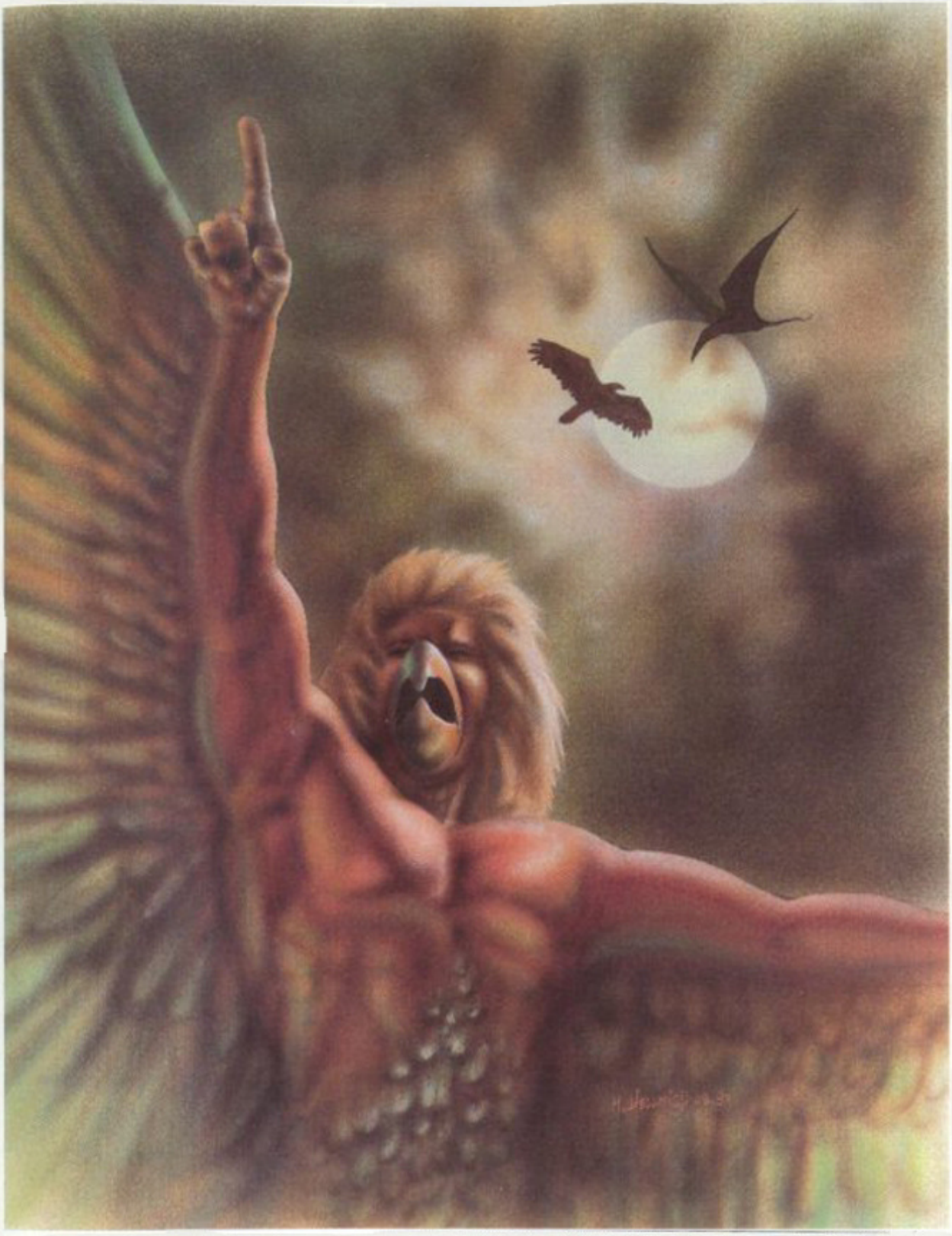

Als sich der Nebel lichtete fühlte Sagyr, wie ein Zittern in ihm wuchs und sich verstärkte. Dieses unbekannte Gefühl der Angst ließ ihn erschauern; was war aus dem furchtlosen Magier geworden, der er immer zu sein glaubte?

Nahezu alles Licht war aus dem Tafelraum seines Schloßes entwichen, und der Raum war in ein dunkles Grau getaucht. Er fühlte instinktiv, daß Xandrilia, die böse Hexe des Westens, in dem Moment verschwunden war, als die Blitze des Feuers und der anschließend aufsteigende Nebel erschienen waren.

Was war geschehen? Hatte er sie besiegt, sie vertrieben oder hatte sie ihn verhext? Er lauschte angestrengt in die Dunkelheit, aber alles was er hörte war ein äußerst hoher Ton, der regelmäßig wiederkehrte, und den er während seines Lebens nie zuvor gehört hatte.

Der ständig wiederkehrende hohe Ton wurde immer regelmäßiger, und veranlaßte Sagyr stehenzubleiben. In dem difusem Licht erkannte Sagyr einen Spiegel, und er näherte sich ihm.

Trotz des Nebels, der den Spiegel umgab, erkannte Sagyr sein Spiegelbild – und es ließ sein Blut in den Adern gefrieren.

Er sah eine Fledermaus. Kein Zweifel war möglich – es war eines dieser kleinen, schwarzen, fliegenden Wesen mit spitzen Zähnen, scharf wie Rasierklingen und enorm großen Ohren, welche die unsichtbar ausgesandten Sonarstrahlen auffingen, und seinem instinktivem Drang nach der frischen, roten Flüssigkeit aus dem Nacken anderer Wesen unterstützte.

Ein Stöhnen entrang seiner Kehle, als er die Erklärung für die hohen Töne im Raum entdeckt hatte.

Warum war er so selbstsicher gewesen, sich mit Xandrilia messen zu können? Seit jeher neidete sie ihm seinen Wohlstand und seine schier unglaublichen magischen Kräfte. Und mehr als einmal hatte sie öffentlich geschworen, ihm diese Attribute zu rauben. Trotzdem hatte er am frühen Morgen, im Vertrauen auf seine Kräfte und Fähigkeiten, ihrem Begehren auf Einlaß entsprochen, und die Hängebrücke heruntergelassen. Es war zu spät diesen Schritt zu bereuen.

Denn nicht nur das sie kurz nach ihrem Eintritt damit begann auf Recht aggressive Art seine Räume "umzugestalten"; sie hatte es auch vermocht, ihn in eine ausgewachsene Fledermaus zu verwandeln.

Es half nichts. Er begann darüber nachzudenken, wie es ihm gelingen könnte, seine menschliche Gestalt zurückzuerlangen. Sein Verstand begann klarer zu werden, und wurde lediglich zeitweise von den hohen Tönen gestört. Es gab keinen Weg, einen entsprechenden Spruch in einem seiner vielen Büchern der Magie zu finden. Zwar könnte es ihm gelingen, daß richtige Buch herauszusuchen, vielleicht auch noch es zu öffnen, aber mit seiner Sehfähigkeit war es nicht weit her. Er war nahezu blind, und seine Fähigkeit, unsichtbare Sonarstrahlen auszusenden, befähigte ihn defenetiv nicht, damit lesen zu können.

Es half alles nichts. Er müßte Xandrilia finden, um den Spruch der Erlösung aus ihr herauszupressen. Und das erschien ihm in seinem jetzigen physischem Zustand als eine schier unlösbare Aufgabe.

Trotzdem, mit der Zeit käme Rat. Er machte sich auf den Weg zu dem verzaubertem Land Xandrilias. Die Chancen standen gut, daß sich auf seinem Weg dorthin der eine oder andere Zauberspruch finden würde. Sicherlich würden ihm diese Sprüche noch nicht seine ursprüngliche Gestalt wiedergeben. Aber sie könnten ihm, insbesondere für seinen großen letzten Kampf mit Xandrilia, von großem Nutzen sein.

Seine Flügel trugen ihn durch die Räume seines Schloßes und weiter durch das offenstehende Tor ins Freie.Der vor ihm liegende Weg würde schwer werden, aber er hatte ja seine Flügel. Flügel, welche hoffentlich zu Schwingen werden würden.

ZU SCHWINGEN DES TODES !

Das Spiel

Du bist Sagyr der Magier, und Du steuerst ihn mit Deinem Joystick auf seinem Flug durch die sieben tödlichen Spielabschnitte des magischen Kampfes. Immer auf der Suche nach Zaubersprüchen, die seine Gestalt verändern und aufbessern können – oder auch nicht!

Eine Vielzahl boshafter Kreaturen werden versuchen, Dir das Leben schwer zu machen und Dich von Deinem Hauptziel, der endgültigen Vernichtung der Hexe Xandrilia, abzuhalten. Gleichzeitig würde Sagyr hierdurch den Zauberspruch erhalten, der ihm seine menschliche Gestalt wiedergibt.

"Wings of Death" ist die große Herausforderung für alle, die es lieben, mit ihrem Joystick schnell und wild umzugehen, und auf alles zu ballern, was sich bewegt (oder auch nicht).

Gelegenheit hierfür gibt es genug in Xandrilias Reich, in dem es nicht einmal annähernd freundliche Wesen gibt.

ES GIBT NUR FEINDE !

Ladeanweisung

ATARI ST

Bitte lege die schreibgeschützte Diskette A in Drive A ein und schalte die Diskettenstation und / oder den Computer ein. Das Programm lädt nun automatisch. Folge den Anweisungen des Programmes und entferne Disketten nur dann, wenn Du ausdrücklich von dem Programm dazu aufgefordert wirst!

Das Drücken der "S–Taste" unterbindet die Einleitungssequenz. Leider erscheint die Einleitungssequenz nur für Benutzer eines doppelseitigen Laufwerks.

COMMODORE AMIGA

Bitte lege die schreibgeschützte Diskette A in DFO:, und schalte den Computer an. Das Programm lädt nun automatisch. Folge den Anweisungen des Programmes, und entferne Disketten nur dann, wenn Du von dem Programm dazu aufgefordert wirst!

Das Drücken der "S–Taste" unterbindet die Einleitungssequenz.

Genereller Hinweis

Um einer möglichen VIRUS-Infektion Deiner Diskette vorzubeugen, die den Programmablauf erheblich stören würde, achte bitte darauf, daß die Diskette A immmer SCHREIBGESCHÜTZT bleibt. Gleichtzeitig raten wir Dir, von der Diskette B eine Back-Up Copy zu machen, welche Du mit jedem herkömlichen Copy-Programm erstellen kannst.

Spielanleitung

Das Bedienermenu

Im Hauptmenu gibt es die folgenden Optionen:

- START NEW GAME

dieses bewirkt, wie Du sicher schon vermutet hast, den Neubeginn eines Spieles.

- CONTINUE (X)

Ermöglicht Dir die Fortsetzung eines unterbrochenen Spieles an dem Beginn des Levels, in dem Sagyr zuletzt starb. Das X repräsentiert die Anzahl leben, die bei Fortsetzung noch zur Verfügung stehen.

– SYSTEM CONFIGURATION

Nur für den Atari ST. Erläuterung folgt später separat.

– SOUNDMODE: SOUNDEFFEKTE / MUSIK / MUSIK +

Erlaubt es Dir auszuwählen, ob Du während des Spieles Musik oder Soundeffekte hören willst.

– HIGHSCORES

Ermöglicht Dir das Betrachten der Liste der zehn besten Spielergebnisse.

– INFO

Einige, ziemlich unwichtige Informationen, bezüglich des Programmes und wer daran mitgearbeitet hat.

Eine Auswahl aus dem Menu erfolgt durch die CURSOR-Tasten oder durch den Joy-Stick. Die Bestätigung der Auswahl erfolgt durch RETURN oder drücken des FEUERKNOPFES.

Das Programm ist eingestellt auf 60 Hz (welches in eine bessere Darstellung und schnelleren Ablauf resultiert). Leider können einige Monitore und Fernseher dies nicht darstellen. Wir empfehlen dann, dieses Problem durch die Justage der VERTIKALEN Einstellung des Monitores oder Fernsehers zu korri

gieren. Sollte dieses alles nicht helfen, schalte im Menu durch Drücken der CONTROL-Taste auf 50 Hz um.

System Konfiguration

(NUR ATARI ST)

"WINGS OF DEATH" läuft nicht nur auf dem Atari ST, sondern nutzt auch alle technischen Möglichkeiten. Die folgenden Möglichkeiten ergeben sich aus dem Konfigurations-Screen:

- RAMSIZE

Zeigt Dir an, wieviel Speicherkapazität Deines ST/STE zur Verfügung steht.

- WORKRAM

Zeigt die gesamte Speicherkapazität an, die vom Programm im Graphic Buffer genutzt wird. Je mehr, desto besser!

- SYNC MODE

Zeigt den aktuellen Mode an: 50 oder 60 HZ.

– SFX MODE

Zeigt den SFX Mode an, der für die digitalisierten Sounds und Effekte genutzt wird:

– PSG DIGITAL = normaler Sound

EXT DIGITAL = Externe Sound-Ausgabe durch den Centronics Port, z.B. mit dem "Pro Sound Designer" von EiderSoft, oder dem DMA Sound des ATARI ST.

– BLITTER

Nur mit den ST Computern, die den BLITTER besitzen und der Auswahlmöglichkeit ON/OFF.

Durch drücken der F1-Taste kann man den SYNC MODE verändern; das Drücken der F2-Taste verändert den SOUND MODE und die F3-Taste ermöglicht das An- und Ausschalten des BLITTER. Letztere Funktion ist besonders sinnvoll bei einigen älteren BLITTER CHIPS, bei denen es zu Fehlfunktionen kommen kann, welche sich durch Störungen in den Grafiken oder durch Bomben-Meldung äußern.

Noch ein Hinweis zu EXT DIGITAL (nur für ATARI ST):

Die Ausgabe durch den CENTRONICS PORT wird unterstützt. Hierfür ist allerdings ein D/A CONVERTER, wie z.B. dem "PRO SOUND DESIGNER" oder ei-

ner anderen D/A Einheit, welcher an dem CENTRONICS PORT angschlossen wird, erforderlich.

Verbinde Deinen KONVERTER mit dem CENTRONICS PORT und wähle aus dem Menu EXT DIGITAL. Alle digitalisierten Soundeffekte werden nun durch den KONVERTER wiedergegeben, und verbessern erheblich die Klangqualität.

All diese Hinweise können ignoriert werden, falls Du einen ATARI STE besitzt, denn die eingebaute STE Hardware ist auf jeden Fall besser.

Der Bildschirm

Unter dem Kampfbildschirm befindet sich die Status-Anzeige, welche von links nach rechts folgende Informationen gibt:

- PUNKTESTAND
- STAND DER LEBENSENERGIE (trifft der Blitz auf die Kugel, verlierst Du ein Leben)
- ANZAHL DER LEBEN (je ein Symbol, ein Leben)

Das Waffensystem

Während des Spieles kannst Du Symbole aufnehmen, die die verschiedenen Waffensysteme repräsentieren. Gleichzeitig verändern diese Symbole die Form Deines (Sagyrs) Wesens und es treten Veränderungen im Flugverhalten des Wesens ein. Jede Waffe hat fünf unterschiedliche Kräftelevel, welche durch das mehrmalige Aufnehmen des gleichen Symbols bewirkt wird.

Ein Wechsel des Waffensystems setzt den Effekt der neuen Waffe auf den niedrigsten Kräftelevel. Bestimmte Waffen sind in bestimmten Leveln von größerer Effektivität als andere. Ebenso sind bestimmte Wesensarten schneller als andere.

Die Zaubersprüche

Aus dem Vernichten eines Gegners oder einer kompletten Angriffswelle von Gegnern resultiert sehr oft ein Freiwerden eines Zauberspruches. Dieser Spruch kann genutzt werden, indem man ihn überfliegt und somit aufnimmt.

Die folgenden Zaubersprüche können erscheinen:

Das Insekt

Verändert Deine Gestalt in ein Insekt und Dir steht als Waffe der Streuschuss zur Verfügung. Das Insekt ist sehr beweglich, aber leider ist seine Waffe nicht sehr effektiv. Besonders nicht im unteren Power Bereich.

Die Fledermaus

Verändert Deine Gestalt in eine Fledermaus mit dem korrespondierenden KREIS-SCHUSS. Ein Ebenfalls sehr bewegliches Wesen, dessen Waffen besonders im hohen Power-Bereich äußerst effektiv sind. Allerdings benötigt der Benutzer hierfür sehr starke Nerven!

Der Adler

Mit seinem KRAFTSTRAHL ist er in seiner Bewegung vergleichsweise langsam. Seine Waffe ist mit steigendem Power-Grad, aber durch die Vielzahl seiner Strahlen sehr wirkungsvoll.

Der Drachen

Stellt mit seinem DRACHENFEUER schon ein stärkeres Kaliber dar und ist definitiv eine anzustrebene Wesensform.

Der Gryphon

Die größte Wesensart stellt mit seinen DONNER-KUGELN auch gleichzeitig die kraftvollste Wesensform dar. Abhängig vom Powergrad verstreut er tödliche Kugeln, denen nichts gewachsen ist.

Geschwindigkeit

Erhöht die Manövrierfähigkeit jeder Wesensform; ist aber besonders nützlich für langsame Wesen.

Totale Vernichtungsbombe

Im Moment der Aufnahme vernichtet diese Bombe alle auf dem Bildschirm befindlichen Gegner. Der Nachteil ist aber, daß hierdurch keinerlei Bonusse freigesetzt werden. Mehr was für Anfänger...!

Zerstörer

Bei Aufnahme bewegt er sich zart um Sagyr wie an einem unsichtbaren Gummiband. Er zerstört alle Gegner, die er trifft.

Jäger

Beim Überfliegen der Jäger-Drohne beginnt diese automatisch mit der Suche nach Gegnern, welche er ebenfalls automatisch zerstört. Allerdings ist seine Aktivität zeitlich beschränkt und der Spruch erlischt selbstständig.

Das Herz

Setzt die Energie Sagyrs wieder auf 100%.

Das "A"

Schaltet automatisch auf Dauerfeuer.

Der Ankh

Belohnt Dich mit einem Extra-Leben.

"500"

Belohnt Dich mit 500 Extra-Punkten.

Der Schädel

Ein teuflischer Spruch, der in der Regel zur Folge hat, daß der Power-Grad Deines Waffensystems negativ beeinflußt wird. Kann aber auch andere Dinge wie Highscore oder Bonusse beeinflußen.

Das "S"

Bewirkt bei Aufnahme einen zeitlich begrenzten Schutz; aber nur gegen gegnerische Schüsse.

KEYS

Einige Tasten sind während des Spieles mit folgenden speziellen Funktionen ausgestattet:

ESC

Spiel abbrechen und zurück zum Hauptmenue.

CONTROL

Wechselt zwischen 50 und 60 Hz Sync-Modus.

P

Pausiert oder setzt das Spiel fort.

S

Unterbricht die Einleitungssequenz.

Das Ziel

Ganz einfach: Schieße auf alles, was sich bewegt. Gelange hierdurch in den letzten Level, wo Du der schrecklichen Hexe des Westens begegnest, und dann.....

Spiele–Tips

Spielefanatiker aufgepaßt! Was folgt ist eine Beschreibung der einzelnen Level, die dem Freak die Freude an dem Spiel verderben könnte. Wenn Du also lieber herausfinden willst, was wann wie wirkt, solltest Du die folgenden Zeilen n i c h t lesen.

Sagyrs Schloss

Im ersten Level ist der Einfluß Xandrilias noch relativ schwach – aber nur relativ. Suche Dir das Waffensystem, daß Deine Bemühungen am effektivsten unterstützt und achte besonders auf die gefiederten Gegner innerhalb der kreisenden Bälle.

Der Dschungel der Mutanen

Das üppige Wachstum wurde durch außernatürliche Kräfte der Erde entzogen. Der König der fliegenden Wesen wird in diesem Level dominieren. Den größten Nutzen zieht er aus der Vernichtung der kleineren Gegner. Sagyr sollte sich unbedingt von dem tödlichen Käfer fernhalten.

Der tödliche Sumpf

In dem Gestank des Sumpfes und seiner verrottenden Vegetation behauptet sich am Besten die Wesensform, die mit den Kreisschüssen seine Gegner im Griff behält. Hüte Dich vor den bösartigen Attacken, meide das Wasser und bleib ganz ruhig.

Das Sündenfeuer

Ein bestimmtes Waffensystem kann nicht empfohlen werden. Erinnere Dich nur immer daran, daß das Vulkanfeuer nicht unbedingt Freudestaumel auslöst. Dies gilt auch für die garstigsten Gesichter, die es ausspuckt!

Das kalte Land des Verhängnisses und der Verzweiflung

Xandrilias Macht und die Gefahr nimmt rapide zu. Nur eine mythische Wesensform, welche die Fähigkeiten der Könige der Katzen und Vögel verbindet, hilft hier weiter. Zaubersprüche des Schutzes sind ebenso von Wichtigkeit wie die Taktik. Die kalten Gegner erst dann zu bekämpfen, wenn man ihnen direkt ins Gesicht schaut.

Die Welt der Kristalle

Generell solltest Du Dich hüten vor den mutierten Kristallen. Vorzugsweise konzentrierst Du Dich auf die kleineren Gegner. Wir könnten noch mehr sagen, sollten es auch. Tun's aber nicht!!!!!!!

Xandrilia's Reich

Bestimmt möchtest Du für diesen Level auch einen kleinen Tip haben. Aber da wir bei Thalion ein Haufen kleiner, sadistischer Kameraden sind, rücken wir keinen Tip heraus. Sieh zu, wie Du klarkommst!

Credits

PROGRAMMIERUNG UND KONZEPT Marc Rosocha

GRAFIC Eric Simon

MUSIK UND SOUNDEFFEKTE Jochen Hippel

TITEL-UND DIGISOUND ROUTINE Tim Moss
Jochen Hippel

WEITERE GRAFIKEN Günter Schmitz
Niklas Malmquvist
Michael "Micky" Grohe

DIGITALE STIMME Tim "THE MAN" Moss

MANUAL, NOVELLE UND EINIGE IDEEN
Richard Karsmakers

ZUSÄTZLICHER DANK AN:
Eric, Richard, Christian, Niclas, Karsten, Klaus-Peter, Lothar, Tim + Dave.

Das gesamte Programm wurde auf dem ATARI ST gestaltet, entwickelt und programmiert, mit Unterstützung des Devpack Developer Systems.

Alle Grafiken wurden mit dem NEOCROME Programm erstellt (dem besten Malprogramm!), sowie dem Spektrum 512.

Das gesamte Handbuch wurde hergestellt unter Verwendung von CALAMUS auf dem ATARI ST mit Laserdrucker.