

DAN DARE, LE HÉROS DE L'ESPACE

La vie des héros, surtout quand ils sont dans la catégorie des "grands", n'est pas toujours de tout repos ! Jugez plutôt : chaque matin à leur réveil, il va

leur falloir sauver l'univers, coffrer une ribambelle de super-voyous, consoler une dizaine de veuves, ramasser une poignée d'orphelins et ne pas oublier... de mettre des pièces dans le parcètre ! Dan Dare, qui fit un tabac dans les charts informatiques anglais (l'équivalent du Top 50 pour les programmes), et qui y est toujours du reste, va vous donner l'occasion d'exercer vos talents, que je sais nombreux : adresse, astuce, courage, stratégie, mémoire et, bien entendu, ce que nous attendons tous d'un vrai héros, sens du devoir... et absence de pitié pour les extra terrestres !



Dan Dare :

Né à Manchester en 1967, ce jeune homme raffiné pratique l'escrime, l'équitation et, Angleterre oblige, le cricket ! Ses hobbies sont la peinture et le modélisme. En 1996, nommé colonel, il a conduit la mission d'exploration des Nations Unies sur Vénus.



Albert Fitzwilliam Digby :

Il a vu le jour en 1960 à Wigon Lance. Cosmonaute de profession. C'est le compagnon et ami inséparable de Dan. Il est marié, père de trois filles et d'un garçon. En dehors de son métier, ses passions sont : le football, le sciage de bois et surtout la sieste !



Le Mékon :

Sa date de naissance est inconnue. On sait seulement qu'il est natif de la planète Mékonti située au-delà de notre galaxie. Extrêmement méchant et intelligent, son but est d'asservir la race humaine. Il restera dans l'Histoire comme l'ennemi le plus acharné de Dan Dare.



Sir Hubert Gasgoigne :

Né en 1943, cet ancien de la R.A.S. est un pionnier de la conquête de l'espace. C'est lui qui organisa le premier voyage sur la Lune et sur Mars. Ses passions, à part martyriser les jeunes recrues, sont les échecs et l'histoire de la Confédération. Il lui arrive de monter à cheval et de pratiquer la natation.



Jocelyn Mabel Peabody :

Experte en nutrition et en botanique, elle a en charge le département de la recherche. Dire qu'elle est sexy serait confondre un CPC avec un réveil ! Car elle est tout simplement... canon ! Un tendre sentiment, partagé, la pousse vers Dan. Le ski, l'équitation et le volley-ball sont ses sports préférés.





ARCADE-AVENTURE

WILLIAM
NEMO

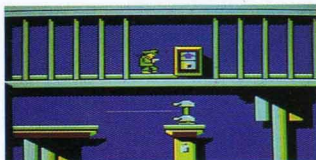
Dan Dare I: Un super héros sauve la Terre

Longtemps premier au hit-parade anglais, voici Dan Dare, une arcade-aventure qui décoiffe !

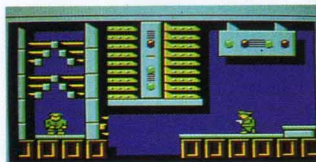
Objectif

Votre mission commence au Q.G. de Spacefleet. Alors que vous regardez tranquillement avec Sir Hubert, un des responsables de la Confédération interplanétaire, une rétrospective de vos nombreux exploits à la télévision, l'écran se brouille soudainement, et un extraterrestre, genre escargot de Bourgogne, pointe son affreux museau. Il annonce froidement qu'il vient de détourner un astéroïde et nous le renvoie avec ses compliments et ses meilleurs voeux de mauvaise année. (Merci ! Pour Dan, le week-end s'annonce encore chargé !) Et comme la bestiole ne lésine pas sur les cadeaux, elle précise qu'une bombinette atomique, capable de faire sauter la Terre plus quelques autres planètes, est jointe à l'astéroïde. (Ceux de nos lecteurs qui seraient originaires d'une planète étrangère au système solaire sont priés de regagner immédiatement leur galaxie d'origine !) Pourquoi tant de haine ? Mais pour de l'argent, bien sûr ! "Payez et j'arrête tout", prévient l'ignoble, qui précise son nom : le Mékon.

"Pas question de céder au chantage!", s'écrient en chœur Sir Hubert et Dan. Ce dernier, ne perdant plus une seule demi-seconde, se précipite au laboratoire du professeur Peabody (Jocelyn Mabel pour les intimes), la traditionnelle pin-up de toute bonne B.D. Il y retrouve son fidèle ami Digby, compagnon de toutes ses missions passées. En toute hâte, ils embarquent dans l'Anastasia, leur vaisseau spatial, décidés à combattre et de préférence écrabouiller ce Mékon avant qu'il ne fasse de même avec notre planète.



Dans les couloirs, attention à tout ce qui bouge !!!



Dare et Digby. Si proches l'un de l'autre... mais pas près d'être réunis.

Ça commence

Après la page de présentation et celle des plus gros scores, appuyez sur le bouton de feu et ça commence. Oui, mais ça commence mal ! car, sitôt arrivés dans le repaire de l'infâme Mékon, Digby est fait prisonnier par ses gardes.

Vous jouez Dan Dare et, pour réussir votre mission, vous devrez récupérer quatre grosses briques orange qui permettront de faire évader Digby et de détruire la base, avant que celle-ci n'extermine la Terre par collision. Chaque fois que vous ramènerez une brique dans la prison de Digby, vous ouvrirez un passage pour le niveau suivant. Vous disposez de cinq vies en tout, et ce n'est pas trop car un tas de méchants ne songent qu'à vous transformer en tapis de sol !

Les déplacements se font au joystick. Vous pouvez aller à gauche, à droite,

vous baisser ou sauter en diagonale. Le pistolet laser est actionné avec le bouton de feu. Vous pouvez tirer en l'air ou dans les directions gauche-droite. Les briques se ramassent en passant simplement dessus.

Dédale

La base est truffée de couloirs, ascenseurs, puits profonds..., fruits d'une technologie d'outre-espace. Des gardes se trouvent dans tous les recoins, et sont souvent bien cachés. N'hésitez donc pas, avant de bien connaître les lieux, à garder le doigt sur la gâchette et à arroser tout ce qui bouge. C'est sans aucun risque de bavure car aucun innocent ne se baladerait de son plein gré dans cet astéroïde ! Cette méthode expéditive, et un peu fruste, vous assurera en fait une certaine tranquillité car tous les robots détruits le seront définitivement. La mission est assez difficile et en temps limité, comme vous le rappelleront les messages qui apparaîtront dans le bas de l'écran ; aussi tâchez de trouver des raccourcis et faites un plan de vos déplacements. Un moyen, par exemple, de retrouver rapidement son chemin (à utiliser avec parcimonie évidemment !) est de mourir et de se retrouver en début du jeu.

Conseils

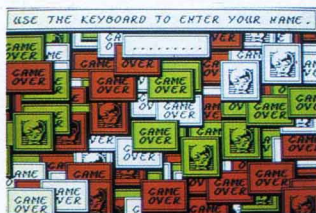
Vous avez 90 salles à visiter pour venir à bout du Mékon. Certains précipites sont défendus par des canons qu'il ne faudra pas détruire au-dessus d'un ravin, car ils vous empêcheraient alors de

MEMENTO

POUR COMMENCER	: bouton de feu
DEPLACEMENT GAUCHE DROITE	: joystick gauche droite
SE BAISSER	: joystick bas
SAUTER A GAUCHE	: joystick diagonale gauche
SAUTER A DROITE	: joystick diagonale droite
TIR GAUCHE DROITE	: bouton de feu dans la direction
TIR EN L'AIR	: bouton de feu et joystick en diagonale
RAMASSER UNE BRIQUE	: passer simplement dessus

Dare aussi se retrouve
en prison

En bas: Fini ? Déjà ?
Mais n'oubliez pas d'inscrire votre nom



passer. Dans certains endroits du deuxième niveau, des lasers dissimulés dans les couloirs sont totalement invisibles.

N'hésitez donc pas sur la ration de pruneaux à distribuer ! Dans les dernières salles du troisième niveau, méfiez-vous : certains ascenseurs vous conduisent directement sur un robot tueur, qui vous attend avec son stock de grenades explosives.

Le premier niveau dare-dare !

Si vous désirez rapidement passer cette première étape, lisez ce qui suit ; sinon, faites l'apprentissage du métier de héros par vous-même !

Descendez tout de suite un étage. Tournez à droite. Prenez l'ascenseur qui descend. Passez un étage. Arrêtez au suivant. La brique orange est dans une pièce à côté.

Muni de cette brique, il faut maintenant trouver Digby. Pour cela : Remontez à l'étage supérieur. Passez plusieurs pièces vers la gauche. Dans ces pièces se trouvent ravins et canons ; n'oubliez pas les conseils donnés plus haut. Prenez l'ascenseur. Descendez deux étages. Prenez à gauche.

Vous trouverez enfin Digby. Bien que les retrouvailles vous tirent les larmes des yeux, Digby vous fera retrouver le sens pratique en vous demandant de rechercher les briques qui manquent. Vous pénétrerez au deuxième niveau par une entrée située soit juste au-

dessous de l'étage où vous êtes, soit au-dessus de l'endroit où se trouvait la première brique, ce qui vous rapprochera beaucoup plus de l'emplacement de la seconde brique.

Bien entendu, il vous reste un grand nombre de pièges à désamorcer et de nombreux passages à découvrir. Si vous arrivez au bout de ce jeu phénoménal, nous nous ferons un plaisir de publier votre solution complète dans les prochains numéros de Runstrad, d'autant que vous aurez gagné notre considération, ce qui est déjà un immense réconfort, et un des derniers logiciels parus pour les CPC, ce qui certainement vous importe autant.

Bonne chasse et soyez sans pitié !

Naissance d'un héros

Dan Dare a vu le jour en 1950 dans les pages de *Eagle*, une bande dessinée britannique. *Eagle* à l'époque possédait l'un des plus forts tirages parmi les "comics", les illustrés, comme on les appelle en France.

Les premiers comic books étaient loin d'être entièrement destinés aux enfants et possédaient un large public d'adultes. A la fin du XIX^e, nombre de titres fleurissent, et des personnages, des anti-héros dirions-nous de nos jours, comme Ally Sloper, font les 400 coups dans les petites cases !

Le créateur d'Ally, W.G. Baxter, a fait avec ce personnage le portrait d'une espèce de prolétaire paresseux et bougon, ne supportant aucune forme d'autorité et sans beaucoup de principes. Un personnage plus près de nous dans le temps, aussi d'origine anglaise,

s'inspire de ce Sloper. Il s'agit d'Andy Cap, cet éternel assisté, macho, bagarreur, porté sur la boisson, dont les "strips", les bandes, sont parus en France dans *Charly* et même dans *France Soir*. Des acteurs comme Charlie Chaplin, Laurel et Hardy ont eu leurs heures de gloire dans les comics mais aucun, du moins en Grande-Bretagne, n'a eu autant de succès que ce héros de science-fiction nommé Dan Dare.

Sa gloire dura de 1950 à 1969. Ses créateurs furent Marcus Morris et Franck Hampson, qui furent relayés par nombre de dessinateurs pendant toutes ces années. Héros dévoué, toujours impeccable, plein de fair-play, Dan Dare a personnifié l'Angleterre courageuse et pleine de volonté qui a su, à travers les épreuves terribles de la Deuxième Guerre mondiale, conserver sa dignité et sa grandeur. Pendant 19 ans, tour à tour mis en cases par Harold Johns, Franck Bellamy, Don Harley et Bruce Cornwell, Dan et ses compagnons ont combattu, sans prendre une ride, tous les méchants qui ont voulu détruire la Terre et notamment l'affreux Mékon vert aux yeux globuleux. Si vous retrouvez quelques albums, vous apprécierez la belle technique de mise en page ainsi que le charme, un peu rétro, de ces aventures légèrement désuètes. ▶▶