

# Scooby-Doo! Mystery Mayhem FAQ/Walkthrough (Dutch)

by RevenantXYZ

Updated to v0.6 on Feb 27, 2004

**This walkthrough was originally written for Scooby-Doo! Mystery Mayhem on the GBA, but the walkthrough is still applicable to the PS2 version of the game.**

SCOOPY-DOO! Mystery Mayhem - FAQ/WALKTHROUGH V. 0.6.

Auteur: Revenant (RevenantXYZ@hotmail.com)

-----  
Inhoudstabel

Naast elk onderdeel staat er een code tussen haakjes. Die codes kan je gebruiken om in dit document snel te vinden wat je nodig hebt. Klik gewoon op eender welke letter in dit document, druk gelijktijdig op Ctrl en F en typ de code van het gewenste onderdeel in.

1. Inleiding (A001)
2. Auteursrechten - Plagiaat (B001)
3. Walkthrough (of: hoe speel ik het spel uit) (C001)
  - 3.1 Haunting of Hambridge (C002)
  - 3.2 Mayhem at the Movies (C003)
  - 3.3 Weird Wild West (C004)Wordt vervolgd.
4. Ingrediënten (D001)
5. Vertaling van het verhaal van het Engels naar het Nederlands (E001)
  - 5.1 Haunting of Hambridge: Inleiding (E002)
  - 5.2 Haunting of Hambridge: Tijdens het spelen (E021)
  - 5.3 Haunting of Hambridge: Na het vinden van de 3 aanwijzingen (E022)
  - 5.4 Mayhem at the Movies: Inleiding (E003)
  - 5.5 Mayhem at the Movies: Tijdens het spelen (E031)
  - 5.6 Mayhem at the Movies: Na het vinden van de 3 aanwijzingen (E032)
  - 5.7 Weird Wild West: Inleiding (E004)
  - 5.8 Weird Wild West: Tijdens het spelen (E041)
  - 5.9 Weird Wild West: Na het vinden van de 3 aanwijzingen (E042)Wordt vervolgd.
6. Vaak gestelde vragen (F001)
  - 6.1 Vragen over het spel zelf (F002)  
Verlopig nog geen vragen.
  - 6.2 Fouten in het programma (F003)  
Verlopig nog geen vragen.
  - 6.3 Vragen over dit document/kritiek (F004)
  - 6.4 Kan je een FAQ of iets anders vertalen voor mij? (F005)
7. Mij contacteren (G001)
8. Dankwoordje (H001)

-----  
Inleiding (A001)

-----  
Welkom op mijn tweede FAQ. Het verbaast ook mij dat het alweer een FAQ voor een spel met kinderen als doelgroep, niet dat het mij echt stoort. Ik schrijf graag FAQs en vermits ik dit spel gespeeld heb om mijn eigen familie te

helpen ben ik tot de conclusie gekomen dat ik deze FAQ kan schrijven voor de mensen die niet de vereiste tijd vrij hebben om hun eigen familie te helpen of niet vertrouwd zijn met computers.

Voor het geval het je interesseert, mijn favoriete computerspel genre is het rpg genre maar de spellen die ik graag heb gespeeld staan nu al vol met FAQs geschreven door mensen die veel betere FAQ schrijvers zijn dan ik ooit zal zijn.

Ik heb deze FAQ echter met plezier geschreven, dus er is geen reden voor medelijden ;)

Een al te gedetailleerde walkthrough in dit spel leek mij overbodig, ik kan immers weinig tips geven over hoe je het best kan spelen. Sla gewoon je spel bij elk "checkpoint" op en blijf proberen. Als je problemen hebt met het gebruik van dit document aarzel dan vooral niet om mij te contacteren door een e-mail te sturen naar RevenantXYZ@hotmail.com.

-----  
Auteursrechten - Plagiaat (B001)  
-----

Ik ga niet veel woorden vuil maken aan dit onderdeel maar een minimum is wel nodig. Ik plaats de waarschuwing betreffende de auteursrechten in het Engels. Indien u niet in staat bent om de Engelse tekst te verstaan en u bent van plan om met dit document iets anders te doen dan het te lezen en/of printen, hebt u niet het recht om dit document te lezen.

Zet dit document niet ongevraagd op uw website en verkoop of kopieer het niet. Printen voor eigen gebruik is wel toegelaten. Indien u dit document op uw website wenst te plaatsen gelieve het mij te vragen door een e-mail te sturen naar RevenantXYZ@hotmail.com, inclusief het adres van uw website.

This may be not be reproduced under any circumstances except for personal, private use. It may not be placed on any web site or otherwise distributed publicly without advance written permission. Use of this guide on any other web site or as a part of any public display is strictly prohibited, and a violation of copyright.

This document is Copyright 2003 Revenant

Volgende websites hebben momenteel de toestemming om dit document op hun website te hebben:

[www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)

[www.neoseeker.com](http://www.neoseeker.com)

Als u op een andere website dit document ziet, gelieve mij te contacteren op RevenantXYZ@hotmail.com.

-----  
Walkthrough (C001)  
-----

-----  
Haunting of Hambridge (C002)  
-----

-Ga door de deur.  
-Gebruik de B knop om voorbij het spook te sluipen.  
-Ga helemaal naar boven en pak de moersleutel.  
-Neem de lift.  
-Trek aan de schakelaar.  
-Gebruik het bewegende platform om de rode sleutel te bereiken.  
-Activeer het checkpoint.  
-Verlaat de kelder.  
-Neem de lift naar boven.  
-Praat met Velma.  
-Ga voorbij het boek der verdoemenis.  
-Praat met Daphne.  
-Ga de hoofdbibliotheek binnen.  
-Geraak bij de lift en gebruik hem om naar beneden te gaan.  
-Ga de deur binnen.  
-Activeer het checkpoint.  
-Trek aan de schakelaar.  
-Duw op boven bij de paarse boekencast, het is een geheime doorgang.  
-Geraak bij de kapotte lift en neem dan de geheime doorgang nabij de kapotte lift.  
-Pak Velma's bril.  
-Ga verder naar omhoog om de moersleutel te pakken.  
-Gebruik de geheime doorgang die je gebruikt hebt om hier te geraken.  
-Neem de lift.  
-Praat met Velma.  
-Ga de gele deur binnen.  
-Activeer het checkpoint.  
-Klim op de stapel boeken nabij de ingang en spring naar links om de eerste aanwijzing te verkrijgen.  
-Pak de lantaarn.  
-Pak de batterij.  
-Neem de lift om naar beneden te gaan.  
-Je moet in het donkere gebied bij een deur geraken die zich links beneden bevindt. Je kan dit doen door eerst naar rechts te gaan, dan naar boven te klimmen, naar links te gaan, naar beneden gaan en uiteindelijk een beetje naar rechts te gaan. Neem de deur daar.  
-In de volgende kamer zijn 2 geheime doorgangen. Neem de eerste geheime doorgang en pak de gele sleutel, ga dan terug.  
-Neem de tweede geheime doorgang.  
-Ga naar links.  
-Ga door de geheime doorgang.  
-Ga de gele deur binnen.  
-Praat met Daphne.  
-Gebruik de gele deur om deze kamer te verlaten.  
-Ga de groene deur binnen.  
-Activeer het checkpoint.  
-Bestudeer de lift om een idee te krijgen van waar de moersleutel zich bevindt.  
-Ga door de geheime doorgang.  
-Ga in het volgend donker gebied naar rechts, klim op de stapel boeken en spring naar boven en naar links. Ga door de geheime doorgang en sluip snel naar rechts (om te vermijden dat je batterijen opgeraken) en je zal een lichtschakelaar zien die je natuurlijk moet gebruiken.  
-Ga helemaal naar boven en naar links om de moersleutel te bereiken.  
-Ga terug naar de lift en gebruik hem.  
-Ga de eerste deur die je bereikt als je de trap bent afgedaald binnen. Als je de juiste deur hebt gekozen zou je nu Fred moeten zien.  
-Help Fred om zijn boekenkarretje door de doolhof te vervoeren. Het is tamelijk moeilijk maar je kan geen levens verliezen en er is een checkpoint halfweg de doolhof.

-Pak de tweede aanwijzing.  
-Ga eerst helemaal naar boven, dan naar links. Negeer elke deur die je onderweg tegenkomt.  
-Ga door de geheime doorgang.  
-Ga door nog een geheime doorgang.  
-Pak het boek der verdoemenis.  
-Pak de derde aanwijzing.  
-Ga door de geheime doorgang die je gebruikt hebt om hier te geraken.  
-Ga naar boven en naar rechts en neem de geheime doorgang die je daar ziet. Het zou tamelijk dichtbij moeten zijn.  
-Ga naar beneden en ga door de deur dichtbij het bovenste van de trap.  
-Neem de lift naar boven.  
-Praat met Velma.  
-Versla de 3 groepen spoken. Druk op R om het boek te openen en druk dan zo veel en zo snel mogelijk op de B knop. De wisps en de scoobysnack links verschijnen terug als je een tijdje wacht, neem dus geen onnodige risicos. Je kan je leven terugkrijgen door een paar scoobysnacks te eten en de spoken krijgen geen leven terug, wat dit niet zo moeilijk maakt.

Mayhem at the Movies (C003)

-----

-Ga het eerste gebied binnen.  
-Activeer het checkpoint.  
-Maak je niet al te veel zorgen over de hoeveelheid energie van je boek der verdoemenis, er is genoeg extra energie aanwezig in dit level.  
-Spring naar boven en naar links van zodra je naar boven begint te gaan.  
-Ga naar boven en naar rechts wanneer je bij de splitsing aankomt.  
-Pak de extra bladzijde voor het boek der verdoemenis.  
-Trek aan de schakelaar.  
-Ga terug naar de splitsing en spring naar boven en naar links.  
-Trek aan de schakelaar.  
-Ga terug naar de splitsing en ga naar links.  
-Trek aan de laatste schakelaar.  
-Ga naar rechts.  
-Pak de megafoon.  
-Ga door de poorten.  
-Ga door het kleine gaatje.  
-Activeer het checkpoint.  
-Blijf in beweging want de grond zal instorten.  
-Blijf naar rechts gaan en spring dan naar boven.  
-Blijf naar links springen, bedwelm de spoken die je onderweg tegenkomt.  
-Activeer het checkpoint.  
-Ga naar rechts, de guillotines moet je natuurlijk ontwijken.  
-Activeer het checkpoint.  
-Ga door de eerste geheime doorgang.  
-Ga door de geheime doorgang.  
-Trek aan de groene schakelaar.  
-Ga door de geheime doorgang.  
-Trek aan de blauwe schakelaar.  
-Ga naar beneden.  
-Ga naar rechts.  
-Trek aan de rode schakelaar.  
-Spring over het gat links en blijf naar links gaan.  
-Ga door de geheime doorgang.  
-Trek aan de groene schakelaar.  
-Blijf naar links gaan.  
-Pak de eerste aanwijzing.  
-Ga door de deur.  
-Ga door de tweede deur.

-Ga door de deur.  
-Activeer het checkpoint.  
-Ga door de geheime doorgang.  
-Ga naar rechts.  
-Pak de extra bladzijde voor het boek der verdoemenis.  
-Daal de heuvel af.  
-Ga naar links, raak de graven niet aan. Als je naar een graf wordt gesleurd moet je het boek der verdoemenis snel sluiten.  
-Trek aan de schakelaar.  
-Klim over de heuvel.  
-Trek aan de schakelaar boven rechts.  
-Ga naar beneden en trek aan de schakelaar zodra de zombie in de buurt komt.  
-Ga naar links en trek aan de schakelaar.  
-Ga door de geheime doorgang.  
-Laat de spots op de zombie vallen en maak hem dan af.  
-Ga door de rode deur.  
-Activeer het checkpoint.  
-Ga naar links en pak de extra bladzijde voor het boek der verdoemenis.  
-Ga door de geheime doorgang.  
-Ga door de deur.  
-Pak de moersleutel.  
-Gebruik de lift.  
-Ga door de deur.  
-Vernietig de poort naar een andere dimensie. Doe het snel want anders zullen er meer spoken verschijnen.  
-Pak de tweede aanwijzing.  
-Ga door de deur.  
-Trek aan de schakelaar.  
-Ga door de blauwe deur op de tweede verdieping van boven te beginnen.  
-Activeer het checkpoint.  
-Ga door de eerste geheime doorgang.  
-Pak de derde aanwijzing.  
-Ga door de geheime doorgang die je gebruikt hebt om hier te geraken.  
-Ga zo ver mogelijk naar rechts.  
-Ga door de deur.  
-Trek aan de schakelaar.  
-Spring terug naar boven en naar links tot je de heuvel begint af te dalen en spring dan naar het gebied boven links.  
-Spring van platform naar platform om de rode sleutel te bemachtigen.  
-Ga zo ver mogelijk naar rechts.  
-Blijf naar links gaan totdat je naar een gebied boven links kan springen.  
-Ga door de deur.  
-Ga door de rode deur.  
-Help Fred om het karretje in veiligheid te brengen.  
-Ga door de rechtse deur.  
-Spring naar boven en trek aan de schakelaar.  
-Ga naar boven.  
-Vernietig de poort naar een andere dimensie.  
-Trek aan de schakelaar.  
-Blijf van platform naar platform naar rechts springen.  
-Ga naar beneden.  
-Trek aan de schakelaar.  
-Ga zo ver mogelijk naar links en naar beneden.  
-Trek aan de hoofdschakelaar.

Weird Wild West (C004)

-----  
-Ga het hotel binnen.  
-Ga helemaal naar boven.

-Gebruik het boek der verdoemenis op de doos.  
-Ga naar rechts.  
-Neem de lift.  
-Pak de muzieknoten.  
-Gebruik het boek der verdoemenis op de doos.  
-Pak de extra bladzijde voor het boek der verdoemenis.  
-Ga naar beneden.  
-Spring door het gat in de vloer.  
-Activeer het checkpoint.  
-Ga door de deur naast de dozen.  
-Neem de extra bladzijde voor het boek der verdoemenis.  
-Verlaat de kamer.  
-Ga door de tweede deur van rechts als je bijna geen energie meer hebt of als Scooby en/of Shaggy bang zijn.  
-Ga door de rechtse deur.  
-Pak de eerste aanwijzing.  
-Spring naar links wanneer je bij de dozen aankomt.  
-Spring naar boven en naar rechts.  
-Spring naar het gebied links boven.  
-Trek aan de schakelaar.  
-Blijf naar boven gaan.  
-Ga naar links.  
-Activeer het checkpoint.  
-Ga door de vloer, naar beneden.  
-Ga door de deur.  
-Ga door de tweede deur van rechts.  
-Spring naar de schakelaar en trek aan de schakelaar.  
-Ga naar links.  
-Activeer het checkpoint.  
-Spring eerst naar rechts, dan op de dozen en uiteindelijk op de lichten.  
-Ga door de deur.  
-Ga naar rechts.  
-Ga naar links door van platform naar platform te springen.  
-Pak de lantaarn.  
-Activeer het checkpoint.  
-Laat je naar beneden vallen.  
-Verlaat het gebied.  
-Neem de rechtse deur.  
-Blijf naar boven en naar links springen.  
-Neem de extra bladzijde voor het boek der verdoemenis.  
-Verlaat het gebied.  
-Neem de linkse deur.  
-Probeer dit gebied niet te verkennen, dat kan je doen nadat je de lichten hebt laten branden.  
-Schakel de lichten aan door snel van platform naar platform te springen: eerst naar boven, dan naar rechts en uiteindelijk een beetje naar beneden.  
-Pak de groene sleutel.  
-Verlaat het gebied.  
-Neem de lift.  
-Ga naar links.  
-Activeer het checkpoint.  
-Ga door de groene deur.  
-Ga zo ver mogelijk naar rechts door van platform naar platform te springen tot je uiteindelijk de grond raakt.  
-Ga naar rechts.  
-Pak de muzieknoten.  
-Neem de lift.  
-Ga naar links.  
-Neem de rode sleutel.  
-Verlaat zo snel als je kan het gebied.

-Neem de lift.  
-Spring over de dozen.  
-Ga door de rode deur.  
-Activeer het checkpoint.  
-Spring van platform naar platform. Als je valt heb je nog altijd kans om het te overleven als je heel snel naar links loopt en terug op het eerste platform springt.  
-Pak de tweede aanwijzing.  
-Neem de lift.  
-Activeer het checkpoint.  
-Ga naar boven.  
-Neem de muzieknoten.  
-Ga naar beneden.  
-Trek aan de schakelaar en spring dan snel op de tafel rechts. Wacht tot de doos rechts van je is en gebruik er dan je boek der verdoemenis op.  
-Ga naar beneden, door het gat in de grond.  
-Spring naar rechts.  
-Ga door de geheime doorgang door de piano te verschuiven.  
-Breng het mijnkarretje in veiligheid.  
-Activeer het checkpoint.  
-Pak de derde aanwijzing.  
-Vernietig de eerste stofduivel.  
-Blijf het hotel binnengaan en verlaten om de energie links terug te laten verschijnen. Ga naar rechts wanneer je genoeg energie hebt.  
-Vernietig de tweede stofduivel.  
-Blijf de "saloon" (=een bar vanuit de tijd van het Wilde Westen) binnen en buiten gaan om zowel de energiebal op het dak en de energiebal binnen terug te laten verschijnen.  
-Activeer het checkpoint.  
-Vernietig de derde stofduivel.  
-Verlaat het scherm en kom dan terug om je energie terug op peil te brengen.  
-Vernietig het blauwe spook.  
-Vernietig de vierde stofduivel.  
-Activeer het checkpoint.  
-Om de grote stofduivel te verslaan moet je vooral geduldig blijven. Blijf uit zijn bereik, ook al moet je het boek der verdoemenis af en toe sluiten wanneer hij dicht in de buurt komt. Als je twee keer geraakt bent en net zoals de eerste keer de lucht wordt ingeslingerd kan je best naar rechts "vliegen" en wachten tot er 2 scooby snacks verschijnen voordat je terug ten strijde trekt. Als je geen energie hebt kan je die links terug opvullen. De stofduivel baas zal langzaam genezen maar de scooby snacks en energieballen verschijnen veel sneller, jaag je dus vooral niet op, het kan verkeerd aflopen....

Bad Yuyu at the Bayou (C005)

-----

Binnenkort beschikbaar!

-----

Ingrediënten (D001)

-----

Ik weet dat de beschrijvingen niet echt gedetailleerd zijn maar als ze niet volstaan dan kan je beter geen moeite doen: je zal meer levens verliezen dan verkrijgen tijdens het verzamelen van de ingrediënten.

De meeste ingrediënten om je belegde broodjes mee te maken kan je normaal gezien gemakkelijk vinden maar als je ze echt allemaal wil verzamelen kan

je hier zien waar ze zich bevinden.

Belegd broodje 1: (Haunting of Hambridge)

Sla: In de kelder, vlak nadat je de eerste lift hebt gebruikt.

Mosterd: Naast de sla.

Vlees: Op de dozen, vlak nadat je de mosterd hebt gepakt.

Garnalen: Spring op de lamp vlak nadat je het vlees hebt gepakt.

Meloen: Blijf naar links springen, van lamp naar lamp, nadat je de garnalen hebt gepakt.

Belegd broodje 2: (Haunting of Hambridge)

Kaas: In de hoofdbibliotheek, tussen het eerste en het tweede checkpoint, bovenop een boekenkast.

Mayonaisse: In de hoofdbibliotheek, niet al te ver van het eerste checkpoint dat je tegenkomt nadat je door de eerste geheime doorgang bent gegaan. Je kan de mayonaisse bereiken door naar rechts te springen van bovenan de trap.

Vlees: In de hoofdbibliotheek, door een platform te nemen een beetje voordat je de kapotte lift tegenkomt.

Augurk: In de archieven, in het eerste donkere gebied. Volg gewoon de normale weg om naar de geheime doorgang te gaan waar de gele sleutel zich bevindt en je zal onderweg een andere geheime doorgang zien. Ga naar binnen en je zal de augurk vinden.

Banaan: Nadat je de geheime doorgang hebt genomen om het eerste donkere gebied te verlaten. Ga onmiddellijk naar links van zodra je die geheime doorgang hebt genomen.

Belegd broodje 3: (Mayhem at the Movies)

Meloen: In de buurt van één van de drie schakelaars in het gebied.

Kip: In de buurt van één van de drie schakelaars in het gebied.

Garnaal: In het midden van 2 guillotines in het gebied waar je voor het eerst zonder Shaggy speelt.

Biefstuk: Ga naar links nadat je door de geheime doorgang in de buurt van de rode schakelaar bent gegaan.

Mayonaisse: Blijf naar rechts gaan nadat je het gebied bent binnengegaan waar de Rode Ridder is binnengestormd.

Belegd Broodje 4: (Mayhem at the Movies)

Ketchup: Neem na het pakken van de rode sleutel het platform naar beneden en ga dan naar links.

Augurk: Neem de deur naar rechts nadat je de rode deur bent binnengegaan. De Rode Ridder zal in dit gebied zijn dus pak snel de augurk en maak dan dat je wegkomt.

Sla: Ga naar rechts en zak één verdieping nadat je de deur hebt genomen, vlak na het vernietigen van de eerste poort naar een andere dimensie.

Vlees: Blijf op weg naar het gebied met de rode deur naar beneden gaan.

Mosterd: Ga naar links in het gebied met de rode deur.

Belegd Broodje 5: (Weird Wild West)

Meloen: Op het dak van het hotel, je kan de meloen pakken vanaf het begin van dit level. Spring vanaf de dozen om de meloen te bereiken.

Ketchup: Spring over de dozen en spring dan op het licht nadat je de eerste aanwijzing hebt gepakt.

Ham: Spring naar links nadat je de schakelaar hebt aangeschakeld in het gebied waar je de eerste aanwijzing gevonden hebt.

Sla: Ga naar rechts nadat je het gebied met de lantaarn bent binnengegaan.

Kaas: Blijf naar links gaan van zodra je het donker gebied met de extra pagina voor het boek der verdoemenis bent binnengegaan.

Belegd Broodje 6: (Weird Wild West)

Mayonaisse: In het gebied met de groene sleutel.



Banaan: In het donker gebied met de rode sleutel. Je kan de banaan pakken door je door de vloer te laten vallen en dan snel naar rechts te springen vlak voordat je de rode sleutel pakt. Ik raad het je echter niet aan om het te proberen...

Garnaal: Blijf naar rechts en naar boven springen in het gebied met de tweede aanwijzing.

Biefstuk: Dit ingrediënt kan je pakken op weg naar de piano. Spring gewoon op de dozen en dan op het kleine platform.

Kip: Ga het hotel binnen nadat je de lantaarn hebt gekregen. Ga de deur links van het gat in de vloer binnen.

Wordt vervolgd.

-----  
Vertaling van het verhaal van het Engels naar het Nederlands (E001)  
-----

Haunting of Hambridge: Inleiding (E002)  
-----

Op bepaalde momenten zal je aanwijzingen krijgen hoe je iets moet doen. Deze worden niet gezegd door een bepaald personage, maar eigenlijk door de programmamakers zelf, ik zal deze boodschappen "laten zeggen" door de Gameboy Advance, de GBA.

Daphne: Zo, wat is er deze keer aan de hand?

Velma: Meneer Dinsdale, de bibliothecaris van mijn vroegere buurt, heeft zojuist de leiding over de bibliotheek van de universiteit in Hambridge gekregen, maar het wordt bespookt. Hij vraagt onze hulp.

Scooby: Spoken?

Shaggy: Zoinks! De enige spoken die ik wil zien zijn onzichtbare spoken!

Fred: Een bespookte bibliotheek? Interessant...

Meneer Dinsdale: Velma Dinkley! Je bent te laat.... en van te laat gesproken, je moet nog altijd 2 dollar boete betalen voor het junior detective boek dat je te laat hebt binnengebracht.

Velma: Maar dat was in het vierde leerjaar....

Meneer Dinsdale: ... We zullen dit later afhandelen, juffrouw Dinkley. Zo, het ziet ernaar uit dat jij en je vrienden tamelijk goed zijn in het afrekenen met geesten en spoken.

Fred: We krijgen altijd de monsters te pakken!

Daphne: ... of een man in een monsterpak, wat het meestal blijkt te zijn!

Meneer Dinsdale: Ik vrees dat het deze keer niet zo is.

Velma: Jinkies! Ik veronderstel van niet.

Shaggy: Zoinks! Het zijn er zoveel! We maken geen schijn van kans!

Scooby: Precies.

Fred: Maak u zich geen zorgen, Meneer Dinsdale. Wij lossen dit wel op.

Daphne: Zeker weten. Trouwens, is er nog iemand in dit gebouw?

Meneer Dinsdale: Alleen Walter Peabody, mijn assistent. Hij heeft de leiding over de restauratie van de oude boeken.

Walter Peabody: Aangenaam kennis met jullie te maken.

Fred: Ok team, jullie weten wat jullie te doen staat. Laten we ons verspreiden en naar AANWIJZINGEN zoeken. Scooby, Shaggy, jullie starten met de kelder.

Haunting of Hambridge: Tijdens het spelen (E021)  
-----

Bij het proberen openen van sommige deuren:

Shaggy: Die deur zal echt niet opengaan, makker.

Bij het naar links gaan voordat je de kelder binnengaat:

Shaggy: We moeten dalen wat Fred zei en de kelder onderzoeken. Wat denk jij ervan, Scooby?

Scooby: Ja, laten we vertrekken.

Wanneer je bij de deur om naar de kelder te gaan bereikt:

GBA: Duw naar boven terwijl je recht voor een deur staat om ze te openen.

Druk op select om het personage dat je bestuurt te veranderen.

Wanneer je bij de lift aankomt:

Scooby: Ziet er kapot uit.

Shaggy: Ja, maar dat geeft niet. Ik heb een oom die een liftreperateur was.

Met een MOERSLEUTEL kan ik het misschien wel maken.

Bij het zien van het eerste spook:

Scooby: Shaggy! Kijk! Een spook!

Shaggy: Zoinks! Wat moeten we nu doen?

Scooby: Er voorbij sluipen?

Shaggy: Hey, dat is een prachtig idee, Scoob!

GBA: Hou de B knop ingedrukt om voorbij spoken te sluipen. Spoken zullen je dan minder snel opmerken. Als je voor een pilaar sluipt zal je je er automatisch achter verstoppen. Geen enkel spook kan je dan vinden.

Bij het vinden van je eerste Scooby Snack:

Shaggy: Hey, Scoob! Kijk hier eens naar! Een Scooby Snack!

Scooby: Scooby-dooby-doo!

GBA: Verzamel Scooby Snacks om Shaggy of Scooby's moed terug te brengen wanneer één van hen bang is.

Bij het vinden van de moersleutel:

Scooby: Hey! Een MOERSLEUTEL!

Shaggy: Goed gedaan, makker! We kunnen dit gebruiken om de lift te maken!

Na het gebruiken van de lift:

Scooby: Ok, en wat nu?

Shaggy: Laten we de rest van de kelder onderzoeken.

Na het maken van je eerste belegde broodje:

Shaggy: Hey, Scoob! Het ziet er naar uit dat we genoeg ingrediënten hebben om een belegd broodje te maken!

Scooby: Yummy! Laten we eten!

Als je de eerste schakelaar hebt bereikt:

Shaggy: Hey, wat is dit?

Scooby: Ik weet het niet.

Shaggy: Een schakelaar... misschien activeert het iets.

GBA: Sta recht voor een schakelaar en duw naar boven om door middel van een schakelaar iets te activeren.

Als je het eerste checkpoint hebt bereikt:

GBA: Zwevende fototoestellen worden CHECKPOINTS genoemd. Als je een leven verliest zal je opnieuw beginnen bij het laatste checkpoint dat je geactiveerd hebt. Als je een spel opslaat slaat het je spel op tot en met het laatste checkpoint dat je hebt geactiveerd.

Het gesprek met Velma, nadat je de kelder hebt uitgespeeld:

Velma: Wie is dat? Wie is daar?

Shaggy: Wij zijn het, Velma, Shaggy en Scooby. Wat scheelt er?

Velma: Ik ben uit de hoofdbibliotheek gejaagd door een spook en ik ben mijn

bril kwijtgeraakt. Ik zie niets zonder bril. Zouden jullie hem voor mij kunnen vinden? Hij is waarschijnlijk in de hoofdbibliotheek, een verdieping lager.

Scooby: Ok!

Velma: Vergeet niet om mij AANWIJZINGEN te brengen. We kunnen dit mysterie niet oplossen zonder AANWIJZINGEN.

Shaggy: We beginnen meteen.

Als je de lift bij Velma bestudeert:

Scooby: Huh? Hij werkt niet....

Shaggy: Ja, er is geen knop om hem langs deze kant te openen.

Als je het boek rechts van Velma bestudeert:

Shaggy: Whoa, kijk eens naar dat GRIEZELIG boek, Scoob!

Scooby: Ja, griezelig!

Shaggy: Op het etiket staat "boek der verdoemenis". Wel, we kunnen er beter niet mee prutsen. Er zijn hier genoeg griezelige dingen in de buurt...

Scooby: Goed idee!

Het gesprek met Daphne nadat je de kelder hebt uitgespeeld:

Daphne: En, hebben jullie de RODE SLEUTEL gevonden?

Scooby: Ja, zeker weten!

Daphne: Goed gedaan, jongens. Ik heb iemand aan de andere kant van de deur horen rondlopen. Waarom onderzoeken jullie het niet terwijl ik naar Fred ga in de archieven?

Shaggy: Ok, klinkt goed. Voor de verandering zijn wij het deze keer niet die vastzitten in een griezelige, beschimmelde kelder!

Scooby: Scooby-dooby-doo!

Bij het zien van de eerste geheime doorgang:

Scooby: Shaggy, kijk!

Shaggy: Wel heb je ooit Scoob! EEN GEHEIME DOORGANG.

GBA: Duw naar boven om geheime deuren en doorgangen te openen.

Als je de tweede kapotte lift hebt bereikt:

Shaggy: Die lift is kapot, makker.

Scooby: We hebben een moersleutel nodig!

Shaggy: Ja, laten we blijven zoeken, er moet er hier ergens één liggen.

Scooby: Ok!

Wanneer je de bril van Velma gevonden hebt:

Scooby: Velma's bril!

Shaggy: Hoera, goed werk, Scoob! Laten we de bril naar haar terugbrengen!

Het gesprek met Velma nadat je de hoofdbibliotheek hebt uitgespeeld:

Shaggy: Velma? Hier is je bril.

Velma: Prachtig, bedankt jongens! Een tijdje geleden was hier iemand, maar ik kon niet zien wie het was. Hij heeft deze gele sleutel op de grond laten vallen.

Shaggy: Welke deur opent het?

Velma: Waarschijnlijk de deur links van hier.

Scooby: Wat is er achter de deur?

Shaggy: Misschien is het de cafetaria?

Velma: Vooruit, jongens, we moeten een mysterie oplossen! Ik zal hier wachten voor het geval dat Fred en Daphne terugkeren.

Shaggy: \*zucht\* Goed, goed, we gaan al. Vooruit, Scoob!

Als je een tweede keer met Velma spreekt na het uitspelen van de hoofdbibliotheek:

Velma: Hey, jongens! Ik zal 3 AANWIJZINGEN nodig hebben om dit mysterie op

te lossen. Je kan maar beter naar ze blijven zoeken.

Scooby: Begrepen, mevrouw!

Shaggy: We zijn ermee bezig, Velma!

Bij het vinden van de eerste aanwijzing:

Scooby: Shaggy, kijk! Een AANWIJZING.

Shaggy: Goed gedaan, Scoob! Laten we het bijhouden en later aan Velma tonen.

Bij het vinden van de lantaarn:

Scooby: Shaggy, kijk! Een lantaarn!

Shaggy: Goed gedaan, Scoob! We kunnen de lantaarn gebruiken om de weg op te lichten in de donkere, griezelige kamers.

GBA: Om de lantaarn te gebruiken moet Scooby voorop lopen. Druk op de R knop om de lantaarn aan te schakelen. Tip: De lantaarn's energie zal opraken, dus moet je zeker BATTERIJEN verzamelen om de lantaarn op te laden.

Als je de eerste batterij gevonden hebt:

Scooby: Shaggy, kijk! Voedsel in blik!

Shaggy: Het spijt me, Scooby oude vriend, maar ik denk dat dat een BATTERIJ is. Je kan het gebruiken om je lantaarn op te laden.

Scooby: Oh... Ik heb honger!

Als je in een donker gebied probeert te gaan zonder je lantaarn aan te zetten:

Shaggy: Het is daar veel te donker! Daar ga ik niet in!

Scooby: Ik ook niet! Ik heb een lantaarn nodig.

Het eerste gesprek met Daphne in de archieven:

Daphne: Hé! Is daar iemand?

Scooby: Daphne?

Daphne: Scooby-Doo, ben jij dat?

Shaggy: Ja, wij zijn het! Wat is er gebeurd?

Daphne: Vind gewoon de gele sleutel en haal me hier uit!

Scooby: Oh.

Het tweede gesprek met Daphne in de archieven:

Scooby: Daphne?

Daphne: Jongens, eindelijk! Deze kamer begon me de stuipen op het lijf te jagen.

Shaggy: Wat is er gebeurd?

Daphne: Ik was wat voetsporen aan het volgen die me naar een spook leidden. Ik volgde het naar deze kamer maar dan deed iemand de deur achter mij op slot.

Shaggy: \*Snuf\* Ik ruik hier geen eten....

Daphne: Neen, maar ik vond deze GROENE SLEUTEL op de grond. Neem het maar, ik ga naar Velma in de lobby.

Shaggy: Ok. Laten we gaan, Scoob....

Het gesprek met Fred in de archieven:

Fred: Scooby! Shaggy! Daphne en ik zijn elkaar weer kwijtgeraakt en ik denk dat ze hier misschien nog ergens is.

Shaggy: Dus, ehm, wat wil je dat we doen?

Fred: Wel, jullie moeten me helpen om een karretje met boeken door deze doolhof te krijgen. Het is te zwaar voor mij alleen dus ik heb jullie hulp nodig.

Scooby: Ok...

Bij het vinden van het boek der verdoemenis:

Scooby: Shaggy, wat is het?

Shaggy: Ik weet het niet zeker, Scoob, maar is dit niet het kookboek van

tante Thelma! We zouden het aan Velma moeten vragen.

Scooby: Zeker weten!

Haunting of Hambridge: Na het vinden van de 3 aanwijzingen (E022)

-----

Voor het uitspelen van het hoofdstuk:

Shaggy: Hey Velma, kijk eens naar dit griezelig boek dat Scoob en ik gevonden hebben.

Velma: Laat mij eens kijken.... Jinkies! Het heet het BOEK DER VERDOEMENIS, maar er IS al een BOEK DER ONDERGANG dat hier wordt tentoongesteld. Dus nu hebben we TWEE boeken der verdoemenis, en ik durf wedden dat het boek dat wordt tentoongesteld namaak is.

Shaggy: Met zo een naam vermoed ik dat het geen kookboek is, juist?

Velma: Nee, maar het goede nieuws is dat je het kan gebruiken om spoken en andere bovennatuurlijke schepsels mee te vangen.

Shaggy: Heb je dat gehoord, Scoob? Geen spook kan ons nu nog een haar krenken!

Scooby: Zeker weten!

Velma: Jullie zouden beter niet te enthousiast worden, jongens. Het boek der ondergang heeft maar een beperkte hoeveelheid energie, die je alleen terug kan opladen door kleine balletjes energie die WISPS genoemd worden te verzamelen. Wees voorzichtig dat je nooit zonder geraakt.

GBA: Laat Shaggy voorop lopen om het boek der ondergang te openen en gebruik dan de R knop om het boek te openen. Wanneer het boek der verdoemenis een spook of monster in het vizier heeft kan je op de B knop duwen om zijn energie af te tappen. Wanneer een schepsel volledig zonder energie zit wordt het automatisch in het boek gezogen.

Shaggy: Velma, we ebben een AANWIJZING gevonden.

Velma: Goed werk, jongens! Interessant... Het is een ontvangstbewijs voor een lederen boekbinder van hoge kwaliteit, zoals het soort dat je zou gebruiken om een zeer oud boek mee te restoreren.... Dit is een prachtig begin, maar ik zal meer AANWIJZINGEN nodig hebben.

Scooby: Ok, we zullen blijven zoeken.

Shaggy: Velma, we hebben nog een AANWIJZING gevonden.

Velma: Goed zo! Even kijken... het is een telegram voor iemand die W.P. heet. Er staat op dat het pakket ontvangen is en dat de cheque onderweg is. Het is getekend door S.D.

Shaggy: "W.P".... Zou dat iemand die wij kennen kunnen zijn?

Velma: Ik weet het niet zeker. Ik heb nog maar één AANWIJZING nodig voordat ik deze zaak kan oplossen. Blijven zoeken, jongens.

Shaggy: Velma, we hebben nog een AANWIJZING gevonden.

Velma: Goed werk, jongens! Laat me even kijken... Het is een verfrommeld bericht over hoe je de beveiliging van de displays in deze kamer kan uitschakelen.

Scooby: Wie zou dat doen?

Velma: Ik denk niet dat we daar nog lang zullen moeten over nadenken. Gaan jullie maar terug naar de archieven, ik zal Fred en Daphne zoeken en we vinden elkaar daar terug. Ik denk dat ik het opgelost heb.

Bij het aankomen in de archieven:

Fred: Daar zijn jullie, jongens! Ik denk dat we deze zaak bijna gaan oplossen!

Daphne: Hey, kijk eens daar! Het is het spook dat mij eerder heeft opgesloten!

Velma: Het ziet ernaar uit dat hij nog meer spoken aan het oproepen is!

Jullie moeten al deze spoken vangen zodat we hem kunnen bereiken!

GBA: Vang alle spoken!

Na het verslaan van de spoken:

Daphne: Goed zo, jongens! Maar waarom is dat spook hier nog altijd?  
Zou het boek der verdoemenis hem niet opgegeten moeten hebben?  
Velma: Dat komt omdat hij helemaal geen spook is!  
Fred: Wel, laten we dan eens kijken wij hij ECHT is.  
Meneer Dinsdale: Walter Peabody?!?  
Velma: Dat klopt. Walter Peabody zit achter de spoken in de bibliotheek!! Ik wist het wanneer Shaggy me dat ontvangstbewijs toonde voor de antieke boekbinder. Peabody had een namaak boek der verdoemenis gemaakt terwijl hij het echte zelf hield.  
Walter Peabody: En het was mij gelukt ook, als jullie bemoeizuchtige kinderen met jullie vervelende hond er niet geweest waren.  
Daphne: Maar waarom heeft hij dit alles gedaan? En waarom bladzijden uit het boek der verdoemenis scheuren?  
Velma: Dat weet ik... nu nog niet.  
Meneer Dinsdale: Wel, misschien zou ik jullie kunnen inhuren om dit mysterie te onderzoeken.  
Fred: Dat zou leuk zijn, maar onze volgende zaak is al geboekt... in de Milton Brothers film studio.  
Velma: Meneer Dinsdale, als u mij het boek der verdoemenis leent, kan ik misschien te weten komen wat Peabody van plan was.  
Meneer Dinsdale: Wel, ok... als je het deze keer maar niet te laat terugbrengt!  
Velma: \*bloos\*

Er wordt je dan gevraagd of je het spel wil opslaan. Yes is ja en No is nee.

Mayhem at the movies: Inleiding (E003)

-----

Daphne: Jeepers! Velma, kan je geloven dat we naar de Milton Brothers filmstudio gaan? Velma? Velma! Ben je nu nog altijd dat boek aan het lezen?  
Velma: Huh? Oh, ja, sorry. Het is een heel interessant boek. Het beschrijft hoe je bovennatuurlijke wezens kan vangen.  
Shaggy: Wel, Scooby en ik vinden elk boek dat de spoken laat vluchten een goed boek!  
Robert Zabriski: De situatie in acht nemend, meneer Milton, denk ik dat u geen keus heeft.  
Doug Milton: Geen sprake van. Ik zal NOOIT aan jou verkopen, Zabriski!  
Zabriski: Zoals u wilt... maar mijn aanbod is nog steeds geldig.  
Doug Milton: Eruit! Eruit!  
Zabriski: U heeft mijn kaartje. Bel mij als u van gedacht verandert.  
Doug Milton: \*zucht\* Sorry, kinderen, maar bezoekers zijn niet toegelaten vandaag... en voor altijd.  
Earl Milton: Let maar niet op mijn broer Doug, hij is een beetje depressief.  
Fred: Wij zijn Mystery inc. We zijn hier om u van uw spookprobleem af te helpen.  
Doug Milton: Echt waar? Dat is FANTASTISCH! Earl, heb jij hen laten komen?  
Earl Milton: Zeker weten! Ik heb van deze katten gehoord van Jimmy van de Sunshine Studio!  
Scooby: Katten? Waar?  
Doug Milton: Ons spookprobleem is hier begonnen en heeft zich dan over het gehele gebied verspreid.  
Daphne: Wie is de man waarmee jullie aan het praten waren toen wij aankwamen?  
Earl Milton: Dat is Robert Zabriski, van Greenwood ontwikkeling. Hij probeert ons te overtuigen om de studio aan hem te verkopen.  
Fred: Maakt u zich maar geen zorgen, meneer Milton, wij pluizen dit wel uit. Ok team, laten we ons verspreiden en kijken of we niet enkele aanwijzingen kunnen vinden.  
Shaggy: \*zucht\* Laten we gaan, Scoob. Met een beetje geluk kunnen we terwijl

ook wat voedsel verzamelen.

Mayhem at the movies: Tijdens het spelen (E031)

-----  
Het gesprek met Velma indien je nog geen aanwijzingen hebt verzameld:

Velma: Shaggy, Scoob, hebben jullie al wat aanwijzingen gevonden?

Shaggy: Nee, nog niet. We zijn nog bezig met zoeken.

Wanneer je de eerste extra bladzijde voor het boek der verdoemenis hebt gevonden:

Scooby: Shaggy, kijk!

Shaggy: Hey, het lijkt op de andere bladzijden van het boek der verdoemenis.

GBA: Bladzijden voegen energie en capaciteit toe aan het boek der verdoemenis, wat het vangen van sterke monsters gemakkelijker maakt.

Bij het bereiken van de eerste schakelaar:

Shaggy: Kijk Scooby! Laten we de andere schakelaars zoeken!

Bij het bereiken van de tweede schakelaar:

Shaggy: Kijk Scooby! Laten we de laatste schakelaar zoeken!

Als je de megafoon bemachtigd hebt:

Shaggy: Hey, cool! Onze eigen MEGAFOON, Scooby! Je kan nu een filmregisseur zijn.

Scooby: Hehehehe...

GBA: Je kan je megafoon gebruiken om vijanden te bedwelmen. Om het te activeren moet Scooby vooraan lopen. Duw op de R knop om Scooby de megafoon te laten gebruiken en gebruik dan de B knop om het tegen spoken te gebruiken.

Bij het bereiken van de gesloten poort:

Shaggy: Hmmm... het ziet ernaar uit dat ik daar niet zal doorgeraken, Scooby. Je zal alleen naar binnen moeten gaan.

Scooby: Zeker weten!

Shaggy: Vooruit, misschien is er voedsel aan de andere kant.

Scooby: ...

Shaggy: Denk er eens over na.... taarten met vanillevla en mosterd... Super hamburgers met kaas, kip met spek en cajun....

Scooby: Kip? Ok!

Wanneer je bij de deur naar het tweede gebied aankomt:

Shaggy: Scooby-Doo!

Scooby: Shaggy?

Rode Ridder: ARRRR!

Shaggy: Scooby-Doo! Heeelp!

Scooby: Hou vol! Ik kom eraan!

Bij het binnengaan van het derde gebied:

Shaggy: Scooby-Doo! Wat ben ik blij je te zien!

Scooby: Shaggy? Daphne?

Daphne: Scooby, kijk daar! Als je iets zwaar op dat platform kan zetten, kan je misschien de kooi laten stijgen en dan zijn we vrij!

Shaggy: Scooby, oude vriend, je kan het. We rekenen op je.

Als je de paarse zombie ziet:

Zombie: MMFMM!

Scooby: Huh? Zit precies gevangen...

Na het bevrijden van Shaggy en Daphne:

Scooby: Scooby-dooby-doo!!!

Shaggy: Goed gedaan, Scoob!

Daphne: Ja, goed gedaan. We hebben nu nog maar één probleem...

Shaggy: De Rode Ridder!

Scooby: \*Slik\*

Daphne: Dat klopt! Als je nog wat meer rotsblokken laat rollen kan je misschien van hem afgeraken...

Het gesprek met Velma nadat je de eerste aanwijzing hebt gevonden:

Shaggy: Hier, Velma! We hebben deze AANWIJZING gevonden.

Velma: Hmm... Een ontvangstbewijs voor een flesje cologne... en nog van een duur merk ook!

Scooby: Huh? Cologne?

Velma: Dat wil zeggen dat er hier iemand graag goed ruikt om indruk te maken op de mensen.

Shaggy: Dus, wat doen we nu?

Velma: Wel, terwijl jullie nog binnen waren stormde hier een RODE RIDDER binnen en liep dan door die deur daar...

Shaggy: Je gaat ons nu zeker vertellen dat we daar binnen moeten gaan en meer AANWIJZINGEN moeten zoeken, juist?

Velma: Goed geraden?

Scooby: \*zucht\*

Shaggy: Laten we gaan, Scooby-Doo.

Als je de kapotte lift bestudeert:

Shaggy: Het lijkt erop dat deze lift verlopig niet werkt.

Mayhem at the movies: na het vinden van de 3 aanwijzingen (E032)

-----

Het gesprek met Velma:

Shaggy: Velma, we hebben nog een AANWIJZING gevonden.

Velma: Een zakenkaartje... met een logo van GO. Ik vraag me af waarvoor die initialen staan...

Scooby: \*Snuf\* \*Snuf\* Cologne?

Velma: Hey, je hebt gelijk, Scooby, het ruikt ECHT naar cologne voor mannen... Hier klopt iets niet... Laten we naar de anderen gaan.

Het gesprek met iedereen:

Fred: Scooby, Shaggy, proficiat met het vinden van die aanwijzingen, goed gedaan. En, heeft er nog iemand iets gevonden?

Earl Milton: Spijtig genoeg wel. Mijn broer lijkt verdwenen te zijn!

Velma: Echt waar? Dat is interessant...

Earl Milton: Hey! Wat insinueer je daarmee?

Velma: Niets. Heeft er nog iemand iets gevonden?

Daphne: Wel, ik heb wel wat bladzijden voor het boek der verdoemenis gevonden...

Velma: Jinkies! Weten jullie wat dit betekent?!?

Scooby: Zeker weten!

Velma: Het betekent dat er een verband is tussen deze zaak en die van de bibliotheek!

Daphne: Jeepers! Je hebt gelijk!

Shaggy: Dus, wat gaan we nu doen?

Velma: Ik heb nog een AANWIJZING nodig...

Shaggy: Ok, bedoel je soms zo een soort aanwijzing?

Velma: Hey! Het is een brochure voor een Wilde Westen dorp...

Scooby: Huh? Wat wil dat zeggen?

Shaggy: Ja, dat is wel niet echt duidelijk.

Velma: Nee, het is eigenlijk tamelijk duidelijk, Shaggy. Om mijn vermoedens te bevestigen zullen we echter die Rode Ridder moeten vangen...

Fred: Geen probleem, ik heb een plan. Meneer Milton, ik zal uw hulp nodig



hebben... Ok, jongens, dit is het plan. Daphne houdt buiten de wacht. Ze zal ons waarschuwen als de Rode Ridder aankomt.

Shaggy: En wat dan?

Daphne: JONGENS! Hier komt hij!

Rode Ridder: RAAAR!

Shaggy: Zoinks! Hij wil ons pakken, Scooby!

Fred: Ok, jongens, laten we in het karretje gaan en hem naar het hoofdpodium leiden.

Na de rit in het karretje:

Fred: Ok, jongens, de Rode Ridder komt eraan... Ik ga me verstoppen en de deur achter hem op slot doen. Het enige dat jullie moeten doen is aan de juiste schakelaars trekken en de spots zouden hem moeten verblinden. Dan kunnen we hem vangen.

Shaggy: Zeg, dat is GEVAARLIJK! Waarom mogen WIJ ons niet verstoppen?

Scooby: Ja, laten we ons verstoppen!

Rode Ridder: RAAAR!

Shaggy: Zoinks!! Vooruit, Scoob!

GBA: Activeer de DRIE spots door aan de DRIE schakelaars en dan de hoofdschakelaars te trekken.

Bij het aankomen aan de eerste schakelaar:

Rode Ridder: RAAAR!

Shaggy: Zoinks! Daar komt hij, Scooby-Doo!

Scooby: Yikes!

Nadat je de Rode Ridder hebt verblind:

Rode Ridder: Arrrh! Arrrh!

Fred: Scooby! Shaggy! Snel! Bind hem vast!

Shaggy: MOETEN we dat echt?

Als de Rode Ridder gevangen is:

Earl Milton: Jullie hebben blijkbaar de Rode Ridder gevangen!

Velma: Dat klopt! En nu het moment waar jullie allemaal op hebben gewacht...

Earl Milton: Robert Zabrinkski! Ik had het moeten weten!

Velma: Walter Peabody heeft hem vast bladzijden van het boek der verdoemenis opgestuurd zodat hij monsters kon oproepen en jullie weggagen...

Fred: ... wetende dat jullie dan verplicht zouden zijn om te verkopen!

Robert Zabrinkski: En het was mij gelukt ook, als jullie bemoeizuchtige kinderen met jullie vervelende hond er niet waren geweest!

Earl Milton: Velma, hoe ben je het te weten gekomen?

Velma: Shaggy bracht me het ontvangstbewijs voor een dure cologne voor mannen. De Rode Ridder liet het ontvangstbewijs vallen toen hij door het rotsblok werd geraakt. Enkel iemand die bewust is van zijn imago zoals Zabrinkski zou zoiets gebruiken. We hebben ook een zakenkaartje dat naar cologne rook gevonden, met het logo GO erop. Dat kon niets anders dan Greenwood Ontwikkeling zijn, het bedrijf waarvoor Zabrinkski werkt...

Earl Milton: Indrukwekkend, klein mevrouwetje! Maar waar is mijn broer?

Doug Milton: Ik ben hier! Ik betrapte Zabrinkski terwijl hij zich in de Rode Ridder aan het verkleden was. Hij zag me, sloeg me bewusteloos en wikkelde me in deze verbanden zodat ik niet zou ontsnappen. Ik heb er uren over gedaan om hier te geraken!

Hoe kan ik jullie ooit bedanken?

Fred: Een goede daad verrichten is een beloning op zich!

Shaggy: Niets daarvan! EEN GOEDE MAALTIJD is een beloning op zich!

Scooby: Ja, Eten!

Weird Wild West: Inleiding (E004)

-----

Mysterieuze Vrouw: Ja? Ik begrijp het. Nee, blijf gewoon waar je bent en wacht op verdere instructies.

Mysterieuze Vrouw: Zabrinkski is betrapt.

Baas: De stommeling! Ik wist dat hij een zwakke schakel was! En hoe zit het met Peabody?

Mysterieuze Vrouw: Voor zover ik weet heeft hij de politie niets verteld.

Baas: Dan voeren we ons plan verder uit.

Daphne: Waar gaan we nu heen, Freddy?

Fred: Het Gold Mountain Westerse pretpark.

Shaggy: Cool! Heb je dat gehoord, Scoob? Dat betekent westerse chili, westerse barbecue....

Scooby: Westerse omeletten?

Shaggy: Zeker weten, makker!

Daphne: Waarom gaan we daar naartoe?

Velma: Omdat Robert Zabrinkski ook het Golden Mountain Westerse pretpark op probeerde te kopen. Dat is het pretpark van de brochure, weten jullie nog?

Daphne: Laat me raden: er zijn ook spoken in het pretpark?

Velma: Ja. Iemand gebruikt daar waarschijnlijk ook bladzijden uit het boek der verdoemenis!

Shaggy: Het is toch niet waar....

Johnny Channayapatra: Aangenaam. Ik ben Johnny Channayapatra en ik wil jullie persoonlijk welkom heten in Gold Mountain.

Daphne: Jeepers! Wat een spookdorp heeft u hier, Meneer Channayapatra!

Johnny Channayapatra: Verdomme! Het is helemaal niet de bedoeling dat het hier een spookdorp is. Het zou een boeiend wild westers pretpark moeten zijn! Al die spoken jagen de toeristen weg!

Fred: Wel, wij zijn hier om te helpen!

Daphne: Hoe zit het met je werknemers?

Johnny Channayapatra: Allemaal weg, behalve Mindi Stiles hier.

Mindi Stiles: Hallo allemaal. Uh, Meneer Channayapatra, onderteken deze verzekeringspapieren eens alstublieft....

Johnny Channayapatra: Ahr! Verdomde administratie! Wel, jullie mogen hier gerust verkennen. Ik zie jullie later wel.

Fred: Ok, team, laten we ons verspreiden en naar AANWIJZINGEN zoeken. Scooby, Shaggy, jullie beginnen met het hotel.

Shaggy: Hotel? Weet je wat dat betekent, Scooby?

Scooby: Room service!

Weird Wild West: tijdens het spelen (E041)

-----

Wanneer je de knop op de grond bereikt:

Scooby: Huh? Het werkt niet...

Shaggy: Ja, ik snap het niet.... misschien zijn we niet zwaar genoeg... We moeten iets zwaar vinden om erop te laten vallen...

Bij het zien van de doos:

Shaggy: Hey, Scoob! Kijk eens naar die grote doos! Als het op de knop beneden zou vallen zal er misschien....

Scooby: Ja! Goed idee.

Als je de eerste muzieknoden hebt gepakt:

Shaggy: Hey, kijk daar eens naar! Het lijken wel MUZIEKNODEN....

Scooby: Waarvoor dienen ze?

Shaggy: Ik weet het niet, maar er ontbreken blijkbaar een paar stukken.

Scooby: Laten we er meer zoeken!

De eerste ontmoeting met de "saloon" danseres:

Shaggy: Zoinks! Wie was DAT?

Scooby: Ik weet het niet. Ze ziet er gluiperig uit.

Shaggy: Misschien moeten we haar naar beneden volgen... heel voorzichtig!

Scooby: Okie-Dokie!

Nadat je aan de schakelaar getrokken hebt dichtbij de eerste aanwijzing:

Shaggy: Scooby, hoor jij wat ik hoor?

Scooby: Zeker weten! Het klinkt als kettingen....

Shaggy: Ja, en het komt vanuit de kamer hiernaast.....

Na het aanschakelen van de lichten:

Shaggy: We hebben blijkbaar één of ander licht aangezet, maar ik weet niet precies in welke kamer....

Scooby: Laten we dan rondkijken!

Shaggy: Misschien is het in een kamer in de buurt.

De tweede ontmoeting met de "saloon" danseres:

Scooby: Het is die vrouw weer!

Shaggy: Ik vraag me af wat ze van plan is. Laten we haar volgen!

De derde ontmoeting met de "saloon" danseres:

Scooby: Het is die vrouw weer!

Shaggy: Ja, en ik ben ervan overtuigd dat ze niet veel goeds van plan is.

Scooby: Waar gaat ze naartoe?

Shaggy: Ik weet het niet, Scooby-doo. Laten we dat proberen te weten te komen.

Nadat je de 3 bladzijden met de muzieknoten hebt gevonden:

Shaggy: Hey, het lijkt erop dat dit de ontbrekende MUZIEKNOTEN zijn!

Scooby: Goed zo! En wat doen we nu?

Shaggy: Ik weet het niet.... enig idee?

Scooby: Hoe zit het met de piano?

Shaggy: Bedoel je die in het "Saloon"? Ja, dat is een prachtig idee! Laten we vertrekken!

Het gesprek met Fred:

Fred: Jongens! Daar zijn jullie! Ik heb jullie hulp nodig...

Scooby: Waarvoor?

Fred: Ik ben een verdachte vrouw aan het achtervolgen en ik weet zeker dat ze niet veel goeds van plan is.

Shaggy: Oh, ja, we zagen haar hier naar binnen gaan.

Fred: Wel, ze is zojuist door deze deur gegaan. Er is een verlaten mijnkarretjesrit aan de andere kant.

Scooby: Een rit? Zoals in een pretpark!

Fred: Scooby-Doo, we ZIJN in een pretpark.

Shaggy: Klinkt leuk. Laten we gaan.

Fred: Het was waarschijnlijk een goed idee om hen te vertellen dat de rit gevaarlijk is....

Nadat je de mijnkarretjesrit met succes hebt voltooid:

"Saloon" Danseres: Jullie weer? Stop met mij te achtervolgen of het zal jullie spijten.

Fred: Dat is ze! Jullie moeten ze achtervolgen!

Scooby: Ik denk het niet!

Shaggy: Ja, zoals Scooby zegt! Dat is te gevaarlijk.

Fred: Wel, zou je het voor één scooby snack doen?

Scooby: Nee.

Fred: Zou je het voor TWEE scooby snacks doen?

Shaggy: Geen sprake van.

Fred: En wat denk je van DRIE scooby snacks?

Scooby: Drie Scooby Snacks?

Shaggy: Ok, we doen het!

Weird Wild West: na het vinden van de 3 aanwijzingen (E042)

-----

Het gesprek met Velma:

Shaggy: Hier! We vonden deze AANWIJZING.

Velma: Het is een boodschap. Er staat "Blijf monsters sturen tot C. wil verkopen." op.

Scooby: Wat betekent dat?

Velma: Het klinkt alsof iemand Mr. Channayapatra probeert te verplichten om zijn pretpark te verkopen.... en goedkoop ook!

Shaggy: Maar wie?

Velma: Ik zal meer AANWIJZINGEN nodig hebben om dat te weten te komen!

Shaggy: We hebben ook deze andere AANWIJZING gevonden...

Velma: Hmmm.... Het is een ticket voor een enkele reis voor... Mindi Stiles.

Scooby: Ze gaat vertrekken?

Velma: Misschien... zoeken jullie maar naar meer AANWIJZINGEN., ik sta op het punt om deze zaak op te lossen.

Shaggy: We hebben nog een AANWIJZING voor jou, Velma.

Velma: Een foto van een "saloon" danseres en... Robert Zabinski! De initialen RZ en MS staan op de achterkant geschreven.... Nu versta ik het!

Scooby: Huh?

Shaggy: Echt waar?

Velma: Ja! Jullie moeten proberen de "saloon" danseres te vinden en haar te vangen!

"Saloon" Danseres: Die magere jongen en zijn domme hond blijven mij maar vinden. Tijd voor wat wanhopige maatregelen. Meesters van de lucht, geesten van de stormen, help me van dit duo af, bevrijd me van die bemoeiallen!  
Hé?

Wat gebeurt er?!?! Dit is niet de bedoeling! HELP! Help mij!

Velma: Jinkies! Er zijn overal stofduivels! We zitten hier vast!

Shaggy: Zoinks! Ze zien eruit alsof ze klaar zijn om ons op te eten!

Scooby: Ja, ons opeten!

Velma: Jongens, als jullie het boek der verdoemenis aan mij willen geven, weet ik zeker dat ik het aankan...

Shaggy: En ons enige wapen tegen spoken verliezen? Geen sprake van! Ik zou nog liever namaakfruit eten!

Scooby: Zeker weten!

Velma: Wel, dan veronderstel ik dat het allemaal van jullie afhangt. Vang ze wel zeker allemaal, ok?

Shaggy: O.... ok.... Laten we gaan, Scoob....

Na het vernietigen van de kleine stofduivels:

Shaggy: Ok, ik denk dat dat de laatste was...

Scooby: Scooby-dooby-doo!!!

Daphne: HELP! HEEEEELP!

Scooby: Daphne?

Daphne: Help mij!

Shaggy: Komaan, Scoob! Laten we die windzak sturen naar waar hij thuishoort!

Scooby: Scooby-Doo!

Na het vernietigen van de grote stofduivel:

Shaggy: Het is ons gelukt, Scooby!

Daphne: Ja.... Ooh... ik ben zo duizelig... Goed gedaan jongens... Ooh...

Johnny Channayapatra: Wat is er aan de hand?

Fred: We gaan net te weten komen wie er zich achter deze maskerade verbergt...

"Saloon" danseres: Neeee!

Johnny Channayapatra: Mindi Stiles! Arh! Mindi, hoe KON je zoiets doen?

Velma: Ik denk dat ik daarop kan antwoorden.... Ik begon iets te vermoeden wanneer Shaggy mij dat boodschapje liet zien. Het was duidelijk dat er iemand het park van binnenin aan het saboteren was. Dan was er Mindi Stile's enkele reis ticket. Dat betekende dat ze van plan was om binnenkort te vertrekken, en dat was zeer verdacht. Ze moest het zijn.

Daphne: En hoe zit het met die foto? Het toont die "Saloon" danseres met Robert Zabrinkski. Dat verbindt deze zaak met Greenwood ontwikkeling. Niet waar, juffrouw Stiles?

Mindi Stiles: Hmpfh: Ik zeg niets tot ik mijn advocaat heb gesproken!

Johnny Channayapatra: Wel, ik veronderstal dat het nu in handen van de wet is. Mijn problemen zijn tenminste allemaal opgelost.

Fred: Dat is ons werk, meneer!

Johnny Channayapatra: En het zou haar nog gelukt zijn ook, als jullie... jonge stadsgladjanussen er niet waren geweest!

Shaggy: Weet je wat dat betekent, Scooby oude vriend?

Scooby: Gratis lunch!

Johnny Channayapatra: Ok, jullie... Oh, verdraaid! Mindi heeft de sleutel van de etensvoorraad!

Shaggy: Wat? Neeeeee.....

Daphne: Als jullie de politieauto's snel achtervolgen kunnen jullie haar misschien nog inhalen...

Scooby: Ja! Prachtig idee!

Shaggy: Hey, stop de auto! Kom terug! We hebben de sleutel nodig! De sleeeuuutel!

Bad juju in the Bayou: Inleiding (E005)

-----  
Binnenkort beschikbaar.

-----  
Vaak gestelde vragen (F001)

-----  
Vragen over het spel zelf (F002)

-----  
Fouten in het programma (F003)

-----  
Vragen over dit document/Kritiek (F004)

Vraag: Besef je wel dat je Nederlands op niets trekt?

Antwoord: Ja.

Vraag: Waarom is de Nederlandstalige versie veel groter dan de Engelstalige?

Antwoord: Omdat de Engelstalige versie geen vertaling heeft, die toch heel wat plaats inneemt.

Kan je een FAQ of iets anders voor mij vertalen? (F005)

-----  
Dat hangt ervan af. Stel jezelf eerst de vraag of je wel degelijk wil dat ik iets vertaal voor jou. Als je met volgende dingen kan leven mag je mij altijd contacteren.

Voor alles:

-Ik vertaal alleen Nederlands-Engels en Engels-Nederlands.

-Besef dat ik geen goedkoop alternatief ben voor een professionele vertaler.

Mijn vertalingen zijn van een lagere kwaliteit. Als je over voldoende taalkennis beschikt kan je zelf eens kijken hoe ik vertaal door dit document te vergelijken met de Engelstalige versie.

-Ik ben geen sneltrein. Leg mij geen deadlines op en verwacht het resultaat dan ook niet onmiddellijk.

- Ik ben geen vertaalgenie. Er kan af en toe eens een spellingsfout of een gramaticale fout in zitten. Uiteraard probeer ik dit tot een minimum te beperken.

-Mijn woordenschat is redelijk uitgebreid maar het valt niet te vermijden dat ik sommige woorden niet kan vertalen. Ik zal dan een synoniem gebruiken of in een noodgeval zelf een kleine beschrijving geven van wat je bedoelt.

-Ik draag geen verantwoordelijkheid voor eventuele fouten.

-Taken waar ik meer informatie voor moet opgeven dan mijn nickname of e-mail adres weiger ik automatisch.

-Als je zelf Engels kan moet je geen moeite doen om mij te contacteren tenzij je Engels natuurlijk heel gebrekkig is.

-Taken die beginnen met "Ik zou eventueel willen dat je dit vertaalt maar ik wil eerst een voorbeeld van je werk zien" weiger ik automatisch.

Vergelijk dit document met de Engelstalige versie als je een "voorbeeld" nodig hebt. Onthou goed dat ik GEEN professionele vertaler ben.

-Ik kan zelf na het beginnen van de vertaling besluiten om er mee op te houden.

Specifiek voor FAQs:

-Een co-auteur worden verwacht ik niet, wel zal ik op 2 verschillende plaatsen in de FAQ vermelden dat ik het heb vertaald. Meer dan mijn nickname, e-mail adres en contributor page komt er echter niet op.

-Je stuurt mij je FAQ het best in .txt formaat op, je krijgt hem ook terug om te posten in .txt

-Je Nederlandstalige FAQ is minstens half zo groot als de grootste FAQ voor het spel in kwestie tenzij het een FAQ over een specifiek onderdeel van het spel is natuurlijk.

-Ik moet je Nederlandstalige FAQ kunnen zien voordat ik een beslissing neem.

-Je FAQ is minstens 12 KB groot als het over een bepaald aspect van een spel gaat en minstens 35 KB groot als het over het volledige spel gaat.

Als je akkoord met met het voorgaande mag je mij altijd contacteren op RevenantXYZ@hotmail.com. De bovenstaande punten zijn eerder om toekomstige problemen te vermijden. Het zal geen professionele vertaling zijn maar het zal zeker verstaanbaar zijn.

-----  
Mij contacteren (G001)  
-----

Mij contacteren mag je voor eender welke reden op RevenantXYZ@hotmail.com. Als het over spellingsfouten gaat moet je wel zeker zijn, ik kan het mij niet veroorloven om het nog eens zelf te controleren nadat ik je e-mail heb ontvangen. Als je spellingsfouten ziet gelieve mij dan toch te contacteren. Ik was bij mijn vorige FAQ teleurgesteld dat niemand de moeite had gedaan om het te doen. En vermits dit de eerste keer is dat ik met een QWERTY toetsenbord schrijf verwacht ik extra veel fouten....

Als het over info gaat die ik aan deze FAQ kan toevoegen gelieve er dan bij te zeggen welke naam ik moet gebruiken om je te bedanken en of je wil dat ik je e-mail adres, contributor page of website vermeld. Als je niets schrijft gebruik ik gewoon de naam die de e-mail vermeldt en geen extra informatie.

-----  
Dankwoordje (H001)  
-----

CJayC van [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com) voor het posten van deze FAQ.  
Leo van [www.neoseeker.com](http://www.neoseeker.com) voor het posten van deze FAQ.

This document is copyright RevenantXYZ and hosted by VGM with permission.