

N° 01

AMSTRAD  
464/664/6128

CAULDRON

AMSTRAD 464/664/6128  
£1.99

5 012439 010784

Marken witches everywhere. take the challenge, if you dare!

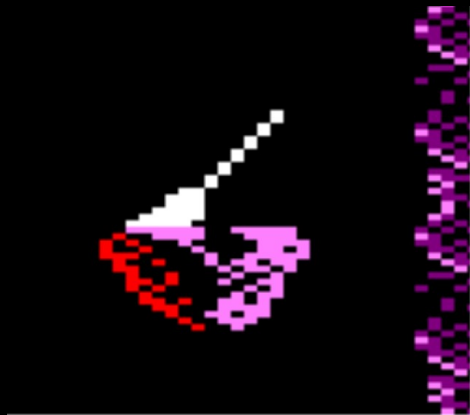
Screen pictures shown may be different  
SILVERBIRD SOFTWARE  
8478 New Oxford Street,  
London, WC1A 1PS

SILVERBIRD



EDITEUR : Palace Software – c 1985

Des sorcières volent partout.... Ici, si vous l'osez, relevez le défi. Tout le monde se rappelle le début de cette histoire. Vous incarnez une sorcière et c'est le jour du sabbat. Pour devenir la reine des sorcières, vous devez récupérer le balais de la célèbre carabosse.



Seulement voilà, cela ne sera pas chose aisée, car après tout, vous n'êtes qu'une malheureuse sorcière et le balais est gardé par la maléfique citrouille.



Oui, je sais, elle a l'air un peu crétine comme ça. Mais voyez plutôt ce qu'elle devient quand elle est déchaînée. Cliquez pour voir....



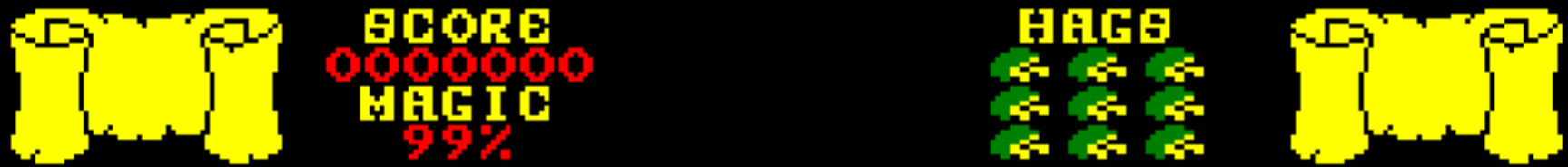
Ah Ah ! On rigole moins maintenant !



Je vous avais prévenu... en fait elle ne rigole pas du tout. Tout semble perdu sauf que... une potion existe. Si vous la concoctez, la citrouille sera terrassée. Mais vous vous doutez bien sûr que cela ne sera pas de tout repos. Vous commencez votre aventure dans votre vieille chaumière.

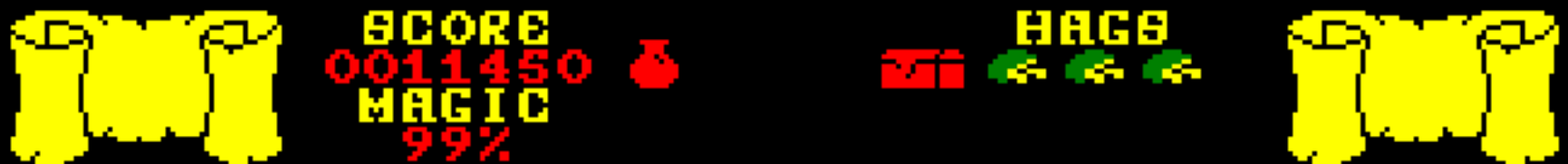


Mais, avant de commencer les choses sérieuses, voyons la barre d'état du jeu qui vous donnera des informations importantes s'il en est.

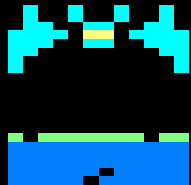


Dans l'ordre : « SCORE » est le nombre de points actuels. « MAGIC » vous indique votre santé. 99 % est le maximum. Il descend lorsque vous volez, lorsque vous tirez et à chaque fois que vous touchez un ennemi. Si votre magie arrive à 0 %, vous perdez une vie. Enfin « HAPS » est votre total de vies. Si vous voyez bien, vous en avez 09, comme les chats. Les deux parchemins... ne servent qu'à faire joli

Au cours du jeu, vous trouverez un coffre en osier et un pot en terre cuite. Nous verrons un peu plus tard à quoi ils servent. Ils apparaîtront comme suit....



## Passons maintenant aux choses sérieuses. Tout d'abord les éléments de la potion



Des ailes de chauve-souris et des morceaux d'ossements, « vieux débris » qu'une tombe profonde gardait enfoui.



Boule de lave « jadis bouillante », emportée chaude de « l'île fumante ». Entendez par là les îles volcaniques du pays de Cauldron.



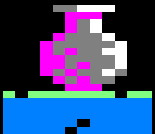
Et enfin dans les marais, jus de grenouille, sang de triton et plan de ciguë

Lorsque tout ceci sera réuni, retournez à votre chaumière, concoctez la potion et... à vous le balais d'or. MAIS, vous vous doutez bien que ce ne sera pas si facile. Non contents d'être disséminés dans le monde de Cauldron... deux de ces ingrédients sont protégés par la magie.

Eh oui... vous vous doutiez bien que le coffre en osier et le pot en terre cuite présentés tout à l'heure ne sont pas là que pour faire joli.



Le coffre en osier, caché au plus profond du volcan, permet de ramasser..... les ossements.



Et le pot en terre cuite, planqué au plus profond de la tombe, permet lui de ramasser.... la boule de lave.



Vous l'avez donc compris (du moins je l'espère), vous devrez retourner deux fois dans un de ces deux lieux. Pour ma part, je préconise d'aller deux fois dans la tombe. Elle est un peu plus difficile que le volcan certes, mais elle est surtout beaucoup moins longue à faire. En effet, vous pourrez éviter certains lieux et ainsi aller plus vite. Nous verrons cela tout à l'heure dans le retour au tombeau.

Maintenant que vous savez à peu près ce que vous devez faire, passons aux présentations avec le personnage principal, ce qu'il peut faire et doit éviter...



Voici donc notre sorcière chevauchant son balais. Vous ne pouvez voler qu'en extérieur. Sinon ce serait trop facile. Sachez qu'en volant, vous pouvez tirer sur vos ennemis. Mais attention, à chaque tir et pendant que vous volez, vous perdez 1% de magie. Pensez à la gérer et à refaire votre réserve. Pour diriger, c'est très simple. Droite, gauche, haut et bas et bouton « fire » pour tirer. Y a pas plus simple.



Par contre, chose importante à savoir. Lorsque vous volez, vous ne pouvez pas vous poser sur des objets. Comme les arbres, votre chaumière, l'eau, j'en passe. Pour atterrir, vous devez trouver un endroit plat. Voyez ci-après.....





Pour décoller, il vous suffit lorsque vous êtes au sol, d'appuyer sur haut. Si vous voulez atterrir, appuyez sur bas. Et n'oubliez pas de le faire sur un endroit plat. Maintenant, nous allons passer sur les mouvements au sol. Ce que vous ferez systématiquement quand vous rentrez dans un lieu contenant un ingrédient.



Oui... elle marche. Euh... bref. Lorsqu'elle est au sol, droite ou gauche pour avancer. Et là cela se complique. Pour sauter, il faut appuyer sur « fire ». Je l'avais dit, on ne tire plus. Donc « fire » + gauche ou droite donne un saut à gauche ou à droite. Fire + haut, vous sautez sur place. Bas et « fire » tout seul... ne servent à rien.



Vous l'avez donc compris, « Cauldron » est principalement un jeu de plateau. Par contre, il utilise le principe du « scrolling fixe ». C'est à dire que vous êtes obligé d'aller au bout du tableau pour voir le suivant.

Pas facile si on connaît pas le jeu. Sachant que dès fois, il faut avancer et pas sauter. Et donc sauter et pas avancer. Se laisser tomber ou sauter à gauche ou à droite. Cela peut avoir des conséquences graves pour notre sorcière.

La perte d'une vie ou pire... être renvoyé par inadvertance au début d'une zone que vous aviez presque finie. Voici donc la plus grande difficulté du jeu.



Allez, un exemple.... faut-il que notre sorcière saute à gauche de là ? Ou de celui du dessus ? Allez, de là où elle est...



Raté !!!!

C'était d'au-dessus qu'il fallait sauter. C'est énervant hein ? Mais bon, ne vous inquiétez pas. Car grâce aux « emulateurs » on peut sauvegarder. Mais sachez qu'avant... ben, on pouvait pas....

Maintenant, occupons-nous des éléments principaux rencontrés dans le jeu. Mis à part le décor, les arbres etc... il y a comme vous le savez les zones où se trouvent les ingrédients et le balais d'or. Mais où les trouver me direz-vous ? Tout d'abord, voici l'entrée de ces zones... et comment y entrer.



Les portes permettent d'entrer dans les mondes. Pour y accéder, trouvez les clefs. Elles sont disséminées dans tout le monde de Cauldron. Ne vous inquiétez pas, il y en aura assez. Par contre, vous ne pouvez en porter qu'une à la fois. Elles s'affichent entre le coffre et le pot. Concernant les portes, il y a une astuce à connaître.



Chaque monde dispose d'une seule porte... sauf le volcan qui en a deux. L'une pour entrer et l'autre pour sortir. Heureusement, elles sont facilement reconnaissables. Dans le tableau de la porte d'entrée, il n'y a aucun ennemi. Par contre dans le tableau de la porte de sortie, il y a une boule de lave. Voyez plutôt...



Elles ont l'air identiques, mais la boule de feu est une bonne aide pour ne pas se tromper.

Bien, avant de continuer sur les zones de recherches, voici des images du monde extérieur.





La forêt qui est infestée de chauves-souris assez collantes.



Le marais, garni de ciguës volantes et très voraces.

Le cimetière de Cauldron, infesté d'âmes errantes changées en fantômes moqueurs.



Les océans de « Cauldron » avec des oiseaux basiques, mais aussi agressifs.



Et enfin, l'île fumante avec ses nombreux volcans toujours en activité.

Maintenant, passons à ce qui nous intéresse. Les zones de recherches. Si vous le voulez bien, nous allons commencer avec le tombeau. Et si vous voulez pas, tant pis, je fais ce que je veux...

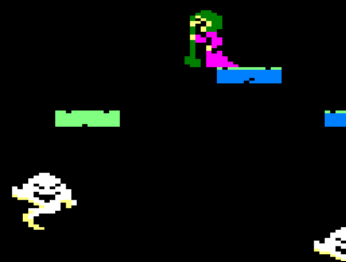


Voilà... et maintenant, entrez si vous l'osez. A moins que vous n'ayez peur de quelques fantômes. Hin hin hin !!!!!

Ça y est, nous y voilà. Et vous constatez qu'il n'y a pas que des fantômes. Têtes de squelettes et ossements sont au rendez-vous. Vous constatez également des plateaux en pierre bleue, un sol carrelé (heureusement vous pouvez y marcher sans danger, car dans d'autres zones, ce ne sera pas toujours le cas). Et... oh un plateau vert qui bouge. En fait, il s'agit d'une « barge » avec quelques règles à respecter....



En fait, lorsque vous voyez une barge, regardez bien tout son déplacement pour savoir quand il faut sauter. Et chose importante, il faut avancer en même temps, sinon vous vous écraserez en bas.







Voici les monstres du tombeau. Les fantômes et les chauve-souris vous font perdre 10% à chaque impact, les têtes de squelette 25% et enfin les ossements hantés 50%. Si vous vous souvenez bien, vous n'avez que 99% d'énergie. Donc si vous percutez deux fois de suite des ossements, vous êtes cuite....

Heureusement vous pour vous, des halos d'énergie sont disséminés en quelques endroits stratégiques et vous permettrons de vous refaire une petite « santé ». Il faudra donc gérer votre réserve de MAGIC pour ne pas tomber à court.



# QUELQUES IMAGES AVANT DE PASSER A LA SUITE...



Vous avez pu le voir, sans le coffre en osier, vous traversez les ossements. **Pénétrons maintenant dans le marais funeste...**



Comme vous pouvez le constater, l'entrée est bien gardée. De quoi perdre déjà quelques précieux pourcentages de « MAGIC ». Allons, quelques bêtes plantes ne vous font pas peur... ces ciguës volantes ne vous font perdre que 10% d'énergie.

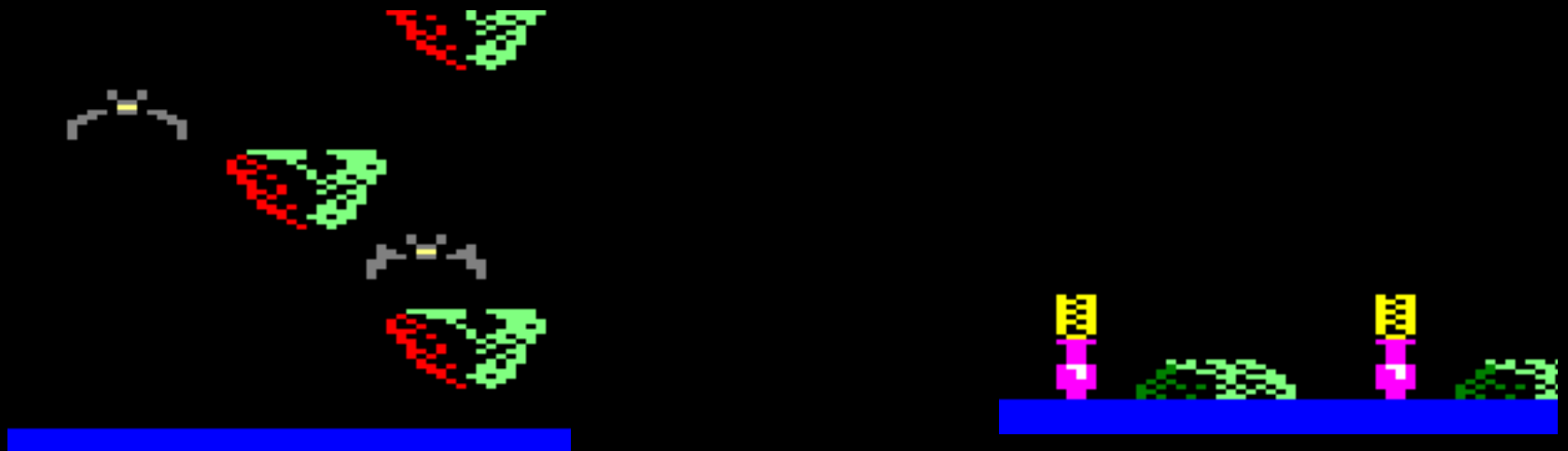


Mais... voilà que ça se corse dès votre entrée. Des cailloux, encore ces maudites barges et... on dirait bien de l'eau.

Nous y voilà donc. Notre sorcière ne sait malheureusement pas marcher sur l'eau. Donc inutile d'essayer.

Sinon, vous perdez une vie à coup sûr. Pensez donc à souvent sauvegarder puisqu'on peut le faire avec un émulateur. Encore ce problème de se demander si au bout on doit sauter ou tout bêtement avancer. Pensez-y très souvent.

Maintenant, allons voir vos ennemis du marais...



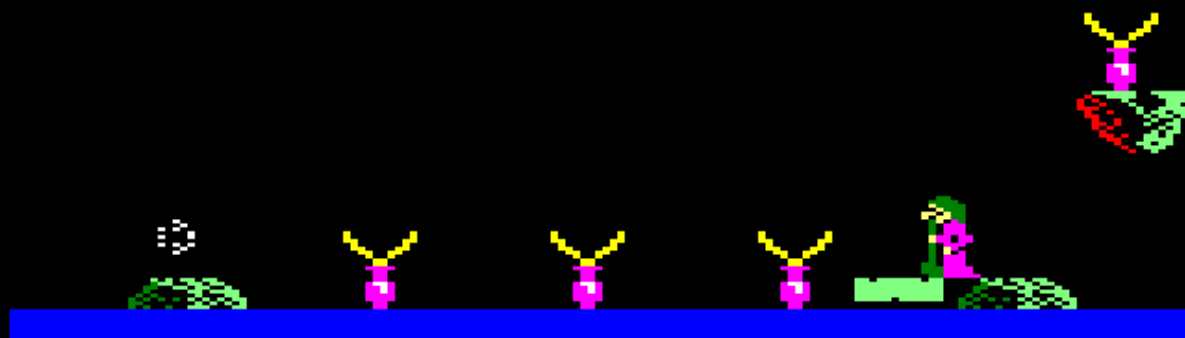
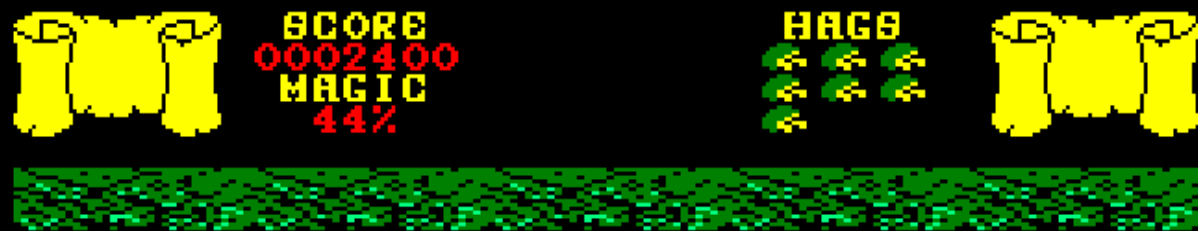
Heureusement pour vous, il n'y a pas 36.000 bestioles dans le marais. Des chauves souris qui retirent 10% et les ciguës qui elles retirent 25%. Mais ils sont tous en nombre assez conséquent pour bien vous prendre la tête. Heureusement il y a toujours les halos d'énergie. Ouf !!!



Vous avez pu le voir avec l'image précédente. Les ennemis sont toujours en nombre et certains passages sont assez difficiles. Les deux règles d'or sont la prudence, prenez votre temps et l'économie d'énergie. Si vous pouvez éviter de percuter les monstres, faites le.



Bon... dans cet exemple, il vous reste 29% et deux chauves-souris avant d'atteindre le halo d'énergie. Vous pouvez les toucher et gagner des points... mais pas une de plus, sinon c'est la fin.



Voilà un passage un peu plus compliqué. Il ne vous reste plus que 44% de « MAGIC ». Vous pouvez donc vous permettre de toucher qu'un seul plant de ciguë... mais pas plus. N'oublions pas que chacun retire 25 % de « MAGIC ».

La difficulté de ce genre de « tableau » est donc : 01 de rester sur la barge – 02 d'éviter deux plants de ciguë et 03 arriver au final sur la caillou au bout. Ce jeu n'est donc pas aussi facile qu'il en a l'air n'est-ce pas ?!?



Allez un petit bonus. Regardez l'écran de droite. Vous êtes presque à la fin du marais, mais un dilemme se pose. Faut-il sauter vers la gauche, ou tout bêtement avancer. La réponse est dans l'image de gauche. Il faut juste avancer. En effet, si vous sautez, non seulement vous ratez les pierres, mais en plus vous tombez dans le trou avec aucune chance de revenir en arrière. Comme je l'ai déjà dit, heureusement que l'on peut sauvegarder. En 1985, il fallait soit se retaper tout le marais, soit recommencer le jeu à zéro.

Bien... et si vous faisiez une petite pause bien méritée ? Avant de traverser les océans pour aller sur le volcan (ça rime ouaouh!!!!). Sacré voyage en perspective.





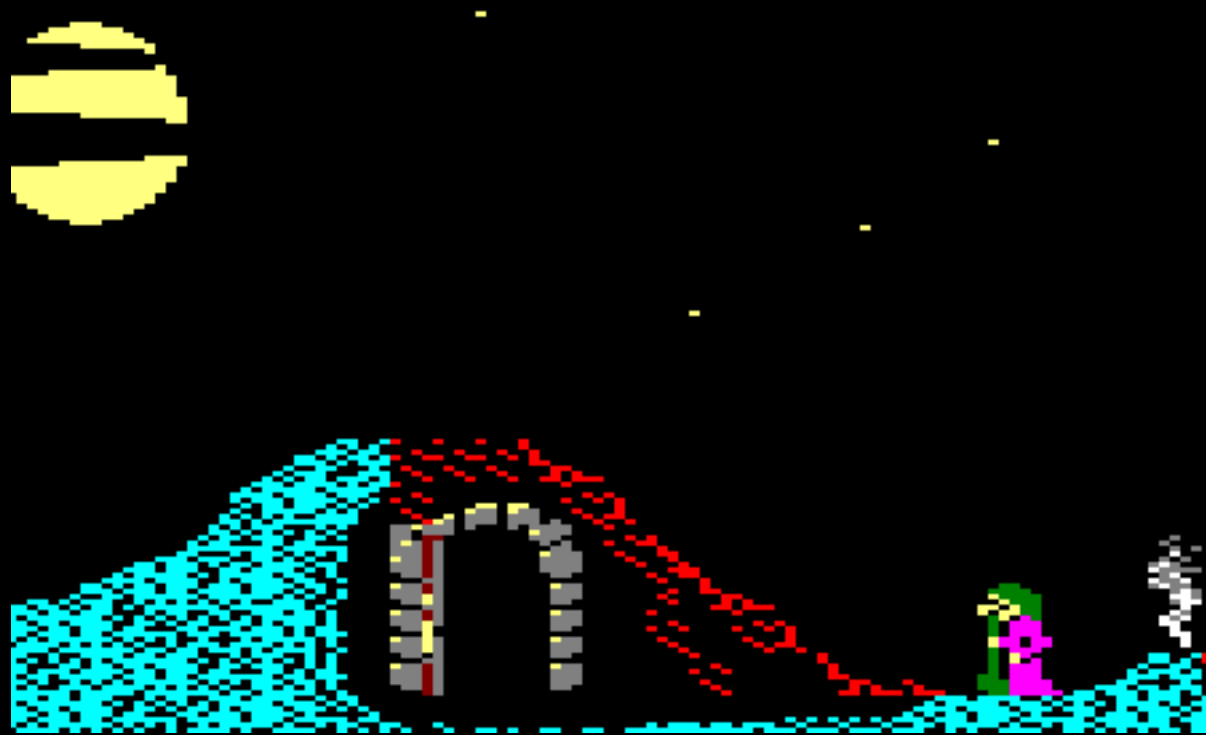
A chaque fois que vous récupérez un ingrédient, vous pouvez rentrer à votre chaumière pour touiller dans votre chaudron (cauldron en anglais...). Comme vous pouvez le voir, ils apparaissent dans les parchemins.

Oui, effectivement j'ai commencé par le marais sur ce coup là ! Mais comme je vous l'ai dit, je fais ce que je veux.

Allons, plus temps à perdre maintenant, direction les océans et les volcans de « cauldron ».....



Faites gaffe quand même au cours de votre long voyage au dessus des océans, car les oiseaux retirent 50% d'énergie et les boules de feu 25%. Heureusement, le balais est un très bon moyen de transport. Et vous pouvez tirer... Finalement au bout de votre long périple, vous atteignez (du moins je l'espère) la porte sans boule de feu du volcan. Direction les entrailles de la terre...



Et vous allez vous apercevoir rapidement que la balade dans le volcan (visuellement très réussi je trouve), n'est pas de tout repos. Voyez plutôt...



Bon jusqu'ici, tout va bien. Remarquez les murs de lave refroidie et les pierres qui reflètent par en-dessous la lave en fusion.

Ici, règnent en maître des chauves-souris (toujours 10% d'énergie en moins), mais surtout des boules de laves malicieuses qui retirent 25% d'énergie.

Donc, deux mots d'ordre encore, prudence et économie d'énergie.

Rappelez-vous que ce niveau est très long et truffé de pièges (non, pas le chef PIÈGE... vous regardez trop Top chef....)



Là, vous constatez que les choses se corsent. Des boules de lave, encore des chauves-souris. Mais le plus important est en-dessous. Voyez-vous la lave en fusion ? Si notre sorcière ne marchait pas sur l'eau, il est bien évident qu'elle ne marche pas non plus sur la lave. Soyez donc prudent !

Quoi qu'il en soit, le niveau ci-dessus est assez difficile. En effet, vous constaterez rapidement qu'il vous sera trop tard pour aller sur la barge en dessous. Il va vous falloir aller à droite et économiser un max d'énergie. Ces barges là partent et ne reviennent pas ! Partons à droite.

Je vous donne un indice, vous êtes sur la photo au bon endroit. Puis, vous sautez vers la droite.



Tout d'abord, partez encore à droite avant de prendre la barge, vous pourrez refaire le plein d'énergie (voir ci-dessous). En effet, 21 %, ce n'est pas beaucoup... Ensuite, il faut retourner à gauche et aller « viteuf » sur la barge en bas avant qu'elle ne parte et surtout éviter le plus possible les collisions.



Chaude... chaude la lave... Ensuite vous revenez tant bien que mal sur la barge et c'est parti pour un tour en... enfer !!!



Petite astuce, vous pouvez le voir sur la dernière image à gauche que vous pouvez reprendre de l'énergie et laisser partir la barge. Vous la retrouverez de l'autre côté.



Voilà... au bout, vous vous jeterez dans le vide en prenant soin de sauter du milieu du rocher. Pensez à avancer en même temps que la barge sous peine de finir grillée comme une saucisse.

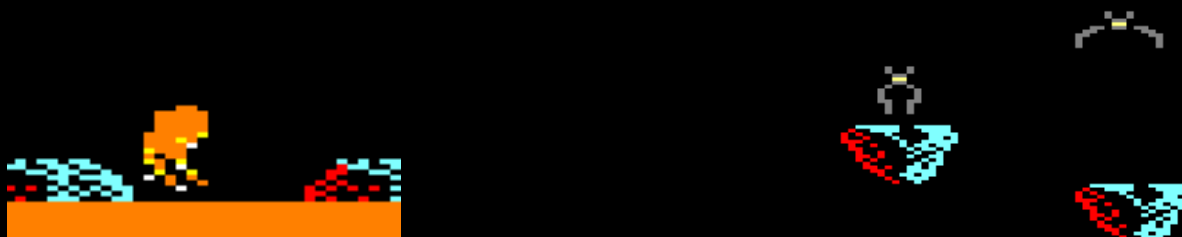




Bien... après vous être laissé tomber en bas à droite comme vu précédemment, voici une partie importante du volcan. En effet pour continuer à avancer, il faut passer par le bas.

Sauf qu'avant, il faut aller chercher le coffre en osier. Vous l'avez donc compris, pour ce faire, il faut passer par le haut. Je vous laisse apprécier les images de la diapo suivante.

Tout en évitant les boules de lave et les chauves-souris bien sûr...







Surtout, arrivée à gauche, ne sautez pas, contentez-vous d'avancer.



Après avoir pris le coffre, inutile de sauter, vous êtes trop court de toute façon. Il va falloir revenir en arrière. Mais je suis sûr que vous y arriverez...



Voilà... vous avez le coffre et vous êtes passée par en bas. Mais le volcan est loin d'être fini. Il va falloir maintenant remonter à la surface...



Ici, pas de difficulté apparente, il suffit de sauter...

Mais là, comme vous le constatez, une inconnue se présente en haut à gauche. Faut-il sauter ou avancer ? Et si on saute, faut-il être au milieu du rocher ou sur un des deux côtés ?





Je vous donne la réponse, il fallait sauter environ du milieu. Vous constatez que si vous aviez seulement avancé, vous seriez devenu un poulet grillé.

Vous voici presque sortie. Comme je vous l'ai dit, il faut monter sans cesse. Les passages que vous rencontrez vers la gauche ou la droite sont des salles où se trouve de l'énergie.

Allez-y que si vous y êtes obligé. Sinon c'est le risque de perdre une vie et de charger le jeu.

Un exemple, sur la diapo suivante...





Vous voici presque à la fin de votre périple volcanique...  
Passez par le haut.  
Je vous laisse deviner comment il faut faire pour changer de tableau ou sinon regardez l'image après.



Ok, je vous le dis... il suffit juste d'avancer. A vous la boule de lave... si vous avez le pot en terre cuite bien sûr. Car si vous ne l'avez pas... eh bien vous traverserez l'ingrédient tant convoité.

Maintenant que vous avez le coffre en osier, vous pouvez définitivement quitter le volcan... et à nouveau traverser les océans.



La mer... qu'on voit danser...

Et vous voici revenu à l'entrée du tombeau.

Rappelez vous que certains endroits ne sont pas utiles à revisiter.

Par exemple, vous pouvez éviter de retourner dans la salle où se trouvait le pot en terre cuite.





Les ossements vous tendent déjà les bras. Mais hélas, ne rêvez pas. Vous êtes obligé de passer par le tombeau en entier. En effet, le plateau en pierre des ossements est bien trop haut...



Inutile d'aller chercher la chauve-souris, car elle n'est plus là depuis belle lurette...  
Ne perdez pas de temps et avancez.



Effectivement, inutile de descendre. Vous pouvez continuer par le haut et ainsi gagner du temps...

Aller, je vous passe tous les détails, arrivons à la fin.

Sautez comme indiqué à côté en prenant beaucoup d'élan sous peine de choir à nouveau dans les profondeurs du tombeau.







Et voilà, à vous les ossements.  
Maintenant quittez ce sinistre endroit et surtout, n'oubliez pas de vous rendre dans votre chaumière avant d'aller affronter la citrouille maléfique.  
La potion est presque prête...



Vous voici enfin prête.

Le balais d'or n'attend plus que vous.  
Mais l'épreuve reste encore difficile avec son lot de pièges tendus aux sorcières imprudentes.

Direction la forêt et le repaire de la citrouille...





Le repaire de la citrouille enfin.

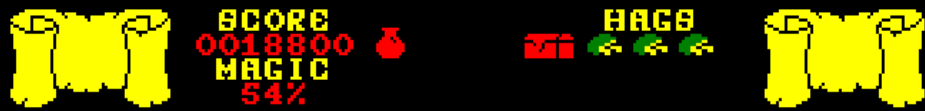


Notre sorcière est toute excitée... mais calmez ses ardeurs et voyez plutôt la suite...

La citrouille maléfique vous attend de pied ferme.

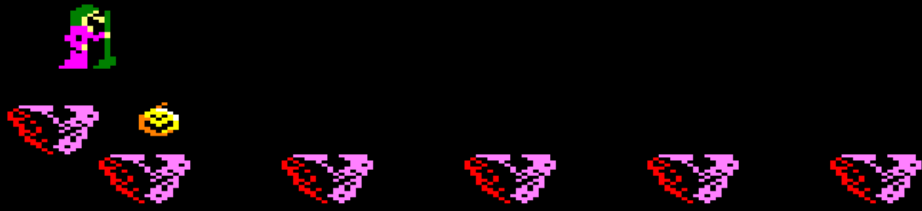
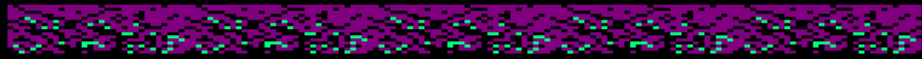
Mais vous êtes bien résolu à la combattre. Vous avancez rapidement et... mais que... elle se carapate illico !





SCORE  
0018800  
MAGIC  
54%

HAGS



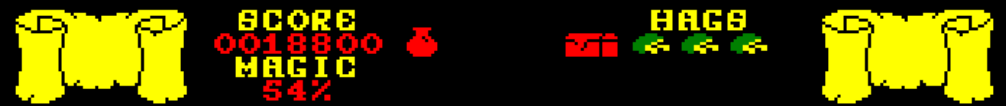
Bien... poursuivez la, mais inutile de vouloir l'empêcher de fuir.

Dans son état actuel, la citrouille est vulnérable.

Mais de toute façon, vous ne la rattraperez pas maintenant. Alors restez prudente. Tout en pensant à sauvegarder bien sûr...

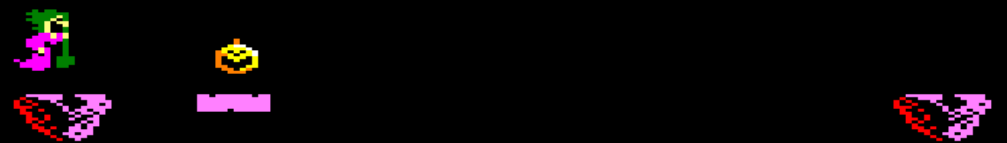
Vous voyez !!?

Malgré tous vos efforts, elle arrive encore à vous distancer tout en se moquant de vous... mais votre heure est bientôt venue...



SCORE  
0018800  
MAGIC  
54%

HAGS





Nous y voilà... enfin.

Maintenant, vous allez savoir si cette potion est vraiment efficace. Inutile de vous dire que sans la potion et tous ses ingrédients, vous ne faites pas le poids, même avec 99% d'énergie.

ET BOUM !!!!

Victoire ! Le balais est à vous.

Appréciez la dernière image qui vous dit... ben que vous avez gagné.

C'est plutôt bien car beaucoup de jeux Amstrad n'ont jamais de fin...



WELL DONE  
THOU HAST COMPLETED  
CAULDRON WITH A  
SCORE OF 0023800  
THE PUMPKIN IS DEAD  
LONG LIVE THE PUMPKIN

Et voilà... comme dirait l'autre, longue vie à la citrouille. Passons aux notes, si vous le voulez bien....

Graphisme : 15/20 – En effet, on a vraiment l'impression de se retrouver dans un univers magique, fait de forêts, de cimetières sinistres, de volcans, d'océans et de marais infranchissables.

Jouabilité : 15/20 – Les commandes sont simples. Et même si nombre d'endroits sont des pièges à cause du scrolling fixe, le fait de pouvoir sauvegarder permet cette note (sinon nous aurions eu droit à 10/20)

Durée de vie : 12/20 – Le jeu est long certes, mais lorsqu'on a fini... on ne peut que recommencer.

Intérêt final : 14/20 - Un jeu de bonne facture et le fait qu'il y ait une fin est un bon point...