



# BLOCK OUT™

## Credits

CALIFORNIA  
Dreams

Programming by: PZK Co. Development Group Game designer and lead programmer: Aleksander Ustaszewski  
Package design: Hyru Gau, Tom Finnegan and Uwe Schaffmeister User's Manual: Uwe Schaffmeister

## Los geht's

### Laden des Spiels

Die BLOCKOUT Diskette ist nicht kopierschutzfähig, Sie können und SOLLTEN sich deshalb eine Sicherheitskopie anfertigen, falls Sie eine Harddisk besitzen, können Sie das Spiel auch darauf installieren. Wenn Sie Ihre High-Scores speichern möchten, sollten Sie prüfen, ob die Diskette nicht schreibgeschützt ist.

Wenn Sie den Titel-Bildschirm überspringen möchten, brauchen Sie nur eine Taste oder den Mausknopf drücken.

### AMIGA

Schalten Sie Ihr System ein (Amiga 1000 Besitzer müssen erst eine Kickstart laden). Wenn das Workbench-Logo erscheint, legen Sie die BlockOut Diskette in das Bootlaufwerk. Das Spiel wird automatisch geladen.

### ATARI ST

Legen Sie die BlockOut Diskette in Laufwerk A. Schalten Sie den Computer ein und doppelklicken Sie im Desktop das Programm BLOCKOUT.PRG.

### IBM

Starten Sie Ihr System wie üblich. Wenn das DOS installiert wurde, legen Sie die BlockOut Diskette in Laufwerk A, tippen A und drücken ENTER. Jetzt tippen Sie "b" und drücken noch einmal ENTER. Das Programm wird nun geladen.

Wenn Sie BlockOut auf einer Harddisk installieren wollen, legen Sie die BlockOut Diskette in Laufwerk A und tippen folgendes ein:

install c:

Ersetzen Sie das "c:" durch die Bezeichnung Ihrer Harddisk. Das Spiel wird nun in einem Unterdirectory mit dem Namen "Blockout" installiert.

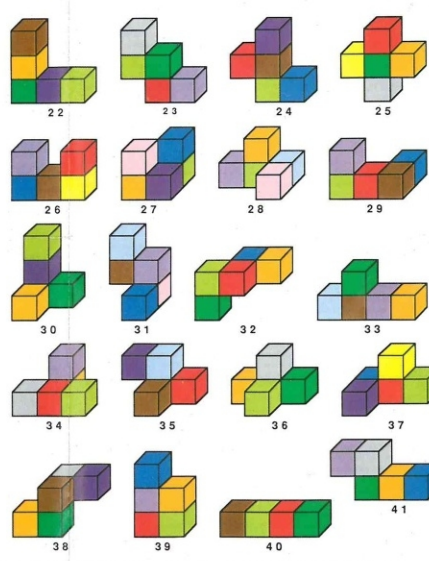
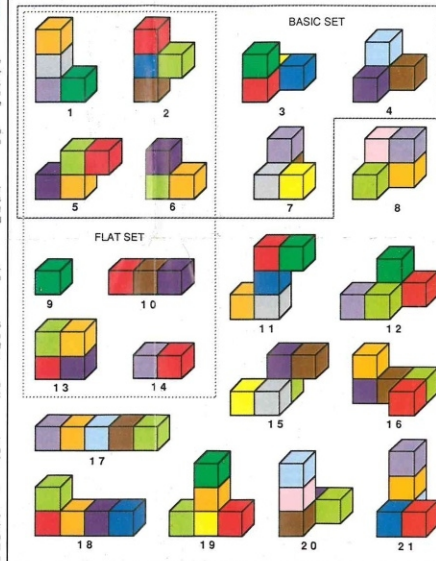
Sie können die Installation auch selber mit dem DOS vornehmen.

Nachdem das Spiel geladen wurde, können Sie den Grafikmodus wählen. Die von Ihrem Computer unterstützten Modi sind hervorgehoben. Sie können sich den Modus entweder mit den Pfeiltasten und ENTER oder mit der entsprechenden Buchstabenkürzel auszuwählen. Der gewählte Modus wird als "blockoutset" mit anderen Parametern gespeichert. Beim nächsten Laden wird der richtige Modus automatisch selektiert.

Sie können dieses Menü auch überspringen, indem Sie beim Starten des Spiels Parameter übergeben.

- bl h für Hercules Modus
- bl e für EGA niedrige Auflösung
- bl eh für EGA hohe Auflösung
- bl c für CGA Modus
- bl f für Tandy Modus

Nachdem Sie eine der Zeilen gelpip haben, drücken Sie ENTER. Der Computer versucht nun, BlockOut im gewünschten Modus zu starten und speichert die Konfiguration als "blockoutset" automatisch ab.



## Getting Started

Your BLOCKOUT disk is not copy protected, so before you play the game we strongly recommend that you make a back-up copy of the original disk or copy its contents onto your hard disk. Then use your back-up copy when loading the game. If you wish to save your high scores, make sure the disk is not write protected.

NOTE: To skip the title screen, press any key or the mouse button (if applicable).

### LOADING THE GAME

**Amiga**  
Turn on your computer system. (Amiga 1000 owners must use the Kickstart disk.) When the prompt asking for the Workbench disk appears, put the BLOCKOUT disk into the drive. Your computer will load the game automatically.

**Atari ST**  
Place the BLOCKOUT disk in the disk drive. Turn on your monitor and the computer. When the desktop appears, double-click on BLOCKOUT.PRG.

**Macintosh**  
Turn on your computer using the system disk or hard disk. Insert the BLOCKOUT disk into the drive and double click on the BLOCKOUT icon.

**IBM-PC**  
Turn on your computer using your DOS disk. When the DOS prompt appears, insert the BLOCKOUT disk in drive A. If you are not in drive A, switch to drive A by typing a: and pressing ENTER. Then type bl and press Enter. Your computer will load the BLOCKOUT program.

If you wish to install BLOCKOUT on your hard disk, insert the BLOCKOUT disk in drive A and type the following command at the DOS prompt/install c: Replace c with the letter designating your hard drive. The game will be copied into a subdirectory called "Blockout", created in the current hard disk directory.

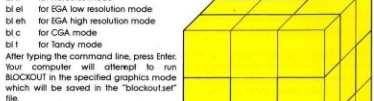
You can also copy all files from the original game disk into your hard disk using the DOS copy command.

Once the game is loaded, a menu will appear allowing you to select the graphics mode in which you will play the game. The program will highlight the best available graphics mode that your computer supports, but you may select any mode desired. Some graphics modes may not work on your computer. You may select the graphics mode by using the up and down cursor keys and ENTER, or by pressing the highlighted letter of the desired choice. The graphics mode you select will be saved automatically to a file called "blockoutset". (This file will also contain any current setup saved by the Write Setup option.) The next time you load the game, the graphics mode will be set automatically.

You may bypass the graphics mode menu by typing one of the following commands at the DOS prompt.

- bl h for Hercules mode
- bl e for EGA low resolution mode
- bl eh for EGA high resolution mode
- bl c for CGA mode
- bl f for Tandy mode

After typing the command line, press Enter. Your computer will attempt to run BLOCKOUT in the specified graphics mode. The file which will be saved in the "blockoutset" file.



## Kopierschutz Copy protection

Nachdem das Spiel gestartet wurde, wird ein Block auf dem Bildschirm gezeigt. Der Block wird in einige Teile aufgeteilt, wovon einer hell aufleuchtet. Suchen Sie diesen Block in der Anleitung. Wenn Sie ihn haben, suchen Sie nach der Farbe des Blocks.

Amiga, Atari ST, Benutzen Sie die Maus und klicken Sie auf die richtige Farbe.

IBM, Benutzen Sie zum ausschauen der Farbe die Pfeiltasten und ENTER.

Wenn Sie nicht die richtige Farbe ausschauen, wird das Programm abgebrochen.

After the program has loaded, it will display a block on the screen. The block will be divided into a number of cubes, and one of these will be highlighted. You will need to locate the same block on the inside front or rear cover of your User's Manual. Once you have located the block, find the colour of the cube that is highlighted on the screen.

Amiga, Atari ST, Macintosh, use the mouse and mouse button to point and select the proper colour.  
IBM PC: Select the colour on the menu using the cursor keys and press Enter.  
If an incorrect colour is selected, the BLOCKOUT program will end and return control to the computer's operating system.

There is a chart on the back cover of the manual to help you identify the individual colours.

## Einführung

Alexander Utsawski wählte die Idee zu BLOCKOUT aufgrund des Soma-Würfels. Der Soma-Würfel wurde von dem dänischen Autor und Mathematiker Piet Hein erfunden. Er basiert auf einer ungewöhnlichen geometrischen Eigenschaft. Wenn Sie nicht mehr als vier Würfel, egal auf welche Weise, miteinander kombinieren, entstehen sieben verschiedene Formen, jede aus drei oder vier Würfeln. (Diese Formen sind mit denen auf der Coverseite identisch). Diese sieben Formen können wiederum zu einem 3x3x3 Würfel aus 27 einzelnen Würfeln kombiniert werden. Eine komplette Beschreibung des Soma Würfels findet Sie in Martin Gardner's "2nd Scientific American Book of Mathematical Puzzles & Diversions", Simon & Schuster, 1991.

## Das Spiel

Obwohl BLOCKOUT ein relativ einfaches Spiel ist, müssen Sie sich doch erst an das Interface gewöhnen. Am besten verfahren Sie folgendermaßen:  
Wählen Sie im Hauptmenü "Practice Mode".  
Der Spiel-Bildschirm erscheint. Nehmen Sie Ihre Hand auf den Q, W und E Tasten.  
Drücken Sie die 8 auf dem Zahlenbalken. Der Block bewegt sich zur oberen Hälfte des Bildschirmes.  
Drücken Sie die 2. Der Block bewegt sich nach unten hin.

6. Rechts  
4. Links  
Versuchen Sie jetzt, den Block röhren zu lassen, dazu benutzen Sie die Q, W und E Tasten. Machen Sie mit den drei Tasten ein paar Versuche, bis Sie es beherrschen.  
Drücken Sie jetzt SPACE. Der Block wird platziert.  
Wenn Sie sich mit dem Interface vertraut gemacht haben, können Sie mit ESC in das Hauptmenü zurückgehen.  
Sie können jetzt das eigentliche Spiel versuchen. Wählen Sie die START Game Zgile. Darauf können Sie den Schwierigkeitsgrad mit ENTER auswählen (O ist der einfachste).

## Bewegen der Blöcke

### Zeilen-Tastatur

- 1 nach unten und links
  - 2 nach unten
  - 3 nach unten und rechts
  - 4 nach links
  - 5 im Uhrzeigersinn 45° drehen
  - 6 nach oben und links
  - 7 nach oben
  - 8 nach oben und rechts
  - 9 nach rechts
- Rotieren der Blöcke**  
Q – gegen den Uhrzeigersinn 90° drehen  
W – gegen den Uhrzeigersinn 45° drehen  
E – im Uhrzeigersinn 45° drehen  
O – im Uhrzeigersinn 90° drehen

## Andere Spielfunktionen.

Auswählen der herangezogenen Option, Return/Enter  
Falschsetzen des Blocks: Space oder Maus  
Pause: ESC

## Menüs:

BLOCKOUT hat eine Reihe von Menüs, die es Ihnen ermöglichen, Parameter des Spiels zu verändern.  
Bei der Anlage und der 81 Version können Sie die Menü-Optionen mit der Maus auswählen, beim IBM dienen hierzu die Pfeiltasten und ENTER. Aus Submenüs können Sie mit ESC wieder herauskommen.

## Hauptmenü:

Start Game: Beginnt das Spiel mit den gewählten Einstellungen (Ist Fun ist die Standard-Einstellung). Nach wählen dieser Option können Sie sich den Schwierigkeitsgrad aussuchen.  
Choose Setup: Hiermit können Sie in das Setup-Menü.

Write Setup: Speichert das aktuelle Setup auf Diskette, damit beim nächsten Starten alles wieder so ist.

Practice Mode: Ein Trainingsmodus, in dem die Blöcke nicht von selbst nach unten fallen.

Demo: Startet eine Demonstration des aktuellen Spiels. Sie können den Demo-Modus jederzeit durch Drücken einer Taste verlassen.

Help: Zeigt einen Bildschirm mit allen Spieloptionen. Wenn Sie eine der Zeilen mit Tasten eingeben, wird deren Ratifizierung gebildet.

Quit Game: Beendet das Spiel und kehrt ins DOS zurück.

Choose Setup Menu (Einige der Einstellungen können bei der IBM-Version fehlen).

**Prefined Setup:** Dieses Fenster erlaubt es Ihnen, eine von drei Voreinstellungen zu wählen.

Ist Fun: Diese Einstellung ist speziell für den Anfänger gedacht. Seine einfachsten gestellten Blöcke und der sehr breite Suchraum geben ein Gewöhnen an das Spiel.

3-D Mania: bei dieser Einstellung spielen Sie mit dem Standard von Blöcken in einem einzigen. Schützt Diese Einstellung wird übrigens von den Programmieren des Spiels bevorzugt.

**Out of Control:** Diese Einstellung benutzt sehr ausgefallene Blöcke. Das Spiel wird hier in einen komplexen logischen Puzzle.

**Block:** Diese Einstellung erlaubt die Auswahl aus drei Sets von Blöcken (Siehe Möglichkeiten in den drei Voreinstellungen).

**Rotation:** Dieses Fenster kontrolliert die Geschwindigkeit, mit der sich die Blöcke um ihre Achsen drehen können.

**Pit Dimensions:** Dieses Fenster erlaubt Ihnen, die Abmessungen des Schachbretts zu ändern. Es besteht aus einer unregelmäßigen geometrischen Form. Die Abmessungen sind: Depth – Tiefe, 6-18, Width – Breite, 3-7, Length – Länge, 3-7. Für jede Kombination von Blöcken und Schachbretteinstellung überträgt dieses eine eigene Sound, Erklärt Ihnen, die Effekte während des Spiels ein- und auszuschalten.

**Start Game:** Beginnt das eigentliche Spiel.

**Main Menu:** Führt in das Hauptmenü mit den geänderten Parametern zurück (falls Sie Veränderungen vorgenommen haben).

**Write Setup:** Speichert die gewählten Voreinstellungen in dem File "blockout.set" auf diskette auf (Diskette ist ein 5.25 Zoll Disketten) (optional).

**Cancel:** Führt ins Hauptmenü ohne Änderungen zurück.

## Hall of Fame Menu

**Start Game:** Beginnt das eigentliche Spiel

**Change/Choose Setup:** Wählt das Change/Choose Setup Menü an.

**Main Menu:** Führt ins Hauptmenü zurück.

**Quit Game:** Beendet das Spiel und führt ins DOS zurück.

Die Spieler können BLOCKOUT in drei Modi spielen: 1. Ein 3D-Modus, bei dem die Blöcke auf einer 3D-Oberfläche platziert werden. 2. Ein 2D-Modus, bei dem die Blöcke auf einer 2D-Oberfläche platziert werden. 3. Ein 1D-Modus, bei dem die Blöcke auf einer 1D-Oberfläche platziert werden.

## INTRODUCTION

Welcome to BLOCKOUT, the unique game of three dimensional action and strategy. It is a game of 3-D blocks, each composed of 1 to 5 cubes. These blocks are placed on the top of a multilayered pit and automatically drop down into the pit. You must fill, rotate, and move them into the proper position in order to completely fill a layer with cubes. When a layer is full, it will disappear, giving you more room to maneuver. The more layers you completely fill, the higher your score will be. Be careful though, cubes in uncompleted layers will remain at the bottom of the pit, giving you less time and room to maneuver. When the block of blocks reaches the level of the pit, the game is over. Don't worry if you don't well your first few games, the more you play, the easier the game becomes. BLOCKOUT has many options allowing you to modify the different features of the game. This includes changing the dimensions of the pit and the block set used. Once you master a setup, you can create another one with new challenges. BLOCKOUT, designed by Alexander Utsawski, was inspired by the Soma Cube. The Danish writer and mathematician Piet Hein invented the Soma Cube, basing it on an unusual geometrical theorem. If you combine no more than four cubes into all possible irregular shapes (that is, there is a corner somewhere in the shape), you will end up with seven different shapes, each composed of three or four cubes. (These shapes are the same as the Basic Set inside the front cover.) In turn, these seven shapes, which contain a total of 27 small cubes, can be combined into a larger 3 by 3 by 3 cube, as illustrated below. For a complete description of the Soma Cube, see Martin Gardner's 2nd Scientific American Book of Mathematical Puzzles & Diversions, published by Simon & Schuster, 1991.

## PLAYING THE GAME

### PLAYING FOR THE FIRST TIME

- While BLOCKOUT is a relatively simple game, you may need some time to get used to the interface. The easiest way to do this is to follow these steps:
  - After successfully loading BLOCKOUT, the program will present you with the Main Menu. Select the Practice Mode option.
  - The playing screen will be displayed. Place your left hand on the Q, W and E keys, and your right hand on the numeric keypad. If you have a Macintosh without the numeric keypad, use the GAME CONTROL section below.
  - Press the 8 key on the numeric keypad. The block will move up towards the top of the screen.
  - Press the 2 key. The block will move back down towards the bottom of the screen.
  - Press the 6 key and the block will move to the right.
  - Press the 4 key and the block will move to the left.
  - Next try rotating the block. This is done with the left hand, using the Q, W, and E keys.
  - Press the E key and watch the block rotate. Press the E key again and it will rotate in the same direction. Do this a few times to get familiar with the rotation of the block.
  - Best experiment with the Q and W keys in the same fashion. Watch how the block reacts to each keypress.
  - Now try dropping the block into place by pressing the Space bar.
  - Once you have become familiar with the game controls, press the ESC key (or equivalent) to exit the Practice Mode.
  - You can now try the actual game by selecting the Start Game option.
  - You will be presented with another menu that allows you to set the starting level. Press Enter or the O key to select level O (the easiest level).
  - The game will begin. Now that you have gained some familiarity with the game controls, you should be well on your way to mastering BLOCKOUT.

## GAME CONTROLS

### MOVING THE BLOCKS

Number keyspads/Keypad [All version]/Macintosh

- 1 [↑] move down and left
- 2 [←] move down
- 3 [→] move down and right
- 4 [↓] move left
- 5 [↖] move up and left
- 6 [↗] move up and right
- 7 [↑] move up

NOTE: The mouse (except for the IBM PC) and the cursor keys will also move the block out of the pit.

## ROTATING THE BLOCKS

- Q Flips the block counter-clockwise (around x axis)
- W Turns the block clockwise (around x axis)
- E Flips the block counter-clockwise (around z axis)
- A Flips the block clockwise (around z axis)
- S Turns the block clockwise (around y axis)
- D Spins the block clockwise (around z axis)

## OTHER GAME CONTROLS

Select the highlighted option:  
Drop the block  
SPACE —SPACE or MOUSE BUTTON—  
Turn sound on/off  
O —(SEE CHOOSE SETUP MENU)—  
Pause/Resume the game  
P —P P P H/RETURN—  
Abort the current game  
ESC ESC ESC ESC OR CLEAR OR BACKSPACE  
or sell from the menu  
NOTE: When you drop a block, there is still a very short moment when you can move the block. If there is a room for it in the pit, it is still.

## PLAYING SCREEN

The playing screen for BLOCKOUT is divided into three areas: the pit, the layer bar, and game information. In the center of the screen is the pit. This is the area where you will position the blocks. On the left side of the screen is the layer bar. This vertical bar will show the colour or shade of each block of blocks in the pit. On the right side of the screen the game information is displayed: the current score, the number of cubes played and high score, as well as the pit dimensions and block set.

## SCORING

There are a total of 11 difficulty levels in BLOCKOUT. You will be able to start the game at any of the first ten levels. After a certain number of cubes has been played, the level will increase and you will be forced to attempt difficult, in larger pits, you must drop more cubes before the difficulty level changes.

Your score in BLOCKOUT increases.

With the completion of each pit, the individual block and the Space Bar.

- \* As the level increases.
- \* As the size of the pit decreases.
- \* Bonus points are awarded for:
  - \* Filling an entire layer.
  - \* Filling more than one layer at a time.
  - \* Clearing the entire pit.

NOTE: The score does not depend on the Rotation Speed parameter.

## HALL OF FAME

Once the game is over, press Enter (or Return). The Hall of Fame will then appear, displaying the ten highest scores. If your score is higher than the lowest score on the list, you will be allowed to enter your name. After typing in your name using the keyboard, press Enter to save the new score on disk. Pressing Enter without typing a name will also save the score.

If you do not want to save your new score, press the ESC key or select the Cancel button. Every setup will have its own Hall of Fame. This will allow you to save the ten highest scores for each combination of pit and block set. The only exceptions are pits with irregular length and width dimensions. For example, a 4 x 5 x 10 pit would have the same Hall of Fame as a 5 x 4 x 10 pit.

## MENUS

BLOCKOUT has a system of menus that allows you to alter different features of the game. Amiga, Atari & Macintosh: Select a menu option by using the mouse button, or by pressing the left letter of the option name. If you are in a submenu, pressing the ESC key (or equivalent) will return you to the Main Menu.

IBM-PC: Selections in the different menus can be made by using the up and down cursor keys and Enter, or the first letter of the option you wish to choose. Some selections will contain a colon (:) followed by a value. This value can be changed with the enter key, with the left and right cursor keys. In a submenu, pressing the ESC key will return you to the previous menu.

## MAIN MENU (ALL VERSIONS)

Start Game – Starts the actual game with the specified setup (Ist Fun is the default). Upon selecting this option, you will be allowed to set the starting level (C being the easiest). You can use Enter, the up and down cursor keys, the O through 9 keys, or the mouse (if applicable) to select the level.

Choose Setup – Selects the Choose Setup Menu. This menu allows you to choose from several predefined setups, or change the setup completely.

Write Setup – Saves the current setup to the disk, in a file called "blockout.set". The setup will automatically load the next time you load the game.

Practice Mode – Starts the practice mode in the current setup. In this mode, the blocks do not automatically descend until the Space bar is pressed. The player has unlimited time to move and rotate the blocks. Press the ESC key to exit the practice mode.

Demo – Starts a demonstration of the game in the current setup. The computer takes over the role of the human player and automatically adjusts the position of each block and then drops it into place. Pressing any key will exit the demo. (NOTE: The demo mode will start automatically, if you do not play for a while.)

Help – Displays a screen listing the game controls and showing examples of three blocks, each rotating about a different axis. Selecting on of the two rows of keys in the menu will change the rotation direction.

Quit Game – Exits the game and returns to the operating system.

## CHOOSE SETUP MENU (AMIGA, ATARI ST, MACINTOSH)

The Choose Setup menu allows you to alter different features of the game. It contains several windows and buttons. To select an option in a window, click in the selector next to the option name.

### Prefined Setup:

This window allows you to choose from several predefined setups. Watch how selecting predefined setups changes the parameters in other windows.

Ist Fun – Changes the current setup to Ist Fun. This setup was designed with the novice player in mind. It has block set and large pit allow for easier play than the more advanced setups.

3-D Mania – Changes the current setups to 3-D Mania. Designed for advanced players, this setup uses the Basic block set with a narrow pit. This is the favorite setup of the developers of the game.

Out of Control – Changes the current setup to Out of Control. This setup is quite different than the other two. When using the Extended block set, the game becomes a complex logic puzzle.

Block Set – This window allows you to select one of the three block sets.

Ist Set – The Ist set consists of the two-dimensional blocks (1,2,5,6,9,10,3, and 14) that are composed of 1 to 4 cubes.

Basic Set – The Basic set consists of blocks 1 through 7. They are formed by combining three or four cubes into the irregular shapes. These seven shapes, which contain a total of 27 cubes, can be fitted together to form a larger 3 x 3 x 3 Soma Cube (see introduction).

Extended Set – The Extended set consists of all block combinations of 1 to 5 cubes (blocks 1 – 4). NOTE: If the current pit is too small to fit a block from the Extended set, this type of block is not generated.

Rotation. This window controls the speed of the rotation and transition of the blocks when moving down the pit. The game scoring does not depend on this parameter. Select one of the three speeds: Fast, Medium, Slow.

Pit Dimensions. This window allows you to change the depth (6 to 18), width (3 to 7), and length (3 to 7) of the pit. Please note that there is a separate top-left for each block set and pit combination.

Sound. This window allows you to turn sound effects off and on.

At the bottom of the Choose Setup windows you will find the following buttons: Start Game, Main Menu, Write Setup, and Cancel.

Start Game – Starts the actual game.

Main Menu – Returns to the Main menu with the new setup (if you change it).

Write Setup – Saves the current setup to the disk, in a file called "blockout.set". This option is also available in the Main Menu.

Cancel – Returns to the Main Menu without any changes in the game setup.

## CHOOSE SETUP MENU (IBM-PC)

Ist Fun – In the Ist block set and large pit allow for easier play.

Pit Dimensions. This setup uses the Basic block set with a narrow pit.

Out of Control – Using the Extended block set, the game becomes a logic puzzle.

Change Setup – This menu allows you to change all the aspects of the game setup.

Main Menu – Returns to the Main Menu.

## CHANGE SETUP MENU (IBM-PC)

Pit Dimensions – This Menu allowing you to change the depth, width, and length of the pit. Block Set – Selects one of the three block sets: Ist, Basic, or Extended.

The Ist set consists of the two dimensional blocks (1,2,5,6,9,10,3, and 14) that are composed of 1 to 4 cubes.

The Basic set consists of blocks 1 through 7. They are formed by combining no more than four cubes into the irregular shapes. These seven shapes, which contain a total of 27 cubes, can be fitted together to form a larger 3 x 3 x 3 Soma Cube.

The Extended set consists of all block combinations of 1 to 5 cubes (blocks 1 to 4). NOTE: If the current pit is too small to fit a block from the Extended set, this type of block is not generated.

Rotation Speed – Selects one of the three speeds: Slow, Medium, Fast. This option controls the speed of the rotation and transition of the blocks when moving down the pit. The game scoring does not depend on this parameter.

Start Game – Starts the actual game.

Write Setup – Saves the current setup to the disk, in a file called "blockout.set". This option is also available in the Main Menu.

Main Menu – Returns to the Main Menu.

## PIT DIMENSIONS MENU (IBM-PC)

Length – Changes the length of the pit. You may increase or decrease the length value from 3 to 7.

Width – Changes the width of the pit. You may increase or decrease the width value from 3 to 7.

Depth – Changes the depth of the pit. You may increase or decrease the depth value from 6 to 18.

Exit – Returns to the Change Setup Menu.

## HALL OF FAME (ALL VERSIONS)

Start Game – Starts the actual game. The setup will be the same as the game just played.

Change/Choose Setup – Selects the Change Setup (IBM-PC) or Choose Setup menu.

Main Menu – Returns to the Main Menu.

Quit Game – Exits the game and returns to the operating system.

## HINTS AND STRATEGY

When playing BLOCKOUT, use just one set of keys to rotate the block, wither Q, W, and E, or A, S, and D, but not both. Place three fingers of your left hand on the Q, W, and E (or A, S, and D) keys, and your right hand on the numeric keypad. Try to keep your hands from moving away from the keys.