

# XETHAL X-55





WINGS OF DEATH II

Nachdem Sagyr endlich die berüchtigte Hexe Xandrilia besiegt und mit dem gefundenen Zaubertrank seine alte Gestalt wieder zurückerlangt hatte, besuchten ihn Menschen aus aller Welt. Für sie war er der größte lebende Magier. Er hatte keinen Grund sich über irgend etwas zu beklagen. Sein Leben war phantastisch und es schien, als ob es auch so bleiben sollte.

Doch eines Tages konnte man ein leises Klopfen an der hölzernen Tür seines bescheidenen Wohnsitzes hören. Es war schon spät, draußen war Vollmond und das Heulen der Wölfe hätte ihn erschauern lassen, wäre er nicht Sagyr, der berühmte, mächtige Zauberer. "Ja, ja," murmelte er und wandte sich zur Tür. Er fluchte, als er die Tür öffnete und nichts als das endlose Schwarz der Nacht sah, aus dem nur das Heulen der Wölfe und die seltsamen Geräusche der Eulen zu ihm hervordrangen.

Sagyr kehrte zu seinem Kessel zurück, um weitere Zutaten in seinen Trank zu mischen. Vielleicht einige Molchenaugen? Ein paar Krötenzungen? Fledermausflügel? Etwas Plantiac? Als er gerade einen Schluck des letzteren zu sich nehmen wollte, bemerkte er plötzlich etwas Grünes auf dem Boden. Er beugte sich herunter, um etwas genauer hinzusehen. Es war ein Frosch und obwohl es ziemlich merkwürdig für einen Frosch war, hielt er eine kleine Schriftrolle. Sagyr nahm das Schriftstück und entrollte es. Darauf stand ein Text, der ihm seltsam bekannt vorkam.

"AUCH WENN ES DIR IM MOMENT SONDERBAR ERSCHEINEN MAG, BIN ICH TATSÄCHLICH EINE PRINZESSIN. ALLES WAS DU ZU TUN HAST, IST MICH ZU KÜSSEN."

Sagyr dachte lange nach. Ein seltsames Funkeln trat in seine Augen, dann nahm er den Frosch in seine Hand. Er fühlte sich an wie feuchter Lehm und sah widerlich aus. Alles was er zu tun hatte, war ihn zu küssen. Immerhin würde er nicht länger allein sein, wenn er seine Zaubertränke mixte - und er würde nicht länger den ganzen Papierkram erledigen müssen, der mit seiner Zauberei verbunden war. Er küsste den Frosch.

Ein leuchtender Blitz zerriß den schwarzen Nachthimmel, gefolgt von einem fürchterlichen Donnerschlag. Sagyr öffnete seine Augen. Prinzessinnen waren wohl auch nicht mehr das, was sie mal waren. Die jetzt in seinem Labor stand, hatte lange, graue, struppige Haare, welche an ihrem Körper klebten, als ob sie gerade aus der nächsten Schlammputze aufgetaucht sei. Die Mitteilung mußte falsch sein. Sie sah überhaupt nicht wie eine Prinzessin aus. Sie ähnelte mehr einer Hexe von der Sorte wie... "Xandrilia!" rief er mit einer von Angst erstickten Stimme, während er erschreckt zurückwich. Die Hexe sagte nichts, aber ihre Augen sprachen schweigend von Tod und Vergeltung. Sie breitete ihre Arme aus und warf einen hinterhältigen Blick himmelwärts. Sagyr machte einen weiteren Schritt zurück. Er fühlte, wie seine Kehle zusammengedrückt wurde, als ob Mächte am Werk waren, die seine eigenen übertrafen. Schweißtropfen erschienen auf seiner Stirn. Was konnte er tun? Seine Zaubertränke waren außer Reichweite und er hatte seinen Zauberstab zwei Tage zuvor verlihen. Es gab keinen Ausweg. Seine Kräfte waren hier nutzlos. Ein weiterer Lichtblitz schien den Himmel in Stücke zu reißen. Der darauf folgende Donner hätte ausgereicht, die Hölle zu verwüsten. Nein! Nicht noch einmal! Er berührte seine Haut - sie war noch vorhanden. Er schaute sich um - diesmal war es seine Behausung, die sich verändert hatte. Sie hatte sich in das Cockpit eines hypermoder-

nen Kampftraumschiffes verwandelt. Er hörte das Echo von Xandrillas Lachen nachklingen. Dann bemerkte er das merkwürdige Fenster vor sich und war verblüfft, darauf einen Text aus leuchtenden Buchstaben zu sehen.

"SAGYR, DU BIST AUF DEN ÄLTESTEN TRICK DER WELT HERINGEFALLEN! DU BIST UNGEFÄHR 3000 JAHRE IN DIE ZUKUNFT TELEPORTIERT WORDEN! MEINE NACHKOMMEN HABEN DEN GRÖSSTEN TEIL DES UNIVERSUMS EROBERT UND ICH ÜBERLASSE ES IHNEN, DEINEN UNTERGANG IN EINER VIEL EFFEKTIVEREN WEISE HERBEIZUFÜHREN, ALS ICH ES JEMALS GEKONNT HÄTTE. DU HAST NUR EINE CHANCE: ZERSTÖRE DEN PLANET "METHALLYCHA", WO MEINE ULTRA-WEIT-UR-UR-UR-ENKEL, DIE XANDRILIANER, JETZT LEBEN. ER IST ZIEMLICH WEIT ENTFERNT. BENUTZE DIE MASCHINE, IN DER DU DICH BEFINDEST, UM DORTHIN ZU FLIEGEN. ES WIRD NICHT EINFACH WERDEN. DEINE DEN TOD HERBEIRUFENDE XANDRILIA."

Sagyr ärgerte sich über sich selbst. Verdammt! Dann drückte er auf einen sehr einladend aussehenden roten Knopf. Er wurde in seinen Sitz gedrückt und bevor er wußte was los war, befand er sich auf dem Weg in die Weiten eines Universums, das von den bösartigen Xandrilianern besetzt war. Immerhin hatte er diese ungewöhnliche Kampfmaschine als Hilfsmittel. Eine Maschine mit Schwingen aus Stahl - Schwingen des Todes.

Ladeanweisungen für Amiga und Atari ST

- 1. Computer ausschalten
- 2. Lethal Excess Disk A einlegen und Computer starten
- 3. Das Spiel wird nun automatisch geladen
- 4. Den Anweisungen im Programm folgen

Um Viren vorzubeugen, sollten die Gamedisks immer schreibgeschützt sein.

Ladeanweisungen für C-64 Diskette

- 1. Diskette ins Laufwerk einlegen und Load"★",8,1 gefolgt von Return eingeben
- 2. Das Spiel wird nun automatisch geladen
- 3. Den Anweisungen im Programm folgen

Ladeanweisungen für C-64 Kasette

- 1. Die zurückgespulte Kasette einlegen und gleichzeitig die Tasten Shift und Run/Stop drücken
- 2. Play-Taste der Datasette drücken
- 3. Das Spiel wird nun automatisch geladen
- 4. Den Anweisungen im Programm folgen

**Das Auswahlmenü**  
Dieses Menü dient dazu, Voreinstellungen zu machen und das Spiel zu starten. Folgende Voreinstellungen sind möglich:

**START GAME / CONTINUE**  
Das Spiel kann entweder neu gestartet werden oder wenn Continues vorhanden sind, im zuletzt erreichten Level fortgesetzt werden.

**ONE/TWO PLAYER**  
Hier wird ausgewählt, ob ein oder zwei Spieler teilnehmen. Beim Zwei-Spieler-Modus wird der Schwierigkeitsgrad automatisch auf "Lethal" eingestellt und kann nicht verändert werden.

**DIFFICULTY**  
Bei nur einem Spieler kann der Schwierigkeitsgrad auf "Easy", "Normal" oder "Lethal" eingestellt werden.

**SOUNDMODE**  
Es ist möglich, Musik und Soundeffekte gleichzeitig, nur Musik oder nur Soundeffekte einzustellen.

**Das Spiel**  
Deine Aufgabe ist es, die fünf totbringenden Spielabschnitte von Lethal Excess zu durchfliegen. Dabei wird Dir eine Vielzahl verschiedener Kreaturen das Leben schwer machen. Um Dich erfolgreich zu verteidigen, solltest Du die Feuerkraft Deines Raumschiffes durch das Einsammeln von Bonus-symbolen steigern. Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Statuszeile, welche über die verbleibende Energie, die Anzahl der zur Verfügung stehenden Raumschiffe und den aktuellen Punktestand Auskunft gibt.

**Die Bonussympole**  
Während des Spiels kannst Du Symbole aufnehmen, die verschiedene Auswirkungen auf das Raumschiff oder das Waffensystem haben.

**Standardwaffen:**  
Hierzu gehören Triangle, Drone, Blaster, Wiper, Formation und Laser. Beim Aufnehmen eines solchen Symbols bekommt das Raumschiff die entsprechende Bewaffnung. Die Waffenstärke wird durch das mehrmalige Aufnehmen des gleichen Symbols erhöht. Ein Wechsel des Waffensystems setzt die Waffenstärke wieder auf den niedrigsten Level.

**Spezialwaffen:**  
Zu diesen Waffen zählen Smartbomb, Seeker, Hunter und Autofire. Beim Aufnehmen der Smartbomb vernichtet diese sofort sämtliche auf dem Bildschirm befindliche Gegner. Seeker, Hunter und Autofire stehen nur für kurze Zeit zur Verfügung, welche durch einen Zähler angezeigt wird.

- Shield: Macht das Raumschiff für kurze Zeit unverwundbar.
- Score: Erhöht den Punktestand.
- Energy: Setzt die Energiereserve herauf.
- Life: Belohnt Dich mit einem Extra-Leben.
- Speed: Erhöht die Geschwindigkeit Deines Raumschiffes.
- Continue: Ermöglicht das Weiterspielen im zuletzt erreichten Level.
- Skull: Dieses Symbol sollte auf jeden Fall vermieden werden. Es schwächt die Feuerkraft und verringert die Geschwindigkeit. Bei mehrmaligem Aufnehmen des Skull-Symbols kann sogar das Raumschiff zerstört werden.

Credits

GAME DESIGN	Marc Rosocha, Heinz Rudolf, Claus Frein
PROGRAMMING	Claus Frein, Heinz Rudolf
GRAPHICS	Heinz Rudolf
MUSIC	Jochen Hippel
ADD. GRAPHICS	Niklas Malmquist, Claus Frein
C-64 VERSION	Mario Knezovic
C-64 GRAPHICS	Oliver Lindau
COVER ARTWORK	Celal Kandemiroglu
DIGITAL VOICE	Aleksander Milunovic
STORY	Richard Karsmakers
PRODUCED BY	Marc Rosocha
SPECIAL THANKS TO	Klaus-Peter Plog, Lothar Becks, Sven Bauer, Michael Bittner