



...che non vorrà cedere un'ora del suo prezioso tempo a Shaggy e Scooby per un'isola desolata e che si trova a zittire il loro angoscioso grido di dolore. Il loro obiettivo è quello di raggiungere l'isola di Zulu, un luogo sicuro, dove i due possono rifugiarsi e riposare. Ma per farlo, dovranno affrontare una serie di pericoli e sfide. Il loro viaggio sarà pieno di avventure e misteri. E alla fine, scopriranno che il loro nemico è molto più grande di quanto immaginassero.

THE HOLIDAY?

Our heroic trio, Scooby Doo, Scrappy Doo and Shaggy, are enjoying a well earned break aboard the pleasure cruiser "Bluebell", away from the haunted houses, ghosts, villains, and mysteries -

OR SO THEY THINK!

As Scooby lies dreaming of munching his way through a second box of Scooby Snacks, a menacing black shadow looms above. In a flash, the evil Baron Von Drak whisks the trembling Scooby and Shaggy from their sun loungers, carrying them far across the ocean to his lair, the "Isle of Sorrows".

THE FUN & GAMES

And so another adventure begins. Scrappy Doo, our hero, remains stranded on the "Blue Bell" and must save the day. A mammoth task lies before him and he needs all your help to free Uncle Scooby and Shaggy from the clutches of the evil Baron.

ALONG THE WAY

This breath taking arcade adventure takes you through nine levels, meeting a variety of "nasties" along the way. If you think you can cope with bouncing octopii, mutant killer fish, one legged pirates, dinosaurs, cavemen, long-armed yetis, then what about the "mad mallet", hopping gravestones, Frankie Stein Junior, mermen, eyes on legs, sea monsters, swinging logs and walking hammer heads?

HINTS & TIPS Some of these will help you in the game.

- On every level there is a secret bonus level, see if you can find it.
- Different items on each level will boost Scrappy's energy.
- Remember that Scrappy can jump onto some of his enemies heads to stun them.
- There are secret bonuses scattered around that Scrappy must find.
- Collect 15 Scooby Snacks for an extra life.
- You are unable to punch whilst on the pogo stick.
- Jumping on enemies heads kills enemies.

LOADING INSTRUCTIONS Reset machine insert disk into drive.

CONTROLS JOYSTICK CONTROL

Up = Jump	P = Pause/Resume Play
Left = Move Left	Esc = Quit Game
Right = Move Right	M = Music/S = SFX = (ST
Fire = Punch (Holding down fire then releasing for a mega punch)	M = Music/F = FX = (Amiga On Title Screen Only)

DEUTSCH

Unser heldenhaftes Draugespann, Scooby Doo, Scrappy Doo und Shaggy genießt einen wohlverdienten Urlaub an Bord des Kreuzschiffs "Bluebell", weit weg von verwünschten Häusern, Geistern, Schurken und Geheimnissen - Scooby liegt da und träumt davon, sich durch eine zweite Schachtel von Scooby Snacks hindurchzufuttern, als sich ein drohender Schatten von oben zusammenbraut. Schnell wie der Blitz schnappt

Und so beginnt ein neues Abenteuer. Scrappy Doo, unser Held, ist auf der "Blue Bell" zurückgeblieben und muß die Lage retten. Eine Mammut-Aufgabe liegt vor ihm, und er braucht alle Ihre Hilfe, um Onkel Scooby und Shaggy aus den Klauen des Barons zu befreien. Dieses atemberaubende Spielhallenabenteuer führt Sie durch neun Niveaus, und Sie werden unterwegs einer ganzen Menge verschiedener "Fieslinge" begegnen. Wenn Sie meinen, Sie könnten mit hüpfenden Kraken, Killerfisch-Mutanten, einbeinigen Piraten, Dinosauriern, Höhlenmenschen und langarmigen Schneemenschen fertigwerden, was sagen Sie dann zum "irren Holzhammer", zu springenden Grabsteinen, Frankie Stein Junior, Wassergeistern, Seungeheuern, schwingenden Klötzen und laufenden Hammerköpfen?

HINWEISE & TIPS Einige davon könnten Ihnen beim Spiel helfen.

- Auf jedem Niveau gibt es ein geheimes Bonusniveau, falls Sie es finden.
- Verschiedene Dinge auf den einzelnen Niveaus stärken Scrappys Energie.
- Vergessen Sie nicht, daß Scrappy einigen Feinden auf den Kopf springen kann, um sie zu betäuben.
- Überall sind geheime Bonuses verstreut, die Scrappy finden muß.
- Sammeln Sie 15 Scooby Snacks für ein Extra-Leben.
- Sie können nicht boxen, solange Sie auf dem Pogo-Stick herumhüpfen.
- Ein Sprung auf den Kopf eines Feindes tötet selbigen Feind.

LADANWEISUNGEN

Starten Sie den Computer neu auf und legen Sie die Diskette ein.

SPIELKONTROLLE JOYSTICK

Oben = Springen	M = Musik/S = SFX = (ST im Spiel)
Links = Nach links	M = Musik/F = FX = (Amiga nur auf Titeldisbildschirm)
Rechts = Nach rechts	Feuer = Schlag (Gedrückt halten und dann loslassen für Megaschlag)
P = Pause/Weiter	
ESC = Spiel beenden	

ITALIANO

Il nostro eroico trio, Scooby Doo, Scrappy Doo e Shaggy, si sta godendo un ben meritato riposo a bordo della nave crociera "Bluebell", lontano da case infestate, fantasmi, malvagi e misteri. Mentre Scooby se ne sta lì beato, sognando di sgoccioliarsi un'altra scatola di Scooby Snacks, un'ombra nera e minacciosa gli incombe sopra. Come un lampo, il malvagio Barone Von Drak rapisce i tremebondi Scooby e Shaggy dalle loro poltrone sdraio, trasportandoli al di là dell'oceano nella sua tana, l'"Isola dei Dolori". Ed ecco qua che comincia un'altra avventura. Scrappy Doo, il nostro eroe, è rimasto tutto solo sulla "Bluebell" e deve pur far qualcosa. Ha davanti a sé un compito difficilissimo ed ha perciò bisogno di tutto il tuo aiuto per liberare Zio Scooby e Shaggy dalle grinfie del malvagio Barone. Questo gioco arcade che toglie il respiro ti porta per nove livelli, incontrando un sacco di "malvagioli" per la strada. Se pensi di potercela fare contro polipani a rimbalzo, pesci assassini mutanti, pirati senza una gamba, dinosauri, cavernicoli, uomini delle nevi dalle

acciaia misurata, che farai con la "trigle pazzo", le tombe che saltellano, il giovane Frankie Stein, i tritoni, il gambo con gli occhi, i mostri marini, i tronchi che dondolano e i martelli che camminano?

SUGGERIMENTI! Alcuni di questi ti torneranno utili nel gioco.

- Ad ogni livello, c'è un livello segreto con premio. Trovatelo.
- Diversi oggetti ai vari livelli aumentano l'energia di Scrapy.
- Ricorda che Scrapy può saltare in testa ad alcuni nemici, per stordirli.
- Vi sono dei premi segreti sparsi in giro, che Scrapy deve trovare.
- Raccogli 15 Scooby Snacks per avere un'altra vita.
- Non potrai sferrare colpi mentre sei sul Pogo.
- Saltare sulla testa dei nemici li uccide.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Resettare il computer. Inserire dischetto nel drive.

JOYSTICK	P = Pausa/Ricomincia il gioco
Su = Salta	Esc = Esci dal gioco
Sinistra = Vai a sinistra	M = Musica/S = SFX = (ST mentre giochi)
Destra = Vai a destra	M = Musica/F = FX = (Amiga solo sui titoli di testa)
Fuoco = Pugno (Tenere Fuoco pigiato sferza un megapugno)	

ESPANOL

Nuestro heroico trio, Scooby Doo, Scrapy Doo y Shaggy, están disfrutando un buen merecido descanso abordo del crucero de recreo "Bluebell", lejos de las casas encantadas, fantasmas, villanos y misterios.

Mientras Scooby está tumbado sonando en como una segunda caja de Scooby Snacks, una sombra negra amenazadora lo cubre. Derrapente, el malvado Barón Van Drak saca de un tirón a Scooby, y a Shaggy, que están temblando, de sus hamacas, llevándolos a través del océano hacia su guarida, "La isla de las penas".

Y así comienza otra aventura. Scrapy Doo, nuestro héroe, se queda solo en el "Bluebell" y tiene que rescatarlos. Un objetivo muy difícil lo está esperando y necesita toda tu ayuda para liberar a tío Scooby y a Shaggy de las garras del malvado Barón.

Esta excitante aventura arcade, te lleva a través de nueve niveles, encontrando una gran variedad de "problemas". Si crees que puedes arreglártelas con pulpos saltadores, peces mutantes asesinos, piratas de una pierna, dinosaurios, los hombres de las cavernas, yetis de brazos largos, y que hay del salmoneo loco, lápidas que saltan, Frankie Stein Junior, tritones, pteranos con ojos, monstruos marinos, troncos que se balancean, cabezas de martillo andantes.

CONSEJOS Y SUGESTIONES

- En cada nivel hay un nivel de bonos secreto, intenda encontrarlo.
- Diferentes objetos en cada nivel hará aumentar la energía de Scrapy.
- Recuerda que Scrapy puede saltar sobre las cabezas de algunos de sus enemigos para aturdirlos.
- Scrapy debe encontrar bonos secretos que están esparcidos.
- Recoge 15 Snacks para una vida extra.
- No puedes dar puntazos mientras estás en el saltador.
- Saltando sobre las cabezas enemigas matarás a tus enemigos.

ISTRUCCIONES DE CARGAMENTO

Pulsa reinicializar e inserta el diskette en la abertura.

CONTROL DE JOYSTICK

Arriba = Saltar	M = Música/F = FX = (Amiga durante el juego)
Izquierda = desplazarse a la izquierda	M = Música/F = FX = (Amiga sólo en el título de la pantalla)
Derecha = desplazarse a la derecha	P = Pausa/reanudar el juego
Fuoco = abandonar el juego	Fuoco = Puntazo (mantener pulsado fuego para dar un super puntazo)

FRANCIAS

Les membres de notre trio héroïque, Scooby Doo, Scrapy Doo et Shaggy sont en train de prendre du repos bien mérité à bord du bateau de plaisance "Bluebell" ("Jacinthe des Bois"), loin des maisons hantées, des fantômes, des bandits et des mystères. Scooby est étendu à plat ventre en train de songer au plaisir qu'il aura à manger une deuxième boîte de Scooby Snacks, quand une ombre noire et menaçante lui survole. En un éclair, le méchant Baron Van Drak a pris Scooby et Shaggy tout tremblants de leurs transats et les a emportés loin à travers les océans jusqu'à son repaire, "L'île des Douleurs".

Et c'est ainsi qu'une autre aventure commence. Notre héros, Scrapy Doo, laissé en rade à bord du "Bluebell", doit voler au secours. Une tâche monstre lui attend et il a besoin de toute l'aide que vous pouvez lui apporter afin de libérer l'oncle Scooby et Shaggy de l'emprise du Baron méchant.

Cette aventure d'arcade épatante vous mène à travers neuf niveaux, et sur la route vous rencontrerez des méchants de toutes sortes. Si vous croyez pouvoir vous occuper des pieuvres bondissantes, des poissons mutants meurtriers, des pirates unijambistes, des dinosaures, des hommes des cavernes, des yetis à bras longs est ce que vous serez aussi confiant face au "maillot fou", aux pierres tombales sautillantes, à Frankie Stein Junior, aux tritons, aux yeux sur des jambes, aux monstres des mers, aux rondins balançants et aux têtes de marteau ambulantes.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

- Sur chaque niveau il y a un niveau de prime secret, essayez de le trouver.
- Sur chaque niveaux il y a des choses qui augmenteront l'énergie de Scrapy.
- Souvenez-vous que Scrapy peut sauter sur la tête de certains ennemis pour les étourdir.
- Scrapy doit trouver des primes secrets qui sont éparpillés par-ci par-là.
- Si vous ramassez 15 Scooby Snacks vous gagnez une vie supplémentaire.
- Si vous êtes sur l'échasse sauteuse vous ne pouvez pas donner des coups de poing.
- Si vous sautez sur la tête des ennemis vous les tuez.

COMMENT CHARGER

Appuyez sur Reset et mettez la disquette dans le lecteur.

JOYSTICK	P = Pausar/Recommencer
En haut = Sauter	Esc = Quitter le jeu
A gauche = A gauche	M = Musique/S = SFX = (ST pendant le jeu)
A droite = A droite	M = Musique/F = FX = (Amiga sur l'Ecran du Titre seulement)
Fuoco = Donner un coup de poing (Tenez Feu appuyé puis relâchez pour donner un coup de poing extra fort)	

