

SUPERVISION

SUPER BLOCK

ENGLISH

GAME DESCRIPTION

"SUPER BLOCK" contains three block games - "PLAY BLOCK", "FILL BLOCK" & "HIT BLOCK". Use the UP/DOWN key to select a game to play, then press the A-key or START key will take you to the first stage of that game. Details of each are described below. Press A-key + B-key + START + SELECT will reset the game.

If you fail to achieve the objective of the game, the CONTINUE/END screen will be displayed. Use the UP/DOWN key to select and press START to confirm. If you succeed in achieving the objective, you will automatically enter the next stage.

• PLAY BLOCK

GAME DESCRIPTION

The block number in the middle of the top screen is the total number of target blocks set up for the current stage. Target blocks are found at the bottom left hand corner. You have to leave clear the number of target blocks by destroying other blocks. To destroy a block, the man on right must push the moving block to hit target blocks of the same type. Non-destroyable blocks on top left corner can be used to divert the moving block at right angles. There are 40 stages in the game. It will be getting more difficult to leave clear the number of target blocks at higher stages.

GAME SCORE

The highest score will be kept as a record. Each time a block or chains of blocks are destroyed, the score points awarded will be displayed.

KEY ASSIGNMENT

UP	MOVE MAN UP
DOWN	MOVE MAN DOWN
A-KEY	PUSH THE MOVING BLOCK
START	PAUSE / START

• FILL BLOCK

GAME DESCRIPTION

The object of this game is to fill up the gaps of the descending, irregular blocks before they reach the dash line just above the launching stand. Once the gaps are filled to form a complete rectangular object, the whole block will disappear. The game ends when the descending blocks reach the dash line.

Having selected the game you are presented with an option screen to choose a starting stage in the game. There are 6 stages. The higher the stage, the faster the irregular blocks fall.

GAME SCORE

Points will be awarded whenever rectangular blocks are formed & disappeared.

KEY ASSIGNMENT

LEFT	MOVE THE LAUNCHING STAND LEFT
RIGHT	MOVE THE LAUNCHING STAND RIGHT
A-KEY	SHOOTING BLOCKS TO FILL
START	PAUSE / BEGIN

• HIT BLOCK

GAME DESCRIPTION

This game is very similar to that of FILL BLOCK. Your objective is to hit and remove falling target blocks. The launching stand is able to send out 4 types of hitting blocks - rectangular, triangle, circle & cross. If the hitting block type matches that of the target block, the target block will disappear. You are given the option to choose the entering stage of the game. The game ends when the target block reaches the dash line.

KEY ASSIGNMENT

LEFT	MOVE THE LAUNCHING STAND LEFT
RIGHT	MOVE THE LAUNCHING STAND RIGHT
A-KEY	SHOOTING BLOCKS TO HIT
B-KEY	CHOOSE NEXT BLOCK TYPE
START	PAUSE / BEGIN

DUTCH

BESCHRIJVING VAN HET SPEL

"SUPER BLOCK" bevat drie blokspellen, namelijk "Play Block", "Fill Block" en "Hit Block". Met de UP- of DOWN-toets kies je een spel. Daarna brengt een druk op de A-toets of START-toets je naar de eerste fase van het gekozen spel. Van elk spel vind je hieronder een beschrijving. Door op de A-toets, B-toets + START + SELECT te drukken kun je het spel opnieuw beginnen.

Als je er niet in slaagt het doel van het bepaalde spel te bereiken verschijnt het "CONTINUE/END" (doorgaan/einde) - scherm. Je kunt dan kiezen voor doorgaan of beëindigen met de UP- en DOWN-toetsen en dan op de START-toets drukken om je keuze te bevestigen. Als je daarentegen wel slaagt, ga je automatisch door naar de volgende fase.

• PLAY BLOCK

BESCHRIJVING VAN HET SPEL:

Het "BLOCK"-Nummer in het midden van het bovenste venster geeft het totale aantal "doelblokken" voor deze fase aan. Deze doelblokken vind je links onder in het scherm. Het doel van het spel is het "CLEAR"-aantal van de doelblokken over te houden door de overige blokken te vernietigen. Om een blok te vernietigen moet de man rechts een bewegende blok voortdruwen ten einde doelblokken van hetzelfde type te raken. De blokken in de linker bovenhoek, die niet vernietigd kunnen worden, kunnen worden gebruikt om het bewegende blok in rechte hoeken af te leiden. Het spel heeft 40 fasen. In de hogere fasen is het moeilijker om het "clear"-aantal doelblokken te behouden.

PUNTENTELLING:

De hoogst behaalde score wordt vastgehouden als een record. Elke keer dat een blok of een serie blokken vernietigd wordt, toont het scherm het behaalde aantal punten.

FUNCTIES VAN DE TOETSEN

UP	MAN NAAR BOVEN
DOWN	MAN NAAR BENEDEN
A-TOETS	DUWT BEWEGEND BLOK
START	PAUZE / START

• FILL BLOCK

BESCHRIJVING VAN HET SPEL:

Het doel van dit spel is de open ruimten van de neerdalende, onregelmatig gevormde blokken op te vullen voordat zij de stippellijn vlak boven de lanceerinrichting hebben bereikt. Zodra de ruimte opgevuld is, zodat er een gesloten blok is ontstaan, zal het gehele blok verdwijnen. Het spel eindigt, als de neerkomende blokken de stippellijn hebben bereikt.

Nadat je dit spel hebt geselecteerd, verschijnt er een keuzescherf om een beginfase in het spel te kiezen. Er zijn 6 fasen in dit spel. Hoe hoger de fase, hoe sneller de onregelmatige blokken vallen.

PUNTENTELLING

Er worden punten toegekend zodra er een gesloten blok is gevormd en verdwenen.

FUNCTIES VAN DE TOETSEN:

LEFT	BEWEEGT DE LANCEERINRICHTING NAAR LINKS
RIGHT	BEWEEGT DE LANCEERINRICHTING NAAR RECHTS
A-TOETS	SCHIED BLOKKEN OM OP TE VULLEN
START	PAUZE / START

• HIT BLOCK

BESCHRIJVING VAN HET SPEL:

Dit spel lijkt erg op dat van "FILL BLOCK". Het is de bedoeling de vallende doelblokken te treffen en daarmee te verwijderen. De lanceerinrichting kan vier soorten aanvalsblokken afvuren: Blokken met een rechthoek, een driehoek, een cirkel en een kruis. Als het type aanvalsblok overeenkomt met het doelblok, zal het doelblok verdwijnen. Ook hier kun je de beginfase van het spel zelf kiezen. Het spel eindigt, wanneer het doelblok de stippellijn bereikt.

FUNCTIES VAN DE TOETSEN

LEFT	BEWEEGT DE LANCEERINRICHTING NAAR LINKS
RIGHT	BEWEEGT DE LANCEERINRICHTING NAAR RECHTS
A-TOETS	SCHIED AANVALSBLOKKEN
B-TOETS	KIEST HET VOLGENDE BLOKTYPE
START	PAUZE / START

FRENCH

Description des jeux

Super Block comprend 3 jeux distincts décrits plus loin. Pour sélectionner un des 3 jeux servez-vous des boutons haut et bas. Pour sélectionner servez-vous du bouton START ou du bouton "A". Pour revenir au menu de sélection de jeu appuyez simultanément sur "A", "B", SELECT et START

Si vous perdez, un message apparaîtra à l'écran "CONTINUE/END" "continuez/arrêtez". Sélectionnez avec les boutons haut et bas pour continuer le jeu ou arrêter pour revenir au menu principal. Si vous gagnez vous passerez automatiquement dans le stage de jeu suivant.

• PLAY BLOCK

Le but est d'arriver à ce qu'il ne reste qu'un bloc de même nature dans l'aire de jeu, c'est avant tout un jeu de réflexion. Il y a 3 indications en haut de l'écran : à gauche le nombre de blocs maxi qu'il doit rester (3 au début du jeu); au milieu le nombre total de blocs dans l'aire de jeu (16 au début du jeu) qui décroît au fur et à mesure que vous détruisez les blocs; à droite votre score qui augmente en détruisant les blocs.

Pour détruire un ou plusieurs blocs il faut que le bloc que le bloc que vous lancez soit de même nature que celui ou ceux que vous voulez détruire. Au début du jeu il y a 4 sortes de blocs différents : des carrés, des triangles, des ronds ou des croix. Deux façons pour les détruire soit en lançant un bloc en direct à l'horizontale soit en faisant ricocher votre bloc sur la paroi du fond et le plafond de l'aire de jeu, dans ce cas une petite flèche vous indiquera la direction.

Maintenant que vous avez compris comment fonctionne en général le jeu en voici les subtilités. Exemple : si votre bloc est une croix vous ne pouvez détruire qu'une autre croix ou une suite de croix soit horizontalement ou verticalement, le bloc qui apparaîtra ensuite dans vos mains sera celui qui se trouve directement derrière la croix ou la suite de croix ou sous la croix ou la suite de croix si ceux-ci se trouvent contre le mur du fond en position horizontale. Par contre si en position verticale vous détruisez une croix ou un groupe de croix qui repose au fond de l'aire de jeu, le bloc qui réapparaîtra dans vos mains sera toujours une croix. Donc attention à ne pas lancer votre bloc n'importe comment car vous pouvez vous trouver dans une situation où le bloc qui apparaîtra dans vos mains ne vous servira plus à rien.

Dans ce cas le message "sorry you fail" apparaîtra et vous devez alors recommencer cette partie en cours jusqu'à ce que vous passiez au niveau suivant. Remarque : plus vous détruisez de longues chaînes de blocs et plus cela vous rapporte de points, à vous de réaliser le meilleur score.

Les commandes

Haut/ bas	déplace le petit bonhomme de haut en bas
Bouton "A"	lance le bloc
Bouton "B"	Démarre le jeu / met en pause

• FILL BLOCK

Dans ce jeu comme le suivant ce sont les réflexes et la rapidité qui sont mis à rude épreuve. Le but est de reconstituer des rectangles complets avec de petits blocs que l'on doit lancer sur des figures de blocs qui descendent de l'écran. Si vous lancez un bloc au mauvais endroit vous risquez d'augmenter la taille du rectangle à reconstituer ce qui vous fait perdre du temps pour compléter les autres figures qui continuent à descendre. 6 niveaux de difficultés qui correspondent à une vitesse croissante vous sont offertes. Sélectionnez votre niveau au début de la partie avec les boutons gauche/droit. Attention chaque figure non complétée, donc non détruite vous fera revenir au départ de l'action en cours. A vous de jouer, suivez bien votre viseur. Gauche/droit : va à gauche ou à droite. "A" lance le bloc. START : démarre, met en pause.

• HIT BLOCK

Une variante et composition des 2 premiers jeux. Dans ce jeu vous devez détruire aussi vite que possible les blocs qui descendent de l'aire de jeu qui sont composés de carrés, ronds, triangles ou croix. Pour cela vous devez envoyer un bloc de même nature sur le bloc qui descend, ex: pour détruire une croix il faut lancer une croix, etc. Pour sélectionner le bloc qu'il vous faut lancer, utilisez le bouton "B". Si un bloc non détruit touche la ligne du bas de l'écran vous recommencez la partie en cours. Si vous vous trompez de bloc, le bloc visé augmentera d'autant de fois que vous avez lancé de mauvais blocs et augmentera la difficulté de réponse, aussi faites attention et suivez bien l'emplacement de votre viseur.

Au début du jeu vous pouvez sélectionner 6 niveaux de difficultés comme dans le jeu précédent.

Gauche/droite	déplace le lanceur à droite ou à gauche
Bouton	"A" lance le bloc
Bouton	"B" sélectionne le bloc à lancer
START	démarre, met en pause