

# Back to the Golden Age

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*

FRANÇAIS : 3  
ENGLISH : 13  
DEUTSCH : 22

## **BACK TO THE GOLDEN AGE**

Power Concept

- Programmation : L. Lichnewsky
- Graphisme : T. Chetcuti  
G. Briffaud
- Musique et sons : F. Smadja
- Scénario : R. Briffaud
- Compactage : O. Guillerminet

## I) INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

- Eteignez votre ordinateur.
- Insérez la disquette de BACK TO THE GOLDEN AGE dans le lecteur A.
- Allumez votre ordinateur.
- Le jeu chargera automatiquement.
- Pour continuer le chargement lors des pages de présentation, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick.

## II) HISTOIRE

Back to the Golden Age vous plonge dans le monde étrange et surnaturel du royaume d'EUROLAND qui devait sa grandeur et sa prospérité à une organisation théocratique, ASE, régie par un mage d'une grande sagesse doté de pouvoirs illimités. Celui-ci tenait sa puissance de 4 Edres qui lui permettaient de capter l'énergie universelle, seule force conférant une domination absolue sur tout être et toute chose. Ainsi, seul le grand prêtre possédait la connaissance suprême car il était le seul à supporter mentalement et sans dommage pour son psychisme les interférences nées de la réunion des 4 Edres.

Sous l'influence de ce mage suprême, trois prêtres, détenant chacun un Edre, imposaient le respect et l'obéissance au petit peuple d'Euroland. Leur puissance était grande mais incomparable à celle de leur maître, car chacun d'eux n'était en mesure de posséder que le savoir contenu dans son propre Edre. Tenter de réunir le savoir de deux Edres les eut inmanquablement fait sombrer dans la folie.

Or le grand mage savait par l'interrogation des quatre Edres que depuis longtemps déjà, les trois grands prêtres placés sous son autorité asservissaient le genre humain et remettaient secrètement en vigueur une religion très ancienne empruntée aux premières croyances humaines, réhabilitant certains

rites sauvages ainsi que le vampirisme et le culte de créatures mi-hommes mi-bêtes. Cependant il laissait faire les choses, car avec sa connaissance du futur, il savait que tout dans l'univers n'est que cycle et recommencement.

Il s'ensuivit une période trouble où les trois prêtres détenant chacun une parcelle de pouvoir, luttèrent sournoisement pour la possession des Edres et la place suprême. Mais chaque fois que l'un d'eux augmentait ses facultés grâce à l'apport d'un Edre supplémentaire, il perdait la raison le septième jour.

Un jour pourtant, l'un d'entre eux, plus intelligent et plus fort que les autres réussit à passer sans dommages le cap fatidique des sept jours. Il s'appela DAIMON et son nom devint dès lors synonyme de terreur tant sa cruauté et son orgueil étaient grands.

Or, une vieille légende raconte qu'un simple humain capable de supporter l'énergie des quatre Edres réunis détrônerait un jour tous les prêtres et deviendrait roi. Daimon, dans un accès de fureur, décida de tuer tous les jeunes âgés de 10 à 20 ans, espérant qu'ainsi, jamais la légende ne se réaliserait...

Cependant, un enfant du nom de ZAD naquit et grandit dans un petit village oublié où chacun vouait un profond respect à un très vieil ermite aux pouvoirs surhumains qui prêchait un retour à l'âge d'or. Le vieillard n'était autre que le prêtre suprême de l'ancienne religion "Ase", mystérieusement disparu depuis l'avènement du terrible Daimon.

Quand il eu atteint l'âge de huit ans, Zad devint son élève et apprit la façon de lire et d'influencer les pensées. Rompu aux techniques de combat les plus sophistiquées, il fut bientôt capable de relever n'importe quel défi. Il n'avait plus rien à apprendre le jour où le grand prêtre lui confia son propre Edre, lui transmettant ainsi une partie du savoir universel.

Une mission des plus importantes lui était assignée: retrouver les 3 autres Edres pour devenir le maître du royaume d'Euroland.

Vous êtes Zad, et c'est à vous de combattre le mal pour que la justice et la paix reprennent enfin leur droits.

### III) LE JEU

#### A) ECRAN DE JEU :

Celui-ci est partagé en deux :

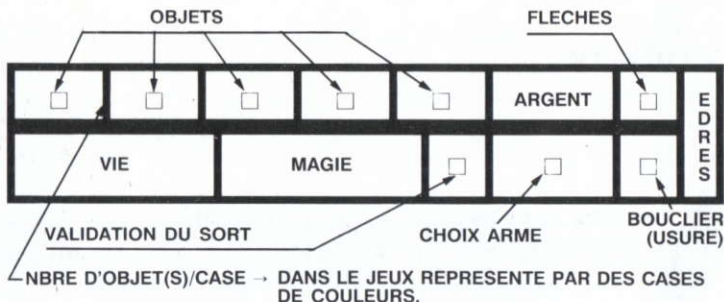
— Une partie inférieure avec laquelle vous pourrez avoir toutes les informations concernant votre personnage (ses points de vie, ses points de magie, les objets en sa possession, l'arme actuellement en sa possession, etc...).

Pour entrer dans ce menu, appuyez sur la barre "ESPACE", un rectangle de couleur apparaîtra autour de la case de gauche. Vous pouvez déplacer ce rectangle à l'aide du joystick (haut, bas, gauche, droite). Pour valider une de ces cases, appuyez sur le bouton de tir du joystick.

Vous pourrez effectuer les mêmes mouvements avec les flèches du clavier (haut, bas, gauche, droite)(validation "RETURN" ou "ENTER").

Pour poser un objet, appuyez sur la touche F10.

#### "CADRE DU JEU"



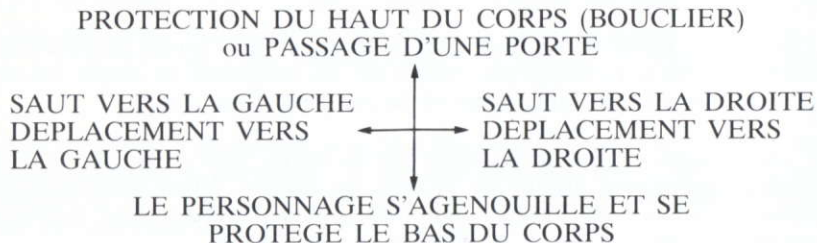
Accès à ce cadre : barre ESPACE

— Une partie supérieure qui est en fait l'écran de jeu principal.

## B) CONTROLE DU PERSONNAGE :

Le personnage est contrôlé à l'aide du joystick.

– Bouton de tir relâché :



– Bouton de tir appuyé :

S'il n'y a pas d'autre action sur le joystick, le personnage donne un coup d'épée vers le haut ou lance une flèche (s'il est équipé d'une arbalète).

Si le joueur dirige le joystick vers la droite ou vers la gauche, un coup d'épée sera donné à mi-hauteur.

## C) LES OBJETS :

CLEFS : permettent d'ouvrir certaines portes et les coffres.



FLECHES : si vous les trouvez par terre, elles ne sont pas tout de suite utilisables: pour les utiliser, il faut d'abord les sélectionner dans le menu.

FLECHES MAGIQUES : ces flèches ont plus de puissance que les précédentes (vous les trouverez quelquefois sur le sol, mais vous pourrez aussi les acheter dans certains étals).





**CUBE** : lorsque vous le sélectionnez dans le menu, il détruit tous les ennemis présents sur l'écran.

**LIVRE** : il s'agit d'un livre de sorts. En cours de partie, vous trouverez des sorts. Ils seront placés dans ce livre si vous les prenez. Vous pourrez alors les sélectionner au besoin en ouvrant le livre et en validant le sort de votre choix.



Pour tourner les pages du livre, actionnez le joystick vers la droite ou vers la gauche.

Attention : certains sorts devront être préparés avant leur utilisation. Pour cela, sélectionnez-les dans le livre des sorts. Ensuite, lancez le sort en appuyant sur l'ECLAIR du tableau de bord.

Utilisez la touche "ESPACE" pour sortir du parchemin.



**FIOLES DE MAGIE (M)** : elles permettent de reconstituer votre niveau de magie.

**FIOLES DE VIE (V)** : elles permettent de reconstituer votre énergie. Si votre niveau de vie atteint 0, vous mourez.



Il y a une autre méthode pour reconstituer votre énergie : la nourriture.



**FIOLES "?"** : ces fioles peuvent être soit bénéfiques, soit maléfiques. Elles peuvent augmenter ou baisser vos niveaux de magie et de vie.

**FIOLES EXPLOSIVES** : attention à ces fioles : elles explosent au bout de quelques secondes. Vous pouvez soit les éviter, soit les prendre. Si vous les prenez, vous pourrez ensuite les poser sur le sol pour détruire certains ennemis par exemple.





**COFFRE** : pour prendre les objets contenus dans le coffre, placez vous devant lui et actionnez le joystick vers le haut.

**EPEE** : c'est une arme qui est mise dès le début du jeu en votre possession. Cependant, vous n'avez qu'un nombre de coups limité (lorsque l'épée clignote, cela signifie qu'il ne vous reste que peu de coups et que ceux-ci sont moins puissants). Pour garder une épée puissante, ramassez les épées posées sur le sol ou achetez-en dans les étals.



**ARBALETE** : vous ne pouvez vous procurer cette arme que dans les étals. Pour l'utiliser, il vous faut des flèches (voir ci-dessus). La sélection de cette arme se fait à l'aide du tableau de bord : déplacez le rectangle sur l'épée et appuyez sur FIRE, l'arbalète apparaîtra à la place de l'épée.

## D) LES ENNEMIS :

**NOM** : NEMESIEN

**ORIGINE** : originaire de Némésie, ce troglodyte habitué aux rudes conditions climatiques des régions polaires s'adapte mal à la civilisation.

**ARME** : massue.

**COMPORTEMENT** : bien que très peu intelligents, les troglodytes sont très peureux. Quand ils se sentent trop menacés, ils fuient.

Ils vivent totalement retirés du reste du monde. S'ils sont directement agressés, ils deviennent très belliqueux. Ils se nourrissent d'oiseaux, de poissons, parfois de leurs plus farouches ennemis afin de s'accaparer leur puissance. Ils vénèrent une jeune et belle sorcière qui est en fait une demi-déesse.







### NOM : TATARES

**ORIGINE** : originaires de Tatarie, ces habitants des steppes du nord vivaient dans des huttes de peaux. Ce peuple ayant atteint l'âge de fer, il possède une parfaite maîtrise des armes. Les plus habiles d'entre eux se font armuriers alors que la plupart gravitent autour des garnisons dans l'espoir d'y être intégrés.

**ARME** : hache ou masse d'arme.

**COMPORTEMENT** : un peu plus intelligents que leurs cousins troglodytes, ces tatares sont très barbares. Ils n'aiment pas les étrangers et sont prêts à se battre pour défendre leur domaine. Leur devise est "vaincre ou mourir". Jadis, ils voulurent intégrer l'Armée Royale mais leur capacité à assimiler les ordres ne fut pas en mesure de servir convenablement les drapeaux.



### NOM : SARIEN

**ORIGINE** : l'individualisme poussé caractérisant les Sariens a causé leur perte lors de l'invasion de leur royaume par le peuple Karyte. Chassés de leur pays, ils émigrèrent vers les provinces d'Azeland.

**ARME** : arc.

**COMPORTEMENT** : chacun d'entre eux offre ses services aux communautés les plus riches. Réputés pour ne jamais manquer leur cible, ils sont terriblement nerveux et décochent une flèche à quiconque leur paraît suspect. Inaptes au corps à corps, ils préférèrent le combat à distance.



## NOM : KIPTONIEN

ORIGINE : le Kiptonien n'a pas d'origine précise, il constitue la milice organisée par DAIMON afin de rappeler sa suprématie temporelle aux peuples d'AZELAND. A la tête de chaque détachement se trouve un officier se distinguant par son armure dorée. Il arrive qu'un Kiptonien se distingue par sa piété, qu'il dépose ses armes et se trouve élevé au rang d'adepte de Daimon, il est alors initié aux pouvoirs de la magie Ase afin d'assurer la succession des grands prêtres.

ARME : épée.

COMPORTEMENT : leur force s'organise en un ordre religieux à la solde de Daimon, échappant ainsi à l'influence des princes du temporel. Leur principale mission est de retrouver Zad et de le conduire devant les autorités spirituelles d'EUROLAND.



## NOM : KARYTES

ORIGINE : le royaume de Kar est de loin le plus riche connu jusqu'alors. Constitué en majorité de nobles et de bourgeois, le peuple karyte dirige en secret la majeure partie des commerces d'Éuroland, employant la main d'œuvre Tatare pour sa grande expérience dans la fabrication des armes. Les Karytes affectionnent les plus belles parures souvent accompagnées d'une cape de soie, symbole de leur rang élevé.

ARMES : shuraken ou lance.

COMPORTEMENT : sans véritable expérience guerrière, ces jeunes nobles ont le sang chaud et cherchent le combat par tous les moyens.

Leur fierté fait parfois naître des conflits au sein même de leur communauté.



NOM : ASE

ORIGINE : inconnue.

ARME : magie basée sur le pouvoir des Edres.

COMPORTEMENT : élevés au plus haut rang de la société Ase, ces mages ne vivent que pour parfaire leur mana. Absorbés par leurs études, ils n'ont que peu de temps à consacrer à leurs semblables. Ils ne rêvent que d'asservissement total et caressent l'espoir de s'élever au rang des dieux.



NOM : BUCEPHALES, CHEVREPIEDS,...

Inutile de les citer tous, les habitants d'Euroland leur ont déjà donné plusieurs surnoms.

ORIGINE : laboratoire d'alchimie des Ases.

ARME : imprévue...

COMPORTEMENT : stupide et agressif.



NOM : NEMESIA

ORIGINE : grande prêtresse des Némésiens d'Azeland, nul ne connaît ses origines. La légende dit qu'elle fut apportée par Quetzacoat, le grand dieu-oiseau, dans le but de servir d'interprète aux dieux. Adulée par le peuple Némésien, elle devint vite capricieuse et cruelle.

ARME : quelques rudiments de magie enseignés dans les temples d'éducation de Daimon constituent sa seule défense.

COMPORTEMENT : agressif et nonchalant.



## E) TOUCHES CLAVIER :

**P** ou **F10** : Pause (FIRE ou P pour sortir de la pause).

**“ESPACE”** : cette touche vous permet d’entrer dans le tableau de bord.

**L** : chargement d’une partie précédemment sauvée.

**S** : sauve la partie en cours.

Pour sauvegarder une partie, il faut tout d’abord formater une disquette.

Touches annexes :

**F** ou **F7** : changement 50/60 Hz

**F8** : valide l’icône ‘ECLAIR’.

**F9** : changement d’arme.

**F1 à F6** : utilisation directe des objets de l’inventaire (de gauche à droite).

## **BACK TO THE GOLDEN AGE**

### **I) LOADING INSTRUCTIONS**

- 1 - Switch off your computer.
- 2 - Insert the **BACK TO THE GOLDEN AGE** disk into disk drive A.
- 3 - Switch on your computer.
- 4 - The game will load automatically.
- 5 - To continue loading the game during the presentation pages, press the fire button of your joystick.

### **II) STORY**

**BACK TO THE GOLDEN AGE** plunges you into the strange and supernatural world of the kingdom of **EUROLAND** which owed its glory and its prosperity to a theocratic organization, **ASE**, ruled by a wizard of great wisdom equipped with unlimited powers. This supreme priest took his powers from 4 Eders permitting him to capture the universal energy, the sole force giving him absolute domination over all beings and all things. Therefore, only this great priest possessed the supreme knowledge for he was the only one to mentally sustain without harm to his psyche the interference born from the reunion of the 4 Eders.

Under the influence of this supreme wizard, 3 priests, each possessing an Eder, imposed respect and obedience to the little people of Euroland. Their powers were great but incomparable to that of their master, for each one of them was only in a position to possess the knowledge contained in his own Eder. Trying to reunite the knowledge of 2 Eders would inevitably drive them to insanity.

But the great wizard knew by questioning the 4 Eders that for a long time, the 3 great priests placed under his authority, enslaved the human race and secretly reinstalled an ancient religion borrowed from the first human beliefs, restoring certain savage rites such as vampirism and the cult of half-man, half-animal creatures. However, he left these things alone, for with the knowledge of the future, he knew that all in the universe is only cyclical and then it begins again.

A troubled period followed when the 3 priests each possessed a section of power, struggling deceitfully for the possession of the Eders and the supreme seat. But each time that one of them increased his faculties thanks to the support of a supplemental Eder, he went insane within seven days.

Yet one day, one of them, more intelligent and more powerful than the others, successfully passed the fateful point of the seven days. He was called DAIMON and so great was his cruelty and his pride that from that point on his name was synonymous with terror.

However, an old legend revealed that a simple human capable of supporting the energy of the 4 reunited Eders would one day dethrone all the priests and become king. Daimon, in a fit of anger, decided to kill all youths between the ages of 10 and 20 years of age, thus hoping that the legend would never come to pass...

Nevertheless, an infant named ZAD was born and raised in a little forgotten village where everyone deeply respected a very old hermit possessing superhuman powers who preached of a return to the Golden Age. This old man was no other than the supreme priest of the ancient religion "Ase", mysteriously disappeared since the accession of the terrible Daimon.

When he reached the age of 8 years old, Zad became his student and learned the skill of reading and influencing others' thoughts. Experienced in the most sophisticated techniques of combat, he was soon capable of accepting any challenge. There was no longer anything to learn the day the great priest gave him his own Eder, thus transferring a part of the universal knowledge to him.

The most important mission was assigned to him: recover the 3 other Eders in order to become the master of the kingdom of Euroland.

You are Zad, and it is up to you to combat evil for justice and peace to ultimately reassert themselves.

## III) THE GAME

### A) GAME SCREEN:

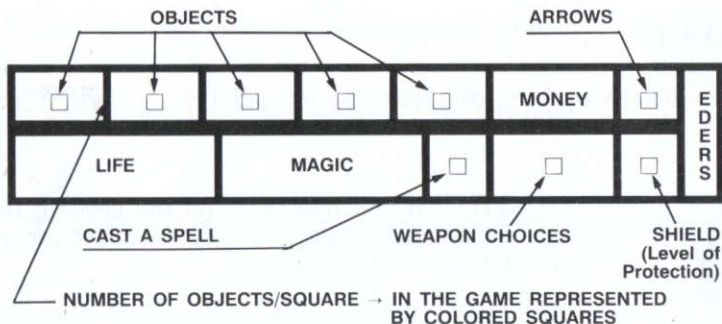
This is split into two parts:

– A smaller part which displays all the information concerning your character (life points, magic points, objects in your possession, weapon actually in your possession, etc...).

To enter into this menu, press the space bar, a coloured rectangle will appear around the square on the left. You can move this rectangle with the joystick (up, down, left, right). To validate one of these squares, push the fire button on the joystick.

You can make the same movements with the arrows on the keyboard (up, down, left, right) (push “RETURN” or “ENTER”). To drop an object, push F10.

“GAME SCREEN”



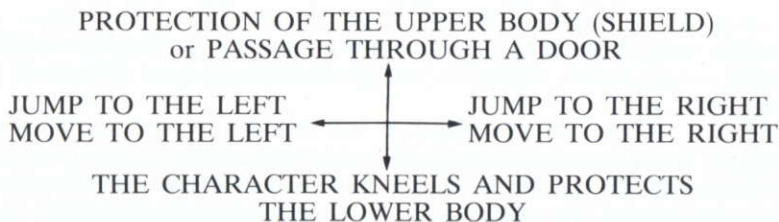
Access to this screen : Space bar

– The main part is in fact the principal game screen.

## B) CONTROLLING THE CHARACTERS:

The character is controlled by the joystick.

– Fire button released:



– Fire button pressed:

If there is no movement of the joystick, the character thrusts his sword upwards or shoots an arrow (if he is equipped with a crossbow).

If you move the joystick to the left or the right, a thrust of the sword will be given at mid-height.

## C) OBJECTS:

**KEYS:** permit the opening of certain doors and the chests.



**ARROWS:** if you find them on the ground, they are not usable immediately: to use them, you must first select them in the menu.

**MAGIC ARROWS:** these are more powerful than the preceding arrows (you will sometimes find them on the ground, but you can also buy them in certain market stalls).







**CUBE:** if you select it in the menu, it destroys all the enemies present on the screen.

**BOOK:** it is a book of spells. During the game, you will find spells. They will be placed in this book if you take them. You can then select them by opening the book and choosing the spells as you need them.



To turn the pages of the book, move the joystick to the left or the right.

Attention: certain spells must be prepared before their use. To do this, choose them in the book of spells. Next, cast the spell by pushing "LIGHTNING" in the command display.

Use the space bar to exit from the scroll.



**MAGIC VIALS (M):** they restore your level of magic.

**LIFE VIALS (L):** they restore your energy level. If your energy level reaches 0, you die.



There is another method of restoring your energy: food.



**"?" VIALS:** these vials can be beneficial or evil. They can increase or decrease your life or magic levels.

**EXPLOSIVE VIALS:** be careful of these vials: they explode after several seconds. You can avoid them or take them. If you take them, you will then be able to place them on the ground, for example, to destroy certain enemies.





**CHESTS:** to take the objects contained in the chests, move in front of them and move your joystick upwards.

**SWORD:** it is a weapon in your possession from the beginning of the game. However, you have only a limited number of sword thrusts (when the sword is blinking, this means that there are only a few left and that they are less powerful). To keep your sword powerful, pick up the swords lying on the ground or buy them in the market stalls.



**CROSSBOW:** you can only procure this weapon in the market stalls. To use it, you must have arrows (see above). Select this weapon using the command display: move the rectangle onto the sword and press **FIRE**, the crossbow will appear in place of the sword.

## D) ENEMIES:



**NAME:** NEMESIAN

**ORIGIN:** native of Nemesia, this troglodyte lived in the harsh climactic conditions of polar regions poorly adapted to civilization.

**WEAPON:** club.

**BEHAVIOUR:** luckily endowed with very little intelligence, troglodytes are very timorous. When they feel too threatened, they flee.

They live totally secluded from the rest of the world. If they are directly attacked, they become very aggressive. They eat birds, fish, and often their fiercest enemies, after monopolising their power. They revere a young and beautiful sorceress who is in fact a demi-goddess.

**NAME:** TATARES

**ORIGIN:** natives of Tataria, these inhabitants of the north steppes lived in huts made of skins.

Having attained the Iron Age, these people possess a perfect mastery of weapons. The more skilled ones become armourers whereas the majority of them hover around the garrisons in the hope of being drafted.

**WEAPON:** axe or mace.

**BEHAVIOUR:** a little less intelligent than their troglodyte cousins, these Tartarians are very barbaric. They do not like strangers and are ready to fight to defend their domain. Their motto is "conquer or die". Long ago, they had wanted to join the Royal Army but their capacity to follow orders was not up to par with the army's standards.



**NAME:** SARIAN

**ORIGIN:** forced individualism characterizes the Sarians, and was their downfall when their kingdom was invaded by the people of Karyte. Hunted in their own country, they immigrated toward the provinces of Azeland.

**ARM:** bow.

**BEHAVIOUR:** each offers his services to the richest communities. Known for never missing their mark, they are terribly nervous and fire an arrow at whosoever appears suspicious. Inept at body-to-body combat, they prefer to fight from a distance.

**NAME: KIPTONIAN**

**ORIGIN:** Kiptonians do not have a precise origin, they make up the militia organized by DAIMON so that he can assume his temporal supremacy over the people of AZELAND. At the head of each detachment is an officer in golden armour. It so happens that a Kiptonian distinguishes himself by his piety. When he lays down his arms, he finds himself elevated to the rank of a follower of Daimon and is then initiated to the magic powers of Aze which insures the succession of the great priests.

**WEAPON:** sword.

**BEHAVIOUR:** their force is organised in a religious order in the pay of Daimon, thus escaping the influence of the temporal princes. Their principal mission is to recover Zad and present him to the spiritual forces of EUROLAND.



**NAME: KARYTES**

**ORIGIN:** the kingdom of Kar is by far the richest ever known. Consisting mainly of nobles and the bourgeoisie, the Karytes control in secret the major part of Euroland's business, employing the workforce of Tartaria for its experience in fabricating weapons. The Karytes are fond of the most beautiful finery which is often accompanied by a silk cape, symbol of their elevated rank.

**WEAPONS:** shuraken or lance.

**BEHAVIOUR:** without actual war experience, these young nobles are cold-blooded and look for combat in any situation.

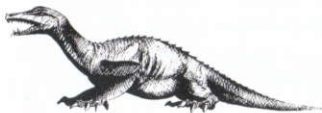
Their pride often gives way to conflicts even within their community.

**NAME:** ASE

**ORIGIN:** unknown.

**WEAPON:** magic based on the power of the Eders.

**BEHAVIOUR:** elevated to the highest rank of the society of Ase, these warlock live only to perfect their charma. Absorbed by their studies, they have little time to devote to their fellow men. They only dream of totally enslaving them and relish the hope of elevating themselves to the rank of gods.



**NAME:** BUCEPHALES, CHEVREPIEDS, ...

It is useless to mention them all, the inhabitants of Euroland have already given them several nicknames.

**ORIGIN:** alchemy laboratory of the people of Ase.

**WEAPON:** unforeseen...

**BEHAVIOUR:** stupid and aggressive.



**NAME:** NEMESIA

**ORIGIN:** great priestess of the Nemesians of Azeland, no one knows her origins. Legend says that she was brought from Quetzacoat, the great god-bird, while serving as the interpreter of the gods. Admired by the people of Nemesia, she quickly became capricious and cruel.

**WEAPON:** knowledge of basic magic taught in the education temples of Daimon constituting her only defense.

**BEHAVIOUR:** aggressive and nonchalant.



## E) KEYBOARD:

P or F10 : Pause (FIRE or P to continue).

Space bar : this key allows you to enter the command display.

L : loading a game already saved.

S : save current game.

To save a part of the game, you must first format a disk.

Additional keys:

F or F7 : change of 50/60 Hz.

F8 : validate the "LIGHTNING" icon.

F9 : change of weapon.

F1 - F6 : direct use of the objects in the inventory (from left to right).

## **BACK TO THE GOLDEN AGE**

### **I) LADEANWEISUNG**

- 1 - Schalten Sie Ihren Computer aus.
- 2 - Legen Sie die BACK TO THE GOLDEN AGE Diskette in Laufwerk A ein.
- 3 - Schalten Sie den Computer ein.
- 4 - Das Spiel lädt automatisch.
- 5 - Um den Ladevorgang nach Erscheinen des Titelschirms fortzusetzen, drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks.

### **II) DIE GESCHICHTE**

BACK TO THE GOLDEN AGE versetzt Sie in die fremde und übernatürliche Welt des Königreichs Euroland welches seinen Reichtum und Besitz der religiösen Organisation Ase verdankt. Ase wird von einem Zauberer mit großer Weisheit und unbegrenzter Kraft geleitet. Der Zauberer nahm seine Energie von vier Edern, die es ihm ermöglichte, universale Energie einzufangen, um die absolute Herrschaft über alle Dinge und Lebewesen zu erlangen. Der große Zauberer, war der einzige, der dieses Wissen besaß und die Interferenzen, die aus der Vereinigung der vier Edern hervorgingen, ohne psychische Schäden überstehen konnte.

Unter dem Einfluß dieses mächtigen Zauberers forderten drei Priester, jeder im Besitz eines Eders, von dem Volk von Euroland Respekt und Gehorsam. Ihre Kräfte waren groß, aber nicht mit der Kraft ihres Meisters zu vergleichen. Jeder von ihnen war nur in der Lage, das Wissen ihres eigenen Eders zu verkräften. Jeder Versuch, das Wissen von zwei Edern zu vereinen, würde sie unausweichlich zum Wahnsinn treiben.

Nach langem Befragen der vier Eder wußte der große Zauberer, daß die drei Hohepriester eine alte Religion wiedereingeführt hatten, und die versklavte Menschheit jetzt fremde Götter anbeten mußten. Jedoch, er ließ die Dinge

seinen Weg nehmen. Mit seinem universalen Wissen über die Zukunft wußte er, daß im Universum alles zyklisch verläuft und alles wieder von vorne beginnen wird. Eine stürmische Periode folgte, als die drei Priester, jeder im Besitz einer Einheit der Kraft, sich mit allen Mitteln um den Besitz der anderen Eder und der Macht über das Reich bekämpften. Aber jedesmal, als einer von ihnen seine Fähigkeiten dank des ergänzenden Eders erweiterte, wurde er binnen sieben Tagen geisteskrank.

Dann, eines Tages, überlebte einer der Priester, intelligenter und mächtiger als die anderen, den verhängnisvollen siebten Tag. Man nannte ihn Daimon, und seine Grausamkeit und sein Stolz waren so groß, daß sein Name ein Inbegriff für Terror wurde. Einer alten Legende zufolge, sollte ein einfacher Mensch, der die Energie der vier Eder in sich vereinen konnte, eines Tages alle Priester entmachten und König werden. Daimon entschied sich in einem Wutanfall, alle Kinder zwischen 10 und 20 Jahren zu töten, in der Hoffnung, daß die Legende niemals eintreten wird...

Trotz alledem wurde ein Kind mit dem Namen Zad geboren und wuchs in einem kleinen, vergessenen Ort auf, in dem ein alter Einsiedler von den Bewohnern verehrt wurde. Der Einsiedler besaß übernatürliche Kräfte und predigte von der Rückkehr des goldenen Zeitalters. Der alte Mann war kein anderer, als der mächtige Zauberer der alten Ase Religion, der unter mysteriösen Umständen bei Beginn der fürchterlichen Herrschaft von Daimon verschwand.

Als Zad das achte Lebensjahr erreichte, begann er die Kunst des Gedankenlesens und der Beeinflussung anderer zu lernen. Erfahren in den schwierigsten Kampfkünsten, war er bald in der Lage, sich jedem Gegner zu stellen. Es kam der Tag, an dem es nichts mehr zu lernen gab, und der große Priester gab ihm seinen eigenen Eder und übertrug ihm damit einen Teil der universellen Kraft.

Ihm wurde eine schwierige Mission auferlegt: er sollte die drei anderen Eder finden und König von Euroland werden.

Sie sind Zad, und es ist an Ihnen, das Böse zu bekämpfen und Gerechtigkeit und Frieden in das Land zurück zu bringen.



### III) DAS SPIEL

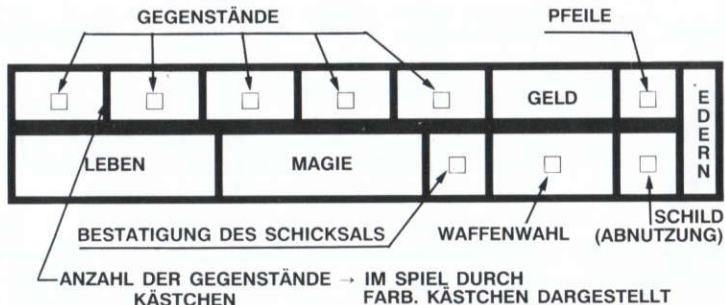
#### A) DER BILDSCHIRM

Der Bildschirm ist in zwei Teile aufgeteilt :

– Ein kleinerer Teil, der alle Information über Ihren Charakter (Lebenspunkte, Magiepunkte, im Besitz befindliche Objekte, momentan benutzte Waffe etc...) anzeigt.

Um das Menü aufzurufen, drücken Sie die Leertaste und ein farbiges Rechteck erscheint im Quadrat auf der linken Seite. Sie können dieses Rechteck mit dem Joystick bewegen (auf, ab, links, rechts). Um eine Option in diesen Quadraten zu bestätigen, drücken Sie den Feuerknopf. Die gleichen Bewegungen können Sie auch mit den Cursortasten der Tastatur und "Return" bzw. "Enter" zur Bestätigung ausführen. Um ein Objekt abzulegen, drücken Sie F10.

#### "SPIELRASTER"



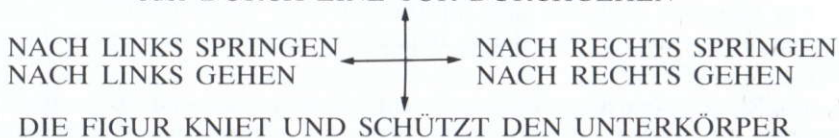
Zugang zu diesem Raster : SPACE - Taste

Das eigentliche Spiel findet im anderen Teil statt.

## B) BEWEGEN DER SPIELFIGUR

Die Spielfigur wird mit dem Joystick gesteuert. Bei nicht gedrücktem Feuerknopf :

SCHÜTZEN DES OBERKÖRPERS (SCHILD)  
oder DURCH EINE TÜR DURCHGEHEN



Mit gedrücktem Feuerknopf :

Wenn der Joystick nicht bewegt wird, stößt die Figur das Schwert nach oben oder schießt einen Pfeil ab (sofern sie mit einer Armbrust ausgestattet ist).

Wenn Sie den Joystick nach links oder rechts bewegen, wird ein Schwerthieb in mittlerer Höhe ausgeführt.

## C) GEGENSTÄNDE

SCHLÜSSEL : erlaubt verschiedene Türen und Truhen zu öffnen.



PFEILE : Wenn Sie sie auf dem Boden finden, sind sie nicht direkt zu verwenden. Um sie zu benutzen, müssen Sie sie zuerst im Menü auswählen.

MAGISCHE PFEILE : diese sind kraftvoller als die normalen Pfeile (manchmal finden Sie sie auf dem Boden, Sie können sie aber auch in bestimmten Marktbuden kaufen).



WÜRFEL : wenn Sie dieses Symbol aus dem Menü anwählen, werden alle Gegner, die auf dem Bildschirm zu sehen sind, eliminiert.

**BUCH** : das Buch enthält die Zaubersprüche. Während des Spiels finden Sie verschiedene Zaubersprüche. Jeder Spruch, den Sie aufnehmen, wird in das Buch eingetragen. Danach können Sie das Buch aufschlagen und den entsprechenden Zauberspruch wählen. Um die Seiten des Buchs umzublättern, bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts.



**Achtung** : Einige Zaubersprüche müssen vor Ihrer Benutzung vorbereitet werden. Um das zu tun, schlagen Sie sie im Buch auf. Als nächstes sagen Sie den Spruch durch Drücken auf "LIGHTNING" (im Menü) auf.

Drücken Sie die Leertaste, um das Buch zu zuklappen.



**MAGISCHE FLASCHE (M)** : zur Wiederherstellung der Magiepunkte.

**LEBENS FLASCHE (L)** : zur Wiederherstellung der Energiepunkte. Erreicht Ihr Energielevel den Wert 0, stirbt die Spielfigur.



Die andere Möglichkeit, die Lebenskraft aufzufrischen, ist die Nahrungsaufnahme.



**"?" FLASCHE** : diese Flaschen können nützliche oder schädliche Wirkung haben. Sie können Ihre Lebens- oder Magielevel vergrößern oder auch verkleinern.

**EXPLOSIVE FLASCHE** : Gehen Sie vorsichtig mit diesen Flaschen um: sie explodieren nach wenigen Sekunden. Sie können ihnen ausweichen oder sie aufnehmen. Wenn Sie sie nehmen, können Sie sie z.B. in der Nähe bestimmter Gegner auf dem Boden ablegen.



**TRUHEN** : um Gegenstände aus den Truhen zu nehmen, stellen Sie sich direkt davor und drücken Sie den Joystick nach oben.

**SCHWERT** : das Schwert besitzen Sie bei Beginn des Spiels. Leider haben Sie nur eine begrenzte Anzahl Schläge mit dem Schwert zur Verfügung (wenn das Schwert blinkt, bedeutet das, daß das Schwert seine Kraft verliert und nur noch wenige Schläge ausgeteilt werden können). Um die Kraft des Schwertes zu erhalten, sammeln Sie die am Boden liegenden Schwerter auf oder kaufen Sie sie in den Marktbuden.



**ARMBRUST** diese Waffe bekommen Sie nur in den Marktbuden. Um Sie zu benutzen, müssen Sie Pfeile besitzen (s. oben). Bewegen Sie das Rechteck im kleinen Bildschirm auf das Schwert und drücken Sie den Feuerknopf. Anstelle des Schwertes erscheint nun die Armbrust.

## D) GEGNER :

**NAME** : NEMESIAN

**HERKUNFT** : Als Einwohner von Nemesia lebt dieser Troglodyter unter den rauen klimatischen Bedingungen der Polarregionen, fernab der Zivilisation.

**WAFFE** : Keule

**VERHALTEN** : glücklicherweise mit sehr wenig Intelligenz ausgestattet, sind Troglodyter sehr ästlich. Wenn Sie sich bedroht fühlen, ergreifen Sie die Flucht. Sie leben absolut abgeschnitten vom Rest der Welt. Wenn Sie direkt angegriffen werden, werden sie sehr aggressiv. Sie essen Vögel, Fisch und ihre ärgsten Gegner nachdem sie ihre Kräfte an sich gerissen haben. Sie verehren eine junge, hübsche Zauberin, die tatsächlich eine Halbgöttin ist.





NAME : TATARES

HERKUNFT : Als Einwohner von Tataria, leben die Bewohner der nordischen Steppe in Hütten aus Häuten. Als das eiserne Zeitalter anbrach, erlangte dieses Volk die Fähigkeit, Waffen herzustellen. Die Begabteren von ihnen wurden Waffenschmiede, wogegen die Mehrheit mit der Hoffnung auf ihre Einberufung in der Nähe der Garnisonen herumlungerten.

WAFFE : Axt oder Morgenstern

VERHALTEN : Ein bisschen dümmer als die Troglodyter, sind die Tataren sehr barbarisch. Sie mögen keine Fremden und sind allzeit zum Kampf bereit um ihr Revier zu verteidigen. Sie handeln nach dem Motto "siegen oder sterben". Vor langer Zeit wollten Sie in die königliche Armee aufgenommen werden, doch ihre Fähigkeit, Befehle zu folgen entsprach nicht dem Standard der Armee.



NAME : SARIAN

HERKUNFT : Die Sarians sind echte Einzelgänger. Dies wurde ihnen zum Verhängnis, als ihr Königreich von dem Volk von Karyte überfallen wurde. Sie wurden in ihrem eigenen Reich verfolgt und emigrierten in die Provinzen nach Azeland.

WAFFE : Bogen

VERHALTEN : jeder bietet seine Kräfte den reichsten Gemeinden an. Bekannt dafür, niemals ein Ziel zu verfehlen, sind sie schrecklich nervös und schiessen auf jeden, der irgendwie verdächtig erscheint. Ungeeignet im Nahkampf, daher bevorzugen sie den Kampf aus der Entfernung.



## NAME: KIPTONIAN

**HERKUNFT:** Kiptonier haben kein präzises Herkunftsland. Sie bilden die Armee von DAIMON, so daß dieser seine Vorherrschaft über die Einwohner von Azeland ausüben kann. Jeder Trupp wird von einem Offizier in goldener Rüstung angeführt. Der Kiptonier ist sehr fromm. Wenn er seine Waffen niederlegt, wird er in den Rang eines Anhängers von Daimon erhoben und ist dann eingeweiht in die magischen Kräfte von Aze.

**WAFFE:** Schwert

**VERHALTEN:** Ihre Kräfte basieren auf der Religion zu Ehren von Daimon und sie unterstehen nicht den Einflüssen weltlicher Prinzen. Ihre eigentliche Aufgabe ist es, Zad zu finden und ihn den spirituellen Kräften von Euroland zu übergeben.



## NAME: KARYTES

**HERKUNFT:** Das Gebiet von Kar ist bei weitem das reichste Königreich. Das Volk der Karyter besteht hauptsächlich aus Adligen und Bürgertum und kontrollieren im Geheimen die wichtigsten Teile der Wirtschaft in Euroland. Sie beschäftigen Tatarianer wegen ihrer Erfahrung im Waffenschmieden. Die Karyter sind vernarrt in feine Kleidung und tragen seidene Umhänge, die ihren Rang kennzeichnen.

**WAFFEN:** Wurfsterne oder Lanze.

**VERHALTEN:** obwohl ohne eigentliche Kampferfahrung sind diese kaltblütigen, jungen Adligen immer auf der Suche nach Auseinandersetzungen. Ihr Stolz ist sogar in ihrer Gemeinschaft des öfteren Anlaß zu kleinen Konflikten.

## NAME: ASE

**HERKUNFT:** unbekannt.

**WAFFE:** Magie, basierend auf der Kraft der Eder.

**VERHALTEN:** Erhoben in den höchsten Rang in der Gesellschaft von Ase, leben diese Zauberer nur um ihre Karma zu vervollständigen. Ganz von ihren Studien



in Anspruch genommen, haben sie wenig Zeit ihren Gefolgsleuten zu widmen. Sie träumen von ihrer totalen Versklavung und finden Geschmack an der Vorstellung sich zu Götter zu erheben.



**NAME :** BUCEPHALS, CHEVREPIEDS,...

Es ist unnötig, hier alle aufzuführen, die Einwohner von Euroland haben ihnen schon verschiedene Spitznamen gegeben.

**HERKUNFT :** Aus den Laboren der Alchemisten von ASE.

**WAFFE :** unvorhersehbar...

**VERHALTEN :** dumm und aggressiv.



**NAME :** NEMESIA

**HERKUNFT :** Hohepriester von Nemesia, niemand kennt ihre Herkunft. Legenden sagen, daß sie von Quetzacoat, dem großen Gottvogel gebracht wurden, und den Göttern dienen. Verehrt von dem Volk von Nemesia, wurden sie schnell launisch und grausam.

**WAFFE :** Wissen grundlegender Magie, gelernt in den Tempel von Daimon.

**VERHALTEN :** aggressiv und desinteressiert.



## **E) TASTATURBEFEHLE :**

**P** oder **F10**: Pause (Feuerknopf oder P zum Fortsetzen drücken).

**Leertaste** : diese Taste bringt Sie in das Menü.

**L** : ein vorher abgespeichertes Spiel laden.

**S** : aktuelles Spiel speichern.

Zusattasten :

**F** oder **F7** : Wechsel zwischen 50 und 60 Hertz.

**F8** : Bestätigung des "LIGHTNING" Icons.

**F9** : Waffe wechseln.

**F1-F6** : direkte Benutzung von Objekten aus dem Inventar (von links nach rechts).

# Back to the Golden Age

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*