

DUNE 2000

SOMMAIRE

LA SITUATION SUR ARRAKIS	02
LA PLANETE ARRAKIS	04
LES GRANDES MAISONS.	06
LE JEU	09
ADVANCED GAME CONTROLS (OPTIONS AVANCEES)	24
JEU MULTIJOUEUR	27
STRUCTURES	36
UNITES	40
CREDITS	46
PROBLEMES TECHNIQUES	50
ASSISTANCE TECHNIQUE	55

LA SITUATION SUR ARRAKIS

Rapport de : Dame Elara Moray Trieu, Bene Gesserit Diseuse de Vérité et concubine exclusive de Frederick IV, Empereur de l'Univers Connu. Lieu : planète Arrakis.

A l'attention de : Révérende Mère Marius Alethea Blasco de la Communauté des Bene Gesserit, Rectrice Supérieure. Lieu : Ecole Bene Gesserit de Wallach IX.

Ma Révérende Mère,

Je prie pour que ce communiqué vous trouve en bonne santé et en vie, mes sœurs Bene Gesserit luttant comme moi dans les grandes dunes d'Arrakis. En ces temps sombres, on ne peut qu'espérer.

Dans les pages suivantes, je confie mon rapport à la Communauté. Prêtez bien attention à ces faits.

J'ai achevé la première étape de ma mission et emmené notre candidat sur Arrakis à bord du vaisseau de l'Empereur (cela est peu sage, je le sais, mais je pense que ma Révérende Mère appréciera l'ironie de la situation). Nous avons bien choisi. Il y a une grande force dans ce guerrier. Est-il le guerrier de la Prophétie, celui qui mènera le peuple à la paix ? Nous verrons bien.

La situation sur Arrakis est critique. L'Empereur n'est pas digne de confiance. Sa demande d'Epice grandit sans cesse. Comme je le souligne dans mon rapport, il a non seulement défié les trois grandes Maisons de l'empire (les Atréides, les Harkonnens et les Ordos) pour les droits de récolte, mais il offre Dune en récompense. Le gouvernement d'Arrakis ira au vainqueur. Pourquoi une offre si généreuse ? Je soupçonne l'Empereur de nourrir de plus sombres desseins que nous ignorons encore. Ses plans en cachent d'autres... des plans à l'intérieur des plans.

Je dois vous révéler un fait concernant l'Empereur. Je crains que Frederick ne me fasse plus confiance. Je continuerai à servir la Communauté, mais nous ne pourrons plus communiquer entre nous.

Sachez que je veillerai jusqu'à son terme à notre projet sur Arrakis. Si notre candidat et héros est véritablement le guerrier de la Prophétie, les Bene Gesserit n'auront plus besoin d'Epice.

Des délégations des trois Maisons sont arrivées. La récolte de l'Epice va bien sûr commencer, et avec elle les grandes guerres de l'Epice. Nos espions sont en place. Tout deviendra très vite évident.

Votre très humble servante, Elara Moray Trieu

FREDERICK IV, EMPEREUR PADISHAH DE L'UNIVERS CONNU

L'Empereur Frederick IV de la Maison Corrino règne sur la galaxie depuis le Trône du Lion d'Or de Kaitan. La force de l'Empereur vient de ses terrifiants Sardaukars, des soldats fanatiques. Le centre d'entraînement des Sardaukars est situé sur Salusa Secundus, la planète-prison impériale. Un seul Sardaukar peut terrasser dix conscrits du Landsraad.

Outre sa puissance militaire, l'Empereur contrôle la véritable source de pouvoir de la galaxie : le Mélange, l'Epice que l'on ne trouve que sur Arrakis. Le mélange ayant atteint le prix de 500.000 solaris, le décagramme sur le marché impérial, l'Empereur sait que toutes les Maisons majeures ou secondaires de l'Empire voudraient mettre la main sur les richesses d'Arrakis. L'Empereur ne se fie donc à personne. Ce qui nous amène au défi de l'Empereur qui prétend offrir Dune au vainqueur. Frederick ne céderait jamais de son plein gré le contrôle d'Arrakis et une partie de ses revenus aux Harkonnens, aux Atréides ou aux Ordos. Je pense qu'il dresse chaque Maison l'une contre l'autre pour accroître la production d'Epice et éliminer toute menace potentielle contre son trône en organisant ce concours sanglant.

Quoi qu'il en soit, connaissant mon Seigneur assez intimement, je vous assure que la situation sur Arrakis est plus préoccupante qu'il n'y paraît.

LA PLANETE ARRAKIS

EGALEMENT APPELEE DUNE, LA PLANETE DES SABLES

CLIMAT : DESERTIQUE / PRECIPITATIONS : AUCUNE

VEGETATION : AUCUNE

TERRAIN

La surface d'Arrakis est couverte de dunes. Il n'existe aucun contrôle climatique de la planète. Le planétologue Fremen, consultant du gouverneur Harkonnen, a estimé que le temps nécessaire à la transformation de Dune en une planète verdoyante disposant de sources d'eau suffisantes serait d'environ 500 ans.

Un désert aride et infini de cuvettes et de dunes, parsemé d'affleurements rocheux. Les sables sont dangereux, changeant en permanence et de manière imprévisible. Les formations rocheuses et les chaînes de montagnes sont les seuls sites constructibles de la planète.

Il existe cinq types de terrains sur Dune.

Les sables à Epice se trouvent généralement en surface, d'une couleur rouge-orangé qui distingue cette précieuse matière du sable ordinaire.

Le sable est bien sûr le type de terrain le plus fréquent sur Dune. La plupart des véhicules utilisés sur Arrakis sont conçus pour se déplacer dans le sable. Les

vers des sables géants sont dangereux lors des déplacements dans des zones de sable.

Les dunes sont constamment remodelées par les vents violents qui balayent la surface de la planète. Elles sont difficiles à franchir, notamment pour les unités terrestres.

Les formations rocheuses sont les seuls endroits qui offrent des sites de construction acceptables. Les vers les évitent et ne peuvent pas les franchir.

Les chaînes de montagnes sont formées par des couches de roches et constituent les seuls reliefs de la planète. Aucun véhicule ne peut les franchir, mais les unités d'infanterie peuvent les traverser à certains endroits.

CLIMAT

Pour la plupart des formes de vie humaines, la chaleur qui règne sur Dune est oppressante. Des tempêtes ravagent sa surface, avec des vents de plus de 200 km/h qui déclenchent d'énormes orages magnétiques. Des nuages de gaz s'accumulent dans les cuvettes et les dunes par le biais des canaux (canaux) qui traversent la surface. Les rayons ultraviolets peuvent rendre aveugle sans protection, et les Fremens (peuple nomade de Dune) noircissent leurs yeux avec de la teinture pour en atténuer les effets.

Tous ceux qui s'aventurent dans le désert doivent porter des "distilles", combinaisons conçues pour recycler l'eau dégagée par le corps dans des poches récupératrices, puis filtrée et restituée grâce à un système de tubulures. Il va sans dire que la maintenance des véhicules et des bâtiments est également affectée par ces conditions difficiles.

FORMES DE VIE INDIGENES : il en existe deux.

VERS DES SABLES

Invisibles et sans bruit, des vers des sables géants se déplacent sous les dunes. Au premier signe d'une attaque de ver, un guetteur alerte les équipes de récolte de l'Epice pour qu'elles évacuent le secteur. Les Fremens vénèrent les vers sous la forme de "Shai-Hulud", le Dieu Ver. Les vers des sables sont de taille variable, allant d'une petite truite des sables à des monstres de plus de 400 mètres de long. Il est possible de tuer les vers des sables ou de les noyer dans l'eau, qui est toxique pour leur espèce.

FREMENS

Les Fremens constituent le peuple indigène d'Arrakis. Ce sont les guerriers des sables, les Tribus Libres de Dune, descendants des légendaires Zensunni, qui explorèrent la galaxie jusqu'à ce que leur vaisseau s'écrase sur cette planète désertique. Les Fremens sont solitaires et secrets. On ignore combien de Fremens vivent dans les tribus installées dans les "sietchs" au plus profond du désert. Mais c'est un peuple de guerriers redoutables dont les femmes et les enfants peuvent distancer la plupart des conscrits militaires. Ils n'ont pas d'alliés, mais si tel était le cas, ils seraient d'un formidable soutien dans les batailles.

Le duc Leto de la Maison des Atréides pense que les Fremens sont très nombreux et a juré de les allier aux forces des Atréides. Les Fremens n'ont pas encore répondu à ses avances. Mes espions nous informeront si la situation évolue.

LE MELANGE D'EPICE

Le Mélange d'Epice est la substance la plus puissante de l'univers. L'Epice autorise les voyages interstellaires, permettant aux navigateurs mutants de la Guilde Spatiale de replier l'espace. Sans Epice, notre communauté de Bene Gesserit n'aurait aucune vision, pas la moindre prémonition. Grâce à l'Epice, la vie humaine peut être rallongée de plusieurs centaines d'années.

Dans toute la galaxie, on ne trouve l'Epice que sur la planète Arrakis. Les Fremens ont les yeux entièrement bleus car ils sont saturés d'Epice. Celle-ci est récoltée dans les champs d'Epice du désert et exportée dans tout l'empire. Sans Epice, l'Empereur Padishah n'aurait pas d'empire.

Nous surveillons maintenant attentivement Arrakis. Nous devons avant tout nous assurer que nos approvisionnements en Epice seront bien maintenus. L'Epice doit continuer à circuler.

LA MAISON DES ATREIDES

PLANETE MERE : Caladan. Verdoyante. Luxuriante. Prospère. Un monde d'eau.

DIRIGEANT : Duc Leto Atréides. Noble. Juste. Diplomate. Intelligent. Sens du devoir.

MENTAT MAITRE ASSASSIN : Noree Moneo. Un mentat, ordinateur humain, ayant suivi dans les écoles une éducation traditionnelle. Noble et intelligent, comme sa Maison.

AVANTAGES MILITAIRES : une force aérienne exceptionnelle composée d'ornithoptères, des véhicules et des bâtiments de très bonne qualité, la loyauté exemplaire des conscrits de l'honorable Duc, un mentat expérimenté et grand stratège, le potentiel d'une alliance diplomatique avec les guerriers Fremens.

PROFIL DE LA MAISON : la vertu est clairement du côté des Atréides. Leur Maison n'est pas l'une des plus riches, mais ils règnent depuis dix générations sur Caladan avec générosité et noblesse. Leur peuple est travailleur et recherche la paix et l'honneur. Les troupes Atréides sont exceptionnellement loyales envers leur Duc. Nos espions n'ont jamais rien vu de tel dans aucune autre Maison de la galaxie, en dehors peut-être des Fremens. C'est peut-être ce même sentiment du devoir accompli, cette même fierté et ce même honneur qui font penser au Duc que les Fremens accepteront de combattre à ses côtés. C'est peut-être aussi à cause de la noble nature du Duc que le baron Harkonnen le déteste autant et a juré sa perte.

Nos espions confirment que la campagne des Atréides est orchestrée par le brillant mentat Noree Moneo, au service du Duc depuis longtemps. Moneo a préféré conseiller

la prudence. De toutes les Maisons, les Atréides semblent les plus soupçonneux à l'égard du défi de l'Empereur. Comme prévu, les Atréides ont repoussé les assauts des Ordos et des Harkonnens en se défendant contre une série de raids, de sabotages et d'offensives. Fidèles à leurs convictions, les Atréides ont d'abord essayé la diplomatie. Pourtant, Arrakis ne tolère aucune forme de diplomatie. Bientôt, les Atréides enseveliront leurs ennemis sous le sable.

INSIGNE : le faucon

LA MAISON DES HARKONNENS

PLANETE MERE : Giedi Prime. Sombre. Industrielle. Toxique. Cruelle.

DIRIGEANT : Baron Harkonnen, Siridar-Baron (Gouverneur Planétaire). Tout comme Giedi Prime, le Baron est cruel, obscur et sauvage. Un être cupide résolu à mener sa *kanly* (ou vendetta dans la Langue Ancienne) contre le Duc Leto et la Maison des Atréides.

MENTAT MAITRE ASSASSIN :

Hayt DeVries. Hayt est un ghola, un cadavre réanimé acheté dans les cuves organiques de la planète Tleilax. Impitoyable. Brillant. Froid. Cruel. Egocentrique. Reflet de sa Maison.

AVANTAGES MILITAIRES : la force brutale, des armes atomiques illégales selon les rumeurs, la cruauté du Baron et de son mentat, la terreur qu'inspire le Baron à ses troupes, et donc la crainte de le décevoir. Il a la réputation de boire le sang de ceux qui lui apportent de mauvaises nouvelles. On dit même que les Harkonnens doivent porter des bouchons implantés dans le cœur pour que le Baron puisse plus facilement s'abreuver de leur sang.

PROFIL DE LA MAISON : Giedi Prime est un monde obscur et déséquilibré, tout comme les créatures de la Maison des Harkonnens. Ils sont cruels et impitoyables envers leurs ennemis ou leurs alliés, si nécessaire. L'histoire des Harkonnens n'est qu'une suite de violences et de terreur pour arriver à leurs fins. Dans la Maison des Harkonnens, on ne gagne pas sa position sociale. On la prend de force. Trahison après trahison, assassinat après assassinat, nos espions ont du mal à suivre les changements incessants dans les rangs des forces des Harkonnens, en dehors bien sûr du contrôle quasi-totalitaire du Baron.

Rien n'arrêtera le Baron Harkonnen dans sa quête de Dune. Les Harkonnens étaient autrefois les seuls à récolter l'Epice sur Arrakis et ils se sentent aujourd'hui dépossédés de ce qui à leurs yeux leur revient de droit : l'administration de Dune. Le Baron ayant juré de couper la main de Leto pour s'emparer de son anneau sigillaire, il est fort peu probable qu'il acceptera une victoire des Atréides sur Dune.

INSIGNE : le bélier

MAISON DES ORDOS

PLANETE-MERE : on sait très peu de choses sur le monde lointain et glacé des Ordos. Une seule chose est sûre : toute l'économie de la planète dépend du commerce et de la contrebande. Nos espions ne peuvent pas nous en dire plus.

DIRIGEANT : inconnu. Un cartel très secret de riches nobles semble contrôler les finances de la Maison des Ordos, et donc toute la Maison. Personne ne les a jamais rencontrés, à l'exception des rares généraux qui ont commandé les troupes Ordos. Ils ont tous été éliminés les uns après les autres dans des circonstances mystérieuses.

MENTAT MAITRE ASSASSIN : Aucun. L'ancien mentat dont on ne connaît que le nom, Ammon, a été exécuté après avoir été accusé de détournement de fonds. Nos espions signalent la présence éventuelle d'un clone Ixien, un ordinateur ayant l'apparence d'un mâle humain, échangé aux Ixiens contre une fortune en Epice. Mais, depuis le Jihad Butlérien, aucun ordinateur n'a jamais pu ressembler à un esprit humain, ces rapports ont donc été largement ignorés.

AVANTAGE MILITAIRE : leur immense richesse qui leur permet d'acquérir de puissantes technologies interdites, des armes illégales achetées auprès de la maison d'Ix puis distribuées discrètement aux troupes Ordos. En dehors de cette richesse, la Maison des Ordos n'a aucun autre avantage. Leurs armées sont principalement formées de mercenaires qui ont tendance à désertir très fréquemment.

PROFIL DE LA MAISON : il est impossible d'établir un profil de la Maison des Ordos. Nous savons qu'ils ont un penchant pour le sabotage, les armes coûteuses et les technologies illégales. Nous pensons que les Ordos pourraient disposer d'armes Ixiennes dont les Harkonnens et les Atréides n'osent même pas rêver. Mais tout ceci n'est peut-être que spéculation. Nous n'avons pas la moindre certitude.

INSIGNE : le serpent

LE JEU

DEBUT DU JEU

CHOIX DE VOTRE CAMP : ATREIDES, HARKONNENS OU ORDOS

DUNE 2000 vous offre un choix de trois forces de combat distinctes : la noble Maison des Atréides, fidèle au Duc Leto Atréides ; l'ignoble Maison des Harkonnens, dirigée par le cruel et cupide Baron Harkonnen ; ou la mystérieuse Maison des Ordos, contrôlée par un groupe de riches familles dont on ne sait presque rien. Si vous choisissez les Atréides, vous combattrez les Harkonnens et les Ordos. Si vous choisissez les Harkonnens, vous affronterez les Atréides et les Ordos. Si vous choisissez les Ordos, vos ennemis seront les Atréides et les Harkonnens. Chaque maison est radicalement différente, avec ses points forts et ses faiblesses, ses unités et ses technologies propres et une philosophie différente de la guerre. En outre, plusieurs scénarios se dérouleront selon la Maison que vous aurez choisie.

Au début d'une nouvelle partie, une fenêtre vous permet de choisir la Maison que vous représenterez. Cliquez simplement sur celle de votre choix pour commencer le jeu.

Lorsque vous jouez pour la première fois, vous voyez la cinématique d'introduction de DUNE™ 2000. Après cette introduction, le jeu en lui-même commence. Lors des parties suivantes, le menu de début du jeu s'affiche directement.

START NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)

Choisissez cette option pour commencer une nouvelle partie. Un écran vous permet de choisir le niveau de difficulté, puis la Maison que vous représenterez : Harkonnens, Atréides ou Ordos. Si vous commencez une nouvelle partie, la cinématique d'introduction ne s'affiche plus au lancement du jeu.

NIVEAU DE DIFFICULTE

Trois niveaux de difficulté vous permettent d'équilibrer le jeu à votre convenance. Nous vous conseillons de commencer au niveau "Normal", mais si vous trouvez le jeu trop facile ou trop difficile, changez de niveau de difficulté. Ce niveau n'est modifiable qu'au début d'une nouvelle partie. Vous ne pourrez plus changer de difficulté une fois dans les missions. Le niveau de difficulté affecte le coût et la vitesse de construction des unités et des structures ennemies.

LE JEU

LOAD MISSION (CHARGER UNE MISSION)

Pour poursuivre une mission préalablement sauvegardée, choisissez cette option (voir page 22 pour la sauvegarde des missions).

Dans cet écran (voir le diagramme), cliquez sur les flèches de défilement pour parcourir la liste des missions sauvegardées. Cliquez sur celle de votre choix, puis sur LOAD (CHARGER).

MULTIPLAYER GAME (PARTIE MULTIJOUEUR)

Choisissez cette option pour jouer sur Internet (via Westwood Online), en réseau local ou en série (liaison modem ou null-modem). Voir page 27 pour plus d'informations.

REPLAY INTRODUCTION (REVOIR INTRO)

Cliquez sur cette option pour revoir la cinématique d'introduction.

OPTIONS

Vous pouvez changer le nombre de couleurs (16 bits par défaut) et choisir un affichage en couleurs 8 bits pour accélérer la vitesse du jeu.

EXIT GAME (QUITTER LE JEU)

Sélectionnez cette option pour revenir au bureau de Windows.

LE JEU

INTERFACE DE DUNE™ 2000

L'interface de DUNE™ 2000 a été conçue pour un contrôle optimal et intuitif de vos unités et bâtiments. Si l'environnement de Windows vous est familier (pointer, cliquer, etc.), vous jouerez très facilement à DUNE™ 2000. La souris déplace le pointeur sur l'écran et selon l'élément sur lequel vous cliquez, vous pouvez donner des ordres aux unités, construire des bâtiments, attaquer, réparer et activer diverses autres commandes.

En règle générale, dans DUNE™ 2000, un clic gauche confirme les ordres, change de mode ou sélectionne des unités et des bâtiments. Un clic droit suspend et annule les actions, les modes et les sélections.

DEFILEMENT DE L'ECRAN

Pour faire défiler le champ de bataille dans la fenêtre principale, déplacez le curseur vers l'un des bords de l'écran. Il se transforme en flèche blanche et la vue défile dans la direction indiquée. Si vous êtes au bord du champ de bataille, un signe d'interdiction vous indique que vous avez atteint ses limites. Vous pouvez accélérer ou ralentir la vitesse de défilement dans le menu des commandes du jeu.

**FLECHES
DE DEFILEMENT**

**DEFILEMENT
IMPOSSIBLE**

DONNER DES ORDRES A VOS TROUPES

Pour mettre vos unités en action, sélectionnez une unité en cliquant dessus. Placez ensuite le curseur à l'endroit où elle doit se rendre. Si le curseur est sur une cible potentielle, il se transforme en viseur. Cliquez sur ce point pour que l'unité attaque la cible si elle est à portée de tir ou qu'elle se déplace avant d'attaquer si elle est hors de portée.

Dans les autres cas, l'unité se déplace jusqu'au point indiqué, sauf si un obstacle infranchissable lui barre la route (une falaise, par exemple). Dans ce cas, elle s'approche au plus près de sa destination. Certains types de terrain sont accessibles aux unités d'infanterie, mais pas aux véhicules. Si un véhicule reçoit l'ordre de se déplacer vers un terrain infranchissable, il s'en approche au plus près, mais les unités d'infanterie poursuivent jusqu'au point de destination.

Pour sortir du mode déplacement / attaque (ou de tout autre mode), cliquez sur le bouton droit pour désélectionner l'unité. Celle-ci se conforme toutefois aux ordres reçus et poursuit sa route. Pour annuler le déplacement de l'unité, sélectionnez-la à nouveau et redirigez-la vers une autre destination (ou appuyez sur S pour la stopper).

**DEPLACEMENT
IMPOSSIBLE**

CURSEUR DE DEPLACEMENT

CURSEUR DE SELECTION

LE JEU

FORMATION DE GROUPES

Pour gagner du temps, vous pouvez former des groupes d'unités. Pour sélectionner plusieurs unités simultanément, cliquez avec le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé, puis tracez une fenêtre autour des unités que vous voulez sélectionner. Un cadre gris délimite cette fenêtre de sélection. Relâchez ensuite le bouton de la souris pour achever la sélection de toutes les unités. Vous pouvez diriger ce groupe de la même manière qu'une unité isolée. Certaines unités d'un groupe ne répondent pas à certains ordres. Par exemple, si un groupe contenant un ingénieur reçoit l'ordre d'attaquer, ce dernier ne suit pas le reste du groupe car il n'est pas armé.

SELECTION D'UN GROUPE D'UNITES

LE BROUILLARD DE GUERRE

Au début d'une mission, le champ de bataille est recouvert d'un voile noir. Ce brouillard de guerre couvre les zones non explorées du terrain. Si vos unités se déplacent vers les limites des zones visibles, ce voile se dissipera autour d'elles en fonction de leur champ de vision. Vous pouvez ordonner à une unité de se déplacer vers un point éloigné et inexploré pour découvrir de larges zones.

LE PANNEAU DE COMMANDES

Le panneau de commandes est votre outil d'information et de contrôle des éléments qui ne sont pas en relation directe avec vos troupes. Il permet de construire des unités et des bâtiments, de disposer d'un écran radar (si vous avez construit un avant-poste). Il vous indique également la production d'énergie de votre base par rapport à ses besoins.

LE JEU

CONSTRUCTION DE VOTRE BASE

La construction de votre propre base est essentielle pour la réussite de nombreuses missions, tout autant que son entretien constant et sa défense au cours des combats. Une

base est nécessaire pour collecter des ressources (la récolte d'Epice avec une raffinerie et sa moissonneuse), construire des unités et assurer sa défense.

Pour commencer la construction de votre base, vous devez disposer d'un chantier de construction. S'il n'est pas encore construit au début de la mission, vous devez déployer le véhicule de construction mobile (VCM). Déplacez-le jusqu'à l'endroit où vous voulez installer le chantier de construction. Placez le curseur sur le VCM pour activer le curseur de déploiement. Le VCM doit disposer de suffisamment d'espace de tous les côtés pour pouvoir être déployé. Si vous essayez de le déployer sur un site inadéquat, un curseur s'affiche pour vous signaler que le déploiement du VCM est impossible. Si vous avez suffisamment de place, cliquez sur le VCM pour le déployer et le transformer en chantier de construction.

Une fois le chantier de construction installé, le panneau de commandes devient actif et affiche différents icônes. Le symbole de votre Maison est affiché dans la fenêtre supérieure (faucon pour les Atréides, bélier pour les Harkonnens et serpent pour les Ordos). Cette zone est remplacée par l'écran radar lorsque vous avez construit un avant-poste et que vous disposez de suffisamment d'énergie pour le faire fonctionner.

**CURSEUR
VCM**

**CURSEUR DE
DEPLOIEMENT**

**DEPLOIEMENT
IMPOSSIBLE**

**CHANTIER DE
CONSTRUCTION**

LE JEU

CONSTRUCTION

Une rangée de cinq boutons est affichée sous l'écran radar. Chaque bouton correspond à une fonction : ordonner à des unités de garder une zone, battre la retraite, activer/désactiver l'écran radar, réparer des bâtiments ou les vendre.

Deux autres boutons apparaissent sous les cinq premiers : Améliorer et Spatioport. Le bouton Améliorer permet de modifier les bâtiments. Le bouton Spatioport vous permet de commander de nouvelles unités auprès de la CHOM, la Guilde des Marchands.

Au-dessous de ces deux boutons se trouvent deux colonnes d'icônes. Celle de gauche indique les bâtiments que vous pouvez construire, celle de droite les unités que vous pouvez fabriquer. L'espace occupé par les bâtiments est indiqué dans le coin supérieur gauche de leur image. Cette donnée est très utile pour évaluer la quantité de béton dont vous aurez besoin. Les flèches sous ces icônes font défiler les autres options, s'il y en a plus de quatre.

Avant d'ériger un bâtiment, il est conseillé, mais pas nécessaire, de couler des fondations de béton à l'endroit où vous souhaitez le construire. Si vous négligez ces fondations, votre bâtiment fonctionnera immédiatement à la moitié de sa puissance et il sera nécessaire de le réparer. Le béton ne peut pas être réparé et doit être remplacé ou abandonné s'il est endommagé. Les bâtiments qui ne reposent pas en totalité sur des fondations de béton seront lentement dégradés par l'environnement hostile.

Pour construire un bâtiment, cliquez sur son icône. La construction prendra un certain temps, comme indiqué par une main sur l'icône. Les coûts de construction et d'achat sont automatiquement déduits de votre compte. Vous ne pouvez construire qu'une seule unité (d'une classe donnée) et un seul bâtiment à la fois. Placez le curseur sur l'icône (sans cliquer) pour savoir ce qu'elle représente et le coût de construction, d'achat ou d'entraînement.

Une fois la construction d'un bâtiment terminée, le mot READY (PRET) s'affiche au-dessus de l'icône correspondant sur le panneau de commandes. Cliquez sur cet icône, le curseur se transforme en une grille de placement. Cette grille vous indique la taille qu'occupera le bâtiment sur le champ de bataille. Lorsque vous avez trouvé un site adapté, cliquez à cet endroit pour y placer le bâtiment. La grille de placement doit être entièrement blanche. Les zones rouges de la grille indiquent que la construction est impossible (obstacle ou zone trop éloignée des autres bâtiments). Un bâtiment peut être construit sur un site adjacent à un autre bâtiment ou entièrement sur du béton, qui peut donc être utilisé pour agrandir la base des joueurs.

Tant qu'une grille de placement est active sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas construire autre chose. Vous devez d'abord construire le bâtiment sélectionné ou annuler l'action. Pour annuler, cliquez avec le bouton droit quand la grille est activée pour la désactiver. Cliquez avec le bouton droit sur l'icône du panneau de commandes pour annuler la construction et récupérer vos crédits.

LE JEU

Lorsqu'une unité est construite ou qu'elle a achevé son entraînement, elle sort du bâtiment correspondant (caserne, usine d'armement lourd ou léger), prête à l'utilisation. Vous n'avez pas besoin de la placer quelque part. Il est toutefois conseillé de laisser assez de place devant ces bâtiments pour que les unités ne se heurtent pas les unes aux autres en sortant.

PLACEMENT IMPOSSIBLE

ENERGIE

Une barre avec un indicateur horizontal apparaît à gauche des icônes de construction. C'est votre indicateur d'énergie, surveillez-le bien ! Chaque bâtiment construit a besoin d'énergie. Vous devez savoir en permanence quels sont vos besoins et votre production d'énergie, c'est un facteur essentiel.

L'indicateur horizontal vous indique le besoin en énergie de votre base pour un fonctionnement optimal, la barre verticale correspond à la production d'énergie de votre base. Si la barre est dans le jaune ou l'orange, votre base manque d'énergie ! Si elle est verte, votre base dispose de suffisamment d'énergie pour le fonctionnement de tous vos bâtiments.

ENERGIE NORMALE

Le manque d'énergie ralentit la construction et désactive le radar (si vous en disposez) ainsi que certaines défenses de la base. Les pièges à vent sont des cibles de choix si vous avez du mal à pénétrer les défenses ennemies. Sans énergie, l'ennemi est privé d'informations, son temps de réaction est ralenti et ses défenses affaiblies.

ENERGIE NORMALE

ENERGIE FAIBLE

La quantité d'énergie produite par les pièges à vent dépend de leur état de fonctionnement. Veillez à réparer vos pièges à vent dès que nécessaire pour éviter de manquer d'énergie au moment crucial.

ENERGIE FAIBLE

LE JEU

CREATION D'UNITES SUPPLEMENTAIRES

Si vous disposez d'un chantier de construction et d'un crédit suffisant, vous pouvez construire une caserne d'entraînement pour l'infanterie. Au départ, les différents types d'unités disponibles sont limités. Au fil des missions, vous bénéficierez d'améliorations et de nouvelles technologies et d'autres unités aux caractéristiques spécifiques seront disponibles.

Plus tard dans le jeu et quand vous aurez construit votre base, vous pourrez construire une usine d'armement léger, puis une usine d'armement lourd. Ces usines permettent d'accéder à de nouvelles unités plus puissantes comme les trikes, les quads ou les chars de combat. N'oubliez pas que toutes les unités ne sont pas disponibles pour les trois Maisons et que certaines requièrent la construction de certains bâtiments (par exemple une plate-forme de réparation).

CONSTRUIRE UNE CASERNE

(CREDITS) ARGENT, EPICE ET RECOLTE

Une ressource vous permet de gagner de l'argent : le Mélange, l'Epice. On la trouve dans les zones rouges-orangées du désert et il faut la récolter pour la transformer en crédits.

Dans le coin supérieur droit de l'écran, un compteur indique le nombre de crédits dont vous disposez pour construire des bâtiments et des unités. Ce chiffre baisse en conséquence lors de la construction et augmente quand vous vendez un bâtiment, quand

l'Epice récoltée par une moissonneuse est déposée dans la raffinerie et quand vous trouvez une caisse contenant de l'argent.

Pour gagner de l'argent, vous devez récolter l'Epice. Cette récolte nécessite une raffinerie. Chaque raffinerie dispose d'une moissonneuse et vous pouvez en construire d'autres pour accélérer la récolte d'Epice. Une fois la construction de la raffinerie achevée, placez-la sur le site de votre choix. Plus elle est proche des sables à Epice, plus les rotations des moissonneuses sont rapides.

Une fois la raffinerie opérationnelle, une moissonneuse est larguée par une aile portante. Elle se dirige alors vers le champ d'Epice le plus proche, visible sur le champ de bataille et commence sa récolte. La moissonneuse garde en mémoire le lieu de sa dernière récolte et y retourne après avoir déversé sa cargaison dans la raffinerie. Ce processus est automatique, mais vous pouvez l'interrompre à tout moment pour rediriger la moissonneuse vers un autre secteur.

EPICE

RAFFINERIE

MOISSONNEUSE

LE JEU

Sélectionnez une autre unité et explorez les environs de votre base à la recherche d'Epice. Lorsque vous en avez trouvé, cliquez sur la moissonneuse et placez le curseur sur l'Epice, il se transforme en curseur d'attaque. La moissonneuse n'étant pas armée, ce curseur lui indique de récolter l'Epice à cet endroit. Cliquez à nouveau avec le bouton gauche pour que la moissonneuse se dirige vers l'Epice et commence sa récolte. Le processus est ensuite automatique et vous n'avez plus besoin de renvoyer la moissonneuse sur le lieu de récolte après chaque voyage.

SELECTION D'UN CHAMP D'EPICE

Vous pouvez forcer une moissonneuse à rentrer plus tôt à la raffinerie en cliquant dessus, puis en plaçant le curseur sur la raffinerie. Il se transforme en curseur d'entrée (3 flèches vertes) et indique à la moissonneuse de rentrer à la raffinerie avec sa cargaison actuelle. Pour confirmer cet ordre, cliquez sur la raffinerie. Pour laisser la moissonneuse poursuivre sa récolte, annulez la sélection en cliquant avec le bouton droit.

Dans les missions plus difficiles, une fois que certains bâtiments et technologies sont disponibles, vous pouvez construire une aile portante qui accélère nettement votre production d'Epice. L'aile portante est une unité automatisée qui transporte votre moissonneuse entre la zone de récolte de l'Epice et la raffinerie. Prenez garde, car les ailes portantes ennemies peuvent être utilisées contre vous : si vous repérez une aile portante ennemie s'approchant de votre base, restez sur vos gardes. Elle vient peut-être larguer des troupes ennemies derrière vos lignes !

FORCER LE RETOUR

Remarque : si vous déplacez une moissonneuse quelque part sans lui ordonner de récolter l'Epice, elle ne fait rien. Une fois à destination, elle attend de recevoir de nouveaux ordres. La récolte automatique ne commence que lorsque vous construisez pour la première fois une moissonneuse.

Surveillez bien votre moissonneuse ! Il n'y a rien de pire que de voir votre moissonneuse s'enfoncer derrière les lignes ennemies pour aller récolter l'Epice. C'est le maillon faible de vos opérations financières, vous devez la protéger ! Vous recevrez parfois une nouvelle moissonneuse si vous avez perdu la vôtre, mais ce ne sera pas toujours le cas !

Vous remarquerez des monticules de sables dans les zones de récolte de l'Epice. Ils ont une grande valeur mais sont dangereux. Ces monticules contiennent de l'Epice : ils s'ouvrent en projetant de l'Epice dans les environs si un projectile les touche ou si on passe dessus. Cette explosion d'Epice libère de précieuses ressources mais elle peut aussi détruire instantanément de nombreuses unités. Donc, prudence.

Il existe d'autres dangers près des champs d'Epice, notamment les vers des sables. Ces créatures redoutables sont attirées par les vibrations et peuvent engloutir des véhicules. Les signes du ver annoncent toujours leur approche et les commandants intelligents savent prévoir leurs mouvements pour les prendre de vitesse. Il n'y a que sur les rochers que l'on est en sécurité, seules zones que les vers des sables ne peuvent pas atteindre.

LE JEU

AMELIORATION DES BATIMENTS

Certains bâtiments peuvent être améliorés, permettant ainsi d'accéder à de nouvelles unités plus évoluées. Un bâtiment est parfois requis pour qu'une nouvelle unité soit disponible (le VCM nécessite par exemple une plate-forme de réparation et une usine lourde avancée). Le bouton Upgrade (Améliorer) du panneau de commandes active le menu des améliorations ou le menu principal. Le menu des améliorations affiche la liste des bâtiments pouvant être améliorés. Pour améliorer un bâtiment, cliquez simplement sur son icône. Vous ne pouvez améliorer qu'un seul bâtiment à la fois. L'amélioration d'un bâtiment affecte tous ceux du même type. Vous pouvez suspendre une amélioration en cliquant sur l'icône avec le bouton droit. Un second clic droit l'annule complètement. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton Main (Menu principal) pour revenir à la liste des bâtiments et des unités.

ACHAT D'UNITES AVEC LE SPATIOPORT

Dans les missions avancées, vous pouvez construire un spatioport qui vous permet d'acheter des véhicules à la CHOM, la Guilde Intergalactique des Marchands, si vous avez assez de crédits. Pour acheter des unités à la Guilde, cliquez sur le bouton du spatioport (à côté du bouton Améliorer) pour afficher la liste des véhicules proposés à la vente.

Pour sélectionner des véhicules dans la liste, cliquez sur les icones correspondants. Pour annuler une sélection, cliquez sur l'icône avec le bouton droit. Vous pouvez commander de nombreux véhicules à la Guilde, si leurs stocks et vos fonds sont suffisants. Chaque clic gauche augmente d'une unité le nombre de véhicules commandés, dans le coin supérieur gauche, chaque clic droit le réduit d'une unité. Les prix dépendent de la situation économique dans la galaxie, il est donc préférable de les vérifier en plaçant le curseur sur un véhicule pour connaître son coût. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton d'Achat en bas de l'écran. Si vous quittez le menu sans acheter quelque chose, votre commande est annulée. Si vous passez commande, la Guilde vous livre un peu plus tard sur votre spatioport.

BOUTON REPARER & REPARATION

Pour réparer un bâtiment endommagé ou une unité et assurer son fonctionnement optimal, cliquez sur la clef dans le panneau de commandes. Le curseur de la souris se transforme en clef blanche sur le terrain. Si le curseur est sur un bâtiment endommagé ou une unité réparable, la clef pivote. Cliquez sur le bâtiment ou l'unité à réparer avec la clef. Ce symbole clignote alors sur le bâtiment pour indiquer que la réparation est en cours. Le prix des réparations est déduit de votre compte. Vous pouvez réparer plusieurs bâtiments simultanément. Une unité devant être réparée revient vers une plate-forme de réparation. Si une aile portante est disponible, elle prend l'unité qui doit être réparée. Cliquez avec le bouton droit pour quitter le mode Réparation. Pour arrêter la réparation d'un bâtiment, cliquez dessus avec le bouton gauche.

LE JEU

BOUTON VENDRE & VENTE

Pour vendre un bâtiment, cliquez sur le bouton \$ du panneau de commandes. Le curseur se transforme en un \$ doré. S'il est sur un bâtiment pouvant être vendu, il pivote. Cliquez sur le bâtiment pour le vendre. Il est alors démoli et vous êtes crédité d'une partie de son coût de construction d'origine.

ATTENTION ! Tant que le curseur est un \$ (mode Vente), le moindre clic gauche sur un bâtiment entraîne sa démolition et sa vente immédiate ! Pour sortir du mode Vente, cliquez avec le bouton droit de la souris.

BOUTON RADAR & RADAR

Si vous n'avez pas construit d'avant-poste, l'emblème de votre camp (faucon des Atréides, serpent des Ordos ou bélier des Harkonnens) est affiché à la place de l'écran radar. Lorsque ce dernier est opérationnel, une carte miniature des zones explorées du terrain est affichée. En mode multijoueur, le bouton du radar permet de passer de l'écran radar à l'affichage d'informations supplémentaires sur l'ennemi.

BOUTON GARDER & GARDE

Pour que vos unités montent la garde dans un secteur, sélectionnez-les en cliquant dessus ou en les regroupant, puis cliquez sur le bouclier. Ces unités seront plus agressives dans la défense de la zone environnante et la réponse aux attaques ennemies.

qui ne les menacent pas directement. Vous pouvez également appuyer sur la touche **G** pour placer des unités sélectionnées en mode "Garde".

BOUTON RETRAITE & RETRAITE

Si vous êtes en train de perdre une bataille et si vous voulez rassembler rapidement vos troupes, sélectionnez simplement vos unités et cliquez sur le bouton Retraite. Les unités cesseront leur attaque et regagneront la base. Cette tactique est utile si vous devez réparer des unités spécifiques comme les moissonneuses, mais que vous n'avez pas le temps de les guider jusqu'à la base.

Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **R** une fois vos unités sélectionnées pour leur demander de battre en retraite.

LE JEU

CAPTURE DE BATIMENTS ENNEMIS

Plus tard dans le jeu, une unité d'infanterie spéciale devient disponible : l'ingénieur. Les ingénieurs ne sont pas armés mais peuvent capturer des bâtiments ennemis. Pour ce faire, cliquez sur l'ingénieur et placez le curseur sur un bâtiment ennemi. Si vous pouvez le capturer, le curseur d'entrée s'affiche.

CURSEUR D'ENTREE

Un bâtiment capturé fait ensuite partie de votre base. Vous pouvez en construire d'autres alentour, le vendre ou l'abandonner pour en priver simplement l'ennemi. Selon le bâtiment capturé, vous pouvez construire des unités auxquelles vous n'auriez pas normalement accès ! L'ennemi peut aussi tenter de reprendre son bâtiment. Si vous n'avez pas l'intention de l'utiliser pour attaquer, vendez-le ou préparez-vous à le défendre !

CHECK-UP

Pour vérifier l'état d'une unité ou d'une structure, cliquez dessus pour la sélectionner avec le curseur de sélection (un clic droit annule toute sélection). Si la barre est verte, tout va bien. Si elle diminue et vire au rouge, la destruction est proche. Les unités dont la barre est jaune ou rouge ne seront pas aussi efficaces que les unités en bonne santé.

Ce facteur affecte aussi la vitesse de construction ou de déplacement et a d'autres effets négatifs. Plus tard dans le jeu, les véhicules pourront être réparés par une plate-forme de réparation.

Certaines unités ont une capacité de chargement indiquée par une série de boîtes dans le coin inférieur droit (quand l'unité est sélectionnée). Vous pouvez ainsi voir facilement la place disponible dans l'unité. Si toutes les boîtes sont pleines, elle ne peut plus rien charger.

LE JEU

MODE GARDE

Normalement, les unités stationnées sur le terrain tirent sur l'ennemi si ce dernier s'approche trop près. Mais elles ne cherchent pas l'affrontement et ne passent à l'attaque que si elles sont provoquées.

Pour que vos unités attaquent tout ce qui passe à leur portée, sélectionnez-les et cliquez sur l'icône Garde du panneau de commandes. Toutes les unités sélectionnées passent alors en mode Garde. Elles deviennent alors beaucoup agressives et engagent le combat dès qu'une menace ennemie se profile à l'horizon.

Les unités restent dans ce mode tant que vous ne les déplacez pas ou que vous ne modifiez pas leurs ordres (arrêt ou dispersion).

REPARATION DES UNITES

Plus tard dans le jeu, vous pouvez construire une plate-forme de réparation. Elle permet de réparer les véhicules endommagés.

Pour réparer un véhicule endommagé, sélectionnez-le et placez le curseur sur la plate-forme de réparation. Le curseur d'entrée s'affiche. Cliquez sur le bouton gauche pour que l'unité se mette en place et soit réparée. Si vous avez sélectionné plusieurs unités, elles seront réparées successivement. Le coût des réparations est déduit de votre compte, selon le type d'unité et la gravité des dégâts.

Vous pouvez aussi réparer des unités endommagées en cliquant dessus avec le curseur de réparation en forme de clef (voir plus haut).

OPTIONS

Lorsque vous ouvrez le menu Options, l'action est suspendue pendant que vous modifiez les paramètres du jeu, les graphismes ou le son.

Remarque : en mode multijoueur, l'action se poursuit même si le menu Options est ouvert.

LE JEU

LOAD MISSION (CHARGER UNE MISSION)

Choisissez cette option dans le menu pour charger une mission préalablement sauvegardée. La mission en cours sera perdue si vous ne la sauvegardez pas.

Cliquez sur les flèches pour parcourir les sauvegardes disponibles, puis sur la sauvegarde à charger et sur le bouton LOAD (CHARGER).

Pour quitter cet écran sans charger de sauvegarde, cliquez sur CANCEL (ANNULER).

SAVE MISSION (SAUVEGARDER UNE MISSION)

Choisissez cette option dans le menu pour sauvegarder la mission en cours. Si vous la sauvegardez dans un emplacement déjà utilisé, l'ancienne sauvegarde est écrasée. Pour sauvegarder la mission dans un emplacement libre, cliquez sur [Empty Slot] (emplacement vide) et saisissez le nom de la mission. Le nombre possible de sauvegardes dépend de l'espace disponible sur votre disque dur. Si vous n'avez plus de place, l'emplacement [Empty Slot] n'apparaît pas. Dans ce cas, vous devez écraser une ancienne sauvegarde ou effacer quelques fichiers de sauvegarde.

Cliquez sur les flèches pour parcourir les sauvegardes disponibles, puis sur le bouton SAVE (SAUVEGARDER) pour sauvegarder la partie en cours. Pour quitter cet écran sans sauvegarder la partie, cliquez sur CANCEL (ANNULER).

DELETE MISSION (EFFACER UNE MISSION)

Choisissez cette option dans le menu pour effacer des sauvegardes devenues inutiles et libérer de l'espace sur votre disque dur.

Dans le menu Delete Mission (Effacer une mission), cliquez sur la mission à effacer, puis sur DELETE (SUPPRIMER).

Une invite vous demande ensuite de confirmer la suppression du fichier. Cliquez sur YES pour confirmer, ou sur NO pour annuler l'action.

LE JEU

ABORT MISSION (ANNULER MISSION)

Sélectionnez cette option si les choses tournent mal pour revenir à l'écran de départ. Une invite vous demande de confirmer. Vous pouvez également recommencer la mission à partir de cet écran.

GAME CONTROLS (OPTIONS DU JEU)

Le menu Game Controls (Options de jeu) vous permet de modifier les options sonores, la vitesse de défilement et la vitesse du jeu.

SOUND CONTROLS (OPTIONS AUDIO)

Pour régler le volume de la musique ou des bruitages, déplacez le curseur vers la gauche pour baisser le son, vers la droite pour le monter. Pour couper la musique ou les bruitages, déplacez le curseur tout à fait à la gauche.

GAME SPEED (VITESSE DU JEU)

Cette barre permet de régler la vitesse du jeu (déplacement des unités, vitesse de construction, etc.).

SCROLL SPEED (VITESSE DE DEFILEMENT)

Cette barre permet de régler la vitesse de défilement de l'écran de jeu. Plus cette vitesse est élevée, plus la carte défile rapidement sur l'écran avec la souris.

RESUME MISSION (POURSUIVRE LA MISSION)

Cliquez sur RESUME MISSION (POURSUIVRE LA MISSION) pour revenir au jeu.

LE JEU

BRIEFING

Si vous avez oublié quels sont vos objectifs de mission, cliquez sur BRIEFING. Celui-ci est alors affiché. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton RESUME (REPRENDRE) pour poursuivre votre mission.

ADVANCED GAME CONTROLS (OPTIONS AVANCEES)

Lorsque vous avez bien compris les commandes de base de vos unités, vous pouvez utiliser les options avancées offertes par DUNE™ 2000. Si vous avez l'intention d'affronter d'autres joueurs, vous devez absolument les maîtriser.

EQUIPES [CTRL + #, ALT + #]

Comme nous l'avons vu, vous pouvez sélectionner simultanément plusieurs unités en cliquant sur un point inoccupé et en dessinant une fenêtre autour des unités à sélectionner, qui se déplaceront ensuite ensemble. Mais si vous avez besoin de sélectionner une unité spécifique dans un groupe au beau milieu d'une bataille ? En principe, vous devriez à nouveau sélectionner vos unités et donc faire défiler l'écran, puisque vous serez toujours occupé à faire plusieurs choses en même temps.

Vous pouvez regrouper toutes les unités sélectionnées dans une équipe. Pour ce faire, sélectionnez les unités qui vous intéressent, puis maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur une touche numérique du clavier (0 à 9). Toutes les unités feront alors partie de la même équipe. Pour sélectionner rapidement cette équipe, appuyez simplement sur la touche numérique correspondante.

Remarque : cette action ne recentre pas la vue sur votre équipe, elle permet seulement de la sélectionner pour lui donner des ordres. Pour voir le groupe d'unités, maintenez la touche ALT enfoncée lorsque vous appuyez sur la touche numérique affectée à ce groupe.

La vue est alors centrée sur l'équipe. Vous pouvez facilement ajouter d'autres unités à une équipe. Sélectionner d'abord l'équipe avec la touche numérique correspondante, puis maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez sur toutes les unités à ajouter à l'équipe (vous devez les sélectionner une par une dans ce cas). Une fois toutes les unités à ajouter sélectionnées, sauvegardez à nouveau l'équipe en maintenant la touche CTRL

enfoncée avant d'appuyer sur la touche numérique que vous lui avez affectée. C'est simple !

REPERES [CTRL + F9 - F12, F9 - F12]

Vous pouvez sauvegarder 4 positions sur l'écran pour y revenir rapidement à tout moment. Pour sauvegarder une position, maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur les touches F9 à F12. Il suffit ensuite d'appuyer sur la touche correspondante pour centrer la vue sur une position.

LE JEU

TIR FORCE [CTRL + CLIC GAUCHE]

Vous aurez parfois besoin d'ordonner à certaines unités de tirer sur un bâtiment ou une zone, même s'il ne s'agit pas d'une cible ennemie. Une fonction à cet effet permet de les forcer à tirer. Sélectionnez simplement les unités qui doivent tirer, maintenez la touche CTRL enfoncée et cliquez sur le point à attaquer. Un viseur reste affiché tant que la touche CTRL reste enfoncée.

Dans ce mode, les unités tirent sans interruption sur le point visé en ignorant toute autre menace tant que l'ordre n'est pas annulé ou jusqu'à nouvel ordre. L'option de tir forcé ne fonctionne pas avec certaines unités, comme les ingénieurs.

DEPLACEMENT FORCE [ALT + CLIC GAUCHE]

L'infanterie ennemie harcèle vos chars ? Ecrasez-la. La fonction de déplacement forcé permet à vos chars (ou autres unités lourdes) de pénétrer dans une zone occupée par l'ennemi pour écraser son infanterie. Pour ce faire, sélectionnez les unités à déplacer, maintenez la touche ALT enfoncée et cliquez sur le point de destination. Cette commande permet aussi de viser une unité d'infanterie particulièrement coriace. Votre véhicule tentera de l'écraser jusqu'à ce qu'il réussisse ou jusqu'à nouvel ordre, sauf s'il est détruit.

Les véhicules ne peuvent pas se rouler dessus et l'infanterie ne peut pas écraser des chars. Le déplacement forcé ne fonctionne qu'avec les unités lourdes ou à chenilles. Vous ne pouvez pas ordonner à vos chars d'écraser vos propres unités d'infanterie.

DISPERSION [TOUCHE X]

Des chars veulent écraser votre infanterie ? Des ornithoptères arrivent chargés de bombes ? Cette commande permet à vos troupes de se disperser dans les environs pour se mettre (le plus souvent) à l'abri.

Pour disperser des unités, sélectionnez-les et appuyez sur la touche **X**. Les unités dispersées poursuivent les ordres en cours. Vous pouvez donc sélectionner une unité, lui ordonner d'attaquer, puis appuyer sur la touche **X** pour qu'elle se disperse en cas de menace.

Remarque : la commande de dispersion ne fonctionne qu'une seule fois. Pour maintenir un ordre de dispersion, vous devez garder les unités sélectionnées et appuyer toutes les secondes sur la touche **X**. Dans le cas contraire, les unités ne se disperseront qu'une seule fois et attaqueront la cible indiquée. De plus, les unités qui se dispersent risquent de ne plus être à portée de tir. Dans ce cas, cliquez à nouveau sur la cible (après sélection des unités) pour qu'elles reviennent à portée de tir.

LE JEU

ARRET [TOUCHE S]

Si une unité avance vers une mort certaine ou si vous voulez annuler ses ordres, vous pouvez la forcer à cesser le feu, à s'arrêter ou à suspendre son activité (cette commande fonctionne aussi avec les tourelles). Sélectionnez la ou les unités et appuyez sur la touche **S**.

CENTRER LA VUE [TOUCHE ORIGINE]

Appuyez sur cette touche pour centrer la vue sur l'unité ou la structure sélectionnée.

VOIR CHANTIER DE CONSTRUCTION VIEW [TOUCHE H]

La touche **H** permet de centrer instantanément la vue sur votre chantier de construction. Cette commande est utile pour revenir rapidement à votre base après avoir concentré vos efforts ailleurs sur le terrain.

TOUT SELECTIONNER [TOUCHE E]

La touche **E** permet de sélectionner toutes les unités visibles sur le terrain. Cette commande est utile pour placer toute votre base en mode Garde ou pour lancer un assaut massif sur la base ennemie avec toutes les forces dont vous disposez.

UNITE SUIVANTE [TOUCHE N]

Cette touche sélectionne l'unité suivante dans votre armée. Elle permet de faire défiler toutes vos unités.

JEU MULTIJOUEUR

PARTIES MULTIJOUEUR

DUNE™ 2000 propose les modes multijoueur suivants :

1. Modem/Serial (modem/série, page 29). Partie contre un autre joueur ou un autre ordinateur par modem ou câble de connexion null-modem en série.
2. Practice (entraînement, page 31). Entraînement contre 1 à 5 joueurs contrôlés par l'ordinateur sur les cartes multijoueur.

3. Local Area Network (réseau local, page 32). Partie contre 1 à 5 autres joueurs sur un réseau local IPX.

4. Internet (page 33). Partie contre 1 à 3 autres joueurs par Internet sur le service en ligne gratuit Westwood Online de Westwood Studios (vos frais d'accès à Internet ne sont pas pris en charge).

OPTIONS POUR LES PARTIES MULTIJOUEUR

Les paramètres suivants sont disponibles dans tous les modes multijoueur :

1. Unit Count (Nombre d'unités) : définit le nombre d'unités alloué à chaque joueur au début de la partie.

2. Tech Level (Niveau de technologie) : définit le niveau technologique des bâtiments et unités disponibles.

3. Credits (Crédits) : définit le nombre de crédits alloués à chaque joueur en début de partie.

4. AI Players (Joueurs IA) : définit le nombre de joueurs contrôlés par l'ordinateur.

5. Crates (Caisses) : active ou non les caisses contenant des armes et des bonus.

6. Worms (Vers) : le nombre de vers des sables peut être élevé, normal ou nul.

Lors d'une partie multijoueur, seul l'hôte de la partie (le joueur qui lance la session) peut changer ces paramètres de jeu. L'hôte ne peut pas lancer la partie tant que les autres joueurs n'ont pas accepté les options choisies.

JEU MULTIJOUEUR

COMMANDES EN MODE MULTIJOUEUR

ALLIANCE [TOUCHE A]

Dans les parties multijoueur, il est parfois judicieux de s'allier à d'autres joueurs. Pour vous allier à un joueur, sélectionnez l'une des unités de ce joueur et appuyez sur la touche **A**. Un message informe alors tous les joueurs de votre alliance. Des alliés ne s'attaquent jamais automatiquement. Vous verrez également les unités de votre allié sur l'écran radar et les zones explorées qui se trouvent dans leur champ de vision.

Les alliances sont à SENS UNIQUE. Si l'autre joueur refuse une alliance, ses unités attaquent toujours les vôtres mais ces dernières ne ripostent pas. Il est préférable de vous assurer de la bonne volonté d'un joueur avant toute alliance.

Pour rompre une alliance, sélectionnez l'une des unités de votre allié et appuyez à nouveau sur la touche **A**. Si vous rompez une alliance, elle est rompue pour les deux

joueurs, à la différence de sa formation. Les unités des deux camps redeviennent alors immédiatement hostiles.

MESSAGES [F1 - F8]

Appuyez sur les touches F1 à F7 pour envoyer des messages aux autres joueurs pendant une partie multijoueur. La touche F8 permet d'envoyer un message général à tous les autres joueurs.

Pour savoir quelles touches sont affectées aux joueurs, consultez l'écran des scores sur la carte. Les noms des joueurs sont affichés dans l'ordre (de haut en bas), votre nom n'apparaissant pas.

Remarque : lorsque vous saisissez un message, aucune commande du clavier ne fonctionne. Pour annuler l'envoi d'un message, appuyez sur la touche Echap.

JEU PAR MODEM/CONNEXION SERIE

DUNE™ 2000 est conçu pour jouer en face à face par le biais d'un modem ou d'un câble de connexion null-modem. Il s'agit d'un câble spécial que vous pouvez acheter chez votre fournisseur et qui permet de connecter deux ordinateurs distants de 10 mètres.

CONFIGURATION DU JEU EN SERIE

Avant de jouer en série, vous devez configurer DUNE™ 2000 avec les paramètres appropriés. Pour ce faire, sélectionnez l'option Multiplayer Game (Jeu multijoueur) dans le menu principal. Cliquez ensuite sur l'option "Serial" (Série), puis sur "Settings" (Paramètres) dans la fenêtre "Select Serial Game" (Choix du jeu en série).

JEU MULTIJOUEUR

JEU PAR MODEM

DUNE™ 2000 requiert un modem 28800 bauds minimum.

Pour lancer une partie par modem entre deux joueurs, choisissez l'option Multiplayer Game (Jeu multijoueur) dans le menu principal. Cliquez ensuite sur l'option Modem/Serial (Modem/Série). Vous devez ensuite décider quel joueur appelle l'autre pour lancer la partie. Si vous recevez l'appel, sélectionner l'option Answer Modem (Répondre). Si les paramètres de communication sont corrects (dans la fenêtre "Settings"), votre modem attend l'appel de votre correspondant. Une fois la connexion établie, la fenêtre "Join Modem Game" (Rejoindre une partie par modem) s'affiche. Si vous devez appeler l'autre joueur, sélectionnez l'option Dial Modem (Appeler). La liste des numéros de téléphones s'affiche.

Dans cette fenêtre, vous pouvez composer manuellement un numéro ou l'ajouter avec le nom correspondant dans la liste pour faciliter les appels fréquents.

Pour composer un numéro manuellement, cliquez dans le champ du numéro et saisissez-le au clavier (il sera ajouté sans nom à la liste des numéros). Pour sauvegarder un numéro en vue d'une utilisation ultérieure avec le nom du correspondant et les paramètres d'appel, cliquez sur SAVE (SAUVEGARDER).

Vous pouvez alors saisir un nom associé au numéro. Cliquez sur SAVE pour revenir à la liste des numéros de téléphone. Une fois qu'un numéro a été saisi dans la liste, il suffit de cliquer dessus dans la liste pour le faire apparaître dans la fenêtre d'appel.

Une fois le numéro saisi dans la fenêtre d'appel (manuellement ou par la liste), cliquez sur "Dial" (Composer) pour que votre modem compose le numéro. Une fois la connexion établie, la fenêtre "Host Modem Game" (Hôte d'une partie par modem) s'affiche.

JEU PAR CABLE NULL-MODEM

Pour lancer une partie à deux joueurs par câble null-modem, cliquez sur Multiplayer Game (Jeu multijoueur) dans le menu, puis sur l'option Modem/Serial (Modem/Série). Lorsque les deux joueurs sont prêts, cliquez sur le bouton Null Modem pour établir la connexion.

Une fois la connexion null-modem établie, vous verrez la fenêtre "Host Serial Game" (Hôte d'une partie en série) ou "Join Serial Game" (Rejoindre une partie en série), selon quel joueur aura cliqué le premier sur l'option Null Modem.

JEU MULTIJOUEUR

HOST SERIAL GAME (Hôte d'une partie en série)

Vous devez saisir votre nom et choisir une Maison et une couleur. La fenêtre des scénarios indique les différents scénarios disponibles. En tant qu'hôte de la partie, vous devez définir le nombre d'unités de départ, le niveau technologique, le nombre de crédits et de joueurs IA, autoriser ou non les caisses et définir le nombre de vers des sables.

Une fenêtre de messages vous permet de communiquer avec votre adversaire lors du choix de ces options. Ses messages sont affichés dans cette fenêtre. Vos modifications sont visibles dans la fenêtre de votre adversaire. En tant qu'hôte, vous décidez qui commence à jouer. Lorsque les deux joueurs sont d'accord sur le scénario et les options, cliquez sur START (COMMENCER) pour commencer la partie.

JOIN SERIAL GAME (REJOINDRE UNE PARTIE EN SERIE)

Vous devez saisir votre nom et choisir une Maison et une couleur. Si votre nom est déjà utilisé par un autre joueur, changez de nom. Si vous avez choisi la même couleur que votre adversaire, l'ordinateur vous en attribue une autre.

Vous pouvez voir les options de jeu sélectionnées par l'hôte de la partie. La partie commence lorsque le joueur hôte clique sur START (COMMENCER).

ENVOI DE MESSAGES

Dans la fenêtre "Host Serial Game" ou "Join Serial Game", saisissez votre message et appuyez sur Entrée pour l'envoyer à l'autre joueur.

Pendant la partie, appuyez sur F1 pour envoyer un message à votre adversaire. Vous verrez un message "To Player [camp]" (Au joueur [camp]) dans le coin supérieur gauche de l'écran.

PRACTICE GAME (Entraînement)

DUNE™ 2000 propose une option d'entraînement en mode multijoueur. Dans ce mode, un joueur affronte 7 adversaires contrôlés par l'ordinateur. Ces derniers construisent leurs bases et des groupes d'unités d'attaque et de défense. Ce mode vous permet de vous familiariser avec vos unités et celles des autres Maisons avant d'affronter d'autres joueurs dans une vraie partie multijoueur.

JEU MULTIJOUEUR

LOCAL AREA NETWORK GAME (JEU EN RESEAU LOCAL)

DUNE™ 2000 accepte jusqu'à 6 joueurs par partie sur un réseau local IPX (via DirectPlay 5.0). Vous devez disposer d'un protocole compatible IPX sur votre carte réseau. Vérifiez ce paramètre dans la section "Connexions réseau et accès à distance" du panneau de configuration de Windows. Dans le doute, consultez votre administrateur réseau pour installer les pilotes nécessaires sur votre poste de travail. DirectPlay 5.0 doit être installé sur votre machine (élément de DirectX 5.0 fourni sur le disque de DUNE™ 2000).

Pour lancer une partie en réseau local, sélectionnez l'option Multiplayer Game (Jeu multijoueur) du menu. L'option "Network" (Réseau) doit alors s'afficher. Si vous ne la voyez pas, DUNE™ 2000 n'a pas détecté de pilotes IPX. Vérifiez que ceux-ci sont bien installés et configurés correctement pour votre système.

Si tout se passe bien, cliquez sur l'option Network (Réseau) pour ouvrir l'écran "Network Game" (Partie en réseau). Il vous permet de saisir votre nom, de choisir votre Maison et la couleur de vos unités et bâtiments. Cet écran contient deux fenêtres : "Game" (Parties) et "Players" (Joueurs). La fenêtre des parties affiche toutes les parties actives. Celles qui sont fermées (en cours) sont entourées de crochets, par exemple : [Partie X].

A partir de là, vous pouvez rejoindre une partie ou ouvrir une nouvelle partie en tant qu'hôte pour d'autres joueurs. Vous ne pouvez pas rejoindre une partie fermée.

HOST NEW NETWORK GAME (HOTE D'UNE PARTIE EN RESEAU)

Avant de cliquer sur New Game (Nouvelle partie), vous devez saisir votre nom, puis choisir votre Maison et votre couleur. Cliquez sur "New" (Nouvelle partie) pour en devenir l'hôte et ouvrir la fenêtre "Host Network Game" (Hôte d'une partie en réseau).

Cette fenêtre est divisée en deux parties : "Players" (Joueurs) et "Scénarios". La fenêtre des joueurs indique quels joueurs ont rejoint votre partie. En tant qu'hôte de la partie, vous pouvez décider de rejeter d'autres joueurs qui tenteraient de la rejoindre.

La fenêtre des scénarios contient tous les scénarios disponibles. En tant qu'hôte de la partie, c'est à vous de le choisir et de décider du nombre d'unités, de crédits, de caisses, de vers des sables, de béton et de joueurs AI.

Dès que 2 joueurs au moins ont rejoint la partie, cliquez sur START (COMMENCER) pour la lancer. En tant qu'hôte, vous décidez quand le jeu commence, vous devez donc attendre que tous les participants aient rejoint la partie.

JEU MULTIJOUEUR

JOIN NETWORK GAME (REJOINDRE UNE PARTIE EN RESEAU)

Avant de cliquer sur "Join Game", vous devrez saisir votre nom et choisir votre camp et sa couleur. Lorsque c'est fait, sélectionnez une partie ouverte et cliquez sur Join (Rejoindre) ou double-cliquez sur le nom de la partie. Si votre nom est déjà utilisé par un joueur, changez de nom. Si vous avez choisi la même couleur qu'un autre joueur, l'ordinateur vous en attribue une autre.

Les messages des autres joueurs sont affichés dans une partie de la fenêtre "Join Game". Les vôtres apparaissent au même endroit pour les autres joueurs.

Lorsque vous cliquez sur le bouton Join (Rejoindre), les boutons New (Nouvelle partie) et Join (Rejoindre) disparaissent. Vous restez ensuite en attente jusqu'à ce que l'hôte lance la partie. Dans ce mode, vous ne pouvez changer ni de nom, ni de camp, ni de couleur. Les options choisies par l'hôte de la partie sont visibles sur votre écran.

LE LOBBY

Le premier nom de la liste des parties disponibles est "Lobby". Il s'agit d'une zone d'attente pour tous les joueurs cherchant à rejoindre une partie. Pour revenir au lobby lorsque vous avez rejoint une partie, cliquez sur Cancel (Annuler) ou double-cliquez sur le nom Lobby. Si vous entrez dans le lobby, vous quittez la partie que vous aviez rejoint.

Dans le lobby, vous pouvez envoyer des messages à tous les joueurs et voir tous leurs messages. Vous pouvez ainsi trouver plus facilement des alliés et des adversaires pour accélérer la mise en place de nouvelles parties.

MESSAGES

Dans la fenêtre de dialogue du jeu en réseau, saisissez votre message et appuyez sur Entrée pour l'envoyer à tous les autres joueurs.

En cours de partie, les touches F1 à F7 permettent d'envoyer des messages à l'un des autres joueurs. Vous pouvez appuyer sur chaque touche pour savoir à qui elle est

assignée. Un message "To Player [camp]" apparaît en haut à gauche de l'écran. La touche F8 envoie un message à tous les autres joueurs.

JEU MULTIJOUEUR

INTERNET

Pour affronter d'autres joueurs sur Internet, vous devez disposer des éléments suivants :

1. Modem 28.8 (minimum), ISDN ou connexion plus rapide à Internet reconnaissant les protocoles TCP/IP Internet.
2. Winsock 1.1 compatible TCP/IP (fourni avec Windows 95)
3. Un compte auprès d'un fournisseur d'accès et une adresse Internet valide. Remarque : nous vous fournissons un logiciel permettant d'ouvrir un compte Internet sur le disque de Dune 2000. Sur l'écran d'exécution automatique, cliquez sur "Internet Services" pour lancer ce programme et le fichier associé.

Dans le menu, cliquez sur "Multiplayer Game" (Jeu multijoueur), puis sur "Internet". Si vous avez déjà un nom d'utilisateur Westwood Online et un mot de passe (compte), la fenêtre de connexion Westwood Online s'affiche. Si vous n'avez pas de compte, vous pouvez en ouvrir un (voir page 36) en vous laissant guider pour votre enregistrement. Une fois cette opération effectuée et après avoir choisi votre nom d'utilisateur, vous recevez votre mot de passe Westwood Online par e-mail quelques minutes plus tard.

Lorsque vous avez saisi vos informations de connexion, DUNE™ 2000 tente de se connecter à votre fournisseur d'accès (si votre système est correctement configuré). Dans le doute, établissez votre connexion Internet avant de lancer DUNE™ 2000.

Après vérification de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe, vous accédez au Lobby DUNE™ 2000 du service Westwood Online. Vous pouvez ensuite ouvrir ou rejoindre une partie de DUNE™ 2000 sur Internet.

Le Lobby DUNE™ 2000 dispose d'une zone de défilement des messages (les vôtres et ceux des autres joueurs), d'une liste de parties (channels), d'une liste d'utilisateurs et d'une zone de saisie de texte. Tout ce que vous saisissez dans cette zone de texte est visible de tous dans le lobby, sauf si vous avez sélectionné un utilisateur pour un message privé. Le lobby étant réservé aux utilisateurs de DUNE™ 2000, vous devriez rapidement trouver un adversaire en dialoguant avec les autres joueurs pour organiser une partie.

Cliquez sur le bouton "New" (Nouvelle partie) pour être l'hôte d'une partie, sur le bouton "Join" (Rejoindre) pour rejoindre une partie existante. Pour rejoindre une partie, vous pouvez aussi double-cliquer sur son nom dans la liste.

JEU MULTIJOUEUR

REJOINDRE UNE PARTIE SUR INTERNET

Les parties ouvertes sont signalées dans la fenêtre "Channel list" par un icône DUNE™ 2000. Pour rejoindre une partie ouverte de DUNE™ 2000, double-cliquez simplement sur son nom dans la fenêtre. Une nouvelle fenêtre s'affiche pour vous permettre de rejoindre la partie.

Elle comprend la zone de messages habituelle, la zone de saisie de texte, la liste des utilisateurs et une zone pour les options de jeu. En rejoignant une partie, vous ne pouvez pas les modifier. Si vous souhaitez les modifier, envoyez un message à l'hôte de la partie. Si elles ne vous conviennent pas, vous pouvez quitter la partie à tout moment. Lorsque l'hôte modifie des options, le bouton "Accept" (Accepter) est affiché. Vous devez cliquer sur ce bouton si les options vous conviennent pour que l'hôte puisse lancer la partie. Dès que ce dernier clique sur le bouton "Start" (Commencer), la partie de DUNE™ 2000 se lance.

OUVRIR UNE PARTIE SUR INTERNET

Si vous préférez être aux commandes, vous pouvez être l'hôte d'une partie de DUNE™ 2000. Cliquez sur l'icône "New" (Nouvelle partie) dans le Lobby DUNE™ 2000. Une fenêtre vous permet ensuite de spécifier si la partie est publique ou privée. Une partie privée est protégée par un mot de passe, les parties publiques étant ouvertes à tous. Cliquez sur OK pour créer une nouvelle partie que d'autres joueurs pourront rejoindre. Une nouvelle fenêtre s'affiche pour ouvrir votre partie. Remarque : le format du nom dans la liste des parties est du type "Nom de l'utilisateur_game".

Elle comprend la zone de messages habituelle, la zone de saisie de texte, la liste des utilisateurs et une zone pour les options de jeu. En tant qu'hôte, vous décidez des options de jeu (scénario, crédits, niveau technologique, etc.) et votre adversaire peut vous demander d'en modifier certaines. Si vous acceptez, effectuez les modifications. Sinon, il faudra vous mettre d'accord ! Dans tous les cas, l'invité doit accepter toute modification pour que vous puissiez lancer la partie. Lorsque les joueurs ont accepté toutes les options de jeu, démarrez la partie de DUNE™ 2000 en cliquant sur le bouton "Start" (Commencer).

En fin de partie, les joueurs reviennent au Lobby DUNE™ 2000 pour discuter de son déroulement.

JEU MULTIJOUEUR

OUVERTURE D'UN COMPTE WESTWOOD ONLINE

Si vous n'avez pas de compte Westwood Online, vous pourrez en ouvrir un lors de votre première partie sur Internet. Après avoir indiqué votre nom et votre adresse ainsi qu'une adresse e-mail valide, vous devez choisir votre nom d'utilisateur. Si ce nom existe déjà, le programme d'enregistrement vous demande d'en choisir un autre. Lorsque votre nom a été accepté, vous recevez votre mot de passe à l'adresse e-mail indiquée lors de l'enregistrement. Il est donc conseillé de bien vérifier que l'adresse e-mail que vous nous communiquez est valide et correctement écrite.

Vous pouvez lancer le programme d'enregistrement directement dans le menu Démarrer de Windows sous "Programmes/Westwood/Dune2000/Internet Registration" ou en

cliquant sur le bouton "Internet Registration" (Enregistrement Internet) de l'écran d'exécutions automatique de DUNE™ 2000.

Si vous avez déjà un nom d'utilisateur Westwood Online et un mot de passe, vous n'avez pas besoin d'ouvrir un nouveau compte. Si vous avez oublié votre mot de passe, vous pouvez demander que cette information vous soit transmise par e-mail à l'adresse : <http://www.westwood.com/westwoodonline/memberservices/webpage>. Vous trouverez également d'autres informations sur ce site.

BATIMENTS

Bâtiment : Dalle de béton

Type : Fondation

Nécessite : Chantier de construction

Fonction : Si les bâtiments ne sont pas construits entièrement sur du béton, ils seront endommagés. Ils peuvent être réparés, mais seront soumis à une constante érosion dans l'environnement hostile du désert. Améliorez votre chantier de construction pour construire de plus grandes dalles de béton.

Blindage : Moyen. Le béton est vulnérable à presque toutes les armes. Il ne peut pas être réparé et doit être remplacé ou abandonné.

Bâtiment : Mur

Type : Mur défensif

Nécessite : Piège à vent

Fonction : Défense de la base. Les murs de béton sont les barrières les plus efficaces sur Dune. Ils arrêtent la plupart des armes à tir direct et empêchent les unités de franchir leur périmètre.

Blindage : Moyen. Les murs ne peuvent être endommagés que par les armes explosives (missiles et obus). Comme les dalles de béton, ils ne sont pas réparables.

Bâtiment : Chantier de construction

Type : Centre de production

Nécessite : Rien (construit par le Véhicule de Construction Mobile)

Fonction : Le chantier de construction est essentiel à l'établissement d'une base sur Arrakis. Il produit une petite quantité d'énergie et il est vital pour la construction d'autres bâtiments. Vous devez le protéger ! Sans lui, votre base n'est plus rien.

Blindage : Moyen. Les chantiers de construction sont solides, mais vulnérables à un certain degré à tous les types d'armes.

Bâtiment : Piège à vent

Type : Centrale d'énergie

Nécessite : Chantier de construction

Fonction : Les pièges à vent fournissent de l'énergie et de l'eau en canalisant les vents vers d'énormes turbines souterraines reliées à des générateurs et des extracteurs d'humidité.

Blindage : Léger. Les pièges à vent sont vulnérables à presque tous les types d'armes.

BATIMENTS

Bâtiment : Raffinerie**Type : Installation industrielle**

Nécessite : Piège à vent

Fonction : La raffinerie est au centre de toute la production d'Epice sur Dune. Les moissonneuses transportent l'Epice jusqu'à la raffinerie, où elle est convertie en solaris. Chaque raffinerie peut contenir pour 1000 solaris d'Epice. Une fois raffinée, elle est automatiquement répartie dans les silos et les raffineries pour y être stockée. La construction d'une raffinerie fait apparaître immédiatement une moissonneuse.

Blindage : Moyen. Les raffineries sont vulnérables à presque tous les types d'armes.

Bâtiment : Caserne**Type : Centre de production**

Nécessite : Piège à vent

Fonction : La caserne produit et entraîne des unités d'infanterie légère. Elle doit être améliorée pour pouvoir entraîner les unités avancées d'infanterie.

Blindage : Moyen. Les casernes sont vulnérables à presque tous les types d'armes.

Bâtiment : Tourelle**Type : Tourelle terrestre**

Nécessite : Caserne

Fonction : Défense de la base. Cette tourelle est armée d'un canon de moyenne portée efficace contre les véhicules, notamment ceux qui ont un blindage lourd. Elle ne tire que si une unité ennemie est à portée.

Blindage : Moyen. La tourelle résiste aux balles et aux explosifs, mais reste vulnérable aux missiles et aux canons de gros calibre.

Bâtiment : Avant-poste militaire**Type : Poste de surveillance**

Nécessite : Caserne

Fonction : Si le joueur a suffisamment d'énergie, l'avant-poste active l'écran radar. Ce dernier est automatiquement activé dès que l'avant-poste est construit.

Blindage : Moyen. L'avant-poste est vulnérable à presque tous les types d'armes.

Bâtiment : Tourelle à roquettes**Type : Tourelle terrestre**

Nécessite : Avant-poste et chantier de construction amélioré

Fonction : Défense de la base. Cette tourelle améliorée a une portée et une cadence de tir supérieure à la tourelle normale. Son système de visée avancé a besoin d'énergie pour fonctionner.

Blindage : Lourd. La tourelle à roquettes résiste aux balles et aux explosifs, mais reste vulnérable aux missiles et canons de gros calibre.

STRUCTURES

Bâtiment : Usine high-tech**Type : Centre de production**

Nécessite : Avant-poste

Fonction : L'usine high-tech est nécessaire pour construire des ailes portantes. La Maison des Atréides peut améliorer son usine et construire des ornithoptères pour lancer des attaques aériennes.

Blindage : Léger. L'usine high-tech est vulnérable à presque tous les types d'armes.

Bâtiment : Spatioport**Type : Structure avancée**

Nécessite : Usine lourde et avant-poste

Fonction : Le spatioport vous permet de faire du commerce intergalactique avec la CHOM, la Guilde des Marchands. Vous pouvez y acheter des véhicules terrestres et aériens à des prix intéressants. Vous ne pouvez pas acheter d'unités à la Guilde sans spatioport.

Blindage : Lourd. Le spatioport est vulnérable à presque tous les types d'armes.

Bâtiment : Usine légère

Type : Centre de production

Nécessite : Raffinerie

Fonction : L'usine légère est nécessaire pour la production des petits véhicules de combat au blindage léger. Elle peut être améliorée pour construire des véhicules légers avancés.

Blindage : Moyen. L'usine légère est vulnérable à presque tous les types d'armes.

Bâtiment : Silo

Type : Bâtiment de stockage

Nécessite : Raffinerie

Fonction : Le silo permet de stocker l'Epice récoltée. Une fois traitée dans la raffinerie, elle est répartie de manière égale dans tous les silos. Si la récolte d'Epice excède la capacité de stockage des silos, tout excédent sera perdu. Si des silos sont attaqués ou capturés, leur contenu sera déduit de votre compte.

Blindage : Léger. Le silo à Epice est vulnérable à presque tous les types d'armes.

BATIMENTS

Bâtiment : Usine lourde

Type : Centre de production

Nécessite : Raffinerie

Fonction : L'usine lourde permet de construire des véhicules lourds comme les moissonneuses et les chars. Une fois améliorée, elle peut construire des véhicules avancés, certains nécessitant toutefois d'autres bâtiments.

Blindage : Lourd. L'usine lourde est vulnérable à presque tous les types d'armes.

Bâtiment : Plate-forme de réparation industrielle

Type : Installation

Nécessite : Usine lourde avancée

Fonction : Les véhicules peuvent être réparés moyennant finances sur une plate-forme de réparation. Sans elle, toute réparation de véhicule est impossible.

Blindage : Moyen. La plate-forme de réparation est vulnérable à presque tous les types d'armes.

Bâtiment : Centre de recherches Ix

Type : Installation technologique

Nécessite : Avant-poste et usine lourde avancée

Fonction : Le centre de recherches Ix développe des technologies permettant d'améliorer les bâtiments et les véhicules. Il est nécessaire pour la construction de plusieurs armes avancées et de prototypes.

Blindage : Léger. Le centre de recherches Ix est vulnérable à presque tous les types d'armes.

Bâtiment : Palais**Type : Centre principal**

Nécessite : Centre de recherches Ix

Fonction : Le palais sert de centre de commandement dès qu'il est occupé. Tous les palais disposent d'options uniques et permettent d'accéder à des armes avancées spéciales.

Blindage : Lourd, mais le Palais reste vulnérable à presque tous les types d'armes.

UNITES**Unité : Infanterie légère****Type : Unités militaires terrestres**

Maison : Toutes

Nécessite : Caserne

Portée : Courte. Vitesse : 10 km/h (à pied)

Blindage : Léger. L'infanterie légère résiste aux missiles (soldat, quad, char lance-missiles) et aux canons de gros calibre (char d'assaut, tourelle) mais est très vulnérable aux grosses armes explosives (char de siège), au feu (Ornithoptère) et aux balles (trike et infanterie légère).

Fonction : L'infanterie légère est formée de fantassins au blindage léger, armés de fusils d'assaut automatiques de 9 mm. Elle est efficace contre les autres unités d'infanterie et les véhicules sans blindage.

Unité : Fantassins**Type : Unités militaires terrestres**

Maison : Toutes

Nécessite : Caserne améliorée

Portée : Moyenne. Vitesse : 6 km/h (à pied)

Blindage : Léger. Les fantassins résistent aux armes antichars mais sont très vulnérables aux armes explosives, au feu et aux balles.

Fonction : Armés de lance-missiles guidés, les fantassins tirent des projectiles antiblindage. Ils sont très efficaces contre les véhicules (notamment blindés) et les bâtiments, mais pas contre les unités d'infanterie.

Unité : Fremen**Type : Unités militaires terrestres**

Maison : Atréides

Nécessite : Palais Atréides

Portée : Moyenne. Vitesse : 17 km/h (à pied)

Blindage : Moyen. Les Fremens résistent aux armes antichars, mais sont très vulnérables aux armes explosives, au feu et aux balles.

Fonction : Les Fremens sont des guerriers du désert natifs de Dune. Leur connaissance du terrain en fait des combattants d'élite et des adversaires redoutables. Leur puissance de feu affecte aussi bien l'infanterie que les cibles blindées.

Remarque : les Fremens sont des unités furtives. Ils ne deviennent visibles que s'ils tirent ou s'ils arrivent à portée d'une unité d'infanterie ennemie.

Unité : Saboteur**Type : Forces spéciales**

Maison : Ordos

Nécessite : Palais Ordos

Portée : N/D (doit pénétrer dans un bâtiment). Vitesse : 15 km/h (à pied)

Blindage : Léger. Les saboteurs résistent aux armes antichars, mais sont très vulnérables aux armes explosives, au feu et aux balles.

Fonction : Le saboteur est une unité spéciale de la Maison Ordos. Un seul saboteur peut détruire des bâtiments ennemis en y pénétrant. Les saboteurs sont vulnérables à presque tous les types d'armes.

UNITES

Unité : Sardaukar

Type : Unités militaires terrestres

Maison : Maison impériale

Nécessite : Caserne et palais impérial

Portée : Moyenne. Vitesse : 15 km/h (à pied)

Blindage : Moyen. Les Sardaukars résistent aux armes antichars, mais sont très vulnérables aux armes explosives, au feu et aux balles.

Fonction : Les Sardaukars sont les troupes d'élite de l'Empereur. Dotés de deux armes, ils lancent automatiquement des missiles sur les véhicules et tirent à la mitrailleuse sur les unités d'infanterie.

Unité : Ingénieur

Type : Mécanicien/Forces spéciales

Maison : Toutes

Nécessite : Caserne améliorée

Portée : N/D. Vitesse : 10 km/h (à pied)

Blindage : Léger. Les ingénieurs résistent aux armes antichars, mais sont très vulnérables aux armes explosives, au feu et aux balles.

Fonction : Une fois dans un bâtiment ennemi, un ingénieur peut le capturer pour que vous puissiez l'utiliser.

Unité : Marteleur

Type : Unité de défense terrestre, environnement

Maison : Toutes (multijoueur uniquement)

Nécessite : Caserne améliorée

Portée : N/D. Vitesse : 15 km/h

Blindage : Léger. Les marteleurs résistent aux armes antichars, mais sont très vulnérables aux armes explosives, au feu et aux balles.

Fonction : Les marteleurs engendrent une pulsation rythmique qui attire les vers des sables géants.

Unité : Trike

Type : Véhicule léger de reconnaissance et d'assaut

Maison : Atréides, Harkonnens

Nécessite : Usine légère

Portée : Courte. Vitesse : 72 km/h

Blindage : Léger. Les trikes sont vulnérables à presque tous les types d'armes, mais les canons de gros calibre sont moins efficaces contre ces unités.

Fonction : Les trikes sont des véhicules à 3 roues au blindage léger armés de mitrailleuses lourdes efficaces contre l'infanterie et les véhicules sans blindage.

UNITES

Unité : Raider

Type : Véhicule d'assaut rapide/ de reconnaissance

léger

Maison : Ordos

Nécessite : Usine légère

Portée : Courte. Vitesse : 90 km/h

Blindage : Léger. Les raiders sont vulnérables à presque tous les types d'armes, mais les canons de gros calibre sont moins efficaces contre ces unités.

Fonction : Leur puissance de feu accrue, leur vitesse et leur blindage les rendent plus efficaces et plus maniables que les trikes. Avec leurs deux canons de 20 mm, ils sont très efficaces contre l'infanterie et les véhicules sans blindage.

Unité : Quad

Type : Véhicule léger d'assaut

Maison : Toutes

Nécessite : Usine légère avancée

Portée : Courte. Vitesse : 59 km/h

Blindage : Léger. Les quads résistent aux balles et aux explosifs à un degré moindre. Par contre, ils sont vulnérables aux missiles et aux canons de gros calibre.

Fonction : Plus lents que les trikes, mais dotés d'un meilleur blindage et d'une plus grande puissance de feu, les quads tirent des roquettes antiblindage et sont efficaces contre la plupart des véhicules.

Unité : Char d'assaut

Type : Char d'assaut moyen

Maison : Toutes

Nécessite : Usine lourde

Portée : Moyenne. Vitesse : 40 km/h

Blindage : Moyen. Les chars d'assaut résistent bien aux balles et aux explosifs, mais sont vulnérables aux missiles et aux canons de gros calibre.

Fonction : Le char d'assaut est efficace contre la plupart des véhicules.

Unité : Véhicule de construction mobile (VCM) Type : Véhicule de déploiement de base

Maison : Toutes

Nécessite : Usine lourde avancée et plate-forme de réparation

Portée : N/D. Vitesse : 15 km/h

Blindage : Moyen. Les VCM résistent aux balles et à certains explosifs, mais sont vulnérables aux missiles et aux canons de gros calibre.

Fonction : Après avoir localisé un site adéquat, le VCM peut être déployé en chantier de construction.

UNITES

Unité : Char lance-missiles

Type : Véhicule de soutien au combat

Maison : Atréides, Harkonnens (la Maison Ordos peut acheter des chars lance-missiles avec un spatioport.)

Nécessite : Usine lourde avancée et centre de recherches Ix.

Portée : Longue. Vitesse : 40 km/h

Blindage : Moyen. Les chars lance-missiles sont vulnérables à presque tous les types d'armes, mais les canons de gros calibre sont moins efficaces contre ces unités.

Fonction : Le char lance-missiles est similaire à la tourelle à roquettes et se déplace plus rapidement que les chars d'assaut lourds. Le char lance-missiles assure une défense antiaérienne, il est efficace contre les véhicules mais vulnérable face à l'infanterie.

Unité : Char de siège

Type : Véhicule de soutien au combat

Maison : Toutes

Nécessite : Usine lourde avancée

Portée : Longue. Vitesse : 32 km/h

Blindage : Lourd. Les chars de siège résistent aux balles et assez bien aux explosifs, mais sont vulnérables aux missiles et aux canons de gros calibre.

Fonction : Le char de siège est très efficace contre l'infanterie et les véhicules sans blindage mais relativement lent et très vulnérable face aux cibles dotées d'un blindage lourd.

Unité : Char sonique

Type : Char d'assaut avancé

Maison : Atréides

Nécessite : Usine lourde et centre de recherches Ix

Portée : Moyenne. Vitesse : 44 km/h

Blindage : Moyen. Les chars soniques résistent très bien aux balles et aux explosifs, mais sont vulnérables aux missiles et aux canons de gros calibre.

Fonction : Le char sonique émet des ondes sonores pour lancer de puissantes décharges soniques sur sa cible. Il est très efficace contre l'infanterie et les véhicules au blindage léger. En revanche, le char sonique endommage toutes les unités se trouvant à portée, ennemies ou alliées.

UNITES

Unité : Devastator

Type : Char d'assaut avancé

Maison : Harkonnens

Nécessite : Usine lourde et centre de recherches Ix

Portée : Moyenne. Vitesse : 30 km/h

Blindage : Le Devastator résiste très bien aux balles et aux explosifs, mais il est vulnérable aux missiles et aux canons de gros calibre.

Fonction : Le Devastator est le plus puissant char sur Dune, très efficace contre la plupart des unités, mais il se déplace et tire lentement. Grâce à la technologie atomique interdite, il tire des doubles charges de plasma mais peut devenir instable pendant les combats.

Remarque : le Devastator peut être envoyé en mission suicide pour exploser au milieu des unités ennemies.

Unité : Deviator

Type : Véhicule de soutien au combat

Maison : Ordos

Nécessite : Usine lourde et centre de recherches Ix

Portée : Moyenne. Vitesse : 30 km/h

Blindage : Moyen. Le Deviator est vulnérable à presque tous les types d'armes, les canons de gros calibre étant moins efficaces contre lui.

Fonction : Le Deviator provoque peu de dégâts mais lâche un nuage de gaz qui provoque des interférences dans les commandes des véhicules, ce qui lui permet d'en prendre momentanément le contrôle. Le personnel n'est pas affecté par ce gaz.

Unité : Ornithoptère

Type : Avion d'assaut

Maison : Atréides

Nécessite : Usine high-tech avancée

Portée : N/D. Vitesse : 340 km/h

Blindage : Ils sont vulnérables aux missiles et ne peuvent être touchés que par des armes antiaériennes.

Fonction : C'est l'avion le plus rapide sur Dune. L'ornithoptère est doté d'un blindage léger et peut larguer des bombes de 250 kg. Il est très efficace contre l'infanterie et les cibles sans blindage, et endommage aussi les cibles blindées.

Remarque : une fois que le joueur a choisi la zone de l'assaut aérien, l'ornithoptère se dirige vers cette zone et attaque automatiquement.

UNITES

Unité : Aile portante

Type : Unité aérienne

Maison : Toutes

Nécessite : Usine high-tech

Portée : N/D. Vitesse : 160 km/h

Blindage : Lourd. Les ailes portantes sont vulnérables aux missiles et ne peuvent être touchées que par des armes antiaériennes.

Fonction : L'aile portante est un avion de transport blindé et non armé. Les ailes portantes viennent automatiquement chercher les moissonneuses lorsqu'elles sont pleines d'Epice et les ramènent sur leur lieu de récolte lorsqu'elles ont déchargé leur cargaison dans une raffinerie.

Unité : Missile Death Hand

Type : Missile de soutien au combat

Maison : Harkonnens

Nécessite : Palais Harkonnen

Portée : N/D. Vitesse : 700 km/h

Blindage : N/D

Fonction : Ce missile contient des ogives nucléaires multiples qui peuvent infliger d'importants dégâts sur de larges zones.

Unité : Frégate

Type : Navette interstellaire

Maison : CHOM (Gilde des marchands)

Nécessite : Spatioport

Portée : N/D. Vitesse : 250 km/h

Blindage : N/D

Fonction : Une frégate livre automatiquement toutes les unités commandées au spatioport.

Unité : Ver des sables

Type : Créature indigène de Dune

Maison : N/D

Nécessite : N/D

Portée : N/D. Vitesse : 30 km/h

Blindage : Lourd. Les vers des sables sont difficiles à tuer, ils sont très résistants aux balles et aux explosifs, mais vulnérables aux missiles et aux canons de gros calibre.

Fonction : Ils sont attirés par les vibrations. Les vers des sables parcourent le champ de bataille et attaquent voracement toutes les unités avant de les engloutir.

CREDITS

**DUNE 2000 A ETE DEVELOPPE EN COLLABORATION
AVEC WESTWOOD STUDIOS ET INTELLIGENT GAMES**

PRODUCTEUR EXECUTIF Brett W. Sperry

PRODUCTEUR Lewis Peterson, Kevin Shrapnell

PRODUCTEUR ASSOCIE Michael Ward, Iain McNeil

DIRECTEUR DU DEVELOPPEMENT Steve Wetherill, Matthew Stibbe

DIRECTEUR TECHNIQUE Colin McLaughlan

PROGRAMMEURS Sunlich Chudasama, Simon Evers, Martin Fermor,

Neal Kettler, Maria del Mar McCready Legg

David Parsons, Richard Parr

Kevin Scruggs, Philip Veale

GRAPHISMES Richard Evans, Matthew Hansel, Margo Angevine

Kevin Becquet, Jerry Boucher, Mike Elliot

Dan Lyons, Bob Marker, James Mason

Jack Martin, Jason Redway, Miles Ritter

CONCEPTION DES CARTES James Steer

DIRECTION ARTISTIQUE Paul Mudra

BANDE ORIGINALE Frank Klepacki

EFFETS SONORES Dwight K. Okahara

CREDITS

VOIX Paul Bastardo, Marie Craddock, Jeff Fillhaber

Bryon Garrabrant, Eric Gooch, Frank Klepacki

David Leary, Ian Leslie, James McNeill

Steve Tall, Mike Ward

DIRECTION CQ Mike Meischeid, Glenn Sperry

CONTROLE QUALITE D'Andre Campbell, Jon Hall, Mike Smith

Lloyd Bell, Joe Gernert, Randy Greenback

Shane Dietrich, Michael Ruppert, Mark Laity

Chris Bleven, Jason Campbell, Steve Shockey

Richard Rasmussen, DeMarlo Lewis, Rhoda Anderson

Troy Leonard, Andy Spanswick, Darren Esp

CASTING

LE MENTAT ATREIDES NOREE MONEO John Rhys Davies

LA BENE GESSERIT LADY ELARA Musetta Vander

LE MENTAT ORDOS EDRIC O Richard Marcus

LE MENTAT HARKONNEN HAYT DE VRIES Robert Carin

LA FREMEN KARI Nancy Valen

L'EMPEREUR PADISHAH FREDERICK IV Adrian Sparks

LE GENERAL IMPERIAL Michael Shamus Wiles

L'ESPION ORDOS Frank Klepacki

CREDITS

CASTING (SUITE)

LE MEDECIN HARKONNEN Barry Green

LE BARON HARKONNEN Chip Myers

LE SABOTEUR ORDOS Paul Bastardo

TROUPES FREMEN Chris Blevens, Mark Laity, Martin McCoy

PRODUCTION ET DIRECTION ARTISTIQUE

PRODUCTION ARTISTIQUE Donny Miele

DIRECTION ARTISTIQUE Joseph D. Kucan

SCRIPT Margaret Stohl

**ASSISTANCE ARTISTIQUE Paul Bastardo, Patience Becquet
Karen Gloyd, Rob Sandberg**

EXTRAITS AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE UNIVERSAL STUDIOS

MARKETING Laura Miele, directrice

Lincoln Dean, Aaron Cohen, Chris Rubyor

CONCEPTION COFFRET o'miley ryan, Victoria Hart

CONCEPTION MANUEL Creative Dynamics Inc.

CREDITS

UN GRAND MERCI A :

Adam Isgreen, Erik Yeo, Mike Lightner, John Archer, Joe Bostic, Steve Tall, Tappy

Elliot Lederman et Universal Studios

Creative Dynamics pour leurs superbes logos

Blur Studios pour l'intro et les cinématiques de victoire : Cat Chapman, Jenn Rama, Aaron Powell, Jon Jordon, Sam Gebhardt, Eric Pinkel

Pour le superbe travail de production des cinématiques : Marilee Lear, C.S.A., Kurt Rauf, John Dwyer, Mark Weingartner, John Cippoletti, Christie Moeller, Bueulah Llewlyn, Karen Stevens, Rufus Hren, Nathan Morrissey, Ron Wild, Jim Sacca, Bob Lattin, Daniel Kucan, The Effects Network

Et enfin un très grand merci l'équipe de l'original Dune 2 : The Battle for Arrakis et tous les Serpents du Désert.

Copyright ©1998 Westwood Studios Tous droits réservés Dune™ 2000

PROBLEMES TECHNIQUES

Pour les changements et remarques de dernière minute, consultez le fichier README.TXT sur le CD du jeu ou visitez notre site Internet à l'adresse :

<http://www.westwood.com>

pour les toutes dernières informations au sujet de DUNE™ 2000.

Le System Agent pour Windows 95 (Pack Plus!) peut provoquer des anomalies lors de l'installation de DUNE™ 2000. Nous vous conseillons de relancer le System Agent lors de l'installation ou pendant le jeu.

DUNE™ 2000 ne s'installe pas sur mon disque dur. Pourquoi ?

Assurez-vous que vous avez suffisamment d'espace disponible sur votre disque dur. DUNE™ 2000 a besoin de 150 Mo pour l'installation. Nous déconseillons fortement l'utilisation de programmes de compression de disque dur avec ce jeu. Si vous utilisez un utilitaire de compression de disque dur, essayez d'installer DUNE™ 2000 sur une partition non compressée. Assurez-vous également qu'aucune tâche de fond n'est active lorsque vous installez DUNE™ 2000.

DUNE™ 2000 ne se lance pas. Pourquoi ?

Assurez-vous que vous disposez de suffisamment de mémoire. Si vous manquez de mémoire (16 Mo), Windows 95 tente de créer un fichier temporaire sur votre disque dur. Si Windows ne peut pas créer ce fichier, DUNE™ 2000 tourne très lentement, voire pas du tout. Vous devez laisser au moins 50 Mo d'espace libre sur votre disque dur avant de lancer DUNE™ 2000.

NT 4.0 : l'utilisation de Direct X 5 empêche DUNE™ 2000 de fonctionner sous Windows NT 4.0.

J'obtiens un écran noir lorsque je clique sur l'icône de DUNE™ 2000. Pourquoi ?

DUNE™ 2000 s'affiche par défaut avec une résolution de 640x400 en couleurs 16 bits, ce qui ne nécessite qu'une carte graphique avec 1 Mo de RAM. Certaines cartes graphiques posent des problèmes avec une résolution de 640x400. Dans ce cas, DUNE™ 2000 s'affichera en 640x480, ce qui nécessite une carte graphique de 2 Mo.

Si vous lancez DUNE™ 2000 en couleurs 16 bits, vous devez disposer d'une carte graphique 2 Mo compatible avec un affichage 16 bits en 640x480.

Si vous avez une carte graphique 1 Mo et que vous obtenez toujours un écran noir, vous pouvez forcer DUNE™ 2000 à fonctionner en mode 1 Mo. Cliquez avec le bouton droit sur l'icône de Dune, puis sur Propriétés. Cliquez ensuite sur l'onglet Raccourci, puis dans la fenêtre "Cible" et ajoutez " -f " (sans les guillemets) à la fin de la ligne. Cliquez sur OK, puis double-cliquez sur l'icône pour lancer le jeu. Ce paramètre ralentit le jeu et un mode 8 bits (256 couleurs) est disponible. Il est accessible dans le menu principal et il est recommandé aux utilisateurs de cartes graphiques 1 Mo pour des raisons de performance.

PROBLEMES TECHNIQUES

Vous devez également lancer Direct X (fourni sur le CD de DUNE™ 2000 CD). Assurez-vous que les pilotes de votre carte son et de votre carte graphique sont certifiés ou compatibles DirectX. Dans le doute, contactez votre revendeur pour savoir s'il existe des pilotes plus récents pour vos cartes.

Dans certains cas, les pilotes de lecteurs de CD-ROM de type DOS peuvent bloquer le jeu ou afficher un écran noir pendant le lancement. La plupart des lecteurs de CD-ROM récents sont compatibles ATAPI et n'ont pas besoin de pilotes DOS pour fonctionner sous Windows 95 ou 98. Si vous voyez un écran noir, vérifiez vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT et ajoutez la remarque REM au début des lignes suivantes :

Fichier CONFIG.SYS :

```
DEVICE=C:\CDROM\IDE-CD.SYS /D:MSCD001
```

devient :

```
REM DEVICE=C:\CDROM\IDE-CD.SYS /D:MSCD001
```

Remarque : la ligne peut être légèrement différente, mais similaire. Cherchez simplement "CDxx.SYS" dans cette ligne.

Fichier AUTOEXEC.BAT :

C:\WINDOWS\ MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:12

devient :

REM C:\WINDOWS\ MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:12

Là encore, la ligne peut être légèrement différente, mais similaire.

Si votre lecteur de CD-ROM n'est toujours pas reconnu par Windows après avoir modifié ces deux lignes, il n'est probablement pas compatible avec la norme "Plug and Play". Contactez votre revendeur pour savoir s'il existe des pilotes Windows pour votre lecteur.

Je n'entends aucun son. Pourquoi ?

Assurez-vous que vos haut-parleurs sont bien alimentés et connectés à votre PC et que le contrôle de volume des haut-parleurs est correctement réglé. Si votre carte son n'est pas reconnue par Microsoft DirectSound en mode natif, la qualité sonore en souffrira. Si vous ne parvenez pas à résoudre le problème, contactez votre revendeur pour savoir s'il existe de nouveaux pilotes pour votre carte son.

PROBLEMES TECHNIQUES

Le jeu est très lent sur mon système. Que puis-je faire ?

DUNE™ 2000 nécessite un Pentium 90 ou plus rapide. Si vous jouez sur un système plus lent, le jeu sera nettement ralenti ou ne tournera pas du tout.

DUNE™ 2000 nécessite une carte graphique 2 Mo en couleurs 16 bits. Les cartes graphiques ne disposant pas de suffisamment de mémoire ralentissent trop le jeu.

Ne lancez pas d'autres applications lorsque vous jouez à DUNE™ 2000. Cela risque de ralentir le jeu.

Si vous lancez DUNE™ 2000 alors que vous êtes connecté sur un réseau, le jeu risque aussi d'être ralenti. Essayez de lancer le jeu sans vous connecter au réseau au démarrage de Windows.

Les cinématiques et les sons sont saccadés. Pourquoi ?

DUNE™ 2000 nécessite un lecteur de CD-ROM d'une vitesse de 600 Ko/seconde ("quadruple vitesse" ou "4x") minimum. Pour améliorer les performances du programme dans les cinématiques, suivez ces instructions :

- a. Cliquez sur DEMARRER/PARAMETRES/PANNEAU DE CONFIGURATION.
- b. Double-cliquez sur SYSTEME.

- c. Cliquez sur l'onglet PERFORMANCES, puis sur SYSTEME DE FICHIERS.
 - d. Cliquez sur l'onglet CD-ROM.
 - e. Vous verrez un curseur TAILLE DU CACHE SUPPLEMENTAIRE. Faites-le glisser à fond vers la gauche.
 - f. Ensuite, cherchez une fenêtre "OPTIMISER ACCES POUR ". Dans cette fenêtre, choisissez l'option "*Pas de lecture anticipée* ."
 - g. Cliquez sur le bouton APPLIQUER. Une invite vous propose alors de redémarrer votre ordinateur.
- Faites-le.
- h. Après avoir redémarré votre ordinateur, lancez le jeu normalement.

DUNE™ 2000 ne fonctionne toujours pas. Que puis-je faire ?

Lisez tout d'abord le fichier README.TXT ou README.WRI. Vous trouverez un raccourci vers ce fichier dans le groupe de programmes DUNE™ 2000, qui se trouve également dans le répertoire racine du CD de DUNE™ 2000 ou dans le répertoire d'installation du jeu sur votre disque dur. Si vous n'y trouvez pas de réponse, lisez ce qui suit.

PROBLEMES TECHNIQUES

PROBLEMES DE RESEAU ET DE SERIE

Guide général des problèmes techniques pour le jeu en réseau :

Vous devez disposer d'une connexion réseau et d'un protocole compatible IPX avec votre carte réseau. L'option de jeu en réseau est désactivée si aucun pilote IPX n'est détecté. Consultez l'administrateur de votre système pour savoir si votre réseau reconnaît la norme IPX et si les pilotes sont bien configurés pour votre machine.

RESEAU LOCAL ENCOMBRE : si vous êtes relié à un réseau local avec de nombreux utilisateurs générant beaucoup de trafic, il est possible que des paquets de données erronés et des temps de réponse trop longs affectent la synchronisation du jeu. Dans ce cas, un message vous prévient que DUNE™ 2000 n'est plus synchronisé.

CARTE RESEAU LENTE OU DEFECTUEUSE : il est possible que votre carte Ethernet provoque des erreurs dans la transmission des données à cause d'une mauvaise installation, d'un câblage défectueux ou d'un pilote mal configuré. Cela n'apparaîtra pas en utilisation normale à cause des routines de correction des erreurs des applications qui ne tournent pas en temps réel. DUNE™ 2000 est un programme en temps réel et vous risquez de constater des ralentissements ou des erreurs de synchronisation.

PROBLEMES DE ROUTEUR : si deux joueurs ou plus sont séparés par un routeur de réseau, vous risquez de constater des retards et des données erronées. Nous

déconseillons de jouer dans ce cas, car les performances de DUNE™ 2000, des serveurs, des routeurs et d'autres éléments du réseau peuvent être affectés.

ERREURS DU LOBBY OU PROBLEMES DE RESEAU : si vous n'avez pas installé Direct X 5 avec le CD de DUNE™ 2000, la dernière version de DirectPlay 5.0a de Microsoft n'est peut-être pas installée sur votre système. Pour le faire, lancez l'installation de Direct X 5 à partir du CD de DUNE™ 2000 ou téléchargez le patch sur le site Internet de Microsoft (<http://www.microsoft.com/directx>).

PROBLEMES TECHNIQUES

Guide général des problèmes techniques pour le jeu en série :

Si vous utilisez un modem externe, assurez-vous qu'il est bien allumé et que les câbles de connexion (série et téléphone) sont correctement branchés sur votre PC. Votre modem doit être réglé sur la même vitesse (en bauds) que celui de l'utilisateur avec qui vous voulez établir la connexion. Les performances du jeu par modem dépendent du type de modem utilisé. Nous avons constaté qu'avec une ligne bien "propre" et à la vitesse conseillée, le jeu est très agréable.

CHAINES D'INITIALISATION : aucune chaîne d'initialisation spécifique n'est nécessaire avec DUNE™ 2000, car Windows s'en charge pour vous. Vous devez cependant vous assurer que votre modem est correctement installé et que Windows le reconnaît par son nom. Pour le vérifier, cliquez sur Paramètres/Panneau de configuration/Modems dans le menu Démarrer. Un modem doit être affiché dans la fenêtre. Assurez-vous que le nom indiqué correspond bien à votre modem. Si la fenêtre indique un "modem série standard" ou un intitulé similaire, contactez votre revendeur pour obtenir le pilote Windows correspondant à votre modem.

ATTENTE D'APPEL : si votre ligne est en attente d'appel, vous risquez de perdre la connexion par modem en cas d'appel. La plupart des opérateurs téléphoniques vous permettent de désactiver cette fonction pendant un appel (pour jouer, par exemple !) en composant un préfixe spécial avant le numéro de téléphone. Cette option est variable selon les endroits, mais DUNE™ 2000 dispose d'un choix de plusieurs préfixes standard. Contactez votre opérateur téléphonique pour plus d'informations. Si le préfixe n'est pas proposé par DUNE™ 2000, saisissez-le dans la fenêtre "Settings" (Paramètres). Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel d'utilisation de votre modem pour le paramétrer correctement.

LA LIAISON SERIE SEMBLE S'INTERROMPRE : si DUNE™ 2000 semble s'arrêter lors de l'attente d'appel ou dans les fenêtres de numérotation, des erreurs peuvent être provoquées par une vitesse trop rapide, une ligne trop "bruyante", un modem ou un câble mal branché (null-modem ou téléphonique). Si le jeu s'arrête pendant plus de 30 secondes, il y a vraisemblablement un problème.

PARASITES SUR LA LIGNE : DUNE™ 2000 tolère les connexions "bruyantes" et tente toujours de corriger les erreurs, voire de se reconnecter si la connexion est interrompue. Mais ces conditions sont loin d'être idéales et vous constaterez probablement des ralentissements dans le jeu. Si vous n'arrivez pas à obtenir une ligne

correcte, vérifiez d'abord votre matériel et vos branchements. Si le problème persiste, contactez votre opérateur téléphonique.

Le service d'assistance technique de Westwood est là pour vous faciliter la vie et mieux vous faire apprécier nos jeux.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Merci d'avoir acheté DUNE™ 2000. Si vous avez des problèmes avec ce jeu, profitez de notre assistance technique. Remarque : nos opérateurs sont de langue anglaise et vous ne pouvez pas obtenir d'astuces ou de solutions par le biais de ce service.

Assistance technique : 0171 368 2266

Fax : 0171 468 2003

Internet : customer_support@vie.co.uk
support@westwood.com

Internet : <http://www.vie.co.uk>
<http://www.westwood.com>

Assistance en ligne : Consultez le calendrier mensuel du site Internet de Westwood pour connaître les dates et les heures des sessions d'assistance en direct (voir la partie consacrée à Westwood Online pour plus d'informations).

Adresse : Customer Services Department
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
London
W8 5RB
Grande Bretagne

Le numéro de téléphone indiqué ci-dessus est réservé aux questions d'ordre techniques. Si vous avez des difficultés avec ce jeu, vous pouvez envoyer une enveloppe timbrée à votre adresse à l'adresse suivante :

DUNE 2000 Hints
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
London
W8 5RB
England

Si votre logiciel est défectueux, renvoyez le produit dans son emballage d'origine complet et avec votre facture au magasin où vous l'avez acheté.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous téléphonez, restez si possible devant votre ordinateur et fournissez-nous un maximum d'informations. Notez le type exact des périphériques installés sur votre système, notamment :

- Type de processeur utilisé et vitesse.
- Marque et modèle de votre carte son et de votre carte graphique.
- Marque et modèle de votre lecteur de CD-ROM.
- Quantité de mémoire installée.
- Autre matériel et périphériques utilisés.
- Informations contenues dans les fichiers Config.Sys & Autoexec.Bat.

Remarque : si vous avez des problèmes pour obtenir des informations sur votre système, contactez votre revendeur.

Si vous nous écrivez, indiquez bien le nom et la version du jeu et joignez une description détaillée du problème rencontré avec le type de matériel utilisé.

Si vous envoyez un fax, laissez votre fax branché et en attente de réception. Si vous utilisez un fax/téléphone, assurez-vous que le fax est bien activé. N'oubliez pas d'indiquer votre nom, votre numéro de fax et votre numéro de téléphone pour que nous puissions vous contacter si nous avons des problèmes pour vous répondre par fax.

DUNE © & ™ 1998 Dino De Laurentiis Corp. Sous licence d'Universal Studios Licensing, Inc. ©1998 Westwood Studios, Inc. Westwood Studios est une marque commerciale et Westwood Online une marque de Westwood Studios, Inc.
Tous droits réservés.