

SNSP-LA-FRG/SFRG

# LAGOON™



**SPIELANLEITUNG**

**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**PAL VERSION**

**DKEMCO**

Vertrieb/distribution : Österreich : Stadtbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H.A-5027 Salzburg  
Schweiz/Suisse : Waldmeier AG CH-4052 Basel.

PRINTED IN JAPAN

# INHALT

SPIELBEGINN

❖4❖

DAS SPIEL SPIELEN

❖9❖

BILDSCHIRM LAYOUT

❖6❖

STATUSBILDSCHIRM

❖10❖

HAUPTCHARAKTERE

❖8❖

BEFEHLSMENÜ

❖12❖

**WARNUNG:** Die beiliegende Broschüre mit Gebrauchsanweisung und Vorsichtsmaßnahmen vor Gebrauch Ihres Nintendo™ Hardware Systems oder Game Paks sorgfältig durchlesen.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

LICENSED BY

**Nintendo**®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAKT.

DEVELOPED BY KEMCO UNDER LICENSE FROM ZOOM ©1991.

## WER WIRD AUFSTEHEN UND SICH DIESER BEDROHUNG STELLEN?

Vor langer Zeit geriet das friedfertige Lakeland unter den Einfluß eines bösen Geistes, der Verzweiflung für alle brachte. Aus Mitleid stiegen die Götter herab auf die Erde und bezwangen den bösen Geist mit dem heiligen Mondschild. In der Hoffnung, dem Land den Frieden wiederzugeben, brachten die Götter zwei Babys ins Land. Das eine repräsentierte die Kräfte des Lichtes und das andere die Kräfte der Dunkelheit. Ein Weiser namens Mathias wurde beauftragt, die beiden Kinder gleichwertig aufzuziehen, in der Hoffnung, daß ihre unterschiedlichen aber gleichrangigen Kräfte das Gleichgewicht zwischen den Kräften des Lichtes und der Dunkelheit garantieren würden. Aber in dem Augenblick, als Mathias sich nach den Kindern ausstreckte, erschien der böse Zauberer Zerah und entführte das Kind der Dunkelheit. Er hoffte, das Kind so aufziehen zu können, daß es die Kräfte des Lichtes besiegen kann. Während Nasir, das Kind des Lichtes, vom weisen Mathias aufgezogen wurde, wuchs das andere Kind unter der zweifelhaften Fürsorge von Zerah auf. Inzwischen sind 14 Jahre vergangen. Nasir, nahe am Dorf Atland aufgewachsen, hat sich zu einem klugen jungen Mann und guten Schwertkämpfer entwickelt. Mathias hat ihn gut gelehrt. Eines Tages ergreift ein böser Geist Besitz von dem Wasser, von dem die Menschen in Lakeland abhängig sind, und verbreitet Seuchen und Krankheit. Dämonen verpesten dieses einst so friedliche Land.

# MATHIAS SPRACH ZÖGERND

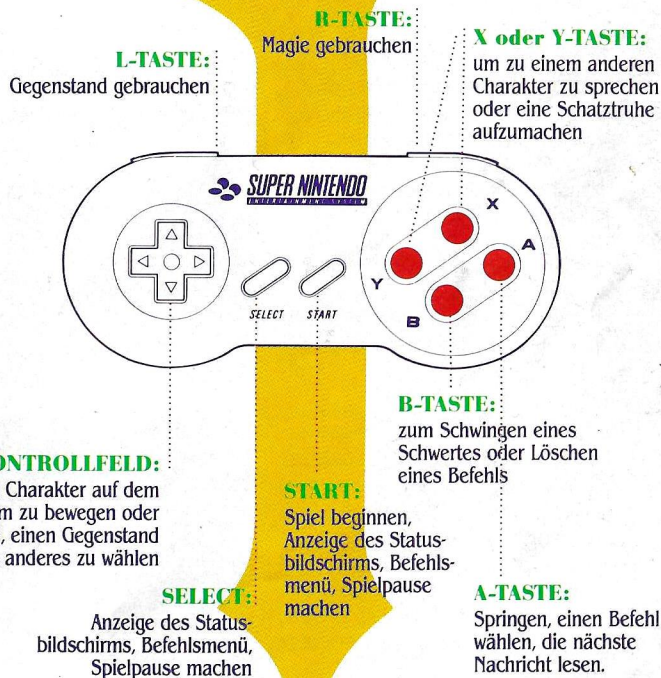
*„Für diesen Tag habe ich Dich trainiert, Nasir. Du mußt jetzt herausfinden, welche bösen Kräfte vom Wasser Besitz ergriffen haben und es verpesten. Stell' die Reinheit des Wassers wieder her, oder Krankheit und Tod werden das Land schlagen. Dies ist Deine Bestimmung!“*

Es liegt jetzt in Deiner Verantwortung, das Land von den bösen Kräften zu befreien. Du wirst einer Unzahl von Feinden begegnen. Nur durch den geschickten Einsatz Deines Schwertes, Zauberkraft und Klugheit wirst Du bestehen. Geh' jetzt, Deine Aufgabe wartet auf Dich!

## SPIELBEGINN

### ILLUSTRATION DER KONTROLLEN

Für dieses Spiel wird nur die linke Kontrolle benutzt.





Die Lagune-Kassette in Ihr Super NES einstecken und den Strom einschalten. Der Lizenzbildschirm erscheint und wird von Szenen des Spiels gefolgt. Die START-Taste drücken, um den Titelbildschirm abzurufen.



Die START-Taste noch einmal drücken, um das Spiel zu beginnen. Lagune erlaubt Dir, ein Spiel einzuspeichern, so daß Du es später wieder aufnehmen kannst. Wenn Du das Spiel zum ersten Mal spielst, wirst Du unverzüglich Mathias, den weisen alten Mann, der Dich aufgezogen hat, treffen. Wenn Du schon ein vorheriges Spiel eingespeichert hast, wirst Du an seiner Stelle einen Bildschirm wie den folgenden sehen.



Du kannst entweder CONTINUE wählen, um ein vorangegangenes Spiel fortzusetzen, oder NEW GAME, um das Spiel noch einmal ganz von vorn zu beginnen, oder auch ERASE, um ein eingespeichertes Spiel zu löschen. Da Du jetzt das erste Mal spielst, wirst Du nun Mathias auf Deinem Bildschirm sehen. Drücke die A, B, X oder Y-Taste, um Mathias' Nachricht weiterzulesen.

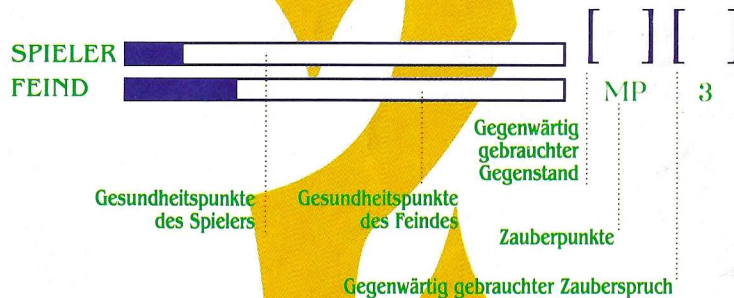


Wenn Du alle Anweisungen von Mathias gelesen hast, wirst Du Dich in der Stadt Atland wiederfinden.

# BILDSCHIRM LAYOUT

## BILDSCHIRM LAYOUT DIAGRAMM

Deine Hauptperson erscheint in der Mitte des Bildschirms



Die beiden Balkendiagramme am unteren Bildschirmrand zeigen Deine Gesundheitspunkte (SPIELER) und die Deines Feindes (FEIND). Je länger die Balken, desto fitter sind die Charaktere.



In der rechten unteren Ecke des Bildschirms sind Kästen. Während Du Dich durch das Spiel vorarbeitest, erwirbst Du nützliche Gegenstände wie zum Beispiel Schlüssel oder magische Krüge. Im linken Kasten siehst Du den gegenwärtig gewählten Gegenstand. Um den gezeigten Gegenstand zu benutzen, müßtest Du die L-Taste drücken. Du wirst auch Deine magischen Kräfte brauchen, um erfolgreich zu sein. Der rechte Kasten zeigt ein Zeichen, daß den gegenwärtig gewählten Zauberspruch darstellt. Um den Zauberspruch auszusprechen, müßtest Du die R-Taste drücken. Das Ausmaß Deiner magischen Kräfte erscheint neben den zwei Buchstaben unter den Kästen: MP. Dies ist die Zahl der magischen Punkte, die Deine Person besitzt. Je größer die Zahl der magischen Punkte, desto wirkungsvoller sind Deine Zaubersprüche.



# HAUPTCHARAKTERE



Geboren als Meister des Lichts hast Du Dich unter der Anleitung des weisen Mathias zu einem geschickten Schwertkämpfer entwickelt. Du bist intelligenter und mutiger als es Deinem Alter entspricht.

**NASIR**



Bewandert im Fechten und im Zaubern. Er hat Nasir von Kindheit an aufgezogen.

**MATHIAS**



Er ist mit den Kräften der Dunkelheit verbündet und als guter Schwertkämpfer bekannt. Außerdem ist er dafür berühmt, daß jedes seiner Augen eine andere Farbe hat.

**THOR**



Ein böser Zauberer, verbündet mit den Kräften der Dunkelheit. Er hat das Kind der Dunkelheit von Mathias entführt und bei sich aufgezogen. Er versucht, den bösen Geist wieder zum Leben zu erwecken und das Land unter die Herrschaft der Kräfte der Dunkelheit zu bringen.

**ZERAH**



Königin im Lagunenschloß. Sie ist die Einzige, die die Macht hat, die Tür zum geheimen Ort zu öffnen und das Lagunenschloß zu versetzen.

**FELICIA**



Zerachs Schergen.

**DUMA & BATTLER**

# DAS SPIEL SPIELEN

## BEWEGUNGEN

Du bewegst die Charaktere mit Hilfe des Kontrollfeldes in die vier Richtungen. Falls nötig, wird der Bildschirm weiterspulen, um so die Sicht auf neue Teile der Welt freizugeben. Dein Wesen kann dann hinter Gegenstände, wie zum Beispiel Wände, und in Gebäude gehen. Durch Druck auf die A-Taste kannst Du auch springen.

## MIT ANDEREN WESEN SPRECHEN

Andere freundlich gesinnte Wesen, wie zum Beispiel die Einwohner von Atland, sind eine wertvolle Informationsquelle. Um mit einem Wesen zu sprechen, gehst Du darauf zu und drückst die X- oder Y-Taste.

## SCHATZTRUHEN AUFMACHEN

Auf Deinen Reisen wirst Du auch Schatztruhen finden. Um eine Schatztruhe aufzumachen, stellst Du Dich vor die Truhe und drückst die X- oder die Y-Taste. Dadurch eignest Du Dir den Inhalt der Truhe automatisch an.

## KÄMPFEN

Du kannst Deine Feinde wahlweise entweder mit Deinem Schwert oder mit Magie angreifen. Um mit dem Schwert anzugreifen, drückst Du die B-Taste. Aber bedenke, es kann gefährlich sein, Deinen Feind direkt von vorn anzugreifen.

# STATUSBILDSCHIRM

Der Statusbildschirm zeigt Dir den gegenwärtigen Zustand Deines Wesens.



Du kannst den Statusbildschirm und das Befehlsmenü entweder durch Druck auf die START- oder die SELECT-Taste abrufen.

**1** Dies ist das von Deinem Wesen erreichte Niveau (level = LV). Je höher das Niveau, desto größer ist auch die Kapazität der Erfahrungen, die Zahl der Gesundheits- und Magiepunkte. Mit zunehmender Erfahrung des Wesens steigt dieses Niveau. **LV**

**2** Dies ist die Menge Geld, die das Wesen hat. Gold kann dazu gebraucht werden, Waffen oder Rüstungen zu kaufen. **GOLD**

**3** Dies ist die Menge der Erfahrungen (experience = EXP) des Wesens. Je mehr Erfahrungen das Wesen hat, desto höher ist sein Niveau. Die erste Zahl zeigt die Menge an Erfahrungen, die das Wesen zur Zeit hat und die zweite Zahl die Menge der Erfahrungen, die es maximal erreichen kann. **EXP**

**4** Die Gesundheitspunkte (health points = HP) zeigen den Zustand des Wesens an. Je mehr Gesundheitspunkte es hat desto gesünder ist es. Das Wesen stirbt, wenn seine Gesundheitspunkte auf Null fallen. Die **Gesundheitspunkte** des Wesens werden durch den Gebrauch des Heilkruges oder ähnlichen Dingen im Laufe der Zeit allmählich wieder aufgefrischt. Die erste Zahl zeigt die Zahl der Gesundheitspunkte, die das Wesen zur Zeit hat und die zweite Zahl die Menge der Gesundheitspunkte, die es maximal erreichen kann. **HP**

**5** Die Kraft (strength = STR) des Wesens entscheidet über das Ausmaß des Schadens, den es seinen Gegnern im Kampf zufügen kann. Je größer die Kraft desto größer ist der Schaden, der angerichtet werden kann. **STR**

**6** Die Magiepunkte (MP) stellen die Fähigkeit des Wesens dar, Magie einzusetzen. Die erste Zahl zeigt die Zahl der Magiepunkte, die das Wesen zur Zeit hat und die zweite Zahl die Zahl der Magiepunkte, die es maximal erreichen kann. **MP**

**7** Dies ist die Verteidigungskraft (defensive strength = DEF) des Wesens. Je größer die Verteidigungskraft des Wesens ist desto besser kann es im Kampf bestehen. **DEF**

# DAS BEFEHLSMENÜ

*Das Befehlsmenü ermöglicht Dir die Wahl zwischen 4 Befehlen: ITEM (Gegenstand), MAGIC (Magie), EQUIP (Ausrüstung) und SAVE (Speichern).*

## ITEM (Gegenstand)

**1**

Auf Deinen Abenteuern wirst Du Dir eine Reihe von nützlichen Gegenständen, wie zum Beispiel Schlüssel, Heilkrüge und Elixiere aneignen. Wenn Du ITEM aus dem Befehlsmenü wählst, erscheint ein Bildschirm, der Dir zeigt, welche Gegenstände Du bereits mit Dir führst. Gebräuche das Kontrollfeld, um den kastenförmigen Lichtzeiger zum gewünschten Gegenstand zu führen und die A-Taste, um Dir diesen Gegenstand zu nehmen.



**Bewege den Lichtzeiger zur gewünschten Wahl und drücke die A-Taste.**

Hier sind einige der nützlichen Gegenstände, die Du finden kannst:



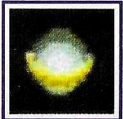
Ver mehrt Deine Gesundheitspunkte ein bißchen.

**HEILKRUG**



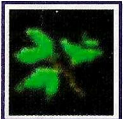
Beschleunigt die Wiederherstellung der Gesundheits- und magischen Punkte.

**GLÄNZENDER BALL**



Ver mehrt Deine magischen Punkte ein bißchen.

**GLÄNZENDER STEIN**



Stellt die Gesundheitspunkte wieder vollständig her.

**ELIXIER**



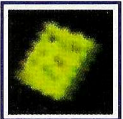
Stellt die Gesundheitspunkte wieder vollständig her.

**HELLER STEIN**



Stellt die Gesundheitspunkte wieder her, wenn Du stirbst.

**LEBENS-BALL**



Enthält die Legende des Mondschwertes.

**ANTIKES BUCH**

Du kannst das Befehlsmenü entweder durch Druck auf die START- oder die SELECT-Taste abrufen. Gebrauche das Kontrollfeld, um den Lichtzeiger zur gewünschten Wahl zu führen und drücke die A-Taste. Der gegenwärtig gewählte Gegenstand wird im linken Kasten in der rechten unteren Ecke des Bildschirms gezeigt. Drücke die L-Taste, um diesen Gegenstand zu gebrauchen.

## MAGIE



Du mußt Dir auf Deiner Reise vier Stäbe und vier Kristalle erwerben. Wenn Du das machst, kannst Du durch eine Kombination dieser Utensilien insgesamt 16 verschiedene Zauber heraufbeschwören. Gebrauche das Kontrollfeld, um einen Stab und einen Kristall zu wählen. Ein den betreffenden Zauber symbolisierendes Zeichen erscheint dann in der unteren Bildhälfte. Die Zauber und die zugehörigen Stäbe und Kristalle sind auf der nächsten Seite dargestellt.

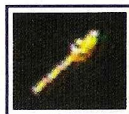


Du solltest Deine Zauber sorgfältig auswählen, denn nicht alle Zauber sind gegen einen bestimmten Feind wirksam. Nachdem Du Dich für einen Zauber entschieden hast, erscheint dessen Zeichen im rechten Kasten unten rechts auf dem Spielbildschirm. Drücke die R-Taste, um diesen Zauber zu gebrauchen. Ob Du Erfolg hast oder nicht, hängt von Deiner Fähigkeit ab, Magie effektiv einzusetzen. Wenn Du Dir einen Zauber aus dem Menü ausgewählt hast, wirst Du einen Bildschirm wie den oben gezeigten sehen.

## Zauber und zugehörige Kristalle.



ERDSTAB



HIMMELSTAB



STERNSTAB



MONDSTAB



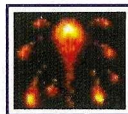
FEUERKRISTALL



FEUERBALL



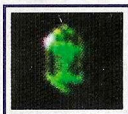
FEUERBALL  
IN DREI  
RICHTUNGEN



FEUERREGEN



FEUERBALL  
DRACHEN



WINDKRISTALL



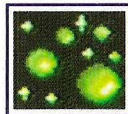
WINDSCHNEIDER



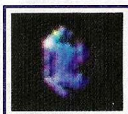
WINDSTÖSSE



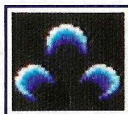
TAIFUN



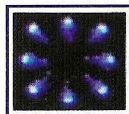
ERDBEBEN



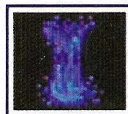
WASSER-  
KRISTALL



WASSERSCHLAG



WASSERSCHLAG  
IN ACHT  
RICHTUNGEN



WASSERFLUT



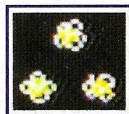
WASSER-  
DRACHEN



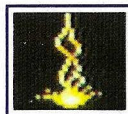
DONNER-  
KRISTALL



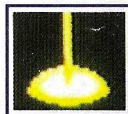
DONNERBALL



GEZIELTER  
DONNER



BLITZ



EXPLOSIVER  
DONNER

## AUSRÜSTUNGEN



Gebrauche die „Auf-“ und „Ab-“ Richtungen des Kontrollfeldes, um ein Schwert (SWORD), eine Rüstung (ARMOR), einen Schild (SHIELD) oder einen Ring (RING) zu wählen. Du kannst die „Links-“ und „Rechts-“ Richtungen gebrauchen, um einen bestimmten Gegenstand zu wählen. Wenn Du mit Deiner Auswahl fertig bist, drückedie B-Taste. Deine gegenwärtige Stärke (STRENGTH=STR) und Verteidigungskraft (DEFENSIVE POWER = DEF) werden ebenfalls am unteren Bildrand angezeigt. Auf den nächsten Seiten findest Du eine nach zunehmender Macht geordnete Liste mit den zur Verfügung stehenden Utensilien (Schwert = SWORD, Rüstung = ARMOR, Schild = SHIELD, Ring = RING)



## SPEICHERN



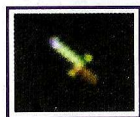
Wenn Du aus dem Menü „Speichern“ (SAVE) wählst, kannst Du Deine jetzige Spielposition einspeichern. Du kannst dann später von diesem Punkt aus weiterspielen. Wenn Du aus dem Menü „Speichern“ (SAVE) wählst, wird Dir ein Bildschirm wie der rechts dargestellte gezeigt.



Entscheide Dich für YES, um das Spiel einzuspeichern oder NO, um es zu löschen.

Denk' daran, daß es ratsam ist, Dein Spiel häufig zu speichern.

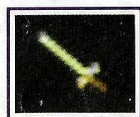
## ☞ SCHWERTER ☞



KURZ-  
SCHWERT



SILBER-  
SCHWERT



ZAUBER-  
SCHWERT



MACHT-  
SCHWERT



MOND-  
SCHWERT

## ☞ RÜSTUNGEN ☞



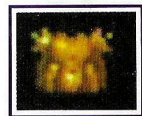
RÄUBER-  
RÜSTUNG



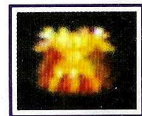
GOLD-  
RÜSTUNG



SCHALL-  
RÜSTUNG

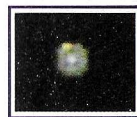


DONNER-  
RÜSTUNG



MOND-  
RÜSTUNG

## ☞ SCHILDE ☞



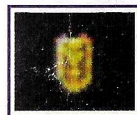
EISEN-  
SCHILD



GROSSES  
SCHILD



RIESIGES  
SCHILD

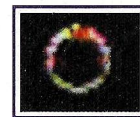


MAXIM-  
SCHILD



MOND-  
SCHILD

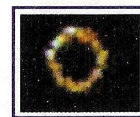
## ☞ RINGE ☞



SCHUTZ-  
RING



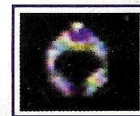
MACHT-  
RING



VERTEIDIGUNGS-  
RING



HEIL-  
RING



ZEIT-  
RING

Erhöht die Verteidigungskraft.

Macht Dich stärker.

Macht Dich gegen den Angriff schwächerer Feinde immun.

Stellt Deine Gesundheitspunkte wieder her.

Hält die Bewegungen schwächerer Feinde an.