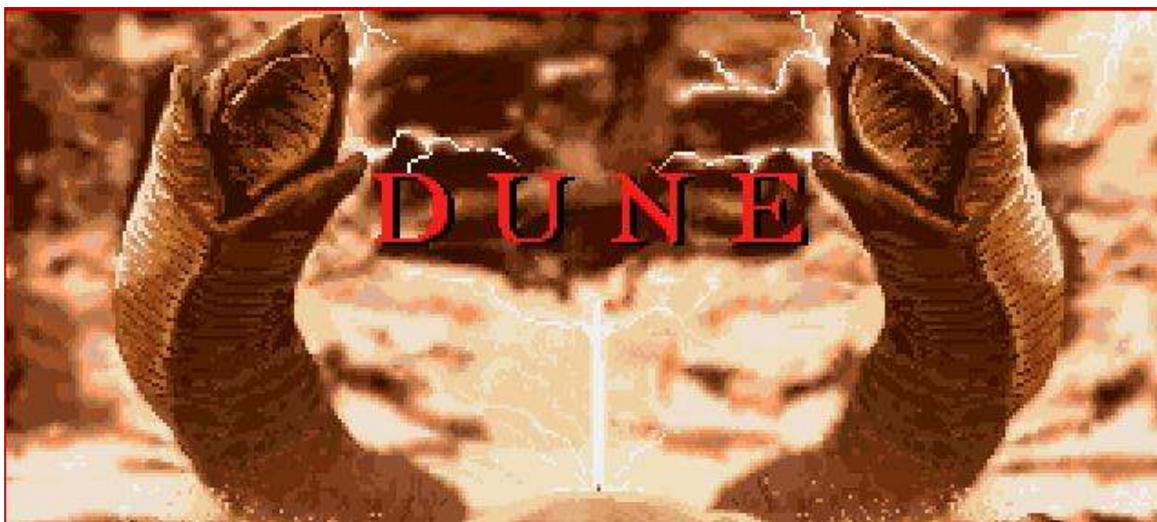


Guida completa al videogame “Dune I” di Cryo Interactive.

Autore: Rymoah



Sommario

1. Introduzione

- 1.1 Disclaimer/Licenza della guida
- 1.2 La “raison d’etre” di questa guida
- 1.3 Come ottenere questa guida
- 1.4 Cos’è il videogame “Dune I”
- 1.5 Versioni del gioco
- 1.6 A chi si rivolge questa guida
- 1.7 Dove trovare il gioco

2. Installazione/avvio

- 2.1 Premessa
- 2.2 Requisiti minimi/raccomandati
- 2.3 Installazione classica su MS-DOS
- 2.4 Avvio classico su MS-DOS
- 2.5 Installazione su Win9x, 2000 e ME con DOSBox
- 2.6 Avvio su Win9x, 2000, e ME con DOSBox
- 2.7 Installazione su Linux con DOSBox
- 2.8 Avvio su Linux con DOSBox
- 2.9 Installazione/Avvio su WinNT, e 2000 con VDMSound
- 2.10 Installazione/Avvio su Win XP
- 2.10 Installazione e avvio su altre piattaforme: Mac OS, FreeBSD, OS/2,...

3. Primi passi con Dune I

- 3.1 Intro e filmati introduttivi
- 3.2 Un po’ di storia...
- 3.3 Come iniziare il gioco: Mixer Panel, Salvataggio e caricamento, spostamenti, “Libro di Dune”
- 3.4 Come interagire con i personaggi

- 3.5 Come “pilotare” un ornitottero
- 3.6 Raggruppare truppe Fremen e gestirli con la Mappa

4. Walkthrough completo del gioco

- 4.1 *“La ricerca della spezia”*
- 4.2 *“Il capo di tutti i Fremen”*
- 4.3 *“L’inizio della guerra contro gli Harkonnen”*
- 4.4 *“Vegetazione su Dune, il vecchio sogno Fremen”*
- 4.5 *“Il rapimento di Chani”*
- 4.6 *“Battaglia finale”*

5. Cheat/info utili

- 5.1 La lista completa dei personaggi
- 5.2 Come avere un sacco di spezia (cheat)
- 5.3 Come “non finire mai” il gioco (cheat/glitch)
- 5.4 Qualche spunto per continuare il gioco (caverne, ecologia, spezia)
- 5.5 Come mantenere in vita il Duca Leto (glitch)
- 5.6 Come tenere a bada l’Imperatore
- 5.7 Gestire le truppe Fremen: Carisma, Motivazione e Grado di preparazione
- 5.8 Ruolo Spezia
- 5.9 Ruolo Esercito
- 5.10 Ruolo Ecologia
- 5.11 Una buona strategia per combattere gli Harkonnen
- 5.12 Campanilismo tra i Fremen
- 5.13 Mantenere i salvataggi di più di due partite
- 5.14 Mappa completa di Arrakis
- 5.15 Come spuntarla con i contrabbandieri: listino prezzi, pagamenti, ritiro merci.
- 5.16 Tips’n’Tricks vari
- 5.17 Altri misteri...
- 5.18 Pagine del manuale di Dune I

6. Curiosità ed altro

- 6.1 La musica in Dune I
- 6.2 Come scorre il tempo su Dune
- 6.3 Errori in Dune I
- 6.4 6 modi di morire su Arrakis
- 6.5 Le scene del film di Lynch
- 6.6 Altre curiosità

7. Conclusioni

- 7.1 Il sogno continua...
- 7.2 Ringraziamenti, fonti
- 7.3 Copyright, Royalties

1. Introduzione

1.1 Disclaimer/Licenza

Questa guida intende essere pubblicata in accordo con la Design Science Licence, di cui potete leggere il testo integrale qui sotto: in poche parole, i diritti di questa guida sono riservati all'autore (cioè io, Rymoah), ed è permessa la copia, la distribuzione e la modifica dell'opera. **NON C'E' NESSUNA GARANZIA SUL PRODOTTO E NON MI RITENGO RESPONSABILE PER EVENTUALI DANNI.** Se dopo aver letto il testo integrale della licenza avete ancora qualche dubbio (l'ho tradotta interamente dall'inglese, e magari posso aver scritto qualche corbelleria!:-), potete contattarmi a:

rymoah@yahoo.it

DESIGN SCIENCE LICENCE

Condizioni e clausole per la copia, la distribuzione e la modifica

Copyright © 1999-2001 Michael Stutz stutz@dsl.org

La copia parola per parola di questo documento è permessa, su qualsiasi supporto

0. PREAMBOLO

La legge sul copyright dà alcuni diritti esclusivi all'Autore di un Lavoro, come il diritto alla copia, alla modifica e alla distribuzione (diritto "riproduttivo", "adattivo" e "distributivo").

L'idea di "copyleft" è nata per revocare volontariamente l'esclusività di quei diritti sotto certi aspetti e condizioni, in modo che chiunque possa copiare e distribuire un Lavoro, oppure dei Lavori derivati da esso, mentre tutte le copie rimangono sotto le stesse condizioni dell'originale.

Lo scopo di questa Licenza è di essere un "copyleft" generale, che può essere applicata a qualsiasi Lavoro protetto da copyright. Questa Licenza stabilisce le condizioni entro le quali un Lavoro pubblicato in accordo con le sue clausole può essere copiata, modificata e distribuita.

1. DEFINIZIONI

Per "Licenza" si intende questa Design Science Licence. La Licenza è applicata a qualsiasi Lavoro contenente una dicitura dell'Autore, che afferma che il Lavoro è pubblicato in accordo con le condizioni della Design Science Licence.

Per "Lavoro" si intende un lavoro summenzionato. La Licenza si applica anche ad un prodotto del Lavoro, nel caso il prodotto costituisca un "lavoro derivato" dal Lavoro originale come è stabilito dalla legge sul copyright.

Per "Oggetto" si intende una forma eseguibile del Lavoro, cioè un incorporamento del Lavoro su un supporto tangibile (hard-disk, CD, floppy-disk, carta, ...).

Per "Dati Sorgente" si intende l'origine dell'Oggetto, essendo la forma preferita, in linguaggio macchina, del Lavoro per la copia e la modifica umana (solitamente il linguaggio, la codifica o il formato con cui l'Autore ha composto o registrato il Lavoro); sono compresi anche files, scripts o altri dati aggiuntivi necessari all'installazione, alla configurazione e alla compilazione del Lavoro.

(Esempi di Dati Sorgente includono, ma non sono limitati a questi, i seguenti: se il Lavoro è un'immagine composta e modificata in formato PNG, allora il file sorgente PNG originale è il Dato Sorgente; se il Lavoro è una registrazione in formato MPEG 1.0 Layer-3 codificata da un file WAV, allora il file WAV originale è il Dato Sorgente; se il Lavoro è stato composto come un file di testo non formattato, allora quel file è il Dato Sorgente; se il Lavoro è stato composto

come latex, il file(s) LaTeX e qualsiasi altra immagine e/o macro inclusa necessaria alla compilazione costituisce il Dato Sorgente.)

Per “Autore” si intende chi detiene il copyright del Lavoro.

I singoli licenziatari sono intesi come “voi”.

2. DIRITTI E COPYRIGHT

Il Lavoro è protetto da copyright dell’Autore. Tutti i diritti relativi al Lavoro sono riservati all’Autore, ad eccezione di alcuni permessi descritti sotto. Questa Licenza descrive le condizioni e le clausole con cui l’Autore vi permette di copiare, distribuire e modificare copie del Lavoro.

Inoltre, potete riferirvi al Lavoro, parlarne, e (come dettato dal “fair use”) citare delle sue parti, proprio come fareste con un qualsiasi materiale protetto da diritto d’autore.

Il vostro diritto di operare, performare, leggere o altrimenti interpretare e/o eseguire il Lavoro è senza restrizioni. Tuttavia, lo fate a vostro rischio e pericolo, perché il Lavoro NON HA NESSUNA GARANZIA – guardate la sezione 7 (“NESSUNA GARANZIA”) sotto.

3. COPIA E DISTRIBUZIONE

E’ permessa la distribuzione, la pubblicazione oppure la copia intera dei Dati Sorgente del Lavoro, su qualsiasi supporto, con la condizione che siano pubblicate su tutte le copie le dichiarazioni di copyright e di garanzia, dove applicabile, e che una copia di questa Licenza sia distribuita con il Lavoro.

E’ permessa la distribuzione, la pubblicazione oppure la copia intera dell’Oggetto del Lavoro, su qualsiasi supporto, con la condizione summenzionata valida per i Dati Sorgente, e anche che queste condizioni siano soddisfatte:

(a) I Dati Sorgente siano inclusi con la stessa distribuzione, distribuita in accordo con le clausole di questa Licenza; oppure

(b) Una proposta scritta sia inclusa con la distribuzione, valida per almeno tre anni o per quanto la distribuzione sia in stampa (qualsiasi sia la sua durata), con un contatto pubblico e accessibile (ad esempio, un indirizzo internet), in cui, per un prezzo non più grande delle spese di spedizione e del costo del supporto, chiunque possa ricevere una copia dei Dati Sorgente del Lavoro distribuiti in accordo con le clausole della sezione precedente; oppure

(c) Una proposta scritta di una terza parte per ottenere i Dati Sorgenti senza pagare, come descritto nel paragrafo (b) sopra, sia inclusa nella distribuzione. Questa opzione è valida solo se siete una parte non commerciale, e solo se avete ricevuto una copia dell’Oggetto del Lavoro con una simile proposta.

Potete distribuire copie del Lavoro sia gratis sia dietro pagamento, e se lo desiderate, potete offrire una garanzia del Lavoro.

L’aggregazione del Lavoro con altre opere che non sono basate su di esso -- come per esempio l’inclusione in una pubblicazione, la trasmissione, la compilazione o altri mezzi -- non sottintende la protezione della Licenza per le altre opere. Questa aggregazione non vanifica nemmeno le clausole della Licenza per il Lavoro.

4. MODIFICA

E’ permessa la modifica o il campionamento di copie del Lavoro, producendo un lavoro derivato, e la distribuzione del lavoro derivato in accordo con le condizioni descritte nella sezione per la distribuzione sopra, a patto che queste clausole siano rispettate:

(a) Il nuovo, lavoro derivato sia pubblicato in accordo con le condizioni di questa Licenza.

(b) Al lavoro derivato sia assegnato un nuovo nome, in modo che il suo nome o titolo non sia confuso con quello del Lavoro, o con quello di una versione del Lavoro, in qualsiasi caso.

(c) Siano dati appropriati riconoscimenti (credits) sulla paternità dell’opera: per le differenze tra Lavoro e lavoro derivato, la paternità è attribuita a voi, mentre il materiale campionato o utilizzato dal Lavoro rimane attribuito

all'Autore originale; deve essere inclusa una nota con il nuovo lavoro in cui siano descritte la natura e le date delle modifiche del Lavoro apportate da voi.

5. NESSUNA RESTRIZIONE

Non potete imporre alcuna altra restrizione al Lavoro o a qualsiasi dei suoi lavori derivati, oltre a quelle descritte in questa Licenza.

6. ACCETTAZIONE

La copia, la distribuzione o la modifica del Lavoro (incluso anche ma non limitato al campionamento del Lavoro in un nuovo lavoro) indica l'accettazione di queste condizioni. Se non le seguite, qualsiasi diritto permesso dalla Licenza è nullo. La copia, la distribuzione e la modifica del Lavoro fuori delle clausole di questa Licenza è espressamente proibita per legge.

Se per qualsiasi ragione vi sono imposte delle condizioni che non vi permettono di rispettare questa Licenza, non potete assolutamente copiare, distribuire o modificare il Lavoro.

Se qualsiasi parte di questa Licenza sembra essere in contraddizione con la legge, quella parte dovrebbe essere interpretata nel suo significato più lato compatibile con la legge, e nessun altra parte della Licenza dovrebbe essere coinvolta.

7. NESSUNA GARANZIA

IL LAVORO VIENE DATO "COSI' COM'E'", E NON HA ASSOLUTAMENTE ALCUNA GARANZIA, ESPRESSA O IMPLICITA, ALL'ESTENSIONE PERMESSA DALLA LEGGE APPLICABILE, INCLUSE MA NON LIMITATE A GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITA' O IDONEITA' PER UN PARTICOLARE SCOPO.

8. LIBERATORIA DI RESPONSABILITA'

IN NESSUN CASO L'AUTORE O SUOI COLLABORATORI SARANNO RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO DIRETTO, INDIRETTO, CONNESSO, ESEMPLARE O CONSEGUENTE (INCLUSI, MA NON LIMITATI AL PROCURARE SURROGATI DI BENI O SERVIZI; PERDITE DI UTILIZZO, DATI O PROFITTI; INTERRUZIONE DEGLI AFFARI) COMUNQUE CAUSATO E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITA', O TORTO (INCLUSA LA NEGLIGENZA O ALTRO) PERPETRATO IN QUALSIASI MODO AL DI FUORI DELL'UTILIZZO CORRETTO DEL LAVORO, ANCHE SE AVVISATI DELLA POSSIBILITA DI DANNI SIMILI.

FINE DELLE CONDIZIONI E DELLE CLAUSOLE

1.2 La "raison d'etre" di questa guida

Bene, avete tra le mani (o tra gli occhi e il monitor:-) la guida più completa al videogame di Dune I della Cryo Interactive. Per chi è un appassionato dell'universo di Dune probabilmente conosce già questo gioco, a mio giudizio il migliore mai realizzato riguardo la saga di Herbert, e quasi sicuramente sa che, malgrado sia un gioco piuttosto vecchio (1992), ancora oggi riesce a regalare emozioni al giocatore. Se avete dato un'occhiata al Sommario, vi sarete accorti della grande quantità di info contenute in questa guida; Dune I, infatti, anche se a prima vista sembra un gioco relativamente semplice con uno sviluppo lineare, in realtà nasconde moltissimi segreti, ed è proprio questa caratteristica che lo rende ancora giocabile a distanza di anni. Dopo l'ennesima volta che l'ho finito (ormai non le conto più!:-D), mi è venuto in mente di raggruppare tutti i suoi trucchi, procedimenti e curiosità in un'unica guida, in modo da permettere a tutti gli appassionati di gustarsi fino in fondo questo gioco. Ho cercato anche di spiegare come eseguire Dune sui PC più nuovi, poiché è risaputo che i sistemi operativi come Windows 2000, XP o ME sono noti per fare i "capricci" con i vecchi giochi DOS, per non parlare di altri sistemi che non supportano gli eseguibili Microsoft come Linux e Mac OS.

1.3 Come ottenere questa guida

La "Guida completa al videogame Dune I di Cryo Interactive" è attualmente (settembre 2005) alla versione 1.0; Potete consultarla on-line nel mio sito dedicato a Dune, <http://rymoahdunespot.altervista.org>, oppure scaricarla nei formati DOC, PDF e HTML sempre sul mio sito, altrimenti su www.duneitalia.com nella sezione "Download". Potete richiederla anche a me, mandandomi un'e-mail a rymoah@yahoo.it; cercherò di inviarvela il prima possibile.

1.4 Cos'è il videogame "Dune I"

Nel 1992 uscì il videogioco "Dune" (la "I" si mette ora per distinguerlo dai nuovi videogiochi ambientati nell'universo di Dune), prodotto dalla Cryo Interactive e distribuito da Virgin Games. Come genere, il gioco possiede sia elementi di avventura che di strategia. Di avventura, perché sostanzialmente è un gioco del tipo "punta-e-clicca": il giocatore impersona Paul Atreides, e attraverso lui deve visitare sietch Fremen, interagire con i personaggi, volare su ornitotteri e cavalcare i vermi delle sabbie. La trama del gioco prende spunti sia dal capolavoro di Frank Herbert che dal film di David Lynch, anche se risulta un po' differente in alcuni aspetti (quando leggerete il Walkthrough completo del gioco capirete perché); gli sviluppatori della Cryo probabilmente hanno modificato la storia per renderla un po' più intrigante anche per chi è un fan sfegatato di Dune e conosce a memoria la trama. La parte strategica/gestionale è invece rappresentata dalla Mappa di Dune, alla quale il giocatore può accedere dal pannello di gioco e con cui può comandare le truppe Fremen per raccogliere la spezia melange, combattere gli Harkonnen o piantare bulbi per trasformare Arrakis in un pianeta rigoglioso.

1.5 Versioni del gioco

Virgin distribuì Dune per PC, Amiga, Acorn Machine e Sega CD.

Per PC, il gioco è disponibile in due versioni, una su CD e una su floppy. Naturalmente, data la notevole differenza di capienza dei due supporti, la prima è nettamente superiore rispetto alla seconda. Ecco le caratteristiche "extra" della versione su CD:

- contiene scene del film di Lynch, che si possono vedere man mano che si avanza nel gioco;
- I dialoghi sono parlati, oltre che scritti, e sono sincronizzati col movimento delle labbra dei personaggi;
- I voli con l'ornitottero e i paesaggi duniani sono più elaborati graficamente, con un look 3D (anche se in realtà la grafica è in 2D).

Ovviamente, una versione così, oltre che ad essere più completa, richiede molte più risorse hardware, ma a distanza di 13 anni dall'uscita di Dune, con i PC che abbiamo, non costituiscono di certo più un problema. Ad ogni modo, in questa guida sono comunque specificati i requisiti minimi per giocare a Dune, nel caso qualcuno volesse sperimentarlo col ferrovicchio di 386 che ha ancora in cantina:-)

1.6 A chi si rivolge questa guida

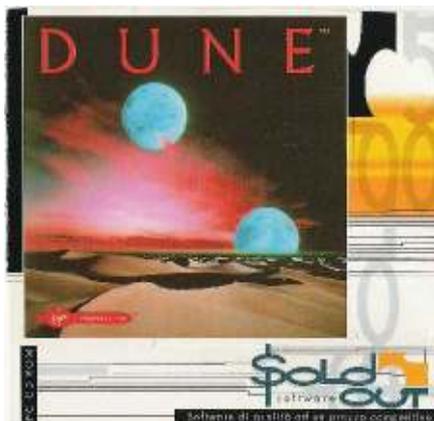
Ho scritto la "Guida completa a Dune I" giocando con la release per PC di Dune, sia in versione floppy che in versione CD. Pertanto, parecchie informazioni, trucchi e altri procedimenti sono specifiche solo per PC. Non ho avuto alcuna esperienza con le versioni Amiga, Acorn Machine e Sega CD. Suppongo comunque che capitoli come il quarto, "Walkthrough completo del gioco" e certe sezioni del quinto, "Cheat/Info utili", siano utili

anche per chi non gioca a Dune su PC. Chiunque avesse intenzione di darmi informazioni sulle release per altre piattaforme, può contattarmi a rymoah@yahoo.it

1.7 Dove trovare il gioco

Se avete tra le mani questa guida probabilmente siete già in possesso del gioco di Dune. Però, per chi non l'ha mai provato, o per chi l'ha provato tanto tempo fa e ora vorrebbe rigiocarci, in questa sezione potrebbe trovare qualche info utile. Anche perché, essendo un gioco di 13 anni fa, ormai è andato fuori produzione e di certo non potete più trovarlo nel negozio di videogame sotto casa che vende gli ultimi spara-tutto con super-grafica 3D, perciò qualche spiegazione su come reperire il gioco è d'obbligo.

Dunque, se volete comprarvi la versione su CD (che io consiglio vivamente, per le ragioni della sezione 1.5), potete avere qualche possibilità (anche se scarsa) di trovarlo in un Virgin Megastore ben fornito, oppure nei negozi specializzati nella vendita di videogame anche usati come EB Games; la versione che ho preso io era una ristampa della Sold Out (specializzata nella rivendita di titoli vecchi), ma credo sia difficile trovarla ancora, poiché è uscita nel '97. Se riuscite a trovarlo in questa maniera, comunque, non dovrete pagare più di 5 €, perché giochi così vecchi costano proprio poco.



La copertina della ristampa Sold Out Software di Dune.

Se non riuscite a reperirlo nei negozi, potete provare ad acquistarlo in Internet su questo celeberrimo sito di e-commerce:

www.amazon.com

Andando sul motore di ricerca interno e selezionando "Videogames" come categoria dovrebbe darvi un po' di risultati alla voce "Dune": specialmente copie dei nuovi giochi ispirati alla saga, come "Emperor: Battle for Dune" o Frank Herbert's Dune, però in fondo c'è anche quello della Virgin. Costa 11,46 \$ (escluse le spese di spedizione).

Potete avere qualche possibilità di trovarlo anche sul sito di aste online www.ebay.com .

La versione su floppy di certo non la troverete in giro da acquistare (anche se la FAQ di alt.fan.dune dice che in alcune versioni su CD è incluso anche il floppy). L'unica maniera per procurarsela è scaricarla da internet, ma non credo sia molto legale!;-)

2. Installazione/avvio

2.1 Premessa

Qui di seguito troverete le procedure per installare ed avviare Dune in diversi modi. Anzitutto una raccomandazione: do per scontato che tutti voi conosciate almeno vagamente il DOS, cioè come si inseriscono i comandi; se invece non lo sapete, ecco qui una mini-mini-mini-guida:

- 1) Nel DOS i comandi vengono dati sempre con la tastiera;
- 2) Per inoltrare un comando occorre sempre premere [INVIO] dopo averlo digitato;
- 3) Nella guida all'installazione della sezione 2.4 i comandi descritti non devono essere inseriti con le virgolette "" che li contengono (le ho messe solo per distinguere i comandi dal testo);
- 4) Ulteriori info su come avviare e smanettare col DOS: continuate a leggere!!:-)

Torniamo al discorso precedente. Diciamo che il primo metodo, "Installazione e avvio classico su MS-DOS", è un passo comune a tutte le altre sezioni, cambia solo che se si vuole giocare a Dune su Linux, o su Win 2000, o su altre piattaforme, occorre prima installare un programma che emuli il DOS, ma poi la procedura per installare ed avviare il gioco vero e proprio è sempre uguale a quella descritta nella sezione 2.4 e 2.5. Anche se è già stabilito nella Licenza all'inizio della guida, ci tengo a ribadire che **NON MI RITENGO RESPONSABILE SE QUALCOSA VA STORTO O SE SI DANNEGGIA IL COMPUTER** (possibilità tra l'altro remotissima) **DURANTE L'INSTALLAZIONE DEL GIOCO O DEGLI EMULATORI O DURANTE IL LORO UTILIZZO.**

Se in ogni caso vorreste contattarmi per dei problemi tecnici inerenti l'installazione o l'avvio di Dune, potete contattarmi all'email rymoah@yahoo.it oppure postare un messaggio sul forum di www.duneitalia.com, nella sezione dei videogiochi.

2.2 Requisiti minimi/raccomandati

Dune I, anche in versione CD, proporzionalmente alla potenza dei nostri moderni PC, richiede davvero pochissime risorse hardware; mi limito a riportare le indicazioni che ho trovato sul retro della confezione del CD:

- Processore Intel 386 DX-33 (raccomandato 486 DX2-66 o superiore);
- 4 MB di RAM (raccomandati 8 MB o più);
- Mouse;
- 50-100 KB su disco fisso (questa stima l'ho fatta io, non c'è sulla confezione!:-)
- Scheda audio compatibile al 100% con Sound Blaster
- Lettore CD-ROM 2X (raccomandato 4X o superiore per animazioni più fluide)

ATTENZIONE PERO':

Se non si riesce a giocare a Dune direttamente da DOS (come spiegato nelle sezioni successive) occorre dotarsi di un emulatore, il DOSBox. In questo caso le risorse hardware sono un po' più considerevoli, soprattutto la velocità del processore: consiglio di usare DOSBox almeno su un Pentium II a 400 MHz. Sarebbe meglio comunque avere un Pentium IV a 1 GHz, poiché Dune è un gioco con molte animazioni e audio, che rallentano l'emulazione.

2.3 Installazione classica su MS-DOS

In questa sezione spiegherò come installare la versione CD del gioco di Dune, poiché quella “ridotta” (su floppy) non possiede un installer incorporato, e basta copiare i file nella cartella che si vuole sul disco fisso (chi possiede questa versione può quindi saltare alla sezione successiva).

L’installazione classica, senza emulatori, è designata per gli utenti con Windows 95, 98, o qualcosa di più vecchio (Windows 3.11, MS-DOS,...:-P); Ecco la procedura:

1) Dal desktop di Windows cliccate su “Avvio” (o “Start”), scegliete “Chiudi Sessione” e quindi selezionate “Riavvia in Modalità MS-DOS”.

2) Dovreste trovarvi ora il prompt del DOS, con il cursore posizionato a destra di “C:\”; inserite ora il CD di Dune nel vostro lettore.

3) Digitate la lettera corrispondente al vostro lettore seguita dai due punti (:) e premete [INVIO]. Per sapere qual è la lettera del vostro drive, potete andare in Windows su “Risorse del Computer”: sotto all’icona del vostro lettore dovrebbe esserci scritta la lettera. Facendo un esempio, se si ha un solo lettore CD e il disco fisso non è partizionato, la lettera è D, quindi:

“d:\” + [INVIO]

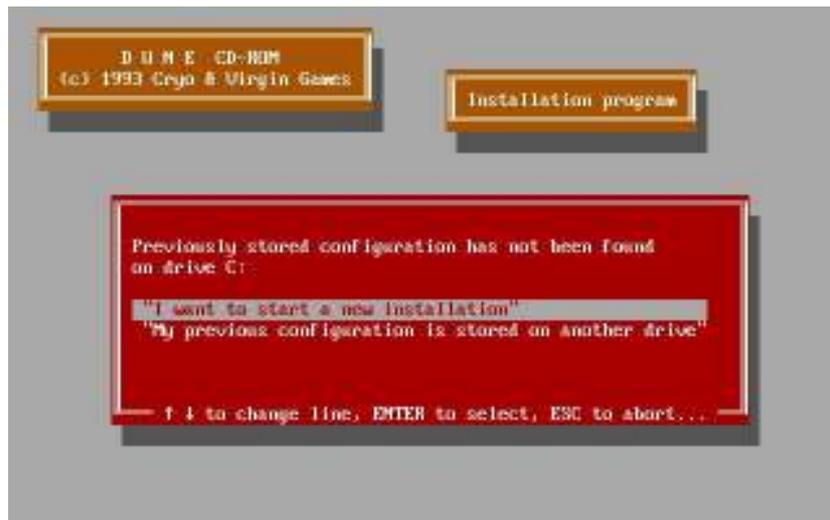
4) Per essere sicuri di essere andati sull’unità giusta, inserite “dir”. Dovrebbe apparirvi un listato come questo:

```
Il volume nell'unità X è Dune_Ita
Numero di serie del volume: XXXX-XXXX
```

```
Directory di D:\
```

```
22/06/1993 20.12          78.700 DNC DPRG.EXE
23/06/1993 13.12      397.794.384 DUNE.DAT
13/03/1993 06.19          6.486 DUNE.EXE
30/03/1993 14.52          22.697 INSTALL.EXE
05/08/1997 13.11          1.478 Leggimi.txt
03/07/1997 17.42        230.817 Manuale.pdf
29/08/1997 17.54    <DIR>          READER
20/02/1993 18.49          30 README.BAT
      7 File      398.134.592 byte
      1 Directory          0 byte disponibili
```

5) Per avviare l’installazione, digitate “install”: si avvierà il programma di installazione della Cryo per Dune, con questa schermata:

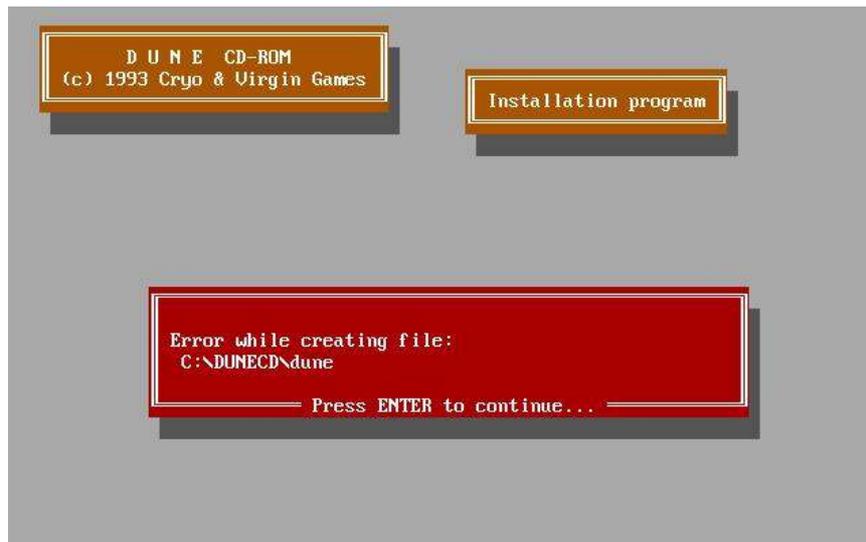


6) Selezionate “I want to start a new installation”: vi apparirà il menu principale di installazione.



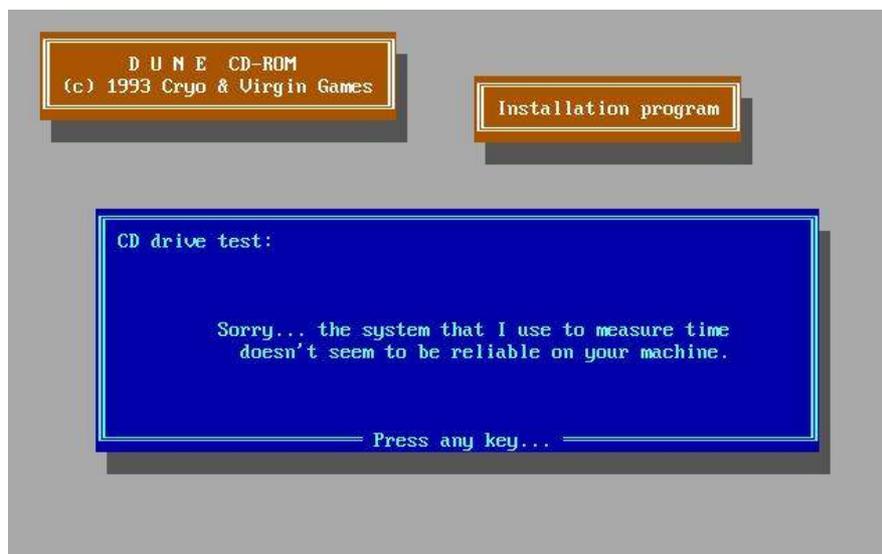
7) Vi consiglio di non usare la “Automatic configuration”, poiché rischia di darvi errori o settarvi opzioni in modo scorretto. Selezionate quindi “Select where to put saved games”, e vi apparirà la schermata dove potete scegliere la cartella in cui salvare le partite e mettere il comando DUNE.BAT (notare che questo è l'unico spazio su disco fisso occupato dal gioco!:-) Suggesto, per evitare di fare confusione con le procedure successive, di lasciare la cartella predefinita (C:\DUNECD).

8) Se il programma torna alla videata principale, OK, potete saltare questo punto. Se invece vi appare questo messaggio:



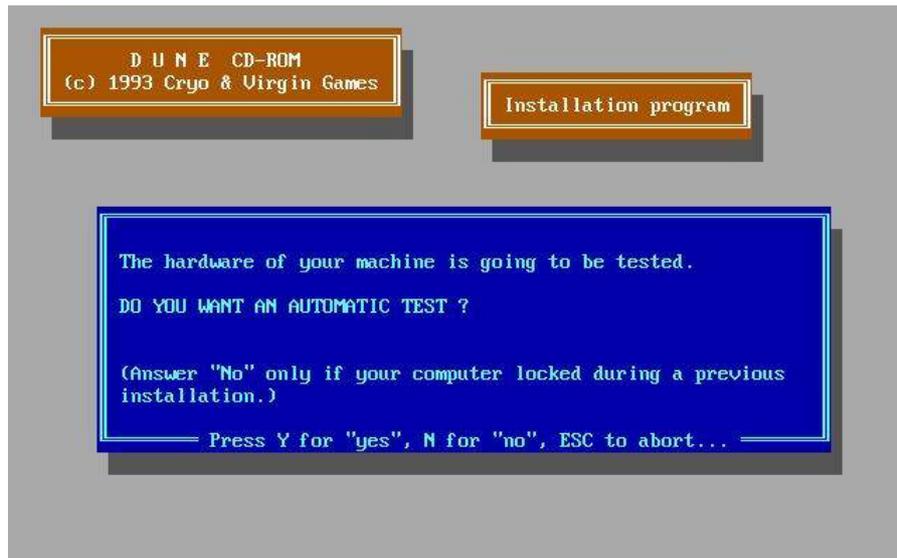
allora dovete fare così: uscite dal programma di installazione (premete prima [INVIO], poi [ESC] finché non tornate al prompt DOS) e andate sul disco fisso digitando "c:\\". Ora digitate "md DUNECD", in modo da creare manualmente la cartella di gioco. Questo errore è più ricorrente nelle installazioni su emulatori (vedi sezioni dopo), però non si sa mai. Dopo aver creato la cartella, rifate il procedimento d'installazione e stavolta, dopo aver scelto la cartella di gioco, dovrete tornare alla schermata principale d'installazione.

9) Il cursore dovrebbe essersi posizionato automaticamente su "Automatic configuration": non selezionatela e andate invece in "Test CD drive speed": il programma inizierà a testare la velocità del vostro lettore CD. In teoria dovrebbe darvi un messaggio del tipo "Wow! You got a super-fast CD drive, excellent for animations!". Tuttavia, se vi compare una schermata di questo tipo:

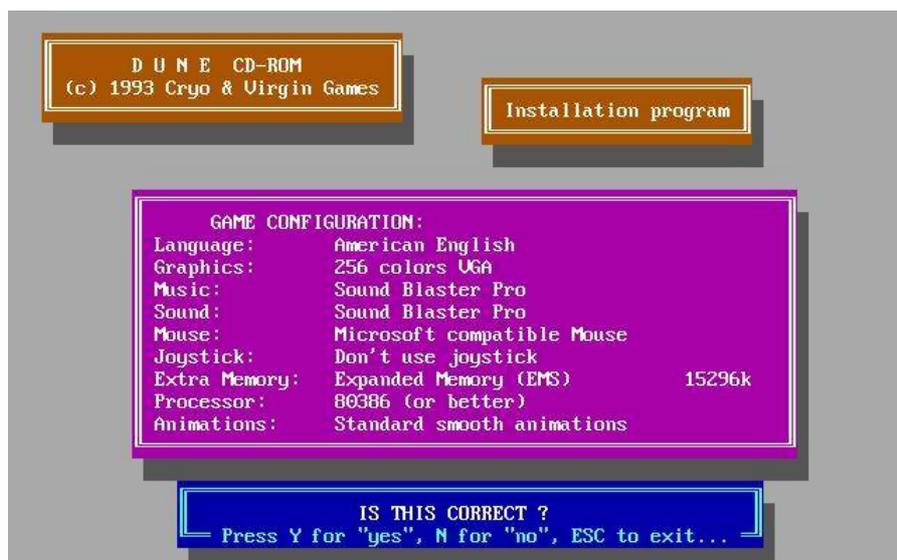


non preoccupatevi, semplicemente il modo che usa il vostro sistema operativo (specialmente se state usando DOSBox, vedi sezione apposita) per calcolare la velocità del lettore CD è diversa da quella del gioco.

10) Ora dovrete essere di nuovo alla schermata principale d'installazione; selezionate l'ultima opzione, "Change language and configuration", e vi apparirà questo:

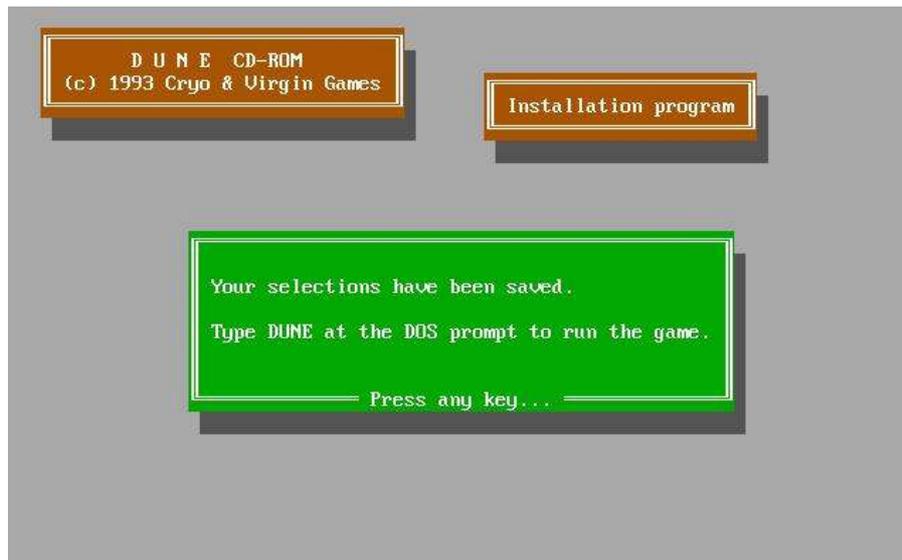


Premete Y, e successivamente dovrebbe apparirvi una videata in cui il programma vi suggerisce una configurazione standard come questa:



Se volete, potete modificare subito il linguaggio (sarà possibile farlo anche dopo, durante il gioco): basta che premiate N, selezionate "Language" ed infine "Italiano". Per accettare la configurazione, premete ancora Y.

11) Fatto! Il computer è stato configurato per eseguire Dune al meglio, come dice l'ultimo messaggio:



Premete quindi un tasto e tornerete al prompt di DOS, pronti per avviare il gioco.

Se riscontrate altri problemi durante l'installazione che non sono contemplati in questa sezione consultate la sezione 2.5.

2.4 Avvio classico su MS-DOS

Primo avvio: se avete appena finito di installare la versione CD di Dune sul vostro computer, come suggerisce l'ultima immagine della sezione precedente, basta inserire "dune" al prompt DOS.

Se invece avete riavviato il computer, o non è la prima volta che avete avviato Dune, seguite la procedura d'installazione della sezione 2.4 fino al punto 3) e poi digitate ancora "dune". In alternativa, potete avviare il gioco dal disco fisso in questa maniera (il CD però è sempre necessario!):

1) C:\> cd dunecd

2) C:\DUNECD> dune

Nel caso non abbiate la versione CD, ma quella "ridotta" (ormai non la chiamo più "su floppy", perché se oggi qualcuno ce l'ha vuol dire che se l'è scaricata da Internet!:-)), seguite questa procedura:

1) Scompattate il file .zip in una cartella a vostro piacimento, magari createla voi in C:\ (spero sappiate come farlo :-)

2) Andate in DOS come descritto nei primi 2 passi della sezione 2.3 "Installazione classica su MS-DOS";

3) Digitate "cd nomecartella" (ovviamente sostituite nomecartella col nome della vostra cartella in cui avete scompattato il gioco);

4) Digitate "dune".

NOTA IMPORTANTE PER I GIOCATORI DELLA VERSIONE "RIDOTTA"

Chi ha la versione “ridotta” di Dune avrà notato che all’inizio del gioco, appena finita l’intro, gli viene chiesto: “A che pagina del manuale si trova l’immagine qui sotto?” e bisogna inserire il numero corrispondente all’immagine visualizzata. Chi sbaglia (o perché distratto o perché, molto più probabilmente, non ha il manuale da consultare!;-) viene ricondotto al prompt di MS-DOS. Questa era una protezione piuttosto diffusa nei giochi DOS vecchi, serviva per rendere inutilizzabili le copie pirata. Poiché la versione “ridotta” altro non è che quella scaricata da Internet, oggi, e nessuna contiene il manuale elettronico, chiunque ci vorrà giocare resterà appiedato. Ordunque, per farla breve, ho inserito in questa guida anche quei codici (date un’occhiata alla parte “Cheat/Info utili”), per chi, come me, possiede una copia originale della versione CD con tanto di manuale elettronico incluso, e vuole provare la versione “ridotta”. Ora vi frulleranno in testa subito due domande:

a) Perché, Rymoah, vuoi giocare alla versione “ridotta”, se hai quella su CD, molto più bella?

b) Perché ti sei cercato i numeri delle pagine del manuale in Internet e ora le pubblichi, se dici che sulla versione CD c’è il manuale elettronico incluso?

Ed ecco le risposte:

a) Per semplice curiosità, volevo vedere come era a giocare ad uno dei miei videogame preferiti con un sacco di effetti in meno; inoltre volevo giocarci su un altro mio computer molto più vecchio che ho in una casa di villeggiatura, senza lettore CD :-)

b) E’ presto detto: la versione CD che ho comprato (distribuzione Sold Out, come ho già detto in precedenza) contiene un manuale elettronico, solo che non è di Dune! :-? E’ di un gioco di macchine, “Manic Kart”, mi pare si chiami.

Perciò ho deciso di pubblicare quei numeri di pagine per chi si trova nella mia stessa situazione (ovvero i diritti li ha già pagati acquistando la versione CD, però di fatto non può giocare a quella “ridotta”). Naturalmente potete anche usarli se non avete il gioco originale, chi ve lo impedisce? Occhio però che è una cosa illegale, e la sconsiglio vivamente. E comunque, sia che abbiate il CD, sia che non l’abbiate, IO NON MI RITENGO RESPONSABILE DELL’USO CHE FARETE DI QUEI CODICI (vedi Licenza DSL all’inizio di questa guida). Insomma, prendetevi le vostre responsabilità.

2.5 Installazione su Win 9x, 2000, ME e XP con DOSBox

Le procedure che ho appena descritto riguardo come installare ed avviare il gioco nella maniera più classica (per intenderci, come le spiega il manuale ufficiale del gioco) probabilmente non funzioneranno sulla maggior parte dei sistemi operativi in circolazione oggi. Gli utenti di Windows ME e 2000 (e forse anche quelli di XP, però non sono sicuro perché non ho mai provato con quel sistema operativo) avranno notato che non possono nemmeno seguire il primo punto dell’installazione classica, cioè il riavvio in modalità MS-DOS. Da Windows ME in poi, infatti, Microsoft ha deciso (e secondo me ha anche sbagliato, ma non sono qui per discutere sui suoi motivi) di togliere la possibilità all’utente di andare in MS-DOS completamente. Beninteso, DOS c’è ancora su quelle versioni (anche perché è il “motore” di Windows, e senza non potrebbe funzionare), solo che per usarlo sono rimaste due possibilità:

a) Usare il "Prompt dei comandi", accessibile da Start->Programmi->Accessori, ma è una semplice emulazione di terminale, che non presenta tutte le caratteristiche del DOS vero e proprio. Io sono riuscito ad installarci Dune con questo strumento, ma quando giocavo non c'era l'audio;

b) Usare un floppy di ripristino o di avvio, in modo da non caricare Windows all'inizio, ma direttamente MS-DOS. Di certo, però, non è la soluzione più comoda:-)

Insomma, da Windows ME in poi fare andare Dune, e in generale i giochi DOS, senza un emulatore, è piuttosto difficile.

UPDATE: mi è stato detto, sul forum di Duneitalia, che in Windows XP è ancora possibile giocare a Dune senza emulatori, basta mettere il segno di spunta a "Verifica la compatibilità del programma" nelle proprietà del file "INSTALL.BAT" e "DNCDPRG.EXE"
FINE UPDATE

Ovviamente, questa sezione è dedicata anche a chi possiede Windows 95 o 98, ma non riesce a fare l'installazione o l'avvio classico. I motivi potrebbero essere molteplici, ma i più comuni sono questi:

- Si riesce a giocare a Dune, ma non si sente nulla o si sentono solo i dialoghi e non la musica (problema di memoria espansa EMS)
- Non si riesce ad accedere all'unità CD-ROM da DOS (driver CD-ROM non caricato)
- Non funziona il mouse in DOS (driver dosmouse non caricato)

Per questi problemi, ed anche altri, si può rimediare senza usare l'emulatore. Ad ogni modo, se non vi piace smanettare troppo con i file di configurazione, con i driver o con altre cose simili, questa sezione fa per voi.

Gli emulatori sono programmi in grado di ricreare un determinato sistema operativo, o una piattaforma di computer o ancora una console. Nel nostro caso, l'ambiente che vogliamo "ricreare" su Windows è il DOS, ma in maniera perfetta, in modo da poter fare andare Dune con tutte le sue cose a posto.

Di emulatori per DOS ne ho provati due: DOSEmu e DOSBox. Dopo averli testati con vari giochi, sono giunto alla conclusione che DOSBox è il migliore. Il motivo è soprattutto questo: DOSBox è stato programmato apposta per far girare i giochi vecchi, quindi configura in automatico un sacco di opzioni (come l'audio e la memoria espansa); inoltre, DOSBox è disponibile per molte piattaforme, tra cui anche Windows (mentre DOSEmu è solo per Linux, mi sembra).

Bene, dopo questa luuuuunga introduzione (che palle, penserà qualcuno di voi!:-) è giunto il momento di fare andare Dune anche sui sistemi Microsoft più refrattari al DOS.

1) Scaricatevi innanzitutto l'installer eseguibile all'indirizzo <http://DOSBox.sourceforge.net> ; nella sezione "Downloads" dovete selezionare il link corrispondente alla vostra piattaforma (nel vostro caso Windows), e dovrebbe scaricarvi la versione più recente (attualmente, alla stesura della guida, è la 0.63). DOSBox è rilasciato sotto licenza GNU/GPL, quindi è completamente gratuito, e si ha la possibilità di copiarlo liberamente.

CURIOSITA'

I giocatori più accaniti dei videogame ispirati a Dune avranno riconosciuto, nel logo del sito di DOSBox, la figura di Radnor, mentat Harkonnen di Dune 2!

CURIOSITA'



Guarda un po' chi c'è a sinistra del logo DOSBox... evidentemente i programmatori sono fan di Dune 2!

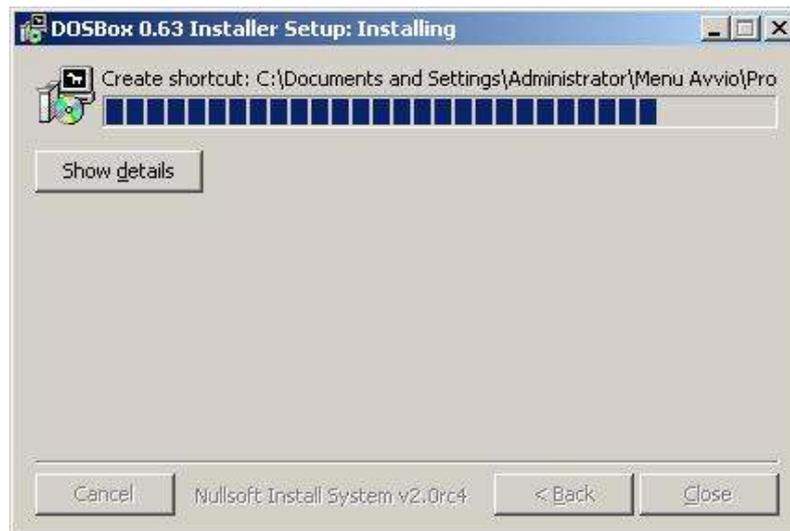
2) Finito il download (l'installer è di circa 1 MB, non ci metterete molto a scaricarlo), andate nella cartella in cui l'avete salvato e fateci sopra doppio clic. Inizierà così il wizard d'installazione, che vi presenterà il testo della licenza GPL.



3) Cliccando su "Next >" l'installer vi chiederà in quale cartella installare il DOSBox: potete tranquillamente lasciare quella predefinita e cliccare ancora su "Next >".



4) Bene, il computer sta installando l'emulatore. Una volta finito, cliccate su "Close", e avrete finito.



5) Ora, prima di lanciare il DOSBox, createvi una cartella in C: in cui poter installare i file di Dune. Io in genere la chiamo “dosprog”, perché dentro ci metto anche i file di altri giochi DOS. Vi consiglio di dargli un nome semplice, per comodità, perché poi dovrete riscriverlo nell'emulatore

6) A questo punto potete andare in Start->Programmi->DOSBox 0.63->DOSBox, e dovrebbe apparirvi la seguente schermata:



Come potete vedere, il programma configura automaticamente la scheda audio. Per mettere a tutto schermo premete [ALT] + [INVIO], e premeteli di nuovo per tornare alla modalità finestra. Se volete uscire, più che cliccare sulla “X” in alto a destra, è meglio se digitate “exit”. Ora però vi chiederete: “Cosa ci fa al prompt una Z:\> al posto della consueta C?” Il fatto è che DOSBox non è configurato per accedere direttamente al vostro disco fisso, e quella Z è una specie di “drive virtuale”.

7) Per poter accedere ad una “C:” dovete prima “montare” la cartella che avete creato prima come unità C. Agli utenti Windows questo suonerà un po’ strano, abituati ad accedere alle loro unità dischi semplicemente cliccandoci sopra. E infatti, la filosofia del “montare” unità dischi è una peculiarità dei sistemi Unix-like, come Linux. Per poterlo fare,

digitate `mount c c:\dosprog`. Questo farà capire al DOSBox di usare come disco C: la cartella "dosprog" creata in precedenza.

PROBLEMA Acc! Ho provato a scrivere il comando che mi hai detto, Rymoah, ma quando provo a scrivere un ": " mi compare una ">" e quando digito "\" mi esce " ' "!!
PROBLEMA

SOLUZIONE Niente paura! Semplicemente la mappatura della tastiera in DOSBox non è italiana, ma è americana. Questo è l'unico difetto dell'emulatore piuttosto fastidioso: purtroppo non si può modificare la mappatura (o meglio, si può, ma è complicato), bisogna abituarsi a quella americana. Per digitare i due punti ": " provate con [SHIFT] + tasto [è] o con [SHIFT] + tasto [ò], mentre per lo slash "\" provate con "<". ***SOLUZIONE***

8) Se vi dice `drive C is mounted as local directory C:\dosprog` potete continuare, altrimenti se vi dice `directory C:\dosprog does not exist` vuol dire che non avete creato la cartella prima di avviare DOSBox, oppure avete sbagliato a digitare.

9) Ora penserete: "Se ho dovuto configurare DOSBox per fargli leggere il disco fisso figurarsi se non devo farlo col lettore CD!" In effetti avete ragione: per montare il lettore CD-ROM digitate `mount d x:\ -t cdrom`, dove la "x" sta per la lettera corrispondente alla vostra unità CD (vedi sezione 2.3 "Installazione classica da MS-DOS"). Se vi appare il messaggio `MSCDEX Installed. Drive D is mounted as local directory` okay, altrimenti se vi dice qualcosa come `MSCDEX: mounted subdirectory: limited support` provate a riavviare DOSBox e ad aggiungere al comando precedente `-usecd 0`, e dovrebbe funzionare. Se doveste avere ancora dei problemi, digitate `intro cdrom`, e vi appariranno un po' di comandi per la configurazione del CD.

10) Bene, a questo punto potete installare il gioco di Dune esattamente come descritto nella sezione 2.3 "Installazione classica da MS-DOS". Naturalmente, ricordatevi che il vostro disco fisso in DOSBox non è C:, ma C:\dosprog (perciò, se dovete creare manualmente la cartella di gioco "DUNECD" dovete farlo dentro a quella "dosprog"), e che la lettera corrispondente al vostro lettore CD è "d: "

****)** Piccolo smanettamento: se volete evitare, ogni volta che aprite DOSBox, di inserire i comandi per montare i dischi, andate in Start->Programmi->DOSBox 0.63->DOSBox.conf: si aprirà il file di configurazione dell'emulatore. Andate in fondo, sotto la sezione "Autoexec", in cui sono specificati i comandi da eseguire automaticamente all'avvio, inseriteci quello per montare la cartella "dosprog" e il lettore CD-ROM e salvate le modifiche.

```
dosbox.conf - Notepad
File Edit Format View Help
[modem]
# modem -- enable virtual modem emulation.
# comport -- COM Port inside dosbox.
# listenport -- tcp port the modem listens on for incoming connections.

modem=false
comport=2
listenport=23

[directserial]
# directserial -- Enable serial passthrough support.
# comport -- COM Port inside dosbox.
# realport -- COM Port on the host.
# defaultbps -- default bps.
# parity -- Parity of the packets. This can be N, E or O.
# bytesize -- size of each packet. This can be 5 or 8.
# stopbit -- The number of stopbits. This can be 1 or 2.

directserial=false
comport=1
realport=COM1
defaultbps=1200
parity=N
bytesize=8
stopbit=1

[ipx]
# ipx -- enable ipx over udp/tcp emulation.

ipx=false

[autoexec]
# Lines in this section will be run at startup.

mount c c:\dosprog
mount d d:\ -t cdrom
```

Ecco il DOSBox.conf. Cerchiata in rosso la zona in cui inserire i comandi di montaggio dischi.

2.6 Avvio su Win 9x, 2000, ME e XP con DOSBox

Beh, in questa sezione non c'è molto da spiegare... L'importante è avviare DOSBox come al solito, da Start->Programmi->DOSBox o.63->DOSBox, montare i dischi e poi seguire le istruzioni nella sezione 2.4 "Avvio classico da MS-DOS".

Nel caso in cui il gioco dovesse andare a scatti, provate a premere [CTRL] + [F8] e [CTRL] + [F12] finché non trovate il livello di fluidità giusto.

2.7 Installazione su Linux con DOSBox

Il bello del software open source come DOSBox è che i programmatori rendono disponibili i sorgenti, in modo che chiunque possa compilarli il programma su qualsiasi piattaforma per computer. Quindi è possibile utilizzare il DOSBox anche su PC con installato il sistema operativo Linux, anch'esso concesso in licenza GNU/GPL.

Una piccola correzione: Linux non è il nome del sistema operativo vero e proprio, ma solo del kernel, il "nocciolo" del sistema. In realtà esistono diversi sistemi operativi con il kernel Linux (che si chiamano distribuzioni), e DOSBox è disponibile anche in formato binario, o eseguibile, come per Windows, per queste distribuzioni. Senza dover compilarli i sorgenti, quindi, anche su certi sistemi Linux è possibile scaricarsi una versione di DOSBox pronta all'installazione, con un utility che varia da distribuzione a distribuzione. Ecco una lista di distribuzioni per cui è possibile scaricarsi una versione di DOSBox già compilata:

- Debian (e tutte le distribuzioni basate su essa, come Knoppix, Ubuntu...), con pacchetto .deb;
- Red Hat/Fedora, con pacchetto .rpm;
- Suse, anch'essa con pacchetto .rpm;
- Mandrake (e tutte quelle con Mandrake come base, ad esempio Mandriva), anch'essa con pacchetto .rpm;
- Gentoo, con pacchetto .portage.

Di seguito mostrerò le procedure per installare DOSBox dai pacchetti RPM e DEB (non ho purtroppo esperienza con i pacchetti PORTAGE della Gentoo, non l'ho mai provata), e

ovviamente anche quelle per compilirsi i sorgenti nel caso non si disponga di una distribuzione come quelle sopraindicate (pacchetto tar.gz).

Do per scontato che abbiate la password di root del vostro sistema Linux, per effettuare l'installazione.

Procedura per Debian

Debian, e tutte le distribuzioni ad essa ispirate, possiede l'utility di installazione "dpkg" per gestire i pacchetti .deb. Per installare DOSBox su Debian, scaricate il pacchetto corrispondente su <http://DOSBox.sourceforge.net> (il link "Debian Woody Package" nella sezione Downloads) e seguite queste istruzioni:

1) aprite una shell o un emulatore di terminale con accesso root e andate nella directory in cui avete scaricato il pacchetto (con "cd percorso_cartella").

2) inserite "dpkg -i DOSBox-0.63.deb".

Procedura per Red Hat, Fedora Core, Suse e Mandrake

Come potete notare dal numeroso gruppo di distribuzioni che lo usano, l'RPM (RedHat Packet Manager) è uno standard di pacchettizzazione molto diffuso in ambito Linux. Per poter installare l'.rpm del DOSBox, scaricatevi il pacchetto corrispondente dal sito (occhio che per Suse c'è un link apposta) e inserite questi comandi.

1) aprite una shell o un emulatore di terminale con accesso root e andate nella directory in cui avete scaricato il pacchetto (con "cd percorso_cartella").

2) inserite "rpm -i DOSBox-0.63.rpm".

Poiché le distribuzioni come Red Hat, Fedora, Suse e Mandrake si basano soprattutto sull'interfaccia grafica, potete installare DOSBox anche usando i manager di pacchetto grafici (in Suse c'è ad esempio Yast).

Procedura per Compilare i sorgenti

Ed eccoci quindi arrivati al tipo di installazione più diffusa nei sistemi Linux, cioè la compilazione dei sorgenti. Potete usare questa procedura con qualsiasi distribuzione che non ha uno standard di pacchettizzazione supportato da DOSBox (io, ad esempio, ho compilato i sorgenti su Slackware); potete farlo anche con Fedora o Mandrake o una di quelle descritte sopra, ma in questo caso è consigliabile usare i pacchetti precompilati, poiché sono più facili da gestire (ad esempio nel caso si voglia disinstallare il programma).

Ok, iniziamo. Anzitutto assicuratevi di avere installato sulla vostra Linux box i tool per la compilazione, ovvero GCC (con il supporto per il C++) e make. Quindi scaricatevi i sorgenti (Link "Source" nella sezione Downloads del sito di DOSBox, pacchetto tar.gz) e seguite questa procedura:

1) Aprite una shell (non è necessario avere accesso root, come per i casi precedenti, anzi, è meglio se compilate DOSBox da utente normale) e digitate "cd percorso_cartella" per spostarvi nella cartella in cui avete scaricato il pacchetto.

2) Digitate "tar -zxvf DOSBox-0.63.tar.gz".

3) `cd DOSBox-0.63/`

4) `./configure`

5) `make`

6) `make install`

e dovrebbe installarvi DOSBox sul vostro sistema. Se riscontrate degli errori, probabilmente è perché non avete sul vostro sistema Linux qualche libreria come SDL o Curses, necessari all'emulatore per funzionare. Date un'occhiata al file INSTALL che si trova nella directory con i sorgenti di DOSBox: lì c'è una lista delle librerie e dei moduli che è necessario avere installati per far funzionare il programma.

Una volta che avete finito con l'installazione dell'emulatore, dovete prima creare una cartella "dosprog" da montare come disco fisso C: (suggerisco di farlo nella cartella home dell'utente), poi potete avviare il programma semplicemente scrivendo "DOSBox" da una shell.

Valgono gli stessi tasti e comandi speciali specificati nella sezione 2.5 "Installazione su Win 9x, 2000, ME e XP con DOSBox" ([ALT] + [INVIO] per il fullscreen e "exit" per uscire), però adesso per montare i dischi dovete ovviamente cambiare gli argomenti di mount:

```
mount c /home/nome_utente/dosprog
```

dove `nome_utente` sta per lo User ID dell'account che utilizzate per eseguire DOSBox. Per montare il lettore CD-ROM, assicuratevi prima di lanciare l'emulatore di aver inserito il CD e di averlo montato dalla shell. Potete quindi digitare

```
mount d /mnt/cdrom -t cdrom -usecd 0 -ioctl
```

Se necessario, modificate `/mnt/cdrom` con il percorso della directory in cui montate il cdrom.

Bene, a questo punto potete installare il gioco di Dune come descritto nella sezione 2.3 "Installazione classica da MS-DOS" dal punto 3).

PANICO!** Rymoah, ho provato a usare i tasti come [ò] e [è] per scrivere i due punti, ma non mi scrive niente!!PANICO!***

CALMANTE Nessun problema, è capitato anche a me:-). Premete [ALT] + 58 (dal tastierino numerico, assicuratevi che il Bloc Num sia acceso) per i due punti " " e [ALT] + 92 per lo slash "\". Lo so, è piuttosto scomodo, ma che volete farci... In teoria si potrebbe cambiare la mappatura di tastiera, scaricando un programma come keyb del FreeDOS (<http://projects.freedos.net/keyb>), però non ci ho mai provato.***CALMANTE***

2.8 Avvio su Linux con DOSBox

Anche in questa sezione, come nella 2.6, non c'è molto da scrivere... Basta che avviate DOSBox con il comando "DOSBox", montate i dischi (meglio comunque se configurate DOSBox.conf per fare eseguire il mount in automatico, è più comodo) e poi avviate Dune nella maniera classica, come spiegato nella sezione 2.4.

2.9 Installazione/Avvio su WinNT e 2000 con VDMSound

Per gli utenti di Windows NT, 2000 e XP esiste un'alternativa al DOSBox: VDMSound. E' un programma che emula semplicemente le schede sonore più vecchie, rendendole compatibili con quelle dei computer moderni.

VDMSound è disponibile gratuitamente a . Dopo aver scaricato l'eseguibile .msi (circa 1 MB), cliccateci sopra due volte e seguite la procedura d'installazione. A questo punto, per installare Dune accedete al CD come fareste normalmente (da Risorse del computer), cliccate col pulsante destro su "install" e selezionate "Run with VDMSound", quindi seguite le indicazioni della sezione 2.3.

Per avviare il gioco, accedete alla cartella sul disco fisso di Dune, e avviate il dune.bat come prima.

2.10 Installazione e avvio su altre piattaforme: Mac OS, FreeBSD, OS/2...

Come ho già detto nella sezione 2.7 "Installazione su Linux...", di DOSBox sono disponibili i sorgenti sul sito ufficiale (<http://DOSBox.sourceforge.net>), per cui è possibile usare l'emulatore sotto qualsiasi tipo di piattaforma. Inoltre sono disponibili i pacchetti precompilati per i seguenti sistemi operativi:

- Mac OS;
- FreeBSD;
- OS/2;
- BeOS.

Purtroppo non posso spiegare come installare DOSBox su questi sistemi, poiché non li ho mai provati e ho solo un computer con architettura x86 (perciò posso farci andare solo Windows o Linux). Se comunque volete darmi informazioni in merito, sarò ben lieto di ricevere procedure d'installazione o suggerimenti agli indirizzi rymoah@yahoo.it o rymoahakamf-x@tiscali.it, oppure tramite post sul forum di Duneitalia.

3. Primi passi con Dune I

3.1 Intro e filmati introduttivi

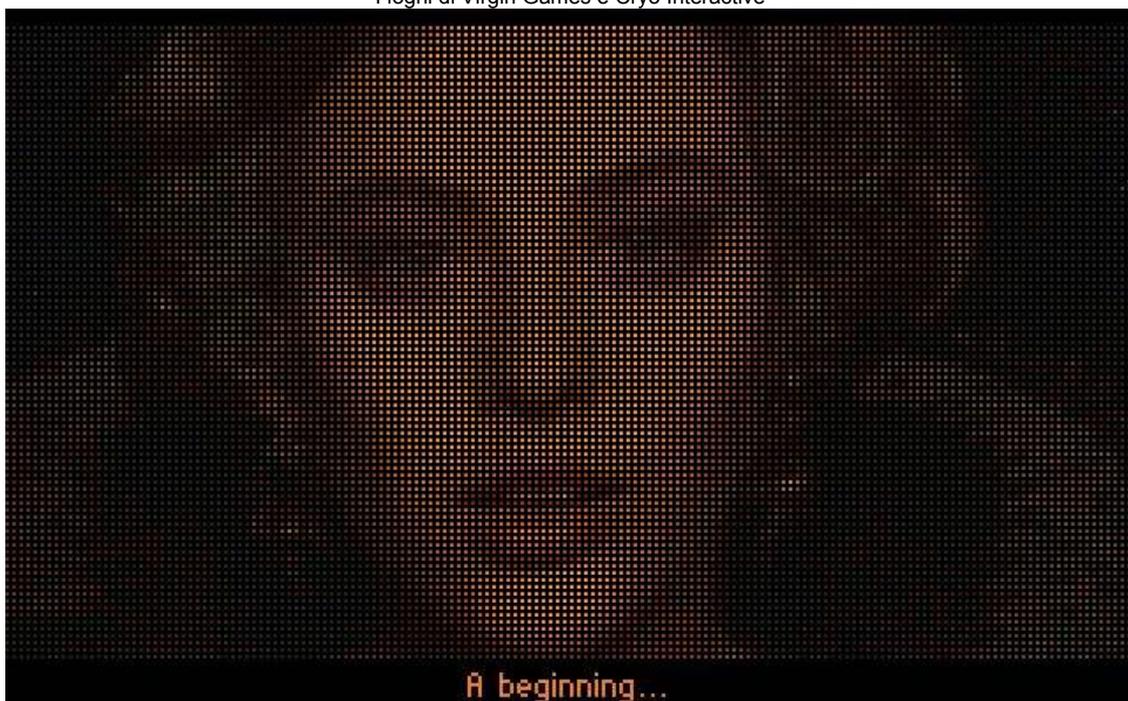
Bene, dopo mille peripezie (:-P) siete riusciti ad installare ed avviare il gioco di Dune uscendone indenni:-). D'ora in poi, per tutta questa sezione, io mi riferirò alla versione CD di Dune. Se devo dire qualcosa a proposito della versione "ridotta" lo specificherò.

Appena parte il gioco si vedono i loghi di Virgin Games e Cryo Interactive. Non cliccate né premete tasti sulla tastiera, almeno la prima volta che giocate, perché l'intro di Dune merita davvero di essere vista. Spero per voi che siate riusciti a settare bene anche la scheda audio, perché già da qui si sente la musica della colonna sonora del gioco, e vi assicuro che è una melodia strabiliante, coinvolgentissima, che ricrea alla perfezione l'atmosfera duniana (date un'occhiata alla sezione 6.1 "La musica in Dune I" per saperne di più).

Scompaiono loghi e titoli di gioco, e... sorpresa! Ecco che parte la scena iniziale del film di Lynch, con la Principessa Irulan che presenta l'universo di Dune (peccato che su tutti i filmati ci sia una fastidiosa griglia). Quando la principessa pronuncia il fatidico nome del pianeta desertico, ecco che parte l'introduzione vera e propria. Si comincia con un paesaggio desertico, poi mano a mano vengono presentati alcuni personaggi del gioco. La musica di sottofondo, in formato midi, è la traccia "Chani's Eyes" della colonna sonora del gioco, bellissima. Nella versione "ridotta" nella presentazione c'è invece la traccia "Sign of the Worm", ugualmente bella. Ecco un po' di immagini dell'intro, nelle 3 pagine successive.



I loghi di Virgin Games e Cryo Interactive



La principessa Irulan (non presente nel gioco come personaggio), presenta l'universo di Dune



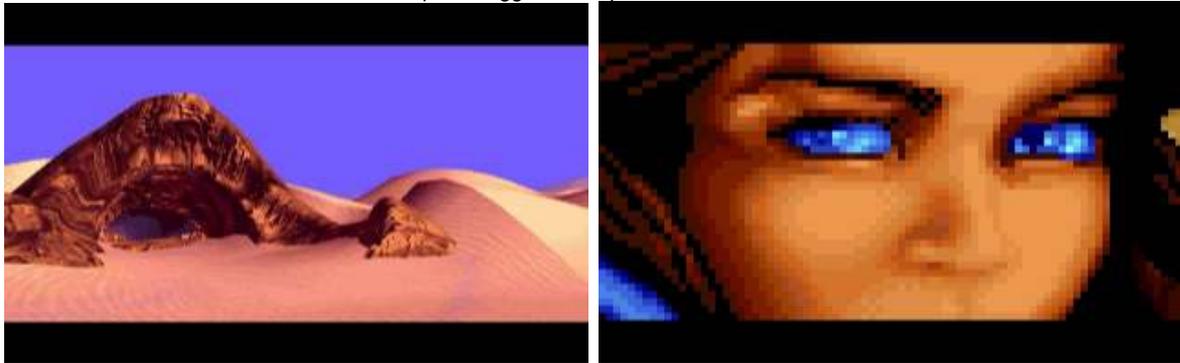
Paesaggi sabbiosi... Abituatevi a vederli perché non c'è altro su Arrakis:-)



Particolare del Palazzo Atrides, il Duca Leto e la sua concubina Jessica



Ed ecco il personaggio che impersonerete: Paul Atreides



L'ingresso di un sietch Fremen... E quegli occhioni di Ibad di chi sono???



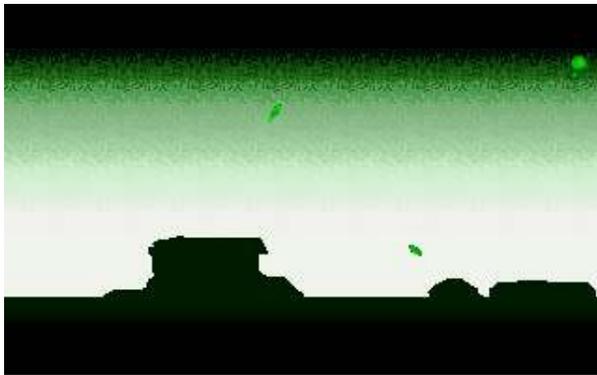
Ah, ecco, sono di Chani... D'altronde la canzone di sottofondo non si chiamerà "Chani's Eyes" per niente, no?:-)



L'ecologo imperiale Liet-Kynes, il naib Fremen Stilgar e... Un suggestivo tramonto su una fortezza Harkonnen!



Ed ecco i vostri nemici, Feyd-Rautha (no, non ha l'itterizia, è il suo colorito naturale!:-) e suo zio Vladimir, il Barone Harkonnen, attornati dai loro capitani.



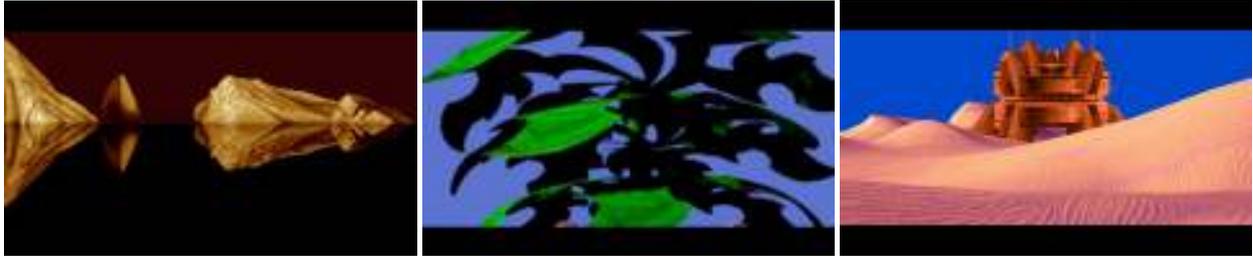
Scene di una battaglia tra Fremen e Harkonnen



Ancora suggestivi paesaggi sabbiosi...



Mmh... L'immagine a sinistra non ho ancora capito cosa rappresenti...



Ecco un bacino di raccolta di una trappola a vento, una pianta che cresce istantaneamente dalla sabbia (?) e una fortezza Harkonnen

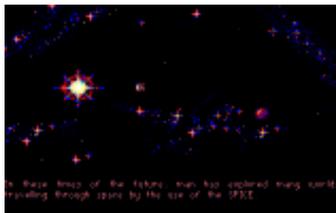


Ah, mi chiedevo quando sarebbe apparso... Il maestoso Shai-Hulud! Per finire una bella panoramica sul Palazzo Atreides e uno zoom sulle particolare statue all'ingresso...

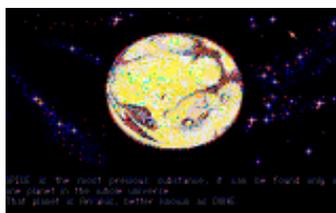
3.2 Un po' di storia...

Bene, Dopo l'intro animata cliccate col mouse (sennò vi rinizia da capo): vi appariranno i credits del gioco. Cliccate ancora e inizierà una mini-lezione guidata sull'universo di Dune ("che palle, ancora?!" penserete voi:-) e sulla vostra missione da compiere, con una voce narrante che spiega tutto. Cliccate per passare all'immagine successiva. Poiché questa intro c'è sempre quando si avvia il gioco, dopo averla vista la prima volta potete saltarla alla prossima partita premendo [ESC].

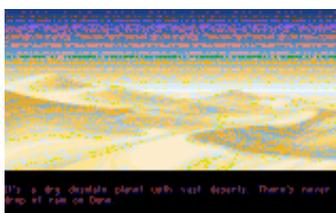
Il testo integrale recita più o meno così:



Nel futuro l'uomo ha esplorato molti mondi viaggiando nello spazio, grazie alla Spezia...



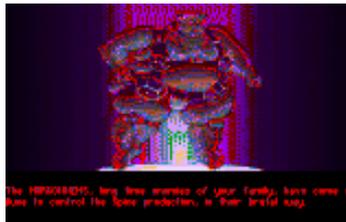
...La Spezia è la sostanza più preziosa. Può essere trovata solo su un pianeta in tutto l'universo. Quel pianeta è Arrakis, conosciuto anche come Dune...



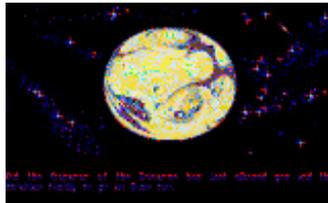
...E' un pianeta arido, con vasti deserti. Non cade mai una goccia d'acqua su Dune...



...Voi siete PAUL ATREIDES, figlio del Duca Leto Atreides...



...Gli HARKONNEN, nemici da lungo tempo della vostra famiglia, sono venuti su Dune per controllare la raccolta della Spezia...con i loro modi brutali...



...Ma l'Imperatore dell'Universo ha deciso di concedere anche agli Atreides di andare su Dune a raccogliere la Spezia...



...Siete determinati a sfruttare quest'occasione per scacciare gli Harkonnen da Dune, con l'aiuto dei pochi nativi, i FREMEN...



...La storia inizia quando siete appena arrivati su Dune, in un palazzo disabitato, situato a distanza di sicurezza dalle fortezze Harkonnen.

Come inizio non c'è male vero? E coincide più o meno anche con la trama originale del romanzo. Le incongruenze verranno fuori dopo, nel corso del gioco. Cliccate ancora due volte ed inizierà l'avventura vera e propria.

3.3 Come iniziare il gioco: Mixer Panel, salvataggio e caricamento, spostamenti, "Libro di Dune"



Ecco: dove tutto inizia. La sala principale del palazzo Atreides. Vicino al trono potete notare il Duca che aspetta di parlarvi. Prima di farlo, però vediamo di prendere confidenza con i comandi di gioco.

Mixer Panel (disponibile solo in versione CD)

Anzitutto cambiamo la lingua del pannello e dei dialoghi. Cliccate su “Mixer Panel”, dopodiché selezionate, tra le varie lingue, l’italiano. Avrete anche notato che c’è disponibile come linguaggio il “Fremen”: ebbene sì, non chiedetemi come abbiano fatto i programmatori, ma perfino un nativo di Arrakis può giocare a Dune!:-) Le altre opzioni del pannello vi permettono di regolare il volume di voci e musiche, e perfino il loro bilanciamento con la manovella sotto. Potete anche decidere in che modo visualizzare i dialoghi con i personaggi, se in modalità “Sottotitoli” “Nuvolette” o “Niente sottotitoli”, e come impostare la musica, se relativa al gioco (cambia a seconda del luogo in cui siete) o CD-Style (le tracce vanno avanti una dietro l’altra o in ordine casuale) oppure spenta.



Il Mixer del gioco

Una volta scelte le vostre impostazioni preferite, cliccate su “Fatto” e tornerete alla schermata iniziale.

La “Bussola”

Il dispositivo in basso a destra (quello nella suggestiva cornice di "alieni":-) vi permette di spostarvi a piedi nel gioco di Dune. Quando siete all'interno del palazzo Atreides è pure disponibile una mappa dell'edificio, basta cliccare sopra il punto rosso al centro della bussola: oltre alle stanze, vi permette di vedere dove sono gli altri personaggi nel palazzo (segnalati con una "X") e dove siete voi (segnalato con un punto rosso). Noterete che non potete accedere ad alcune stanze segnate sulla mappa. Pazientate, scoprirete come entrarci più tardi...;-)

Salvataggio & Caricamento

Dirigetevi nella stanza avanti a voi cliccando sulla freccia nord della bussola. Vi ritroverete in quella che è la vostra camera da letto. Guardando sul pannello in basso, noterete che è disponibile l'opzione "Guarda lo specchio"; cliccateci sopra e vedrete il vostro personaggio specchiarsi. Sempre sul pannello ci sono le opzioni "Salva gioco" e "Carica gioco".

Cliccando sulla prima vi verranno fuori due posizioni in cui poter salvare il gioco. Cliccate su una e verrà salvato automaticamente la vostra partita, nominando la posizione con il giorno e la data di salvataggio (non la nostra data e la nostra ora, ovviamente, ma quella relativa al gioco! Guardate la sezione 6.2 "Come scorre il tempo su Dune" per capirne di più). Ora, per caricare la partita salvata basterà andare su "Carica gioco" e cliccare sulla posizione corrispondente.

A questo punto vi chiederete: "Sbaglio o sono disponibili SOLO due posizioni per salvare il gioco? Vuol dire che si possono salvare solo due partite e le altre bisogna sovrascriverle?" Purtroppo è così, è uno dei pochi (se non l'unico) difetti del gioco. Ma non preoccupatevi, volendo si possono tenere in memoria anche più di due partite. Scoprite come alla sezione 5.4 "Mantenere i salvataggi di più di due partite".



Lo "Specchio". Più avanti capirete che serve a qualcosa in più oltre che salvare, caricare e uscire dal gioco

Ora vi starete chiedendo: "Ma come, l'unico luogo su tutto il pianeta Dune in cui è possibile salvare, caricare e uscire dal gioco è la camera da letto di Paul Atreides??!" In effetti sì, è l'unico luogo. E ora penserete: "Questo Dune comincia ad avere qualche difetto di troppo!"

Ma non vi preoccupate, c'è un'altra maniera per fare le azioni sopraelencate, solo che non consiste in un "luogo" del pianeta, perché è sempre presente con voi: la Mappa di Dune. Dopo esservi allontanati dallo specchio (con "Guarda lontano dallo specchio") cliccate su "Guarda la Mappa di Dune", la prima opzione sul pannello. Vi apparirà una mappa del pianeta focalizzata sul punto in cui vi trovate (il palazzo), contraddistinto dal simbolo di Casa Atreides, il falco rosso. Adesso cliccate sul globo in basso a sinistra: vi apparirà il mappamondo di Dune, e nel pannello saranno disponibili le solite opzioni "Salva" "Carica" ed "Esci". Le altre funzionalità della mappa le spiegherò più avanti.



Nel "globo" di Dune potrete salvare e caricare il gioco in qualsiasi luogo siate e in qualsiasi momento, tranne quando viaggiate (vedi cap. successivi)

Infine ecco una raccomandazione: salvate spesso il gioco, soprattutto prima di compiere un'azione importante. Non c'è niente di più frustrante di dover riniziare daccapo, magari perché ci si è dimenticati di salvare o perché è andata via la corrente mentre stavate giocando:-)

Il "Libro di Dune"

Provate a cliccare sul libro in basso a sinistra: si aprirà una specie di "diario", dove vengono spiegati diversi argomenti sul mondo di Dune. L'ho definito "diario" perché si aggiorna man mano che avanzate nel gioco e scoprite nuove cose. Per consultarlo, una volta che appare l'immagine con i due vermi (sì, quella che c'è anche sulla copertina di questa guida!:-), cliccate sulla pagina di destra per andare avanti e su quella di sinistra per andare indietro. E' anche disponibile una consultazione per argomenti ("Paul su Dune", "La Spezia", ecc.), accessibili dal pannello centrale.

La caratteristica più interessante di questo libro interattivo è la possibilità di vedere anche certe scene del film di Lynch (ovviamente quest'opzione non è disponibile sulla versione "ridotta!"), cliccando sui pezzi di pellicola cinematografica in alto a sinistra di certe pagine.

All'inizio del gioco sono disponibili due pagine soltanto, una con la presentazione di Dune (con annesso video della principessa Irulan, che tra l'altro avete già visto nell'intro) e un'altra che invece presenta il protagonista della storia, Paul Atreides (anche questa con video).



La copertina del "Libro di Dune". E' interessante notare come la scena raffigurata richiami l'episodio

in cui Paul beve l'acqua della vita.

3.4 Come interagire con i personaggi

Nella più classica tradizione dei giochi “punta-e-clicca”, è possibile discutere con i personaggi del gioco semplicemente cliccando su di essi. Tornate nella sala principale del palazzo Atreides e cliccate sulla figura del Duca, e inizierete a parlare con lui.

NOTA: E' comunque possibile iniziare una discussione con un personaggio cliccando sul nome corrispondente nel pannello in basso. Questo diventa utile specialmente quando la stanza in cui vi trovate è particolarmente affollata, e magari il personaggio con cui volete parlare è nascosto dietro un altro.



Dal pannello di gioco saranno poi disponibili le varie opzioni di conversazione: con “Parlami” farete proseguire il vostro interlocutore, con “Vieni con me” gli proporrete di seguirvi, con “Come?” gli farete ripetere la frase appena detta (opzione piuttosto inutile, a meno che si giochi senza sottotitoli!:-) ed infine con “Smettere di parlare” troncherete la conversazione.

Ora cliccate su “Parlami” per continuare il vostro dialogo col Duca Atreides, vostro padre: dopo essersi presentato, vi dirà che al momento l’obbiettivo più importante di Casa Atreides è quello di raccogliere la Spezia in fretta, altrimenti l’Imperatore richiamerà la vostra famiglia da Dune (eh, ingenuo d’un Duca! Pensi che vi “richiamerà” e basta?:-). Poiché dovete cercare della mano d’opera per la raccolta, ha inviato Gurney Halleck in una dei tre sietch Fremen vicine al palazzo per ingagiarle, ma non è ancora tornato. Il vostro compito, quindi, è andare a vedere cosa è successo a Gurney.

CURIOSITA’ se provate a dire al Duca “Vieni con me” vi risponderà sempre di no, perché deve restare lì. E’ divertente però se continuatee a chiederglielo, perché dopo un po’ si arrabbia ed esclama: “Accidenti Paul, è troppo! Ho detto NO!” ***CURIOSITA’***

Finita la discussione col Duca vi accorgete di una cosa: e cioè che non vi ha detto in che sietch ha mandato Gurney! Anziché parlare di nuovo con lui (tanto vi dice le stesse cose) andate nella stanza dietro di voi con la “bussola”, e troverete un altro personaggio: vostra madre Jessica.



Sorpresal Anche la madre di Paul sembra assomigliare all'attrice che la interpreta nel film di Lynch. Guardando meglio vi accorgete però che l'unica cosa che le somiglia è l'acconciatura dei capelli. I lineamenti non sono affatto quelli di Francesca Annis

Parlando con lei apprenderete il luogo in cui si trova Gurney, Carthag-Tuek, e vi suggerisce di prendere un "ornitoptero" (io li ho sempre chiamati "ornitotteri"!:-) per raggiungerlo.

3.5 Come pilotare un ornitottero

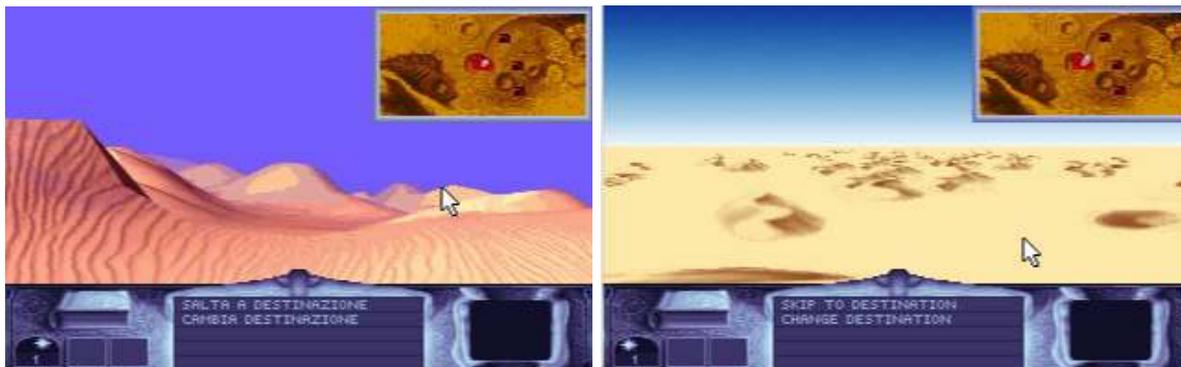
Uscite quindi da palazzo (continuando a cliccare "giù" con la bussola) e troverete "parcheggiato" il vostro ornitottero. Cliccateci sopra (oppure selezionate dal pannello "Prendi un ornitoptero") e vi ritroverete all'interno della cabina di pilotaggio:



Lo schermo centrale visualizza una mappa del pianeta, con i sietch Fremen finora scoperti e la posizione del palazzo Harkonnen; per vedere le altre porzioni di mappa, posizionate il mouse ai lati dello schermo (non del vostro, ma del pannello dell'orni!) e poi cliccate finchè non vi posizionate sulla regione desiderata.

Provate ora a passare il puntatore in mezzo alla mappa: se non lo posizionate su nessun sietch, il computer vi dirà come destinazione "Deserto", a meno che non siate sulla linea di un meridiano, di un parallelo o di una loro diagonale: in quel caso vi dirà il punto cardinale. Se passate sulla caverna, o sul vostro palazzo, o ancora su quello Harkonnen, vi dirà il nome corrispondente; cliccandoci sopra, vi dirigerete in quel luogo

Tanto per impratichirvi col volo dell'ornitoptero, cliccate sul palazzo Harkonnen (da Gurney andrete dopo); non vi preoccupate, non vi faccio ammazzare! Una volta scelta la destinazione, il vostro velivolo decollerà e comincerete a volare verso il palazzo:



Ecco come sono i paesaggi aerei di Arrakis nelle due versioni: la prima immagine è presa dal gioco su CD, l'altra è della versione ridotta. Converrete sicuramente che è molto più elaborato il volo sulla versione CD (che fa lo "slalom" tra le dune e poi vedrete, addirittura tra le montagne!). In compenso, i viaggi sulla versione floppy sono molto più veloci. Noterete che le solite opzioni del pannello (come la "Mappa") non sono presenti; di conseguenza, come ho già detto prima, non potete salvare o caricare il gioco mentre volate con l'orni, ed inoltre non potete usare il Mixer Panel, consultare il "Libro di Dune" o dialogare con i personaggi che vi seguono; le uniche cose che potete fare sono togliere la mappa in alto a destra, che mostra il vostro percorso, cliccando su di essa, o scegliere di cambiare destinazione o di saltare direttamente a quella selezionata.

Ora (poiché i viaggi in ornitottero, soprattutto sulla versione CD, sono piuttosto lenti) cliccate su "Salta a destinazione". Ecco cosa succede:



il computer di bordo vi avverte che state entrando in una zona presidiata dagli Harkonnen, e avete la possibilità di cambiare destinazione o di ignorare l'avvertimento. Nel caso ci siano dei passeggeri sull'ornitottero, saranno loro stessi ad avvertirvi.

Ora direte: "Ma che me ne frega, tanto non sono così scemo da entrare nelle regioni controllate dagli Harkonnen!" E invece potreste farlo, magari involontariamente. Questo capita soprattutto quando non avete una destinazione predefinita (vedi spiegazioni successive), perchè state esplorando il deserto per trovare nuovi sietch; se lo fate in una "zona a rischio", ovvero in una regione sia sotto la vostra influenza sia sotto quella degli Harkonnen, rischiate di entrare nelle loro zone.

A questo punto cliccate su “Cambia destinazione” (NON cliccate su “Ignora avvertimento”, sennò gli Harkonnen vi abbattono davvero!): prima di andare a Carthag-Tuek, vediamo di fare ancora un po’ di pratica, perciò selezionate il vostro palazzo. Una volta tornati riprendete l’ornitottero e selezionate una direzione a caso (non un sietch, però): in questo modo avrete il controllo manuale dell’ornitottero. Ora lasciatelo andare per un po’ da solo: vederete che si dirige nella direzione da voi indicata.



Nel caso di quest’immagine, si sta dirigendo verso sud-est. Il mouse è posizionato su una di quelle tre frecce in basso a destra (che nel caso in cui abbiate selezionato una destinazione precisa, come un sietch, non ci sono perché guida il pilota automatico). Cliccando più o meno a lungo su una di queste frecce farete deviare rotta all’ornitottero verso sinistra, o destra, o dritto davanti a voi.

Occhio che per “destra” e “sinistra” non si intende “est” o “ovest”: sono la destra e la sinistra relative all’ornitottero. Per cui, se come nell’immagine qui sopra siete diretti a sud-est e cliccate sulla freccia sinistra per 2-3 secondi, dopo un po’ sulla mappa vedrete deviare il vostro velivolo verso est, se tenete cliccato un po’ più a lungo, devierete a nord-est. Potete addirittura fare inversione di rotta, basta premere ancora più a lungo. Per prendere confidenza con i comandi manuali dovete quindi tenere sempre sott’occhio la vostra rotta sulla mappa in alto a destra.

Il volo manuale è utile soprattutto quando si deve esplorare il deserto per trovare nuovi sietch o villaggi. Di solito i Fremen vi dicono in che direzione si trova, però alcuni sono così ben nascosti che non potete fidarvi della rotta principale.

Ok, a questo punto cliccate su “Cambia destinazione” e scegliete finalmente come meta il sietch Carthag-Tuek, dove si trova Gurney, che è quello a sud-est del palazzo Atreides. Una volta selezionato potete aspettare e vedere come atterra l’ornitottero, oppure se non avete pazienza potete fare “Salta a destinazione”.

3.6 Raggruppare truppe Fremen e gestirle con la Mappa

Dopo essere atterrati (o “addunati”?! boh!:-) sarete davanti l’ingresso del sietch. Entrate e dentro troverete Gurney Halleck (quello vestito di nero e blu) e il capo (“naib”) di Carthag-Tuek. Parlate prima con Gurney: vi dirà che è un servitore della casa Atreides da lungo tempo, poi vi spiegherà che i Fremen vivono in comunità sietch ben nascoste nel deserto,

e che nessuno del mondo esterno sa esattamente quanti siano. Alla fine dice di aver provato a convincerli a lavorare per voi, ma non si fidano.



Non mi sarei mai aspettato di trovare un Gurney Halleck così: a parte l'aspetto (gli occhi gialli??), ma avete fatto caso a quante smorfie fa? E continua a farvi l'occholino quando vi parla! Non c'è che dire, interpretazione molto originale!

Chiedetegli di venire con voi e vi seguirà entusiasta ("Ma Paul, lo sai che sono sempre pronto a seguirti!"). Finita la conversazione con lui, vedrete che in uno dei quadratini sotto al libro apparirà la sua immagine.

Ora parlate con il capo Fremen. Dirà che ha già sentito parlare di voi, poi vi spiegherà un po' la storia del suo popolo. Noterete che con i naib non potete usare l'opzione "Vieni con me", perché è sostituita dalla frase "Lavora per me", nel caso in cui la sua tribù non si sia ancora unita alla vostra causa, oppure da "Dare ordini alle truppe" nel caso contrario.



Ditegli quindi "Lavora per me", e accetterà subito (certo che Gurney Halleck deve avere davvero poco carisma se voi ci siete riusciti così facilmente!:-), successivamente andate su "Dare ordini alla truppa" e vi comparirà la Mappa con in alto a sinistra il naib, pronto a ricevere ordini. Cliccando su "Maggiori informazioni" saprete da lui di quanti uomini dispone, e quanta motivazione hanno (capirete più avanti a che serve). Cliccate su "Cambia occupazione truppe" e vi appariranno due incarichi possibili: quello militare potete anche scartarlo subito, perché non combatteranno per voi all'inizio del gioco (d'altronde vi conoscono ancora poco!). Scegliete "Occupazione Spezia", e vi dirà che non sono abituati ad estrarre la preziosa sostanza, ma cercheranno di imparare; nel frattempo vedrete l'omino sotto la caverna (che rappresenta la truppa ingaggiata) cominciare a scavare. Se provate a chiedere al naib ancora "Maggiori informazioni" oltre alle solite cose vi darà qualche statistica sulla loro produzione (kg/ora).

4. Walkthrough completo del gioco

In questo capitolo trovate, divisa in 5 sezioni, la soluzione completa del gioco. Prima di iniziare, però conviene chiarire 3 o 4 punti:

- Se non volete togliervi il divertimento di giocare, non leggete assolutamente questa sezione! Di solito le soluzioni complete si consultano solo se ci si impantana nel gioco e non si riesce più ad andare avanti, ma non si seguono passo a passo (lo dico, anche se poi io sono il primo che va a leggersele tutte!:-).
- Il Walkthrough non spiega il gioco dall'inizio, ma dal momento in cui avete ingaggiato la prima truppa Fremen di Carthag-Tuek (perché in pratica fino a quel punto l'ho spiegata nel capitolo precedente).
- Il metodo della "Soluzione completa" o Walkthrough si applica di solito solo ai giochi di avventura, del tipo "punta-e-clicca", che hanno uno sviluppo rigorosamente lineare (tipo "Broken Sword", "Myst", ...). "Dune I" possiede però anche elementi di strategia in tempo reale, e ciò comporta che ci siano degli eventi casuali o delle procedure da ripetere ogni tot di tempo durante la partita. Faccio un esempio, anzi due. Un "evento casuale" in Dune è quando un verme ingoia la mietitrice di una vostra truppa Fremen, o quando gli Harkonnen attaccano un vostro sietch. Un "evento ripetitivo" è invece la spedizione all'Imperatore di spezia, che dopo un tot (variabile) di giorni dovete sempre fare. Poiché non posso prevedere quando un verme ingoia una vostra mietitrice e poiché non ho voglia di ricordarvi tutte le volte di andare a spedire il carico di spezia all'Imperatore, nel Walkthrough questi casi non sono contemplati (o sono spiegati solo una volta). Potete comunque sapere che cosa dovete fare in una di quelle situazioni consultando il capitolo 5, "Cheat/Info utili".
- Proprio perché Dune non ha uno sviluppo del tutto lineare e molte procedure possono essere compiute in modo diverso da come le spiego io, questo Walkthrough non deve assolutamente essere preso come Vangelo. Ho scritto la soluzione man mano che avanzavo nel gioco, ed io ho il mio stile di giocare a Dune. Per esempio, io prendo le cose con molta calma, e in genere (anche nella partita descritta in questo capitolo) finisco il gioco dopo il 100° giorno su Dune; conosco un mio amico che riesce a finirlo entro il 60° giorno (ma come cavolo farà?!:-). Questo per farvi capire che si può giocare a Dune in migliaia di modi diversi, e che anzi è meglio scoprire il proprio "stile" piuttosto che seguire passo a passo questa soluzione completa.

4.1 "La ricerca della Spezia"

Sottotitolo: "La raccolta di Spezia non può fermarsi!"

Dopo aver convinto la tribù Fremen di Carthag-Tuek a lavorare per voi, interpellate Gurney Halleck. Vi suggerirà di esplorare anche gli altri due sietch disponibili sulla mappa. Prendete quindi un ornitoptero e volate a Carthag-Timin (sulla mappa si trova subito a nord di Carthag-Tuek). Una volta arrivati, entrate e parlate con il capo Fremen, il quale non si fiderà di voi e quindi non accetterà di mettersi al vostro servizio.



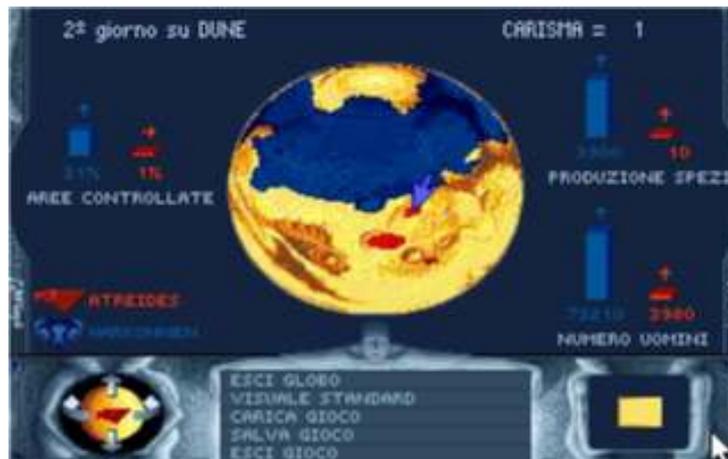
Il naib di Carthag-Timin non si fida di voi, all'inizio

Se provate a parlare ancora con Gurney, vi chiederà se avete notato che tutti i Fremen che incontrate hanno gli occhi totalmente blu, e vi spiegherà che ciò è dovuto alla saturazione del loro sangue, a causa della spezia. Uscite dal sietch e volate a Carthag-Harg (l'ultimo sietch segnato sulla mappa). Il capo Fremen dirà di avervi visto arrivare dall'altra caverna. Se gli chiedete di lavorare per voi, accetterà senza problemi. Ordinategli quindi di occuparsi della raccolta della spezia: anche lui come quello di Carthag-Tuek, dirà che la sua gente non è molto pratica in questo tipo di lavoro, ma inizieranno subito a scavare. Ora date un'occhiata alla Mappa:



come vedete, la tribù di Carthag-Timin che ha scelto di non unirsi a voi è segnata con un pupazzetto vuoto, mentre quella di Carthag-Harg che avete appena ingaggiato sta lavorando a pieno regime. Provate a cliccare su quell'omino, e parlerete di nuovo con quel capo Fremen, che vi darà le solite informazioni e in più aggiungerà che "Gli Harkonnen sono molto vicini". Non preoccupatevi di questo, non sarete attaccati da loro fino alla metà del gioco.

Se volete altre statistiche, cliccate sul globo in basso a sinistra e poi su "Guarda risultati", dal pannello di gioco:



in questa schermata potete sapere quante aree controllate, quanta spezia avete raccolto, quanti uomini avete al vostro comando e a quanto ammonta il vostro carisma tra loro. Tutti i dati sono confrontati con quelli di Casa Harkonnen (colonnine blu).

Parlate ancora con Gurney e vi dirà che potete tornare a dire al Duca che avete arruolato due gruppi Fremen. Quindi uscite dal sietch e volate al palazzo Atreides. Entrate e tornate nella sala banchetti, in cui all'inizio avete parlato con Jessica. Lì vi attenderà Duncan Idaho, e discutendo con lui capirete che il Duca lo ha incaricato di supervisionare la raccolta di spezia. Da lui potrete anche sapere quanta ne avete in magazzino e come è andata la produzione giornaliera (se peggio o meglio del giorno prima). Vi suggerirà inoltre di rivolgervi a Jessica per meglio comprendere le proprietà della spezia.



Beh, certo che anche Duncan è stato disegnato in maniera particolare dai programmatori... Non mi sarei mai aspettato di trovare un Maestro delle Lame di Ginaz grassoccio e con una pettinatura ridicola! Da lontano sembra che abbia in testa un cappello da pirata!:-)

Parlate quindi con vostra madre. Vi dirà che la spezia viene estratta dalle sabbie di Dune, e viene utilizzata dai Navigatori della Gilda per viaggiare nello spazio, e inoltre prolunga la vita ed espande la conoscenza. Si chiederà anche cosa vi accadrà con tutta questa spezia in giro per il pianeta...



Andate ora dal Duca e parlategli: vi dirà che i Fremen possiedono una tuta speciale che preserva l'umidità del corpo quando si è nel deserto, e vuole che voi e Gurney andiate a cercarne qualcuna per la gente del palazzo. Vi raccomanderà inoltre di non avventurarvi nel deserto senza una di queste tute, perché non resistereste a lungo.



Interpellate allora Gurney Halleck, e si ricorderà di aver sentito parlare di un costruttore di tute distillanti dal capo Fremen del sietch in cui vi siete incontrati. Volate quindi a Carthag-Tuek e parlate con quel naib. Per raggiungere quel costruttore di tute, vi suggerirà di volare con l'ornitoptero a est della caverna in cui siete, e non molto lontano dovrete trovare il suo sietch. Il Fremen vi raccomanderà inoltre di non volare da soli quando siete in cerca di sietch, perché sono ben nascosti.



A questo punto prendete l'ornitoptero e selezionate come destinazione "Deserto Est":



e comincerete a dirigervi in pieno deserto. Solitamente non è necessario correggere la rotta del velivolo, anche se devia da solo un pochino, perché comunque questo sietch si trova senza problemi. Dopo un po', infatti, Gurney Halleck vi avvertirà di averlo visto "Là, sulla sinistra":



Cliccate su "Vai verso quel posto" e poi su "Salta a destinazione" per arrivare. Entrate nel sietch (che si chiama Tuono-Tabr), e parlate con il naib del luogo: vi spiegherà come funziona una tuta distillante, e poi si incaricherà di mandarne qualcuna al palazzo Atreides.



Dopodichè, convincetelo a lavorare per voi. Quando gli avrete ordinato di estrarre la spezia, vi dirà che ha visto una macchina mietitrice lì attorno, e che sarebbe utile averla. Cliccate perciò su "Modifica Equipaggiamento" e poi sulla mietitrice (occhio a non dargli anche il vostro ornitoptero, perché è nella lista dell'equipaggiamento inutilizzato!) e, tutto contento, il naib vi dirà che faranno sicuramente un lavoro migliore. Avrete notato che è ancora possibile addentrarsi nella caverna, ma il Fremen ve lo impedirà, dicendo: "No, no, aspetta! Non vorremmo che tu visitassi tutto il nostro sietch, non c'è niente da vedere là".

E' anche inutile tentare di spostare lui e i suoi uomini in un altro sietch, per lasciarvi campo libero ed esplorare la parte proibita, perché quando proverete a ordinarli vi dirà: "Non voglio spostarmi da questo sietch. Sono nato qui, lo sai". Rimandate quindi a dopo la vostra curiosità, più avanti scoprirete cosa c'è là dietro...

Parlando col Fremen vi sarete anche accorti che ha accennato a due altre comunità che vorrebbero conoscervi, una a nord e una a est del sietch in cui siete. Prendete un ornitoptero e scoprirete che il naib ha provveduto a menzionare queste due nuove caverne sulla vostra mappa. Andate prima in quella a nord (Carthag-Tabr): entrateci ed arruolate il capo Fremen. Quando gli direte di estrarre la spezia, dirà che non può iniziare a farlo finché l'area non sarà "prospettata".



Per il momento lasciatelo lì, e andate nell'altro sietch, Tuono-Tuek. Anche il naib di quel luogo, una volta che l'avrete convinto a lavorare per voi, dirà la stessa cosa, cioè che bisogna prospettare l'area prima di iniziare l'estrazione di spezia. Se adesso interpellate Gurney vi dirà che deve esistere in zona un gruppo di prospektori. Avete intuito anche voi qual è? Esatto, proprio quello che all'inizio non voleva lavorare per voi, perché diffidente! Volate quindi a Carthag-Timin, parlate con il capo e questa volta accetterà di mettersi ai vostri ordini. Quando gli darete "Occupazione spezia", vi dirà che il suo gruppo è imbattibile nella prospezione delle sabbie, e vi regalerà una Mappa del Pianeta:



questa mappa mostra la concentrazione di spezia di ciascuna regione (le aree non ancora prospettate sono segnate in grigio, quelle povere di spezia in marrone/nero e quelle ricche in giallo), e, come vi dice il Fremen, si aggiornerà automaticamente quando i prospektori avranno esplorato una nuova regione. A questo punto cliccate su "Muovi truppe" e vi dirà di mostrargli 3 sietch dove volete che i prospektori vadano. Selezionate prima Carthag-

Tabr e poi Tuono-Tuek, e infine “Fatto”: vedrete l’omino di Carthag-Timin dirigersi verso la sua prima destinazione.

Se ora interrogate Gurney, vi dirà, con aria soddisfatta, di tornare al palazzo. Seguite quindi il suo consiglio, e una volta arrivati, il vostro compagno vi farà notare che le tute distillanti sono state immagazzinate nella prima stanza del palazzo, appena entrati. Se parlate con Duncan si congratulerà con voi per aver trovato il gruppo di prospettori di spezia e dirà che adesso siete veramente a posto (seeeh, vedrete più avanti quanti grattacapi vi darà questo ometto grassoccio!:-)



Anche se parlate con vostro padre, il Duca, si complimenterà con voi per aver trovato le tute, e poi inizierà un discorso sulle trappole che recentemente le guardie hanno trovato nel palazzo...



E vi incaricherà di esplorare il palazzo insieme a Jessica, che possiede delle “facoltà speciali” per scoprire stanze segrete. Andate quindi da lei (è nella vostra camera da letto) e ditele: “Vieni con me”. Ora dirigetevi nella stanza a sud di quella in cui sta Duncan e Jessica dirà: “Aspetta! Sento qualcosa... E’ così vago... No! Continuiamo”; andate allora nella stanza dove ci sono le tute distillanti, e vi dirà di aver trovato una porta segreta sulla sinistra.



Cliccando a sinistra sulla bussola entrerete in un buio corridoio (figura a destra) e andando avanti arriverete in una stanza piena di schermi e congegni:



Ora parlate ancora con Jessica e dirà che questo posto sembra una sala comunicazioni. Cliccate su "Continua..." e arriverà il Duca a complimentarsi con voi, e dopo dirà a tutti di riunirsi in quella stanza. Continuate a selezionare "Continua..." e Leto farà un resoconto ai presenti della vostro comportamento (dirà che avete già trovato 6 sietchs).



Finita la riunione vi ritroverete ancora con Jessica e Gurney nella sala comunicazioni. Parlando con vostra madre capirete che quando arriva un nuovo messaggio, si genera un'immagine olografica al centro del proiettore della stanza, e dirà che non ci sono nuovi messaggi, ma che presto dovrebbe arrivarne uno dall'Imperatore. Ditele "Stai qui" (perché è esausta, come ha detto prima al Duca, per aver usato le sue "facoltà speciali") e interpellate Gurney: ammetterà di non capire molto di quella tecnologia, e si chiederà se Duncan è soddisfatto della produzione di spezia. Andate a chiederglielo (potete uscire

dalla sala comunicazioni direttamente andando a destra anziché rifare a ritroso il percorso di prima); vi risponderà che anche con i Fremen non riuscirete ad estrarre grandi quantitativi di spezia, e che per farlo dovete trovare altre macchine mietitrici. Vi suggerirà di andare a chiedere aiuto al naib di Tuono-Tabr, lo stesso a cui avete assegnato già una mietitrice.



Volate a Tuono-Tabr. Il naib dirà di aver visto altre mietitrici in una caverna a nord-est da lì. Vi raccomanderà inoltre di non oltrepassare la zona rocciosa (pericolo di sconfinare in zona Harkonnen!)



Prendete un orni e volate verso nord-est. Può capitare (perlomeno, a me è capitato!:-) che questa caverna sia un po' più rognosa da trovare. Nel caso sorpassaste la zona rocciosa indicata dal Fremen, usate i comandi manuali e riportatevi sul "centro del cratere". Una volta arrivati è inutile entrare nella caverna (a proposito, si chiama Tuono-Harg), tanto è disabitata. Andate di due click a sud e troverete le due mietitrici.



Gurney vi dirà che dovete darle ai gruppi Fremen più vicini. Volate perciò a Carthag-Tabr, andate in “Dare ordini alle truppe” parlando con il naib, successivamente scegliete “Cambia occupazione truppe” e poi “Vai & in cerca di equipaggiamento”, e vedrete il gruppo di Carthag-Tabr dirigersi verso il sietch con le mietitrici.

Volendo potevate anche spostare la truppa a Tuono-Harg e poi, una volta arrivata, andare su “Modifica equipaggiamento” e darle la mietitrice personalmente. La procedura che ho descritto prima è però più comoda, perché i Fremen cercano automaticamente l’equipaggiamento che gli serve e tornano al sietch da cui sono partiti.

Adesso ripetete l’operazione col gruppo Fremen di Tuono-Tuek. Nel frattempo proprio a Tuono-Tuek dovrebbero essere già arrivati i prospektori che hanno iniziato il loro lavoro in quell’area. Interrogate il loro capo, e vi dirà che non lontano da lì, in direzione sud-ovest, c’è un’altra caverna. Prima di partire a scoprirla, però già che ci siete, ordinate al capo prospektore di andare nel sietch che avete scoperto prima (Tuono-Harg): vi risponderà che non appena avranno finito il lavoro nella caverna in cui sono, partiranno alla volta della nuova destinazione. Ora volate verso sud-ovest (ignorare per il momento quello che vi dice Gurney, cioè che l’unica cosa che potete fare è tornare al palazzo una volta distribuite le due mietitrici di Tuono-Harg), e dopo non molto dovrete avvistare il sietch nascosto, Tuono-Clam. Una volta atterrati vi accorgete che è disabitata, ma molto ben fornita di equipaggiamento utile!



Accipicchia, si contano due ornitotteri (ricordatevi che il terzo è il vostro!) e una mietitrice inutilizzati! Andando sulla Mappa e cliccando poi sulla caverna in cui siete, vi accorgete che ci sono anche 3 “coltelli”. Ora seguite questa procedura per distribuire l’equipaggiamento, anche se vi sembra piuttosto insolita:

1) Ordinate alle due truppe più vicine munite di mietitrice (escludendo quella di Tuono-Tabr che tanto non si sposterà mai, per impedirvi di vedere la parte segreta del loro

sietch), e cioè le stesse che le hanno appena prese da Tuono-Harg di spostarsi a Tuono-Clam (NON ditegli “Vai & in cerca di equipaggiamento”, ma spostatele e basta). Nel caso il gruppo di Tuono-Tuek non fosse ancora tornato dalla cerca della mietitrice (probabilità remota, poiché dovete fare due viaggi per raggiungerli, uno da Tuono-Clam a Tuono-Harg e poi da lì a Tuono-Tuek), andate nel deserto e cliccate su “Aspetta il giorno” o “Aspetta la sera”, per far passare un po’ di tempo.

2) Ordinate al gruppo senza mietitrice più vicino (io di solito mando quello di Carthag-Tuek) di spostarsi a Tuono-Clam (nella stessa maniera delle due truppe di prima, cioè NON dicendogli “Vai & in cerca di equipaggiamento”).

3) Volate a Tuono-Clam e aspettate che tutti e tre i gruppi arrivino (per fare più in fretta andate nel deserto e cliccate “Aspetta la sera” e “Aspetta il giorno” finché non vedete dalla mappa che sono arrivati).

4) Distribuite a ciascuno l’equipaggiamento consono: i due orni a quelli che già hanno la mietitrice (gli serviranno, come loro si premureranno di dirvi, a sorvegliare eventuali attacchi di vermi alle mietitrici) e la mietitrice al gruppo che non ha niente.

5) Inoltre, distribuite a due gruppi un “coltello”: loro vi diranno che non gli serve per l’incarico che svolgono, ma non preoccupatevi, vedrete che più avanti questa decisione vi tornerà utile (eh, eh!;-) Non datelo a tutti, però! Uno deve rimanere lì.

6) Infine, rispediti ciascun gruppo al suo sietch di provenienza; inutile, infatti, che rimangano a Tuono-Clam, poiché l’area non è stata ancora prospettata.

Finita la distribuzione dell’equipaggiamento, recatevi dai prospettori (ormai dovrebbero essere arrivati a Tuono-Harg) e dategli, come nuova destinazione, la caverna appena scoperta Tuono-Clam.

A questo punto potete tornare al palazzo. Andate sul balcone (la stanza a destra di quella del trono), e ci troverete il Duca Leto. Parlateci e vi dirà delle nuove esperienze di cui un uomo ha bisogno, altrimenti qualcosa dentro di noi si addormenta e raramente si sveglia. Vi chiederà inoltre se avete visto il nuovo messaggio nella sala comunicazioni.



Ah, mi chiedevo a che punto il Duca avrebbe detto la sua famosa frase! Non proprio in linea con la trama originale, però fa ugualmente il suo effetto!

Andate quindi a vedere il messaggio (nella sala comunicazioni selezionate “Guarda nuovi messaggi” e poi “Emperor Shaddam IV”), e vi apparirà l’Imperatore Shaddam IV che vi

rammenterà di avervi mandato su Dune per estrarre la spezia, e si farà sentire molto presto per la prima spedizione.



Parlate ora con Duncan: capirà che bisogna incrementare la raccolta di spezia subito e vi dirà di aver sentito dal naib di Tuono-Tabr (sì, sempre lo stesso che vi ha dato le tute distillanti) di un'area molto ricca.



Volate quindi in quel sietch e il Fremeni vi dirà di dirigervi con l'ornitoptero verso sud-est, dove prima di raggiungere l'area rocciosa incontrerete un sietch abitato.



Selezionate come nuova destinazione del vostro velivolo sud-est, e dopo un po' Gurney vi dirà di aver scoperto una caverna (si chiama Tuono-Timin). Entrateci e nella stanza più profonda troverete una ragazza, Harah, la quale vi dirà che tutti i Fremeni, tranne lei che è rimasta per compiangere il marito morto, se ne sono andati.



Ed ecco un altro personaggio del romanzo di Herbert... Quello che dice combacia quasi alla perfezione con la trama originale, se non per il fatto che il "giovane" che uccise suo marito Jamis dovevate essere voi!

Ditele di venire con voi e vi seguirà subito. Parlando con lei, inoltre, verrete a sapere che la zona di quel sietch è molto ricca di spezia, e che ci sono altre regioni più a sud ancora più fornite. Prendete l'orni, e al momento di selezionare la destinazione vi accorgete che Harah ha provveduto a menzionare tre nuovi sietchs sulla mappa. Prima di andarci, però, è meglio che raggiungete il gruppo di prospektori di spezia (li avete lasciati a Tuono-Clam e ormai dovrebbero aver finito il loro lavoro) per dargli le nuove destinazioni in cui andare a lavorare. Dopodichè volate alla prima delle tre nuove caverne (Habbanya-Timin), e appena entrerete ecco cosa vi diranno:



Niente male l'accoglienza di questi Fremen del sud, eh?:-) Convincetelo a lavorare per voi e come al solito vi dirà che l'area deve essere prospettata prima di iniziare l'estrazione. Nel frattempo mandate il suo gruppo "& in cerca di equipaggiamento" e lo vedrete dirigersi a Tuono-Timin, dove eravate prima (infatti là c'è una mietitrice). Andate ora nella caverna più a sud, Habbanya-Tuek, arruolate anche quel capo Fremen e dite anche a lui di andare in cerca di equipaggiamento; lo vedrete dirigersi nel terzo sietch menzionato da Harah, Habbanya-Tabr. Già che ci siete visitate anche quello, ma il naib del luogo non accetterà di lavorare per voi, quando glielo chiederete:



Se chiedete ad Harko, lei vi dirà che questo capo Fremen è piuttosto difficile da convincere, e che bisogna riprovare più tardi.

Tornate a palazzo. Raggiungete Jessica nella vostra camera da letto e parlatele. Dopo essersi meravigliata che siete in giro con una ragazza ;-)) vi dirà di andare nel deserto da solo, per permettere ai vostri poteri di svilupparsi.



Io non vi consiglio di seguire il suo ordine... Almeno non subito. La ragione è presto detta: andando nel deserto da soli avrete la vostra prima visione, in cui verrete a sapere che è arrivato un messaggio dell'Imperatore per una richiesta di spezia. Se andate a controllare da Duncan quanta ne avete immagazzinata, vi accorgete che è ancora troppo poca (circa 7000 Kg) per soddisfare poi le future richieste dell'Imperatore. E voi mi direte: "Grazie, e allora cosa faccio?!" Semplice: andate a consultare la sezione 5.2 "Come avere un sacco di spezia"...:-)

Naturalmente siete anche liberi di avere la vostra visione subito, ma vi avverto, in questa maniera vi complicherete il gioco andando avanti.

Vi consiglio, prima di passare alla sezione successiva, di raggruppare tutte le vostre truppe (eccetto quella di Tuono-Tabr) nelle caverne attorno al palazzo (Carthag-Tuek, Timin e Harg). Occhio a non riunire in un unico sietch i gruppi del sud (provenienti da Habbanya) con quelli del nord, altrimenti bisticciano:-) (vedi sezione 5.7).

AGGIUNTA Durante questa fase di gioco, Duncan Idaho potrebbe accennarvi alla faccenda dei vermi delle sabbie. Queste creature gigantesche – sono stati avvistati

esemplari lunghi fino a 400 metri – attaccano e ingoiano qualsiasi oggetto che emette vibrazioni ritmiche, e le mietitrici sono tra le principali vittime. *AGGIUNTA*



RIEPILOGO -STATISTICHE-:

A questo punto del gioco dovrete aver scoperto 12 sietchs e raggruppato 8 tribù Fremen, per un totale di 13760 uomini. Una tribù di quelle che avete visitato non ha accettato di lavorare per voi. Dovreste controllare l'8% del pianeta.

4.2 "Il capo di tutti i Fremen"

Sottotitolo: "La tua acqua si mescolerà con la nostra acqua"

In questa sezione parto dal presupposto che vi siete già risolti il problema dell'immagazzinamento della spezia (vedi sezione precedente).

Lasciate Gurney e Harah (quest'ultima la prenderà un po' male quando l'abbandonerete!;-) nel palazzo; potete lasciarli anche in qualsiasi altro sietch, ma il palazzo è il luogo più indicato perché almeno li troverete subito. Ora incamminatevi nel deserto: non importa da che sietch, potete farlo anche dal palazzo, però vi consiglio di non inoltrarvi troppo, che magari vi perdetevi. Cliccate su "Aspetta la sera" o "Aspetta la mattina", e subito dopo l'immagine dovrebbe sfocarsi a poco a poco per poi ricomporsi in questa:



finita la visione (potete aspettare che svanisca da sola o cliccare col mouse) precipitatevi a palazzo e andate nella sala comunicazioni. Il nuovo messaggio sarà simile a questo:



“simile” perché la quantità di spezia che vi chiederà potrà essere minore o maggiore rispetto a quella dell’immagine sopra. Purtroppo il valore varia casualmente da partita a partita; il minimo che finora mi è capitato è 960 Kg, il massimo intorno ai 1200. Dopo aver visualizzato l’ologramma, raggiungete Duncan e parlategli. All’inizio dirà le solite cose, cioè la quantità di spezia immagazzinata finora e come è andata la produzione giornaliera. In seguito dirà: “L’Imperatore ha chiesto un carico di spezia, vero?”. Ora dovete decidere quanta mandargliene. La prima opzione che Duncan vi propone è di mandare la quantità richiesta. Cliccando su “Discuti”, poi, vi illustrerà altre formule di spedizione. La seconda consiste nel mandargli tutta la spezia immagazzinata (opzione che **sconsiglio** vivamente:-), la terza è di spedire il doppio del richiesto, e la quarta il 50% in più. Personalmente io scelgo sempre la quarta (ma naturalmente siete liberi di scegliere quella che volete, ci mancherebbe!), ed ecco le ragioni:

- se mandate più spezia di quella che l’Imperatore chiede, questi lascerà passare più giorni del normale prima di farsi risentire per un nuovo carico;

- il 50% in più è una formula al contempo economica e superiore a quella che chiede il Padishah. Se scegliete l’altra opzione superiore alla richiesta, cioè il doppio (quella di mandargli tutte le riserve non la considero nemmeno!:-), rischiate dopo un po’ di spedizioni di trovarvi a secco, anche se avete adottato il mio trucchetto per accumulare un bel quantitativo di spezia all’inizio (vedi sezione 5.2).



Ecco la quantità che di solito scelgo per l’Imperatore

Dopo aver deciso la quantità per la spedizione, cliccate su “Accetta” e poi su “Vieni con me”: Duncan vi seguirà alla sala comunicazioni, dove vedrete sui teleschermi il viaggio della navetta-cargo:



parlate ancora con Duncan, e vi dirà che, avendo spedito all’Imperatore più di quello che aveva chiesto, se questo non lo soddisfacesse, non saprebbe che altro fare. Subito dopo vi avvertirà che è arrivato un nuovo messaggio. Guardatelo e vi apparirà un’immagine simile:



Ammazza, certo che qui i viaggi e le comunicazioni interstellari sono davvero veloci! I Navigatori della Gilda avranno il loro bel daffare!:)

anche in questo caso, il numero di giorni entro cui si farà risentire è variabile. Solitamente, se gli mandate più spezia di quella che aveva chiesto, chiederà una nuova spedizione in 7-8 giorni, nel caso di una spedizione giusta saranno 5-6. Nel caso peggiore (cioè quando gliene mandate di meno della sua richiesta, e spero non vi succeda mai!) si incacchierà un pochino, ma vi concederà ancora 3-4 giorni.

NOTA: d’ora in avanti non descriverò più in questo walkthrough la procedura per pagare l’Imperatore, per le ragioni che ho spiegato nella premessa di questo capitolo.***NOTA***

Andate nella stanza del trono. Appena entrati, inizierà una sequenza narrativa (di quelle in cui dovete cliccare su “Continua...”). Jessica e in particolar modo il Duca saranno stupiti del fatto che siete tornati e che sapevate del messaggio. Successivamente Leto dirà di riunirsi tutti sul balcone, dove farà l’ennesimo resoconto del vostro operato. Secondo lui avete esplorato 11 sietchs (sbagliato, perché ne avete visitate 12!:-) e raggruppato 8 tribù Fremen.



In questa sequenza, oltre che avere un resoconto della vostra attività, verrete a sapere da Harah di un'antica profezia...

Leto si accorgerà che Gurney non è lì insieme a voi. Più tardi, finita la riunione, vi dirà che è scomparso, ma è sicuro di averlo visto un attimo prima della conversazione sul balcone; vi incaricherà quindi di cercarlo insieme a vostra madre. Parlate con lei: verrete a sapere che ora siete in grado di comunicare telepaticamente entro un corto raggio con i capi Fremeni, e che periodicamente avrete delle visioni, a causa della grande quantità di spezia presente nel deserto e all'educazione Bene Gesserit che vi ha dato Jessica.



Ditele di seguirvi, e dirigetevi nel corridoio a destra della sala comunicazioni. Jessica troverà una porta segreta sulla destra. Varcatela e troverete Gurney disteso per terra:



provate a parlarci, e questo, quasi moribondo, vi dirà che c'è una trappola nella porta dietro di voi. Se tentate di oltrepassarla, Jessica ve lo impedirà gridandovi che la trappola è ancora in funzione. Ditele di stare lì per aiutare Gurney a rialzarsi e correte dal Duca: adirato contro gli Harkonnen per aver piazzato le trappole nel palazzo, vi ordinerà di andare a trovare Thufir Hawat, il mentat di Casa Atreides. Lo troverete nella sala

comunicazioni. Parlandogli vi dirà che il suo compito sarà quello di aiutarvi a organizzare la strategia militare contro i vostri nemici, e che la disattivazione delle trappole è la sua specialità: convincetelo quindi a venire con voi.



Ed ecco un altro celebre personaggio della saga di Dune... Non c'è che dire, aspetto davvero originale! Peccato che non dica la sua celebre frase "Il primo passo per neutralizzare una trappola è conoscerne l'esistenza"!:-)

Tornate alla sala in cui avete trovato Gurney (ora dovrebbe già essersi rialzato), e parlate con Thufir: dirà di aver già rimosso la trappola e che oltre la porta c'è un'armeria. Entrateci con lui e parlategli di nuovo. Comincerà a farvi un discorsetto interessante: il mentat crede infatti che bisogna cominciare a combattere contro gli Harkonnen, poiché essi controllano quasi un quarto del pianeta e occorre estrarre altra spezia per l'Imperatore. Thufir è inoltre convinto che i Fremen siano dei guerrieri formidabili, ma che per convincerli a combattere dalla vostra parte occorra trovare e accattivarsi la simpatia di un leader rispettato da tutto il popolo Fremen.



Dite pure a Thufir di stare lì (se ne tornerà da solo alla sala comunicazioni), uscite dall'armeria e parlate con Gurney. Dirà di non essersi accorto della trappola, e di non ricordarsi niente dopo aver trovato la porta segreta. Ditegli "Vieni con me" e lui accetterà, ma solo per visitare l'armeria. Ritornate lì, quindi, e parlate di nuovo con Gurney, il quale vorrà restare da solo per un po' a studiare quelle armi.

Andate a cercare Harah (dovrebbe essere nella vostra camera da letto) e parlate con lei. Dirà di aver già sentito parlare di una grande capo Fremen, ma non se ne ricorda il nome. Allora andate sulla Mappa di Dune e cliccate su uno degli omini rappresentanti le vostre truppe: vi metterete in contatto telepatico col capo Fremen corrispondente; consultateli tutti fino a quando uno di essi non vi dice il nome del leader dei Fremen (Stilgar). Non posso dirvi qual è il Fremen esatto perché anche questo varia di partita in partita. Ad ogni modo, il motivo per cui vi ho consigliato di raggruppare tutte le truppe nelle caverne attorno al palazzo è questo: avrete notato che i sietch vicino a voi, in una piccola area, sono diventati

di colore grigio. Questo significa che in quei sietch, se sono presenti dei Fremen, potete mettervi in contatto telepatico con loro. Man mano che avvanzerete nel gioco l'area raggiunta dal vostro potere mentale si estenderà sempre più (Jessica vi avvertirà del vostro miglioramento). Perciò, dislocando le vostre truppe lì vicino avete risparmiato un sacco di tempo che non andando a parlargli di persona.



Ecco la frase che vi deve dire uno dei naib per sapere il nome del leader supremo dei Fremen, Stilgar

Una volta saputo il nome, interpellate ancora Harah: ora si ricorderà chi è, e saprà dove trovarlo. Convincetela a venire con voi e, parlando ancora con lei, capirete che ha menzionato una caverna a ovest del palazzo (Sihaya-Clam).



Mettetevi in contatto con il capo prospettore e ordinategli di dirigersi nel nuovo sietch, e ditelo anche alle vostre truppe provenienti dalle regioni nord (dovrebbero essere 4 gruppi). Ora prendete l'orni e volate a Sihaya-Clam: una volta arrivati Harah dirà che bisogna andare verso nord-ovest per trovare Stilgar. Volate quindi in quella direzione, e dopo qualche minuto dovrete trovare Ergsun-Timin. Entrateci e parlate col Fremen incappucciato. Egli è Stilgar, capo supremo dei Fremen, e, conoscendovi già di nome, dirà che il vostro comportamento nei confronti dei Fremen finora vi ha fatto onore. Dicendogli "Vieni con me" accetterà senza riserve, perché spera davvero che col vostro aiuto si riesca a liberare Dune dalla presenza degli Harkonnen. Vi ribattezzerà con il nome del topo-canguro del deserto, "Muad'Dib".



Bene, un'altra citazione direttamente dal romanzo... Forse una delle più belle frasi di tutta la saga!:-)

Ora parlate con l'altro Fremen. Cliccate su "Raggruppa per me" e successivamente dategli come occupazione "Esercito". Equipaggiate la truppa con i coltelli kryss che si trovano in quel sietch. Vedrete, nel frattempo, che i vostri uomini inizieranno a fare esercitazioni militari. Parlate con Stilgar: vi suggerirà di arruolare gli altri Fremen nelle zone circostanti, e menzionerà quattro sietch sulla vostra mappa. Esprimerà anche il desiderio di voler conoscere i vostri genitori, ma prima è meglio farsi un giretto per le nuove caverne...

Volate fino alla più vicina (io di solito vado nella prima a nord-ovest, Ergsun-Tabr); troverete altri Fremen. Arruolateli come esercito, dopodichè mandateli "& in cerca di equipaggiamento" (il loro sietch è infatti sprovvisto di armi, ma possiede una mietitrice e un orni). Si dirigeranno in quella ancora più a nord-ovest (Ergsun-Tsymyn). Volateci anche voi, ma vi accorgete che è disabitata. Dirigetevi quindi a Ergsun-Clam: al naib che incontrerete sarà meglio dargli come occupazione l'estrazione della Spezia. Eccone la ragione:



ha al suo comando solo 960 uomini. Come regola generale, è meglio addestrare al combattimento soltanto le truppe con 1100 uomini o più. Per fargli fare qualcosa, visto che la sua area è da prospettare, mandatelo nel sietch con la mietitrice e l'ornitottero che avete visitato prima.

Adesso vi resta il sietch più occidentale, Ergsun-Tuek. Arruolate il simpatico nonnetto e i suoi Fremen come esercito. Prima di mandarlo in cerca di equipaggiamento, però, tagliate il contatto e parlateci di nuovo: vi dirà che c'è un'altra caverna in direzione est. Volate in quella direzione e appena sarete entrati nel nuovo sietch (Ergsun-Harg) Stilgar dirà che non ne conosceva l'esistenza, e che siete riusciti (addirittura!:-P) a stupirlo.



Certo che come Leader Fremen è un po' una mezza cartuccia Stilgar... Non conosceva neanche tutti i sietch della sua zona natale!:-)

Arruolate il naib ed equipaggiatelo con i kryss. A questo punto, una volta che le truppe da combattimento sono tornate dalla cerca di armi, dovete raggrupparle tutte in una sola caverna (poi capirete perché): è consigliabile riunirle in quella in cui avete trovato Stilgar, Ergsun-Timin. Date un'occhiata anche ai gruppi occupati con la spezia. A quest'ora le "4 tribù del nord" (le chiamo così per distinguerle dalle altre di Habbanya!;-) e i prospektori dovrebbero essere arrivati a Sihaya-Clam. Raggiungeteli (o mettetevi in contatto telepatico con loro) e date i seguenti ordini: modificate l'occupazione del gruppo originario di Carthag-Tuek in esercito, e questi automaticamente lasceranno la mietitrice inutilizzata. Spedite anche loro ad Ergsun-Timin, e consegnate la mietitrice al gruppo proveniente da Carthag-Harg (e finalmente anche questi poveretti possono lavorare meglio, sono gli unici dall'inizio del gioco ad essere sprovvisti di tutto!). Inoltre dite agli altri due gruppi che avevate equipaggiato un po' di tempo fa a Tuono-Clam con i kryss di depositarli lì, a Sihaya-Clam. Capito adesso il trucchetto? Avete usato i minatori di spezia come "corrieri" di armi: in questo modo risparmierete un sacco di tempo ad equipaggiare le future truppe da combattimento di quella zona. Contattate anche il capo prospektore e dategli le nuove destinazioni da prospettare.

Ora, prima di tornare a palazzo, fatevi di nuovo un giretto nella "zona vecchia", quella che avete spremuto a più non posso di spezia all'inizio del gioco. Ordinate alle due truppe provenienti da Habbanya di dirigersi in una delle nuove caverne della regione Ergsun (mi raccomando, NON mandatele a Sihaya-Clam con le altre sennò si mettono a litigare!:-). Fatto questo, probabilmente avrete già intuito il prossimo incarico: andare a vedere cosa nascondono con tanta dedizione i Fremen di Tuono-Tabr, ora che vi siete fatti amici nientemeno che Stilgar! Entrate e... Tadaaa! Ecco cosa trovate:



Però! Acqua su un pianeta completamente deserto. E chi l'avrebbe mai detto?!:-))
 Parlando con Stilgar apprenderete che i Fremen hanno un sogno da lungo tempo, quello di far crescere vegetazione su Dune. L'acqua necessaria la raccolgono in bacini come quello in cui vi trovate grazie alle trappole a vento, che catturano l'umidità dell'aria di Arrakis. Il leader Fremen vi offrirà inoltre dell'Acqua della Vita, una sostanza che è capace di estendere la conoscenza e la percezione in misura molto maggiore della spezia, ma vi metterà in guardia perché è molto pericoloso berla, e solo pochi sopravvivono. Voi NON accettate assolutamente l'offerta! Crepereste sul colpo! Cliccate piuttosto su "Discuti" o "Rifiuta". Vedremo più avanti quando sarà il momento di berla, e quando potrete utilizzare le trappole a vento. L'ultima cosa che vi è rimasta da fare è andare ad arruolare quel testone di Habbanya-Tabr. Questa volta accetterà subito:



dategli come occupazione l'addestramento militare e mandate questi Fremen prima a Tuono-Clam, dove avevate lasciato i kryss all'inizio del gioco e poi spediteli a Carthag-Tuek (naturalmente ricordatevi di darglieli, quei kryss!). Quando saranno arrivati, andate a parlarci di persona e vi riveleranno la posizione di un nuovo sietch a sud-ovest. Volate quindi in quella direzione, e quando l'avrete trovata constaterete che anche questa è piena zeppa di equipaggiamento!



Bene, due ornitotteri (il terzo è il vostro, ricordatevelo!:-), due mietitrici e addirittura una pistola laser! Ordinate alla truppa di stanza a Carthag-Tuek di venirla a prendere, e poi mandateli ad Ergsun-Timin insieme al vostro "esercito". Fate venire poi il gruppo di Tuono-Tabr per consegnarli un ornitoptero. A questo punto dovete distribuire il resto dell'equipaggiamento. Fate venire ad Habbanya-Clam una truppa non ancora provvista di orni e due senza mietitrici (in questo modo potete rimediare nel caso qualche verme ve ne abbia distrutta qualcuna, cosa molto probabile a questo punto del gioco).

Finita la distribuzione, ordinate ai prospettori di andare nel nuovo sietch, per far lavorare il gruppo proveniente da Tuono-Tabr.

Adesso potete pure tornare al palazzo Atreides. Entrate nella sala del trono, dove vi staranno aspettando il Duca e Jessica. Nella sequenza narrativa che seguirà, Stilgar e Leto stringeranno un'alleanza tra Atreides e Fremen per scacciare gli Harkonnen da Dune.



Finita la sequenza, parlate con Jessica. Dopo aver detto che “può sentire la forza in Stilgar” (ma cos'è, Dune o Guerre Stellari?!:-))), vi dirà che avete fatto bene a declinare l'offerta dell'Acqua della Vita, perché neanche lei sa esattamente quali siano i suoi effetti. Ora andate nella sala comunicazioni. Thufir Hawat si congratulerà con voi per avergli portato il Leader dei Fremen, e vi ricorderà che potete chiedere aiuto a Gurney Halleck per addestrare i vostri combattenti nell'uso delle armi. Andate quindi nell'armeria e chiedete a Gurney di seguirvi (Harah resterà automaticamente nel palazzo). Lui vi dirà di portarlo in un sietch dove poter addestrare i Fremen (capito adesso perché vi ho detto di raggruppare tutto il vostro esercito ad Ergsun-Timin?;-). Prima di lasciarlo lì, però assicuratevi che tutte le truppe combattenti siano riunite in una sola caverna e che tutte siano equipaggiate con kryss.



RIEPILOGO -STATISTICHE-

A questo punto della partita dovrete aver visitato 19 sietchs e raggruppati 14 capi Fremen. Dovreste inoltre controllare il 12% di Arrakis, e la quantità di spezia immagazzinata dovrebbe aggirarsi intorno ai 58000-60000 Kg.

4.3 “L’inizio della guerra contro gli Harkonnen”

Sottotitolo: “Noi continueremo ad uccidere finchè nessun Harkonnen respirerà più l’aria di Arrakis!”

PREMESSA: da questo punto in poi del gioco, non spiegherò più come occuparsi della spezia (ovvero della prospezione, dell’estrazione, del movimento truppe, della ricerca di equipaggiamento e delle spedizioni all’Imperatore). Ricordatevi però di farlo, nella vostra partita, o Shaddam vi sguinzaglierà contro i suoi Sardaukar!

Volate ad Ergsun-Timin. Parlate a Gurney Halleck, e si offrirà di restare in quel sietch per insegnare ai Fremen l’arte di combattimento degli Atrides. Ditegli quindi di stare lì.



Appena lo avrete lasciato, avrete una visione del Duca, e verrete a sapere che “Qualcosa di terribile è accaduto”. Tornate quindi immediatamente a palazzo.



E che sarà mai successo di così tanto grave!?!?

Una volta arrivati, andate nella sala comunicazioni e troverete un nuovo messaggio da visualizzare, inviato dal Barone Vladimir Harkonnen.



Parlate con Thufir, e vi dirà che il Barone Harkonnen è un nemico di vecchia data della famiglia Atrides, e che è sempre capace delle peggiori atrocità. Ora andate dal Duca. Si infurierà tantissimo per quello che è successo, e deciderà di organizzare una spedizione punitiva insieme alla sua guardia personale. Vi dirà di chiedere a Thufir l'approvazione di questo piano. Tornate quindi in sala comunicazioni dal mentat, ma non potrà far altro che disapprovare la spedizione disperata del Duca, perché è ancora troppo presto per attaccare gli Harkonnen frontalmente. A un certo punto, si interromperà perché è arrivato un nuovo messaggio olografico. Apritelo e vi apparirà questo bel tomo:



è il na-Barone Feyd-Rautha, che vi lancerà una violentissima minaccia. Appena avrete finito di visionare il messaggio, Thufir Hawat vi dirà che questo è un tipo da prender con le pinze, perché è completamente pazzo.

Parlando ancora con Thufir, vi esporrà la sua strategia: cominciare ad attaccare gli Harkonnen dalla zona natale di Stilgar, Ergsun, dove i nemici sarebbero molto lontani dalla regione del palazzo, in cui si concentra la maggior parte delle loro forze. Tornate da Leto per proporgli la teoria del mentat, ma questo non vorrà sentire ragioni: ormai ha deciso di partire subito, e di farla pagare cara agli Harkonnen.



Sigh! Una delle scene più commoventi di tutto il gioco!:-)

Quando avrete finito di conversare con vostro padre, parlate a Jessica, che cercherà di consolarvi dicendo che avete fatto tutto il possibile per convincere il Duca a rimanere, e vi rivelerà inoltre che siete in grado di comunicare a distanza coi capi Fremen entro un raggio più lungo.

NOTA da questo punto in poi del gioco, potrebbe darsi che tra le fila delle vostre truppe per la raccolta della spezia si infiltrino dei sabotatori Harkonnen. Se succede, riceverete una visione dal capo Fremen che ha riscontrato il problema. Per risolvere l'inconveniente, mandate una truppa di soldati nel sietch corrispondente, e quando vi metterete in contatto telepatico con loro dovreste avere un messaggio simile:



Adesso andate da Duncan: dirà di aver sentito spesso lamentarsi i Fremen occupati nell'estrazione dei continui attacchi dei vermi. Vi chiederà allora di trovare nuovi ornitotteri per la ricognizione, magari nei villaggi di contrabbandieri. Ora vi chiederete: "Villaggi di contrabbandieri? Ma io finora ho trovato solo caverne Fremen!" Chiedete lumi a Stilgar e ad Harah: il primo vi dirà che i Fremen non vanno nei villaggi, e che questi sono abitati soprattutto da contrabbandieri immigrati, mentre la seconda dirà di aver sentito una volta una storia su un villaggio nella "bocca del pesce". Reinterrogate ancora Stilgar, e lui vi dirà di aver visto qualcosa a forma di pesce dal vostro ornitottero. L'avete capito anche voi? Esatto, è la regione a sud-ovest del palazzo, dove inizia quella strana formazione rocciosa a forma di pesce! Sorvolate quella zona, e dopo un po' dovreste arrivare in vista del villaggio (si chiama Oxtyn-Pyons). Il contrabbandiere che vi riceve una volta atterrati è questo:



non tentate neanche di dirgli “Vieni con me”, tanto vi risponderà che non gli frega niente di seguirvi (e poi, scusate, che ve ne fate della compagnia di un contrabbandiere?;-) Cliccate su “Parlami” e comincerà a mostrarvi la sua mercanzia. Quello che a voi interessa è naturalmente l’ornitottero. Il contrabbandiere ve lo proporrà per 1980 Kg di spezia. Cliccate su “Discuti” per tirare sul prezzo, finché non arriva a 1340 Kg. Questo è il prezzo minimo con cui potete comprare l’orni, se poi gli chiedete di abbassarlo ancora vi manderà al diavolo. Quando avrete cliccato su “Accetta” vi dirà:



nel senso che siete dei veri avaracci!:-) Ma d'altronde il vostro comportamento è giustificato, dato che dovete pagare in spezia. Vi dirà inoltre di far passare qualcuno a ritirare la merce, e di assicurarvi che lui venga pagato.

A questo punto date un’occhiata sulla mappa alla caverna che avete scoperto prima, Habbanya-Clam: ci dovrebbe essere il gruppo di prospettori. Se poi guardate nella zona di Ergsun, dove avete concentrato le truppe di raccolta spezia, dovrete avere solo uno o due gruppi sprovvisti di ornitottero (teoricamente dovrebbero essere quelli provenienti da Habbanya). Fateli andare quindi ad Habbanya-Clam (i prospettori, tra l’altro, dovrebbero aver finito il loro lavoro in quella zona).

Tornate a palazzo e parlate a Duncan. Oltre alle solite cose (quanta spezia avete in magazzino, tra quanti giorni l’Imperatore chiederà il carico...) vi dirà che gli è arrivato il conto del contrabbandiere:



cliccando su “Accetta” pagherete automaticamente l’ornitottero. Ora vi chiederete: “Ma è davvero necessario pagarlo? E se io facessi il furbo?!:-)” Questo dipende da voi. Volendo potete cliccare su “Discuti” o “Rifiuta” per evitare di pagarlo (dopo la terza volta che ve lo chiederà, se rifiutate, Duncan butterà via il conto), ma tenete presente che dopo il contrabbandiere non vorrà più fare affari con voi.

NOTA Se volete altre informazioni sulla “questione contrabbandieri”, consultate la sezione 5.15 ***NOTA***

Quando uno dei gruppi Fremen sarà arrivato ad Habbanya-Clam, contattatelo e mandatelo “& in cerca di equipaggiamento”, e si dirigerà verso il villaggio. Ora, se tornate ad Oxyntyn-Pyons, il contrabbandiere avrà da offrirvi ancora ornitotteri, però il loro prezzo minimo è salito a 1530 Kg: nel caso vorreste prenderne altri, lasciate passare un po’ di giorni e ve li farà pagare ancora 1340 Kg.

Appena avrete concluso l’affare dell’ornitottero, Harah inizierà ad assillarvi ad ogni passo che fate perché vuole tornare a Tuono-Timin.



Riconducetela perciò a casa sua: vi ringrazierà per averla riportata lì. Quando vi sarete congedati da lei, parlate con Stilgar: vorrà portarvi a conoscere una persona, ora che Harah non è più con voi.

Prima di farlo, però tornate ad Ergsun-Timin, dove avete il vostro “quartier generale” dell’esercito Fremen. A questo punto del gioco, sotto l’istruzione di Gurney Halleck, le vostre truppe dovrebbero aver raggiunto il livello “Esperti nell’esercito”, e sono quindi pronte a combattere gli Harkonnen. Parlate con Gurney: vi dirà che potete mandare delle

spie dietro le linee nemiche per scoprire delle fortezze, e sapere quante truppe vi sono a presidiarle.



Parlate con un naib, cliccate su "Dare ordini alle truppe" e andate in "Cambia occupazione": vi accorgete che è disponibile l'opzione "Spionaggio". D'ora in poi, con qualsiasi truppa Fremen da combattimento che si trova nei paraggi delle fortezze Harkonnen, sarà sempre disponibile questa opzione.



Scegliete quindi "Spionaggio", e vedrete l'omino corrispondente dirigersi nel territorio Harkonnen. Una raccomandazione: assicuratevi sempre che le spie mandate in avanguardia siano sempre a livello esperto, sennò verranno catturate subito! Dopo qualche ora, sulla mappa si scoprirà un forte (Bledan-Timin) con 1 truppa Harkonnen.



Mettetevi in contatto con le spie, e vi daranno informazioni sulla preparazione militare dei soldati nemici (per capire esattamente a che livello sono, consultate la sezione 5.11). A

questo punto fate convergere tutti i Fremen di Ergsun-Timin in addestramento sul forte di Bledan-Timin.



Ora, dopo un po' di tempo le truppe raggiungeranno la fortezza (le spie si uniranno a loro nel combattimento automaticamente). Potete mettervi in contatto telepatico con loro per avere alcune statistiche sulla battaglia in corso:



Quando avrete vinto la battaglia (ovvio che la vincete, perché avete usato 5-6 truppe contro 1!), riceverete una visione da uno dei naib che ha partecipato all'attacco:



Eh, Eh! Sentite le grida di gioia dei Naib quando vincete una battaglia!:-)

A questo punto potete andare nella fortezza senza alcun pericolo. Dopo essere entrati, lo scenario sarà simile a questo:



con i Fremen che terranno a precisarvi che “trasformeranno quella schifosa fortezza in un bel sietch”. Entrate nelle prigioni a destra (o a sinistra, dipende) e troverete un altro capo Fremen.



Questo era evidentemente schiavo degli Harkonnen, e ora vi è estremamente grato per aver liberato lui e la sua gente. Ingaggiate anche lui come esercito, dategli i kryss se sono presenti nella fortezza e spedite da Gurney Halleck, a Ergsun-Timin, per l'addestramento. Inoltre ricordatevi di dare l'equipaggiamento non usato alle vostre truppe che hanno combattuto (potrebbero esserci rimaste le armi degli Harkonnen, come delle pistole laser). Ora noterete che se provate a mandare in spionaggio qualcuno dei vostri soldati, vi diranno che devono riposarsi un po' e trasformare la fortezza.

Adesso parlate con Stilgar: vi accennerà di nuovo a quella persona che vuole farvi incontrare, e dirà che dovete andare in una caverna, Oxtyn-Timin, menzionata da lui sulla vostra mappa.



Volate quindi in quel sietch, e dentro ci troverete una ragazza, Chani:



ditele di venire con voi. Accetterà di seguirvi, ma solo se non vi allontanate troppo da quel posto. Inoltratevi un po' nel deserto a piedi e aspettate che scenda la sera. Parlate a Chani, e questa, dopo un po' di sviolate e romantiche sul deserto, dirà di essersi innamorata di voi.



Un capolavoro, questo gioco, lo ribadisco. Perfino la scena del bacio, c'è!

Parlando ancora, Stilgar (che è rimasto lì con voi, nel frattempo, il furbacchione!:-) dirà che ora siete davvero integrati nella comunità Fremen, ed elencherà il numero di sietch che avete visitato e il numero di truppe Fremen arruolate.



Parlate con Chani: verrete a sapere che conosce parecchi sietchs e naib nel sud del pianeta, che ha provveduto ad indicare sulla vostra mappa. Andate in uno di questi (io di solito inizio da Oxtyn-Timin), parlate col capo e noterà che con voi c'è Chani:



arruolate la sua gente come esercito, e spedite anche questi da Gurney Halleck ad Ergsun-Timin. Appena avrete finito di dare gli ordini, avrete questa visione:



prima di raggiungere vostra madre, però, visitate il resto dei sietchs. Arruolate tutti i Fremen che trovate come militari, equipaggiatevi con le armi che si trovano nelle loro caverne e mandate anche questi da Gurney.

Tornate a palazzo. Appena entrerete, nella sala delle tute distillanti troverete Jessica che vi ragguaglierà sugli ultimi avvenimenti: il Duca Leto e la sua guardia sono morti in combattimento (e ti pareva!:-)



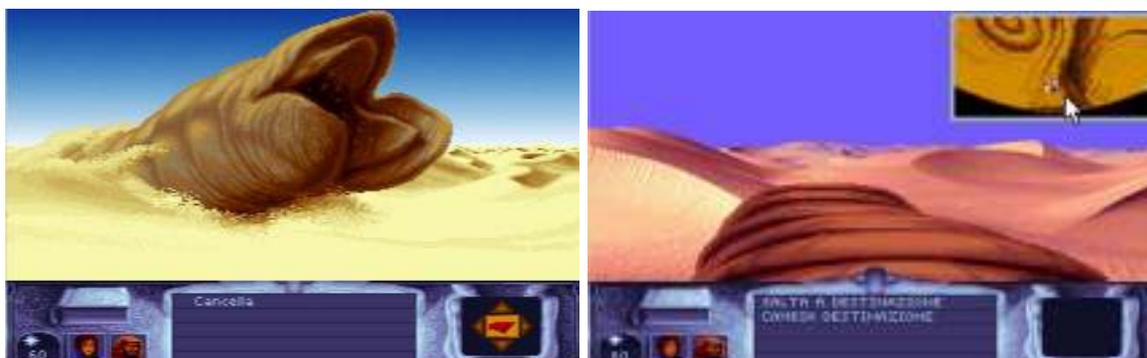
Andate da Thufir, che vi fornirà i pochi dettagli che sa sulla morte del Duca. Alla fine vi spronerà a trovare un altro mezzo di trasporto per attaccare gli Harkonnen, perché gli ornitotteri vengono individuati ed abbattuti subito. Ora interpellate Stilgar: questi, a bassa

voce, dirà di andare in un'altra stanza, perché deve parlarvi in privato. Andate in un punto del palazzo in cui non ci sia nessuno, a parte Chani e il leader dei Fremen. Ora parlategli di nuovo e vi rivelerà un gran segreto: i Fremen, da tempo, usano i vermi delle sabbie per spostarsi da un sietch all'altro!



Stilgar inoltre riterrà che voi siate ormai in grado di cavalcare un verme. A questo punto vi frullerà in mente una cosa: "Se ormai posso andare in giro con i vermi, che me ne faccio dell'ornitottero? Lo darò a qualche truppa!". E Infatti avete ragione. Il gruppo a cui vi consiglio di darlo è quello dei prospektori, perché in questa maniera potranno spostarsi molto più velocemente da un sietch all'altro.

Dopo averglielo consegnato (dovete andarci di persona perché i Fremen non vogliono mai venire al vostro palazzo), inoltratevi nel deserto (non importa quanto, basta che non camminate troppo che senno' svenite!:-) e cliccate su "Chiama un verme": si aprirà una finestra in cui selezionare la destinazione. Subito dopo, vedrete emergere dalle sabbie il maestoso Shai-Hulud, e poi vi ritroverete sul suo dorso mentre solcate le dune.



Come destinazione, vi consiglio di andare nel forte appena conquistato (Bledan-Timin), che ormai dovrebbe essersi trasformato in sietch. Quando sarete arrivati, Stilgar vi dirà che ormai avete perfezionato la tecnica per cavalcare i vermi, e Chani vi suggerirà di andarlo a dire a Thufir Hawat. Prima di farlo, comunque, sperimentate il vantaggio di attaccare gli Harkonnen con i vermi. Mandate una delle vostre truppe a spiare oltre le linee nemiche. Passato qualche minuto, dovrebbero aver trovato un'altra fortezza lì vicino (Bledan-Tabr), con una o due truppe Harkonnen a presidiarla. Come al solito, convergete tutti i vostri uomini che avevano partecipato alla prima incursione sul nuovo obiettivo, e appena vedrete dalla mappa che avranno attaccato battaglia (mi raccomando, non prima!), chiamate un verme e dirigetevi anche voi alla fortezza.

Al contrario dell'orni, infatti, col verme potete dirigervi sul campo le battaglie in cui ad attaccare siete voi (nel caso dobbiate invece difendere un vostro sietch, va bene anche

l'ornitottero; vedi la sezione 5.11 per maggiori ragguagli). Il fatto di essere sul campo di battaglia di persona, è molto utile per incoraggiare le vostre truppe. Quando sarete arrivati, vedrete la fortezza in lontananza su uno sfondo scuro (come vi spiega Stilgar, infatti, gli Harkonnen utilizzano degli schermi di fumo per oscurare il cielo in battaglia).



Avrete inoltre notato che non potete muovervi dalla posizione in cui siete, perché la bussola è scomparsa. Se volete andarvene, dovete per forza chiamare un verme. Potete interpellare i vari naib che partecipano all'azione, che vi daranno le solite statistiche (nemici uccisi - Fremeni caduti), oppure i vostri accompagnatori, i quali daranno le loro impressioni sull'andamento della battaglia.

Infine, potete decidere se lanciare un "Attacco massiccio" oppure se "Combattere per l'intero giorno". Le due tattiche sono molto simili, ma dovete ricordarvi di usarle *solo* nel caso in cui siete sicuri di vincere. Infatti, una volta lanciato uno dei due attacchi, il cursore del mouse scomparirà fino a quando non sarà terminata la battaglia, vale a dire che non potrete più fuggire nel caso le cose vadano male.

Una volta vinta la battaglia, visitate come al solito la fortezza, liberate i prigionieri, arruolateli, mandateli da Gurney ad Ergsun-Timin e distribuite l'equipaggiamento e le armi dei nemici ai vostri soldati.

Ora date un'occhiata ai "risultati" sulla vostra mappa: il vostro carisma dovrebbe essere uguale a 50 o superiore. Tornate a palazzo, ma prima di andare da Thufir Hawat parlate con Jessica. Vi dirà che l'Acqua della Vita è un "veleno illuminante" capace di estendere la conoscenza, e che ormai siete pronti a berla.



Andate quindi in un sietch provvisto di bacino di raccolta d'acqua (il più vicino è il primo che avete scoperto, quello a Tuono-Tabr). Parlate con Stilgar ed accettate di bere l'Acqua della Vita. Subito dopo lo schermo si farà nero, e passato qualche secondo ritornerà

l'immagine. Verrete a sapere da Stilgar che siete rimasti privi di sensi per ore, ma non saprà dirvi che effetto abbia avuto su di voi l'Acqua.



Avete fatto prendere un bel colpo ai vostri amici, rimanendo privi di sensi per tre ore!:-)

Ora tornate da Jessica e parlatele. Vi dirà che dopo aver bevuto l'Acqua della Vita, le vostre capacità mentali sono esplose e ora siete in grado di comunicare telepaticamente con i Fremen su tutto il pianeta. Guardando la mappa, infatti, vi accorgete che tutti i sietchs ora sono di colore grigio (cioè raggiungibili dal vostro potere), e se vi mettete in contatto con un naib la prima cosa che vi dirà sarà: "Il tuo contatto è forte, Muad'Dib!"



Ora potete andare da Thufir a parlargli dei vermi, e rimarrà stupefatto per la nuova opportunità.

RIEPILOGO -STATISTICHE-

A questo punto del gioco dovrete avere visitato 27 caverne (due prima erano fortezze Harkonnen) e avere al vostro comando 20 truppe Fremen, per un totale di circa 35000 uomini. Controllate inoltre il 21% del pianeta (più degli Harkonnen), il vostro carisma si aggira sui 54 punti e la riserva di spezia è intorno ai 90000 Kg.

4.4 “Vegetazione su Dune, il vecchio sogno Fremen”

Sottotitolo: “L’acqua è più preziosa di un tesoro, Usul. E quando ne avremo a sufficienza, la useremo per cambiare il volto di Arrakis”

PREMESSA: da questo punto in poi del Walkthrough, non parlerò più delle operazioni militari da fare (spionaggio, addestramento, incursioni a fortezze, approvvigionamento armi...), ricordatevi però di tenere i vostri guerrieri Fremen bene occupati!

Continuando a parlare con Thufir Hawat, verrete a sapere che manca ancora un “qualcosa”, un asso nella manica che vi dia un vantaggio considerevole sugli Harkonnen. Il mentat è convinto inoltre che la chiave di questo “qualcosa” sia nascosta nel palazzo.



Ormai avrete capito: si tratta dell’ultima stanza a cui non avete accesso che si vede dalla piantina, a destra di quella in cui avete trovato Gurney Halleck privo di sensi. Raggiungete Jessica nella stanza dello specchio, e convincetela a venire con voi. Dirigetevi nella stanza in cui avete trovato Gurney svenuto, e parlate di nuovo con vostra madre, che dirà di aver trovato un passaggio segreto sulla destra. Entrate e... Sorpresa!



Jessica rimarrà senza parole, se provate ad interpellarla. In effetti, un giardino su Dune, pieno d’acqua, è difficile da immaginare...

Lasciate pure Jessica lì, tanto per il momento non vorrà più seguirvi. Andate a riprendere Chani (nel caso fosse stata lei a rimanere nella camera dello specchio quando avete chiesto a Jessica di seguirvi) e portatela nel giardino, quindi parlate con lei. Vi parlerà di suo padre, il planetologo Liet-Kynes e dirà di voler farvelo conoscere.



Volate ad Oxtyn-Tabr, dove avete trovato Chani, e una volta arrivati parlate di nuovo con lei: per raggiungere suo padre, dirà, bisogna viaggiare in direzione ovest da quel punto. Chiamate quindi un verme e seguite le indicazioni della vostra ragazza. Appena avrete superato la catena montuosa, avvisterete un sietch (Sihaya-Tuek). Entrate nella seconda stanza ed inizierà una sequenza narrativa.



Ma guarda, all'Arbitro del Cambio i programmatori Cryo han dato le sembianze dello scienziato pazzo!:-)

Il vecchietto che parla è Liet-Kynes, di professione planetologo, coinvolto in strani "esperimenti". Stilgar e Chani lo convinceranno a svelarvi tutto sul suo lavoro. Finita la sequenza, parlate di nuovo a Liet, che vi spiegherà come viene considerato Arrakis dalla gente dei mondi esterni (un magazzino di spezia) e qual è il sogno del popolo che lo abita: renderlo un pianeta più abitabile.



Vi rivelerà inoltre che gli esperimenti che sta svolgendo riguardano un nuovo tipo di piante, capaci di crescere sulla sabbia, e vi inviterà a seguirlo nella stanza seguente. Andate avanti, quindi, e vi ritroverete in un laboratorio a cielo aperto:



Conversate ancora con il planetologo, vi dirà che i bulbi sotto i vostri occhi sono quasi pronti, ma che hanno bisogno ancora di qualche cura. Vi chiederà perciò di raggruppare qualche comunità Fremien nei dintorni (provvederà lui a menzionarvi i loro sietch sulla vostra mappa) e di mandarli da lui per dargli una mano.

Se parlate con Stilgar, vi svelerà che la vegetazione può essere usata come arma contro gli Harkonnen; dove ci sono le piante, infatti, non può esserci la spezia, la sola cosa che interessa ai vostri nemici.

Esplorate i nuovi sietch, arruolate i naib dandogli come occupazione "Ecologia" e mandateli a Sihaya-Tuek. Quando saranno arrivati, diranno che si stanno occupando della crescita dei bulbi, e vi ragguaglieranno sull'avanzamento del loro lavoro. Nel momento in cui avranno finito, dovete equipaggiarli con i bulbi, e vedrete che inizieranno a piantarli.

***NOTA*:** di solito io la vegetazione la uso poco come arma, ma soprattutto non la faccio crescere dal sietch di Kynes. Parlando con i Fremien impegnati nell'ecologia, capirete che una volta nata, la vegetazione si estenderà sempre verso nord. Dovete perciò stare attenti ad usarla solo nei sietch più settentrionali, in modo che vada a finire in zone controllate dagli Harkonnen, e non nelle vostre dove state raccogliendo ancora spezia!

Per maggiori informazioni sull'ecologia, consultate le sezioni 5.4 e 5.10.

4.5 "Il rapimento di Chani"

Sottotitolo: "La tua fidanzatina è nelle mie mani, povero cocco!"

A questo punto del gioco, dovrebbe arrivarvi una visione di un Fremen in cui vi dice che il suo sietch è stato colpito da un'epidemia:



dirigetevi nella caverna indicatavi dalla visione: i capi Fremen presenti vi chiederanno aiuto, perché sono tutti molto malati. Parlate con Chani, vi dirà che molto probabilmente sono stati gli Harkonnen a diffondere la malattia, ma che pensa di riuscire a curarli. Le serviranno però almeno un paio di giorni. Ditele di stare lì ed allontanatevi da quel sietch (altrimenti la ragazza dice di non riuscire a combinare niente, se continuate a ronzarle intorno!:-)



In questi due giorni in cui Chani è impegnata a curare i Fremen, approfittatene per sistemare i vostri affari (produzione spezia, acquisto di merce dai contrabbandieri, pagamenti all'Imperatore, incursioni a fortezze Harkonnen...)
Passato questo lasso di tempo, avrete una visione di Chani, è contenta perché è riuscita a curare i Fremen.



Raggiungete il sietch in cui l'avete lasciata, ma quando sarete arrivati vi attenderà una brutta sorpresa: Chani è scomparsa, e nessun Fremen della caverna l'ha più vista!



Appena avrete finito di parlare con loro, avrete una visione di Thufir nella quale dice che un messaggio è arrivato a palazzo. Stavolta, però, non si tratta dell'Imperatore e della sua richiesta di spezia. Raggiungete la sala comunicazioni e visionate il nuovo ologramma: Feyd-Rautha vi comunicherà di aver rapito Chani, e crede che non la rivedrete tanto presto.



Ma che gran bast... questo Feyd-Rautha!:-)

Parlate con Thufir, vi esporrà la sua idea riguardo il rapimento di Chani: secondo lui non si trova nel palazzo Harkonnen, ma in una delle fortezze. Vi suggerirà perciò di usare le vostre spie per trovarla. Stilgar invece dirà che, essendo tutti i Fremen molto affezionati a Chani, le vostre truppe perderanno un po' di motivazione.



Tutto quello che posso consigliarvi, in questo punto del gioco, è di continuare ad attaccare gli Harkonnen. Quando le vostre spie raggiungeranno la zona di Arrakeen-Tsympo, dovrete trovare il forte in cui tengono prigioniera Chani. Purtroppo non posso dirvi qual è quello esatto, perché varia di partita in partita. Nel mio caso, l'ho trovata ad Arrakeen-Harg. Le spie vi daranno questo messaggio, quando la troveranno:



Molto probabilmente, la fortezza in cui è custodita Chani è presidiata da almeno 3 truppe Harkonnen ben addestrate. Assicuratevi quindi di attaccarle con un bel po' di Fremen (almeno 2 gruppi per ogni truppa nemica), bene armati (a questo punto del gioco, sicuramente dovrete aver trovato qualche modulo estraniante nelle fortezze conquistate, inoltre il contrabbandiere di Oxtyn-Pyons li dovrebbe vendere). Quando avrete espugnato il fortino, entrateci e liberate Chani, che si trova nelle prigioni.



NOTA Da questo momento in poi, magari nella stessa fortezza in cui avete trovato la vostra ragazza, può capitarvi che nelle prigioni, oltre che ai Fremen, ci sia anche la “sorpresina”: un capitano Harkonnen catturato dai vostri soldati! Nel caso ci sia, questo comincerà a minacciarvi con la sua spada:



ovviamente non potrete dirgli di “venire con voi” (vi prenderà in giro), però, se ci sono 3 persone oltre a voi nella prigione (Chani, Stilgar, e un naib Fremen, per esempio), potrete scegliere l’opzione “Sopraffare prigioniero”, quando parlate con loro. Una volta che sarà in manette, potrete interrogarlo e farvi rivelare la posizione di un nuovo forte in quella zona e il numero di truppe che lo presidiano.



Povero pazzo! Chissà cosa credeva di fare, col suo misero stuzzicadenti! :-)

4.6 "Battaglia finale"

Sottotitolo: "Imperatore, veniamo a prenderti!!"

Dopo aver liberato Chani, il gioco diventa più di strategia che di avventura. Quello che dovete fare è, semplicemente, continuare a scoprire nuove fortezze Harkonnen e conquistarle. Per conoscere un modo veloce ed efficace per farlo, consultate la sezione 5.11 "Una buona strategia contro gli Harkonnen".

Quando avrete sgominato tutti i fortini nemici (ve ne accorgete quando l'opzione "Spionaggio" non sarà più disponibile sulla mappa), noterete però che le vostre truppe ancora non vogliono attaccare il palazzo Harkonnen (infatti continueranno a dire: "Cosa?! Vuoi mandarci nella tana del lupo, non è vero?").

Parlate allora con Stilgar: vi dirà che l'ultimo baluardo degli Harkonnen è il loro palazzo, e vi suggerirà, per preparare l'attacco finale, di rivolgervi al vostro mentat Thufir Hawat. Se poi parlate con altri personaggi (es. Chani) si renderanno tutti conto che l'attacco finale è imminente.



Andate nella sala comunicazioni, quindi, e parlate al mentat: dirà che ormai è quasi tutto pronto per l'assalto finale. Ditegli di venire con voi, e vi chiederà di portarlo in una delle caverne a ridosso del palazzo nemico (io di solito lo porto ad Arrakeen-Tabr).



Quando sarete arrivati, Thufir riterrà che quello è un buon posto per preparare l'attacco, e vi chiederà di lasciarlo lì. Ripassate da lui dopo un po' (nel frattempo, andate a recuperare Gurney Halleck nel sietch in cui l'avevate lasciato ad addestrare i guerrieri Fremen). Tornate dal mentat, vi dirà che ha elaborato un piano, ma prima di esporvelo vorrà che gli portate anche Stilgar, Gurney, Chani e Jessica (non Duncan, chissà perché?)



Riunite quei personaggi nel sietch di Arrakeen-Tabr, e quando saranno tutti presenti inizierà la penultima sequenza narrativa.



Il buon vecchio Gurney è un tipo prudente...

Finita la conversazione, parlate ancora con Thufir Hawat e vi esporrà il suo piano: poiché il palazzo è protetto da uno scudo molto potente, occorreranno almeno 10000 uomini distribuiti nei tre sietch attorno ad Arrakeen ed equipaggiati con armi atomiche (e meno male che non usano le armi laser, sennò chissà che catafascio contro il campo Holtzmann dello scudo!:-)). Mettetevi in contatto con le vostre truppe armate di atomiche, e dislocatele ad Arrakeen-Tabr, Tuek e Tsymyn. Assicuratevi che il numero di uomini sia sufficiente.

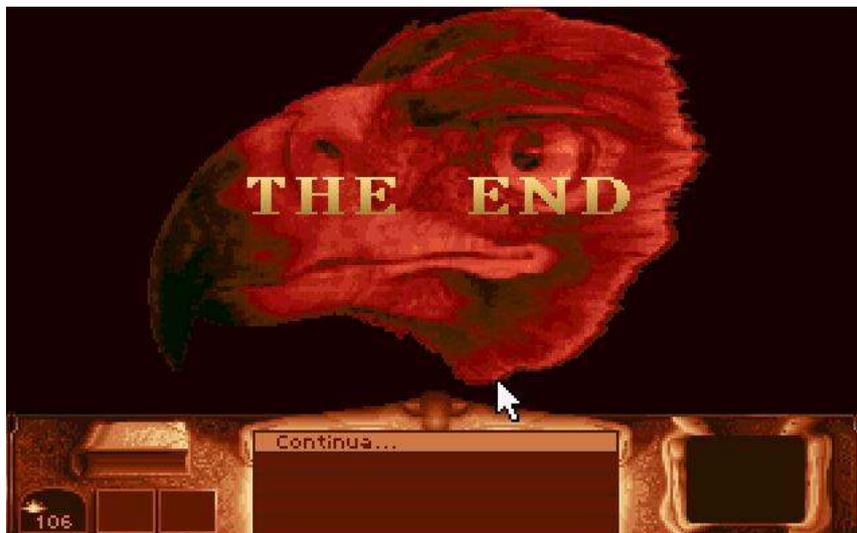


Quando avrete preparato tutto, Thufir dirà che è possibile lanciare l'attacco al palazzo, però dovete decidere voi e Stilgar quando farlo. Parlate con il Leader dei Fremeni e cliccate su "Accetta", in questo modo farete convergere le truppe sull'obiettivo.

Chani afferma che voi siete il messia che i Fremen aspettavano da tanto tempo, ma Feyd-Rautha non ci crede e vi deride. Stilgar lo zittisce rivelandogli che voi siete il nuovo Imperatore...



Il Padiscià non crede alle sue orecchie, e Thufir condanna tutti e tre i vostri nemici all'esilio sul pianeta prigioniero (se non altro Shaddam torna a casa sua, su Salusa Secundus!:-). Jessica infine vi proclama Imperatore e Chani vostra Imperatrice



Il gioco si conclude con il simbolo della Casa Atreides... Il falco!

5. Cheat/Info utili

In questo capitolo ho cercato di spiegare tutti i segreti, le strategie e le altre informazioni che si nascondono nel gioco... Come ho già detto nella sezione 1.2, Dune è ancora giocabile, a distanza di anni, perché nel suo andamento “lineare” e apparentemente semplice ci sono molte varianti (la più interessante è sicuramente quella spiegata nella sezione 5.3), che regalano ogni volta nuove emozioni al giocatore.

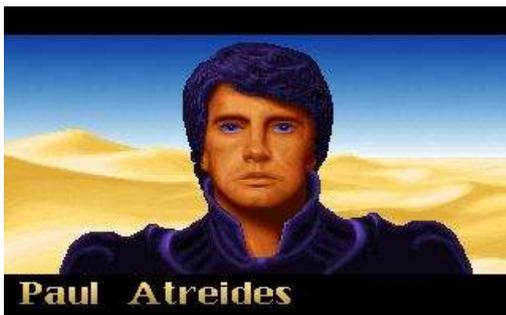
Il titolo che ho dato a questo lavoro è “Guida completa a Dune I”, perché penso, dopo aver finito il gioco decine di volte, sia in versione CD che in versione floppy, di aver scoperto proprio tutto, cheat comprese, su Dune. Ciò non toglie che comunque qualcosa mi possa essere sfuggito, e se trovate e mi segnalate delle lacune in questo capitolo, sarò ben felice di aggiornarlo col vostro aiuto.

Buon divertimento!

NOTA: al titolo di alcune sezioni ho aggiunto tra parentesi la dicitura “cheat” per segnalare che le informazioni contenute rivelano un trucco, mentre in alcune ho messo “glitch” intendendo che si tratta di un bug di programmazione del gioco, un errore. Nel caso non ci sia nessuna dicitura, vuol dire che il contenuto della sezione rivela informazioni strategiche per giocare a Dune I.

5.1 Lista completa dei personaggi

Qui di seguito ho elencato tutti i personaggi che compaiono nel gioco (in ordine di apparizioni, come nei credits), e il ruolo che essi svolgono. I primi, quelli che compaiono nei credits, li definisco “maggiori” perché rivestono una funzione importante per lo svolgimento dell’avventura, mentre gli altri, quelli “minori” (come i Fremen e i contrabbandieri) in questa sezione sono solo citati velocemente, perché ho dedicato altri paragrafi più avanti per spiegare meglio come interagire con loro.



Chi è: beh, in questo caso mi sembra una domanda retorica... Paul Atreides è il personaggio che voi giocatori impersonate in Dune; dovete guidarlo, consigliarlo e dargli una mano per svolgere la sua missione: quella di diventare il Messia dei Fremen e di scacciare gli Harkonnen da Dune.



Chi è: il Duca Leto è il padre di Paul, e capo della casa Atreides. Prima di trasferirsi su Arrakis, era anche il governatore siridar del pianeta Caladan.

Dove lo trovate: è il primo personaggio che incontrate durante il gioco, all'interno del palazzo Atreides, e per tutto il corso dell'avventura non riuscirete a smuoverlo di lì.

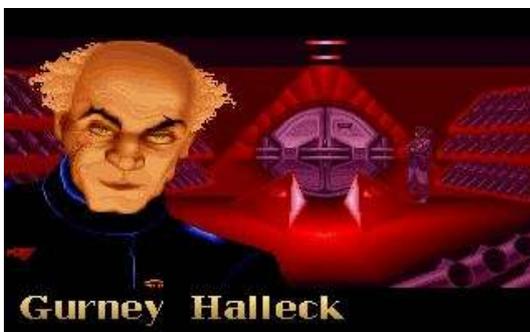
Il suo ruolo: rilevante all'inizio del gioco, poiché vi guida e vi assegna le prime missioni da compiere. Dopo che riceverete il messaggio dal Barone Vladimir Harkonnen, partirà per una spedizione punitiva, ma resterà ucciso.



Chi è: Jessica è la madre di Paul, e concubina (non moglie) del Duca Leto Atreides.

Dove la trovate: anche lei è tra i primi personaggi che incontrate all'interno del palazzo. Vi seguirà occasionalmente ma solo all'interno dell'edificio; solo alla fine dovrete condurla nel sietch in cui state pianificando l'attacco finale.

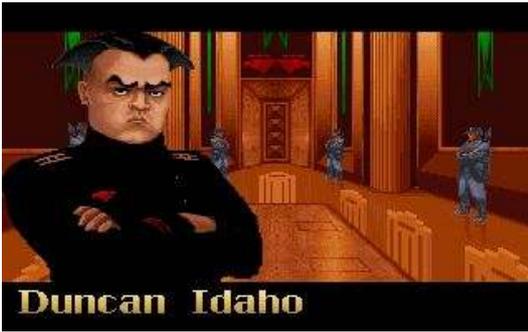
Il suo ruolo: come ho detto prima, vi seguirà all'interno del palazzo per scoprire le stanze segrete, grazie alle sue facoltà Bene Gesserit. Inoltre, vi spiegherà come utilizzare i vostri poteri mentali e quando bere l'Acqua della Vita.



Chi è: Gurney Halleck è un servitore di Casa Atreides e maestro d'armi personale del Duca Leto e di Paul.

Dove lo trovate: Gurney è il primo personaggio fuori dal palazzo che incontrate nel sietch Fremen di Carthag-Tuek, e vi seguirà in quasi tutte le occasioni del gioco.

Il suo ruolo: All'inizio vi aiuterà moltissimo nelle missioni che vi affida il Duca. Poi, quando inizierete a pianificare la guerra contro gli Harkonnen, diventerà un utilissimo istruttore militare per le vostre truppe Fremen.



Chi è: Duncan Idaho è anch'esso un servitore della Casa Atreides da lungo tempo, come Gurney, e amico di Paul.

Dove lo trovate: nel palazzo Atreides, appena avrete ingaggiato qualche gruppo Fremen per la raccolta della spezia.

Il suo ruolo: contrariamente a come viene descritto nel romanzo di Herbert (Maestro delle Lame di Ginaz e capo delle guardie Atreides), in questo gioco Duncan si occupa solo della produzione di spezia. Vi seguirà solo nella sala comunicazioni per spedire i pagamenti all'Imperatore, e vi affiderà qualche missione per migliorare la produzione.



Chi è: Shaddam IV è l'Imperatore di tutto l'universo conosciuto, in quanto ultimo discendente della dinastia Corrino.

Dove lo trovate: "fisicamente" mai, a parte alla fine del gioco... Infatti continuerà a farsi sentire tramite i messaggi olografici che perverranno alla vostra sala comunicazioni.

Il suo ruolo: rompervi le scatole con le sue continue richieste di spezia:-)



Chi è: Harah è una Fremen, che incontrerete all'inizio del gioco.

Dove la trovate: a Tuono-Timin, un sietch a est del vostro palazzo.

Il suo ruolo: vi aiuterà nelle prime fasi di gioco ad individuare regioni ricche di spezia a sud, poi vi condurrà dal leader di tutti i Fremen, Stilgar. Dopo aver scoperto il primo villaggio di contrabbandieri, vi chiederà di essere riportata a casa.



Chi è: Thufir Hawat è un mentat (un computer umano), e il principale consigliere militare della Casa Atreides.

Dove lo trovate: all'interno del palazzo, quando scoprirete la trappola posta davanti all'armeria. Per tutto il corso del gioco starà nella sala comunicazioni, tranne alla fine quando dovrete organizzare l'attacco finale.

Il suo ruolo: Analizzare la posizione strategica degli Atreides nei confronti degli Harkonnen. Vi darà alcuni consigli su come iniziare la guerra contro di loro, e vi aiuterà anche a disattivare la trappola sulla porta dell'armeria. Alla fine organizzerà lui il piano per attaccare il palazzo Harkonnen.



Chi è: Stilgar è il leader del popolo Fremen, un capo rispettato e venerato da tutti nativi di Arrakis.

Dove lo trovate: nel sietch di Ergsun-Timin, grazie all'aiuto di Harah che vi indicherà la strada.

Il suo ruolo: principalmente quello di convincere i Fremen a combattere per voi, anche quelle più restie a seguirvi. Inoltre si rivelerà un ottimo "lasciapassare" per accedere a punti di alcuni sietch dove solitamente non vi è concesso andare. Vi farà conoscere anche Chani, la vostra futura fidanzata, e vi insegnerà a cavalcare i vermi delle sabbie. Insieme a lui dovrete decidere quando lanciare l'attacco finale agli Harkonnen.



Chi è: il Barone Vladimir è il capo della casa Harkonnen, e governatore siridar del pianeta Giedi Primo. La sua famiglia è da generazioni nemica degli Atreides.

Dove lo trovate: poiché è tra i vostri nemici principali, sperate di non incontrarlo mai!:-) Scherzi a parte, riceverete un suo messaggio olografico nel corso del gioco, e lo incontrerete di persona alla fine, nel palazzo di Arrakeen.

Il suo ruolo: dato che è la massima autorità Harkonnen su Dune, è presumibile che sia lui ad ordinare e a guidare le incursioni contro i vostri sietch. Nel messaggio che vi invia vi farà sapere che ha devastato una caverna Fremen. Cosa che farà arrabbiare non poco il Duca Leto...



Chi è: Feyd-Rautha è il nipote del Barone, e successore designato (na-Barone) della Casa Harkonnen. E' un pazzo sanguinario, molto pericoloso, come vi farà notare Thufir Hawat.

Dove lo trovate: anche lui, essendo tra i vostri nemici principali, non lo incontrerete di persona fino alla fine del gioco, però lo sentirete tramite la sala comunicazioni.

Il suo ruolo: principalmente quello di rompervi le scatole con continue minacce di morte:-). A parte questo, vi giocherà un bel tiro mancino facendo rapire la ragazza di Paul, Chani.



Chi è: Chani, figlia di Liet-Kynes, è la ragazza di Paul.

Dove la trovate: nel sietch di Oxtyn-Tabr, a sud-ovest del vostro palazzo, quando avrete riportato a Tuono-Timin Harah.

Il suo ruolo: innanzitutto farà crescere il vostro carisma tra i Fremen a dismisura, quando si sarà innamorata di voi. Vi farà conoscere inoltre suo padre, Liet-Kynes, e curerà i Fremen colpiti dalla malattia diffusa dagli Harkonnen.



Chi è: Liet-Kynes è l'Ecologo Imperiale di Arrakis (lui preferisce farsi chiamare "planetologo" :-), e Arbitro del Cambio.

Dove lo trovate: ultimo personaggio "maggiore" che scoprite nel gioco, lo troverete nel sietch di Sihaya-Tuek, a ovest di quello di Chani, quando scoprirete il giardino segreto.

Il suo ruolo: in quanto figlio dell'Umma Pardot Kynes, il planetologo che iniziò i primi esperimenti di ecologia su Dune, Liet vi spiegherà il vecchio sogno dei Fremen: trasformare Dune in un pianeta verde e rigoglioso. Nel suo laboratorio infatti produce bulbi speciali, capaci di far crescere piante sulla sabbia, che voi dovete distribuire alle vostre truppe Fremen per iniziare la trasformazione.



Chi sono: sono i capi Fremen, o naib, che comandano i singoli sietchs.

Dove li trovate: in quasi tutte le caverne, e nelle fortezze Harkonnen come prigionieri.

Il loro ruolo: in pratica sono gli intermediari tra voi e tutto il popolo Fremen. Consultate la sezione 5.7 "Gestire le truppe Fremen" per maggiori informazioni.

Chi sono: contrabbandieri, commercianti fuorilegge non in regola con la CHOAM (Corporate Honnete Ober Adanced Mercatiles, Corporazione Mercantile Universale).

Dove li trovate: in tutti i villaggi Pyon del pianeta.

Il loro ruolo: vendervi equipaggiamento e armi a prezzi da furto:-) Per maggiori informazioni su come trattare con loro, consultate la sezione 5.15 "Come spuntarla con i contrabbandieri".

5.2 Come avere un sacco di spezia (cheat)

In cosa consiste il trucco:

Avrete notato che quando Jessica vi dice di andare nel deserto da soli la vostra riserva di spezia è ancora esigua. Avrete anche sperimentato sulla vostra pelle che se le date retta subito, la vostra produzione non riuscirà a soddisfare le richieste dell'Imperatore a lungo, e questo vi scatenerà addosso i suoi spietati Sardaukar (vedi sezione 6.4 "6 modi per morire

su Arrakis”). Per non avere questo tipo di noie, quindi, è meglio non seguire in un primo momento il consiglio di vostra madre.



Meglio non dare retta a mamma subito...:-)

Per bloccare il gioco in questa posizione (prima che arrivi la prima richiesta di spezia dell'Imperatore, prima che gli Harkonnen comincino ad attaccare i vostri sietch), è sufficiente portare sempre con voi Harah o Gurney, o entrambi.

Ora dovete darvi da fare per spremere come limoni le regioni sotto il vostro controllo. Tenete occupati i prospektori di spezia, se non hanno visitato tutti i sietch da voi scoperti, e muovete le vostre truppe verso una regione più ricca quando vedete dalla mappa di densità che quella che stanno sfruttando è diventata nera (0 Kg per ora).

Per fare più in fretta potete inoltrarvi un po' nel deserto e continuare a cliccare su "Aspetta la sera" e "Aspetta il mattino". Ricordatevi però di sorvegliare attraverso la mappa che le vostre truppe continuino a lavorare; infatti, se le lasciate parecchi giorni ad estrarre spezia su un campo esaurito, la loro motivazione calerà e non vorranno più obbedire ai vostri ordini (ciò è soprattutto frequente con la tribù di Tuono-Tabr, che non vuole spostarsi dal suo sietch per non farvi accedere alla "zona proibita" della sua caverna).

Nel caso capitasse, andate dalla truppa in questione e parlate col suo naib. Andate su "Dare ordini alle truppe", poi su "Cambia occupazione" ed infine su "Esercito". I Fremen, come sempre, vi diranno che non vogliono combattere per voi ma perlomeno ricominceranno ad estrarre spezia, con una motivazione del 4%.

Quando sulla mappa di densità vedrete che tutte le regioni sotto il vostro controllo sono diventate nere, avrete estratto la quantità massima possibile, che si aggira attorno ai 57.590 Kg di spezia (andate da Duncan a sincerarvene, se non mi credete!:-), di gran lunga più che sufficiente per tenere a bada l'Imperatore nelle prime spedizioni. Potete quindi lasciare Gurney e Harah, ed avviarvi nel deserto per avere la vostra prima visione.



Ecco attorno a che cifra oscilla la quantità massima di spezia estraibile dalle regioni sotto il vostro controllo all'inizio del gioco.

Come ho scoperto questo trucco:

Per caso. Una volta stavo mostrando il gioco di Dune ad un amico sperando che potesse darmi una mano, perché continuavo a rimanere a secco di spezia per le esose richieste di Shaddam IV. Avevo iniziato quindi una partita da zero. Poi, arrivato al momento in cui Jessica mi diceva di andare da solo nel deserto, ho dimenticato per la fretta di lasciare Gurney ed Harah nel palazzo.

Intanto continuavo a far passare giorni, e la visione non mi arrivava (e pensavo tra me: "ma quando cavolo mi arriva questa visione?!":-))

Dopo che mi sono accorto dell'"errore", Duncan mi segnalava che i Fremeni avevano raccolto 20.000 Kg di spezia, e lì rimasi stupefatto.

Involontariamente, avevo risolto il problema che mi impediva di proseguire nel gioco!:-)

Altre note:

Noterete, avanzando nel gioco, che di spezia ne accumulerete una caterva sfruttando le regioni a ovest di Habbanya (Sihaya e Celymyn) e quelle sotto il dominio Harkonnen, che gli strapperete conquistando le loro fortezze. Verso la fine del gioco, si arriva ad incamerarne circa 140.000 Kg, ma confesso che finora non mi sono mai chiesto quale sia la quantità massima di spezia estraibile dall'intero pianeta. Il fatto è che si tratta di un lavoro piuttosto palloso (dovrei annotarmi tutti i pagamenti che faccio all'Imperatore e ai contrabbandieri, assicurarmi di aver trovato tutte le caverne di Dune e poi far passare una marea di tempo). Attualmente posso stimare che questa quota si aggiri sui 250.000 - 300.000 Kg. D'altronde, una volta che si riesce a trovare di che pagare l'Imperatore e i contrabbandieri, la produzione di spezia non è più così importante (basta tenerla d'occhio ogni tanto), al contrario di altre questioni come l'ecologia e la guerra agli Harkonnen.

5.3 Come "non finire mai" il gioco (cheat/glitch)

In cosa consiste il trucco:

Probabilmente il titolo di questa sezione vi lascerà un po' perplessi (penserete: "Questo Rymoah! Per non finire mai il gioco basta non andare avanti!:-)").

Di fatto si tratta di bloccare il gioco proprio prima della sequenza finale, e arrivare addirittura a trasformare il palazzo Harkonnen in un sietch Fremeni!

Quando siete in vista dell'attacco finale, procedete in questo modo: riunite Thufir, Gurney, Jessica, Stilgar e Chani ad Arrakeen-Timin e disponete le vostre truppe armate di atomiche nei sietch attorno al palazzo nemico. Quando il vostro mentat dice che voi e

Stilgar dovete lanciare l'attacco, inoltratevi nel deserto col leader dei Fremen, parlategli e cliccate su "Accetta" per far convergere le vostre truppe sull'obbiettivo.



Dovete lanciare l'attacco da Arrakeen-Timin per forza, altrimenti non arriverete mai in tempo per la battaglia finale.

Subito dopo chiamate un verme e dirigetevi sul palazzo. Una volta arrivati vedrete sullo sfondo la battaglia che infuria. Prima che finisca (non ci vorrà molto), ordinate un "Attacco massiccio" e attendete la fine del combattimento.



Cliccate solo su "Attacco massiccio", altrimenti il trucco non funzionerà.

Noterete che non riceverete nessuna visione dell'abbattimento dello scudo e della resa degli Harkonnen (d'altronde anche quando partecipate alle incursioni delle fortezze non ricevete alcuna visione che vi notifica la vittoria).

Non entrate nel palazzo Harkonnen (altrimenti il gioco finisce nella maniera "normale").

Mettetevi piuttosto in contatto telepatico con i Fremen che hanno partecipato all'attacco, vi diranno che trasformeranno quella schifosa fortezza (??) in una bella caverna. Attendete qualche giorno e...Tadaaa! Il palazzo diventa davvero un sietch (completamente sfruttabile come regione di spezia). Sorpresi? Ma non avete ancora visto il meglio:-)

Entrate nella caverna e vi troverete faccia a faccia nientemeno che col Barone Harkonnen, Feyd-Rautha e l'Imperatore Shaddam IV!

Se provate a parlargli diranno: "Non abbiamo niente da dire" (a parte Feyd-Rautha all'inizio, preso dal delirio di volervi ammazzare!:-)), e noterete che l'opzione "Vieni con me" non è cliccabile (naturalmente, volete portarvi appresso simile gentaglia?!:-)



Noterete inoltre che tutti i vostri amici, ad eccezione dei vostri accompagnatori, sono rimasti nel sietch in cui avete pianificato l'assalto, e interpellandoli capirete che si comportano come se bisogna ancora sferrare l'attacco finale.

Un'altra piccola sorpresa è che gli ultimi 100 Harkonnen che erano rimasti nel palazzo erano armati bene. Se mandate via i naib dal sietch, noterete sulla mappa, cliccando su "Arrakeen (Harkonnen)" che ci sono un cryss, una pistola laser e un modulo estraniante.

A questo punto siete liberi di continuare il gioco nella maniera in cui volete; infatti, al contrario del caso in cui conquistate il palazzo Harkonnen, le vostre truppe obbediranno ancora ai vostri ordini. Vi ricordo comunque che i principali obiettivi li avete raggiunti, cioè riuscire a pagare regolarmente l'Imperatore (il quale, ora che è vostro prigioniero, non vi chiederà più nulla ovviamente) e liberare Arrakis dagli Harkonnen: sembrerebbe, perciò, che non ci sia più nessun altro scopo per giocare. Ed invece vi sbagliate, questo gioco serba ancora qualche segreto!;-) Consultate la sezione successiva e la 5.17 per saperne di più...

Sinceramente non ho mai capito se questa procedura per finire il gioco sia un semplice bug (o meglio glitch) di programmazione oppure un trucco lasciato apposta dai programmatori. Il fatto che i Fremen trattino il palazzo come una normale fortezza (e quindi la trasformano in sietch) e che Thufir, Jessica, Chani, Gurney, Stilgar e Liet si comportino come se l'attacco finale dovesse ancora avvenire, fa propendere per la prima ipotesi. Però bisogna notare che un minimo di story-line ci sia in questa procedura. Altrimenti non avrebbero senso le frasi pronunciate dal Barone, da suo nipote e dall'Imperatore, di cui tra l'altro, a parte quella di Shaddam, sono anche udibili le voci. Inoltre, è da notare che la minaccia che vi rivolge Feyd-Rautha la prima volta che lo interpellate ("Young pup, How dare you come here?! I'm going to kill you!" – "Giovane

poppante, come ha osato venire fino a qui? Ti ucciderò!”) è la stessa che si sente nell’intro del gioco...

Come ho scoperto questo trucco:

Anche questo trucco l’ho trovato per caso. Durante una partita, volevo semplicemente partecipare dal vivo alla battaglia finale, e, cliccando sull’”Attacco massiccio”, ho notato che alla fine non mi arrivava nessuna visione... Il resto è storia...:-)

5.4 Qualche spunto per continuare il gioco (spezia, ecologia, caverne)

Bene, avete finito il gioco trasformando il palazzo di Arrakeen in un sietch. “E ora chessifa??:-)” chiederete voi. L’unica opportunità che avete in più adesso è quella di scarrozzarvi Liet-Kynes in qualsiasi posto... Potete addirittura lasciarlo in un villaggio di contrabbandieri o nel bacino di una trappola a vento, al contrario degli altri personaggi, lui non si fa molti problemi!:-) Scherzi a parte, non è che la sua presenza vi serve a molto... Anche lui, come gli altri, penserà che “l’attacco finale è imminente”.

Eccovi quindi uno scenario che di solito realizzo dopo “non aver finito” Dune: L’ho battezzato “Esplora, prosciuga, pianta”:-)

NOTA: per realizzare al meglio questo scenario, è utile non chiedere a Liet-Kynes di seguirvi. A parte il fatto che non vi serve a niente, togliendolo dal suo laboratorio smetterà di produrre bulbi da distribuire alle vostre truppe ecologhe.

1) La prima cosa da fare è scoprire tutti i sietch e i villaggi pyon inesplorati. Al contrario di quanto si possa pensare, infatti, dopo aver conquistato tutte le regioni sotto il dominio Harkonnen, esistono ancora delle caverne segrete. Tra l’altro, se guardate tra i “risultati” del globo, noterete che dopo aver conquistato Arrakeen dominerete poco meno della metà del pianeta (48%-49%).



Per scoprire i sietch rimasti potete agire come al solito, cioè dislocando le vostre truppe nei sietch a vostra conoscenza e poi, andando a parlare di persona coi Naib, dovete sentire se vi dicono qualcosa tipo “C’è una caverna non lontano da qui, in direzione XXX”. Per sapere più o meno con esattezza i sietch in cui mandare i vostri Fremen per farvi dare le indicazioni, date un’occhiata alla mappa di densità spezia. Guardando con attenzione i confini delle regioni delle caverne scoperte finora, troverete sicuramente delle “zone d’ombra” in cui è molto probabile che ci sia un sietch.

Applicate questo metodo finchè non avete esplorato tutte le caverne nascoste; una lista (a mio avviso) completa potete trovarla nella sezione 5.14 “Mappa completa di Arrakis”.

2) Il secondo passo (il “prosciuga”) consiste nel estrarre tutta la spezia dalle regioni sotto il vostro controllo, finchè sulla mappa di densità non diventano nere (segno che i giacimenti sono esauriti). Contemporaneamente, ordinate a tutte le truppe ecologiche a vostra disposizione di assemblare trappole a vento nei sietch in cui non sono già state installate. Per fare più in fretta, di solito io converto metà delle truppe da combattimento in estrattori di spezia e metà in agricoltori.

ATTENZIONE! Se non volete perdere un solo grammo della vostra spezia, abbiate cura di NON dare a nessuna truppa ecologica i bulbi di Kynes, altrimenti una volta assemblata la trappola a vento cominceranno automaticamente a coltivare, danneggiando il giacimento di melange della regione in cui si trovano (date un’occhiata alle sezioni 5.10 e 5.8 per maggiori info). Assicuratevi inoltre di togliere i bulbi ai gruppi a cui gli avevate già dati prima dell’attacco al palazzo Harkonnen. In alternativa, potete mandarli in una zona in cui la spezia è già stata tutta estratta (come i sietch vicino al palazzo Atreides, già sfruttati all’inizio del gioco).

3) Avrete notato che dopo aver scoperto tutti i sietch possibili, comunque non controllerete più del 58% del pianeta. Per poter estendere ancora di più il vostro dominio, dovete necessariamente servirvi dell’ecologia. Provate infatti a dislocare un gruppo di agricoltori in un sietch a nord del quale non è situata nessun’altra caverna per un bel po’ di spazio (suggerisco Celymyn-Timin): se osservate i risultati in quell’area, vedrete molto probabilmente una bolla rossa. Ora, dopo aver lasciato passare un tot di tempo per permettere alla vegetazione piantata dai Fremen di estendersi, vedrete sui risultati che la striscia coperta dalle piante è diventata di vostro dominio.

Prima di iniziare la trasformazione di Dune in un pianeta verde, assicuratevi che tutti i Fremen sotto il vostro controllo siano in occupazione ecologia. Inutile, infatti, tenere dei soldati poiché non ci sono più Harkonnen, ed inutile tenere dei minatori di spezia poiché ormai l’avete estratta tutta.

Capite adesso perché vi ho detto di costruire una trappola a vento in ognuna delle caverne? In questo modo aumenterete la percentuale di territorio sotto il vostro controllo, trasformando tra l’altro Dune in un pianeta per la maggior parte verde. Ovviamente questo risultato non lo raggiungerete in un batter d’occhi: dovrete far passare un bel po’ di giorni (qui vi torna utile l’opzione “Aspetta la sera”/“Aspetta il mattino”) in cui dovrete coordinare tutti i vostri Fremen in modo che appena finisce la scorta d’acqua di un sietch, questi si dirigano in un’altra caverna per continuare a piantare bulbi (controllate la sezione 5.10 “Ruolo Ecologia” per avere più informazioni).

Inoltre la vegetazione è utile per spazzare via gli ultimi “rimasugli” di dominio Harkonnen (molto probabilmente, infatti, dopo aver conquistato il palazzo di Arrakeen può darsi che sulla mappa ci siano ancora delle piccole strisce o zone di blu)

Io, dopo ben 505 giorni passati su Arrakis dall’inizio della partita, sono arrivato a controllare il 75% del pianeta, come vedete dal globo sottostante.



Ora vi chiederete: “Ma non è possibile raggiungere il 100% del dominio?” La risposta, secondo me, è no. Controllate la sezione 5.15 “Altri misteri” per sapere le ragioni della mia ipotesi.

5.5 Come mantenere in vita il Duca Leto (glitch)

In cosa consiste il trucco:

Semplicemente si tratta di riuscire a far rimanere all’interno del palazzo Atreides il Duca, anche dopo aver ricevuto il messaggio intimidatorio del Barone Harkonnen.

Nel momento in cui lasciate Gurney ad addestrare i Fremen, avrete la visione del Duca che dice: “Qualcosa di terribile è accaduto a palazzo!”

Al posto di tornare immediatamente a Carthag, aspettate finché non avete la visione di Duncan che vi rammenta la spedizione di spezia per l’Imperatore. Ora tornate a palazzo, guardate tranquillamente il messaggio del Barone e pagate a Shaddam il tributo, parlate col Duca e noterete che non si arrabbierà e non pianificherà la spedizione punitiva contro gli Harkonnen.

Ad ogni modo, l’utilità di questo truccetto è nulla, perché si tratta di un semplice bug del gioco e non implica nessun cambiamento della story-line: lo si evince dal fatto che il gioco continua a ritenere il Duca morto (infatti avrete la visione di Jessica che preannuncia la vostra prima cavalcata con un verme, e ancora vostra madre, al momento della pianificazione dell’attacco finale, dirà: “Non dimenticherò mai che quei maledetti [gli Harkonnen] hanno ucciso il mio caro Leto”).

Note particolari:

Il glitch in questione funziona *SOLO* con la versione floppy. Probabilmente la ragione è che la release CD uscì nell’93 (un anno dopo rispetto a quella floppy), e i programmatori devono aver corretto l’errore.

Ho anche provato a finire il gioco senza far morire il Duca sulla versione CD, ma sono poi incappato in un casino incredibile (per farvi due risate andate alla sezione 6.3 “Errori in Dune I”:-).

5.6 Come tenere a bada l’Imperatore

Pagare il tributo di spezia a Shaddam IV è al contempo la seccatura e la preoccupazione primaria del giocatore di Dune I. Come avrete notato, infatti, la morte più probabile che vi aspetta su Arrakis sono gli spietati Sardaukar, inviati dall’Imperatore Padishah perché non

gli avete spedito il quantitativo di Melange che vi aveva richiesto (vedi anche sezione 6.3 “6 modi per morire su Arrakis”).

In questa sezione non illustro come potersi assicurare di avere il magazzino sempre pieno (per quello consultate la sezione 5.2 “Come avere un sacco di spezia”), ma spiego in che maniera dovete trattare con Shaddam e decidere quanta spezia inviargli. Molte delle informazioni in questa sezione sono già trattate nel capitolo 3, “Walkthrough completo del gioco”.

I messaggi

Cominciamo dall’aspetto più ovvio, cioè sapere quando arrivano i messaggi dell’Imperatore con una richiesta di spezia. Avrete capito che finchè non vi avviate da soli nel deserto per avere la vostra prima visione, quando ve lo dirà Jessica, Shaddam non vi richiederà alcun tributo. Nel momento in cui lo fate, avrete una visione di Leto che vi dirà “Un messaggio è arrivato a palazzo”, riferendosi alla richiesta dell’Imperatore. Quando poi Leto sarà andato per la sua disperata spedizione punitiva, ci penserà Thufir ad avvertirvi tramite visione. Se aspettate fino a sera senza guardare il messaggio, avrete una visione di Duncan che vi rammenta di non dimenticare la spedizione di spezia per Shaddam.



Appena potete, comunque, è meglio visionare il messaggio, se non volete che i Sardaukar il giorno dopo vengano a farvi visita:-). Cercate tra i nuovi messaggi e sentite quanta spezia vuole il Padishah.



Opzioni di pagamento

No, non si tratta di scegliere tra carta di credito o bonifico bancario!:-)) Dopo aver visto il messaggio andate a parlare con Duncan. Vi dirà le solite cose, cioè la quantità di spezia immagazzinata fino a quel momento, come è andata la produzione giornaliera e poi vi chiederà conferma della richiesta imperiale. A questo punto si prospettano due alternative per voi:

1) Avete in magazzino una scorta superiore alla richiesta dell'Imperatore. In questo caso Duncan vi esporrà quattro modi per pagarlo:

- a) Mandargli la quantità richiesta (prima opzione);
- b) Mandargli tutta la spezia in magazzino (seconda opzione cliccando su "Discuti");
- c) Mandargli il doppio di quello che ha chiesto (terza opzione);
- d) Mandargli il 50% in più di quello che ha chiesto (ultima opzione);

2) Non avete sufficiente spezia in magazzino per poter pagare Shaddam. In quel caso l'unica cosa che potete fare è mandargli tutta quella che vi è rimasta.

Spedizione & risposta

Una volta deciso il vostro metodo di pagamento, cliccate su "Accetta", quindi dite a Duncan "Vieni con me" e dirigetevi nella sala comunicazioni: sugli schermi vedrete la navicella-cargo partire per Kaitain, il pianeta della sede imperiale. Dopodichè Duncan vi dirà di aspettare la risposta di Shaddam e aggiungerà, a seconda dei casi, un commento sulla spedizione:

- Se avete spedito la quantità richiestavi dall'Imperatore: "Non dobbiamo preoccuparci, gliene abbiamo mandata quanta ce ne aveva chiesta";
- Se avete spedito una quantità maggiore: "Gliene abbiamo mandata in più di quella che ci aveva chiesto. Se questo non lo soddisfa, non so che altro fare!";
- Se avete spedito una quantità minore: "Sono un po' preoccupato. Gliene abbiamo mandata meno di quello che ci aveva chiesto".

Subito dopo riceverete il messaggio olografico contenente la risposta del Padishah. Anche qui, a seconda della quantità ricevuta, vi concederà un numero maggiore o minore di tempo dopo il quale si farà risentire per un nuovo carico. Eccovi più o meno le risposte possibili:

- Se gli avete mandato la quantità richiesta sarà soddisfatto, e si farà risentire nell'arco di 5-7 giorni;
- Se gliene avete mandata di più, sarà molto soddisfatto e si farà risentire entro 6-9 giorni;
- Se gliene avete mandata di meno, sarà molto incacchiato e si farà risentire nell'arco di 2-4 giorni.



5.7 Gestire le truppe Fremen: Carisma, Motivazione, gradi di preparazione

I Fremen sono la vostra principale risorsa umana in Dune I. La trama del gioco in questo differisce sostanzialmente dal film e dal libro di Herbert, poiché non avete a vostra disposizione delle truppe Atrides (a parte le guardie del palazzo, che però fanno parte dello sfondo!:-), ma dovete per forza appoggiarvi subito ai nativi di Arrakis, conquistandovi, man mano che avanzate nella partita, la loro fiducia e la loro lealtà. In questa sezione spiegherò come mantenere alta la loro motivazione, e come capire i loro gradi di preparazione.

NOTA: in questa sezione non sono contemplate le spiegazioni su come convincere i Fremen a lavorare per voi. Per quelle consultate la sezione 3.6 "Raggruppare le truppe Fremen".

Carisma:

Sull'angolo in alto a destra dei risultati (accessibile dalla mappa di Dune) troverete la voce "Carisma=X". Questo numero mostra la vostra popolarità presso i Fremen. All'inizio del gioco, quando arruolate i primi sietch, cominciate con un numero basso, che poi, man mano avanzate nel gioco, aumenterà fino a un massimo di 100. Avere un carisma alto vuol dire riuscire a convincere più facilmente i Fremen nuovi che incontrate ad unirsi alla vostra causa, e sarete anche sicuri che le vostre truppe obbediranno ciecamente ai vostri ordini. Ecco la lista degli eventi e delle azioni che fanno aumentare la vostra popolarità:

- Trovare il gruppo di prospector e arruolarlo;
- La vostra prima visione e il primo contatto telepatico con i Fremen;
- Convincere Stilgar a seguirvi (questo vi permetterà di arruolare le truppe nuove come esercito, tra l'altro);
- Conquistare fortezze Harkonnen (1 punto per ogni forte conquistato);
- Fidanzarvi con Chani;
- La vostra prima cavalcata su un verme;
- Bere l'Acqua della Vita e riuscire a mettervi in contatto con tutti i Fremen del pianeta;
- Conoscere Liet-Kynes (questo vi permetterà di arruolare le truppe nuove come ecologia);
- Assemblare trappole a vento;
- Iniziare la sperimentazione sui bulbi che crescono sulla sabbia.

Motivazione:

Strettamente connessa al carisma è la motivazione. Questa si esprime con una percentuale che varia di gruppo Fremen in gruppo. Per sapere la motivazione di una certa truppa basta parlare col naib corrispondente e osservare le statistiche che vi dice (la

percentuale è insieme al numero degli uomini). Anche qui, un'alta motivazione significa più obbedienza da parte dei vostri uomini, mentre una bassa (meno del 4%) farà ribellare la truppa in questione che dirà: "La motivazione in noi è scesa troppo in basso, ci rifiutiamo di lavorare ancora". Le azioni che la fanno aumentare sono le stesse descritte per il carisma. Ecco invece una lista delle cose da fare per evitare che essa scenda:

- Evitate di non contattare le vostre truppe per molti giorni. Visitate i naib spesso e parlategli;
- Cercate di fornire, a seconda della specializzazione, tutto l'equipaggiamento di cui necessitano le vostre truppe. Specialmente nel caso dei minatori di spezia, se questi non saranno provvisti di ornitotteri ma solo di mietitrice e verranno attaccati da un verme, la loro motivazione riceverà un brutto colpo (oltre al rischio di perdere la mietitrice ed alcuni uomini, ovviamente);

Grado di preparazione:

Al di là della specializzazione (sia essa Spezia, Esercito o Ecologia), la scala che esprime il livello di preparazione dei vostri Fremen è sempre la stessa:

- 1) In viaggio
- 2) Novizi
- 3) Medi
- 4) Capaci
- 5) Efficienti
- 6) Esperti

Per sapere a che livello è un certo gruppo, contattate il naib ed osservate le statistiche che vi dà (insieme al numero di uomini e alla percentuale di motivazione).

Con il passare del tempo l'esperienza dei Fremen crescerà, e passeranno di livello.

Ovviamente, più il loro grado di preparazione è alto, meglio svolgeranno il compito che gli avete assegnato. Ad esempio, nel caso dei prospettori essere esperti significa prospettare le regioni in minor tempo, mentre gli ecologi riusciranno ad assemblare trappole a vento più in fretta. Per quanto riguarda l'esercito, in particolare, dovete sempre essere attenti a mandare in spionaggio e in combattimento solo truppe esperte (meglio se bene armate, inoltre, ma per questo consultate la sezione 5.9), se volete evitare che vengano catturate dagli Harkonnen.

NOTA: secondo qualcuno, i Fremen avrebbero già una predisposizione ad una certa occupazione prima di essere arruolati, a seconda del colore della tuta distillante. Avrete infatti notato che incontrate sempre naib in tuta marrone, blu o verde: tre colori, come tre specializzazioni, cioè Spezia, Esercito ed Ecologia. Secondo questa teoria, i Fremen "marroni" diventerebbero esperti prima come soldati, quelli "blu" come minatori di spezia, e quelli "verdi" come ecologi.

Ho sperimentato quest'idea, ma sono arrivato alla conclusione che non è vera. Ho visto gruppi blu avanzare di livello in esercito molto più in fretta di alcuni marroni, così come truppe verdi (e quindi "ecologhe") diventare esperti in estrazione spezia molto prima di quelli blu. La mia opinione a riguardo è che, se davvero esiste una predisposizione tra i Fremen per una certa occupazione, questa varia di zona in zona: magari i nativi di Ergsun sono più portati per il combattimento poiché più vicini all'area di influenza Harkonnen, mentre quelli del sud (regioni Celymyn, Cielago e Sihaya) lo sono più per l'ecologia, dato che hanno lì vicino Liet-Kynes e il suo laboratorio di bulbi e quasi tutti i sietch di quel posto sono già provvisti di trappola a vento.

Per andare più sul sicuro riguardo l'arruolamento, comunque, suggerisco di attenersi ai criteri che spiego nelle sezioni successive.

5.8 Ruolo Spezia

L'estrazione del melange è necessaria per consentirvi di rimanere su Arrakis. L'Imperatore Padishah ha spedito (in versione ufficiale) voi Atrides su Dune per quel compito, e ve lo rammenterà nel primo messaggio che riceverete dopo aver scoperto la sala comunicazioni. Assicuratevi perciò di avere un buon numero di truppe dedite all'estrazione (non importa però che siano composte da un gran numero di uomini); di solito io uso le prime che arruolo durante il gioco (quando non vogliono neanche combattere con voi, se provate a cliccare su "Occupazione esercito") e poi quelle delle regioni meridionali (Sihaya, Habbanya, Celymyn) che si scoprono dopo aver conosciuto Chani e Liet, perché quelle zone sono estremamente ricche di spezia.

Equipaggiamento utile ai minatori:



Mietitrice

Descrizione: macchina per la raccolta della spezia. Raggiunge dimensioni di 120 metri per 40.

Utilità: grazie alla mietitrice i vostri minatori potranno estrarre il melange dalla sabbia più in fretta, e prosciugare fino all'esaurimento una zona (senza mietitrice, infatti, la mappa di densità della zona non diventa mai nera).

Effetti collaterali: a causa delle vibrazioni ritmiche che producono, le mietitrici attirano spesso i vermi delle sabbie, che le attaccano.

Dove ne trovate: sietch Fremen, fortini Harkonnen, quasi tutti i villaggi di contrabbandieri.



Ornitottero

Descrizione: velivolo capace di sostentarsi in aria battendo le ali come un uccello.

Utilità: gli ornitotteri sono degli ottimi ricognitori per segnalare la presenza di un verme. Se una truppa ne è provvista, riuscirà a prevedere l'attacco e a mettere la mietitrice al sicuro.

Dove ne trovate: sietch Fremen, fortini Harkonnen, quasi tutti i villaggi di contrabbandieri.

PROSPETTORI:

Argomento a parte sono il gruppo di prospettori. Originari di Carthag-Timin, li trovate subito all'inizio del gioco; inizialmente non vorranno lavorare per voi, ma quando le vostre altre truppe diranno che è necessario prospettare le loro zone per estrarre la spezia, accetteranno subito, e vi doneranno la mappa di densità del pianeta. Grazie ad essa, potete sapere in tempo reale approssimativamente quanta spezia rimane in una regione, osservandone il colore (gialla=molto ricca; nera=esaurita)

NOTA: tenete sempre impegnate la vostra truppa di prospettori! Da loro dipende tutta la produzione di spezia! Appena scovate un nuovo sietch, indirizzatela lì. Con i forti appena conquistati dagli Harkonnen invece usate cautela: potrebbe darsi che i vostri nemici tentino di riconquistarsi, e se avete in quella zona i prospettori... Ecco cosa succede:



Avrete una visione di uno dei naib nel sietch attaccato che vi avvertirà della presenza dei prospectorie. Sinceramente non mi è mai capitato che fossero fatti prigionieri, ma non credo che sia una cosa molto piacevole! Tra l'altro quella di Carthag-Timin è l'unica truppa prospectorie su tutta la faccia di Arrakis, perciò dovete difenderla bene.

Equipaggiamento utile ai prospectorie:



Ornitottero

Utilità: l'orni permetterà ai prospectorie di muoversi più velocemente tra i sietch, quindi riusciranno a prospeettare le zone in minor tempo.

5.9 Ruolo Esercito

Dal momento in cui fate conoscenza con Stilgar, potete arruolare i Fremen come soldati. Appena gli avrete assegnato quest'occupazione, inizieranno ad esercitarsi militarmente. Se portate Gurney Halleck da queste truppe, questi le addestrerà nell'"Arte di Combattimento Atreides" e passeranno più in fretta di livello. Per altre informazioni su come organizzare l'addestramento, spiare e attaccare fortezze Harkonnen, consultate la sezione 5.11 "Una buona strategia per combattere gli Harkonnen".

Quali gruppi arruolare:

E' meglio se arruolate come esercito i gruppi Fremen con più di 1500 uomini. Questo perché in battaglia non conta solo il numero di truppe che usate per assaltare una fortezza, ma anche di quanti guerrieri sono composte. Se addestrate una truppa da 900 uomini, anche se arrivano a livello esperto e sono i meglio armati, rischiano comunque di essere sterminati o catturati per primi, alla prima battaglia dura.

Equipaggiamento utile ai soldati:



Coltelli Cryss

Descrizione: i sacri coltelli dei Fremen. Vengono confezionati con i denti estratti dai vermi delle sabbie.

Utilità: combattimento.

Dove ne trovate: sietch Fremen, fortini Harkonnen, alcuni villaggi di contrabbandieri.



Pistole laser

Descrizione: proiettori laser a fascio continuo. Il loro impiego come arma subisce forti limitazioni in quelle culture che fanno uso di generatori di scudo, a causa delle violente esplosioni che si generano quando il fascio interferisce con lo scudo (su Arrakis il problema non sussiste: gli scudi non vengono quasi mai utilizzati, poiché il campo che generano scatena nei vermi delle sabbie una furia omicida).

Utilità: combattimento.

Dove ne trovate: sietch Fremen, fortini Harkonnen, alcuni villaggi di contrabbandieri.



Moduli estranianti

Descrizione: armi capaci di convertire i pensieri di chi lo indossa in onde sonore altamente distruttive.

Utilità: combattimento.

Dove ne trovate: fortini Harkonnen, alcuni villaggi di contrabbandieri.



Atomiche

Descrizione: armi messe al bando dalla Grande Intesa dopo la Battaglia di Corrin. Tuttavia, quasi tutte le Case del Landsraad ne posseggono un arsenale segreto, pronto ad essere utilizzato in caso di estrema necessità. La potenza sprigionata da un bruciapietre, per esempio, è tale da riuscire a distruggere un intero pianeta, se non è ben regolato.

Utilità: combattimento. Si riveleranno necessarie per abbattere lo scudo che protegge il palazzo Harkonnen.

Dove ne trovate: solo nei fortini Harkonnen, in particolare in quelli vicino alla regione del palazzo di Arrakeen.

Equipaggiamento opzionale per i soldati:

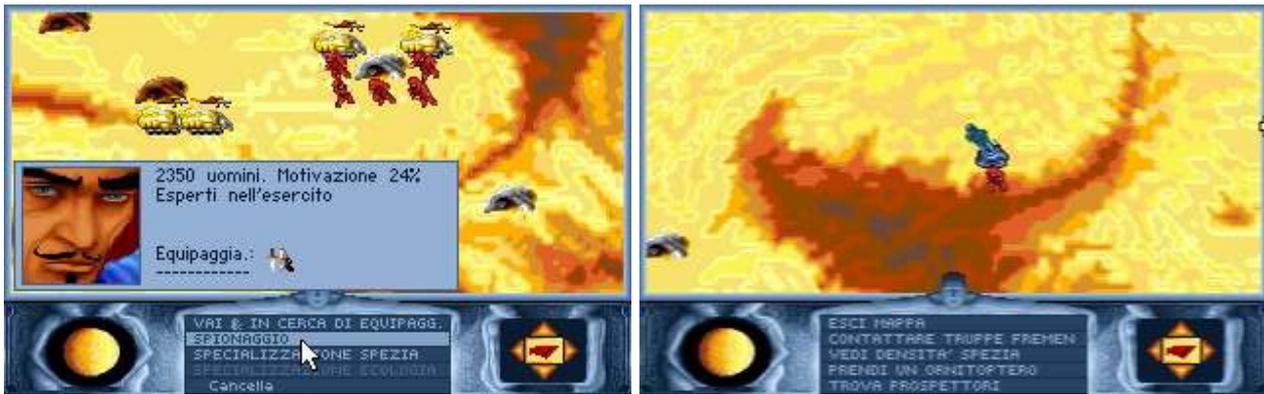


Ornitottero

Utilità: le truppe si muovono più velocemente da un sietch all'altro (non preoccupatevi se quando lo consegnate a dei soldati questi diranno: "Questo equipaggiamento non serve alla nostra occupazione corrente").

OCCUPAZIONE SPIONAGGIO:

Lo spionaggio vi permette di scoprire una fortezza Harkonnen nei paraggi di un sietch, e sapere da quante truppe nemiche è presidiato. Per mandare dei Fremen a spiare, assicuratevi prima che abbiano raggiunto il grado "Esperto nell'esercito" (usate Gurney Halleck per farglielo raggiungere più in fretta), poi cliccate su "Cambia occupazione" ed infine su "Spionaggio". Sulla Mappa di Dune vedrete la truppa corrispondente avventurarsi dietro le linee nemiche, e dopo qualche ora scopriranno un fortino nemico.



5.10 Ruolo Ecologia

Dopo che avrete incontrato il planetologo imperiale Liet-Kynes, e questi vi avrà parlato del suo esperimento, sarete in grado di arruolare le nuove truppe Fremen con occupazione Ecologia. Se queste saranno provviste dell'equipaggiamento necessario, inizieranno a far crescere vegetazione sulla sabbia della regione in cui si trovano. Una volta iniziata, poi, la "striscia verde" si estenderà sempre verso nord. Grazie a questa peculiarità, potete usare l'ecologia come un'arma contro gli Harkonnen: la vegetazione danneggia irrimediabilmente il ciclo della spezia (Pardot Kynes l'aveva chiamata "incompatibilità proteica"), e la spezia è la sola cosa che interessa ai vostri nemici. Se cominciate a piantare bulbi in un sietch immediatamente più a sud di un fortino, e poi mandate delle spie a controllare, vi diranno che gli Harkonnen hanno abbandonato la zona.

Equipaggiamento utile agli ecologi:



Bulbi

Descrizione: bulbi speciali, inventati da Liet-Kynes, in grado di crescere nella sabbia.

Utilità: i bulbi sono necessari per far crescere qualsiasi tipo di vegetazione su Dune.

Effetti collaterali: nella regione in cui sono stati piantati e tutte quelle a settentrione di essa toccate dalla vegetazione i giacimenti di spezia si esauriranno subito.

Dove ne trovate: i bulbi sono disponibili solo nel laboratorio-sietch di Kynes, Sihaya-Tuek.



Acqua

Descrizione: avete presente quella cosa liquida che bevete quando avete sete e usate per farvi il bagno? (no, non la grappa!:-)

Utilità: da che mondo è mondo, per fare una qualsiasi attività agricola c'è sempre bisogno di acqua. Se il sietch in cui si trovano i vostri ecologi è sprovvista di trappola a vento per la raccolta dell'acqua, non potranno far crescere nessun tipo di vegetazione, anche se hanno i bulbi.

Dove ne trovate: l'acqua non è un equipaggiamento che potete assegnare alle vostre truppe... E' piuttosto una dotazione della caverna: se questa possiede una trappola a vento, allora possiede anche acqua.

Quantità: cliccate su un sietch nella Mappa di Dune: sotto allo spazio dedicato all'equipaggiamento che si trova nella caverna, c'è la voce "acqua" seguita da un istogramma e da un numero che indica la quantità.

Equipaggiamento opzionale per gli ecologi:



Ornitottero

Utilità: le truppe si muovono più velocemente da un sietch all'altro se possiedono l'ornitottero (non preoccupatevi se quando lo consegnate a degli ecologi questi diranno: "Questo equipaggiamento non serve alla nostra occupazione corrente").

CURIOSITA': se non vi accontentate di guardare la vegetazione attraverso la Mappa di Dune, è sufficiente inoltrarsi un po' nel deserto dal sietch in cui le vostre truppe stanno piantando bulbi: appena la caverna scomparirà dalla vostra visuale, vi ritroverete immersi nella vegetazione. Tra l'altro, anche se sulla Mappa di Dune, in caso il sietch abbia finito la scorta d'acqua, la "striscia verde" scompare, camminando nel deserto noterete che le piante e gli alberi ci sono ancora.



Ciambia, che cocomeri che crescono sulla sabbia di Dune! Peccato non poterne mangiare qualcuno:-)

OCCUPAZIONE ASSEMBLAGGIO TRAPPOLA A VENTO:

Rispetto alla totalità dei sietch di Dune, sono pochissimi quelli già provvisti di trappola a vento (e quindi di acqua) quando li esplorate per la prima volta, e sono quasi tutti concentrati nelle regioni meridionali (Sihaya, Celymyn e Cielago). Per far costruire ad una vostra truppa una di queste strutture, cliccate su "Cambia occupazione truppe" e poi su "Assemblaggio trappola a vento". Tra l'altro, questo lavoro farà impennare al 100% la motivazione di quella truppa.



NOTA: una volta che sarà ultimata, la trappola a vento inizierà ad accumulare acqua nel suo bacino, incrementando la sua riserva di 1 unità al giorno. La quantità massima immagazzinabile di acqua per sietch è 250 unità. Non è possibile invece quantificare esattamente quanta acqua utilizzino in un giorno le truppe ecologiche, perché dipende da

due fattori: quanti gruppi agricoltori sono presenti nel sietch, e a che livello di preparazione (vedi sezione 5.7) sono.

OCCUPAZIONE CRESCITA BULBI:

Appena Kynes vi avrà parlato del suo esperimento, non sarete ancora in grado di distribuire bulbi alle vostre truppe ecologiche. D'altronde, vi dice il planetologo, quelli nel suo laboratorio hanno bisogno ancora di qualche cura ed ha bisogno di alcuni Fremen per renderli utilizzabili. Mandate quindi le truppe specializzate in ecologia lì vicino alla caverna di Kynes. Quando saranno arrivate, automaticamente convertiranno la loro occupazione in "Crescita bulbi", e a lavoro terminato potrete distribuire loro l'equipaggiamento necessario a far crescere vegetazione su Dune. Il numero massimo di bulbi che producono la prima volta è intorno a 10-15. Poiché non basteranno per equipaggiare tutte le vostre truppe quando vorrete trasformare Dune in un pianeta verde, per farne crescere altri basta indirizzare due o tre truppe che ne sono sprovviste a Sihaya-Tuek, e una volta arrivate cambiare la loro occupazione in "Assemblaggio trappola a vento": vi diranno che c'è già una trappola a vento lì, in compenso cominceranno a coltivare i bulbi. NOTA: affinché questo trucco funzioni sia i Fremen che il sietch di Sihaya-Tuek devono essere sprovvisti di bulbi.



5.11 Una buona strategia per combattere gli Harkonnen

In questa sezione descriverò un metodo efficace e veloce per conquistare in poco tempo tutte le fortezze Harkonnen, più qualche informazione utile per le singole battaglie e il trattamento dei prigionieri.

STRATEGIA

Quando dovete iniziare a pianificare la guerra contro gli Harkonnen, seguite i consigli che do nella sezione 4.3: raggruppate tutte le truppe che avete arruolato nella regione di Ergsun nel sietch dove avete trovato Stilgar, Ergsun-Timin. Tornate poi a palazzo per prendere Gurney Halleck, che sarà desideroso di insegnare ai Fremen l'arte di combattimento Atreides, e conducetelo nella caverna dove avete riunito le truppe. In questo modo i vostri soldati saliranno di livello molto più in fretta.

Badate inoltre di armare bene i vostri soldati: se avete seguito passo a passo le istruzioni del capitolo 4, tutti dovrebbero essere armati di coltelli kryss, in più una truppa (quella con più uomini) dovrebbe anche avere delle pistole laser.

Fate passare un po' di giorni in modo che le vostre truppe continuino ad esercitarsi finché non raggiungono tutte il livello "Esperti nell'esercito" (nel frattempo, avrete un bel daffare con i messaggi che vi invieranno gli Harkonnen e la scoperta del primo villaggio di

contrabbandieri); a questo punto, potete iniziare a mandare delle spie per scovare i fortini Harkonnen. Partendo da Ergsun-Timin, i primi presidi che scopriranno saranno quelli di Bledan, poco difesi (1-2 truppe ciascuno). Nel frattempo, portate Gurney Halleck a Ergsun-Tuek, il sietch più occidentale (dopo capirete il perché).

Attaccate con tutti i Fremen che avete a disposizione quelle fortezze (raccomando di attaccarne sempre una alla volta, per avere una schiacciante superiorità numerica e minimizzare le vostre perdite), e ricordatevi ogni volta che ne conquistate uno di visitarlo, per due ragioni:

- 1) Quasi sempre nelle fortezze si trovano prigionieri Fremen, che potete arruolare.
- 2) Dopo aver conquistato un forte, le armi dei nemici possono essere consegnate alle vostre truppe.

Poiché le truppe che hanno condotto gli attacchi sono quelle che ne abbisognano di più, le armi nemiche è meglio consegnarle a loro. Inoltre, dovete ricordarvi di mandare i prigionieri arruolati ad Ergsun-Tuek, dove avevate portato prima Gurney Halleck: in questo modo formerete un altro mini-esercito, che verrà istruito velocemente dal Maestro d'Armi Atreides. Mentre aspettate che questi nuovi soldati giungano a livello esperto, continuate le vostre incursioni con le truppe che avete addestrato all'inizio: mandandole in spionaggio, scopriranno nuove fortezze verso est. Attaccatele e spedite sempre i prigionieri che liberate da Gurney Halleck ad Ergsun-Tuek, finché non raggiungete il numero massimo di truppe che possono stare nel sietch (7, più eventualmente il gruppo prospektori). Quando anche gli ex-prigionieri saranno diventati "Esperti nell'esercito", mandateli in spionaggio: partendo dal sietch in cui sono scopriranno altre fortezze poco difese nella regione di Haga, verso ovest. Mandate quindi tutte le truppe a vostra disposizione ad Ergsun-Tuek per attaccarle.

In questo modo, usando due gruppi di soldati che attaccano uno verso est (il primo che avete addestrato) e l'altro verso ovest (il secondo), stringerete gli Harkonnen in una morsa. Tutto quello che dovete fare, adesso, è continuare a scoprire nuove fortezze sia a ovest sia a est con le spie, attaccarle, liberare prigionieri da mandare da Gurney Halleck per l'addestramento (costituiranno la vostra "riserva" nel caso abbiate bisogno di rinforzi), ed equipaggiare le vostre truppe con armi sempre più potenti che troverete nei forti conquistati (nell'ordine: cryss, pistole laser, moduli estranianti ed atomiche).

Quando sarete arrivati nelle regioni "centrali" (quelle che circondano il palazzo Harkonnen), il gioco si farà un po' più duro, perché i fortini di quella zona sono quelli meglio difesi e con più truppe. Ad ogni modo, se riuscite ad equipaggiare bene i vostri Fremen, e a mandare il numero di truppe giuste per attaccare una fortezza, non avrete molti problemi. Tenete presente che man mano avvanzerete nel gioco scoprirete anche nuovi villaggi che vendono quasi tutti i tipi di armi (tranne le armi atomiche, che possiedono solo gli Harkonnen). Per avere maggiori informazioni su come comprarle da loro ad un prezzo vantaggioso, consultate la sezione 5.15.

DECIFRARE I MESSAGGI DELLE SPIE

Quando mandate dei Fremen in spionaggio, questa dopo un po' scoprirà un forte che verrà segnalato sulla Mappa di Dune, insieme al numero di truppe Harkonnen che la difendono. Non potete sapere però da quanti uomini sono composte queste truppe, né con che armi sono equipaggiati, né qual è il loro grado di preparazione.



Si possono fare però delle ipotesi sulla base di ciò che vi dicono le vostre spie:

“Sembra non ci siano truppe Harkonnen in giro”

Gli Harkonnen hanno abbandonato la fortezza (magari perché è stata raggiunta dalla vegetazione che ha distrutto la spezia). Potete quindi attaccarla con la sola truppa di spie senza timori, andando su “Cambia occupazione truppe” e poi “Attacco”.

“Penso che possano essere pericolosi”

La/le truppe nemiche dovrebbero essere equipaggiati con kryss.

“Sono pericolosi, Muad'Dib, e sono anche bene armati”

La/le truppe nemiche sono armate con pistole laser.

“Gli armamenti sono impressionanti qui. Possiamo anche vedere truppe bene addestrate”.

La/le truppe nemiche sono armate con moduli estranianti, e forse sono a livello esperto.

“Muad'Dib, abbiamo trovato gli Harkonnen più duri di tutti”

La/le truppe nemiche sono a livello esperto e sicuramente armate con moduli estranianti, probabilmente anche con armi atomiche.

Traete quindi le conclusioni voi su quante e quali truppe mandare a seconda dei casi. Una regola generale, comunque, è quella di mandare due truppe Fremem per ogni truppa Harkonnen, se non di più, ed equipaggiate con le stesse armi dei nemici. In questo modo potrete ridurre al minimo le perdite di vostri uomini. Un'altra regola saggia è quella di salvare il gioco prima di affrontare una battaglia che si preannuncia dura, per poter rimediare in caso qualcosa vada storto.

AVERE INFORMAZIONI SULL'ANDAMENTO DELLA BATTAGLIA A DISTANZA

Quando vedete sulla mappa che le vostre truppe hanno iniziato ad attaccare battaglia, potete contattare i capi Fremem telepaticamente per avere statistiche ed altre informazioni sulla battaglia.



A seconda di quanto tempo è passato dall'inizio dell'attacco, i Naib potranno farvi stime precise sul numero di nemici uccisi e sulle perdite subite, e dirvi la loro opinione sull'esito finale della battaglia, che si riassumono in queste due frasi:

"C'è molta confusione tra gli Harkonnen, sembra sarà facile metterli in rotta"

Le vostre truppe molto probabilmente vinceranno la battaglia.

"Le forze Harkonnen sono impressionanti"

Le vostre truppe molto probabilmente perderanno e saranno catturate. In questo caso, sulla mappa le vedrete immobilizzate presso la fortezza dove hanno combattuto e non potrete neanche cercare di contattarle telepaticamente, perché vi risponderà un capitano Harkonnen.

C'è inoltre un altro mezzo per sapere verso che conclusione sta volgendo il combattimento: l'indicatore di battaglia.

Se cliccate sulla fortezza (o sul sietch, a seconda se siete voi ad aver attaccato gli Harkonnen o viceversa) in cui si sta svolgendo la battaglia, vedrete due bracci congiunti, uno rosso e l'altro blu, che rappresentano i due schieramenti. Come nel braccio di ferro, se vedete che la parte rossa sta schiacciando quella blu, l'esito della battaglia sarà a vostro favore, altrimenti sarà a favore dei vostri nemici.



L'indicatore di battaglia. In questo caso, le due braccia sono allo stesso livello perché il combattimento è appena iniziato.

DIRIGERE DAL VIVO UNA BATTAGLIA

Per poter assistere di persona ad una battaglia ci sono due casi da distinguere: quello in cui siete voi ad essere stati attaccati dagli Harkonnen (cioè le vostre truppe stanno difendendo un sietch), oppure quello in cui avete attaccato voi una fortezza.

Nella prima situazione (difesa) potete assistere alla battaglia semplicemente volando verso il sietch con un ornottero. Altrimenti, per raggiungere una fortezza Harkonnen sotto assedio dovete per forza usare un verme; infatti, poiché gli Harkonnen sono ancora

padroni del loro forte durante la battaglia, possono usare la contraerea per abbattervi (il Duca Leto, come avrete appreso da Thufir, è stato ucciso dagli Harkonnen proprio in questo modo).



Il motivo per cui dovrete rischiare la vostra pelle partecipando ad una battaglia è che le vostre truppe saranno incoraggiate dalla vostra presenza, e combatteranno con più motivazione. Potrete inoltre interpellare di persona i naib che comandano i vostri Fremen per avere le statistiche sulla battaglia, e ordinare un “Attacco massiccio” oppure di “combatti per l’intero giorno”. Se parlate poi con i vostri accompagnatori vi daranno le loro impressioni sull’andamento della battaglia. In particolare Stilgar e Gurney dicono:

“Penso che i nostri uomini qui possano cavarsela facilmente con gli Harkonnen”

Cioè che le vostre truppe molto probabilmente vinceranno la battaglia.

“Le truppe degli Harkonnen sembrano essere più forti delle nostre”

Cioè molto probabilmente perderete la battaglia, e se non vi affrettate a chiamare un verme o a prendere un ornotottero, gli Harkonnen vi cattureranno.

TRATTARE CON I PRIGIONIERI HARKONNEN

Come ho già spiegato nella sezione 4.5 “Il rapimento di Chani”, dopo che avrete liberato la vostra ragazza dagli Harkonnen può capitarvi di trovare, nelle prigioni delle fortezze Harkonnen appena conquistate, dei capitani Harkonnen prigionieri, oltre ai Fremen. Potete capirlo in anticipo, prima che la battaglia termini, se uno dei naib vi dice: “I miei uomini mi hanno detto di avere sicuramente un prigioniero”.

Appena entrerete nella prigione, il capitano inizierà a minacciarvi con la sua spada, dicendovi: “Vieni più vicino, lurido topo di fogna, che ti apro il cranio!”



Per poterlo immobilizzare occorre che nella prigione ci siano tre persone, oltre a voi e all'Harkonnen: due persone che vi accompagnano ed un Fremen prigioniero. In caso contrario, quando parlate con loro e gli chiedete di "Sopraffare il prigioniero", vi risponderanno che non possono farlo da soli, perchè hanno bisogno di aiuto.

Quando il capitano sarà disarmato e in manette, potrete interrogarlo, fargli rivelare la posizione di una nuova fortezza e il numero di truppe che lo presidiano. Le informazioni ricavate saranno subito menzionate sulla vostra mappa (non il numero di truppe, però, quindi ricordatevelo bene quando ve lo dice).

ATTENZIONE!

Ricordatevi sempre, prima di raggiungere una fortezza Harkonnen, di calcolare bene i tempi. Anche se viaggiate con i vermi, sarete sempre un po' più veloci delle vostre truppe, e nel caso arrivaste prima di loro gli Harkonnen vi ammazzerebbero subito (non è come sull'ornitottero dove i vostri accompagnatori vi avvertono che state entrando in zona nemica). Potete anche dare degli ornitotteri alle vostre truppe per aumentare la loro velocità di spostamento, ma io, comunque, aspetto sempre di vedere sulla mappa l'inizio della battaglia.

Un'altra raccomandazione: partecipate solo alle battaglie in cui siete sicuri di vincere. Se prendete parte a una dove l'esito è incerto, anche se contribuite all'aumento della motivazione dei vostri Fremen, consiglio lo stesso di andarsene chiamando un verme. Una possibilità alternativa è contattare telepaticamente i naib che stanno combattendo, oppure dare un'occhiata all'indicatore di battaglia (vedi sopra).

5.12 Campanilismo tra i Fremen

Nel corso del "Walkthrough completo del gioco", vi ho raccomandato più volte di non riunire in un unico sietch truppe Fremen provenienti da nord (regioni come Carthag, Tuono, Ergsun) con quelle provenienti da sud (regioni Habbanya, Celymyn, Sihaya). Il motivo è che i Fremen sono piuttosto orgogliosi della loro cultura locale, e non sempre apprezzano i loro vicini, anche se alla fine appartengono tutti allo stesso popolo.

La cosa curiosa è che Fremen del nord e del sud iniziano a litigare solo se entrambe le "fazioni" sono addette alla raccolta della spezia, e solo se siete ancora nella prima metà di gioco (di fatto, a me non succedeva più dopo aver conquistato qualche fortezza Harkonnen). Non accade nulla se sono soldati o ecologi, invece.

Se per sbaglio vi capita di commettere questo errore, avrete una visione di Duncan che vi dice: "Non proviene nulla dalla caverna XXXX. Mi chiedo cosa possa essere successo".

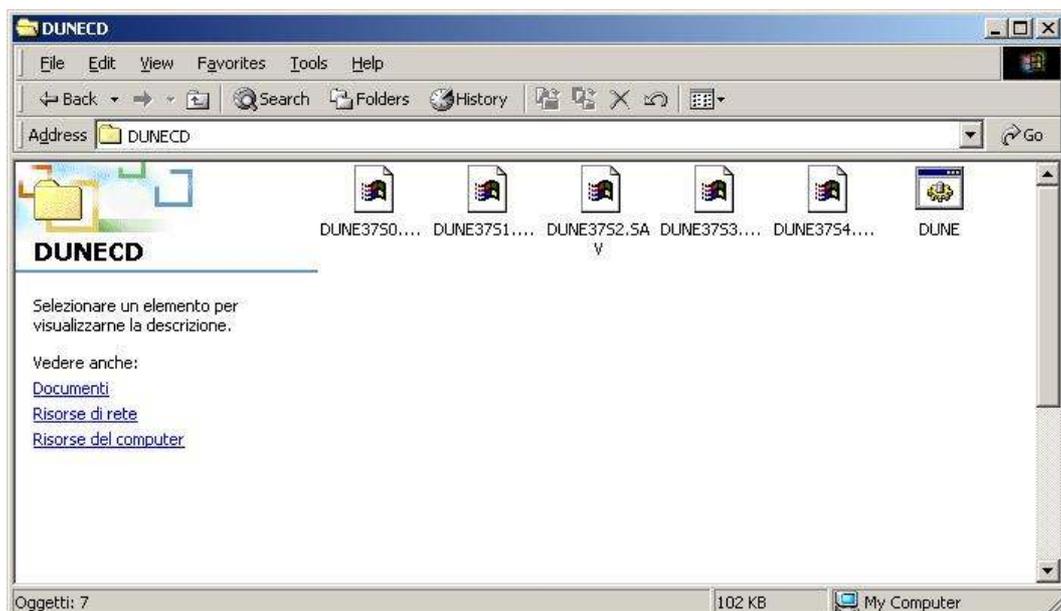
Guardando sulla mappa il sietch in questione, vedrete che i gruppi che lo presidiano sono fermi e non stanno lavorando. Andate quindi nel sietch in questione e parlate con uno dei capi. Vi dirà che non riescono a capire questi Fremen del sud (o del nord, a seconda del caso) e le loro usanze, e vi chiede di fare qualcosa. L'unica cosa da fare per rimediare al disguido è spostare una delle truppe in un altro sietch, ed entrambe ricominceranno a lavorare a pieno regime.

5.13 Mantenere i salvataggi di più di due partite

Avrete notato sicuramente che le possibilità di salvataggio in Dune sono piuttosto limitate. Solo due slot disponibili, più altre due opzioni che caricano rispettivamente il gioco dall'ultimo sietch che avete scoperto e dall'ultimo luogo che avete visitato prima di chiudere la partita. Per continuare ad avere salvataggi aggiornati con le vostre ultime posizioni, dovete continuare a sovrascrivere, perdendo quelli più vecchi.



Ebbene, esiste un modo, neanche troppo complicato, per conservare i salvataggi di Dune e per ripristinarli quando servono. Andate nella cartella principale di gioco: nella versione CD, oltre al dune.bat, troverete i file dune37s0.sav, dune37s1.sav, dune37s2.sav e dune37s3.sav e dune37s4.sav. Essi rappresentano rispettivamente l'inizio del gioco, la prima slot di salvataggio, la seconda, quella "Ultimo sietch nuovo esplorato" e quella "Ultimo luogo visitato".





ATTENZIONE!!! Prima di fare qualsiasi smantellamento con i file di salvataggio, fatene ***SEMPRE*** una copia di riserva, prima che combiniaste un pasticcio e li perdiate per sempre!

L'utilità del dune37s0.sav è nulla al vostro scopo, poiché si crea semplicemente ogni volta che si inizia da capo il gioco (cioè tutte le volte che si fa partire Dune). In pratica, serve nel caso clicchiate su "Ricomincia gioco" quando state guardando lo specchio. Se cancellate il file mentre il gioco sta andando (con l'emulatore basta premere [Alt]+[Tab], e vi ritroverete nel desktop di Windows), l'opzione non sarà disponibile.

La stessa regola vale per gli altri tipi di salvataggio: se li cancellate durante il gioco, non potrete più caricarli. Ora se volete mantenere un salvataggio che ritenete importante (ad esempio, quello prima di avere la vostra prima visione), copiate il file corrispondente in un'altra cartella. Di solito io non copio i singoli file, ma prendo tutta la directory di gioco corredata di dune.bat e la comprimo in un archivio zip, che nomino "dune_sav_00X.zip". Poi, quando vi servirà (ad esempio perché vi siete cacciati in un vicolo cieco o non avete più spezia, ma non avete voglia di ricominciare tutto da capo) ricopiatelo o estraetelo di nuovo nella cartella di gioco e magicamente avrete il vostro salvataggio pronto da caricare.

Volendo potete creare una cartella apposta per i salvataggi, dove metterli tutti. Naturalmente, se sono più di quattro dovrete rinominarli, ma ricordatevi che quando vorrete ripristinarli dovrete per forza usare un nome come "dune37sX.sav", altrimenti il gioco non li riconoscerà e non potrete caricarli.

NOTA: gli utenti che giocano alla versione ridotta possono applicare il metodo appena descritto, solo che i file di salvataggio non si chiamano "dune37...", bensì "dune23...". La differenza tra 37 e 23 credo sia dovuta al diverso numero di versione tra floppy e CD (2.3 e 3.7). Per questo motivo, **NON tentate MAI** di mischiare i file di salvataggio della versione ridotta con quelli della versione CD rinominandoli, perché il gioco si bloccherebbe appena caricati (ve lo garantisco, ci ho provato io!:-).

5.14 Mappa completa di Arrakis

Un'altra caratteristica eccezionale di Dune I è la vastità del terreno su cui si può giocare. Man mano che avvanzerete nel gioco avrete accesso a un sacco di luoghi. Attualmente, al

momento in cui sto scrivendo questa sezione, conto 61 sietch Fremen, 6 villaggi pyon e (ovviamente) 2 palazzi, il tutto distribuito in 12 regioni (quelle che formano il “prefisso” di un luogo). La mappa che propongo di seguito purtroppo non è un planisfero. Ho cercato di realizzarlo, accostando diverse schermate della mappa degli ornitotteri, ma il problema è che il pianeta è rappresentato come un globo, quindi fare una riproduzione piana fedele alla realtà è impossibile. Per questo motivo, questo “atlante” di Arrakis l’ho costruito come una lista, elencando tutti i luoghi a seconda della regione (di cui è disponibile è la cartina) in cui si trovano. Queste mappe possono tornarvi molto utili per scoprire nuovi sietch o villaggi pyons, poiché alcuni sono un po’ spostati rispetto alle direzioni che vi forniscono i Fremen e risultano quindi difficili da trovare.

Una volta conquistato il palazzo Harkonnen e scoperto i sietch restanti, controllerete circa il 58% del pianeta. Per estendere di più il vostro dominio, dovete usare l’ecologia, come spiegato nella sezione 5.4.

Nelle versioni successive di questa guida, conto di inserire, per ogni caverna, delle informazioni in più, tipo da che direzione sono raggiungibili, qual è l’equipaggiamento in dotazione, se è provvista di trappola a vento, se è abitata da Fremen, e la concentrazione di spezia della regione.

NOTA: le mappe sottostanti ritraggono come sietch anche le fortezze nemiche conquistate (tranne il palazzo di Arrakeen), poiché le ho fatte dopo aver dato l’assalto finale agli Harkonnen. Ad ogni modo, ho aggiunto loro la dicitura “ex-fortezza” per distinguerle dalle altre caverne.

REGIONE CARTHAG:



Sietch:



Carthag-Tuek
Carthag-Timin
Carthag-Harg
Carthag-Tabr
Carthag-Clam

Palazzi:



Carthag (Atreides)

REGIONE TUONO:



Sietch:



- Tuono-Harg
- Tuono-Tuek
- Tuono-Clam
- Tuono-Tabr
- Tuono-Timin

Villaggi Pyon:



Tuono-Pyons

REGIONE HABBANYA:



Sietch:



Habbanya-Timin
Habbanya-Clam
Habbanya-Tuek
Habbanya-Tabr
Habbanya-Harg

REGIONE OXTYN:



Sietch:



Oxtyn-Tuek
Oxtyn-Harg
Oxtyn-Tabr
Oxtyn-Timin

Villaggi Pyon:



Oxtyn-Pyons

REGIONE SIHAYA:

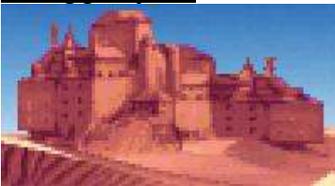


Sietch:



- Sihaya-Clam
- Sihaya-Tuek
- Sihaya-Tabr
- Sihaya-Harg
- Sihaya-Timin

Villaggi Pyon:



Sihaya-Pyons

REGIONE CELIMYN:



Sietch:



Celimyn-Tabr
Celimyn-Timin
Celimyn-Harg

REGIONE CIELAGO:

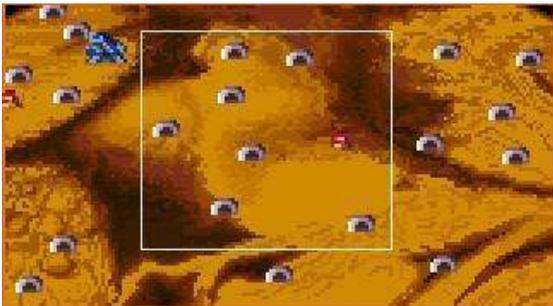


Sietch:



Cielago-Timin
Cielago-Tabr

REGIONE HAGA:



Sietch:



Haga-Tsymyn (ex-fortezza)
Haga-Siet (ex-fortezza)
Haga-Clam (ex-fortezza)
Haga-Harg (ex-fortezza)

Haga-Tuek (ex-fortezza)
Haga-Tabr
Haga-Timin

Villaggi Pyon:



Haga-Pyons

REGIONE ERGSUN:



Sietch:



Ergsun-Tsymyn
Ergsun-Tabr
Ergsun-Tuek
Ergsun-Harg
Ergsun-Timin
Ergsun-Clam

REGIONE BLEDAN:



Sietch:



Bledan-Tuek (ex-fortezza)
Bledan-Tabr (ex-fortezza)
Bledan-Harg (ex-fortezza)
Bledan-Timin (ex-fortezza)

REGIONE TSYMPO:



Sietch:



Tsympo-Pyort (ex-fortezza)
Tsympo-Siet (ex-fortezza)
Tsympo-Clam (ex-fortezza)
Tsympo-Tabr (ex-fortezza)
Tsympo-Timin (ex-fortezza)
Tsympo-Tsymyn
Tsympo-Tuek (ex-fortezza)
Tsympo-Harg

Villaggi Pyon:



Tsympo-Pyons

REGIONE ARRAKEEN:



Sietch:



- Arrakeen-Tuek (ex-fortezza)
- Arrakeen-Tabr (ex-fortezza)
- Arrakeen-Siet (ex-fortezza)
- Arrakeen-Timin (ex-fortezza)
- Arrakeen-Clam (ex-fortezza)
- Arrakeen-Tsymyn (ex-fortezza)
- Arrakeen-Harg (ex-fortezza)

Palazzi:



Arrakeen (Harkonnen)

Villaggi Pyon:



Arrakeen-Pyons

5.15 Come spuntarla con i contrabbandieri: listino prezzi, pagamenti, ritiro merci

I contrabbandieri possono tornarvi molto utili nel corso del gioco, poiché possono vendervi qualsiasi tipo di equipaggiamento o di armi (ad eccezione delle atomiche, disponibili solo nei fortini Harkonnen, e dei bulbi, fabbricati da Liet-Kynes a Sihaya-Tuek). Avrete notato, però, che molto spesso cercano di fregarvi, facendovi pagare un prezzo esorbitante per una merce quando un altro contrabbandiere la vende a molto meno. Visto che i pagamenti vanno fatti in spezia, e che questa vi serve soprattutto per pagare l'Imperatore Padishah, dovete cercare di tirare sul prezzo finché non diventa vantaggioso per voi.

Quando trattate con un contrabbandiere avete disponibili tre opzioni: "Accetta" per comprare la merce di cui state parlando al prezzo che vi mostra l'interlocutore, "Discuti" per chiedergli di ribassare il prezzo, e "Rifiuta" per passare alla merce successiva.

Qui di seguito trovate una descrizione di tutti e 6 i villaggi pyon disponibili, con informazioni su come raggiungerli, che merce vendono e qual è il prezzo minimo per ognuna nelle varie contrattazioni. Inoltre, più avanti c'è una spiegazione delle procedure per pagare la merce acquistata e per ritirarla.

VILLAGGIO: OXTYN-PYONS

Dove si trova:

è il luogo più a oriente della regione di Oxtyn, potete raggiungerlo volando a nord-ovest di Habbanya-Clam (se l'avete già esplorata) oppure dirigendovi semplicemente nei paraggi della "Bocca del Pesce", l'inizio della curiosa formazione rocciosa a ovest del palazzo Atreides (vedi mappa).



Contrabbandiere:



Equipaggiamento disponibile:



Listino prezzi:

Ornitottero: 1980 – 1740 – 1530 Kg di spezia;

Mietitrice: 1000 – 880 – 770 – 680 Kg di spezia;

Moduli estranianti: 2000 – 1750 – 1540 – 1350 Kg di spezia;

Note particolari:

Inizialmente, appena scoprite questo villaggio, saranno disponibili solo ornitotteri e mietitrici. Poi, quando comincerete a trovare moduli estranianti nelle fortezze Harkonnen, potrete comprarli anche presso questo contrabbandiere, al prezzo più vantaggioso (gli altri, a parte quello di Tuono-Pyons, partono tutti da un prezzo base di 2500 Kg di spezia).



VILLAGGIO: TUONO-PYONS

Dove si trova:

A sud di Tuono-Tuek, oppure a sud-est di Tuono-Clam. Potreste imbattervi anche quando state cercando il sietch a nord-ovest di Celimyn-Timin, Celimyn-Tabr (vedi mappa).



Contrabbandiere:



Equipaggiamento disponibile:



Listino prezzi:

Ornitottero: 1500 – 1320 Kg di spezia;

Mietitrice: 600 – 530 Kg di spezia;

Pistole laser: 800 – 700 Kg di spezia;

Moduli estranianti: 2000 – 1750 Kg di spezia;

Note particolari:

Il contrabbandiere di questo villaggio è uno dei più difficili da convincere ad abbassare il prezzo, come potete vedere dal listino. Le prime volte è probabile che non si smuova da quello di partenza, perciò dovete fare alcuni tentativi per contrattare.



VILLAGGIO: SIHAYA-PYONS

Dove si trova:

Solitamente si menziona automaticamente sulla mappa appena scoprite i sietch della regione di Sihaya. E' comunque a ovest di Sihaya-Clam, e a sud di Ergsun-Clam (vedi mappa).



Contrabbandiere:



Equipaggiamento disponibile:



Listino prezzi:

Ornitottero: 1800 – 1580 – 1390 – 1390 – 1220 – 1070 Kg di spezia;

Mietitrice: 1200 – 1050 – 920 – 810 Kg di spezia;

Cryss: 200 – 180 – 160 – 140 – 130 Kg di spezia;

Pistole laser: 800 – 700 – 620 – 550 – 490 Kg di spezia;

Note particolari:

Questo contrabbandiere è il più flessibile nelle contrattazioni. Di fatto, a Sihaya-Pyons potete acquistare ornitotteri, coltelli cryss e pistole laser ai prezzi più bassi possibili. Vale comunque la regola che per raggiungere quei prezzi dovrete fare un po' di tentativi, perché all'inizio il contrabbandiere non scenderà più di tanto.



VILLAGGIO: TSYMPO-PYONS

Dove si trova:

Se la leggenda raccontatavi da Harah sul villaggio di Oxtyn-Pyons diceva che si trovava nella "Bocca del Pesce", la posizione di Tsympo-Pyons può essere definita la "Coda del Pesce":-) Scherzi a parte, questo villaggio si trova a sud-ovest di Tsympo-Tsymyn, o anche a nord-est di Oxtyn-Tuek (vedi mappa).



Contrabbandiere:



Equipaggiamento disponibile:



Listino prezzi:

Ornitottero: 1600 – 1400 – 1230 Kg di spezia;

Cryss: 300 – 270 – 240 Kg di spezia;

Pistole laser: 1000 – 880 Kg di spezia;

Moduli estranianti: 2500 – 2190 – 1920 Kg di spezia;

Note particolari:

Probabilmente per rifornirvi di armi non è proprio il villaggio più adatto, poiché pratica i prezzi più alti di tutti su cryss, pistole laser e moduli estranianti. E' invece abbastanza buono per comprare ornitotteri.

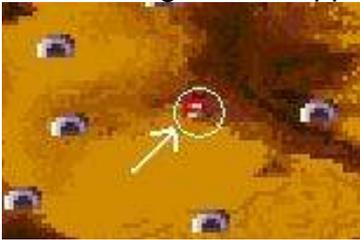
Piccola curiosità: poiché la regione di Tsympo, all'inizio del gioco, è quasi interamente sotto il controllo degli Harkonnen, il contrabbandiere di questo villaggio ha venduto armi ed equipaggiamento anche a loro. Provate a non pagarlo e ve lo rivelerà senza problemi.



VILLAGGIO: HAGA-PYONS

Dove si trova:

A est di Haga-Tuek, oppure a nord di Haga-Timin (vedi mappa).



Contrabbandiere:



Equipaggiamento disponibile:



Listino prezzi:

Ornitottero: 1600 – 1400 – 1230 Kg di spezia;

Mietitrice: 1000 – 880 – 770 Kg di spezia;

Moduli estranianti: 2200 – 1930 – 1690 Kg di spezia;

Note particolari:

Questo contrabbandiere è abbastanza malleabile, ma secondo la mia opinione è il meno conveniente di Arrakis: vende poco equipaggiamento e a prezzi neanche tanto eccezionali. Può tornarvi utile se avete delle truppe nella zona da armare con moduli estranianti. Piccola curiosità: poiché la regione di Haga, all'inizio del gioco, è quasi interamente sotto il controllo degli Harkonnen, il contrabbandiere di questo villaggio ha venduto armi ed equipaggiamento anche a loro. Provate a non parlarlo e ve lo rivelerà senza problemi.



VILLAGGIO: ARRAKEEN-PYONS

Dove si trova:

A est di Arrakeen-Tsymyn, oppure a sud di Arrakeen-Timin (vedi mappa).



Contrabbandiere:



Equipaggiamento disponibile:



Listino prezzi:

Ornitottero: 1500 Kg di spezia;

Mietitrice: 600 Kg di spezia;

Pistole laser: 800 Kg di spezia;

Moduli estrainanti: 2500 Kg di spezia;

Note particolari:

A mio giudizio, è il contrabbandiere con la pettinatura più originale, quello di Arrakeen-Pyons!:-) Scherzi a parte, vende la stessa roba di quello di Tuono-Pyons (e a prezzi anche simili), però ha una particolarità: non si riesce mai a contrattare con lui (e lo notate anche dal listino prezzi sopra). Appena cliccate su "Discuti", dirà: "Non ho mai tirato sul prezzo. Ricordatelo!" Piccola curiosità: poiché la regione di Haga, all'inizio del gioco, è quasi interamente sotto il controllo degli Harkonnen, il contrabbandiere di questo villaggio ha venduto armi ed equipaggiamento anche a loro. Provate a non pagarlo e ve lo rivelerà senza problemi.



COME PAGARE I CONTRABBANDIERI

Una volta acquistata una merce, il contrabbandiere che ve l'ha venduta vi dirà: "E' roba tua adesso. Manda qualcuno a prenderla, e assicurati che io venga pagato".

Noterete inoltre che se lasciate il villaggio e ci ritornate dopo un po', il contrabbandiere non vorrà fare altri affari finchè non gli pagate il conto. Andate quindi da Duncan e parlategli.

Dopo avervi mostrato la quantità totale di melange in magazzino, come è andata la produzione quotidiana e tra quanti giorni l'Imperatore chiederà la spedizione, dirà: "Aspetta un attimo, mi sembra di aver ricevuto una specie di conto...", che poi vi farà vedere:



Per pagare il contrabbandiere sarà sufficiente cliccare su "Accetta", e questi riceverà istantaneamente il quantitativo di spezia pattuito. Se invece cliccate su "Discuti" o "Rifiuta" non lo pagherete, ma Duncan continuerà a riproporvelo ogni volta che parlerete, e dopo un po' di volte butterà via il conto. Se non pagate il contrabbandiere, questo non vorrà vendervi più niente (e a ragione!:-), dicendovi: "Non voglio fare affari con te, non paghi ciò che compri!"

ATTENZIONE! Mi è capitato solo una volta, ma visto che non ho ancora capito se è un bug di programmazione oppure se è contemplato dalla meccanica del gioco, ve lo dico lo stesso. Una volta, dopo aver acquistato qualcosa da un contrabbandiere, ho ordinato a una truppa lì vicino di venire a prendere la merce, e ho aspettato lì finchè non la ritirarono. Subito dopo ho parlato al contrabbandiere e... Sono morto! Per maggiori informazioni a riguardo, consultate la sezione 6.5 "6 modi di morire su Arrakis".

COME RITIRARE L'EQUIPAGGIAMENTO ACQUISTATO

Quando ero ancora alle prime armi con Dune, non riuscivo a capire come cavolo convincere i Fremen ad andare a ritirare la merce acquistata nei villaggi. Infatti ero sempre abituato a muovere le mie truppe su un sietch dove c'era la roba che volevo dargli, e poi consegnargliela con "Modifica equipaggiamento" dalla Mappa di Dune. Solo che appena gli ordinavo di dirigersi in un villaggio, i naib mi dicevano: "Non ci piace andare nei villaggi. Se proprio dobbiamo ci andremo per prendere dell'equipaggiamento, ma non chiederci di più!". Poi, più tardi, capii come fare: bastava semplicemente dirigere la truppa a cui si voleva dare l'equipaggiamento acquistato in uno dei sietch vicini al villaggio, e quindi, una volta arrivata, cliccare su "Cambia occupazione truppe" e "Vai & in cerca di equipaggiamento". Automaticamente si dirigevano al villaggio e subito dopo aver ritirato la merce tornavano indietro (si vede che non gli piacciono proprio i contrabbandieri!:-)

5.16 Tips'n'Tricks vari

In questa sezione ho raggruppato diversi trucchetti e accorgimenti di vario genere, che a volte tornano utili.

Ultima spedizione di spezia

Se vi arriva un messaggio dell'Imperatore con una richiesta di spezia quando avete conquistato tutte (e sottolineo, tutte) le fortezze Harkonnen, non mandategli niente! Shaddam IV infatti si è ormai trasferito su Dune presso il palazzo di Arrakeen, quindi il Padishah non può più sguinzagliarvi contro i suoi spietati Sardaukar.

Carisma #1

Il carisma, nella sezione "risultati" della Mappa di Dune, è un importante indicatore di gioco, come ho già accennato nella sezione 5.7. Grazie ad esso, potete "anticipare" alcuni eventi senza dover seguire la trama esatta del gioco.

Ad esempio, appena avrete la vostra prima visione, il vostro carisma salirà a 9 punti, sufficienti per convincere quel testone di naib di Habbanya-Tabr a lavorare per voi. Non è necessario quindi trovare prima Stilgar.

Carisma #2

Se volete sapere quando siete pronti a bere l'Acqua della Vita senza che ve lo dica Jessica, controllate il vostro carisma! Appena avrete raggiunto i 50 punti potrete berla senza pericolo, garantito. Se proprio non vi fidate potete salvare il gioco in una trappola a vento e poi provare...:-)

Esplorazione nuovi sietch

Certi sietch sono davvero difficili da trovare. I Fremen, infatti, possono darvi soltanto direzioni cardinali da seguire, ma a volte le caverne possono trovarsi scostate anche di molto dalla traiettoria che date al vostro ornitottero. Rimedio onesto: cercate di volare o di cavalcare un verme un po' a zig-zag rispetto alla direzione che avete preso all'inizio (vedi sezione 3.5 "Come pilotare un ornitottero"). Rimedio da imbrogliatori: guardatevi la Mappa completa di Arrakis della sezione 5.14, e segnatevi le posizioni esatte!:-)

Scoraggiare gli Harkonnen

Quando avrete conquistato le fortezze della zona di Tsympo, mandate degli ecologi a Carthag-Harg o Tabr e fategli piantare bulbi: questo dissuaderà le truppe Harkonnen dall'attaccare le fortezze appena conquistate.

Equipaggiamento

A volte è utile dare alle vostre truppe equipaggiamento che non serve al loro specifico compito, ad esempio armi ai minatori di spezia e agli ecologi e mietitrici ai soldati. Potete usarle come corrieri in caverne appena scoperte (o fortezze Harkonnen conquistate), per far risparmiare tempo ai nuovi Fremen arruolati nel cercare equipaggiamento.

Variante del "non finire mai il gioco" (sez. 5.3)

Sinceramente non ho mai capito perché servano addirittura 10000 uomini per conquistare il palazzo di Arrakeen. Se guardate sui "risultati", infatti, noterete che sono rimasti 100 Harkonnen al suo interno. Dopo aver schierato le vostre truppe, e dopo che Thufir Hawat dà il permesso a voi e Stilgar per lanciare l'attacco, andate sulla Mappa di Dune e cambiate occupazione a tutti i Fremen che dovrebbero partecipare all'assalto finale tranne a una. Subito dopo, dite a Stilgar "Accetta", e vedrete sulla mappa la sola truppa rimasta che starà attaccando il palazzo. Applicate il trucchetto del "non finire mai il gioco" spiegato

nella sezione 5.3, e dopo aver ordinato l'attacco massiccio aspettate la fine della battaglia (vincerete comunque, per questo non mi spiego il bisogno di 10000 uomini). Ora guardate la Mappa di Dune e... Sorpresa! Nel palazzo, oltre alla vostra truppa, appare anche il contorno di un altro omino, segno che ci sono dei prigionieri Fremen che potete arruolare! Aspettate che Arrakeen venga trasformata in sietch, entrate e tra il Barone, l'Imperatore, Feyd e il naib della vostra truppa vedrete il capo Fremen prigioniero. La sua fisionomia è uguale a quella del naib di Ergsun-Tuek (capelli e pizzetto bianchi con tuta distillante marrone), e ha al suo comando 1360 uomini (ma credo che il numero possa variare di partita in partita) con una motivazione del 26%. La cosa strana è che appena ci parlerete dirà: "Gli Harkonnen se ne sono appena andati dopo aver visto tutta questa vegetazione", cosa che di solito vi dicono i prigionieri quando sbaragliate gli Harkonnen con l'ecologia. Ennesimo bug? Può darsi...;-)

ATTENZIONE: non provate a cambiare occupazione a tutte le truppe che devono partecipare all'attacco, altrimenti quando direte a Stilgar "Accetta", nessuno attaccherà il palazzo, però tutti i Fremen, e i personaggi quali Thufir, Gurney, ecc. si comporteranno come se l'abbattimento dello scudo fosse davvero in atto. Risultato: non riuscirete più a muovere una truppa dal sietch in cui si trova, come quando conquistate il palazzo Harkonnen nel modo "normale".

5.17 Altri misteri...

Come ho già accennato nella "Raison-d'être" di questa guida, ogni volta che si gioca a Dune si finisce sempre per scoprire qualcosa di nuovo, anche se ormai, avendolo finito un sacco di volte, ho come l'impressione di averne scoperto tutti i segreti.

Eppure, eppure... Rimangono molti punti interrogativi a cui non riesco a rispondere, che vi propongo qui sotto. Può darsi che si trattino di semplici bug o limitazioni del gioco, ma chissà se più avanti non si riesca a scoprire altri trucchi o varianti della story-line. E' una cosa probabile, d'altronde appena avevo finito Dune nel modo normale avevo detto: "Che palle, ormai l'ho finito, è un gioco troppo semplice come difficoltà". Poi, casualmente, riprendendolo in mano qualche anno dopo, scoprii un modo più agevole per accumulare spezia e assicurarsi le spedizioni all'Imperatore (sezione 5.2). Poi, ancora casualmente, riuscii a trasformare il palazzo Harkonnen in un sietch, e questo è stato sicuramente il trucco più intrigante che abbia mai trovato (sezione 5.3). Giocandoci ancora, trovai altre piccole cose, come aver scoperto che dare gli ornai a tutte le truppe serviva per renderle più veloci negli spostamenti, oppure tutte le altre caverne e villaggi che non immaginavo neanche esistessero.

Controllo del pianeta e altri sietch

La questione più grande che rimane aperta in Dune è ovviamente il dominio del pianeta. Perché, attualmente, non si riesce a controllare il 100% di Arrakis, ma solo il 77, come mostrano i risultati della mappa qui sotto?



Sembra strano, in effetti, che i programmatori non abbiano inserito un modo per arrivare a dominare la totalità del pianeta. Scoprendo tutte le caverne si arriva a un misero 58%, poco più della metà, mentre il resto lo fa la vegetazione: estendendosi verso nord, infatti, vi permette di avere sotto il vostro controllo tutto l'emisfero boreale, mentre la metà di quello australe purtroppo non si riesce a raggiungere.

A questo proposito ho fatto una considerazione: i sietch, nelle regioni meridionali, sono molto più rarefatti che in quelle settentrionali, in compenso ciascuna caverna del sud ha un'estensione territoriale più vasta di una del nord. Il problema è che quando prendete il controllo di una regione, la "bolla" rossa che si forma è sempre della stessa grandezza: non è in proporzione alla zona delimitata dal sietch. Di conseguenza, certi punti sono proprio irraggiungibili. Da notare inoltre che il polo nord e quello sud non sono accessibili, neanche con la vegetazione.

Tra l'altro, a sud, tra Habbanya e Celimyn esiste una zona d'ombra abbastanza grande da contenere almeno due sietch, e non è presente neppure un'area rocciosa (vi ricordo che sietch e villaggi non si trovano sulle montagne, ma in pieno deserto). Ecco i due tipi di mappa della zona:



Nonostante ciò, passando al setaccio quella zona sia con l'ornitottero sia cavalcando un verme non sono riuscito a trovare nulla.

UPDATE: sul forum di Dune2k (www.dune2k.com) ho sentito di gente che è riuscita a toccare il 96% del controllo del pianeta, sempre con l'ecologia... Purtroppo non ho ancora capito come! Ho provato a chiederlo ma ancora non ho avuto risposta. Nel caso riuscissi a scoprirlo, pubblicherò il procedimento su una versione successiva di questa guida.

Il palazzo Atreides

Anche il palazzo di Carthag mi lascia un po' perplesso: sebbene tutte le stanze segnate sulla piantina vengano scoperte durante il gioco, ci sono alcuni elementi che fanno pensare ad altri locali segreti... Ma probabilmente si tratta di semplici bug di programmazione. Ecco le due discrepanze che ho trovato:

1) Avete mai notato che, quando siete in una stanza al limite del palazzo, le frecce della bussola non cliccabili non sono tutte uguali? Mi spiego, ecco come compare la bussola nella stanza dello specchio:



Ho ingrandito l'immagine per farvi vedere meglio i particolari: la freccia a nord e a ovest sono disegnate, ma non sono cliccabili, mentre quella a est non compare proprio. E' da notare che, quando all'inizio del gioco dovete scoprire le stanze segrete tipo la sala comunicazioni, le frecce vengono disegnate nello stesso modo nei luoghi adiacenti ad esse. Insomma, è come se ci fossero da scoprire altri passaggi segreti in questo palazzo, anche se la piantina non mi dà ragione... Inoltre c'è un altro particolare: in fondo alla stanza dello specchio ci sono altre due porte, si vedono benissimo, una a destra e una a sinistra, più o meno in linea con le due frecce non cliccabili.

Inoltre, anche in altre stanze è possibile riscontrare questa discrepanza: in particolare, la sala delle comunicazioni e il "corridoio nero" che la precede possiedono entrambi una porta che dà sulla sinistra, mentre quella che contiene le tute distillanti ha un'altra porta a destra.

2) Se vi portate dietro il Dr. Kynes, capirete che non vi serve a nulla di particolare (se non, al limite, a scoprire nuovi sietch o villaggi), poiché riuscirete a schiodarlo dal suo laboratorio solo in vista dell'attacco finale agli Harkonnen. C'è però una stranezza, se lo portate sul balcone del palazzo Atreides, a destra della sala del trono, si comporterà come se fosse nel suo laboratorio, infatti dirà: "Come vedi, questi bulbi sono quasi pronti... Ho solo bisogno dell'aiuto di qualche truppa Fremen per lavorarci su".



Mi sono chiesto se questo non fosse il modo per mandare truppe Fremen al palazzo Atreides (che evitano sempre), ma purtroppo, chiedendo a Liet di rimanere lì, i naib dicono ancora: "Non credo che il tuo palazzo sia un posto per noi".

5.18 Pagine del manuale di Dune

La versione ridotta di Dune possiede un sistema anti-pirateria piuttosto in voga nei vecchi giochi DOS, cioè la richiesta delle pagine del manuale prima di iniziare una partita. In pratica, Appena finita l'intro, appare un'immagine presa dal manuale di Dune e viene chiesto al giocatore di inserire il numero di pagina in cui essa compare. Se si sbaglia, il gioco si chiude automaticamente. Qui di seguito ho riportato una breve descrizione delle immagini che possono comparire (logicamente variano ogni volta che si inizia il gioco!:-) e la pagina relativa, ma mi preme ricordarvi che **NON MI RITENGO RESPONSABILE DELL'USO CHE FARETE DI QUESTE INFORMAZIONI (VEDI SEZIONE 1.1 "LICENZA DSL")**.

NOTA: questa lista è inutile ai possessori della versione CD, poiché è stato tolto il sistema anti-pirateria (molto probabilmente perché nel '93 masterizzare CD era un po' più arduo che copiare dischetti!:-)

<u>Immagine</u>	<u>Pagina</u>
Primo piano dell'ingresso del palazzo Atreides	3
Paul Atreides che si specchia	4
Stilgar, di fronte ad un bacino di raccolta acqua	5
Dune di sabbia	6
Barone Vladimir Harkonnen	7
Gurney Halleck nella stanza delle tute distillanti	8
Kynes, con sullo sfondo un villaggio di contrabbandieri	9
Schermata principale del Globo di Dune	10
Verme delle sabbie in emersione	11
Primo piano di Jessica	12
Mietitrice di fronte ad un fortino Harkonnen	13
Primo piano di Chani, nel deserto	14
Feyd-Rautha, con i capitani Harkonnen	15
Palazzo Atreides, visto da lontano	16
Duca Leto Atreides, nella sala del trono	17
Stilgar e Harah, in un sietch Fremen	17

Pannello di controllo (1)	18
Duncan Idaho, all'interno del palazzo	18
Mappa di Dune, centrata sul palazzo Atreides	19
Pannello di controllo (2)	19
Copertina del Libro di Dune, con due vermi	20
Harah, vista da lontano nella stanza delle tute distillanti	21
Globo di Dune con pannello di controllo	22
Duca Leto Atreides, primo piano	22
Paul e Chani, primo piano	23
Deserto con piante	24
Primo piano del palazzo con ornitottero	25
Duncan, Thufir, Leto, Gurney e Jessica sul balcone	25
Contrabbandiere, vicino ad ornitottero in un villaggio	26
Stilgar, all'entrata di un sietch con ornitottero	27
Mappa centrata sul palazzo con naib Fremen	28
Contrabbandiere con palazzo e ornitottero	29
Harah, primo piano in un sietch	30
Imperatore, nella sala del trono	31

6. Curiosità e altro

6.1 La musica in Dune I

Le prime volte che giocavo a Dune, in versione CD, non mi immaginavo neanche che ci fosse la musica: già per me erano sufficienti le voci digitalizzate dei dialoghi e i superbi, anche se pochi, effetti sonori (decollo dell'ornitottero, arrivo del verme, battaglia,...). In realtà la musica c'era, solo che non la potevo sentire perché avevo poca memoria espansa (EMS). Più avanti, provai la versione floppy, senza effetti sonori, ma solo con la musica, e rimasi stregato. Una melodia coinvolgentissima che "sapeva" di deserto, in formato midi, accompagnava l'introduzione del gioco. E poi ancora, dentro il palazzo Atreides, a bordo dell'ornitottero, dentro i sietch Fremen... Ogni volta un nuovo pezzo che ricreava, a mio avviso, l'atmosfera di Dune alla perfezione.

La Cryo Interactive si avvale per la composizione della colonna sonora di Stéphane Picq (aiutato da Philip Ulrich, che già si era occupato del design generale del gioco), un musicista bravissimo forse già noto a qualcuno per le musiche dei videogame di Atlantis. I midi della versione PC e gli FM di quella Amiga riscossero così tanti consensi, che nella riedizione del '93 la Virgin decise di allegare, oltre al CD del gioco, anche quello della colonna sonora, intitolata "EXXOS - Dune: a Spice Opera" (EXXOS era uno pseudonimo di Cryo). La tracklist conteneva tutti gli otto pezzi del gioco in versione "normale" (cioè non midi), più altri 5 composti per l'occasione da Stéphane Picq.

Purtroppo, se oggi è diventato molto difficile trovare il gioco di Dune nei negozi, trovare la Spice Opera è addirittura impossibile. La versione speciale videogame+colonna sonora andò fuori produzione nel '94, e Virgin (poi diventata EMI) da allora non pubblicò neanche una ristampa. Stéphane Picq, d'altra parte, si era licenziato da quella casa discografica, ma continuava a ricevere mail dai suoi ammiratori in cui gli chiedevano perché non faceva una riedizione di quell'album. Il fatto, come spiega lui stesso sul suo sito personale, era che quando aveva firmato per Virgin, non aveva letto nelle solite "clausole in piccolo" che accettando il contratto, avrebbe ceduto loro per 30 anni tutti i diritti sulle sue canzoni!! Attualmente, perciò, la possibilità di una ristampa è completamente da escludere.

Non disperate, però! Anzitutto sul suo sito, che qui riporto

<http://membres.lycos.fr/esteban/index.shtml>, sono disponibili per il download (legalmente) tre pezzi della colonna sonora. Inoltre, da qualche parte sulla rete, si trova l'intero album in formato mp3 pronto da scaricare... L'unica cosa che posso dirvi è: "navigate, gente, navigate, che qualcosa troverete!;-)

Ecco la tracklist del CD:

- 1) Spice Opera (4:47)
- 2) Emotion Control (4:19)
- 3) Ecolove (5:01)
- 4) Water (3:05)
- 5) Revelation (6:00)
- 6) Free Men (6:37)
- 7) Wake Up (5:15)
- 8) Dune Theme (5:07)
- 9) Chani's Eyes (5:03)
- 10) Sign of the Worm (3:15)
- 11) Too (4:35)
- 12) Dune Variation (6:20)
- 13) Cryogenia (4:46)

6.2 Come scorre il tempo in Dune I

Che ci crediate o no, il sistema usato per misurare il tempo in Dune è molto realistico. Cominciamo dal conteggio dei giorni. In basso a sinistra della schermata di gioco c'è un piccolo spazio dove potete vedere da quanti giorni siete arrivati su Arrakis, e arrivato a 365 ricomincia da 0.



Immagino che, poiché il pianeta ha un periodo di rivoluzione diverso dalla Terra, si tratti dei cosiddetti “giorni standard”, citati parecchie volte nei libri di Herbert e nel film di Lynch. Se andate sui “risultati” della Mappa di Dune, invece, il conteggio non ripartirà da capo, ma continuerà ad aumentare fino a 999 giorni, dopodiché si bloccherà.

Naturalmente un “giorno” del gioco non corrisponde ad un giorno reale, ma a molto di meno: circa 18 minuti e mezzo (sì, sono stato lì fermo a cronometrare col mio cellulare!!:-)

La cosa interessante è che, durante i viaggi in ornitottero o a cavallo di un verme, il gioco tiene conto del moto di rotazione del pianeta! Se andate verso est (in senso contrario alla rotazione, come potete vedere dal Globo di Dune), il tempo scorre molto più velocemente, e al contrario, se vi dirigete verso ovest, passerà più lentamente. Questa particolarità l'ho scoperta, in maniera spiacevole, quando cercavo inutilmente di applicare il glitch della sezione 5.5 “Come mantenere in vita il Duca Leto” alla versione CD di Dune: ho aspettato la visione di Duncan della spedizione di spezia all'Imperatore nella regione di Ergsun, poi una volta ricevuta mi sono precipitato con l'orni a palazzo... Ma le due zone sono belle distanti tra loro, e viaggiamo verso est! Risultato: il giorno a disposizione per spedire la spezia era passato, e i Sardaukar mi hanno ammazzato appena sceso dall'ornitottero!

6.3 Errori in Dune I

Sebbene lo reputi il miglior videogioco mai creato, Dune I è anche quello in cui sono incappato in più errori e bug di programmazione! Probabilmente sarà perché, avendoci giocato un sacco di volte, mano a mano ho aguzzato gli occhi e ne ho notati sempre di più. Quelli che vi propongo di seguito riguardano solo la meccanica di gioco, in particolare la continuità e la coerenza della story-line, detti in gergo “glitch” (uno di essi l'ho descritto nella sezione 5.5 “Come mantenere in vita il Duca Leto”), ma non mancano ovviamente anche errori di traduzione nei sottotitoli e altre piccole cose, su cui non mi soffermo.

Far scattare la trappola dell'armeria

Un giorno mi sono detto: “Cavolo, voglio crepare in una maniera spettacolare: finire nella trappola che gli Harkonnen hanno messo davanti all'armeria!” E così mi ingegnai a farlo. Se infatti vi tirate dietro Jessica nella stanza in cui trovate Gurney svenuto, vi impedirà di varcare la porta dell'armeria, perché dice di sentire ancora la trappola attiva; d'altra parte, non potete portarla in un'altra sala, perché vuole restare ad aiutare Gurney.

Ma per evitare di ricorrere a Thufir Hawat, basta dire a Jessica “Stai qui” appena dice di aver trovato il passaggio segreto nel corridoio principale del palazzo (il punto a destra della sala comunicazioni e sopra la sala delle tute distillanti). Subito dopo entrate nel passaggio, parlate con Gurney se volete, e poi dirigetevi a sud con la bussola. Complimenti, avete fatto scattare la trappola! Ecco cosa succede:



Eh beh, certo che funzionano proprio bene questi trabocchetti degli Harkonnen! su Gurney ha avuto effetto, su di voi invece ha fatto cilecca!:-))) Da notare, inoltre, che il soldato a guardia dell'armeria è già lì! Si vede che legge nel pensiero a Thufir...:-) Ora andate dal Duca, poi dal vostro mentat e convincetelo a venire con voi: colpo di scena finale, Gurney è riuscito a rimettersi in piedi anche senza l'aiuto di Jessica!:-)

Incasinare il gioco #1

Quando lasciate Chani in un sietch per i Fremen colpiti dall'epidemia, attendete la sua visione in cui dice di essere riuscita a curarli. Ora, senza tornare in quella caverna per farsi sentire dire dai naib che la vostra ragazza è sparita, mettetevi in contatto mentale con loro e spostateli tutti in altri sietch. Così facendo, non attiverete lo scenario del rapimento di Chani, poiché non riceverete nessun messaggio da Feyd e Thufir non dirà di cercarla con le spie nelle fortezze. Intanto, però il personaggio di Chani sparirà dal gioco! Voi direte: "Embé? Non si può continuare a giocare?" Si può benissimo, peccato che quando dovrete pianificare l'attacco finale agli Harkonnen la presenza della Fremen sarà necessaria, e rimarrete bloccati!

Incasinare il gioco #2

Questo è un po' più complicato. Quando ricevete il messaggio del Barone, guardatelo ma non parlate più con il Duca. In questo modo non attiverete lo scenario della "spedizione punitiva", né quello dei villaggi dei contrabbandieri, né quello di Chani (di conseguenza non potrete cavalcare i vermi o usare l'ecologia). Continuate il gioco normalmente, cioè conquistando tutte le fortezze nemiche: al momento di pianificare l'attacco finale agli Harkonnen, poi, raggruppate tutti i personaggi che vi chiede Thufir in un sietch attorno al palazzo Harkonnen, ma vi accorgete che sarà necessaria la presenza di Chani. Parlate quindi con vostro padre, partirà comunque per la spedizione punitiva (chissà poi dove, se non ci sono più fortezze!:-), poi con Duncan per scoprire il villaggio di contrabbandieri a Oxtyn-Pyons, e infine sbarazzatevi di Harah riportandola a Tuono-Timin. Andate a far conoscenza di Chani a Oxtyn-Tabr, innamoratevi di lei, e raggruppate i naib di quella zona: avrete la visione di Jessica in cui vi dice di volervi parlare (è l'evento che permette poi di cavalcare i vermi). Penserete di trovarla nel sietch in cui avete pianificato l'attacco... E invece no! Si è teletrasportata al palazzo Atreides!! Parlate con lei, quindi con Thufir e poi con Stilgar per imparare a cavalcare i vermi. Fatto ciò, riunite di nuovo tutti ad Arrakeen-Timin, lanciate l'attacco finale e applicate il trucco del "non finire mai il gioco" (vedi sezione 5.3). Finita la battaglia, tornate da Thufir, vi dirà che "manca ancora qualcosa, qualcosa che sposti definitivamente l'ago della bilancia dalla nostra parte"; si riferisce ovviamente all'ecologia. Reperate Jessica (che nel frattempo si è "teletrasportata"

di nuovo nel palazzo Atreides!:-), ditele di venire con voi, ma al posto di dirigerli nella stanza in cui avete trovato Gurney svenuto (di fianco al giardino segreto), andate in un sietch (io ho scelto Tuono-Tabr). Appena entrerete, Jessica dirà: “Non posso crederci! Un giardino! Con tutta questa acqua! Acqua su Dune riesci ad immaginarlo?”. A questo punto non riuscirete più a schiodarla da lì. Appena provate a muovervi dirà: “Aspetta Paul, voglio restare qui!”.

6.4 6 modi di morire su Arrakis

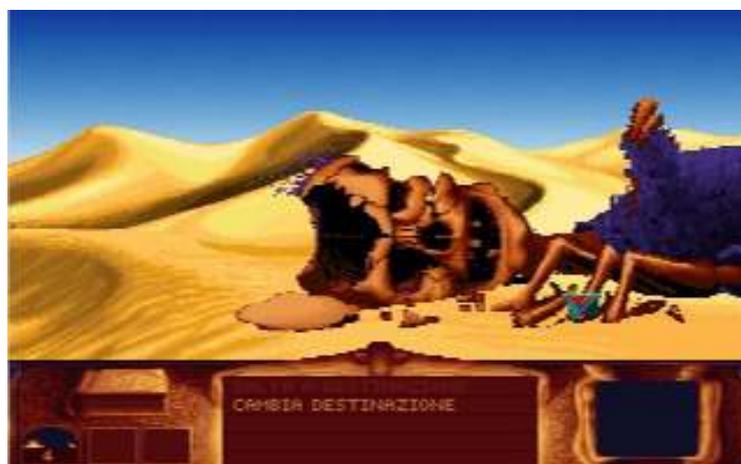
Per quanto sia un gioco di avventura alla “punta-e-clicca”, Dune I offre un bel po’ di modi differenti per ottenere un bel “Game over” (in Broken Sword II, che io ricordi, c’erano solo due o tre punti in cui si poteva morire)! Questo è dovuto alla sua natura strategico-gestionale, che introduce un po’ più di casualità nelle partite.

Bisogna innanzitutto distinguere tra due “tipi” di morte in Dune: il primo è un semplice svenimento, che vi fa perdere conoscenza per qualche ora, ma poi riuscite a riprendere il gioco, mentre il secondo determina proprio la morte di Paul Atreides, e quindi la fine della vostra partita.

Il modo più comune per svenire è inoltrarsi un bel po’ nel deserto. Dopo la quarta volta che comparirà lo spietato Canopus (epiteto per il sole che riscalda Dune;-), vedrete il vostro personaggio decomporsi un po’ sulla sabbia, dopodiché vi ritroverete nel palazzo/sietch/villaggio/fortezza da cui siete partiti. Se eravate accompagnati, oppure se nel luogo da cui siete partiti c’era un personaggio, questi vi ammonirà che “avventurarsi così lontano nel deserto spesso significa morte”.

Da notare che è impossibile morire in questa maniera, anche se lo fate per diverse volte di seguito, anche se non indossate la tuta distillante (che peraltro vi viene donata quasi all’inizio del gioco), e anche se il luogo da cui partite è disabitato e non vi segue nessun personaggio.

Nei 6 casi che vi propongo qui sotto subentra sempre il game over, poiché le uniche opzioni disponibili saranno di ricominciare il gioco, di caricare una partita salvata oppure di uscire da Dune. L’animazione che mostra la vostra morte (preannunciata da 3 “lampi” iniziali) è la stessa di quella dello svenimento, solo che in questa il vostro personaggio si decomporrà fino a sbriciolarsi in polvere finissima, a cui seguirà poi il commento di un personaggio sul modo in cui siete morti.



MORTE 1: ABBATTIMENTO DELL'ORNITOTTERO

Come avviene:

Dirigendovi col vostro ornitottero in zona Harkonnen, ed ignorando l'avvertimento che vi danno i vostri accompagnatori o il computer di bordo, la contraerea nemica vi abatterà subito.

Commento della morte:



A commentare questa morte sarà uno di quegli odiosi capitani Harkonnen, che dirà: “Ah Ah! Un giorno, Paul Atreides volava sopra di noi. Abbiamo abbattuto il suo ornitottero. E' morto da qualche parte nel deserto.”

MORTE 2: MANCATA SPEDIZIONE DI SPEZIA ALL'IMPERATORE

Come avviene:

Passato il tempo utile per spedire la spezia a Shaddam, questi manderà i suoi spietati guerrieri Sardaukar ad uccidervi.

Commento della morte:



Sarà lo stesso Imperatore Padishah a commentare la vostra morte, dicendo: “Poiché Paul Atreides ha fallito nel rifonirmi di spezia, i miei Sardaukar hanno preso il controllo di Dune. Questa è la fine della famiglia Atreides”.

MORTE 3: AVVELENAMENTO DA ACQUA DELLA VITA

Come avviene:

Accettando di bere l'Acqua della Vita che Stilgar vi offre nei bacini di raccolta delle trappole a vento quando non siete ancora pronti (cioè quando avete ancora meno di 50 punti carisma), morirete per avvelenamento. Solitamente l'Acqua della Vita (che altro non è che la bile dei vermi appena nati) viene bevuta solo dalle Reverende Madri del Bene Gesserit, per ampliare i loro poteri mentali.

Commento della morte:



Parlerà Stilgar se morirete in questo modo. Dirà: "Paul Atreides morì cercando di bere l'Acqua della Vita. Molti dicono che è stato troppo frettoloso. Ma mi manca: è stato l'unico uomo capace di far indietreggiare gli Harkonnen".

MORTE 4: ARRIVO AD UNA FORTEZZA HARKONNEN NON ANCORA CONQUISTATA

Come avviene:

Dirigendovi con un verme su una fortezza Harkonnen che ancora non è stata conquistata (o dove i Fremen non hanno ancora ingaggiato battaglia): al contrario del viaggio in ornitottero, però, nessuno vi avvertirà del pericolo, e gli Harkonnen vi spareranno addosso appena arrivati.

Commento della morte:



Feyd-Rautha si prenderà la briga di far sapere ai posteri come siete morti (insultandovi, tra l'altro:-), dicendo: "Sai una cosa? Paul Atreides arrivò presso una delle nostre fortezze. E' inutile dire che gli abbiamo sparato subito! Ho visto il suo corpo che si putrefaceva sotto il sole... Ah ah!"

MORTE 5: CATTURA IN BATTAGLIA

Come avviene:

Partecipando ad una battaglia in cui i vostri Fremen perdono, gli Harkonnen vi cattureranno subito e vi ammazzeranno.

Commento della morte:



Anche se l'immagine non compare nel riquadro (bug di programmazione? Vedetevi la successiva morte...:-), sulla versione CD si può identificare la voce di chi parla con quella

del Barone Vladimir Harkonnen, che dirà: "Battaglia vinta, uno dei miei capitani ha catturato Paul Atreides. Ah, è stato un vero piacere lasciarlo nel deserto senza alcuna protezione!"

MORTE 6 (?): MANCATO PAGAMENTO AI CONTRABBANDIERI

Come avviene:

Sinceramente non ho capito se questa morte è davvero contemplata dalle regole del gioco oppure se è un bug di programmazione (il commento, in particolare, mi lascia perplesso): fatto sta che una volta avevo preso delle pistole laser dal contrabbandiere di Sihaya-Pyons e, prima di andare a palazzo per pagarle, avevo ordinato ad una truppa Fremen di venirmele a prendere. Poiché erano nel sietch più vicino al villaggio di Sihaya-Pyons, appena glielo ordinai arrivarono e ritirarono la merce. Decisi di parlare ancora col contrabbandiere (mi aspettavo che dicesse: "Preferirei che tu pagassi il tuo ultimo conto prima di fare altri affari con me"), ma appena ci cliccai sopra il gioco si bloccò per 2-3 secondi. Subito dopo ho visto i classici 3 "lampi" che preannunciano la morte.

Commento della morte:



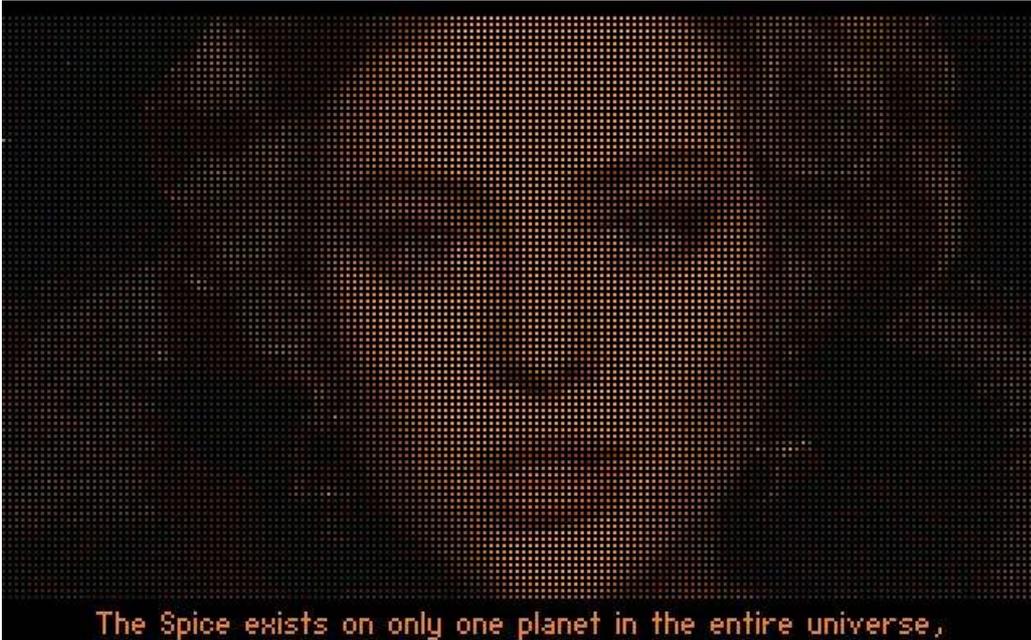
Come vedete dall'immagine qua sopra, dopo aver visto Paul sgretolarsi in briciole, segue un commento completamente vuoto, sia di immagine del personaggio che di testo. Ciò mi ha fatto pensare più a un errore dei programmatori, piuttosto che ad una morte vera e propria. D'altra parte, però, si spiegherebbe come mai tutti i personaggi, a parte Liet-Kynes, appena gli chiedete di stare in un villaggio vi dicono: "Oh no, Paul! Non mi piace questo posto!".

6.5 Scene del film di Lynch

Uno dei punti di forza della versione CD di Dune è la possibilità di vedere alcune scene del capolavoro di David Lynch. Si tratta di video piuttosto corti disponibili man mano che si avanza nel gioco, ai quali è stata applicata una griglia (piuttosto fastidiosa, ma che volete farci...:-) per non appesantire troppo il lavoro della CPU. Ovviamente mi riferisco alle CPU del '93, che erano un bel po' indietro rispetto ai nostri super-mega PC a 3 GHz e oltre... Il tipo di processore più diffuso e avanzato allora era il 486 DX-33, dove "33" sta per 33 MHz! Era circa mille volte più lento di quelli attuali! Per non parlare dei lettori CD... Se oggi possediamo modelli in grado di trasferire oltre 8 MB al secondo, all'epoca si sfioravano appena i 300 KB.

Di seguito ho elencato tutte e 12 le scene presenti nel gioco, con una breve descrizione del contenuto, quando diventano disponibili, e il numero di pagina del Libro di Dune alla quale si trovano.

SCENA 1: PRESENTAZIONE DELLA PRINCIPESSA IRULAN



Descrizione: è la prima scena del film, in cui la Principessa Irulan, figlia dell'Imperatore Padishah, illustra l'universo di Dune. E' inoltre la stessa scena che apre l'intro del gioco, subito dopo i loghi di Cryo Interactive e Virgin Games.

Disponibile da: subito, appena si inizia il gioco.

Pagina del Libro di Dune: 1

SCENA 2: PAUL ATREIDES NEL SUO STUDIO



Descrizione: Paul, nel suo studio su Castel Caladan, consulta un libro-film che descrive Bene Tleilax (il pianeta sul quale si addestrano i mentat), Arrakis (luogo di origine della spezia), e infine Giedi Primo (feudo planetario della Casa Harkonnen).

Disponibile da: subito, appena si inizia il gioco.

Pagina del Libro di Dune: 2

SCENA 3: PAUL PROVA LA SPEZIA

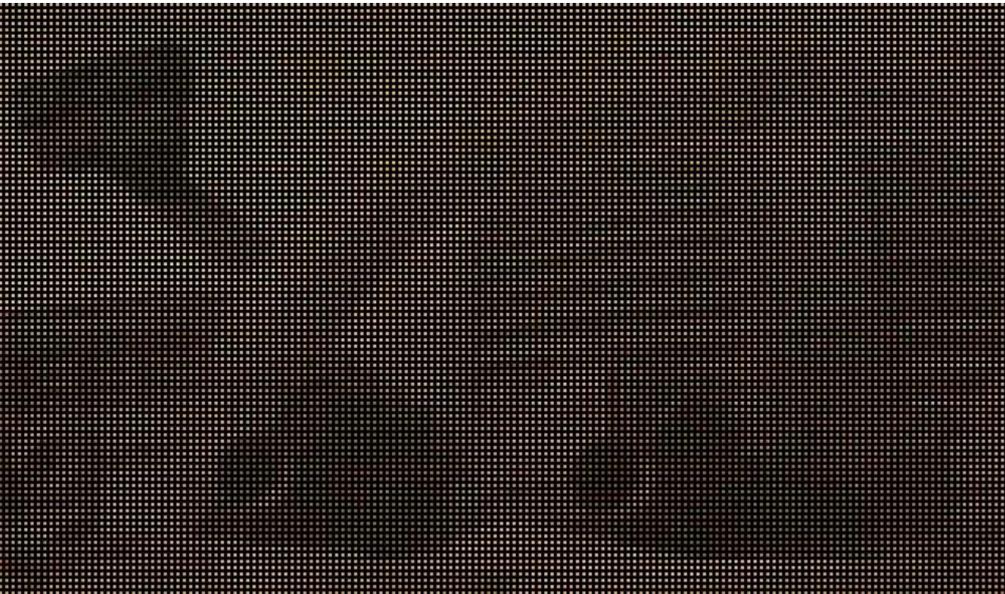


Descrizione: Paul, dopo aver usato un rivelatore di veleni per controllare della spezia, la assagia per sentire quali effetti gli provoca.

Disponibile da: appena tornate a palazzo all'inizio del gioco dopo aver trovato Gurney, e dopo che Jessica vi ha illustrato le proprietà della spezia.

Pagina del Libro di Dune: 6

SCENA 4: ATTACCO ALLA MIETITRICE



Descrizione: durante il sopralluogo del Duca Leto ai campi di raccolta della spezia, la mietitrice viene attaccata e ingoiata da un verme delle sabbie, disturbato dalle sue vibrazioni ritmiche.

Disponibile da: quando trovate la prima mietitrice nel gioco, a Tuono-Tabr, e la consegnate alle vostre truppe.

Pagina del Libro di Dune: 8

SCENA 5: VERME DELLE SABBIE



Descrizione: un verme gigante emerge dalla sabbia, sprigionando lampi di elettricità statica.

Disponibile da: quando Duncan vi dice del pericolo che i vermi possono rappresentare per la raccolta della spezia.

Pagina del Libro di Dune: 12

SCENA 6: LA PRIMA VISIONE DI PAUL

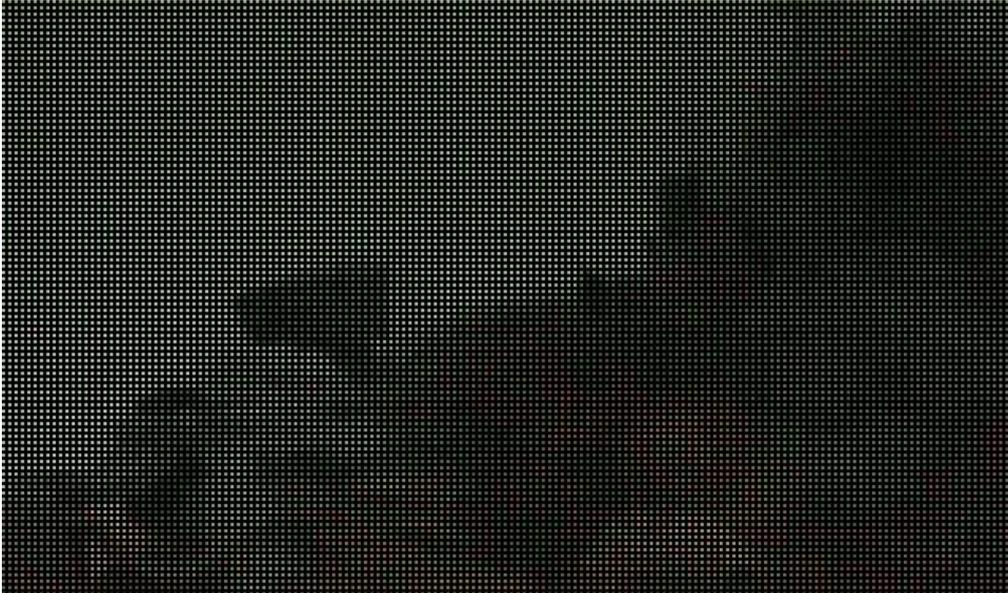


Descrizione: Paul ha la sua prima visione nel deserto (in realtà nel film di Lynch non c'è una scena simile, i programmatori hanno rimontato la scena in cui Paul beve l'Acqua della Vita).

Disponibile da: appena avete la vostra prima visione nel deserto.

Pagina del Libro di Dune: 13

SCENA 7: INCURSIONI DEI FREMEN CONTRO GLI HARKONNEN

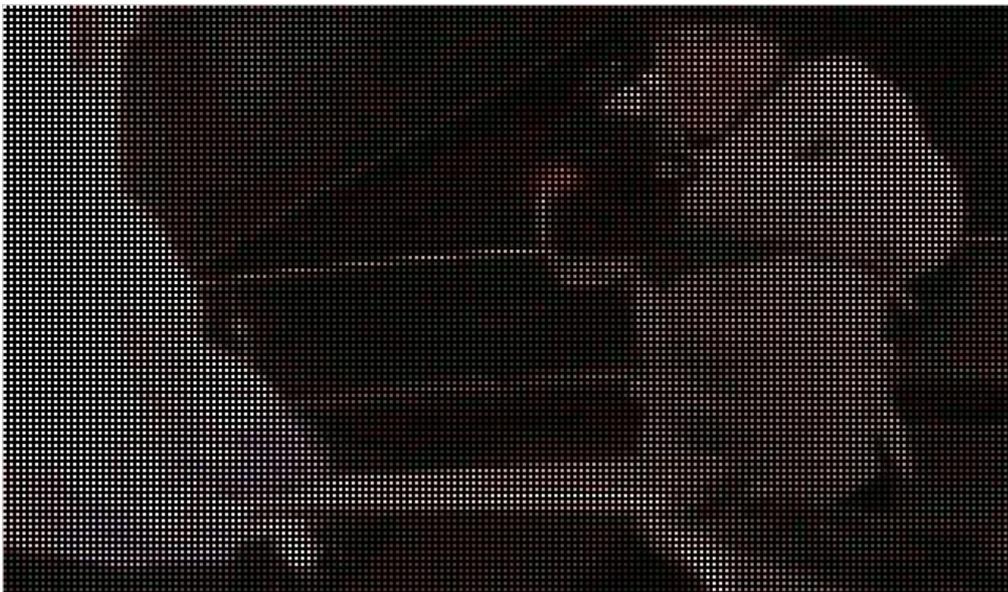


Descrizione: i Fremeni di Muad'Dib, forti della tecnica estraniante, attaccano le mietitrici degli Harkonnen.

Disponibile da: quando ricevete il messaggio intimidatorio dal Barone Harkonnen e da suo nipote Feyd.

Pagina del Libro di Dune: 15

SCENA 8: ESERCITAZIONE CON IL MODULO ESTRANIANTE



Descrizione: Paul affronta un mek da combattimento per allenarsi nell'uso del modulo estraniante.

Disponibile da: quando portate Gurney Halleck nell'armeria del palazzo Atreides.

Pagina del Libro di Dune: 16

SCENA 9: DISCORSO DI PAUL AI FREMEN

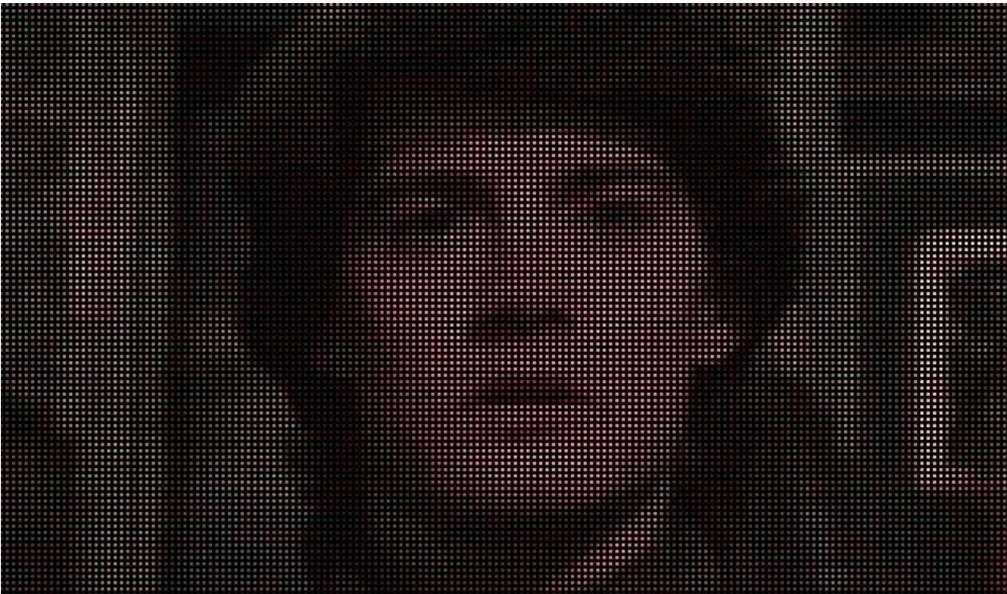


Descrizione: Paul parla ai guerrieri Fremen, spiegando loro il suo piano per sconfiggere gli Harkonnen.

Disponibile da: appena incontrate e vi fate amico Stilgar, il leader dei Fremen.

Pagina del Libro di Dune: 18

SCENA 10: GLI OCCHI DI IBAD



Descrizione: scena finale del film di Lynch, in cui si vedono gli occhi di Paul, ormai mutati in un blu profondissimo.

Disponibile da: quando vostra madre Jessica vi dice che i vostri occhi sono diventati blu.

Pagina del Libro di Dune: 20

SCENA 11: PAUL E CHANI SI BACIANO

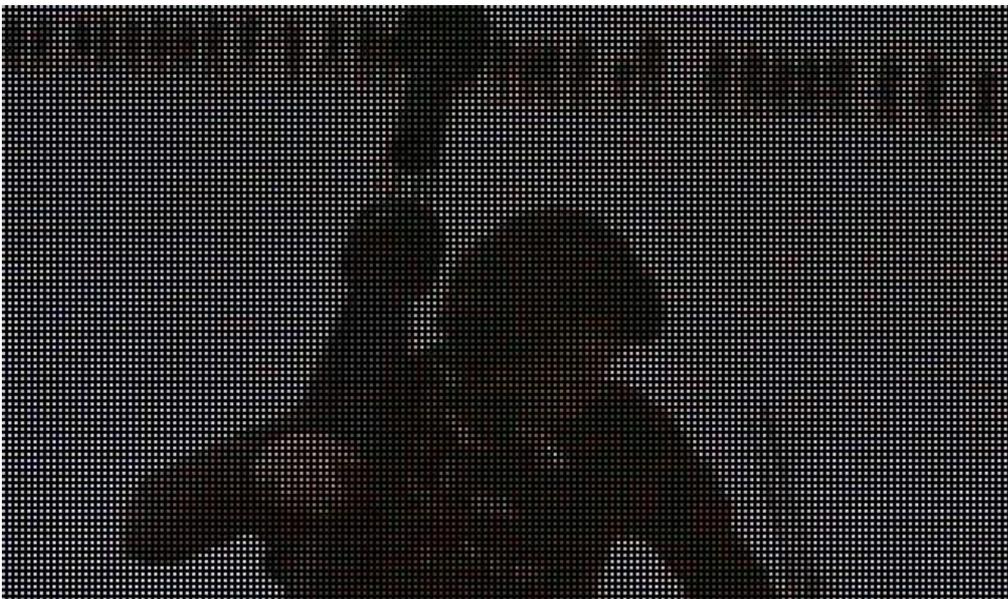


Descrizione: Paul e Chani, innamorati, si baciano appassionatamente.

Disponibile da: quando incontrate Chani nel gioco e la portate nel deserto.

Pagina del Libro di Dune: 22

SCENA 12: PAUL CAVALCA UN VERME DELLE SABBIE



Descrizione: Paul aspetta che sopraggiunga un verme, richiamato dalle vibrazioni ritmiche del martellatore che ha piantato nella sabbia. Una volta arrivato, usa l'Amo da Creatore per salirci e cavalcarlo.

Disponibile da: quando diventate capaci di chiamare un verme in pieno deserto.

Pagina del Libro di Dune: 23

6.6 Curiosità varie

In questa sezione ho descritto un po' di particolari e di curiosità che ho incontrato in Dune man mano che giocavo. Si tratta soprattutto di "citazioni" che richiamano passi del libro di Herbert o il film di Lynch.

Il Toro Salusano

L'ho notato dopo parecchie volte che giocavo a Dune: nella sala del trono del palazzo Atreides c'è un particolare che richiama il romanzo di Herbert. L'avete visto anche voi? E' la testa del toro salusano che uccise il padre del Duca Leto, situata sopra il trono!! Ingrandendo l'immagine sembra addirittura che abbia le corna incrostate dal sangue del Vecchio Duca...



La fisionomia di Paul

Avrete notato, giocando a Dune, che il personaggio che interpretate è l'unico ad assomigliare all'attore del film di Lynch (certo, a parte per l'improbabile colore dei capelli:-) Come si evince dai credits del gioco, Kyle Mac Lachlan (interprete di Paul Atreides nel film) è infatti l'unico del cast di Dune ad aver concesso i diritti di immagine alla Cryo Interactive. Anche altri personaggi somigliano un po' ad altri attori (tipo Jessica e Feyd-Rautha), ma il vostro è l'unico ad avvicinarsi di più alla fisionomia di Mac Lachlan.



La cicatrice di Gurney Halleck

I disegnatori nel gioco sono stati molto minuziosi nel progettare i volti dei personaggi (oltre alla loro mimica, che per me rimarrà un esempio di animazione al computer magistrale). Gurney Halleck, in particolare, ha pure la cicatrice sulla guancia destra, causatagli da Beast Rabban, il nipote maggiore del Barone (non presente nel gioco come personaggio), frustandolo con una Liana Indelebilis, quando Gurney era ancora schiavo degli Harkonnen su Giedi Primo.



Il vecchio gurney porta ancora i segni del suo passato...

La cardiovalvola del Barone

Non so se avete notato che nel petto del Barone luccica qualcosa; deve trattarsi della cardio-valvola degli Harkonnen che compare nel film di Lynch. Certo che però è strano... Nel film quella valvola veniva impiantata negli schiavi e nei sottoposti, ma non mi pare proprio che l'avesse anche il Barone! Tant'è vero che serviva proprio a lui per far fuoriuscire il sangue delle sue vittime con grande facilità. Inoltre, nessun altro nel gioco sembra averla (Feyd-Rautha, i capitani Harkonnen...)



La cardiovalvola del Barone... Peccato non poter togliergliela!:-)

Il giardino segreto

Il giardino è un'altra citazione del romanzo di Herbert. Anche se la scoperta nel gioco non coincide con la trama originale (in "Dune" veniva scoperto da Jessica appena gli Atrides si erano trasferiti su Arrakis), si tratta dello stesso giardino creato da Lady Margot, moglie del Conte Hasimir Fenring.



Lo sfondo delle battaglie

Vi siete chiesti come mai, ad ogni battaglia alla quale partecipate, il cielo diventa verde, sfumando in alto verso il nero? Stilgar vi dice che ciò è dovuto agli "schermi di fumo" degli Harkonnen, usati per oscurare il cielo. Si pensa che i programmatori del gioco, in questa occasione, si siano ispirati alle scene di battaglia della Guerra del Golfo nel '91, in cui le

riprese notturne, filmate all'infrarosso, venivano colorate di verde per poter essere visualizzate normalmente.



Carthag e Arrakeen

Vabbè che la mappa del gioco di Dune non coincide affatto con quella del romanzo, però i programmatori Cryo hanno addirittura invertito la posizione delle regioni di Carthag e Arrakeen. Nell'Appendice VI al libro di Dune, nelle "Note cartografiche", ecco cosa c'è scritto a riguardo:

"Carthag: 200 Km a nord-est di Arrakeen"

Mentre invece nel gioco Carthag è a sud-ovest di Arrakeen, proprio il contrario!

7. Conclusioni

7.1 Il sogno continua...

Non mi stancherò mai di ripeterlo, la caratteristica che più mi è piaciuta di questo gioco è la sua continua capacità di regalare nuove emozioni al giocatore, anche se è uscito da 12 anni e io personalmente l'ho finito un bel po' di volte. Ebbene, con il titolo di questa sezione, "Il sogno continua...", intendo dire che quasi sicuramente Dune I ha ancora in serbo qualche segreto da rivelarci, perfino dopo che ho scritto questa guida da più di 150 pagine che sembra svelarne una gran parte. Anche se il titolo di quest'opera è "Guida Completa", non pretendo assolutamente di aver descritto tutto alla perfezione, e inoltre, come avete letto nella sezione 5.17 "Altri misteri", rimangono ancora parecchi punti oscuri. Se mai riuscirò a scoprire qualcosa di nuovo, lo inserirò sicuramente in una versione successiva di questa guida. Ovviamente potete contribuire anche voi lettori, poiché i formati con cui ho distribuito la "Guida Completa a Dune I" ne permettono la modifica. Se volete segnalarmi errori, incongruenze, suggerimenti, critiche, ecc. ecc. potete contattarmi al mio indirizzo e-mail: rymoah@yahoo.it, oppure postare messaggi sul forum di Dune Italia (www.duneitalia.com), che ha una sezione dedicata apposta ai videogiochi.

Ultima curiosità prima di finire: in questi ultimi tempi ho sentito su internet parecchi appassionati di Dune che vorrebbero vedere un remake di questo gioco, o almeno una riedizione. Purtroppo, dato che la Cryo Interactive è fallita, è molto improbabile che un'altra software house si dedichi a questo progetto (tra l'altro, i diritti dovrebbero ancora appartenere a Virgin Games). Ad ogni modo, ho visto che alcuni team di appassionati stanno cercando di svilupparlo da soli: controllate per maggiori informazioni il forum di www.dune2k.com. Sarebbe fantastico, secondo me, riuscire a realizzare un progetto simile, conservando le caratteristiche di ciò che aveva posto Dune I una spanna più in alto rispetto ai videogiochi coevi (specialmente la meccanica di gioco... Non ho mai visto, sinceramente, nessun altro strategico/avventura a parte Dune), e rinnovandolo con le tecnologie di oggi. Chissà, forse in futuro...

7.2 Fonti, ringraziamenti

Vorrei ringraziare la community di Dune Italia; è stato grazie all'incontro con i membri che la frequentano e grazie al loro supporto (morale, ma anche tecnico) che mi è venuta la voglia di dedicarmi ad un progetto impegnativo come questo.

Ringrazio in particolare Ale84ms, che mi ha dato un notevole aiuto nella costruzione della "Mappa completa di Arrakis", fornendomi i jpeg con l'ubicazione dei sietch da lui scoperti, e nel risolvere alcuni problemi tecnici con VDMSound.

Un grazie speciale va al team Cryo che ha creato il gioco di Dune. I loro meriti sono molti, essendo stati capaci di portare su PC una storia così complessa e dettagliata, in maniera originale e ben fatta, superando di molto i videogame dell'epoca.

E ovviamente, non si può non ringraziare il Genio che ha affrescato un meraviglioso universo letterario come Dune, esempio inimitabile di immaginazione e fantasia: Frank Herbert.

FONTI TECNICHE:

- <http://dosbox.sourceforge.net> (sito ufficiale del progetto DOSBox);
- <http://www.the-underdogs.org> (sito specializzato in giochi Abandonware);
- <http://www.mobygames.com> (sito specializzato in giochi Abandonware);

FONTI RELATIVE AL GIOCO:

- The Unofficial Dune FAQ by Beno Jange
- <http://www.dune2k.com> (sito dedicato ai videogame di Dune);
- <http://www.duneitalia.com> (portale italiano dedicato a Dune);

FONTI LETTERARIE/CINEMATOGRAFICHE:

- Frank Herbert, "*Dune*", ediz. Sperling&Kupfer;
- David Lynch "*Dune*", Dino de Laurentiis Corp.;

7.3 Copyright, Royalties

Dune™ è un marchio registrato della Herbert Limited Partnership;
Copyright © 2003 DOSBox appartenete alla DOSBox Crew;
Copyright © 2003 VDMSound;

Copyright © 2005 "Guida Completa a Dune I", appartenente a Rymoah.