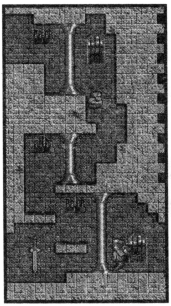

MIYAGI
Magiczna Księga

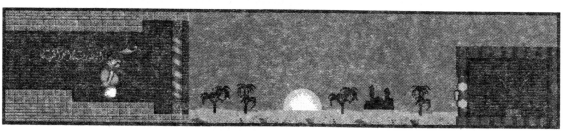

Magiczna
Księga

WSTĘP



Mag Lankhor wstał zmęczony ze stołka, spojrzał przez okno. Piękna kraina Nieznanego skąpana była w pierwszych promieniach wschodzącego słońca. Już siódmy dzień i siódmą noc spisywał swoje tajemnice w grubej Księdze Magii. Zaklęcia, tajemne mikstury, przepisy na szczęście i rozwiązania wszystkich kłopotów i problemów świata przeszłego, teraźniejszego i przyszłego. Nikt inny poza nim nie byłby w stanie poznać i ogarnąć tych wszystkich tajemnic. Tylko Lankhor miał tak potężną wiedzę, był, jest i będzie największym z mędrców krainy Nieznanego. Od wielu, wielu lat badał gwiazdy, dziwy natury, studiował dawnych mistrzów, słuchał wszelkich mądrości ludowych i prowadził własne doświadczenia. Gdy wydawało mu się, że wie wszystko, że poznał wszystkie tajemnice, postanowił je spisać, aby kiedyś pomóc ludziom w ich kłopotach. Tylko, że "wszystko", to dziwne pojęcie, uważał je za abstrakcję, gdyż żadna wiedza nie ma końca. Jemu nigdy nie udało się odkryć tajemnic produkcji złota, ani poznać największej z nich, tajemnicy długowieczności. Lankhor wiedział, że kiedyś przyjdzie na niego czas, więc zdecydował się że źle by się stało gdyby jego wiedza zniknęła

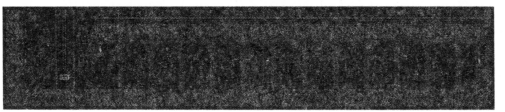
wraz z nim. Tak zaczęła powstawać Magiczna Księga, prawdopodobnie najwspanialsza, ale i najdziwniejsza księga w dziejach wszechświata. Gdy znalazł się na zewnątrz, świat wydał mu się szary i smutny, ludzie jacyś przygnębieni, a słońce wcale nie-jasne i nie-radosne. Lankhor chciał dzięki swojej książce uszczęśliwić ludzi, ale teraz przyszło mu do głowy, że nie każdy może chcieć wykorzystać jego mądrości tylko i wyłącznie w celu czynienia dobra. Postanowił jeszcze wrócić na chwilę i dopisać wstęp, a właściwie pewne sekretne zabezpieczenie. Uśmiechnął się sam do siebie na myśl, o tym co mu zaświtało, tak, to będzie wystarczająco sprytne - pomyślał.
Księga będzie miała wstęp i tylko od tego rozdziału będzie można zacząć ją czytać, inaczej będzie niezrozumiała. We wstępie znajdą się żelazne zasady posługiwania się Magiczną Księgą i żaden człowiek, który nie będzie ich przestrzegał, nigdy nie skorzysta z olbrzymiej wiedzy zawartej na jej kartkach. Jak pomyślał, tak uczynił:



1. Księga przekaże swoją wiedzę tylko wtedy jeżeli będzie kompletna.
2. Czytać księgę będzie mógł tylko człowiek czystego serca, czyniący dobro bliźnim.
3. Księgi można będzie używać tylko w celu pomocy w kłopocie.

4. Księga zemści się na tych, którzy chcieliby ją wykorzystać do złych celów.

musi coś dla niej zrobić.
6. Księgę może użyć ta sama osoba tylko raz w ciągu roku.

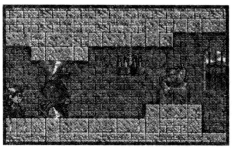


Lankhor pomyślał, że te zasady powinny zabezpieczyć księgę przed nieuczciwymi, chytrymi i oszustami, a także pozwolą przetrwać Magicznej Księdze przez wieki. Teraz doszedł do wniosku, że dzieło zostało skończone, zawinął ją w specjalny papirus i umieścił na szczycie wzgórza Mądrości, tylko on miał tam wstęp w krainie Nieznanego ...
... minęły wieki, nie ma już krainy Nieznanego, nie ma już Lankhora, a o Magicznej Księdze nikt

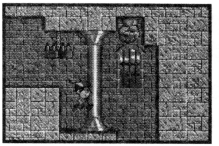
nie słyszał, ale oto pewnego pięknego poranka gdzieś we wspaniałej szkockiej posiadłości, pełnej zieleni i urokliwych zakątków ...

STARE ZAMCZYSKO

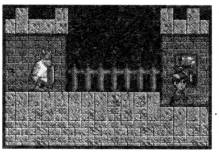
Jerry J. McCornishon jak codzień rano wyruszył na konną przejażdżkę. Jego posiadłość rozciągała się szerokim pasem przez najpiękniejsze tereny szkocji, wspaniałe jeziora, lasy, pagórki i pola. Dzisiaj postanowił pojechać w trochę inne miejsce niż zwykle. Skierował



konia w stronę owianego tajemnicą jeziora Ness. Wzgórza wokół niego zawsze spowite były mgiełką. Miejscowi prości ludzie nigdy się tam nie zapuszczali, na samą myśl o jeziorze targał nimi strach. McCornishon do tchórzy nie należał, a ponieważ posiadłość kupił niedawno postanowił zbadać, także tamtą okolicę. Dojechał nad sam brzeg, całe jezioro pokrywała przedziwna szaro-zielona mgiełka, zaś woda była niezwykle ciemna, wydawało mu się nawet, że była bliska czerni. Przebiegł go dreszcz, pomyślał, że rzeczywiście jest to jakieś upiorne miejsce. Ściągnął cugle, zawrócił konia i udał się w stronę pobliskiego wzgórza, które znajdowało się w linii prostej po drodze do zamku. Wjechał na szczyt, końskie kopyta wzruszyły nieco ziemię i oczom jeźdźca ukazał



się kawałek jakiegoś przedmiotu. Zsiadł z konia, nachylił się i podniósł grubą księgę, z jej okładek posypał się zbutwiały, żółty papier. Otworzył ją na chybił trafił, jednak nic nie mógł zrozumieć, chyba była pisana w jakimś innym języku niż jego ojczysty, czy łacina, którą



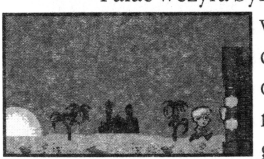
władał biegle. Jednak znalezisko bardzo go zaciekawiło, przymocował je mocno do siodła i pogalopował w stronę zamku. Wieczorem usiadł przy rozpalonym kominku, wyjął swoją ulubioną fajkę i zaczął przeglądać znalezisko, tym razem od początku. Nagle zrozumiał, że znalazł największy skarb jaki mógł sobie wyobrazić. Pomyślał o tym, że teraz dzięki księdze będzie posiadał wszystkie możliwe bogactwa, władzę i sławę. Postanowił, że zacznie działać natychmiast, wyrwał jedną z kartek z tym co go najbardziej zainteresowało, przecież księga była taka ciężka. Biedaczysko, oznaczało to, iż niezbyt dokładnie przeczytał pierwszy rozdział.

Księga z pełną bezwzględnością zemściła się za krzywdy jej wyrządzone. Wielki lord Jerry J. McCornishon po prostu nagle zniknął i wszelki słuch po nim zaginął. Jego spadkobiercy długo przeczesywali cały zamek i okolicę, nie znaleźli żadnego śladu po nim, więc każdy wziął co mu

się zgodnie z testamentem należało i udał się w swoją stronę.

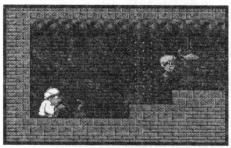
PAŁAC WEZYRA

Księgozbiór znajdujący się w zamku przypadł w udziale jego kuzynowi Patowi, był on znanym i cenionym profesorem kultur dalekowschodnich na jednym ze słynnych uniwersytetów. Pat z dokładnością historyka obejrzał i skatalogował wszystkie księgi, zresztą dobrze mu znane, tylko jednej nie potrafił zaszeregować do odpowiedniej kategorii, ... była to oczywiście Magiczna Księga. Jednak gdy zaczął ją przeglądać pochłonęła go całkowicie, nie potrafił się od niej oderwać. Jednak przeznaczenie jest nieugiętym wyznacznikiem czasu. Jego magnificencja Rektor wezwał go do siebie i polecił natychmiastowy wyjazd do jednego z arabskich wezyrów, który gotów był podjąć szeroką współpracę z uniwersytetem. Nie pozostawło mu nic innego jak spakować się i w drogę, nie zapomniał oczywiście zabrać swojej najwspanialszej w ostatnim czasie lektury ...



Pałac wezyra był jednym z najpiękniejszych jakie wybudowano w ostatnich czasach. Pat McCornishon otrzymał jedną z najwspanialszych komnat gościnnych, ze wspaniałym

łożem z baldachimem, stylowymi meblami z dalekich Chin i olbrzymią biblioteką, pełną niesamowitych "białych kruków". Odłożył chwilowo Magiczną Księgę i zajął się innymi

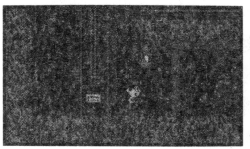


skarbami powstałymi w ludzkich umysłach. Zapewne zapomniałby całkiem o odziedziczonej księdze gdyby, nie to że pewnego wieczora wrócił wcześniej do swojej komnaty. Szedł trochę zmęczony z bolącą głową lekko mrocznym korytarzem, gdy ujrzał jakiś cień wymykający się z jego pokoju. Po chwili dotarło do niego, że owa tajemnicza postać niesie pod pachą jakiś wielki przedmiot, złodziej w pałacu - pomyślał. Pat nie był ułomkiem, od lat grał w squasha i golfa, więc postanowił, że zanim podniesie alarm, sam zbada sprawę. Podkradł się po cichu i znienacka chwycił gagatka, którego postać oświetliła właśnie jedna z korytarzowych pochodni. Trzymał za kark barczystego służącego, a ten pod pachą grubą księgę. Sługa-zbój niewiele się namyślając walnął szkota w głowę trzymaną księgą, cios był na tyle mocny, że Pat puścił kołnierz przestępcy, wtedy ten próbował zwiać, ale Pat zareagował, szybciej niż się można było spodziewać i chwycił za księgę. Zaczęła się szamotanina i walka o Magiczną Księgę, bo to właśnie ona była przedmiotem zainteresowania sługi-zbója. Na

efekt nie trzeba było długo czekać jednemu w rękach została księga, drugiemu, tylko jedna kartka, która jeszcze przed chwilą stanowiła jej część. Dalszej kolejności wydarzeń wszyscy się zapewne domyślają, księga we własnej obronie użyła swojej magii i wszelki słuch po szkocie i słudze zaginął, została tylko Magiczna Księga. Wezyr zarządził poszukiwania, ale oczywiście nikogo nie odnaleziono. Podarował więc wszystkie pozostałe po McCornishonie rzeczy jego przyjacielowi, który go właśnie odwiedził podczas swojej wyprawy do Południowej Afryki. Johnny zabrał więc parę drobiazgów i grubą księgę i wyruszał ku kopalniom Południowej Afryki.

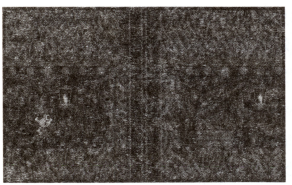
OPUSZCZONA KOPALNIA

Johnny był zapalonym speleologiem, więc już pierwszego dnia zaczął penetrować stare kopalnie. Niewiele miał czasu na przeglądanie rzeczy przyjaciela, więc Magiczna Księga spokojnie czekała, aż ktoś po nią sięgnie. Johnny jednak pewnego dnia odnalazł niesamowite



urwisko skalne, pełno tu było niezwykłych skał i skamielin, postanowił przenieść się na kilka dni pod ziemię. Zabrał ze sobą wszystkie rzeczy, dużo żywności, paliwa do lamp i kuchni i zamieszkał pod ziemią w starej opuszczonej kopalni. Gdy po kilku

dniach kamiennych badań postanowił trochę odetchnąć zaczął przeglądać rzeczy odziedziczone po przyjacielu. Oczywiście jego wielkie zainteresowanie wzbudziła Magiczna Księga, zaczął ją czytać i zapomniał o swoich kamieniach. Jednak następnego dnia postanowił wyruszyć na badania skamielin, jednocześnie pomyślał, że zabierze ze sobą ową, tajemniczą księgę. Gdy znalazł się na skraju zwaliska, zaczął niewielkim młoteczkiem rozkuwać skały. Nagle coś zabłyszczało wśród kamieni w nikłym światełku sączącym się z górniczej latarki. Złoto lub brylanty - pomyślał, przypominając sobie dawne świetliste czasy kopalni w Południowej Afryce. Jednak kolejne stuknięcie spowodowało rozsypanie się znaleziska na drobne kawałki, musiał je w coś pozbierać. Rozejrzał się, ale nie znalazł nic oprócz Magicznej Księgi. Nie namyślając się długo wyrwał jedną z kart księgi, aby zebraĆ okruszki znaleziska. Niestety



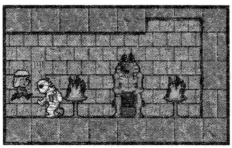
popełnił błąd, nie było mu żal księgi gdyż nie był bibliofilem tylko speleologiem. Księga nie pozwoliła jednak na takie jej traktowanie ...

Minęło wiele dni zanim ktoś zdecydował się na poszukiwania Johnnego. Znaleziono oczywiście wszystkie jego rzeczy z wyjątkiem samego

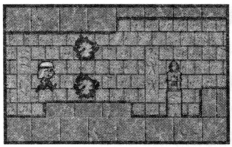
Johnnego. Postanowiono odesłać je do Egiptu, gdzie angielska placówka dyplomatyczna zgodziła się dostarczyć je jego rodzinie. I tak Magiczna Księga znalazła się w Egipcie ...

PIRAMIDA CHEOPSA

Rzeczy Johnnego leżały sobie spokojnie w zapieczętowanej skrzyni w magazynie ambasady. Zapewne przeleżałyby tam jeszcze dłużej gdyż już zapomniano czyje są i po co się tu znalazły, ale przyjęto do pracy nowego magazyniera i ten rozpoczął urzędowanie od porządków. Otworzył



skrzynie i zaczął przeglądać znajdujące się w niej rzeczy. Jego uwagę przykuła gruba tajemnicza księga. Zaczął ją przeglądać, wciągnęło go to zupełnie, pochłaniał stronę po stronie, aż dotarł do rozwiązania zagadek piramid. Chwycił księgę pod pachę i szybko udał się do największej ze staroegipskich budowli. Monumentalna budowla przerażała swoim ogromem, ale biedny człeczyna wędrował po korytarzach ufając w odnalezienie jej skarbów, zapewne zabłądziłby kilka razy gdyby nie księga i jej tajemnice. Labirynt był tak skomplikowany, że nie potrafiłby już odtworzyć drogi, którą przebył. Był już bardzo zmęczony. Gdy dotarł do centralnej komnaty budowli, to tu znajdowały się największe



skarby świata faraonów. Wydawało mu się, że ominął wszystkie pułapki, że jest najbogatszym człowiekiem na świecie, że wszystkie skarby piramidy należą do niego, zapomniał biedaczysko o sprycie faraonów. Zapomniał o tym, że obiecywali, że ich duchy będą strzegły tajemnic przez wieki ... zadziałała ostatnia pułapka, nagle zaczęły poruszać się ściany, wszystko zaczęło drżeć, uruchomione zostały zapadnie w podłogach i zmienił się kształt korytarzy i komnat. Wszystko trwało tylko chwilę, potem została tylko księga.

INTRO

Aby nie zamęczać już Was historią Magicznej Księgi. Dowiedzcie się tylko, że ... nikt nie wie jak

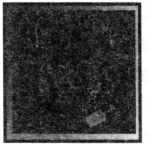


wydostała się z piramidy, ani jak trafiła do kairskiego antykwariatu, ani dlaczego właśnie ojcu naszego okuklarnika podarował ją egipski przyjaciel. To i tak nie ma większego znaczenia, finał był taki, że dotarła do Polski, gdzie jej nowy właściciel po przeczytaniu wstępu orzekł, że w bajki nie wierzy



i niech księga razem z innymi znajdzie się w bibliotece na strychu, może kiedyś znajdzie czas aby ją przeczytać. Jednak wścibski okularnik przeczytał kilka pierwszych stron i pomyślał, że może się kiedyś taka księga

przyda. Nie pozwoliła mu jednak długo czekać, oto jego ukochany komputer AMIGA "złapał" jakiegoś nieznanego wirusa i zaczęły dziać się z nim dziwne rzeczy ...



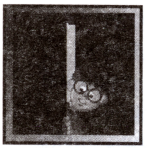
... jedynym ratunkiem może okazać się moc Magicznej Księgi ze strychu, ale niestety brakuje w niej kartek, tak oszpecona księga nie zadziała. Gdy tylko pomyślał, że dobrze by było odnaleźć brakujące kartki, znalazł się w tajemniczym starym zamczysku. Nie ma co zwlekać trzeba się zabrać do roboty - pomyślał mały okularnik ściskając w ręku swoje nieodłączne yo-yo, jedyną broń małego smyka.

ŁADOWANIE – AMIGA

"Magiczna Księga" została nagrana na trzech dyskietkach, które należy umieszczać w stacji zgodnie z komunikatami na ekranie. Aby wczytać grę, włóż do stacji dysków dyskietkę oznaczoną PROGRAM DISK, następnie cierpliwie poczekaj, aż zostaniesz poproszony o użycie dyskietki numer 1 lub 2 (oznaczone DATA DISK #1, #2), po czym znowu cierpliwie poczekaj, a wszystko stanie się proste. Komputer sam sobie poradzi z wczytywaniem programu, Ty musisz tylko zmieniać dyskietki.

GRA

Po pewnym czasie pojawi się ekran tytułowy, na którym znajdą się informacje dotyczące autorów, a po naciśnięciu klawisza F1 możliwość wprowadzenia odpowiedniego hasła, które pozwoli rozpocząć grę od innego etapu niż pierwszy. Naciśnięcie FIRE rozpocznie grę.



W dolnej części ekranu gry pojawi się panel kontrolny, który zawiera kilka informacji, z lewej strony najlepszy dotychczasowy wynik, w środku liczbę możliwych strat "życia" i zapas sił witalnych gracza, natomiast po lewej aktualny wynik. Podczas gry postacią głównego bohatera sterujemy przy użyciu joysticka (w lewo, w prawo, w górę i na ukos), ruch na dół pozwoli skorzystać z dobrodziejstw panela z dodatkowymi opcjami. Natomiast naciśnięcie Fire pozwoli zatakować przeciwnika trzymanym w ręku yo-yo'em.



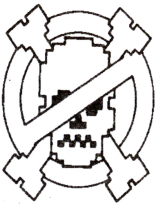
Niestety wypadałoby jeszcze wspominieć o małym kłopcie dla posiadaczy legalnych kopii programu, mamy oczywiście nadzieję, że tylko tacy czytają w tej chwili instrukcję. Podczas gry pojawi się postać naszego bohatera i prośba o wpisanie odpowiedniej liczby lub litery, oznaczającej wiersz lub kolumnę, w której znajduje się wyświetlona



postać w tabeli kodowej znajdującej się na okładce instrukcji. Zabezpieczenie pojawi się tylko raz, ale za to bez względu na poziom od którego rozpoczniemy grę. Przepraszamy za drobny kłopot, ale za to serdecznie życzymy powodzenia i zapraszamy do poznania kolejnych przygód naszego okularnika, tym razem w niesamowitym, a może trochę śmiesznym świecie dinozaurów. Już wkrótce dowcipny, bajeczny i urokliwy "Jurajski sen".

(c) MIRAGE SOFTWARE

Program:	MIDNIGHT COMPUTER GROUP
Kod i koncepcja:	Paweł Mikołajczak
Grafika:	Adam Karol
	Paweł Mikołajczak
Muzyka i efekty:	Robert Chojnacki
	Krzysztof Sobierański
Scenariusz:	Radosław Mikołajczak
	Paweł Mikołajczak
Testowanie:	Radosław Mikołajczak
	Andrzej Szawarski
Instrukcja:	Tomasz Mazur
Grafika na okładce:	Adam Karol
Redakcja techniczna:	Tomasz Mazur
	Andrzej Baczewski
Projekt i DTP:	MIRAGE Software DTP



PIRACTWO JEST KRADZIEŻĄ

OSTRZEŻENIE

Sprzedaż, wypożyczanie, wystawianie na sprzedaż lub do wynajecia lub jakiekolwiek inne rozpowszechnianie nielegalnych kopii tego programu komputerowego jest przestępstwem i osoby, które zostaną na tym przyłapane będą pociągnięte do odpowiedzialności karnej.



MIRAGE SOFTWARE

03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel: 671 7777, 671 1551, fax: 671 7622