

SCOOBY DOO

En el Castillo del Misterio.

La Máquina del Misterio llega al Castillo en ruinas y la pandilla asciende, dispuesta a explorar.

De repente Velma, Shaggy, Daphne y Fred son apresados por unas grandes manos y un coro de voces grita: "Nuestros experimentos están casi terminados. Nada puede detenernos ahora". Aunque asustado, Scooby decide buscar a sus amigos, pero pronto siente que no está solo. Fantasmas y demonios de los más extraños tipos se reúnen en todas partes y aparecen de repente intentando pararle para que no libere al resto de la pandilla.

¿Puedes tu, como Scooby, abrirte camino a través de los locos guardaespaldas del científico, para rescatar a tus amigos echando a sus capturadores?

Quizá el recorrido de Scooby Snax pueda ayudarte en tu búsqueda.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum - LOAD ""

Amstrad - (Cassette y disco) - Run " ELITE

Commodore 64/128 (cassette) - SHIFT y RUN/STOP

Commodore 64/128 (disco) - LOAD "*", 8, 1

CONTROLES

Spectrum y Amstrad

Arriba/Salto - Joystick o tecla definible

Abajo/Agacharse - Joystick o tecla definible

Izquierda - Joystick o tecla definible

Derecha - Joystick o tecla definible

Golpear - Joystick o tecla definible

Pausa - U

Cancelar - Y

Commodore 64/128:

Mover y golpear - Joystick en Port 2

Pausa - F5