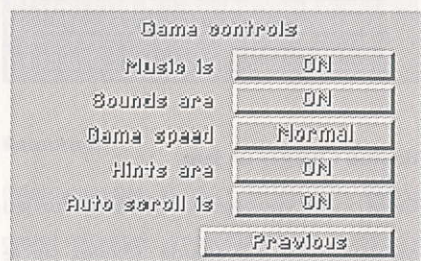
Ce bouton vous permet de sauvegarder le jeu en cours. Lorsque vous cliquez sur le bouton Sauvegarder ce Jeu, une Fenêtre de



Texte apparaît, vous permettant de choisir un emplacement vide pour entrer le nom de votre jeu sauvegardé. Entrez le nom, et cliquez sur le bouton Sauvegarder, pour sauvegarder le jeu.

Contrôles de jeu:

Cette option vous permet de modifier certains aspects du jeu.



La musique est	Activée/Désactivée
Le son est	Activé/Désactivé
La vitesse de jeu est	Très lente, Lente, Normale, Rapide, Très rapide
Les conseils sont	Activés/Désactivés
L'Auto-Scroll est	Activé/Désactivé
Précédent	Vous ramène au menu d'Options

Recommencer Scénario:

Cette option vous permet d'interrompre le scénario actuel et de le recommencer depuis le début.

Choisir une autre Maison:

Cette option vous permet de quitter le jeu actuel et de retourner à l'écran de Sélection de Maison.

Quitter le jeu:

Cette option vous permet d'abandonner le jeu et de retourner à votre système d'exploitation.

Continuer le jeu:

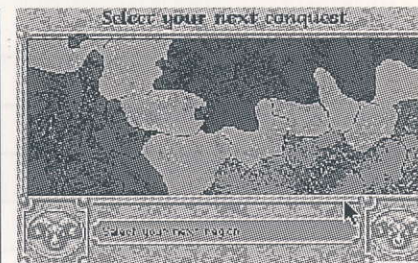
Cette option vous ramène à l'écran Jeu.

Tableau d'honneur:

Lorsque vous aurez terminé votre scénario, vous verrez apparaître l'écran Tableau d'Honneur. Vous y trouverez votre statut actuel dans la Maison. Si vous progressez dans les scénarios et que vous réussissez, votre statut augmentera.

Ecran Carte Stratégique:

L'écran Carte Stratégique indique les territoires que vous avez conquis, après chaque scénario, et les territoires de vos ennemis. Cet écran vous permettra également de choisir la prochaine zone que vous voulez conquérir.



CONSEILS UTILES:

Ciblage:

Quelle cible pouvez-vous attaquer? Lorsque vous sélectionnez la commande "Attaquer", vous pouvez attaquer des unités, des structures ou le terrain. Ceci inclut les unités et les structures alliées.

Monticules:

Qu'est-ce qui se cache sous ces monticules de sable? Vous pourrez y trouver plusieurs surprises: des gisements d'Épice, des crédits cachés, des véhicules abandonnés, des unités ennemies, etc...

Comment savoir ce que cache un monticule de sable? Vous pouvez y placer une unité, ou bien tirer sur le monticule. Si vous choisissez de placer une unité sur un monticule qui

renferme un gisement d'Épice, votre unité sera détruite, et l'Épice fraîche apparaîtra à la surface. Si vous décidez de tirer sur un monticule renfermant des crédits, ils seront détruits. Vous devrez donc décider de la meilleure méthode pour découvrir ce qui se cache sous un monticule.

S'emparer de structures ennemies:

Comment capturer des structures ennemies?

La faculté de s'emparer des structures ennemies n'est donnée qu'à l'Infanterie et aux Troopers. Pour pouvoir s'emparer d'une structure ennemie, son Indicateur de Dommages doit être dans le rouge. Vous pouvez ensuite ordonner à l'unité d'Infanterie/de Troopers d'"Aller à" la structure et de s'en emparer. Si vous ordonnez à votre unité d'Infanterie/de Troopers d'aller à la structure avant que son indicateur soit dans le rouge, votre unité explosera, endommageant la structure.

Que se passe-t-il lorsque vous vous emparez d'une structure? Lorsqu'une de vos unités s'empare d'une structure, cette dernière vous appartient. Si vous vous emparez d'une usine ennemie, vous pourrez produire toutes les unités que cette usine produisait sous contrôle ennemi. Cette tactique vous permettra d'entrer en possession d'armes spéciales ennemies, que votre Maison ne peut pas produire.

Certaines structures telles que les Palais, les Avant-Postes, les Casernes, les IX, et les Wor, ne peuvent pas être prises. Ces structures doivent être détruites. Attention, certaines

Maisons piègent leurs propres structures, au cas où elles tomberaient aux mains de l'ennemi. Ces structures s'auto-détruiront immédiatement ou plus tard.

Vers des Sables:

Que faire si les Vers des Sables mangent vos unités? Les Vers des Sables mangent tout ce qui se trouve sur le sable; essayez, autant que possible, de mettre vos unités sur les zones rocheuses. Vous pouvez également attaquer un Ver des Sables, en visant les remous dans le sable; si vous le blessez suffisamment, il partira peut-être.

Nombre d'Unités pouvant être construites:

Pourquoi le message “Ne peut pas créer davantage” apparaît-il dans la Fenêtre Image de l’écran de Production? Vous pouvez commander un nombre limité d’unités en même temps. Vous ne pourrez pas produire plus d’unités avant que certaines unités existantes soient détruites. Vous pouvez attaquer et détruire vos propres unités pour permettre la production de nouvelles unités.

NOTES:

Blank lined paper with faint, illegible markings and bleed-through from the reverse side.

WestwoodTM
STUDIOS

L'équipe de Dune II de Core Design



John A. Baller *Barry J. Bunker* *Donna J. Bundy* *Adam E. Posen*
Dwight Okamoto *Jim Bick*
Ken Olsen

Remerciements particuliers
à l'équipe de
Westwood Studios

Vous nous avez tous aidés à faire de nos jeux une réussite!