



KONAMI
ENTERTAINMENT

Konami Software Club,
Bank Buildings,
Bank Street,
Newton Abbot,
Devon,
TQ12 2JL.

If you are unable to pay by cheque
or credit card, please contact us
for further details and send with cheque
or postal order (£1.50), made payable to
Konami Software Club, Ltd.

Please complete in BLOCK CAPITALS

COMPETITOR NAME

INITIALS SURNAME

ADDRESS

CITY/TOWN

COUNTY

POSTCODE

TEL.

DATE OF BIRTH

DAY MONTH YEAR

COMPETITOR NUMBER

ISSUES

PERSONALS

NAME OF ADDRESS

WHICH COMPUTER WOULD YOU PURCHASE NEXT?



QBERT

User's Manual



Manuel d'Utilisation

Bedienungsanleitung Manual del Usuario

WARNING

Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cartridge or removing it from the computer.

This Konami Game Cartridge is a precision-crafted product with complex electronic circuitry. Never attempt to open or dismantle the cartridge.

Konami recommends that players rest at least 10 to 20 minutes each hour when playing computer games for long, extended periods.

This product is an original creation of Konami Industry Co. Ltd. Duplication of any portion of this product in any form or by any means whatsoever, including graphics, sound, computer programming, or printed material, is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

1. The Q-bert all-star cast



Wrappy – Our Hero

The official mascot of the Konami MSX research team. Usually found wandering around the computer room of the Konami R & D lab. Favourite food: programs with no bugs.

Cappy – Our Hero's sidekick

Member of the same alien species as Wrappy – joins in when two players challenge the **Q-bert** cubes together.



Mokie the Moai

Moais were a big hit in the popular Konami game, Nemesis, so the character will be familiar to you.



Whodunnit

A lighthearted comical character with an enemy role. He keeps chasing after you and foiling your best moves if you're not careful.



Howzzit

Whodunnit's little brother. Watch out for him! He will keep spoiling all the transparent cubes you have gone to so much trouble to line up. He's the original pain in the you-know-what!!



Yuggle-yuggle

A jelloid creature from another dimension, lost on earth. To get back to his world, he has to land on a cube the same colour as he is. Keep an eye on your cubes. If any happen to be the same colour as the **yuggle-yuggle**, he'll slither down out of the sky onto them!



Terrible Tortoise

Old TT waits until he sees that you've gotten a speed boost, then he slows you back down again.



The Five Slippery Slime Brothers

Slimes have appeared in many Konami games, in different roles. The **Q-bert Slimes** are good guys. All five of the **Slime Brothers** will show up at once in this game ...



Reddie Slime

Gives you a two-stage power boost.



Yeller Slime

Good for speed boosts.



Whitey Slime

Wipes out your enemies.



Greenie Slime

Time freezes your enemies.



Bluey Slime

Makes you invincible.

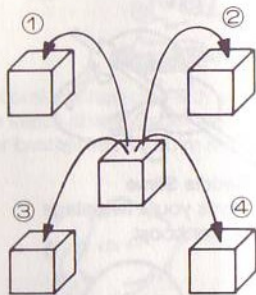


Twinbee

Acts as a bonus-point-getter in **Q-bert**.

2. Q-bert: Orthodox playing procedure

- (1) Your mission is to spin the cubes on the screen. You spin them to line them up to match the target cube at the left of the screen. (Note that cubes are three-dimensional objects and have six identical square surfaces.)
- (2) When you have lined a cube up properly, it will turn transparent. Try to create as many of these transparent cubes as you can and line them up. Each time you can line up **five** transparent cubes, you can clear another stage in the game. Cubes may be lined up in any direction — side-to-side, up-and-down, or diagonally. (Note that you need **two** rows of five cubes for the advance stages of 31-40. You need **three** rows of five cubes for stages 41-50.) Go to it!



3. Spinning the cubes

- (1) **Get set.** First, check to make sure that you are facing the direction you want to spin ...
- (2) **Take off.** JUMP! The cube you just jumped from will rotate in the direction of your jump.
- (3) **Landing.** The cube you set spinning will stop rotating when you land.

4. Controlling the Action

| | No. of players | Movement | Keyboard input | Joystick input | Two-stage jump |
|-------------|----------------|----------|----------------|----------------|--|
| One player | 1 | | | | When you are in power-boost status, input one of the commands at the left while pressing either the SPACE BAR (keyboard input) or trigger "A" on the joystick. |
| | 2 | | | | |
| | 3 | | | | |
| | 4 | | | | |
| Two players | 1 | | | | When you are in power-boost status, input one of the commands at the left while pressing either the key (keyboard input) or trigger "A" or "B" on the joystick. |
| | 2 | | | | |
| | 3 | | | | |
| | 4 | | | | |

5. Setting the level of difficulty

- (a) You can select which stage the game begins with to match your own playing ability.

Difficulty Levels

| Level | Stage No. | Player class | Color of cubes | Number of rows (range - parent cubes needed for stage clear) |
|-------|-----------|---------------------|----------------|--|
| 1 | 1 - 10 * | Novice | 2 colors | 1 row |
| 2 | 11 - 20 * | Talented amateur | 3 colors | 1 row |
| 3 | 21 - 30 * | Experienced amateur | 6 colors | 1 row |
| 4 | 31 - 40 * | Professional | 6 colors | 2 rows |
| 5 | 41 - 50 * | Superstar | 6 colors | 3 rows |

* (not " - " mark)

6. Bonus stages

- (1) You can get to the bonus stages by changing each of the cubes you are standing on — one after the other — to the color of the target cube.
- (2) The idea here is that you, even though you are switching from cube to cube, are always standing on some cube. In other

words, **don't leap from one cube to another, but always stay in contact with the surface of the cubes** as you move — like a circus acrobat dancing around on a big ball.

- (3) If you get the color of one cube matched to the target cube, you will shift automatically to the next cube.
- (4) Change all the cubes into the right color within the time limit, and you will get a **Perfect Clear ...** and a 5,000 point bonus!

7. Character functions

| Type of character | Name | How they move. What they do |
|-------------------|-----------------------|--|
| Friend | Reddie Slime | Get one of these and you can do 2-stage jumps. |
| | Greenie Slime | get one and stop all enemy action on the screen for a fixed time period. |
| | Yeller Slime | Speed boost. |
| | Whitey Slime | Eliminates all enemies on the screen. |
| | Bluey Slime | Makes you invincible for a fixed time period. |
| | Twinbee | Moves you ahead by one stage. |
| Enemy | Yuggle-yuggle | Comes down at you from overhead. If it can get onto a cube the same color as its body, it will warp. |
| | Mokie the Moai | Jumps and scrambles all over the cubes and generally messes up your tactics. |
| | Whodunnit | Chases after you. |
| | Howzzit | Turns the cubes over, spoiling your work. |

8. Scoring

Turning a cube transparent300 points.

Getting one of the **Slime Brothers** 100 points.

For each unit of time remaining at the end of the game

.....10 points

Making a transparent cube while your are in a bonus stage

.....100 points.

Bonus stage **Perfect Clear** 5,000 points.

9. Q-bert for two players

- (1) When the Konami Title Screen comes on, select "2 Players".
- (2) After you have selected "2 Players", the next thing to do is pick the difficulty level. Use the and keys to move the pointer to the level you want. **Level 1** has no enemies. **Level 2** has enemies that get in your way.
- (3) Then, decide how many games you want to play. Use the and keys to move the pointer to your selection. You may choose either a **three-game** match or a **five-game** match.
- (4) Press the **SPACE BAR** to start the competition.
- (5) The rules for two players are the same as for a single player competing against the computer. Note that the transparent cubes are **pink** in color for single-player action. They are **blue** when two players are competing against each other.
- (6) The winner in two-player competition is determined as follows:
 - (1) The first player to line up five transparent cubes in a row is the winner of that game.
 - (2) If time has run out before either player has made a row of five transparent cubes, then the player with the most transparent cubes is the winner.
If both players have the same number of transparent cubes when the time runs out, then **it's a tie**. The winner will be decided by Konami's computerized version of the Japanese

Tie-Breaker, the "Scissors-Paper-Rock" game. (See below for how to do this).

- (3) You lose one "Wrappy" every time
 - (a) you get hit by an enemy creature,
 - (b) get knocked off a cube by your opponent, or
 - (c) miss a jump to a cube.

If your remaining number of "Wrappies" drops to zero 0, you lose the game.

Should both players lose all their "Wrappies" at the same time, the winner will be decided by Konami's computerized version of the Japanese Tie-Breaker, the "Scissors-Paper-Rock" game. (See below for how to do this).

- (7) Of course, it's not very polite to jump all over your opponent's cubes, but after all this is just a game — so go ahead and do it! Face the cube your opponent is on — and JUMP! This should knock your opponent off his cube. Note that if you both try this at the same time, it's possible to end up just passing each other thin air and switching cubes!
- (8) Watch out: if you and your opponent's "Wrappies" both try to get on the same cube at once, you will both fall off!

10. The Japanese Tie-Breaker

Konami's computerized version of the Japanese "Scissors-Paper-Rock" game

- (a) If both players are equally skilled (or equally awful!), then it's common for a tie to occur. The fairest way to break a tie is to use Konami's built-in computerized Japanese Tie-Breaker. Here's how it works:
 - (1) The Japanese name for the "Scissors-Paper-Rock" is **JAN-KEN**. If you have reached a tie, your computer screen will automatically bring up the Konami Tie-Breaker. It will show the following message:
LET'S PLAY JAN-KEN!
 - (2) While the music is playing, you decide what your move is:

"Scissors", "Paper", or "Rock". Remember? "Scissors" cuts "Paper"; "Paper" covers "Rock"; and "Rock" breaks "Scissors".

- (3) If you and your opponent both make the same move (e.g. "Rock" against "Rock"), then you keep trying again and again until one of you wins and you break the tie.
- (4) The tough part is that you have to make your move in Japanese!

"Guu"= "Rock" "Choki"= "Scissors" "Paa"= "Paper"

| Your Tie-Breaker move | Player No. 1 | Player No. 2 |
|------------------------|--------------|--------------|
| "Guu" (= "Rock") | △ | □ |
| "Choki" (= "Scissors") | ◁ | ⊞ |
| "Paa" (= "Paper") | ▽ | ⊞ |

- (5) If you are too slow and don't make your move in time, the computer will make it for you!

ATTENTION

Assurez-vous toujours que votre ordinateur est ETEINT lorsque vous introduisez ou sortez la cartouche de l'ordinateur.

Cette cartouche Konami est un produit de haute précision doté d'un circuit électronique complexe. Ne jamais essayer de l'ouvrir ou de la démonter.

Konami recommande que les joueurs observent un temps de repos d'au moins 10 à 20 minutes toutes les heures après des périodes de jeu prolongées.

Ce produit est une création originale de Konami Industry Co. Ltd. Toute reproduction d'une partie quelconque de ce produit, sous quelque forme ou moyen que ce soit, y compris les graphiques, le son, la programmation ou la documentation imprimée est formellement interdite à moins d'autorisation spécifique accordée par le fabricant.

1. Les vedettes Q-bert



Wrappy Notre héros

Il s'agit de la mascotte de l'équipe de recherche Konami MSX. On le trouve généralement en train de roder dans la salle des ordinateurs du laboratoire de R & D de Konami. Nourriture préférée: des programmes sans vermine.

Cappy Compagnon de notre héros
Membre de la même espèce étrangère que Wrappy - entre en action lorsque deux joueurs défient simultanément les cubes **Q-bert**.



Mokie le **Moai**

Les Moais firent sensation dans le fameux jeu Konami, Metanix; donc vous reconnaîtrez facilement ce personnage.



Whodunnit

Un personnage gai et comique qui joue le rôle d'un ennemi. Il ne cesse d'intervenir chaque fois que vous tentez un mouvement.



Howzzit

Le petit frère de Whodunnit. Attention! C'est lui qui gâchera l'alignement des cubes transparents pour lesquels vous vous êtes donné tant de mal. C'est un vrai casse-pieds!



Yuggle-yuggle

Créature gélatineuse venant d'une autre dimension et perdue sur la terre. Pour revenir dans sa dimension il doit atterrir sur un cube dont la couleur est identique à la sienne. Ne perdez pas vos cubes de vue. Si l'un d'eux se trouve être de la même couleur que le **Yuggle-yuggle**, celui-ci fondra immédiatement sur ce dernier!



Terrible Tortue

La **Terrible Tortue** attend que vous ayez pris de la vitesse pour tout aussitôt vous ralentir.



Les cinq frères **Slime**

Les Slimes sont déjà apparus dans plusieurs jeux Konami, dans des rôles différents. Les **Slimes du Q-ber** sont des bons. Les cinq frères **slime** apparaissent immédiatement en cours de jeu.



Reddie Slime

Vous permet de sauter de deux stades.



Yeller Slime

Excellent pour augmenter votre vitesse.



Whitey Slime

Procède à l'anéantissement de vos ennemis.



Greenie Slime

Immobilise vos ennemis.



Bluey Slime

Vous rend invincible.

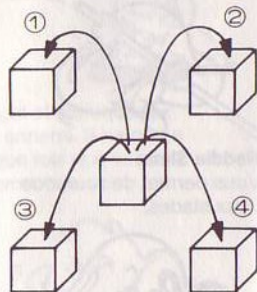


Twinbee

Vous donne des points supplémentaires dans le **Q-ber**.

2. O-bert: Procédure de jeu classique

- (1) Votre mission consiste à faire tourner les cubes sur l'écran. Vous les faites tourner afin de les aligner de sorte qu'ils correspondent au cube-cible qui se trouve sur la gauche de l'écran. (N'oubliez pas que les cubes sont des objets tri-dimensionnels avec six côtés identiques).



- (2) Lorsque vous aurez aligné correctement un cube, celui-ci deviendra transparent. Le but consiste à créer le maximum de cubes transparents et à les aligner. Chaque fois que vous aurez aligné **cinq** cubes transparents, vous passez au stade de jeu suivant. Vous pouvez aligner les cubes dans n'importe quel sens côté à côté, de haut en bas ou en diagonale. (Pour les stades avancés 31-40, vous devez aligner **deux** rangées de cinq cubes. Pour les stades 41 à 50 il vous faut **trois** rangées de cinq cubes). A vous de jouer!

3. Pour faire tourner les cubes

- (1) **A vos marques.** Tout d'abord assurez vous que vous êtes tourné dans la bonne direction ...
- (2) **Partez! SAUTEZ.** Le cube duquel vous venez de sauter tournera dans le même sens que votre saut.
- (3) **Atterrissage.** Le cube que vous aurez mis en route cessera de tourner dès que vous atterrissez.

4. Contrôle du jeu

| | Nombre de joueurs | Mouvement | Clavier | Joystick | Saut de deux stades |
|--------------|-------------------|-----------|---------|----------|--|
| Un joueur | 1 | | | | Lorsque vous êtes en état de surpuissance, introduisez l'une des commandes sur la gauche tout en appuyant soit sur la BARRE D'ESPACEMENT (contrôle clavier) soit sur "A" sur le joystick. |
| | 2 | | | | |
| | 3 | | | | |
| | 4 | | | | |
| Deux joueurs | 1 | | | | Lorsque vous êtes en état de surpuissance, introduisez l'une des commandes sur la gauche tout en appuyant soit sur la touche CTRL (contrôle clavier) soit sur "A" ou "B" sur le joystick. |
| | 2 | | | | |
| | 3 | | | | |
| | 4 | | | | |

5. Niveau de difficulté

- (a) Vous pouvez choisir le niveau de jeu correspondant à vos aptitudes.

Niveaux de difficulté

| Niveau | Stade no. | Classe de joueur | Couleur des cubes | Nombre de rangées de cubes à traverser pour passer au stade suivant |
|--------|-----------|---------------------|-------------------|---|
| 1 | 1 - 10 * | Novice | 2 couleurs | 1 rangée |
| 2 | 11 - 20 * | Amateur doué | 3 couleurs | 1 rangée |
| 3 | 21 - 30 * | Amateur expérimenté | 6 couleurs | 1 rangée |
| 4 | 31 - 40 * | Professionnel | 6 couleurs | 2 rangées |
| 5 | 41 - 50 * | Superstar | 6 couleurs | 3 rangées |

* (sans marque " - ")

6. Stades points supplémentaires

- (1) Vous pouvez passer aux stades de points supplémentaires en modifiant la couleur de chacun des cubes sur lesquels vous trouvez - l'un après l'autre - de façon à ce qu'elle corresponde à celle du cube-cible.
- (2) L'idée, dans ce cas, est que, bien que vous passiez d'un cube à l'autre, vous soyez toujours en contact avec un cube quel qu'il soit. En d'autres termes, **ne sautez pas** d'un cube à l'autre, **mais**

restez toujours en contact avec la surface des cubes, au fur et à mesure que vous vous déplacez... tel un acrobate de cirque qui danse sur un gros ballon.

- (3) Dès que la couleur de votre cube correspond à celle du cube-cible, vous passez automatiquement sur le cube suivant.
- (4) Si vous arrivez à faire passer tous les cubes sur la couleur correcte dans les délais impartis, vous aurez réalisé un **parcours parfait** et gagné 5000 points supplémentaires!





7. Rôle des divers personnages

| Type de personnage | Nom | Comment ils se déplacent. Ce qu'ils font. |
|--------------------|---------------|--|
| Ami | Reddie Slime | Avec l'un de ceux-ci vous pouvez sauter deux stades. |
| | Greenie Slime | Avec l'un de ceux-ci vous pouvez stopper toute action ennemie sur l'écran pendant une certaine période de temps fixe. |
| | Yeller Slime | Augmentation de la vitesse. |
| | Whitey Slime | Élimine tous les ennemis sur l'écran. |
| | Bluey Slime | Vous rend invincible pendant une certaine période de temps fixe. |
| | Twinbee | Vous fait avancer d'un stade. |
| Ennemi | Yuggle-yuggle | Vous tombe dessus. S'il arrive à tomber sur un cube dont la couleur est la même que celle de son corps, le cube disparaît. |
| | Mokie le Moal | Saute un peu partout sur les cubes et sème la zizanie. |
| | Whodunnit | Vous poursuit. |
| | Howzzit | Retourne les cubes et gâche tous vos efforts. |

8. Points

Lorsqu'on rend un cube transparent ... 300 points
Lorsqu'on saisit l'un des **frères Slime** ... 100 points
Pour chaque unité de temps qui reste à la fin du jeu ... 10 points
Lorsqu'on rend un cube transparent en cours de stade de points supplémentaires ... 100 points.
Lors d'un **parcours parfait** ... 5000 points.

9. O-bert avec deux joueurs

- (1) Lorsque le titre Konami apparaît sur l'écran, choisir "2 joueurs".
- (2) Après avoir choisi le nombre de joueurs, choisissez le niveau de difficulté. Utilisez les touches  et  pour amener le repère sur le niveau souhaité. **Le niveau 1** n'a pas d'ennemis. **Le niveau 2** comporte des ennemis qui se trouveront sur votre passage.
- (3) Ensuite vous devez décider du nombre de jeux que vous souhaitez jouer. Utilisez les touches  et  pour amener le repère sur votre choix. Vous pouvez choisir soit un match à **trois jeux** soit un match à **cinq jeux**.
- (4) Pour démarrer le jeu, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**.
- (5) Le règlement pour deux joueurs est le même que pour un seul joueur jouant contre l'ordinateur. Vous noterez que les cubes transparents sont de couleur **rose** avec un seul joueur. Ils sont **bleus** avec deux joueurs.
- (6) Le vainqueur lors d'une compétition entre deux joueurs sera déterminé comme suit:
 - (1) le premier joueur qui alignera cinq cubes transparents en une rangée est le gagnant du jeu.
 - (2) Si le temps imparti arrive à expiration avant que l'un des joueurs n'ait réussi à aligner une rangée de cinq cubes transparents, le joueur ayant le plus de cubes transparents sera le vainqueur. Si les deux joueurs ont le même nombre

de cubes transparents à la fin de la période de temps impartie, **il y aura égalité**. Le vainqueur sera décidé par la version informatisée Konami du jeu subsidiaire japonais "ciseaux - papier - rocher". (Voir procédure ci-dessous).

- (3) Vous perdez un "Wrappy" chaque fois que:
 - (a) Vous êtes frappés par une créature ennemie.
 - (b) Votre opposant vous fait tomber d'un cube ou
 - (c) Vous manquez un saut vers un autre cube.

Si le nombre de vos "Wrappies" tombe à zéro, vous avez perdu le jeu.

Si les deux joueurs perd tous ses "Wrappies" en même temps, ce sera une fois de plus l'ordinateur qui procédera au partage (voir procédure ci-dessous).

- (7) Bien sûr, ce n'est pas très bien de sauter un peu partout sur les cubes de votre opposant, mais c'est le jeu - alors n'hésitez pas! Mettez-vous en face du cube occupé par votre opposant et - hop-SAUTEZ. Ceci devrait faire basculer votre opposant. Si vous essayez cette tactique en même temps, vous risquez tout simplement de vous croiser en plein air et d'atterrir sur le cube de votre opposant et lui sur le vôtre!
- (8) Attention: Si votre "Wrappy" et celui de votre opposant tentent tous deux de sauter sur le même cube en même temps, vous risquez tous deux de tomber!

10. Jeu subsidiaire

Il s'agit ici de la version informatisée Konami du jeu japonais "ciseaux - papier - rocher".

- (a) Si les deux joueurs sont également doués (ou le contraire!), il arrive souvent qu'il y ait match nul. La seule façon de les départager consiste à utiliser le jeu subsidiaire japonais informatisé. Ce jeu fonctionne comme suit:
 - (1) Le nom japonais de "ciseaux - papier - rocher" est **JAN-KEN**. S'il y a match nul, votre ordinateur affichera automatiquement le jeu subsidiaire Konami. Vous aurez le message suivant:

JOUONS AU JAN-KEN!

- (2) Alors que la musique joue, vous devez décider de votre mouvement "ciseaux", "papier" ou "rocher". Et n'oubliez-pas, les "ciseaux" coupent le "papier", le "papier" enveloppe le "rocher" et le "rocher" casse les "ciseaux".
- (3) Si vous et votre opposant faites le même mouvement (par exemple "rocher" contre "rocher"), vous devez continuer jusqu'à ce que l'un de vous gagne.
- (4) Le plus difficile c'est que vos mouvements doivent se faire en Japonais!
"Guu" = "rocher" "Choki" = ciseaux "Paa" = "papier"

| Votre mouvement de jeu subsidiaire | Joueur no. 1 | Joueur no. 2 |
|------------------------------------|--------------|--------------|
| "Guu" (= "Rocher") | △ | E |
| "Choki" (= "Ciseaux") | ◁ | S |
| "Paa" (= "Papier") | ▽ | C |

- (5) Si vous n'êtes pas assez rapide et ne faites pas votre mouvement à temps, c'est l'ordinateur qui décidera à votre place!

ACHTUNG

Stets sicherstellen, daß der Computer ABGESCHALTET ist, wenn Sie die Kassette einlegen oder aus dem Computer nehmen.

Diese Konami Spielkassette ist ein Präzisionsprodukt mit komplizierter Elektronik. Nicht versuchen, die Kassette zu öffnen oder zu zerlegen.

Konami empfiehlt, daß Spieler, die sich längere Zeit mit Computerspielen beschäftigen, mindestens 10 bis 20 Minuten pro Stunde Pause machen.

Das Produkt ist eine Originalschöpfung der Firma Konami Industry Co. Ltd. Kopieren von Teilen dieses Produktes in jeder Form oder mit jedem Mittel, einschl. Graphik, Ton, Computerprogrammen oder gedrucktem Material sind ohne ausdrückliche Genehmigung des Herstellers streng verboten.

1. Die Stars von Q-bert



Wrappy - Unser Held

Das offizielle Maskottchen des Konami MSX Forschungsteams. Wandert normalerweise im Computer-Raum des Forschungs- und Entwicklungslabors von Konami herum. Beliebteste Nahrung: Programme ohne Fehler.

Cappy - Der Sidekick unseres Helden

Mitglied der gleichen weltfernen Gattung wie Wrappy - kommt ins Spiel, wenn zwei Spieler die Q-bert Würfel gemeinsam herausfordern.

