

Dune

PC version full CD Talkie

Fatigué des maigres résultats des Harkonens, l'empereur décide d'envoyer la maison Atreides sur Arrakis pour extraire l'épice, une source d'énergie inestimable, mais la planète n'est pas aussi déserte qu'il y semble puisque des groupes de Fremens l'occupent déjà. Cette planète, vous, Paul Atreides, allez devoir la comprendre ainsi que son peuple si vous voulez vous acquitter de votre tâche auprès de l'empereur. Mais derrière ce vulgaire travail de colonisation se trame un complot, arriverez-vous à satisfaire l'empereur en ayant une production d'extraction de l'épice convenable ? Arriverez-vous également à obtenir la confiance des Fremens pour les envoyer combattre vos ennemis les Harkonens ? Ou irez-vous mourir, seul, dans le désert, sans distille ? A vous de faire le bon choix et rapidement, bienvenue sur Dune.

Cryo. 1993. Aventure/Stratégie



Depuis on ne sait combien de temps, l'univers est constitué de différentes races (maisons), parmi lesquelles les Atreides et les Harkonens. Toutes sont sous l'emprise de l'empereur qui recherche sans cesse de nouvelles sources d'énergie, ainsi, un beau jour, il entendit parler d'Arrakis, communément appelé Dune, et de son épice, ingrédient multi usage et n'existant que sur cette planète précisément. Ainsi il envoya les Harkonens, ennemis jurés des Atreides sur Dune afin d'en faire la récolte. Face à cette planète désertique, aux vers des sables ainsi que la population locale, les Fremens, ne se soumettant pas si facilement, les Harkonens n'ont pas donné pleine satisfaction à l'empereur aussi décidait-il d'y envoyer les Atreides pour reprendre le flambeau. Cette maison est composée du duc Leto Atreides, de sa compagne Jessica la Bene Gesserit, de leur fils Paul Atreides, du mentat Thufir Hawat, du maître d'arme Gurney Halleck et de Ducan Idaho. Paul a suivi une éducation spéciale visant à observer un contrôle parfait sur lui même, à accroître ses prédispositions au combat et son sens de l'observation, ainsi à l'âge de 15 ans il est en pleine possession de ses moyens, prêt à tester tout son potentiel sur cette nouvelle planète et essayer de comprendre Dune avant d'extraire quelque chose. Il va devoir également donner de sa personne pour être suivi par les Fremens et pourquoi pas, devenir leur leader, celui dont parle la légende, l' élu, Muad' Dib.



Voyage en Orni [PC CD]

Seconde adaptation du roman de Frank Herbert après l'échec cinématographique de David Lynch, Dune de Cryo faillit ne jamais voir le jour mais j'y reviendrai plus tard. Pour l'heure, voici enfin le test de Dune qui devait à l'origine être l'un des premiers du site et qui intéressa toute la team, finalement c'est moi qui eus le dernier mot, gnark gnark^^



Il faudra les apprivoiser... [PC CD]

La résolution est en 320x224 mais n'apporte pas grand chose à vrai dire. La palette enfin, si elle aborde avec fierté 64 couleurs, forcément, propose un jeu moins beau. D'autant plus que certaines libertés ont été prises avec les couleurs s'éloignant ainsi du design des versions PC et Amiga. Cela dit, une bonne initiative a été mise en place, un système de lock permettant une meilleure précision au pad (ben oui, pas de souris sur console). Le bilan est donc mitigé, pour les collectionneurs avant tout.

La petite histoire du jeu...

Depuis 1988, le président de Virgin rêvait d'adapter Dune en jeu vidéo. Suite au bide du film et à la mort de Frank Herbert, il n'était pas évident de savoir à qui allaient échoir les droits. En 1990 cependant, il était confiant, restait à trouver le développeur qui allait s'occuper de cette adaptation.

Ere Informatique avait déposé le bilan mais cela n'a pas dissout l'équipe qui, regoupée autour de Phillip Ulrich, n'a rien perdu de sa force et de sa créativité depuis Captain Blood. Ils mettaient tout leur espoir dans le CD-Rom qu'ils envisageaient à sa juste valeur. Malheureusement, les procès engagés avec Infogrames notamment pour récupérer les droits de leurs propres jeux, témoignaient du peu de ressources financières dont ils disposaient, donc aucun nouveau jeu ne pouvait être envisagé pour le moment.

Vous êtes dans la distille de Paul Atreides et devrez convaincre les Fremens de travailler pour vous, d'abord à l'extraction de l'épice, puis à l'entraînement militaire pour repousser vos ennemis, les Harkonens. Le jeu est un subtil mélange d'aventure et de stratégie où les dialogues tiennent une place aussi importante que la tactique militaire. Au début, vous trouverez une salle de communication, à partir de ce moment, tous les cinq jours environ, l'empereur vous enverra un message pour vous sommer de lui envoyer une certaine quantité d'épices, autant dire que vous avez intérêt à ne pas traîner, découvrir de nouveaux sietchs, rallier un maximum de Fremens et les équiper convenablement sans parler du fait que chaque nouvelle zone découverte devra être prospectée avant d'extraire l'épice, il faudra également surveiller vos troupes pour veiller à ne pas laisser des hommes sur des terres mortes. Au même moment, les Harkonens se montreront de plus en plus agressifs, allant jusqu'à s'en prendre à vos proches, il faudra donc entraîner des hommes pour le combat et envahir les bases Harkonens.



La base Atreides [PC CD]

Il faudra garder l'oeil partout, ne négliger aucune information et sans cesse aller de l'avant, si l'on n'avance pas, on recule. Vous ferez différentes rencontres, des Fremens certes mais également des personnages plus importants comme Stilgar ou Kynes et au fur et à mesure de l'aventure, vous allez acquérir un pouvoir vous permettant de contacter les Fremens par télépathie. L'eau de vie, les vers, les différentes actions à entreprendre, rencontres et imprévus qui parsèment le jeu permettent de ne jamais tomber dans la monotonie surtout que plusieurs stratégies peuvent être développées pour gagner la grande bataille finale et le jeu peut facilement, s'étaler sur une semaine ou un mois en fonction du temps que vous consacrez à une partie. La durée de vie est donc importante et la difficulté correctement dosée si vous conservez la même stratégie du début à la fin, en revanche, si, par exemple, vous adoptez une tactique défensive durant la moitié du jeu et que vous souhaitez d'un seul coup passer à l'action, il sera peut être trop tard tout simplement car l'empereur demande toujours plus d'épices à chaque message et, bien entendu, plus vous l'extrayez sur la planète, moins il en reste. Vers 80 heures à titre d'exemple, vous avez intérêt à avoir sous votre joug la majorité de la planète ou vous risquez de ne pas pleinement le satisfaire, et quand cela arrive, il presse le bouton. Vous êtes prévenu mais franchement en 80 heures il y a vraiment moyen d'arriver à un résultat plus que convenable.

Il existe à ma connaissance trois versions du jeu sur PC, la version disquette, la version CD, identique, et la version CD Full comme on l'appelle c'est-à-dire avec des voix (Talkie) des animations supplémentaires et



Votre mère, Jessica, toujours de bon conseil [PC CD]

Il leur manquait un éditeur pour permettre à l'équipe d'Ulrich de reprendre le travail. C'est alors que P. Ulrich se souvint d'une personne qu'il avait connue il y a plus de dix ans et qui, par chance, travaillait aujourd'hui pour Virgin ! Après un rendez-vous chaleureux où il fut envisagé d'adapter Captain Blood sur Megadrive, dès qu'ils auraient récupéré la licence, il fut demandé à la jeune équipe de proposer d'ici les prochaines semaines trois projets pour déterminer s'ils avaient ce que Virgin recherchait.

Remi Herbulot prit l'avion pour les States afin de présenter les trois maquettes au grand patron qui remarqua, dès lors, qu'elles avaient toutes en commun la SF. Il se laissa même aller à une confidence en lui laissant entendre qu'il aimerait bien que l'équipe responsable de Captain Blood s'occupe de l'adaptation de Dune mais qu'il y avait peu de chances que Virgin obtienne les droits. De retour en France, R. Herbulot fit tout de même part de la nouvelle pour le plus grand bonheur de toute l'équipe unanime autour de de l'oeuvre de Frank Herbert. Trois semaines plus tard la nouvelle tomba : Virgin avait récupéré les droits et l'équipe Française s'occuperait du développement !

C'est en Décembre 1989 qu'ils récupèrent la licence de Captain Blood et par là-même la possibilité d'envisager une suite. Ulrich décida de sceller la fin d'un long procès et le début avec leur nouvel éditeur en créant le label Cryo au sein de Virgin.

Cryo planchait donc depuis plusieurs mois sur Dune, et respectivement sur KGB mais ne rencontra pas l'enthousiasme en face avec, par ailleurs, un intermédiaire avec qui ils avaient eu des griefs dans le passé quand Ere devait être racheté par Epyx. A l'automne, il recevraient un fax du nouveau directeur de Virgin US les remerciant pour leur travail et leur demandant de cesser la conception des deux titres. Ils décidèrent néanmoins de continuer le travail et firent appel à la presse spécialisée pour aborder leurs jeux de manière à empêcher Virgin de noyer le projet dans l'anonymat, cela leur laissera quelques semaines de répit.



l'intro du film avec la fille de l'empereur Shadam IV, celle dont je vais vous parler. Graphiquement l'intro n'apporte rien, en plus la vidéo numérique en 1992 c'était vraiment pas ça, ainsi l'image en 320x200 est composée pour la moitié de pixels noirs pour restituer la vidéo, le rendu est mauvais, on peut directement passer à la suite qui, fort heureusement, s'en tire bien mieux. La version disquette était déjà magnifique avec une galerie de visages tous plus réussis les uns que les autres et une palette de couleurs de toute beauté notamment pour le palais à Arakeen. Mais cette version apporte son lot d'améliorations, déjà le doublage, un gros point fort, qui apporte une touche d'humanité à tous les intervenants mais surtout les séquences en Orni qui résultent d'une vraie prouesse. Imaginez-vous seulement assis sur votre chaise à survoler le désert, passer entre les cratères, frôler les dunes, c'est tout simplement magnifique; avec ces séquences, l'équipe a rendu hommage comme il se doit à la vision de Frank Herbert. Les sietchs, les distilles, tout est bien modelé, rien d'old school, tout colle parfaitement à l'univers instauré. La palette utilisée ici est bien plus riche que sur la version disquette ainsi, outre les sietchs et dunes qui ont été entièrement refaits, on a également le droit à des dégradés de couleurs en fonction du soleil qui se reflète aussitôt sur tout ce qui est au sol, sietchs, ornis, moissonneuses, un vrai feu d'artifices.



... Sinon vous ne ferez pas de vieux os [PC CD]

Un autre gros point positif de cette version CD est la bande son. En effet, elle a été entièrement retravaillée et ce n'est pas moins d'une dizaine de pistes différentes d'une durée assez conséquente qui vous guideront au quatre coins de la planète, encore un exploit de Stéphane Picq qui récidivera quelques années plus tard notamment sur Commander Blood et Lost Eden.

Le jeu a été fait d'après la licence du film d'où ces visages familiers (Paul et Jessica, Sting par exemple à refusé que son image soit ré-utilisée) et tout le soft a été pensé d'après le film qui a servi de base. Concernant le roman ou plus exactement les deux premiers romans, on s'en sort pas trop mal. Certes, les vers n'ont aucune utilité de même que les écologistes (qui apparaissent dans les romans suivants) et l'action suit un déroulement différent, pas de docteur Yueh, Jessica reste à Arakeen jusqu'à la fin, Duncan n'est plus qu'un contromaitre d'épices. Kynes joue également un rôle moins important tout comme Jessica mais le concept-même reste similaire. Paul, son ascension chez les Fremens, Stilgar, Muad' Dib et le renversement des Harkonens et de Shadam IV. Le jeu est plus fidèle au roman que le film mais un effort supplémentaire aurait pu être fait même si je ne sais pas si tout cela n'est pas une demande expresse de Virgin...

Partir d'une licence pour un jeu est toujours risqué, surtout lorsqu'on la confie à une petite équipe Française après que quelqu'un comme David Lynch se soit ramassé, c'est réellement un miracle que Cryo ait su redonner ses lettres de noblesses à ce roman à travers une adaptation convenable et techniquement

Aux States, on ne croyait plus en Cryo aussi Westwood fut appelé en renfort avec pour mission de développer Dune, mais uniquement un jeu de stratégie cette fois.

Après une série de hauts et de bas pendant les mois qui suivirent, une réadaptation fut mise sur pied pour le marché US à la demande de l'éditeur, Virgin décida ainsi de soutenir à nouveau le Dune de Cryo. L'enthousiasme fut si grand cette fois qu'ils décidèrent également de sortir un CD audio avec les pistes de Stéphane Picq.

Dune fut publié en Mai 1992 aux States, dès la première semaine, il se vendit à 20 000 exemplaires, soit cinq fois plus que les meilleurs jeux. La version CD-Rom fut prête plusieurs mois avant le produit sur lequel Virgin misait l'essentiel de ses ressources : The 7th Guest. L'ère du Multimedia put alors commencer.

Retrouvez la "Dune Story" au complet sur ce [livre](#) dont est extrait ce chapitre.

Le film [1984]

Réalisé par David Lynch, on sent qu'il est tombé sous le charme du roman, c'est indéniable. Malheureusement, adapter un roman n'est déjà pas chose simple mais, ici, cela semble avoir été assez pénible et le résultat est déroutant. Du casting inégal entre Sean Young, Max von Sydow, Patrick Stewart et Sting, jusqu'aux différentes libertés prises avec le roman, libertés qui n'apportent rien d'extraordinaire mais évincent des détails qui avaient leur importance, on a l'impression de regarder un roman interactif. De nombreux dialogues ont été repris tels quels, or l'on n'écrit pas pareil que l'on parle, ce qui donne parfois un aspect un peu austère à certaines discussions. Plutôt que de miser sur les acteurs, de (trop) nombreux dialogues sont, qui plus est, en voix off.

Mais outre une VF très contestable, non pas dans la conviction mais dans le choix des doubleurs (mais vous pouvez/devez le voir en VO donc ce n'est pas un problème en soit), le gros soucis du film provient du rythme. Condenser des centaines de pages couvrant deux romans en deux heures c'est vraiment le casse-gueule assuré, ainsi tout s'enchaîne à une vitesse folle et nous n'avons pas le temps de nous attacher aux personnages, de nous familiariser avec une situation, tout s'enchaîne trop vite jusqu'à la chute qui est des plus bacées puisque les derniers volets des romans ont été condensés durant les dernières minutes mais David Lynch ne devait pas vouloir réaliser une suite, dans cette optique cela se comprendrait déjà un peu plus mais tout de même. Sans parler que graphiquement c'est assez old school entre les effets spéciaux datés et les uniformes militaires mais bon, à l'époque on ne faisait guère mieux, ah si, Blade Runner mais ne comparons pas David Lynch à Ridley Scott tout de même... Trop austère pour un profane, pas assez fidèle pour un amateur des romans, Dune n'est pas arrivé à trouver son public, pour les curieux avant tout.

parfaitement maîtrisé. Par ailleurs, la version CD fait totalement oublier la version disquette tant il ne s'agit pas d'une bête transposition puisque tout ce qui pouvait permettre de rendre le jeu plus grand, plus beau, plus majestueux a été mis en oeuvre pour notre plus grand plaisir. Incontestablement le plus grand succès de Cryo après Captain Blood. Généralement on en prend plein la vue ou l'on a droit à un jeu très original mais Dune réussit le pari de réunir dans la même distille un concept novateur, un jeu combinant aventure et stratégie, une adaptation d'un des plus grands romans de SF, un jeu bénéficiant vraiment du support CD pour un résultat à la hauteur du travail accompli, excellent.

Intérêt

19/20



Version PC Disquettes [1992]

Deux disquettes, forcément il y a des compromis. Pas de Talkie, pas de séquence video, une bande son moins travaillée et fini les dégradés de couleurs. De même, les voyages en orni ou à dos de ver ne disposent plus d'animation, Dune est matérialisé durant les séquences de déplacement comme une étendue de sable sans fioritures. Les sietchs ont un design différent et parfois les plans sont inversés comme c'est le cas du palais Atreides. Des différences qui pénalisent cette version même si elle reste tout à fait honnête.

Version Amiga [1992]

La première chose qui saute aux yeux, ou plutôt aux oreilles, est la piste son. Notamment le morceau dans le palais qui n'a pas été réutilisé sur PC, dommage car la qualité de la bande son de cette version vaut bien celle de la version PC CD. C'est malheureusement la seule bonne surprise pour cette version très proche de la version PC disquettes dans l'ensemble mais avec une palette bien plus limitée qui passe ainsi de 256 couleurs à 32. Une version AGA ou CD32 n'aurait vraiment pas été de refus, dans l'état actuel des choses, cette version est sympathique mais sans plus.

Version Mega CD [1994]

Avec la version Megadrive, on est très proche de la version PC CD, on a même le droit à une Talkie VF pour les aficionados des doublages bien pourris et surtout bien de chez nous.



Le roman [1965]

A l'origine du concept, Frank Herbert a étalé le mythe Dune à travers sept volumes dont le premier vit le jour en 1965. Le jeu (et le film) reprennent les deux premiers romans soit jusqu'au soulèvement des Fremens avec Muad Dib à leur tête pour faire tomber l'empereur à sa venue sur Arrakis. Dune est donc du Space Opera, une sous-division de la SF qui se manifeste via un système féodal (comme pour Star Wars si vous voulez) donc ni président ni ministre, ici la démocratie n'a pas lieu et le pouvoir ne peut s'octroyer que par descendance ou par la rébellion, imaginer que dans un futur, même improbable, la démocratie puisse régresser et nous ramener à l'époque des seigneurs est un pas nécessaire à franchir pour apprécier pleinement le roman. L'action prend place doucement et l'on a le temps de se familiariser avec tous les personnages ainsi que leur sort, au travers des pages, nous touche d'avantage. Les rapports entre Paul et ses professeurs est également bien développé.

On peut s'apercevoir, via leur langage et plus particulièrement des termes tels que "jihad" ou "fedayhin", ainsi que l'année de publication (1965), que les Fremens de Frank Herbert semblent tout simplement être inspirés des acteurs de la cause Palestinienne, un détail qui a son importance mais qui ne figure pas dans le film. La religion et la politique tiennent une grande place dans le roman, un peu trop peut-être par moments. Toute la partie initiatique de Paul et Jessica remplit des pages de descriptions, nécessaires pour nous faire comprendre la suite des événements. Dune ne ressemble à rien d'autre, il s'agit là du curieux mariage entre différentes cultures, différents thèmes pour un résultat qui mérite franchement le détour et qui n'a pu être restitué à l'identique à travers le jeu et le film, d'autant plus qu'une infime partie de l'univers a été traitée, l'histoire originale s'étalant tout de même sur sept romans, rien que ça ! Une grande fresque futuriste qui a sans l'ombre d'un doute sa place dans le patrimoine littéraire.



Blood

Liens

[Stephane Picq](#)
[Visite guidée de Dune](#)
[Chroniques de Dune](#)



Langue	
Voir aussi	Captain Blood , Dune 2 , Full Metal Planète
Mot de passe	www.aitpast.com
Solution	
Manuel	

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

