

STACK UP

Amiga Switch on computer and insert disk
 Atari ST Insert disk and RESET
 Spectrum Cass Type LOAD**
 Commodore Cass SHIFT RUN/STOP

AMIGA & ATARI ST OPTIONS: Stack up is controlled by a Joystick connected to the rear panel of the 16 Bit computer. Pressing FIRE starts the selected game. Pressing SPACE pauses the game, and ESCAPE quits the playing frame.

COMMODORE OPTIONS: Pressing FIRE starts the selected game. Pressing F7 pauses the game, and F1 quits the playing frame.

SPECTRUM OPTIONS: 1. Select Keyboard/Kempston/Sinclair/Cursor.
 2. Play OR Practice
 3. Start Level: One/two/Three
 4. Define New Keys from De-fault Values
 5. View High Score Table

Pressing ENTER switches the music On or OFF. Pressing SPACE pauses the game, and BREAK quits the playing frame.

GAMEPLAY: The aim of stack up is to guide the falling groups of blocks so that they form horizontal, vertical or diagonal lines of more than three of the same colour. Once this "Stack" has been made, the blocks disintegrate earning points.

As the blocks fall from the top of the frame, pressing SWOP allows the colours to exchange position.

The next block to fall is also displayed on the screen, so it is worth bearing that colour position in mind before placing the falling blocks.

As you Stack Up to higher frames, the falling blocks get faster, and the puzzles become more difficult. If your stack reaches the top of the screen, the frame is declared void and you lose your credit.

As the game progresses, various new playing blocks can be selected by pausing and selecting the following:

1. Weather Symbols
2. Road Traffic Symbols
3. Food Symbols
4. Outer Space Signs

Stack Up is split into 22 rounds, each of which has a target number of lines that must be reached before play can progress to the next level. After a successful round you are awarded CLEAR BONUS, plus a SPACE BONUS depending on how much empty space is left on the screen.

As higher levels are reached:

Frames are started with blocks already in the space.

Blocks appear randomly on the screen.

Only diagonal lines count towards your target levels

Left and Right controls may be reversed!!

Black blocks will fall that cannot disintegrate.

BASIC SCORING:

Each group of three blocks placed in frame: 50 points
 Vertical line of Three: 200 points

Horizontal line of Three: 500 points

Diagonal line of Three: 1,000 points

EXTENDED SCORING:

Line of Four: Scores double and counts as Two
 Line of Five: Scores triple and counts as Three
 Line of Six: Scores quadruple and counts as Four

CHAIN REACTIONS:

First Step: Single Score
 Second Step: All lines are worth Double
 Third Step: All lines are worth Triple

STACK UP

Amiga Allumez votre ordinateur et insérez la disquette.
 Atari ST Insérez la disquette et appuyez sur RESET
 Spectrum Cass Tapez LOAD**
 Commodore Cass SHIFT RUN/STOP

OPTIONS AMIGA & ATARI ST: vous contrôlez Stack up avec un joystick connecté au port du répondant de l'ordinateur 16bits. Pour commencer le jeu sélectionnez appuyez sur FEU. Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur ESPACE et sur ESCAPE pour abandonner le jeu.

OPTIONS COMMODORE: appuyez sur FEU pour commencer le jeu sélectionné. Appuyez sur F7 pour mettre le jeu en pause et sur F1 pour abandonner le jeu.

OPTIONS SPECTRUM:

1. Sélectionner clavier/Kempston/Sinclair/Curseur.
2. Jeu ou Entrainement
3. Commencer niveau: un/deux/trois
4. Définir nouvelles touches à partir des valeurs par défaut.
5. Voir tableau des Meilleurs Scores.

Appuyez sur ENTER pour activer ou désactiver la musique. Appuyez sur ESPACE pour mettre le jeu en pause ou reprendre le jeu. Appuyez sur BREAK pour abandonner le jeu.

JEU: le but de Stack up est d'orienter les ensembles de blocs qui tombent de façon à ce qu'ils forment des lignes horizontales, verticales ou diagonales de plus de trois de chaque couleur. Une fois que le "Stack" (tas) a été fait, les blocs disparaissent et vous gagnez des points.

Pendant que les blocs tombent du haut du cadre, vous pouvez appuyer sur SWOP pour inverser les couleurs.
 Le bloc suivant apparaît également à l'écran, vous permettant de vous souvenir de la couleur lorsque vous alignez les blocs.

Lorsque vous atteignez les niveaux plus élevés de Stack up, les blocs tombent plus vite et ils deviennent plus difficiles à assembler. Si vous êtes attentif au haut de l'écran, le cadre est annulé et vous perdez vos crédits. Au fur et à mesure du jeu, vous pouvez sélectionner différents blocs de jeu en mettant en pause et en sélectionnant ce qui suit:

1. Symboles de Temps
2. Symboles de Circulation Routière
3. Symboles de Nourriture
4. Panneaux de l'Espace Interstidal

Vous trouvez 22 parties dans Stack Up. Chacune contient un nombre de lignes à obtenir avant de pouvoir passer au niveau suivant. Après avoir réussi une partie, vous gagnez un BONUS CLEAR (effacer), ainsi qu'un SPACE BONUS (bonus spatial) en fonction des espaces vides restants à l'écran.

Lorsque vous atteignez des niveaux élevés:
 Vous commencez des cadres contenant déjà des blocs.

Les blocs apparaissent au hasard à l'écran.
 Seules comptent les lignes diagonales.

Les contrôles droite et gauche peuvent être inversés!!
 Les blocs noirs qui tombent ne pourront pas être désintégrés.

SCORE DE BASE:
 Chaque groupe contenant trois blocs placé dans le cadre: 50 points
 Ligne verticale de trois: 200 points

Ligne horizontale de trois: 500 points
 Ligne diagonale de trois: 1,000 points

AUTRES SCORES:
 Ligne de quatre: score double et compte comme Deux
 Ligne de cinq: score triple et compte comme Trois
 Ligne de six: score quadruple et compte comme Quatre

REACTIONS EN CHAINE:
 Première étape: score simple
 Deuxième étape: toutes les lignes valent deux fois plus

Troisième étape: toutes les lignes valent trois fois plus

STACK UP

Amiga Accendi il tuo apparecchio e inserisci il disco.
 Atari ST Inserire il disco e resettare
 Spectrum Cass Digma LOAD**
 Commodore Cass SHIFT RUN/STOP

OPZIONI AMIGA & ATARI ST: Stack up si controlla tramite un joystick collegato allo slot corrispondente dell'ordinatore 16bits. Per cominciare il gioco selezionate, appuyez sul FEU. Per mettere il gioco in pausa, appuyez su SPAZIO e poi sulla F1 per abbandonare il gioco.

OPZIONI COMMODORE: premendo FIRE inizia il gioco. Premendo F7 il gioco si ferma mentre premendo F1 si abbandona il frame in gioco.

OPZIONI SPECTRUM:

1. Seleziona: Tastiera/Kempston/Sinclair/Cursore
2. Gioca o fai pratica
3. Inizia Livello: Uno/Due/Tre
4. Definisci dei Nuovi Tasti partendo dai Valori di De-fault
5. Mostra del Tabellone dei punteggi più alti

Premendo ENTER accendi o spegni la musica. Premendo SPAZIO fermi e poi ricomincino il gioco; BREAK abbandona il frame in gioco.

GIOCO: Lo scopo di stack up è di guidare i blocchi cadenti in modo da formare delle linee orizzontali, verticali o diagonali, di più di tre dello stesso colore. Una volta che questo "Stack" (mucchio) è fatto, i blocchi si disintegrano e li quadragenerai dei punti.

Quando i blocchi cadono dall'alto della cornice, clicca su SWAP per invertire i colori. Sullo schermo sarà mostrato il blocco che cadrà successivamente, cerca di ricordarti il suo colore prima di piazzare i blocchi. Quando ammucchi sulla cornice più alte, i blocchi cadenti vanno più forte e diventano più difficile metterli insieme. Se il mucchio raggiunge la cima dello schermo, la cornice viene annullata e tu perderai il tuo credito.

Proseguendo il gioco potranno essere selezionati dei nuovi blocchi da giocare mettendo in pausa e selezionando:

1. Simboli della Stazione
2. Simboli Stradali
3. Simboli di Cibo
4. Simboli dello Spazio Esterno

Stack up è diviso in 22 parti ed ognuna di queste ha un numero stabilito di linee da raggiungere prima che si possa passare al livello successivo. Dopo aver terminato con successo una partita ti saranno assegnati dei CLEAR BONUS oltre a uno SPACE BONUS, a seconda della quantità di spazio rimasta sullo schermo.

Quando si raggiungono i livelli più alti:

Le cornici si aprono con i blocchi già inseriti.
 I blocchi appaiono casualmente sullo schermo.

Solamente le linee diagonali contano per gli obiettivi dei livelli.
 I comandi di destra e sinistra potrebbero essere invertiti!

Cadrano dei blocchi neri che non potranno essere disintegrati.

PUNTEGGIO BASE:

Ogni gruppo di tre blocchi piazzato nella cornice: 50 punti
 Linea verticale di tre: 200 punti

Linea orizzontale di tre: 500 punti
 Linea diagonale di tre: 1,000 punti

PUNTEGGI ESTESI:

Linea di quattro: Raddoppi il punteggio e conta come due
 Linea di cinque: Triplichi il punteggio e conta come tre
 Linea di sei: Quadruplichi il punteggio e conta come quattro

REAZIONI A CATENA:
 Prima Tappa: Punteggio semplice
 Seconda Tappa: Tutte le linee valgono doppio
 Terza Tappa: Tutte le linee valgono triplo

STACK UP

Amiga Schakel de computer aan en voer de disk in
 Diskette insteken en op RESET drukken
 Spectrum Cass Type LOAD**
 Commodore Cass SHIFT RUN/STOP

AMIGA & ATARI ST MOGELIJKHEDEN: Stack Up wordt bestuurd met een joystick die in de juiste inlaatopening van de 16 Bit computer is geplaatst. Door op FIRE (schiet) te drukken begint het gekozen spel. Door op de SPATIEBALK te drukken wordt het spel stilgelegd en met ESCAPE beëindigt het spel.

COMMODORE MOGELIJKHEDEN: Door op FIRE (schiet) te drukken begint het gekozen spel. F7 geeft pauze en F1 maakt een einde aan het spel.

SPECTRUM MOGELIJKHEDEN:

1. Kies: Toetsenbord/Kempston Sinclair/Cursor
2. Speel Of oefen
3. Start op niveau: een/twee/drie
4. Kies nieuwe toetsen uit de gegeven waarden
5. Laat de scorelijst zien

Door op ENTER te drukken dat de muismiek AAN of UIT worden gezet. De SPATIEBALK is de pauze- en de herhaalknop, BREAK maakt een einde aan het spel.

SPERMETHODE: De bedoeling van het spel is om de vallende blokgroepen

zo te besturen dat ze meer dan drie horizontale, verticale en diagonale lijnen vormen van dezelfde kleur. Zodra deze stapel gemaakt is, verdwijnen de blokken en scoor je punten. Tijdens de val van de blokken van boven naar beneden over het scherm kun je op SWOP drukken om de kleuren te verwisselen. Je kunt op het scherm ook al het volgende blok dat zal gaan vallen zie, dus bij het plaatsen van het vallende blok, kun je al vast rekening houden met het volgende. Als je op een hoger niveau aan het stapelen bent, vallen de blokken steeds sneller en wordt de puzzels moeilijker. Wanneer de stapel de bovenkant van het scherm bereikt, wordt het raamwerk ongeduldig verklaard en verlies je je punten. Tijdens het spel kun je een aantal nieuwe blokken kiezen door te pauzeren en uit de volgende mogelijkheden te kiezen:

1. Weersymbolen
2. Verkeerssymbolen
3. Etensymbolen
4. Ruimte tekens

Stack Up bestaat uit 22 rondes. Iedere ronde heeft een vast aantal streeflijnen dat bereikt moet worden, voordat je naar een volgend niveau kunt overstappen. Als je een niveau hebt afgerond, krijg je een CLEAR bonus (omdat je het scherm hebt "schoongemaakt"), en een SPACE bonus als je nog genoeg ruimte over hebt op het beeldscherm.

Wanneer je op een hoger niveau speelt:

Liggend er aan het begin van het spel al blokken in het raamwerk. Verschijnen de blokken willekeurig op het scherm.

Tellen alleen de diagonale lijnen nog maar mee voor je streefniveau. Kan de bediening van links en rechts worden verwisseld??

Valen er blokken die niet kunnen verdwijnen?

BASIS SCORE:
 Voor iedere groep van drie die je in het raamwerk plaatst: 50 punten
 Vertikale linijen van drie: 200 punten

Horizontale linijen van drie: 500 punten
 Diagonale linijen van drie: 1000 punten

UITGEBORENDE SCORE:
 Linijen van vier: Scoort dubbel en tellt voor twee
 Linijen van vijf: Scoort drie keer en tellt voor drie
 Linijen van zes: Scoort vier keer en tellt voor vier

KETTINGREACTIE:

- Eerste stap: Enkele score
- Tweede stap: Alle lijnen zijn het dubbele waarde
- Derde stap: Alle lijnen hebben een driedubbele waarde