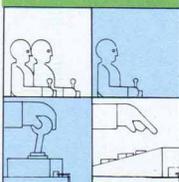


ARCADE-AVENTURE



CAULDRON : La chasse aux sorcières est ouverte !

Lorsque les sorcières ne sont pas là,
les citrouilles dansent et la terreur règne...

Christian Roux

Les rayons écarlates du soleil balaient une dernière fois les murs de la chaumière avant de faire place à ceux de l'astre de la nuit. La nature semble en attente. Plus un bruit, plus rien ! Dans quelques instants, notre sorcière le sait, les créatures de la citrouille vont hanter le royaume. (Mais demain, ce règne maléfique passera et seule la divine reine des sorcières trônera !) Néanmoins, dans l'immediat, il ne faut pas vendre la queue de la citrouille avant de l'avoir tassée. Car, pour la vaincre, une valeureuse aventurière doit avant toute autre chose concocter une potion à base de jus de crapaud, d'ailes de chauve-souris, de triton, de plant de ciguë, de vieil os et de lave encore tiède (beurk !). Autant d'ingrédients que gardent jalousement de viles créatures au service du potiron. Osez-vous relever le défi ?

Touche pas à mon potiron !

Avouez que, comme moi, vous touillerez bien des bouillies gluantes dans votre chaudron pendant des heures, voire toute la nuit, plutôt que d'affronter le froid glacial et tous ses dangers. Pourtant, devenir reine des sorcières, ce n'est pas de la pacotille. La Germaine, elle en crèverait de jalousie ! Le joueur — c'est-à-dire vous, future sorcière en chef — se retrouve alors devant son antre à l'abri du regard perçant de quelques vampires assoiffés qui planent dans le ciel. Un seul mouvement et les monstres se jettent sur vous. Profitez-en pour explorer le contenu de l'écran de jeu. Entre deux parchemins jaunâtres qui ornent le sommet de la page graphique, se trouvent trois



Un coup de balai et la quête commence !

compteurs. Le premier (en haut à gauche) représente votre score actuel, qui augmentera en fonction de votre progression ainsi que chaque fois que vous anéantirez un adversaire. Ce score ne vous octroie cependant pas de bonus ni de vies supplémentaires. Juste en dessous est indiqué en pourcentage votre niveau de puissance magique ; à quatre-vingt-dix-neuf pour cent, la sorcière crache le feu ! Heureusement, en cours de partie, vous trouverez de nombreuses sources d'énergie pour revenir à votre niveau optimal. Chacune de ces sources est représentée par de petits cercles d'étoiles blanches qui clignotent et donnent l'impression d'émaner du néant. Enfin, plus à droi-

te, figurent le nombre de vies restantes. Chaque fois que votre énergie tombera en dessous de zéro, vous perdrez une des neuf vies assignées au départ. Et croyez-nous, ce nombre élevé reste raisonnable vis-à-vis de toutes les épreuves qui vous attendent.

Seulement neuf vies ?

Pour se mouvoir, la sorcière possède deux modes de déplacement, la marche ou le vol sur son bon vieux balai. (Ma ! comme dirait notre directeur de publication, évidemment c'est une sorcière no ?) Les deux solutions se

MEMENTO

JOYSTICK OBLIGATOIRE

COMMANDES DE JEU :

I) A l'extérieur :

Au sol

Marcher vers la droite : joystick à droite

Marcher vers la gauche : joystick à gauche

Décoller : joystick en haut

En l'air

Voler vers la droite : joystick à droite

Voler vers la gauche : joystick à gauche

Monter : joystick en haut

Descendre/atterrir : joystick en bas

Tirer : bouton de feu

Pour prendre un objet, positionner la sorcière sur celui-ci.
(Vous ne pouvez prendre qu'une seule clef à la fois!)

II) Dans les mondes souterrains :

Aller à droite : joystick à droite

Aller à gauche : joystick à gauche

Sauter en l'air : joystick en haut + bouton de feu

Sauter à droite : joystick à droite + bouton de feu

Sauter à gauche : joystick à gauche + bouton de feu

valent, la première se volant plus lente alors que la deuxième, plus rapide, consomme une partie de votre énergie magique. Quel que soit votre choix, gardez cependant à l'esprit que ce dernier ne pourra être modifié que sur des zones appropriées et relativement planes. Ainsi, ne vous avisez pas de tenter un décollage alors que la sorcière se déplace en pleine forêt, la chute est garantie !!! La dernière commande nécessite l'utilisation du bouton de votre joystick et permet de lancer des projectiles magiques pour vous prémunir des agressions de vos ennemis. Notez cependant, que cette option n'est accessible qu'en mode de vol (et reste donc inactive au sol). Chacun de ces tirs consomme un point de votre potentiel énergétique et doit en conséquence être utilisé avec modération, la fuite ou la parade étant bien souvent de meilleures solutions (au fil de votre progression, certains monstres comme les vampires ne constitueront même plus de véritables obstacles !). En ébauchant de premières tentatives de déplacement, vous découvrirez l'une des principales originalités de Cauldron, un monde fini. Par là, nous entendons que l'on peut en faire le tour en se dirigeant toujours dans la même direction, à l'image d'une fusée, qui, tournant autour de la terre, repasserait chaque jour au-dessus de vos têtes en conservant une trajectoire de vol identique. Nous vous conseillons aussi, lors de vos premières parties, d'utiliser ce principe pour établir une cartographie de la planète afin de localiser les diverses sources d'énergie, les portes de mondes souterrains et les clefs qui permettent de les ouvrir. Ce sera aussi une excellente occasion de vous familiariser avec le logiciel et quelques espèces de mons-

tres qui le peuplent. Profitez également de ces instants pour peser les avantages et les inconvénients des deux modes de déplacement offerts.

*Un des premiers mondes.
Regardez bien, il y a un os... magique !*



Défilez les lois de l'apesanteur...

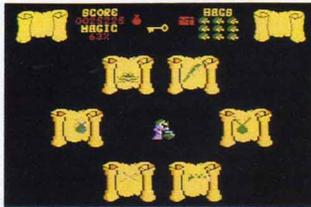
Les mondes souterrains

La quête peut alors enfin commencer !!! Comme vous l'aurez sans doute remarqué, aucun des ingrédients recherchés ne figure en ces lieux aériens. Aussi, le joueur doit se résigner à explorer les mondes souterrains qui se blottissent derrière ces portes (que vous avez peut-être déjà ouvertes par mégarde ou simplement par pure curiosité). Ah, cette maudite curiosité, un jour elle finira par vous jouer de vilains tours ! Pour accéder en ces lieux obscurs, la sorcière doit auparavant se munir d'une clef et se poser à proximité d'une porte. Attention, lorsque l'une d'entre elles s'ouvre, la clef est définitivement perdue et si, par inadvertance (en quittant le tableau ou en ressortant involontairement du monde souterrain), elle venait à se refermer, le résultat serait catastrophique pour la suite de votre mission. Armons-nous de courage et entamons notre descente dans cet enfer qui grouille de pièges et de créatures

... et du français si vous tombez
vous vous écrasez lamentablement.



Tous les Ingrédients sont là,
en avant la cuisine...



"Hop" un petit saut, "bing" la citrouille
est morte et "zou" vous récupérez
le balai magique. The End.



redoutables. De bons plans seront plus que jamais nécessaires ! L'action se déroule maintenant sous forme d'une succession de tableaux vus de profil à l'instar des premiers jeux de plateforme (Donkey Kong, Lode Runner, etc.).

Mais la plus grande différence par rapport au monde extérieur se situe au niveau des commandes du jeu ; plus de balai magique, plus de tirs et une gestion des déplacements beaucoup plus complexe. En dirigeant le joystick à droite ou à gauche, la sorcière avance dans la direction correspondante. Jusque-là, rien de bien sorcier !!! (Si je puis me permettre cette expression ici !) Cependant, en actionnant le bouton de tir conjointement avec une direction (droite, gauche ou haut), vous allez effectuer un superbe saut, nécessaire pour passer de plate-forme en plate-forme. Attention, la moindre erreur se montre en ces lieux fatale, entraînant la perte d'une vie. Cependant, dans certains cas, un saut dans le vide (et la perte d'une seule vie) est préférable à la perte de plusieurs vies (le joueur redémarrant la partie à partir du tableau ayant entraîné sa mort) en tentant de surmonter d'énormes difficultés. Rassurez-vous, avec une certaine expérience, toutes ces opérations ne vous poseront pas plus de problèmes que de poser un pied devant l'autre, quoique...

Citrouille, Palace, Caudron (CPC ?)

Chaque monde souterrain est en fait constitué d'un unique parcours "circulaire" (on entre par un côté et l'on est obligé de suivre l'unique passage réservé à cet effet pour collecter tous

les objets présents) que vous apprendrez à connaître au fil de vos aventures. Lorsqu'enfin vous aurez récupéré tous les objets présents (il peut en exister plusieurs par monde souterrain), rejoignez la sortie et votre douce chaumière. En passant, n'oubliez pas de recharger vos batteries magiques ! La sorcière entre alors dans sa tanière pour jeter les ingrédients récoltés dans son chaudron. S'il en manque encore un ou plusieurs, elle ressort au bout de quelques instants. La suite n'est qu'un éternel recommencement !!! En chargeant le logiciel, vous allez être tout d'abord enchanté par l'excellente

réalisation qui caractérise ce grand, grand, grand... (bon ! ça suffit comme cela !) logiciel signé Palace Software. Il a constitué une étape capitale pour cette société qui acquit aussitôt une respectable image de marque. Plus tard, Palace a persisté avec Barbarian, l'Armure sacrée d'Antiriad puis Barbarian 2, sans oublier Cosmic Pirate et Cauldron 2 pour ne citer que les plus célèbres. Mais Cauldron reste dans la mémoire des amstradiens comme un événement ludique inoubliable.

L'épopée de cire !

A la base de cet engouement nous retrouvons tous les éléments capitaux qui contribuent à la réussite d'un logiciel.

D'ailleurs, ces caractéristiques n'ont guère évolué depuis cette époque, si ce n'est l'exigence sans cesse croissante des joueurs. Le succès tient premièrement à un environnement graphique soigné (conception de Steve Brown, un virtuose du pixel) qui donne à l'ensemble une atmosphère mystérieuse et pleine de charme. Pour le soutenir, les programmeurs ont mis un point d'honneur à lui adjoindre une animation d'enfer (le déhanchement de la sorcière est par exemple irrésistible !). Pour assaisonner le tout, le contexte sonore se veut remarquable et ne ressemble pas à ces enchaînements de beep, de bong et de tsoiing que nous rencontrons encore trop souvent dans certains jeux. Que demander de mieux !

Pour mettre un terme à cet article, j'avais envisagé de vous livrer la recette de la tarte à la citrouille, mais si vous aviez vu la tête de notre chère rédactrice en chef...