

# SUPER CAULDRON™





FRANÇAIS

2

ENGLISH

8

DEUTSCH

14

ITALIANO

20

## I - INSTALLATION / CHARGEMENT:

Sur **PC & Compatibles**, allumez votre écran, puis votre ordinateur et insérez votre disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans votre premier lecteur interne. Votre ordinateur va lire le système d'exploitation sur cette disquette, puis il affichera A>

Retirez votre disquette MS/DOS du lecteur, puis insérez la disquette SUPER CAULDRON dans le même lecteur, et tapez **CAULDRON**.

Pour installer le jeu sur votre disque dur, tapez **HDCAULD** au prompt A>, les fichiers seront copiés sur votre disque dur. Tapez ensuite **CD CAULDRON** et appuyez sur la touche **ENTER**. Puis, tapez **CAULDRON** pour lancer le jeu.

*NOTE: Il faut toujours laisser la disquette dans le lecteur pendant la partie.*

Sur **AMIGA**, éteignez votre ordinateur puis rallumez-le.

Lorsque le prompt du WORKBENCH apparait, insérez la disquette SUPER CAULDRON dans le lecteur, le jeu se charge, puis suivez les instructions à l'écran.

Sur **ATARI**, éteignez votre ordinateur, insérez la disquette SUPER CAULDRON dans le lecteur, rallumez votre ordinateur et le jeu se charge. Suivez les instructions à l'écran.

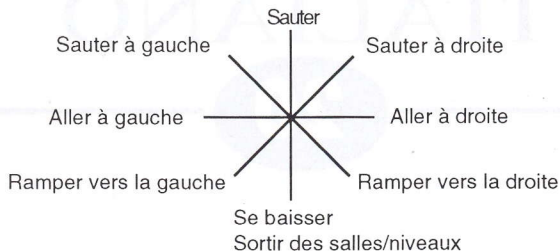
Sur **AMSTRAD CPC** Disquette, tapez **RUN"DISC**

Sur **AMSTRAD CPC** Cassette, appuyez sur **CTRL** et **ENTER** simultanément.

## II - COMMANDES:

### PC & Compatibles, ST et AMIGA

B	Permet de couper le son ou la musique.
P	Pause.
O	Abandon de la vie en cours.
ESC	Retour au DOS.
S	Sauvegarder la partie en cours (puis valider avec la touche ENTER).
L	Chargement de la partie sauvegardée (puis valider avec la touche ENTER).
F1 - F12	Choix des sorts dans l'ordre de 1 à 12.
ENTER	Ouvrir le livre des sorts / Refermer le livre des sorts.
Barre Espace	Tirer. Plus vous appuyez longtemps, plus vous tirez loin.
Bouton de tir	Tirer. Plus vous appuyez longtemps, plus vous tirez loin.



Sur **AMSTRAD**, les touches de fonctions n'activent pas les sorts.

### III - L'HISTOIRE

Les habitants du royaume magique de Cauldron, vivaient paisiblement depuis la nuit des temps dans un monde lointain. Ce royaume était gouverné par une grande famille de sorciers dont les pouvoirs puissants se transmettaient de génération en génération.

Ces pouvoirs leur permettaient de faire régner l'harmonie parmi la faune et la flore environnante. Ainsi, les crapauds, citrouilles, chauve-souris et bien d'autres créatures cohabitaient paisiblement dans trois des quatre mondes de Cauldron : la forêt enchantée, la plaine des sortilèges, et Zythum, la capitale du pays.

Comme dans tous les mondes pacifiques, des êtres maléfiques en quête du pouvoir absolu cherchent à semer la terreur pour dominer le monde où ils vivent.

Malheureusement, Cauldron ne pût échapper à cette règle. En effet, voilà quelque temps, un sorcier maléfique du royaume sombre découvrit un coffre qui contenait des mauvais sortilèges. Les anciens avaient abandonné ce coffre car ceux qui l'utilisaient devenaient mauvais ou perdaient la raison. Il avait été enfoui depuis des milliers d'années afin que personne ne puisse s'en emparer.

Le sorcier se garda bien de dévoiler sa découverte et commença seul son apprentissage. Ses pouvoirs devenaient plus puissants chaque jour, jusqu'à ce qu'il trouve la formule qui lui permette d'atteindre un monde encore inconnu: celui du château des sortilèges, qui constitue le quatrième monde de Cauldron.

Il s'y réfugia afin de maîtriser ses puissants sorts, et parvint à répandre une malédiction sur le pays.

Depuis, Cauldron est un monde où règne l'angoisse et la désolation, les animaux et les plantes sont devenus agressifs et ne cherchent qu'à semer la terreur.

Cependant, le sorcier ignore qu'un plan vient d'être élaboré par ses prisonniers: Zmira, la fille du sorcier le plus respecté du royaume a été choisie pour apprendre à se téléporter vers la forêt grâce aux pouvoirs des sorcières. C'est ainsi qu'elle pourra peut-être délivrer le royaume de la malédiction et libérer les siens.

Une fois téléportée vers la forêt, Zmira devra parcourir les trois mondes de Cauldron pour y trouver des sorts qu'elle ne possède pas encore mais qui lui permettront d'affronter tous les démons qu'elle rencontrera.

Elle devra finalement parvenir jusqu'au monde du château pour combattre le sorcier et débarrasser à jamais Cauldron du coffre aux sortilèges. Ainsi, le royaume redeviendra un monde magique et paisible.

#### IV -L' AVENTURE:

Vous êtes Zmira, une petite sorcière courageuse et votre tâche n'est pas des plus faciles.

Quatre mondes sont à explorer: la forêt, la plaine, la ville et le chateau.

Vous devrez rechercher les sorts qui s'y cachent afin de devenir le plus puissant possible pour affronter les démons du château des sortilèges.

Au début de votre aventure, vous vous trouvez dans une forêt peu accueillante, hantée par des ennemis que vous devez combattre. Vous devez également éviter de nombreux pièges.

Cherchez de nouveaux sorts dans les moindres recoins et trouvez les passages qui mènent dans le monde souterrain. C'est dans ce lieu sombre que vous trouverez la clé qui ouvre la porte de la pièce où se trouve un livre magique. Celui-ci renferme le secret vous permettant de passer dans le monde suivant de Cauldron.

Mais tout n'est pas si simple, de son chateau, le sorcier maléfique sentira votre présence dans la grotte et enverra un de ses esprits pour protéger le livre. Vous serez alors obligé de vous débarrasser de lui pour vous emparer du trésor. Prenez garde ! Plus vous vous rapprocherez du monde où se trouve le chateau, plus l'esprit du sorcier sera difficile à vaincre. Utilisez la ruse et l'ingéniosité pour trouver la faille qui fera de vous le vainqueur. Sachez que la téléportation peut être une faiblesse.

Après avoir visité les trois premiers mondes, vous entrerez dans le château des maléfices. Redoublez de vigilance et utilisez vos sorts de façon judicieuse pour parvenir à votre but. Le sorcier sentira que sa fin est proche et n'hésitera pas à multiplier les embûches et les énigmes à résoudre.

Le monde magique a une entière confiance en vous, ne le décevez pas.

Les douze sorts mis à votre disposition feront de vous un adversaire redoutable.

A force de patience et de courage, vous découvrirez de nombreuses astuces pour vous battre tout en découvrant des endroits cachés et des passages secrets.

#### LE TABLEAU DE BORD:

- 1- Sort en action que vous avez sélectionné dans votre livre de sorts.
- 2- Niveau de force avec laquelle vous projetez votre sort sur un ennemi.
- 3- La réserve d'énergie du sort en cours (si vous ramassez un crapaud, cette réserve augmente).
- 4- Votre score.
- 5- Votre niveau d'énergie.

Vous pouvez récupérer de l'énergie en ramassant des bouteilles de potion sur votre chemin. Lorsque vous ramasserez un sort, votre niveau d'énergie se retrouve au maximum.

6- Vies. Vous commencez avec une réserve de trois vies, chaque fois que votre niveau d'énergie atteint zéro, vous perdez une vie. De nombreux pièges vous font perdre de l'énergie, mais attention! d'autres sont mortels. Lorsque vous ramassez un chaudron, vous gagnez une vie supplémentaire.



## LES CLES:

Vous trouverez une clé à chaque fin de parcours dans un monde. Elle vous permettra d'ouvrir la salle du livre magique. Vérifiez que vous possédez bien cette clé avant de pénétrer dans la salle, car vous ne pourrez pas toujours faire marche arrière.

Dès que vous la ramassez la clé, elle s'affiche sur le livre des sorts. Lorsque vous changez de monde, la clé en votre possession disparaît.

Note: il y a deux clés dans le monde du château.

## LES LIVRES MAGIQUES:

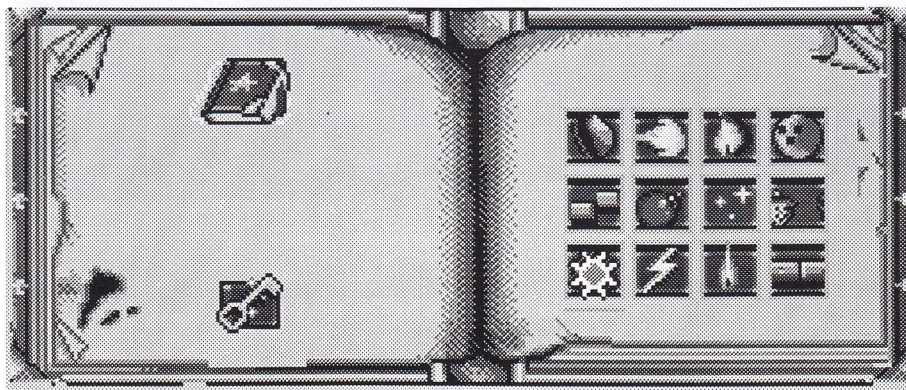
Ils renferment le secret qui permet de parvenir au monde suivant et ainsi de se rapprocher du château du sorcier maléfique. Vous les trouverez dans des pièces fermées à clé.

Après avoir anéanti l'esprit du sorcier, vous pourrez prendre le livre magique et serez aussitôt téléporté dans un nouveau monde. Vous aurez gagné une fois que les quatre livres seront en votre possession.

## LE LIVRE DES SORTS:

Pour vous aider à affronter les démons de Cauldron, un trésor vous a été confié, il s'agit du livre des sorts. Il vous permet de conserver les sorts que vous trouverez au cours de votre aventure.

Il vous indique également si vous avez la clé qui permet d'atteindre le livre magique pour passer dans le monde suivant.



## LES SORTS:

En parcourant les mondes, vous trouverez des sorts que vous devez ramasser. Les sorts sont représentés par des petits symboles qui indiquent leur effets. Certains sorts sont indispensables pour votre progression, alors cherchez bien...

A tout moment de la partie, vous pouvez changer de sort à condition qu'il soit déjà en votre possession. Il suffit d'appuyer sur la touche RETURN pour ouvrir votre livre de sorts puis de sélectionner le sort à l'aide des flèches. A la droite de chaque sort figure un indicateur qui représente le niveau d'énergie de ce sort. Lorsque vous épuisez l'un de vos sorts, le sort PIERRE est automatiquement activé. Vous pouvez également choisir un sort directement en appuyant sur les touches de fonction.

Plus vous appuyez longtemps sur la barre espace ou le bouton de tir de votre joystick, plus votre sort est puissant ou projeté loin .

Vous trouverez sur la page suivante la liste des sorts que vous devez rechercher.

**PIERRE (F1):** C'est le seul sort que vous possédez au début de la partie. Son niveau d'énergie ne s'épuise jamais.

**BOULE DE FEU (F2):** Sort de puissance moyenne permettant un tir droit et rapide.

**FLAMME (F3):** Sort de puissance moyenne qui enflamme le sol en un tir parabolique.

**BOULE DE BOWLING (F4):** Arme puissante mais lente à l'utilisation. Elle permet de neutraliser de puissants ennemis grâce à ses rebonds.

**ESCALIER MAGIQUE (F5):** Permet de créer des marches pour vous diriger vers le haut. Vous pouvez l'utiliser pour attraper un objet utile ou bien pour trouver une issue élevée. Les marches disparaissent au bout de quelques secondes.

**BOMBE (F6):** Arme de puissance moyenne mais très importante dans votre parcours, elle vous sera d'une grande utilité pour atteindre des endroits qui paraissent inaccessibles. Mais attention ! ne la laissez pas tomber à vos pieds.

**TELEPORTATION (F7):** Ce sort est représenté par une pièce que vous jetez à l'endroit où vous souhaitez être téléporté. Il permet de traverser des lieux mortels ou infranchissables et sera indispensable pour vous sortir de certaines situations.

**MULTIPLICATION (F8):** En l'utilisant, vous vous dédoublez en quatre petits clones. Vous pourrez de cette façon faire face à plusieurs adversaires qui vous auraient cerné.

**SCIE CIRCULAIRE (F9):** Une fois lancée, elle suit le relief du décor et peut éliminer ce qu'elle trouve sur son passage.

**FOUDRE (F10):** Sort très puissant car il détruit tous les ennemis visibles à l'écran. Mais ne l'utilisez qu'en cas d'extrême urgence car il épuise toute l'énergie du sort. Vous ne pouvez donc tirer qu'une fois, il faut ensuite le recharger.

**FOND METAL (F11):** Arme de puissance faible, mais permet de détruire toutes les portes en métal.

**PONT MAGIQUE (F12):** Sort sans aucune puissance, mais très utile car il construit un pont temporaire, ainsi, vous pouvez enjamber les passages difficiles.

#### **V- QUELQUES ASTUCES:**

Voici quelques conseils qui vous permettront d'aller plus loin dans votre aventure:

- Pour régénérer votre énergie, trouvez une rune avec une étoile dessus et baissez-vous. Votre énergie augmentera de niveau mais l'énergie du sort courant diminuera.

- Certains ennemis se transforment en crapauds lorsque vous les tuez. En les attrapant, ils apporteront une dose d'énergie supplémentaire au sort courant.

- Lorsque vous trouvez un petit chaudron, passez dessus et vous obtiendrez une vie supplémentaire si vous n'avez pas déjà le maximum de vies.

- Pour sortir d'un niveau, placez-vous entre les deux bornes magiques ou les éléments du décor (souches, pont, etc...) et baissez-vous.

- Dans le monde de la plaine, une tête de diable peut annoncer un passage secret proche.



# ENGLISH

## I. INSTALLATION & LOADING INSTRUCTIONS:

For PCs & Compatibles, turn on your screen and your computer and insert your MS/DOS disk (or PC/DOS) into the first internal drive. Once your computer has loaded the DOS, A> will appear on your screen.

Remove your MS/DOS disk from the drive, insert SUPER CAULDRON into the same drive, and type CAULDRON.

To install the game onto a hard disk, type HDCAULD at the A> prompt, and the files will be copied onto your hard disk. Then type CD CAULDRON and hit the ENTER key. Type CAULDRON to start the game.

*NOTE: You must always leave the disk in the drive while you are playing the game.*

For AMIGAs, turn off your computer and then turn it back on. When the WORKBENCH prompt appears insert the SUPER CAULDRON disk into the drive. The game will load, then follow the on-screen instructions.

For ATARIs, turn off your computer, insert the SUPER CAULDRON disk into the drive, turn your computer back on and the game will load. Follow the on-screen instructions.

For AMSTRAD CPC Disks, type RUN"DISC

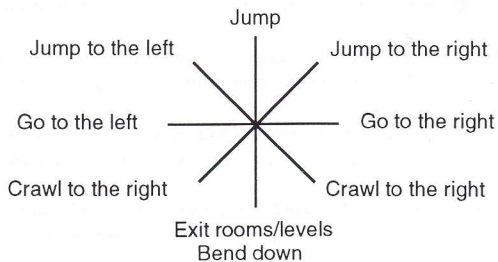
For AMSTRAD CPC Cassettes, press CTRL and ENTER simultaneously.

## II. CONTROLS:

PC & Compatibles, ST and AMIGA

B	Music & Sound effects ON/OFF
P	Pause
O	Quit current life
ESC	Return to DOS
S	Save current game (then validate with the ENTER key)
L	Load the saved game (then validate with the ENTER key)
F1-F12	Choice of spells from 1 to 12
ENTER	Open the Book of Spells/Close the Book of Spells
Space bar	Fire. The longer you hold the bar down, the farther you fire
Fire Button	The longer you hold the button down, the farther you fire

On AMSTRADs the function keys do not activate the spells.



### III. THE STORY

The dwellers of the magical kingdom of Cauldron had lived happily since the beginning of time, in a world far, far away. The land was ruled by a big family of sorcerers whose wonderful powers were handed down from generation to generation.

These powers enabled them to maintain harmony among the surrounding flora and fauna. And so the toads, the pumpkins, the bats, and all the other creatures lived together happily in three of Cauldron's four worlds: the Enchanted Forest, the Fields of Spells, and Zythum, the capital of Cauldron.

Often, in peaceful worlds, evil beings seeking absolute power try to instill terror among the inhabitants in order to gain control.

Unfortunately, Cauldron is no exception. As a matter of fact, a while back, an evil sorcerer of the Dark Kingdom discovered a chest containing curses. The Elders had abandoned this chest, as those who used the wicked spells became evil or crazy. That is why it had been buried for thousands of years.

The Evil Sorcerer keeping his discovery to himself, began his apprenticeship. His powers became stronger and stronger, until one day he found the magic formula which enabled him to enter a world hitherto unknown—the Haunted Castle, Cauldron's fourth world.

From the castle, the Evil Sorcerer was able to enslave the good people of Cauldron and spread doom and gloom throughout the land.

Ever since, Cauldron has been a place of desolation and anguish. The plants and animals have become hostile and aggressive, and are spoiling for a fight.

However, what the Evil Sorcerer doesn't realize is that his prisoners have a plan! Zmira, the daughter of the oldest and most respected witch has been chosen to be zapped into to the enchanted forest, thanks to the combined powers of the other witches. But will she be strong enough to rid the land of its evil curse, and free her loved ones?!

Once she arrives in the forest, Zmira, the brave little witch will have to cross the three worlds of Cauldron looking for her lost magical powers and the spells necessary to combat the goblins along the way.

Ultimately she'll have to make it all the way to the world of the Haunted Castle to fight the Evil Sorcerer, and forever rid Cauldron of the Chest of Curses, so that once again peace and happiness will prevail.

## IV. THE ADVENTURE

You are Zmira, a brave little witch and your task is not an easy one.

There are four worlds to be discovered: the forest, the fields, the city and the castle. Find the hidden spells and become as powerful as possible, so that you may successfully combat the goblins of the Haunted Castle.

At the beginning of your adventure, you find yourself in a rather sinister forest, haunted by enemies that you must fight off. While you're at it, watch out for the many traps!

Look for new spells in every nook and cranny, and try to find the secret passages to the underground world, for it is in this dark place that you will find the key to the chamber containing the Magic Book. You will need the secret of the Magic Book in order to pass into the next world.

But sooner said than done! From the Haunted Castle the Evil Sorcerer has sensed your presence in the underground cave, and will send one of his goblins to protect the book. You must get rid of him in order to take the treasure. Be warned! The closer you get to the castle, the harder it will be to beat the Evil Sorcerer's goblins. Wit and guile will be your best arms to defeat them. Know that teleportation can be a weakness.

Once you've gone through the three worlds, you must enter the Haunted Castle. Be on your guard and use your spells wisely. The Evil Sorcerer, realizing that he is in danger, will go to no end to trap you with spells, riddles and goblins.

The magical world is counting on you. Don't let them down. The twelve spells in your possession make you a formidable adversary. Patience and courage will help you discover the tricks necessary to defeat your enemies and find hidden places and secret passages.

### THE PANEL

1. The spell in use that you have selected from the spell book.
2. Power level used to cast the spell against your enemy.
3. Energy reserve of the spell in use (if you catch a toad, the energy level rises).
4. Your score.
5. Your energy level.

You can increase your energy level by picking up bottles of potion along the way. When you find a spell, your energy level goes up to maximum.

6. Lives: you start with three lives. Each time your energy level goes down to zero, you lose one life. Traps will make you lose energy (some are even fatal!). Each time you go through a cauldron, you gain an extra life.



## THE KEYS

You will find a key at the end of each world. Each key opens the door to a chamber containing a Magic Book. Be sure you possess the key before approaching the door, because you won't always be able to go back!

As soon as you pick up a key, it will be displayed in the Book of Spells. When you pass from one world to the next, the key will disappear.

Note : There are two keys in the Castle World.

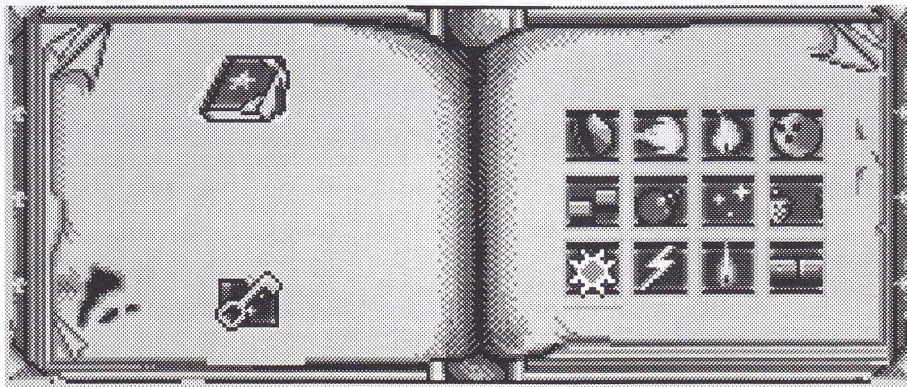
## THE MAGIC BOOKS

They contain the secret which allows you to pass from one world to the next, and thus approach the castle of the Evil Sorcerer. The books are in special locked chambers.

Once you have done away with the goblin sent to protect it, you can take the Magic Book and you will be immediately teleported to a new world. You will have won once the four Magic Books are in your possession.

## THE BOOK OF SPELLS

In order to battle the goblins of Cauldron you have been given a special gift: The Book of Spells. In it you can store the spells that you will find along the way. It will also show you if you possess the key to open the chamber containing the Magic Book.



## THE SPELLS

As you go through the worlds, you will find many spells to collect. The spells are represented by little symbols that indicate their function. Some of them are indispensable, so look carefully!

Any time during the game, you can change spells (being limited of course to those in your possession). All you have to do is hit the RETURN key to open your Book of Spells, and then select your spell by using the arrow keys. To the right of each spell is an indicator telling you how much energy is available. When you have used up all the energy of a given spell, the Stone Spell is automatically activated. You can also select a spell directly by using the function keys.

The longer you press down the space bar or the firing button of your joystick, the stronger the spell will be, or the farther it will be projected.

Following is a list of the spells.

**STONE (F1):** This is the only spell that you possess at the beginning of the game. Its energy source never runs out.

**FIREBALL (F2):** Spell of medium power, allows for straight, rapid fire.

**FLAME (F3):** Spell of medium power, fires into the air and burns the ground upon landing.

**BOWLING BALL (F4):** A powerful but slow weapon. Can be used to neutralize strong enemies thanks to its rebounds.

**MAGIC STAIRCASE (F5):** Allows you to create steps to go up. You can use it to grab a useful object, or to find a raised exit. The steps disappear after a few seconds.

**BOMB (F6):** Weapon of medium strength, but very important for your journey. It will help you reach places that seem inaccessible. (Just be careful not to drop it at your feet!)

**TELEPORTATION (F7):** This spell is depicted by a coin. Throw the coin to the area you want to be transported to. This will enable you to cross fatal or impenetrable areas and is vital for getting you out of difficult situations.

**MULTIPLICATION (F8):** With this spell, you can transform yourself into four little clones. This way, you can simultaneously face several enemies, who would have surrounded you.

**CIRCULAR SAW (F9):** Once thrown, it follows the contours of the scenery, and can eliminate everything in its way.

**LIGHTNING (F10):** A very powerful spell that will destroy all enemies on the screen. But use it only in case of emergency as it uses up all its energy, and will need to be recharged before being used again.

**METAL MELTER (F11):** A weapon with little power which nevertheless allows you to destroy all metal doors.

**MAGIC BRIDGE (F12):** A spell with no power but which can be very useful since it allows you to build a temporary bridge, and can help you through some very difficult passages.

## **V. SOME HELPFUL HINTS**

Here are a few tips that should help you progress in your adventure:

-To build up energy, find a rune with a star on it, and bend down. Your energy will increase, but that of the spell in use will diminish.

-Some of your enemies turn into toads when destroyed. If you catch them, the energy level of the spell in use will increase.

-If you find a small cauldron, pass through it and you will get an extra life (unless you already have the maximum amount).

-To get out of a level, place yourself between two poles and bend down.

-In the Field World, a devil's head can indicate a nearby passage.

# DEUTSCH

## I-INSTALLATIONS- UND LADEANWEISUNG

### MS-DOS-Rechner:

Schalten Sie den Bildschirm und den Computer an und legen Sie Ihre DOS-Diskette in Laufwerk A: ein. Nachdem das System hochgefahren ist, erscheint das Prompt A:> auf dem Bildschirm.

Entnehmen Sie die DOS-Diskette aus dem Laufwerk A: und legen Sie die Diskette SUPER CAULDRON in dasselbe Laufwerk ein. Starten Sie das Programm mit CAULDRON <RETURN>.

Um das Spiel auf einer Festplatte zu installieren, legen Sie nach dem Booten die Diskette in Laufwerk A: ein, schalten mit A: <RETURN> auf Laufwerk A: um und starten dann die Installation mit HDCAULD <RETURN>. Um das Spiel zu starten geben Sie nach der Installation den Befehle C:<RETURN>, um auf die Festplatte umzuschalten, dann CD CAULDRON <RETURN>, um in das Verzeichnis, in dem SUPER CAULDRON abgelegt wurde zu kommen, und CAULDRON <RETURN>.

*Notizen: Du mußt immer die Kassette im Schlitz lassen während des Spiels.*

### Commodore Amiga:

Schalten Sie Ihren Rechner aus und anschließend wieder an. Nachdem das Workbench-Prompt erschienen ist, legen Sie die SUPER CAULDRON Diskette in Laufwerk DF0: ein. Das Spiel wird geladen und gestartet. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

### Atari ST:

Schalten Sie Ihren Rechner aus und legen Sie die Diskette SUPER CAULDRON in Laufwerk A: ein. Schalten Sie nun den Computer wieder an. Das Programm wird geladen und gestartet. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

### Amstrad CPC Diskette:

Starten Sie das Programm mit dem Befehl RUN"DISC <RETURN>.

### Amstrad CPC Cassette:

Drücken Sie zum Start des Spieles gleichzeitig die Tasten <CTRL> und <ENTER>.

## II - DIE KONTROLLEN

### MS-DOS, ST und Amiga:

B Musik & Sound-Effekte an/aus

P Pause

O Aktuelles Leben aufgeben

ESC Zurück ins DOS

S Aktuelles Spiel sichern, mit <ENTER> bestätigen

L Gesichertes Spiel laden, mit <ENTER> bestätigen

F1 - F12 Sprüche 1 bis 12 aufrufen

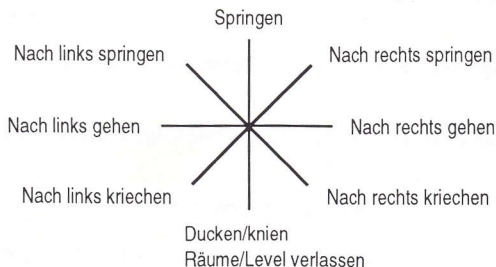
ENTER Buch der magischen Sprüche öffnen/schließen

LEER- Schießen. Je länger Sie die Taste gedrückt  
TASTE halten, desto weiter schießen Sie.

Feuer- Je länger Sie den Knopf gedrückt halten,  
Knopf desto weiter schießen Sie

### Amstrad CPC:

Die Funktions-Tasten aktivieren nicht die magischen Sprüche.





### III - DIE STORY

In einer Welt, weit, weit entfernt, lebten seit Anbeginn der Zeit die Bewohner des magischen Königreiches Cauldron in Glück und Frieden. Die große Familie der Zauberer führte und regierte das Land, deren wunderbaren Kräfte von Generation zu Generation weitergegeben wurden.

Mit diesen Kräften sicherten sie die Harmonie zwischen Fauna und Flora ihres Landes. Und so lebten Kürbisse, Fledermäuse und alle anderen Kreaturen in Frieden in drei der vier Welten Cauldrons: Dem verzauberten Wald, dem Feld der magischen Sprüche und Zythum, der Hauptstadt Cauldrons.

Doch es geschieht immer wieder, daß in einer friedvollen Welt eine üble Kreatur nach der absoluten Herrschaft strebt, und Terror säht, um die Kontrolle übernehmen zu können.

Leider blieb auch Cauldron nicht verschont. Vor einiger Zeit hat ein böser Zauberer des dunklen Reiches eine Schatulle mit Flüchen entdeckt. Die Ältesten hatten diese Schatulle mit einem Bann belegt, so daß der Benutzer dieser magischen Sprüche verrückt oder böse würde. Und deshalb war sie schon seit Jahrtausenden vergraben und vergessen.

Der böse Zauberer behielt seinen Fund für sich und begann sein Studium. Seine Kräfte wuchsen und wuchsen, bis er eines Tages die magische Formel fand, mit der er die im Nirgendwo verborgene Welt betreten konnte - das Spukschloß, die vierte Welt Cauldrons.

Von diesem Schlupfwinkel aus gelang es dem bösen Zauberer die guten Leute Cauldrons zu versklaven und Unglück über die Welten Cauldrons zu bringen.

Seit dem ist Cauldron ein Land der Pein und Verwüstung. Pflanzen und Tiere wurden feindlich und aggressiv und suchten den Kampf.

Aber der böse Zauberer erkannte nicht, daß seine Gefangenen einen Plan entwickelten! Zmira, die Tochter der ältesten und angesehensten Hexe wurde erwählt, mit den vereinten Kräften aller Hexen in den verzauberten Wald gezappt zu werden. Doch wird Zmira stark genug sein, das Land und ihre Freunde vom Joch des Übels zu befreien?

Nachdem die mutige kleine Hexe Zmira im verzauberten Wald angelangt ist, wird sie die drei offenen Welten Cauldrons durchreisen müssen, um die verlorenen magischen Kräfte und Sprüche zu finden, mit denen Sie die bösen Gegner bekämpfen kann.

Zum Schluß wird sie das Spukschloß aufsuchen und gegen den bösen Zauberer antreten müssen, um die Schatullen der dunklen Mächte ein für alle Mal zu vernichten, damit Glück und Friede wieder in Cauldron einziehen können.

## IV - DAS ABENTEUER

Sie sind Zmira, die mutige kleine Hexe, und Ihre Aufgabe ist nicht leicht...

Vier Welten gilt es zu erkunden: Den Wald, die Felder, die Stadt und das Schloß. Finden Sie die verborgenen magischen Sprüche und eignen Sie sich soviel Macht an, wie möglich, um die Gegner im Spukschloß bekämpfen zu können. Zu Beginn Ihrer Reise sind Sie in einem finsternen Wald, angegriffen von Feinden. Achten Sie auf die vielen Fallen!

Suchen Sie in jedem Buch und Schädel nach neuen Sprüchen und vor allem nach der geheimen Passage in die Welt des Untergrundes, denn Sie werden an einem dunklen Ort den Schlüssel zum Gemach mit den magischen Schriften finden. Nur mit dem Geheimnis dieses Buches gelangen Sie in die nächste Welt.

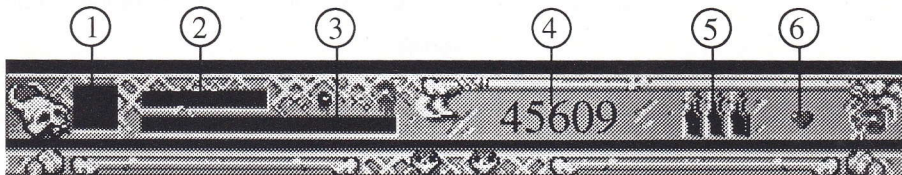
Leichter gesagt, als getan! Von seinem Schlupfwinkel im Spukschloß hat der üble Zauberer Ihre Anwesenheit gespürt und Wächter zum Schutz der Schriften entsandt. Sie müssen sie vernichten, um an den Schatz zu gelangen. Seien Sie gewarnt! Je näher Sie dem Schloß kommen, desto schwerer wird der Kampf. Witz und List sind Ihre besten Waffen gegen das Böse. Teleportation kann eine Schwäche sein.

Nachdem Sie die drei offenen Welten durchquert haben, müssen Sie das Spukschloß betreten. Seien Sie wachsam und nutzen Sie Ihre magischen Sprüche weise. Der üble Zauberer weiß, daß er in Gefahr ist, und wird Sie mit einer unendlichen Folge magischer Fallen, Rätseln und Wächter bedrohen.

Die magische Welt zählt auf Sie. Lassen Sie sie nicht fallen. Die zwölf Sprüche in Ihrem Besitz machen Sie zu einem respektablen Widersacher. Vorsicht und Mut werden Ihnen helfen, die nötigen Tricks zu entdecken, mit denen Sie Ihre Gegner vernichten können und die Verstecke und Passagen zu finden.

### DAS PANEL

1. Der magische Spruch, den Sie aus dem magischen Buch bereithalten.
2. Das Energie-Niveau, mit dem Sie den Spruch gegen einen Gegner schleudern.
3. Energie-Reserve des aktiven Spruches. Wenn Sie eine Kröte fangen, steigt sie.
4. Ihre erreichte Punktzahl.
5. Ihre Energie-Reserve. Sie können Ihren Vorrat mit Tränken auffüllen, die Sie in Fläschchen entlang des Weges finden. Finden Sie einen Zauberspruch, steigt Ihre Reserve auf das Maximum.
6. Ihre Leben: Sie beginnen mit drei Leben. Jedesmal, wenn Ihr Energie-Niveau auf Null zurückfällt, verlieren Sie ein Leben. Fallen entziehen Ihnen Energie - einige sehr viel! Immer, wenn Sie durch einen Kessel gehen, bekommen Sie ein Extra-Leben.



## DIE SCHLÜSSEL

Am Ende jeder Welt finden Sie einen Schlüssel. Jeder dieser Schlüssel öffnet die Tür zu einem Gemach mit einer magischen Schrift. Versichern Sie sich, daß Sie den richtigen Schlüssel gefunden haben, bevor Sie ein solches Gemach betreten, denn Sie können es nicht immer wieder verlassen! Wenn Sie einen Schlüssel aufgenommen haben, wird er sofort im Buch der magischen Sprüche angezeigt. Wechseln Sie in eine andere Welt, verschwindet der Schlüssel. Ein kleiner Hinweis; im Schloß gibt es zwei Schlüssel...

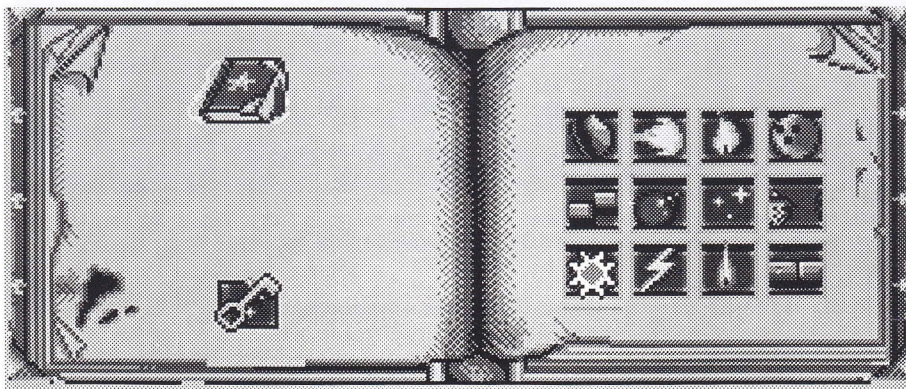
## DIE MAGISCHEN SCHRIFTEN

Sie enthalten die Geheimnisse, mit denen Sie von einer Welt in die nächste wechseln können und so Ihrem Ziel, dem Spukschloß, näher kommen. Die Bücher liegen in bestimmten, verschlossenen Gemächern.

Nachdem Sie den Wächter besiegt haben, können Sie das Buch aufnehmen und werden anschließend in die nächste Welt teleportiert. Sie haben gewonnen, wenn Sie alle vier magische Schriften in Ihrem Besitz haben.

## DAS BUCH DER MAGISCHEN SPRÜCHE

Um Ihre Gegner in Cauldron zu besiegen, wurde Ihnen ein besonderes Geschenk gemacht: Das Buch der magischen Sprüche. In diesem Buch werden alle magischen Sprüche gesammelt, die Sie entlang Ihres Weges finden. Außerdem wird darin angezeigt, ob Sie den Schlüssel zum Gemach der magischen Schriften gefunden haben.



## DIE MAGISCHEN SPRÜCHE

Auf Ihrem Weg durch die Welten finden Sie viele magische Sprüche, die Sie mitnehmen können. Kleine Symbole zeigen Ihre Funktion an. Einige dieser Sprüche sind unentbehrlich. Also suchen Sie sorgsam.

Sie können während Ihrer Reise jederzeit den aktiven Spruch wechseln - natürlich nur gegen einen in Ihrem Besitz. Drücken Sie einfach die Taste <RETURN>, um das Buch der magischen Sprüche zu öffnen, und wählen Sie dann den gewünschten Spruch mit den Cursor-Tasten. Rechts vom Spruch ist eine Anzeige, die Ihnen die Rest-Energie des Spruches angibt.

Haben Sie die Energie eines aktiven Spruches aufgebraucht, aktiviert sich automatisch der Stein-Spruch. Sie können einen Spruch auch mit den Funktions-Tasten aktivieren.

Je länger Sie die Leertaste oder den Feuer-Knopf Ihres Joysticks gedrückt halten, desto stärker nutzen Sie den Spruch, oder desto weiter reicht er.

Es gibt folgende magische Sprüche:

**STEIN (F1):**

Dies ist Ihr erster magischer Spruch. Seine Energiequelle ist unerschöpflich.

**FEUERBALL (F2):**

Ein Spruch mittlerer Kraft. Ermöglicht gerade, schnelle Feuerstöße.

**FLAMME (F3):**

Ein Spruch mittlerer Kraft. Er fliegt durch die Luft und verbrennt den Boden bei seinem Auftreffen.

**BOWLING-KUGEL (F4):**

Eine mächtige, aber langsame Waffe. Gut einsetzbar gegen starke Gegner, da sie abprallt.

**MAGISCHE STUFEN (F5):**

Ermöglicht Ihnen Stufen zu erzeugen und zu besteigen, um an nützliche Gegenstände zu kommen, oder einen hochliegenden Ausgang zu durchschreiten. Die Stufen verschwinden nach einigen Sekunden.

**BOMBE (F6):**

Waffe mittlerer Stärke, aber sehr wichtig auf Ihrer Reise. Sie hilft Ihnen an scheinbar unerreichbare Orte zu gelangen. Lassen Sie sie nicht auf Ihre Füße fallen!

**TELEPORTATION (F7):**

Dieser Spruch wird durch eine Münze symbolisiert. Werfen Sie die Münze, dorthin, wo Sie hinversetzt werden wollen. So können Sie sich aus scheinbar aussichtslosen Situationen retten und verschlossene Bereiche betreten.

**VERVIELFÄLTIGUNG (F8):**

Mit diesem Spruch können Sie sich in vier kleine Clones teilen, um mehrere Gegner gleichzeitig anzugreifen, die sich Ihnen in den Weg stellen.

**KREISSÄGE (F9):**

Wenn Sie sie werfen, folgt sie den Konturen der Szene und vernichtet alles in ihrem Weg.

**BLITZ (F10):**

Ein mächtiger Spruch, der alle Gegner der Szene vernichtet. Setzen Sie ihn aber nur in höchster Not ein, da er seine gesamte Energie auf einmal verbraucht und dann erst vollkommen neu aufgeladen werden muß.

**METALLSCHMELZER (F11):**

Eine eher schwache Waffe, mit der Sie jedoch alle Metall-Türen zerstören können.

**MAGISCHE BRÜCKE (F12):**

Ein Spruch, der Ihnen durch die Erzeugung eines zeitlich begrenzten magischen Überganges durch schwierige Passagen hilft.

**V - EINIGE TIPS**

Zum Abschluß noch ein paar Tips, die Ihnen durch Cauldron helfen sollen.

- Um Ihre Energie zu ergänzen, gibt es Punkte, die mit einem Stern gekennzeichnet sind. Knien Sie darauf nieder. Ihre Energie steigt, jedoch die Energie des aktiven Spruches nimmt ab.

- Einige Ihrer Gegner werden zu Kröten, wenn Sie sie vernichten. Fangen Sie sie um die Energie des aktuellen Spruches zu ergänzen.

- Wenn Sie einen kleinen Kessel finden, schreiten Sie hindurch; Sie bekommen ein Extra-Leben, es sei denn, Sie haben bereits die Maximal-Zahl von Leben erreicht.

- Um ein Level zu verlassen, müssen Sie zwischen zwei Stäben niederknien.

- In der Welt des Feldes zeigt ein Teufelskopf unter Umständen eine nahe Passage an.

# ITALIANO

## I. INSTALLAZIONE E ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Per PC e Compatibili, accendi il tuo monitor e il tuo computer e inserisci il disco MS/DOS (o PC/DOS) nel primo drive. Una volta caricato il DOS, sullo schermo apparirà A>.

Rimuovi il disco MS/DOS dal drive, inserisci SUPER CAULDRON nello stesso, e digita CAULDRON.

Per installare il gioco sul disco fisso, digita HDCAULD quando appare il prompt A>; in questo modo i file verranno copiati. Poi digita CD CAULDRON e premi ENTER. Digita CAULDRON per iniziare a giocare.

*NOTA: Che il disco deve rimanere inserito nel drive mentre giochi.*

Per AMIGA, spegni il computer e riaccendilo.

Al prompt del WORKBENCH inserisci il disco SUPER CAULDRON nel drive. Il gioco verrà caricato. Ora segui le istruzioni sullo schermo.

Per ATARI, spegni il computer, inserisci il disco di SUPER CAULDRON nel drive, riaccendi il computer e il gioco verrà caricato. Segui le istruzioni che appaiono sullo schermo.

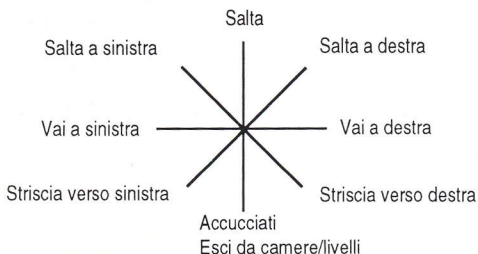
Per dischi AMSTRAD CPC, digita RUN»DISC

Per cassetta AMSTRAD CPC, premi contemporaneamente CTRL e ENTER

## II. CONTROLLI

PC & Compatibili, ST e AMIGA

B	Accendi/spegni musica e effetti sonori
P	Pausa
O	Lascia la vita che stai usando
ESC	Torna al DOS
S	Salva il gioco corrente (conferma il comando premendo ENTER)
L	Carica un gioco salvato (conferma il comando premendo ENTER)
F1-F12	Scegli gli incantesimi da 1 a 12
ENTER	Apri/Chiudi il libro degli incantesimi
Barra Spaziatrice	Fuoco Più la tieni premuta, più lontano sparerai



### III. LA STORIA

Gli abitanti del regno magico di Cauldron vivevano in armonia dai tempi dei tempi, in un mondo molto, molto lontano. Il regno era dominato da una potente famiglia di maghi i cui favolosi poteri venivano tramandati di generazione in generazione.

Questi poteri permettevano ai sovrani di mantenere l'armonia tra la flora e la fauna locale. E così i rospi, le zucche, i pipistrelli, e tutte le altre creature del regno vivevano tutti insieme felici in tre dei mondi di Cauldron: la Foresta Incantata, il Campo degli Incantesimi, e Zythum, la capitale di Cauldron.

Spesso però, nei mondi dove regna la pace, gli esseri maligni in cerca di potere assoluto cercano di installare il terrore tra gli abitanti per ottenerne il controllo.

Sfortunatamente, Cauldron non fa eccezione. Infatti, poco tempo fa uno stregone malvagio del Regno Oscuro scoprì una cesta contenente delle maledizioni. Gli Anziani avevano abbandonato questa cesta, dopo aver constatato che chi usava i suoi poteri diventava perfido o pazzo. Ecco perché la cesta era rimasta sotterrata per centinaia di anni.

Lo stregone malvagio tenne la sua scoperta per se, e iniziò l'apprendistato. I suoi poteri crebbero sempre più forti, fino a che un giorno riuscì a trovare la formula magica che gli permetteva di entrare in un mondo finora sconosciuto - il Castello Infestato, il quarto mondo di Cauldron.

Dal castello, lo Stregone poteva rendere schiavi tutti i buoni sudditi di Cauldron e seminare oscurità e tristezza su tutto il reame.

Da allora, Cauldron è divenuto un luogo desolato e morente. Le piante e gli animali sono aggressivi e ostili, e sono sempre in lotta fra loro.

Comunque, ciò che lo Stregone Malvagio non sa, è che i suoi prigionieri hanno un piano. Zmira, la figlia della strega più vecchia e più rispettata del regno, è stata prescelta per essere catapultata nella Foresta Incantata, grazie ai poteri riuniti delle altre streghe. Ma sarà abbastanza forte per liberare Cauldron dal suo malvagio persecutore e liberare i suoi amici?

Una volta arrivata nella Foresta, Zmira, la piccola e intelligente strega, dovrà attraversare i tre mondi di Cauldron cercando i suoi poteri magici perduti e gli incantesimi necessari per combattere gli spiriti maligni che troverà sulla strada.

Come ultima cosa, dovrà trovare la strada per il Castello Infestato e combattere lo Stregone Malvagio, per liberarsi per sempre della Cesta delle maledizioni, così da poter ridare pace e gioia alla sua terra.

## IV. L'AVVENTURA

Tu sei Zmira, una piccola e intelligente strega e il tuo scopo non è per niente semplice.

Ci sono quattro mondi da scoprire: la foresta, i campi, la città e il castello. Trova gli incantesimi nascosti e diventa il più potente possibile, così da poter battere con successo gli spiriti maligni del Castello Infestato. All'inizio della tua avventura, ti troverai in una foresta a dir poco sinistra, piena di nemici con cui dovrai batterti. Quando sei lì, fai molta attenzione alle trappole!

Cerca nuovi incantesimi in ogni angolo o fessura che vedi, e cerca di trovare i passaggi segreti che ti porteranno nel mondo sotterraneo, perché è in questo luogo oscuro che troverai la chiave della stanza dove è nascosto il Libro Magico. Avrai bisogno del Libro Magico per passare al mondo successivo.

Ma è più facile a dirsi che a farsi. Dal Castello Infestato, lo Stregone Malvagio ha "avvertito" la tua presenza nei sotterranei, e manderà uno dei suoi spiriti maligni per proteggere il libro. Devi liberartene per arrivare al tesoro. Ma stai molto attento! Più ti avvicini al castello, più sarà difficile battere gli spiriti dello Stregone Malvagio. Intelligenza e astuzia saranno le tue armi migliori.

Sappi che il teletrasporto può indebolirti.

Una volta passati tutti e tre i mondi, devi entrare nel Castello Infestato. Stai in guardia e usa i tuoi incantesimi saggiamente. Lo Stregone Malvagio, una volta realizzato il pericolo che corre, cercherà di fare di tutto per intrappolarti con i suoi incantesimi, trabocchetti e spiriti maligni.

Il mondo magico conta su di te. Non lo deludere. I dodici incantesimi in tuo possesso ti rendono un avversario formidabile. La pazienza e il coraggio ti aiuteranno a scoprire i trucchi necessari per sconfiggere i tuoi nemici e trovare i luoghi nascosti e i passaggi segreti.

## V. LO SCHERMO

1. L'incantesimo che stai usando e che hai selezionato dal libro degli incantesimi.
2. Livello di potenza usato per lanciare l'incantesimo contro il tuo nemico.
3. Riserva di energia dell'incantesimo che stai usando (se catturi un rospo, il livello di energia aumenta).
4. I tuoi punti.
5. Il tuo livello di energia. Puoi aumentare il livello di energia prendendo bottiglie o pozioni sul tuo cammino. Quando trovi un incantesimo, il livello della tua energia salirà al massimo.
6. Vite: inizi con tre vite. Ogni volta che il tuo livello di energia scende sotto lo zero, ne perdi una. Le trappole ti faranno perdere energia (alcune sono anche fatali). Ogni volta che attraversi un calderone, guadagni una vita extra.





## LE CHIAVI

Troverai una chiave al confine di ogni mondo. Ogni chiave apre la porta di una camera contenente un Libro Magico. Assicurati di avere la chiave prima di avvicinarti alla porta, perché non avrai sempre la possibilità di tornare indietro! Appena prendi la chiave, ti verrà mostrata sul Libro degli Incantesimi.

Quando passi da un mondo ad un altro, la chiave scomparirà.

Nota: Ci sono due chiavi nel Mondo del Castello.

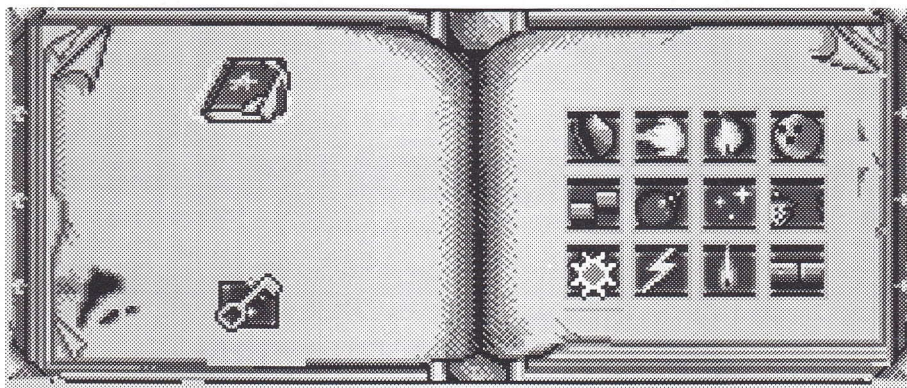
## I LIBRI MAGICI

Contengono il segreto che ti permetterà di passare dal mondo in cui sei al prossimo, in modo da avvicinarti al castello dello Stregone Malvagio. I libri sono in camere speciali chiuse a chiave.

Una volta che ti sei liberato dello spirito maligno mandato per proteggerlo, puoi prendere il libro magico che ti teletrasporterà immediatamente nel nuovo mondo. Avrai vinto quando tutti e quattro i libri magici saranno in tuo possesso.

## IL LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Per poter combattere con gli spiriti maligni di Cauldron ti viene dato un regalo speciale: il Libro degli Incantesimi. Su di esso puoi immagazzinare tutti gli incantesimi che troverai sulla tua strada. Ti mostrerà anche se possiedi la chiave per aprire la camera contenente il Libro Magico.



## GLI INCANTESIMI

Attraversando i quattro mondi, troverai diversi incantesimi da prendere. Gli incantesimi sono rappresentati da piccoli simboli che indicano la loro funzione. Alcuni sono indispensabili, quindi cerca con attenzione!

In ogni momento durante il gioco, puoi cambiare incantesimo (ben inteso tra quelli che possiedi). Tutto ciò che devi fare è semplicemente premere RETURN per aprire il Libro degli Incantesimi, e selezionare l'incantesimo che vuoi usando le frecce cursore. Sulla destra di ogni incantesimo c'è un indicatore che mostra quanta energia è disponibile. Quando hai usato tutta l'energia di un incantesimo, verrà automaticamente attivato l'Incantesimo della Pietra. Puoi anche selezionare gli Incantesimi direttamente, usando i tasti funzione.

Più a lungo terrai premuta la barra di spazio o il pulsante di fuoco del joystick, più forte sarà l'incantesimo, o più lontano verrà lanciato.

Ecco una lista degli incantesimi.

**PIETRA (F1):** Questo è l'unico incantesimo che possiedi dall'inizio del gioco. La sua fonte di energia è inesauribile.

**PALLA DI FUOCO (F2):** Incantesimo di potere medio, ti permette un fuoco rapido e diretto.

**FIAMMA (F3):** Incantesimo di potere medio, spara in aria e brucia la terra su cui atterra.

**PALLA DA BOWLING (F4):** Un'arma potente ma lenta. Può venir usata per neutralizzare nemici forti grazie ai suoi rimbalzi.

**SCALA MAGICA (F5):** Ti permette di creare dei gradini che vanno verso l'alto. Puoi usarla per prendere oggetti utili, o trovare uscite che stanno in alto. I gradini scompaiono dopo pochi secondi.

**BOMBA (F6):** Arma di potere medio, ma molto importante per il tuo viaggio. Ti aiuterà a raggiungere posti che sembrano inaccessibili. (Devi solo stare attenta a non farla cadere ai tuoi piedi!).

**TELETRASPORTO (F7):** Questo incantesimo è rappresentato da una moneta. Lancia la moneta nell'area in cui vuoi essere teletrasportata. Esso ti permetterà di superare aree fatali o impenetrabili ed è vitale per uscire da situazioni difficili.

**MOLTIPLICATORE (F8):** Con quest'incantesimo ti puoi trasformare in quattro piccole copie di te stesso. In questo modo potrai combattere diversi nemici, che altrimenti ti avrebbero circondato, nello stesso tempo.

**SEGA CIRCOLARE (F9):** Una volta lanciata, segue il contorno dello scenario, eliminando tutto ciò che trova sulla sua strada.

**FULMINE (F10):** Un incantesimo veramente potente che distruggerà tutti i nemici che si trovano sullo schermo. Ma usala solo in caso di emergenza perché spreca tutta la sua energia e deve venir ricaricata prima di poter essere riutilizzata.

**SCIOGLI METALLI (F11):** Un'arma di poco potere ma che nonostante tutto ti permette di distruggere tutte le porte di metallo.

**PONTE MAGICO (F12):** Un incantesimo senza potere ma che può esserti molto utile visto che ti permette di costruire un ponte temporaneo con cui potrai superare passaggi difficili.

## **V. QUALCHE TRUCCHETTO**

Qui trovi alcuni trucchi che ti potranno aiutare nella tua avventura.

- Per aumentare l'energia, trova una runa (simbolo magico) con sopra una stella e accucciatci sopra. La tua energia aumenterà, ma quella dell'incantesimo che stai usando diminuirà.

- Alcuni dei tuoi nemici si trasformano in rospi quando vengono distrutti. Se riesci a catturarli, il livello di energia dell'incantesimo che stai usando aumenterà.

- Se trovi un piccolo calderone, passaci attraverso e otterrai una vita extra (a meno che non hai già raggiunto l'ammontare massimo).

- Per uscire da un livello, piazzati tra due poli e accucciatci.

- Nel mondo dei Campi, la testa di un diavolo può indicare un passaggio vicino.

# C R E D I T S

## **GAME DESIGN**

*Vincent Berthelot  
Eric Caen  
Florent Moreau*

## **CODING**

*Vincent Berthelot (PC)*

## **GRAPHICS**

*Françis Fournier  
Didier Carrere*

## **MUSIC & SOUND EFFECTS**

*Pascal Evrard  
Grégory Mackles (Amiga)*

## **MANUAL**

*Véronique Gourland  
Elizabeth Donahoe  
Gabriel Guary*

## **PACKAGING CONCEPT**

*Olivier Corviole*

## **THANKS**

*Hervé Caen / Christophe Gayraud  
Eric Zmiro / Frédéric Gérard*

**Copyrights 1992 TITUS - All rights reserved.**

TITUS France: 28, ter Avenue de Versailles 93220 GAGNY, FRANCE  
TITUS Ltd.: United House, North Road, N79DP LONDON, ENGLAND  
TITUS Software Corp.: 20432 Corisco St. CHATSWORTH, CA 91311, USA

# GRADUATES

## UNIVERSITY OF CALIFORNIA

1968-1969

## COLLEGE OF AGRICULTURE

1968-1969

## COLLEGE OF BUSINESS ADMINISTRATION

1968-1969

## COLLEGE OF EDUCATION

1968-1969

## COLLEGE OF ENGINEERING

1968-1969

## COLLEGE OF LIBERAL ARTS

1968-1969

## COLLEGE OF NURSING

1968-1969

## COLLEGE OF SOCIAL SCIENCES

1968-1969

## COLLEGE OF THE ENVIRONMENT

1968-1969

## COLLEGE OF HEALTH, EDUCATION AND SOCIETY

1968-1969

## COLLEGE OF JOURNALISM AND MASS COMMUNICATIONS

1968-1969