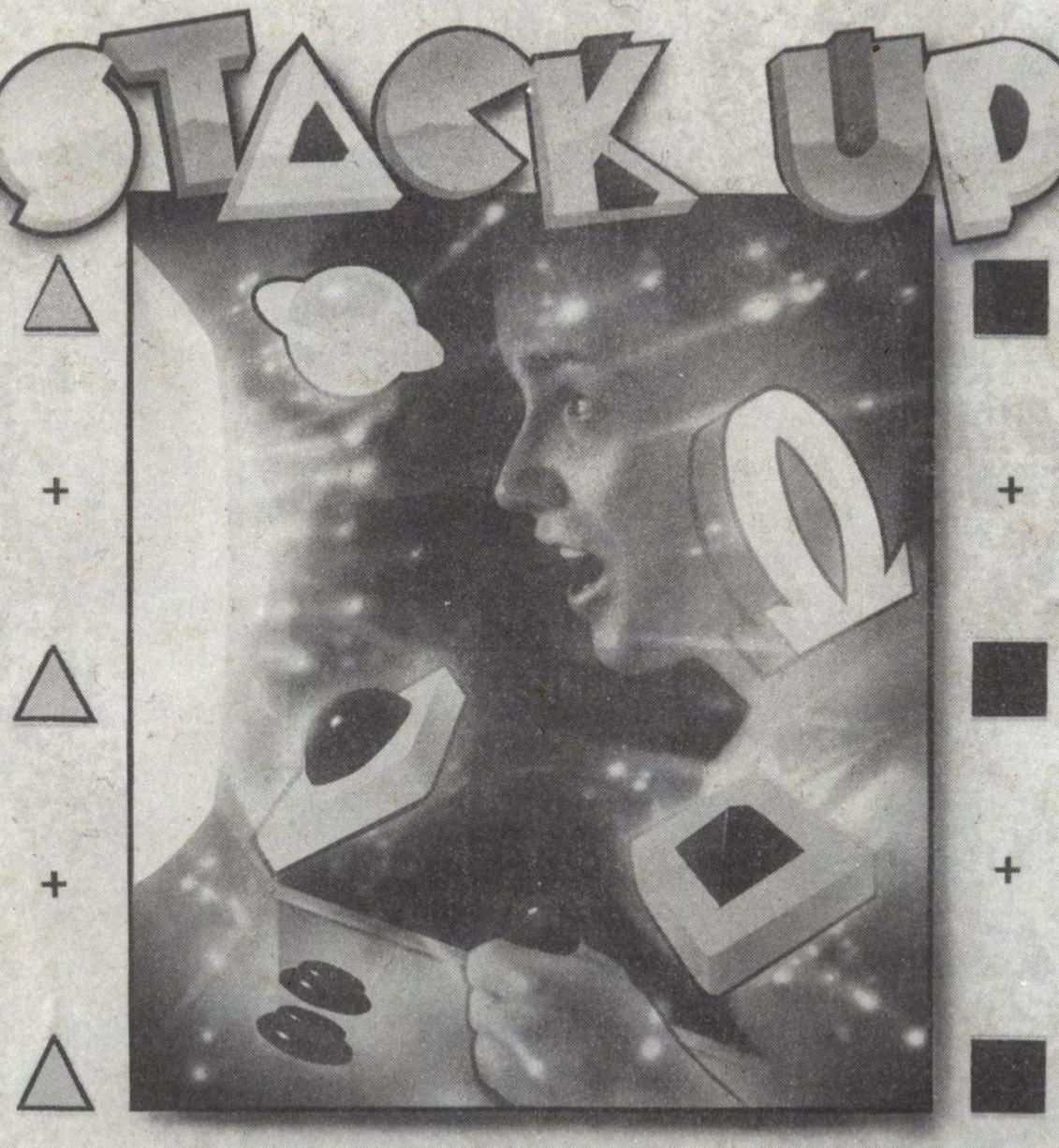

STACK UP

ATARI ST LOADING INSTRUCTIONS

Switch on the computer and place the STACK UP disk in the drive. The game then loads automatically.

AMIGA LOADING INSTRUCTIONS

Switch on the computer. When the 'Workbench' prompt appears, insert the STACK UP disk in the drive, and the game then loads automatically.

OPTIONS

Stack Up is controlled by a **JOYSTICK** connected to the relevant port on the 16-Bit computer.

Pressing **FIRE** starts the selected game.

Pressing **SPACE** pauses the game, and **ESCAPE** quits the playing frame.

GAMESPLAY

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 positions.

The next block to fall is also displayed on the screen, so it is worth bearing that colour formation 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 Signals
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 them.
- Blocks appear randomly on the screen.
- Only diagonal lines count towards your target levels.
- Left and Right controls may become 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.

So a diagonal line of Five formed on a Second Step Chain Reaction is worth 5,000 points.

Stack Up - *The Ultimate Arcade Game !!*

Program: Jimmy Parr (Amiga) & Douglas Turvey (ST)
Graphics: David Taylor
Made in UK

'Zeppelin Platinum' is a trading name of Zeppelin Games Ltd. The program code, graphics, music and artwork of this game are the copyright of Zeppelin Games Limited and may not be reproduced, stored or hired without the written permission of Zeppelin Games Limited.

© 1991 Zeppelin Games Ltd, PO Box 17
Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP

STACK UP

ATARI ST LADEANWEISUNGEN
Computer einschalten und die Programmdiskette "STACK-UP" in das Diskettenlaufwerk einlegen. Das Spiel ladet nun automatisch.

AMIGA LADEANWEISUNGEN
Computer einschalten. Wenn die Eingabeaufforderung "Arbeitstisch" erscheint, bitte die Programmdiskette "STACK-UP" in das Diskettenlaufwerk einlegen, das Spiel ladet nun automatisch.

AUSWAHL

Stack Up wird mittels **Joystick** gesteuert, der an die entsprechende Buchse Ihres 16 Bit Computers angeschlossen ist.

Durch Drücken der Feuertaste wird das ausgewählte Spiel gestartet.

Durch Drücken der Leertaste wird der Spielverlauf angehalten bzw. unterbrochen und durch "Escape" wird die Spielrunde verlassen.

SPIELANLEITUNG

Das Ziel des Spiels "Stack Up" ist es, die herabfallenden Gruppen von Blöcken so mittels Joystick zu leiten, da sie horizontale, vertikale oder diagonale Reihen von mehr als drei Blöcken der gleichen Farbe bilden. Sobald dieser "Stapel" vervollständigt wurde, verschwinden die Blöcke und ergeben Punkte.

Während die Blöcke vom oberen Spielfeldrand fallen können Sie durch Drücken der Taste "AUSTAUSCH" ihre Farbpositionen austauschen.

Der Block, der als nächstes fallen wird, ist auch schon auf dem Bildschirm angezeigt, also lohnt es sich an diese Farbfolge zu denken, bevor die herabfallenden Blöcke plaziert werden.

So wie Sie zu höheren Spielrunden aufsteigen, werden die herabfallenden Blöcke immer schneller und die Puzzle immer schwieriger.

Wenn Ihr Stapel den oberen Feldrand erreicht hat, wird diese Spielrunde ungültig und sie verlieren Ihre Punkte.

Wenn das Spiel weiter fortgeschritten ist, können Sie neue Spielblöcke auswählen, indem Sie das Spiel unterbrechen und aus den folgenden Kategorien auswählen:

1. Wetter Symbole
2. Verkehrszeichen
3. Lebensmittel-Symbole
4. Auerirdische Zeichen

"Stack Up" ist in 22 Runden aufgeteilt, von denen jede eine Sollanzahl von Reihen hat, die erreicht werden mu, bevor das Spiel zur nächsten Ebene aufsteigen kann. Nach einer er- folgreichen Runde erhalten Sie einen RUNDEN BONUS für das Errei- chen der nächsten Runde und einen RAUM BONUS, abhängig davon wieviel freier Raum auf dem Spielfeld noch vorhanden ist.

Wenn höhere Ebenen erreicht sind:

- Sind bereits Blöcke in dem Spielfeld vorhanden, bevor die Runde gestartet wird
- Blöcke erscheinen unkontrolliert auf dem Bildschirm
- Es werden nur noch die diagonalen Reihen für die Erreichung Ihrer Sollanzahl gerechnet
- Links-und Rechtssteuerung kann vertauscht sein
- Schwarze Blöcke fallen, die aber nicht wieder verschwinden

BASIS PUNKTEN

Jede Gruppe mit drei Blöcken, plaziert im Spielfeld: 50 Punkte
Vertikale Reihe mit Drei: 200 Punkte
Horizontale Reihe mit Drei: 500 Punkte
Diagonale Reihe mit Drei: 1000 Punkte

ERWEITERTES PUNKTEN

Reihe mit Vier: Punktet doppelt und zählt wie zwei
Reihen Reihe mit Fünf: Punktet dreifach und zählt wie drei
Reihen Reihe mit Sechs: Punktet vierfach und zählt wie vier Reihen

KETTENREAKTIONEN

Erster Schritt: Einfache Punkte Zweiter Schritt: Alle Reihen zählen doppelt Dritter Schritt: Alle Reihen zählen dreifach

Also eine diagonale Reihe mit fünf Blöcken, gebildet im zweiten Schritt der Kettenreaktion wird mit 5000 Punkten bewertet.

STACK UP *das absolute Arkaden-Spiel!!*

Programm: Jimmy Parr (Amiga) & Douglas Turvey (ST)
Graphik: David Taylor
Hergestellt im Vereinigten Königreich (UK)

'Zeppelin Platinum' ist ein Handelsname der Zeppelin Games Ltd.
Der Programmcode, Graphik, Musik und die künstlerische Arbeit dieses Spiels unterliegen dem Urheberrecht und dürfen nicht ohne die schriftliche Genehmigung der Zeppelin Games Limited reproduziert, gelagert oder verliehen werden.

© Zeppelin Games Limited 1991, PO Box 17
Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP

STACK UP

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DI ATARI ST
Accendere il computer e mettere nel comando il disco STACK UP. Il gioco allora si carica automaticamente.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DI AMIGA
Accendere il computer. Quando la richiesta "Tavolo da lavoro" appare, inserire il disco STACK UP nel comando ed il gioco quindi si carica automaticamente.

OPZIONI

RAGGRUPPAMENTO è controllato da una **LEVA DI COMANDO** connessa all'apertura appropriata sul computer a 16-Bit.

Premendo **FIRE** si dà inizio al gioco prescelto.

Premendo **SPACE** si ferma il gioco, e **ESCAPE** abbandona il quadro in gioco.

GIOCO

Lo scopo del raggruppamento è di guidare i gruppi cadenti di blocchi così che essi formino linee orizzontali, verticali o diagonali superiori a tre aventi lo stesso colore. Una volta che questo "Raggruppamento" sia stato realizzato, i blocchi si disintegrano acquistando punti.

Man mano che i blocchi cadono dalla sommità del quadro, premendo **SWOP** consente ai colori di cambiare posizioni.

Il blocco successivo a cadere è anche visualizzato sullo schermo, così che val la pena tenere in mente quella formazione di colore prima di disporre i blocchi cadenti.

Man mano che tu Raggruppi in quadri più alti, i blocchi cadenti diventano più veloci, e le composizioni diventano più difficili.

Se il tuo raggruppamento raggiunge la cima del quadro, il quadro viene dichiarato nullo e tu perdi il tuo credito.

Man mano che il gioco progredisce, nuovi vari blocchi in gioco possono essere selezionati fermando e selezionando i seguenti:

1. Simboli di Tempo
2. Segnali di Traffico Stradale
3. Simboli di Cibo
4. Segnali di Spazio Esterno

Il Raggruppamento è diviso in 22 giri, ciascuno dei quali ha un numero-obiettivo di linee che deve essere raggiunto prima e il gioco possa progredire al livello successivo. Dopo un giro ben riuscito, tu ti sarai aggiudicato un PREMIO PROVA SUPERATA, ed in più un PREMIO SPAZIO a seconda di quanto spazio vuoto sia lasciato sullo schermo.

Come vengono raggiunti livelli più alti:

- Quadri vengono iniziati con blocchi che sono già in essi.
- Blocchi appaiono a casaccio sullo schermo.
- Soltanto linee diagonali contano ai fini dei tuoi livelli-obiettivi.
- Controlli di sinistra e destra possono essere invertiti!
- Blocchi neri che non possono disintegrarsi cadranno.

PUNTEGGIO DI BASE

Ciascun gruppo di tre blocchi disposti in quadro: 50 punti
Linea verticale di Tre: 200 punti
Linea orizzontale di Tre: 500 punti
Linea diagonale di Tre: 1000 punti

PUNTEGGIO ESTESO

Linea di Quattro: Doppi punti e contano per Due.
Linea di Cinque: Tripli punti e contano per Tre.
Linea di Sei: Quadrupli punti e contano per Quattro.

REAZIONI A CATENA

Primo Gradino: Punteggio Singolo.
Secondo Gradino: Tutte le linee valgono il doppio
Terzo Gradino: Tutte le linee valgono il Triplo.

Pertanto, una linea diagonale di Cinque formata su una Reazione a Catena del Secondo Gradino vale 5000 punti.

STACK UP - *Il Non Plus Ultra di Giochi in Galleria.*

Programma: Jimmy Parr (Amiga) & Douglas Turvey (ST)
Disegni: David Taylor
Realizzato in Gran Bretagna

'Zeppelin Platinum' è un nome commerciale per Zeppelin Games Limited.
Il codice del programma, disegni, musica e contenuto artistico di questo gioco sono proprietà riservata di Zeppelin Games Limited e non possono essere riprodotte, immagazzinate o noleggiate senza il permesso scritto di Zeppelin Games Limited.

© 1991 Zeppelin Games Limited, PO Box 17
Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP