

Athamor

The illustration depicts a man in a white hooded robe, possibly a monk or a hermit, looking directly at the viewer. He has a dark beard and mustache. In the background, there is a stone church with a bell tower. The sky is dark and cloudy, with a bright light source on the right side, creating a dramatic atmosphere.

Manuel du joueur



Athamor

Préambule

Bienvenue à toi aventurier. Avant de relever le défi que je te propose, prends le temps de lire ces quelques pages. Bien modestement, je t'invite à découvrir les sensations que d'illustres prédécesseurs, comme « *Le Manoir du Dr Genius* » ou « *Le Mystère de Kikekankoi* », m'ont fait vivre.

Qu'ils en soient remerciés pour l'éternité.

Athamor



Preamble

Welcome adventurer, before trying to accomplish the task I will submit to you, take the time to read these few pages.

With this humble game, I offer you to live sensations that illustrious predecessors like, in my opinion, the “*Manoir du Docteur Genius*” or “*Le Mystère de Kikekankoi*” aroused.

May they be thanked for it forever.

Athamor

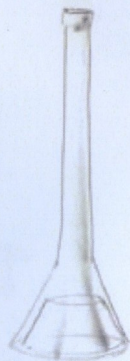
Contexte du jeu

Athanor se déroule au XII^e siècle dans le sud de l'Italie.

Tu incarnes un moine franciscain envoyé par son ordre pour enquêter au sein d'une abbaye où des événements suspects semblent éveiller de nombreuses craintes.

Tu mèneras l'enquête pour découvrir les mystères de cette abbaye.

Laisse-toi guider et peut-être découvriras-tu beaucoup plus que tu ne l'avais imaginé.



Context

Athanor takes place in the south of Italy in the 12th century.

You are playing as a Franciscan monk, sent by his Holy order to make an inquiry in an abbey where suspect events have aroused many fears.

You will lead this inquiry in order to discover the mysteries lying within this abbey.

Let your conscience be your guide and you may discover greater secrets that you could have thought of.



Athan

Analyseur syntaxique

Dans Athanor, tu entreras les ordres sous la forme : Verbe + Nom (par exemple : examiner porte, fouiller coffre)

Tu pourras également, dans quelques cas, utiliser des commandes plus sophistiquées sous la forme : examiner porte gauche

Veille cependant à respecter quelques règles :

- Verbe à l'infinitif,
- Nom au singulier.

Certains Basic sont un peu moins puissants que d'autres pour analyser les ordres entrés.

Tu disposeras de commandes spéciales :

- INVENT : donnera ton inventaire,
- ISSUE : affichera les issues de la vue courante,
- COMBINER ou ASSEMBLER : commande permettant de combiner des objets entre eux pour en créer un nouveau. (Ex : combiner corde seau)
- FILLON, FILLOFF : Active/Désactive le remplissage des surfaces (Oric seulement)

Syntactic analyzer

Playing through Athanor, you will have to type your orders such as: Verb + Noun (Example: Examine door, search chest).

In some cases, you may be allowed to use more specific commands such as: Examine left door.

However, do try to respect a few rules:

- Verb must be put in the infinitive form,
- The typed noun must be in the singular.

Some Basic languages are less powerful than others to analyze commands.

You will also have access to special commands:

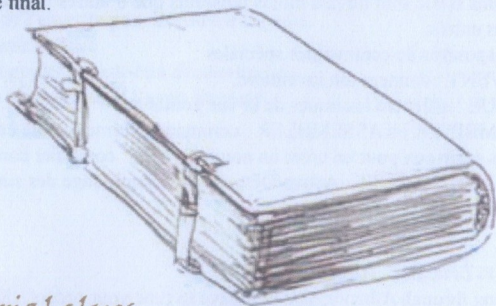
- INVENT: displays your inventory
- EXIT: shows the different ways out of the current view.
- COMBINE or ASSEMBLE: this command allows you to combine an item with another one in order to create a new one. (Example: combine rope1 rope2 bucket)
- FILLON, FILLOFF: Activate/Inactivate the filling of the surfaces (Exclusive to Oric's)

Les Indices matériels

Athanor renoue avec la présence d'indices matériels. J'espère que le retour de ce concept te plaira. Mais je peux d'ores et déjà dire que ce n'est qu'un début.

Ton exemplaire d'Athanor comporte les indices suivants :

- 7 tuiles indices,
- 1 tuile plan,
- 1 indice spécial avec code numérique,
- 1 indice final.



Material clues

Material clues occupy a major role in Athanor.

I hope that the comeback of this concept will please you. Indeed, I can already assert it is only the beginning.

Your Athanor exemplary contains the following clues:

- 7 tile clues,
- 1 tile plan,
- 1 special clue with a numeric code.
- 1 final clue.

Athanor

Le Développement

Athanor a été développé sur les machines de l'époque sans émulateur ni interface type Lotharek.

La première version fut écrite sur Oric 1/Atmos.

Les outils graphiques et la réalisation des vues a été faite sur Thomson To8D

Après de nombreux déboires de matériels, tu disposes du résultat de 12 mois de travaux passionnés.

L'essentiel a été écrit en Basic et assembleur (6502, Z80, 6809, 8080 ou 68000)

La suite est déjà en cours de développement car l'aventure d'Athanor se déroulera en trois opus.

Je te donne donc rendez-vous bientôt.

Game development

Athanor was developed on the old machines without any emulator or Lotharek-like interface.

The first version was on Oric1/Atmos.

The graphic tools and view-making have been made on Thomson To8D.

After numerous material problems, you now have access to a 1-year of passionate work game.

Most of it was coded in Basic language and assembler (6502, Z80, 6809, 8080 or 68000)

The sequel is already in development process because the adventure of Athanor will spread on three opuses.

We'll meet again soon ...



Crédits

Créateur

Eric Safar

Graphismes

Sophie Lecomte

Musiques

Hervé Monchatre

Illustrations

Angel Bautista

Conception Jacqueline

Gabriel Gattini

Maquettiste et Site internet

Lionel Amalric

Traduction anglaise

Ernest Safar

Traduction allemande

Tom Hollendieck

Correction dialogues

Bonnie Safar

Réalisation du manuel

René Speranza – Silicium.org

Player music Oric

Mike Pointier

Encouragements

Forum Gamopat

Forum Silicium

Forum System-cfg

Forum Defence Force

Forum Amstrad.eu

Soutien logistique, matériel Oric

CEO - René Pechberti

Soutien logistique, matériel Amstrad

Hervé Monchatre

Remerciements spéciaux

Danièle et Remi Herbulot

Ath