

Games

DAN DARE

The Escape





DAN DARE III

The Escape



COLONEL DAN DARE PILOTE DU FUTUR

Daniel MacGregor Dare, Colonel O.U.N. de la Flotte Spatiale Interplanétaire, commença ses aventures dans la première édition du magazine de bande dessinée 'Eagle' le 14 avril 1950. Près d'un million d'écoliers des Iles Britanniques achetèrent ce premier exemplaire de 'Eagle' et Dan Dare devint un héros dans le cœur des jeunes anglais. C'était le début de la légende.

Le magazine 'Eagle' était la création du Révérend Marcus Morris, et devait, à l'origine, être un magazine chrétien, conçu pour offrir une alternative inoffensive aux bandes dessinées populaires américaines de l'époque, mais c'est le dessinateur et illustrateur anglais, Frank Hampson, qui allait inventer le personnage intrépide de Dan Dare, célèbre pour ses sourcils arqués et pour son flegme typiquement anglais. Ses aventures et celles de ses compagnons allaient enflammer les imaginations des jeunes britanniques pour les années à venir.

L'éditeur Edward Hulton aida Morris et Hampson à lancer ce nouvel hebdomadaire ambitieux destiné aux jeunes garçons et Frank Hampson joua le rôle d'artiste et de créateur principal dans ce magazine. Sa carrière avait été variée : débutant comme télégraphiste aux P.T.T., il publia sa première bande dessinée dans le magazine 'Meccano', qui l'employa ensuite pour les dessins humoristiques. Il quitta 'Meccano' en 1935, et, tout en poursuivant sa carrière de fonctionnaire, il suivit des cours du soir à l'Ecole d'Arts de Southport. Ses premières bandes dessinées

furent pour le magazine des P.T.T., 'The Post', mais, après sa démission des P.T.T. en 1938, il devint étudiant en arts à plein temps. Pendant la guerre, il fut chauffeur dans le 'Royal Army Service Corps', il fut démobilisé en 1946 avec une subvention pour poursuivre ses études artistiques.

En 1947, Frank était l'illustrateur de 'The Anvil', publication religieuse éditée par le Révérend Marcus Morris, c'est alors qu'ils créèrent 'Eagle', point de repère le plus important dans la bande dessinée britannique d'après guerre.

Frank établit son propre studio, employant artistes, auteurs et modèles, et pendant dix ans, chaque semaine, Dan Dare se battit avec succès contre les 'terribles Treens' et le 'Mekon diabolique', tenant le destin de l'humanité entre ses mains capables.

De 1951 à 1956, les aventures de Dan Dare au milieu des étoiles montèrent en flèche sur les ondes, Horlick sponsorisa une série radio quotidienne sur Radio Luxembourg : le rôle de Dan Dare était joué par l'acteur Noel Johnson, déjà célèbre par son rôle d'Agent Secret dans 'Dick Barton'.

En 1960, Hulton vendit sa maison d'édition à Odhams Press et bien qu'Hampson n'ait pas dessiné Dan Dare depuis quelque temps, son style et son influence persistèrent, sa création fut reprise par divers artistes, parmi lesquels Frank Bellamy, Donald Harley, Desmond Walduck, Bruce Cornwall, Harold Johns et Keith Watson et par des auteurs tels que Alan Stranks, David Motton et Eric Eden.

Après le rachat, Clifford Makins prit la rédaction du magazine et pour l'impression, on passa de la gravure couleur à la lithographie. Frank Hampson quitta l'équipe et, en 1962, Dan Dare fut réduit à une reproduction monochrome.

En 1969, I.P.C. reprit 'Eagle' mais la publication du magazine s'arrêta le 26 avril de la même année et bien que Dan Dare continuât ses aventures intrépides, ré-écrites et re-dessinées à partir des originaux dans le magazine 'Lion and Eagle', en 1971,

c'était fini.

Dan Dare connut un renouveau en septembre 1973, lorsque le magazine Annuel Dan Dare fut publié et que l'on imprima intégralement 'Red Moon Mystery' et 'Safari in Space' en couleur à partir des BD originales.

Ce n'est qu'en 1982 que le magazine 'Eagle' fut véritablement relancé, Dan Dare jouant toujours le rôle primordial de défense de l'univers.

Maintenant, vous pouvez retrouver les aventures intrépides du Colonel Dare au milieu des étoiles, non seulement sur la page de magazine mais sous forme de jeu vidéo passionnant. Ce qui ouvre un nouveau chapitre dans l'histoire du Colonel Daniel MacGregor Dare.

Les titres disponibles sont : Pilote du Futur, Dan Dare II, La Vengeance du Mekon et ce dernier jeu Dan Dare III : L'Évasion. L'histoire continuera sans aucun doute.

QUI EST QUI DANS DAN DARE?

DAN DARE

Colonel Daniel MacGregor Dare, Flotte Spatiale Interplanétaire O.U.N.

Né le 5 février 1967 à Manchester, Angleterre.

Etudes : Universités de Rossal, Cambridge et Harvard.

Carrière : 1987 - Pilote Spatial de Classe 3



1997 - Pilote en Chef de l'I.S.F.

Récompenses : Ordre des Nations Unies pour le commandement de l'Expédition Vénus en 1996.

Passe-temps : Cricket, Escrime, Equitation, Peinture et Maquettes.



SIR HUBERT (souvent appelé "L'Orrible Urbert")

Hampson avait en fait pris modèle sur son père pour créer ce personnage.

Maréchal de l'Espace.

Sir Hubert Gascoine Guest K.C.B., O.M., O.U.N., D.S.O., D.F.C.

Né en 1943

Carrière : ancien de la Royal Air Force.

Contrôleur de la Flotte Spatiale Interplanétaire.

Membre de l'équipage de la première fusée à avoir emmené des hommes sur la lune.

Commandant sous l'Amiral Grosvenor lors de la première expédition sur Mars. Bien qu'il ait de beaucoup dépassé l'âge de service, Sir Hubert accompagna l'expédition de 1996 sur Vénus.

Passe-Temps : Natation, Equitation, Echecs, Rédaction de l'histoire technique de l'organisation et de la structure de la flotte.

DIG (compagnon et ordonnance fidèle de Dan)

Albert Fitzwilliam Digby, astronaute de Classe 1.

Né en 1960 à Wigan, Angleterre.

Marié, 4 enfants (3 filles, 1 garçon)

Passe-temps : football, puzzles, dormir.



PROF

Professeur Jocelyn Mabel Peabody.

Née à Moreton, Glos.

Carrière : Rang Honorifique de Pilote/
Capitaine.

Expert en Nutrition, agriculture et botanique.

Attachée à l'expédition Vénus de 1996
pour la recherche nutritionnelle.

Passe-temps : Ski, Equitation, Netball.

HANK

Henry Brennan Hogan, Capitaine Pilote.

Né à Houston, Texas.

Pilote brillant qui déteste particulièrement
la bureaucratie.

Passe-temps : Boxe, Courses automobiles,
Photographie, Baseball.





PIERRE

Pierre Auguste Lafayette, Pilote/Commandant.

Officier mathématicien à l'analyse perspicace, vient de Dijon, France.

Ami proche de Hank.

Passe-temps : Gastronomie, Echecs à trois dimensions, Pêche.

LE MEKON ET SES MUTANTS

Le destin de l'humanité toute entière est en équilibre précaire, la menace du Mekon est de retour : il est déterminé à conquérir et à dominer la race humaine. Ce-faisant, le Mekon diabolique a juré de prendre sa vengeance sur son ennemi par excellence, le Colonel Dan Dare.

Pour favoriser ses plans iniques, le Mekon mène une série d'expériences génétiques terrifiantes, essayant de muter une certaine variété de formes vivantes en une armée de créatures semblables aux Treens, asservies au Mekon.



Les expériences échouèrent, les créatures étaient tordues et étranges. Ce dont avait besoin le Mekon pour poursuivre ses expériences impies, c'était d'un sujet humain, et qui ferait mieux l'affaire que le Colonel Dan Dare tant détesté ?

Le Mekon donna ses ordres. Un satellite scientifique gigantesque fut rapidement construit. Equipé d'une armée de Treens loyaux, le satellite se mit en route vers la planète Terre. De nombreux mois passèrent avant qu'il n'atteigne l'orbite de la Terre. Pendant que leur vaisseau navigait à travers les noirs recoins de l'Univers, le Mekon et ses savants continuaient leurs expériences horribles, mais sans grand succès : ils ne parvenaient pas à créer des êtres semblables aux Treens et ils laissaient les étranges créatures mutantes ainsi formées errer comme elles le voulaient dans les couloirs du satellite.

Lorsque le satellite atteignit l'orbite de la Terre, une petite armée de Treens fut envoyée pour capturer le Colonel Dan Dare, qui ne se méfiait pas.

Leur mission fut réussie : s'emparant du Colonel, les Treens ramenèrent leur prise au satellite, où l'impitoyable Mekon et son équipe de savants cruels attendaient.

Mais le Mekon avait sous-estimé notre héros : tandis que les savants préparent le sérum mortel, Dan se dégage de la table d'opération et, détruisant ses ravisseurs, s'échappe dans une salle de réserve se trouvant près de l'unité d'expérimentation génétique. En explorant la salle, il découvre un jet-pack et se met en route pour explorer le labyrinthe des salles et couloirs du vaste satellite.

La chance est du côté de notre courageux colonel : pénétrant dans une grande salle, il trouve une navette d'évasion assez puissante pour accomplir le voyage retour vers la Terre, mais les réservoirs de carburant sont vides, Dan calcule qu'il lui faudra exactement 50 livres de carburant à fusée de haute qualité pour faire le voyage

retour. Sans se laisser démonter par cette catastrophe, Dan fixe le jet-pack sur son dos et continue à explorer le satellite infernal du Mekon.

UTILISATION DES SYSTEMES D'ARMEMENT

Pendant son exploration du vaste satellite, Dan découvre le dépôt d'armes du Mekon. Dans ce vaste arsenal, Dan choisit le tout dernier canon à plasma. Ce canon a trois forces de tir, indiquées par l'affichage-barre sur l'écran ; si vous appuyez brièvement sur le bouton feu, une faible décharge d'énergie sera relâchée ; si vous maintenez le bouton feu enfoncé jusqu'à ce que la barre atteigne le milieu de l'affichage, une explosion de force moyenne aura lieu ; si vous maintenez le bouton feu enfoncé jusqu'à ce que l'affichage-barre atteigne le seuil limite, vous obtiendrez une véritable méga-explosion de puissance destructrice.

Vous devez maîtriser le système de contrôle des canons avant de vous embarquer dans la lutte pour la liberté du Colonel Dare - pour détruire efficacement les formes vivantes, cela demande de l'entraînement. Faites également attention au recul lorsque vous utilisez l'option méga-explosion et n'oubliez pas que plus l'explosion du canon à plasma est puissante et plus il faut de temps pour le recharger. Aussi, à moins d'être bien couvert ou d'avoir juste activé une super bombe, vous devrez laisser Dan Dare sans défense contre les mutants du Mekon, pendant que son canon se recharge.

Le Colonel Dare peut avoir accès au terminal qui se trouve au point de départ et peut acheter certaines armes spéciales. L'arme en cours d'utilisation par le Colonel est affichée dans une fenêtre sur

l'écran - pour sélectionner l'un des articles qu'il porte, appuyez sur sélectionner, jusqu'à ce que l'article souhaité apparaisse dans la fenêtre. Puis appuyez sur le bouton feu pour activer votre choix.

POUR REUSSIR VOTRE EVASION

Le point de départ, c'est à dire la salle de réserve du satellite, est le seul endroit où Dan puisse réapprovisionner son jet-pack, ou acheter des armes et de l'équipement ; ce que vous faites en piratant le système de réserve informatisé du Mekon.

Pendant que Dan se trouve dans le terminal d'ordinateurs du Mekon, appuyez sur sélectionner : vous obtenez ainsi le menu des articles numérotés que Dan peut acheter. En appuyant sur le numéro correspondant sur le clavier, vous permettez à Dan d'acheter ou d'utiliser un article. Vous pouvez également acheter des vies, mais seulement en cas d'extrême urgence. Utilisez les vies à bon escient.

Afin de s'échapper du satellite infernal du Mekon, il faut que Dan Dare trouve 50 livres de carburant à fusée pour alimenter la navette d'évasion pour son retour sur la planète Terre. Le Mekon n'a pas sous-estimé les capacités de Dan Dare : avant que Dan Dare ne soit kidnappé, le Mekon donna l'ordre que la réserve de carburant soit répartie en cinq parts égales, qui furent ensuite cachées dans les cinq pièces principales du satellite Scientifique.

Dan doit explorer chacune de ces pièces pour découvrir où est caché le carburant, puis Dan doit trouver le Mekon et tirer sur la créature verte diabolique, jusqu'à ce que le Mekon soit téléporté à son unité de régénération pour récupérer de la bataille. Lorsqu'il part, le Mekon laisse tomber la clé de téléport dont Dan a besoin pour se téléporter jusqu'à la salle suivante.

Mais attention, le Mekon diabolique a piégé la clé, son intention est de supprimer notre vaillant héros. Heureusement pour Dan, il y a un défaut de conception dans le mécanisme à retardement de chacune des clés, ce qui donne à Dan trois nanosecondes après qu'il ait quitté la chambre, avant que la chambre et tout ce qui s'y trouve ne soit détruit. Il n'y a donc pas de véritable problème pour Dan, à moins qu'il n'ait quitté la chambre sans ramasser le carburant, auquel cas notre intrépide héros restera bloqué à bord du satellite pour l'éternité... Il est alors temps d'appuyer sur le bouton quitter et de recommencer le jeu.

QUELQUES TRUCS POUR REUSSIR

Bien qu'il soit courageux et robuste, notre héros, le Colonel Dan Dare n'est pas un super humain, il n'est pas invincible. Le contact avec les mutants diaboliques du Mekon diminue la force vitale de Dan. S'il heurte les murs des tunnels du téléport qui relient les salles du satellite, sa combinaison spatiale sera endommagée, ce qui réduit également sa force vitale.

Gardez un oeil vigilant sur le nombre de munitions et de bombes que vous transportez, les munitions peuvent être ramassées dans plusieurs endroits de la zone de jeu mais les bombes doivent être achetées par l'intermédiaire du terminal qui se trouve au point de départ.

Surveillez la quantité de carburant à jet-pack qui reste dans le réservoir. Si vous tombez en panne de carburant, le Colonel Dan sera véritablement bloqué, jusqu'à ce qu'il perde une vie et retourne au point de départ.

COMMANDES

PC : - Appuyez sur 'F1' pour mettre le jeu en mode pause.
Appuyez sur 'F10' pour quitter le jeu pendant que vous êtes en mode pause.

SELECTIONNER: A
HAUT : Q
GAUCHE : O
DROITE : P
FEU : ESPACE

ST: - Appuyez sur 'F1' pour mettre le jeu en mode pause.
Appuyez sur 'F2' pour mettre la musique en/hors fonction.
Appuyez sur 'F3' pour mettre les effets sonores en/hors fonction.
Appuyez sur 'F10' pour quitter le jeu pendant que vous êtes en mode pause.

Utilisez le contrôle joystick. Tirez-le vers le bas pour SELECTIONNER.

AMIGA:-

Appuyez sur 'F1' pour mettre le jeu en mode pause.
Appuyez sur 'F2' pour mettre la musique en/hors fonction.
Appuyez sur 'F3' pour mettre les effets sonores en/hors fonction.
Appuyez sur 'F10' pour quitter le jeu pendant que vous êtes en mode pause.

Utilisez le contrôle joystick. Tirez-le vers le bas pour SELECTIONNER.

C64: -

Appuyez sur 'RUN STOP' pour mettre le jeu en mode pause.

Utilisez le contrôle joystick ou clavier. Tirez le joystick vers le bas pour SELECTIONNER.

AMSTRAD : -

CLAVIER :	HAUT	- Q
	SELECTIONNER	- A
	GAUCHE	- O
	DROITE	- P
	FEU	- BARRE D'ESPACEMENT

JOYSTICK : Utilisez le joystick pour vous déplacer en le tirant vers le BAS pour SELECTIONNER.

Appuyez sur 'H' pour mettre le jeu en mode pause.
Appuyez sur 'ESC' pour abandonner le jeu.

SPECTRUM : -

Appuyez sur 'CAPS' et sur la 'BARRE D'ESPACEMENT' pour abandonner le jeu.

Utilisez le contrôle joystick ou clavier. Tirez le joystick vers le bas pour SELECTIONNER.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

- PC** - Tapez DANDARE3 à l'incitation A :
- AMIGA** - Insérez la disquette dans le lecteur A (DFO :). Le programme se chargera et se déroulera.
- ST** - Insérez la disquette dans le lecteur A .
Le programme se chargera et se déroulera.
- C64/128**
- CASSETTE - Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP. Appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes. Le programme se chargera et se déroulera.
- DISQUETTE - Insérez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD "*", 8,1 et appuyez sur RETURN.

AMSTRAD CPC

- 464 CASSETTE - Appuyez sur CTRL et petit ENTER.
- 6128 CASSETTE - Tapez ! TAPE et appuyez sur RETURN. Appuyez sur CTRL et ENTER.
- 464 DISQUETTE- Tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER.
- 6128 DISQUETTE - Tapez RUN"DISC et appuyez sur RETURN.

SPECTRUM

- +3 - Insérez la disquette et appuyez sur ENTER.
- +2 - Insérez la cassette et appuyez sur ENTER.
- 48K - Tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER.
- 128K - Insérez la cassette et appuyez sur ENTER.

A handwritten signature in black ink that reads "fin". The word is written in a cursive, slanted style. Below the word, there is a horizontal line that ends in an arrowhead pointing to the right.

