

TO 7

TO7

MO5

TO 7

TO7

MO5

JEU D'ADRESSE / SKILL GAME / GESCHICKLICHKEITSSPIEL /
BEHENDIGHEIDSSPEL / GIOCO DI DESTREZZA

- CYBERLAB un jeu d'adresse et de concentration pour un joueur seul. pilotez vos tanks Cyberlab hors du labyrinthe en échappant à la traque des robots. Neuf niveaux de difficulté. A partir de 7 ans.

Système minimum

- Micro-ordinateur TO7, TO7-70 ou MO5
- Lecteur-écrivain de programmes épiloque
- TO7 extension mémoire

Options

- TO7, TO7-70, MO5 : extension musique et jeu (recommandée)
- CYBERLAB : agenda basé sur l'adresse et la concentration for a single player. Drive your Cyberlab tanks out of the maze, while avoiding the looting robots. Nine different difficulty levels. 7 years old and up.

Minimum configuration

- Micro-computer TO7, TO7-70 or MO5
- Cassette player adapted to your computer
- TO7 memory extension

Options

- TO7, TO7-70, MO5 : music and game extension (recommended)
- CYBERLAB : es kommt auf Geschicklichkeit und Konzentration an. Führen Sie Ihre Cyberlab-Tanks aus dem Labyrinth heraus und entziehen Sie sich dabei der Verfolgung von Robotern. Neun Schwierigkeitsstufen. Ab 7 Jahren.

Mindestsystem

- Microcomputer TO7, TO7-70 oder MO5
- Programmierkarte
- TO7 Speichererweiterungsmodul

Wahlweise

- TO7, TO7-70, MO5 : Erweiterung "Musik und Spiele" (ist empfehlenswert)
- CYBERLAB : een behendigheids- en concentratiespel voor één speler. stuur uw Cyberlab tanks naar de uitgang van de doolhof (zonder dat zij door de robots worden vernietigd). Negen moeilijkheidsniveaus. Vanaf 7 jaar.

Minimum systeem

- Microcomputer TO7, TO7-70 of MO5
- Cassette recorder
- TO7 extra geheugenmodule

Opties

- TO7, TO7-70, MO5 : extra geheugenmodule(n) en spel (aanbevolen)
- CYBERLAB : un gioco di destrezza e di concentrazione per giocare da soli. pilotate i vostri tanks Cyberlab fuori dal labirinto, sfuggendo ai robots che li bloccano. Nivei livsti di difficoltà. A partire da 7 anni.

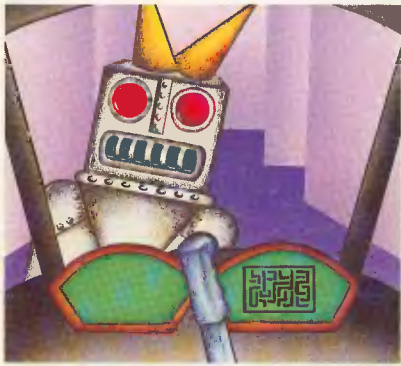
Sistema mínimo

- Microcomputere TO7, TO7-70 o MO5
- lector-e escritor de programas
- TO7 extensión memoria

Opzioni

- TO7, TO7-70, MO5 : estensione musica e giochi (raccomandata)

Illustration Isabelle Frisch



CYBERLAB[®]

Philippe DESCAMPS/Marc ROLIN

TO
TEK
International

1 CASSETTE / 1 KASSETTE / 1 CASSETTA

Copyright © 1984 TOTEK International
TO TEK line 339 9341
BP 112 517 70 BAGNOLET CEDEX FRANCE

CY1 006

CYBERLAB[®]

Philippe DESCAMPS/Marc ROLIN

TO
TEK
International

CYBERLAB[®]

Philippe Descamps et Marc Rolin

Attention : Cyberlab nécessite l'extension-mémoire sur le T07.

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" désintegrateur 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 T07 ou le T07/70 et la face 2, verte, qu'avec le M05.**
- Appuyer sur la touche **▶** du LEP et taper le chiffre **2** au clavier (T07/T07-70) ou **RUN** (M05) 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.

PRESENTATION 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

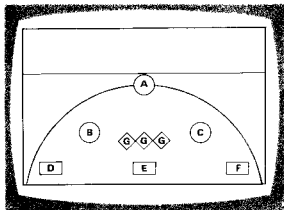
Toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit, de ce logiciel et/ou de sa documentation est strictement interdite sous peine de poursuites.

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 veeveelvoudigd, 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

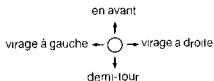


- A** Ecran-radar, montre vos déplacements dans le labyrinthe Attention ! Vous démarrez à gauche de l'écran et la sortie se trouve quelque part à droite
- B** Indique le nombre de robots détruits
- C** Indique le nombre de points de bonus.
- D** Réserves d'énergie des moteurs
- E** Réserves d'énergie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

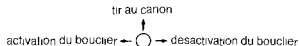
AU COURS DU JEU

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 vident 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 : coincidence, 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 effacent 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 reinitialisé 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 **ENTRÉE** pour recommencer une autre partie, ou pressez la touche **RAZ** (abandon définitif du jeu).

CYBERLAB™

Philippe Descamps and Marc Rolin

Caution : Cyberlab requires the memory extension on the TO7.

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!

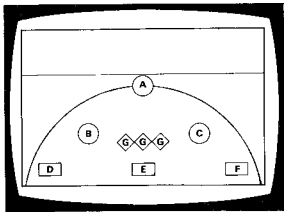
LOADING THE PROGRAM

- 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 TO7, 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 TO7/TO7-70 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.

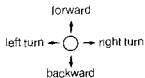


- A** Radar-screen : shows your movements in the maze. Note you start on the left hand side of the screen, and the exit is somewhere on the right-hand side of the screen
- B** Indicates the number of destroyed robots
- C** Indicates the number of bonus points
- D** Energy reserve of the engines.
- E**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

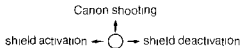
DURING THE GAME

1° Driving Cyberlab

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

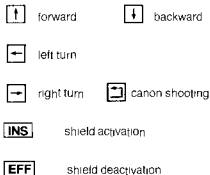


- b) Using the joystick with the 'action' button pushed in



- c) Using the keyboard

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



2° The robots

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

Philipps 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.

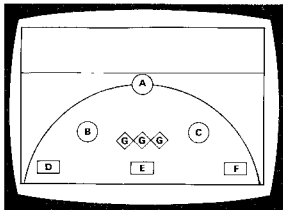
PROGRAMMEINGABE

- Helligkeit und Lautstärke des Fernsehgerätes regeln
- Die Kassette in den Programm-Rekorder einlegen und diese gegebenenfalls zurückspeulen. **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 Drehstuhl des Cyberlab aus darbietet.
- Der untere Teil zeigt das Armaturenbrett Ihrer Maschine.

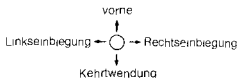


- A** Radarschirm, zeigt an, wie Sie sich im Labyrinth bewegen
Aufgepaßt, Sie fangen links am Bildschirm an. Der Labyrinthausgang
befindet sich irgendwo rechts
- B** Gibt die Anzahl der zerstörten Roboter an
- C** Gibt die Anzahl der Pluspunkte an
- D** Energiereserven der Motoren
- E** Energiereserven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

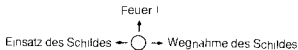
SPIELVERLAUF

1° Steuerung des Cyberlafs

- a) Mit dem Spielhebel bei nicht eingedrucktem "Aktion"-Knopf



- b) Mit dem Spielhebel bei eingedrucktem "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 **INS** Einsatz des Schildes

EFF 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
Cyberlafs.

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 Extrak-
kanone an, wenn sie von Ihnen zur Vernichtung unter Beschuß genom-
men 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, manch-
mal 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 Radar-
überwachung, 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 Spieldaufgabe.

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 bedieningsboek 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 vernietigen 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 robotdesintegreerend "Extron" kanon en een magnetisch pantserschield, maar let op de tijd die voorbij gaat en op uw energiereserve die opraakt!

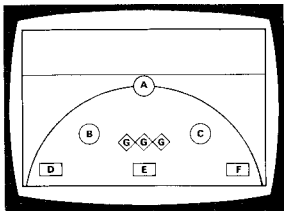
1. ADEN VAN HET PROGRAMMA

- Regel de lichtsterkte en het geluid van uw televisietoestel
- Plaats de cassette in de cassette recorder 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 cassette recorder 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 cassette recorder 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.

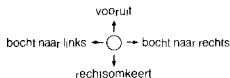


- A** Radarscherm waarop u uw bewegingen in de doothof kunt volgen (U begint links op het beeldscherm en de uitgang bevindt zich ergens rechts)
- B** Scorebord van het aantal vernietigde robots
- C** Scorebord van het aantal bonuspunten
- D** Energiereserve van de motoren
- E** Energiereserve van de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

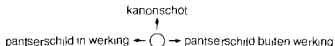
TIJDENS HET SPEL

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 toetsbord

Het toetsbord kan alleen gebruikt worden zonder bedieningsblok



INS pantserschield in werking

EFF pantserschield 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 pantserschield 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 onbewegelijk en onvernietigbaar. Zij kunnen u eensklaps naar een andere plaats in de doothof 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 zit dan af 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 tijdens het spel hebt vernietigd.

2de scora

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 u 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**Philipps Descamps e Marc Rolin****ATTENZIONE : Per Cyberlab occorre l'estensione-memoria sul T07.**

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!

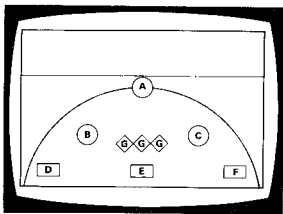
ATTENZIONE DEL PROGRAMMA

- 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 T07 o il T07-70 e la faccia 2, verde, con l'M05.
- Premere il tasto **[▶]** del LEP a battere la cifra 2 sulla tastiera (T07 e T07-70) o **[RUN]** (M05) 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! Comunicate 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

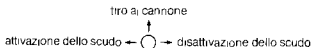
DURANTE IL GIOCO

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 (fredda mente, ma attenzione, due volte su tre esplodono distruggendo il vostro Cyberlab.

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

b) I Gluppys: 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 né uscita. Immobilizzati: non potete più andare avanti e perdetevi la partita. Il solo modo per sfuggire ai Trans e di fare dietrofront non appena li scorrete.

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 localizzarli 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) e 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.

