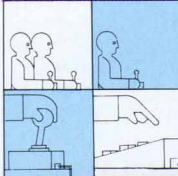


ARCADE-AVENTURE



CAULDRON II : Une aventure pleine... ...de rebondissements !



Où une citrouille rondelette
et téméraire s'en va combattre une
hideuse sorcière !

Laurent Berger



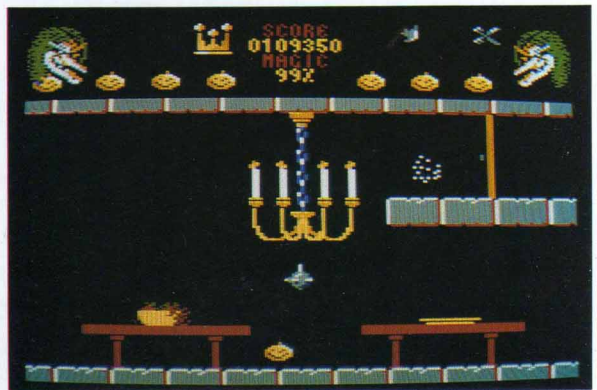
*Cherchez la paire de
ciseaux dans la forêt.*

Attention ! Démon la citrouille n'a pas la trouille

Il était une fois, niché entre les montagnes dorées d'Olktaar et les plaines verdoyantes du Jarawal, un royaume nommé Hollyland, dont la terre était grasse et fertile et la félicité si proverbiale que les puissances des ténèbres, irritées par tant de bonheur, décidèrent de faire disparaître à tout jamais le rire dans le cœur d'Hollyland. Alors soudain, ce fut l'horreur, car l'horrible, la hideuse, la reine des sorcières, l'égérie du diable vint tisser le voile noir de la terreur sur le pays decocagne. Détruisant tout sur leur passage, les cavaliers de l'ombre sillonnent le pays, ne laissant derrière eux qu'une terre désolée où l'on n'entend que des râles d'agonie sourdrent des profondeurs de l'enfer. (Gulp ! Sortez de vos cachettes, petits poltrons, car c'est vous qui allez remettre de l'ordre dans

les affaires du pays. Mais si, mais si !!!!) Parti chercher votre magazine préféré, vous avez pu échapper au massacre. A votre retour, tout n'est que ruine et désolation. Errant parmi les restes calcinés de votre chaumière, vous butez sur un vieux grimoire oublié et, miraculeusement, en partie épargné par le feu. Vous découvrez à l'intérieur le mystérieux poème que voici :
Sur les ruines de la chaumière,
Venu tout droit de l'enfer,
Un sinistre et morne palais
Règne en maître sur la forêt.
Dans la plus haute de ses tours,
La plus horrible des sorcières
Fait régner tout alentour
La mort, le froid, la peur, la guerre.
La reine cruelle, en son donjon,
Lance les soldats de la mort
A travers toute la région
Détruire ce peuple qu'elle abhorre.
De tous ses ennemis péris
Au cours de cette nuit tragique,
Un seul brave encore survit
Pour détruire la diabolique.
Une citrouille rondelette,

*Ramassez la couronne
dans une des salles à manger.*





Courageuse et téméraire,
Partira à la conquête
Du château de la sorcière...
Alors ? Ce n'est pas un signe ça ? C'est
vous qui êtes mandaté par les forces
célestes pour faire repaillir la lumière
sur le pays d'Hollyland.

Allons-y

Transformé par l'opération du saint
programmeur en Cucurbita Pepo (plus
communément appelée citrouille !),
vous avez pu pénétrer à l'intérieur de
la maudite citadelle où, bondissant
comme un ballon de basket, vous allez
explorer les salles du château, le sou-
rire béat, à la recherche des cinq objets
magiques. Ensuite, vous devrez esca-
lader le donjon pour couper une
mèche de cheveux de la sorcière, qui
ronfle toujours, et enfin, redescendrez-
jusqu'aux douves pour balancer tout
ça dans le chaudron, ce qui vous don-
nera tous les pouvoirs pour jeter un
sort qui vous permettra de régler défi-
nitivement celui de l'infâme.

L'aventure commence

Je ne peux vous décrire le tableau par
lequel vous commencerez votre périp-
le car c'est le hasard qui vous larguera
dans telle ou telle salle du château (ou
peut-être à l'extérieur). Quoi qu'il en
soit, pour faire avancer votre citrouille,
déplacez le joystick à droite et le
légume avancera vers la droite,
déplacez-le vers la gauche, il ira... Exac-
tement ! Appuyez sur le bouton de feu
et il sautera de plus en plus haut. Car,
toujours souriante, la citrouille ne
cesse de sautiller, même si vous ne tou-

*Attention l'accès au ciboire
est parsemé d'embûches...*



Près de la gargouille, le ciboire.



chez à rien. Tout au long de votre par-
cours, vous rencontrerez des obstacles
aux formes les plus diverses (souris,
bougies, bossus, ciseaux, trappes...).
S'ils vous touchent, votre capital
d'énergie diminue. Celui-ci est inscrit
en haut de l'écran et lorsqu'il tombe
à zéro, votre citrouille éclate. Attent-
tion, vous n'avez que sept vies pour
mener à bien votre mission. Heureuse-
ment, de petits nuages pétillants sont
disposés un peu partout pour vous
regonfler à bloc. De plus, une fois
rechargé, vous pouvez détruire
(momentanément) ces gêneurs en les
saupoudrant de cette énergie. Pour
cela, appuyez sur le bouton de tir et
déplacez le joystick dans la direction
désirée en même temps. Plus embêt-
antes sont les mains jaunes qui non

seulement vous affaiblissent mais en
plus inversent les commandes du man-
che. Encore plus dangereuses, les ara-
gnées qui vous enverront au paradis
des cucurbitacées sans autre forme de
procès. Mortelles également, les flam-
mes des candélabres ainsi que les têtes
des gargouilles qui ornent les parois
extérieures du château.

Quel chemin suivre ?

Il faut d'abord réunir les cinq objets
sacrés qui vous permettront de
détruire cette ignoble sorcière. Pour
récupérer les objets, il suffit de passer
dessus. La couronne : elle se trouve
dans la salle du trône. Attention elle
est sévèrement gardée par un squelet-
te - lui aussi mortel - Si vous commen-
cez par ce tableau, ce qui est assez fré-
quent, allez vers la gauche, sur le palier
supérieur, après la table, des escaliers
vous permettront de récupérer le bou-
clier localisé à l'extérieur sur le plateau
qui est soutenu par la gargouille. Vous
avez le bouclier ? Bravo ! d'autant plus
qu'il vous protégera désormais des
squelettes. Ici, deux solutions possibles :
1) Vous sacrifiez une citrouille en vous
laissant choir à l'extérieur, vous serez
ensuite directement sous les ciseaux
qui se trouvent dans la forêt à gauche
du château. Pour revenir au château
donc, droite toute mais faites attention
au fossé car l'eau aussi vous sera fatale.
2) Vous ne voulez pas vous sacrifier,
redescendez alors par où vous êtes
venu pour aller chercher la hache.
Aucune difficulté, si ce n'est qu'il faut
simplement la trouver (descendez les
escaliers et la hache trouverez). Cou-
ronne, hache, bouclier, ciseaux, vous
savez maintenant comment les avoir.



MEMENTO

LANCEMENT	: Bouton de feu
DEPLACEMENT	: Joystick droite/gauche haut/bas
SAUT	: Joystick + bouton de feu
JET DE POUSSIERE	: Joystick + bouton de feu
SAISIR UN OBJET	: Passer dessus (les objets à saisir clignotent)

*Grimpez, grimpez toujours,
la la chambre de la sorcière est encore
plus haut !*



*Encore quelques bonds et la
tignasse de la sorcière est à vous...*



⊙ *Visitez tous les recoins
du château.*



*Près du chaudron
le dénouement est proche.*



Il ne reste que le ciboire. Il est situé sur le plateau de la plus haute gargouille, à droite du château. Et pour y accéder, il vous faudra beaucoup de courage et de patience, à moins que les hasards de la programmation vous envoient dans ce tableau au début du jeu. Le Ciboire annule l'effet des mains jaunes et vous permet d'ouvrir les portes (ce qui est pratique).

L'aventure continue

Lorsque vous avez tous les objets, vous pouvez aller jouer les apprentis coiffeurs chez la repoussante laideur qui dort tout là haut. Pour l'atteindre, il vous faut escalader une longue, longue tour en sautillant adroitement d'un palier à l'autre sans vous faire piquer par ces sales bêtes que sont les araignées. Au sommet de cette tour, une plate-forme. A cet endroit, surtout, ne vous amusez pas à sautiller à gauche, ou alors c'est la chute inexorable, et tout sera à refaire ! Donc, prenez à droite par l'ouverture du donjon, encore un peu d'escalade et vous voilà enfin dans la chambrette à Nénette. Ici, encore un piège : le petit nuage qui vient gentiment vers vous est un traître, un mauvais, un réducteur de citrouille. Évitez-le. Vous avez une mèche de la vieille ? Alors vite, direction les douves.

Le bout du tunnel

L'accès aux douves le plus sûr est dans la salle la plus enfouie du château, à l'extrême gauche. Si vous vous laissez choir dans les autres conduits, vous avez toutes les chances de vous retrouver la tête dans l'eau (qui est

mortelle, ne l'oubliez pas). Une fois dans les profondeurs, engagez-vous dans le tunnel. Pour sauter par-dessus l'eau, placez-vous à l'extrême limite de la terre ferme. Et, au bout du tunnel, le chaudron, but final devotre aventure. C'est pourtant simple, non ?

Attention au bouillon !

Il faut savoir, avant de vous attaquer au château, que le jeu comporte au bas mot une soixantaine de tableaux. Certaines salles n'ont d'autre fonction que de vous égarer et de vous faire perdre ainsi votre énergie, les petites notamment ; après avoir atteint le sommet, vous n'y trouverez rien d'autre qu'un petit nuage d'énergie dont vous perdrez la moitié pour redescendre. Ces tours sont au nombre de cinq.

Voilà, vous en savez maintenant assez pour vous lancer dans l'aventure, mais soyez assuré que vos soirées ne seront pas trop longues pour découvrir tous les secrets de la citadelle infernale.

Ultime conseil

Pour des raisons pratiques, commencez votre chasse aux objets magiques par l'acquisition du ciboire. Allez-y par tous les chemins si vous avez du courage ; si le hasard ne vous met pas tout de suite sur le bon tableau, éteignez votre micro et recommencez le lancement jusqu'à ce que les aléas du jeu vous positionnent au bon endroit. Le tableau désiré finira par apparaître. Ce n'est peut-être pas très élégant mais cela vous évitera une crise de nerfs. En attendant restez calme et surtout ne perdez pas la boule !