

Back to the Golden Age

UBI SOFT

Entertainment Software

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'appelait 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 :

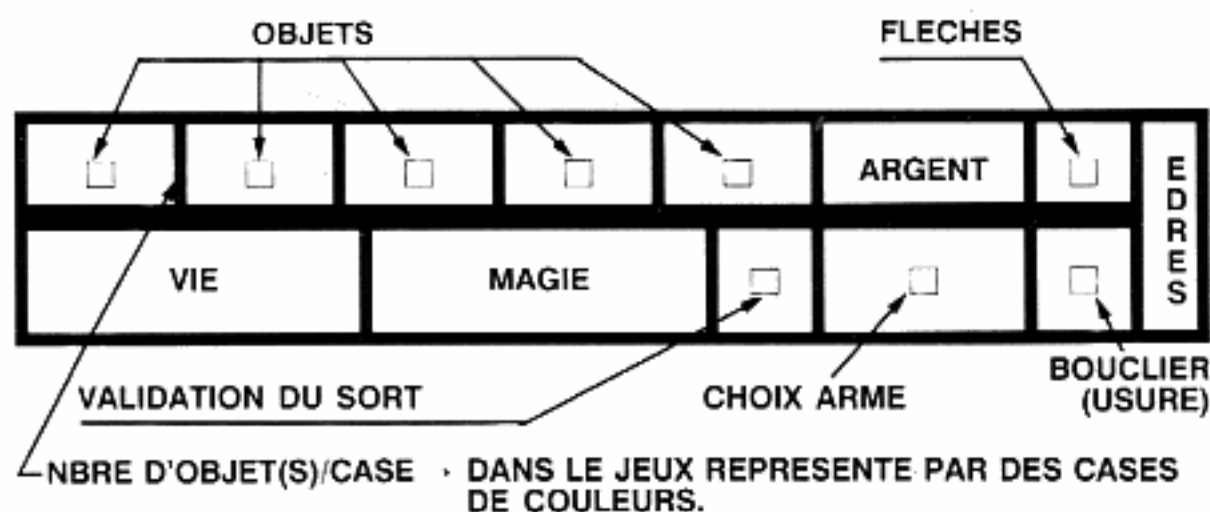
— Une partie inférieure avec laquelle vous pourrez avoir toutes les informations concernant votre personnage (ses points de vie, ses points de magie, les objets en sa possession, l'arme actuellement en sa possession, etc...).

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"



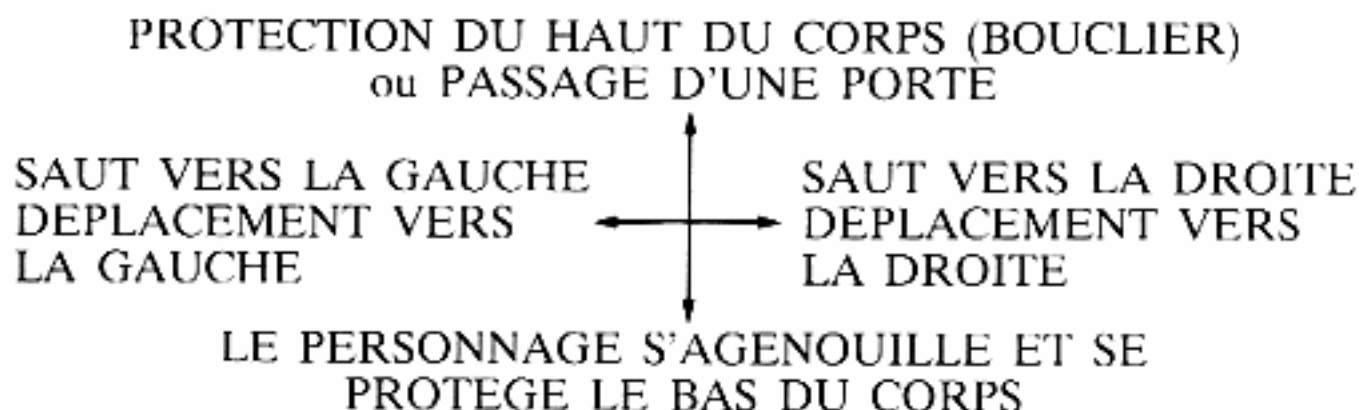
Accès à ce cadre : barre ESPACE

— 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 préfèrent 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'AZE-LAND. 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'Euroland, 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).