

# CYBERLAB<sup>®</sup>


Philippe Descamps et Marc Rolin

## Attention : Cyberlab nécessite l'extension-mémoire sur le TO7.

CYBERLAB est un jeu d'aventure, que vous jouerez seul contre l'ordinateur, avec beaucoup de réflexes et de concentration : à l'aide de la manette de jeu de droite ou du clavier, pilotez vos tanks - les "Cyberlabs" - hors du labyrinthe, en échappant aux robots qui vous traquent ou en les détruisant.

Sur les 9 niveaux de difficulté que comporte ce jeu, seuls les 5 premiers sont directement accessibles. A chaque partie, vous disposez de 3 Cyberlabs, d'un canon "Extron" désintégreur de robots et d'un bouclier protecteur magnétique ; mais prenez garde au temps qui s'écoule et à vos réserves d'énergie qui s'épuisent !

## CHARGEMENT DU PROGRAMME

- Régler la luminosité et le volume sonore du téléviseur.
- Introduire la cassette dans le lecteur-enregistreur de programmes (LEP) et la rembobiner si nécessaire ; **Attention la face 1, rouge, ne fonctionne qu'avec le TO7 ou le TO7/70 et la face 2, verte, qu'avec le MO5.**
- Appuyer sur la touche  du LEP et taper le chiffre **2** au clavier (TO7/TO7-70) ou **RUN** (MO5) pour faire démarrer le programme. Le LEP se met en route et, après quelques instants, apparaît sur l'écran la page de présentation du programme.

## PRÉSENTATION DE L'ECRAN

L'écran est divisé en deux parties :

- la partie supérieure représente l'image du labyrinthe tel que vous le voyez depuis la tourelle du Cyberlab ;
- la partie inférieure montre le tableau de bord de votre engin.

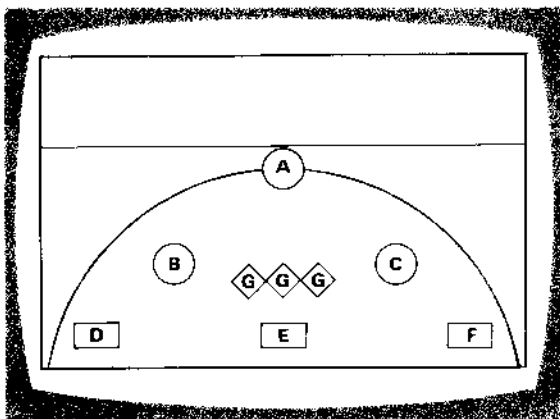
Toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit, de ce logiciel et/ou de sa documentation est strictement interdite sous peine de poursuites...

No part of this software and/or of its documentation may be reproduced in any form or by any means under penalty of law.

Jede direkte oder indirekte Vervielfältigung, gleich welcher Art, dieser Software und/oder der dazugehörigen Unterlagen ist unter Androhung strafrechtlicher Verfolgung strengstens untersagt.

Niets van dit programma en/of van deze beschrijving mag, op welke wijze dan ook, direkt of indirekt worden verveelvoudigd, op straffe van vervolging.

Ogni riproduzione diretta o indiretta, con qualsiasi mezzo, di questo software e/o della sua documentazione è rigorosamente vietata sotto pena d'azione penale.

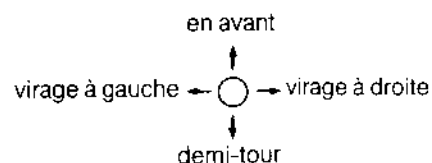


- A** Ecran-radar, montre vos déplacements dans le labyrinthe. Attention ! Vous démarrez à gauche de l'écran et la sortie se trouve quelque part à droite.
- B** Indique le nombre de robots détruits.
- C** Indique le nombre de points de bonus.
- D** Réserves d'énergie des moteurs.
- E** Réserves d'énergie du désingrateur.
- F** Réserves d'énergie du bouclier protecteur.
- G** Nombre de Cyberlabs disponibles.

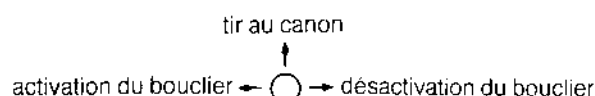
## **AU COURS DU JEU**

### **1° Le pilotage du Cyberlab**

- a) Avec la manette de jeu, bouton "action" non-enfoncé :



- b) Avec la manette de jeu, bouton "action" enfoncé :



- c) A l'aide du clavier :

Les commandes au clavier ne fonctionnent que si la manette de jeu est absente :

- en avant
- demi-tour
- virage à gauche
- virage à droite
- tir au canon
- INS** activation du bouclier
- EFF** désactivation du bouclier

## **2° Les robots**

Vous aurez à faire face à 4 types de robot : les "Lasers", les "Glupys", les "Trans" et les "Magnetos".

- a) les Lasers : présents à tous les niveaux du jeu, ces robots sont nombreux et tirent automatiquement après les quelques instants qui leur sont nécessaires pour régler leur canon laser... Tirez avant eux ! Ou écrasez les froidement, mais attention : deux fois sur trois ils explosent, détruisant votre Cyberlab.

Cependant, si vous activez votre bouclier, tirs et explosions seront sans effet sur vous.

- b) les Glupys : ils n'apparaissent qu'au second niveau et vidant une bonne partie des réserves d'énergie de vos moteurs, et aussi de votre canon Extron lorsque vous tirez dessus pour les désintégrer.

- c) les Trans : présents également à partir du second niveau, ils sont immobiles et indestructibles : ils peuvent vous transporter d'un seul coup à un autre endroit du labyrinthe, parfois même dans des couloirs morts sans entrée ni sortie : coincé, vous ne pouvez plus avancer et vous perdez la partie !

La seule façon d'échapper aux Trans est de faire demi-tour dès que vous les apercevez.

- d) les Magnetos : plus rapides que les Lasers, les Magnetos détruisent votre contrôle radar, en effaçant l'écran puis disparaissent : vous aurez besoin de tout votre sens de l'orientation pour vous situer par rapport à la sortie ! Ils n'apparaissent qu'au 3° niveau.

## **3° Les scores (voir dessin)**

### **1° Score**

A gauche de l'écran-radar, un compteur (B) enregistre le nombre de robots détruits en cours de partie.

**2° Score**

A droite de l'écran, un compteur (C) est réinitialisé à 100 au début de chaque partie et diminue d'un point à chaque déplacement dans les couloirs du labyrinthe. Quand vous accédez à un niveau supérieur, les points restants sont définitivement attribués.

**4° Fin de partie**

Quand vos trois Cyberlabs ont été détruits, la partie s'achève et le plan du labyrinthe s'affiche. Votre score final s'affiche sur le compteur de droite (C) : c'est l'addition des deux scores précédents.

Le compteur de gauche (B) affiche alors le meilleur résultat obtenu à ce niveau depuis que vous jouez. Appuyez sur la touche **ENTREE** pour recommencer une autre partie, ou pressez la touche **RAZ** (abandon définitif du jeu).

**CYBERLAB<sup>®</sup>**

**Philippe Descamps and Marc Rolin**

**Caution : Cyberlab requires the memory extension on the T07.**

CYBERLAB is an adventure game played alone against the computer, and which requires good reflexes and a lot of concentration. Using the right-hand side joystick or the keyboard, drive your tanks - the "Cyberlabs" - out of the maze, while avoiding or, better, destroying the looming robots.

There are 9 different difficulty levels. Only the first 5 are accessible directly. For each game, you have 3 Cyberlabs at your disposal, one robot disintegrating "Extron" canon, and one magnetic protective shield. But watch for the time going by and for your ever depleting energy !

**LOADING THE PROGRAM**

- Set the brightness and loudness on the TV.
- Insert the cassette in the recorder and rewind the cassette to the beginning.

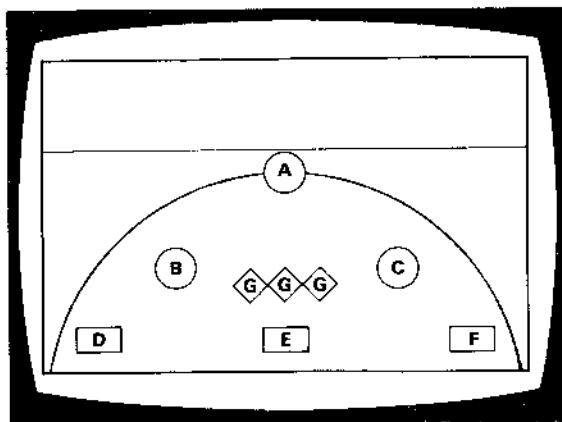
**Note : Side 1, red, is for the T07, and Side 2, green, is for the MO5 micro-computers range.**

- Push **▶** on the cassette recorder.
- Push the key **2** on the keyboard to load the program into the T07/T07-70 or type the command **RUN** to load the program into the MO5. The program will be loaded from the cassette and after a moment, the titlepage of the loaded program will appear on the TV screen.

**SCREEN PRESENTATION**

The screen is divided in two parts :

- The upper part represents the maze as seen from the Cyberlab turret.
- The lower part shows your vehicle's dashboard.

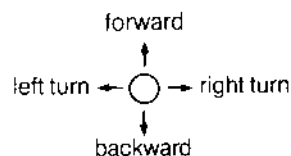


- A** Radar-screen : shows your movements in the maze. Note : you start on the left-hand side of the screen, and the exit is somewhere on the right-hand side of the screen...
- B** Indicates the number of destroyed robots.
- C** Indicates the number of bonus points.
- D** Energy reserve of the engines.
- E** Energy reserve of the disintegrator.
- F** Energy reserve of the protective shield.
- G** Number of available Cyberlabs.

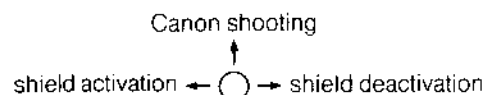
## DURING THE GAME

### 1° Driving Cyberlab

- a) Using the joystick with the "action" button not pushed in



- b) Using the joystick, with the "action" button pushed in :



- c) Using the keyboard :

The keyboard can be used only if the joystick is not connected.

- forward
- backward
- left turn
- right turn
- canon shooting
- INS** shield activation
- EFF** shield deactivation

### 2° The robots

You will have to face 4 different kinds of robots : the "Lasers", the "Glupys", the "Trans", and the "Magnetos".

- a) The "Lasers" are present at all game levels ; there are a lot of them, and they automatically shoot once their laser canon is well adjusted, which just takes a few moments ... You must shoot before they do ! Or just run over them. But, in this case, be careful, since two times out of three, they will explode, destroying your Cyberlab at the same time.

However, if you activate your shield, you will be protected against shooting and explosions.

- b) The "Glupys" appear only at the second level and drain a large proportion of your engines' energy reserves, as well as of your "Extron" canon, when you try to disintegrate them by shooting at them.

- c) The "Trans" also appear at the second level. They do not move and cannot be destroyed. They can, however, suddenly move you to an entirely different place in the maze. You might even find yourself in a dead corridor, which does not have any way in or out. In that case, you are trapped, since you cannot move any longer, and you lose the game. The only way to escape the "Trans" is to turn back as soon as you see them.

- d) The "Magnetos" move faster than the "Lasers", destroy your radar-control, erase the screen, and disappear. In that case, you will need a good sense of orientation to be able to get your bearings in relationship to the exit. The "Magnetos" appear only at the third level.

### 3° The score

#### 1st score

On the left of the screen-radar, a counter (B) records the number of robots destroyed during a game.

**2 nd score**

On the right of the screen, a counter (C) is reinitialized to 100 at the beginning of each game, and decreases by one point each time you move through the maze. When you reach the next level, the remaining points are yours for good.

**Final score**

Once the game is over, your final score is displayed on the right-hand side counter (C) ; your final score is the result of the two previous scores. The left counter (B) now displays the best result obtained at this level since you started playing.

**4° End of the game**

When your three Cyberlabs have been destroyed, the game is finished and the map of the maze is displayed. If you want to play another game, push **ENTER**. If you want to quit push **CLS**.

**CYBERLAB<sup>®</sup>**


Philippe Descamps und Marc Rolin

**Bitte beachten, daß Cyberlab auf dem TO7 mit der Speichererweiterung gespielt werden muß.**

CYBERLAB ist ein Abenteuerspiel, bei dem Sie den Computer als Gegner haben. Es erfordert sehr viel Reaktions- und Konzentrationsvermögen. Mit Hilfe des rechten Spielhebels oder der Tastatur führen Sie Ihre Panzer, die "Cyberlabs" aus dem Labyrinth heraus und müssen dabei Ihren Verfolgern, den Robotern, entgehen oder diese vernichten.

Nur die ersten fünf der insgesamt neun Schwierigkeitsstufen des Spieles sind direkt zugänglich. Bei jeder Spielpartie verfügen Sie über drei Cyberlabs, über "Extron", eine Kanone zur Vernichtung der Roboter und über ein magnetisches Schutzschild. Aber Vorsicht, die Zeit verfliegt und Ihre Energiereserven nehmen ab.

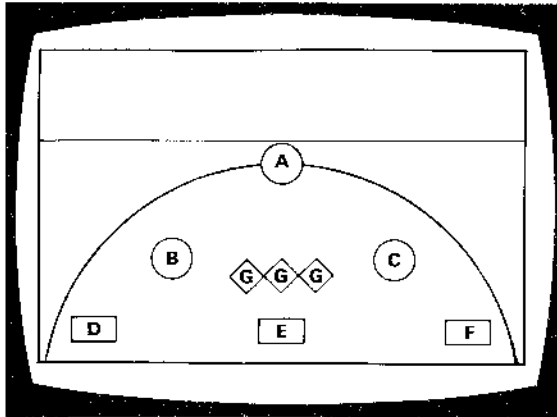
**PROGRAMMEINGABE**

- Helligkeit und Lautstärke des Fernsehgerätes regeln.
- Die Kassette in den Programm-Rekorder einlegen und diese gegebenenfalls zurückspulen. **Achtung : Seite 1 (rot) kann nur mit den Mikrocomputern TO7 und TO7/70, Seite 2 (grün) nur mit Mikrocomputern Typ MO5 verwendet werden.**
- Auf die Taste  des Rekorders drücken. Um das Programm zu starten wird die Zahl **2** auf der Tastatur gedruckt (TO7, TO7/70), oder **RUN** eingegeben (MO5) ; der Rekorder läuft an. Kurz danach erscheint die Titelseite des Programmes.

**BESCHREIBUNG DES BILDSCHIRMES**

Der Bildschirm ist in zwei Zonen aufgeteilt :

- Der obere Teil stellt das Labyrinth so dar, wie es sich Ihnen von dem Drehturm des Cyberlab aus darbietet.
- Der untere Teil zeigt das Armaturenbrett Ihrer Maschine.

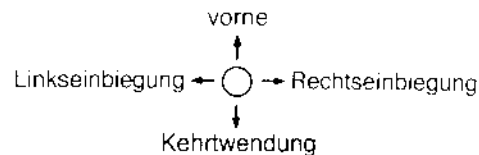


- A** Radarschirm, zeigt an, wie Sie sich im Labyrinth bewegen. Aufgepaßt, Sie fangen links am Bildschirm an. Der Labyrinthausgang befindet sich irgendwo rechts.
- B** Gibt die Anzahl der zerstörten Roboter an.
- C** Gibt die Anzahl der Pluspunkte an.
- D** Energiereserven der Motoren.
- E** Energiereserven der Kanone.
- F** Energiereserven des Schutzschildes.
- G** Anzahl der verfügbaren Cyberlabs.

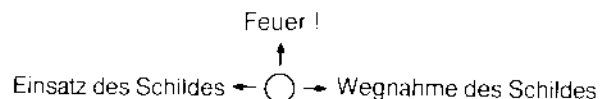
## SPIELVERLAUF

### 1° Steuerung des Cyberlab

- a) Mit dem Spielhebel bei nicht eingedrücktem "Aktion"-Knopf :



- b) Mit dem Spielhebel bei eingedrücktem "Aktion"-Knopf :



- c) Mit Hilfe der Tastatur :

Sie können nur Befehle in die Tastatur eingeben, wenn kein Spielhebel vorhanden ist.



nach vorne



Kehrtwendung



Linkseinbiegung



Rechtseinbiegung



Feuer !



Einsatz des Schildes



Wegnahme des Schildes

### 2° Die Roboter

Sie müssen es mit vier Arten von Robotern aufnehmen, den "Lasers", den "Glupys", den "Trans" und den "Magnetos".

- a) Die Laser : Diese Roboter erscheinen auf allen Spielstufen.

Sie sind zahlreich und schießen nach wenigen Augenblicken, sowie sie ihre Laserkanone eingestellt haben, automatisch los...

Geben Sie zuerst Feuer oder schlagen Sie Ihren Feind kaltblütig nieder ! Aber Vorsicht, bei zwei von drei Malen explodieren die Roboter und vernichten dabei Ihren Cyberlab.

Wenn Sie jedoch Ihr Schild in Aktion setzen, sind Sie gegen Schüsse und Explosionen gefeit.

- b) Die Glupys : Sie erscheinen erst auf der zweiten Spielstufe und zapfen einen Großteil der Energiereserven Ihrer Panzermotoren und der Extron-Kanone an, wenn sie von Ihnen zur Vernichtung unter Beschuß genommen werden.

- c) Die Trans : Auch sie treten ab der zweiten Stufe in Aktion.

Sie sind unbeweglich und unzerstörbar. Es ist ihnen möglich, Sie mit einem Schlag an eine andere Stelle des Labyrinthes zu befördern, manchmal sogar auf einen "toten" Weg ohne Ein- und Ausgang : Sie sind in der Falle, können nicht mehr weiter und verlieren die Spielpartie !

Es gibt nur eine Möglichkeit, den Trans zu entkommen : Kehren Sie um, sobald Sie sie entdecken !

- d) Die Magnetos : Sie sind schneller als die Laser, zerstören Ihre Radarüberwachung, löschen den Radarschirm und verschwinden. Sie müssen Ihren Orientierungssinn voll einsetzen, um sich in bezug auf den Ausgang zurechtzufinden. Die Magnetos erscheinen erst auf der dritten Stufe.

### 3° Die Spielergebnisse (siehe Zeichnung)

#### 1° Ergebnis

Links vom Radarschirm registriert ein Zähler (B) die Anzahl der während des Spielverlaufes zerstörten Roboter.

**2° Ergebnis**

Rechts vom Radarschirm wird ein Zähler (C) bei jeder neuen Spielpartie auf 100 zurückgestellt. Bei jeder neuen Fortbewegung im Labyrinth wird ein Punkt abgezogen. Die restlichen Punkte werden Ihnen beim Übergang in eine höhere Stufe endgültig zugeschrieben.

**Endgültiges Spielergebnis**

Gleich nach beendeter Spielpartie wird Ihre endgültige Punktzahl vom rechten Zähler (C) angezeigt. Sie besteht aus der Addition der beiden vorgenannten Ergebnisse. Zur gleichen Zeit zeigt der linke Zähler (B) die seit Anfang des Spieles auf dieser Stufe erreichte beste Punktzahl an.

**4° Ende der Spielpartie**

Wenn Ihre drei Cyberlabs zerstört sind, ist die Partie zu Ende, und den Plan des Labyrinths erscheint auf dem Bildschirm. Um eine neue Partie zu spielen, muß auf die **ENTER**-Taste gedrückt werden. Ein Druck auf die **CLS** Taste bedeutet die endgültige Spielaufgabe.

**CYBERLAB**

**Philippe Descamps en Marc Rolin**

**Belangrijk : Op de TO7 moet een extra geheugenmodule toegevoegd worden.**

CYBERLAB is een avonturenspeel dat u allen tegen de computer speelt en dat reaktievermogen en concentratie vergt : met behulp van het bedieningsblok of met het toetsenbord leidt u uw tanks - de "Cyberlabs" - de doolhof uit, waarbij u de robots die op de loer liggen moet zien te vermijden of te vernietigen.

Dit spel heeft 9 speelniveaus, maar alleen de eerste 5 zijn direct toegankelijk. Voor ieder spel beschikt u over 3 "Cyberlabs", een robotde-sintegrerend "Extron" kanon en een magnetisch pantserschild, maar let op de tijd die voorbij gaat en op uw energiereserve die opdraait !

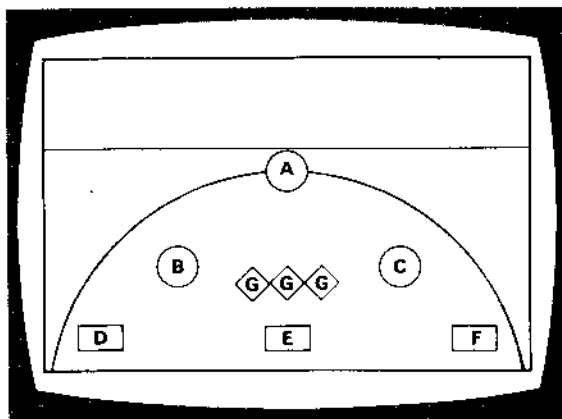
**LADEN VAN HET PROGRAMMA**

- Regel de lichtsterkte en het geluid van uw televisietoestel.
- Plaats de cassette in de cassetterecorder en spoel hem zo nodig terug.  
**Belangrijk : kant 1 rood, is uitsluitend bestemd voor de TO7 en de TO7 / 70, en kant 2, groen, uitsluitend voor de MO5.**
- Druk op de toets **▶** van de cassetterecorder en tik het cijfer 2 in op het toetsenbord van de TO7 of de TO7/70, of tik **RUN** in op de MO5 om het programma te starten. De cassetterecorder begint te draaien en na enkele ogenblikken verschijnt de titelpagina van het programma.

**HET BEELDSCHERM**

Het beeldscherm is in twee delen onderverdeeld :

- het bovenste gedeelte geeft de doolhof weer zoals u hem ziet vanuit de pantsertoren van de Cyberlab.
- het onderste gedeelte vormt het instrumentenbord van uw tank

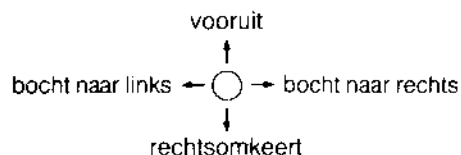


- A** Radarscherm waarop u uw bewegingen in de doolhof kunt volgen. (U begint links op het beeldscherm en de uitgang bevindt zich ergens rechts.)
- B** Scorebord van het aantal vernietigde robots
- C** Scorebord van het aantal bonuspunten
- D** Energiereserve van de motoren
- E** Energiereserve van de desintegrator
- F** Energiereserve van het panterschild
- G** Aantal beschikbare Cyberlabs

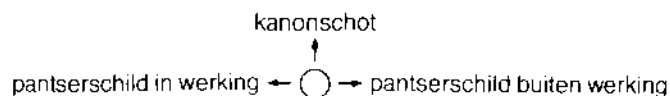
## TIJDENS HET SPEL

### 1° Het besturen van de Cyberlab

- a) Met de spelknuppel, toets "action" is niet ingedrukt :



- b) Met de spelknuppel, toets "action" is ingedrukt :



- c) Met het toetsenbord :

Het toetsenbord kan alleen gebruikt worden zonder bedieningsblok :

- vooruit
- rechtsomkeert
- bocht naar links
- bocht naar rechts
- kanonschot
- INS** panterschild in werking
- EFF** panterschild buiten werking

### 2° De robots

U moet zich meten 4 soorten robots : de "Lasers", de "Glupys", de "Trans" en de "Magnetos".

a) De Lasers : deze robots zijn op alle speelniveaus in grote getale aanwezig en schieten automatisch na enkele ogenblikken, zodra zij hun laserkanon hebben ingesteld. U moet hen dus voor zijn ! U kunt ze ook overrijden, maar u loopt het gevaar dat zij ontploffen waardoor uw Cyberlab vernietigd wordt. U kunt dan echter uw panterschild in werking stellen, zodat hun schoten en ontploffingen u niet meer raken

b) De Glupys : zij verschijnen slechts bij het tweede speelniveau en ontladen een belangrijk deel van uw energiereserve, niet alleen van uw motoren maar ook van uw Extron kanon wanneer u op hen schiet om ze te vernietigen.

c) De Trans : deze verschijnen ook pas bij het tweede speelniveau ; zij zijn onbeweegelijk en onvernietigbaar. Zij kunnen u eensklaps naar een andere plaats in de doolhof overplaatsen, soms zelfs in doodlopende gangen zonder in- of uitgang : u zit dan opgesloten en hebt het spel verloren.

De enige manier om hen te ontlopen is : rechtsomkeert maken zodra u er een ziet.

d) De Magnetos : deze robots zijn sneller dan de Lasers ; zij vernietigen uw radarsysteem, wissen het beeld weg en verdwijnen. U zult dan al uw oriëntatievermogen nodig hebben om uw plaats ten opzichte van de uitgang te kunnen bepalen. Zij verschijnen slechts vanaf het derde speelniveau.

### 3° De score (zie tekening)

#### 1ste score

Links op het radarscherm tekent een scorebord (B) het aantal robots op dat u tijdens het spel hebt vernietigd.



**2de score**

Het scorebord (C) rechts op het radarscherm wordt aan het begin van ieder spel op 100 gezet, en bij iedere beweging door de gangen van de doolhof vermindert de score met 1 punt. Wanneer u een hoger speelniveau bereikt, behoudt u het overgebleven aantal punten.

**Eindscore**

Als het spel is afgelopen verschijnt uw eindscore op het rechter scorebord (C) : het is de som van de twee bovenstaande scores. Het linker scorebord (B) geeft dan het hoogste aantal punten dat up op het betrokken speelniveau hebt behaald sinds het begin.

**4° Einde van het spel**

Als uw drie Cyberlabs zijn vernietigd is het spel afgelopen, en de doolhof verschijnt op het scherm. Druk op de toets **[ENTER]** om opnieuw te beginnen en op de toets **[CLS]** als u niet verder wilt spelen.

**CYBERLAB™**

**Philippe Descamps e Marc Rolin**

**ATTENZIONE : Per Cyberlab occorre l'estensione-memoria sul TO7.**

CYBERLAB è un gioco d'avventura da giocare da soli contro il calcolatore, con molti riflessi e concentrazione : con l'aiuto della leva da gioco di destra o della tastiera, pilotate i vostri tanks - i "Cyberlabs" - fuori dal labirinto, sfuggendo ai robots che vi braccano o distruggendoli.

Sui 9 livelli di difficoltà che comporta questo gioco, solo i primi 5 sono direttamente accessibili. Ad ogni partita, disponete di 3 Cyberlabs, di un cannone "Extron" che disintegra i robots e di uno scudo magnetico di protezione, ma attenzione al tempo che passa e alle vostre riserve d'energia che si esauriscono !

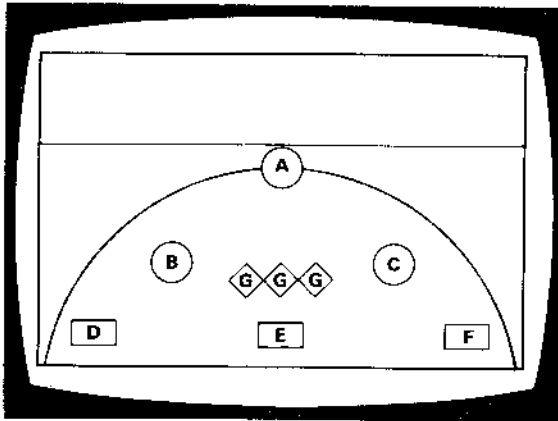
**AVVOSTAZIONE DEL PROGRAMMA**

- Regolare la luminosità e il volume del televisore
- Introdurre la cassetta nel lettore-registratore dei programmi e riavvolgerla, se necessario. ATTENZIONE : la faccia 1, rossa, funziona solo con il TO7 o il TO7-70 e la faccia 2, verde, con l'MO5.
- Premere il tasto **▶** del LEP a battere la cifra 2 sulla tastiera (TO7 e TO7-70) o **RUN** (MO5) per avviare il programma. Il lettore-registratore si mette a funzionare e, dopo qualche istante, appare allora sullo schermo la pagina di presentazione del programma.

**PRESENTAZIONE DELLO SCHERMO**

Lo schermo è diviso in due parti :

- la parte superiore rappresenta l'immagine del labirinto come la vedete a partire dalla torretta del Cyberlab ;
- la parte inferiore mostra il quadro di bordo della vostra macchina.



**A** Schermo-radar, mostra i vostri spostamenti nel labirinto. Attenzione! Cominciate a sinistra sullo schermo e l'uscita si trova da qualche parte, a destra.

**B** Indica il numero dei robots distrutti.

**C** Indica il numero dei punti di abbuoni.

**D** Riserve d'energia dei motori.

**E** Riserve d'energia del disintegratore.

**F** Riserve d'energia dello scudo di protezione.

**F** Numero di Cyberlabs disponibili.

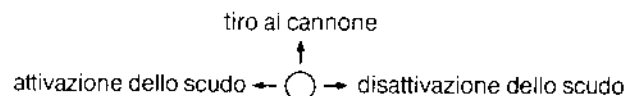
## DURANTE IL GIOCO

### 1° Il pilotaggio del Cyberlab

a) con la leva da gioco, pulsante "azione" non premuto :



b) con la leva da gioco, pulsante "azione" premuto :



c) con l'aiuto della tastiera :

I comandi alla tastiera funzionano solo se la leva da gioco manca :

↑ in avanti   ↓ inversione di marcia   ← svolta a sinistra

→ svolta a destra   ⇐ tiro al cannone

**INS** attivazione dello scudo

**EFF** disattivazione dello scudo

### 2° I Robots

Dovrete affrontare 4 tipi di robots : i "lasers", i "Gluppys", i "Trans" e i "Magnetos".

a) I Lasers : presenti ad ogni livello del gioco, questi robots sono numerosi e tirano automaticamente dopo qualche istante necessario per regolare il loro cannone laser... Tirate prima di loro ! O schiacciateli freddamente, ma attenzione, due volte su tre esplodono distruggendo il vostro Cyberlab.

Ma se attivate il vostro scudo, tiri ed esplosioni saranno senza effetto su di voi.

b) i Glupys : appaiono solo al secondo livello e svuotano una buona parte delle riserve d'energia dei vostri motori e anche del vostro cannone Extron, quando tirate su di loro per disintegrarli.

c) i Trans : sono presenti anche a partire dal secondo livello, immobili e indistruttibili ; possono trasportarvi con un colpo solo da un punto all' altro del labirinto, talvolta addirittura in corridoi senza entrata nè uscita : immobilizzati, non potete più andare avanti e perdete la partita. Il solo modo per sfuggire ai Trans è di fare dietrofront non appena li scorgete.

d) i Magnetos : più rapidi dei Lasers, i Magnetos distruggono il vostro controllo radar, cancellano lo schermo e poi scompaiono. Appaiono solo al 3° livello. Avrete bisogno di tutto il vostro senso dell'orientamento per riuscire a localizzarvi rispetto all' uscita.

### 3° Gli Scores (vedasi disegno)

#### 1° Score

A sinistra dello schermo-radar, un contatore (B) registra il numero dei robots distrutti durante la partita.

2° A destra dello schermo, un contatore (C) è riportato a 100 all'inizio di ogni partita e diminuisce di un punto ad ogni spostamento nei corridoi del labirinto. Quando accedete a un livello superiore, i punti che restano vi sono definitivamente attribuiti.

## Score finale

Quando la partita è terminata, il vostro score è visualizzato sul contatore di destra (C) : è la somma dei due score precedenti. Il contatore di sinistra (B) indica allora il miglior risultato ottenuto a questo livello, da quando avete cominciato a giocare.

## 5° Fine della partita

Quando i vostri tre Cyberlabs sono stati distrutti, la partita è terminata e appare la pianta del labirinto. Premere il tasto **[ENTER]** per ricominciare un'altra partita o premere il tasto **[CLS]** (abbandono definitivo del gioco).

## RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

Né posez pas vos doigts sur la bande, ou sur les contacts de la cartouche. Protégez votre logiciel après usage. Évitez les températures élevées, l'humidité, la proximité des champs magnétiques.  
Ne manipulez la cartouche que si l'unité centrale est à l'arrêt.  
Le non respect de ces recommandations d'utilisation entraînera la déchéance immédiate de la garantie.

## GARANTEE

La garantie de TO TEK INTERNATIONAL couvre les défauts de fabrication des composants physiques du support de ce logiciel et les vices cachés.  
Tout logiciel renvoyé par votre revendeur TO TEK INTERNATIONAL et reconnu défectueux après expertise, sera gratuitement échangé pendant 12 mois à compter de la date d'achat. Le port étant à la charge de l'acheteur.  
Attention : la garantie décrite ci-dessus n'est applicable qu'en FRANCE et pour un logiciel acheté sur le territoire français. Dans tous les autres cas, consultez votre revendeur TO TEK INTERNATIONAL local.

## USER ADVICE

Do not touch the tape or the cartridge contacts, take your care of your programs after use, avoid high temperatures, humidity, and magnetic fields.  
Do not insert or remove the cartridge unless the computer is switched off.  
If this advice is not respected, the guarantee is void.

## GARANTEE

The TO TEK INTERNATIONAL guarantee covers manufacturing defects of hardware components supporting the software, and hidden defects.  
All software returned by your TO TEK INTERNATIONAL dealer and acknowledged after examination to be defective, will be replaced free of charge during a period of 12 months from the date of purchase. Transport costs are the responsibility of the purchaser.  
**NOTE :** The above guarantee is valid only in FRANCE and for software purchased on FRENCH territory. Otherwise, consult your local TO TEK INTERNATIONAL dealer.

## ANWENDUNGSHINWEISE

Verhüten Sie niemals ein Band oder die Programm-Modul-Kontakte, schützen Sie Ihre Programme, nachdem Sie sie benutzt haben, und vermeiden Sie hohe Temperaturen, Feuchtigkeit und Magnetfelder.  
Sie sollten niemals ein Programm-Modul einlegen oder herausnehmen, solange die Zentrale nicht eingeschaltet ist. Wenn Sie diese Hinweise im Nachhinein verlieren, verlieren Sie Ihren Garantieanspruch.

## GARANTIEERKLÄRUNG

Die TO TEK INTERNATIONAL Garantie erstreckt sich auf Produktionsfehler von Hardware-Komponenten, die von Programmen genutzt werden, sowie versteckte Fehler.  
Alle Programme, die Sie Ihren TO TEK INTERNATIONAL Händler geben, und die dort als fehlerhaft anerkannt werden, werden innerhalb eines Zeitraumes von 12 Monaten nach dem Kaufdatum, kostenlos ersetzt. Transportkosten gehen zu Lasten des Käufers.  
**ANMERKUNG :** Die obige Garantieerklärung ist nur in Frankreich und für in Frankreich gekaufte Programme gültig. In allen anderen Fällen befragen Sie Ihren TO TEK INTERNATIONAL Händler.

## AANBEVELINGEN VOOR HET GEBRUIK

Plaats uw vingers niet op de magneetband of op de contacten van de spoei, bescherm uw software na gebruik, vermijd hoge temperaturen, vocht, nabijheid van magnetisch veld.  
Handleer de cassette niet, tenzij de CUE is uitschakeld.  
Indien bovenstaande aanbevelingen voor het gebruik niet in acht worden genomen, kan de garantie onmiddellijk te vervallen.

## GARANTEE

De garantie van TO TEK INTERNATIONAL is van toepassing op fabricagefouten van de componenten die dit programma ondersteunen en op eventuele verborgen gebreken.  
Een programma dat door uw leverancier wordt teruggezonden naar TO TEK INTERNATIONAL en na expertise als defect wordt erkend, wordt kosteloos vervangen gedurende 12 maanden vanaf de koopdatum, porto ten laste van de koper.  
**BELANGRIJK :** de hierboven omschreven garantie geldt alleen in Frankrijk en voor een op Frans grondgebied gekochte software. In alle andere gevallen, gelieve uw plaatselijke leverancier TO TEK INTERNATIONAL te raadplegen.

## RACCOMANDAZIONI D'USO

Non mettere le dita sul nastro o sui contatti della cartuccia.  
Proteggete il vostro software dopo averlo utilizzato, evitate le temperature e l'umidità, la vicinanza dei campi magnetici.  
Manipolate la cartuccia solo se l'unità centrale è in arresto.  
La mancata osservazione di queste raccomandazioni d'uso renderà la garanzia immediatamente inadatta.

## GARANZIA

La garanzia di TO TEK INTERNATIONAL copre i difetti di fabbricazione dei componenti fisici del supporto di questo software e i vizi nascosti.  
Ogni software inviato dal vostro rivenditore TO TEK INTERNATIONAL e riconosciuto difettoso dopo la verifica, sarà scambiato gratuitamente durante 12 mesi che seguono la data d'acquisto.  
L'importo a carico dell'acquirente.  
Attenzione : la garanzia descritta qui sopra copre solo, in FRANCIA e per un software acquistato nel territorio francese. In tutti gli altri casi, consulta tale il vostro rivenditore TO TEK INTERNATIONAL locale.