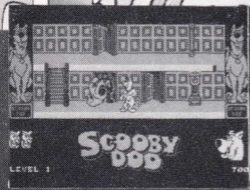
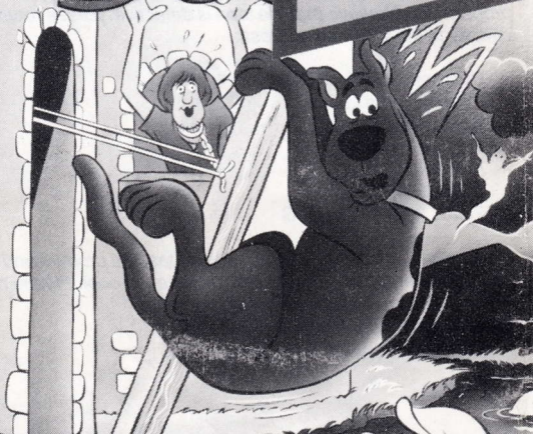


# SCOOBY-DOO



elite

# SCOOPY-DOO

## In The Castle Mystery

*The Mystery Machine arrives at the ruined castle, and the gang climb out, ready to explore. Suddenly, Velma, Shaggy, Daphne and Fred are seized by large hands and a chorus of voices cry out "Our experiments are almost complete. Nothing can stop us now!" Though frightened, Scooby decides to look for his friends, but soon has the feeling that he is not alone. Ghosts and demons of the strangest kind gather on all sides and appear out of doorways, intent to stop him freeing the rest of the gang.*

*Can you, as Scooby Doo, fight your way through the mad scientists' henchmen to rescue your friends, then seek out their captors? Perhaps the trail of Scooby Snax may help you in your search.*

©1986. Hanna-Barbera Productions, Inc.

### LOADING INSTRUCTIONS

**Spectrum (Cassette)**

LOAD ""

**Amstrad/Schneider (Cassette)**

RUN "ELITE"

**Amstrad/Schneider (Disc)**

RUN "ELITE"

**Commodore 64/128 (Cassette)**

SHIFT & RUN/STOP

**Commodore 64/128 (Disc)**

LOAD"" ,8,1

**Commodore C16 (Cassette)**

LOAD "ELITE"

**BBC/Electron (Cassette)**

CHAIN " "

**BBC (Disc)**

SHIFT & BREAK

## **PLAYING INSTRUCTIONS**

### **Spectrum**

- Up/Jump* - Joystick or redefinable key
- Down/Duck* - Joystick or redefinable key
- Left* - Joystick or redefinable key
- Right* - Joystick or redefinable key
- Punch* - Joystick or redefinable key
- Pause* - U
- Abort* - Y

### **Commodore 64/128**

**Move and Punch** - Joystick Port 2

**Pause** - F5

### **Amstrad/Schneider**

- Up/Jump* - Joystick or redefinable key
- Down/Duck* - Joystick or redefinable key
- Left* - Joystick or redefinable key
- Right* - Joystick or redefinable key
- Punch* - Joystick or redefinable key
- Pause* - U
- Abort* - Y

### **Commodore C16**

**Move and Punch** - Joystick Port 1

**Pause** - F1

© - **Elite Systems Ltd. - 1986**

*All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.*

*Guarantee: This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:*

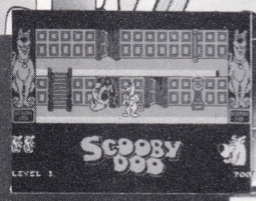
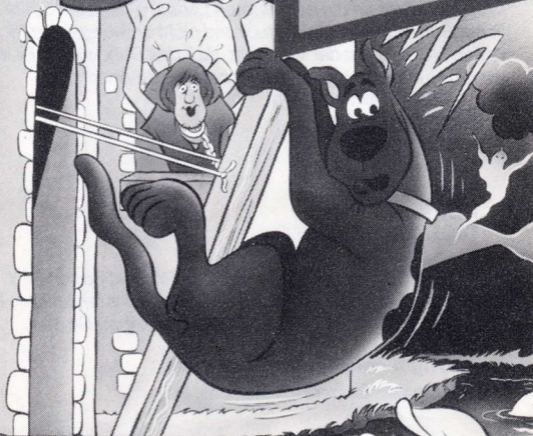
*Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW England.  
Telex: 336130 ELITE G*

*Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.*

© **Copyright Elite Systems Ltd. 1986**

© 1986. Hanna - Barbera Productions, Inc.

# SCOOBY-DOO



elite

# SCOOPY-DOO

## In The Castle Mystery

Die Mystery-Maschine kommt vor der Schloßruine zum Stillstand, und heraus springt unsere fröhliche Bande, voller Entdeckergeist und Forscherdrang. Da - ehe sie sich's versehen, werden Velma, Shaggy, Daphne und Fred von riesigen Händen gepackt, und es ertönt ein Chor von unheimlichen Stimmen: "Unsere Experimente sind beinahe abgeschlossen. Nichts kann uns jetzt noch abhalten!"

Scooby, obwohl ihm die Angst im Nacken sitzt, beschließt, seine Freunde nicht im Stich zu lassen. Bald hat er das unliebsame Gefühl, nicht alleine zu sein. Geister und Dämonen der kuriosesten Sorte schneiden ihm von allen Seiten den Weg ab und erscheinen in den Türrahmen. Offensichtlich haben sie es darauf angelegt, Scoobys Rettungsplan zu durchkreuzen.

Traust Du Dir zu, in die Rolle von Scooby Doo zu schlüpfen und Dir einen Weg durch die Henkersknechte der verrückten Wissenschaftler zu kämpfen, um Deine Freunde zu befreien und ihre Kerkermeister zu besiegen? Vielleicht hilft Dir die Spur von Scooby Snax bei dieser kniffligen Aufgabe.

© 1986. Hanna-Barbera Productions, Inc.

### **LADLEANLEITUNGEN**

#### **Spectrum (Cassette)**

LOAD ""

#### **Amstrad/Schneider (Kassette)**

RUN "ELITE"

#### **Amstrad/Schneider (Diskette)**

RUN "ELITE"

#### **Commodore 64/128 (Kassette)**

SHIFT & RUN/STOP

#### **Commodore 64/128 (Diskette)**

LOAD""",8,1

#### **Commodore C16 (Kassette)**

LOAD "ELITE"

#### **BBC/Electron (Kassette)**

CHAIN " "

#### **BBC (Diskette)**

SHIFT & BREAK

## **BEDIENUNG**

### **Spectrum**

- Auf/Sprung* - Joystick oder definierbare Taste
- Ab/Kauern* - Joystick oder definierbare Taste
- Links* - Joystick oder definierbare Taste
- Rechts* - Joystick oder definierbare Taste
- Schlag, Hieb* - Joystick oder definierbare Taste
- Pause* - U
- Abbruch* - Y

### **Commodore 64/128**

- Bewegen/Schläge austeilen* Joystick in Port 2
- Pause* - F5

### **Amstrad/Schneider**

- Auf/Sprung* - Joystick oder definierbare Taste
- Ab/Kauern* - Joystick oder definierbare Taste
- Links* - Joystick oder definierbare Taste
- Rechts* - Joystick oder definierbare Taste
- Schlag, Hieb* - Joystick oder definierbare Taste
- Pause* - U
- Abbruch* - Y

### **Commodore C16**

- Bewegen & Schläge austeilen* - Joystick in Port 1
- Pause* - F1

© - **Elite Systems Ltd. - 1986**

*Alle Rechte weltweit vorbehalten. Kopieren, Vervielfältigen, Verbreitung, Verleih und Wiederverkauf ohne vorherige ausdrückliche Genehmigung von Elite Systems Ltd. gesetzlich verboten.*

*Garantie: Das vorliegende Software-Produkt wurde mit größter Sorgfalt und unter Wahrung der strengsten Qualitätsnormen entwickelt und hergestellt. Bitte halten Sie sich unbedingt an die beigefügten Ladeanleitungen. Sollte das Programm aus irgendeinem Grund nicht ordnungsgemäß laufen und besteht der Verdacht, daß das Band defekt ist, bitten wir um Rücksendung an die nachstehende Anschrift:*

*Customer Services Dept.*

*Elite Systems Ltd.,*

*Anchor House,*

*Anchor Road,*

*Aldridge, Walsall,*

*WS9 8PW England.*

*Telex: 336130 ELITE G*

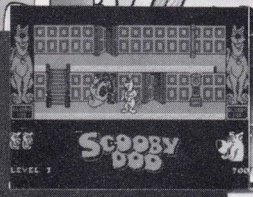
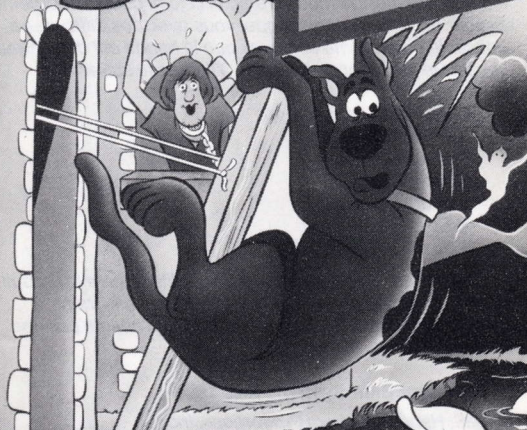
*Unsere Qualitätskontrolle wird das Produkt prüfen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre gesetzlichen Rechte.*

© **Copyright Elite Systems Ltd. 1986**

© 1986. Hanna - Barbera Productions, Inc.



# SCOOBY-DOO



elite

# SCOOPY-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 chœur '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 réussir 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.*

©1986. Hanna-Barbera Productions, Inc.

### **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

**Spectrum (Cassette)**

LOAD ""

**Amstrad/Schneider (Cassette)**

RUN "ELITE"

**Amstrad/Schneider (Disquette)**

RUN "ELITE"

**Commodore 64/128 (Cassette)**

SHIFT & RUN/STOP

**Commodore 64/128 (Disquette)**

LOAD """,8,1

**Commodore C16 (Cassette)**

LOAD "ELITE"

**BBC/Electron (Cassette)**

CHAIN " "

**BBC (Disquette)**

SHIFT & BREAK

## **MODE D'EMPLOI POUR JOUER**

### **Spectrum**

<i>Vers le haut/sauter</i>	- manette ou touche définissable
<i>Vers le bas/baisser, plonger</i>	- manette ou touche définissable
<i>Vers la gauche</i>	- manette ou touche définissable
<i>Vers la droite</i>	- manette ou touche définissable
<i>Donner un coup</i>	- manette ou touche définissable
<i>Pause</i>	- U
<i>Interruption</i>	- Y

### **Commodore 64/128**

<i>Mouvements et coups de poing</i>	- manette branchée au port 2
<i>Pause</i>	- F5

### **Amstrad/Schneider**

<i>Vers le haut/sauter</i>	- manette ou touche définissable
<i>Vers le bas/baisser, plonger</i>	- manette ou touche définissable
<i>Vers la gauche</i>	- manette ou touche définissable
<i>Vers la droite</i>	- manette ou touche définissable
<i>Donner un coup</i>	- manette ou touche définissable
<i>Pause</i>	- U
<i>Interruption</i>	- Y

### **Commodore C16**

<i>Mouvements et coups de poing</i>	- manette branchée au port 2
<i>Pause</i>	- F5

© - **Elite Systems Ltd. - 1986**

*Tous droits réservés dans le monde entier. Toute reproduction, tout prêt, toute diffusion ou revente sont strictement interdits sans la permission expresse et par écrit de Elite Systems Ltd.*

*Garantie: Ce logiciel a été soigneusement mis au point et fabriqué selon les exigences de la meilleure qualité. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi ci-joint pour le chargement. Si pour une raison quelconque, vous avez des difficultés à passer le programme et croyez que la bande est défectueuse, veuillez le renvoyer directement à l'adresse suivante:*

*Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW England.  
Telex: 336130 ELITE G*

*Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et fournira immédiatement un remplacement sans frais supplémentaires. Veuillez noter que cela n'affecte pas vos droits statutaires.*

© **Copyright Elite Systems Ltd. 1986**

© 1986. Hanna - Barbera Productions, Inc.