SCOOBY DOO

In the Castle Mystery

La machine 'Mystery' vient d'arriver au château en ruines et notre joyeuse équipe se prépare à aller l'explorer. Mais soudain, Velma, Shaggy, Daphné et Fred sont saisis par d'immenses mains et des voix se mettent à chanter en choeur 'nos expériences sont presque terminés. Plus rien ne peut nous arrêter.' Bien qu'effrayé, Scooby se décide à chercher ses amis, mais il a l'impression ne pas être seul. Des fantômes et démons des plus étranges se rassemblent de tous côtés et apparaissent aux seuils des portes, bien décidés à l'empêcher de secourir le reste de l'équipe.

Alors, Scooby Doo, allez-vous réuissir à vous frayer un chemin parmi les hommes de confiance des savants fous et retrouver leurs prisonniers? Peut-être que la piste de Scooby Snax vous aidera dans vos recherches.

Instructions de chargement

Spectrum
LOAD "" sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 2 – Scooby Doo : LOAD "SCOOBY DOO",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" sur la position correct du compteur.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" ensuite choissisez.

Mode d'emploi pour jouer

Spectrum

Vers le haut/sauter	– manette ou touch définissable
Vers le bas/baisser, plonger	– manette ou touch définissable
Vers la gauche	– manette ou touch définissable
Vers la droite	– manette ou touch définissable
Donner ou coup	– manette ou touch définissable
Pause	– U
Interruption	– Y

Commodore 64/128

Mouvements et coups de poing	– manette branchée au port 2
Pause	– F5

Amstrad/Schneider

Vers le haut/sauter	– manette ou touch définissable
Vers le bas/baisser, plonger	– manette ou touch définissable
Vers la gauche	– manette ou touch définissable
Vers la droite	– manette ou touch définissable
Donner ou coup	– manette ou touch définissable
Pause	– U
Interruption	– Y

Scooby Doo © 1986 Hanna-Barbera Productions Inc.