

cyber K'NEX[®]

ULTRA 2.0



⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD – Small Parts.
Not for children under 3 years.

⚠ AVERTISSEMENT:
DANGER D'ÉTOUFFEMENT – Pièces de petite taille.
Ne pas donner aux enfants de moins de 3 ans.

⚠ ATENCIÓN:
PELIGRO DE ASFIXIA – Por contener piezas pequeñas,
no recomendable para niños menores de tres años.

cyber K'NEX[®]

ULTRA 2.0

You Are In Control With CyberK'NEX!

You are now the owner of the most powerful building set in the universe... CyberK'NEX Ultra 2.0. With everything you need to build, bring to life and control 5 awesome Cyber Life-Forms that can speak, hear, feel, and even see. Built to react, your Cyber models are ready for your commands.

And with the Ultra 2.0 Set, you are in the ultimate command position. Complete with a special Cyber Controller, a Programming Port and Programmable Cyber Key, you can make your creations do what you want, when you want. You can even download new Cyber personalities from the CyberK'NEX Web site. Only with CyberK'NEX Ultra 2.0.

So, are you ready to create the most awesome models, complete with minds of their own? Then turn the page. Build and Cyberize!

SCANNING!
INTRUDER! INTRUDER!
ACTIVATE MISSILES!

WHAT'S INSIDE

- ▼ Important Stuff for Parents & Kids 4
- ▼ Cyber Components 6
- ▼ K'NEX Building Basics 8
- ▼ Getting Started - Don't forget this step! 10
- ▼ Creating Your Cyber Life-Forms
 - ▼ SARGE - Friendly Challenge 12
 - ▼ WOOF - Moderate Challenge 26
 - ▼ ZAP - Greater Challenge 48
 - ▼ DRAX - Greater Challenge 66
 - ▼ MECTRON - Most Challenging 84
- ▼ Time To Cyberize! 104
- ▼ Take Control! Cyber Controller 106
- ▼ Intruder Alert! It's Guard Mode 108
- ▼ Teach It To Do Things Your Way! 110
Program With Learn Mode
- ▼ New Programs with the Power 112
of the Web - Check out www.cyberknex.com
- ▼ Keep Cyberizing! 114
- ▼ Parts List and Warranty 115
- ▼ Troubleshooting Guide 116
- ▼ French and Spanish Translations 118



**CREATE
YOUR OWN PROGRAMS!
ADD YOUR VOICE!**
CHECK IT OUT @
www.cyberknex.com

IMPORTANT STUFF FOR PARENTS AND KIDS

Read all instructions and warnings before you start to build and operate the models.

FCC Statement:

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

1. This device may not cause harmful interference.
2. This device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

This model is tested to comply with FCC standards - FOR HOME OR OFFICE USE.

Caution:

Shielded cable must be used with Cyber Programming Port and Cyber Port to ensure compliance with the Class B FCC Limits.

Warning:

This is a Class 1 LED product.

Warning:

Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for the compliance could void the user's right to operate the equipment.

Caution:

Keep hands, face, hair, clothing and power cords away from all moving parts.

Caution:

Keep rubber bands away from face and eyes. Do not launch rubber bands in the direction of people, animals, or walls; you could cause injury or damage. Rubber bands can cause injury from snap-back, breaking or loss of control. While assembling models and as shown in the instructions, hold the rubber band tightly and do not over-stretch. Use rubber bands only as shown in these instructions.

DO NOT USE FRAYED OR TORN RUBBER BANDS.

Warning:

Do not aim CyberK'NEX® foam missiles at eyes or face.

Caution:

Do not aim or launch missiles in the direction of people or animals. Never attempt to launch any projectiles other than the CyberK'NEX® foam missiles.



Keep these instructions in a handy location. They contain important safety information.

Battery Requirements:

CHOKING HAZARD - Contains Small Parts. Not for Children under 3 years of age.

Battery Requirements:

Cyber Processor: 3 AAA or LRO3 batteries.
Battery Packs: 4 AA batteries or LR6 (2 AA or LR6 for each of battery packs).

Cyber Controller: 3 LR44 (also known as A76 and SR44) button cell batteries (watch style). Included and preinstalled.

Battery Safety Instructions:

Remove rechargeable batteries from your model before charging. Charge batteries under adult supervision only. Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries. Do not mix different types of batteries such as alkaline, standard and rechargeable batteries. Do not mix old and new batteries. Only batteries of the same type should be used together. Insert batteries with the correct polarity (+/-). Remove exhausted batteries from your model. The supply Terminals are not to be short-circuited. 4 AA or LR6 alkaline batteries are recommended for the Battery Packs. 3 AAA or LR03 alkaline batteries are recommended for the Cyber Processor and Cyber Programming Port.

3 LR44 batteries are included and preinstalled for the Cyber Controller (also known as A76 and SR44).

Warning:

As with all small items, these batteries (A76 and SR44) should be kept away from children. If swallowed, seek medical attention immediately.

General Operation and Storage:

Always store your model in a cool, dry place. If the model gets wet and stops running, let it dry overnight before trying to run it again. If the problem persists, call 1-800-KID-KNEX (USA and Canada only). Always operate your model on a dry level surface, away from motor vehicles. Keep the motors free of dust. Do not immerse in water.

Special CyberK'NEX Operating Tips:

The Cyber Key must be inserted into the Cyber Port in order for your model to receive sensory inputs.

The model will turn OFF when the Cyber Key is removed from the Cyber Port, when the blue "Flash" button is pushed, or when your model sits for more than 5 minutes without receiving your input.

The Cyber Controller must be switched ON to control your model. Always remember to switch the Cyber Controller OFF when not in use.

Special needs for Programming and Downloading features:

The optional Programming and Download feature requires a PC with Microsoft Windows® 95/98/ME/2000 operating system, Internet access, and a parallel port connection. 30 MB of free hard disk space is needed. Voice recording requires a Windows® compatible microphone.

Building Tip:

Some steps include pieces that can require a strong "push" to snap together. Don't be afraid to ask for adult help.



FCC Statement:

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy, and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures: (1) Reorient or relocate the receiving antenna. (2) Increase the separation between the equipment and receiver. (3) Consult the dealer or an experienced radio/TV technician. (4) Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is needed.

Cyber Components

Get to know these specialized state-of-the-art parts that will transform your K'NEX models into Cyber Life-Forms. With these special new Cyber components, you will bring out the best - and the worst in your creations!



Cyber Processor

Here's the "Cyber Brain", or computer that interprets the Cyber data from the Cyber Keys. It also drives the sound speaker and motion sensor.

Motion Sensor

Stationary Pins

5 Cyber Keys

These keys contain the data that brings the Cyber Life-Forms to life with lights, speech and sound. Each Cyber model has its own Cyber Key.



2 LED Lights

These enable each CyberK'NEX model to communicate with light.



1 Programmable Cyber Key

This special key is a Programmable Cyber Key. This works as a regular Cyber Key, but it also has the hidden power to receive special instructions from you and the CyberK'NEX Web site at www.cyberknex.com.



Cyber Tip: When not in use, you may want to put your Cyber Keys on a key ring or string. This will keep them together and prevent you from misplacing one.

Cyber Port

This special unit reads the Cyber Keys. It also has sensors for detecting invisible infrared signals from the Cyber Controller or any infrared household remote, like for your TV or VCR. Pushing the blue Flash button will instantly shut down or start up your Cyber model. Great if you are detected Cyberizing after bedtime.

Flash Button



3 Cyber Motors

The power sources that drive your creations, launch missiles and power all the moving parts.



Motor Number

Test Buttons



2 Battery Packs

The energy source for your model. Connected to the Cyber Motor(s) to help drive your creations.

Cyber Controller

The hand-held remote that allows you to operate and program specific behaviors for your Cyber Life-Forms.

Light Sensor

Passing objects and sudden changes in light will activate your Cyber model's speech, lights and motors. Go ahead. Try to sneak up on it.



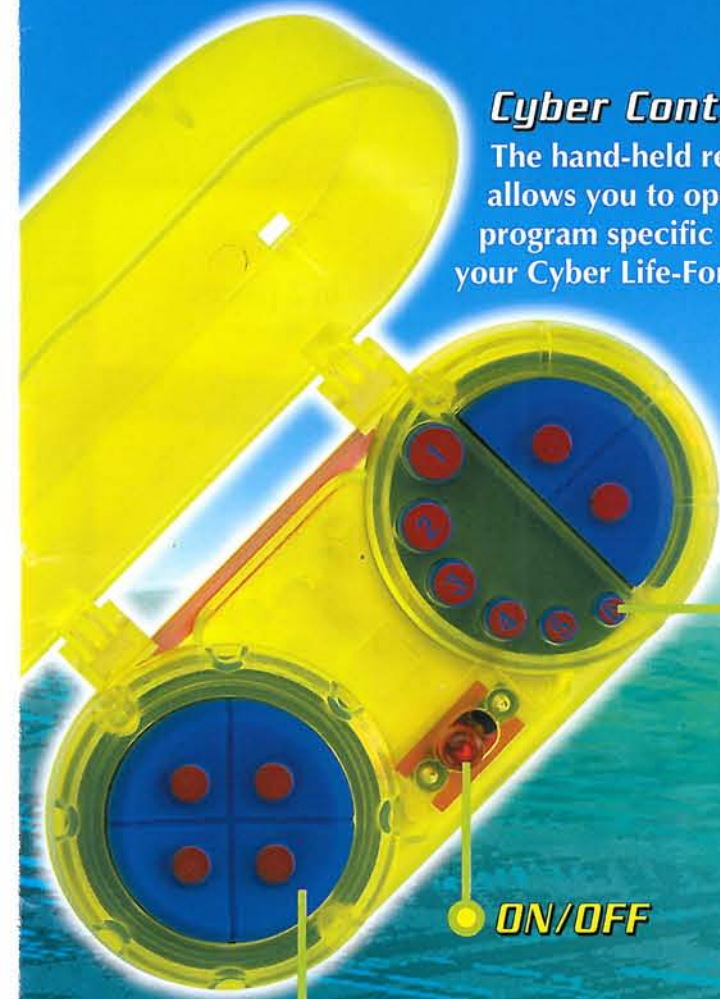
Programming Buttons

Cyber Programming Port

Here's your link to the power of the Internet. Simply plug the cable into your PC's parallel port. Insert the Programmable Cyber Key into the slot and connect to the Internet at www.cyberknex.com. You can program NEW personalities and even add your own voice! Then download them right onto the Key!

ON/OFF

Control Pad

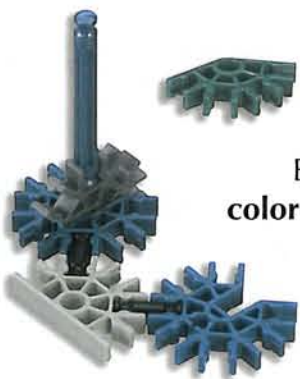
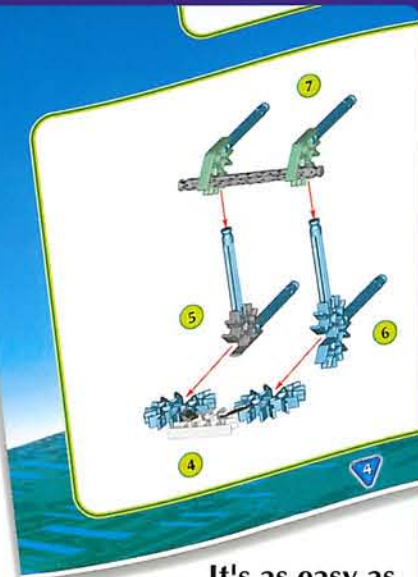


K'NEX Building Basics

If you are new to the K'NEX Rod and Connector System, here are five basic tips that will have you building like a champ in a flash.

1

A picture is worth a gazillion words - Don't worry about reading any long instructions. Just look at the **diagrams** and make your **pieces** match what you see.

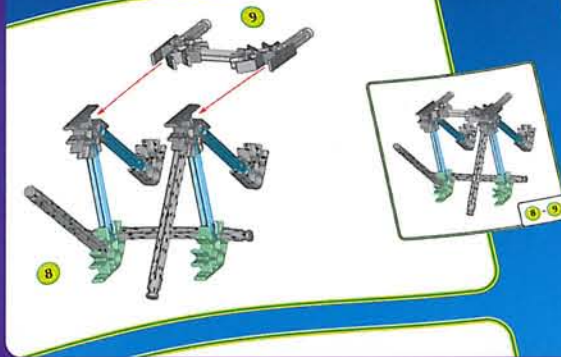


It's as easy as matching blue with blue - Each piece has its own **shape** and **color**. All you have to do is look at the diagram, find the pieces in your set that match what you see, and make the connection. It's a snap.

2

Click, click - Make sure you hear a click when making connections. And check the **angles** to see if they match the diagrams exactly.

(Note: We cannot always show each connection in every drawing... like when you connect one full section to another, when you make repeat sections, or when you build a "mirror" image. With a little practice, you'll become a K'nexpert at finding them!)



Cyber Guy will point out areas of difficulty.



3

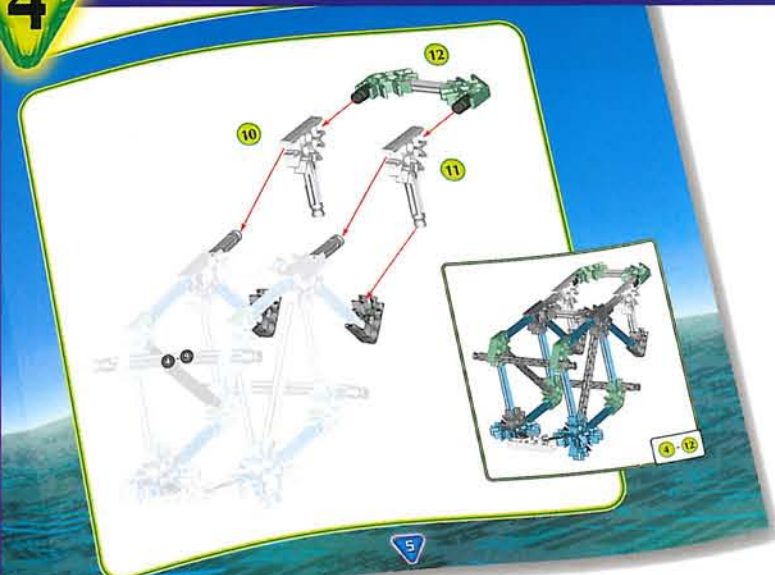
Don't come unhinged - Hinges come in 2 pieces when you first open your set. Just follow these three diagrams and snap the blue half into the black half.



SOUND THE ALERT!



4

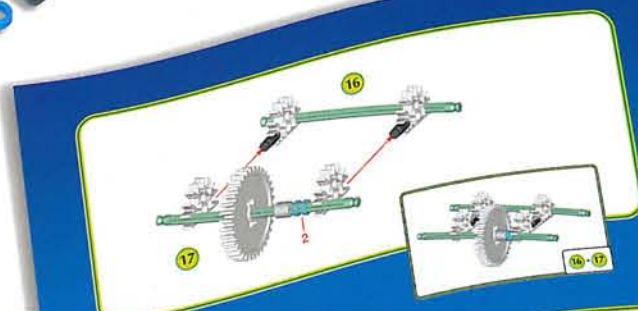


Movin' on - New sections will be shown in **full color**. The parts of the model you've already built will be shown in **faded color** with connecting points in **full color**.

5

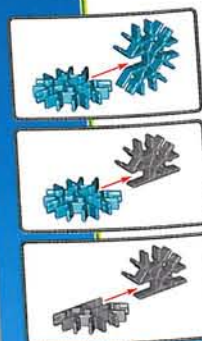


Give them some space - There are places in your model where you need to add **Spacers**. It's important to use the right color and number of Spacers to give gears and wheels the room they need to turn freely.



6

Connectors together - It's very important to position these blue and silver Connectors in a specific direction. Pay close attention to the instructions and position them exactly as shown. Push together tightly until you hear a "click".

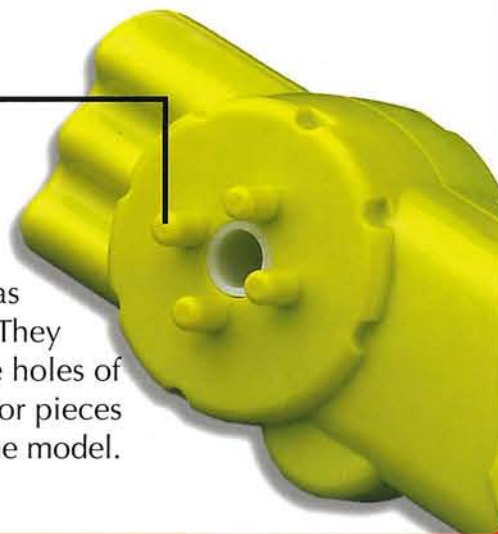


Making CyberK'NEX'ions

There are two new types of connections that will fit your Cyber components to the K'NEX pieces in your model.

2

Stationary Pins. These are set into a non-moving position on some of the CyberK'NEX components (such as the Cyber Motors). They press easily into the holes of the K'NEX Connector pieces that hold them to the model.



1

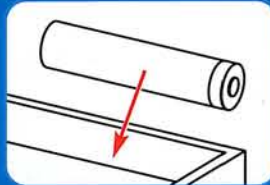


Rod Connections.

These "channels" are on the Cyber Battery Packs. Rods fit loosely in the channels and adjust to the spacing in each model to hold the component in place.

Getting Started - Don't forget this step!

There are some things you need to take care of before you build and Cyberize your awesome models. And you'll want to keep this list handy.



1 Take inventory

Nothing's worse than starting to build a cool model and finding out you're missing pieces. Check your building set against the **Cyber Components List** on pages 6 and 7 and the **Parts List** on page 115. If any pieces are missing, call 1-800-KID-KNEX for help (USA and Canada only). Call between 8:30am and 5:00pm (EST) Monday through Friday.



2 Install the batteries - before you build



Give your models the juice they need to come alive.



Battery Pack - Unscrew the 1 screw using a Phillips head screwdriver. Use a K'NEX Rod to pry open the battery compartment. Insert 2 fresh AA batteries, (or LR6), matching the (+/-) diagram inside the compartment. Position the lid back over the compartment and press until you hear a click. Screw the lid back into place.

Repeat the procedure for the other Battery Pack.



Cyber Processor and Programming Port Batteries -

Unscrew the 1 screw using a Phillips head screwdriver. Insert 3 fresh AAA batteries, (or LR03), matching the (+/-) diagram inside the compartment. Screw the lid back into place.

Note:

The Cyber Controller comes with 3 batteries already installed for you. But let's face it, you are going to play with this thing a lot. So here's how to replace old batteries if you need to. Pull the lid off to expose the batteries. Remove the 3 LR44 batteries, (also known as A76 and SR44), then insert 3 fresh LR44 batteries matching the (+/-) diagram inside the compartment. Replace lid.

Warning:

As with all small items, these batteries should be kept away from children. If swallowed, seek medical attention immediately.

Test the Cyber Motors

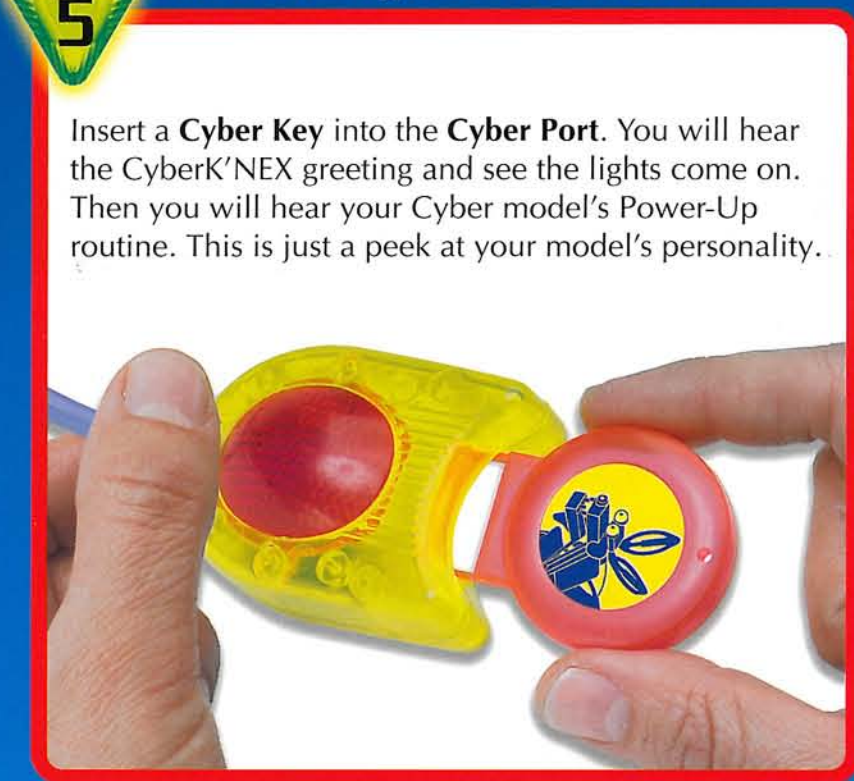


First, carefully fit a long Rod through the hole in the Motor... as shown here.

(Note: Do not use small black or silver Rods in the motor shaft openings. They will damage the Motor and can't be removed.)

Press and hold down a Test Button on the Battery Pack, and you should see the Rod turn and hear the Motor run. Press the Test Button in the other direction, and the Motor will turn the Rod the other way. Carefully remove the Rod.

Test the Cyber Processor

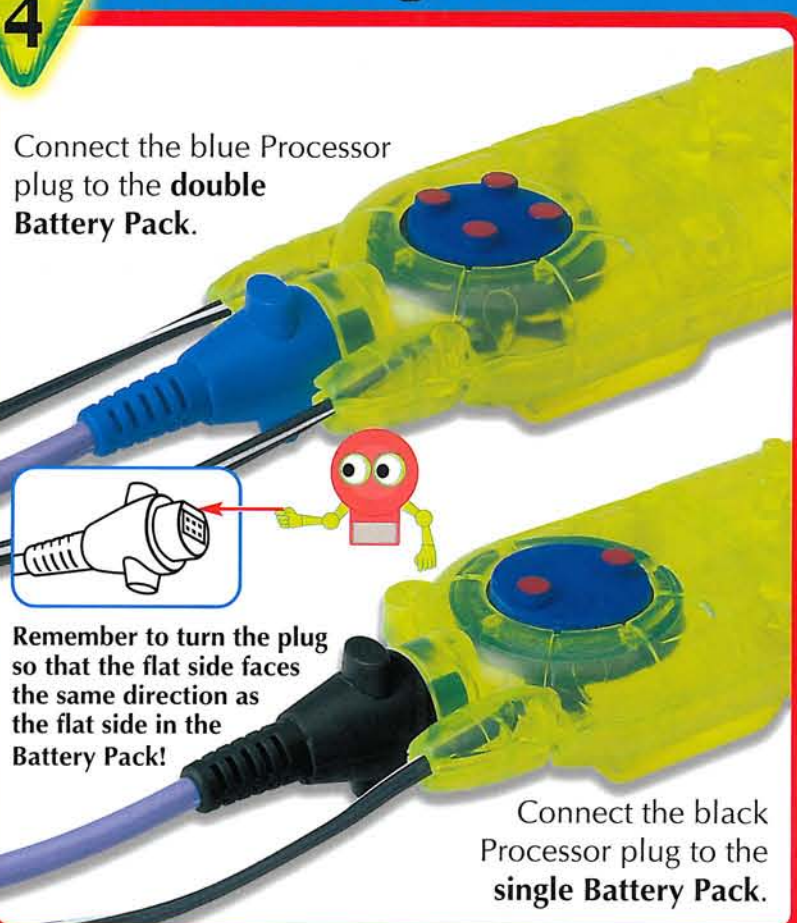


Insert a **Cyber Key** into the **Cyber Port**. You will hear the CyberK'NEX greeting and see the lights come on. Then you will hear your Cyber model's Power-Up routine. This is just a peek at your model's personality.

Tip: Use the Cyber Key carefully.

Note: Motors are Numbered 1, 2, 3.

Connecting the Cyber Processor to the Battery Packs



Connect the blue Processor plug to the **double Battery Pack**.

Remember to turn the plug so that the flat side faces the same direction as the flat side in the Battery Pack!

Connect the black Processor plug to the **single Battery Pack**.

Test the Cyber Controller



To attach the lid, simply snap it to the base at its hinge. You'll hear a click. With the lid open, slide the switch in the center of the **Controller** to the ON (I) position. You will see a light blink. (It doesn't look too impressive now, but just wait until you Cyberize!). Slide the switch back in the other direction to turn it Off (0). If everything checked out OK, it's time now to meet the Cyber creations and start building! If you're having problems, check the Troubleshooting Guide starting on page 116, or call 1-800-KID-KNEX (USA and Canada only). Call between 8:30am and 5:00pm (EST) Monday through Friday.

SARGE - Friendly Challenge

This Cyber defense vehicle is one tough rig. Reporting for duty. Ready for action! Cyberize and you're in control, ready to roll into any situation. Take Sarge out on the road or set him in Guard Mode to protect home base.

AUDIO

SOUND THE ALERT!
WHO GOES THERE?
CAN DO!

DEFENSE SHIELD

SEARCH LIGHTS

ALL TERRAIN TREADS

A detailed LEGO Technic model of a vehicle with adjustable missile launchers. The model is primarily yellow and black, with red and blue accents. It features a large yellow motor on the side and a complex arrangement of gears and axles. The background is a blue sky with a large, glowing planet or moon. Three yellow callout lines point to specific features: 'ADJUSTABLE MISSILE LAUNCHERS' at the top, 'LASER PROOF DOORS' in the middle, and 'Final Check!' at the bottom right. A red-bordered box at the bottom contains two paragraphs of text and a smaller image of the model's internal mechanism.

ADJUSTABLE MISSILE LAUNCHERS

LASER PROOF DOORS

Final Check!

Before you Cyberize your model and bring it to life, take a minute to make sure everything is ready.

Check All Connections - Make sure all K'NEX components are assembled securely. Check the Troubleshooting Guide on pages 116-117 if you have any trouble.

Secure the Wires - You don't want your creation to stumble because a wire got in the way. Stow all wires neatly within model, away from gears and wheels.

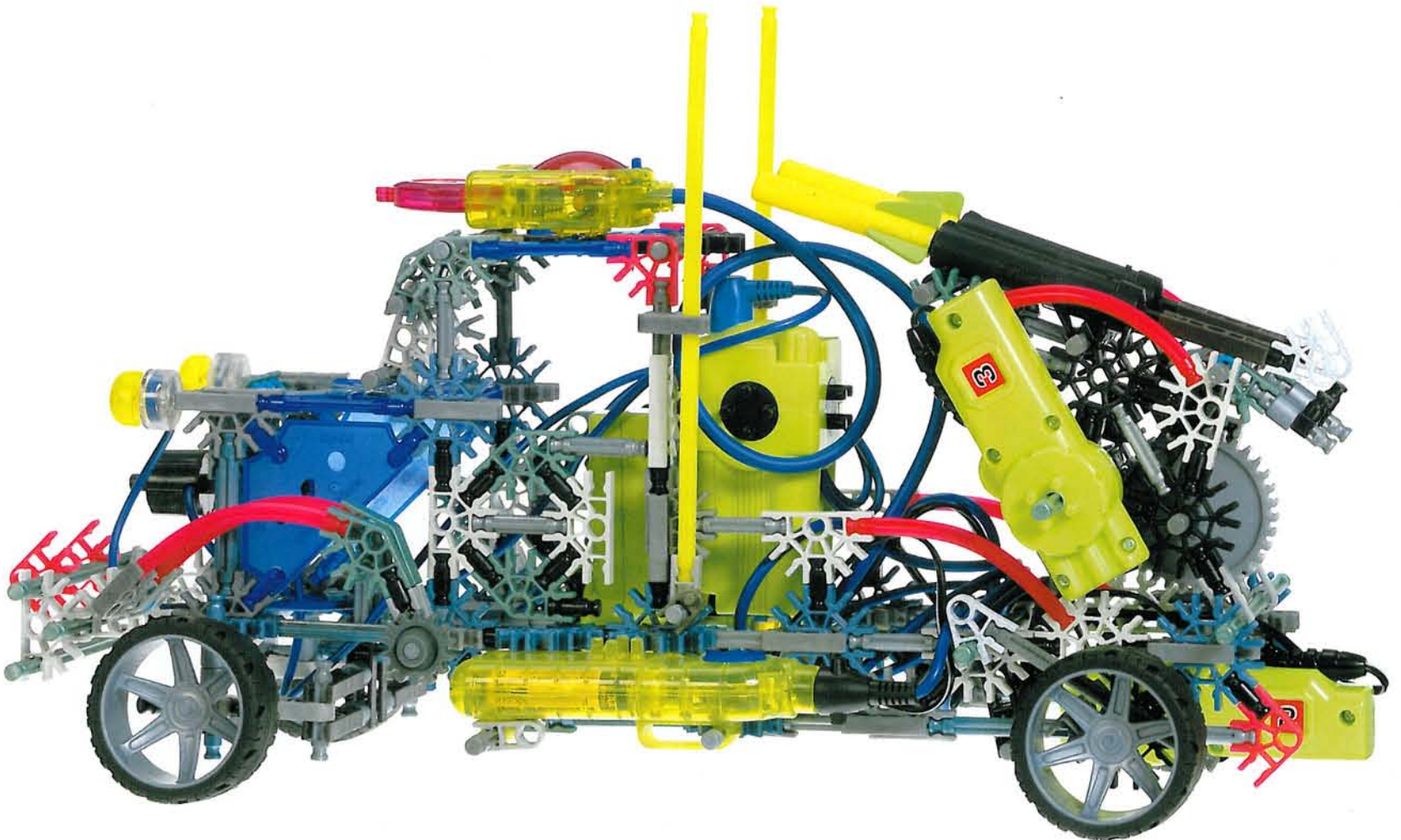
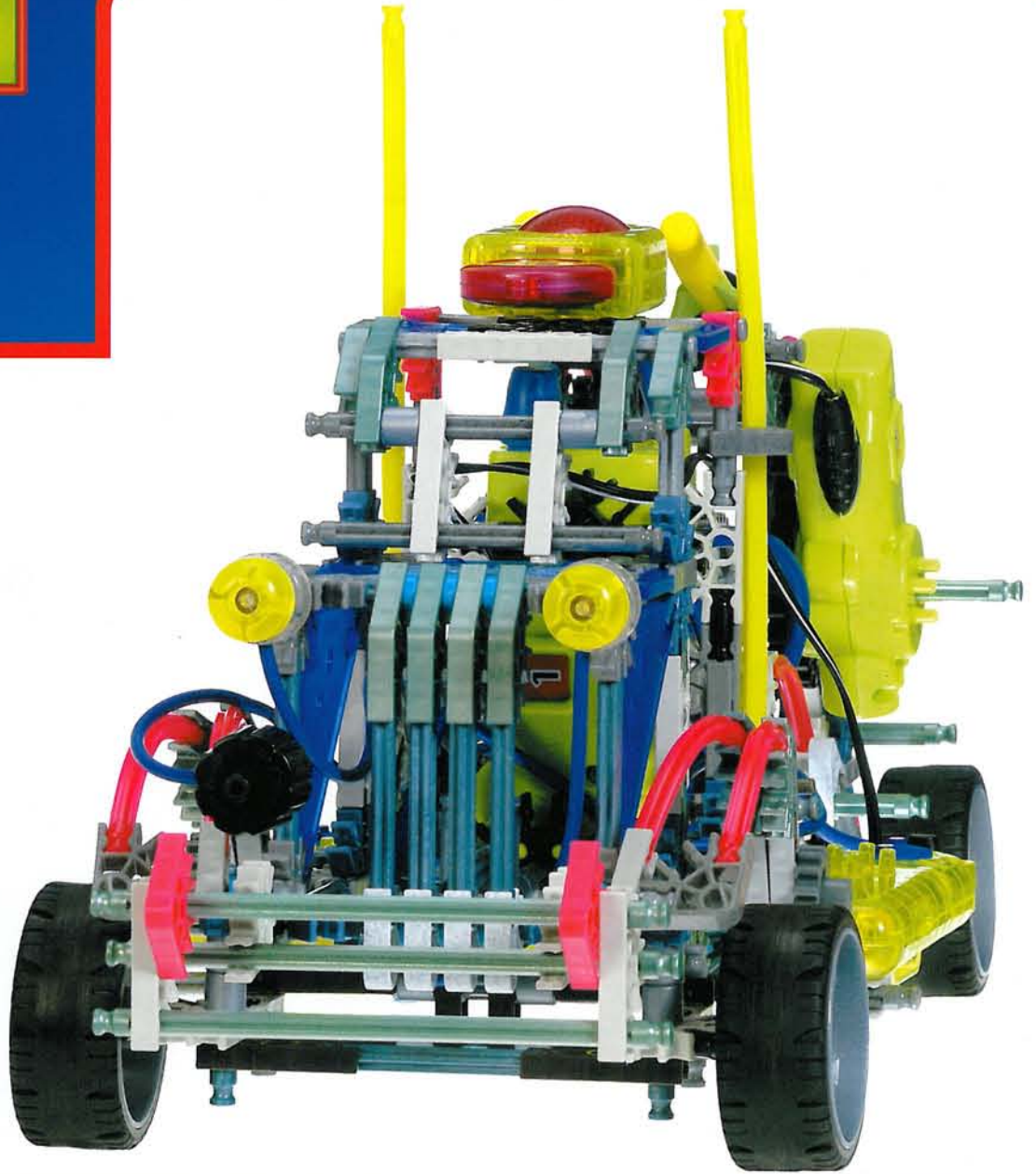




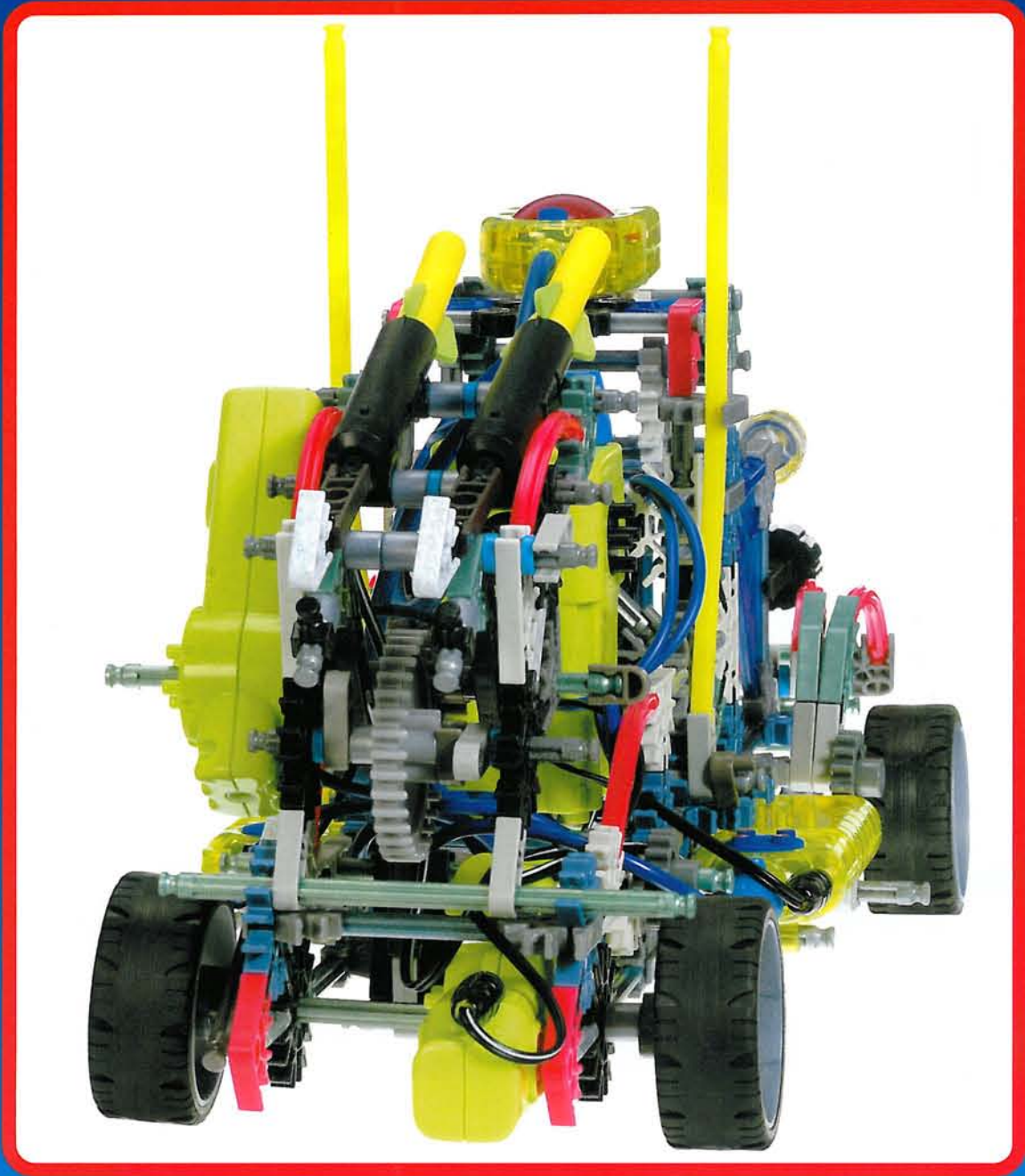
Photo Guides

As you build your model these photos will help you to see how the K'NEX pieces all fit together.

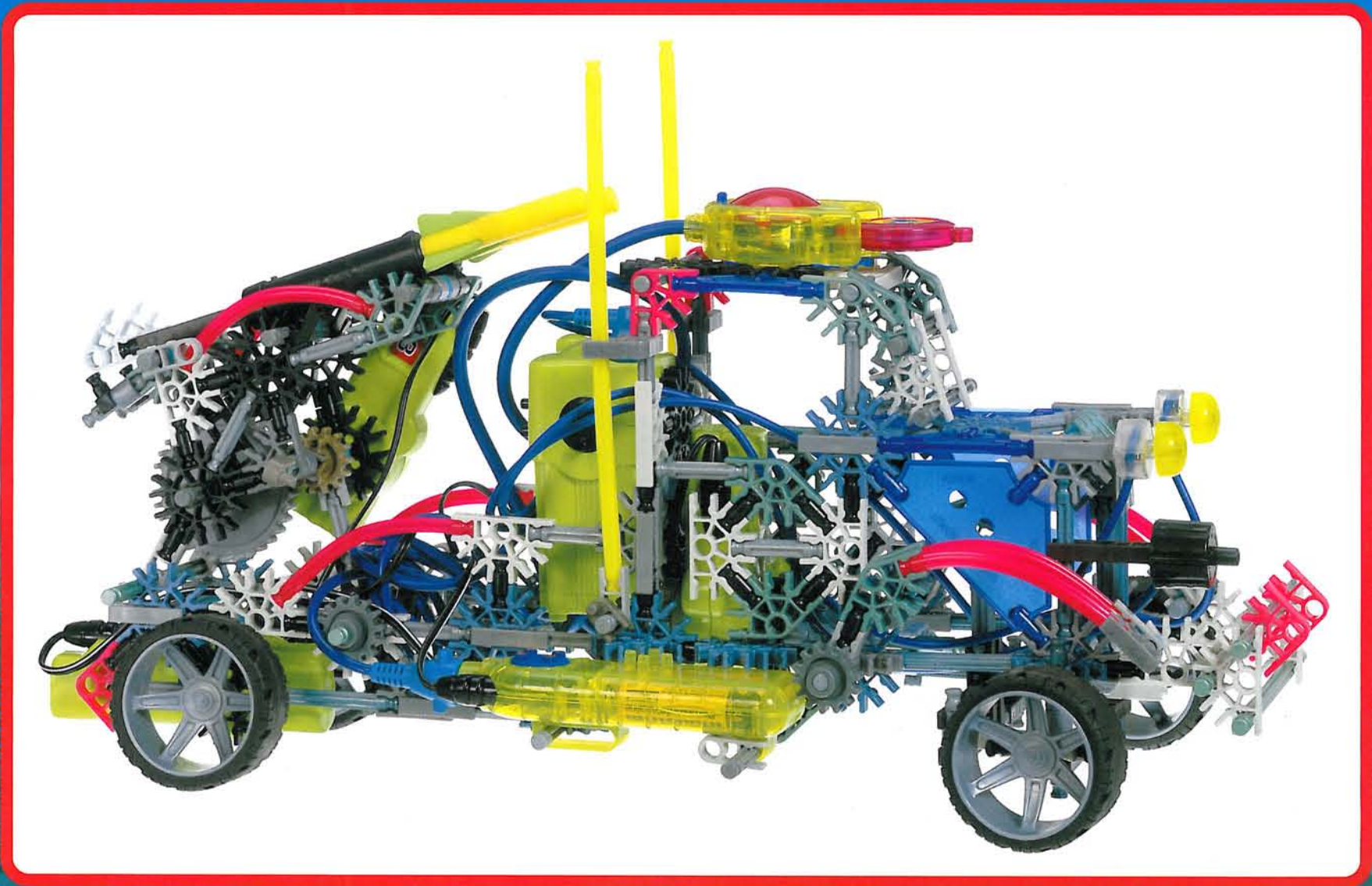
Front View



Left Side View



Back View

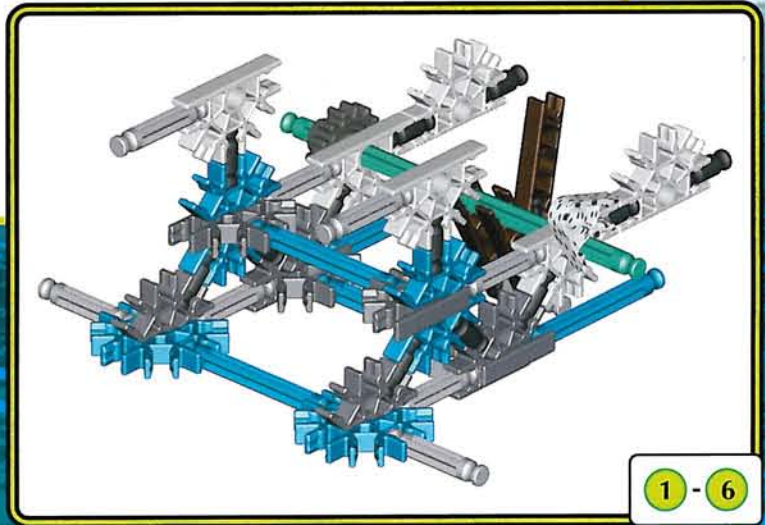
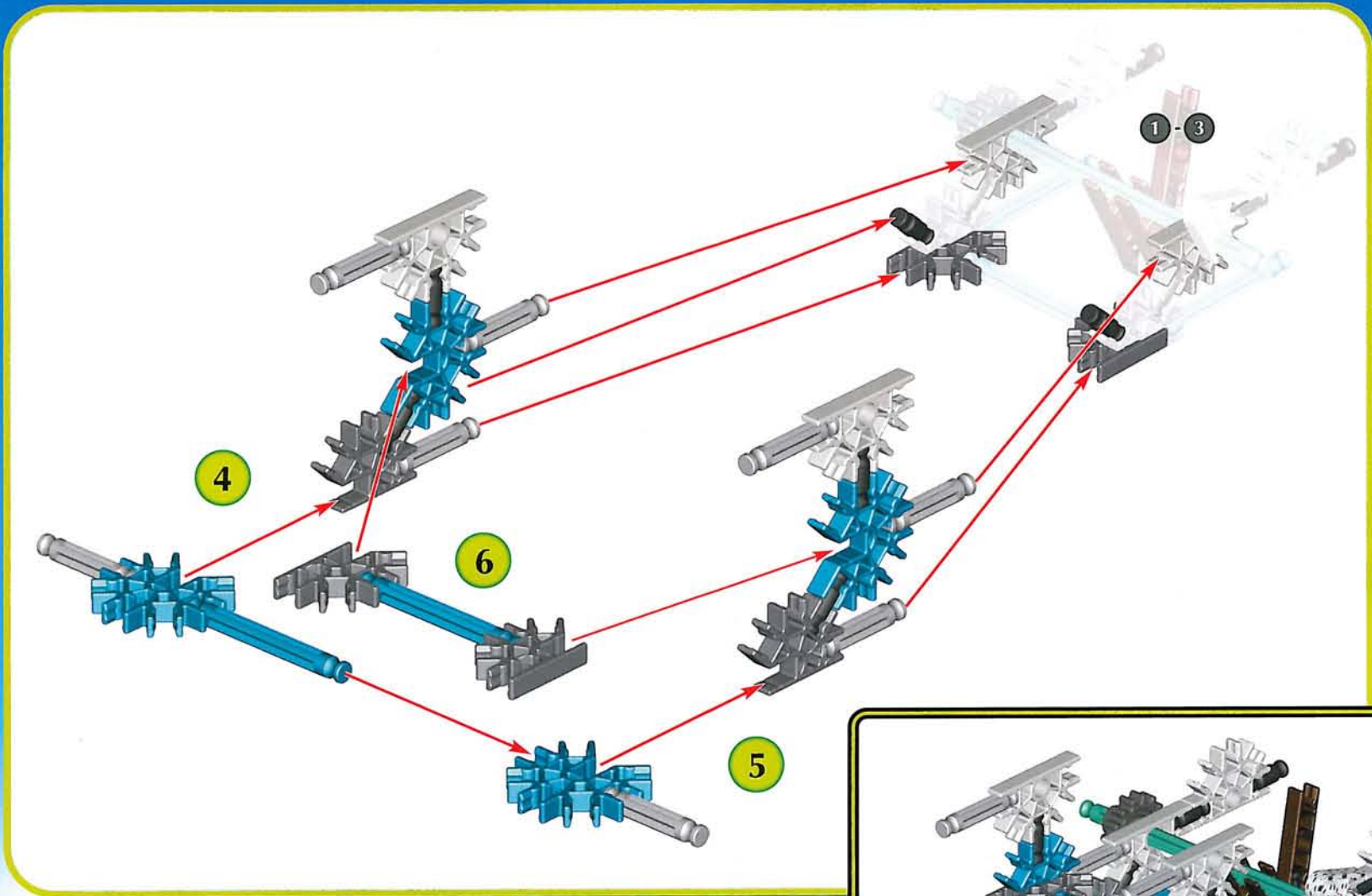
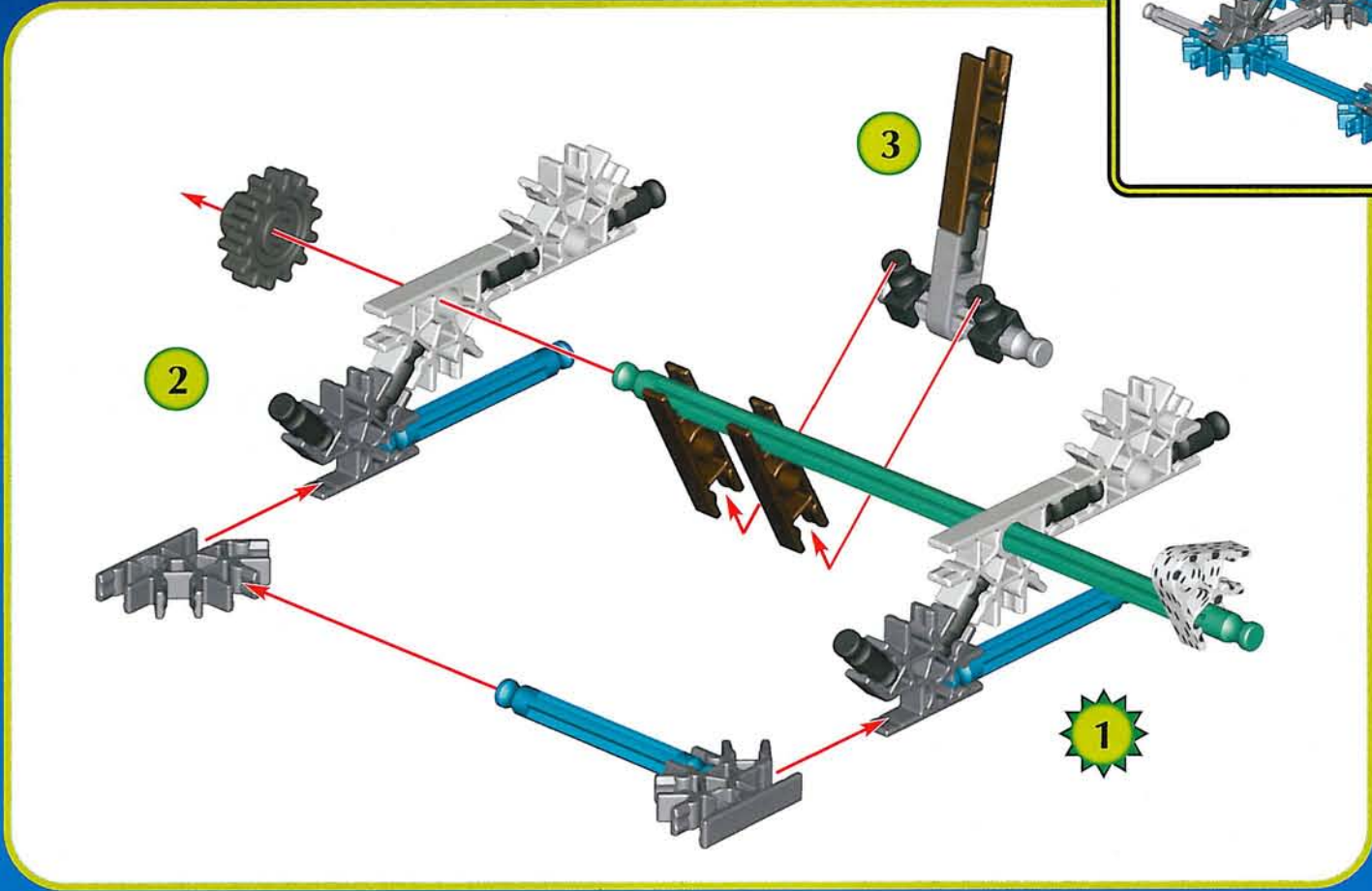
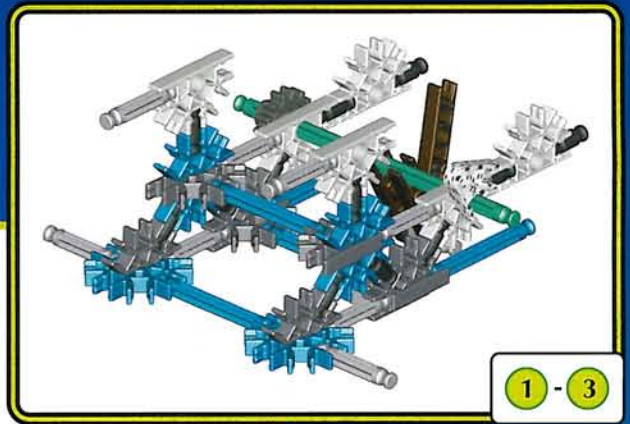


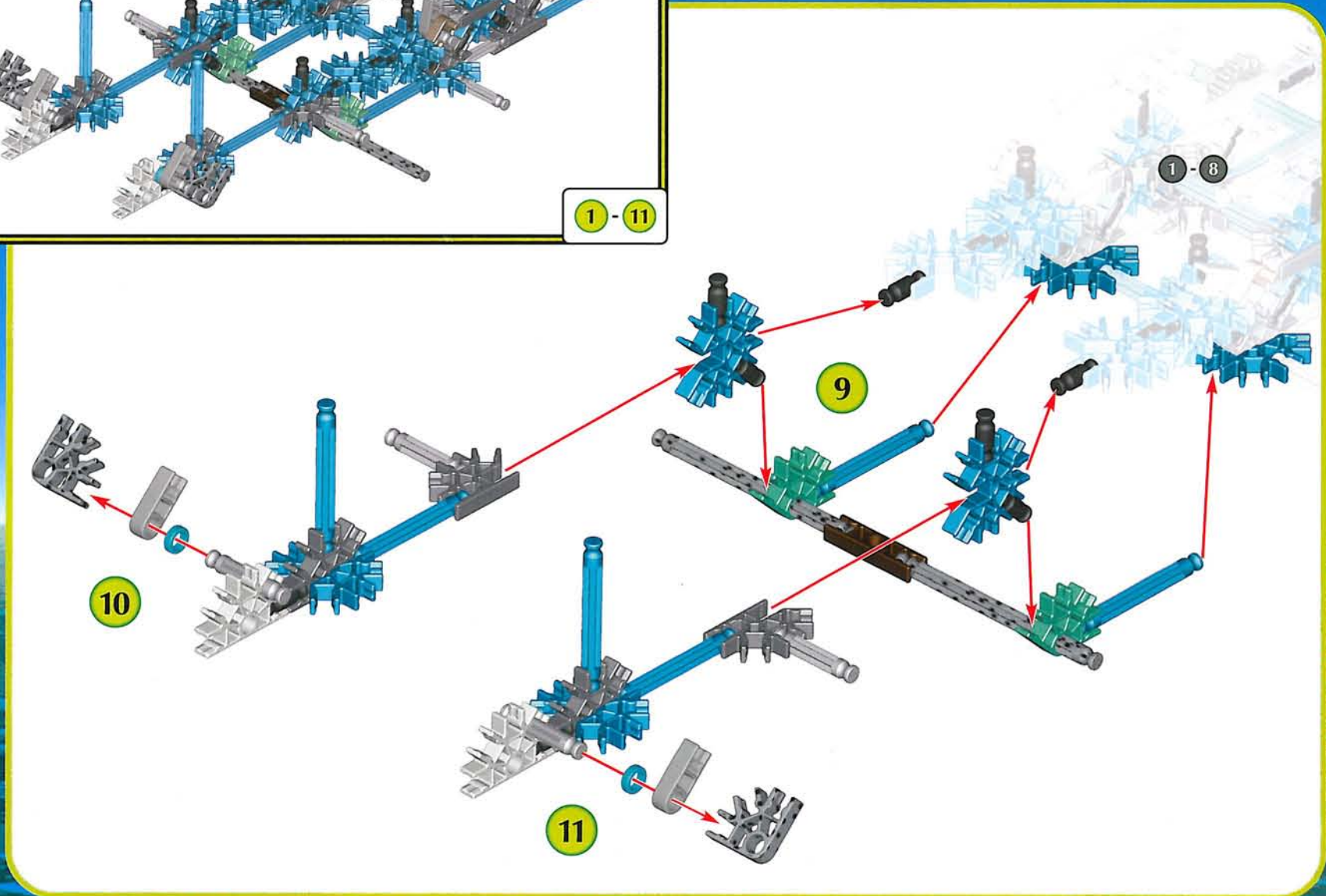
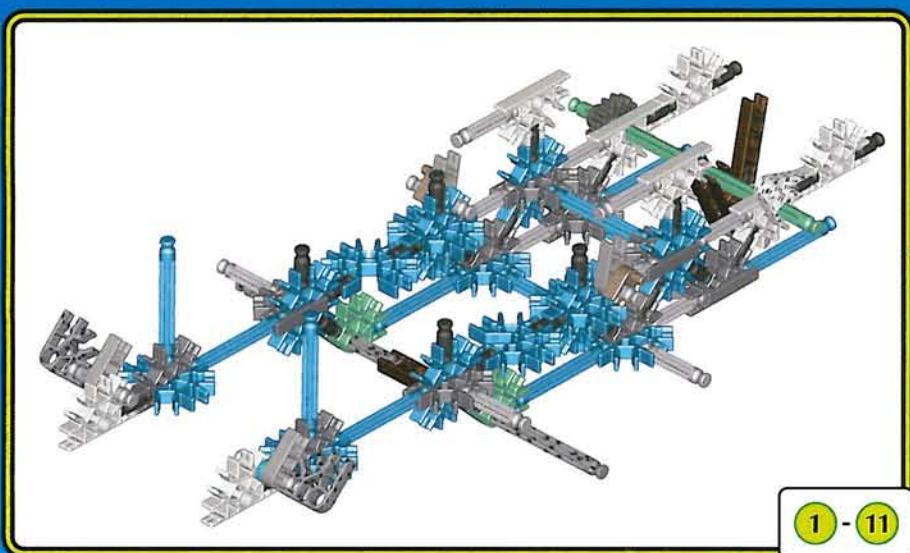
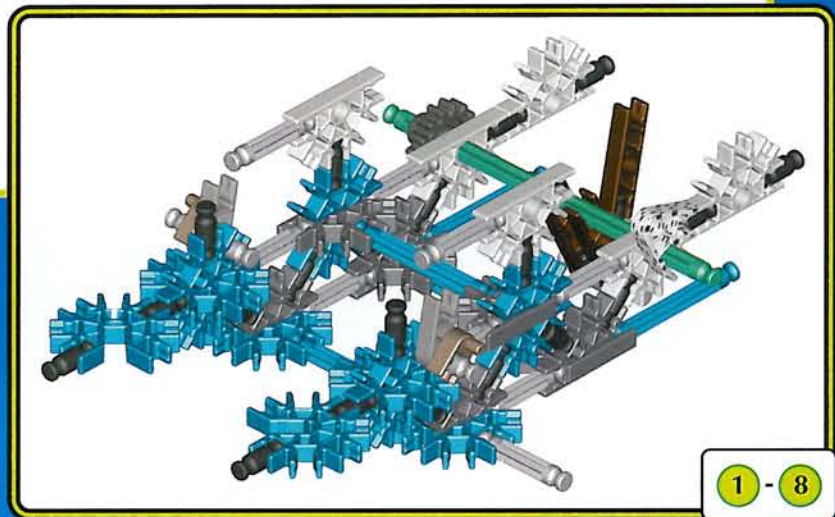
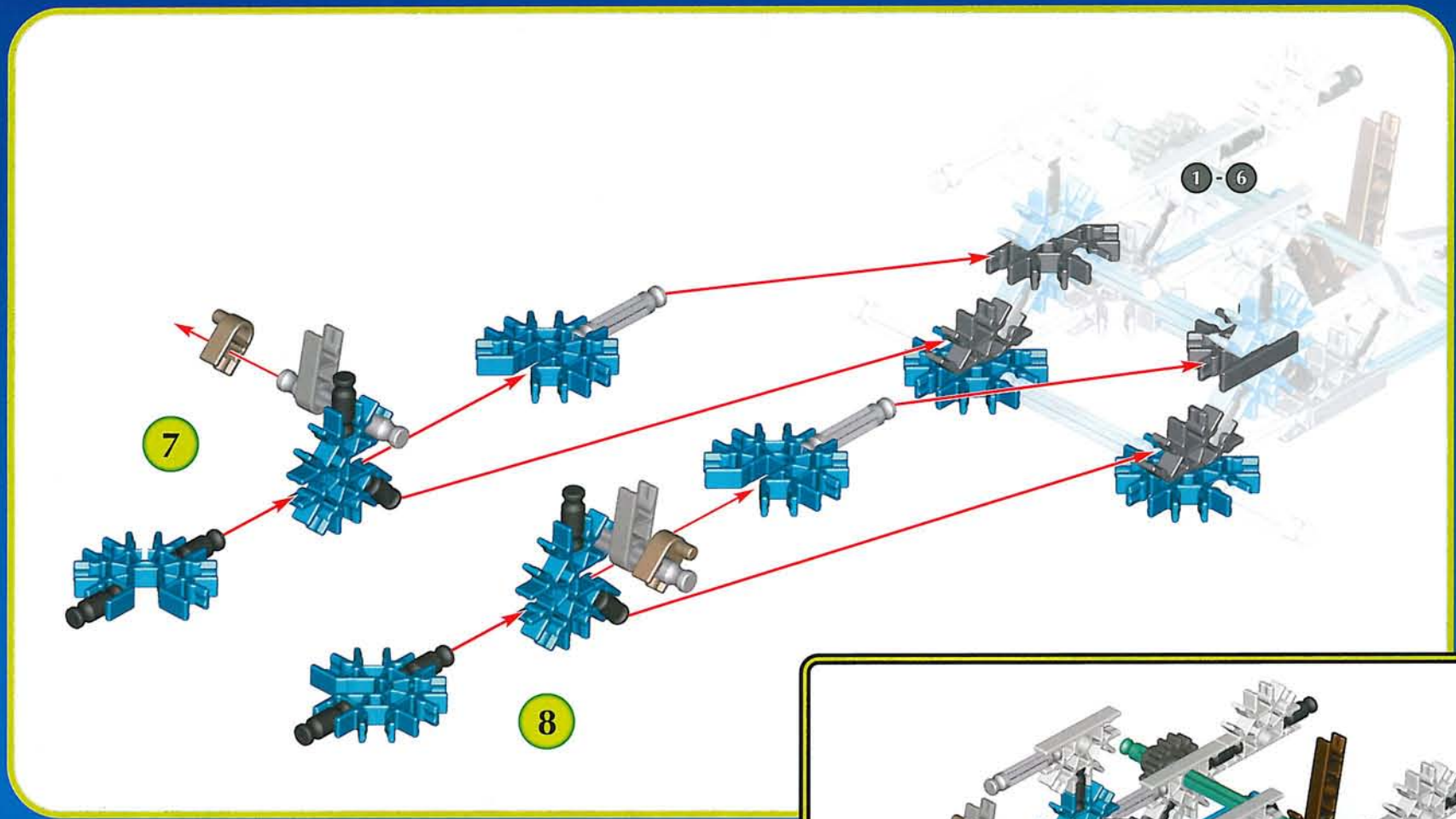
Right Side View



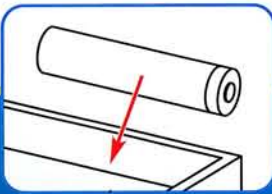
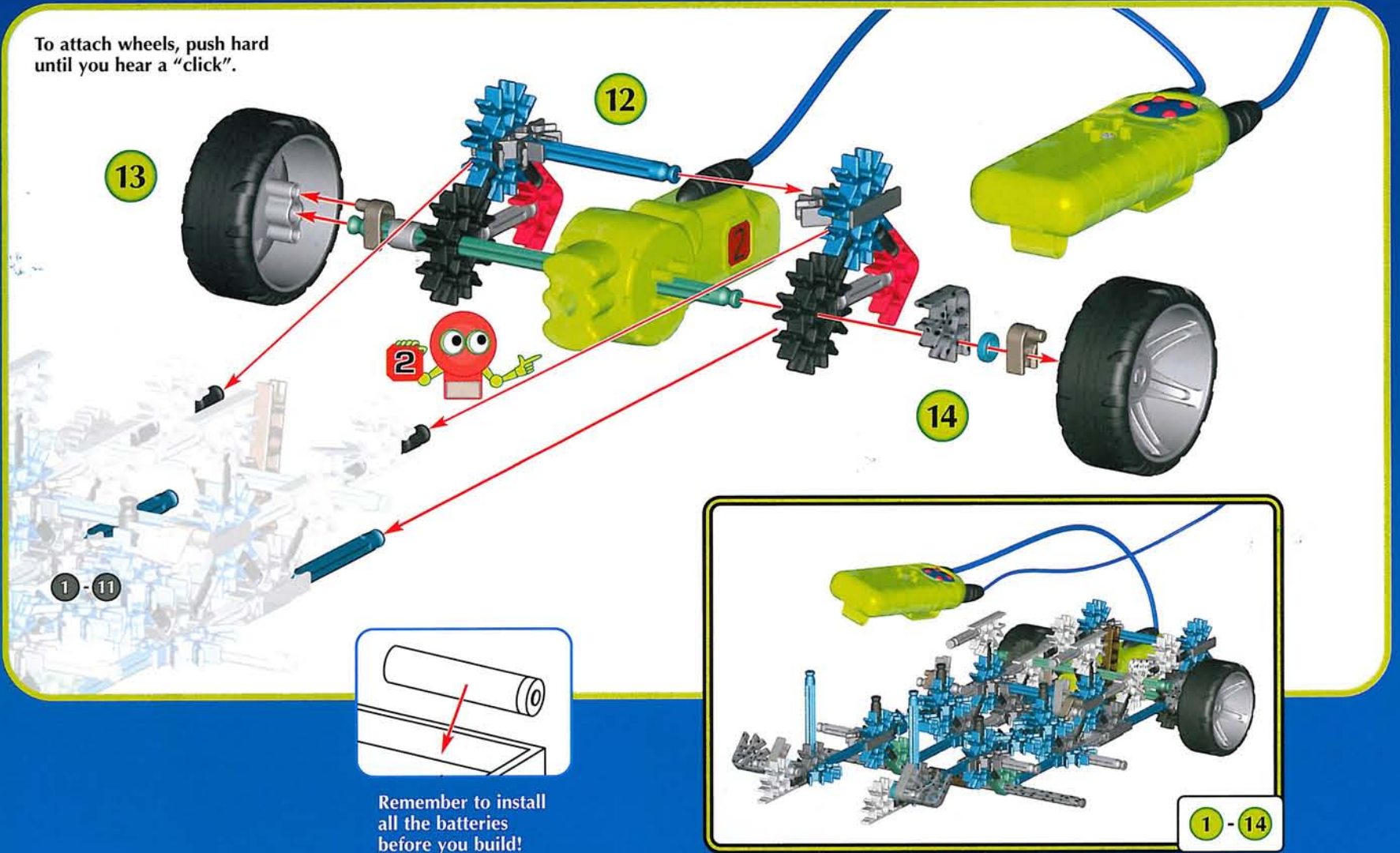
Build SARGE

Some steps include pieces that can require a strong "push" to snap together. Don't be afraid to ask for adult help.

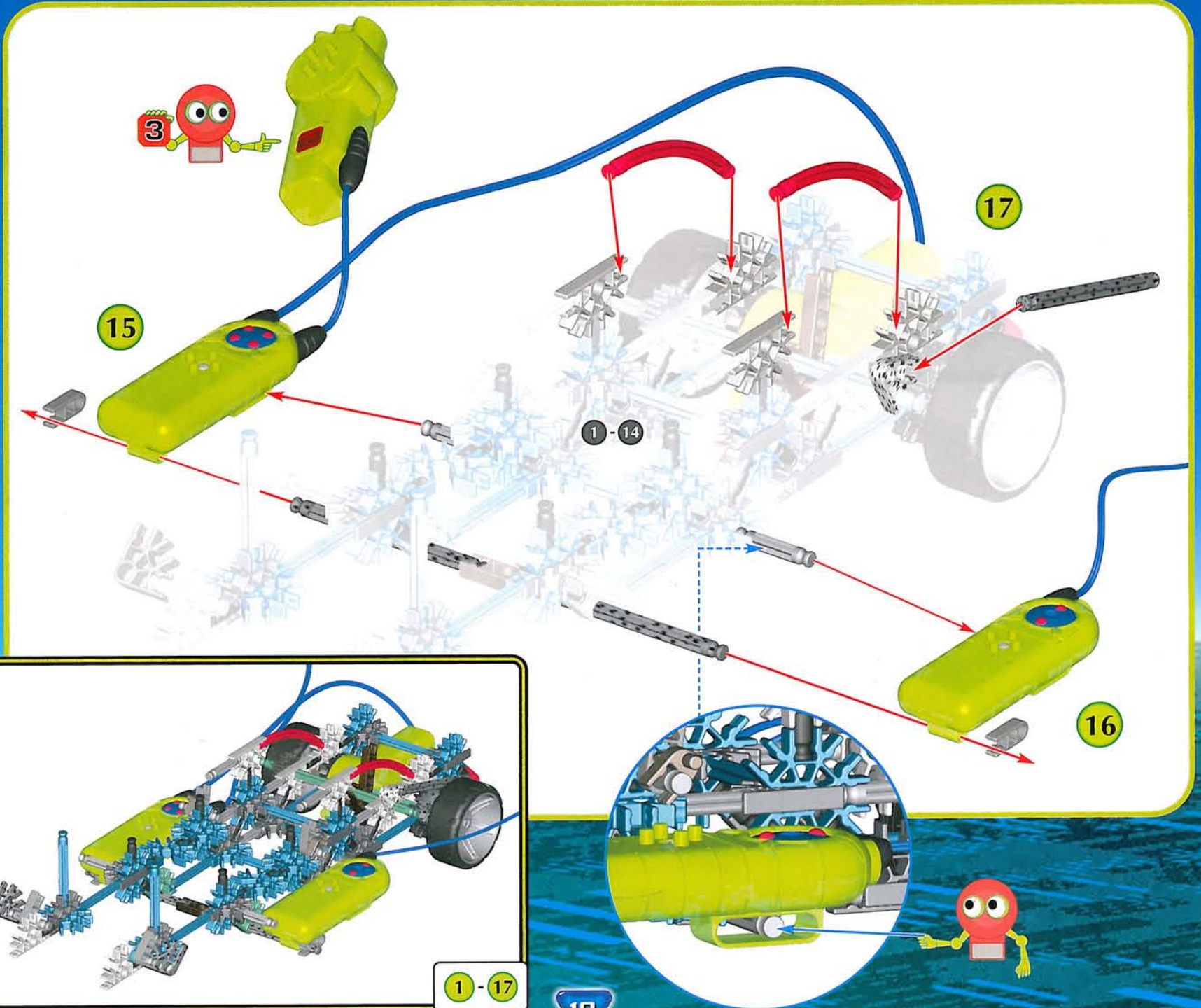




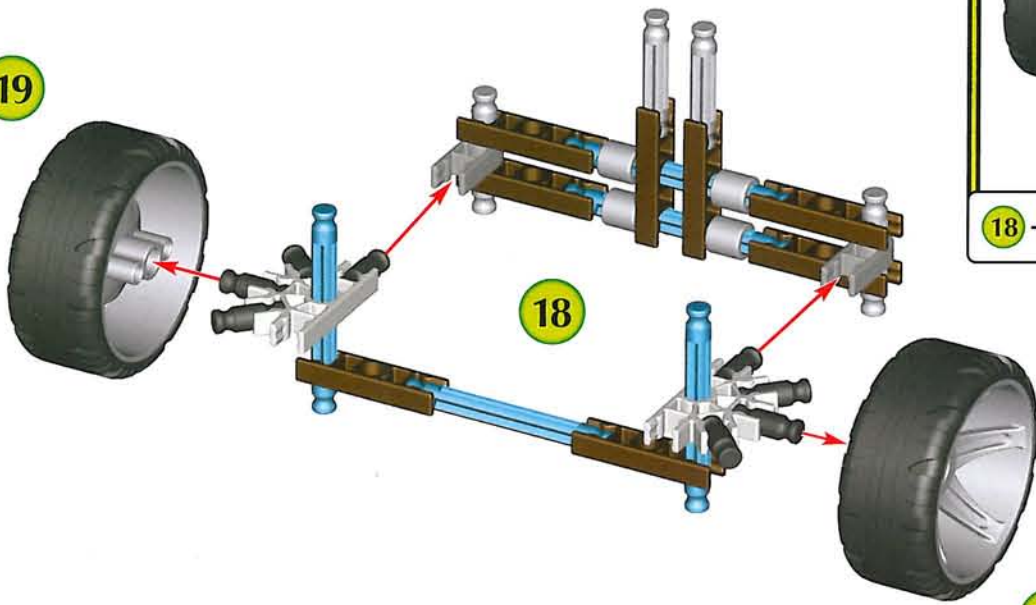
To attach wheels, push hard until you hear a "click".



Remember to install all the batteries before you build!



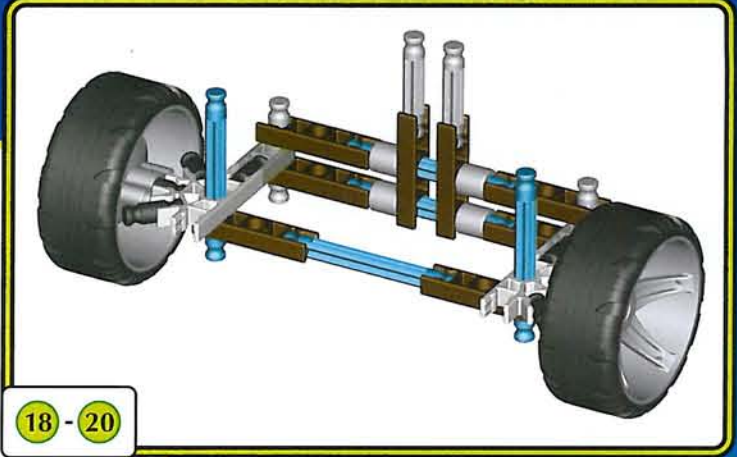
19



18

20

18 - 20

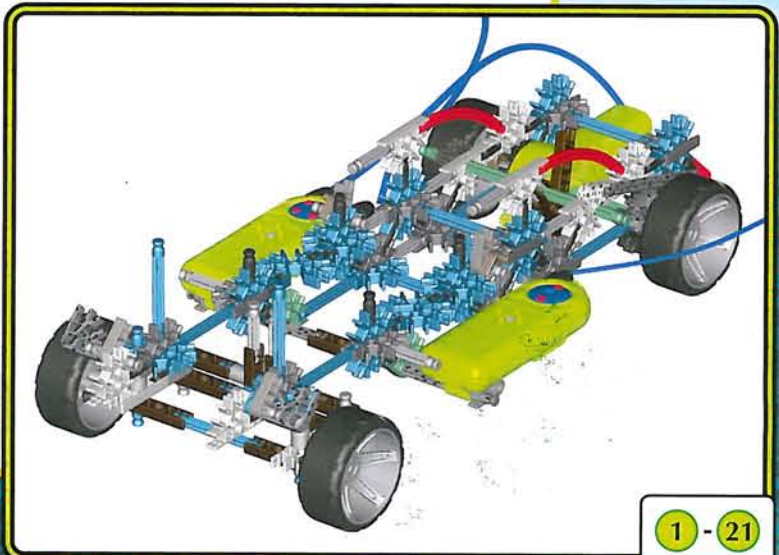
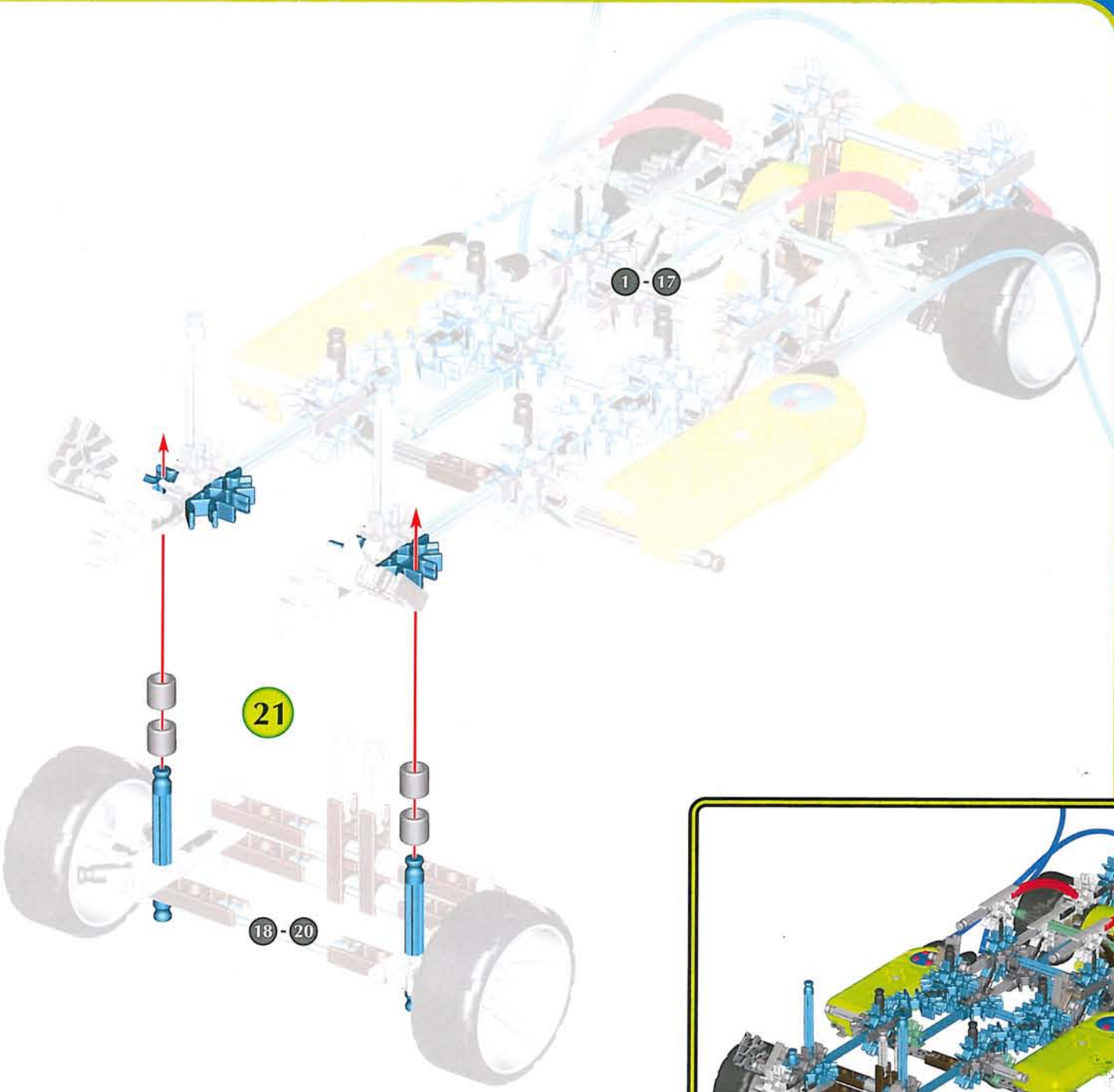


To attach wheels, push hard until you hear a "click".

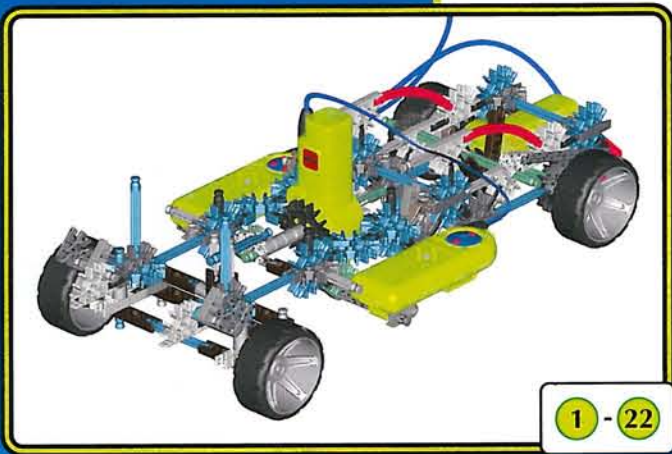
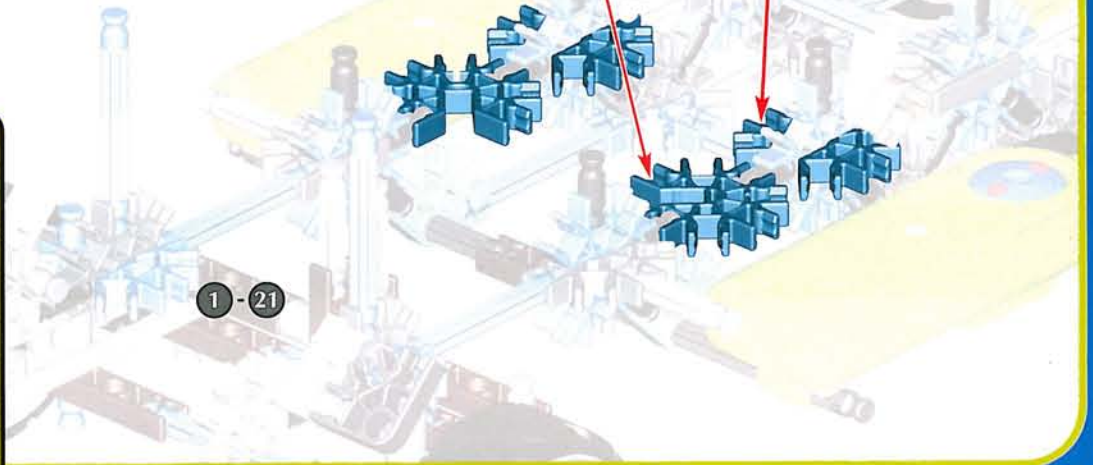
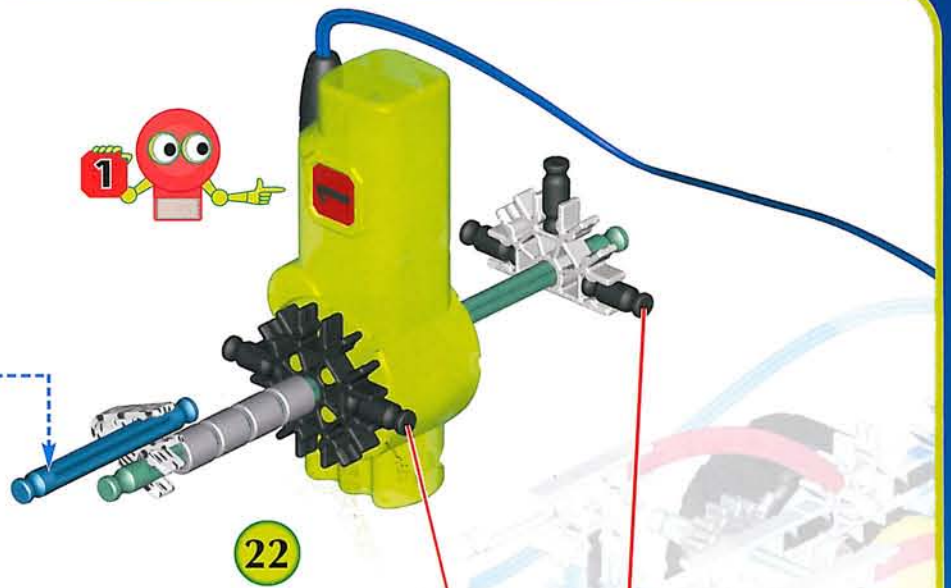
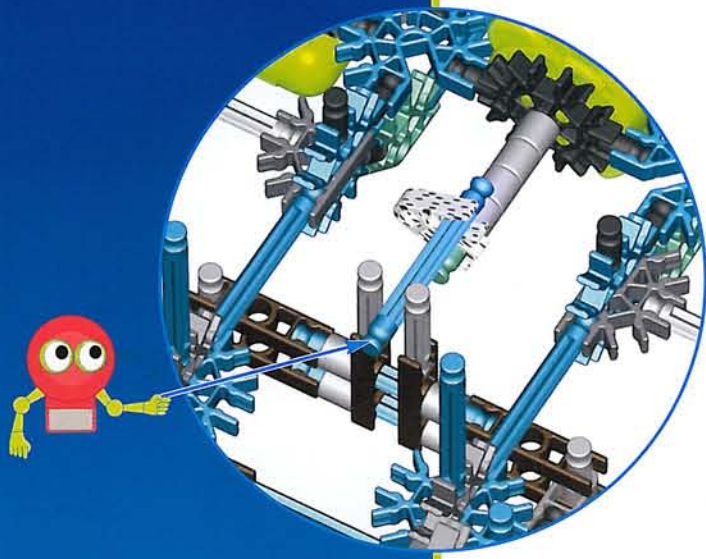
1 - 17

21

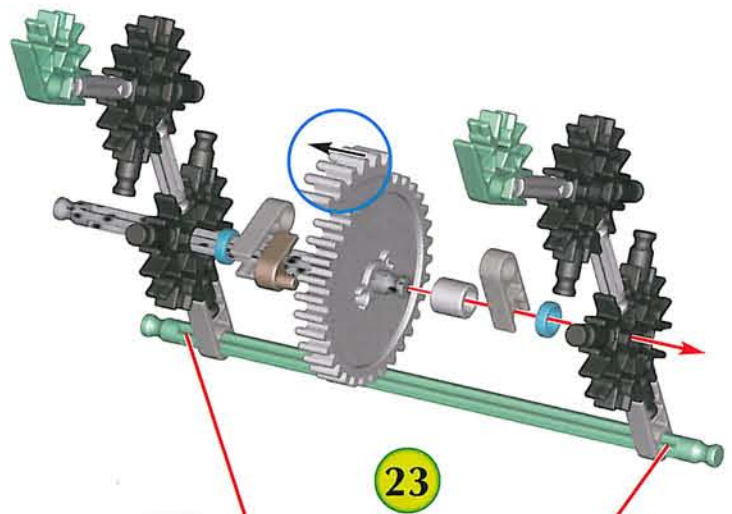
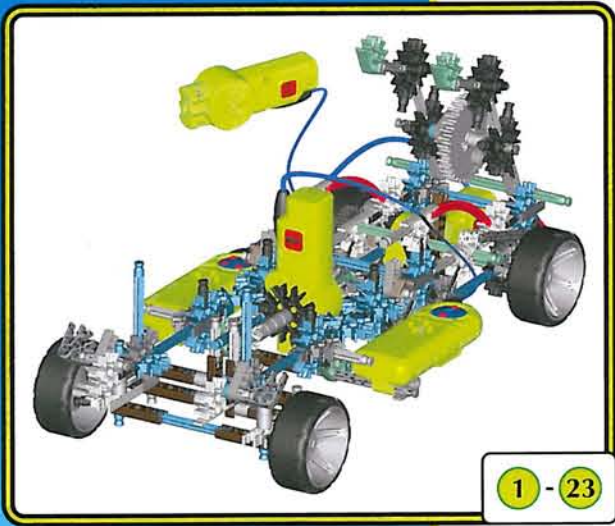
18 - 20



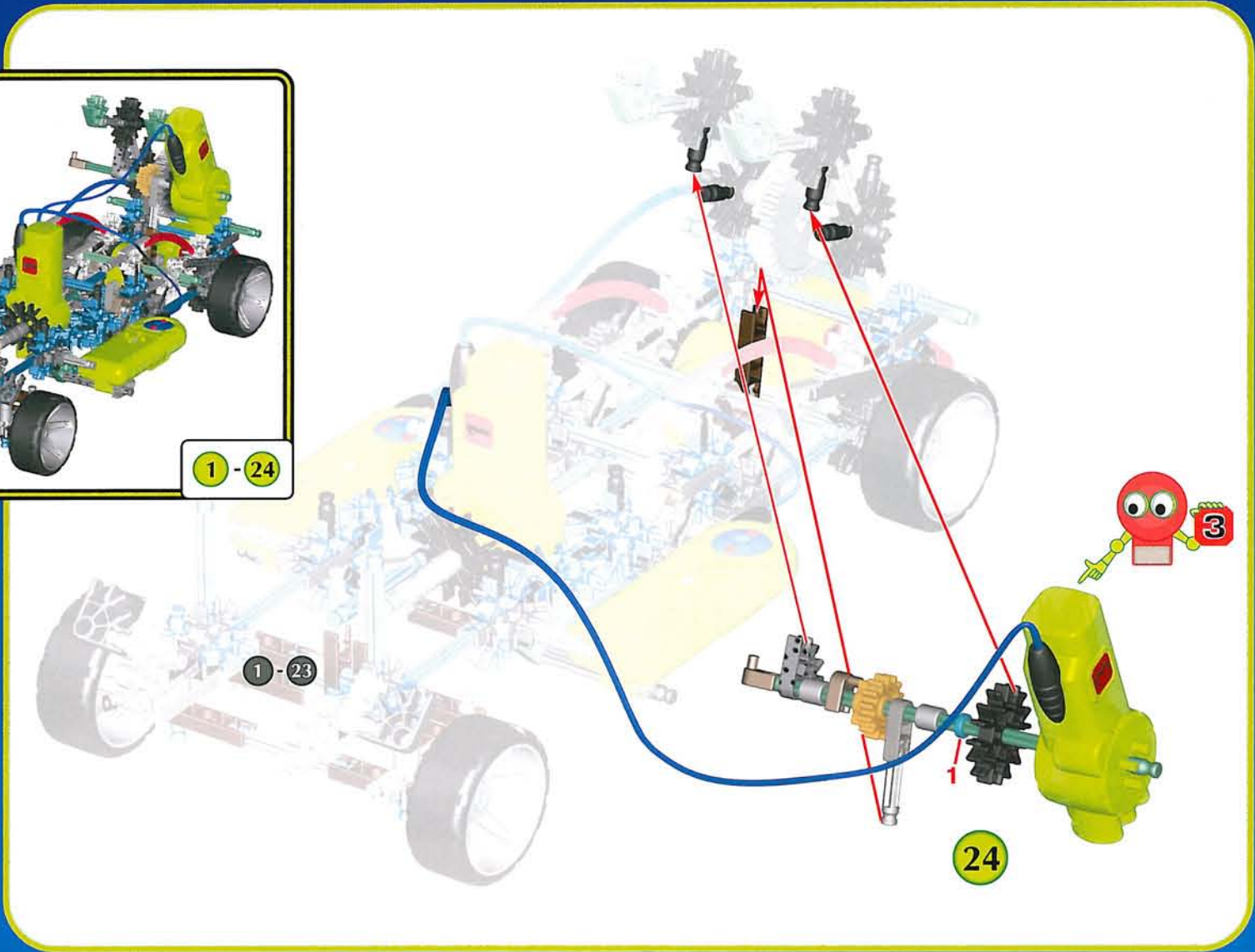
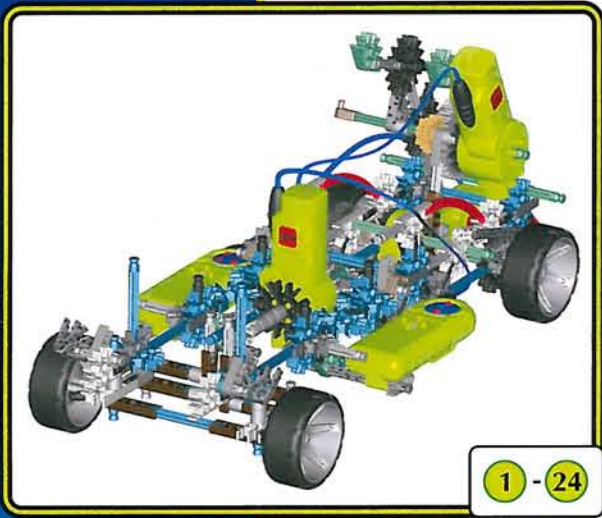
1 - 21



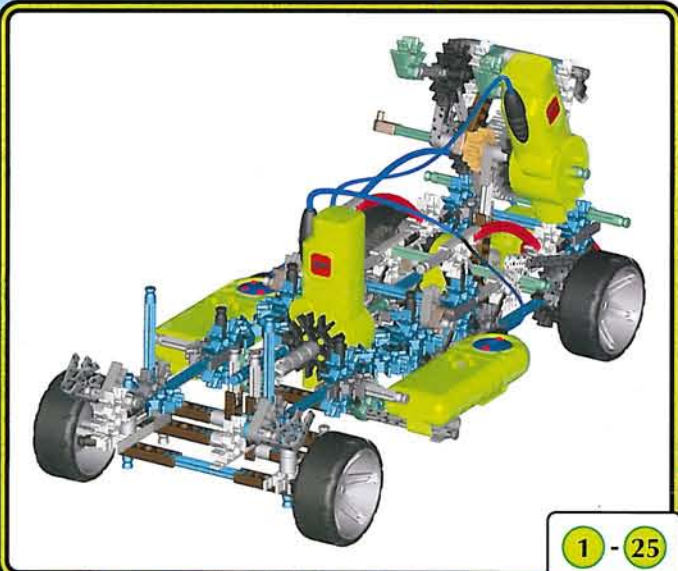
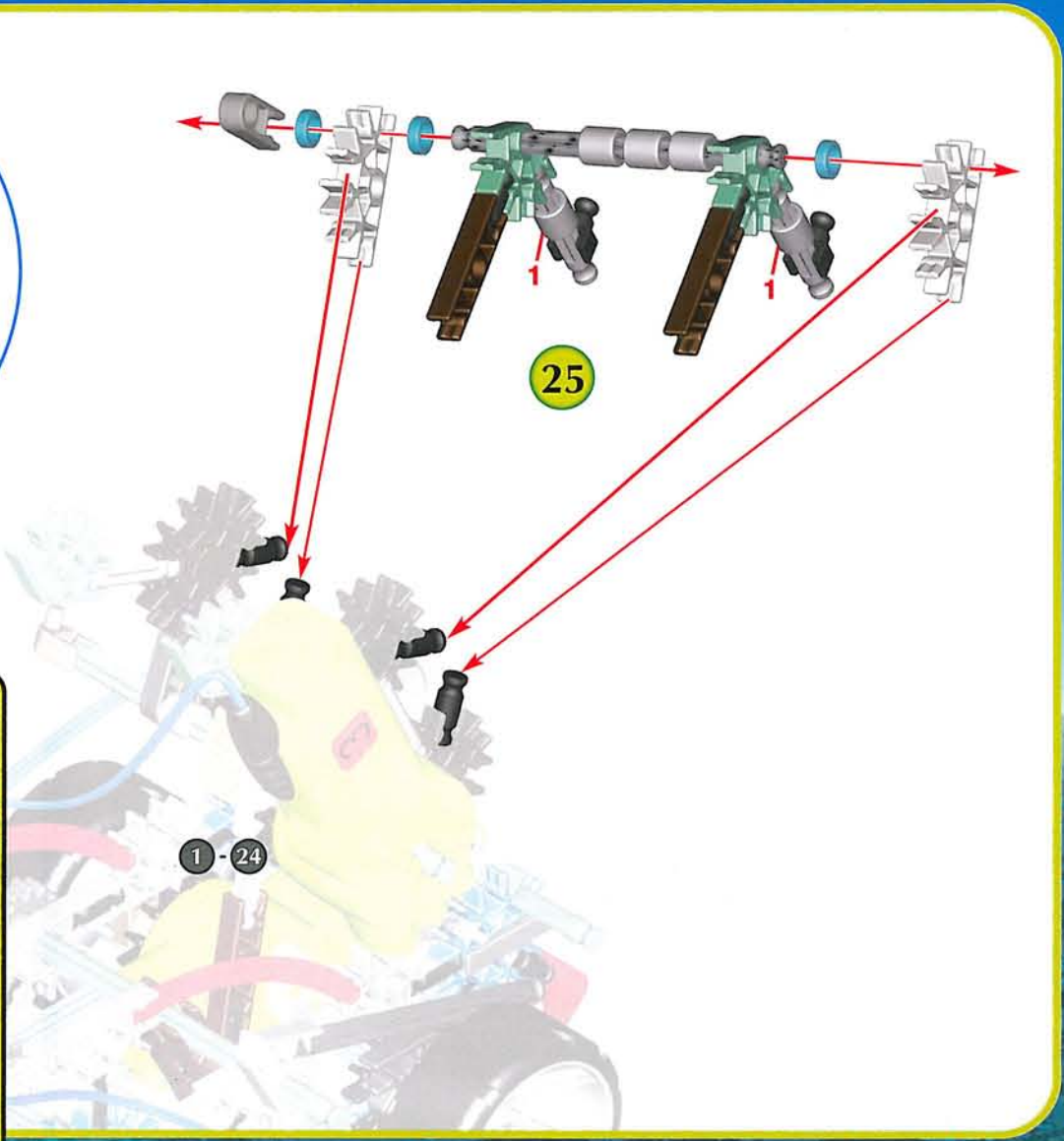
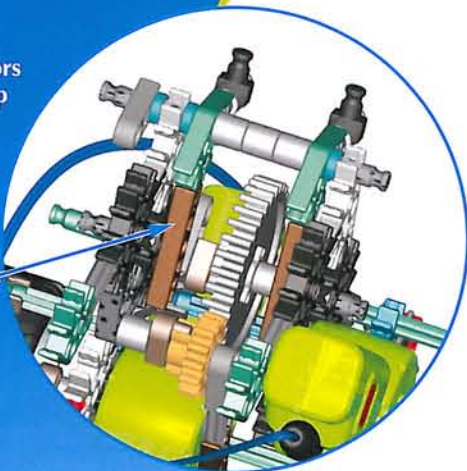
1 - 22

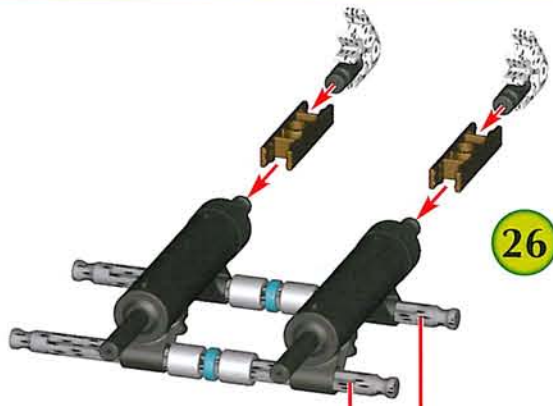


1 - 22

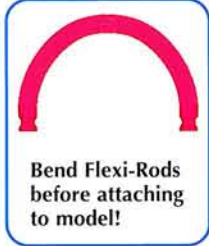


Brown Connectors should lay on top of light gray Connectors.

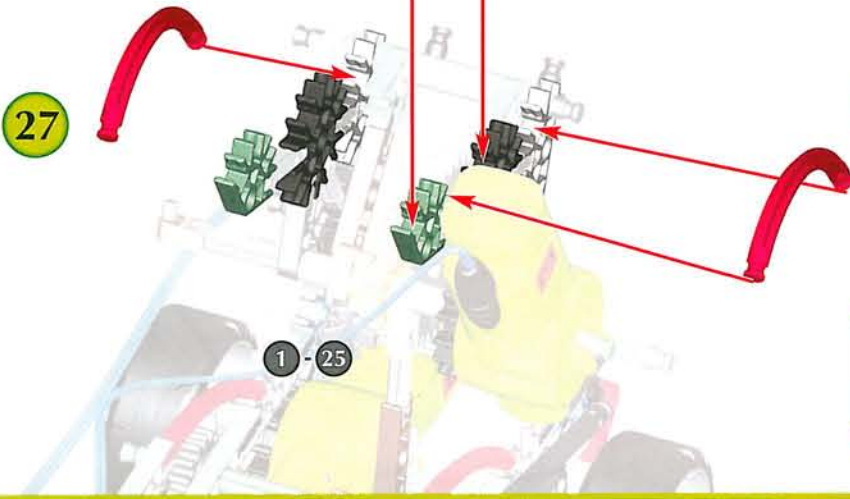




26



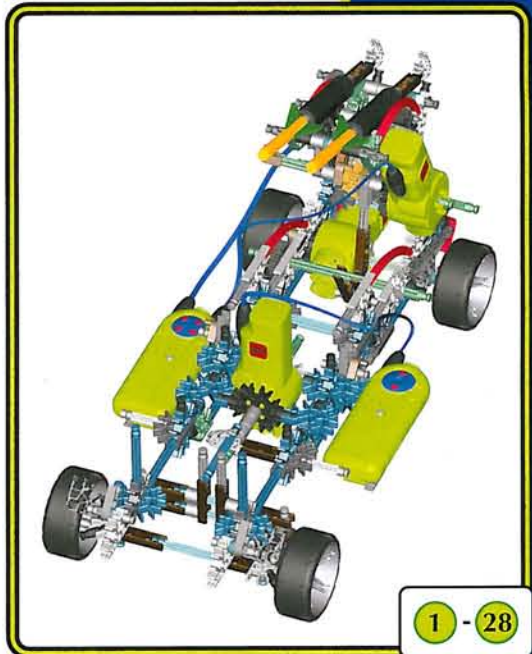
Bend Flexi-Rods before attaching to model!



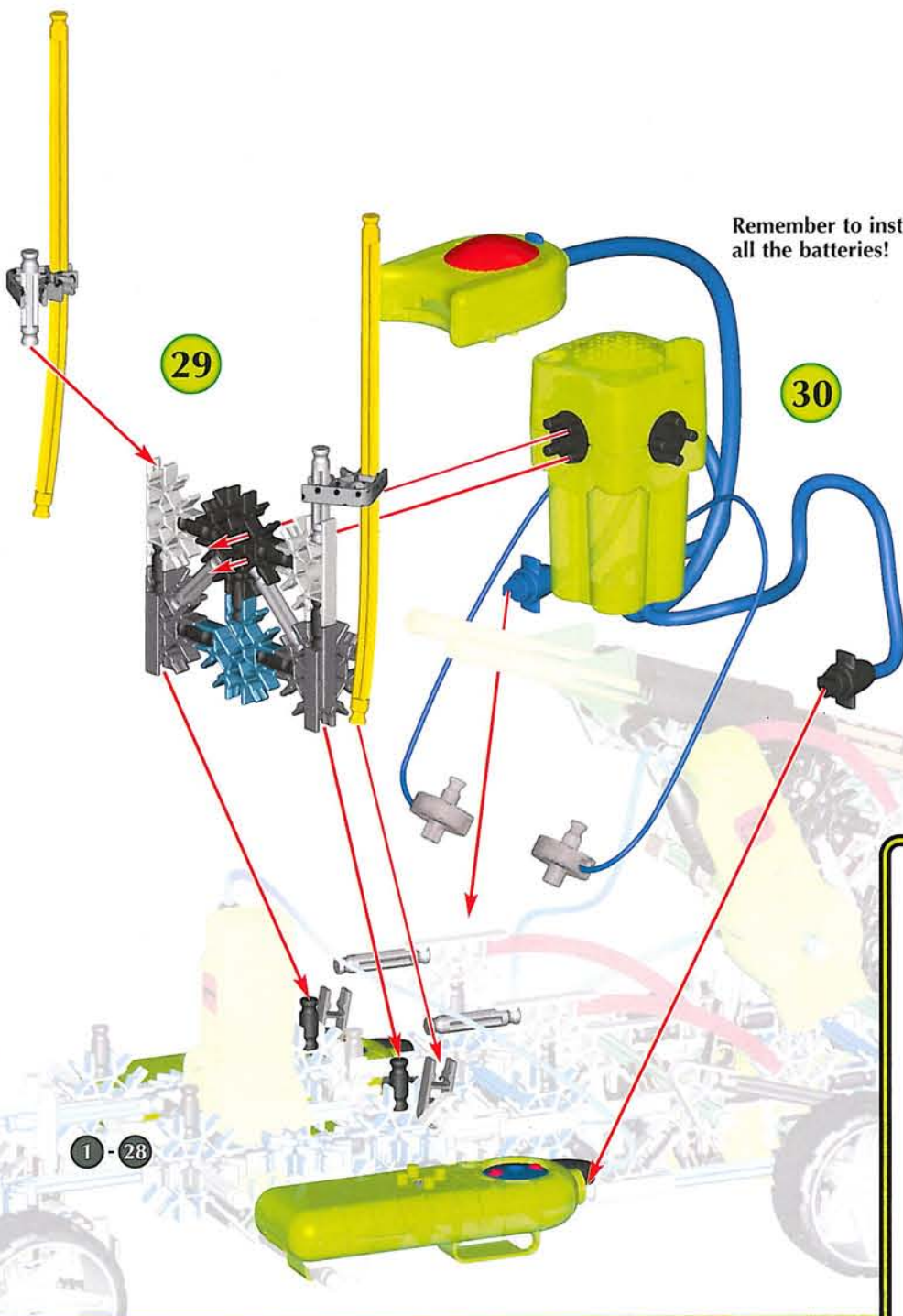
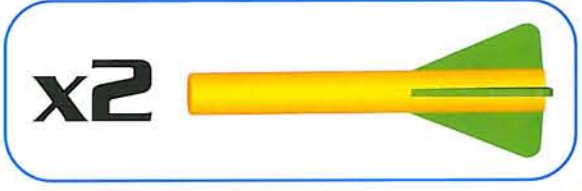
27

28

1 - 25



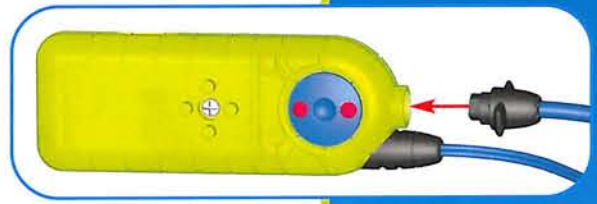
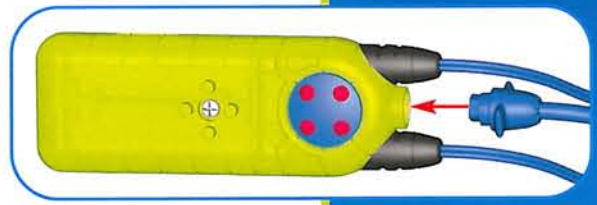
1 - 28



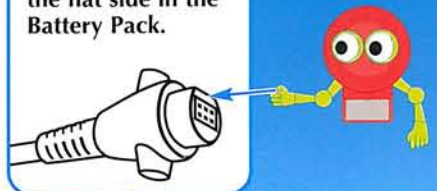
29

30

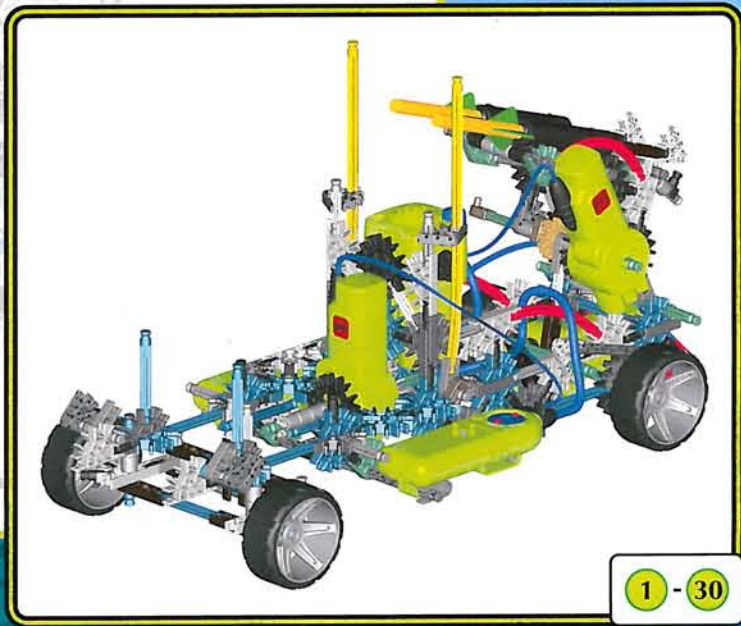
Remember to install all the batteries!



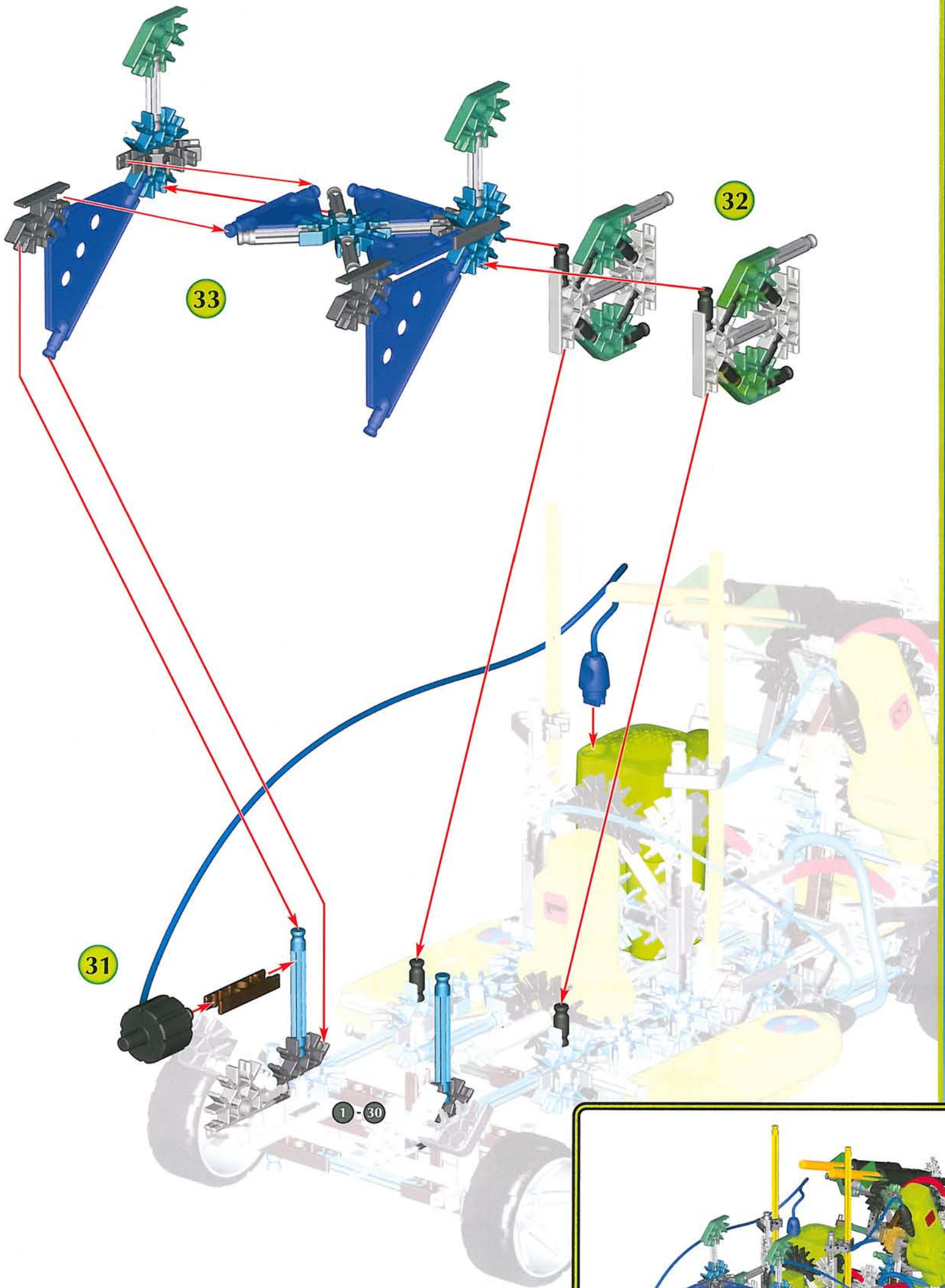
Remember to turn the plug so that the flat side faces the same direction as the flat side in the Battery Pack.

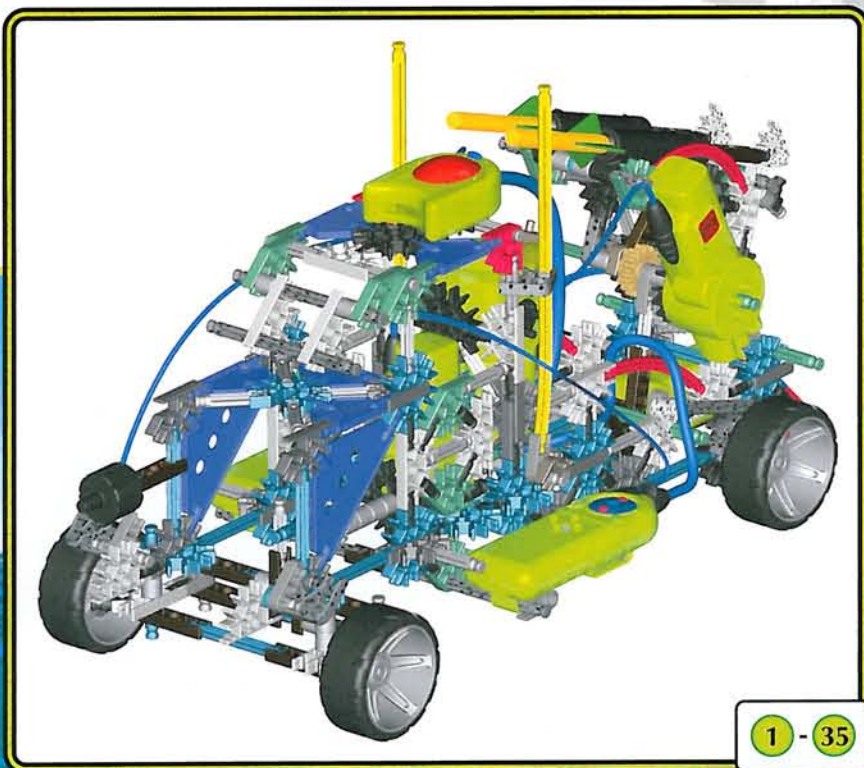
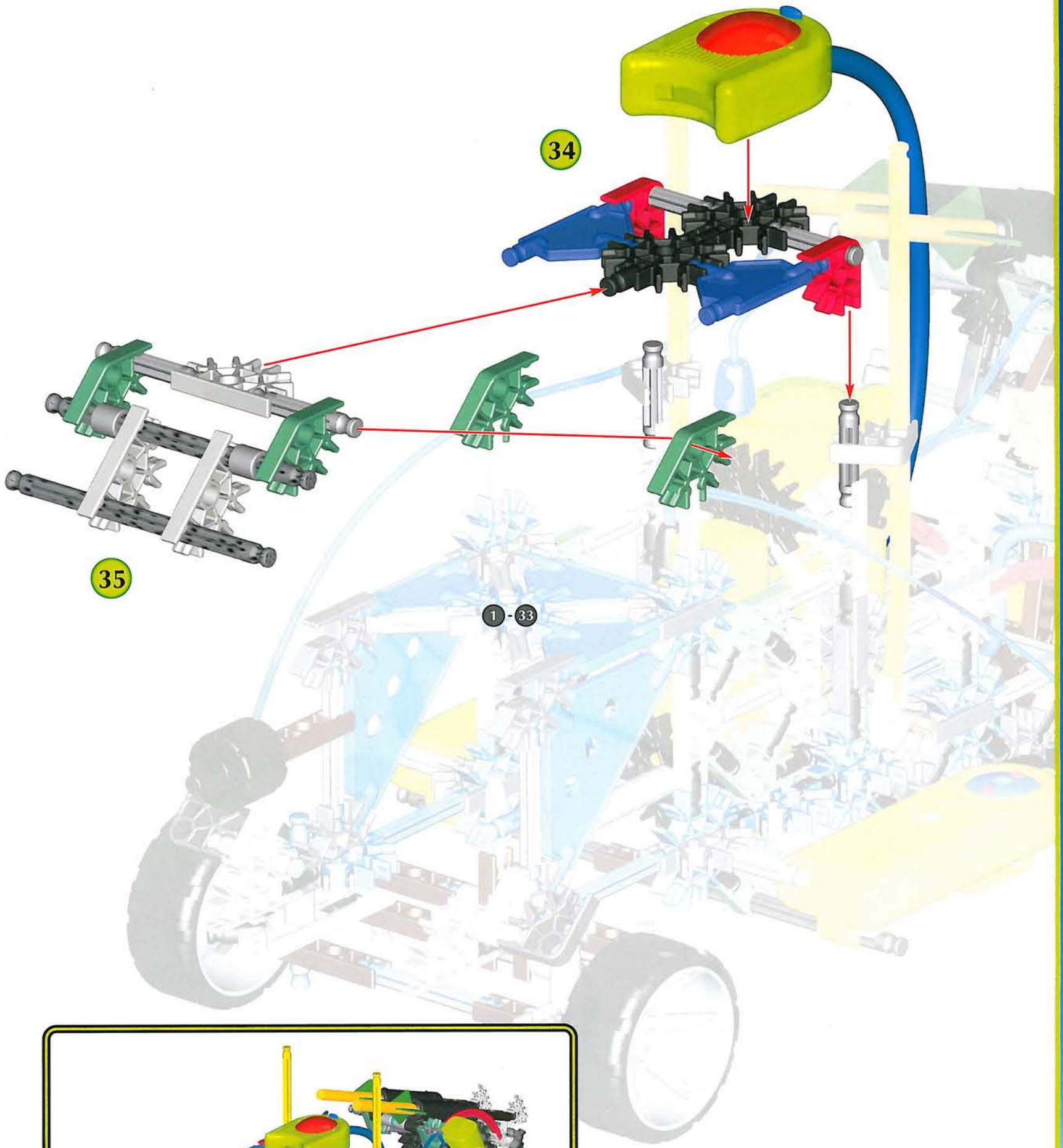


1 - 28

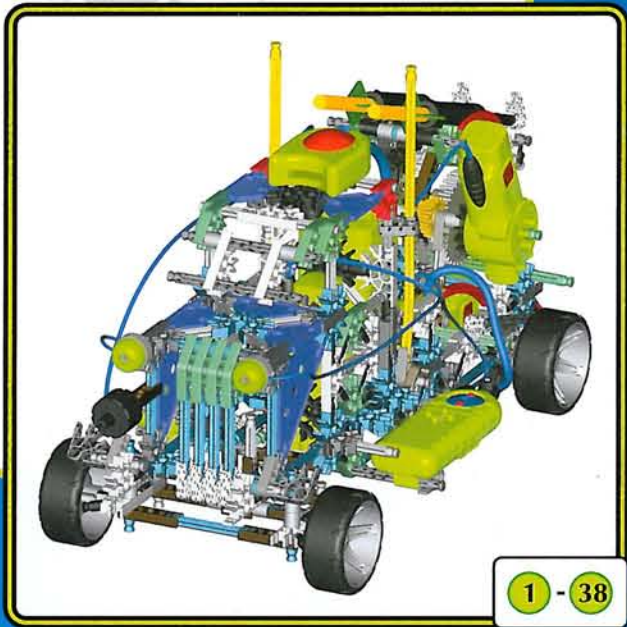
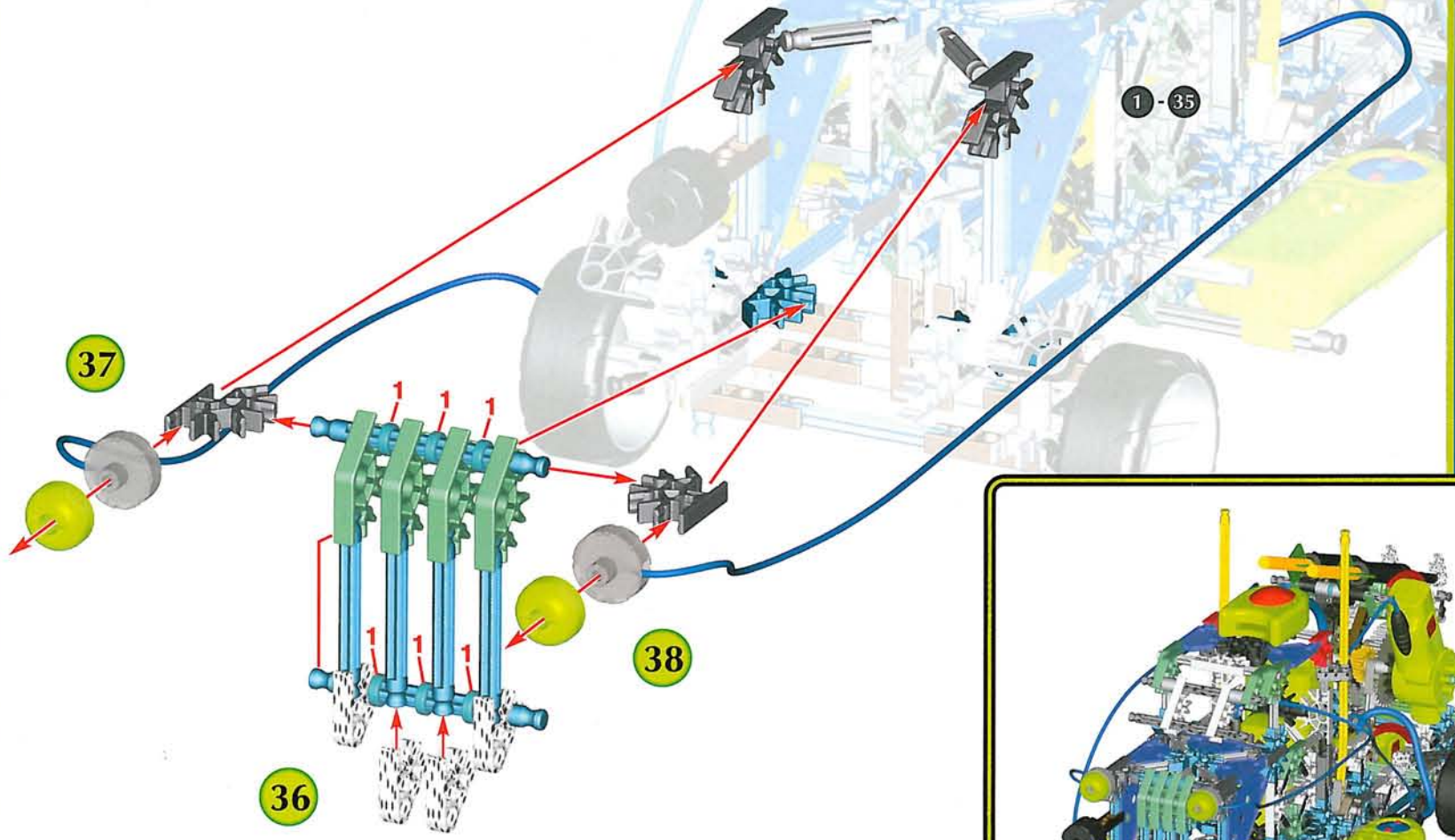


1 - 30

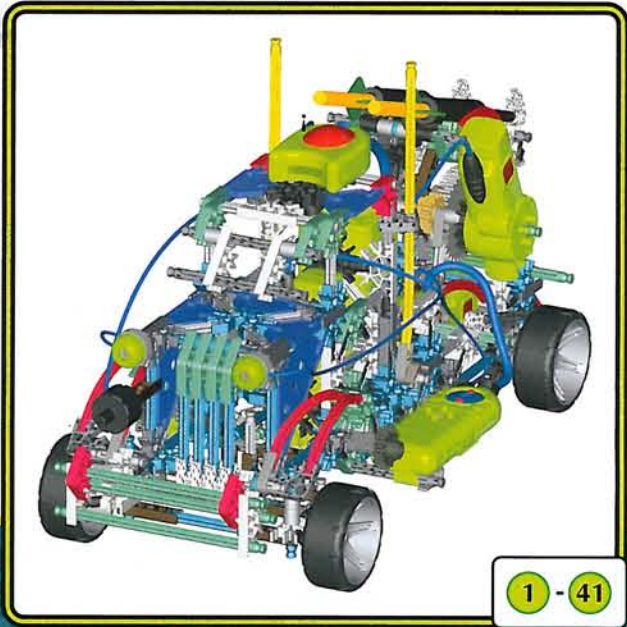
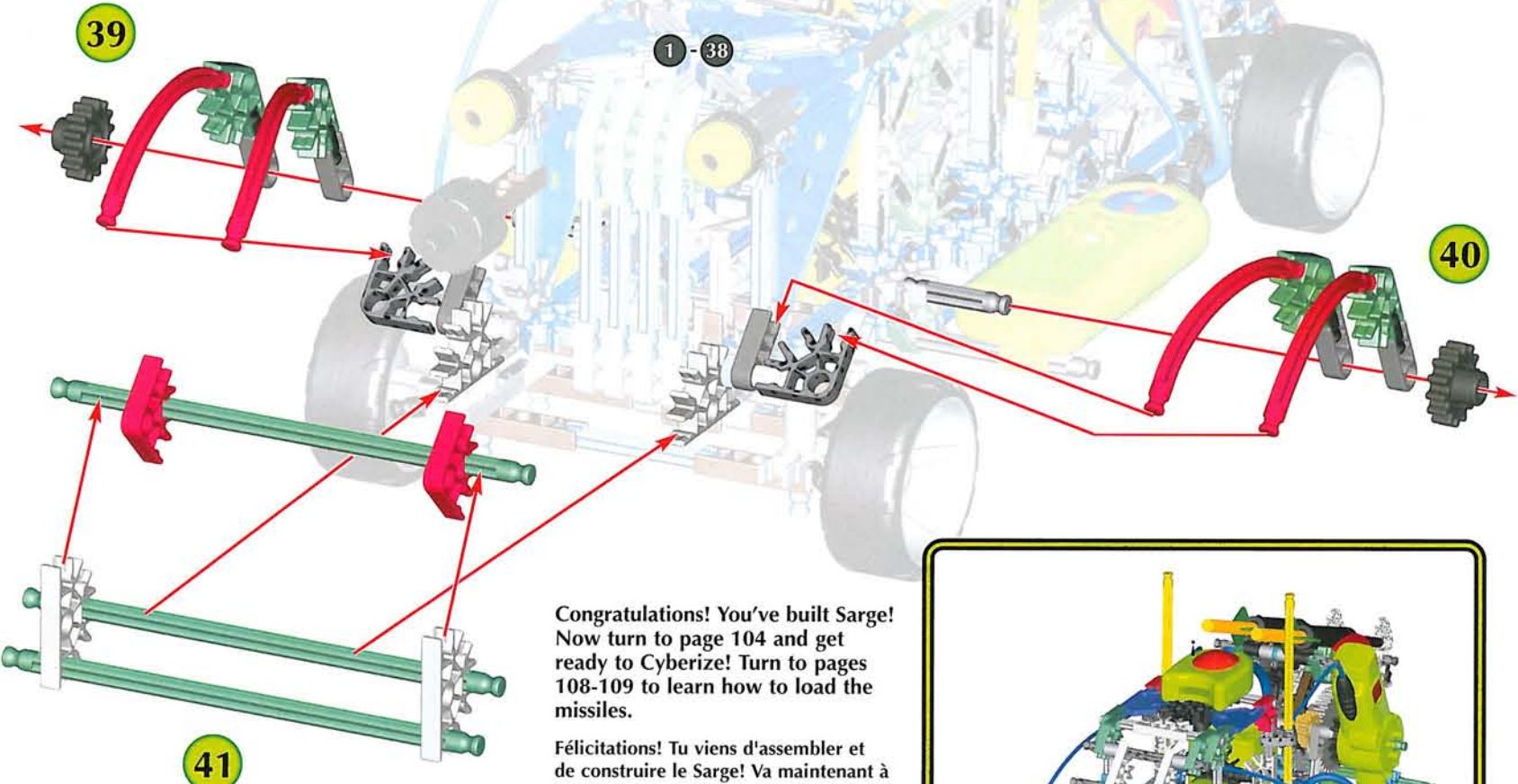




1 - 35



1 - 38



1 - 41

Congratulations! You've built Sarge!
 Now turn to page 104 and get ready to Cyberize! Turn to pages 108-109 to learn how to load the missiles.

Félicitations! Tu viens d'assembler et de construire le Sarge! Va maintenant à la page 104 et prépare-toi à Cyberiser! Va aux pages 108-109 pour apprendre comment charger les missiles.

¡Felicitaciones! Has armado el Sarge!
 ¡Ahora pasa a las páginas 104 y prepárate para Cyberizar!
 ¡Ahora pasa a las páginas 108 a 109 para aprender cómo cargar los misiles.

WOOF - Moderate Challenge

Here is a man's best friend and an intruder's biggest nightmare! Cyberize and he will perform tricks for his master. Set him into Guard Mode, and this Cyber canine will make uninvited guests turn tail and run for cover. No one will want to find out if his bark is worse than his byte.

HYPER-SENSITIVE HEARING

WAGGIN' TAIL

TURBO PAWS

WATCHDOG VISION



AUDIO

GRRRRRRRRR!
WOOF GO FOR WALK?
MAILMAN!

VICIOUS FANGS

Final Check!

Before you Cyberize your model and bring it to life, take a minute to make sure everything is ready.

Check All Connections - Make sure all K'NEX components are assembled securely. Check the Troubleshooting Guide on pages 116-117 if you have any trouble.

Secure the Wires - You don't want your creation to stumble because a wire got in the way. Stow all wires neatly within model, away from gears and wheels.

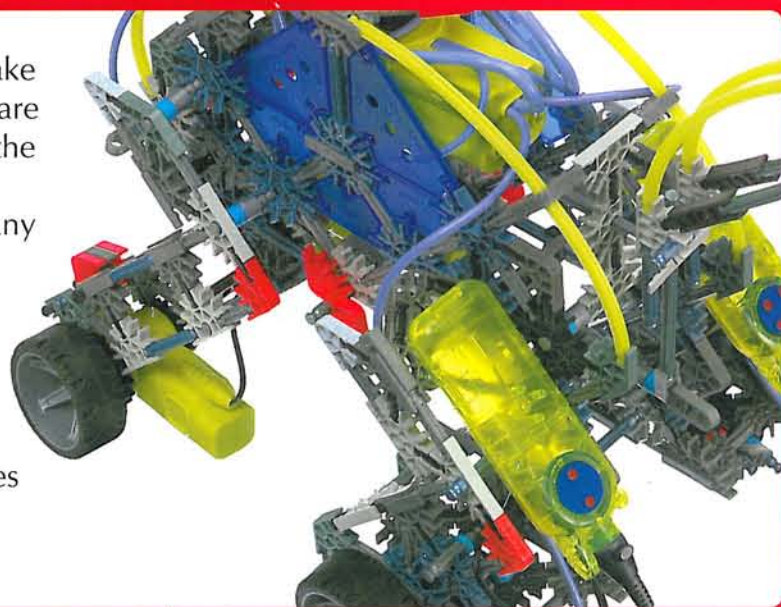
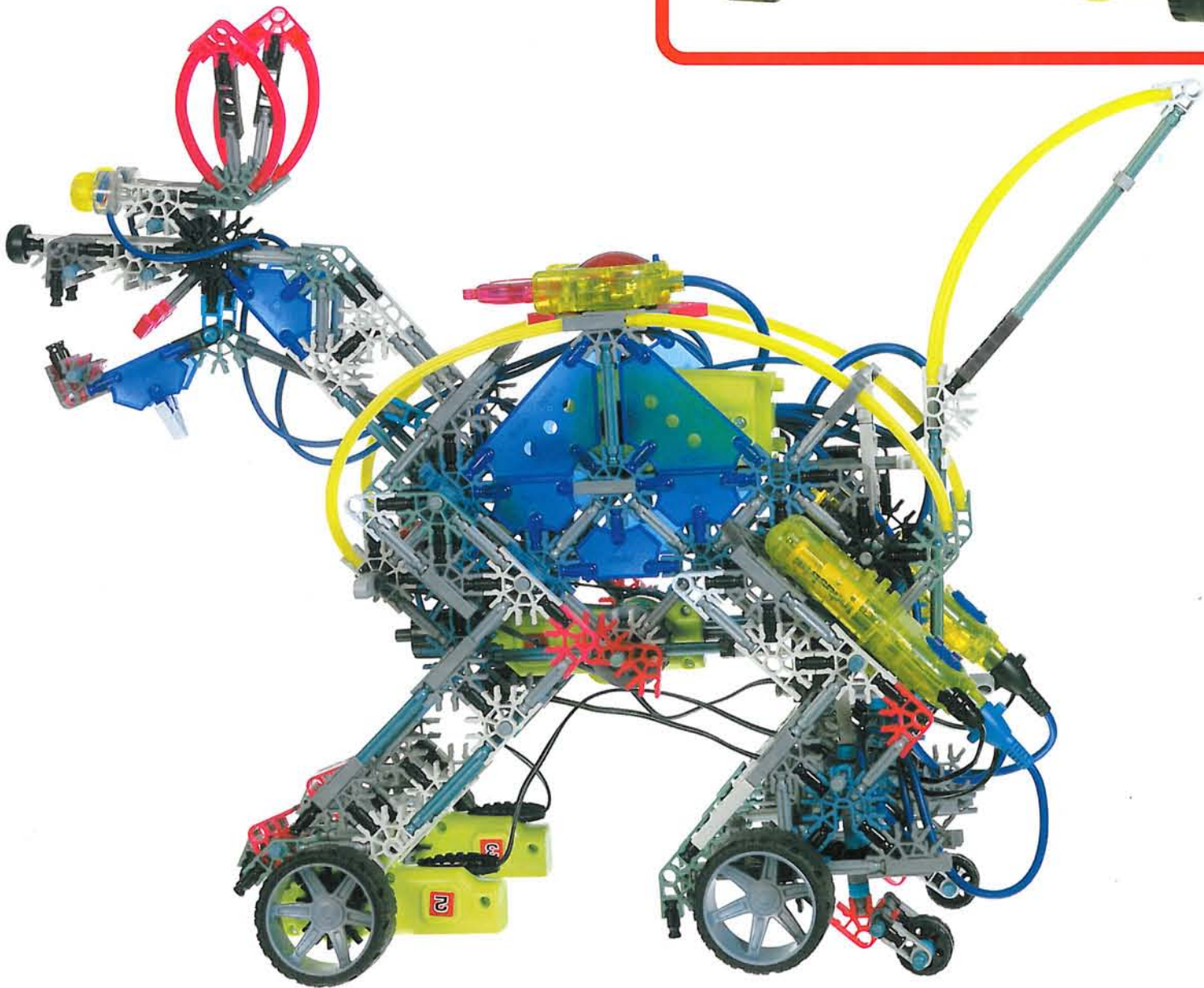
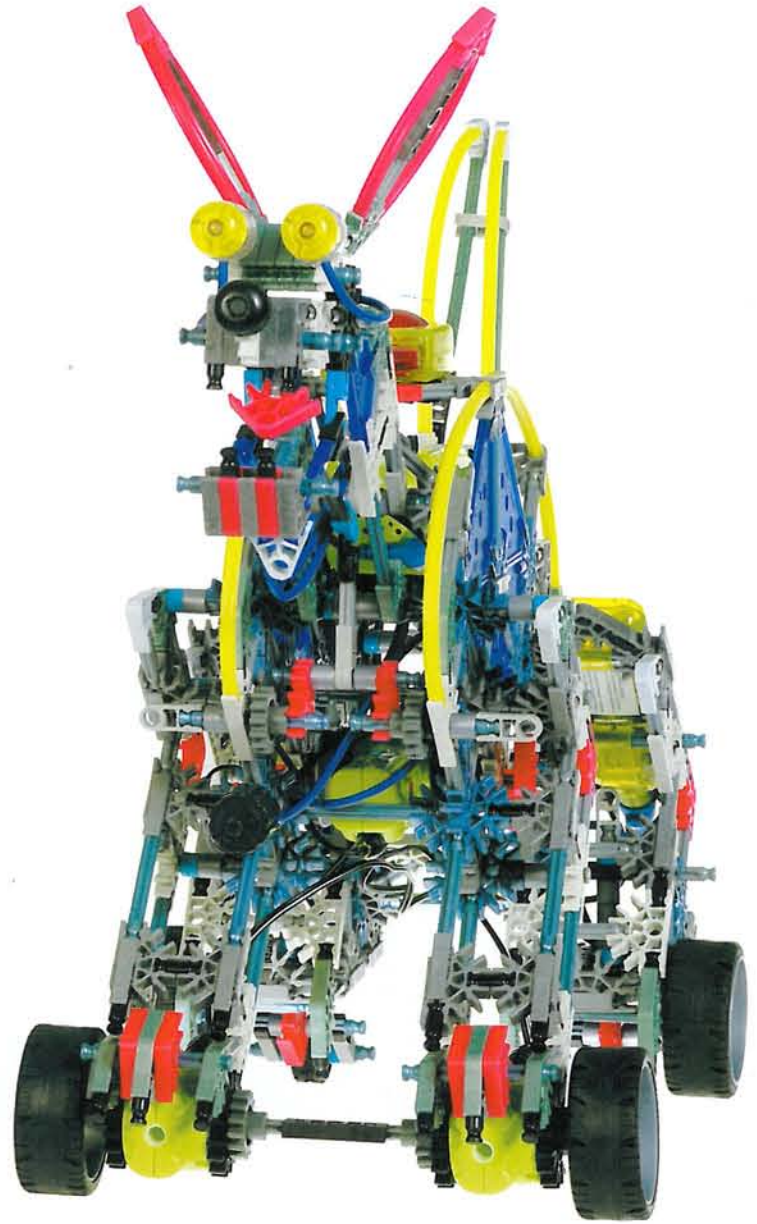




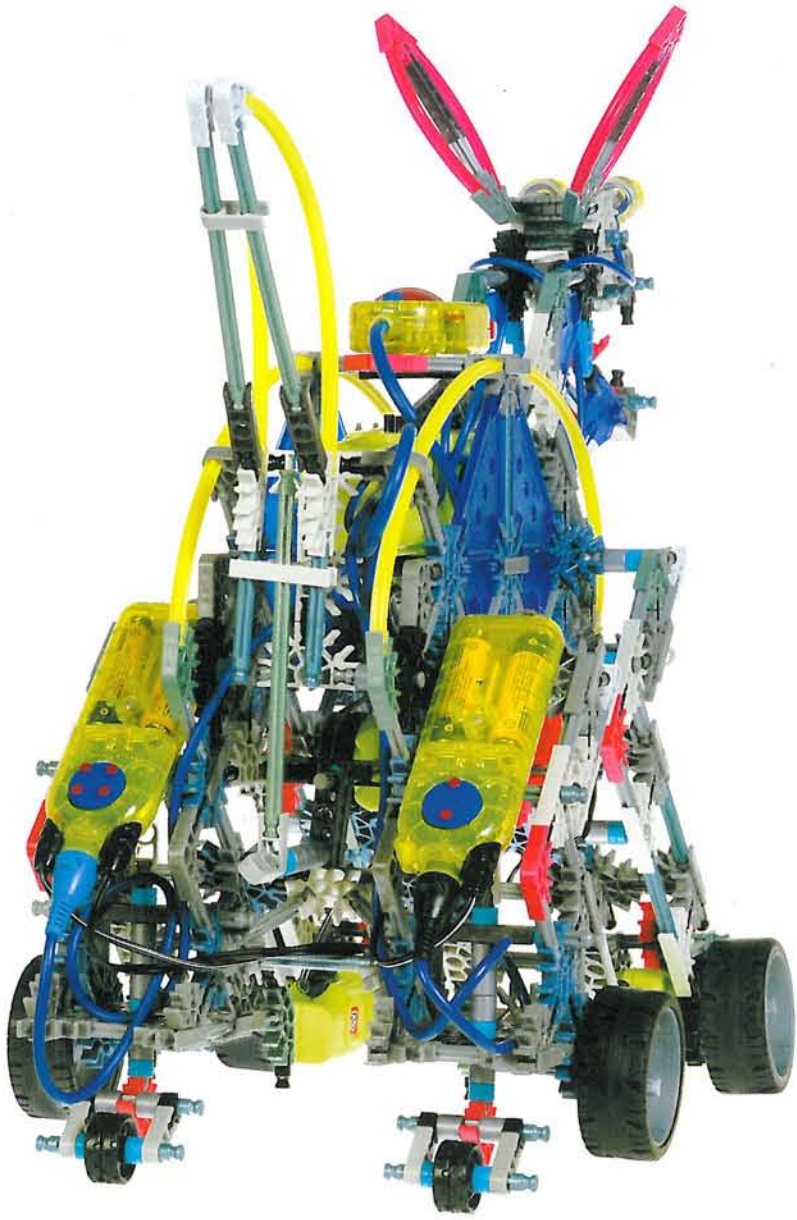
Photo Guides

As you build your model these photos will help you to see how the K'NEX pieces all fit together.

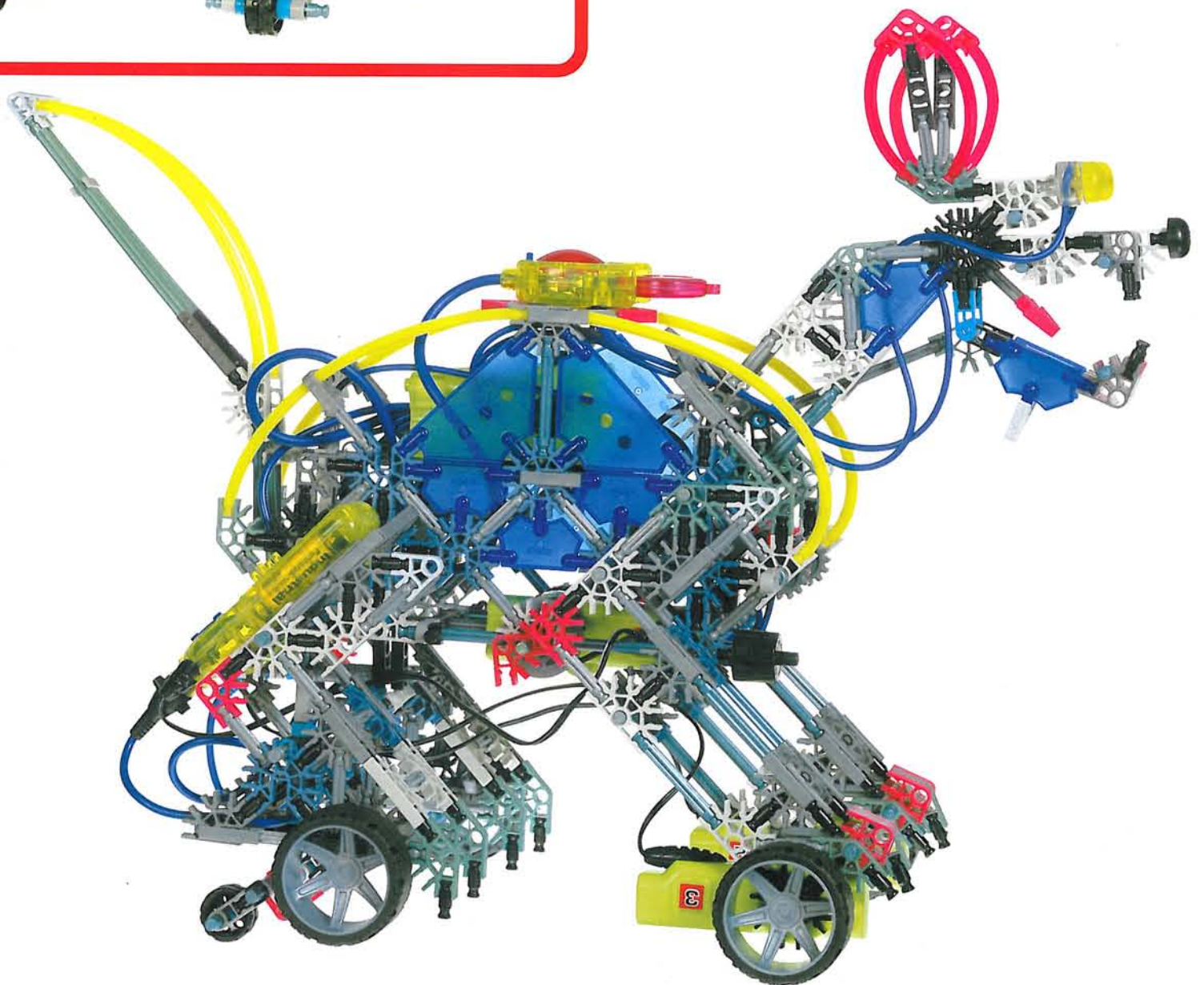
Front View



Left Side View



Back View

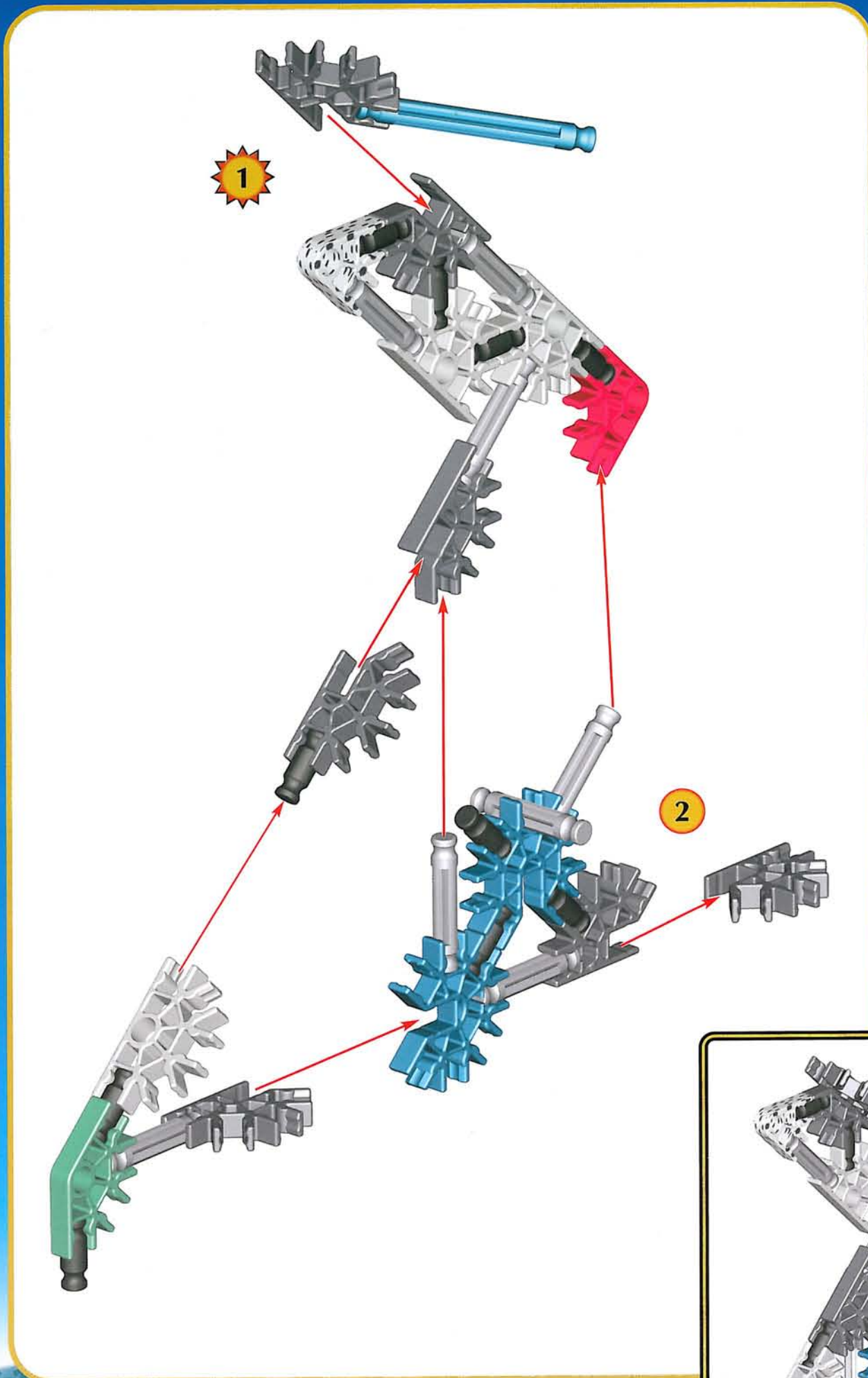


Right Side View

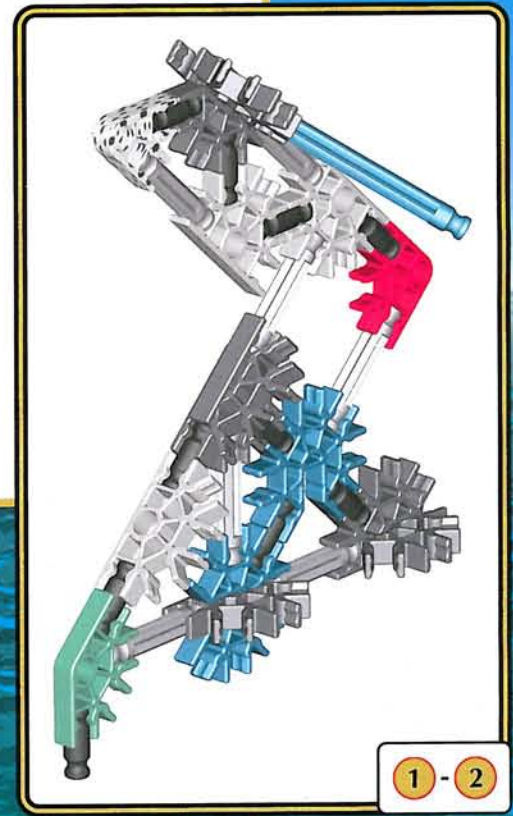


Build WOOF

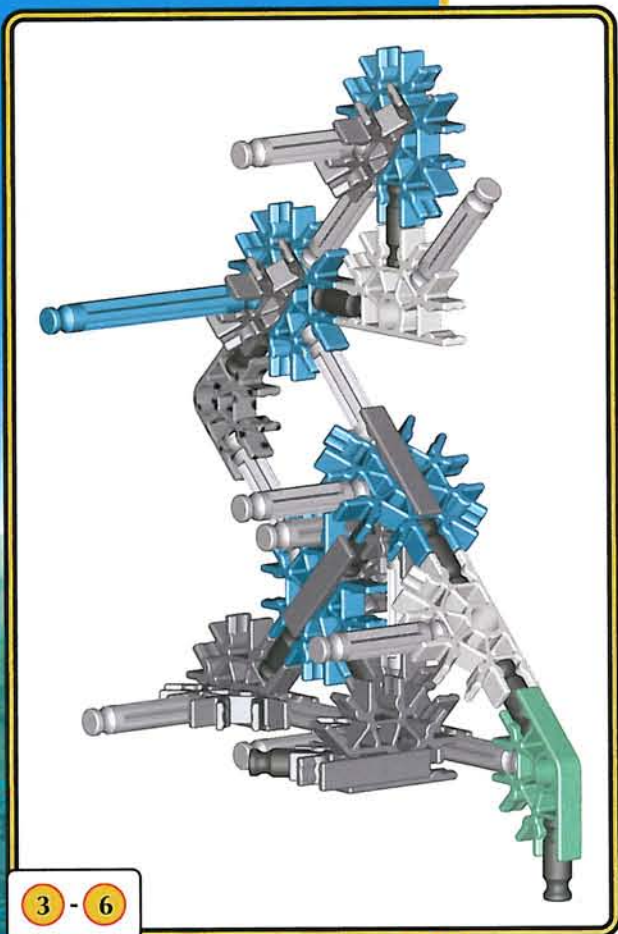
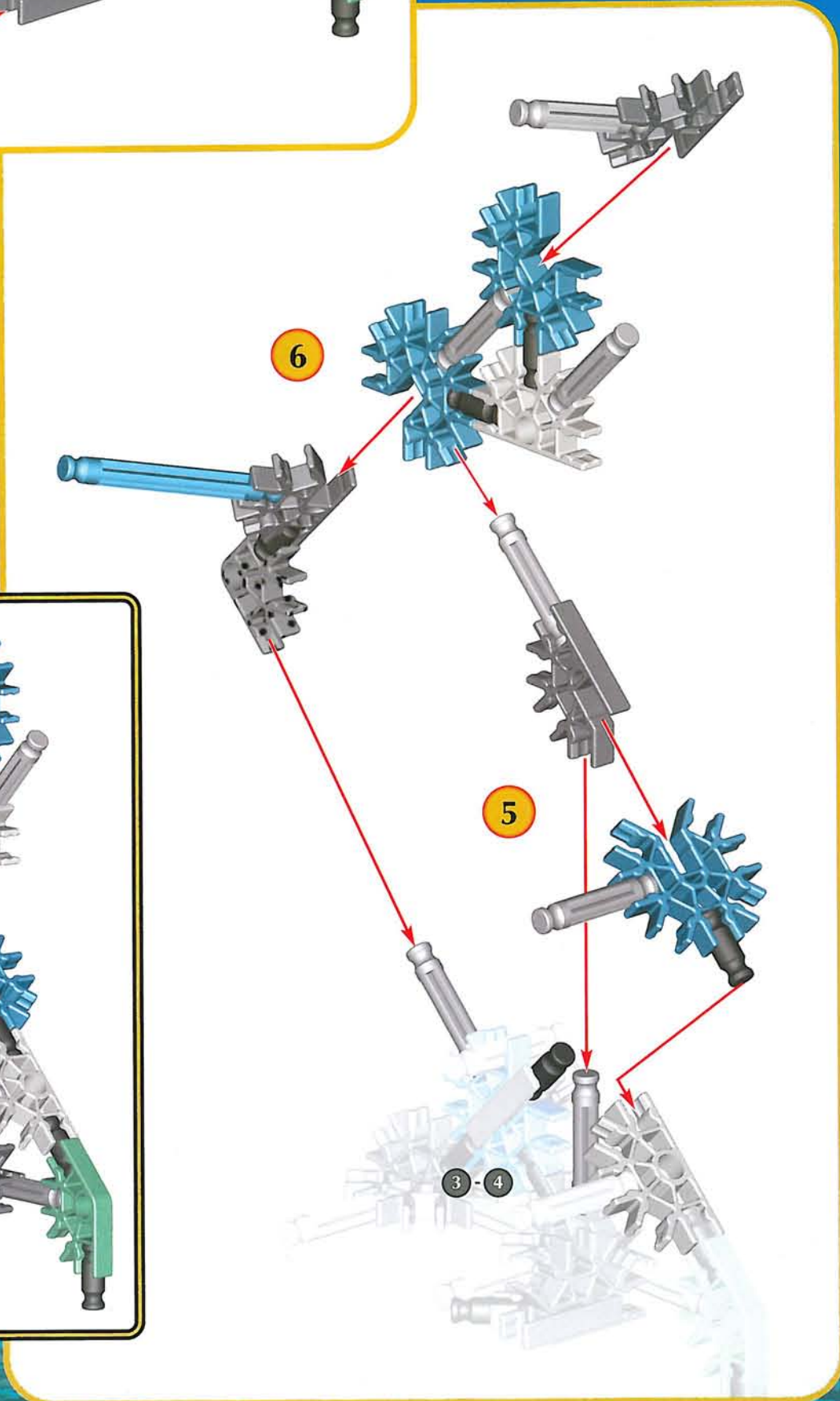
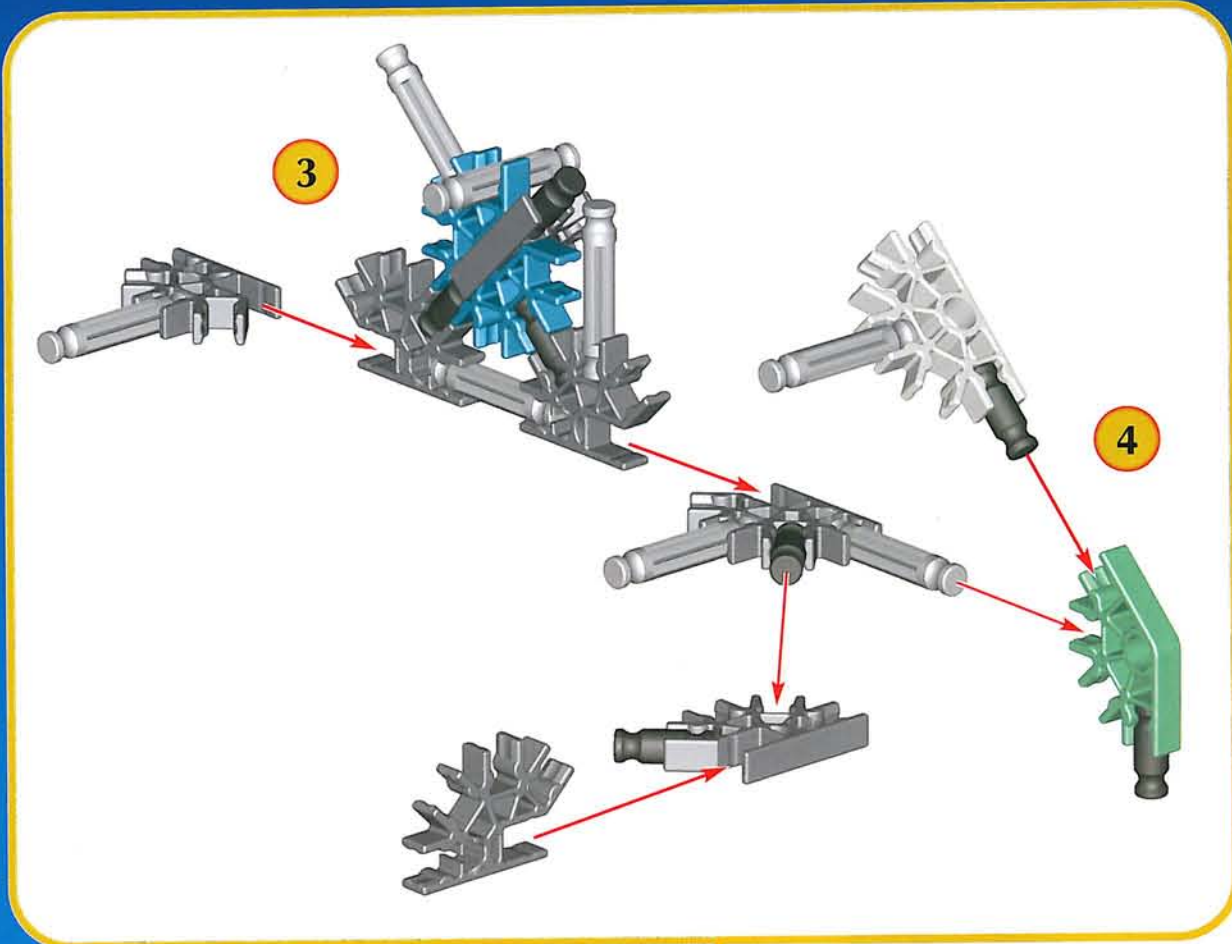
Some steps include pieces that can require a strong "push" to snap together. Don't be afraid to ask for adult help!



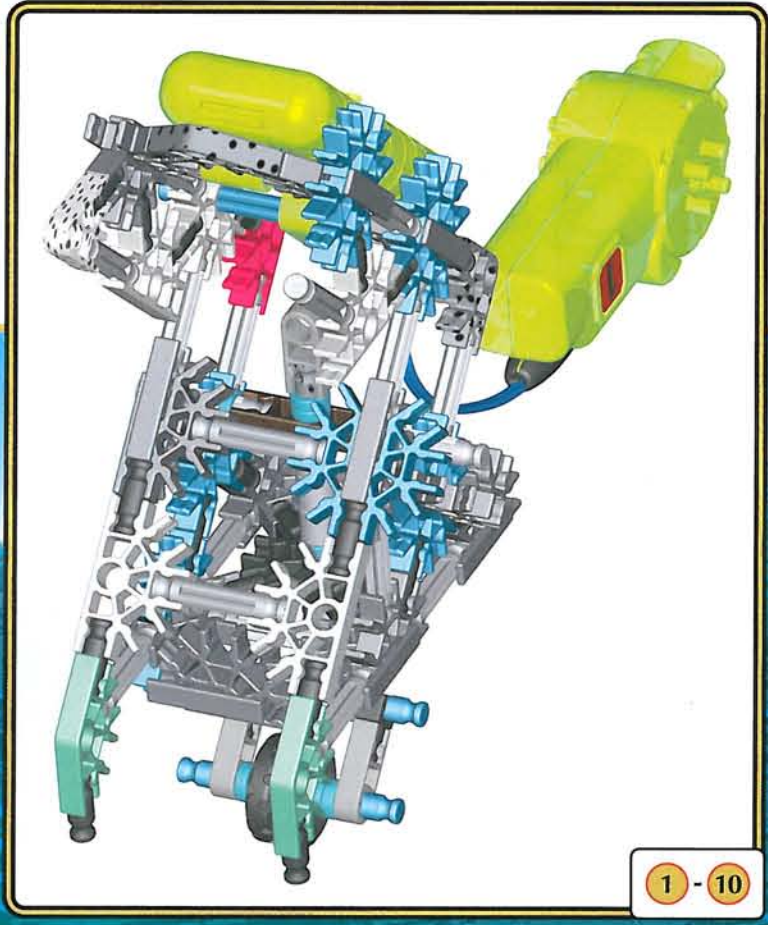
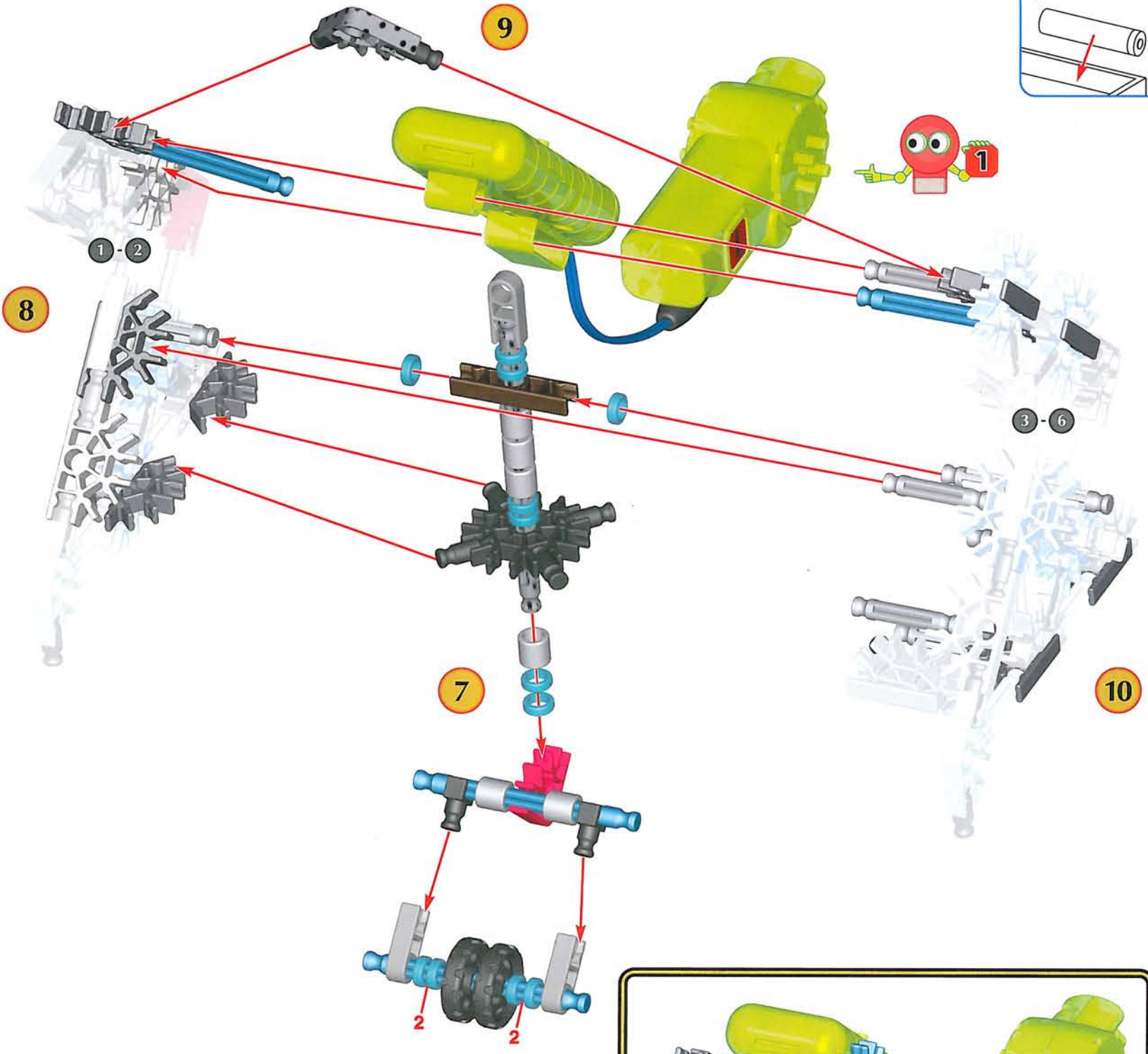
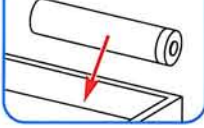
2

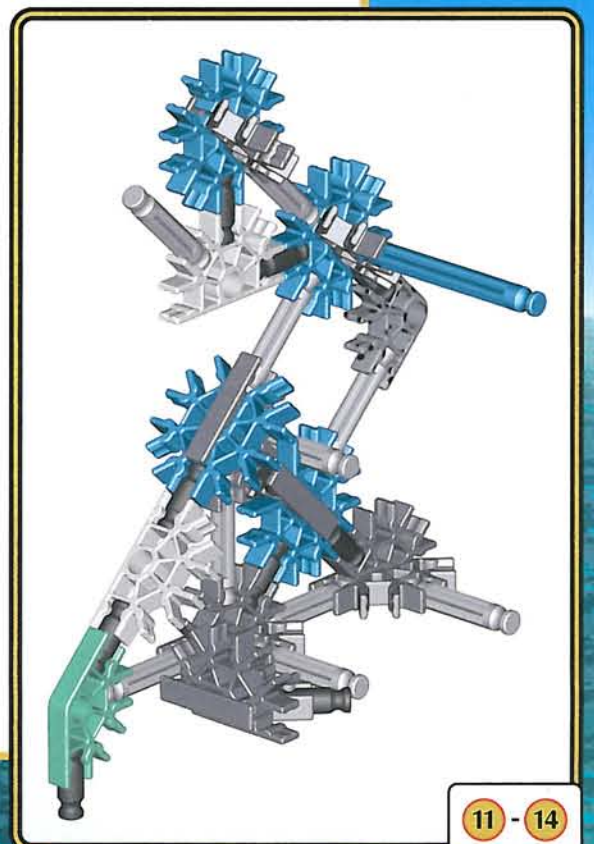
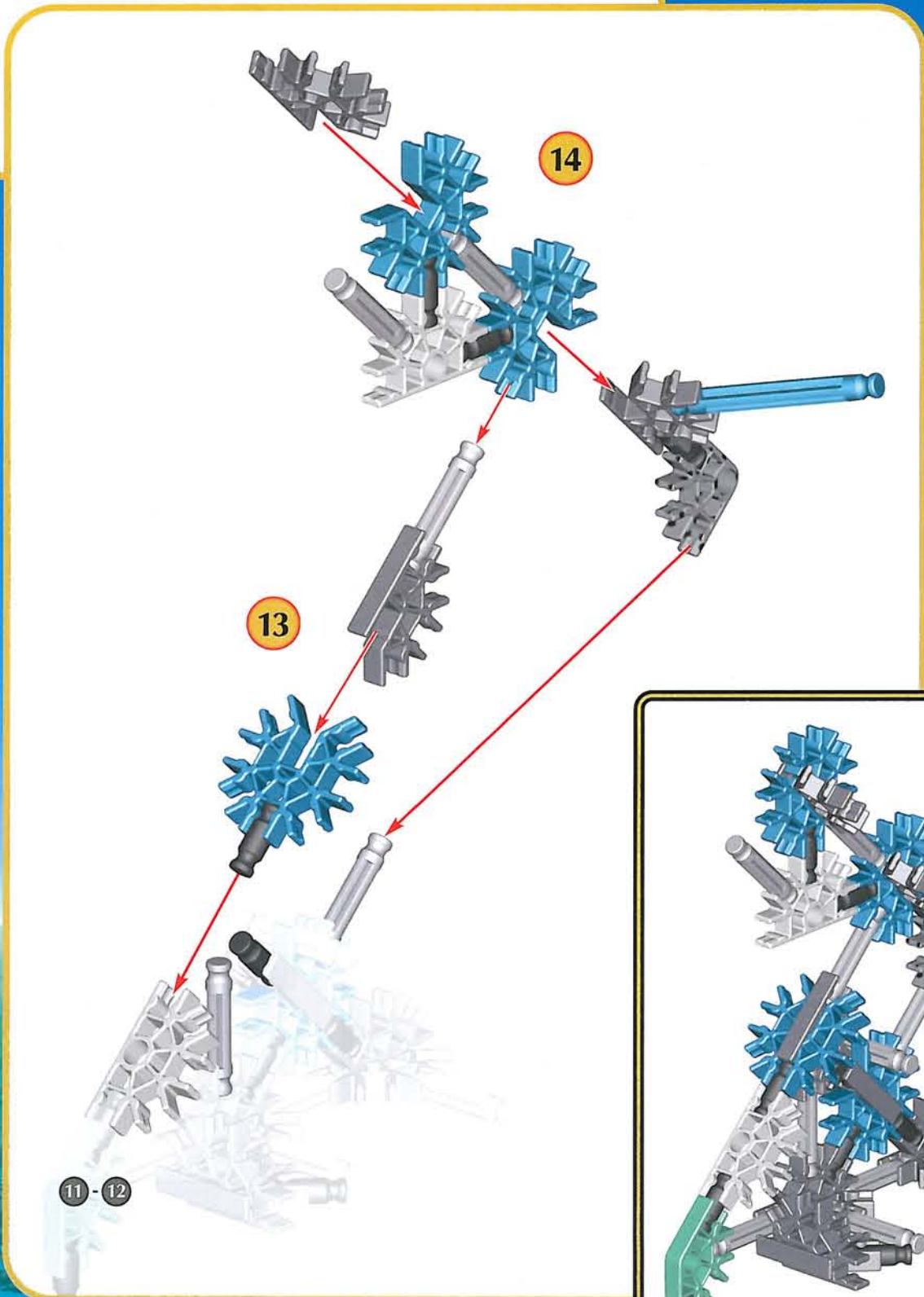
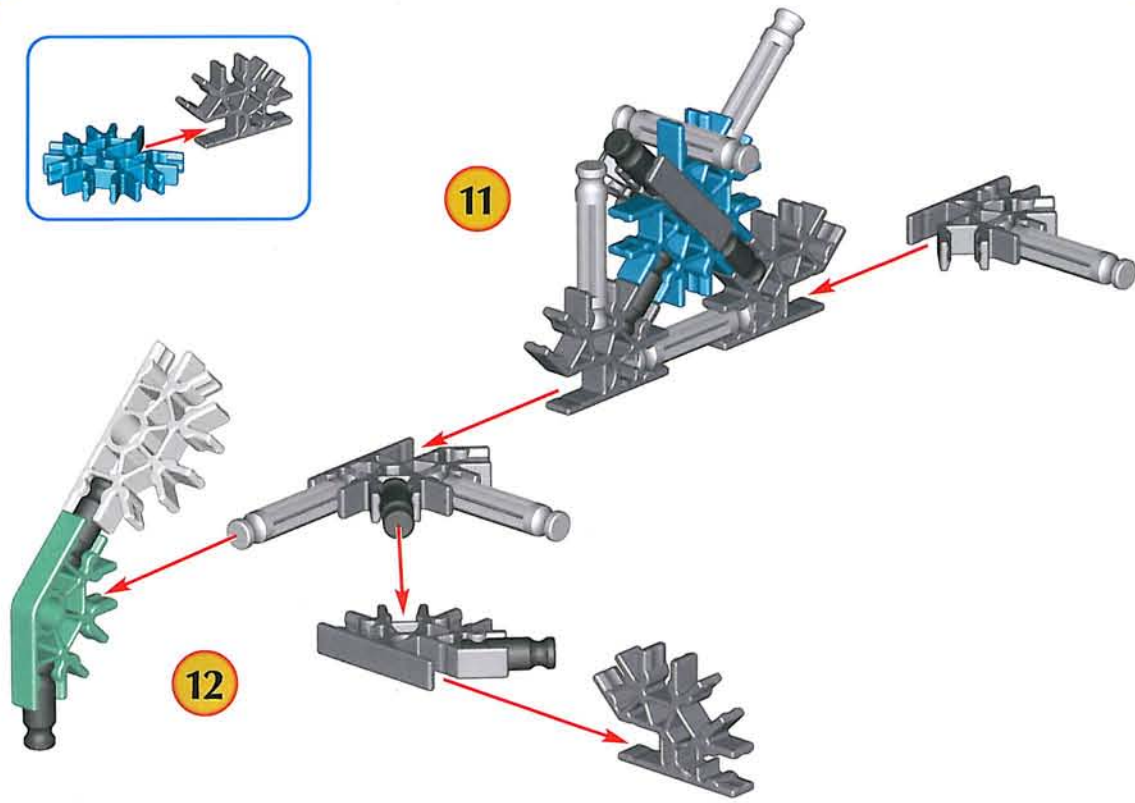
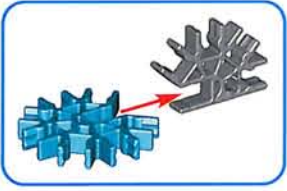


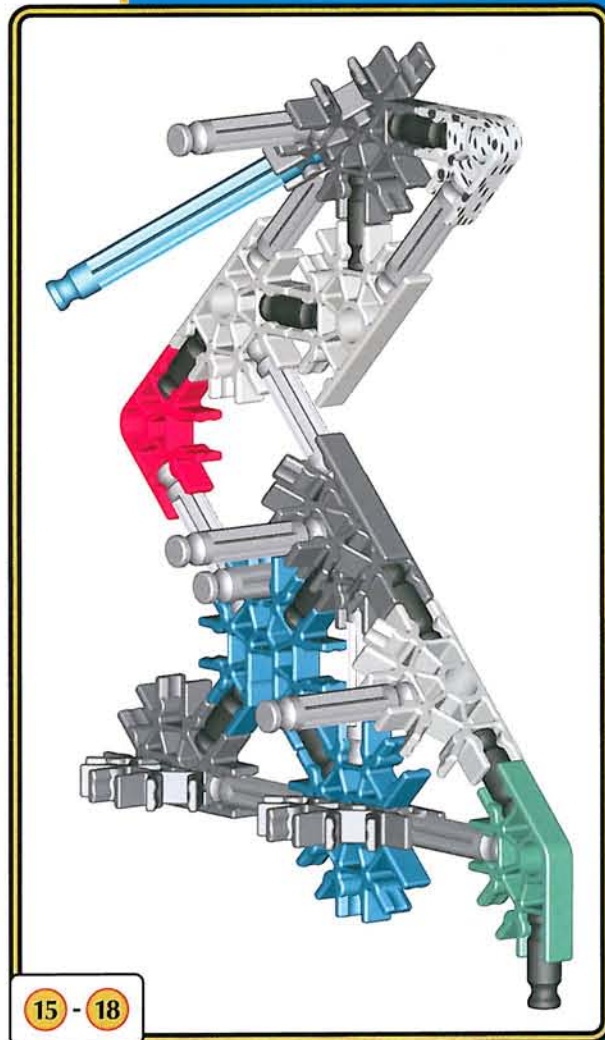
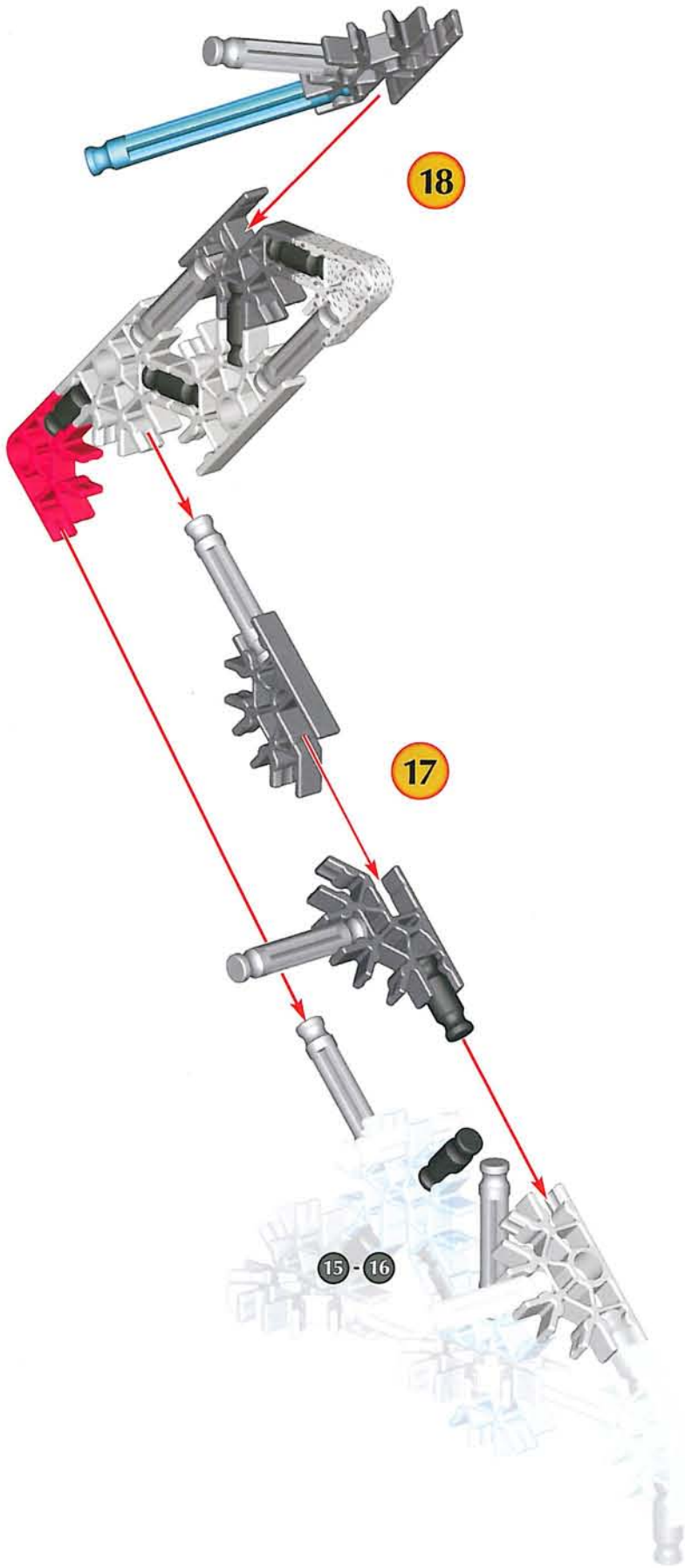
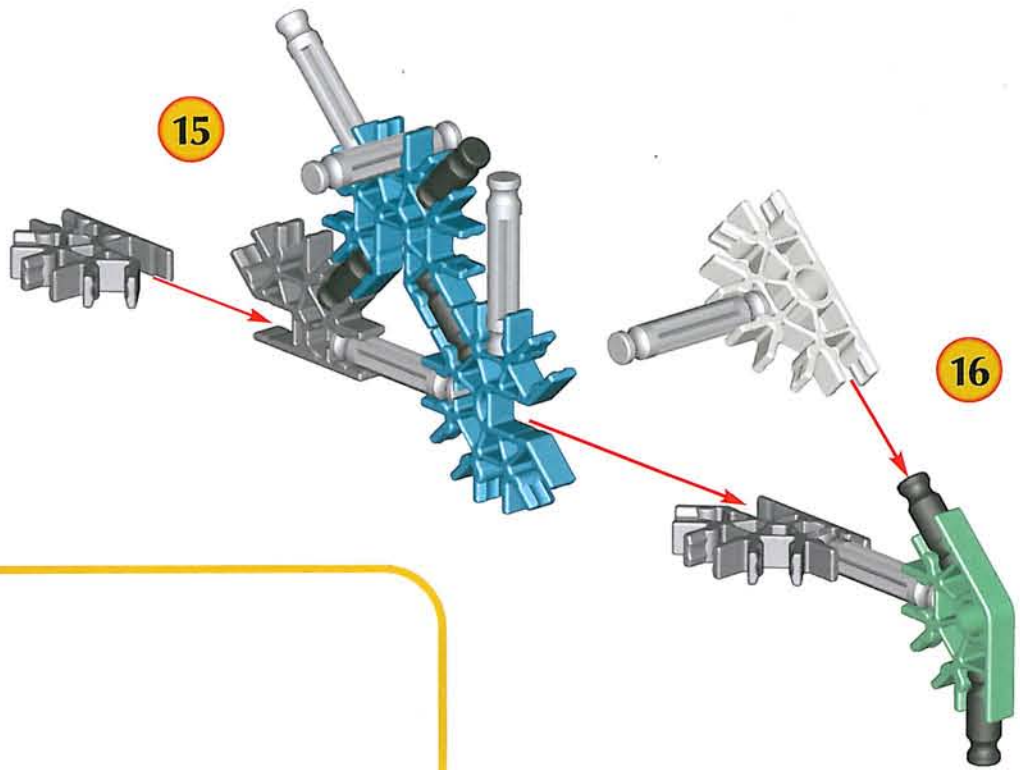
1 - 2



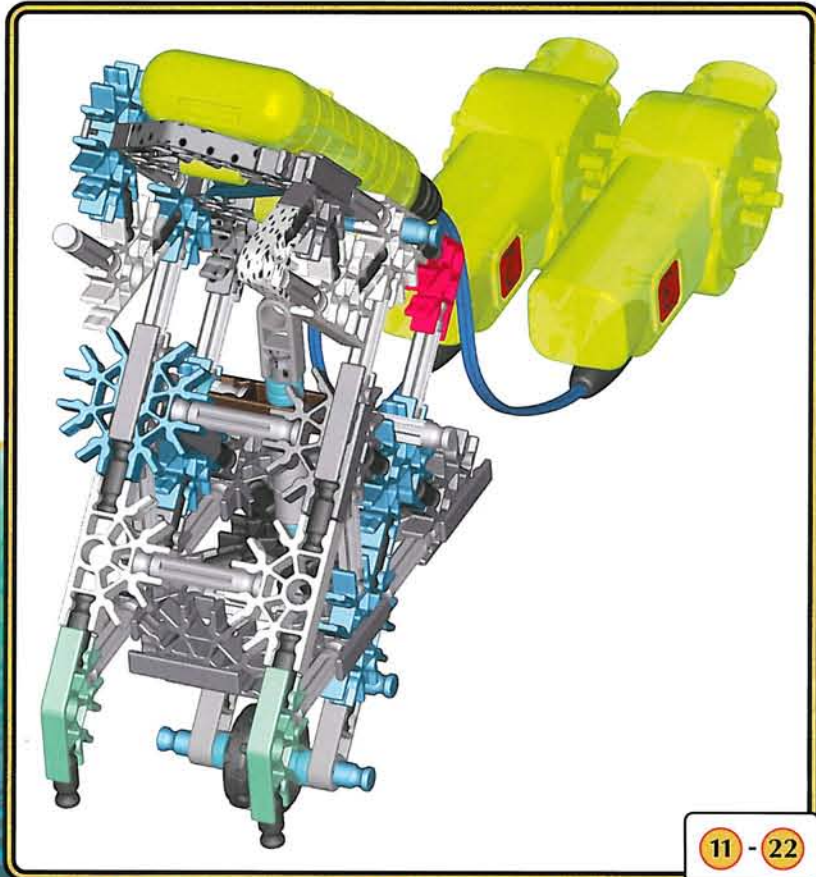
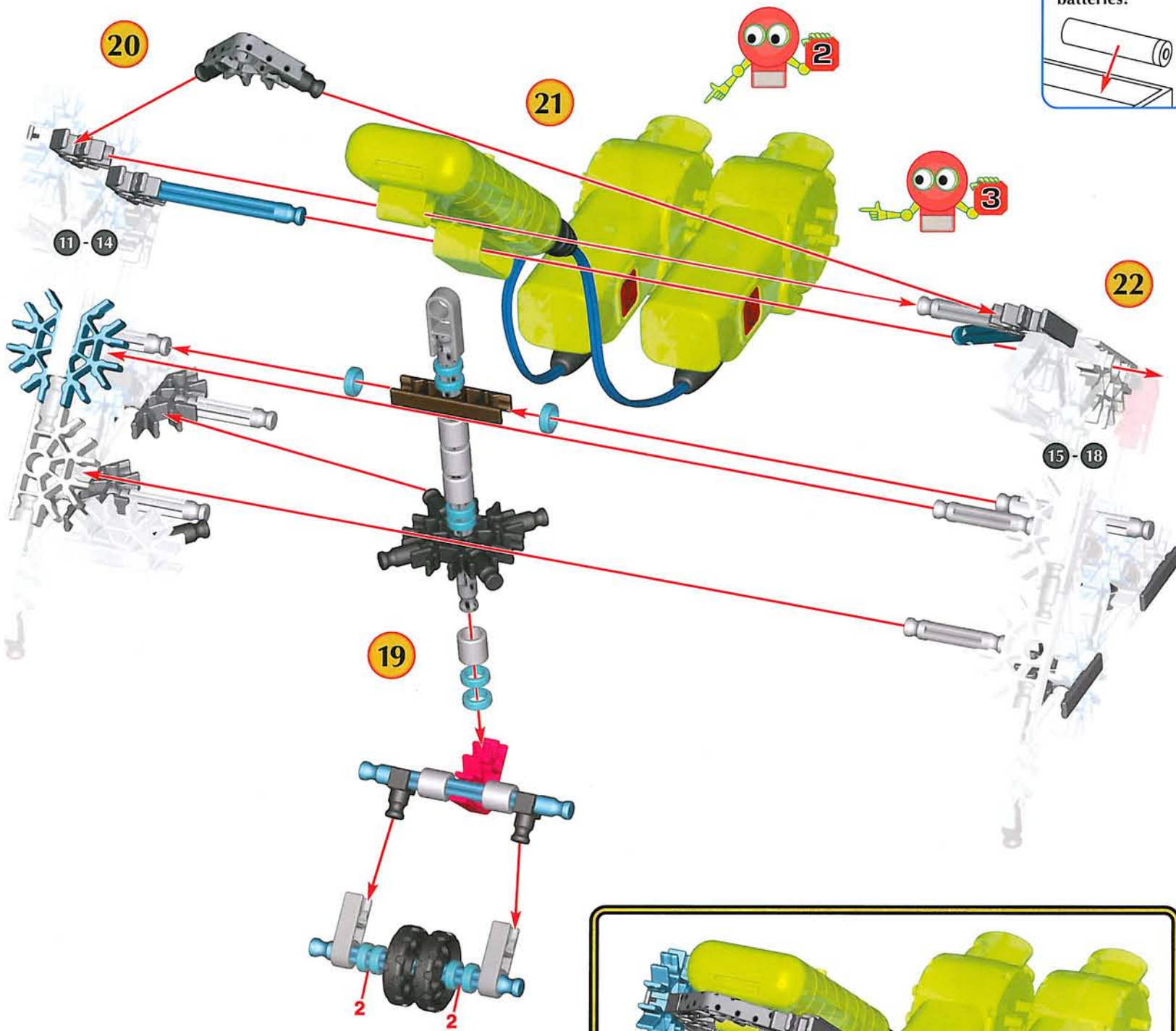
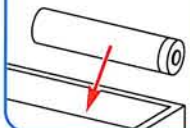
Remember to install all the batteries before you build!

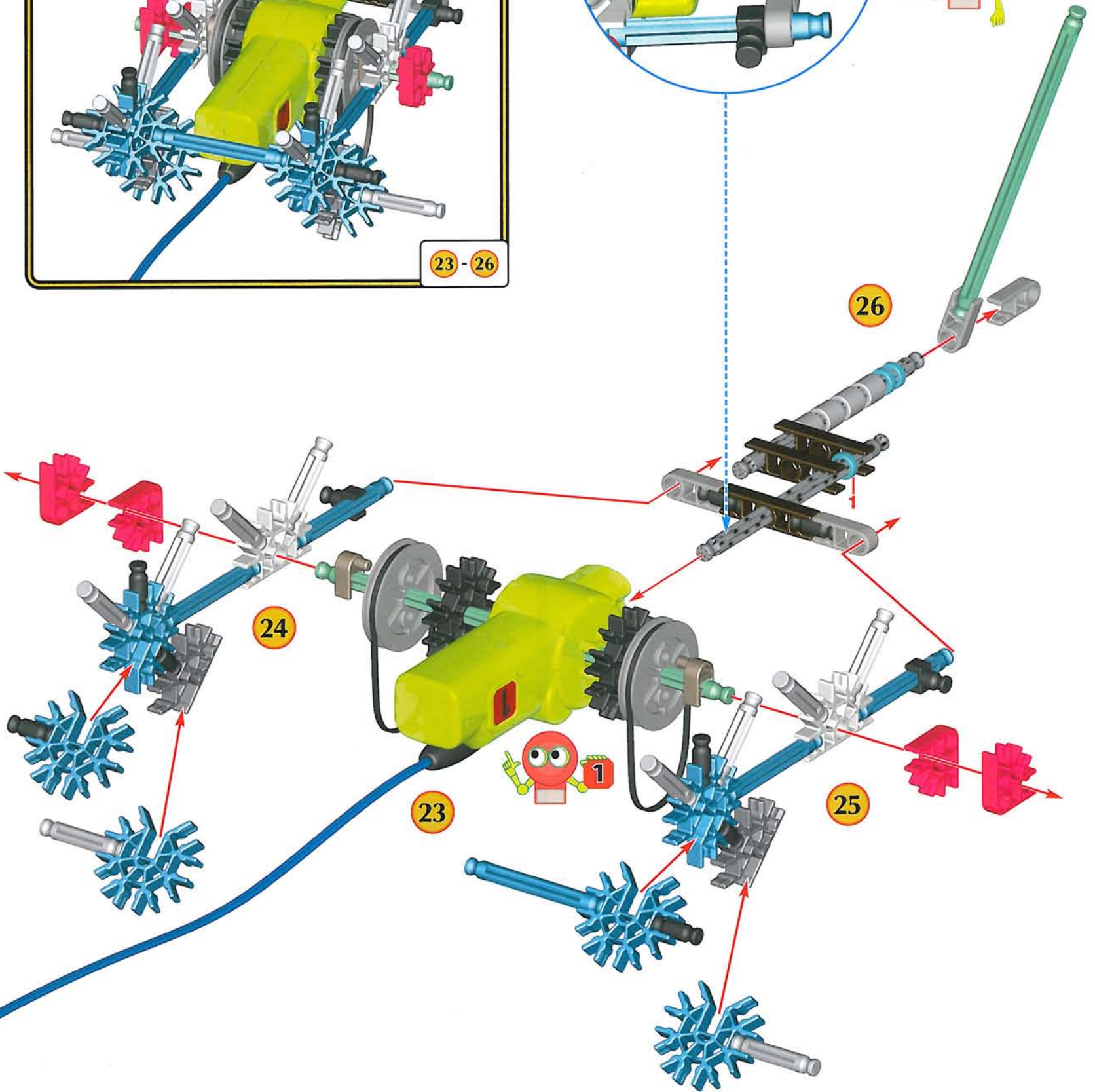
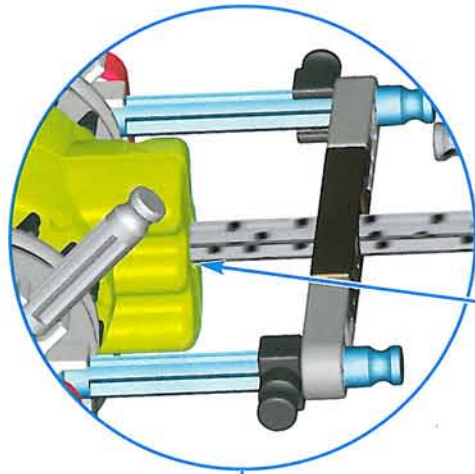
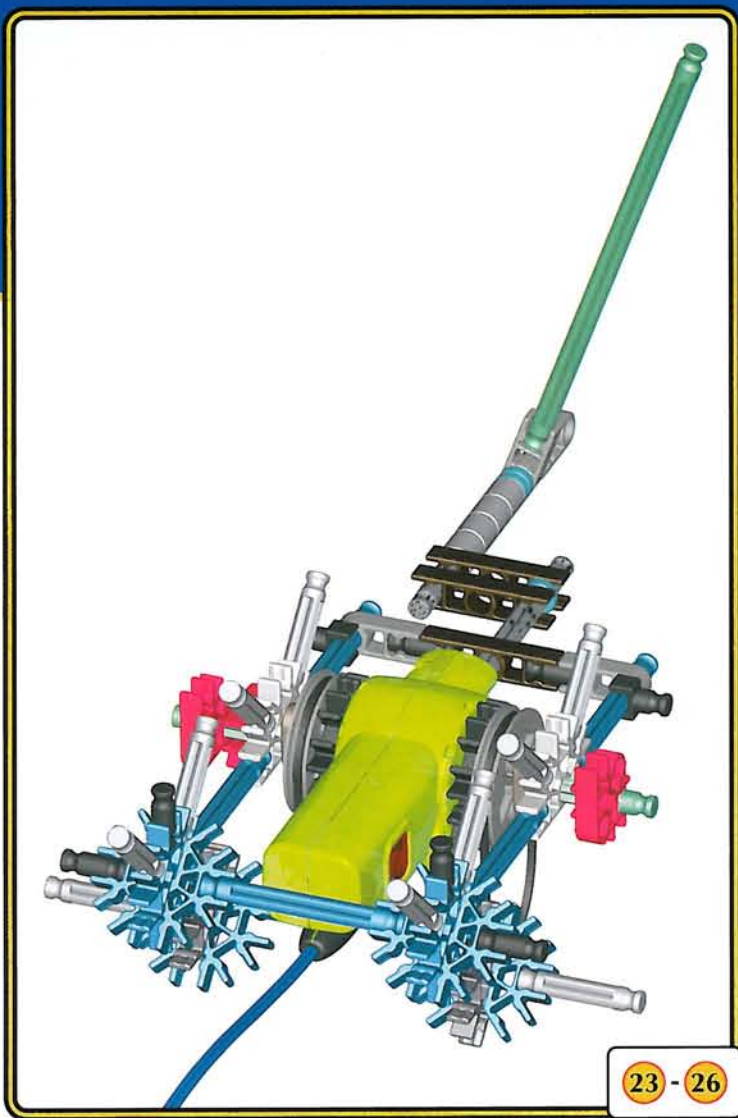


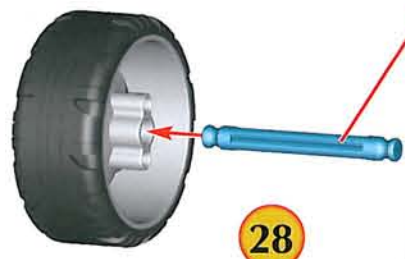




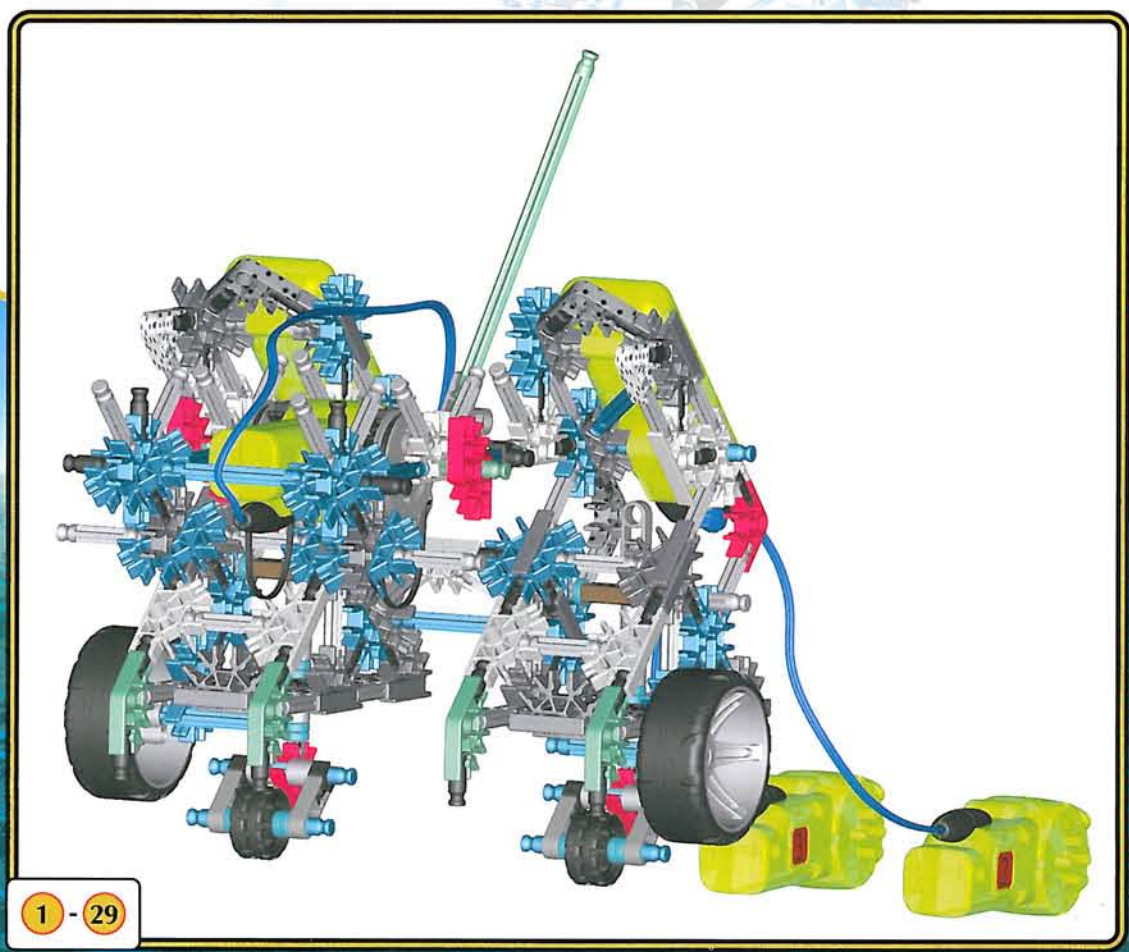
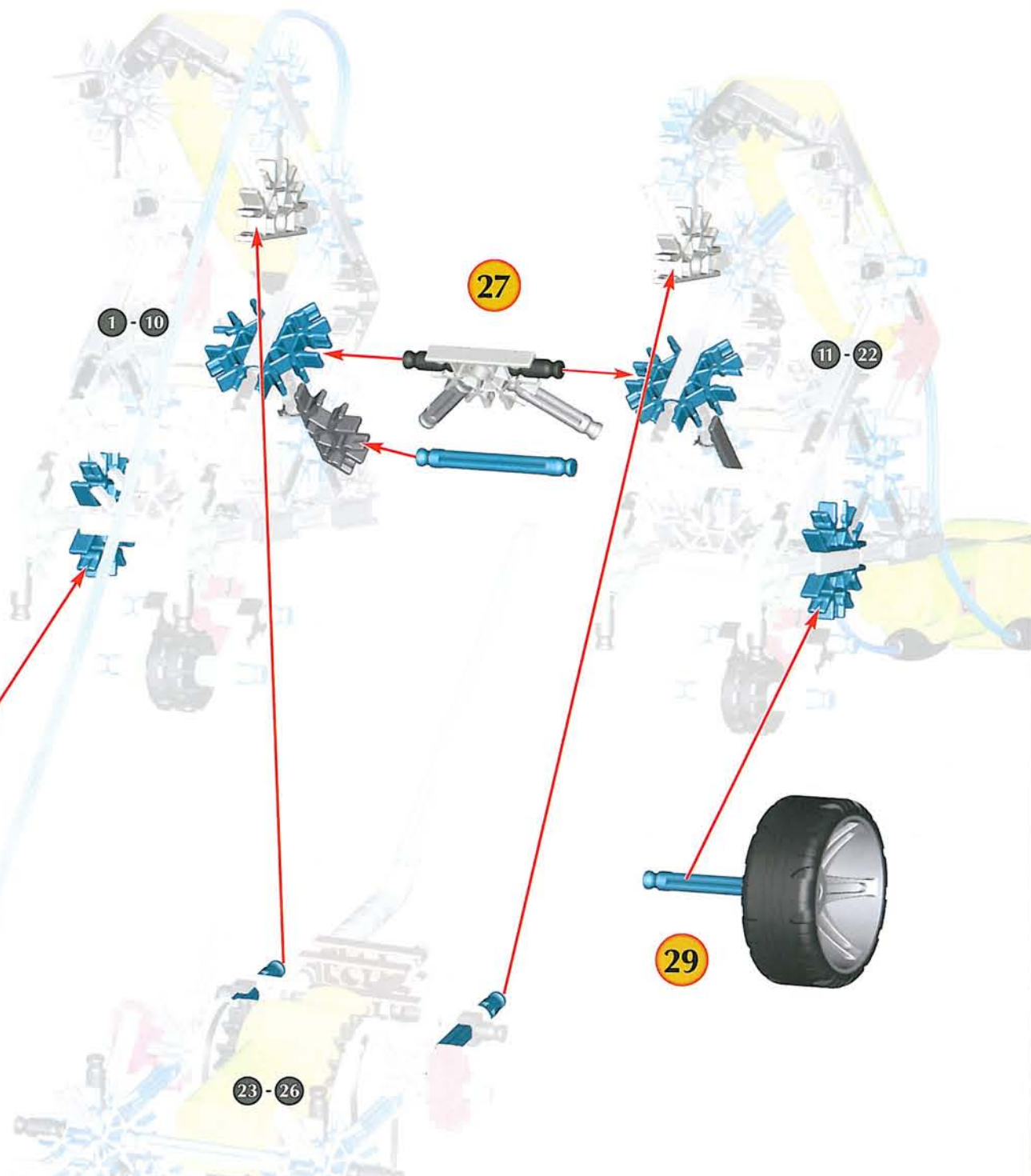
Remember to install all the batteries!

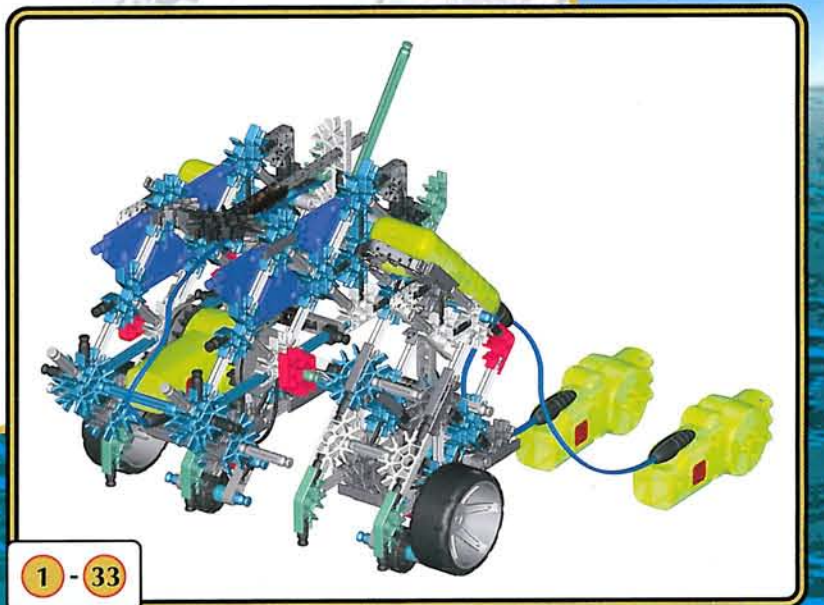
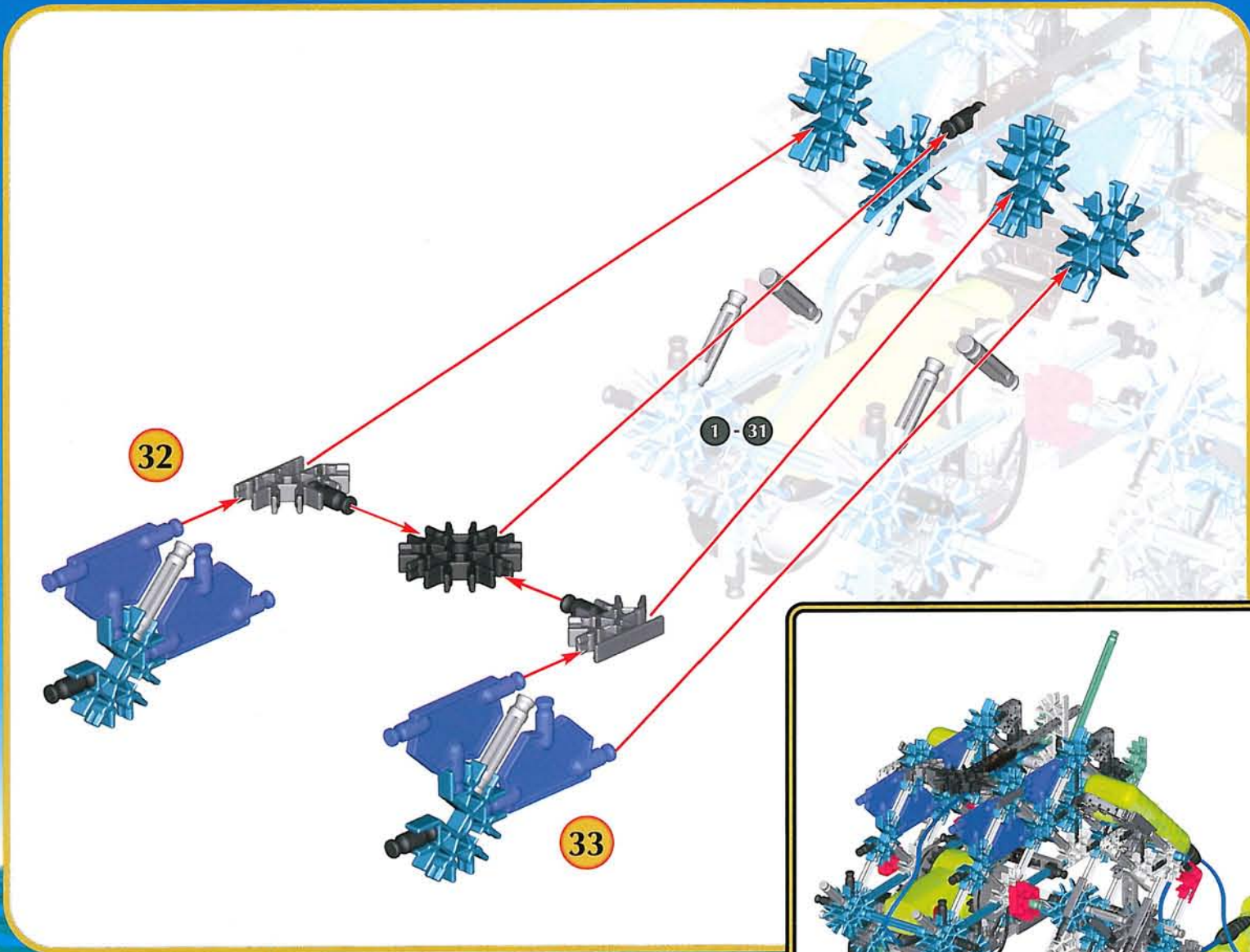
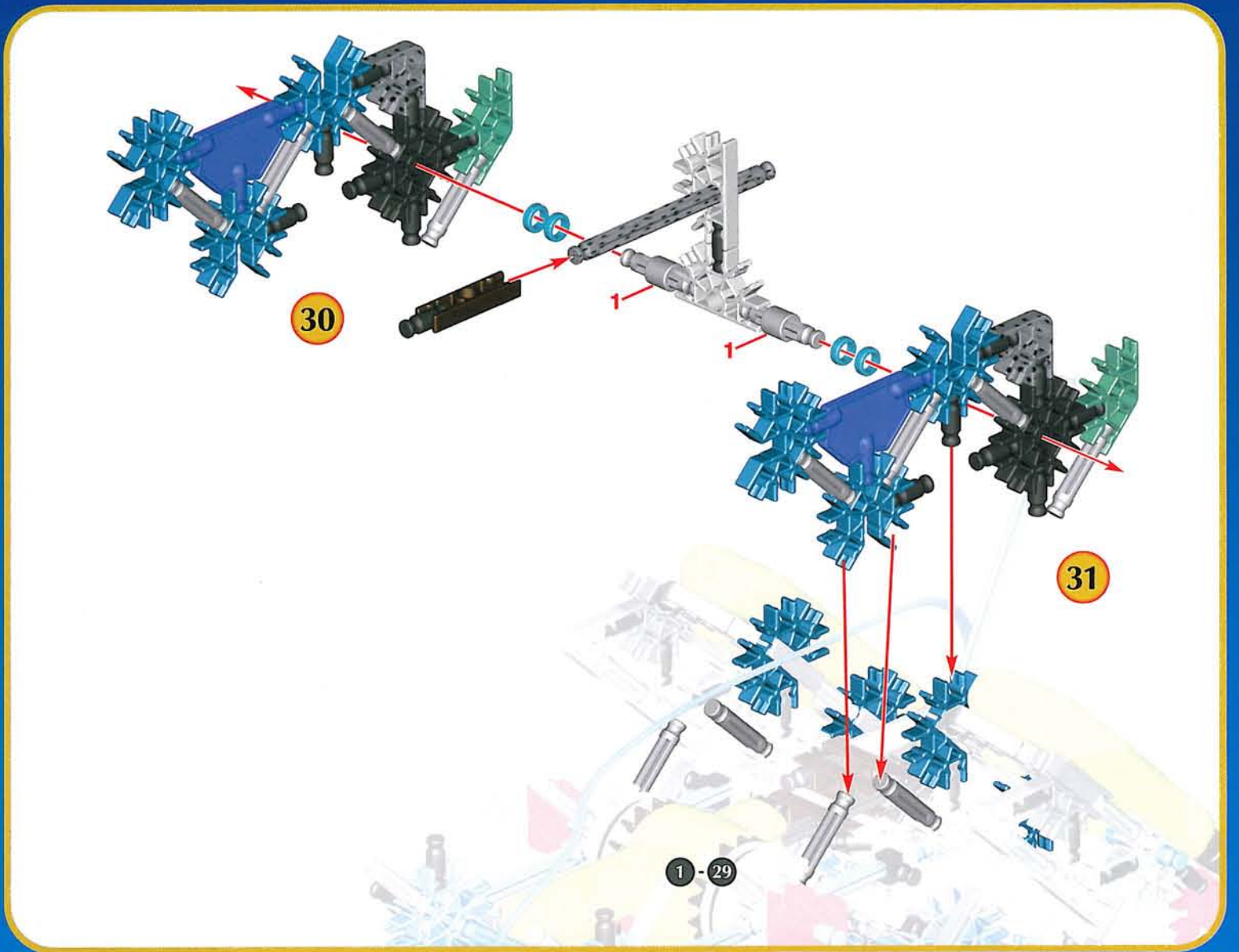


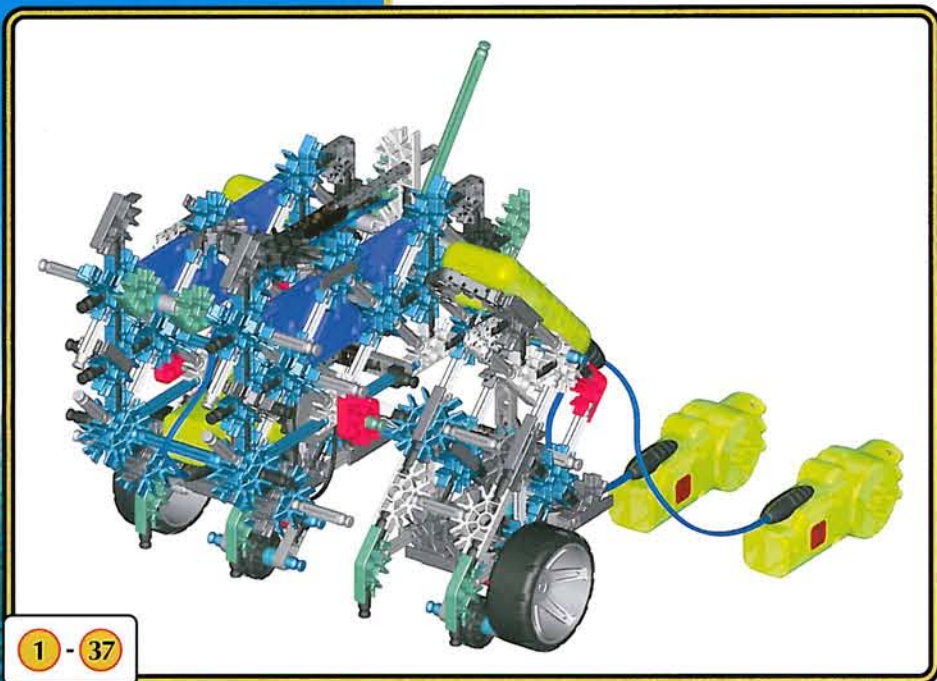
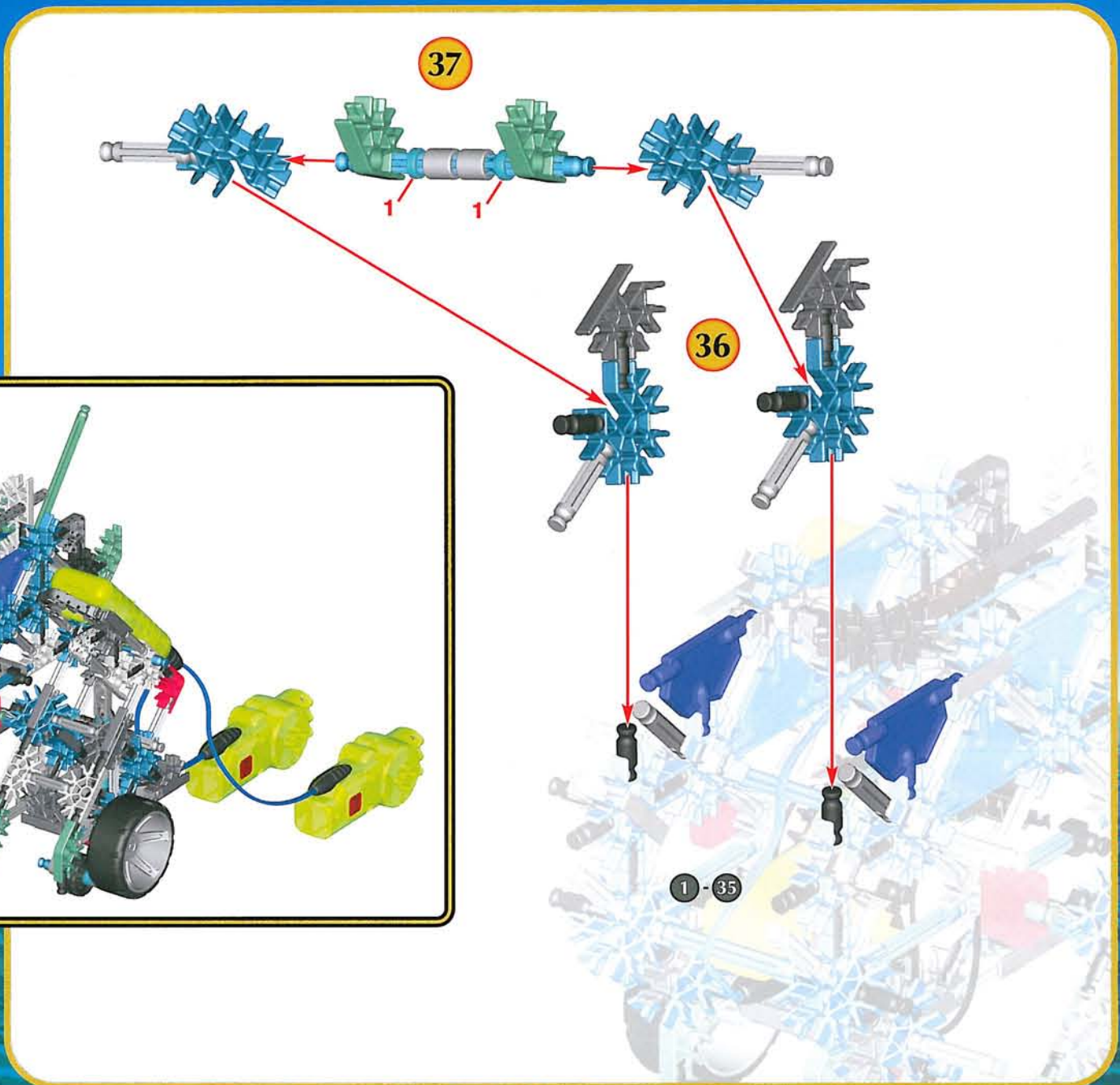
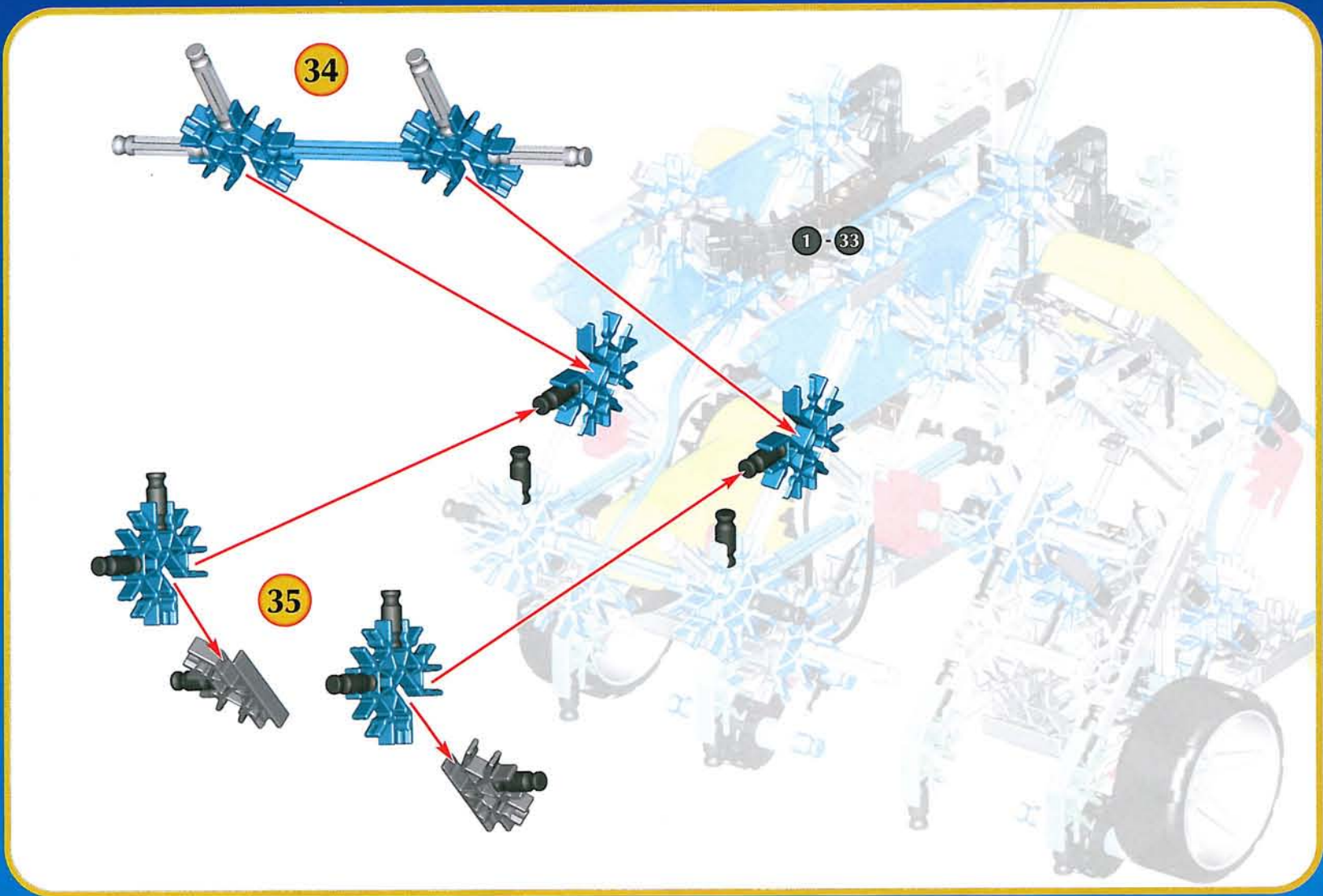


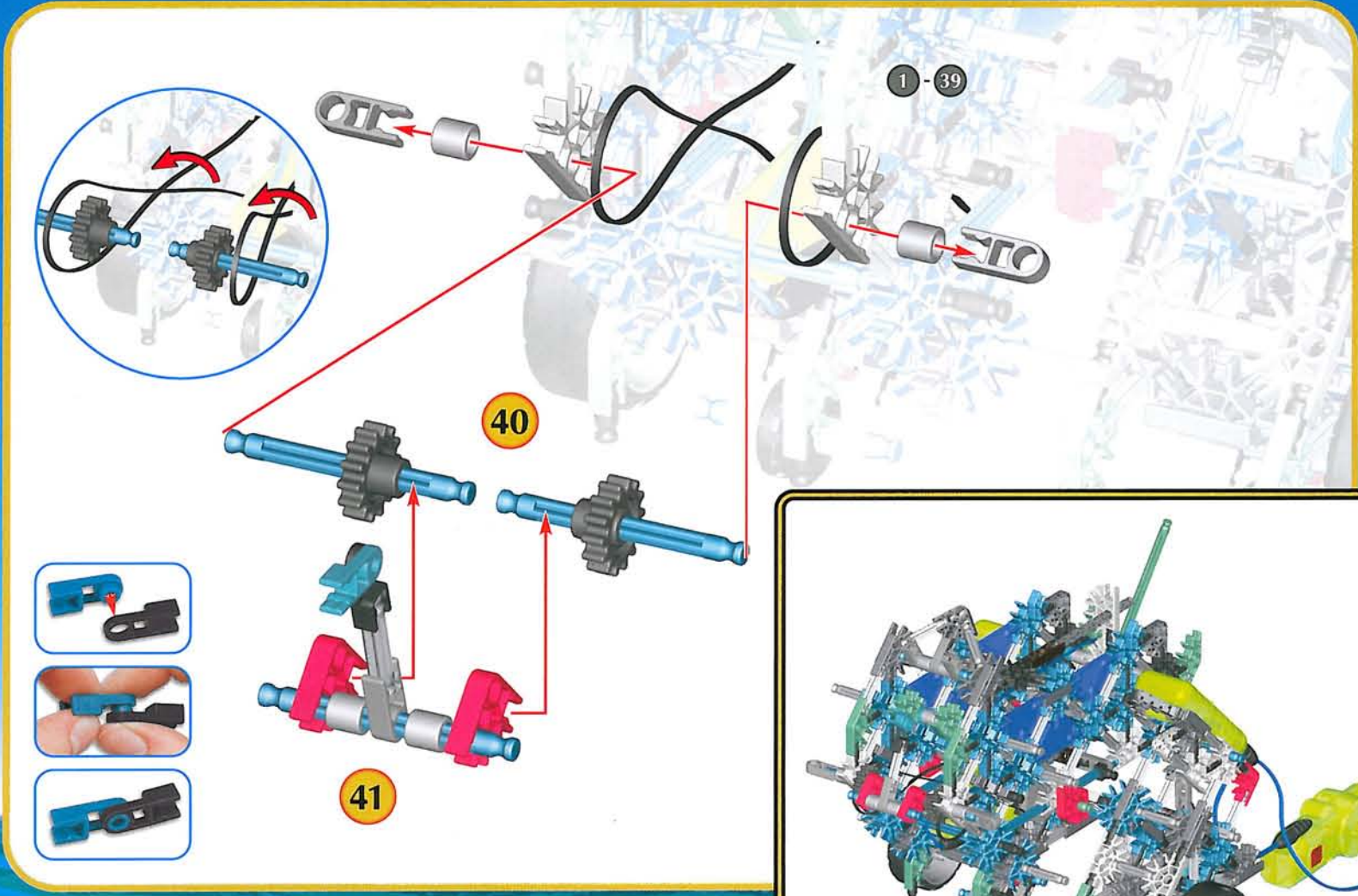
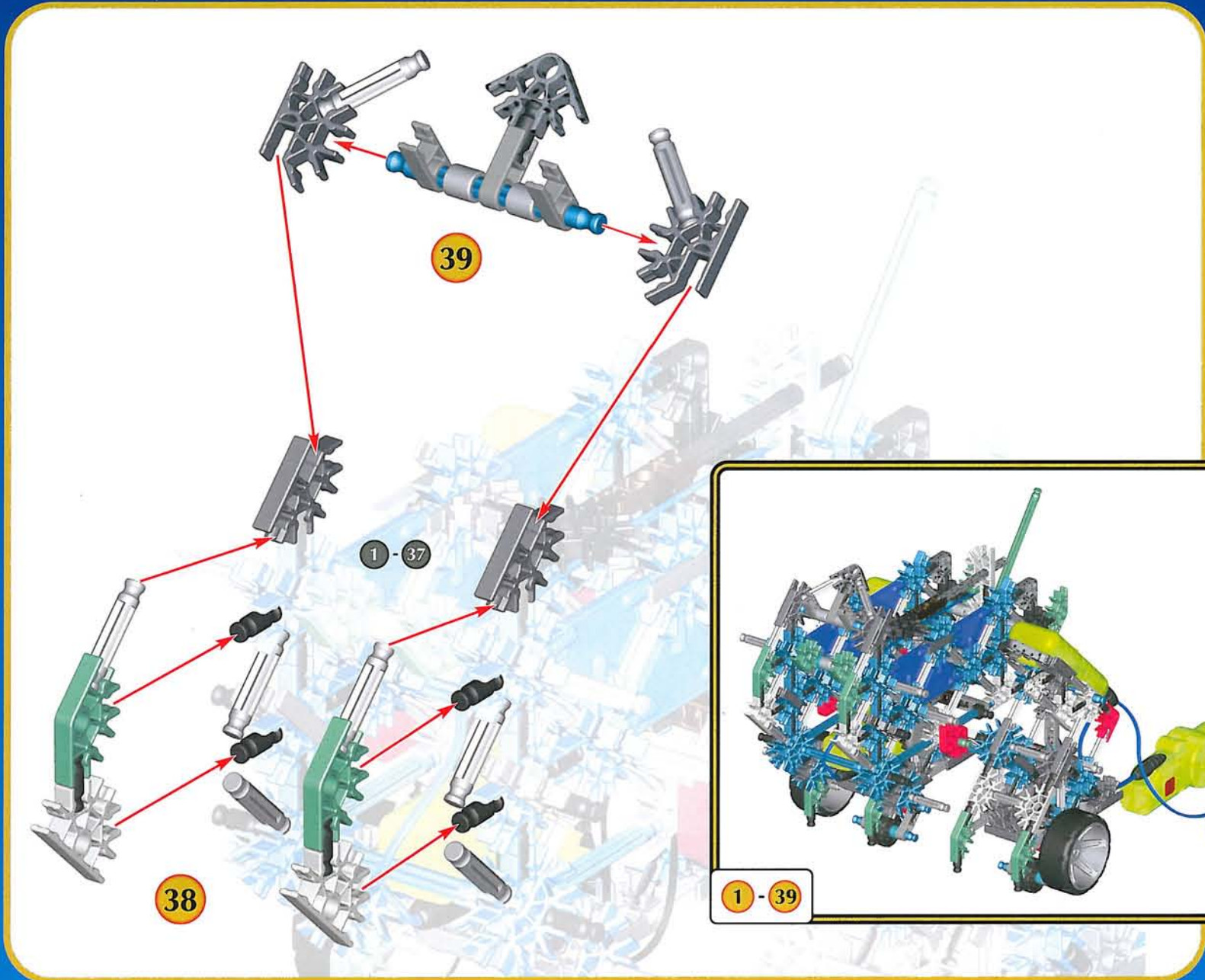


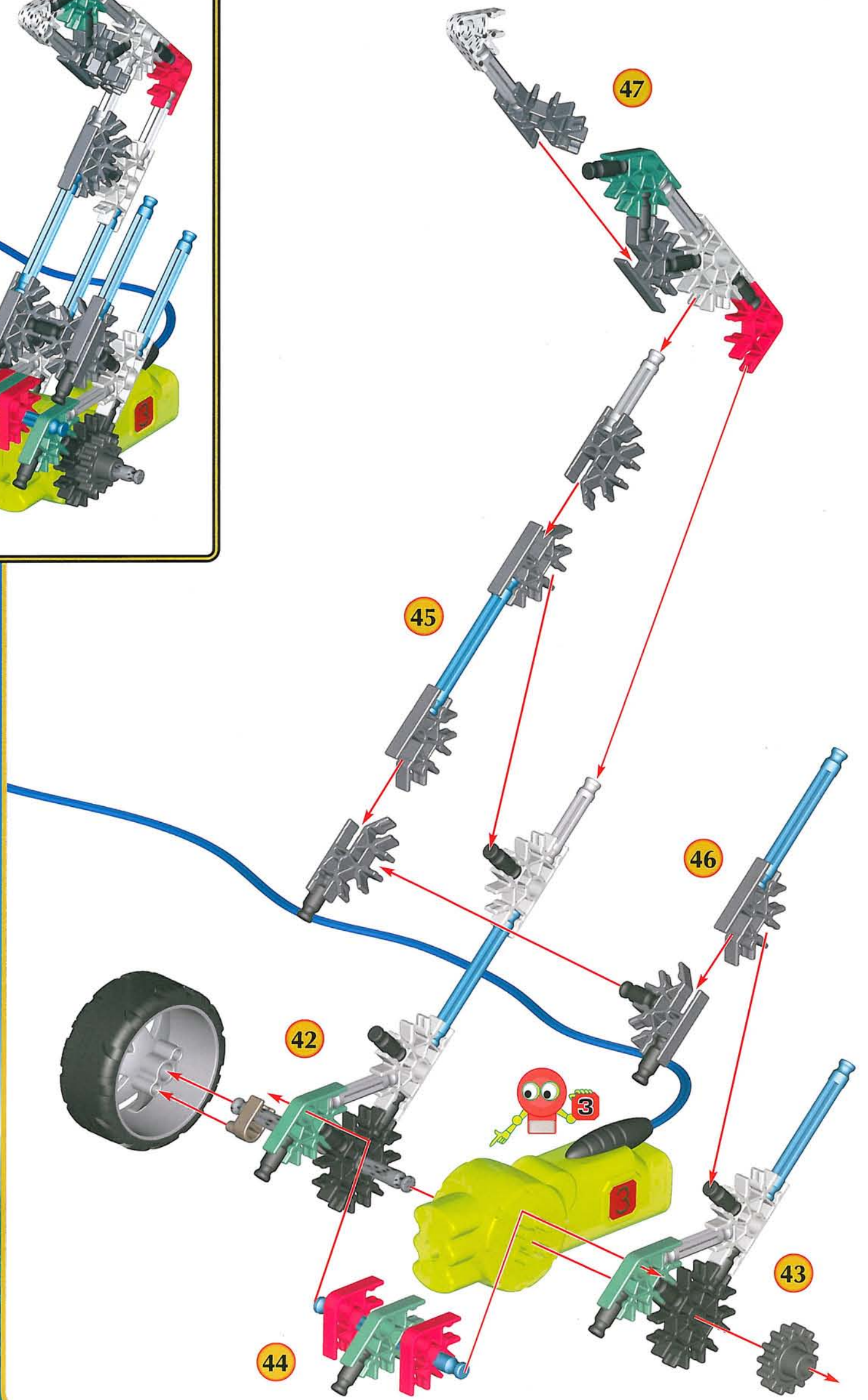
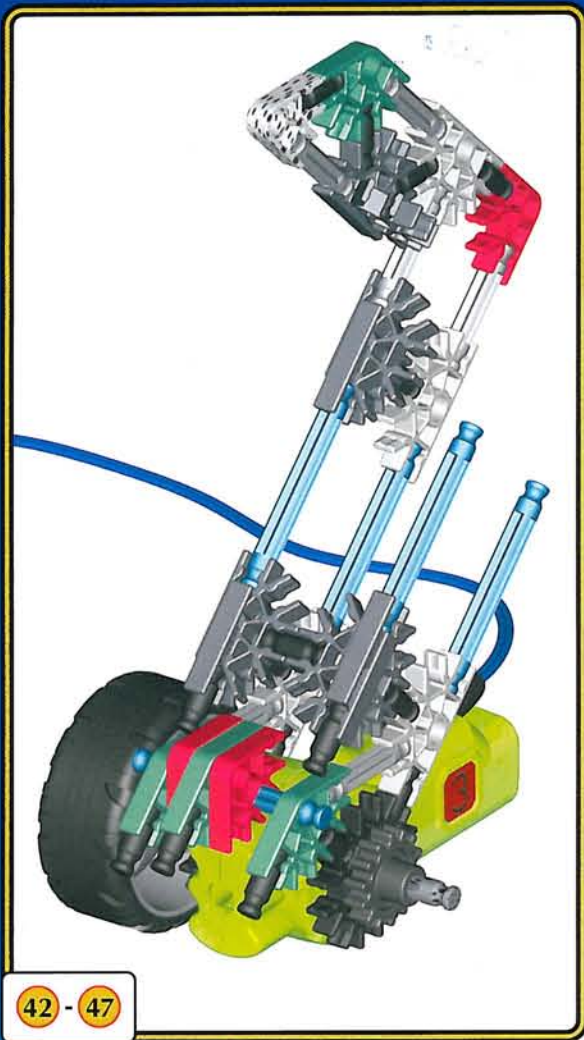
To attach wheels, push hard until you hear a "click."

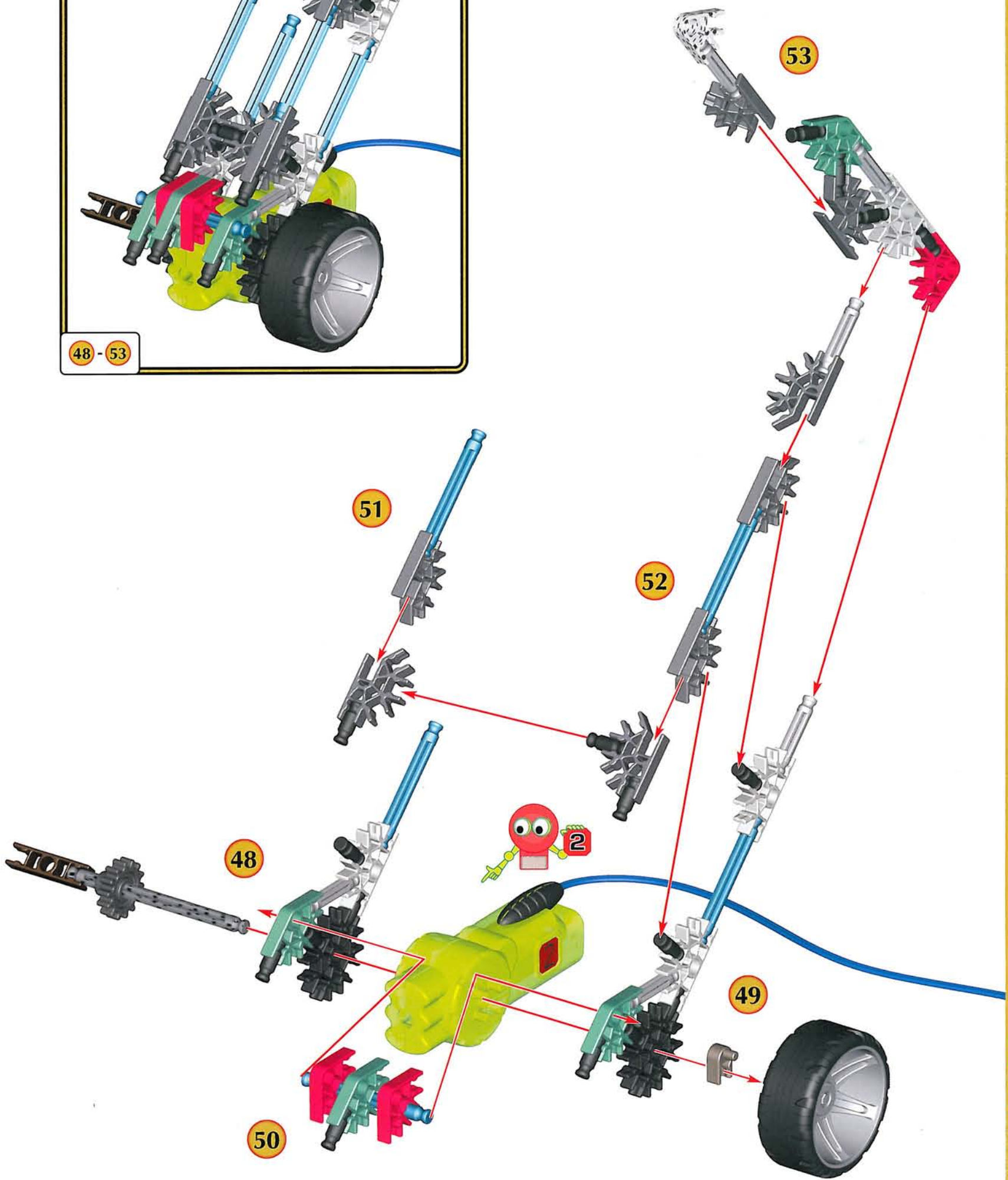
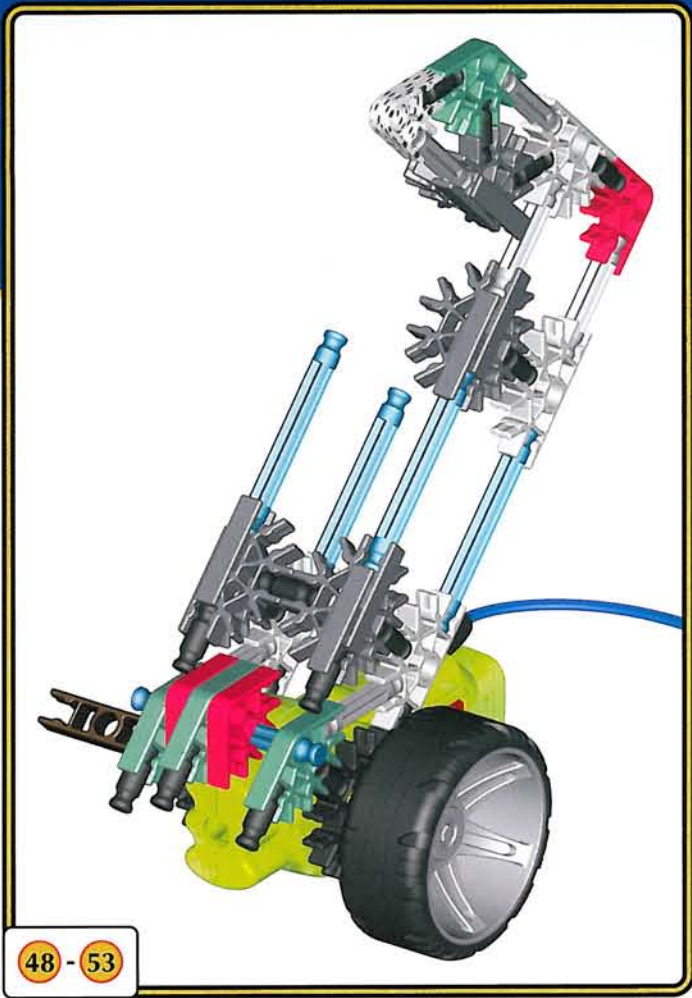


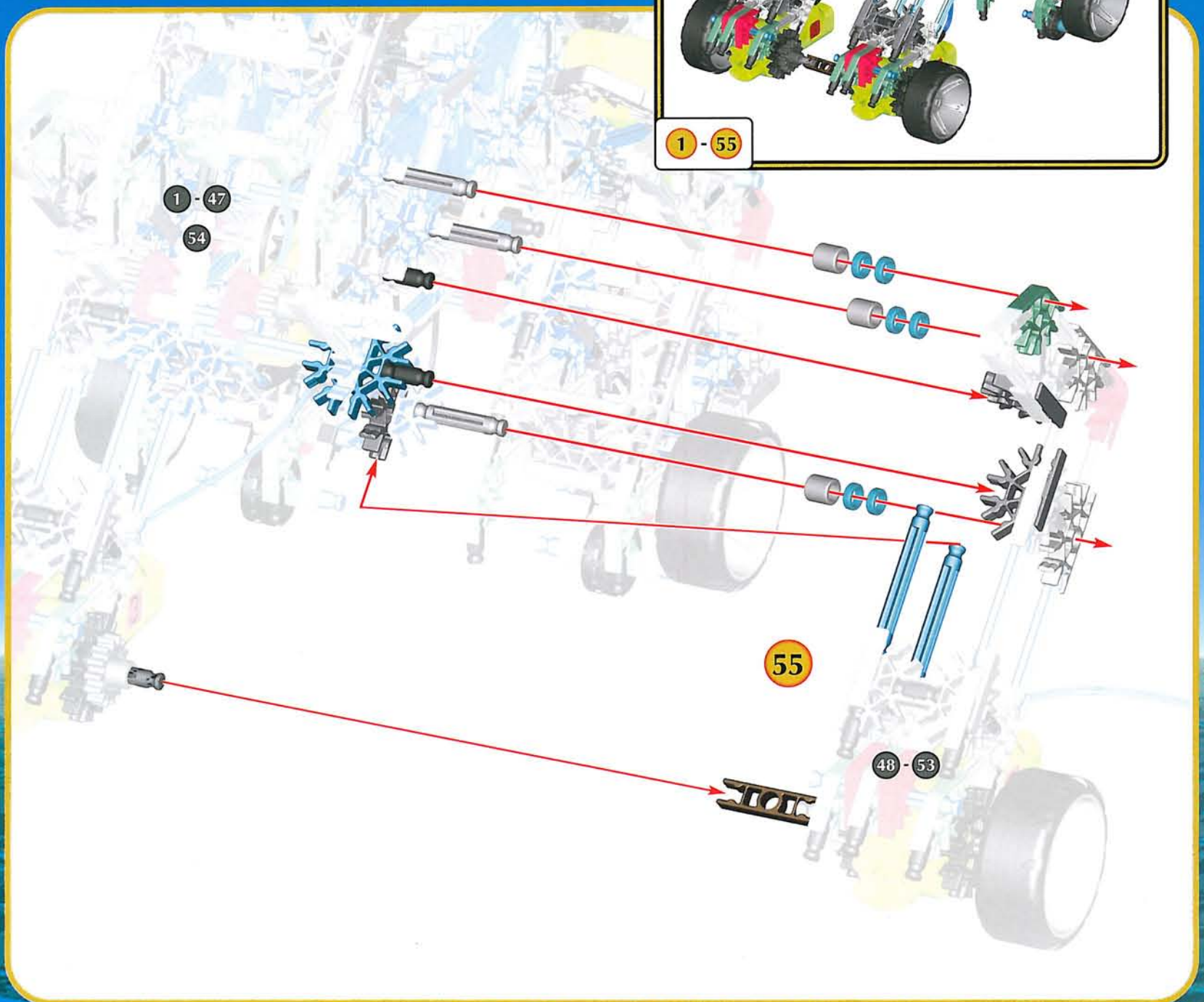
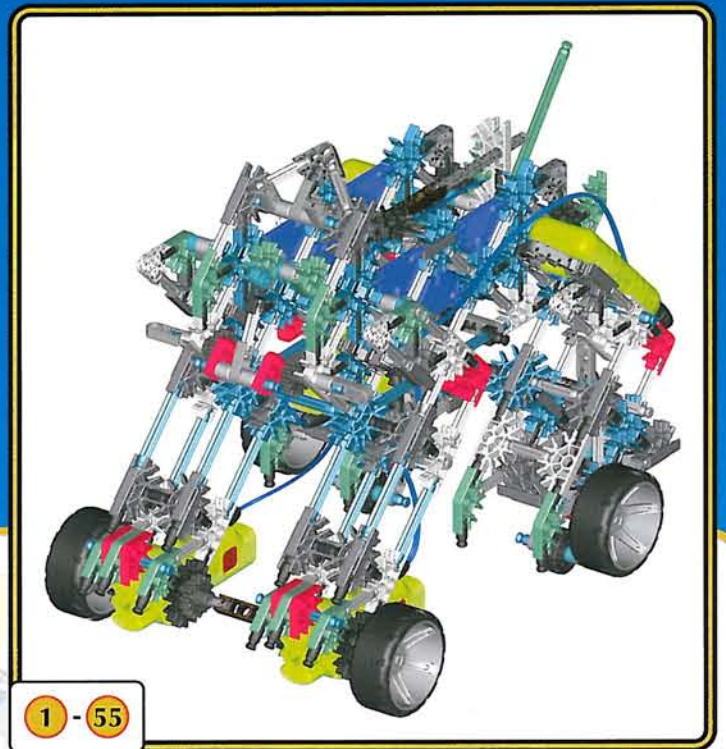
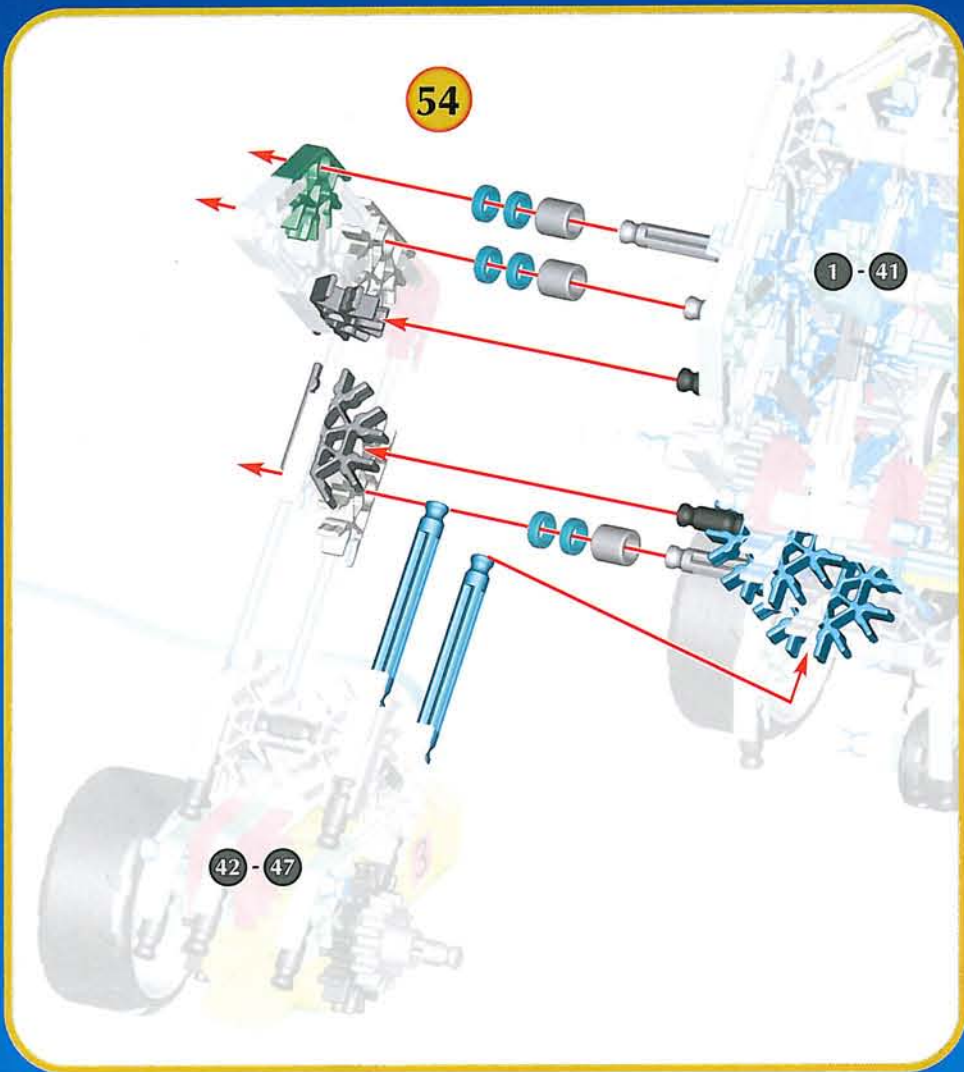


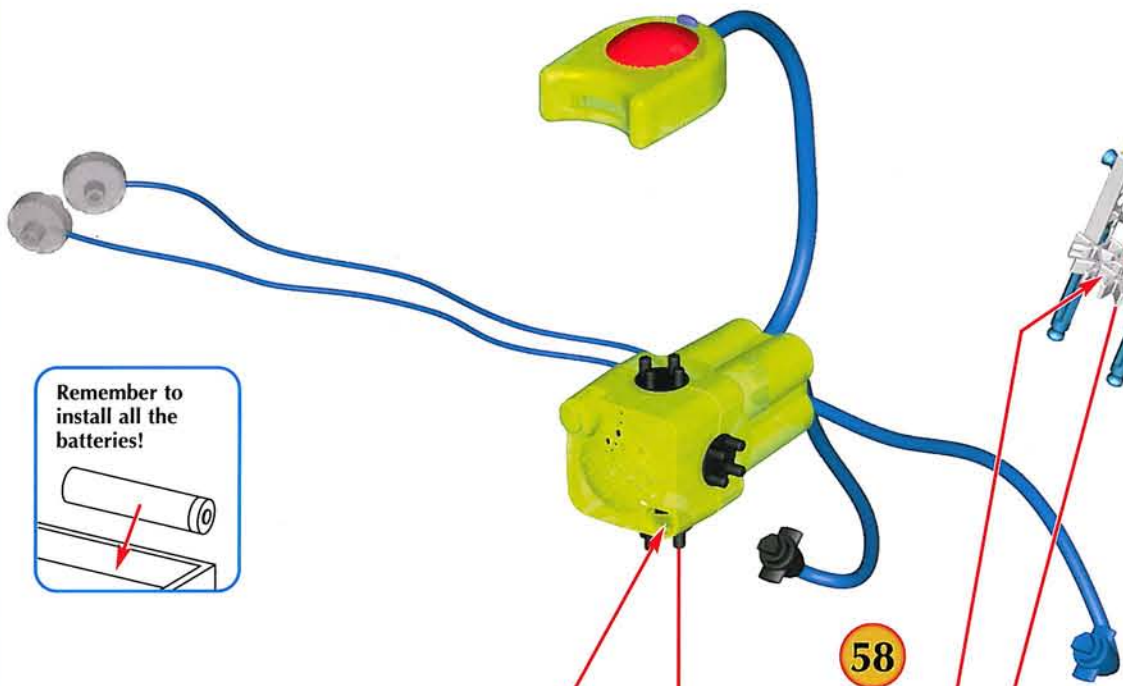
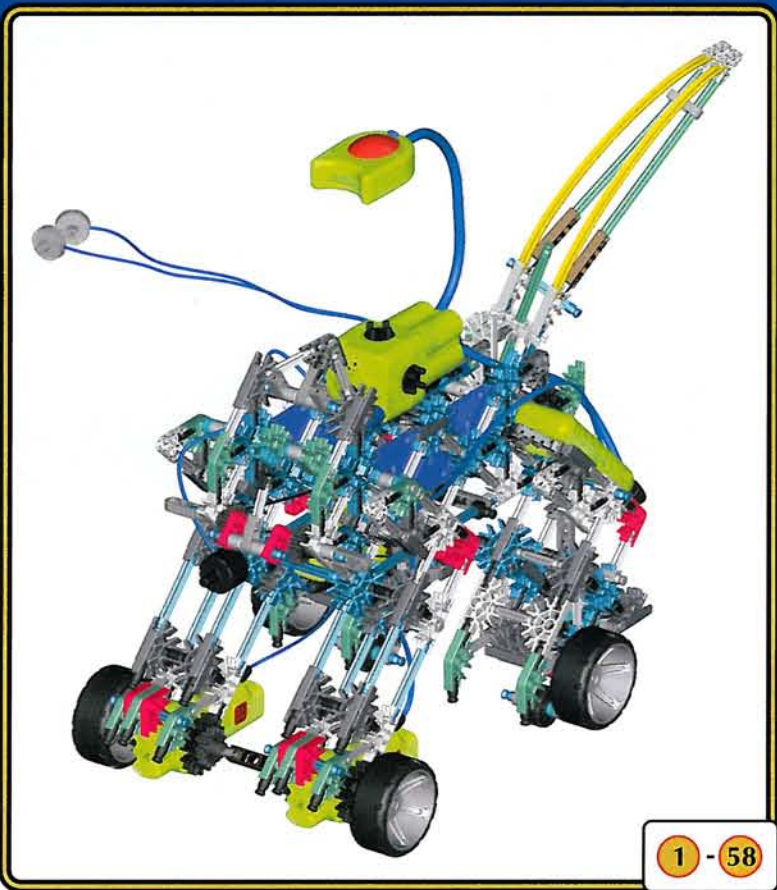






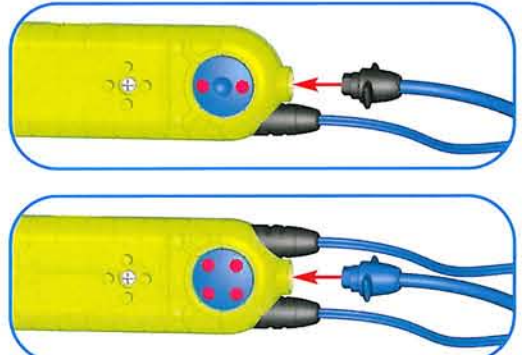
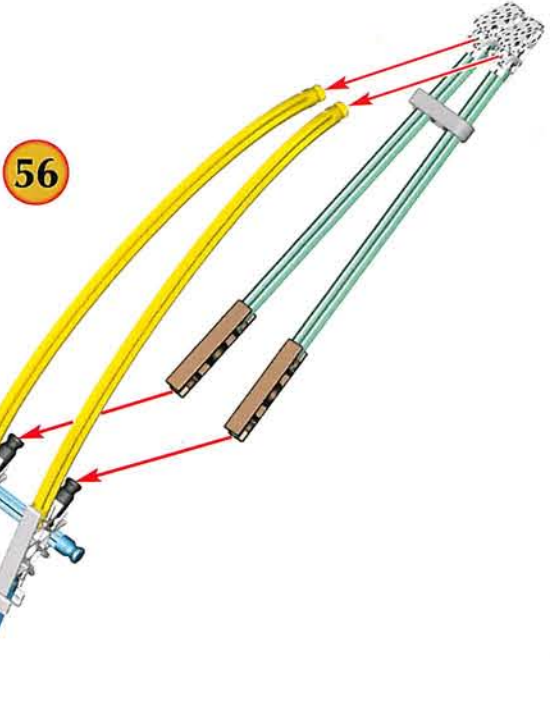




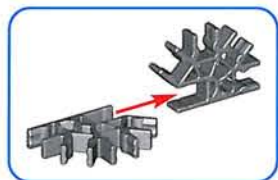


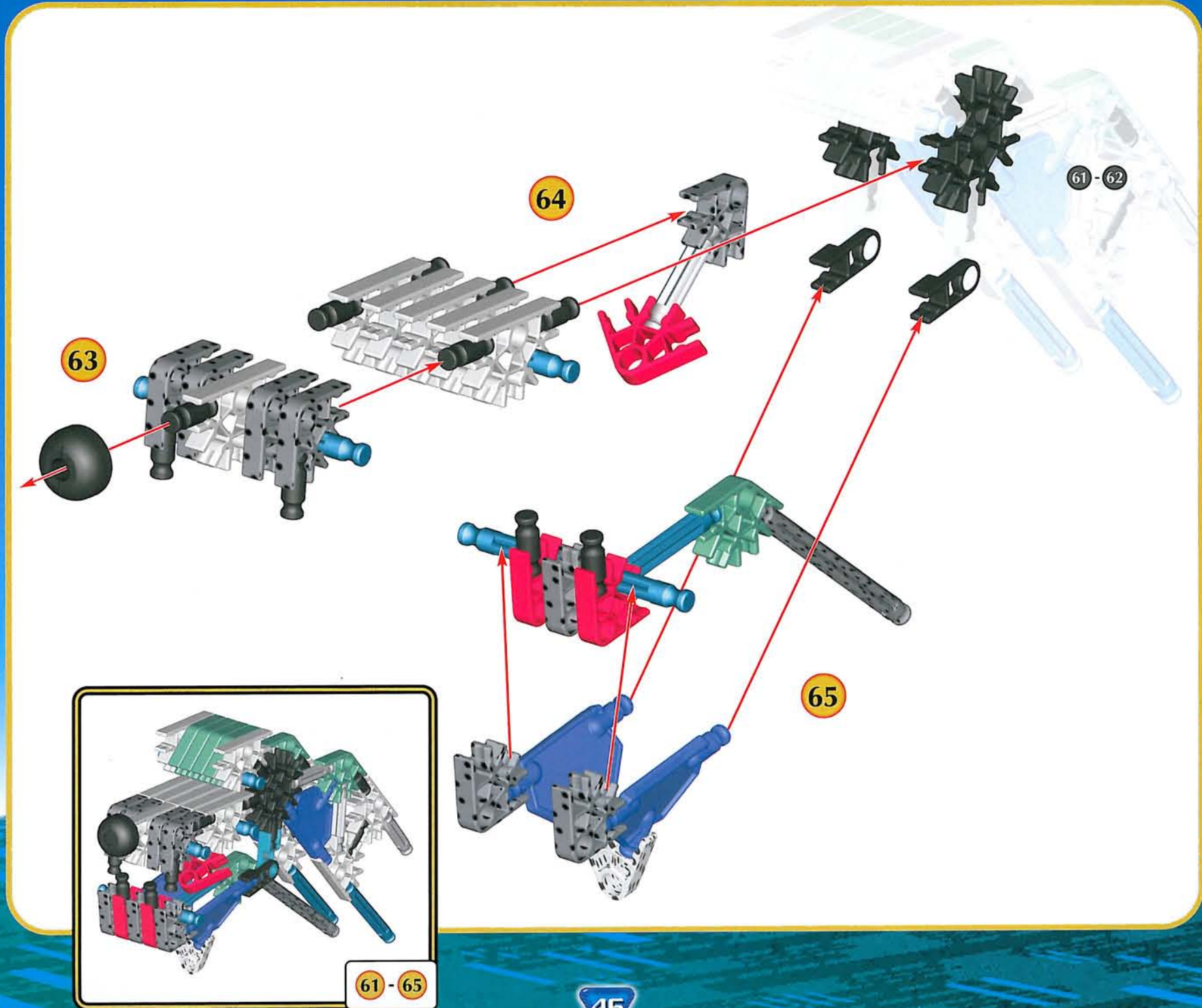
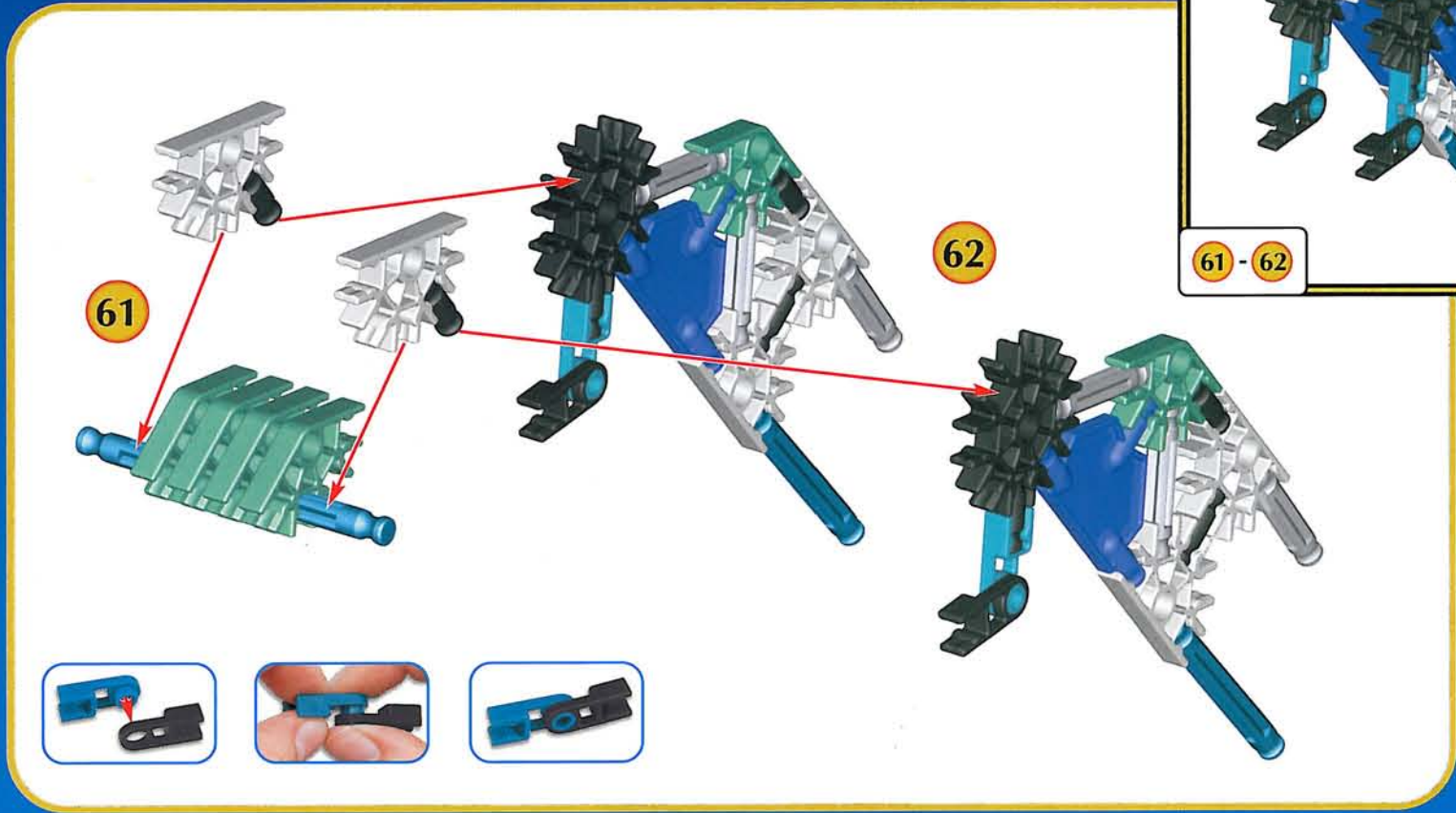
Remember to install all the batteries!


Remember to turn the plug so that the flat side faces the same direction as the flat side in the Cyber Processor!



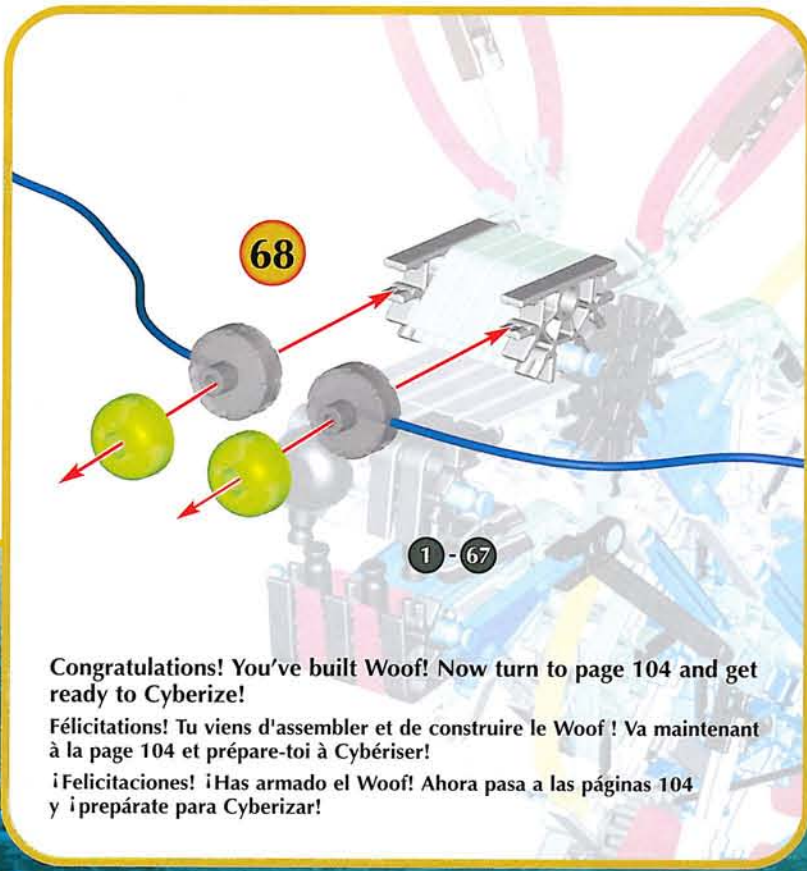
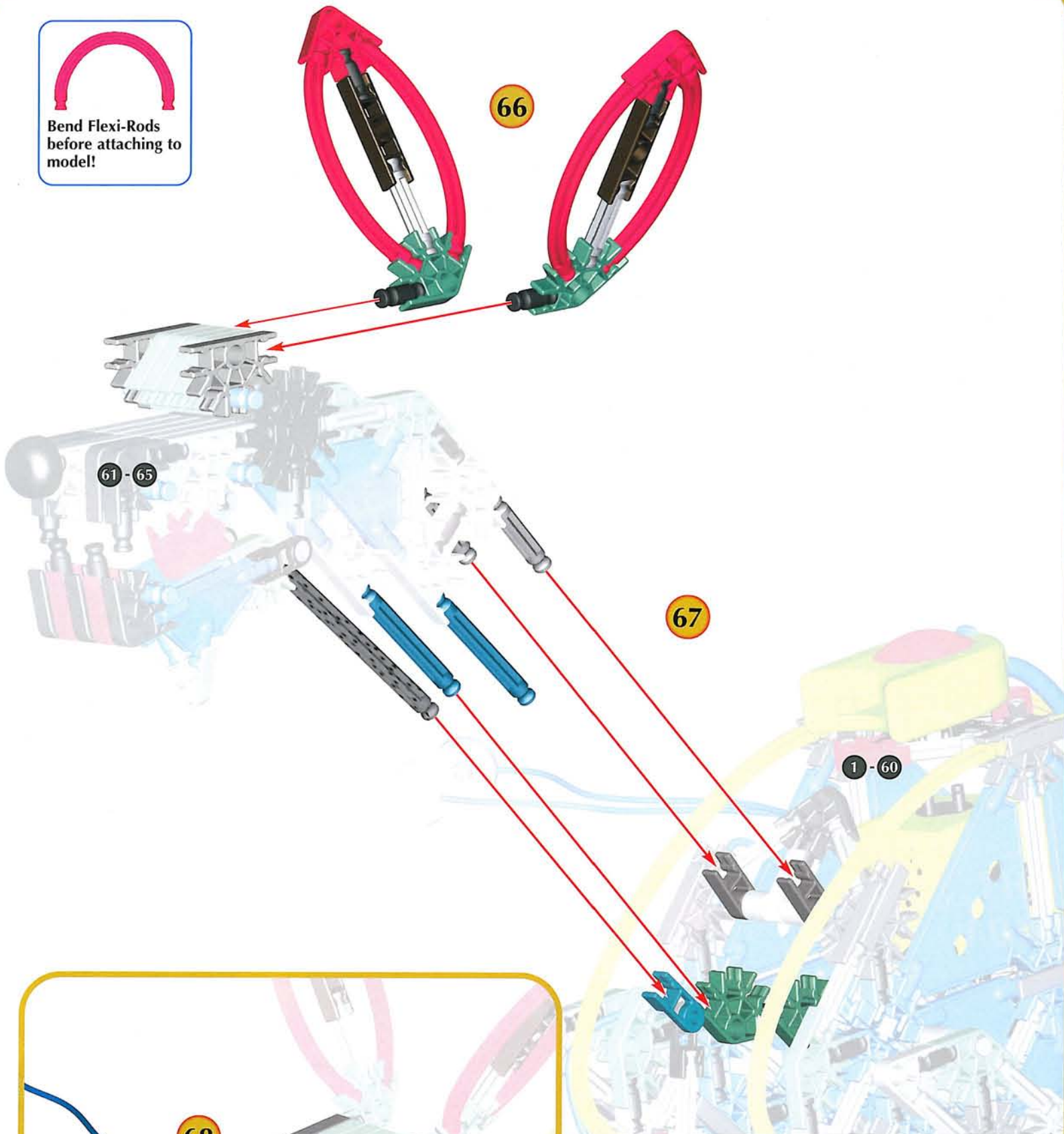
Remember to turn the plug so that the flat side faces the same direction as the flat side in the Battery Pack!







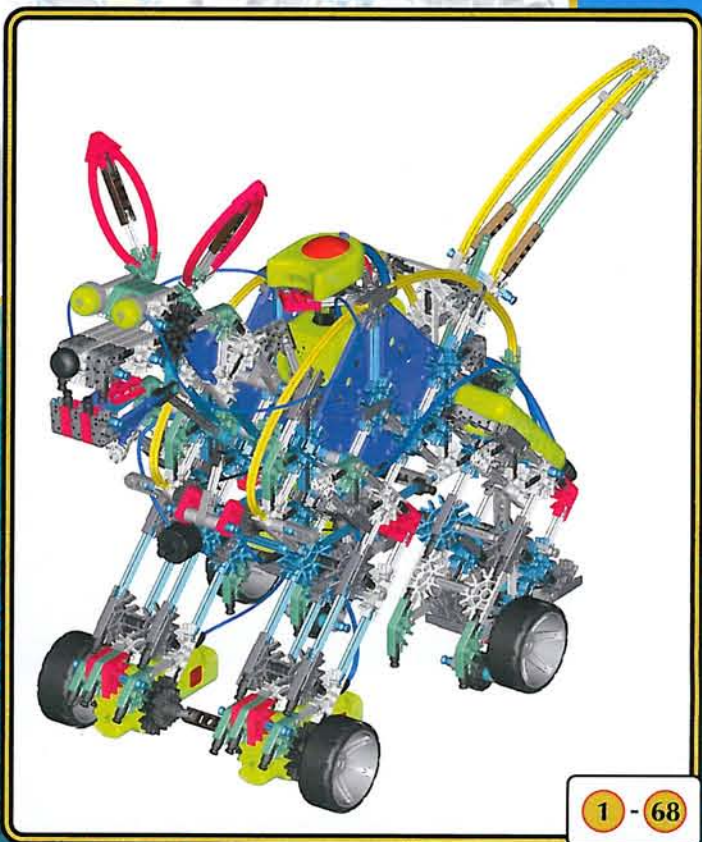
Bend Flexi-Rods before attaching to model!



Congratulations! You've built Woof! Now turn to page 104 and get ready to Cyberize!

Félicitations! Tu viens d'assembler et de construire le Woof ! Va maintenant à la page 104 et prépare-toi à Cyberiser!

¡Felicitaciones! ¡Has armado el Woof! Ahora pasa a las páginas 104 y ¡preparate para Cyberizar!



ZAP - Greater Challenge

The solar system is safe with this planet defender in your control. Cyberize, and Zap will search and destroy on your command. Activate Guard Mode, and Zap will greet unwelcome aliens with light speed rocket blasts.

AUDIO

WARNING! DANGER!
I HAVE A VISUAL!

NIGHT VISION

LASER PROOF ARMOR


ROVING TRACTION CONTROL




● **GROUND-TO-AIR ROCKETS**

● **Final Check!**

Before you Cyberize your model and bring it to life, take a minute to make sure everything is ready.



Check All Connections - Make sure all K'NEX components are assembled securely. Check the Troubleshooting Guide on page 116-117 if you have any trouble.



Secure the Wires - You don't want your creation to stumble because a wire got in the way. Stow all wires neatly within model, away from gears and wheels.

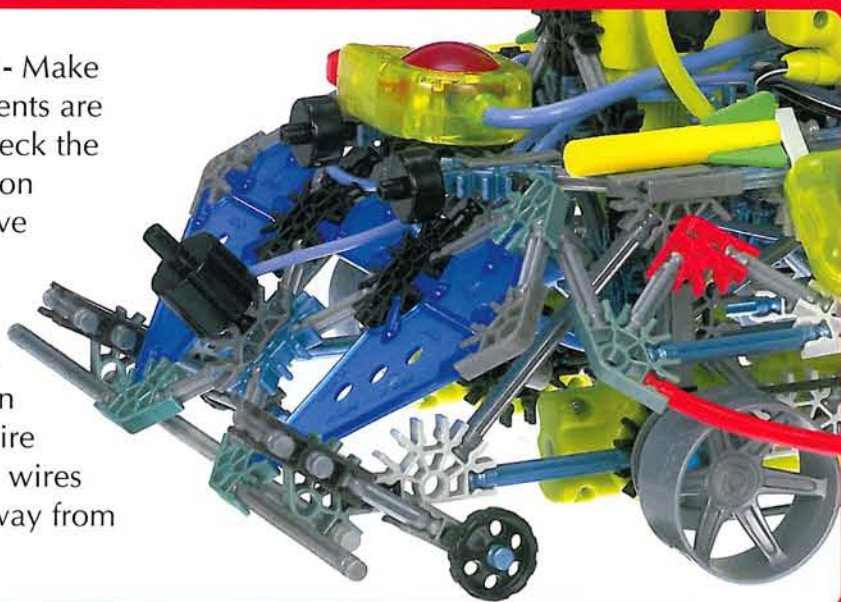
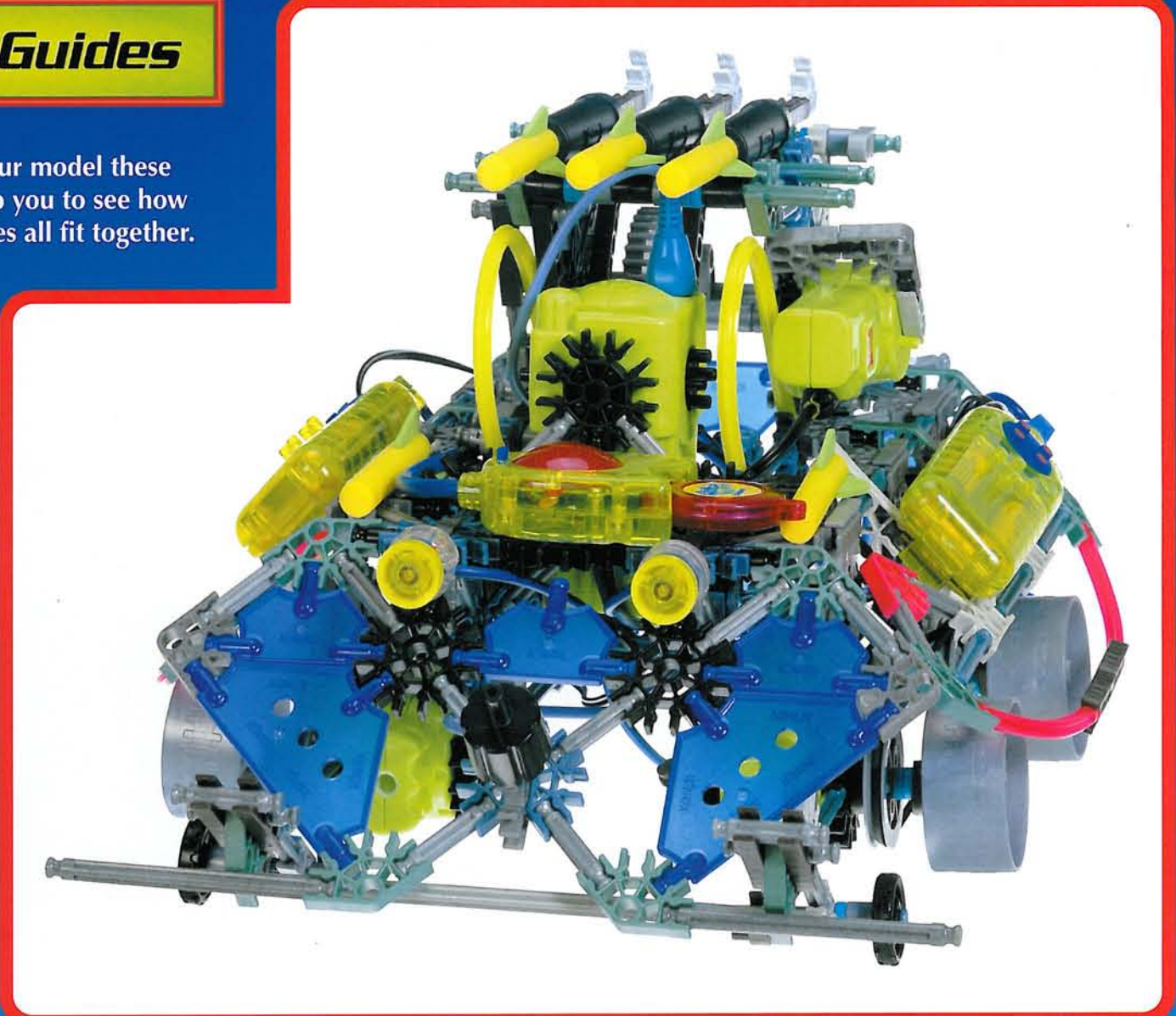


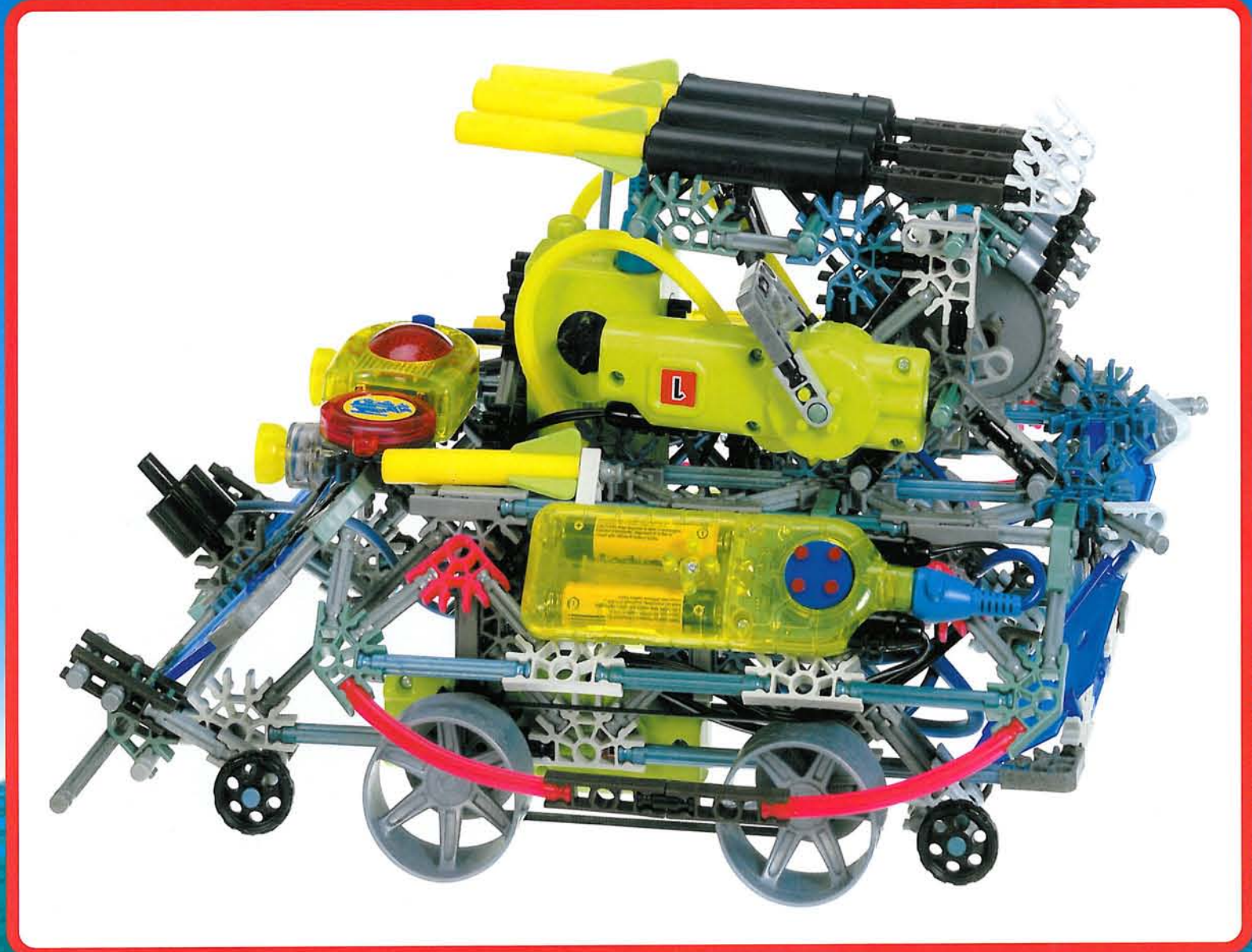


Photo Guides

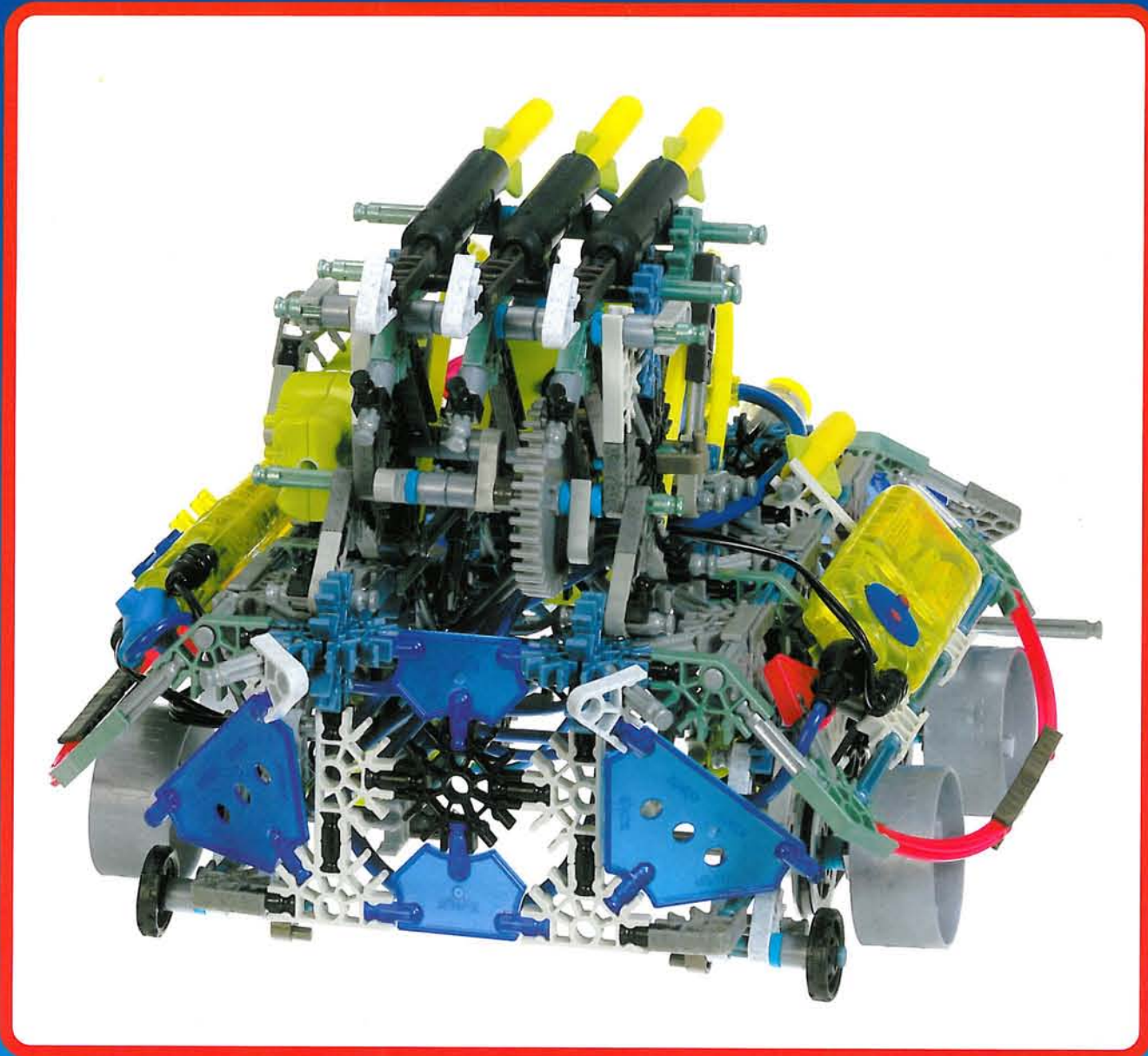
As you build your model these photos will help you to see how the K'NEX pieces all fit together.



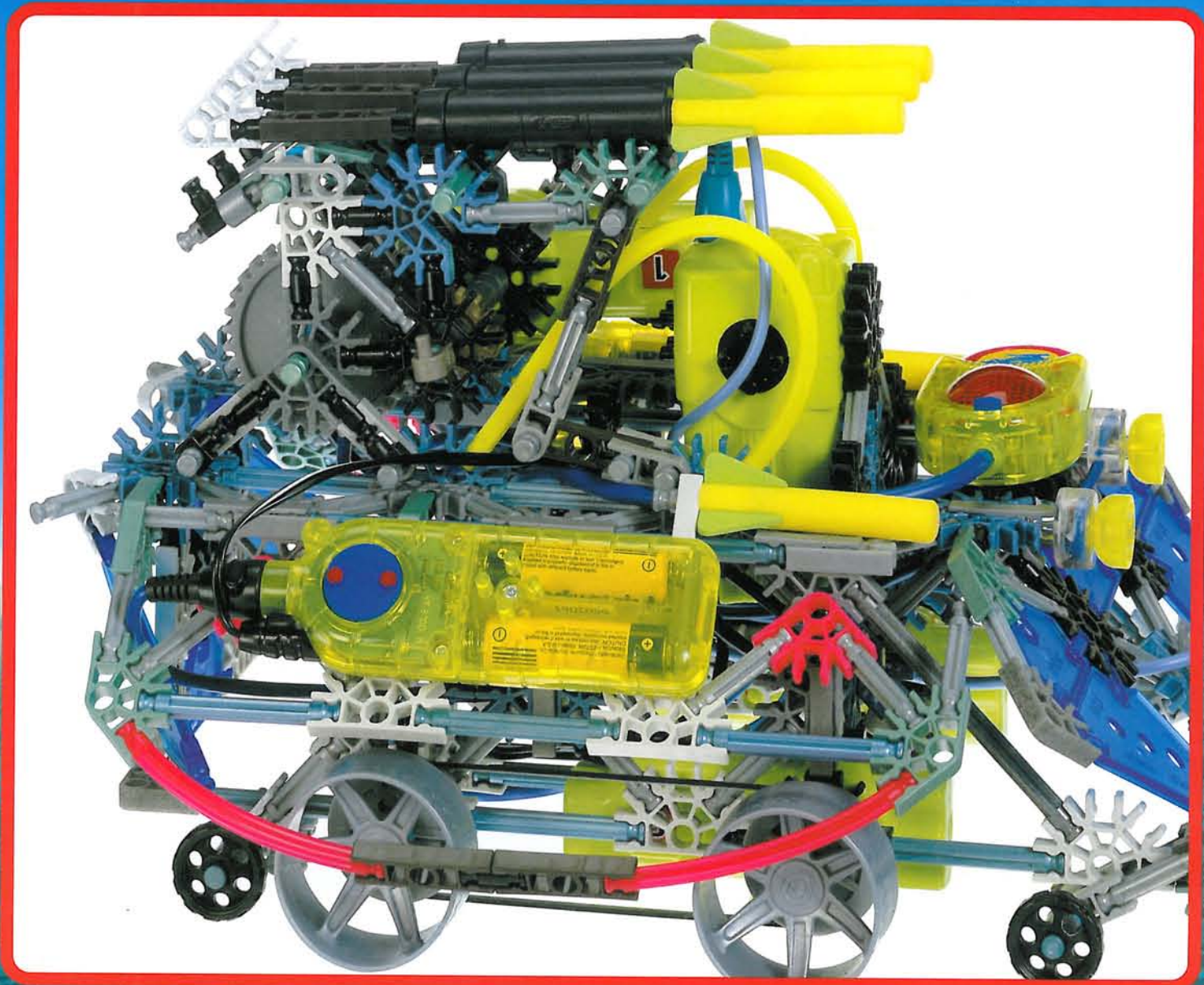
Front View



Left Side View



Back View

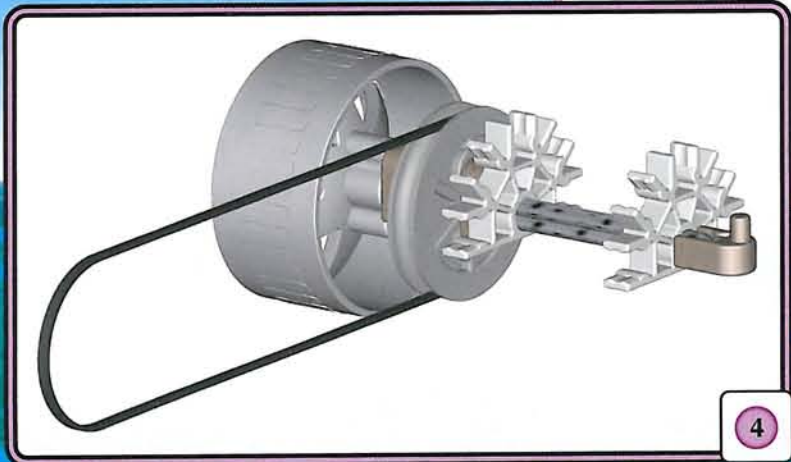
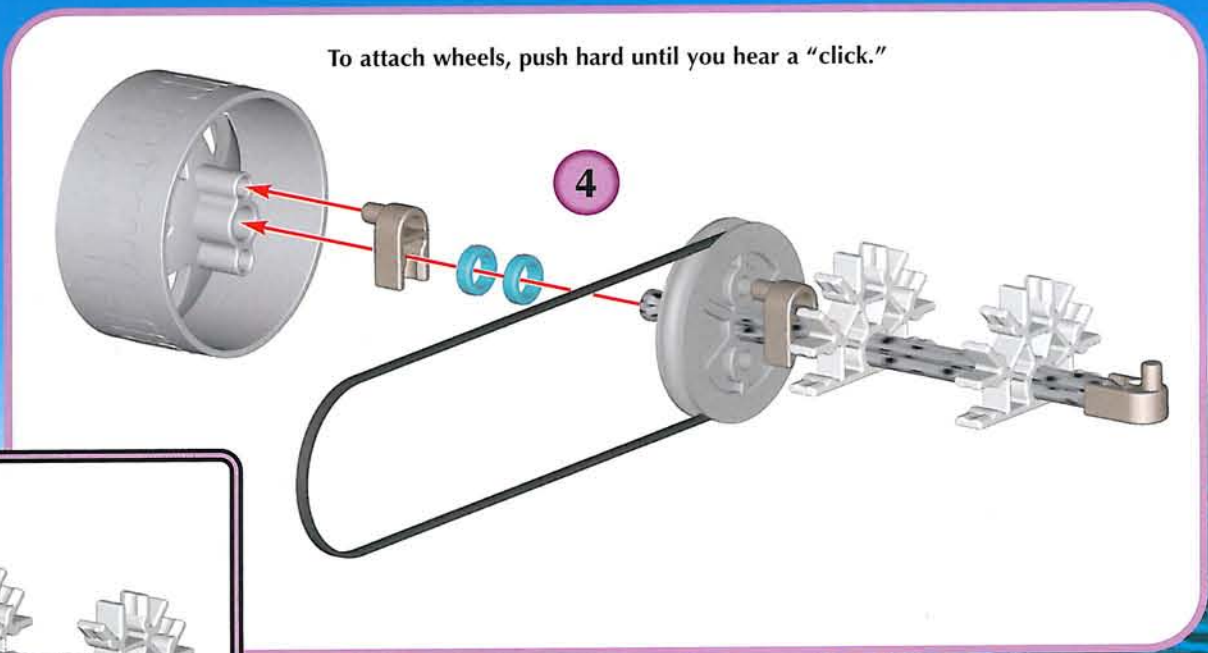
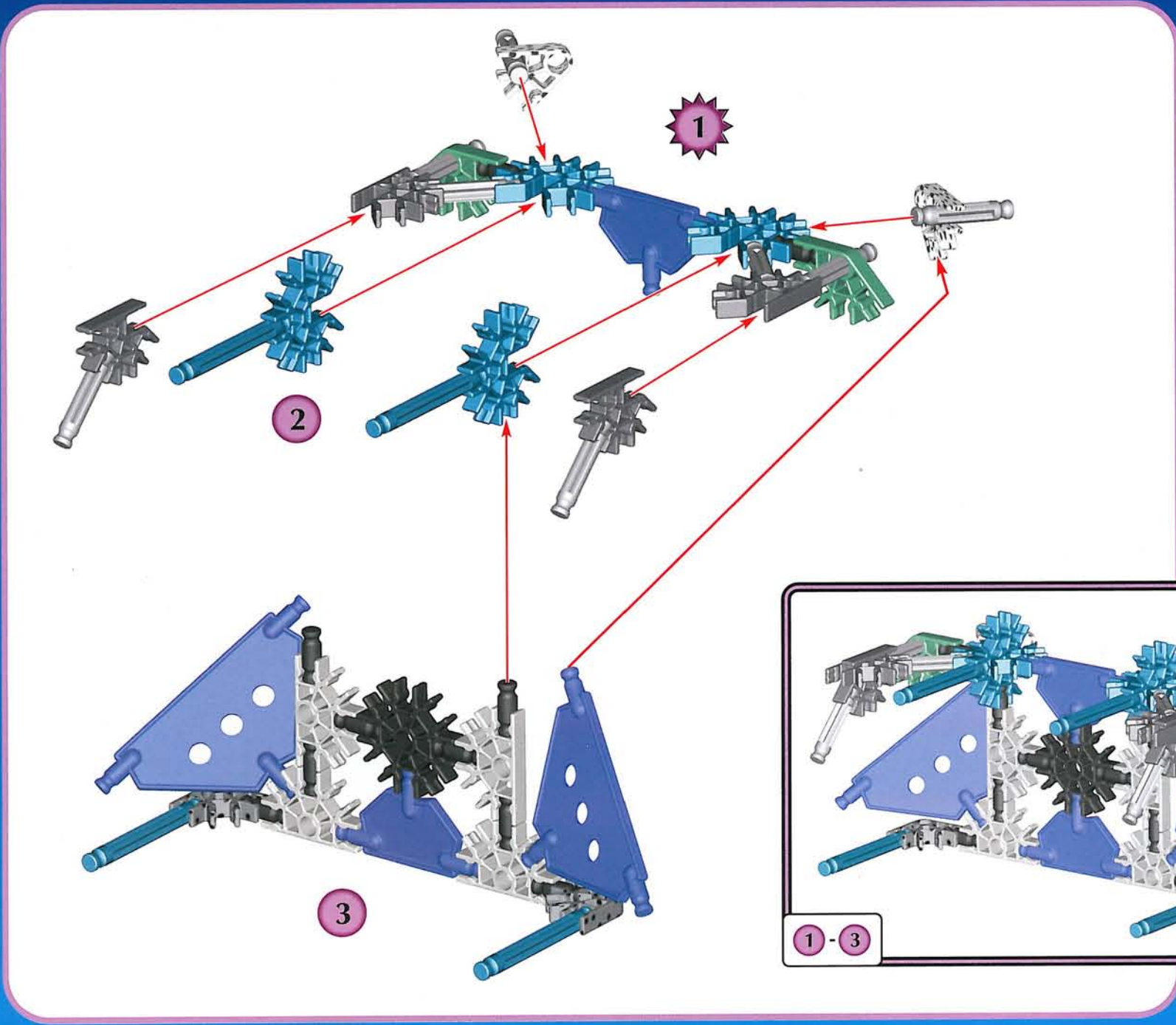


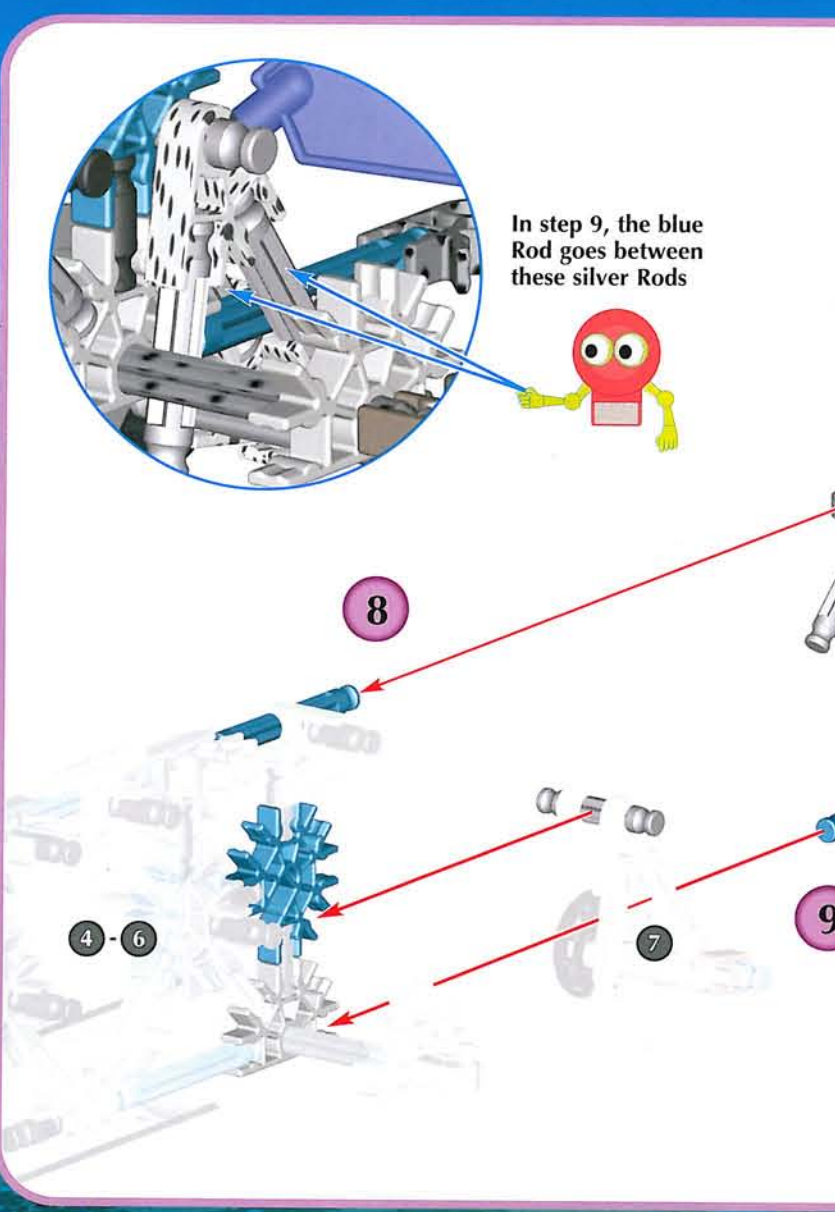
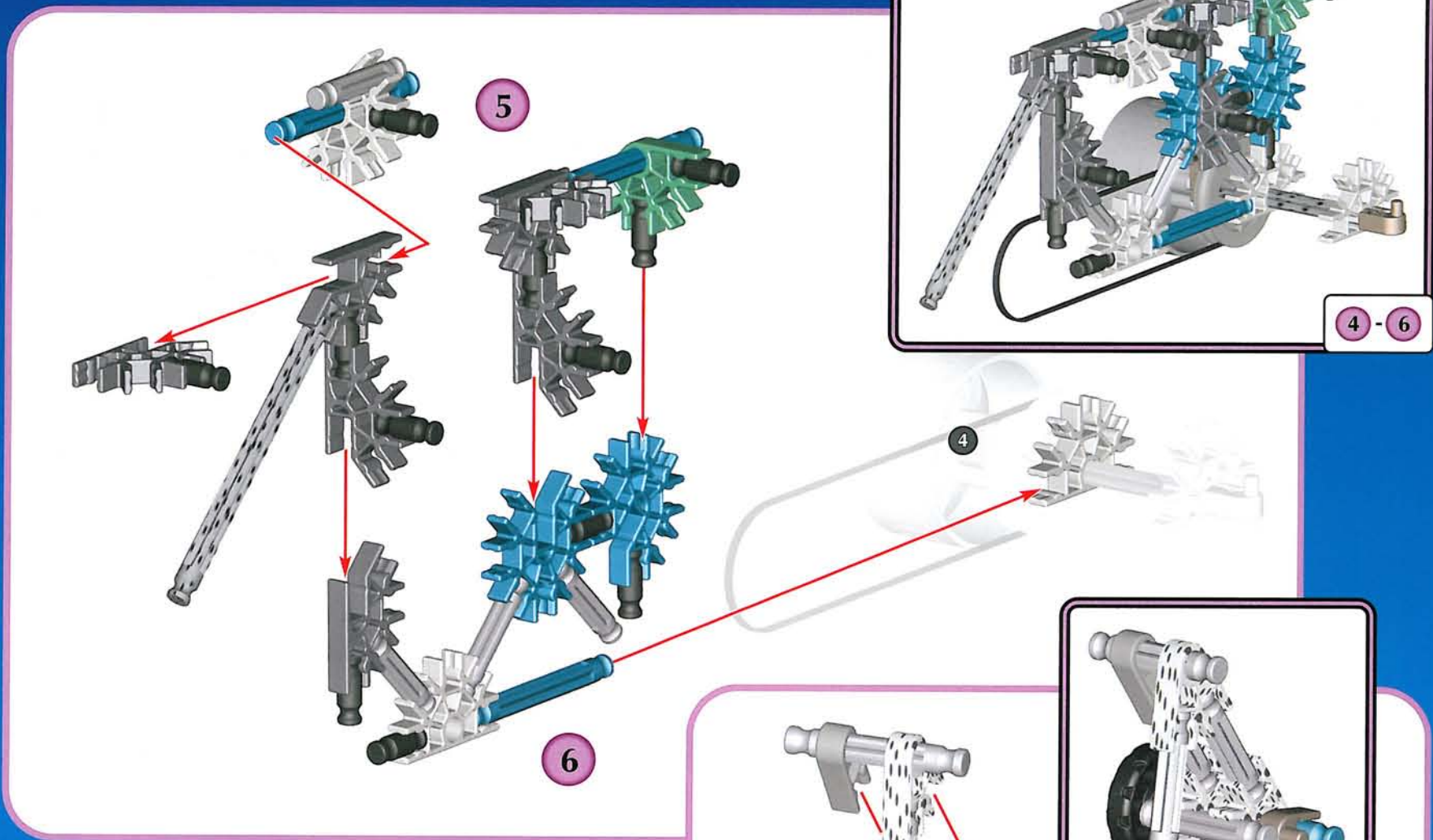
Right Side View



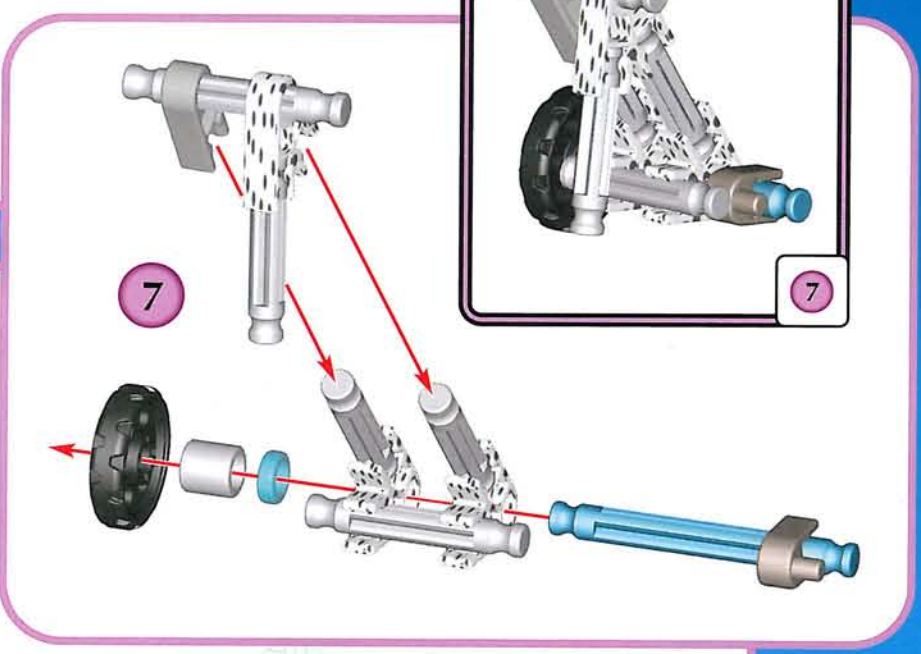
Build ZAP

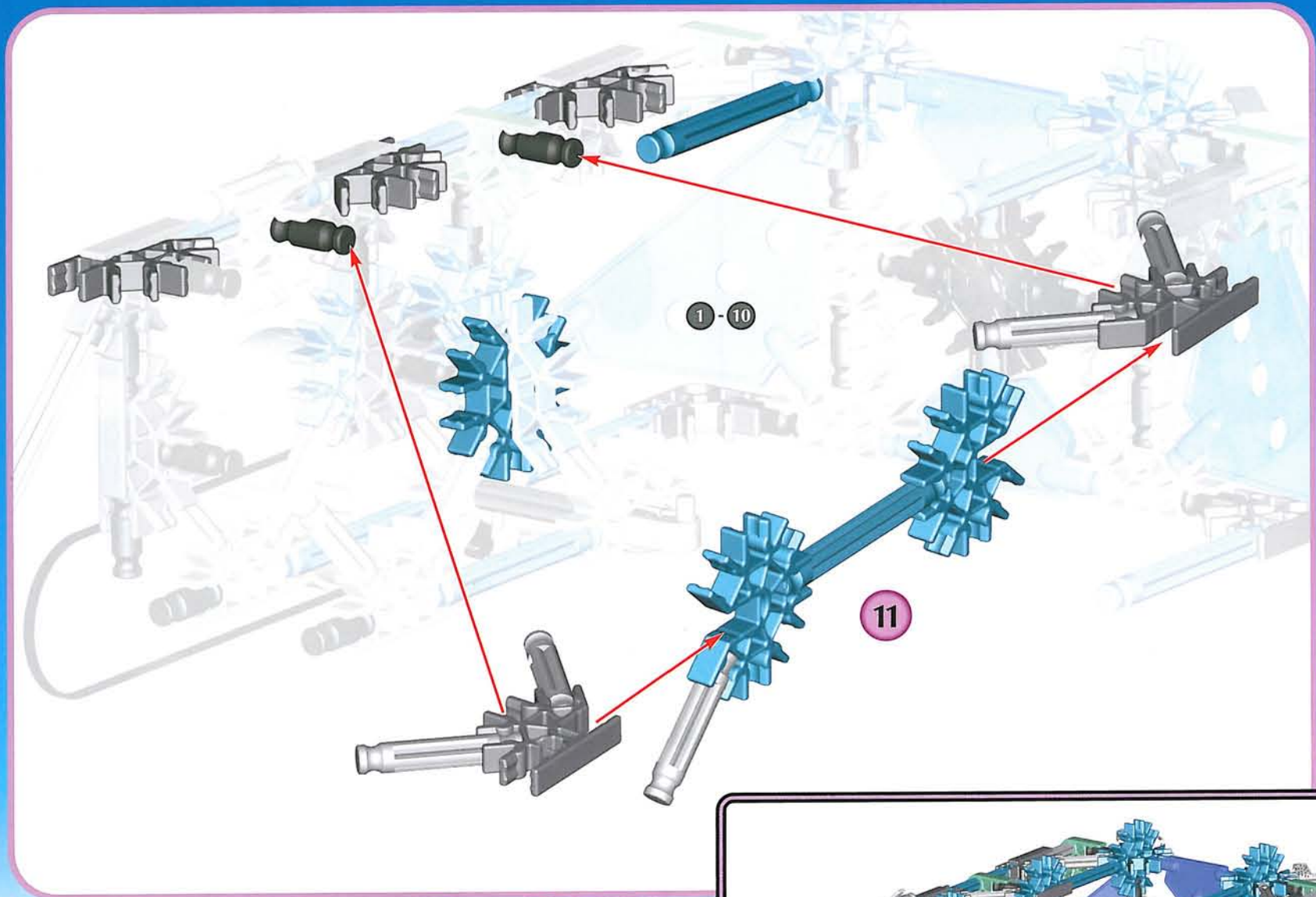
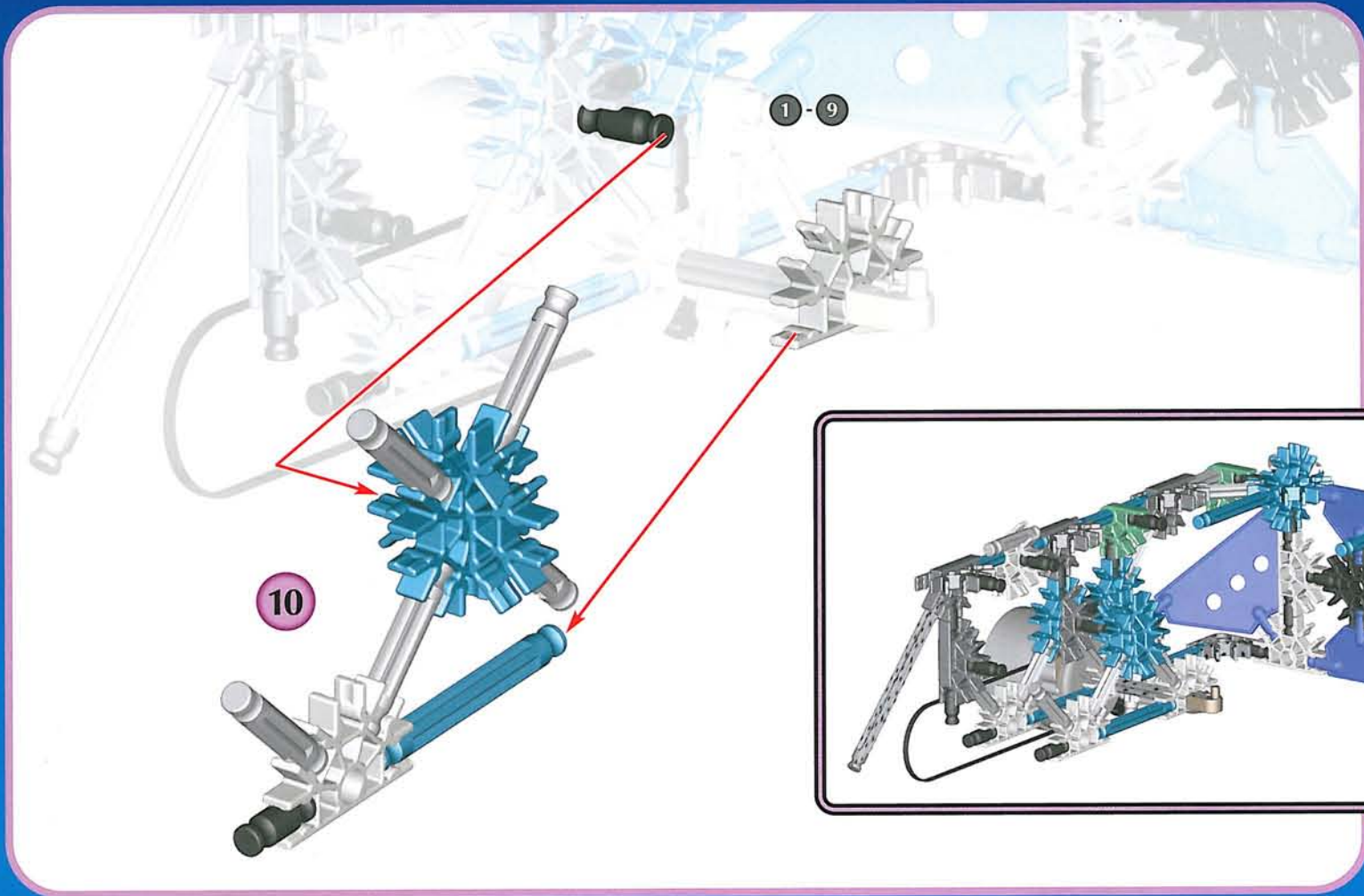
Some steps include pieces that can require a strong "push" to snap together. Don't be afraid to ask for adult help!

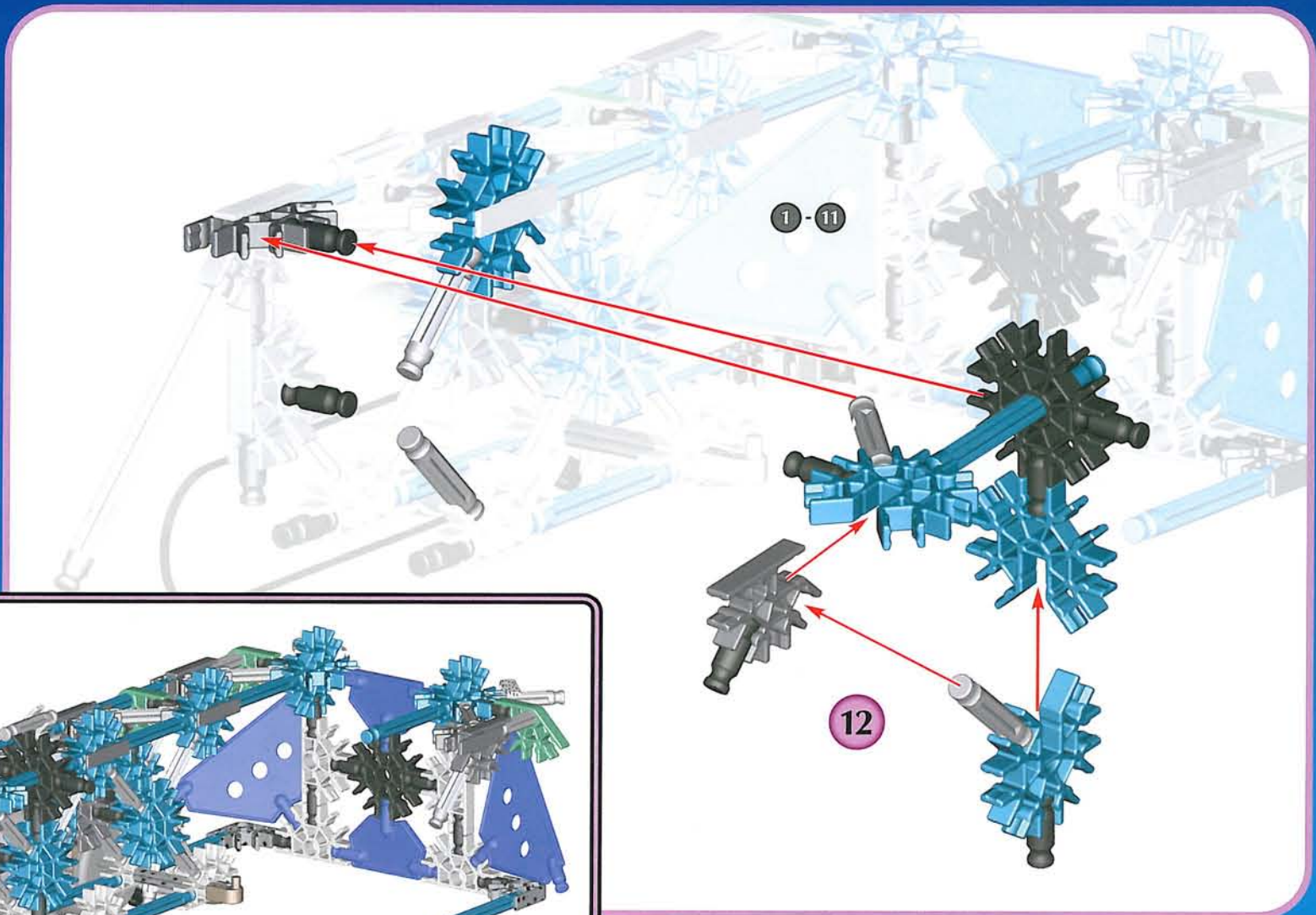




In step 9, the blue Rod goes between these silver Rods

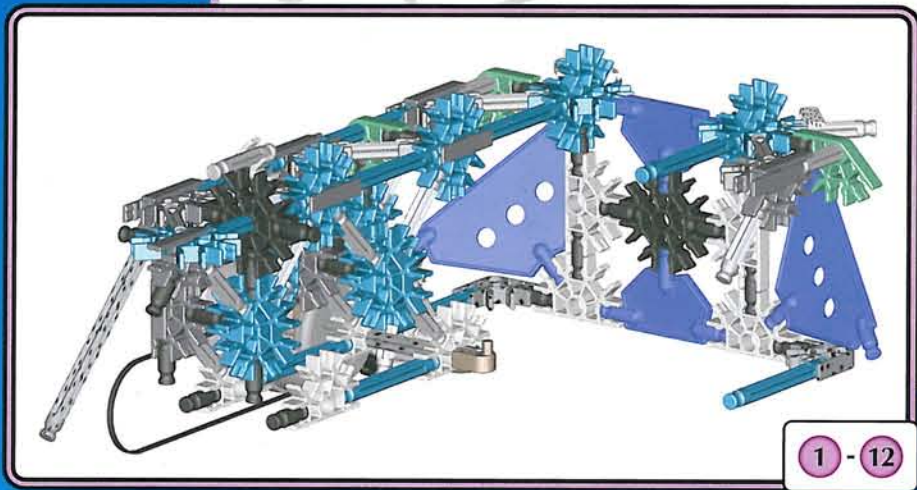




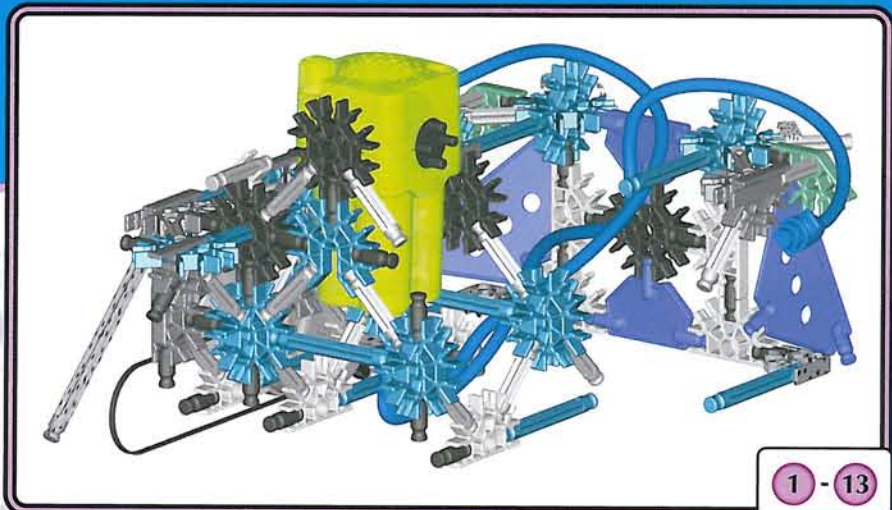


1 - 11

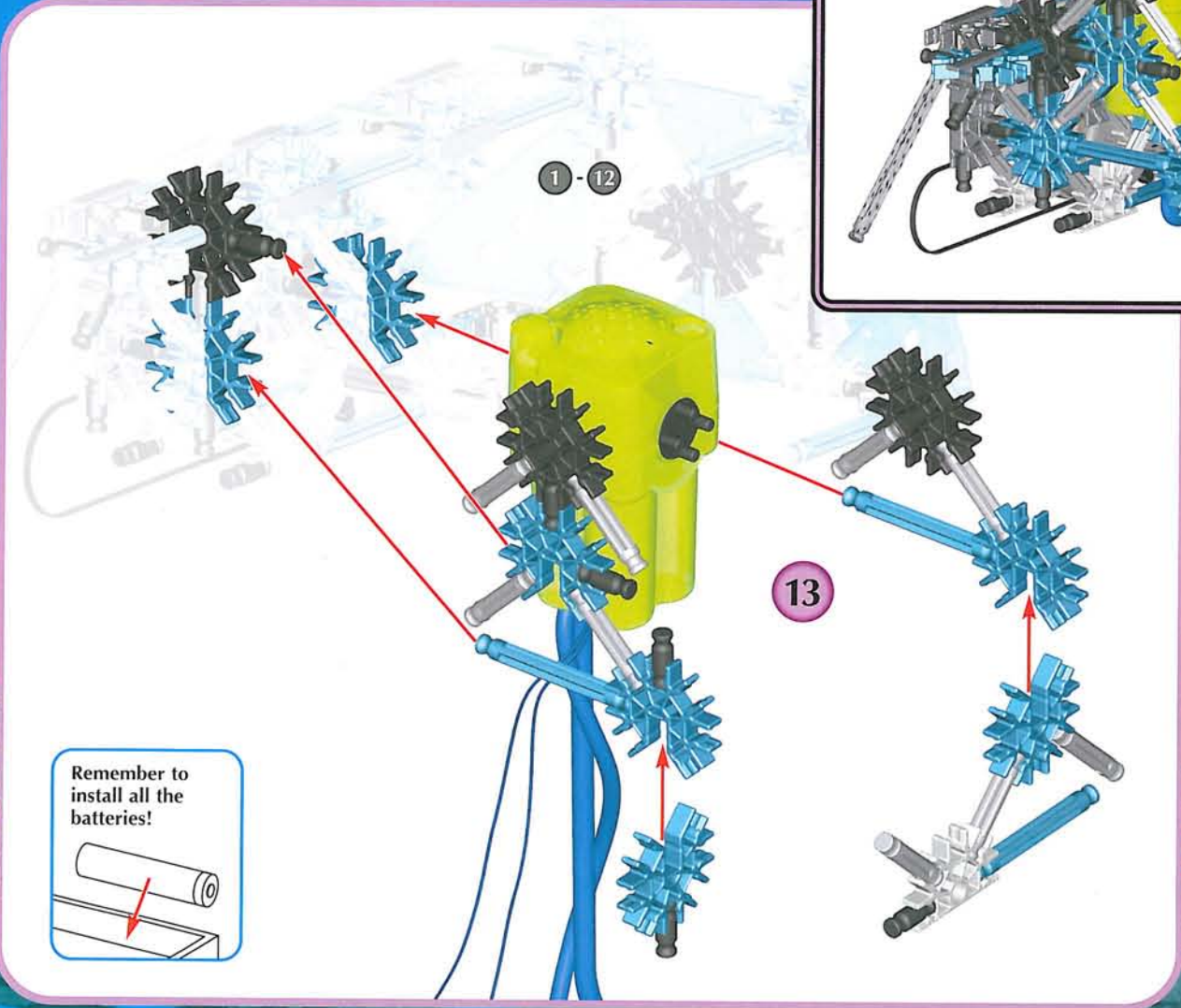
12



1 - 12



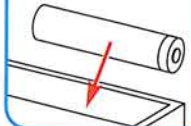
1 - 13

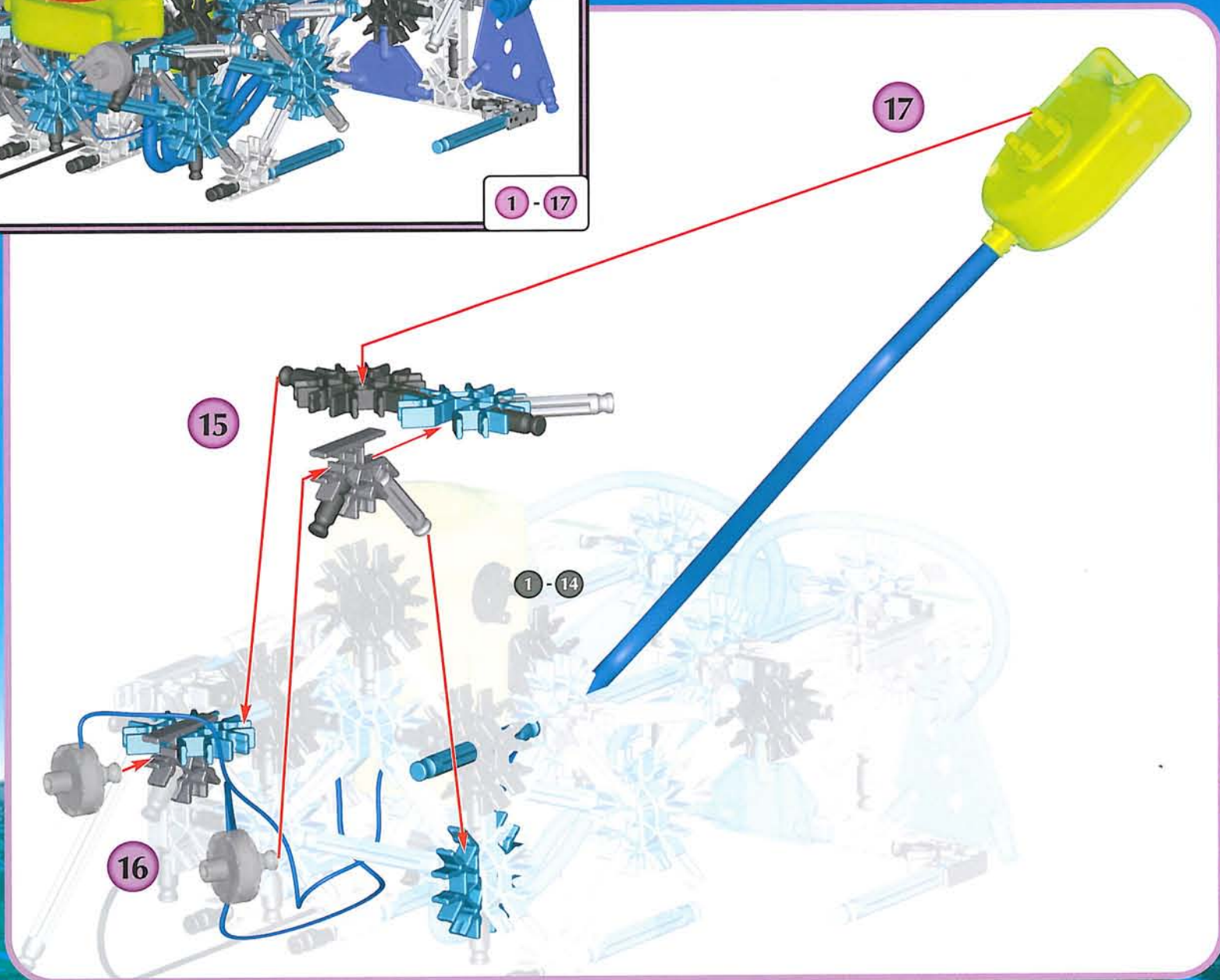
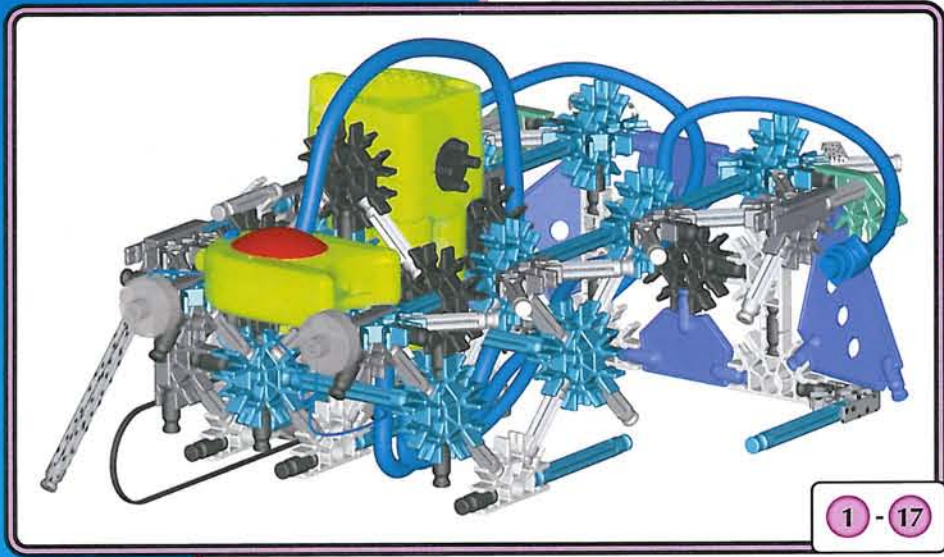
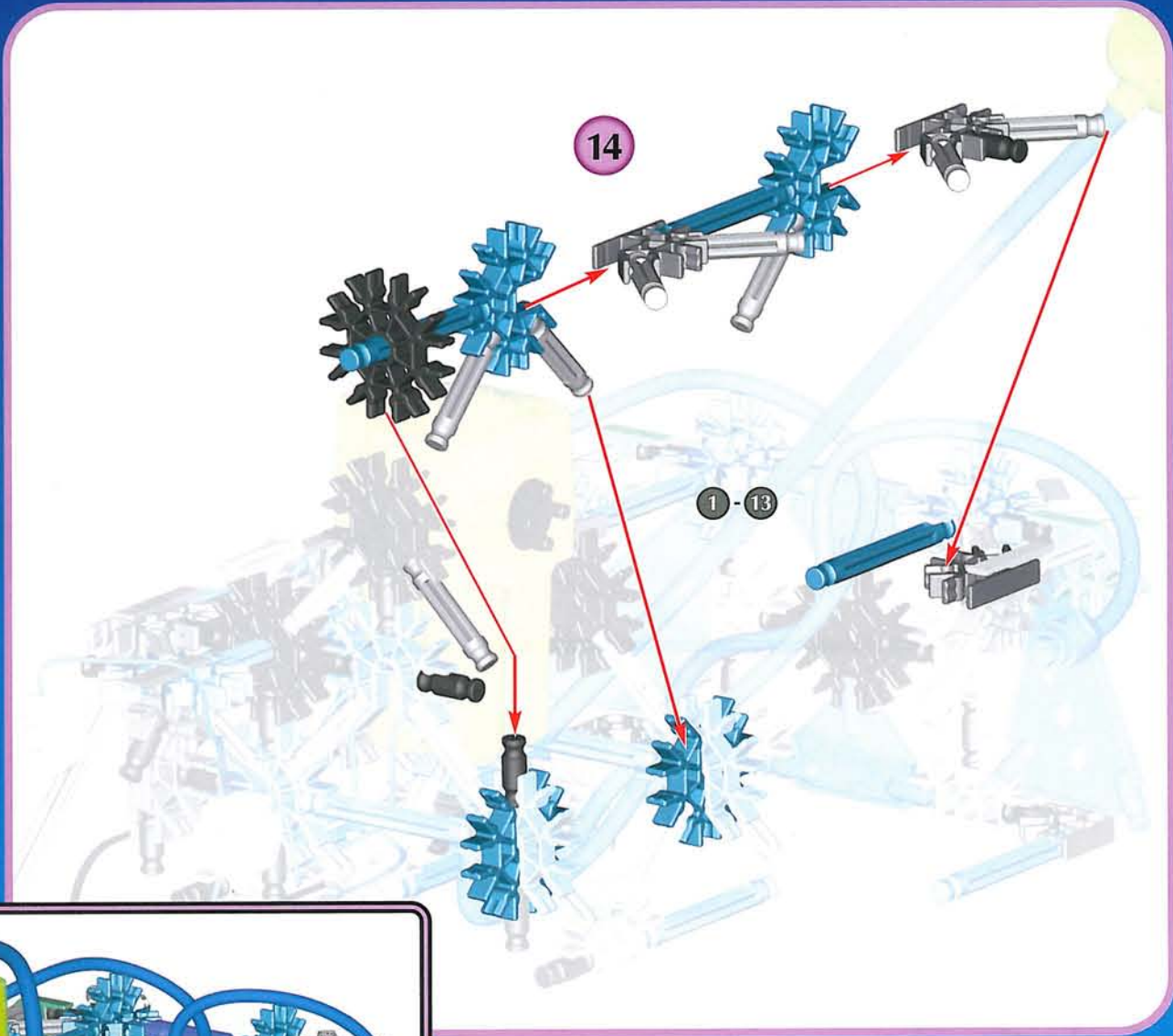


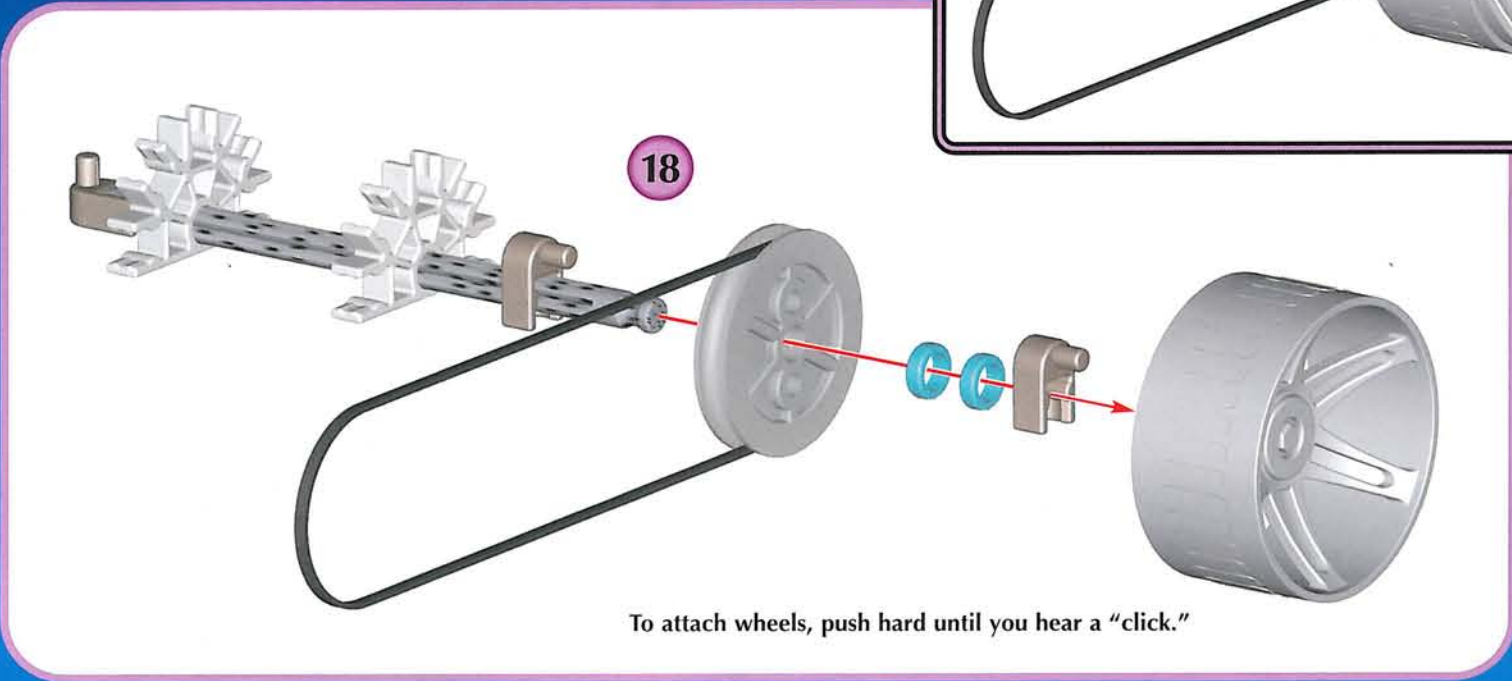
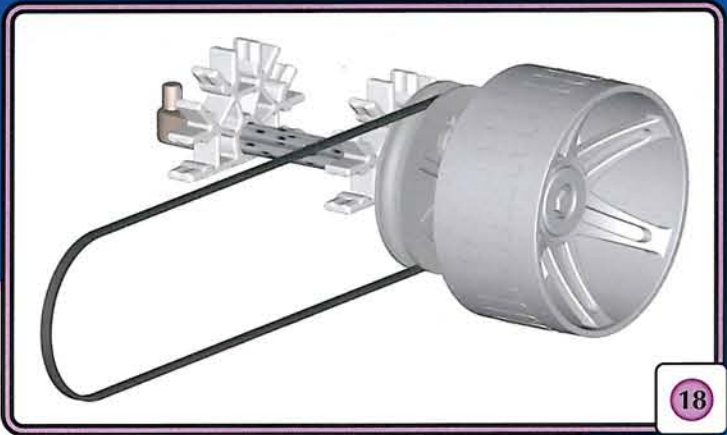
1 - 12

13

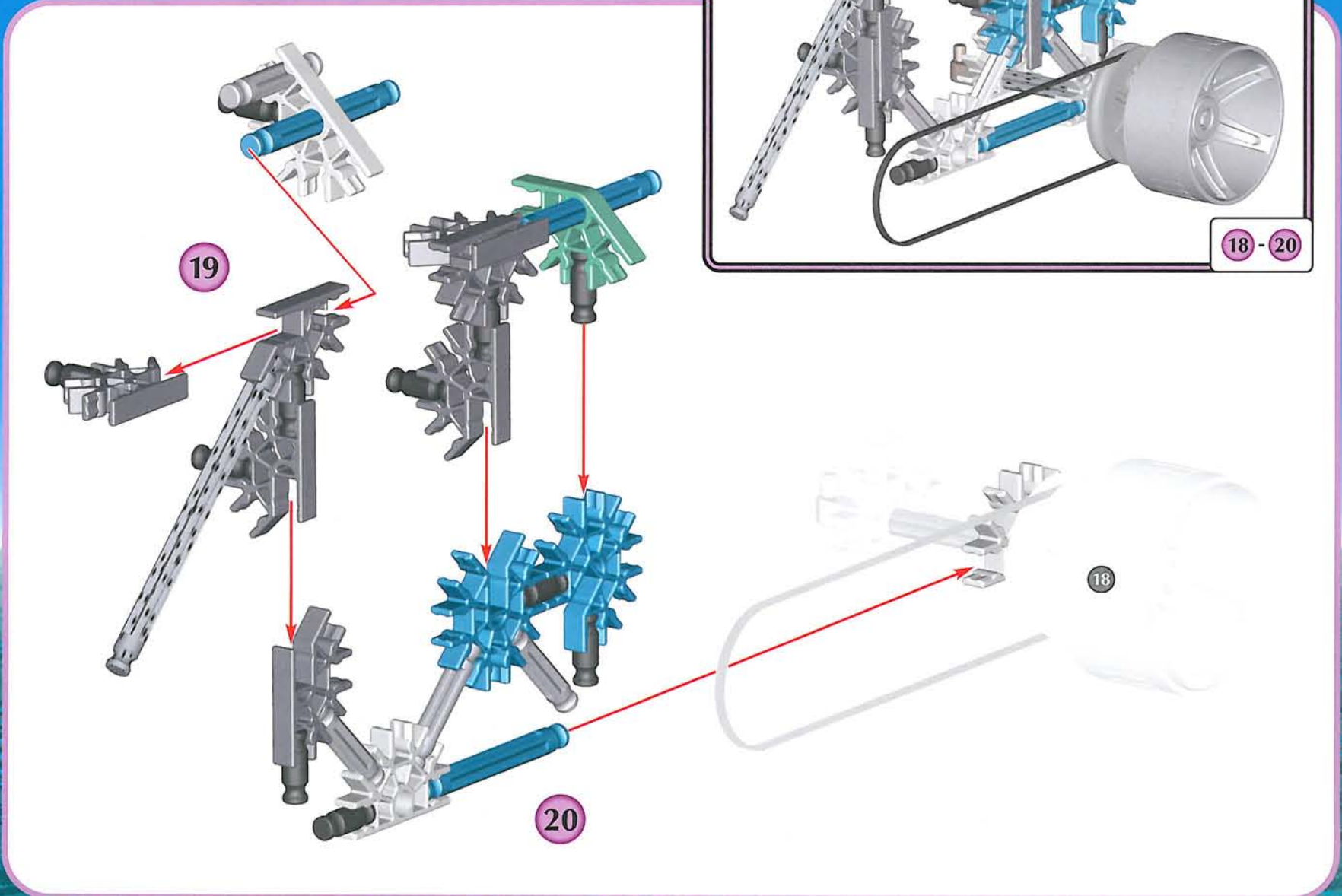
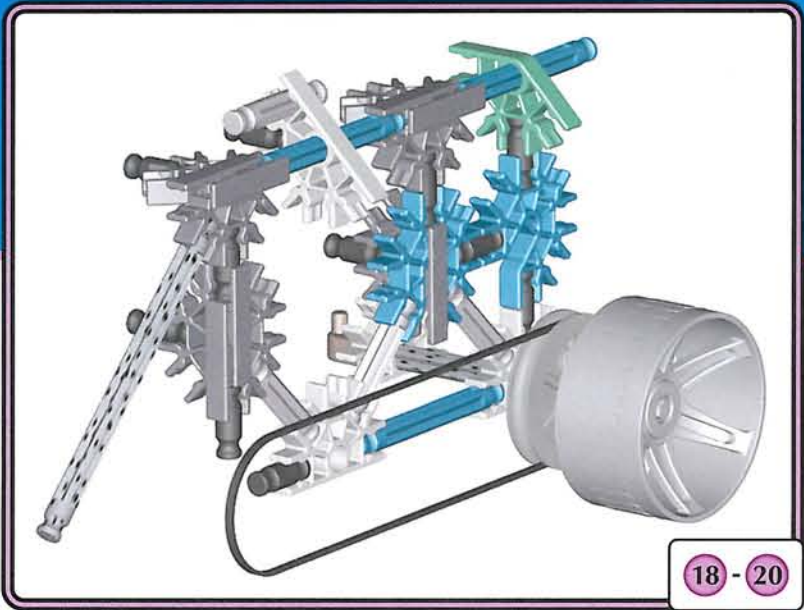
Remember to install all the batteries!

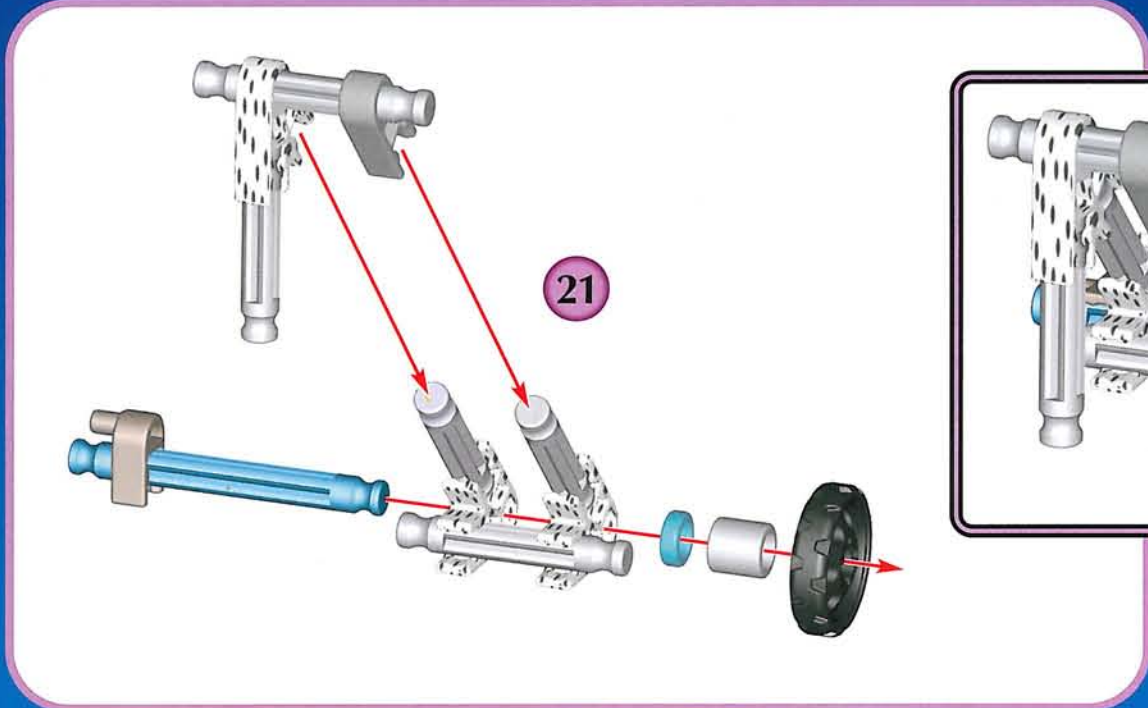




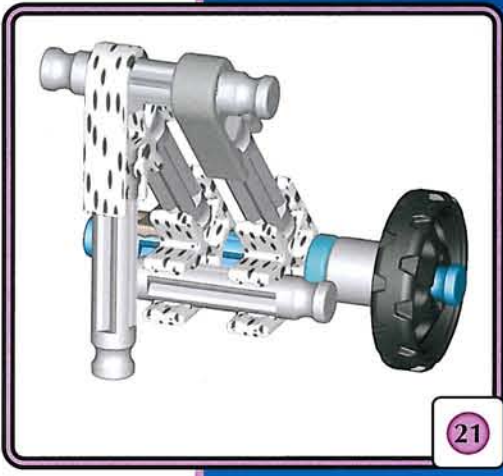


To attach wheels, push hard until you hear a "click."

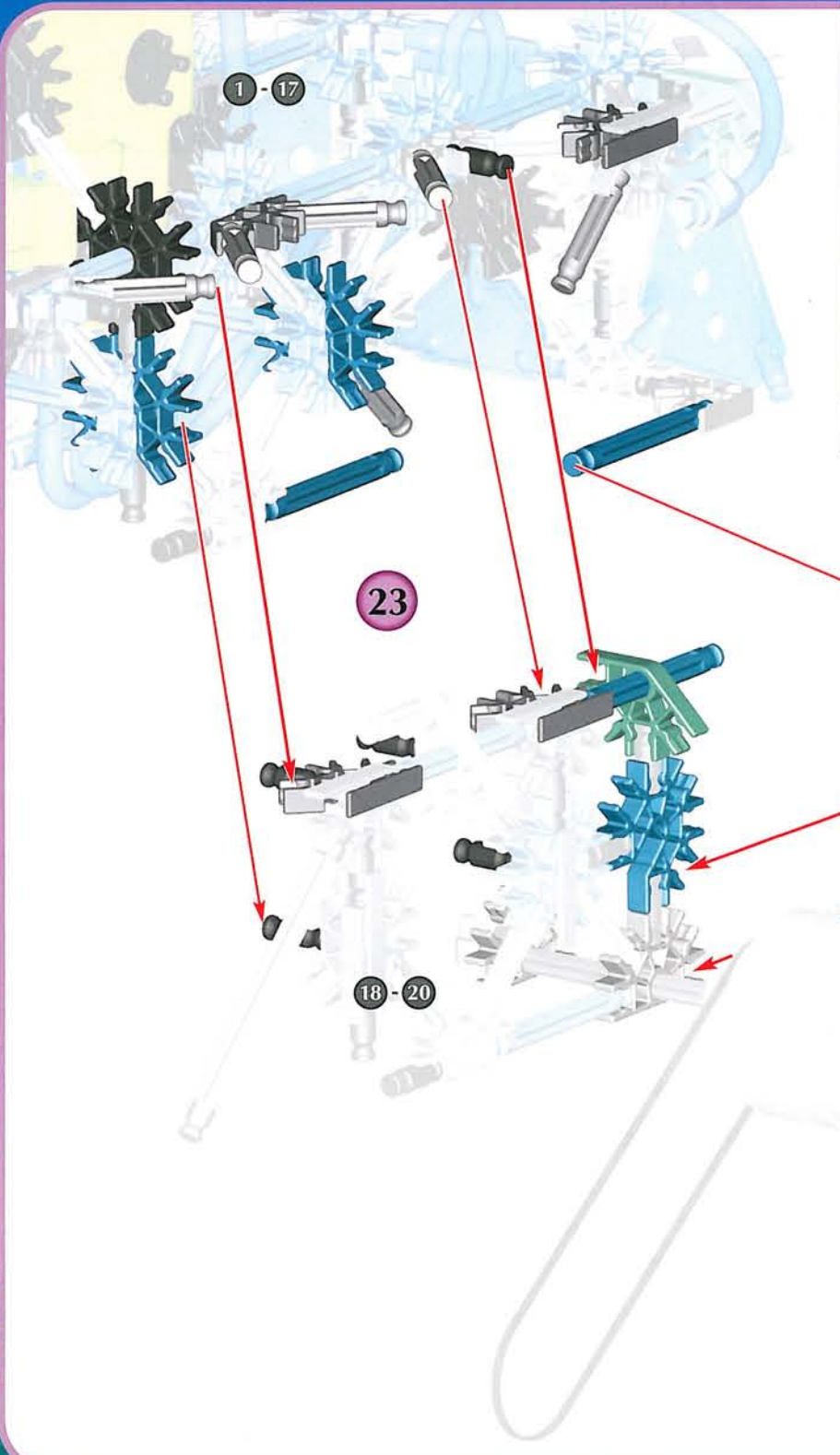




21



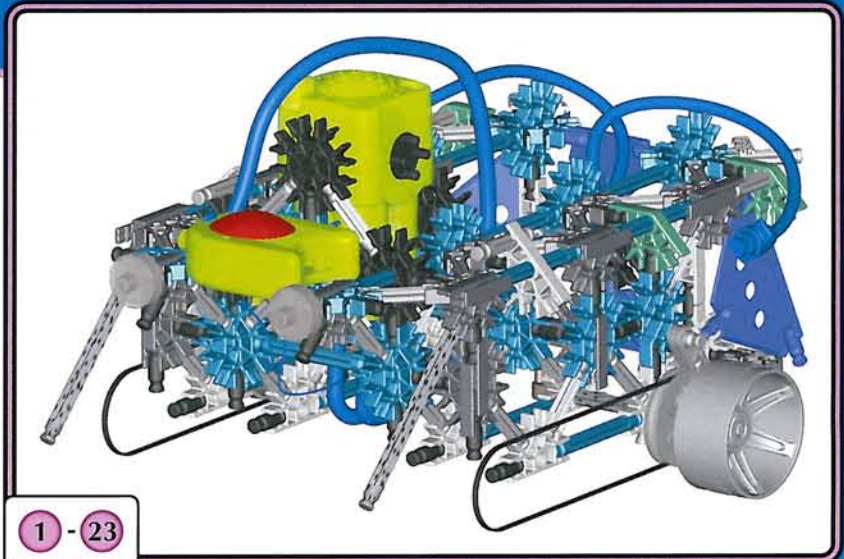
21



1 - 17

23

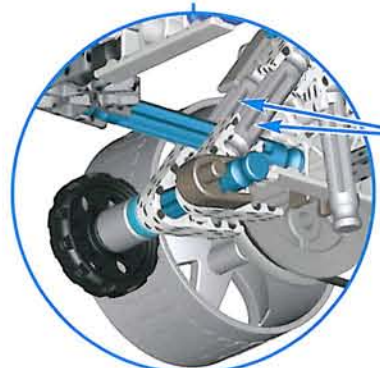
18 - 20



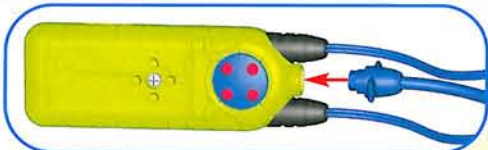
1 - 23

21

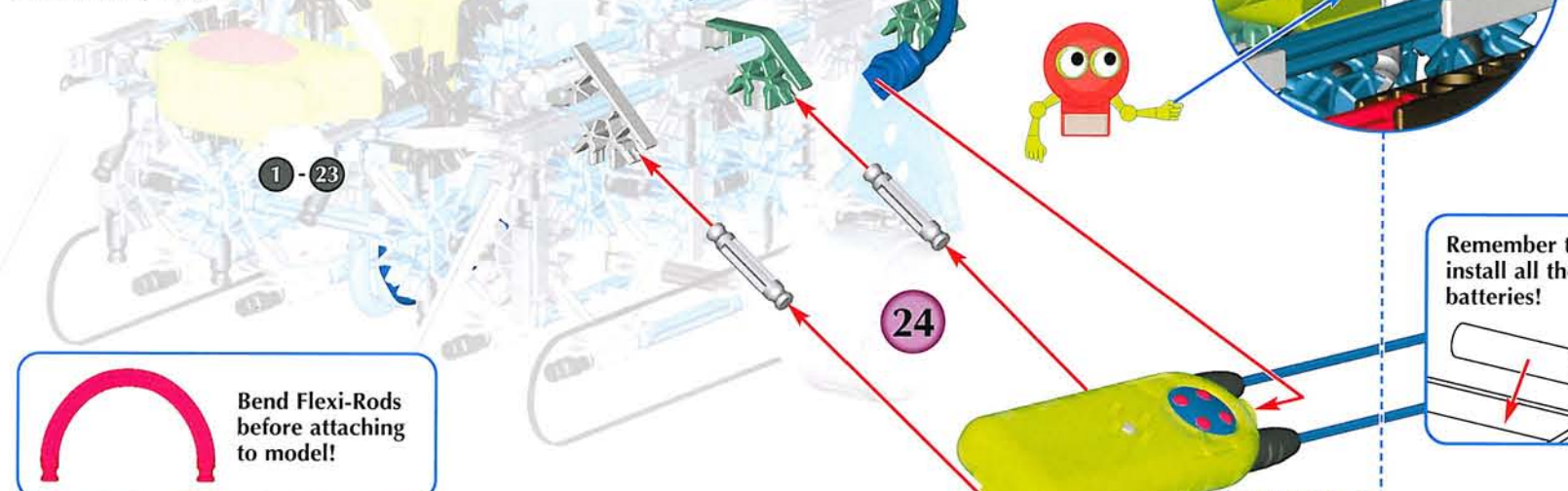
22



The blue Rod goes between these silver Rods



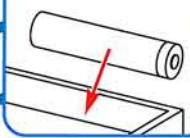
Remember to turn the plug so that the flat side faces the same direction as the flat side in the Battery Pack!



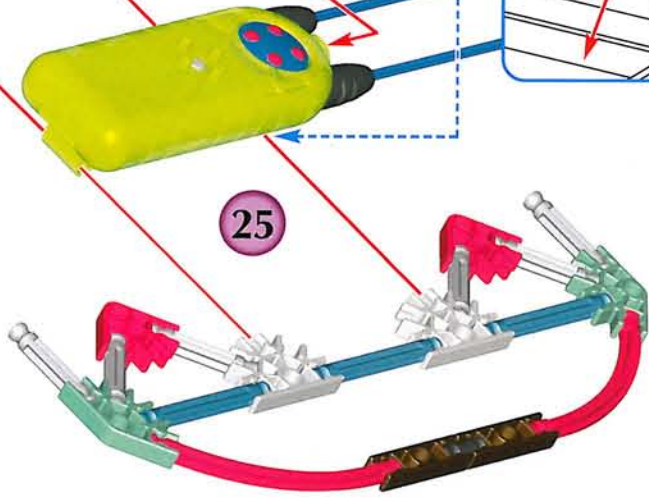
1 - 23

24

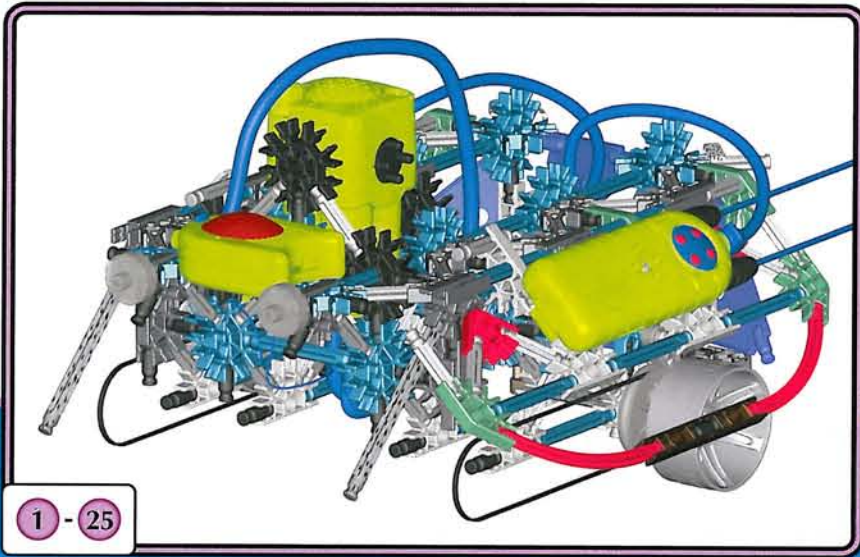
Remember to install all the batteries!



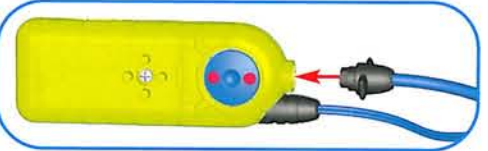
Bend Flexi-Rods before attaching to model!



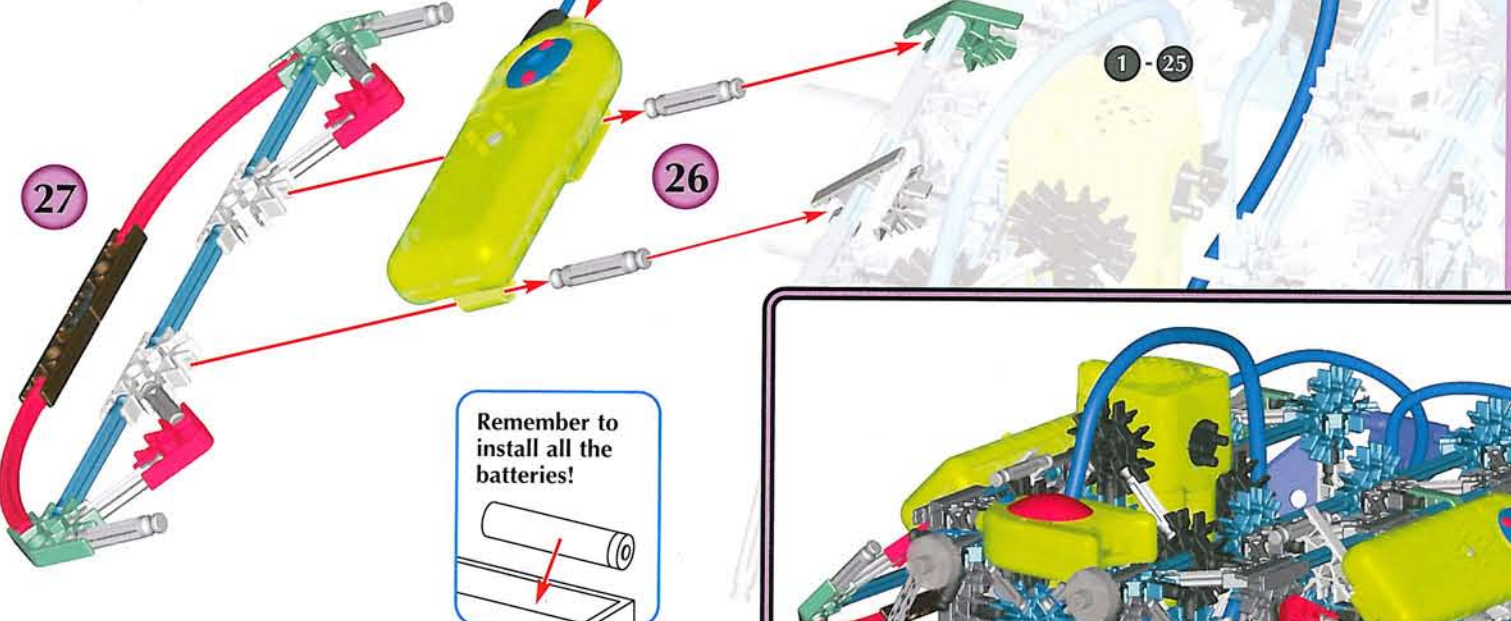
25



1 - 25



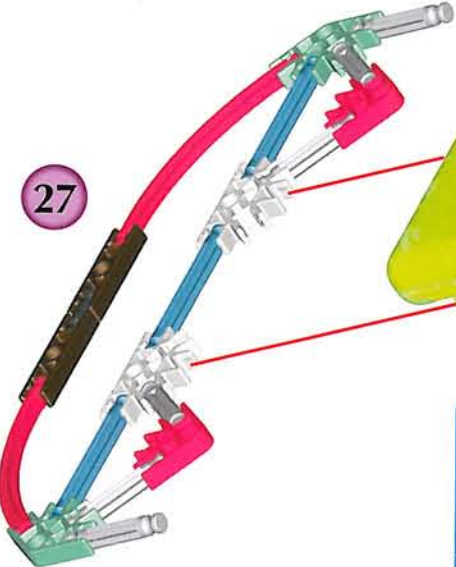
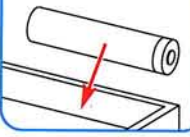
Remember to turn the plug so that the flat side faces the same direction as the flat side in the Battery Pack!



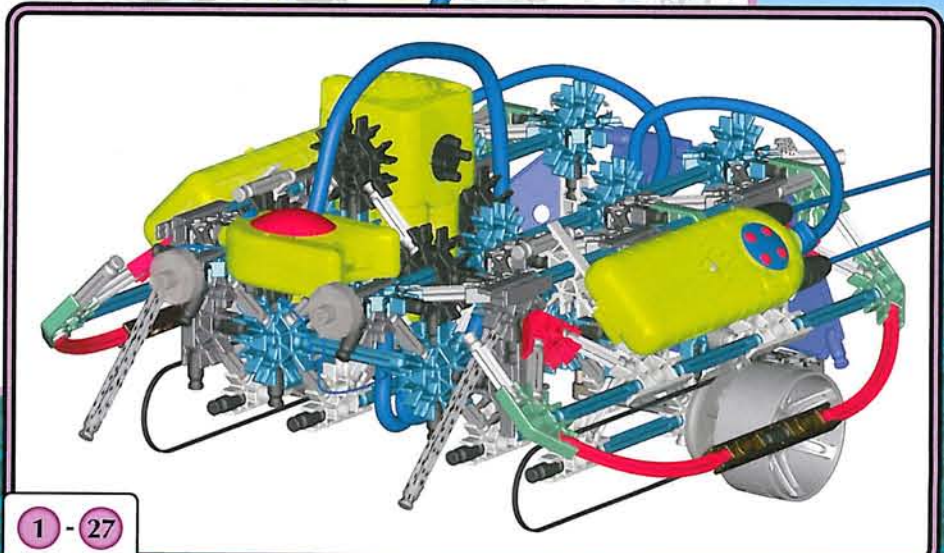
1 - 25

26

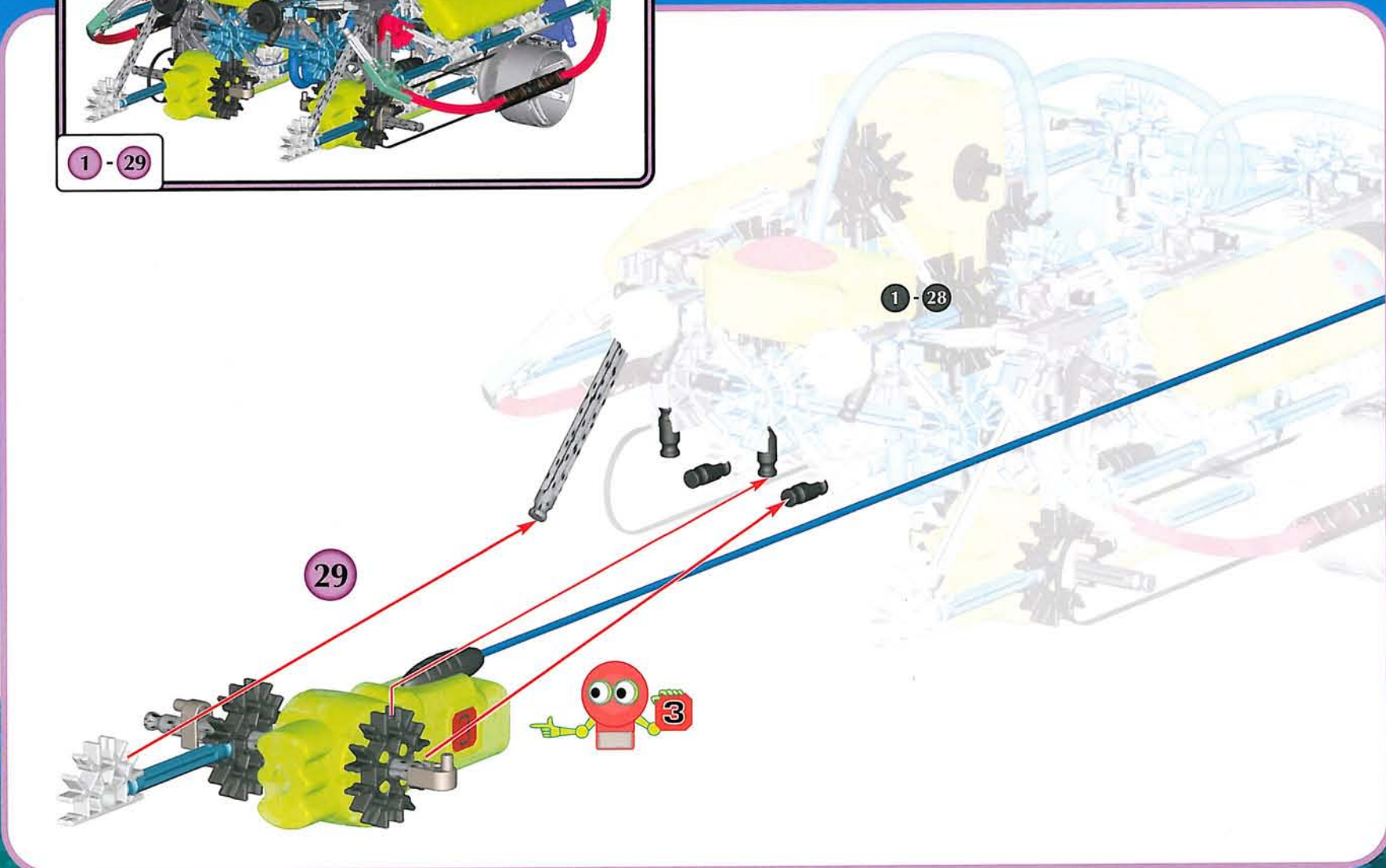
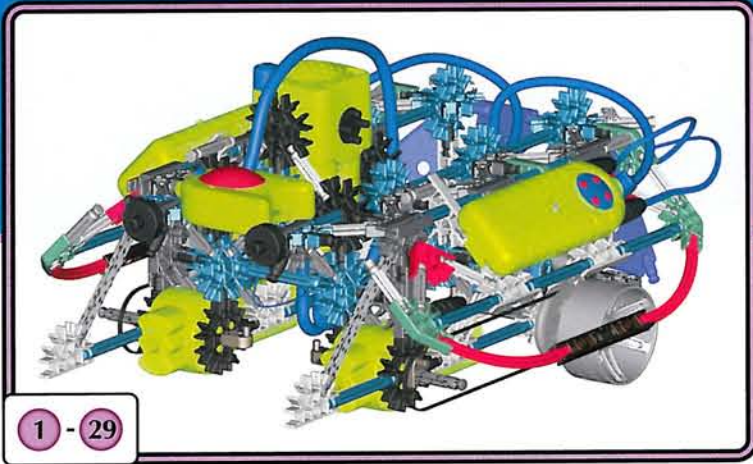
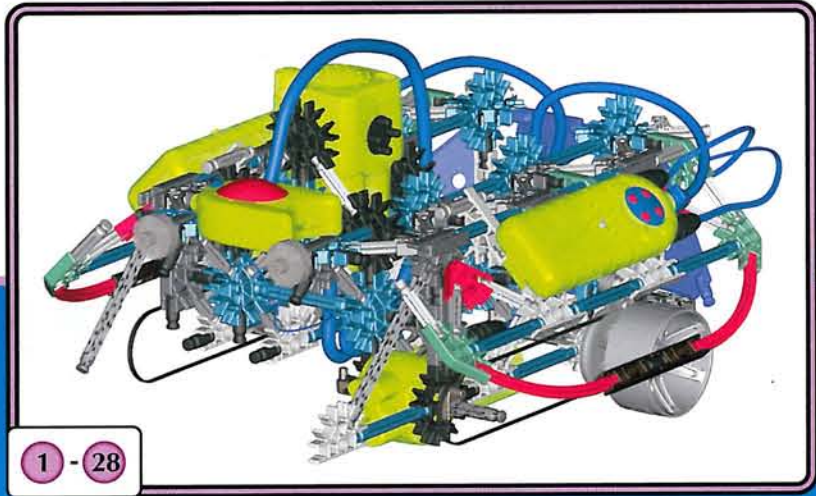
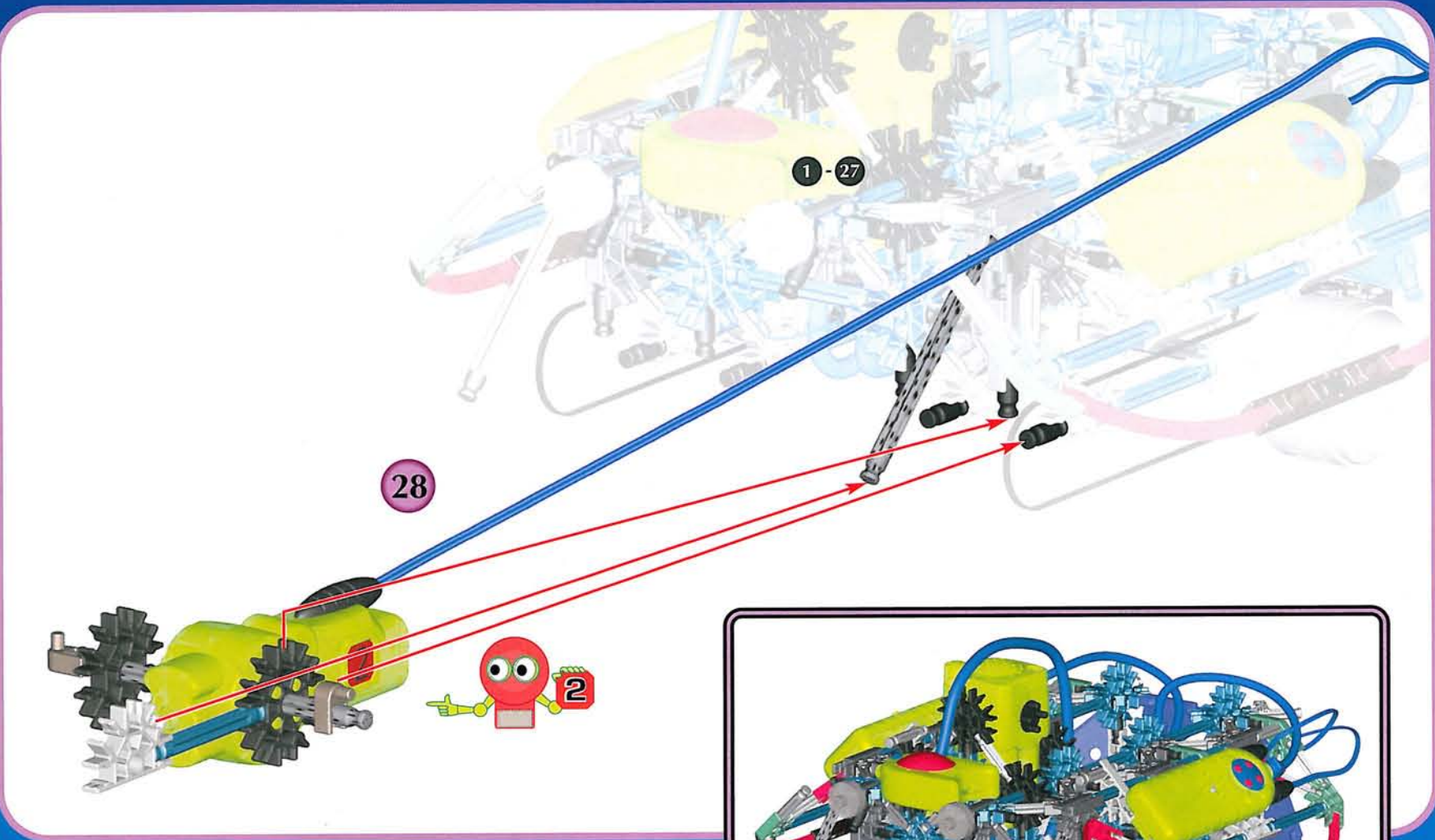
Remember to install all the batteries!

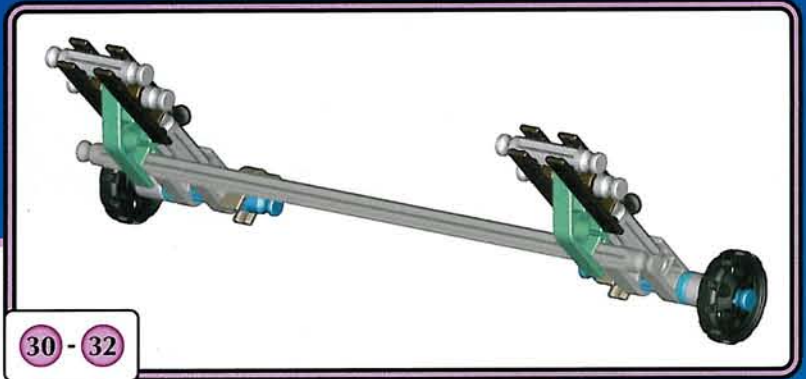


27

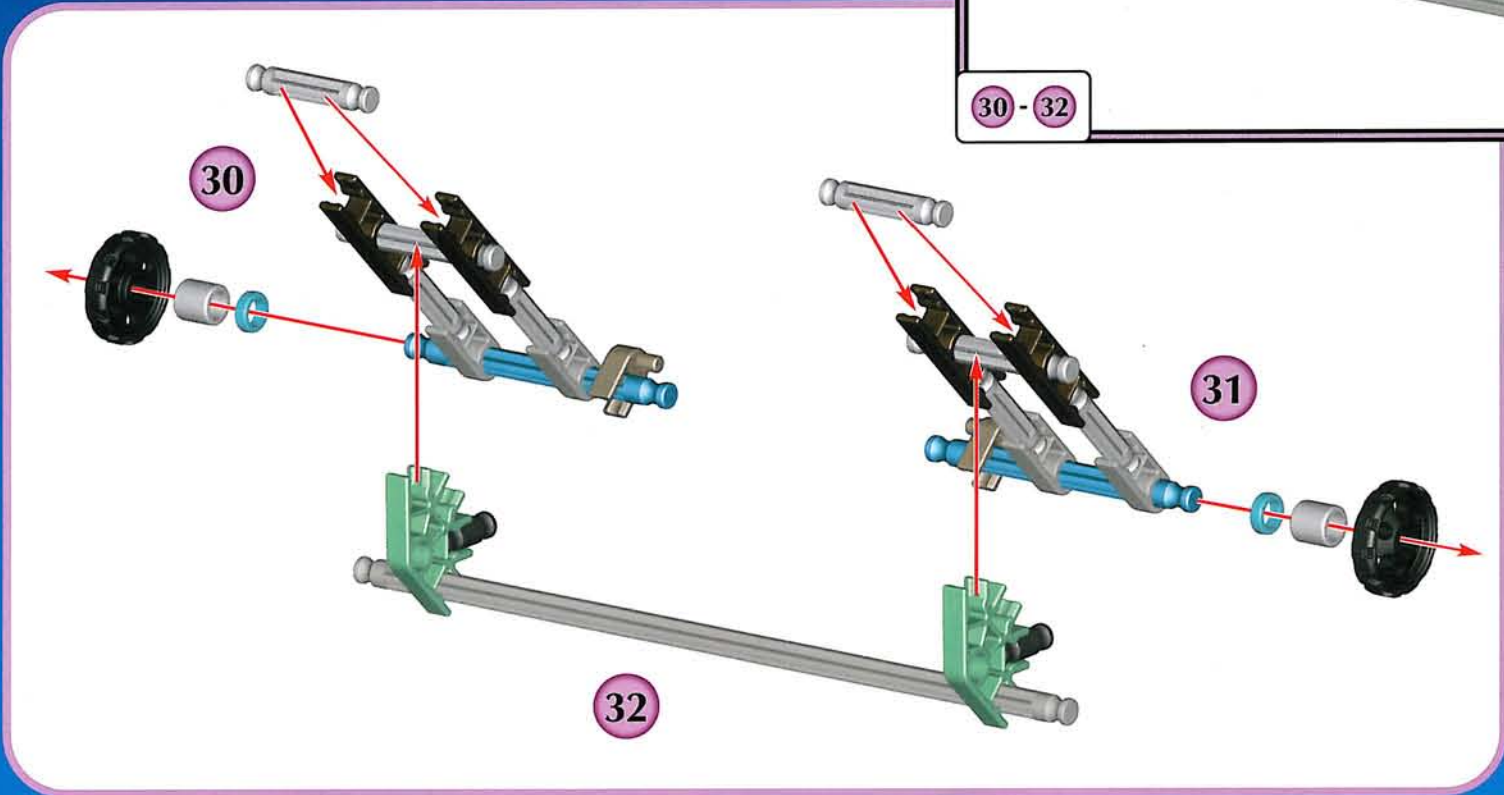


1 - 27





30 - 32

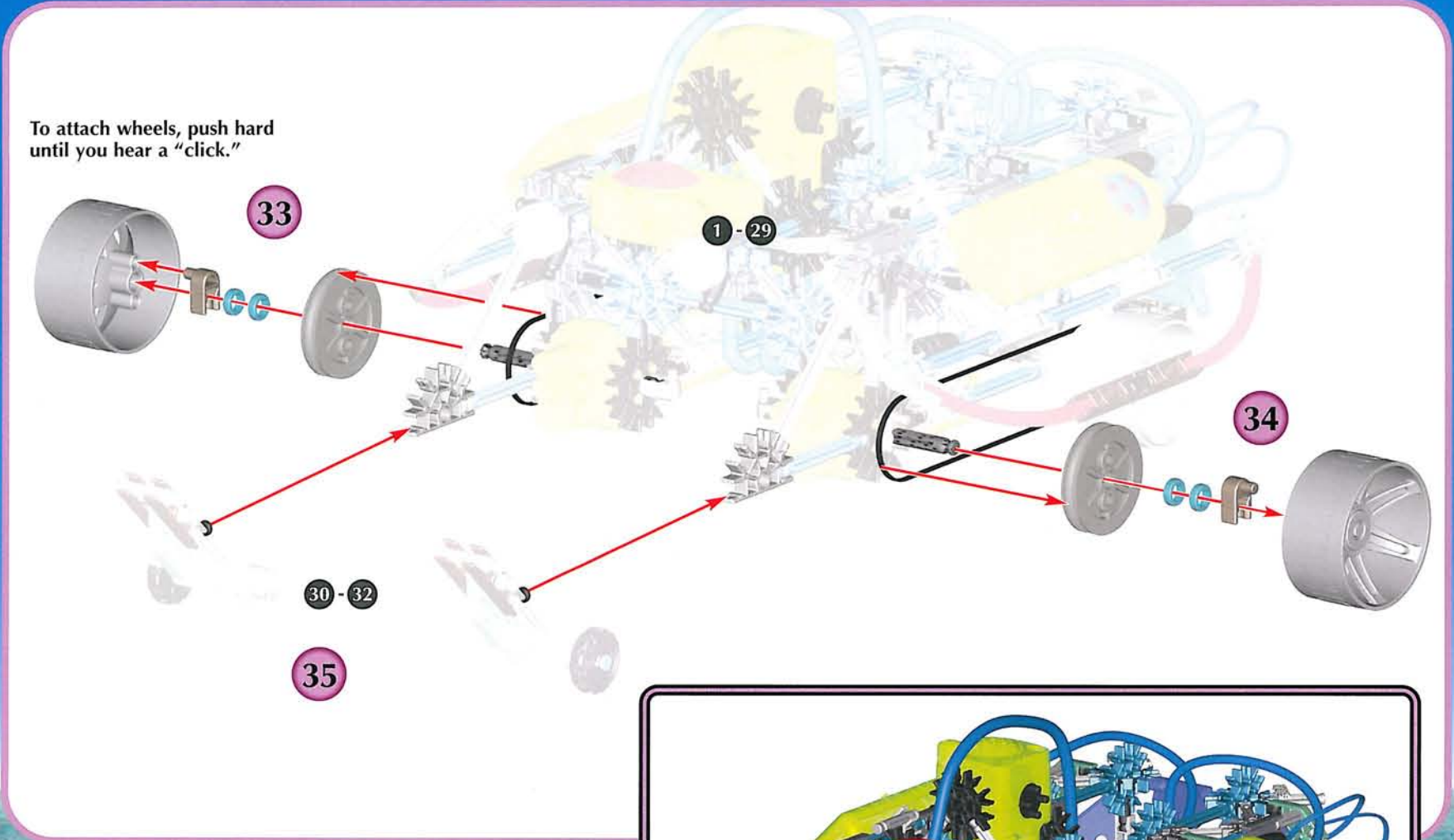


30

31

32

To attach wheels, push hard until you hear a "click."



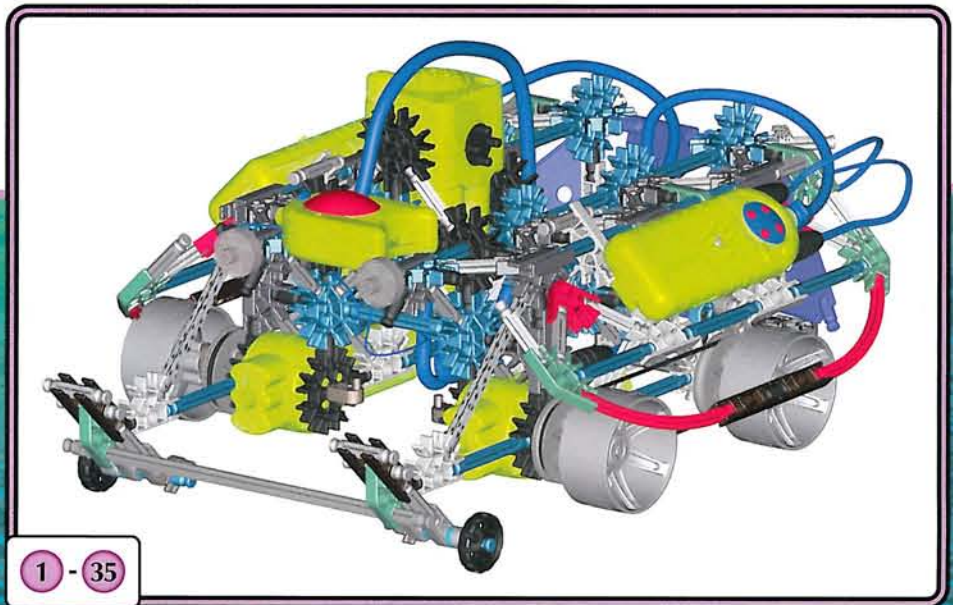
33

1 - 29

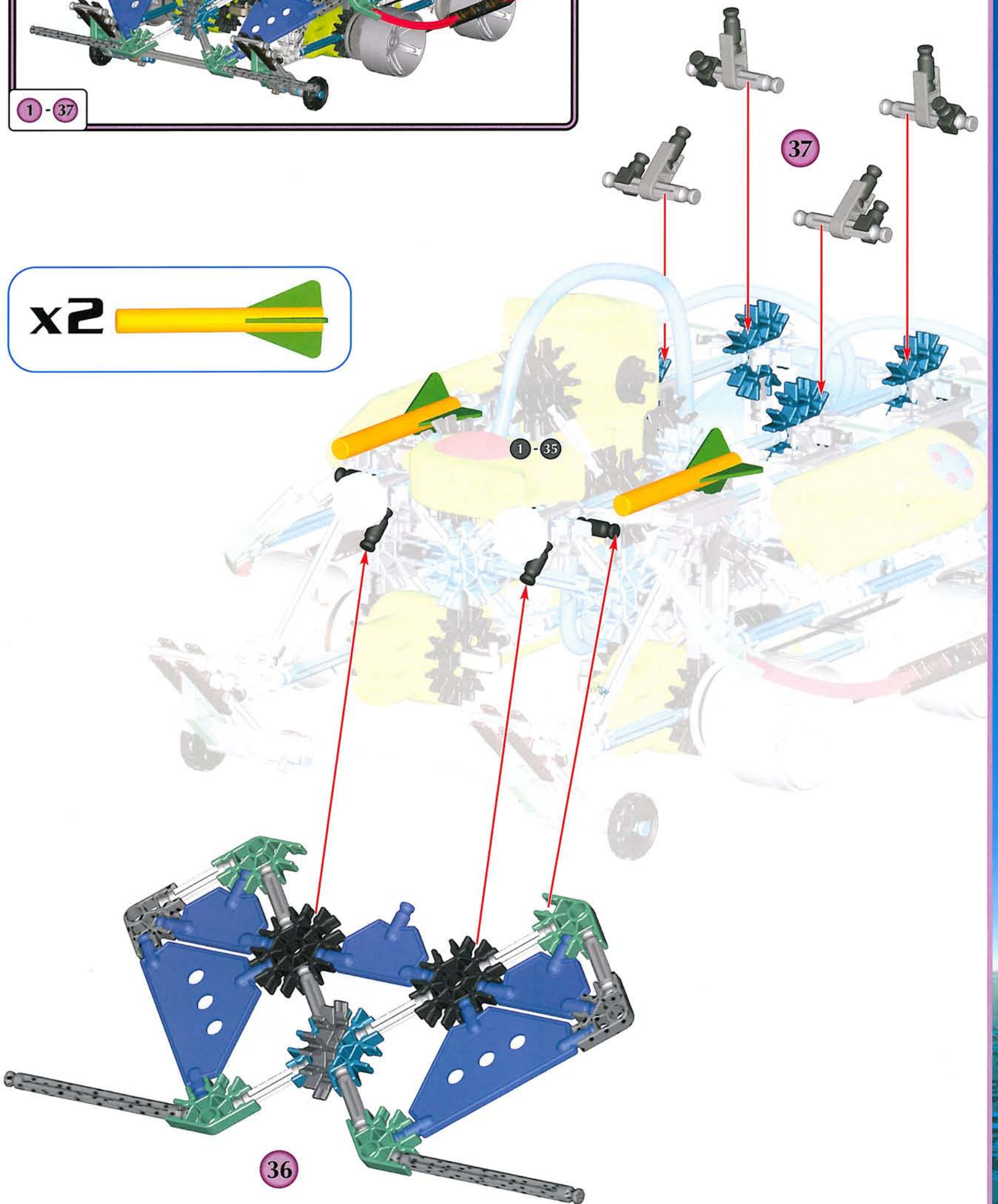
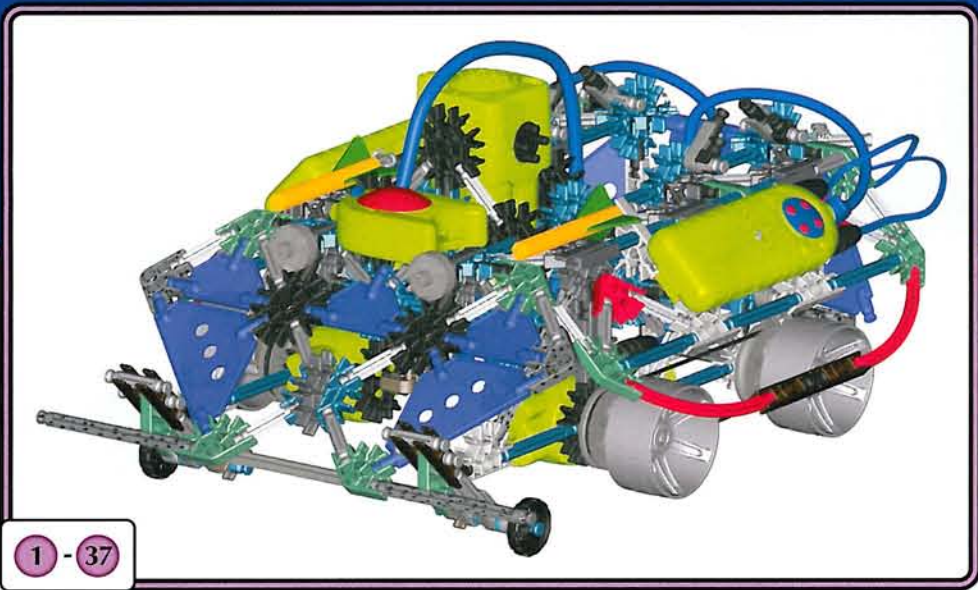
34

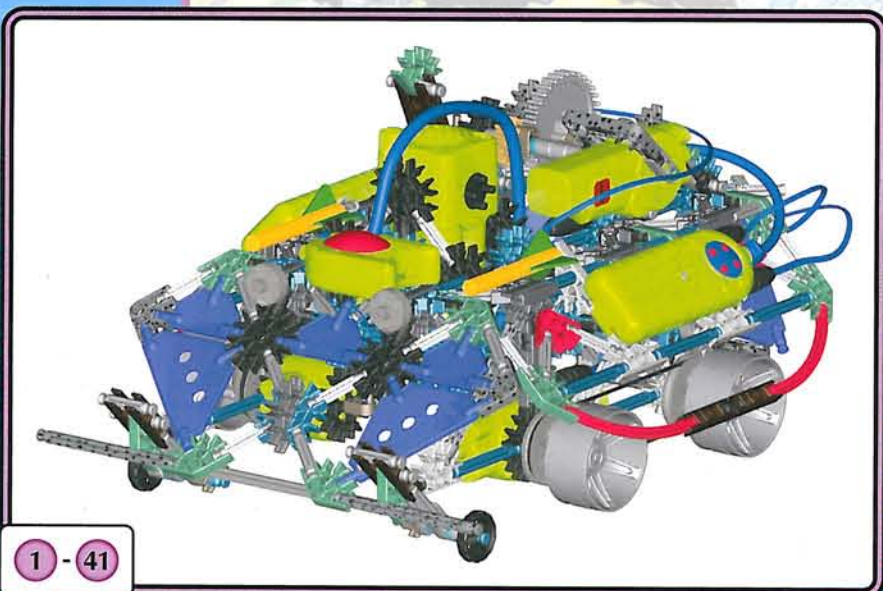
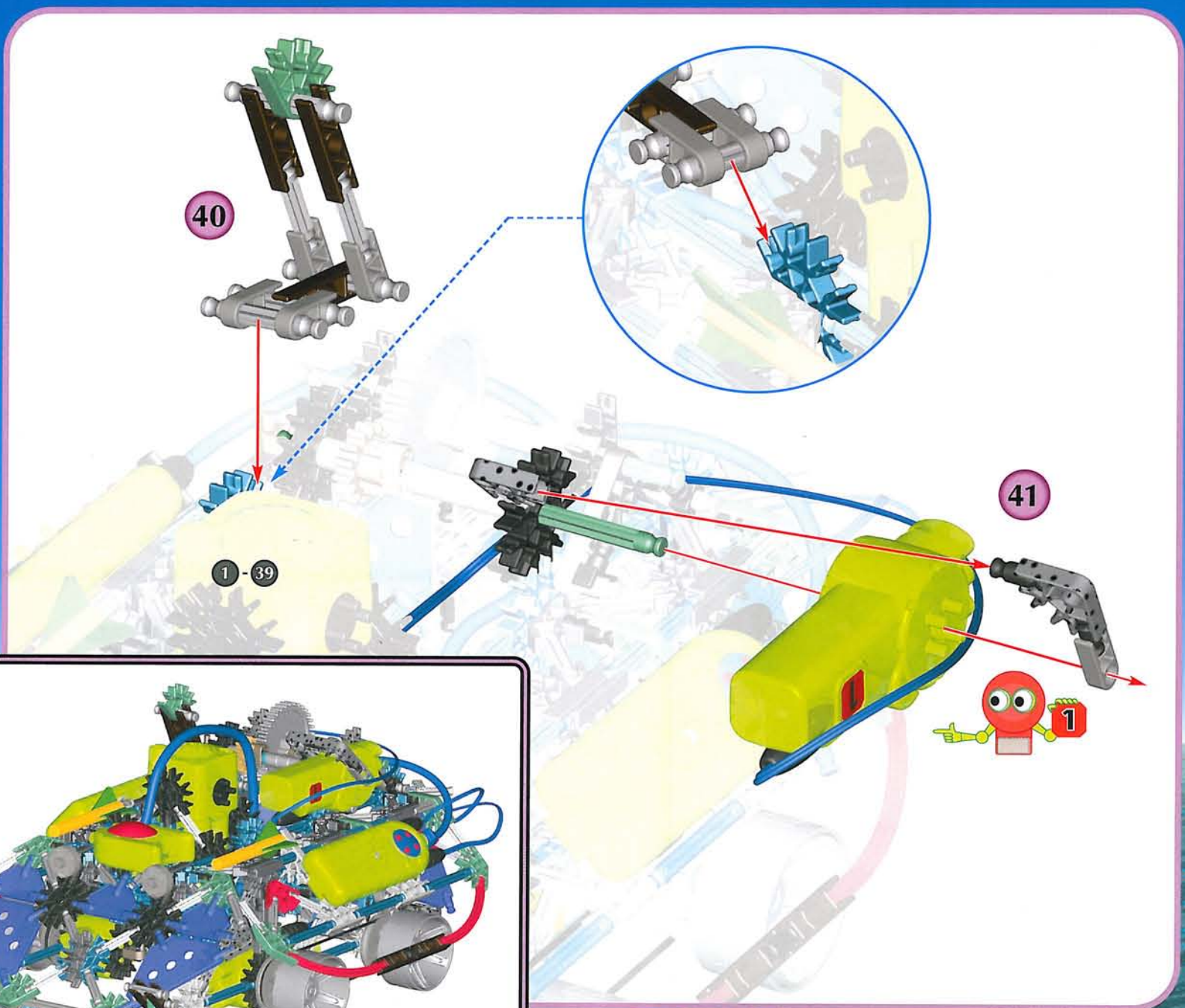
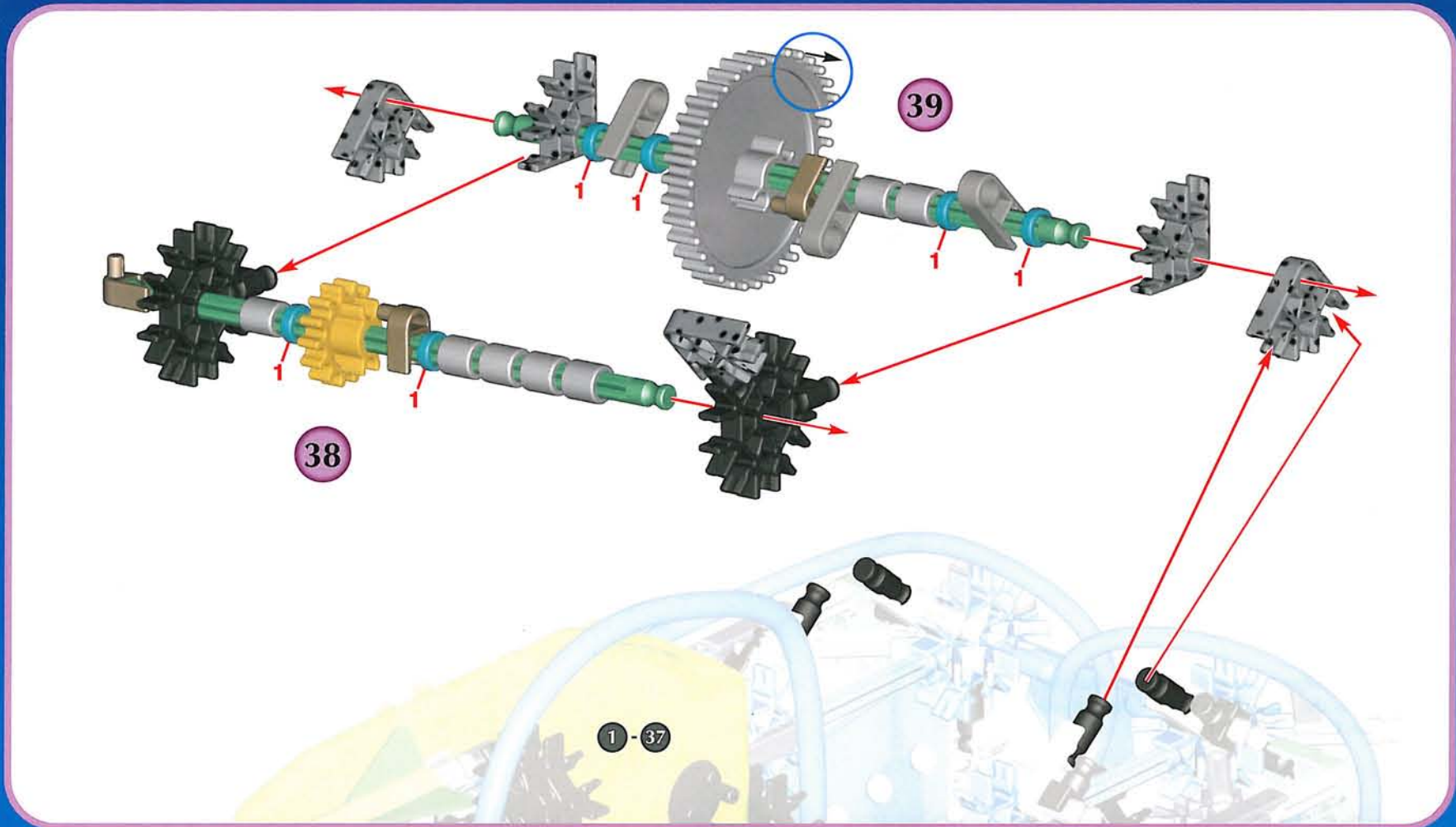
30 - 32

35



1 - 35





1 - 41

43

42

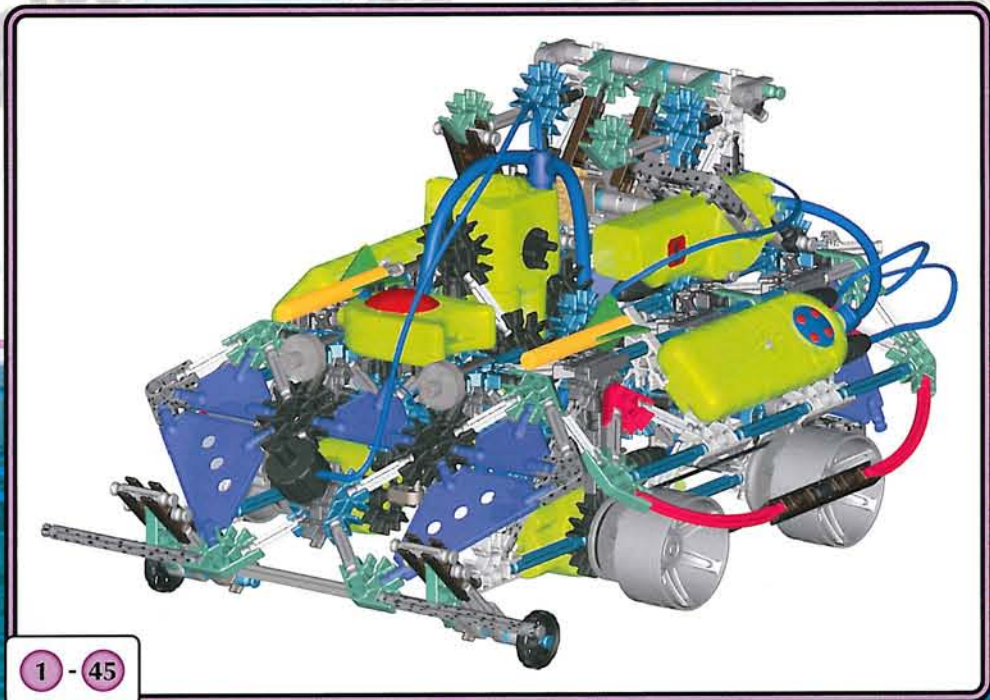
44

Remember to turn the plug so that the flat side faces the same direction as the flat side in the Cyber Processor!

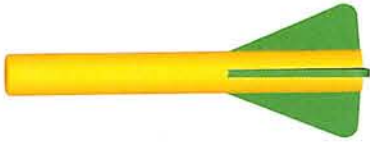
45

1 - 41

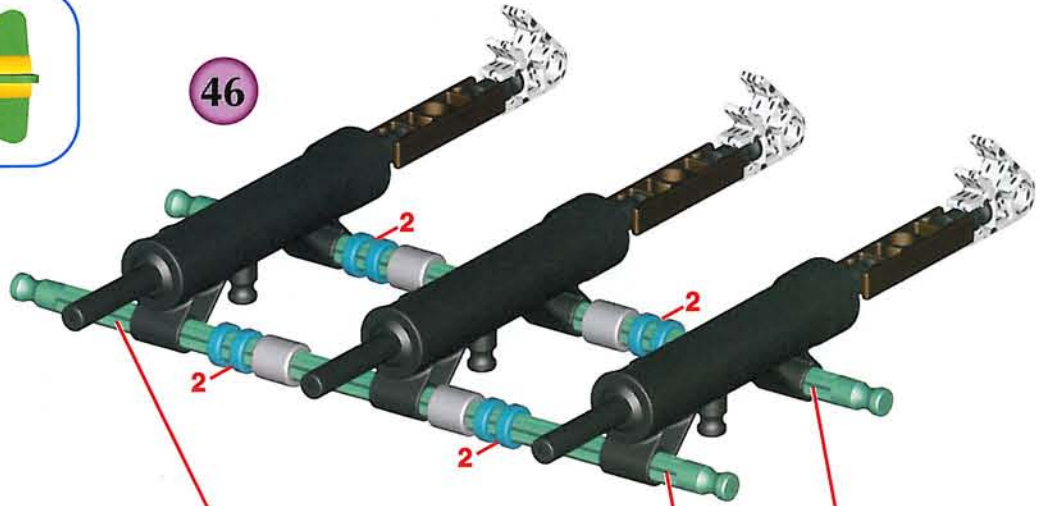
1 - 45



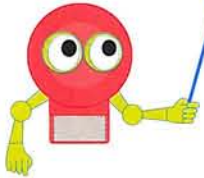
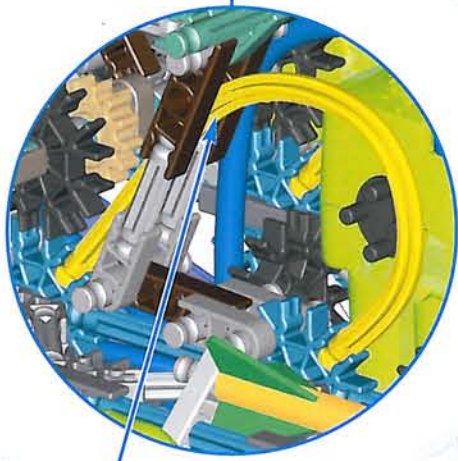
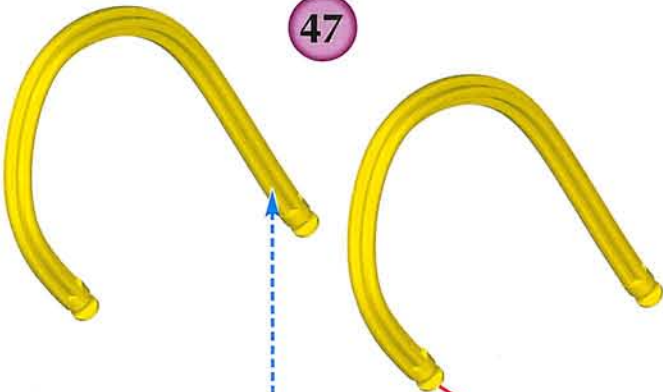
x3



46



47



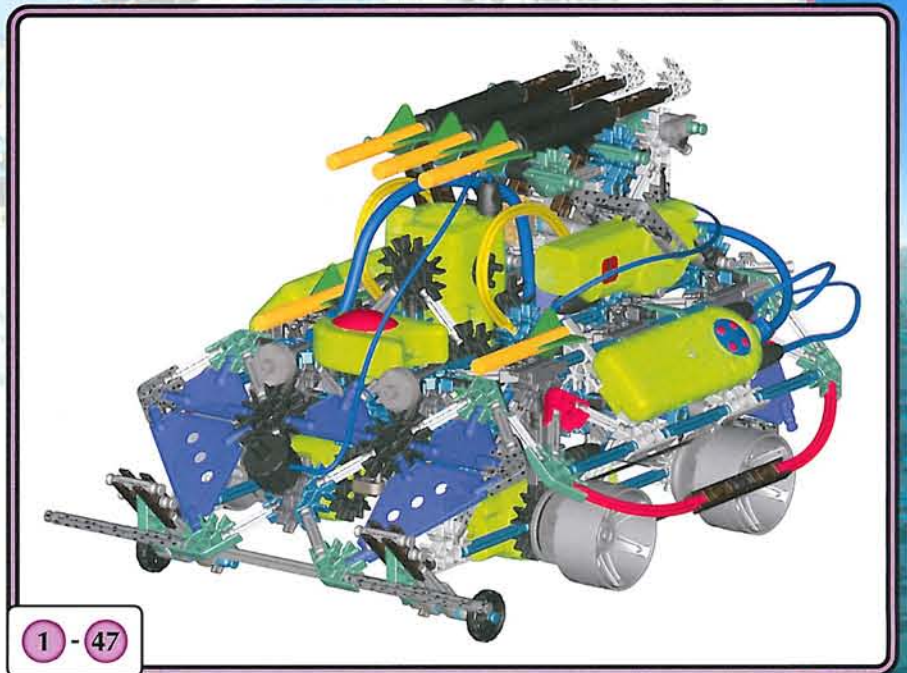
This Flexi-Rod goes between the bronze Connectors.

1 - 45

Congratulations! You've built Zap! Now turn to page 104 and get ready to Cyberize! Turn to page 108-109 to learn how to load the missiles.

Félicitations! Tu viens d'assembler et de construire le Zap ! Va maintenant à la page 104 et prépare-toi à Cyberiser! Va aux pages 108-109 pour apprendre comment charger les missiles!

¡Felicitaciones! ¡Has armado el Zap! Ahora pasa a las páginas 104 y ¡preparate para Cyberizar! ¡Ahora pasa a las páginas 108-109 para aprender cómo cargar los misiles!



1 - 47

DRAX - Greater Challenge

Stomp! Boom! Crash!
(Oops...) This Cyber
dragon is still learning
his stuff!

Cyberize, and Drax will
stomp his feet and flap
his wings. Set him to
terrorize, and hear him
"Rrrroarr".

CHILLING STARE

AWESOME WINGSPAN

THWOMPING TAIL

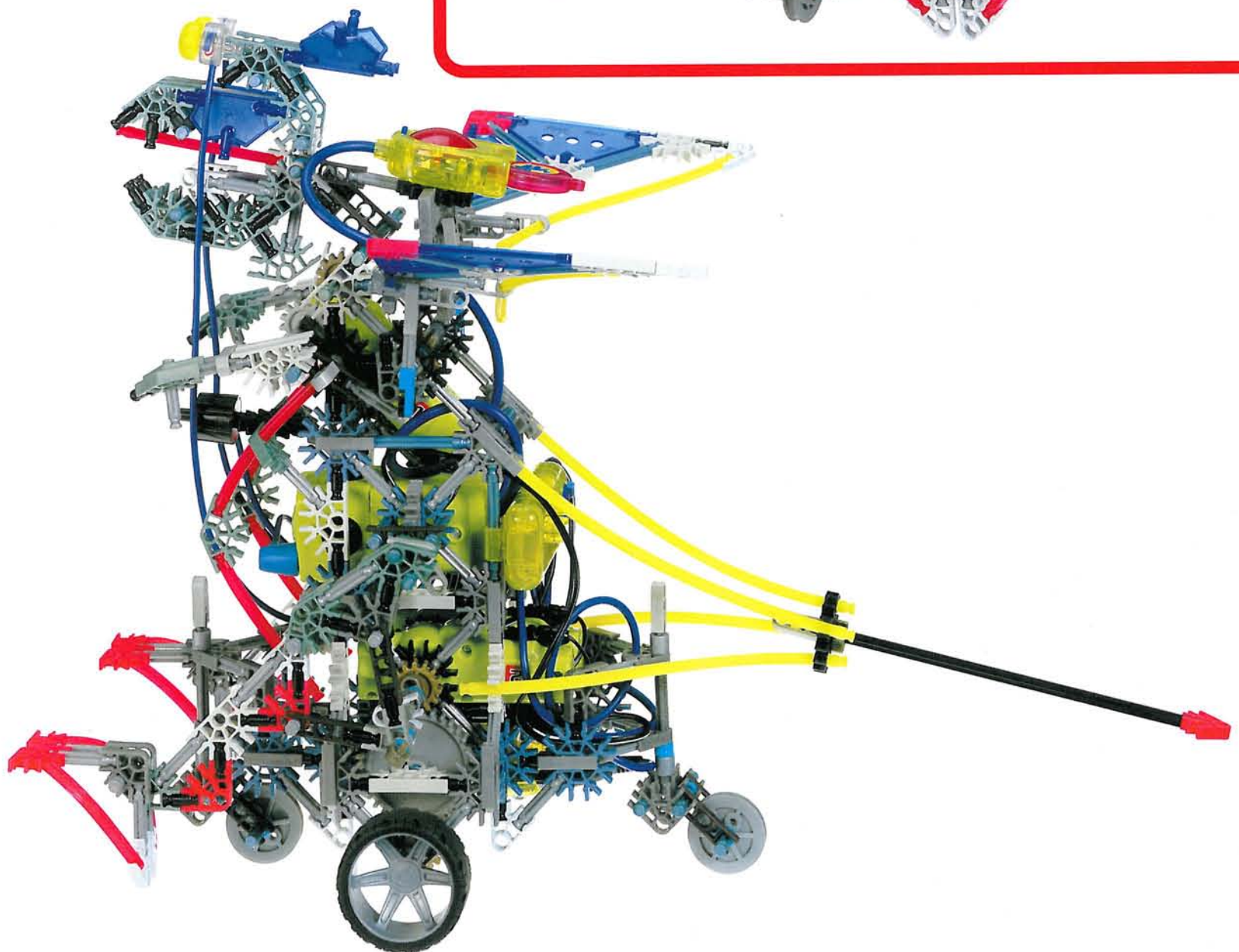
THUNDEROUS STOMP



Photo Guides

As you build your model these photos will help you to see how the K'NEX pieces all fit together.

Front View



Left Side View

A detailed LEGO Technic dinosaur robot is shown against a blue background with a planet. The robot is primarily blue and white, with yellow eyes and red accents. It has a complex mechanical structure with gears and wires. A yellow line points from the 'AUDIO' text to the robot's head area.

AUDIO

PARDON MY BREATH!
RAAAOARRR!
O000PS!

A detailed LEGO Technic dinosaur robot is shown against a blue background with a planet. The robot is primarily blue and white, with yellow eyes and red accents. It has a complex mechanical structure with gears and wires. A yellow line points from the 'CRUSHING JAWS' text to the robot's mouth area.

CRUSHING JAWS

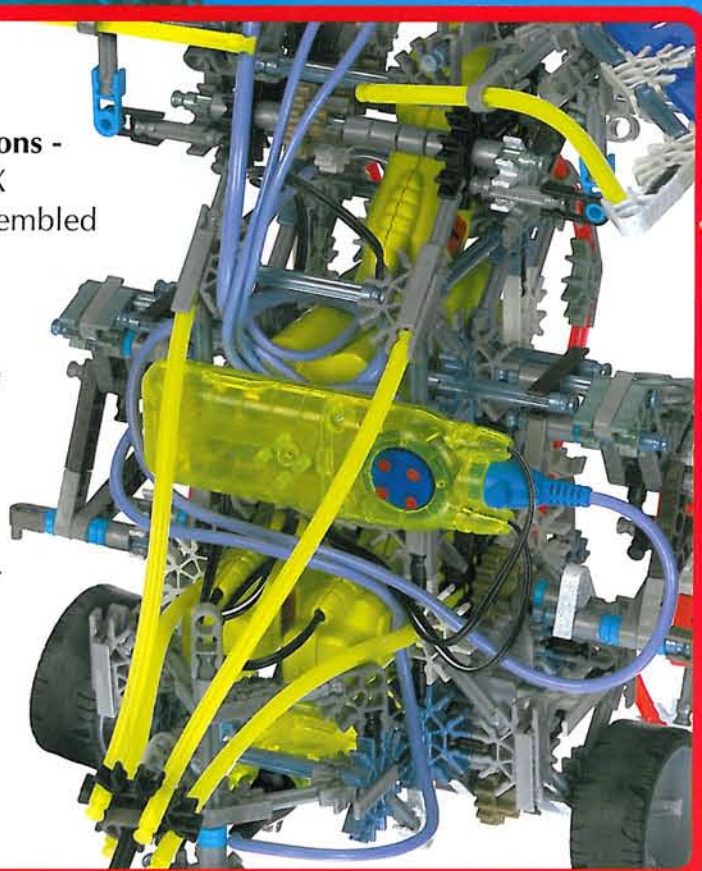
A detailed LEGO Technic dinosaur robot is shown against a blue background with a planet. The robot is primarily blue and white, with yellow eyes and red accents. It has a complex mechanical structure with gears and wires. A yellow line points from the 'PREHISTORIC CLAWS' text to the robot's foot area.

PREHISTORIC CLAWS

A detailed LEGO Technic dinosaur robot is shown against a blue background with a planet. The robot is primarily blue and white, with yellow eyes and red accents. It has a complex mechanical structure with gears and wires. A yellow line points from the 'Final Check!' text to the robot's body.

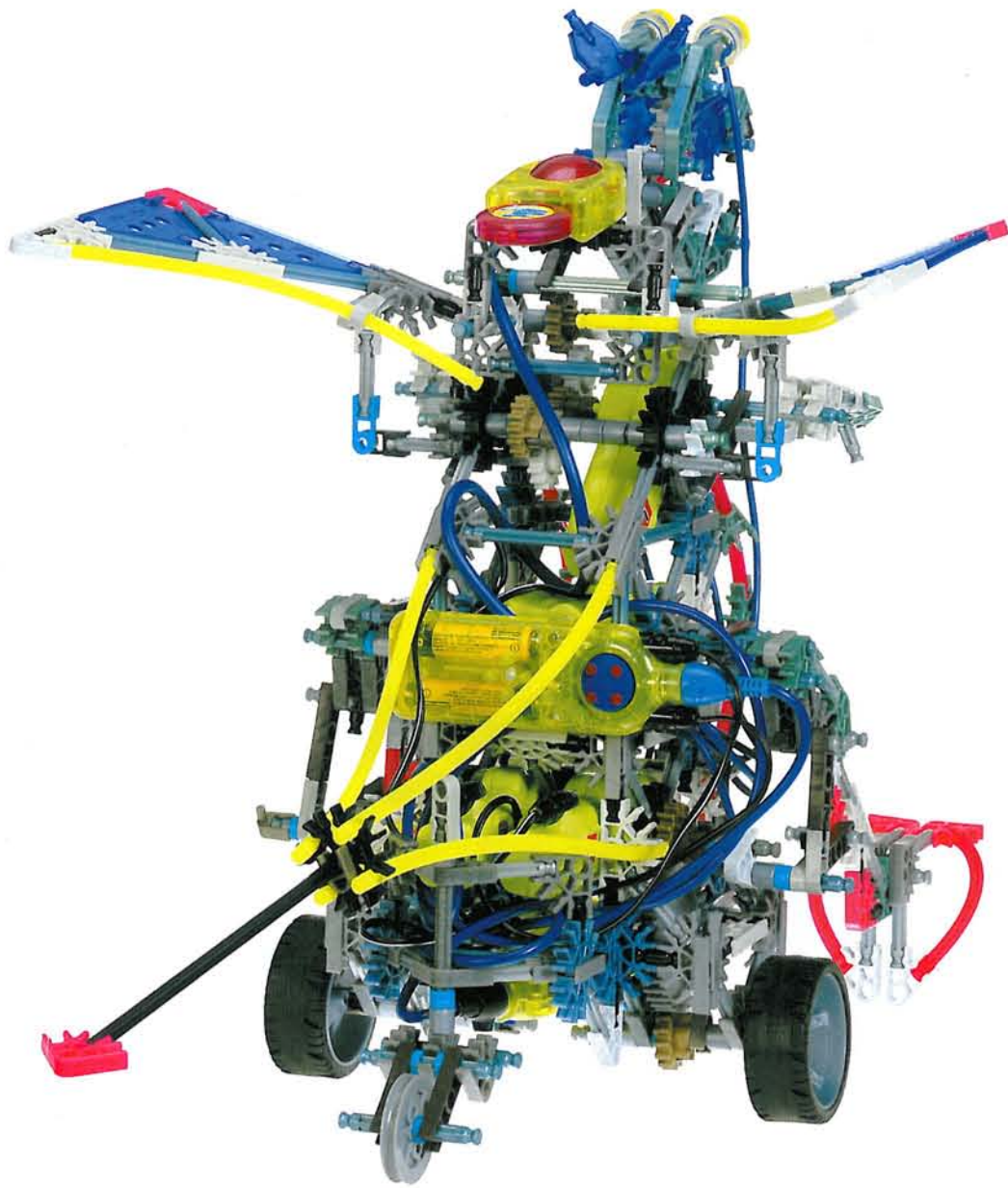
Final Check!

Before you Cyberize your model and bring it to life, take a minute to make sure everything is ready.

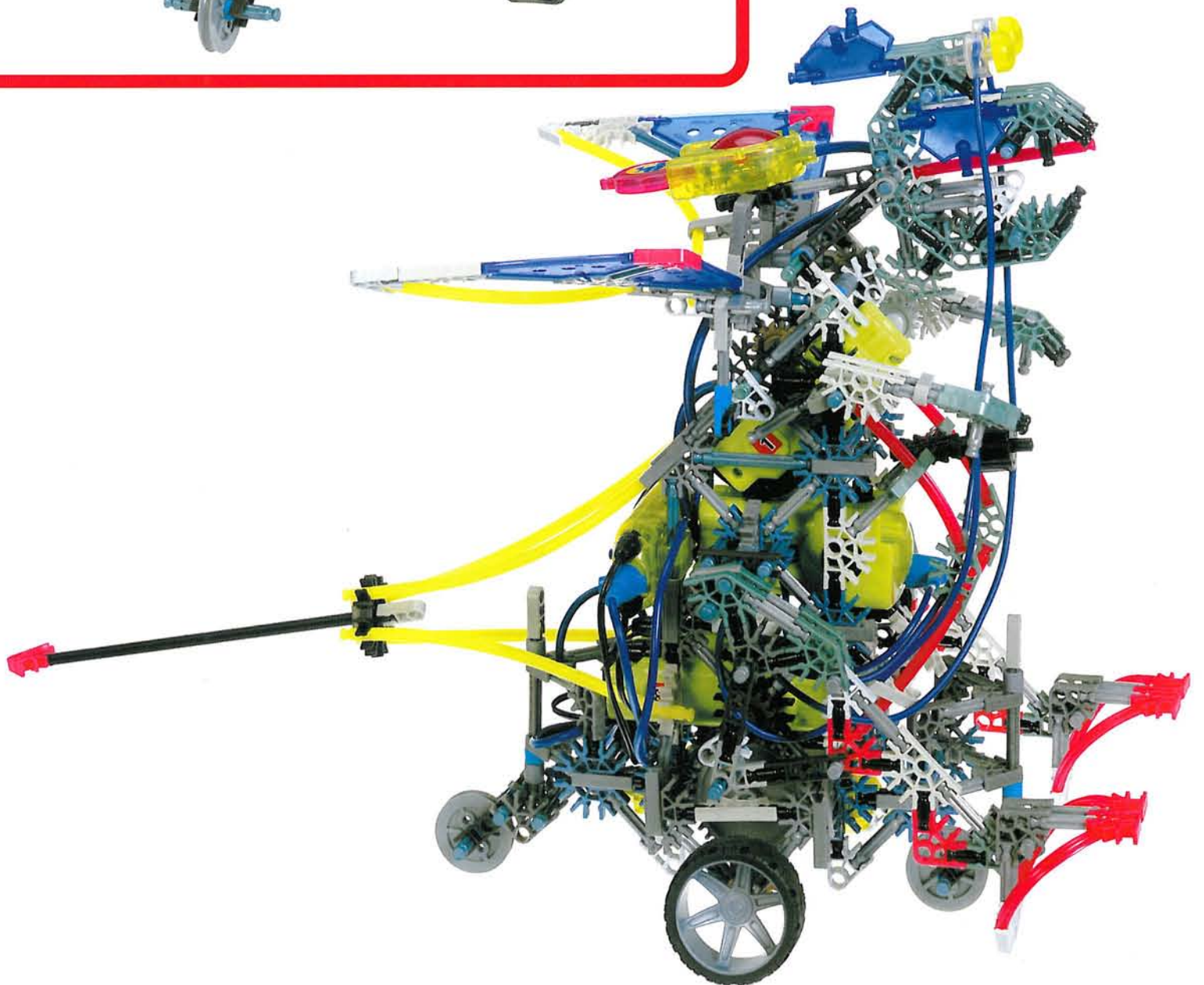
A close-up view of the robot's internal wiring and mechanical components. The wires are yellow and blue, and the components are grey and white. A red border surrounds the image.

Check All Connections -
Make sure all K'NEX components are assembled securely. Check the Troubleshooting Guide on pages 116-117 if you have any trouble.

Secure the Wires -
You don't want your creation to stumble because a wire got in the way. Stow all wires neatly within model, away from gears and wheels.



Back View



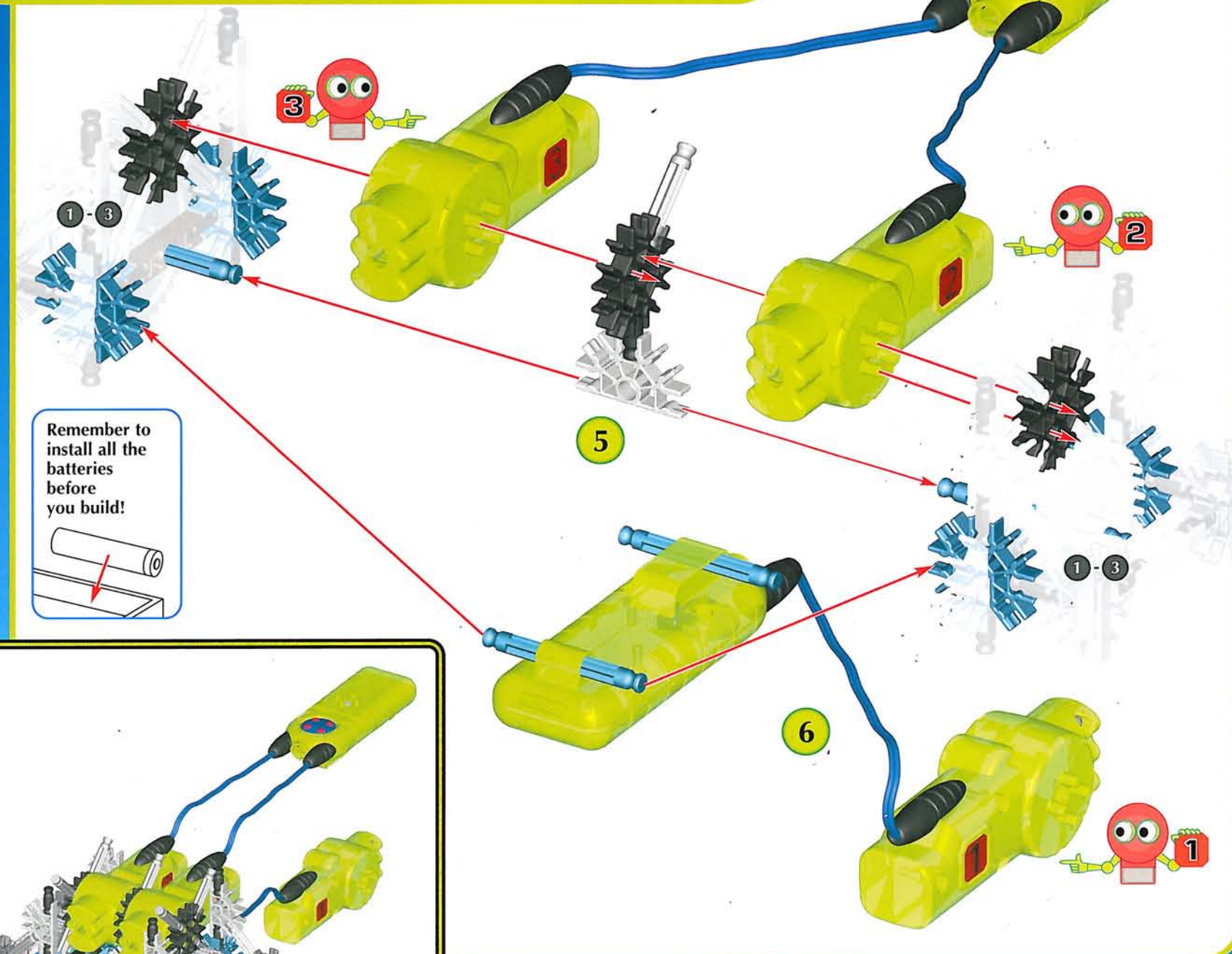
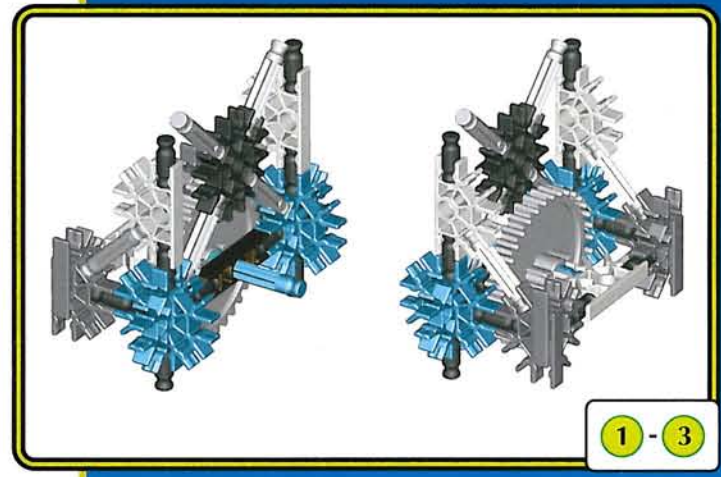
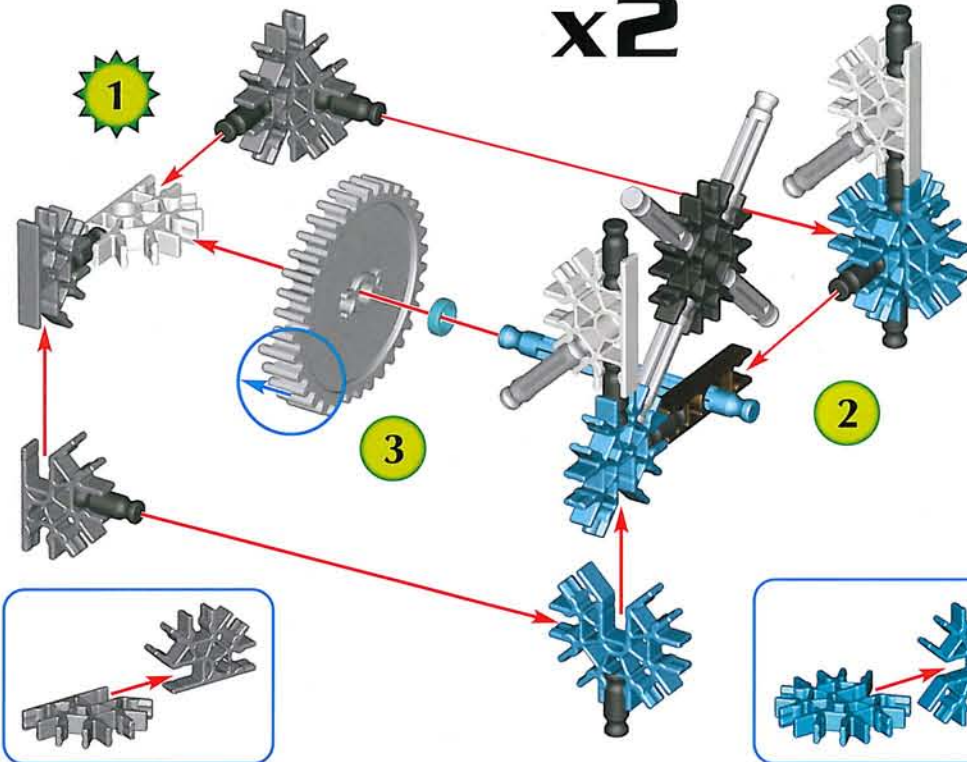
Right Side View



Build DRAX

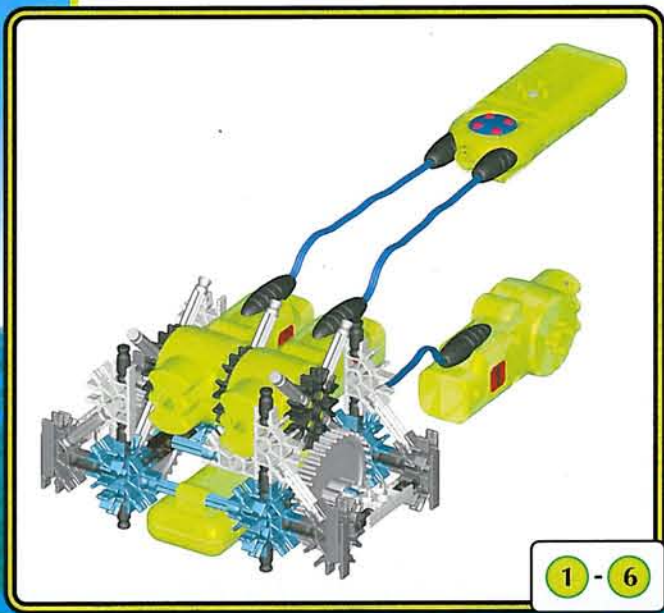
Some steps include pieces that can require a strong "push" to snap together. Don't be afraid to ask for adult help!

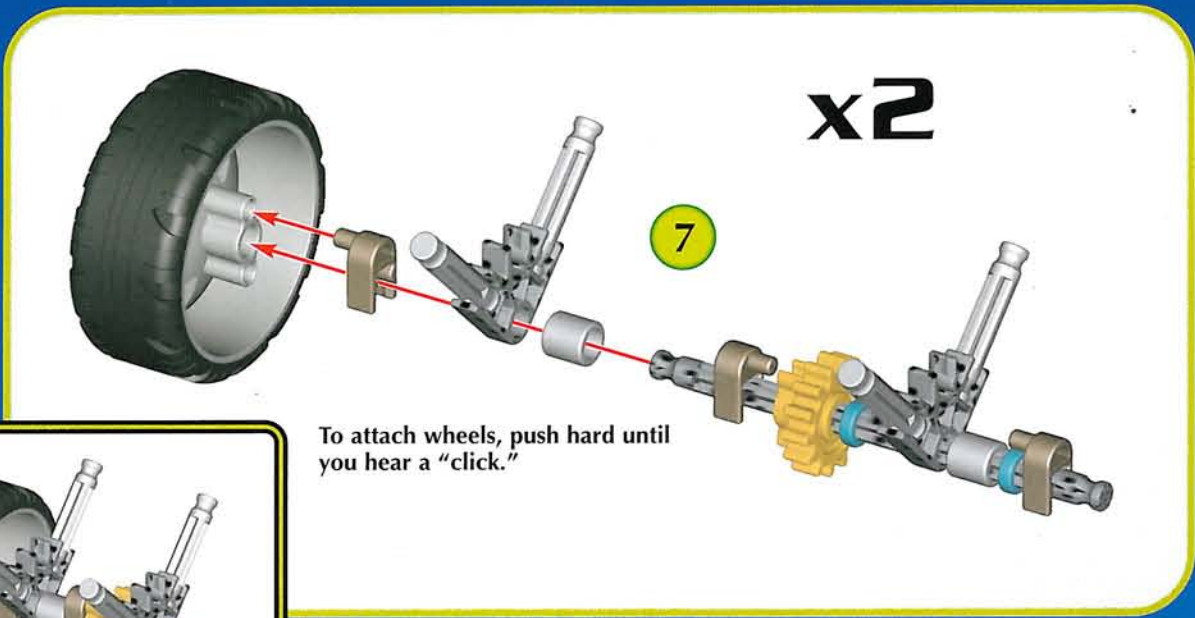
x2



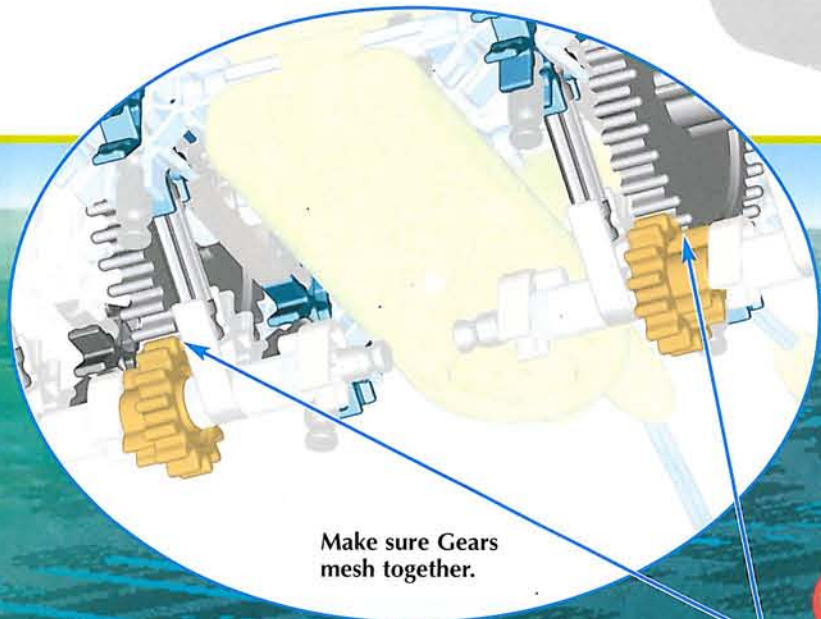
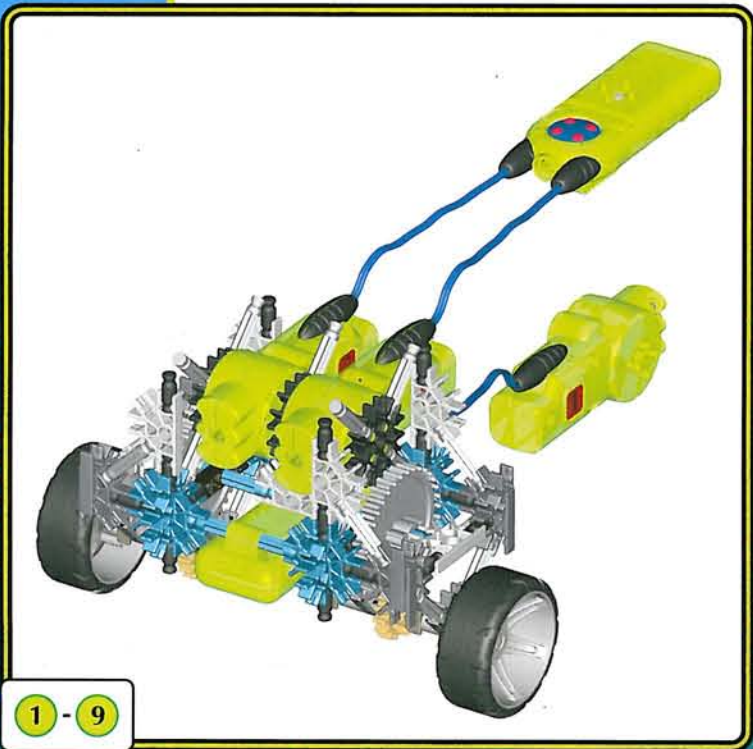
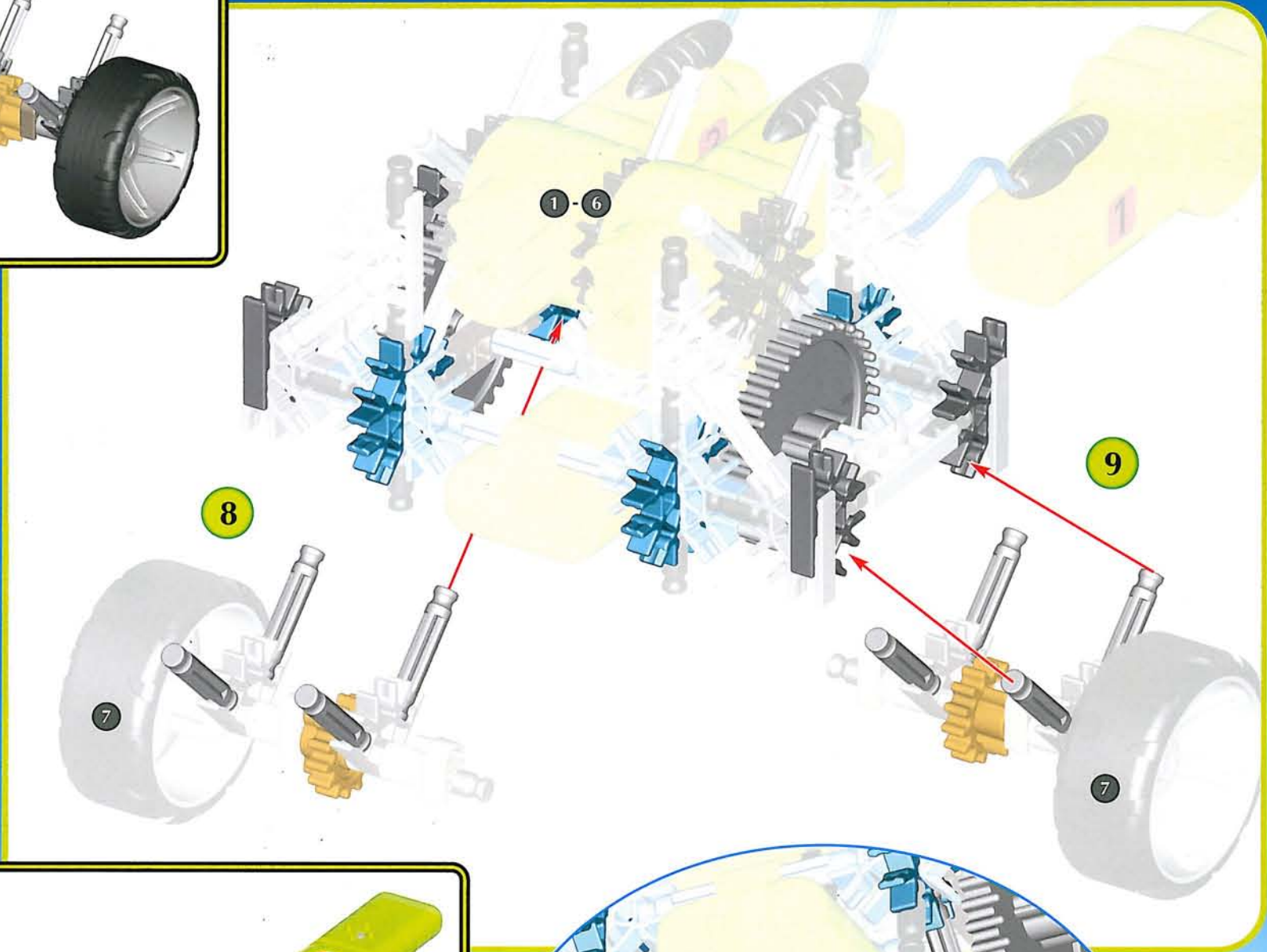
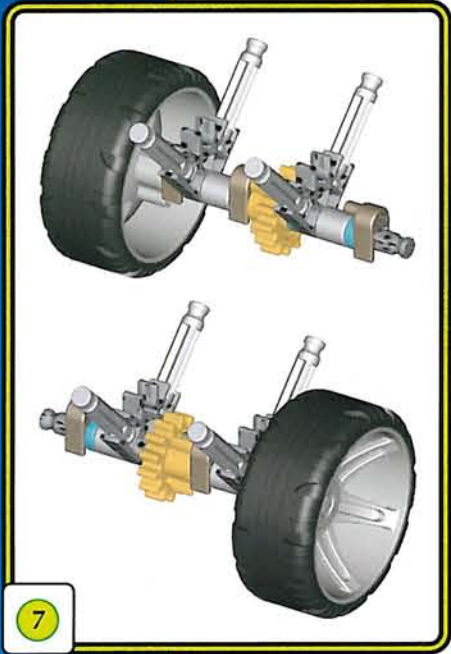
Remember to install all the batteries before you build!

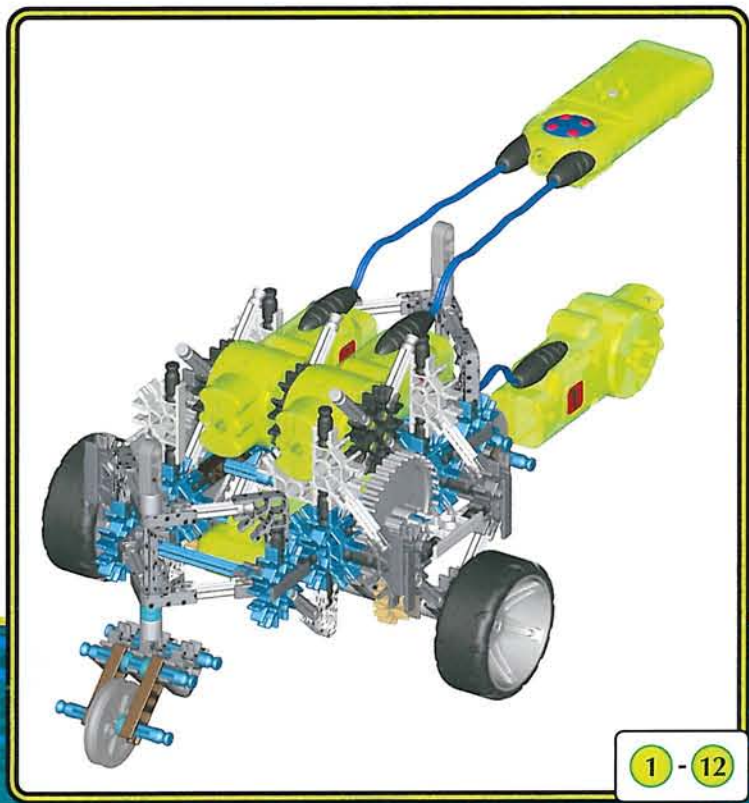
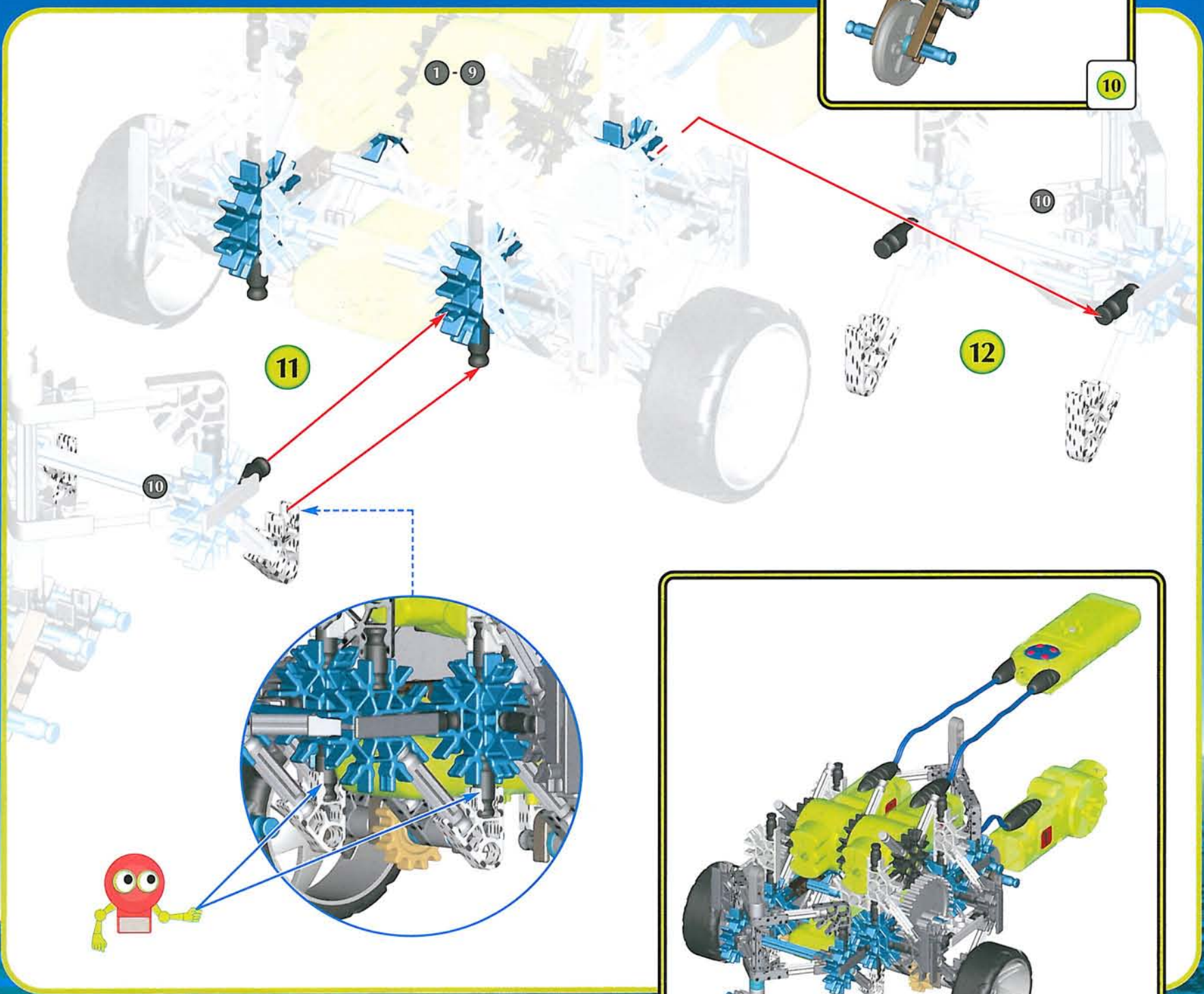
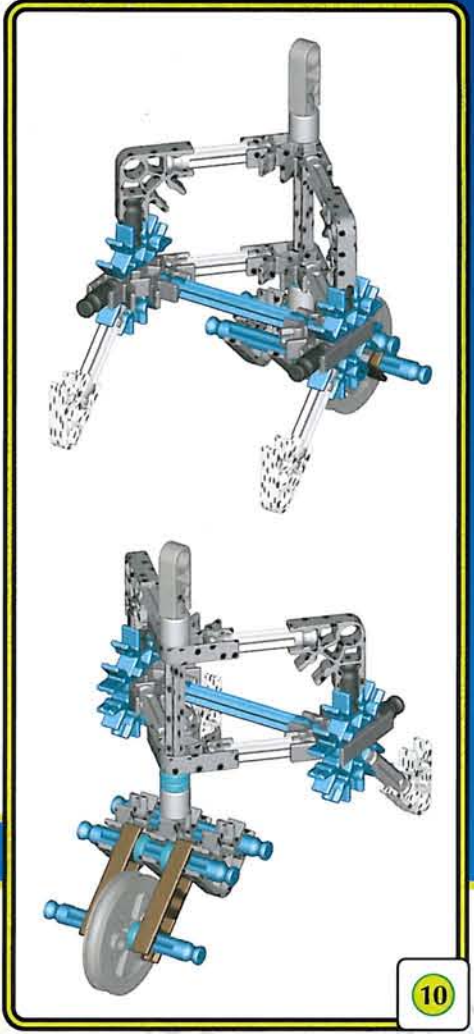
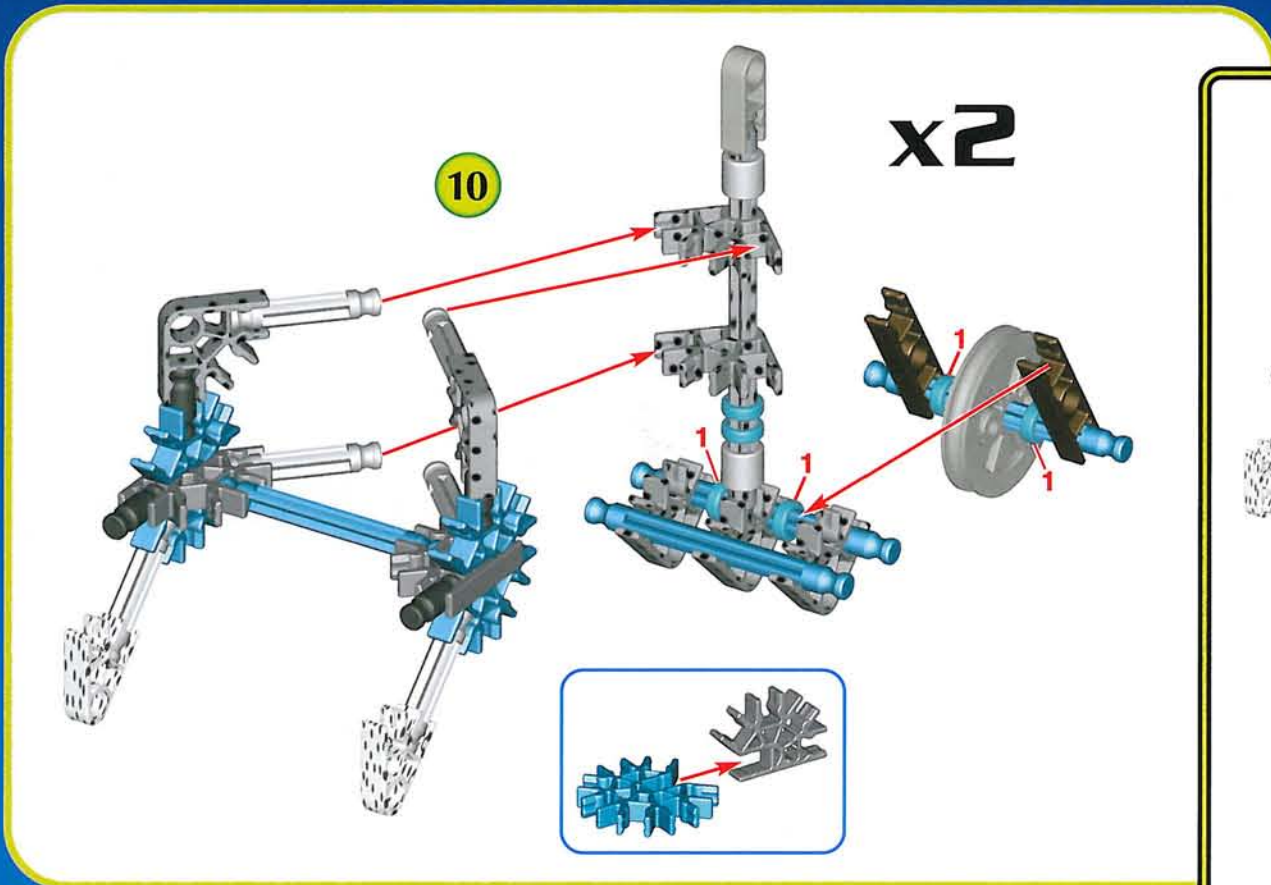
Diagram showing a battery being inserted into a compartment.

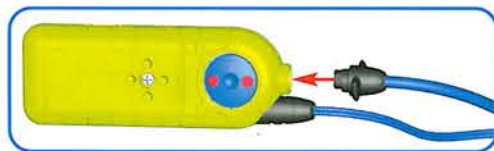
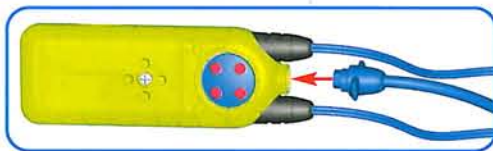




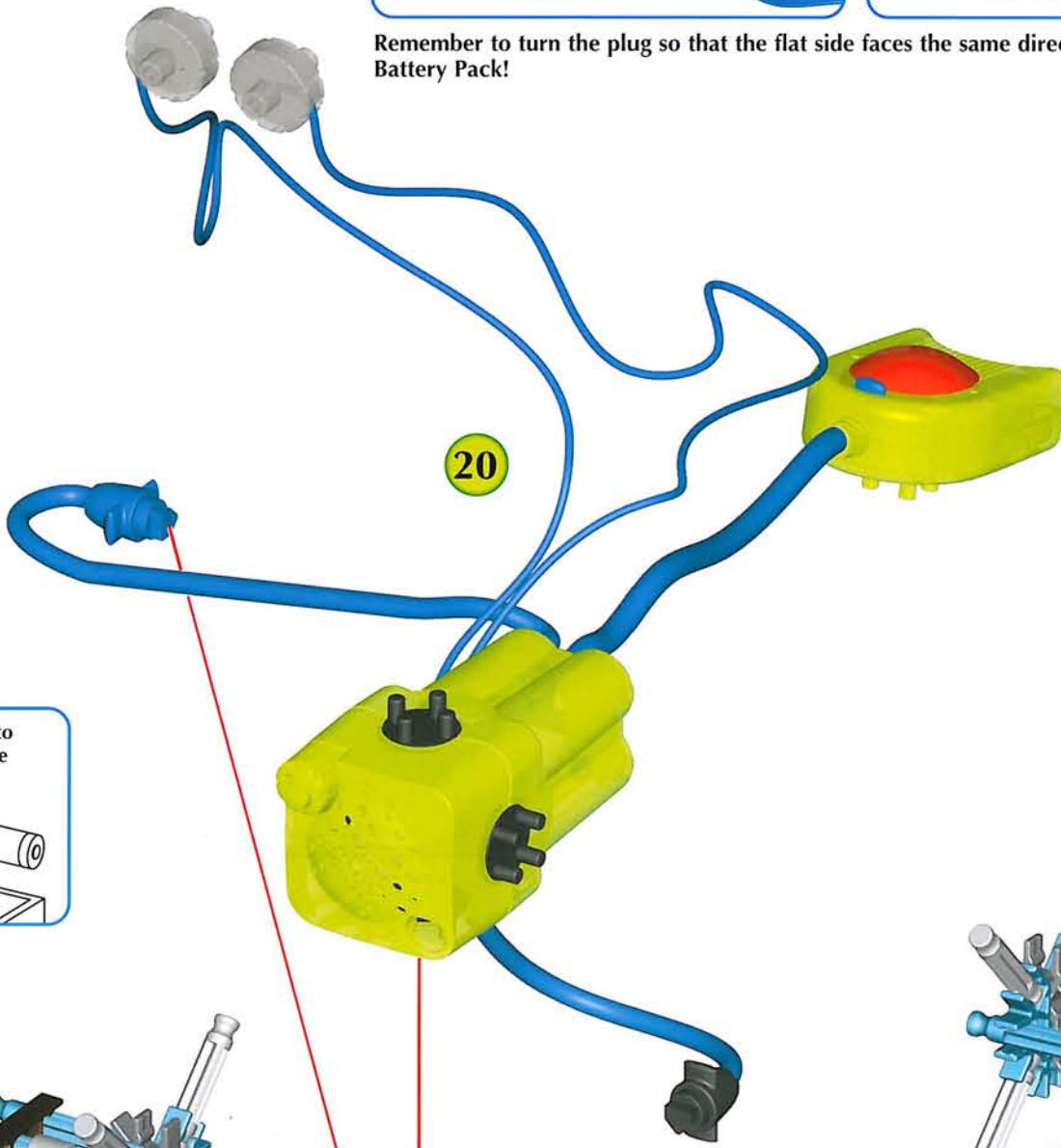
To attach wheels, push hard until you hear a "click."



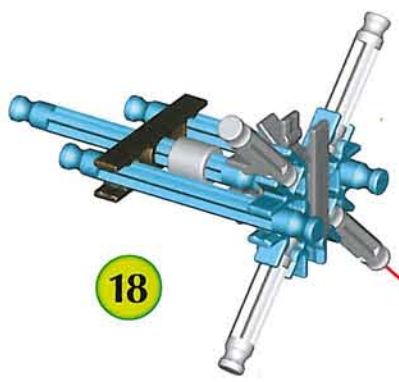
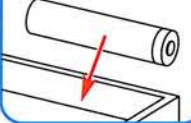




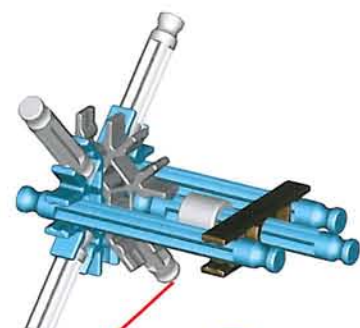
Remember to turn the plug so that the flat side faces the same direction as the flat side in the Battery Pack!



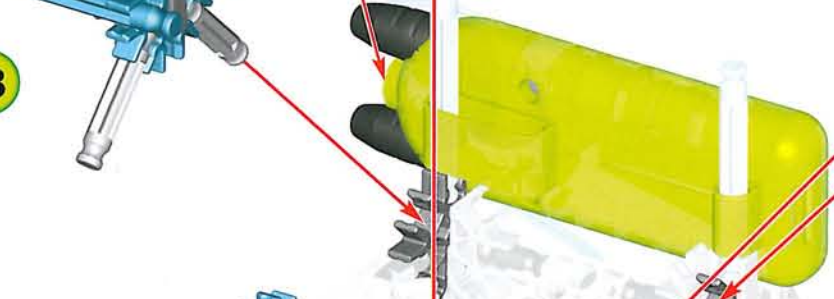
Remember to install all the batteries!



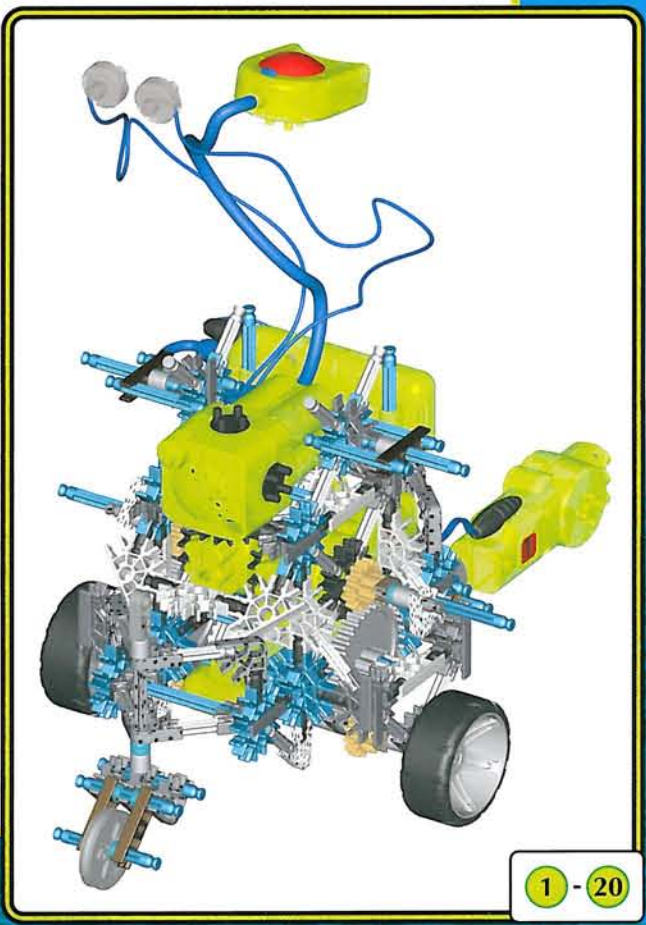
18



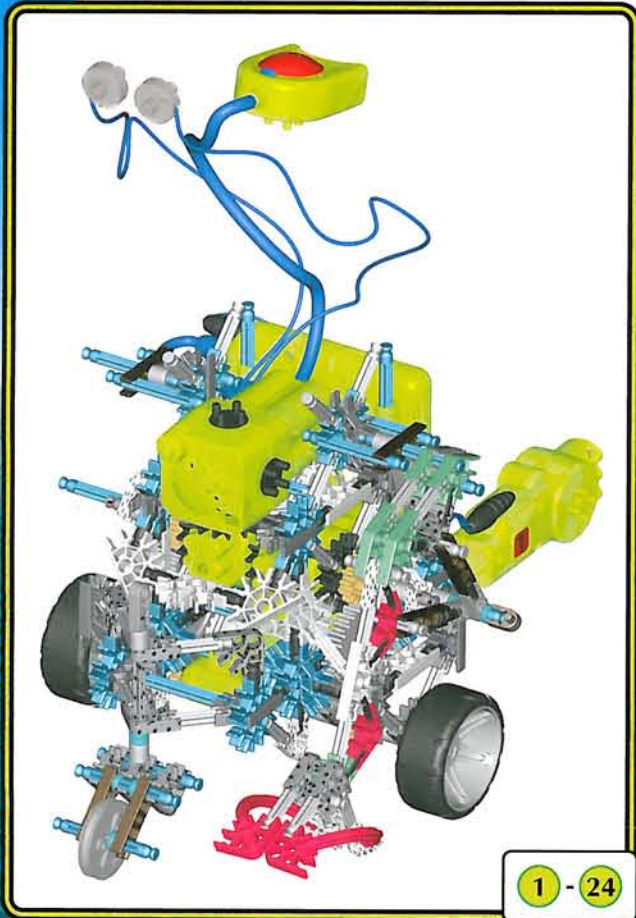
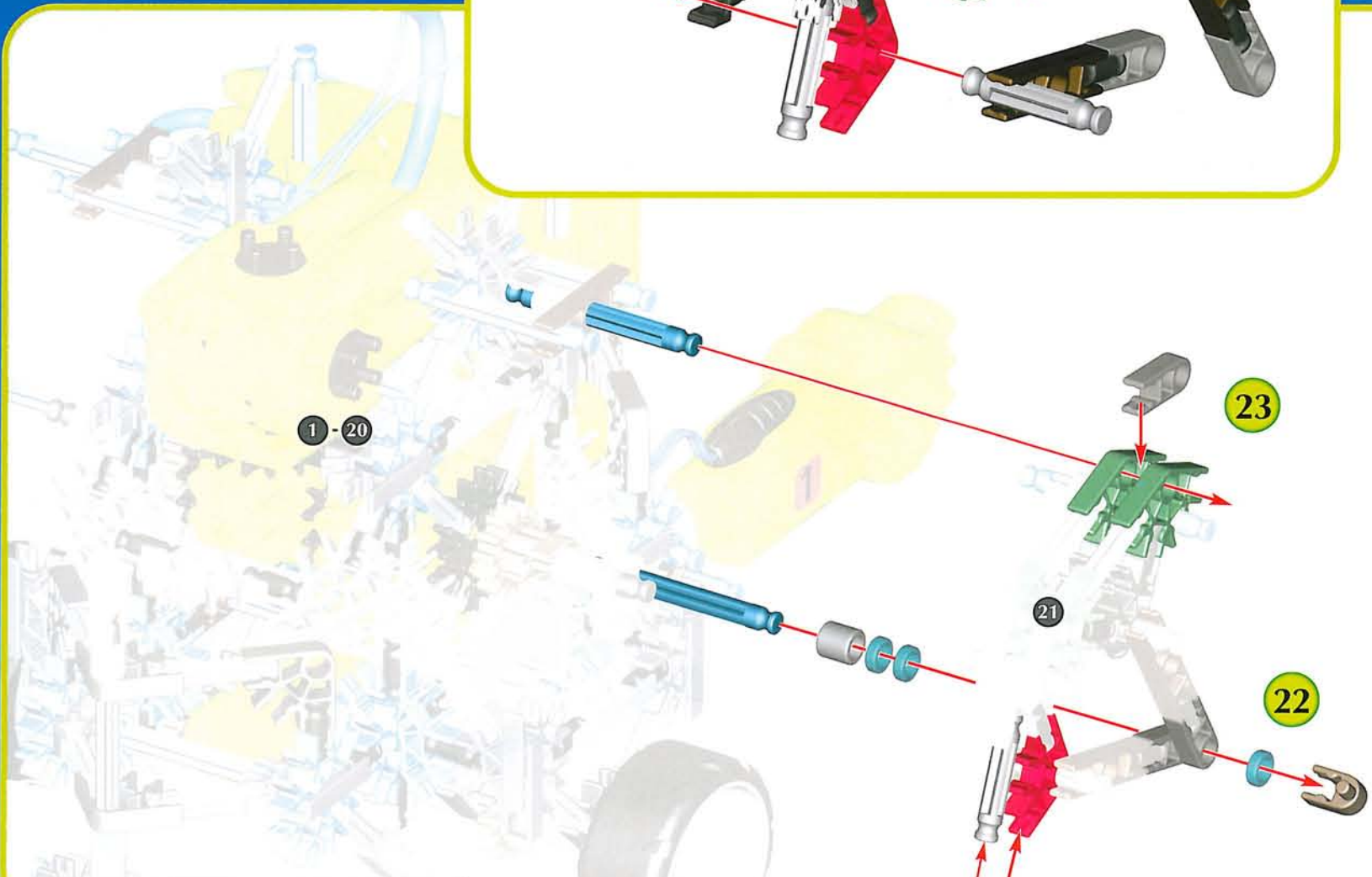
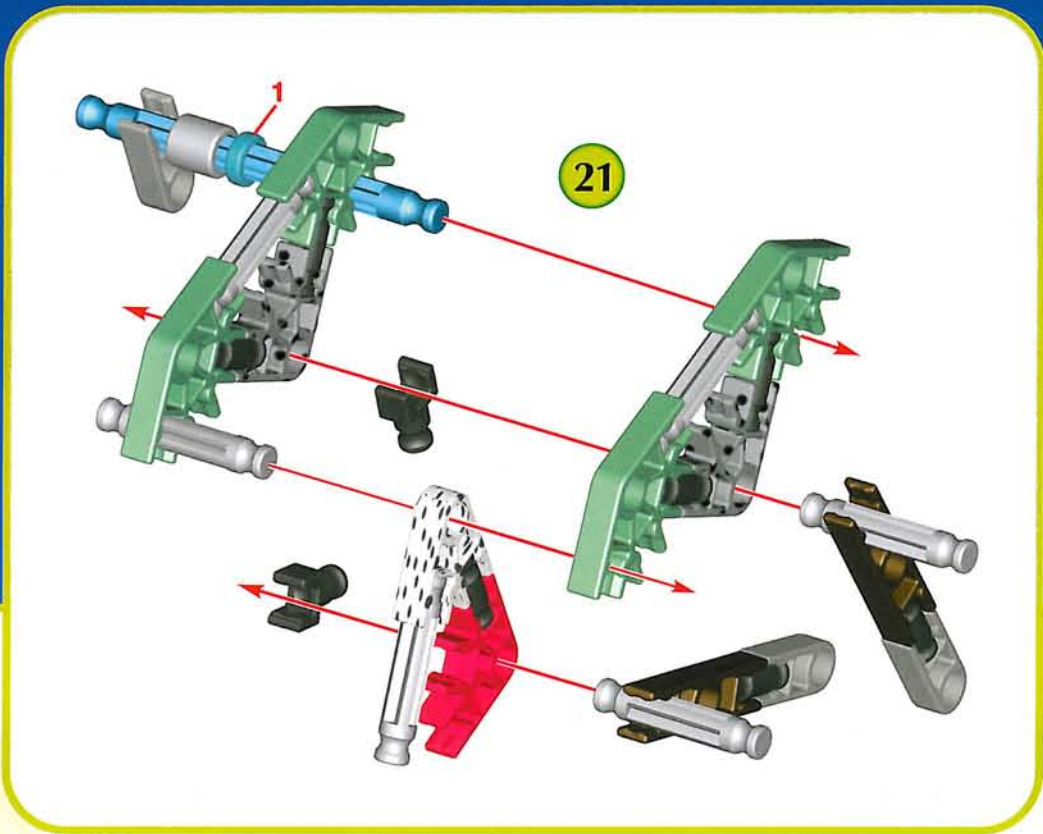
19




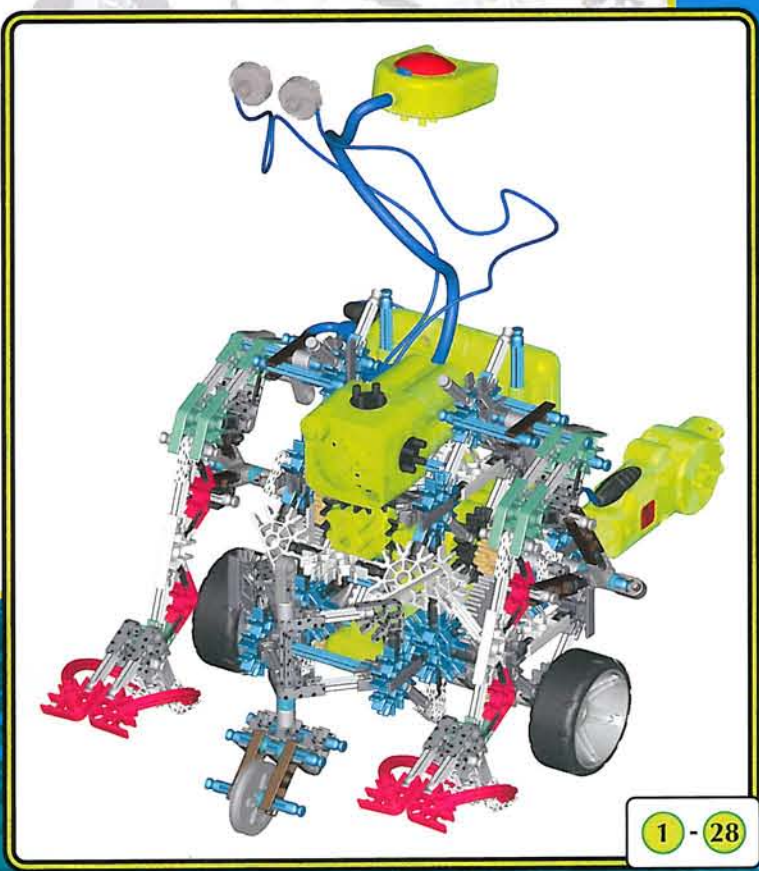
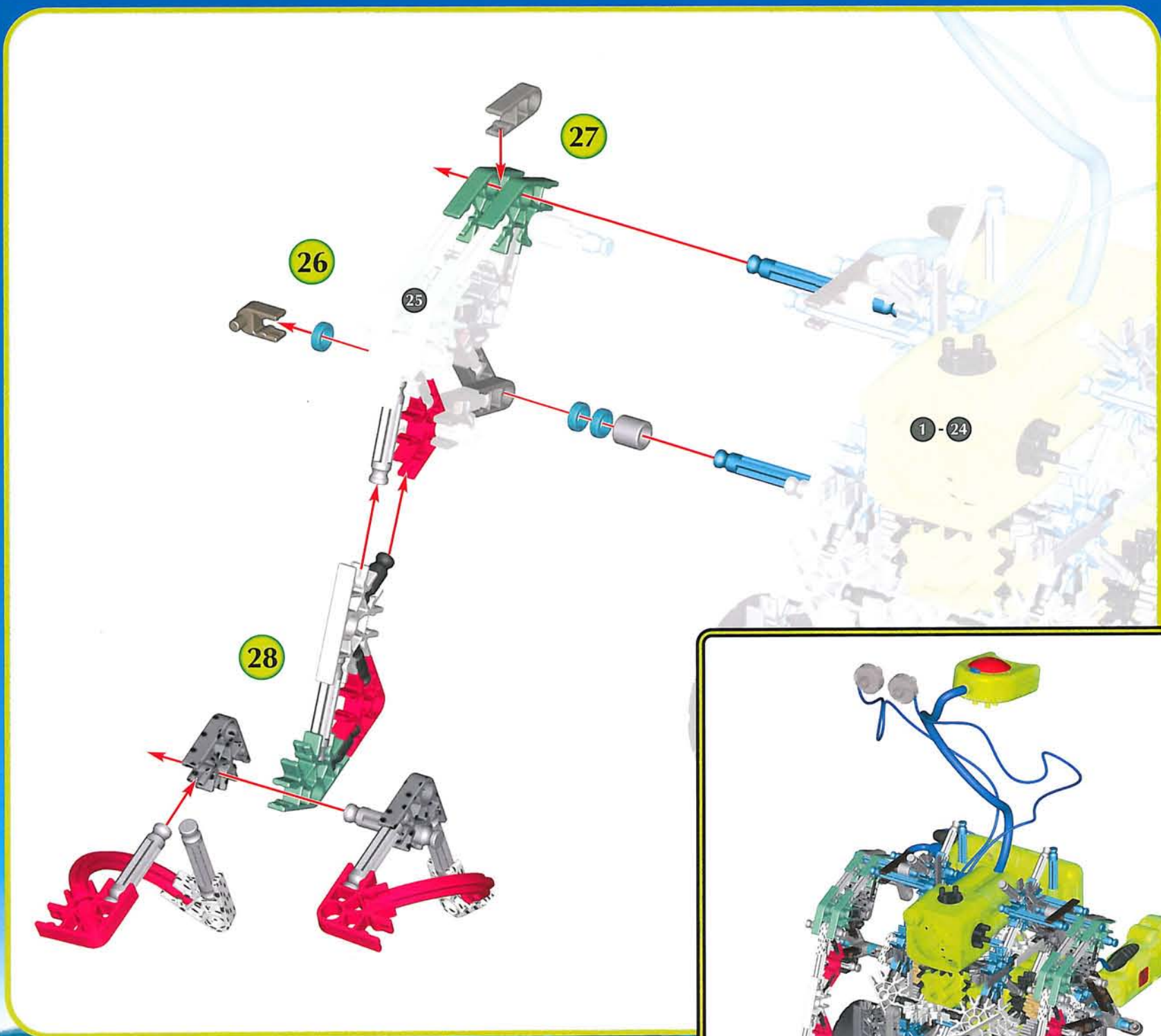
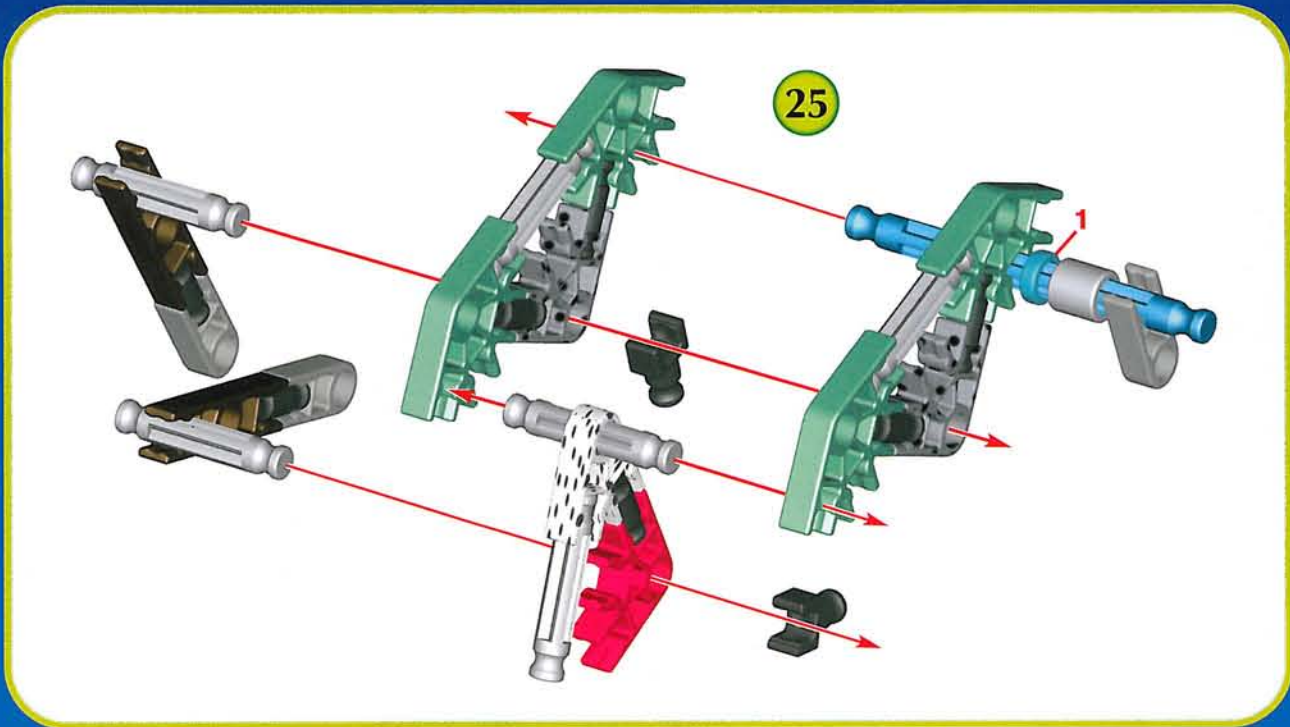
1 - 17

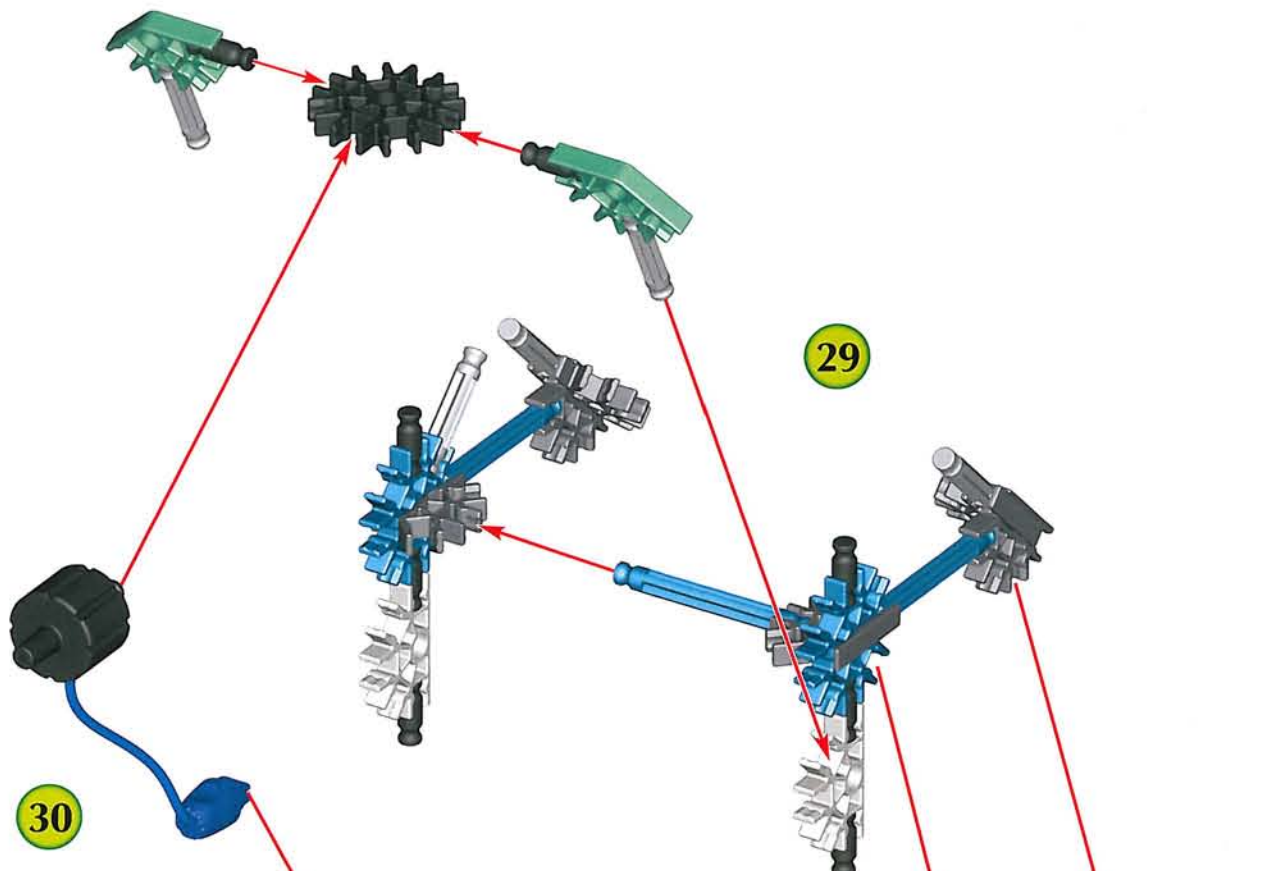


1 - 20

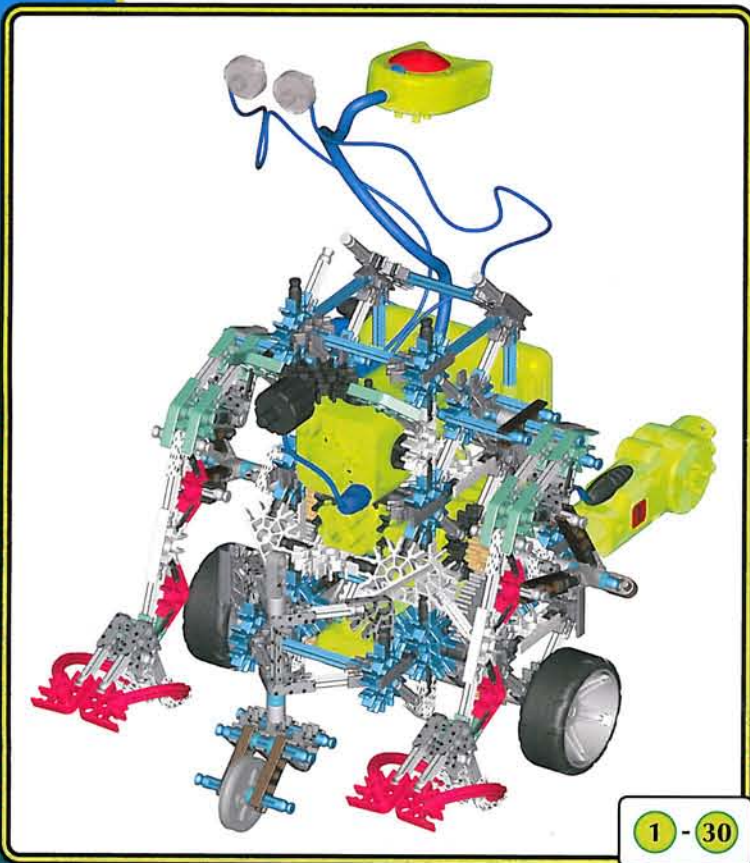
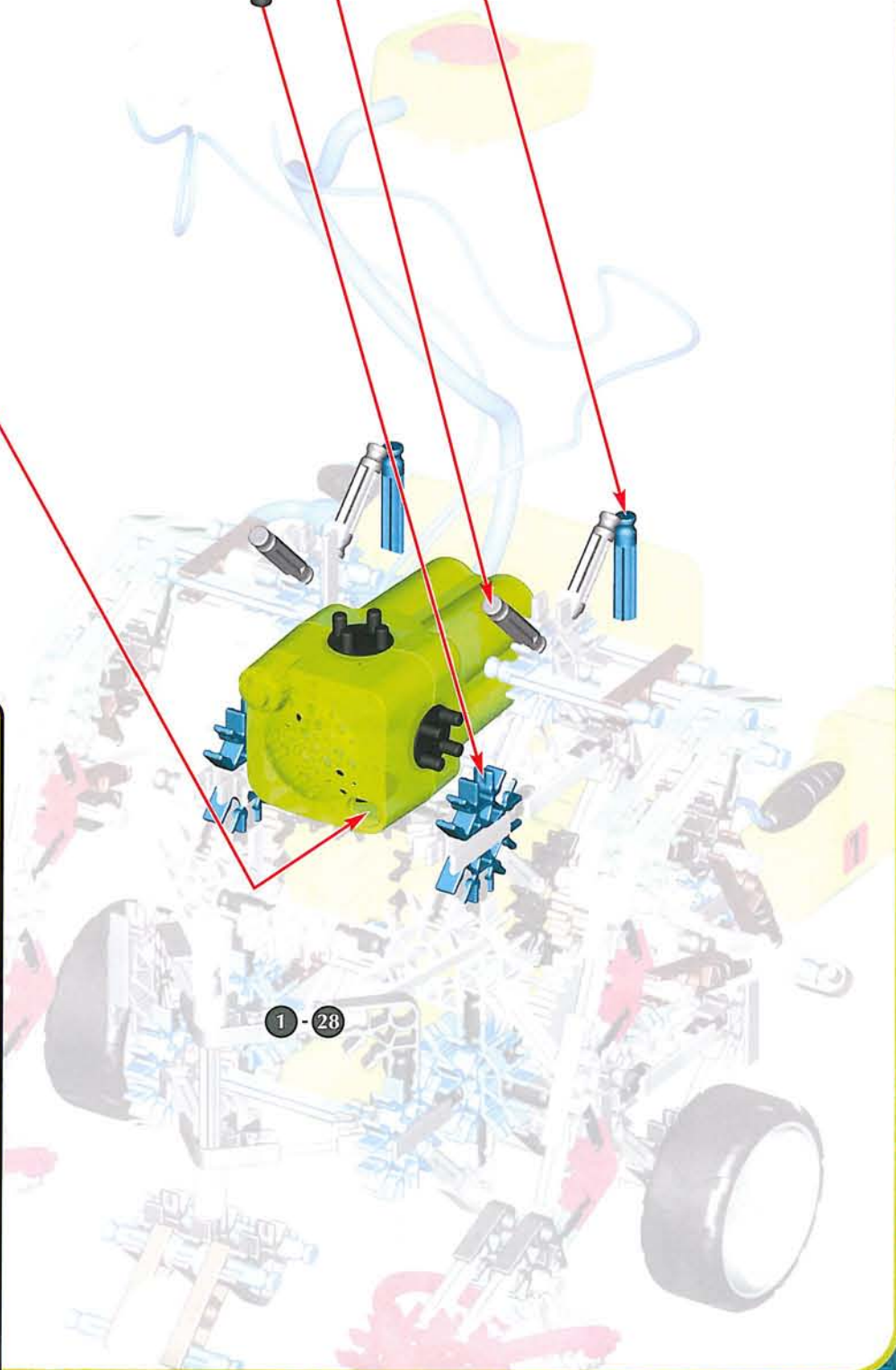



 Bend Flexi-Rods
 before attaching to
 model!

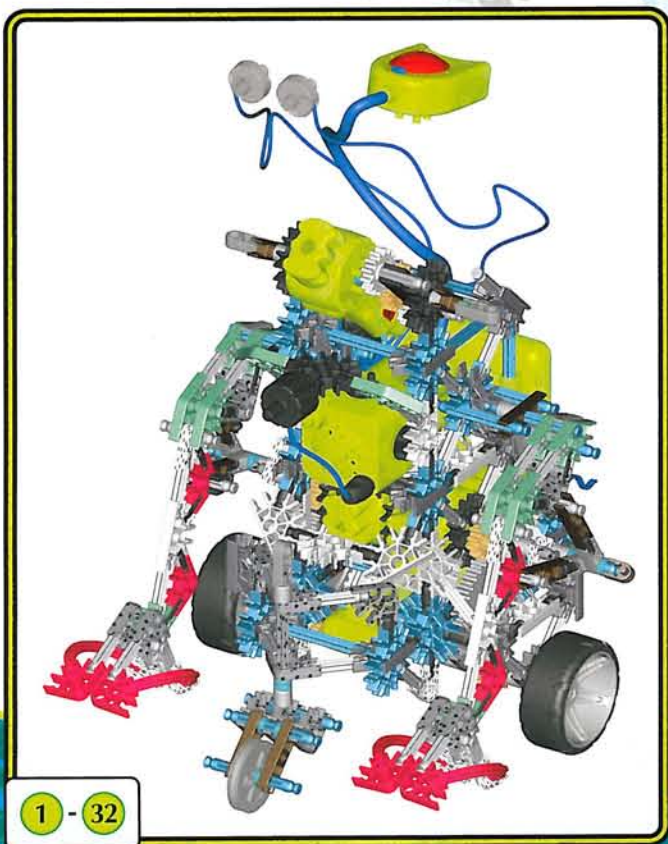
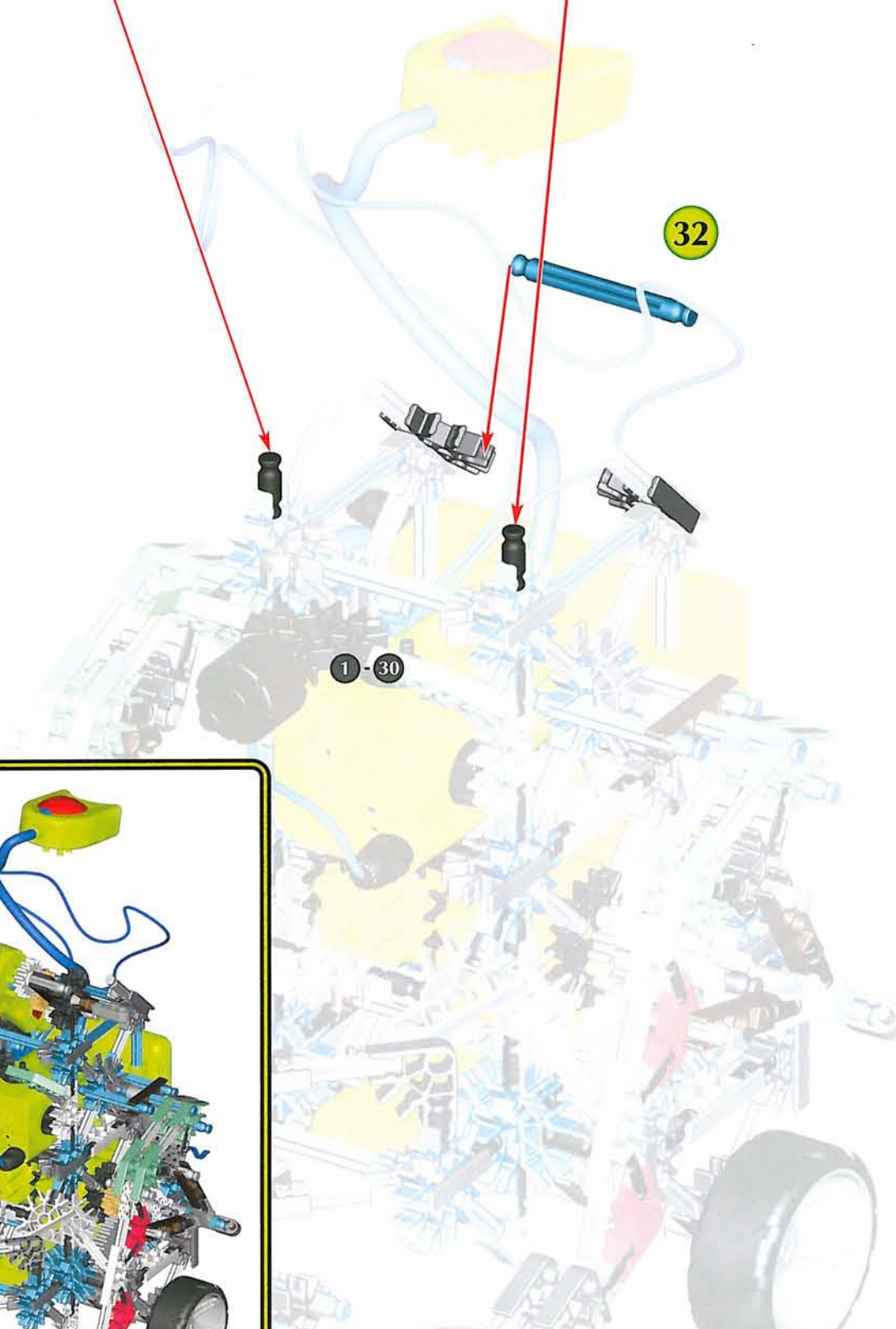
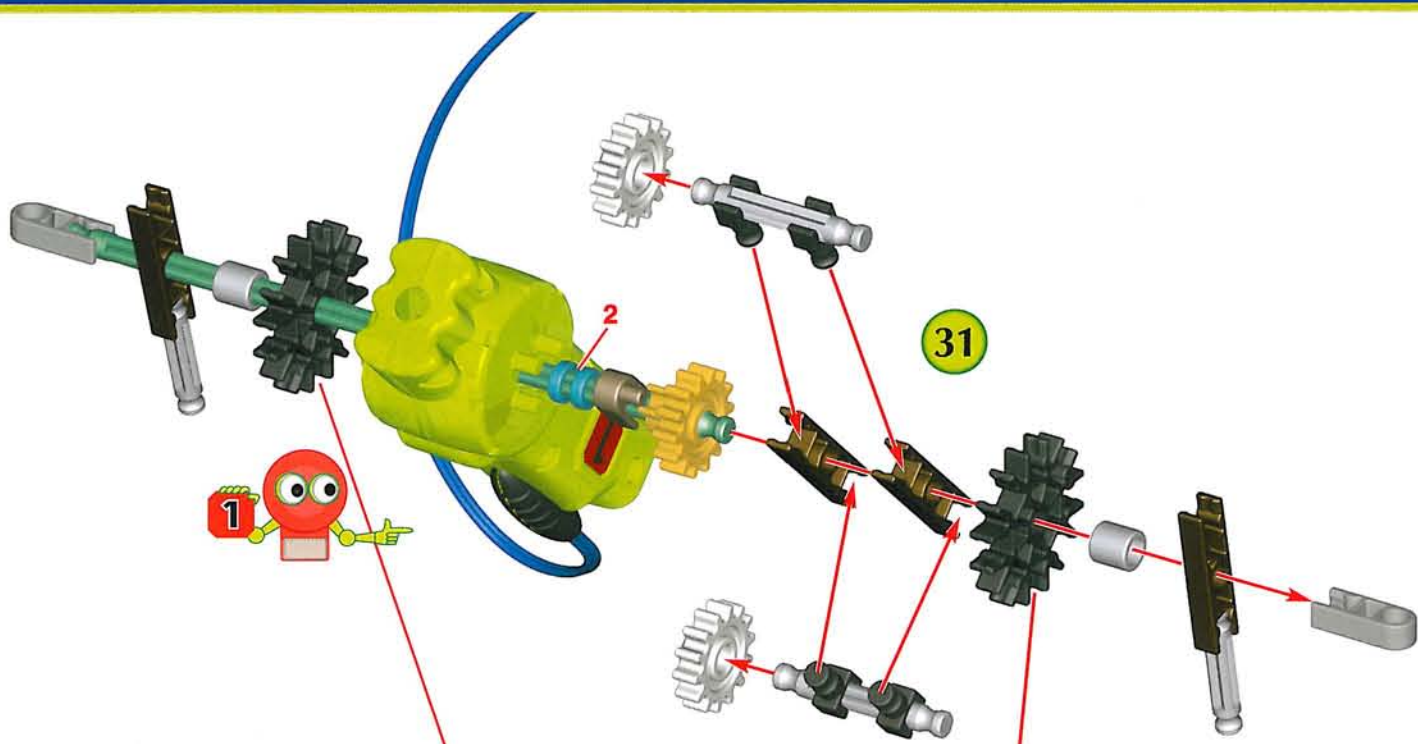




Remember to turn the plug so that the flat side faces the same direction as the flat side in the Cyber Processor!

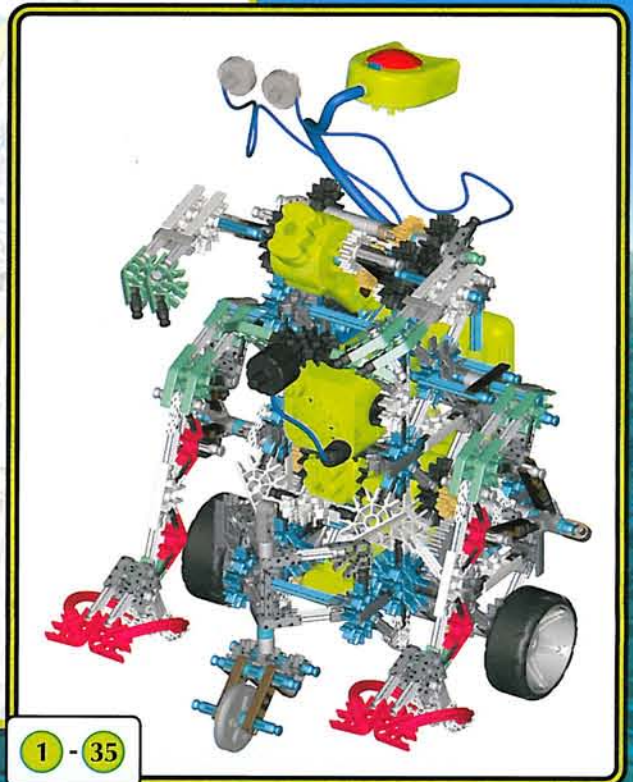
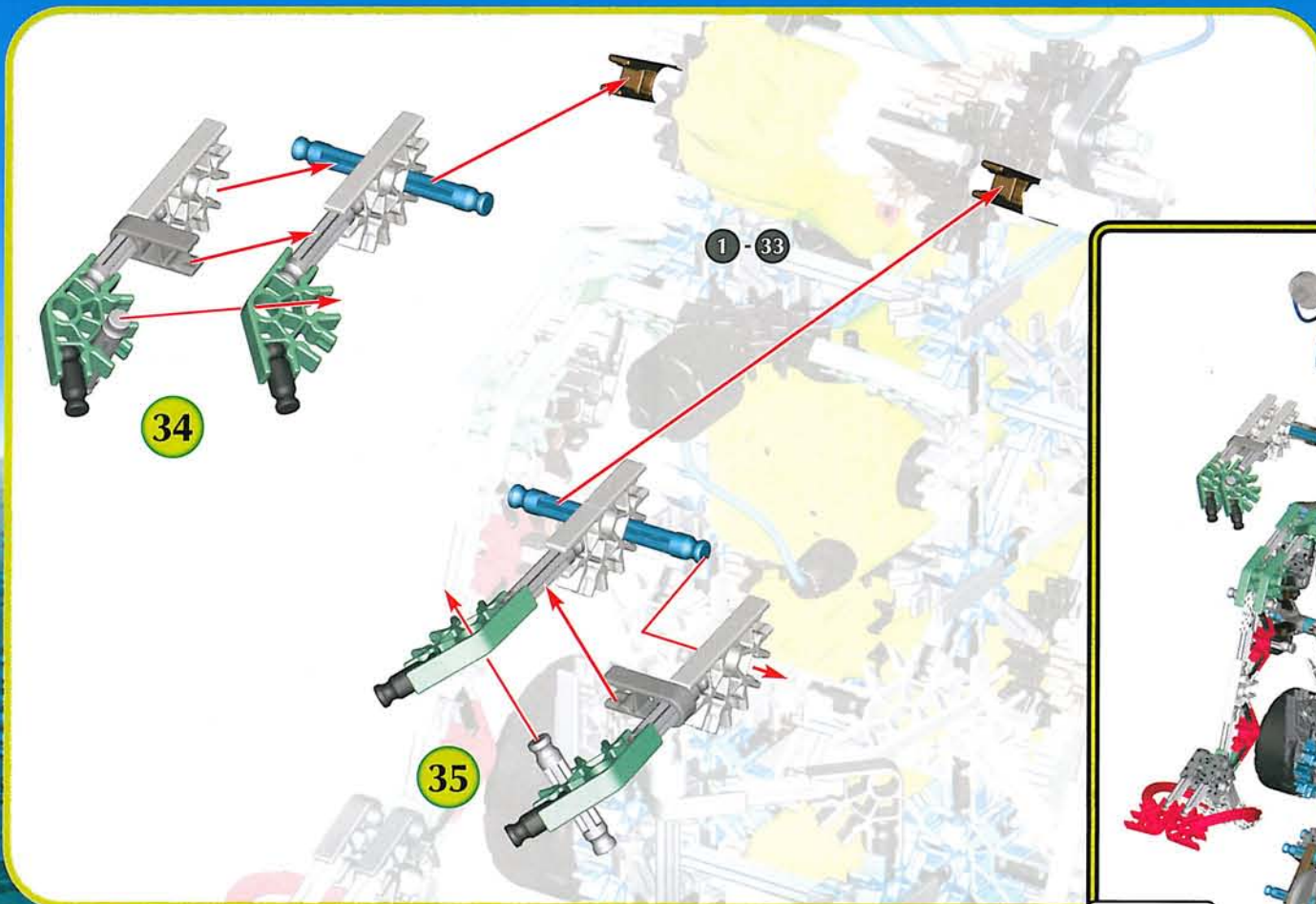
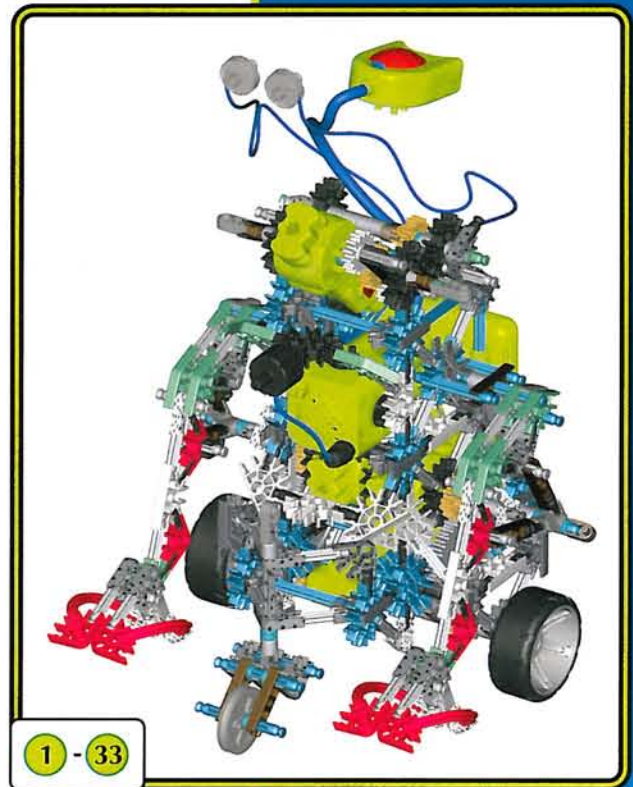
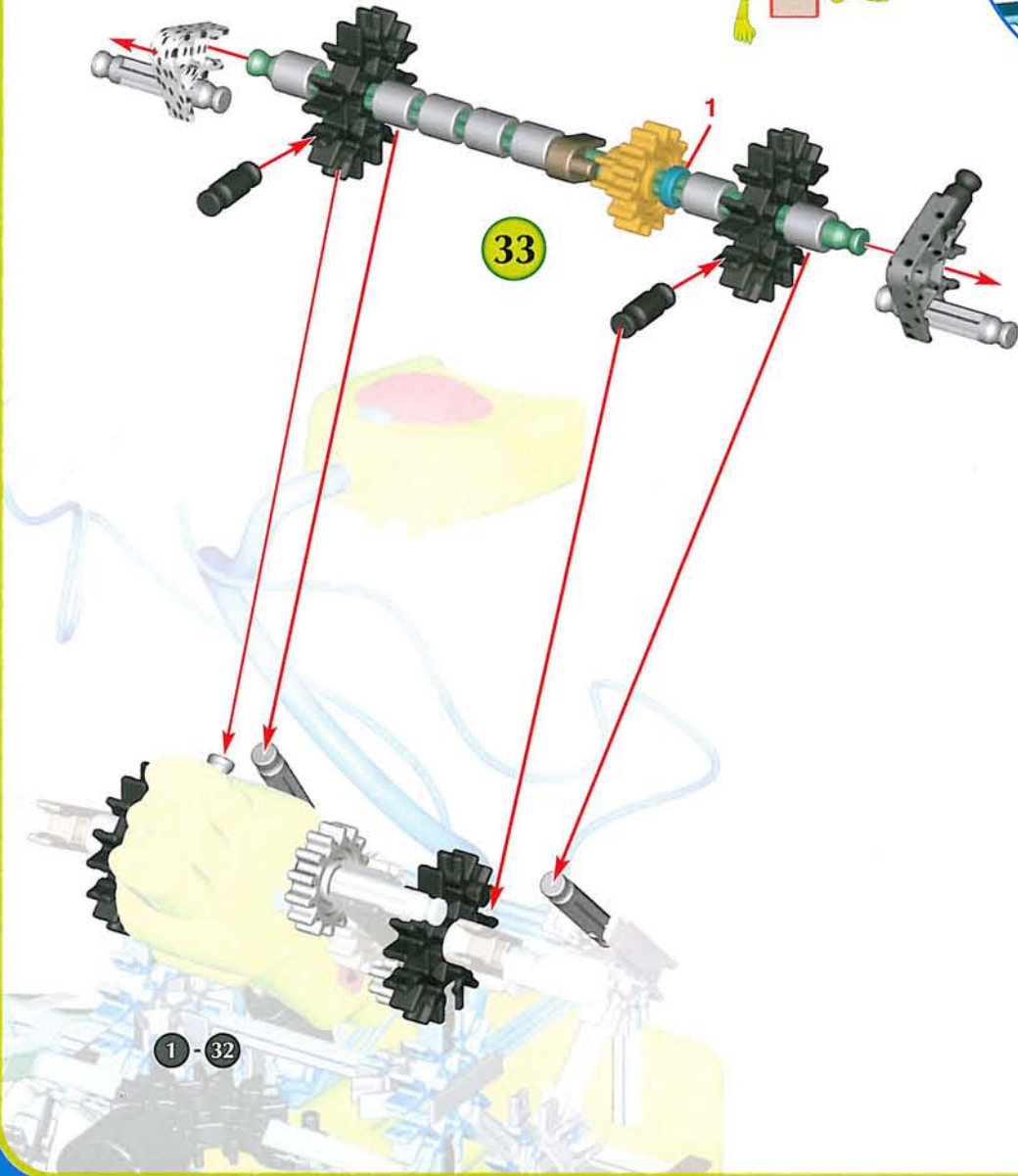


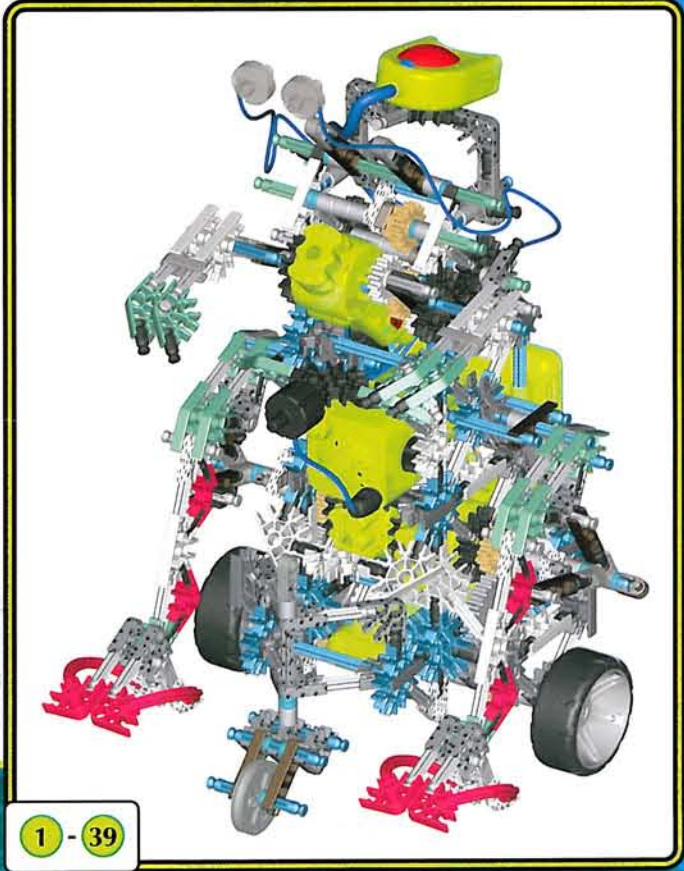
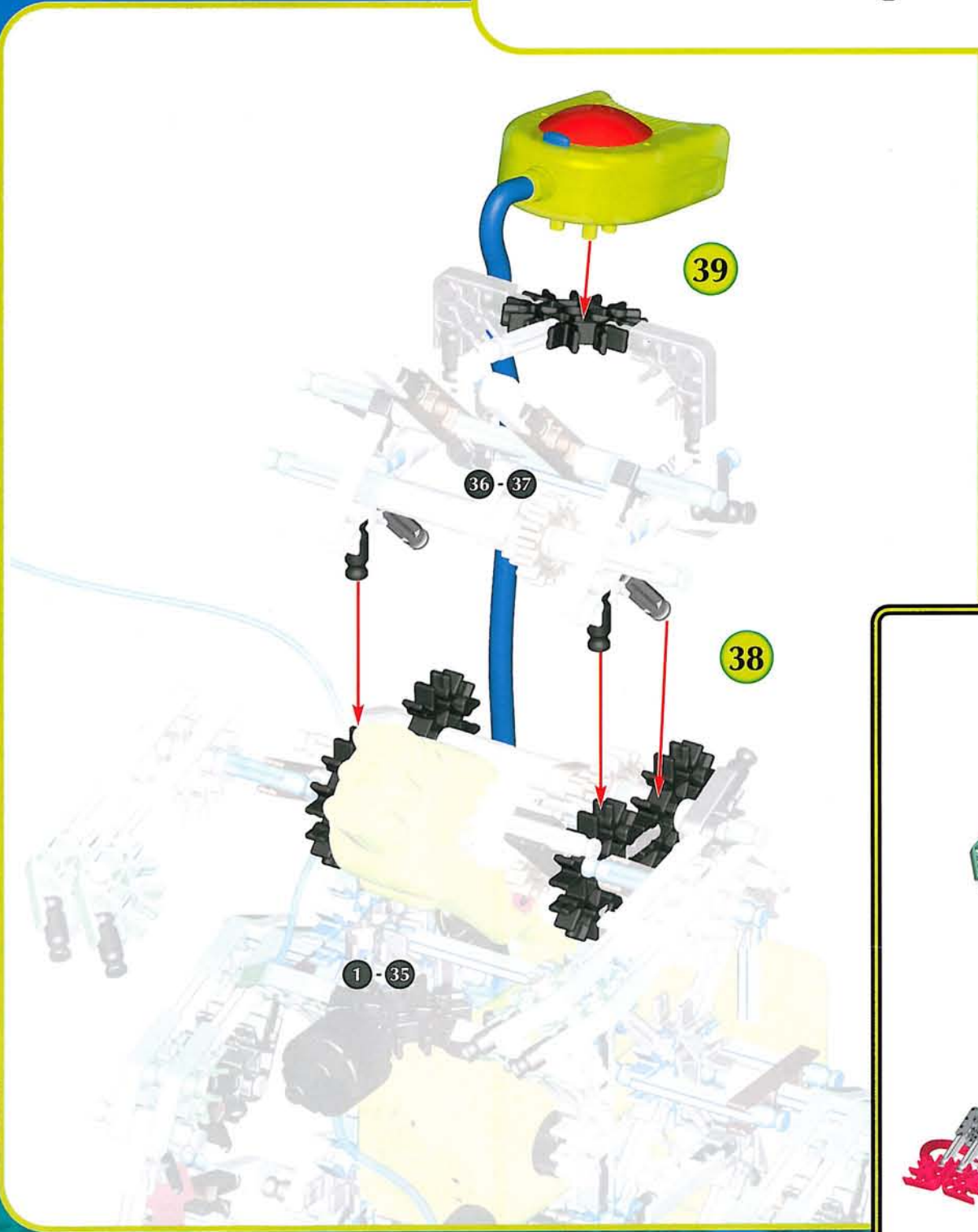
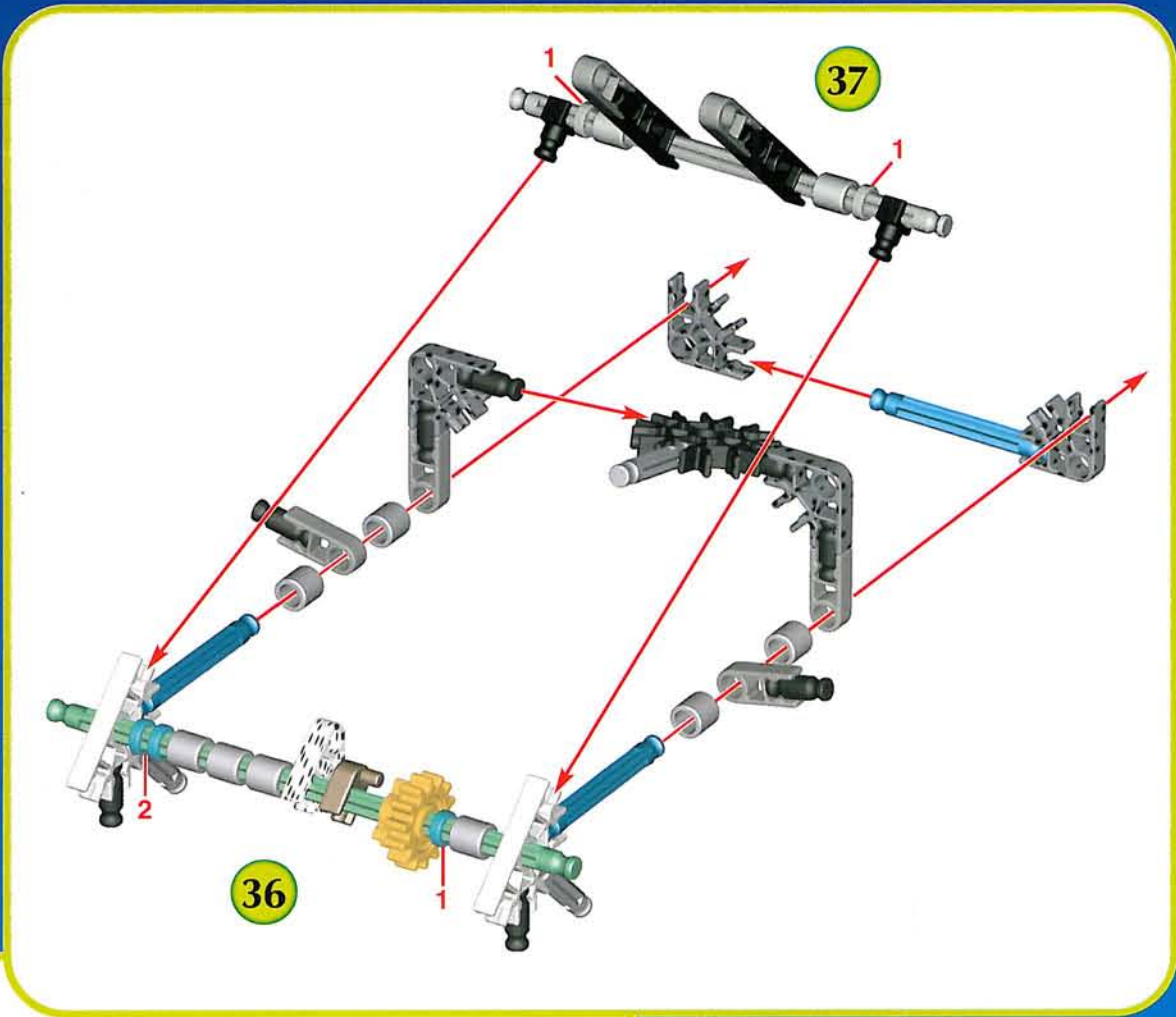
1 - 30

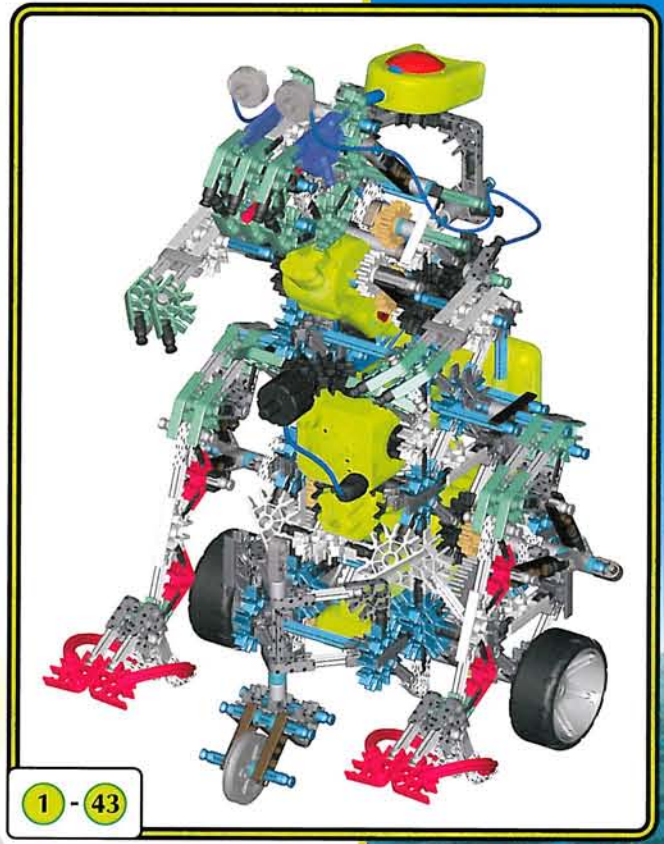
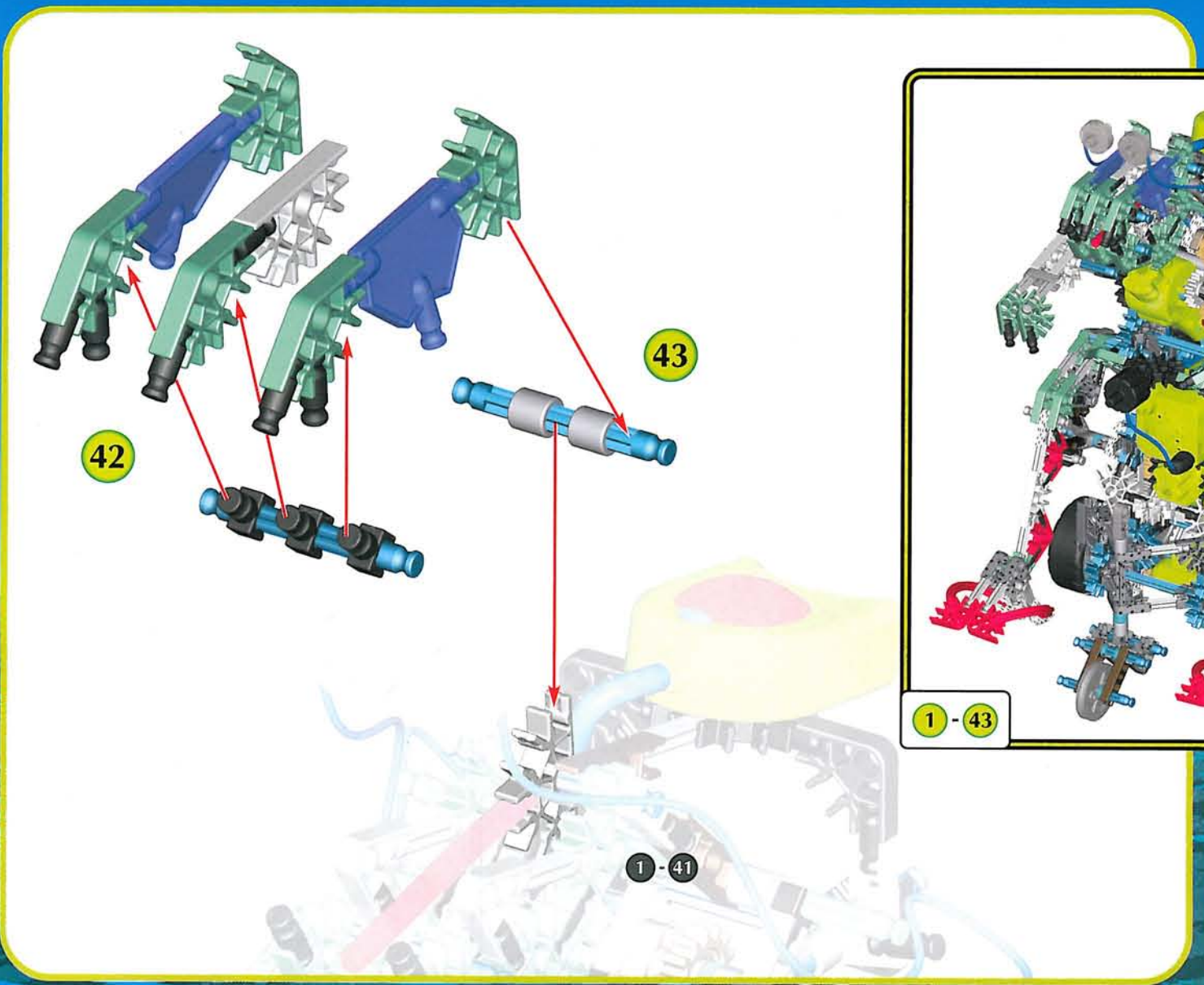
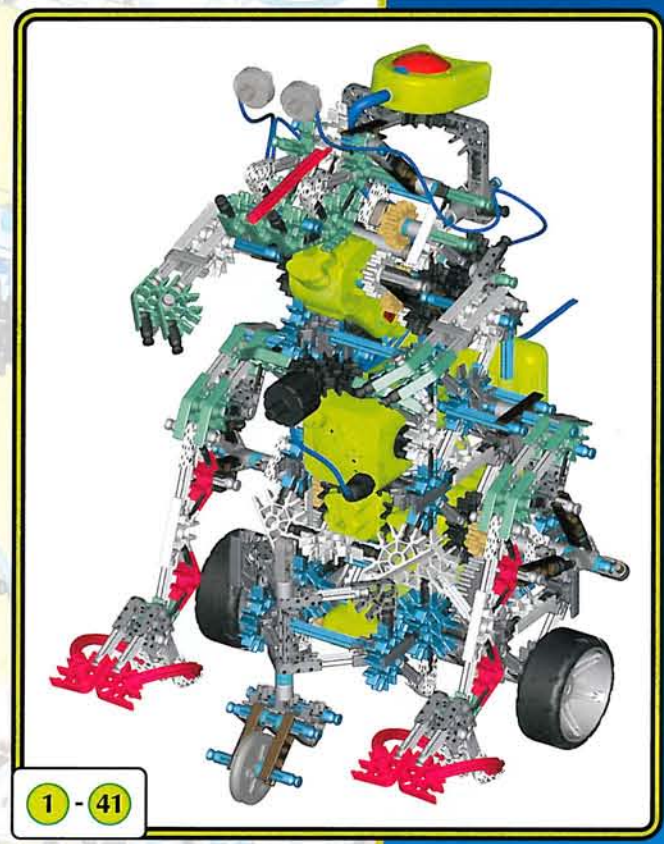
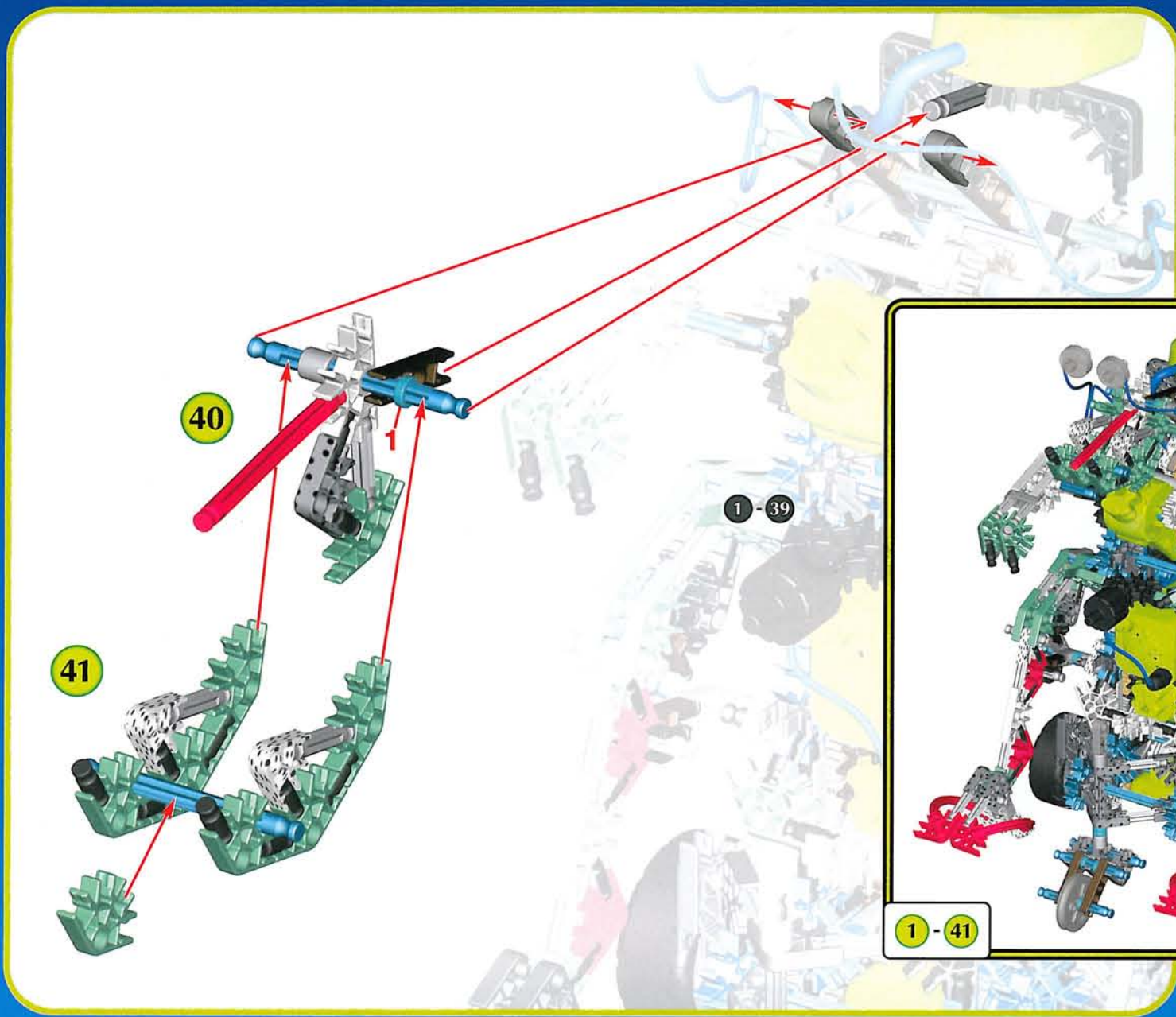


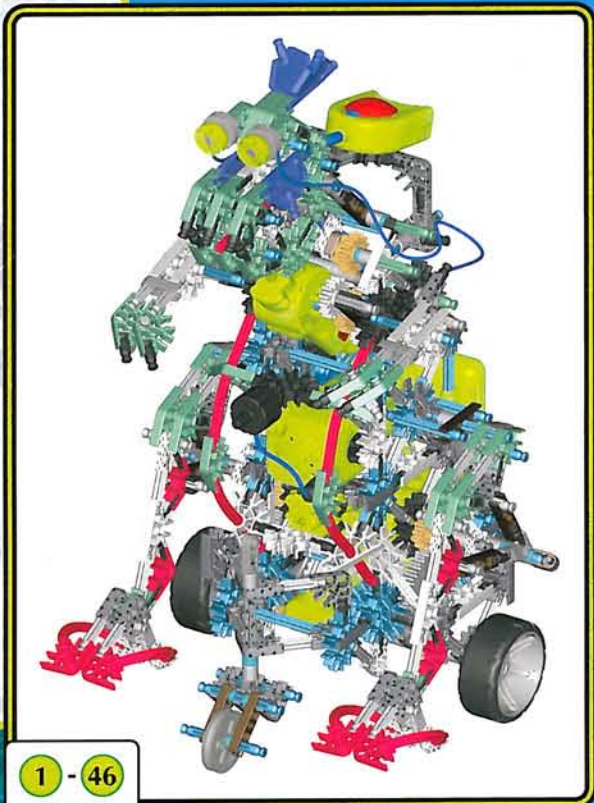
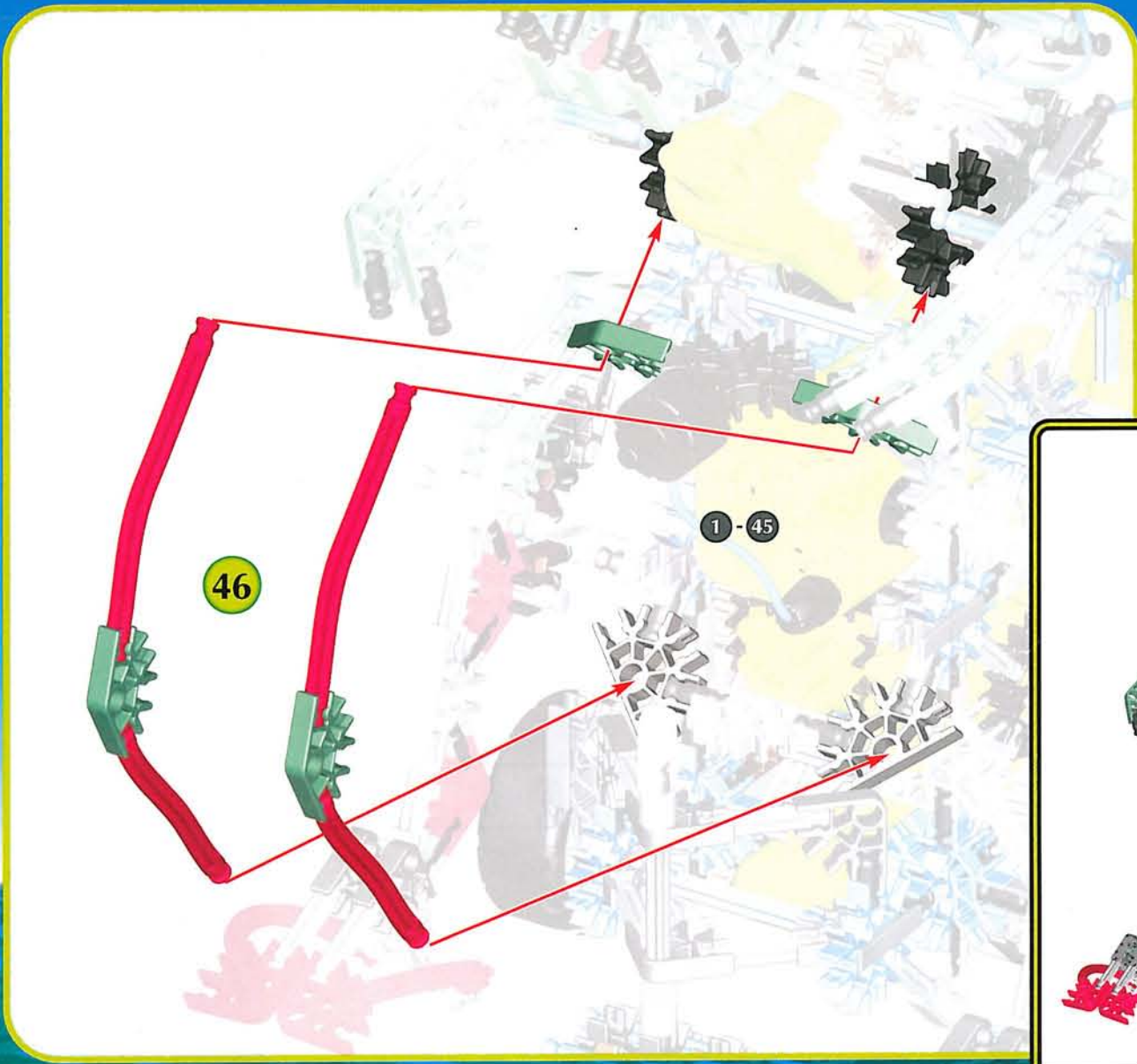
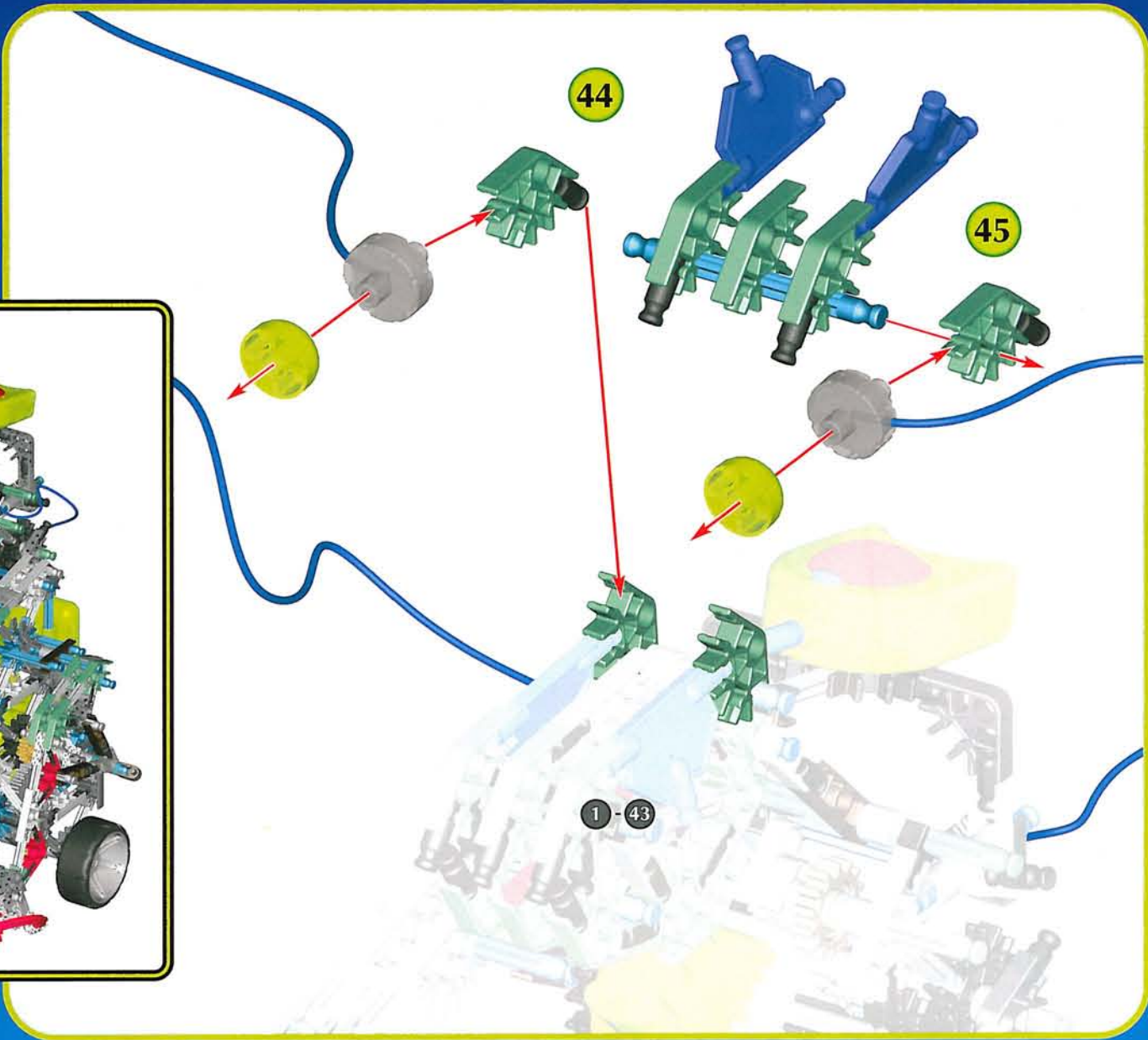
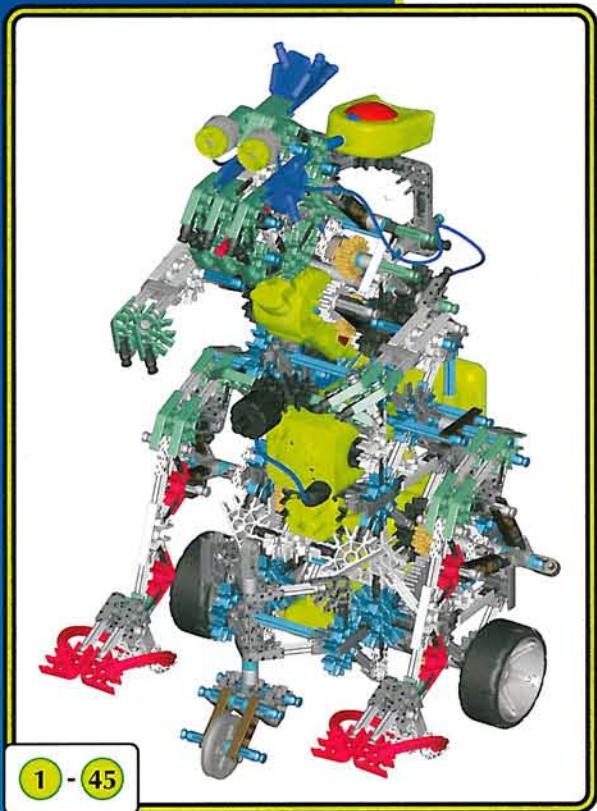
1 - 32

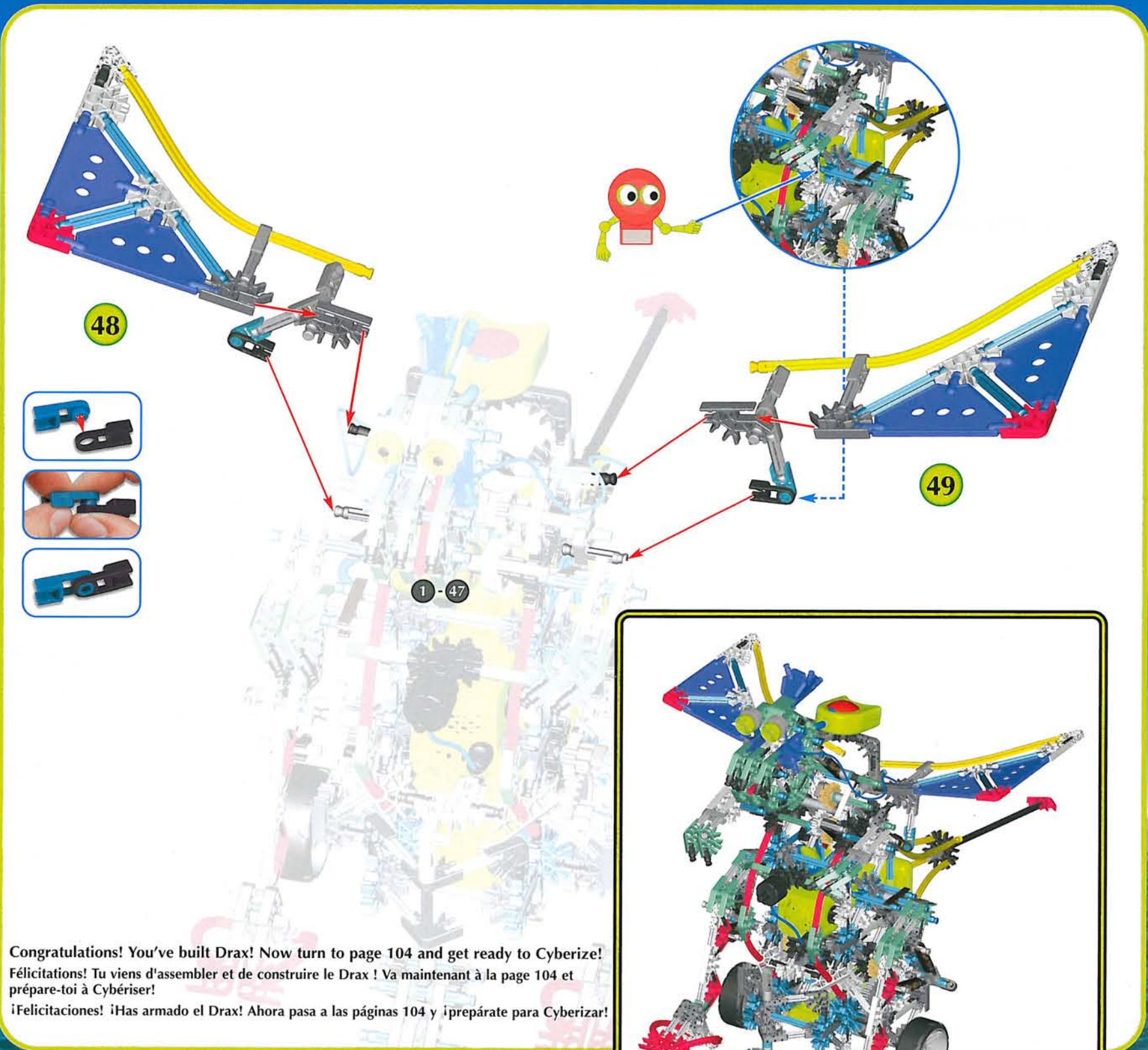
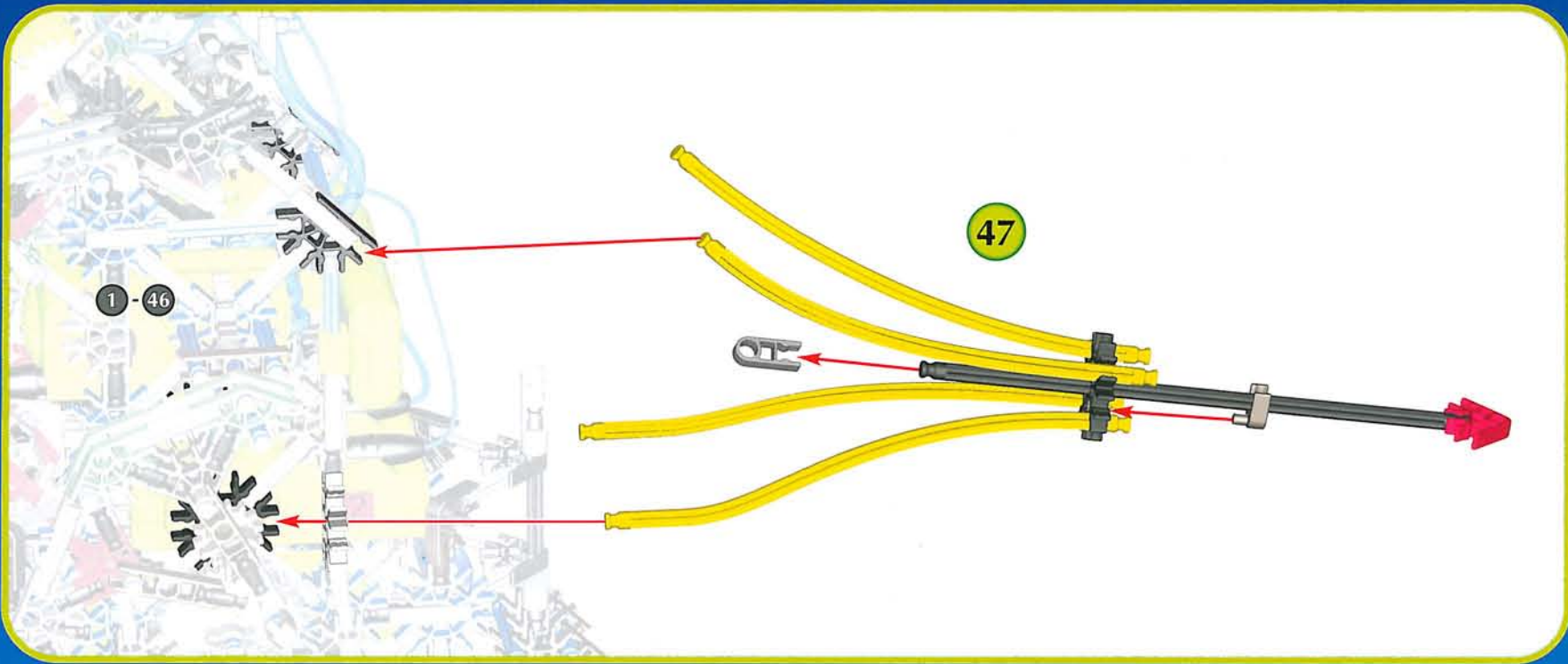
Make sure Gears mesh together.



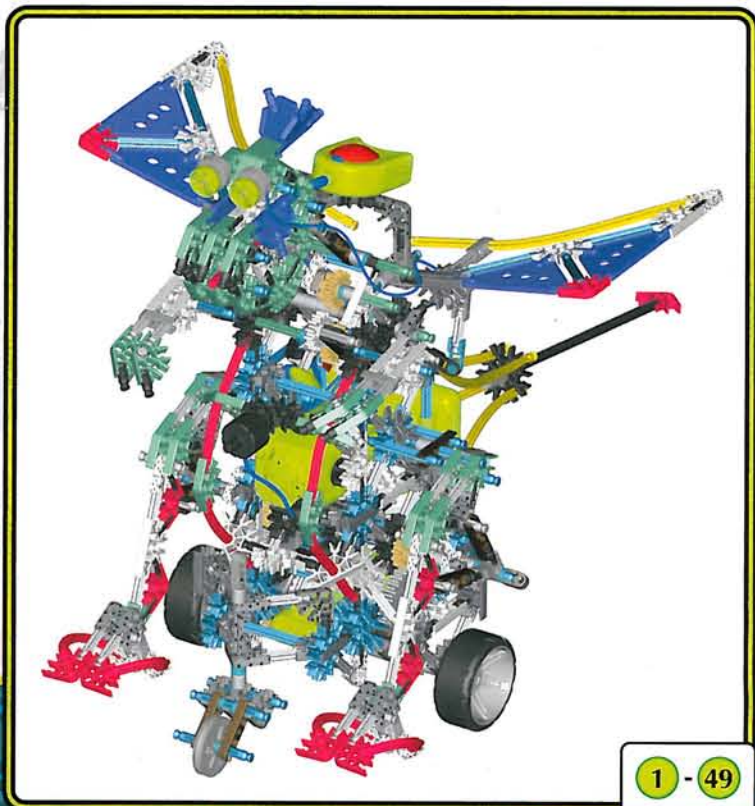








Congratulations! You've built Drax! Now turn to page 104 and get ready to Cyberize!
 Félicitations! Tu viens d'assembler et de construire le Drax ! Va maintenant à la page 104 et prépare-toi à Cybériser!
 ¡Felicitaciones! ¡Has armado el Drax! Ahora pasa a las páginas 104 y ¡preparate para Cyberizar!



MECTRON - *Most Challenging*

This classic robot takes his work very seriously. Cyberize and he's at your command. Set Mectron to protect, and intruders beware of his missile barrage!

HIDDEN MISSILE BAY

ARMORED CHEST PLATE

● SCANNING EYES

SCANNING!
INTRUDER! INTRUDER!
ACTIVATE MISSILES!

● AUDIO

● ROBO CLAWS

● Final Check!

Before you Cyberize your model and bring it to life, take a minute to make sure everything is ready.

Check All Connections -
Make sure all K'NEX components are assembled securely. Check the Troubleshooting Guide on page 116-117 if you have any trouble.

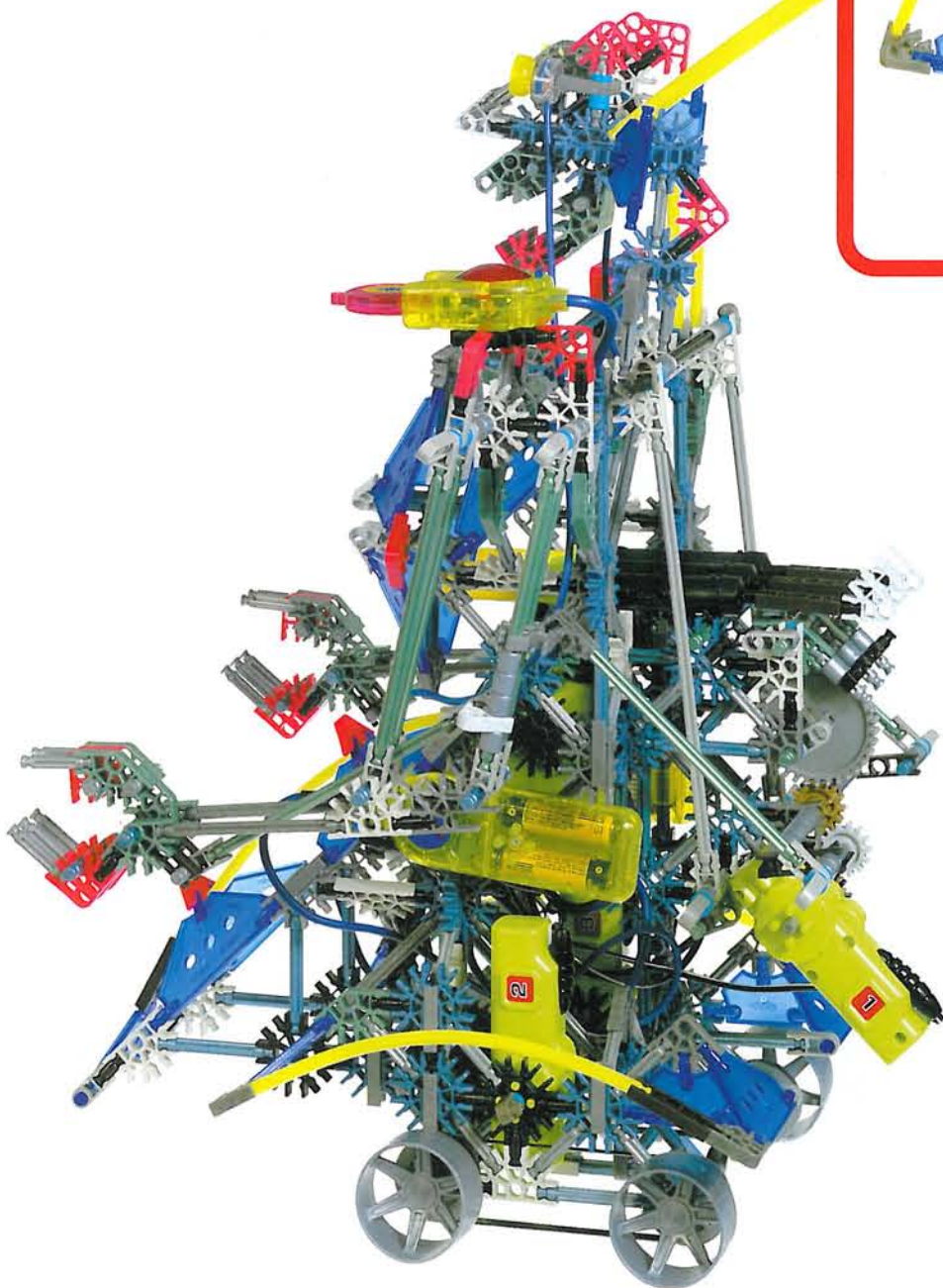
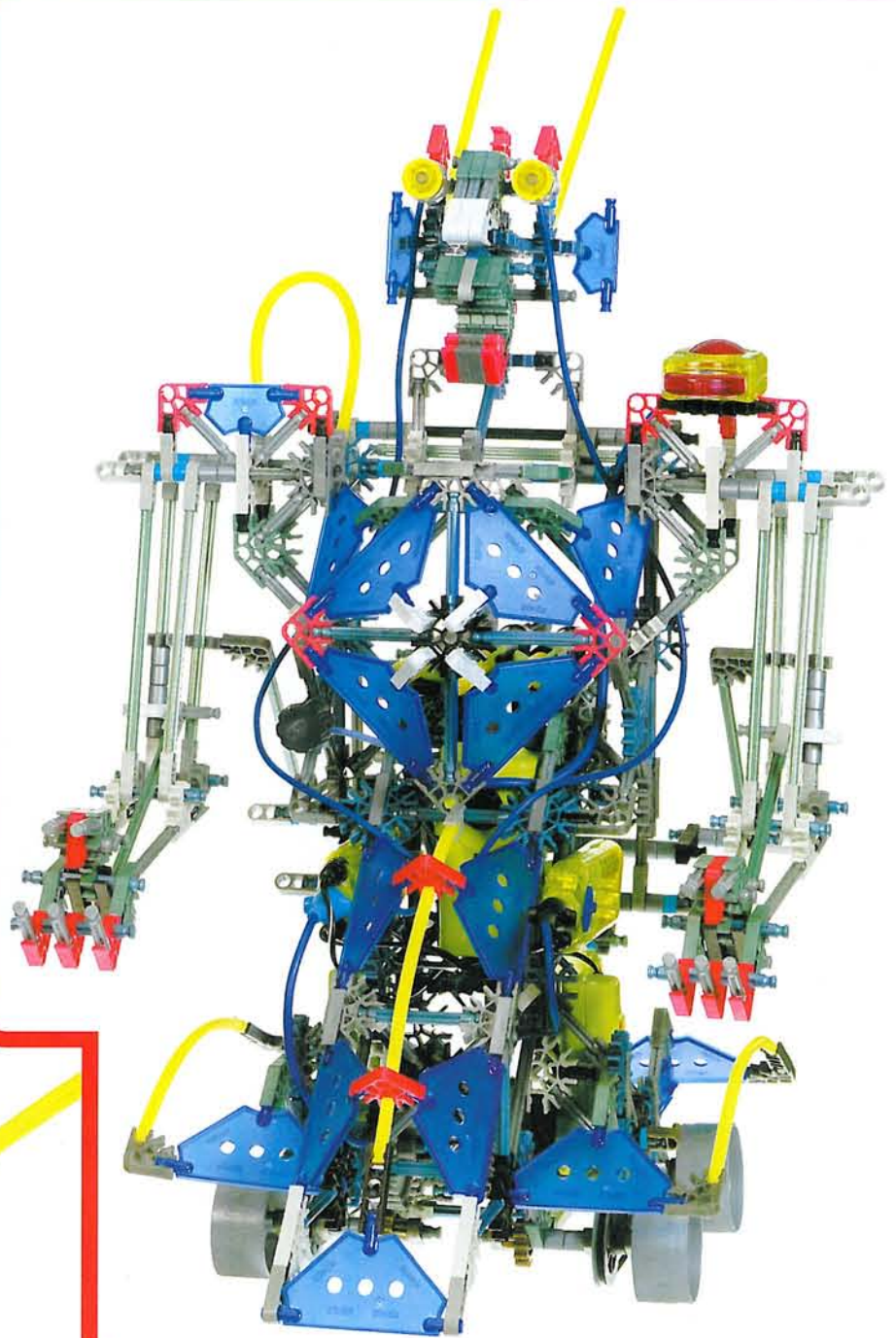
Secure the Wires -
You don't want your creation to stumble because a wire got in the way. Stow all wires neatly within model, away from gears and wheels.



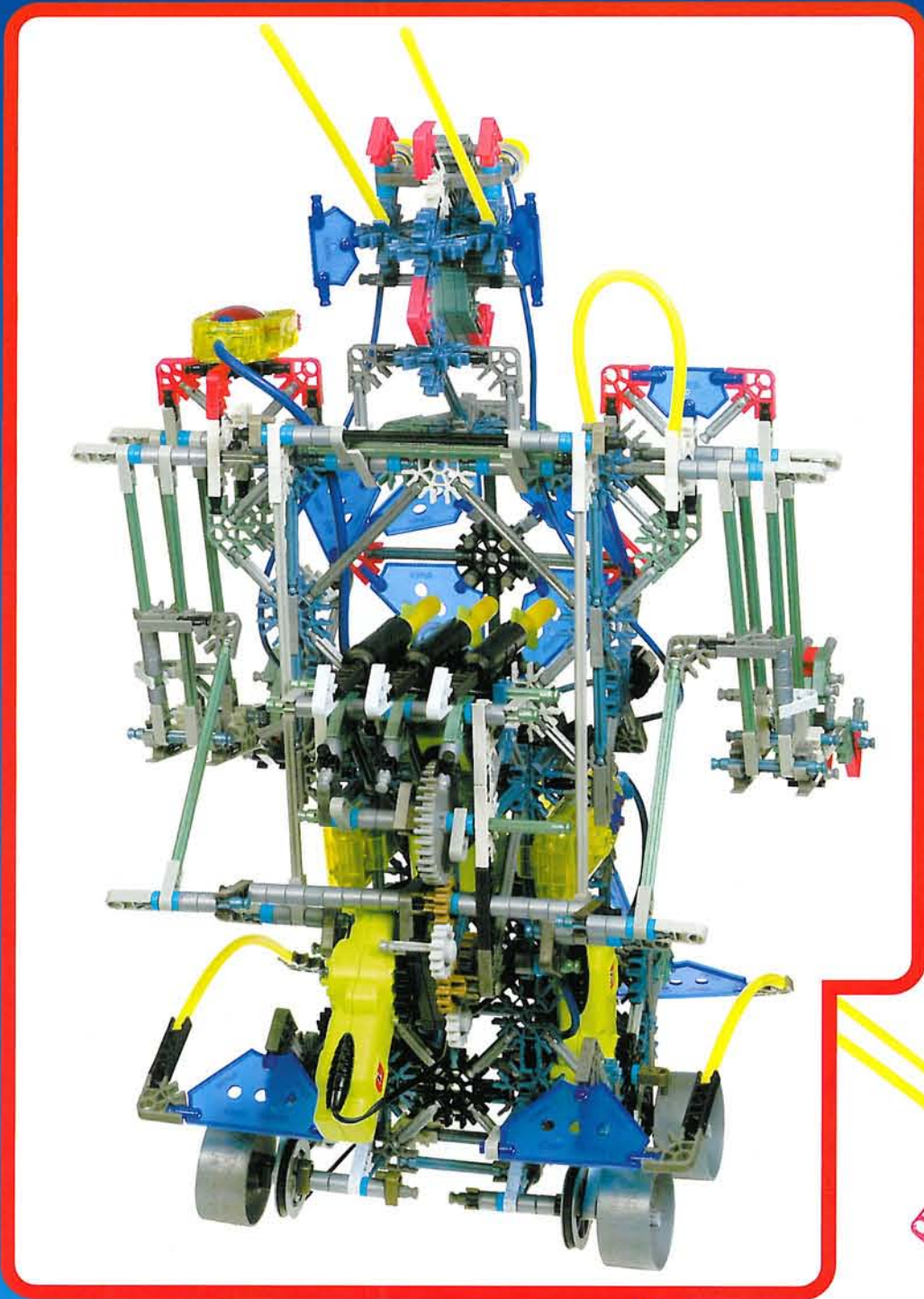
Photo Guides

As you build your model these photos will help you to see how the K'NEX pieces all fit together.

Front View



Left Side View



Back View

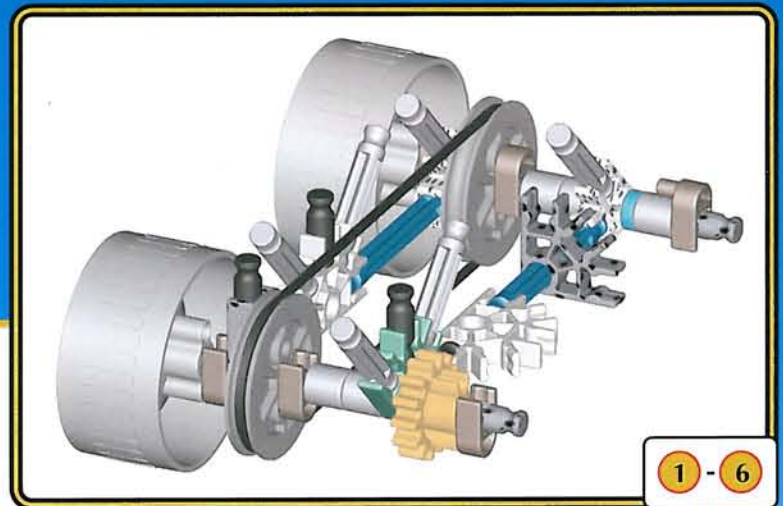
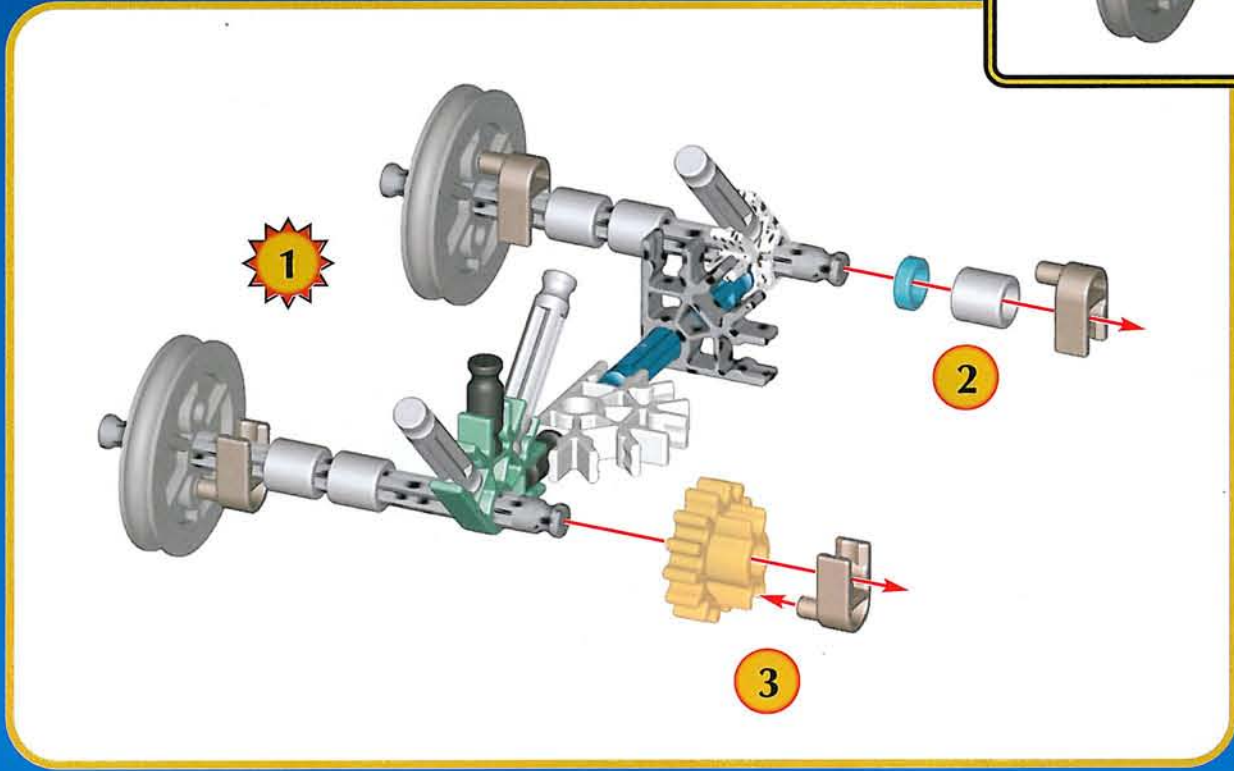
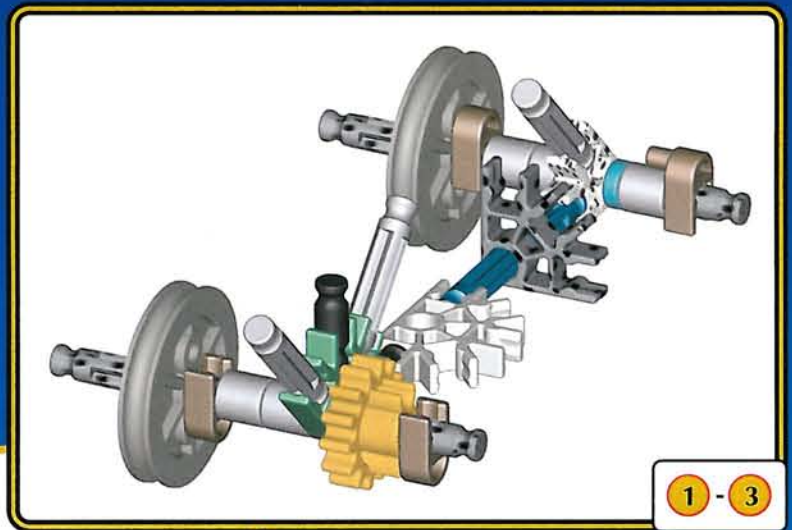


Right Side View

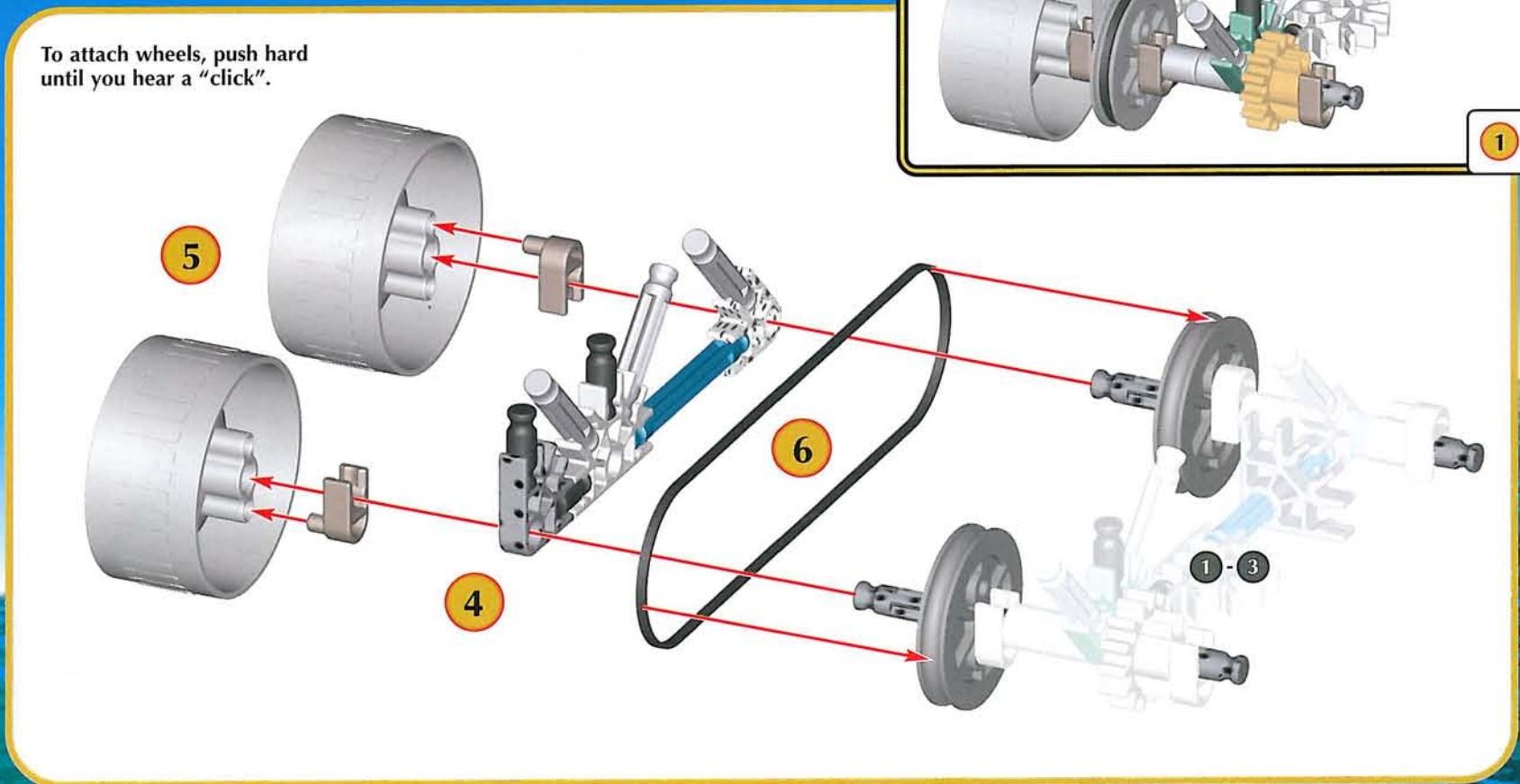


Build MECTRON

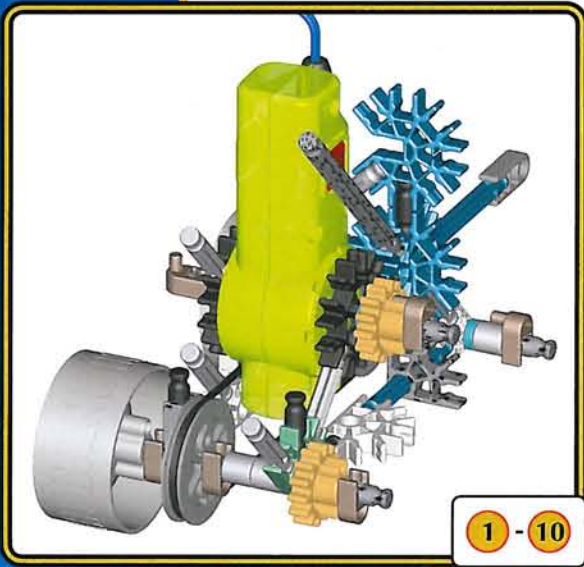
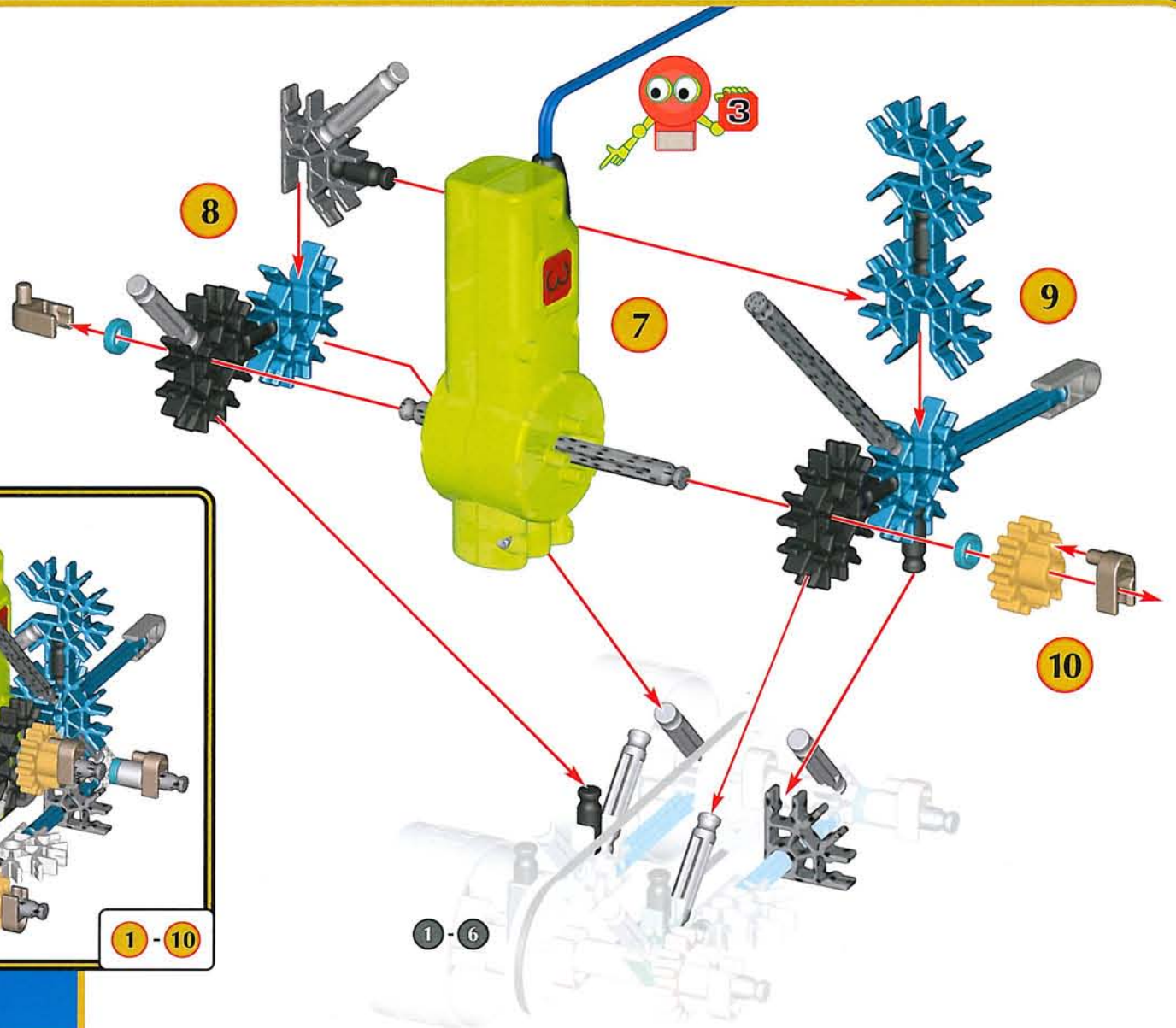
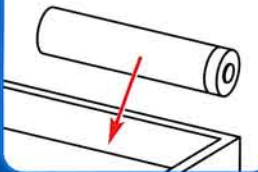
Some steps include pieces that can require a strong "push" to snap together. Don't be afraid to ask for adult help.



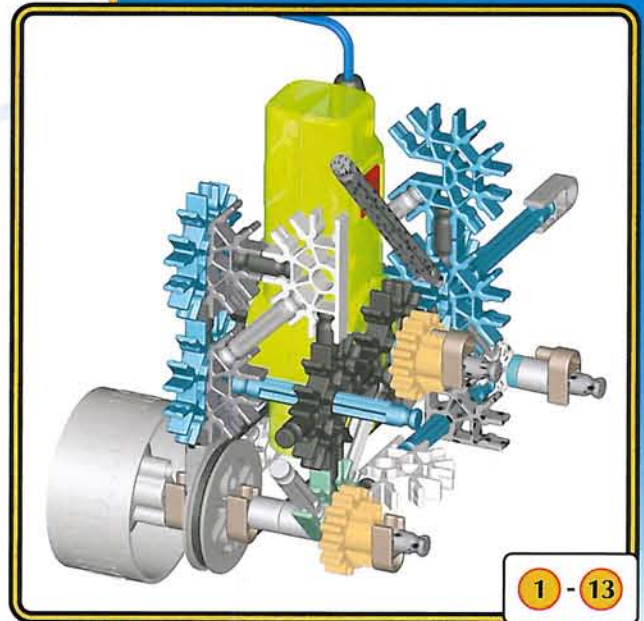
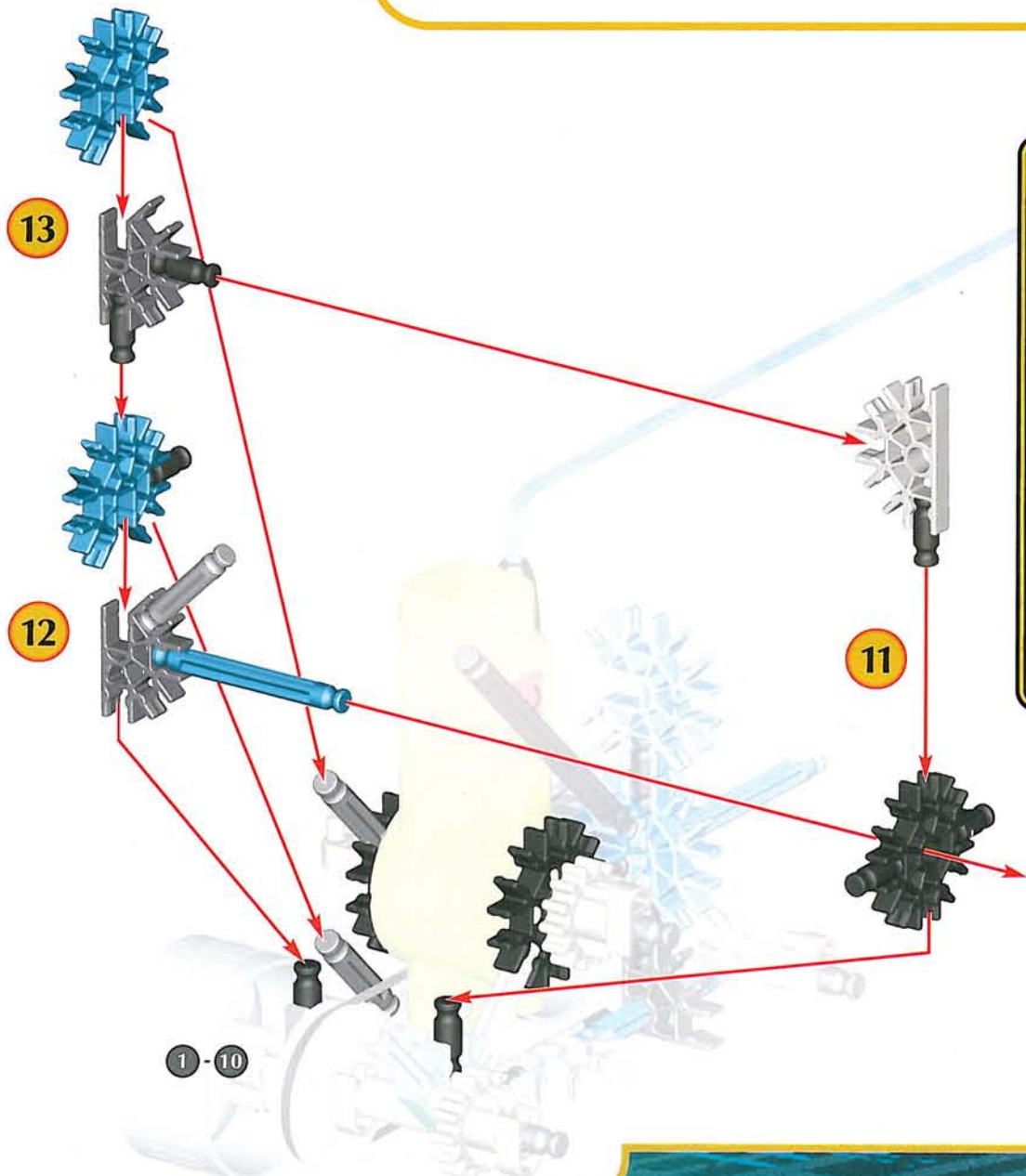
To attach wheels, push hard until you hear a "click".



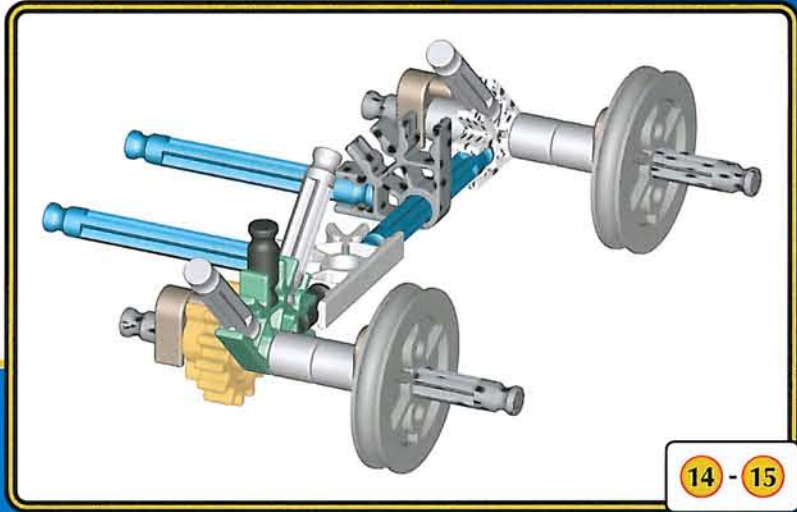
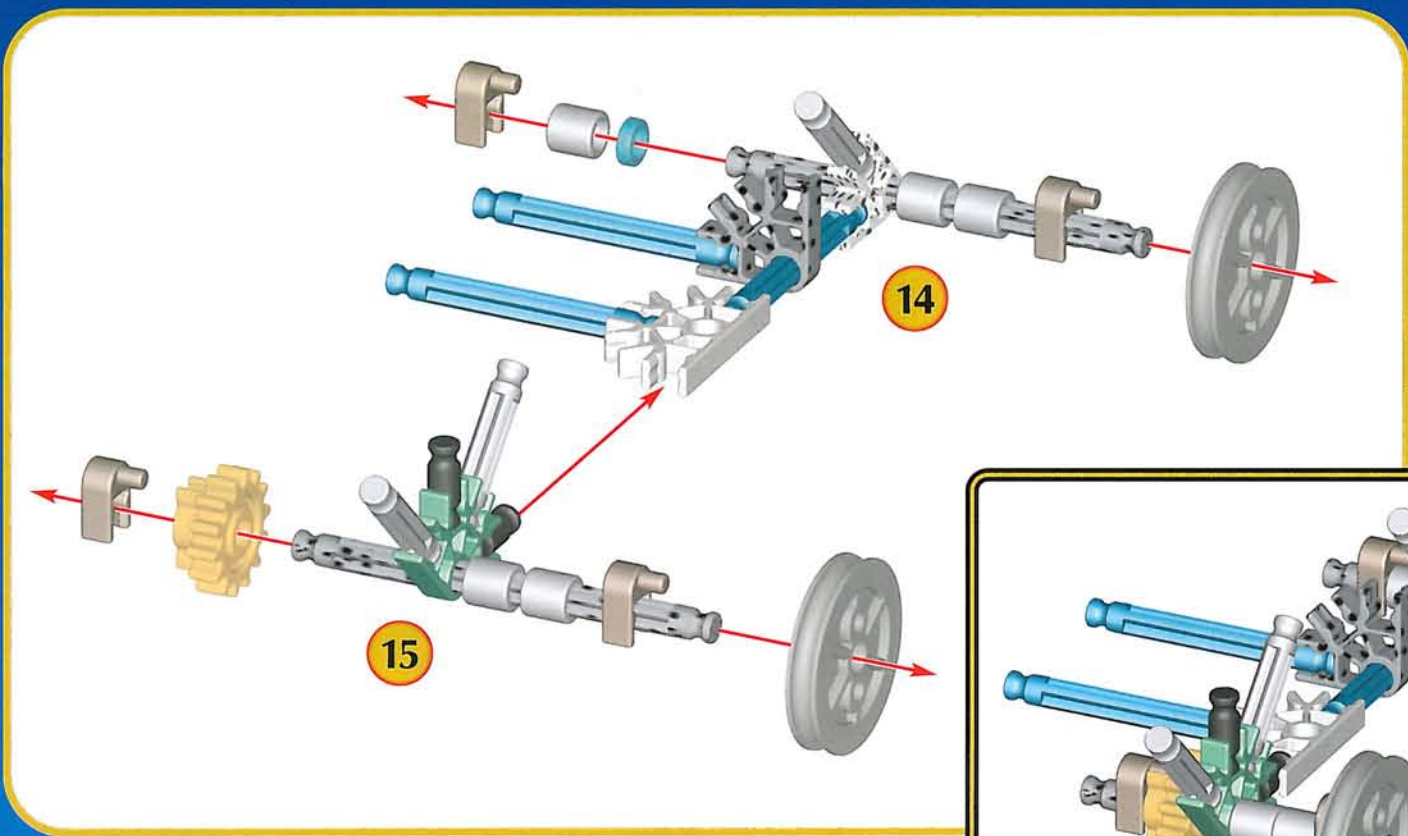
Remember to install all the batteries before you build!



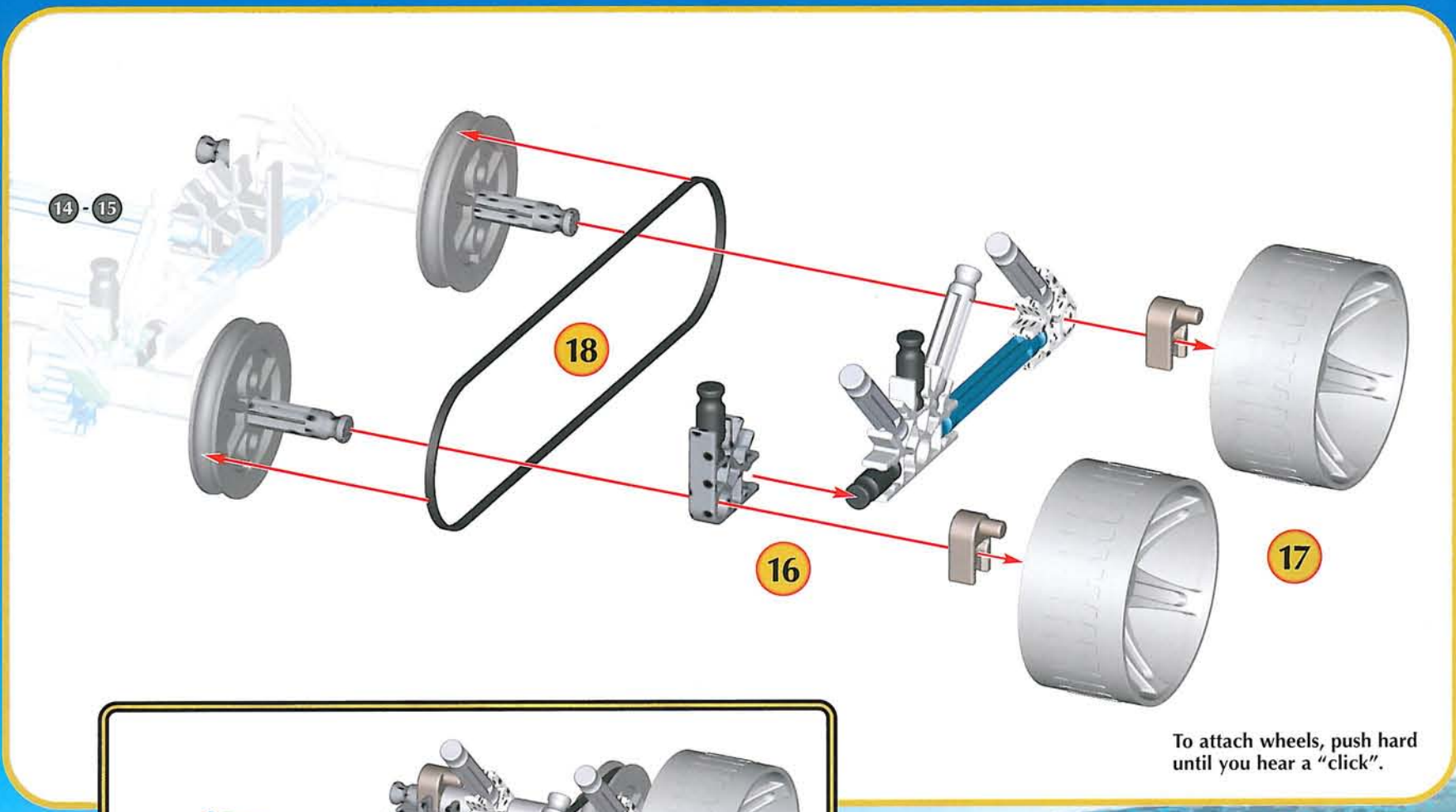
1 - 10



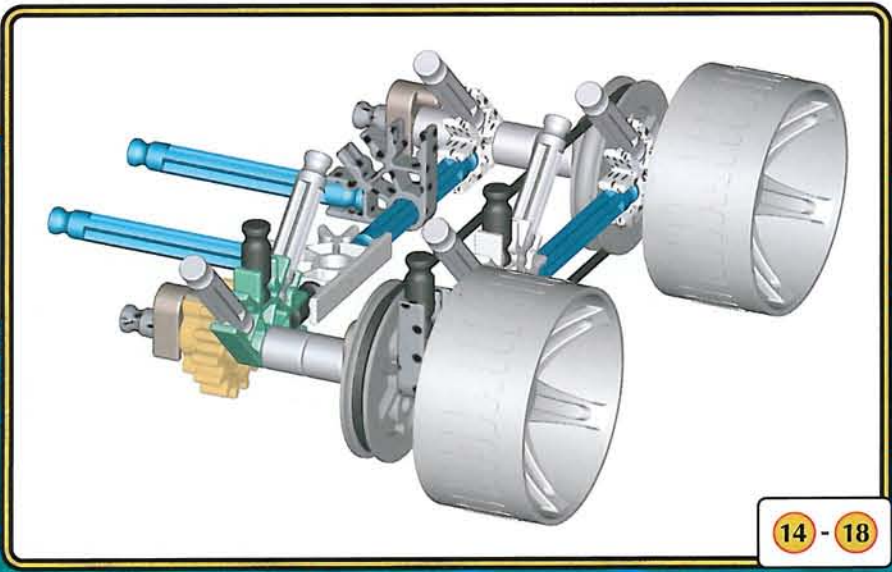
1 - 13



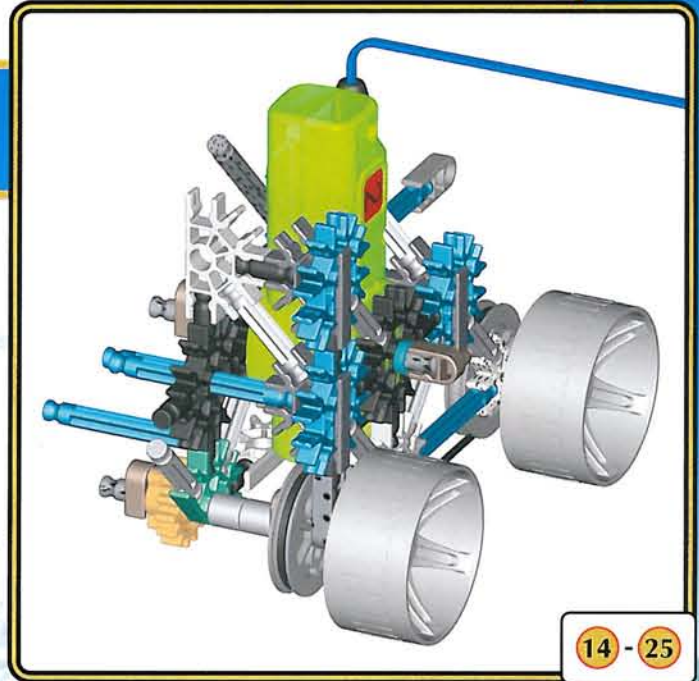
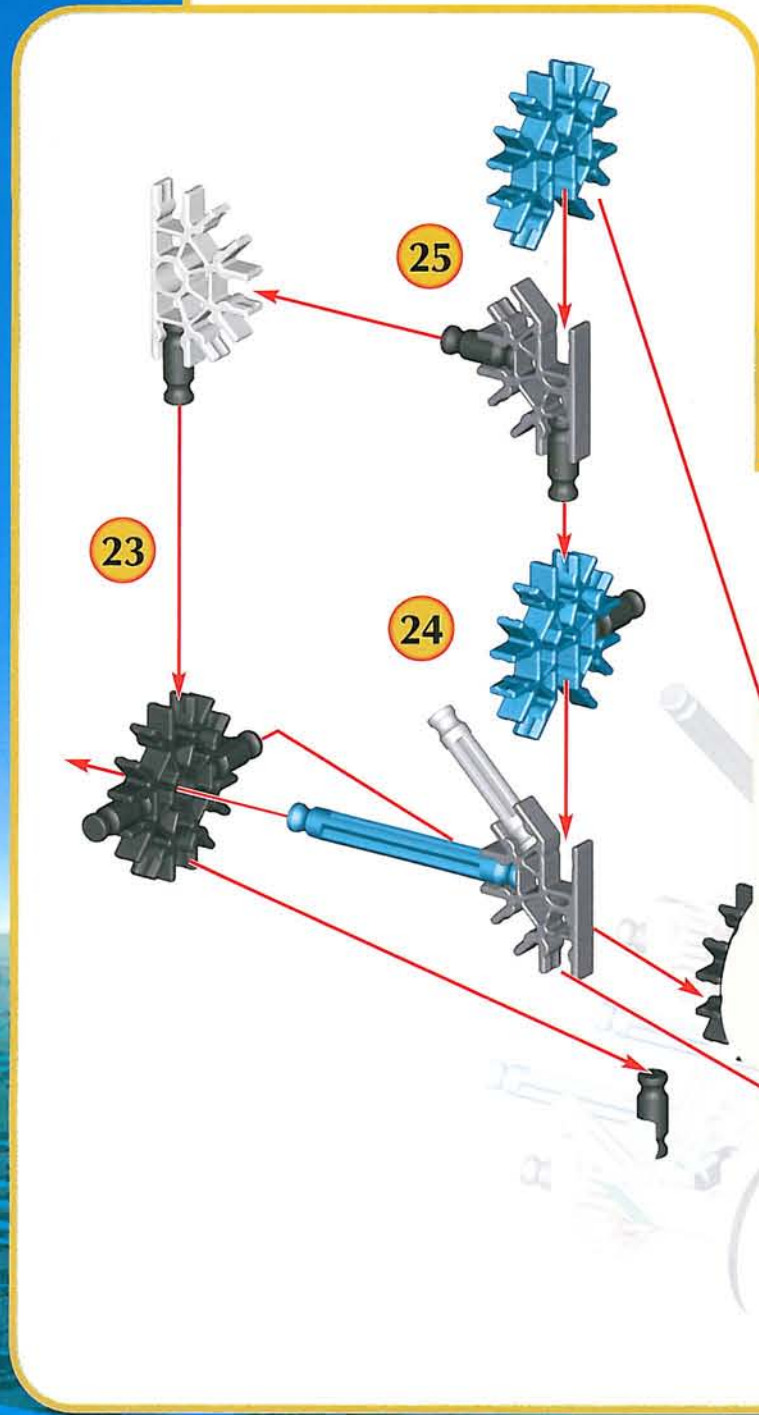
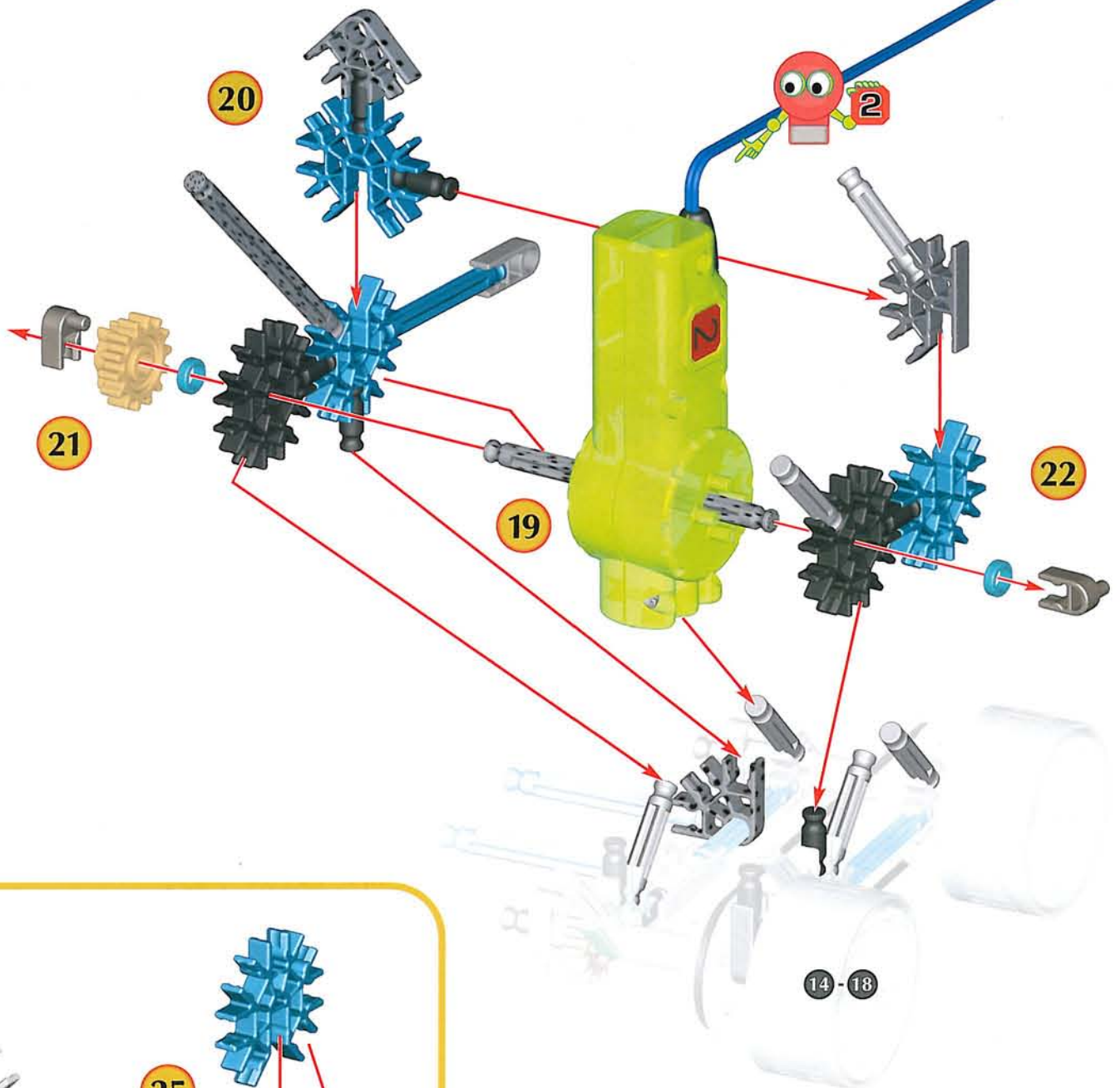
14 - 15

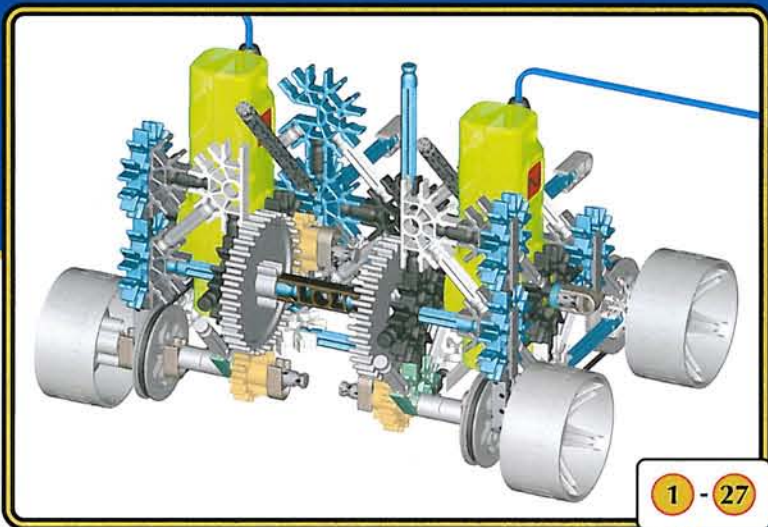


To attach wheels, push hard until you hear a "click".

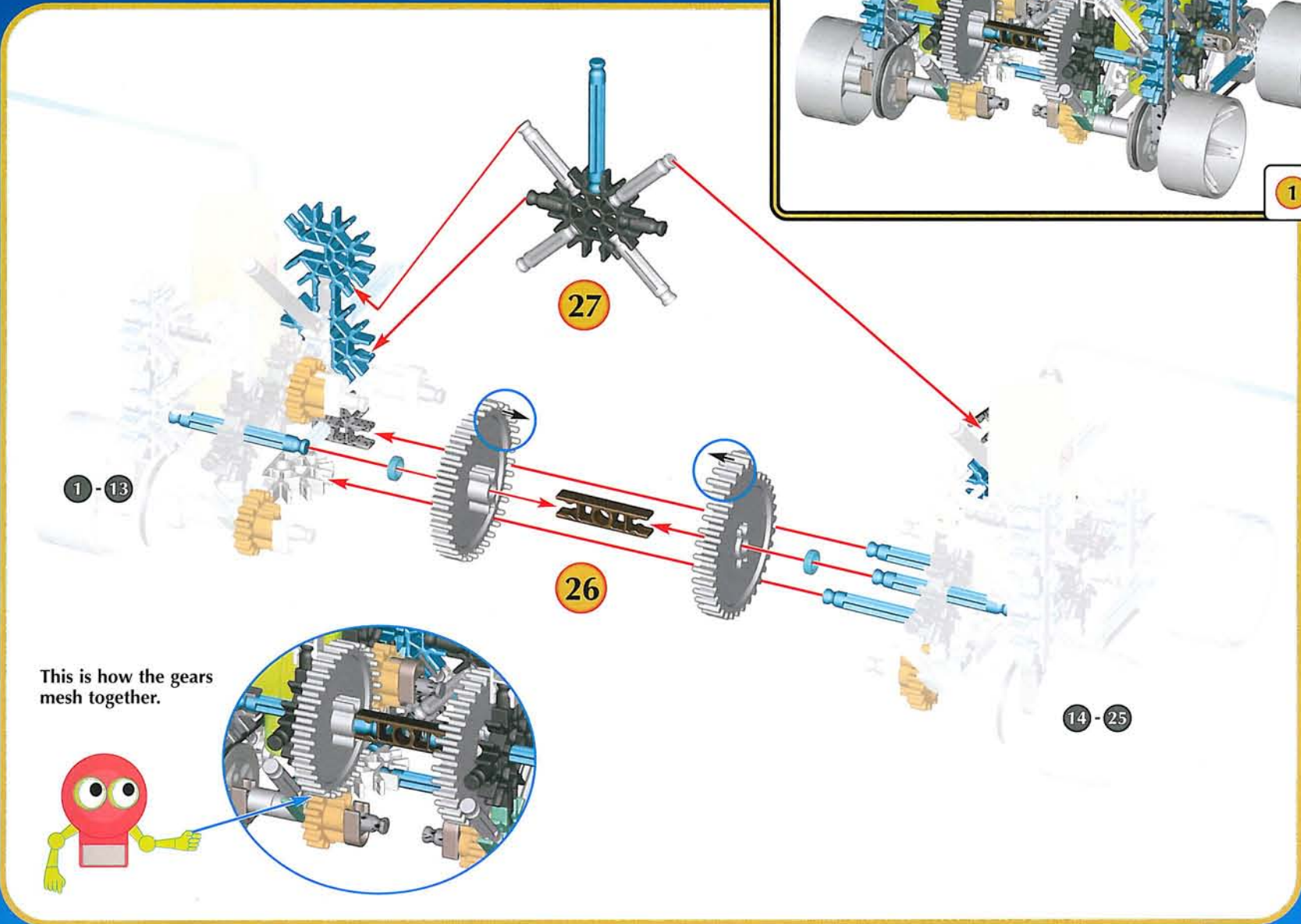


14 - 18

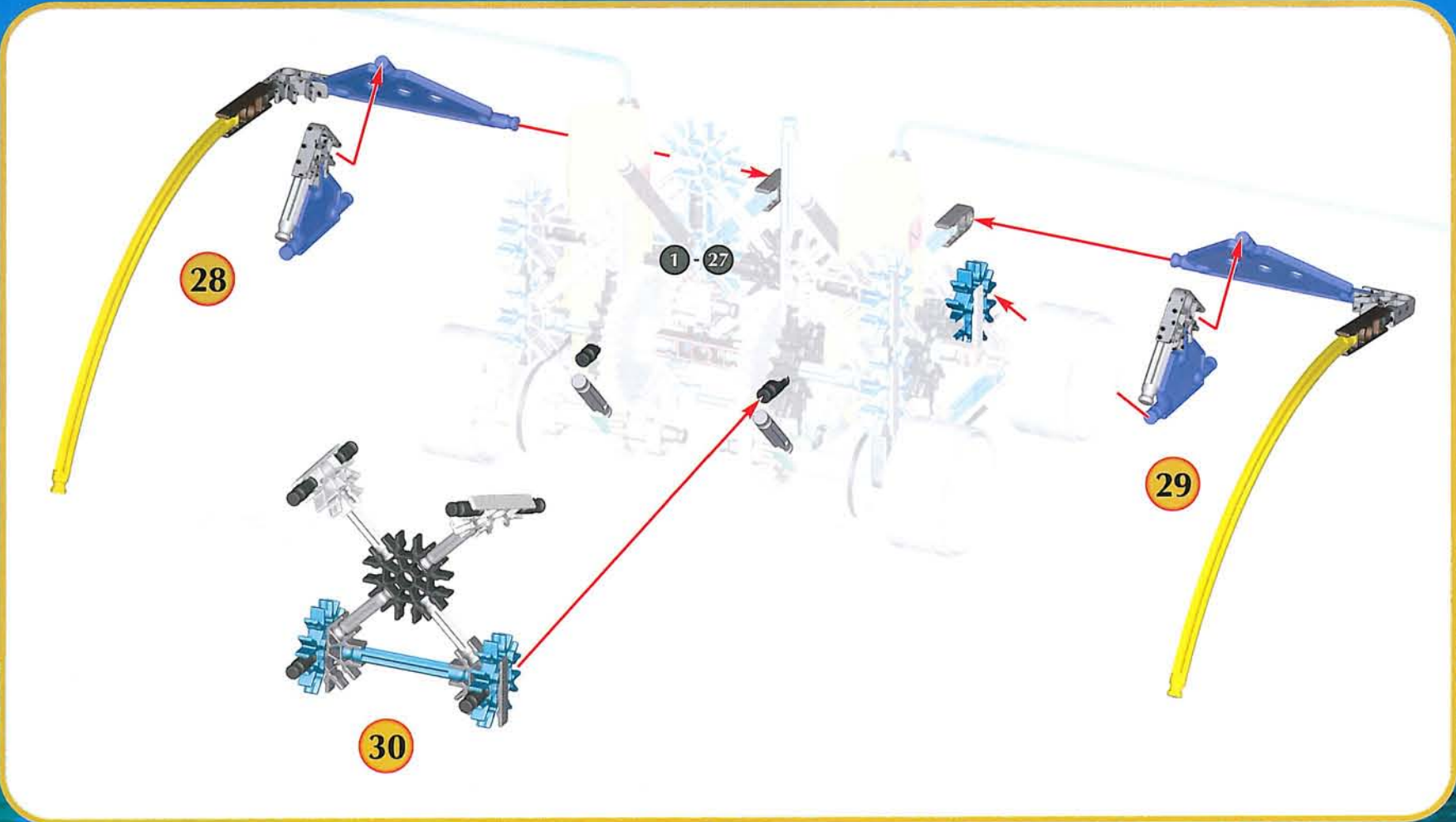
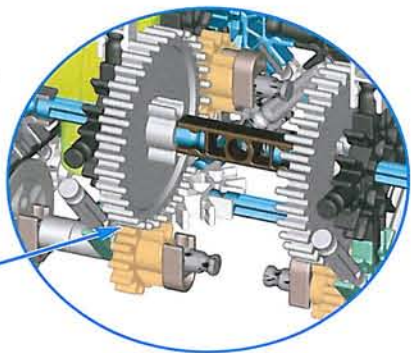
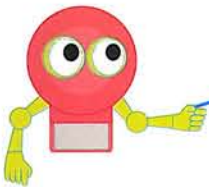


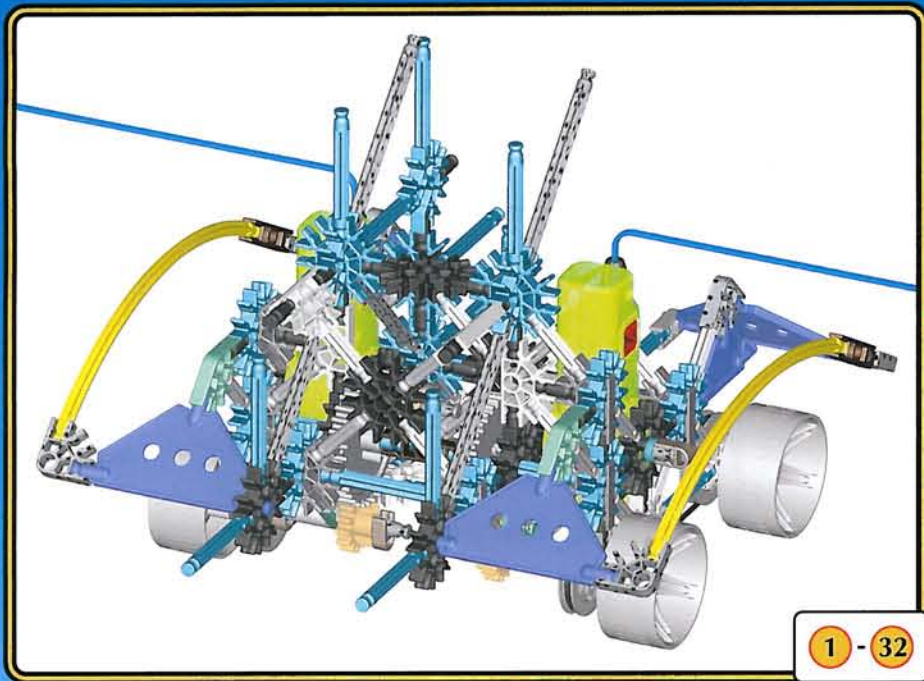
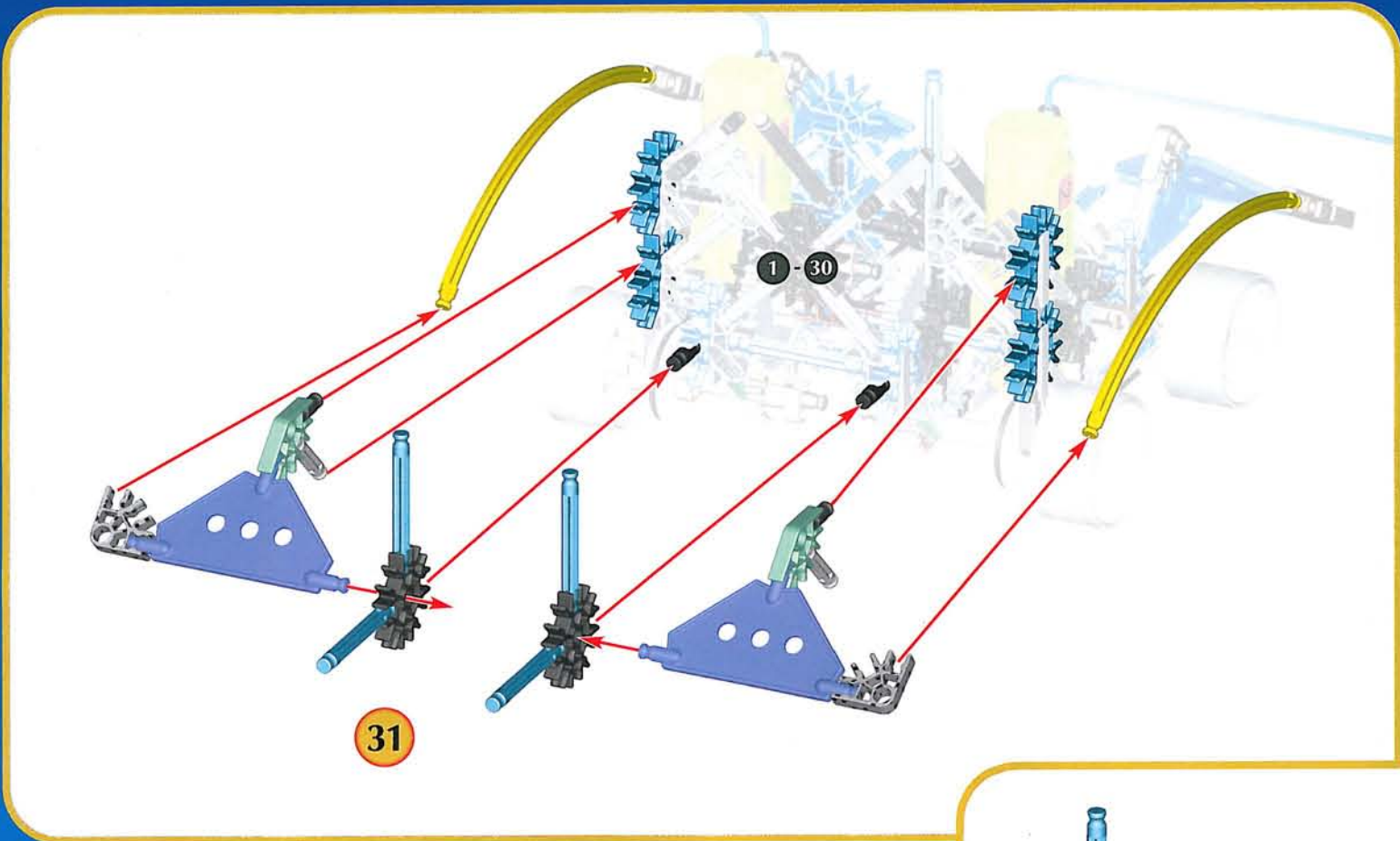


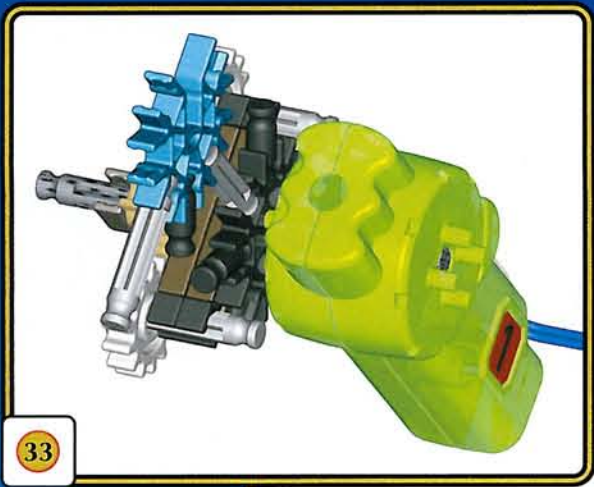
1 - 27



This is how the gears mesh together.

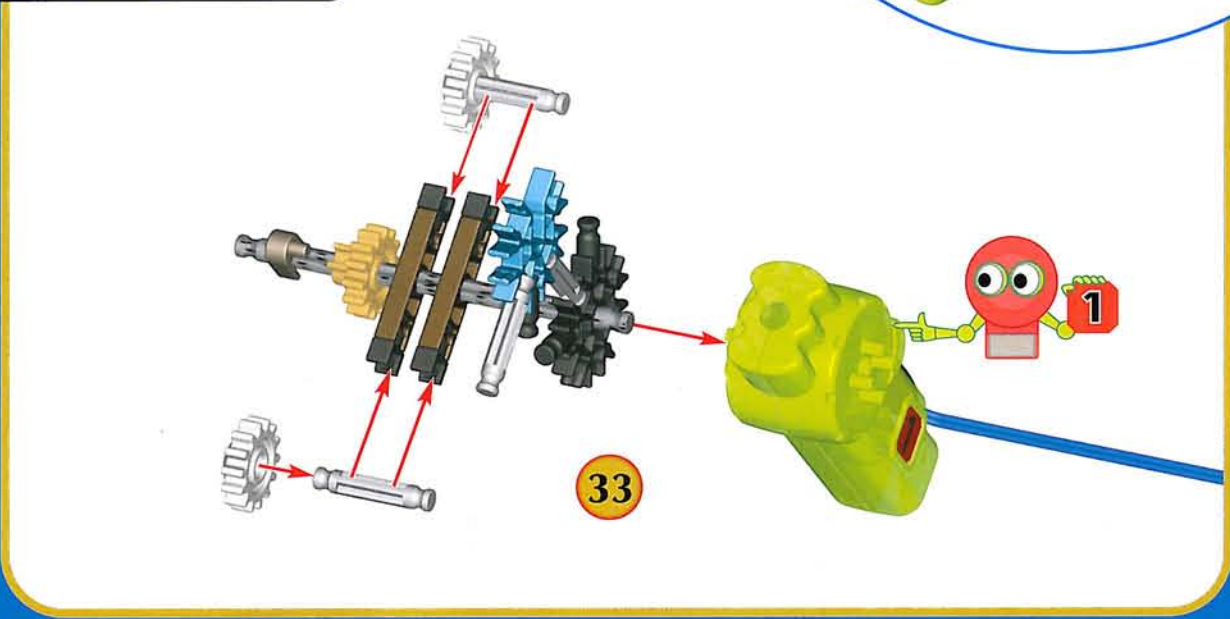
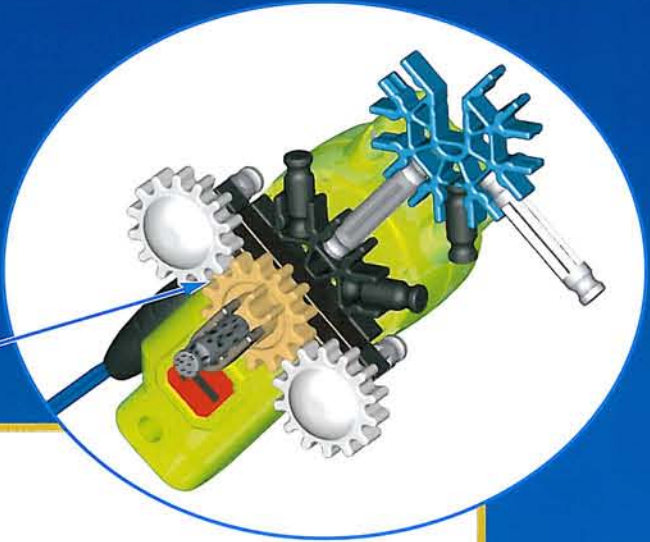




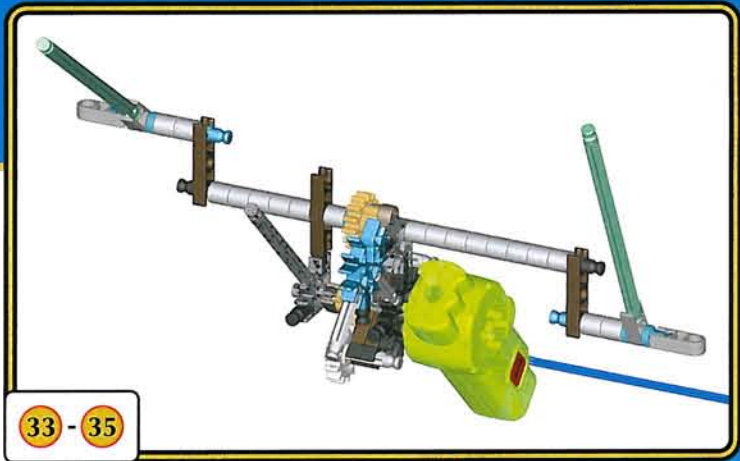


33

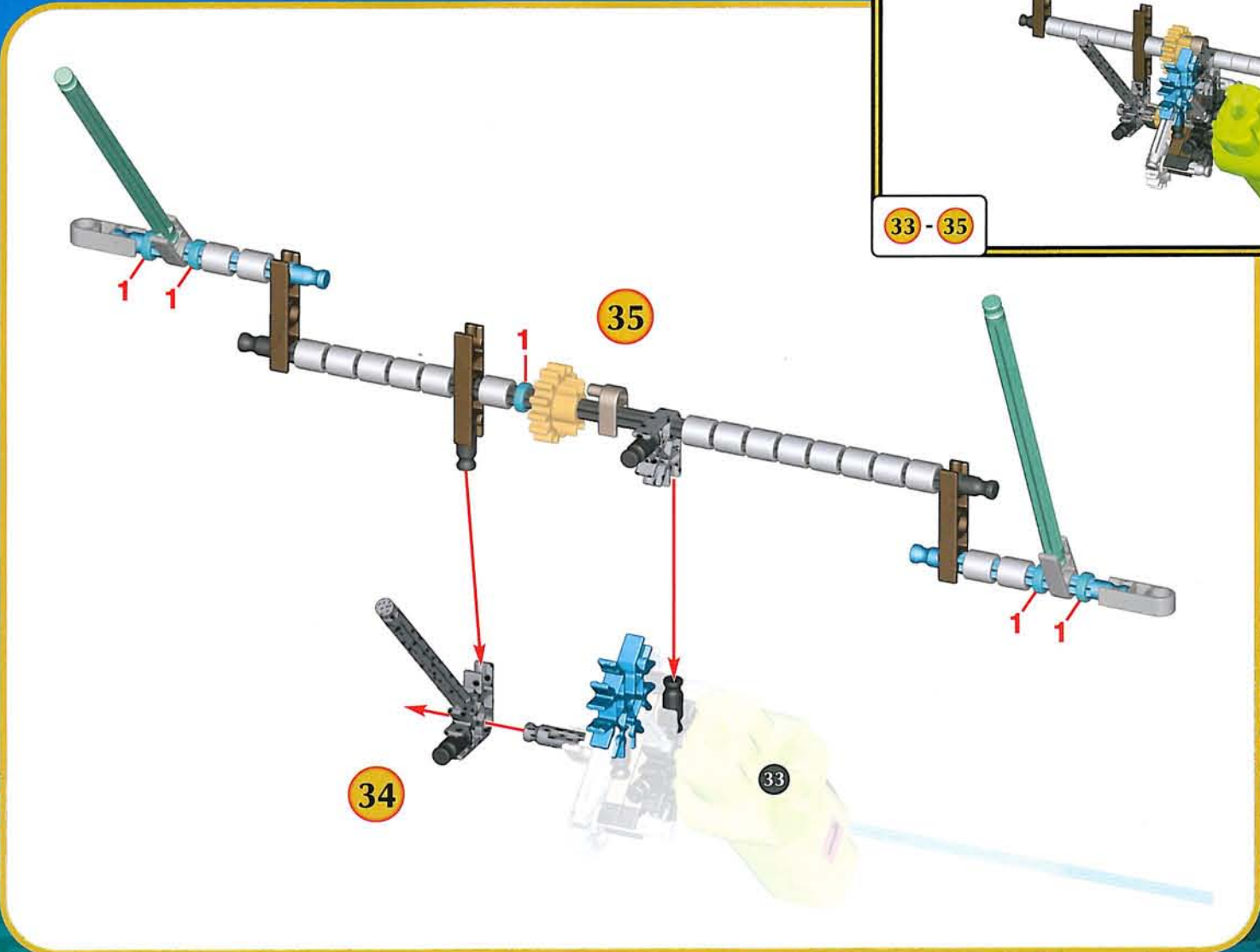
When you look at the other side, this is how the gears should fit.



33

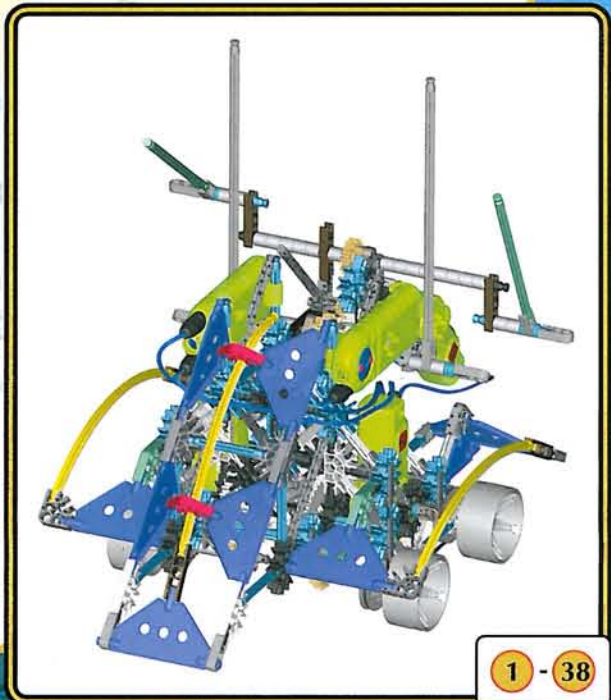
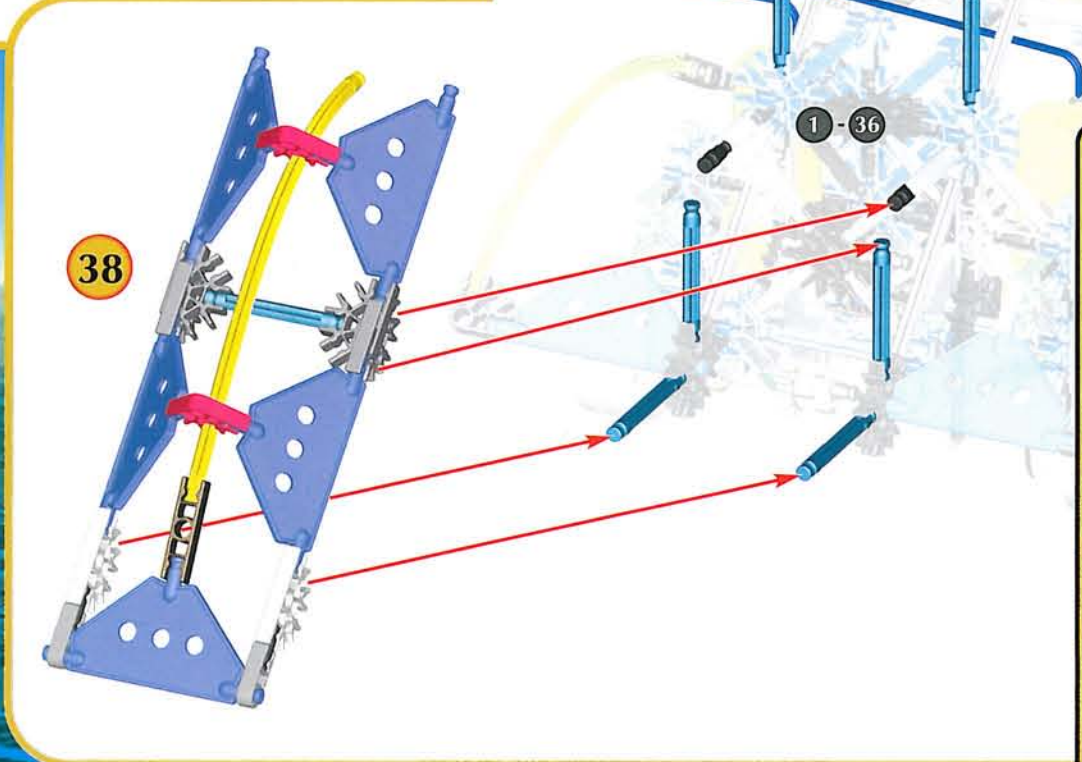
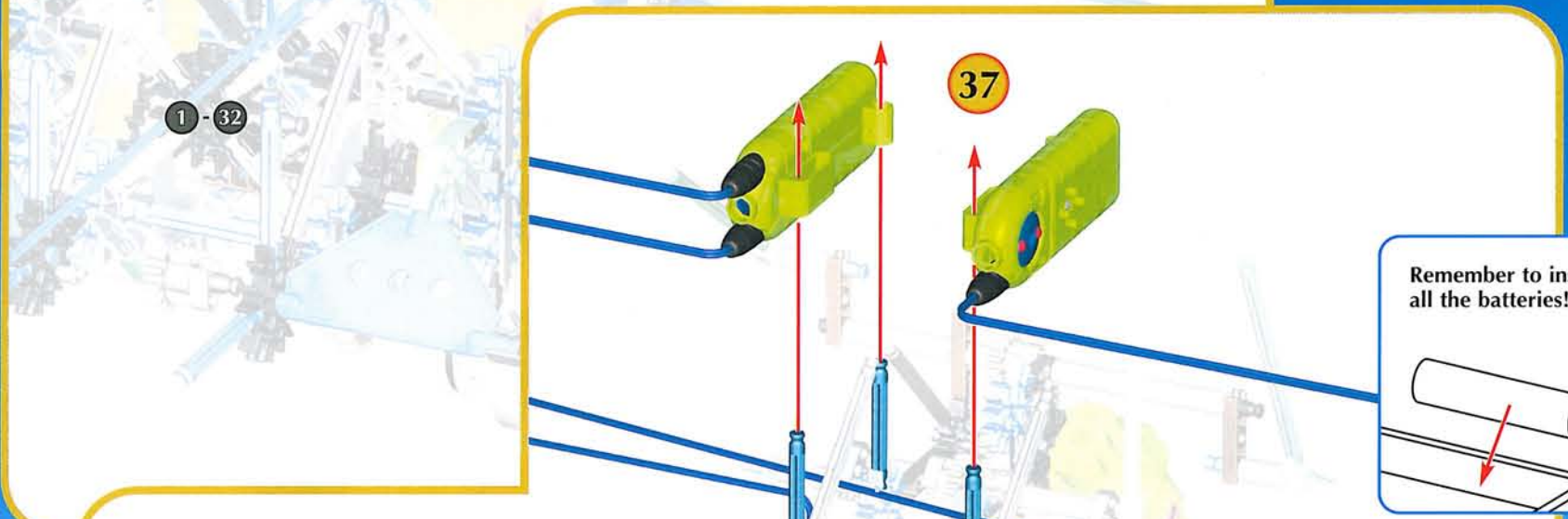
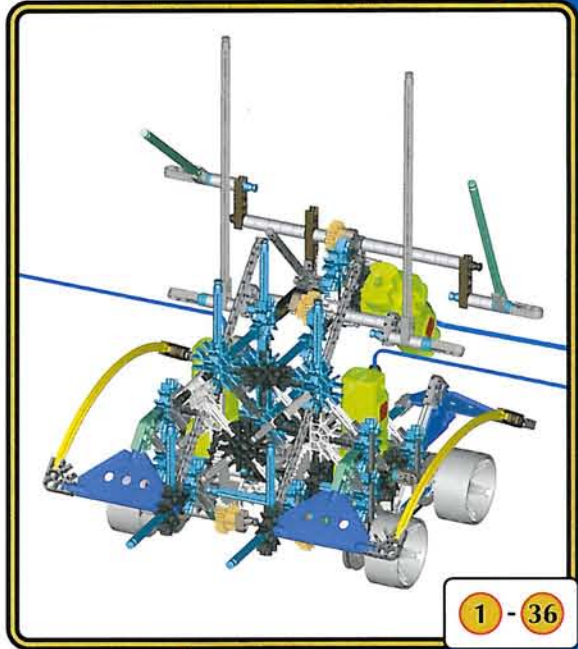
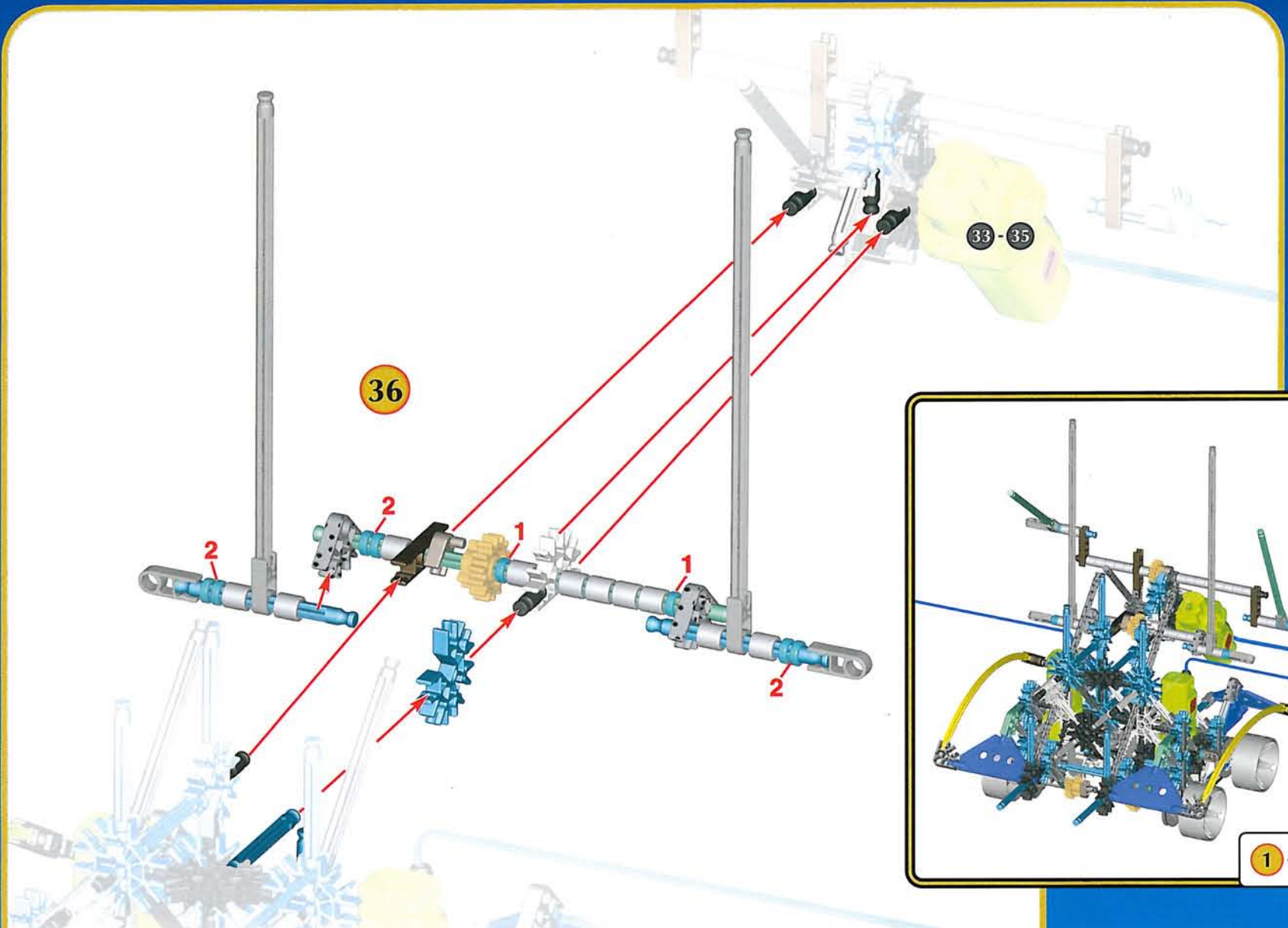


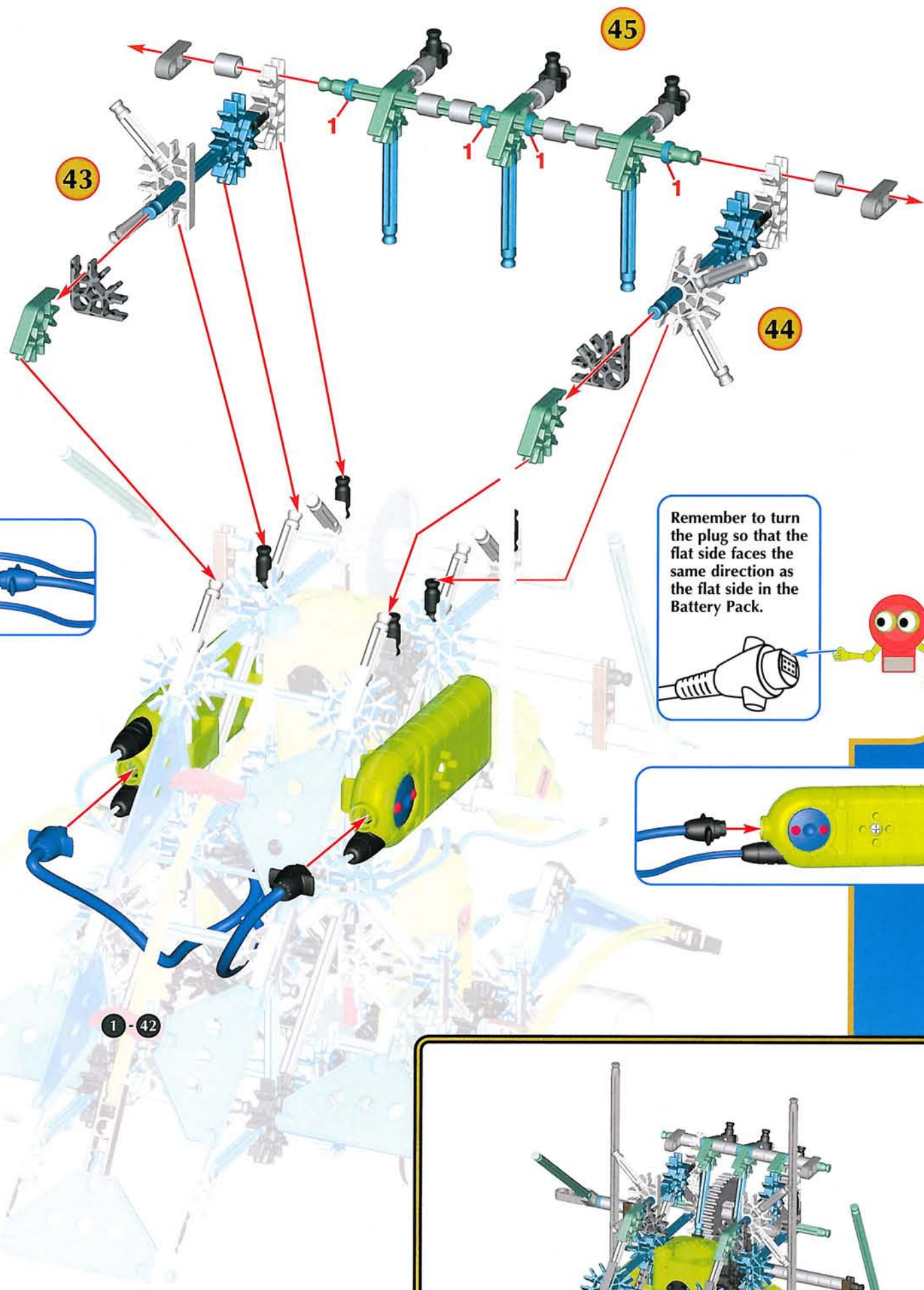
33 - 35



35

34





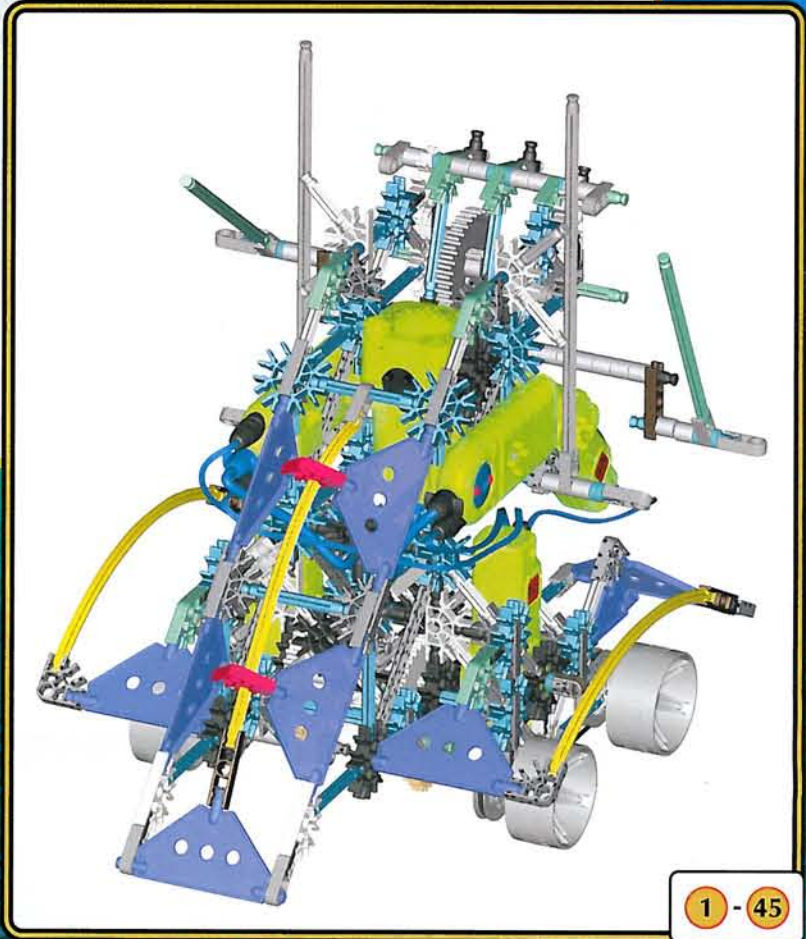
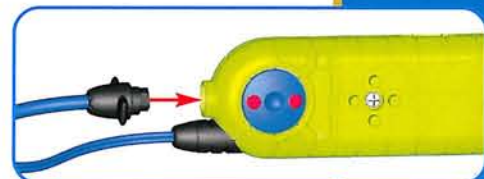
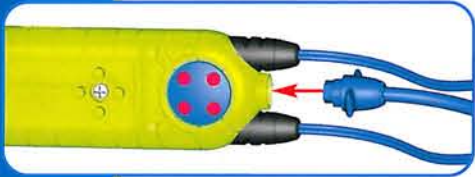
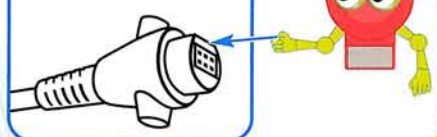
43

45

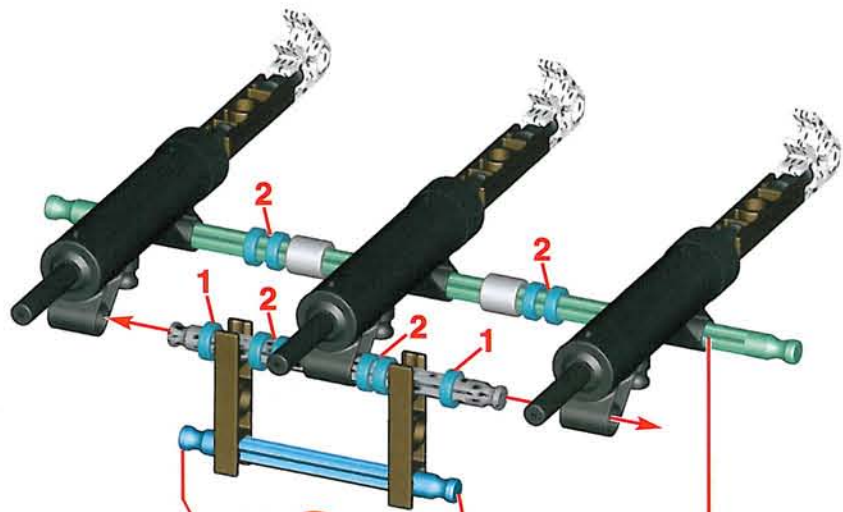
44

1 - 42

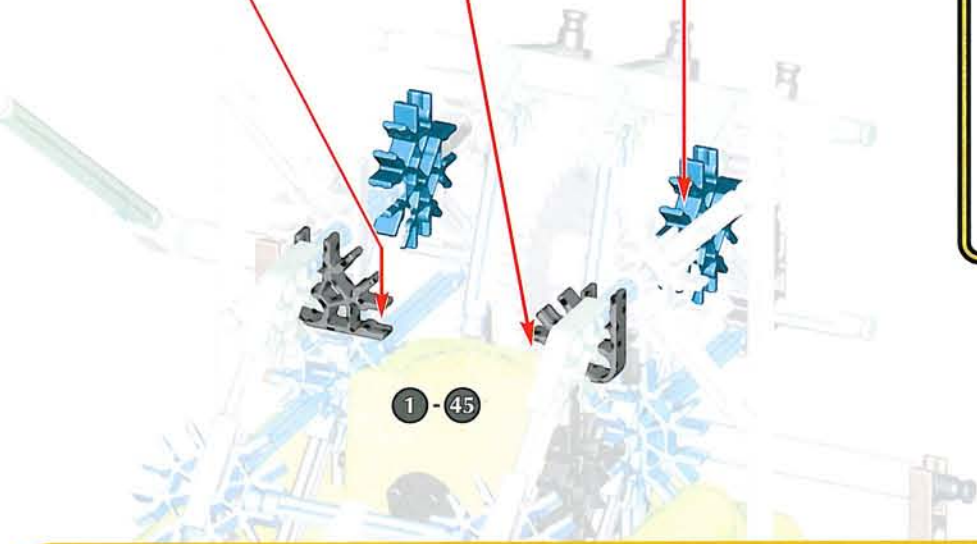
Remember to turn the plug so that the flat side faces the same direction as the flat side in the Battery Pack.



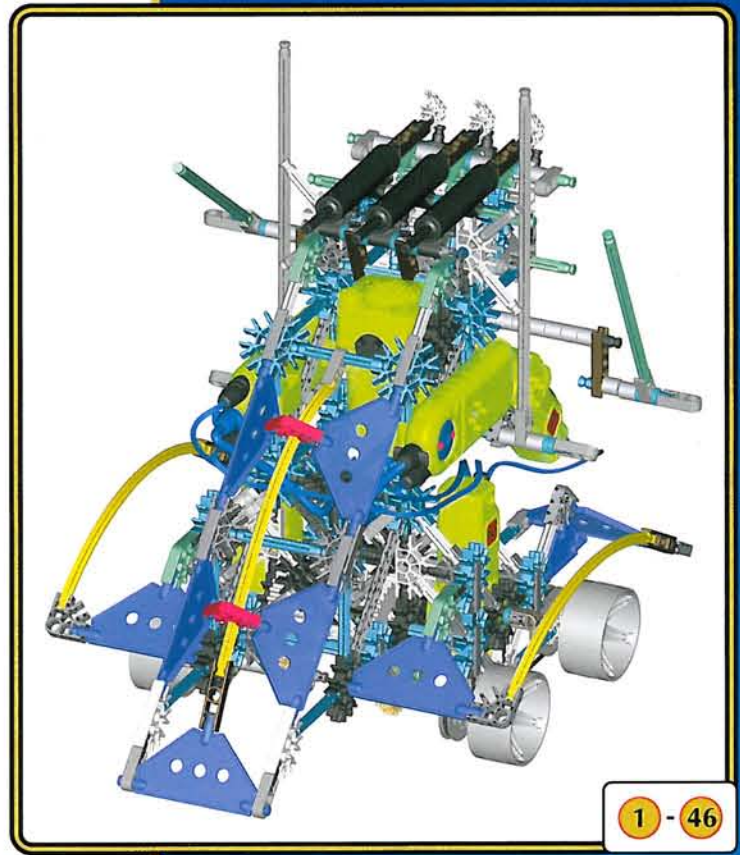
1 - 45



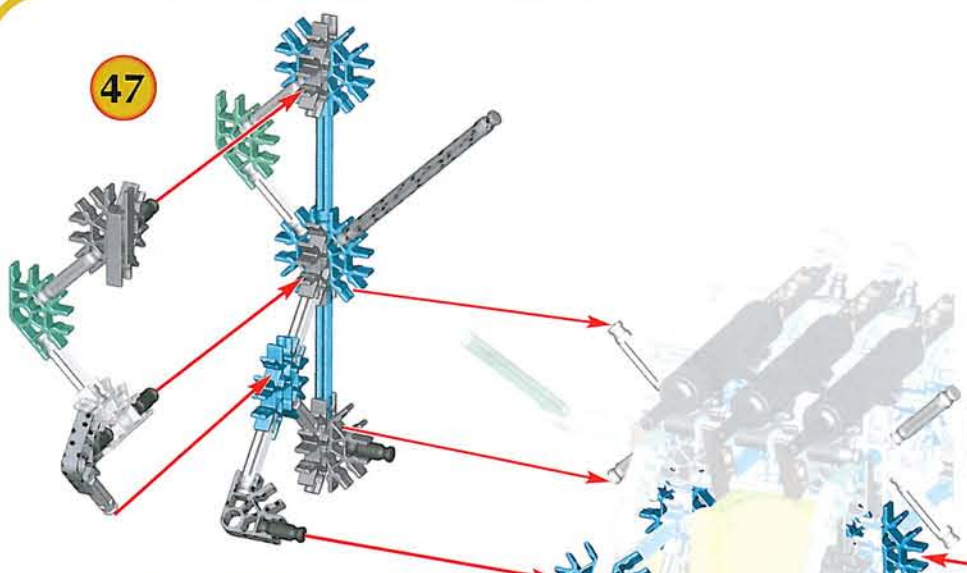
46



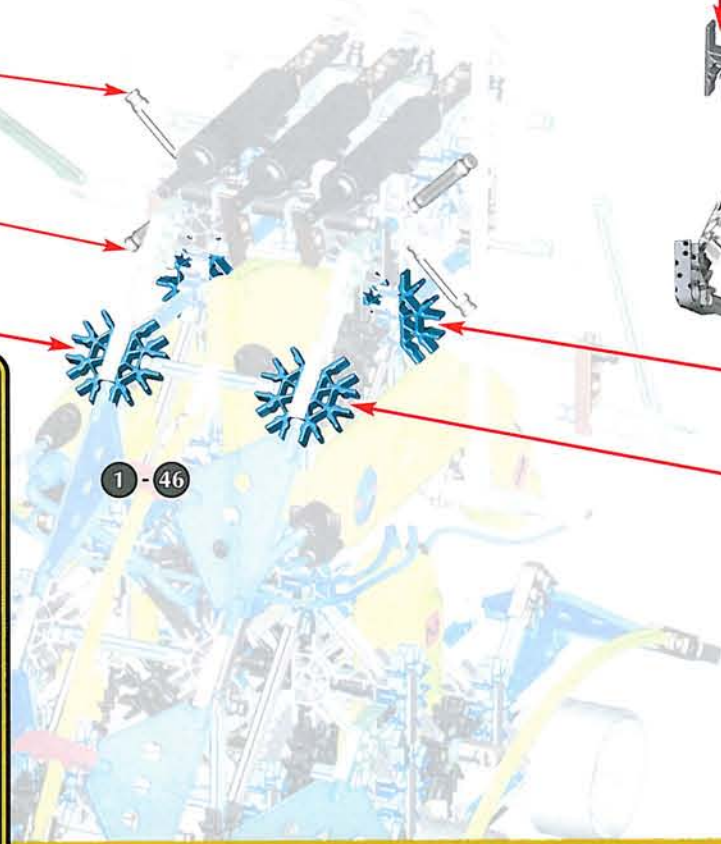
1 - 45



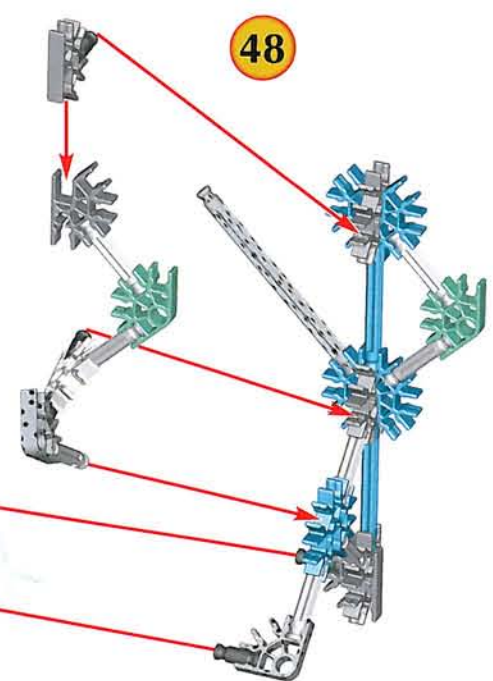
1 - 46



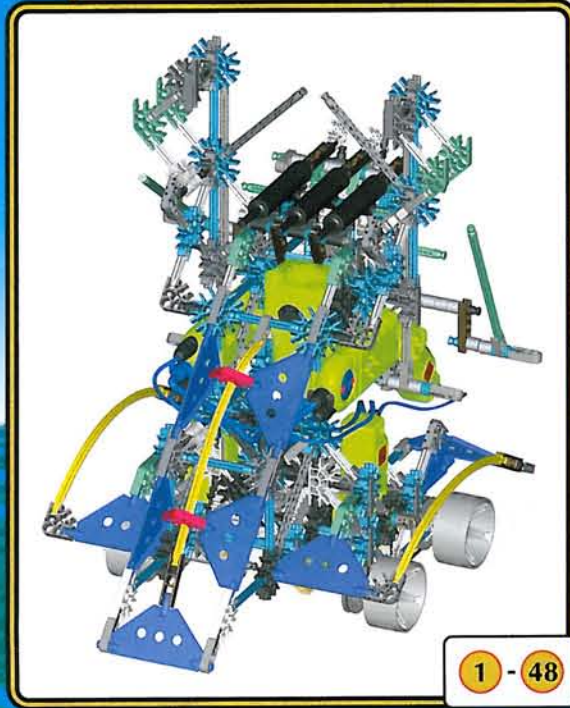
47



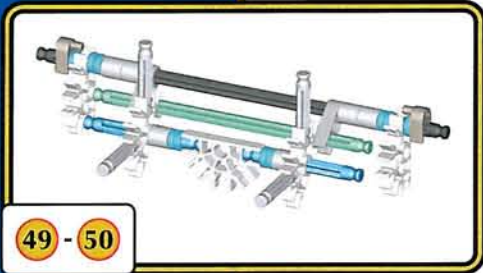
1 - 46



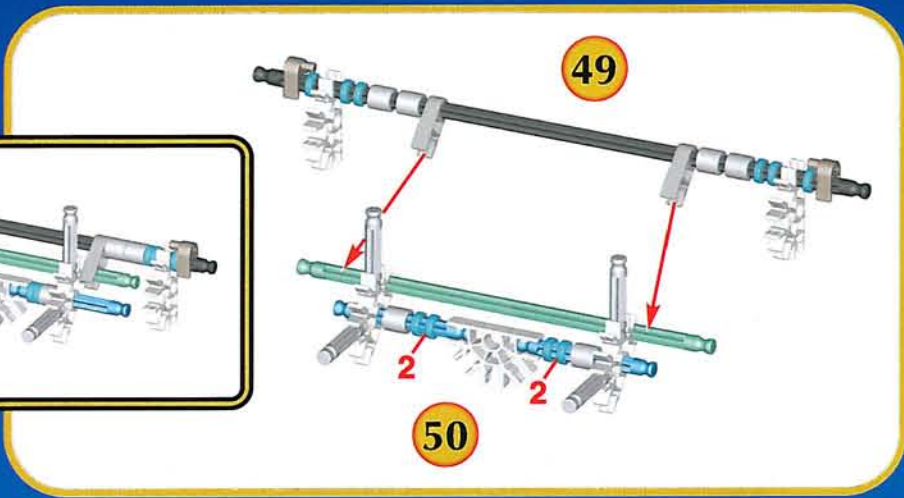
48



1 - 48

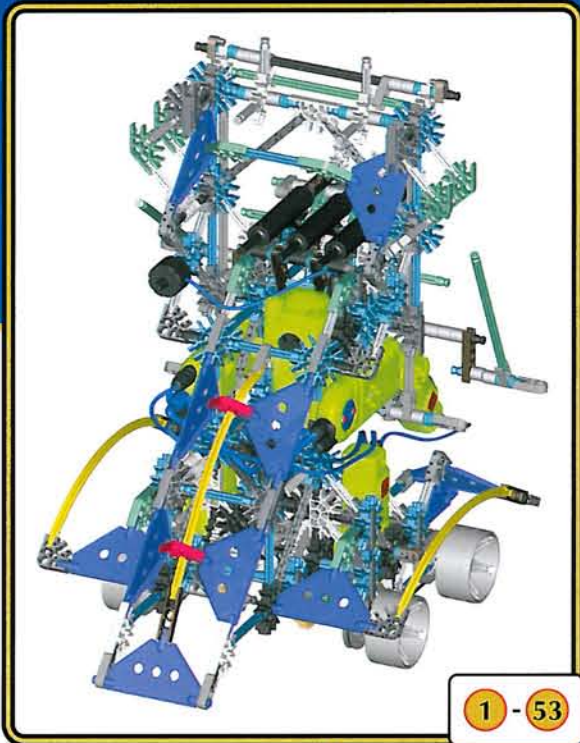


49 - 50

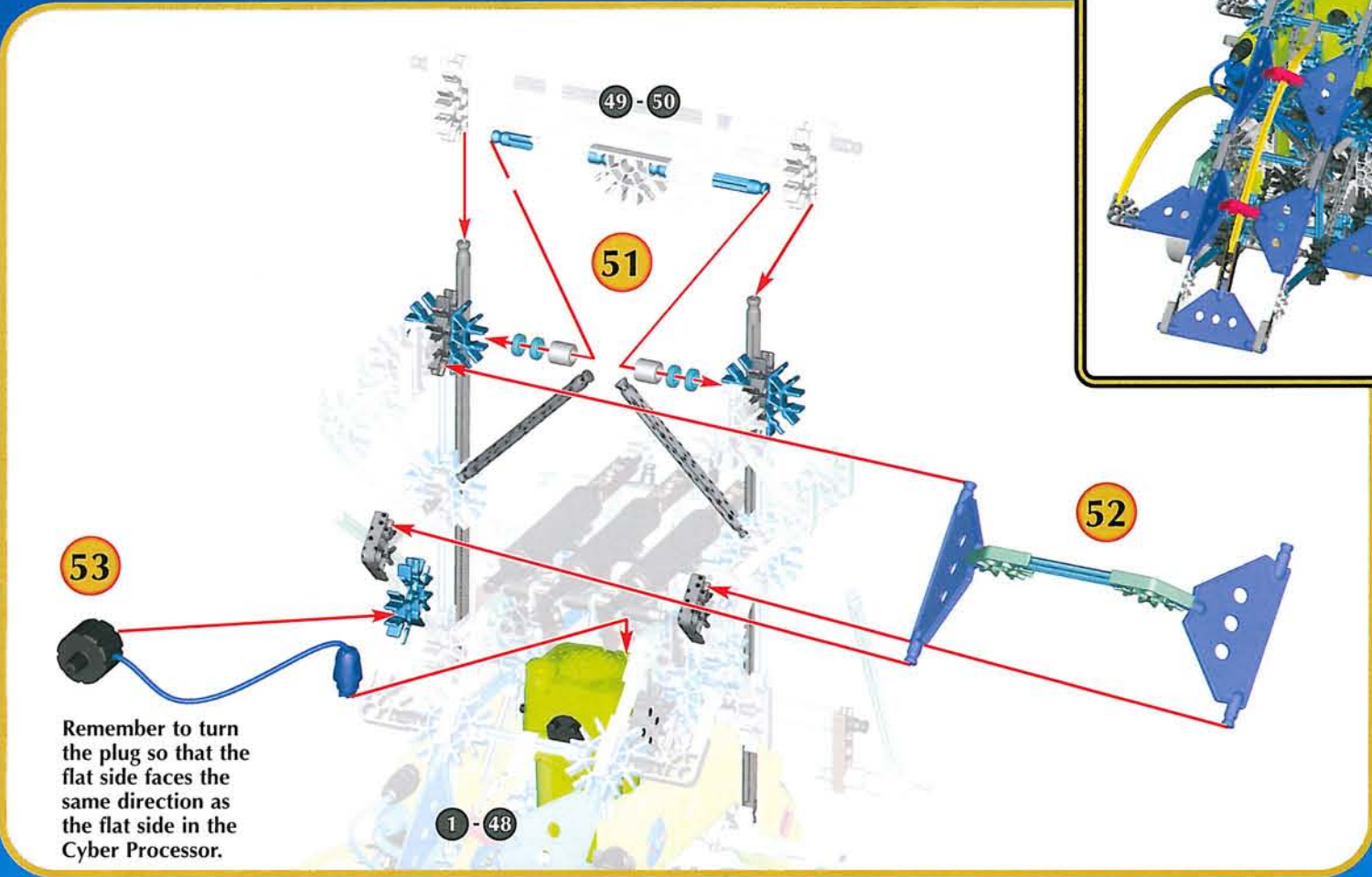


49

50



1 - 53



49 - 50

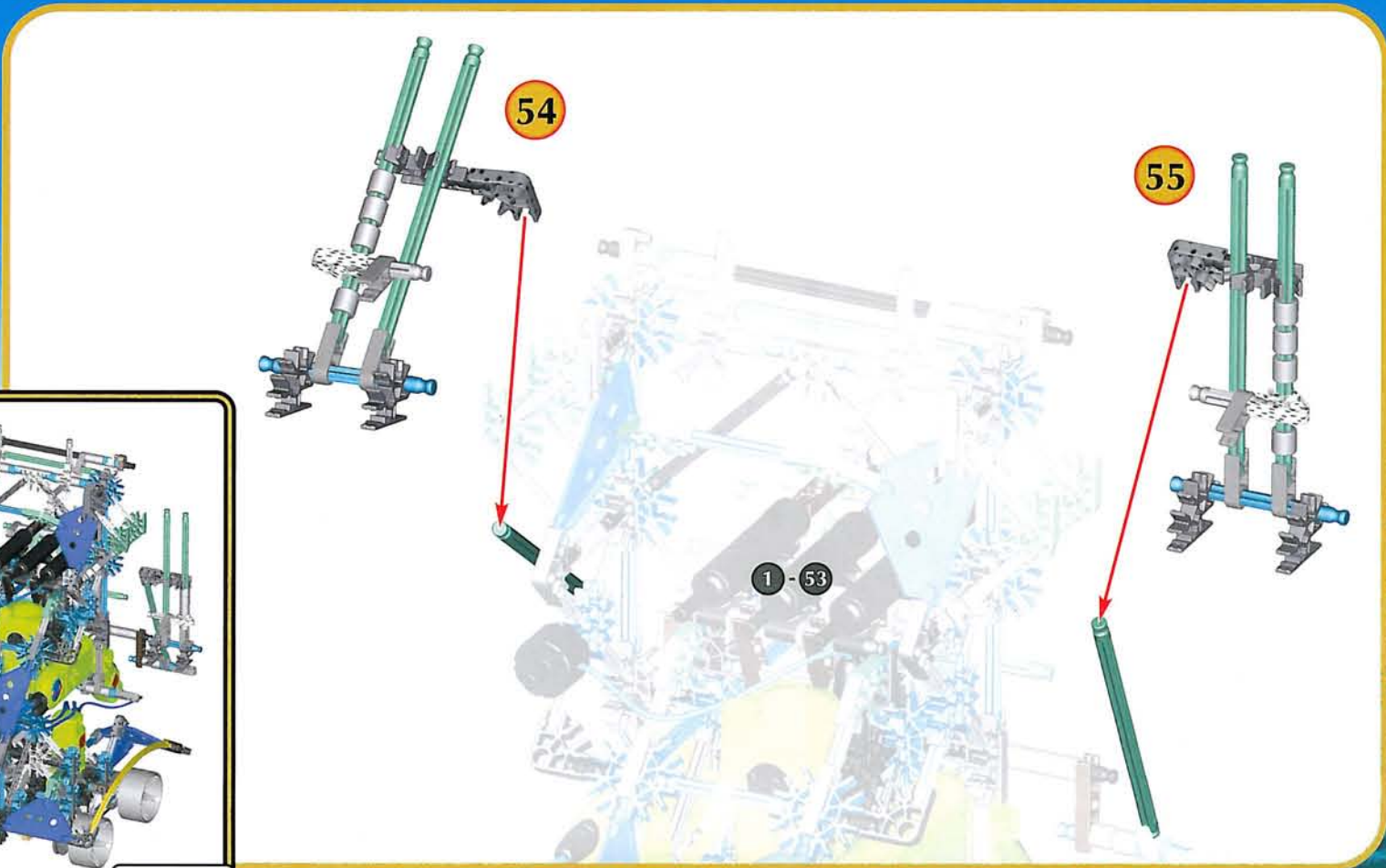
51

52

53

Remember to turn the plug so that the flat side faces the same direction as the flat side in the Cyber Processor.

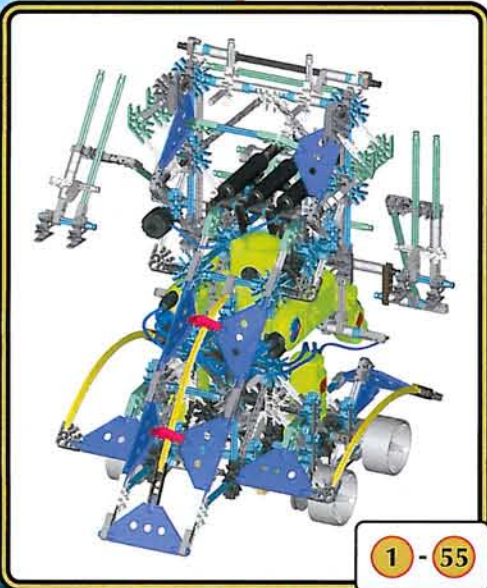
1 - 48



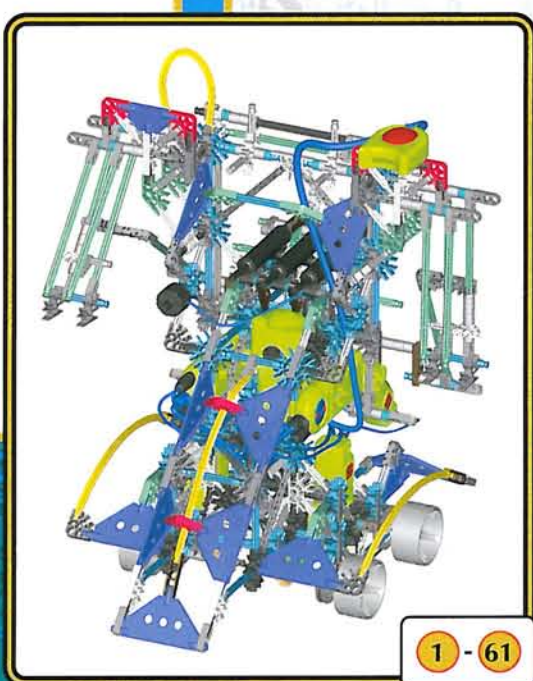
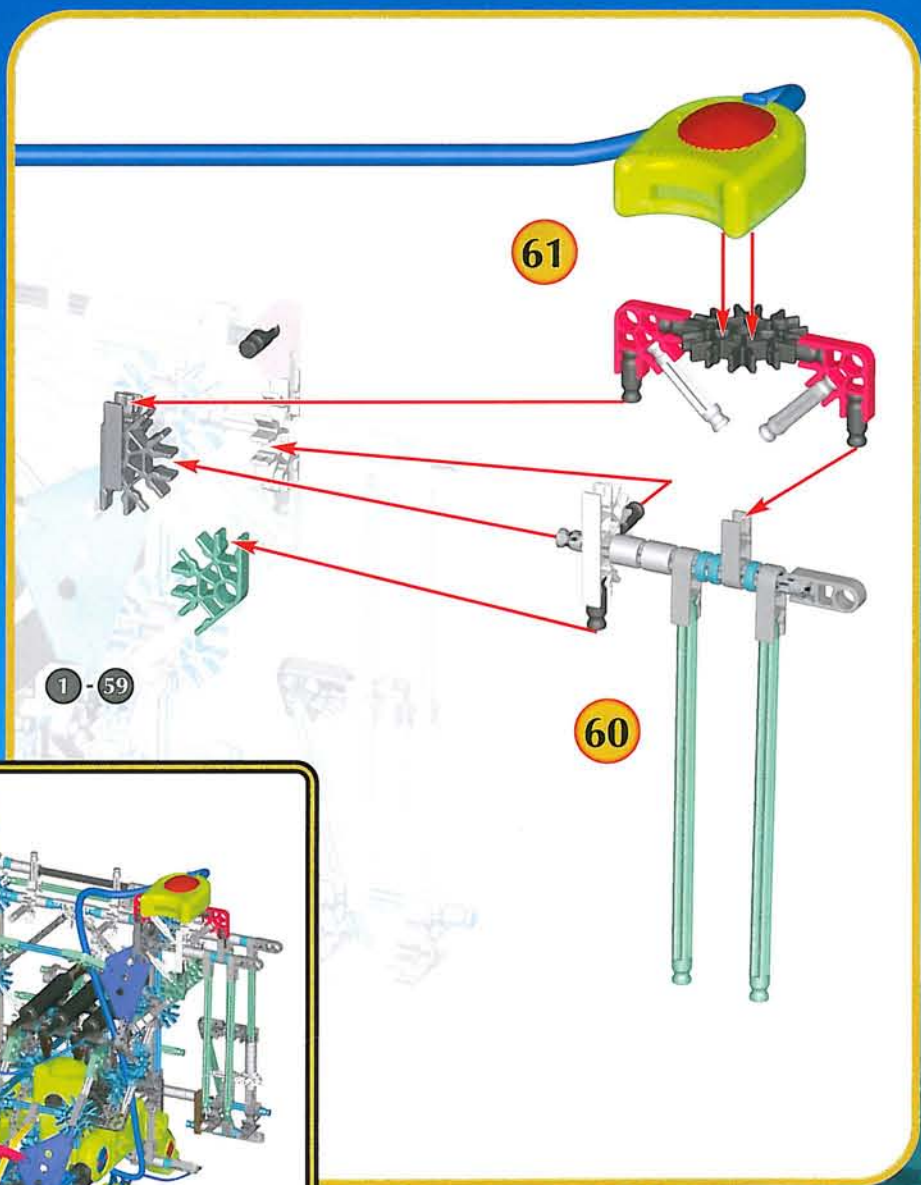
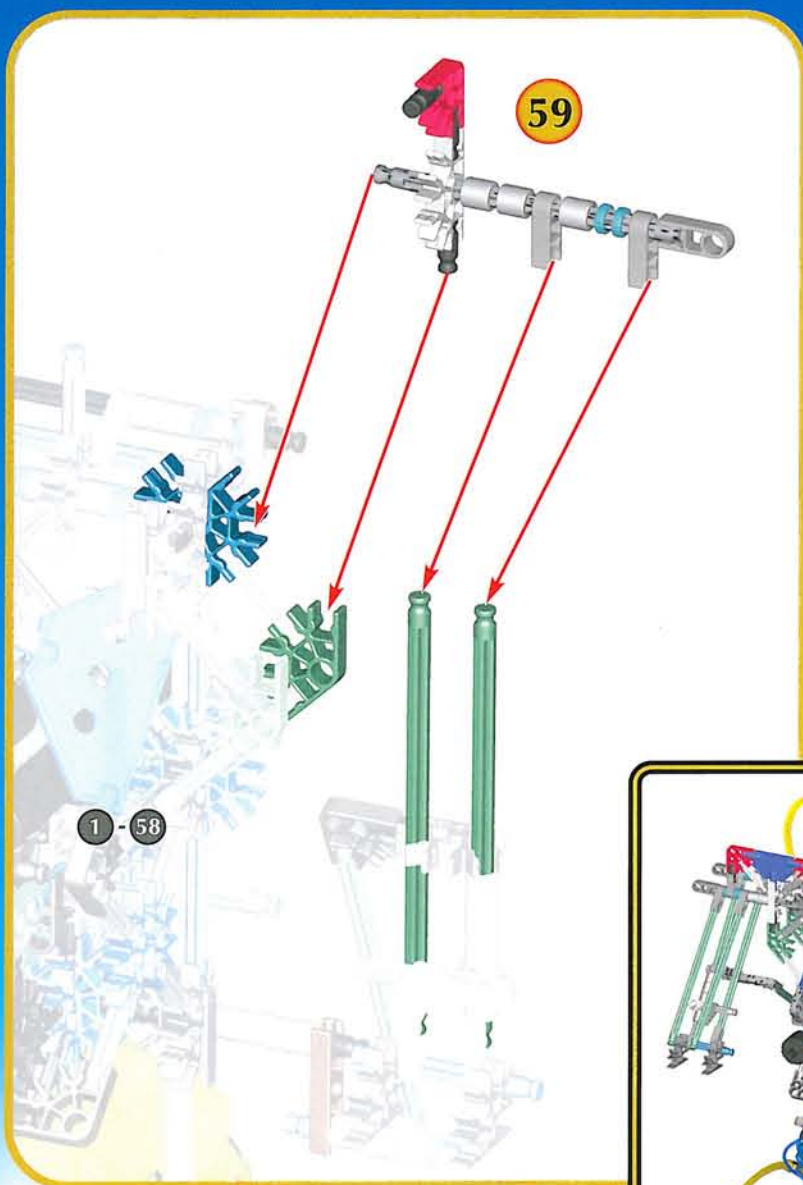
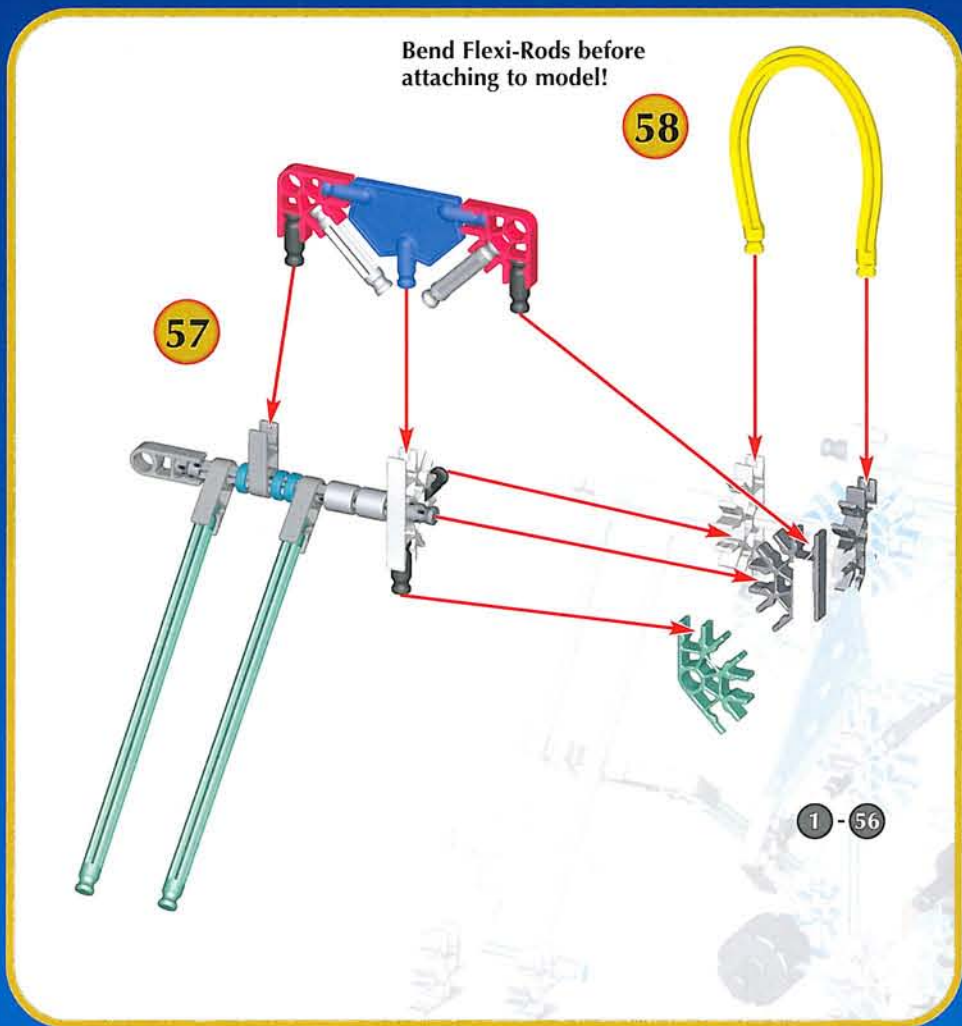
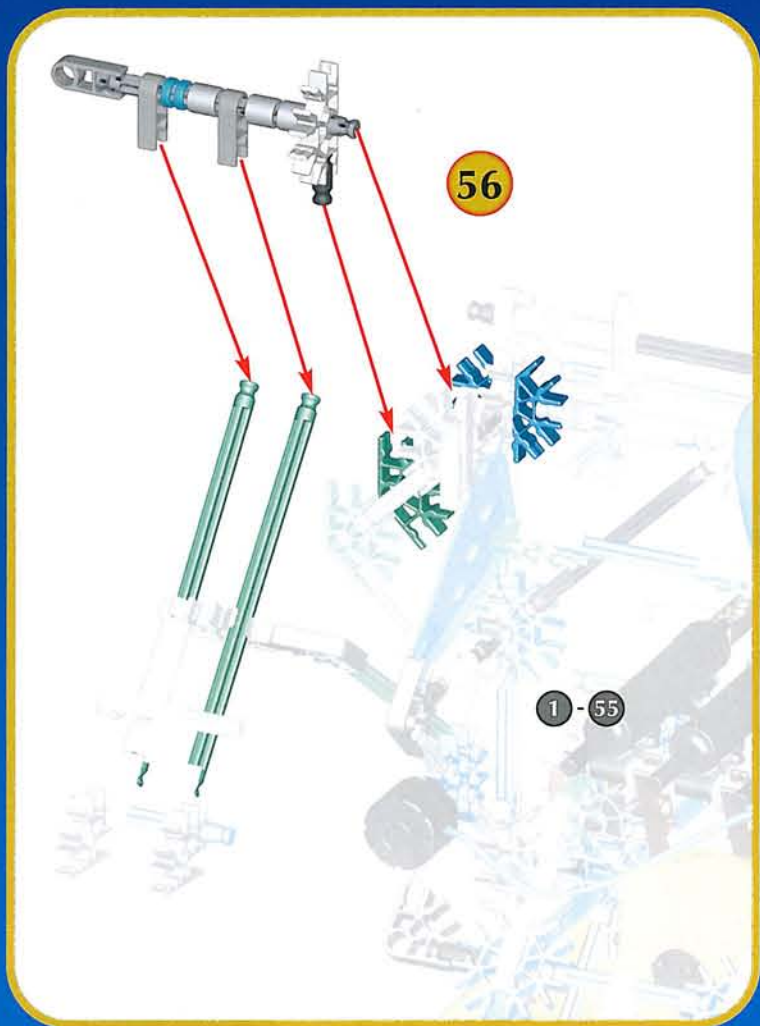
54

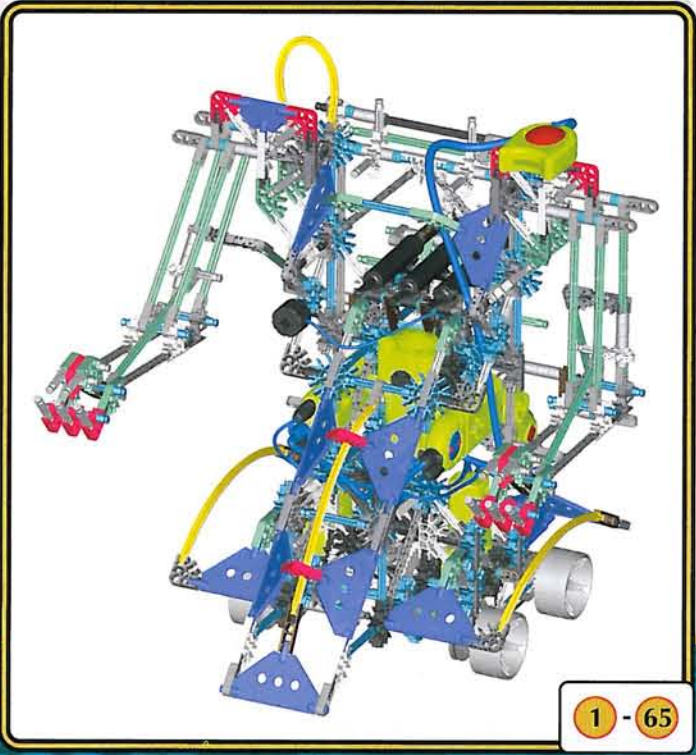
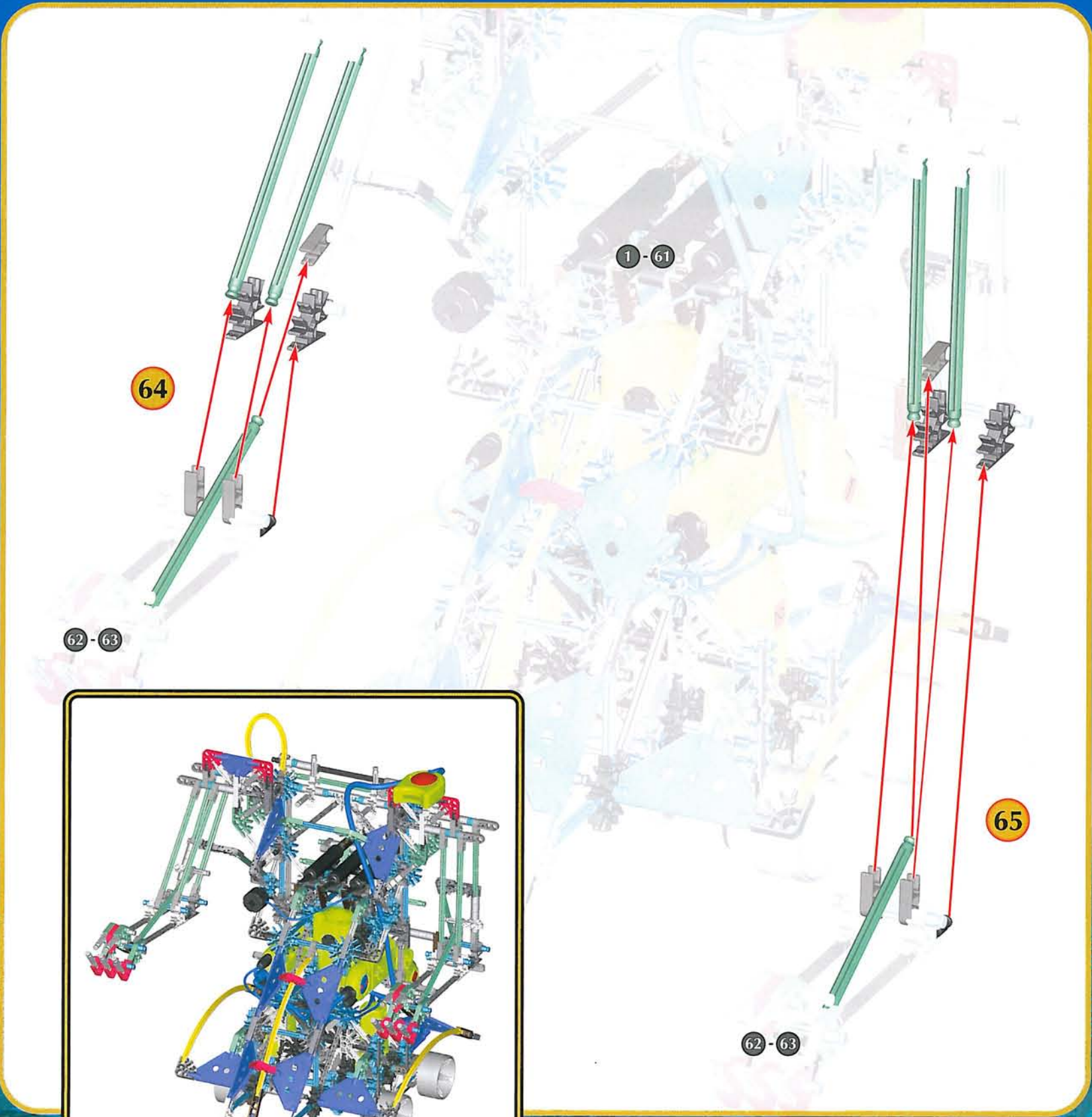
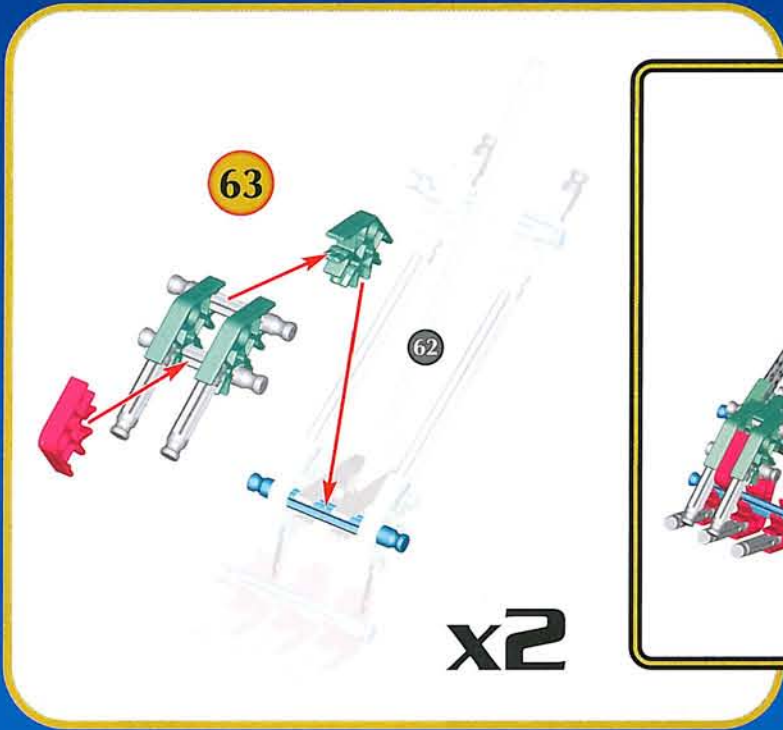
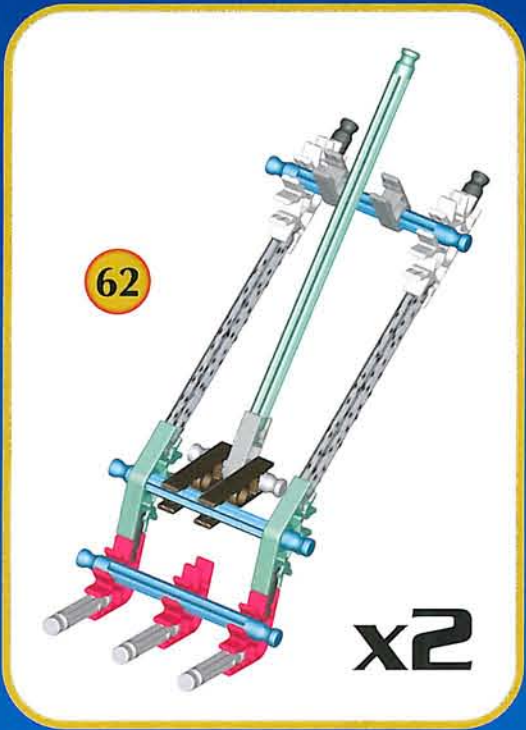
55

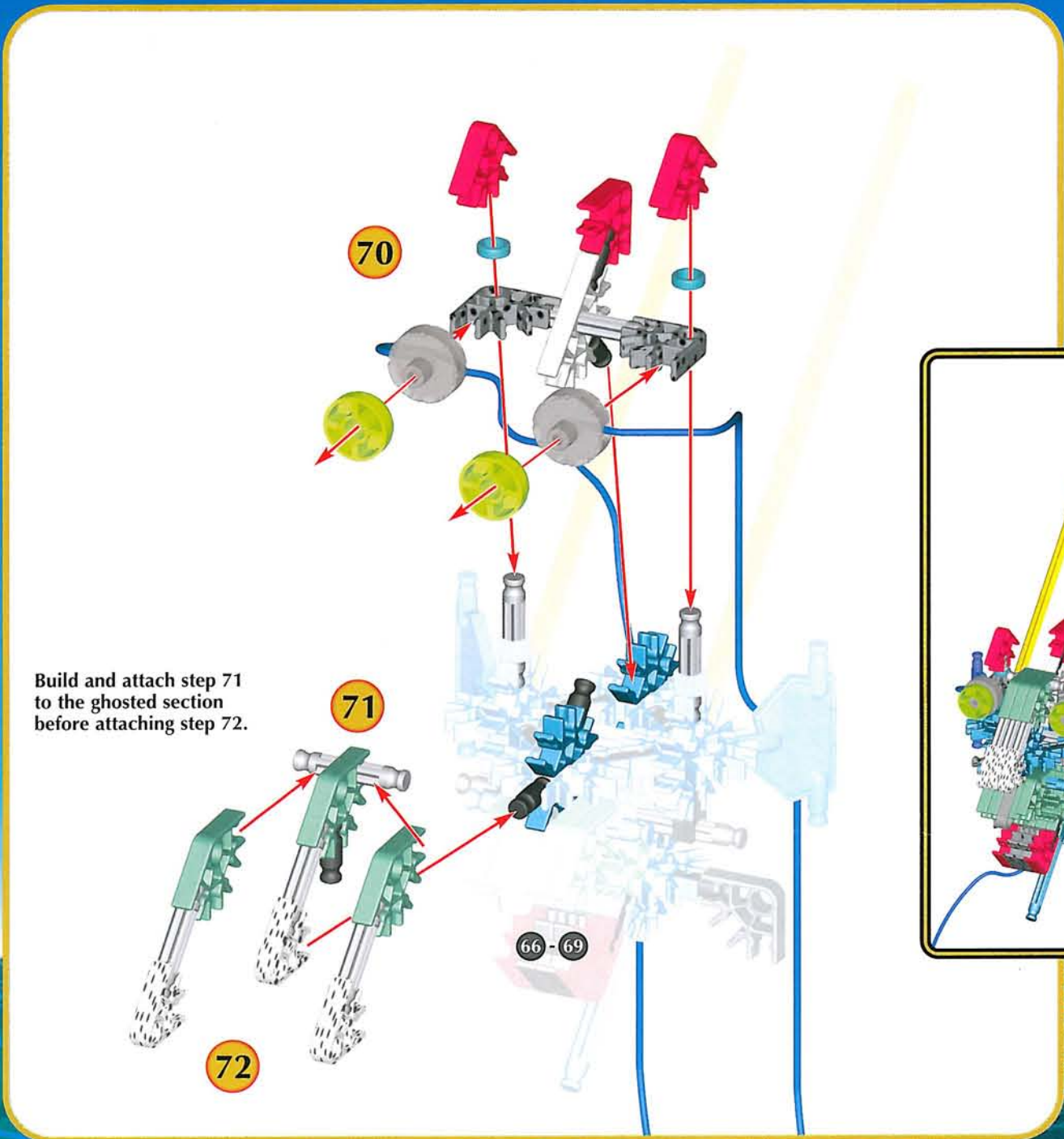
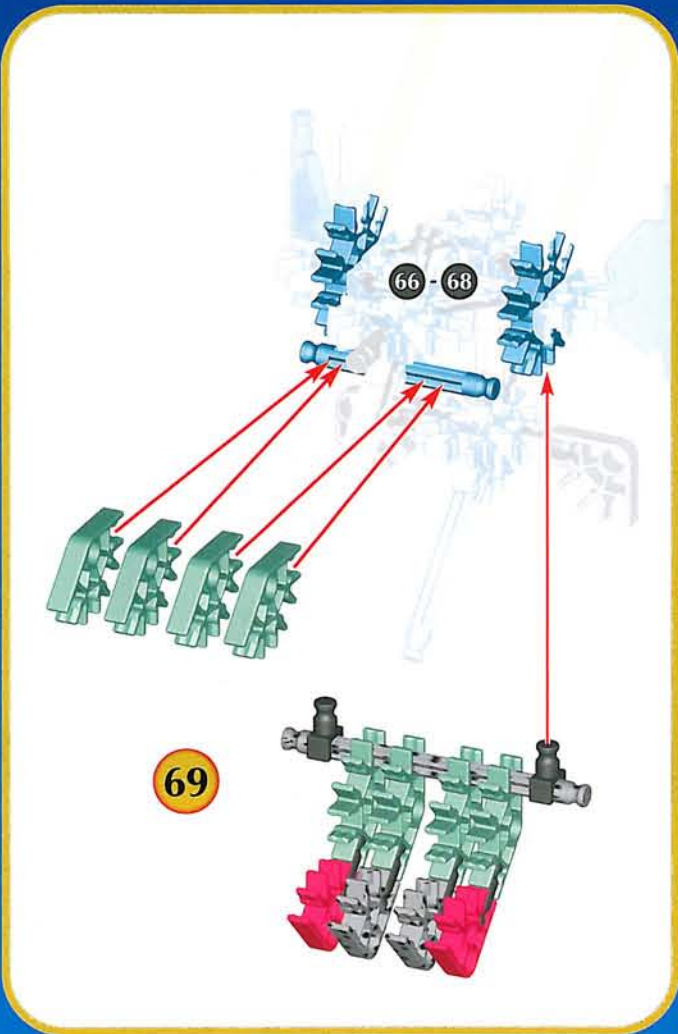
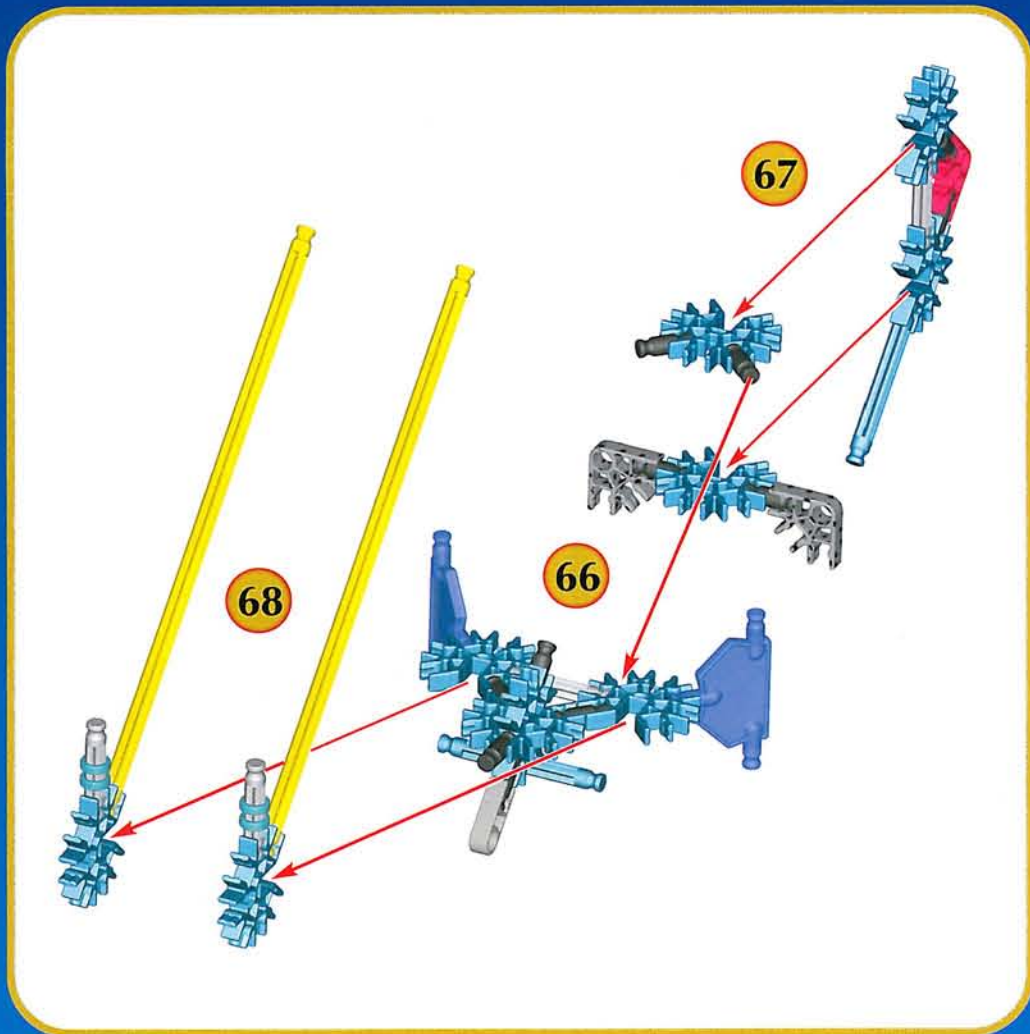
1 - 53



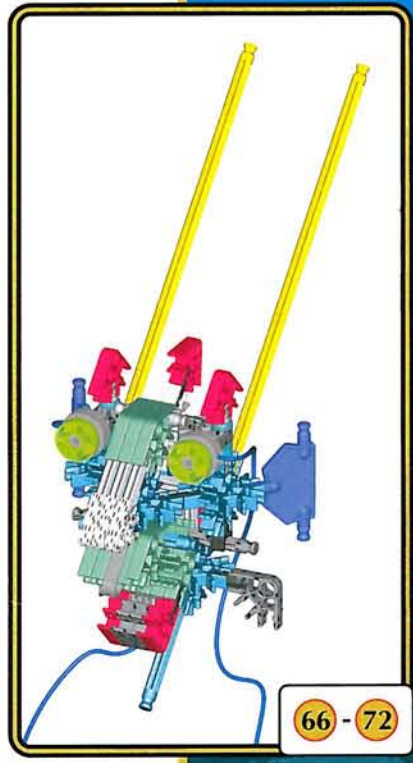
1 - 55







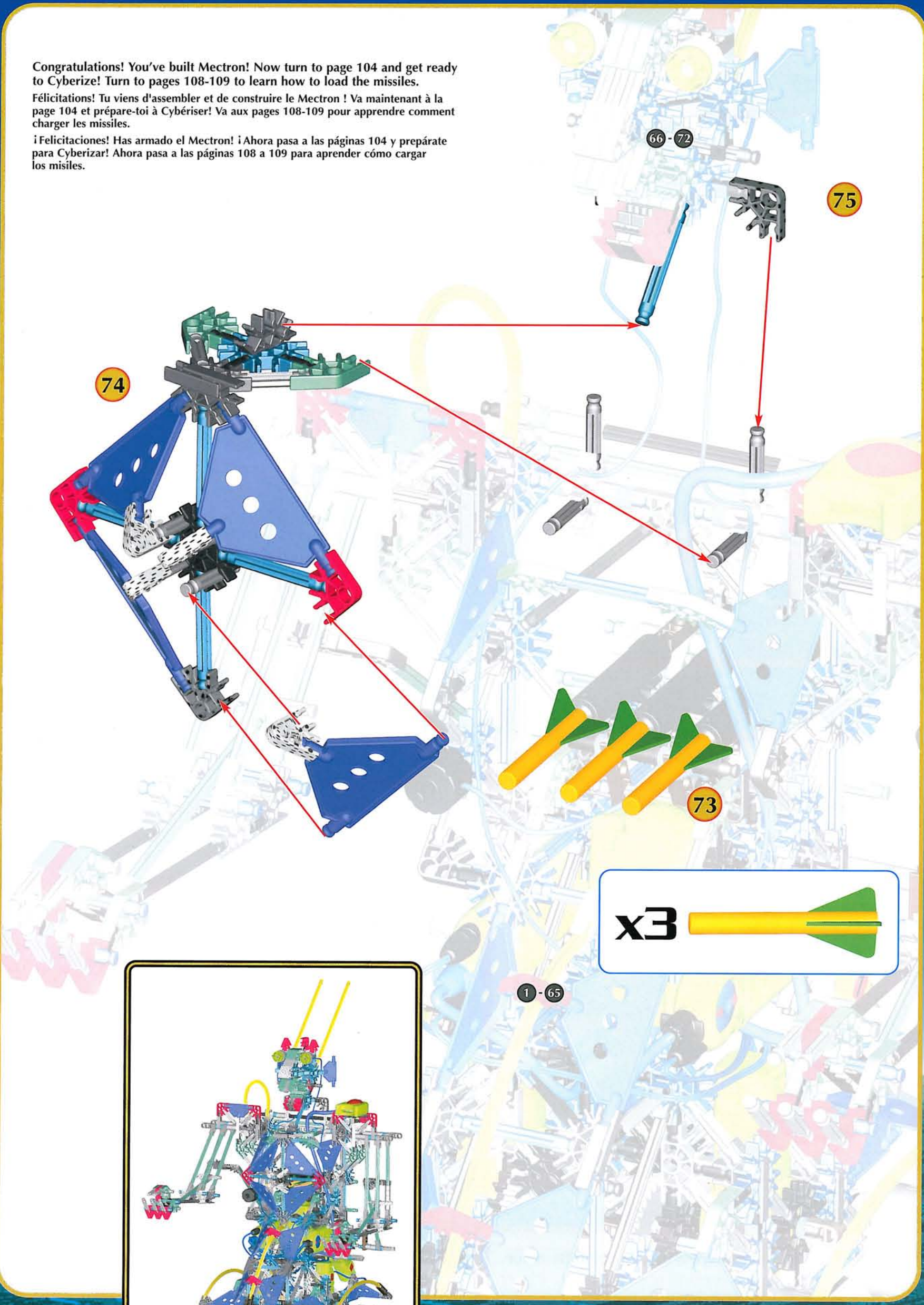
Build and attach step 71 to the ghosted section before attaching step 72.



Congratulations! You've built Mectron! Now turn to page 104 and get ready to Cyberize! Turn to pages 108-109 to learn how to load the missiles.

Félicitations! Tu viens d'assembler et de construire le Mectron ! Va maintenant à la page 104 et prépare-toi à Cybériser! Va aux pages 108-109 pour apprendre comment charger les missiles.

¡Felicitaciones! Has armado el Mectron! ¡Ahora pasa a las páginas 104 y prepárate para Cyberizar! Ahora pasa a las páginas 108 a 109 para aprender cómo cargar los misiles.



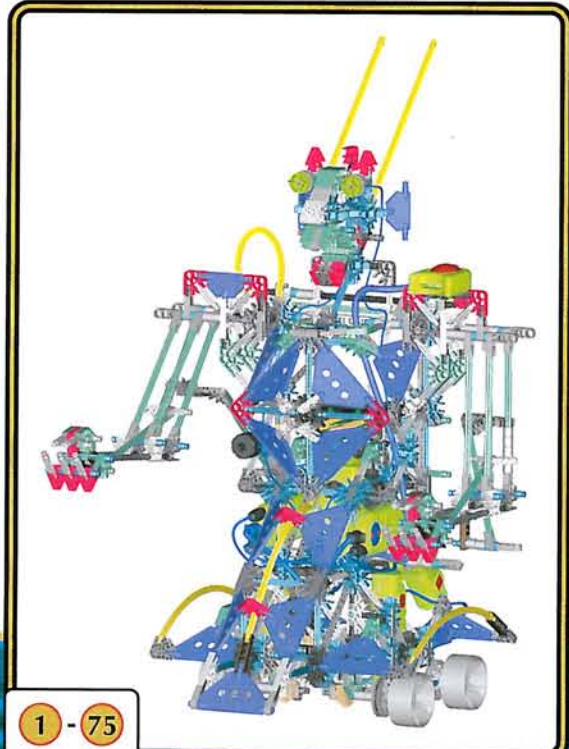
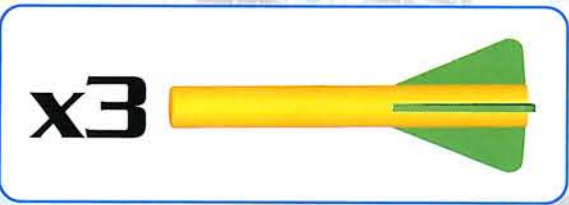
74

73

75

66 - 72

1 - 65



1 - 75

Time To Cyberize!

You've built it. Now it's time to make your new CyberK'NEX creation come to life!

Cyber Key:

1

Insert the Cyber Key into the Cyber Port, and stand back!



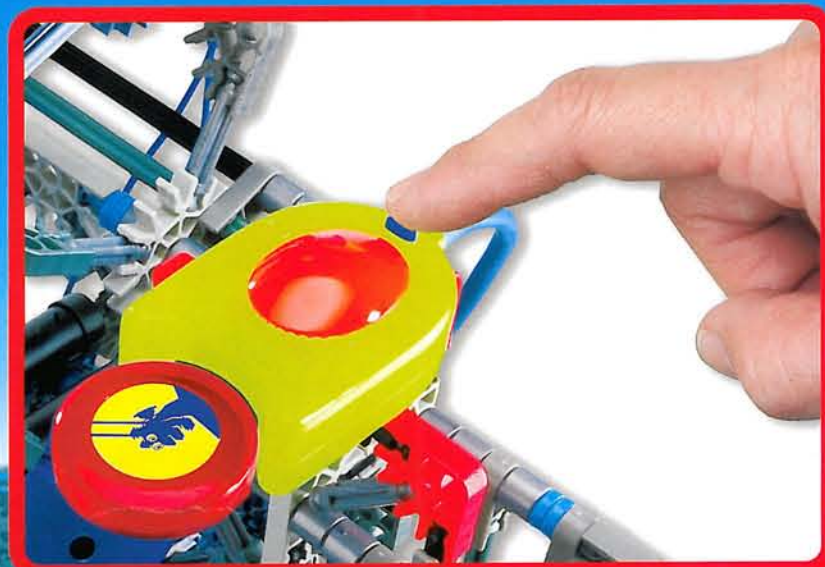
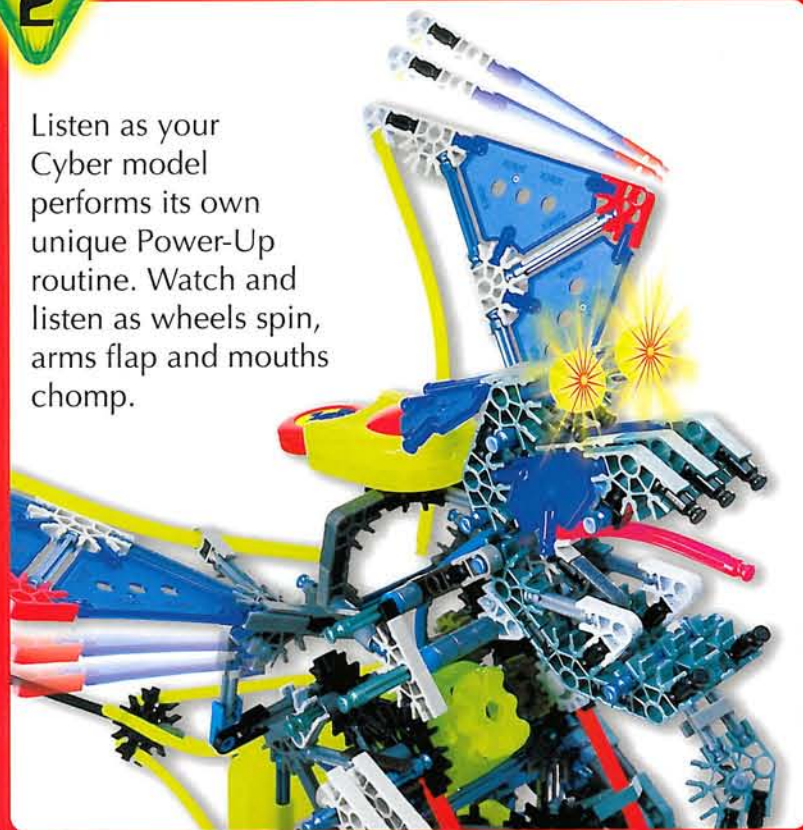
Tip:

To bypass the Power-Up routine, just push a button on your Cyber Controller.

Power-Up routine:

2

Listen as your Cyber model performs its own unique Power-Up routine. Watch and listen as wheels spin, arms flap and mouths chomp.



Tip:

To start or stop your Cyber model in a flash, push the blue Flash button on the Cyber Port.

3

The Cyber Life-Form is now in Stand-By mode. It will wait for your command or something to trigger its sensors. But don't think it's going to wait quietly!

The 4 Cyber Sensors! The Eyes, Ears, and Feelings of your Creation.

Activate any of the sensors and your Cyber creation will react with Cyber action.

It may shout commands (Woof will bark them), move around the room, or flash its lights. Even fire missiles into the air.

Try to guess what your Cyber Life-Form will do next. There's almost an endless number of behaviors that your Cyber Life-Form can perform.

1 Sound Sensor:



Tip:

The ears of your Cyber creation are always listening. It will hear your sharp hand clap, a loud voice, and other abrupt sounds. Be quiet, or be ready for action! The sound sensor only works when the model is silent. Like most people, it can't listen and talk at the same time!

3 Infrared Sensor:



The Cyber Controller sends signals to the infrared sensor on the Cyber Port. Just point and press the buttons (see pages 106-107), and you take control! (Or, try this! Send a signal from any TV, VCR or stereo remote, and see what happens!)

2 Light Sensor:



Detects when an object passes in front of your creation while in Guard Mode, or it will detect when the room lights go out.

4 Motion Sensor:



Tells your Cyber creation when it's been bumped, and how to react. Your model will react if it bumps a wall or a chair leg, but it will also know when something bumps it... and will react accordingly! Beware!

Take Control!

Total control is in your hands, with the Cyber Controller!

The Cyber Controller tells the Cyber Life-Forms exactly what to do.

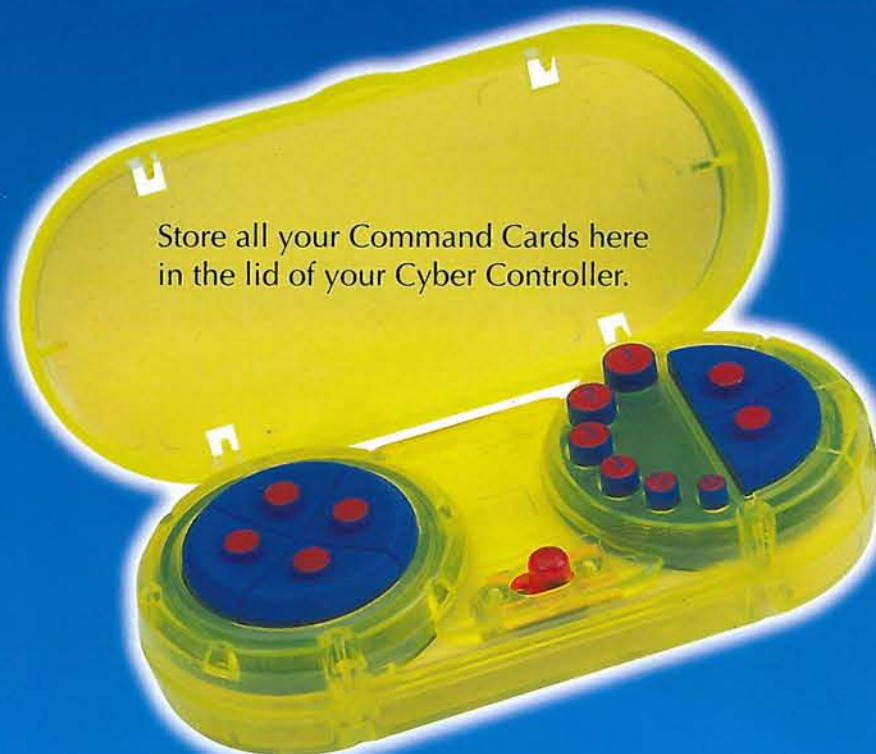
Drive your model around the room, or follow it from room to room.

Surprise your mother in the kitchen with a roar from Drax.

Fire missiles from Zap to hit different targets.

Or chase the mailman with Woof.

All on your command!



Some of the commands are the same for all models. Some are different. Use the Command Card that matches the model you are playing with... Or your Cyber creation cannot be held responsible for its behavior!

Remember to turn the Cyber Controller OFF when not in use.

The Cyber Controller Lets You Control The Action in 3 Ways:

1 Instant Commands (p. 107)	2 6•1•4 Record 6•1•5 Play Learn Mode (p. 110)	3 6•1•2 Activate 6•1•3 Deactivate Guard Mode (p. 108)
--	--	--


1. Give Instant Commands, for performance that you control as you go.
2. Set your Cyber Life-Form in Learn Mode, and (record) teach your creation a completely new set of actions it can repeat over and over again.
3. Set your Cyber Life-Form in Guard Mode, and intruders beware!

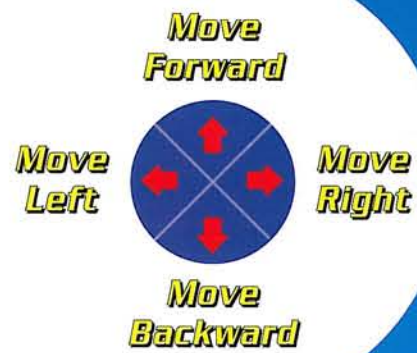
The Command Cards:

Each Cyber Life-Form has its own Command Card designed for that model's personality and skills.

Here's your chance to take real control. Make your model do what you want it to, when you want it to.



Common Commands for All Models:



- Activate Lights** • 1  
- Activate 8 Sounds** • 2-5 
 - Press Button 2, 3, 4 or 5 OR
 - Press Button 6, then 2, 3, 4, or 5
- Activate Guard Mode** • 6 • 1 • 2 
- Deactivate Guard Mode** • 6 • 1 • 3 





Instant Commands for Each Model:


Sarge


Launch Missiles • 1  

2-5  

6 • 2-5 

6 • 1 • 2 

6 • 1 • 3 

Alarm Sound • 

Zap

Launch Missiles • 1  

2-5  


6 • 2-5 


6 • 1 • 2 



6 • 1 • 3 



Space Sound • 


Woof


Move Mouth • 


Wag Tail • 


1  

2-5  

6 • 2-5 

6 • 1 • 2 

6 • 1 • 3 

Doggie Treat • 

Drax

Flap Wings • 

1  

2-5  


6 • 2-5 



6 • 1 • 2 



6 • 1 • 3 


Move Mouth • 


Mectron


Move Head/Chest • 


1  

2-5  

6 • 2-5 

6 • 1 • 2 

6 • 1 • 3 

Launch Missiles • 

Intruder Alert! It's Guard Mode! (and Time to

Guard Mode makes Cyber Life-Forms the ultimate defenders. Once in Guard Mode no one can get past these models.

Anyone or anything that activates the sensors will be greeted with loud alarms, flying missiles, and screeching wheels... just to name a few!

Be prepared! Even turning on the light in a dark room will set off your model.

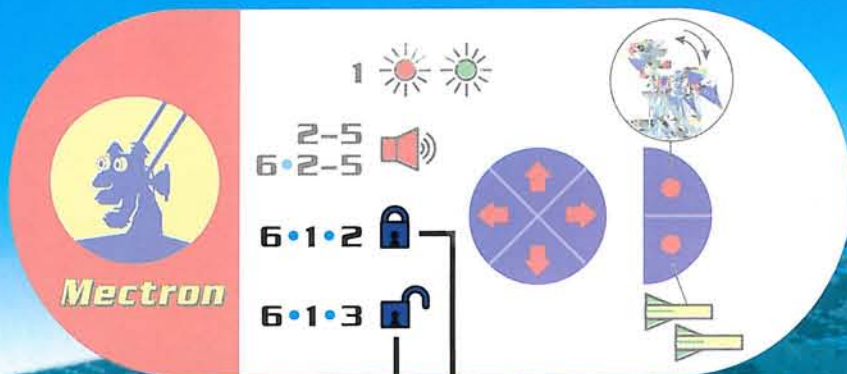
Set your Cyber model to guard your bedroom while you're at school.

Have it guard the hallway when you do your homework.

Set it up as a sentry to alert you when Mom comes to say, "Turn out the light and go to bed"... Again!

Set it in Guard Mode in a dark room and when someone turns on the light... It's show time!

The Guard Mode Commands appear on all cards:



Deactivate Guard Mode

Activate Guard Mode

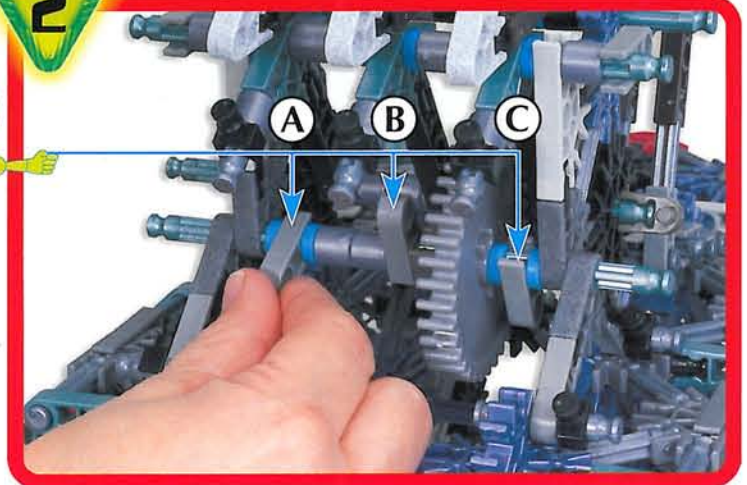
To put Sarge, Mectron, and Zap into Guard Mode (and set the missiles):

Before you can activate Guard Mode on models with Missiles, you must first load and arm the Missile Launchers.

1

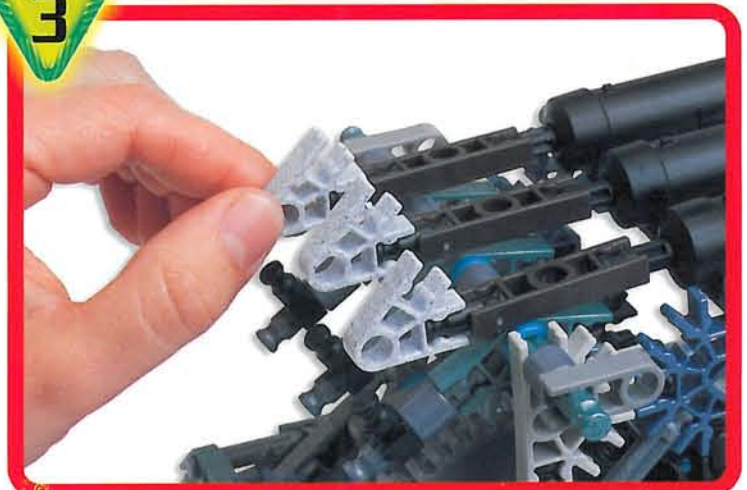
Press Button 6, 1, then 2 on your Controller.

2



Carefully position the 3 short dark gray Connectors to the positions shown. To do so, press the Test Button on the Battery Pack until Connector "A" points toward you, Connector "B" points up, and Connector "C" points down.

3



Carefully position the light gray Connectors to the positions shown. You will want to rotate each so that it faces up and away from your model.

Set the Missiles!

4



Carefully pull each light gray Connector back to line up the hole of the brown Connector with the top of the small black Rod Connector just below it.

5



Now slip the Missiles into place on the launch pins.

6

Press Buttons 6, 1, then 2 again on the Controller to put the model into Guard Mode.

You're set to fire!

Now you're ready for any intruder.

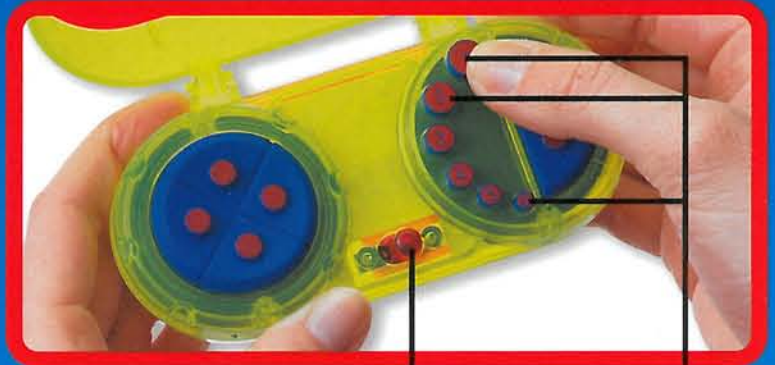
To put Woof or Drax into Guard Mode (without missiles):

Turn the Cyber Controller ON.

Press Button 6, 1, then 2.

Now your Cyber model is in Guard Mode.

You will hear approximately 10 seconds of warning, to give you time to clear out of the way!



Controller ON

Activate Guard Mode

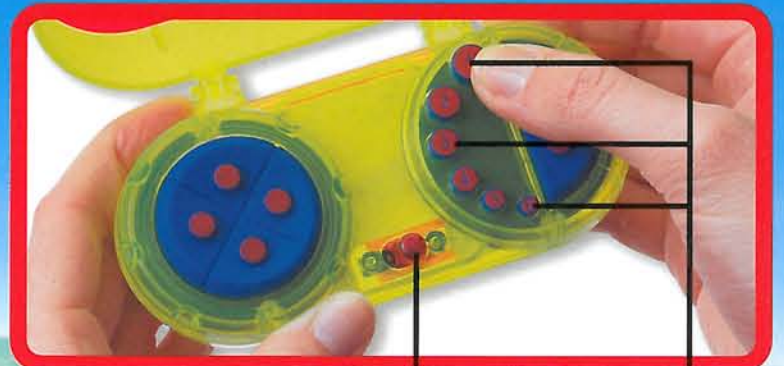
6•1•2

To take your Cyber model out of Guard Mode:

Make sure the Cyber Controller is ON.

Press Button 6, 1, then 3.

Now your Cyber model is returned to Stand-By Mode.



Controller ON

Deactivate Guard Mode

6•1•3

Important:

Your Cyber model will stay in Guard Mode until you deactivate Guard Mode, remove the Cyber Key or press the Flash button.

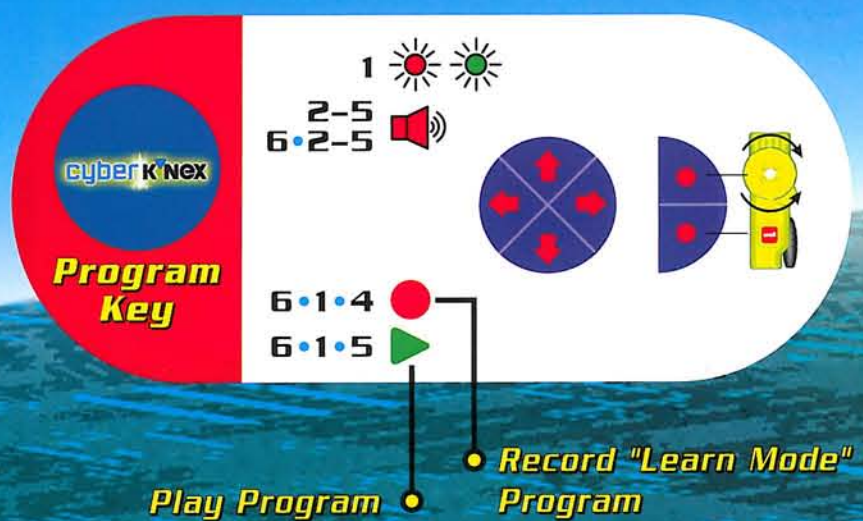
Teach It To Do Things Your Way! Program With Learn Mode!

CyberK'NEX creations are so smart they can learn and can remember commands given by you. Pretty cool, huh?

- It's as easy as inserting the Programmable Cyber Key and then pressing a few more command buttons on the Cyber Controller.
- Any commands you choose... In any order you like.
- Program it to cross the room and fire at unsuspecting intruders seemingly without your help!
- Teach your Cyber Life-Form to go through an obstacle course "all by itself".
- With Learn Mode, you make it happen with just the push of three buttons.



Command Card for the Programmable Cyber Key:



To teach your Cyber Life-Form new routines with "Learn Mode":

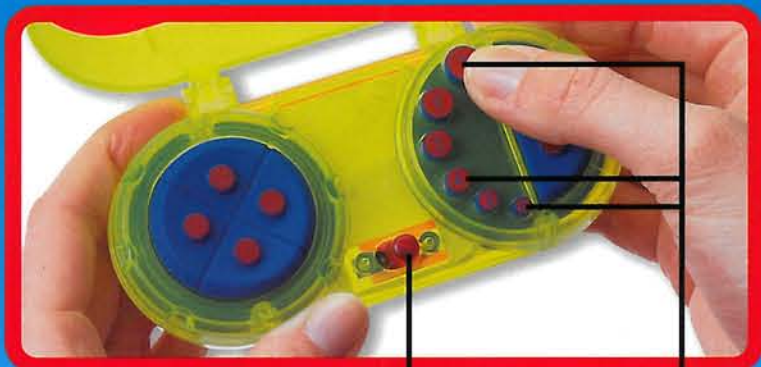
Remove the Cyber Key and insert the Programmable Cyber Key.

Press Buttons 6, then 1, then 4, and listen for the CyberK'NEX sound.

Now your Cyber Life-Form is in "Learn Mode" and is recording your commands.

Refer to the Command Card for the Programmable Cyber Key, and press the Controller Button for each action you want your model to learn.

When you are ready, then press Buttons 6, then 1, then 4 again. Your model will stop recording your commands.



Controller ON ●

Record ●

6•1•4 ●

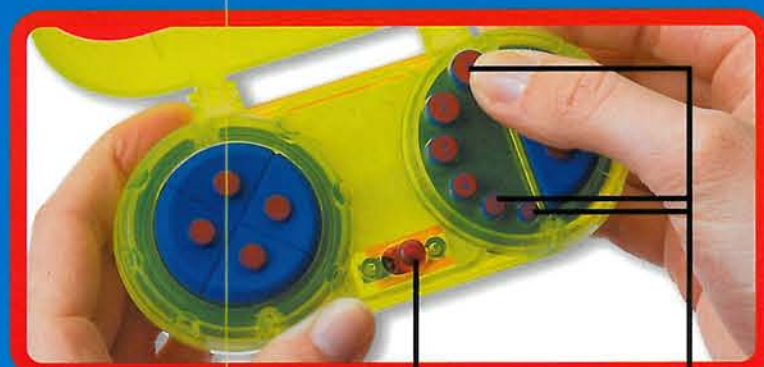
To run your Cyber Life-Form through the learned commands:

Turn the Cyber Controller ON.

Press Buttons 6, 1, then 5.

That's the "Play Program" command, and your model will now perform its learned commands.

Press Buttons 6, 1, then 5 again, and your model will repeat your program. In fact, it will repeat your program each time you give it the "Play Program" command because the program is now stored on the Programmable Cyber Key.



Controller ON ●

Play ●

6•1•5 ●

To change the "Learn Mode" program:

Just repeat the Buttons 6, 1, then 4 command to put your model into "Learn Mode".

Refer again to your Command Card to enter 15 seconds of new actions.

To run it, press the Buttons 6, 1, then 5, for the "Play Program" command.

To return to other Cyber commands:

Remove the Programmable Cyber Key from the Cyber Port. (Remember, the actions that you programmed will be stored on it for next time.)

Now insert the the model's Cyber Key and take control as you did before.

Important:

Remember, only the Programmable Cyber Key will work to record the "Learn Mode" program.

New Programs with the Power of the Internet!

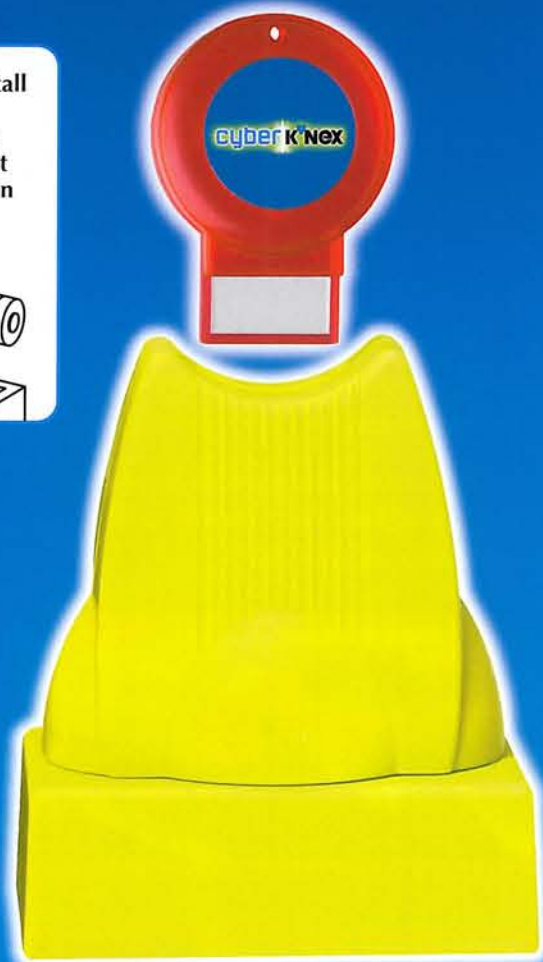
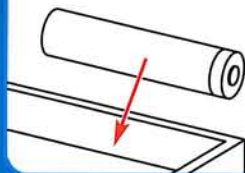
At the www.cyberknex.com Web site, you can find a host of new additional Cyber news and information. This is your own K'NEX'ion to more cool ideas!

You'll discover other Cyber sets and hot CyberK'NEX news. You'll create and interact with strange "virtual" Cyber beings.

Discover new Cyber models to build with instructions found only at www.cyberknex.com! You can download their personality programs to bring these models to life OR create your OWN Cyber programs... even add your very own voice... and then download your new Cyber personality creations right onto the Programmable Cyber Key!

Check it out! The directions you need are all there. And you'll want to visit our Cyber Web site at www.cyberknex.com often, because it's always changing.

Remember to install 3 AAA (or LR03) batteries into the Programming Port before you turn on your computer!



Download New Cyber programs:

With your Programmable Cyber Key, Programming Port and a PC (not Mac™ OS compatible) you can download new Cyber programs available only from the CyberK'NEX Web site. Follow the directions shown here and on the Web to download, then you're ready to insert your newly programmed Cyber Key... How will it behave???

You'll find instructions for this great model on the Internet at www.cyberknex.com.



**CREATE
YOUR OWN PROGRAMS!
ADD YOUR VOICE!**

**CHECK IT OUT @
www.cyberknex.com**

1



Attach the Programming Port to your PC computer (not Mac™ OS compatible) by inserting the large cable into the parallel port (typically, the printer port) on the back of your computer. Ask an adult if you need help.

2



Install 3 fresh AAA (or LR03) batteries into the Programming Port. Insert the Programmable Cyber Key into the Programming Port. Now you're ready to access the World Wide Web and make some Cyber decisions.

3



Turn on the computer, connect to the Web and go to www.cyberknex.com. (you can link to it from www.knex.com). The Web site has all the information and instructions you need.

4



Follow the links for Downloading Personalities and Programming Your Models. Your new Cyber program is just clicks away!

Note: Downloading times will vary depending on your modem speed and other factors. The Web site will tell you when the download is complete.

5



Remove the Programmable Cyber Key from the Programming Port, and insert it into the regular Cyber Port of your Cyber model. You'll see your model come to life with new sounds, voices and behaviors.

See what happens next, then take control with your sound sensor, motion sensor, light sensor, and Cyber Controller!

Keep Cyberizing!

There's no end to the cool things your model can do. Just put your brain together with your Cyber Life-Form's brain to come up with fun challenges like these.

Switch Cyber Keys!

Take Wolf's Key and use it with Mectron. Or insert Drax's key into Sarge. What will happen? No one knows for sure.

Build an obstacle course!

Design a course for your model to complete. Use the sensors to maneuver your Cyber model through. This takes a lot of brainpower (yours, as well as your Cyber model's)... But you can do it. No sweat.

Sneak attack!

Wait until your brother, sister or friend is playing with your model. Then secretly zap the model with one of your household remote controls. Your model will act as if it has a mind of its own! You'll drive them crazy.

Create an all new Cyber model!

Build your own model to only the limits of your imagination, and add the Cyber components. Make a submarine that launches missiles or a robotic gorilla with an attitude. Anything you can imagine. Insert the Cyber Key and bring your creation to life. Now what does it do?

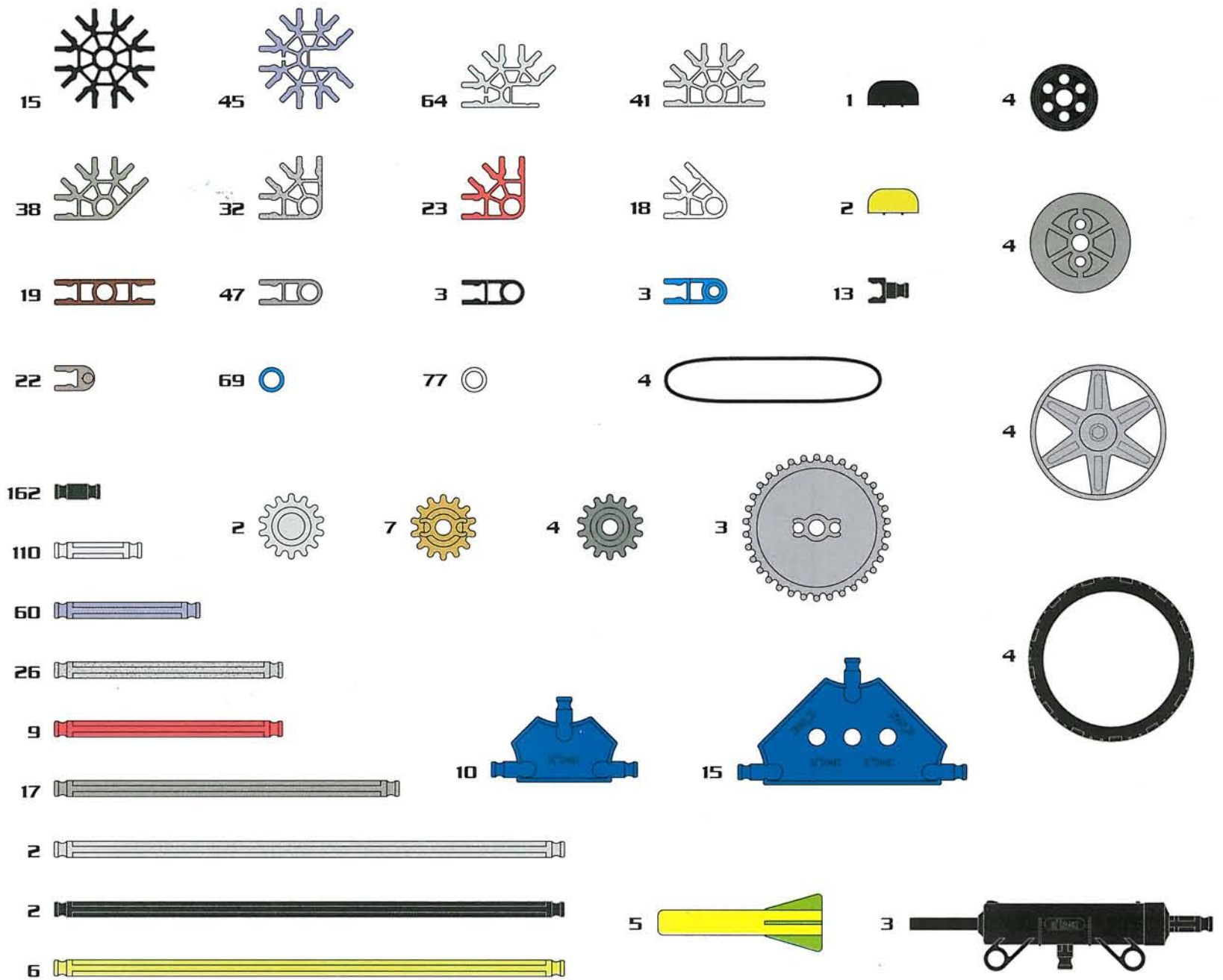
Let us know how you're doing and what you're creating! Show us your own creations, and we'll share them on the CyberK'NEX website. Visit us at www.cyberknex.com!



Parts List and Order Information

The fun doesn't have to stop because you've lost a part. You can purchase replacement parts for your CyberK'NEX Building Set by calling 1-800-KID-KNEX (USA and Canada only) between 8:30am and 5:00pm (EST), Monday through Friday.

You may also wish to purchase additional Cyber components for creating and controlling new cyber personalities. Visit www.cyberknex.com, or call 1-800-KID-KNEX (USA and Canada only).



Our Warranty

K'NEX Industries warrants the CyberK'NEX Building Set to be free of manufacturing defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If, within the period of warranty, any part proves to have such defect, it will be replaced or repaired at our option at no charge.

K'NEX will not be responsible for damage and/or abuse to your CyberK'NEX Building Set and such will not be covered by this warranty. Also, K'NEX will not be responsible for damage caused by defective or old batteries. Old or damaged batteries can leak and corrode metals.

K'NEX's sole and exclusive liability for defects in materials and workmanship shall be limited to repair or replacement by our Consumer Services Department, and K'NEX shall not be liable of incidental, consequential, contingent damages, except in those states that do not allow this exclusion or limitation.

This warranty gives you specific legal rights. You may have other rights, which vary, from state to state.

Troubleshooting Guide

If you are having trouble making your Cyber model do what you want it to do, check out these tips:

1. Look at the instructions again carefully.
2. Check that all wires are plugged in tight according to the instructions.
3. Test your model with new alkaline batteries.
4. If you are still having problems, look for an answer in the Troubleshooting guide below, or call 1-800-KID-KNEX (USA and Canada only) between 8:30am and 5:00pm (EST), Monday through Friday. You may also send an e-mail to our Consumer Services department at email@knex.com.
6. You can write to us and describe the problem that you are having (please include your name, phone number and address).

Send mail to: Consumer Services
K'NEX Industries, Inc.
P.O. Box 700
Hatfield, PA 19440-0700

GB K'NEX is a registered trademark of K'NEX Industries, Inc., Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH. FREEPHONE (0800 834938) (UK only)

F K'NEX est une marque déposée de K'NEX Industries, Inc., Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.

E K'NEX es una marca registrada de K'NEX Industries, Inc., Distribuido en España por MB España, S.A., Poligono Industrial Ribarroja del Turia, Sector 13, calle 17, 46190 Ribarroja del Turia, Valencia. Atención al Consumidor: (900) 180377. No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los colores y los componentes pueden diferir de los indicados en la caja. Recomendamos que guarde nuestra dirección por si le es necesaria más adelante.

BL HASBRO N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden

NL K'NEX is een handelsmerk van K'NEX Industries, Inc., Hasbro B.V. Postbus 3312, 3502 GH UTRECHT Hasbro N.V. (Belgie), Riverside Business Park-Spey House, Internationale Laan 55/4, 1070 BRUSSEL Bewaar onze adresgegevens, zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.

D K'NEX ist ein eingetragenes Warenzeichen der K'NEX Industries, Inc., Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Verbraucherservice: 06074-806499.

I K'NEX é il marchio registrato della K'NEX Industries, Inc., Importato e distribuito in Italia da Hasbro Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo R1, 20089 Rozzano (MI). Si raccomanda di conservare il nostro indirizzo per qualsiasi informazione.

S K'NEX är ett registrerat varumärke av K'NEX Industries, Inc., Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup. Vi rekommenderar att ni behåller adressen för eventuellt framtida behov.

DK K'NEX er et registreret varemærke, der tilhører K'NEX Industries, Inc., Hasbro Danmark, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup. Vi anbefaler, at emballagen gemmes i tilfælde af eventuel senere henvendelse.

N K'NEX er et registreret varemærke, som tilhører K'NEX Industries, Inc., Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup. Vennligst behold vår adresse for fremtidige referanser.

Problems	Things to check	Possible Solutions
I can't get my model to stop. How do I turn it off?	Is the model still in Stand-by Mode? Are you making loud noises or moving your model around?	Let your model rest without interruption for its 5 minutes of Stand-By Mode, and it will shut itself off. Remove the Cyber Key from the Cyber Port. Press the blue "Flash" button on the Cyber Port
My model isn't responding when I insert the Cyber Key.	Is the Cyber Key positioned correctly? Have you checked the batteries in the Cyber Processor?	Make sure the label on the Cyber Key is facing up. Make sure the batteries in the Cyber Processor are fresh and installed properly.
I'm missing parts.	Check your set against the parts list and list of Cyber Components to be sure they're missing.	If you're still missing pieces, call 1-800-KID-KNEX (USA /Canada only).
I lost some pieces.	Check your set against the parts list and list of Cyber Components.	Call 1-800-KID-KNEX (USA/Canada only) to order replacement parts.
My model doesn't seem to move well.	Check to see that all Cyber connections are secure and that the K'NEX components are correctly built. Check that the batteries are fresh.	Look at the instructions again to see if you missed a step or forgot some pieces. It's easy to do with a set this big. Replace exhausted batteries. If your model still moves funny after checking the instructions, call 1-800-KID-KNEX (USA/Canada only).
My model won't move, but it makes a clicking sound.	See if any wires are caught in the gears. Look for any Rods or Connectors that might be getting in the way of the gears or motors. Make sure you have the right number motor in the correct place.	Tuck the wires neatly inside the model (away from wheels and gears). Reconnect or rebuild any parts of the model that are interfering. See the instructions for the right place to attach the motors.
My model doesn't move as fast as it used to.	Check the batteries. Look for string, lint, cord, or anything else that might be caught in the gears. Make sure you are running your model on a hard, smooth surface.	Replace exhausted batteries. Clear the gears and motors. Place your model on a lower pile carpet or on an uncarpeted, level floor.

Problems	Things to check	Possible Solutions
What if the motors aren't working correctly?	<p>Check the batteries in the Battery Packs.</p> <p>Check that the motor is built into the correct spot in the model and that it is positioned correctly.</p> <p>Check that the wires are connected properly.</p>	<p>Try fresh batteries.</p> <p>See the instructions again.</p> <p>See the instructions again.</p>
My model got wet.	Remove the model from the water.	<p>Let the model and all of its components dry overnight.</p> <p>If you have problems the next day, call 1-800-KID-KNEX (USA /Canada only).</p>
My model is acting funny, and I didn't give it any commands.	See if someone is using a remote control nearby. Any TV, VCR, stereo or other household remote control will send commands to your robot.	Move to a different room.
My model isn't responding to the remote control.	<p>Check the batteries in the remote and in your model's Battery Packs.</p> <p>Is there a lot of sunlight in the room?</p> <p>Are you pointing the remote at the model? Are you too far away? Is something blocking the infrared signal?</p>	<p>Replace any exhausted batteries.</p> <p>Move to a room with less sunlight.</p> <p>Take more care in pointing the remote at the model. Move closer. And clear away anything blocking the path of the infrared signal.</p>
My model won't respond to me when I clap my hands.	<p>Are you close enough? Are you clapping loud enough?</p> <p>Is there a lot of other noise?</p> <p>Is the model making noise?</p>	<p>Experiment to see how close and how loudly you have to clap.</p> <p>Background noise will interfere with the sound sensor. Move to a quieter location.</p> <p>The sound sensor only works when the model is silent. Like most people, it can't listen and talk at the same time!</p>
My model won't respond when it bumps into things.	<p>Make sure all wires and sensors are connected.</p> <p>Make sure the model is hitting things with enough force. Don't worry, the models are designed to take the shock.</p>	<p>Soft objects like pillows, cushions might not trigger the sensor.</p> <p>Hitting objects on an angle or brushing against objects might not be enough to trigger a response.</p>
The light on my Cyber Controller isn't turning on.	<p>Is the switch in the ON position?</p> <p>Check if the batteries are fresh and installed properly.</p>	<p>Turn switch ON.</p> <p>Install fresh batteries matching the diagram in the battery case.</p>
The missiles won't fire.	<p>Check to see if the missiles are loaded on the launcher properly.</p> <p>Check if the launcher section is cocked and ready to fire.</p> <p>Make sure the model is in Guard Mode.</p>	See the instructions to make sure the missile launcher section is built and loaded correctly (pg. 116-117).
My model won't respond in Guard Mode.	<p>Check if all sensors are installed correctly.</p> <p>Make sure the model is in Guard Mode and not on Stand-By.</p>	See the instructions (pg. 108-109).
My model keeps going off every time I turn the lights on or off, and whenever someone walks past it.	<p>Is the model still in Guard Mode? Did you remember to deactivate the Guard Mode setting?</p>	<p>Press Button 6, 1, then 3 on the Cyber Controller.</p> <p>Press the blue "Flash" button to shut it down.</p>

Avec CyberK'NEX, c'est toi le maître

Te voici maintenant propriétaire du jeu de construction et d'assemblage le plus puissant de l'univers... CyberK'NEX Ultra 2.0. Avec tout ce qu'il te faut pour construire et assembler, animer et commander 5 Formes de Vie CYBER terrifiantes qui parlent, entendent, ressentent et voient. Ayant été construits pour réagir, tes modèles Cyber sont prêts à recevoir tes ordres. À toi de faire sortir le meilleur... et le pire de leurs comportements.

Et avec l'Ultra Set, tu occupes l'ultime poste de commande. Complet avec Contrôleur Cyber spécial, un port de programmation et une clef Cyber programmable, tu peux ordonner à tes créations ce que tu veux et quand tu veux. Tu peux même télécharger de nouvelles personnalités Cyber du site CyberK'NEX. Uniquement avec CyberK'NEX Ultra 2.0.

Donc, es-tu prêt à créer les modèles les plus terrifiants, complets avec leurs propres idées? Alors, tourne la page. Construis et cybérise!

Ce que tu trouveras à l'intérieur

Informations importantes pour les parents et les enfants	4
Tes composants Cyber	6
Notions essentielles de construction	8
Commençons (N'oublie pas cette première étape!)	10
Création de tes Formes de Vie Cyber	
SARGE - Défi amical	12
WOOF - Défi modéré	26
ZAP - Défi plus important	48
DRAX - Défi plus important	66
MECTRON - Très grand défi	84
Moment de cybérisation	104
C'est toi le maître! Contrôleur Cyber	106
Alerte d'intrusion! Le mode de garde	108
Enseigne-le à faire les choses de ta façon! Programme avec le mode d'apprentissage	110
Nouveaux programmes avec la puissance de l'Internet	112
Continue à cybériser	114
Liste des pièces, informations pour passer des commandes et garantie.	115
Guide de solutions des problèmes	116

Informations importantes pour les parents et les enfants

Lis toutes les instructions et tous les avertissements avant de construire et d'utiliser les modèles.

Garde ces instructions dans un lieu à portée de la main. Elles contiennent d'importantes informations de sécurité.

Déclaration de la FCC:

Cet appareil se conforme à la Section 15 des Règles de la FCC. L'emploi est soumis aux deux conditions suivantes:

1. Cet appareil ne doit pas causer des parasites nuisibles.
2. Cet appareil doit accepter des parasites reçus y compris ceux qui peuvent produire un fonctionnement indésiré.

Ce modèle a été essayé pour se conformer aux normes de la FCC - POUR L'EMPLOI À LA MAISON OU AU BUREAU.

Avertissement:

Des modifications ou changements apportés à cet appareil qui n'ont pas été expressément approuvés par la partie responsable pour la conformité pourraient annuler les droits d'utilisation de l'utilisateur.

Avertissement:

DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Contient de petites pièces. Non destiné aux enfants de moins de 3 ans.

Attention:

Éloigne les mains, la figure, les cheveux, les vêtements et les cordons électriques de toutes les pièces mobiles.

Attention:

Ne pas diriger vers les yeux ou le visage. Ne diriger ni ne lance pas les missiles vers des gens ou des animaux. N'essaie jamais de lancer des projectiles autres que les missiles de mousse de CyberK'NEX.

Attention:

Les élastiques peuvent causer des blessures à la suite du retour brusque, de la rupture ou de la perte de contrôle. Lors de l'assemblage des modèles et tel que montré dans les instructions, tiens bien les élastiques et ne les tends pas excessivement. N'utilise les élastiques que comme indiqué dans les instructions. N'UTILISE PAS DES ÉLASTIQUES ÉRAILLÉES OU COUPÉES.

Attention:

Ne pas lancer en direction de personnes, d'animaux ou de murs au risque de causer des blessures et des dommages. N'essayez de lancer des projectiles autres que missiles en mousse K'NEX.

Avertissement:

Comme toutes les petites pièces ces piles doivent être

tenues hors de la portée des enfants. Si ces piles sont avalées, obtenir immédiatement des soins médicaux.

Piles requises:

Blocs-piles - 4 piles AA (LR6) (2 AA (LR6) pour chaque bloc-piles)

Processeur Cyber - 3 piles AAA (LRO3)

Contrôleur Cyber - 3 piles LR44 (type montre).

Incorporées et préinstallées.

Instructions de sécurité pour les piles:

Enlève les piles rechargeables de ton modèle avant de les charger. Ne charge les piles que sous la surveillance d'un adulte.

N'essaie pas de recharger des piles non rechargeables. Ne mélange pas de différents types de piles telles que piles alcalines, courantes et rechargeables. Ne mélange pas de piles épuisées et neuves. N'utilise que des piles du même type.

Insère les piles avec la polarité en position correcte (+/-).

Enlève les piles épuisées de ton modèle.

Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.

4 piles alcalines AA ou LR6 sont recommandées pour les blocs- piles.

3 piles alcalines AAA ou LRO3 sont recommandées pour le processeur Cyber.

3 piles LR44 sont incorporées et préinstallées pour le contrôleur Cyber (Piles également commercialisées sous les désignations A76 et SR44).

Fonctionnement général et stockage:

Garde ton modèle toujours dans un lieu frais et sec.

Si le modèle est mouillé et s'arrête, laisse-le sécher pendant la nuit avant d'essayer de le faire marcher de nouveau. Si le problème persiste, appelle 1-800-KID-KNEX.

Utilise ton modèle toujours sur une surface plate et sèche, à l'écart de véhicules motorisés.

Protège les moteurs contre la poussière. Ne le trempe pas dans de l'eau.

Quelques suggestions pratiques pour faire marcher le CyberK'NEX:

La Clef Cyber doit être insérée dans le port Cyber pour que ton modèle puisse recevoir les entrées sensorielles. Le modèle s'arrêtera lorsque la Clef Cyber est retirée du port Cyber, lorsque la touche "Flash" bleue est pressée ou lorsque le modèle reste immobilisé pendant plus de 5 minutes sans recevoir tes entrées. Le Contrôleur Cyber doit être activé (ON) pour commander le modèle. N'oublie pas de désactiver (OFF) le Contrôleur Cyber lorsque tu ne comptes pas utiliser l'appareil.

Tes composants Cyber

Fais la connaissance de ces pièces spécialisées ultra-modernes qui transformeront tes modèles K'NEX en Formes de Vie Cyber.

Avec ces composants Cyber spéciaux, tu pourras faire sortir le meilleur — et le pire de tes créations!

Processeur Cyber

Voici le "cerveau Cyber" ou l'ordinateur qui interprète les données Cyber de la Carte Cyber. Il fait marcher le haut-parleur et le détecteur de mouvement.

Clef Cyber Programmable

Cette clef spéciale Cyber est programmable. Elle fonctionne comme clef Cyber régulière mais elle a également la puissance cachée pour recevoir tes instructions spéciales et celles du site Web de CyberK'NEX @ www.cyberknex.com.

2 voyants DEL

Ils permettent à chaque modèle CyberK'NEX de communiquer à l'aide de la lumière. (Remarque: Ceux-ci seront illustrés en noir dans les pages suivantes pour que tu puisses les voir sans problème).

Port Cyber

Cet appareil spécial lit les clefs Cyber. Elle comporte également des capteurs pour détecter des signaux invisibles à l'infrarouge en provenance du contrôleur Cyber ou de toute télécommande pour usage domestique, telle que celle de la télévision ou du magnétoscope.

5 clefs Cyber

Ces clefs contiennent des données qui donnent la vie aux Formes de Vie Cyber avec la lumière, la parole et le son. Chaque modèle Cyber possède sa propre clef Cyber. Mets la touche correcte dans une forme de vie Cyber et c'est toi le maître. Si tu te sers de la clef incorrecte, qui sait ce qui se passera!

Suggestion pour le Cyber: Lorsqu'il n'est pas utilisé, il est recommandé de garder les clefs Cyber ensemble au moyen d'une chaîne ou d'une ficelle. Ainsi, elles seront toujours ensemble et aucune ne sera perdue.

2 bloc-piles

La source d'énergie pour ton modèle. Ils sont branchés au(x) moteur(s) Cyber pour faire mouvoir tes créations.

Contrôleur Cyber

L'appareil à distance manuel qui te permet de commander et/ou de programmer des comportements spécifiques pour ta Forme de vie Cyber.

Détecteur de son

Ta création Cyber attend toujours tes commandes. Mais ta création Cyber, écouterait-elle?

3 moteurs Cyber

Les sources de puissance qui entraînent tes créations, lancent des missiles et entraînent toutes les pièces mobiles.

Capteur lumineux

Les objets passants et les changements soudains dans la lumière activeront la parole, les lumières et les moteurs de ton modèle Cyber. Vas-y. Essaie de t'approcher du modèle.

Port de programmation Cyber

Voici ta liaison à la puissance offerte par l'internet. Insère la clef Cyber programmable dans la fente et établis la liaison avec www.cyberknex.com. Maintenant tu peux télécharger de nouvelles personnalités Cyber. Facilement enfichable au port parallèle de n'importe quel PC.

Notions essentielles de construction

Réaliser des K'NEX'ions

Si le système tige et connecteur de K'NEX te semblent un peu étrange, voici quelques suggestions de base qui t'aideront à construire et à assembler dans quelques instants.

Une figure vaut mille mots. Pourquoi lire de longues instructions détaillées. Il suffit de regarder les schémas pour faire correspondre tes pièces avec ce que tu vois.

Aussi simple que d'apparier bleu avec bleu - Chaque pièce a sa propre couleur et forme. Il suffit de consulter le schéma, de trouver les pièces dans ton jeu, d'apparier ce que tu vois, et de raccorder. Voilà, c'est tout.

Clic, clic - Lorsque tu fais le raccord, assure-toi que tu entends le "clic". Et vérifie si les angles correspondent exactement au schéma.

Les nouvelles parties seront montrées en pleine couleur. Les parties du modèle déjà assemblées seront montrées en couleurs affaiblies, les points de raccord étant en pleine couleur.

Un peu d'espace, s'il te plaît - Dans certains endroits de ton modèle, tu devras installer des pièces d'épaisseur. Il est important d'utiliser les pièces de la couleur et en quantités correctes pour donner aux engrenages et aux roues l'espace nécessaire pour pouvoir tourner librement.

Articulations — Lorsque tu ouvres le jeu pour la première fois, les articulations comportent deux pièces. Il suffit de suivre les schémas et de raccorder les deux moitiés d'un coup sec.

Réaliser des CyberK'NEX'ions

Il y a 3 types de raccords qui relieront tes composants Cyber aux pièces K'NEX dans ton modèle.

Chevilles tournantes. Ces chevilles pivotent et tournent sur quelques-uns des composants Cyber (tel que le Processeur Cyber par exemple). Elles sont

pressées facilement dans les trous des pièces de raccord et peuvent être tournées pour s'adapter à d'autres angles sur tes modèles.

Chevilles stationnaires. Sur certains composants Cyber (tel que le port Cyber), elles s'installent dans une position stationnaire. Elles sont pressées facilement dans les trous des pièces de raccord.

Raccords à tige. Ces "voies" sont retrouvées sur les blocs-piles. Les tiges s'ajustent librement dans les voies et s'ajustent à l'espace dans chaque modèle pour maintenir le composant en place.

Commençons! (N'oublie pas cette importante première étape!)

Avant de construire et de cybériser tes modèles terrifiants, d'abord tu dois réaliser certaines choses. Ne t'inquiète pas. Il ne faut pas exécuter toutes ces démarches chaque fois que tu vas construire. (Toutefois, garde cette liste près de la main).

1 Faire l'inventaire

Il n'y a rien de pire que de commencer la construction ou l'assemblage d'un beau modèle et de découvrir qu'il y a des pièces qui manquent. Vérifie le jeu de construction par rapport à la liste des composants Cyber aux pages 6-7 et à la liste des pièces à la page 128. En cas de pièces absentes, appelle 1-800-KID-KNEX (aux États-Unis et au Canada seulement).

2 Installer les piles avant l'assemblage

Il est temps de donner à tes modèles l'énergie pour trouver la vie.

Piles du processeur Cyber

Dévisse la vis 1 à l'aide d'un tournevis pour vis à fentes en croix. Installe 3 nouvelles piles AAA (LRO3) selon le schéma (+/-) à l'intérieur du compartiment. Remets le couvercle sur le compartiment et presse jusqu'à ce que tu entendes un "clic". Visse le couvercle de nouveau en place.

Bloc-piles

Dévisse la seule vis à l'aide d'un tournevis pour vis à fentes en croix. Prends une tige K'NEX pour ouvrir le couvercle du compartiment à piles. Installe deux piles AA (LR6) neuves selon le schéma (+/-) à l'intérieur du compartiment. Remets le couvercle sur le compartiment et presse jusqu'à ce que tu entende un "clic". Visse le couvercle de nouveau en place. Répète la procédure pour l'autre bloc-piles.

Le Processeur Cyber et piles de la porte de programmation

Le contrôleur Cyber est fourni avec les trois piles déjà installées. Mais soyons réalistes, tu vas jouer beaucoup avec cet appareil. Donc, voici comment remplacer les piles épuisées s'il le faut. Dévisse la seule vis à l'aide d'un tournevis pour vis à fentes en

croix. Enlève le couvercle pour exposer les piles. Enlève les 3 piles LR44, installe trois piles LR44 neuves selon le schéma (+/-) à l'intérieur du compartiment. Remets le couvercle sur le compartiment et visse-le de nouveau en place.

3 Tester les moteurs Cyber

D'abord, introduis une longue tige dans le trou situé dans le moteur... voir l'illustration à gauche. (Remarque: N'utilise pas les courtes tiges noires ou les tiges argentées dans les ouvertures de l'arbre du moteur. Elles endommageront le moteur et il sera impossible de les retirer). Appuie et garde enfoncée une touche d'essai sur l'ensemble des piles; tu devrais voir tourner la tige et entendre le moteur. Appuie sur la touche d'essai dans l'autre sens, et le moteur fera tourner la tige dans l'autre sens. Enlève la tige avec soin.

Nota: Les moteurs sont identifiés par 1, 2 et 3. Assure-toi de positionner les moteurs correctement durant l'assemblage conformément aux instructions. Sinon, prépare-toi car la Forme de Vie Cyber ignorera tes commandes!

4 Raccorder le Processeur Cyber aux blocs-piles

Raccorde la fiche NOIRE du processeur au bloc-piles unique. Raccorde la fiche BLEUE du processeur au bloc-piles double.

N'oublie pas de tourner la fiche de sorte que le côté plat se dirige dans le même sens que le côté plat dans le bloc-piles!

5 Tester le Processeur Cyber

Insère la clef Cyber dans le port Cyber. Tu entendras la salutation de CyberK'NEX et tu verras que les lumières s'allument. Puis, tu entendras la routine d'excitation de ton modèle Cyber. Elle te donne un aperçu furtif de la personnalité de ton modèle.

Suggestion: Utilise la clef Cyber avec soin. Lorsque tu insères ou retires une clef Cyber, tiens le port Cyber immobilisé avec une main et avec l'autre insère ou retire la clef tout droit. Ceci est important, car une fois ton modèle construit, tu ne voudras pas démonter ce que tu as construit avec ferveur!

6 Tester le Contrôleur Cyber

Pour fixer le couvercle, il suffit de le presser dans son articulation à la base. Tu entendras un "clic". Le couvercle étant ouvert, glisse l'interrupteur se trouvant au centre du contrôleur sur la position ON (Activer) (1). Tu verras un clignotement lumineux. (Pour le moment, ce n'est pas encore très impressionnant, mais attends jusqu'à la cybérisation!). Glisse l'interrupteur dans le sens opposé pour le désactiver - Off (0).

TOUS LES SYSTÈMES EN MARCHÉ!

Si tout est en règle, le moment est venu pour faire la connaissance des créations Cyber et de commencer

l'assemblage! Si tu as des difficultés, consulte le Guide de solution des problèmes à la pages 126-127, ou appelle le 1-800-KID-KNEX (États-Unis et le Canada seulement). Appelle entre 8.30 et 17 heures (heure de l'est des États-Unis), de lundi à vendredi.

SARGE

Ce véhicule de défense Cyber est très robuste. Il se présente pour entrer en service. Il est prêt pour le service. Cybérise-le et tu donnes les ordres, prêt à entrer en action dans n'importe quelle circonstance. Fais circuler Sarge ou mets-le en mode de garde pour protéger la base.

Protections défensives

Portes résistantes au laser

Projecteurs

Lanceur de missiles réglable

Pneus tout terrain

WOOF

Voici le meilleur ami de l'homme et le plus grand cauchemar de l'intrus. Cybérise-le et il suivra les commandes de son maître. Mets-le en mode de garde et ce chien Cyber mettra en fuite ceux qui n'ont pas été invités. Personne ne restera suffisamment longtemps pour se demander s'il est vraiment méchant.

Queue remuante

Pattes turbo

Vue de chien de garde

Quie très sensible

Dents féroces

ZAP

Le système solaire ne court aucun danger lorsque ce défenseur planétaire occupe le poste de garde. Cybérise-le et il cherchera et détruira sur tes ordres. Active le mode de garde et il saluera les martiens indésirables avec des salves de missiles à la vitesse de la lumière.

Blindage résistant au laser

Commande de traction

Viseur de nuit

Missiles Terre-Air

Indicateur de position global

DRAX

Paff! Boum! Kkkrrr! (oh, oh...)
Ce dragon Cyber est toujours dans l'étape d'apprentissage! Cybérise-le et il fera secouer la terre avec les pattes et battra des ailes. Règle-le pour qu'il terrorise et rugisse.

Regard frissonnant

Queue balançante

Mâchoires écrasantes

Marche lourde

Envergure impressionnante

Griffes préhistoriques

MECTRON

Ce robot classique prend son travail au sérieux. Cybérise-le et il suivra tes ordres à la perfection. Règle Mectron sur "protection" et les intrus pourront s'attendre à un barrage de missiles!

Plaque blindée pour la poitrine

Griffes Robo

Yeux de balayage

Baie de missiles cachée

Détecteur de mouvement sensible au cyber

Dernier contrôle

Avant de cybériser et d'animer ton modèle, réserve quelques instants pour vérifier si tout est en règle. En effet, une fois la clef Cyber insérée, n'importe quoi peut se produire!

Vérifier de tous les raccords:

Assure-toi que tous les composants K'NEX sont bien assemblés. Consulte le Guide de solutions des problèmes à la pages 126-127 en cas de problèmes.

Tester de la partie électronique:

Si tu n'as pas essayé les moteurs, les capteurs et le contrôleur, fais-le maintenant. Si tu attends jusqu'à ce que le modèle soit cybérisé et en marche, tu pourrais avoir une surprise.

Cacher les fils:

Évite la défaillance de ta création juste parce qu'un fil était mal situé. Cache tous les fils soigneusement à l'intérieur du modèle, à l'écart des engrenages et des roues.

Moment de cybérisation

Tu l'as assemblé. Maintenant le moment est venu pour animer ta création Cyber. Insère la clef Cyber dans le port Cyber, et fais un pas en arrière!

Écoute pendant que ton modèle Cyber réalise sa propre routine unique d'excitation. Regarde et écoute les roues qui tournent, les bras qui battent et les bouches qui s'ouvrent et qui se ferment.

La Forme de Vie Cyber se trouve maintenant en mode d'attente. Elle attendra ta commande ou quelque chose pour activer ses capteurs. Mais ne pense pas qu'elle va attendre silencieusement!

SUGGESTION: Départ rapide!

Pour contourner la routine de mise en marche, il suffit d'appuyer sur une touche sur le Contrôleur Cyber.

SUGGESTION: Arrêt rapide!

Pour faire démarrer ou pour arrêter le modèle Cyber très vite, presse la touche bleue de clignotement sur le port cyber.

Les Capteurs Cyber!

Les yeux, les oreilles et les sentiments de ta création.

Active n'importe lequel des capteurs et ta création Cyber produira une réaction Cyber. Elle peut donner des ordres en criant (Woof les aboiera); elle se déplacera dans la pièce, ou elle fera clignoter ses lumières. Elle tirera même des missiles dans l'air. Il y a un nombre infini d'actions que ta Forme de Vie Cyber peut exécuter.

Capteur à l'infrarouge:

Elle capte des signaux invisibles venant du Contrôleur Cyber ou de toute télécommande d'usage domestique tel que télécommande de télévision, de magnétoscope ou du stéréo. Il suffit de viser et de presser n'importe quelle touche, et tu deviens le maître absolu.

Capteur de son:

Le contrôleur Cyber transmet des signaux au capteur infrarouge sur la porte Cyber. Il suffit de viser et d'appuyer sur les touches (voir les pages 108-109) et c'est toi qui commandes! (Ou bien, essaye ce qui suit! Envoie un signal de n'importe quel téléviseur, magnétoscope ou commande à distance de stéréo/TV et observe ce qui se passe!)

Capteur lumineux:

Détecte quand un objet passe devant ta création en mode de Garde, ou quand les lumières s'allument et s'éteignent.

Capteur d'impact:

Il indique à ta création Cyber quand elle est entrée en collision et comment elle doit réagir. Ton modèle réagira s'il entre en collision avec un mur ou la jambe d'une chaise mais il saura également quand il reçoit un coup sec... et il réagira par la suite! Attention!

C'est toi le maître!

Tu as toutes les commandes entre les mains... avec le contrôleur Cyber!

L'ultime commande t'appartient.

Le contrôleur Cyber ordonne aux Formes de Vie Cyber exactement ce qu'elles doivent faire. Fais circuler ton modèle dans la pièce ou suis-le d'une pièce à l'autre. Surprends ta mère dans la cuisine avec un rugissement féroce. Dirige des missiles de Sarge sur plusieurs cibles. Ou bien, chasse le facteur avec l'aide de Woof. Le tout conformément à tes ordres.

Le contrôleur Cyber te permet de commander l'action de 3 façons:

1. Donne des ordres instantanés à exécuter, que tu contrôleras au fur et à mesure.
2. Règle ta Forme de Vie Cyber sur le mode de garde. Que les intrus prennent garde!
3. Règle ta Forme de Vie Cyber sur le mode d'apprentissage, et enseigne à ta création un jeu d'actions tout à fait nouveau qu'elle pourra répéter.

Les cartes de commande:

Chaque Forme de Vie Cyber a sa propre carte de commande conçue pour la personnalité et les aptitudes de ce modèle. Quelques-unes des commandes sont les mêmes pour tous les modèles. Assure-toi d'utiliser la carte de commande correspondant au modèle avec lequel tu joues... Sinon ta création Cyber ne pourra être tenue responsable de son comportement!

Ordres instantanés:

Voici ta chance pour détenir le contrôle absolu. Ordonne à ton modèle ce que tu veux et quand. Soulève le couvercle du Contrôleur Cyber, insère la carte de commande pour ta Forme de Vie Cyber dans le couvercle (comme référence pratique) et active (ON) le Contrôleur Cyber (1). Choisis une commande de la carte, dirige le Contrôleur Cyber vers le modèle, puis presse la touche qui correspond à ta commande désirée. Choisis une autre commande, puis dirige et presse la touche suivante. Aussi facile que cela. Il suffit de presser et de relâcher les touches pour chaque commande. Tu dois expérimenter avec la distance pour transmettre des signaux. Essaie de transmettre des signaux à l'aide d'une paroi ou d'un miroir. N'oublie pas de désactiver, mettre sur (OFF) (0), le Contrôleur Cyber si tu ne vas pas l'utiliser.

Alerte d'intrusion! C'est le mode de garde!

Dans le mode de Garde, les Formes de Vie Cyber deviennent l'ultime défense. Une fois le mode de Garde adopté, personne ne peut tromper ces modèles.

N'importe qui ou quoi qui active les capteurs sera salué par des sirènes, des roues grinçantes, des cris, des missiles volants ... juste pour en énumérer quelques-uns!

Sois prêt! Même le fait d'allumer la lumière dans une pièce noire activera le modèle.

Règle ton modèle Cyber pour surveiller ta chambre à coucher lorsque tu es à l'école.

Fais-le surveiller le corridor lorsque tu fais tes devoirs. Règle-le comme sentinelle pour t'alerter quand maman s'approche pour te dire "Bonne nuit" ... de nouveau.

Règle-le dans le mode de garde dans une pièce obscure et quand quelqu'un allume la lumière... le spectacle commence!

Préparatifs spéciaux pour Sarge, Mectron et Zap:

Avant de pouvoir activer le mode de garde sur les modèles pourvus de missiles, d'abord tu dois charger et armer les lanceurs de missiles.

Charger les missiles:

1. Mets soigneusement les connecteurs gris sur les positions indiquées. Tu dois tourner chacun de sorte qu'il ne se dirige pas vers ton modèle (voir Figure 1).
2. Tire chaque connecteur gris clair soigneusement en arrière et glisse-le par-dessus le connecteur à tige noire. Ce connecteur s'ajustera dans le trou du connecteur brun (voir la Figure 2).
3. Maintenant, installe les missiles sur les chevilles de lancement. (voir la Figure 3).

Te voilà prêt. Maintenant tu peux affronter n'importe quel intrus.

Pour mettre le modèle Cyber dans le mode de garde:

Active le contrôleur Cyber

Presse la touche 6.

Presse la touche 1.

Maintenant ton modèle Cyber occupe le mode de garde. (Tu verras le clignotement de ses lumières). Tu entendras un avertissement de 10 secondes, pour te donner le temps de t'écarter!

Pour retirer ton modèle Cyber du mode de garde:

Active le contrôleur Cyber.

Presse la touche 6, puis la touche 1, et puis la touche 3.

Maintenant, ton modèle Cyber revient au mode d'attente.

Important:

Ton modèle Cyber restera dans le mode de garde jusqu'à ce que tu désactives le mode de garde ou jusqu'à ce que le modèle soit arrêté.

Enseigne-le à faire les choses de ta façon!

Programmer avec le mode d'apprentissage!

Les créations CyberK'NEX sont tellement intelligentes qu'elles sont capables d'apprendre et qu'elles se souviennent de commandes que tu leur as données. Incroyable, n'est-ce pas? Il suffit d'insérer la clef Cyber programmable et de presser quelques touches de commande supplémentaires sur le contrôleur Cyber. N'importe quelle commande de ton choix... Dans la séquence que tu veux.

Jusqu'à 15 secondes d'action constante. Pouvant être répété infiniment jusqu'à ce que tu décides de le changer.

Programme-le pour qu'il traverse la pièce et qu'il tire sur des intrus qui ne se doutent de rien, apparemment sans ton aide!

Enseigne ta Forme de Vie Cyber à vaincre "toute seule" un parcours d'obstacles.

Avec le mode d'apprentissage, tu peux l'accomplir en ne pressant que 3 touches.

Pour enseigner ta Forme de Vie Cyber dans le mode d'apprentissage:

Carte de commande pour la clé Cyber programmable. Pour enseigner de nouvelles routines à ta forme de vie Cyber à l'aide du "Mode d'Apprentissage". Enlève la clé Cyber et introduis la clé Cyber programmable.

Appuie sur les touches 6, puis 1, puis 4, et attends le son du CyberK'NEX.

Maintenant ta forme de vie Cyber est en "Mode d'apprentissage" et elle enregistre tes commandes.

Regarde la carte de commande pour la clé Cyber programmable, puis appuie sur la touche du contrôleur pour chaque action que tu veux enseigner à ton modèle.

Quand tu es prêt, appuie de nouveau sur les touches 6, puis 1, puis 4 à nouveau. Ton modèle n'enregistrera plus tes commandes.

Pour faire marcher la Forme de Vie Cyber par l'intermédiaire des commandes apprises:

Active le contrôleur Cyber.

Presse la touche 6, puis la touche 1, puis la touche 5. Voilà la commande du "Programme appris" et ton modèle mettra maintenant son programme appris en œuvre. Presse la touche 6, puis la touche 1, puis la touche 5 de nouveau, et ton modèle répètera le programme. En fait, il répètera le programme chaque fois que tu lui donnes la commande du "programme

appris" parce que ce programme est mémorisé maintenant sur la clef Cyber programmable.

Important:

Souviens-toi. Rien que la clef Cyber programmable marchera pour programmer le mode d'apprentissage.

Pour changer le programme appris

Répète tout simplement la commande de la touche 6, puis la touche 1, puis la touche 4 pour amener ton modèle dans le mode d'apprentissage.

Consulte de nouveau ta carte de commande pour introduire 15 secondes de comportement d'un autre type. Pour le faire marcher, presse la touche 6, puis la touche 1, puis la touche 5 (la commande du programme appris).

Pour revenir aux autres commandes Cyber

Retire la clef Cyber programmable du port Cyber. (N'oublie pas: la routine que tu as programmée sera sauvegardée sur la clef pour la prochaine fois!). Insère maintenant de nouveau la clef Cyber de ton modèle et prends les commandes comme avant.

Nouveaux programmes avec la puissance de l'Internet

Au Website www.cyberknex.com, tu trouveras un trésor d'informations cyber supplémentaires. Voilà ta K'Nex'ion à d'autres idées superbes!

Tu vas découvrir d'autres jeux CyberK'NEX et des nouvelles CyberK'NEX de dernière minute. Crée et maintiens des actions avec des êtres Cyber "virtuels". Découvre de nouveaux modèles Cyber à assembler à l'aide des instructions retrouvées seulement sur le web! Tu peux même télécharger leurs programmes Cyber spéciaux pour animer ces nouveaux assemblages avec leur propre personnalité Cyber!

Visite le site! Les consignes qu'il te faut sont toutes là. Et visite www.cyberknex.com souvent parce qu'il change tout le temps.

Téléchargement de nouveaux programmes Cyber:

Avec la clef Cyber programmable et le port de programmation, tu peux acquérir de nouveaux programmes Cyber disponibles seulement à partir du website CyberK'NEX. Suis les consignes ci-après et celles sur le web pour les acquérir, puis tu seras prêt à insérer ta clef Cyber récemment programmée. Assemble un nouveau modèle ou insère la clef dans le présent modèle... Comment se comportera-t-il?

1. Attache la porte de programmation à ton PC en introduisant le grand câble dans la porte parallèle

(typiquement, la porte de l'imprimante) sur le dos de ton ordinateur.

2. Insère la clef Cyber programmable dans le port de programmation. Maintenant tu peux accéder au world-wide web et prendre quelques décisions Cyber.
3. Relie-toi au web et va à www.cyberknex.com. Le website contient toutes les informations et instructions qu'il te faut.
4. Suis les liaisons pour acquérir électroniquement de nouveaux programmes CyberK'NEX. Quelques "clics" à peine sont suffisants pour trouver ton nouveau programme.

Nota: Les durées de transfert varieront selon la vitesse de ton modem et d'autres facteurs. Le website t'indiquera lorsque le transfert électronique est complété.

5. Enlève la clef Cyber programmable du port de programmation et insère-la dans le port Cyber normal de ton modèle Cyber. Tu verras que ton modèle s'animerait avec de nouveaux sons, une nouvelle voix et un autre comportement.
6. Regarde ce qui se passe après, puis contrôle-le avec les capteurs de son, les capteurs de mouvement et le contrôleur Cyber!

Continue à cybériser

Les possibilités de réalisation de ton modèle sont illimitées! Il suffit de joindre ton cerveau à celui de ta Forme de Vie Cyber pour produire des défis divertissants comme ceux ci-après. Change les clefs Cyber. Prends la clef de Woof et utilise-la avec Mectron. Ou insère la clef de Drax dans Sarge. Qu'est-ce qui se passera? Personne ne le sait exactement.

Crée un parcours d'obstacles. Projette un parcours que ton modèle devra suivre. Utilise les capteurs pour guider ton modèle Cyber avec succès. Ceci prend du cerveau (le tien, et celui du modèle Cyber)... Mais tu en es capable. Sans aucun doute.

Attaque surprise. Attends jusqu'à ce que ton frère, ta sœur ou ton ami joue avec le mo-

dèle. Puis, à l'aide d'une des télécommandes de la maison, vise le modèle. Il agira comme s'il a sa propre personnalité! Ils perdront les pédales et ne sauront quoi faire.

Crée un nouveau modèle Cyber! Assemble ton propre modèle jusqu'aux limites de ton imagination et ajoute à celui-ci les composants Cyber. Fais un sous-marin qui lance des missiles ou un gorille robotique à caractère imprévisible. Tout ce que tu peux imaginer. Insère la clef Cyber pour animer ta création. Qu'est-ce qu'elle fait maintenant?

Fais-nous savoir ce que tu fais et ce que tu crée! Montre-nous tes créations et nous les mettrons sur le website CyberK'NEX pour les partager avec les autres. Visite www.cyberknex.com!

Guide de solutions des problèmes

Si tu as des difficultés du fait que ton modèle Cyber ne fait pas ce que tu veux, vérifie les suggestions ci-après:

1. Consulte de nouveau les instructions avec soin; assure-toi que ton modèle est assemblé comme il faut et que tu n'as rien oublié.
2. Vérifie si tous les fils sont bien raccordés conformément aux instructions.
3. Essaie le modèle avec des piles alcalines neuves.
4. Si les problèmes persistent, cherche la solution dans le guide de solutions des problèmes ci-après ou appelle 1-800-KID-KNEX (États-Unis/Canada seulement) entre 8.30 et 17 heures (heure de l'est des États-Unis), de lundi à vendredi.
5. Tu peux également envoyer un courrier électronique à notre Service Après-Vente à email@knex.com.
6. Tu peux nous envoyer une lettre et nous décrire ton problème (indique ton nom, numéro de téléphone et adresse).

Problèmes	Choses à vérifier	Solutions éventuelle
Je ne parviens pas à arrêter mon modèle. Comment est-ce que je l'arrête?	Le modèle, se trouve-t-il toujours en mode d'attente? Est-ce que tu fais des bruits forts ou déplaces-tu le modèle?	Ne touche pas à ton modèle sans interruption pendant 5 minutes en mode d'attente, et il s'arrêtera automatiquement. Enlève la clef Cyber du port Cyber. Presse la touche bleue de clignotement sur le port Cyber.
Mon modèle ne répond pas lorsque j'insère la clef Cyber	La clef Cyber, est-elle positionnée correctement? As-tu vérifié les piles dans le processeur Cyber?	Assure-toi que l'étiquette sur la clef Cyber est tournée en haut. Assure-toi que les piles dans le processeur Cyber sont neuves et convenablement installées.
Il y a des pièces qui manquent.	Vérifie ton jeu par rapport à la liste des pièces et la liste des composants Cyber pour t'assurer qu'elles sont vraiment absentes.	Si des pièces sont toujours absentes, appelle 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement).
J'ai perdu quelques pièces.	Vérifie ton jeu par rapport à la liste des pièces et la liste des composants Cyber.	Si des pièces sont toujours absentes, appelle 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement).
Mon modèle ne semble pas se déplacer très bien.	Vérifie si tous les raccords Cyber sont solides et si les composants K'NEX sont convenablement assemblés. Vérifie si toutes les piles sont neuves.	Consulte de nouveau les instructions pour voir si tu as sauté une étape ou si tu as oublié quelques pièces. Dans le cas d'un jeu aussi volumineux que celui-ci, cela se passe facilement. Remplace les piles épuisées. Si ton modèle ne se comporte toujours pas comme il faut après avoir consulté les instructions, appelle 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement)

Problèmes	Choses à vérifier	Solutions éventuelle
Mon modèle ne se déplace pas mais il produit un bruit cliquant.	Vérifie si des fils ont été pris dans les engrenages. Vérifie si des tiges ou des connecteurs forment un obstacle aux engrenages ou aux moteurs. Assure-toi que tu as le moteur du numéro correct dans l'endroit correct.	Cache les fils soigneusement à l'intérieur du modèle (à l'écart des roues et des engrenages) Rebranche ou réassemble toute partie du modèle qui forme un obstacle. Voir les instructions pour le lieu correct où il faut attacher les moteurs.
Mon modèle ne se déplace pas aussi vite qu'avant.	Vérifie les piles. Vérifie si de la ficelle, des pluches, du cordon ou toute autre chose s'est pris éventuellement dans les engrenages. Assure-toi que tu as mis le modèle sur une surface dure et lisse.	Remplace les piles épuisées. Libère les engrenages et les moteurs. Place ton modèle sur un tapis de laine rase ou sur sol plat sans tapis.
Que faire si les moteurs ne marchent pas convenablement?	Vérifie les piles dans les blocs-piles. Vérifie si le moteur est installé dans le lieu correct dans le modèle et qu'il est positionné convenablement. Vérifie si les fils sont convenablement branchés.	Fais un essai avec des piles neuves. Consulte les instructions de nouveau. Consulte les instructions de nouveau.
Mon modèle s'est mouillé.	Enlève le modèle de l'eau.	Laisse sécher le modèle et tous ses composants toute la nuit. Si tu as toujours un problème le lendemain, appelle 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement).
Mon modèle se comporte de façon bizarre sans que je lui donne des commandes.	Vérifie si quelqu'un utilise une télécommande tout proche. Toute télécommande de télévision, magnétoscope, stéréo ou autre donnera des commandes au robot.	Va dans une autre chambre.

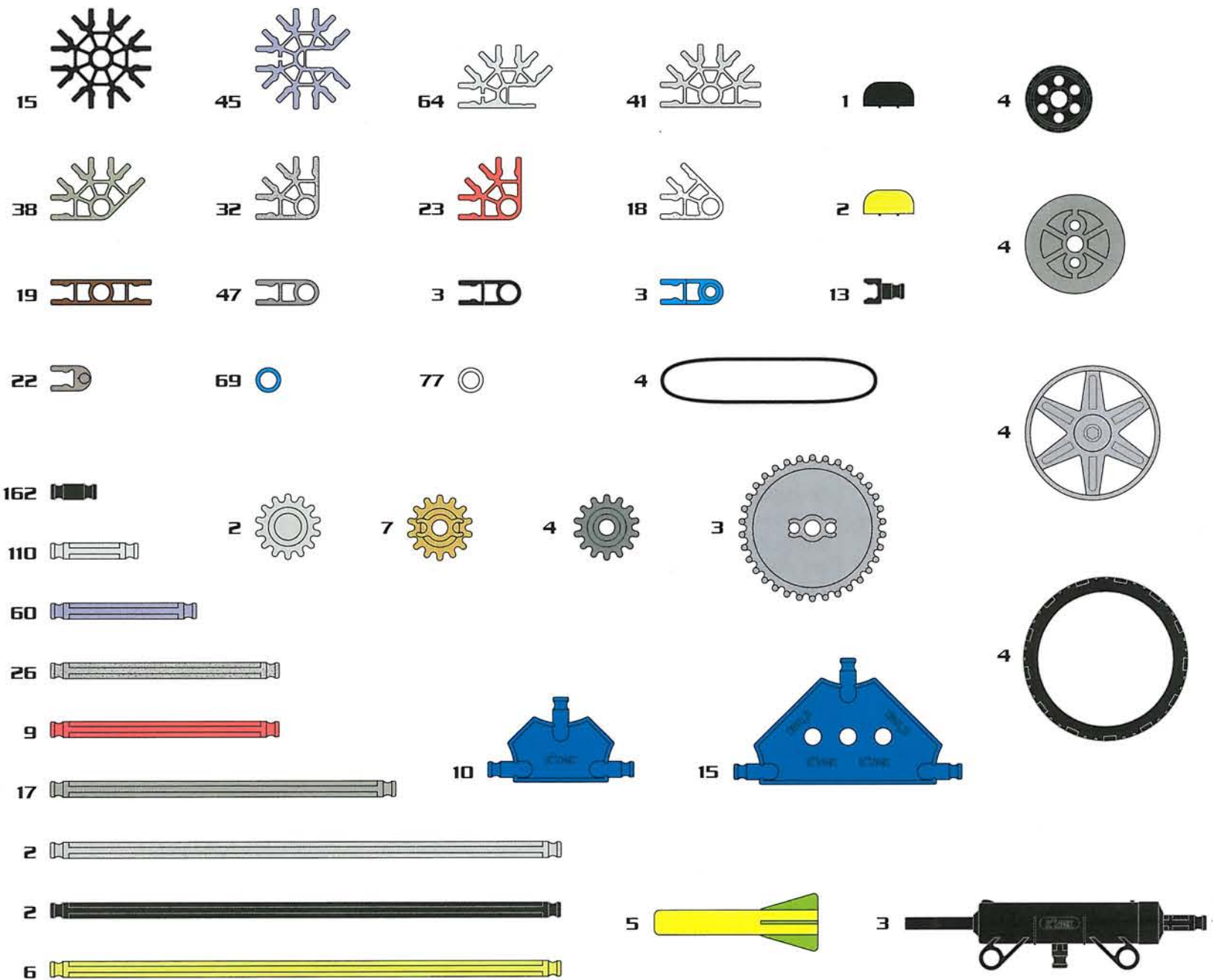
Problèmes	Choses à vérifier	Solutions éventuelle
Mon modèle ne répond pas à la télécommande.	Vérifie les piles dans la télécommande et dans les blocs-piles de ton modèle. La pièce, est-elle inondée par la lumière du soleil? Diriges-tu la télécommande vers le modèle? Es-tu trop éloigné? Y a-t-il quelque chose qui bloque le signal à l'infrarouge?	Remplace les piles épuisées. Va dans une pièce moins ensoleillée. Fais plus attention lorsque tu diriges la télécommande vers le modèle. Approche-toi. Enlève tout obstacle de la voie suivie par le signal à l'infrarouge.
Mon modèle ne répond pas quand je bats les mains.	Es-tu trop éloigné? Est-ce que tu bats les mains avec une force suffisante? Est-ce qu'il y a beaucoup d'autre bruit? Est-ce que le modèle fait du bruit?	Expérimente pour voir à quelle distance et avec quelle force tu dois battre les mains. Le bruit de fond affectera le capteur du son. Va à un endroit avec moins de bruit. Le capteur du son ne marche que lorsque le modèle est au silence. Comme la plupart des gens, il ne peut pas écouter et parler à la fois!
Mon modèle ne répond pas lorsqu'il entre en collision avec des objets.	Assure-toi que tous les fils et les capteurs sont branchés. Assure-toi que le modèle entre en collision avec suffisamment de force. Ne te fais pas de souci: les modèles sont conçus pour absorber les chocs.	Des objets mous tels qu'oreillers et coussins peuvent ne pas activer le senseur. La collision avec des objets se trouvant en biais ou le frottement contre les objets peut ne pas être suffisant(e) pour déclencher une réponse.
La lumière de mon contrôleur Cyber ne s'allume pas.	L'interrupteur se trouve-t-il dans la position ON (sous tension)? Vérifie si les piles sont bonnes et convenablement installées.	Mets l'interrupteur sur ON (sous tension). Installe des piles neuves selon le schéma indiqué dans le compartiment à piles.

Problèmes	Choses à vérifier	Solutions éventuelle
Les missiles ne sont pas lancés.	Vérifie si les missiles sont convenablement mises en place sur le lanceur. Vérifie si le lanceur est armé et prêt à tirer. Assure-toi que le modèle occupe le mode de Garde.	Voir les instructions pour vérifier si le lanceur de missiles est assemblé convenablement. (pages 116-117)
Mon modèle ne répond pas dans le mode de Garde. Mon modèle s'arrête chaque fois que j'allume ou j'éteins la lumière ou lorsque quelqu'un le passe.	Vérifie si tous les capteurs sont installés convenablement. Assure-toi que le modèle occupe le mode de Garde et non pas le mode d'attente. Le modèle, se trouve-t-il toujours dans le mode de Garde? As-tu oublié de désactiver le mode de Garde?	Voir les instructions (pages 108-109) Presse la touche 6, puis la touche 1 et puis la touche 3 sur le contrôleur Cyber OU Presse la touche "Clignotement" pour le désactiver.

Liste des pièces et Informations pour placer une commande

Le plaisir ne s'arrête pas si tu as perdu une pièce. Tu peux acquérir des pièces de remplacement pour le jeu CyberK'NEX en appelant 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement) entre 8.30 et 17 heures (heure de l'est des États-Unis), de lundi à vendredi.

Il se peut aussi que tu désires acheter d'autres composants Cyber pour créer et commander de nouvelles personnalités Cyber. Visite le site www.cyberknex.com ou appelle 1-800-KID-KNEX (États-Unis et Canada seulement) entre 8.30 et 17 heures (heure de l'est des États-Unis), de lundi à vendredi.



Notre garantie

K'NEX Industries garantit que le jeu d'assemblage CyberK'NEX est exempt de vices de fabrication matériels et d'exécution pour une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Si, durant la période de garantie, une pièce est défectueuse, nous aurons l'option de la remplacer ou de la réparer gratuitement.

K'NEX ne sera pas responsable pour l'endommagement et/ou l'abus de ton jeu CyberK'NEX ce qui ne sera pas couvert par la présente garantie. En outre, K'NEX ne sera pas responsable pour les dégâts causés par des piles défectueuses ou épuisées. Les piles défectueuses ou épuisées peuvent fuir et corroder les métaux.

La seule responsabilité exclusive de K'NEX pour des défauts matériels et d'exécution sera limitée à la réparation ou le remplacement par notre Service Après-Vente et K'NEX ne sera pas responsable pour des dommages fortuits, indirects, aléatoires, sauf dans les états où une telle exclusion ou restriction est interdite.

La présente garantie te donne des droits légaux spécifiques. Tu peux avoir d'autres droits qui peuvent varier d'un état à l'autre.

Con CyberK'NEX tú estás al mando

Ahora eres el dueño de uno de los juegos de construcción más poderosos del universo... CyberK'NEX Ultra 2.0. Con todo lo que necesitas para construir, dar vida y controlar 5 asombrosas Criaturas Cyber que pueden hablar, oír, sentir y también ver. Tus modelos Cyber, contruidos para reaccionar, están listos para obedecer tus órdenes. De ti depende que se comporten muy bien... o se comporten muy mal.

Y con el Juego Ultra, estás en la máxima posición de mando. Completo con un Controlador Cyber especial, un Puerto de Programación y una Llave Cyber Programable, puedes hacer que tus creaciones hagan lo que tú quieras cuando lo quieras. Incluso puedes descargar nuevas personalidades Cyber del sitio de Internet de CyberK'NEX. Solamente con CyberK'NEX Ultra 2.0.

¿Ya estás listo para crear los modelos más impresionantes con su propia personalidad? Entonces, pasa la página. ¡Construye y Cyberiza!

Adentro encontrarás

Datos importantes para los padres y los niños	4
Tus componentes Cyber	6
Consejos básicos para la construcción	8
Para empezar (¡No olvides este primer paso!)	10
Cómo se crean tus Criaturas Cyber	
SARGE - Reto Amistoso	12
WOOF - Reto Moderado	26
ZAP - Reto Grande	48
DRAX - Reto Grande	66
MECTRON - Reto Máximo	84
El momento de Cyberizar	104
¡Toma el mando! Controlador Cyber	106
¡Alerta de Intruso! Es el Modo de Vigilancia	108
¡Enséñale a hacer las cosas a tu manera! Programa en el Modo de Aprendizaje	110
Nuevos programas con el poder de Internet	112
Sigue Cyberizando	114
Lista de piezas, información de pedidos y garantía	115
Guía de Corrección de Problemas	116

Datos importantes para los padres y los niños

Lean todas las instrucciones y advertencias antes de construir y operar los modelos.

Guarden estas instrucciones en un sitio conveniente. Contienen información importante de seguridad.

Declaración de la FCC:

Este dispositivo cumple con lo estipulado en la Parte 15 del Reglamento de la FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes:

1. Este dispositivo no puede ocasionar interferencias perjudiciales.
2. Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluso la interferencia que pueda ocasionar una operación indeseable.

Este modelo ha sido sometido a pruebas de cumplimiento de las normas de la FCC - PARA USO EN EL HOGAR O EN OFICINA.

Advertencia:

Los cambios o modificaciones a esta unidad, no aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento, podrían anular el derecho del usuario a operar este equipo.

Advertencia:

PELIGRO DE ASFIXIA - Contiene piezas pequeñas. No está destinado para niños menores de 3 años de edad.

Precaución:

Mantener las manos, la cara, el cabello, la ropa y los cordones eléctricos alejados de todas las piezas móviles.

Precaución:

No apuntar a los ojos o la cara. No apuntar ni lanzar misiles en la dirección de personas o animales. Nunca debe tratarse de lanzar otros proyectiles que no sean los misiles de espuma de goma CyberK'NEX.

Precaución:

Las ligas elásticas pueden causar lesiones cuando saltan, se rompen o sueltan. Cuando se estén armando los modelos y según se muestra en las ilustraciones, las ligas deben sujetarse firmemente y no estirarse en exceso. Las ligas sólo deben usarse según se indica en estas instrucciones. NO DEBEN USARSE LIGAS DAÑADAS O PARTIDAS.

Precaución:

No lanza el vehiculo en dirección a personas, animles o paredes, pues ello podría provocar lesiones o daños. Nunce intente lanzar otros proyectiles que no sean los misiles de gomaespuma de K'NEX.

Precaución:

Como con todo objeto pequeño, estas pilas no se deben dejar al alcance de los niños. Si este objeto se traga, procure atención médica inmediata.

Requisitos de pilas:

Paquetes de pilas - 4 pilas AA (LR6) (2 AA (LR6) por cada paquete de pilas)

Procesador Cyber - 3 pilas AAA (LRO3)

Controlador Cyber - 3 pilas circulares LR44 (estilo reloj). Incluidas e instaladas.

Instrucciones de seguridad de pilas:

Quitar las pilas recargables del modelo antes de cargar. La carga de pilas sólo debe hacerse bajo supervisión de un adulto.

No debe tratarse de recargar pilas que no sean recargables.

No deben mezclarse distintos tipos de pilas, tales como pilas alcalinas, estándar y recargables. No mezclar pilas viejas y nuevas. Sólo deben combinarse pilas del mismo tipo.

Colocar las pilas con la polaridad correcta (+/-).

Quitar las pilas gastadas del modelo.

Los bornes no deben conectarse en cortocircuito.

Para los paquetes de pilas se recomiendan 4 pilas alcalinas AA o LR6.

Para el Procesador Cyber se recomiendan 3 pilas alcalinas AAA o LRO3.

Para el Controlador Cyber se incluyen 3 pilas LR44 ya instaladas. (También llamadas A76 y SR44.)

Operación general y almacenamiento:

El modelo siempre debe almacenarse en un sitio fresco y seco. Si el modelo se moja y deja de funcionar, dejarlo secar de un día para otro antes de operarlo de nuevo. Si el problema persiste, llamar al 1-800-KID-KNEX.

El modelo siempre debe operarse sobre una superficie seca y nivelada, alejado de vehículos motorizados.

Mantener libre de polvo los motores. No debe sumergirse en agua.

Consejos especiales de operación de CyberK'NEX

La Llave Cyber debe introducirse en el Puerto Cyber para que el modelo pueda recibir entradas sensoriales.

El modelo se apagará cuando la Llave Cyber se extrae del Puerto, cuando el botón "Flash" azul se oprime o cuando el modelo permanece inactivo por más de 5 minutos sin recibir entradas sensoriales. El

Controlador Cyber debe estar en la posición de encendido "ON" para poder controlar el modelo.

Cuando no está en uso, el Controlador Cyber siempre debe ponerse en la posición de apagado "OFF".

Tus componentes Cyber

Aprende bien lo que son estas piezas de alta tecnología que transformarán tus modelos K'NEX en Criaturas Cyber.

Con estos componentes Cyber especiales podrás hacer que tus creaciones se comporten muy bien - ¡y muy mal!

Procesador Cyber

Este es el "Cerebro Cyber", o la computadora que interpreta los datos Cyber de la Tarjeta Cyber. También controla el altoparlante y el sensor de movimientos.

La Llave Cyber Programable

Esta llave especial es una Llave Cyber Programable. Esta llave trabaja como una Llave Cyber regular, pero también tiene el poder oculto para recibir instrucciones especiales tuyas y del sitio de Internet de CyberK'NEX en www.cyberknex.com.

2 Luces LED

Estas luces permiten que cada modelo CyberK'NEX se comunique mediante mensajes luminosos. (Nota: estos serán mostrados en negro en las páginas siguientes para facilitar la visualización)

Puerto Cyber

Esta unidad especial lee las Llaves Cyber. También tiene sensores para detectar señales infrarrojas invisibles del Controlador Cyber o de cualquier control remoto de la casa, como el de tu TV o VCR.

5 Llaves Cyber

Estas llaves contienen los datos que dan vida a las Criaturas Cyber con luces, palabras y sonidos. Cada modelo Cyber tiene su propia Llave Cyber. Pon la llave correcta en una Criatura Cyber, y estarás en control. Usa la llave equivocada, ¡y nadie sabe lo que puede pasar! ¡Consejo Cyber!: Cuando no las estés usando, sería bueno que pongas tus llaves Cyber en un llavero o las amarres con un cordel. Así, estarán juntas para evitar que alguna se pierda.

2 Paquetes de Pilas

La fuente de energía de tu modelo. Conectada al Motor o Motores Cyber para propulsar tus creaciones.

Controlador Cyber

El control manual que te permite operar y/o programar los comportamientos específicos de tus Criaturas Cyber.

Sensor de Sonidos

Tu creación Cyber siempre está esperando tus órdenes. Pero, ¿te hará caso tu creación Cyber?

3 Motores Cyber

Las fuentes de energía que propulsan tus creaciones, lanzan misiles y energizan todas las piezas móviles.

Sensor de Luces

Los objetos que pasan y los cambios repentinos de la luz activarán el habla, las luces y los motores de tu modelo. Acércate despacio. Trata de sorprenderlo.

Puerto de Programación Cyber

Este es tu enlace con el poder de Internet. Introduce la Llave Cyber programable en la ranura, conéctate con www.cyberknex.com. Ahora puedes descargar nuevas personalidades Cyber. Se enchufa fácilmente en el puerto paralelo de cualquier computadora personal.

Consejos básicos para la construcción

Haciendo conexiones K'NEX

Si no conoces el Sistema de Varillas y Conectores K'NEX, estos son algunos consejos básicos que te harán al instante un campeón de la construcción.

Un dibujo vale más que un trillón de palabras. No te preocupes de leer instrucciones interminables. Simplemente, mira los diagramas y haz que tus piezas correspondan con lo que ves.

Es tan fácil como juntar el azul con el azul - Cada pieza tiene su propio color y forma. Todo lo que tienes que hacer es mirar el diagrama, encontrar las piezas de tu juego que sean iguales a lo que ves, y hacer la conexión. Es muy fácil.

Clic, clic - Asegúrate de escuchar un "clic" cada vez que hagas la conexión. Y comprueba los ángulos para ver si corresponden exactamente con el diagrama.

Las nuevas secciones se mostrarán en colores vivos. Las piezas del modelo que ya has armado se mostrarán en colores opacos, con los puntos de conexión en colores vivos.

Déjales espacio - Hay lugares de tu modelo donde necesitas colocar Espaciadores. Es importante que uses el color y número correcto de Espaciadores para darle a los engranajes y las ruedas el espacio que necesitan para girar libremente.

Engancha bien las bisagras - Las bisagras vienen en dos piezas cuando abres el juego. Sigue el diagrama y engancha las dos mitades.

Haciendo conexiones CyberK'NEX

Hay 3 tipos de conexiones que unirán tus componentes Cyber con las piezas K'NEX de tu modelo.

Pasadores giratorios. Estos pasadores se apoyan y giran en algunos de los componentes Cyber (tales como el Procesador Cyber). Se introducen fácilmente a presión en los huecos de las piezas del Conector y pueden girarse para adaptarse a los distintos ángulos de tus modelos.

Pasadores fijos. Estos se colocan en posición fija en algunos de los Componentes Cyber (tales como el Puerto Cyber). Se introducen fácilmente a presión en los huecos de las piezas del Conector.

Conexiones de Varillas. Estos "canales" están en el Paquete de Pilas Cyber. Las Varillas encajan holgadamente en los canales y se ajustan al espaciamiento de cada modelo para mantener el componente en posición.

¡Para empezar! (¡No olvides este primer paso!)

Hay algunas cosas que debes hacer antes de construir y cyberizar tus fantásticos modelos. No te preocupes. No tendrás que dar estos pasos cada vez que construyas. [Pero sería bueno que mantengas esta lista a la mano].

1 Haz un inventario

No hay nada peor que empezar a construir un fantástico modelo y descubrir que te faltan piezas. Comprueba si tu juego de construcción tiene todo lo que aparece en la Lista de Componentes de las páginas 6-7 y la Lista de Piezas de la página 139. Si faltan piezas, llama al 1-800-KID-KNEX para ayuda. (En Estados Unidos y Canadá solamente)

2 Instala las pilas - antes de construir

Es el momento de dar a tus modelos la energía que necesitan para que cobren vida.

Pilas del Procesador Cyber

Con un destornillador de estrella (Phillips) desenrosca el tornillo 1. Coloca 3 pilas AAA (LRO3) nuevas, de acuerdo con el diagrama (+/-) que está dentro del receptáculo. Pon de nuevo la tapa sobre el receptáculo y presiónala hasta que oigas un clic. Fija la tapa enroscando nuevamente el tornillo.

Paquete de Pilas

Con un destornillador de estrella (Phillips) desenrosca el tornillo 1. Usa la punta de una Varilla K'NEX para levantar la tapa del receptáculo. Coloca 2 pilas AA (LR6) nuevas, de acuerdo con el diagrama (+/-) que está dentro del receptáculo. Pon de nuevo la tapa sobre el receptáculo y presiónala hasta que oigas un clic. Fija la tapa enroscando nuevamente el tornillo. Repite el procedimiento para el otro Paquete de Pilas.

El Procesador Cyber y las pilas del conector de programación

El Controlador Cyber viene con 3 pilas ya instaladas. Pero, no hay dudas que vas a jugar mucho con esto. Por eso, aquí está lo que tienes que hacer cuando necesites reemplazar las pilas viejas. Con un destornillador de estrella (Phillips) desenrosca el tornillo 1. Quita la tapa para descubrir las pilas. Saca las 3 pilas LR44, después coloca 3 pilas LR44 nuevas, de acuerdo con el diagrama (+/-) que está dentro del receptáculo. Pon de nuevo la tapa sobre el receptáculo y fíjala enroscando nuevamente el tornillo.

3 Prueba los Motores Cyber

Primero, pasar una varilla larga por el agujero del Motor... ver la fotografía de la izquierda (Nota: no usar las varillas pequeñas negras ni plateadas en las aberturas del eje del motor, ya que pueden dañar el motor y no se pueden sacar). Oprimir y mantener oprimido un botón de prueba de pilas, la varilla debe girar y se debe escuchar el motor en marcha. Oprimir

el botón de prueba en la dirección opuesta y el motor hará girar la varilla en la dirección opuesta. Sacar con cuidado la varilla.

Nota: Los motores tienen los números 1, 2 y 3. Asegúrate de colocar los motores correctamente cuando construyes, de acuerdo con las instrucciones. Si no lo haces, ¡preparate, porque la Criatura Cyber no obedecerá las órdenes!

4 Conexión del Procesador Cyber a los Paquetes de Pilas

Conecta el enchufe NEGRO del Procesador al Paquete de Pilas sencillo. Conecta el enchufe AZUL al Paquete de Pilas doble.

Dar vuelta el enchufe para que el lado plano quede orientado en la misma dirección que el lado plano de las pilas.

5 Prueba el Procesador Cyber

Introduce la Llave Cyber en el Puerto Cyber. Oirás el saludo de CyberK'NEX y verás que las luces se encienden. Después oirás la rutina de Energización de tu modelo Cyber. Esto es solo una muestra de la personalidad de tu modelo.

Consejo: Usa con cuidado la Llave Cyber. Cuando introduzcas o saques una Llave Cyber asegúrate de sujetar bien el Puerto Cyber con una mano, y con la otra mano mueve la Llave Cyber directamente hacia adentro o hacia afuera. ¡Esto es importante cuando hayas construido tu modelo porque no querrías desarmar lo que tanto trabajo te dio construir!

6 Prueba el Controlador Cyber

Para fijar la tapa, simplemente engánchala a presión en la base por las bisagras. Oirás un clic. Con la tapa abierta, mueve el interruptor del centro del controlador a la posición de encendido ON (1). Verás que una luz parpadea. (Ahora no luce muy impresionante, ¡pero espera a que lo Cyberices!). Mueve nuevamente el interruptor hacia la dirección de apagado OFF (0).

¡TODOS LOS SISTEMAS ESTÁN LISTOS!

Si todas las pruebas salieron bien, ¡llegó el momento de conocer las creaciones Cyber y comenzar a construir! Si tienes algún problema, consulta la Guía de Corrección de Problemas que comienza en las páginas 137-138, o llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente). Llama entre 8:30am y 5:00pm (Hora del Este), de lunes a viernes.

SARGE

Este vehículo de defensa Cyber es super poderoso. Está presente y listo para la acción. Cyberízalo y te pondrás al mando para hacer frente a cualquier situación. Llévalo en una misión o ponlo en el Modo de Vigilancia para proteger tu base de operaciones.

- Escudos defensivos*
- Puertas a prueba de láser*
- Luces de búsqueda*
- Lanzador de misiles ajustable*
- Tracción para todo terreno*

WOOF

¡Este es el mejor amigo del hombre y la peor pesadilla del intruso! Cyberízalo y trabajará para su amo. Ponlo en el Modo de Vigilancia y este perro Cyber hará correr despavoridos a los intrusos. Nadie querrá averiguar si es un perro realmente fiero.

- Rabo móvil*
- Patas turbomotoras*
- Visión de perro guardián*
- Oído super sensible*
- Colmillos feroces*

ZAP

El sistema solar está seguro bajo el control de este defensor planetario. Cyberízalo y buscará y destruirá cuando tú lo ordenes. Activa el Modo de Vigilancia y recibirá a los extraterrestres con descargas de cohetes luminosos.

- Blindaje a prueba de láser*
- Control de tracción errante*
- Visores nocturnos*
- Cohetes de tierra a aire*
- Indicador de posición global*

DRAX

¡Pisadas fuertes! ¡Golpazo! ¡Choque! [Uy...]
¡Este dragón Cyber todavía está aprendiendo su misión! Cyberízalo y dará pisadas fuertes y batirá sus alas. Ponlo a aterrorizar y escúchalo "Rugir".

Mirada penetrante

Cola estruendosa

Mandíbulas trituradoras

Pisada atronadora

Alas enormes

Garras prehistóricas

MECTRON

Este robot clásico toma muy en serio su trabajo. Cyberízalo y estará bajo tu mando. Pon a Mectron de guardia, ¡y los intrusos tendrán que enfrentar su descarga de misiles!

Blindaje de pecho

Garras robóticas

Ojos exploradores

Compartimiento secreto de misiles

Detector de movimiento Cyber-sensitivo

Comprobación final

Antes de Cyberizar tu modelo y darle vida, toma un minuto para cerciorarte de que todo está listo. Porque una vez que conectes la Llave Cyber, nadie sabe lo que puede pasar!

Revisa todas las conexiones:

Cerciórate de que todos los componentes K'NEX estén bien montados. Si tienes algún problema, consulta la Guía de Corrección de Problemas en la páginas 137-138.

Prueba los componentes electrónicos:

Si todavía no has probado los motores, sensores y el Controlador, hazlo ahora. Si esperas hasta que el modelo esté Cyberizado y funcionando, te puedes llevar una sorpresa.

Asegura los alambres:

No querrías que tu creación tropiece porque un alambre se metió en el medio. Recoge bien todos los alambres dentro del modelo, alejados de los engranajes y ruedas.

¡El momento de Cyberizar!

Ya lo construiste. ¡Llegó el momento de darle vida a tu creación Cyber! Introduce la Llave Cyber en el puerto Cyber, ¡y observa lo que pasa!

Presta atención a medida que tu modelo Cyber realiza su exclusiva rutina de Energización. Observa y escucha cómo giran las ruedas, se mueven los brazos y la boca mastica.

La Criatura Cyber ahora está en el Modo de Espera. Esperará tus órdenes o algo que active sus sensores. ¡Pero no creas que va a esperar tranquilamente!

CONSEJO: ¡Arranque rápido!

Para no hacer el proceso de encendido, oprimir un botón del controlador Cyber.

CONSEJO: ¡Parada rápida!

Para arrancar o parar instantáneamente tu modelo Cyber, aprieta el botón Flash azul del Puerto Cyber.

¡Los Sensores Cyber!

Los ojos, oídos y sentimientos de tu Creación Cyber.

Activa cualquiera de los sensores, y tu creación reaccionará con una acción Cyber. Puede gritar órdenes (Woof les ladrará), moverse por la habitación o centellear sus luces. Incluso puede disparar misiles al aire. Hay un número interminable de acciones que tu Criatura Cyber puede ejecutar.

Sensor infrarrojo:

El controlador Cyber envía señales al sensor infrarrojo del conector cibernético. ¡Apunta y oprime los botones (ver páginas 108 y 109) para estar en control! (Prueba esto: envía una señal desde cualquier control remoto de televisor, videograbador o equipo de música, y ¡espera a ver qué pasa !)

Sensor de sonidos:

Los oídos de tu creación Cyber siempre están escuchando. Oírás palmadas fuertes, voces altas y otros ruidos abruptos. ¡Quédate callado, o prepárate para la acción!

Sensor de luces:

Detecta un objeto que pasa frente a tu criatura cuando está en modo de Guardia o cuando las luces se encienden y apagan.

Sensor de impactos:

Alerta a tu creación cuando recibe un golpe y le dice cómo debe reaccionar. Tu modelo reaccionará si tropieza contra una pared o la pata de una silla, pero también sabe cuando alguien le golpea... ¡y reaccionará a este tipo de golpe! ¡Ten mucho cuidado!

¡Toma el mando!

¡El control total está en tus manos... con el Controlador Cyber!

Tú tienes el mando absoluto.

El Controlador Cyber le dice a las Criaturas Cyber exactamente lo que tienen que hacer. Dirige tu modelo dentro de una habitación, o síguelo de una habitación a la otra. Sorprende a tu mamá en la cocina con un rugido de Drax. Dispara misiles de Sarge a diferentes objetivos. O haz que Woof le ladre al cartero. Todo cuando tú lo ordenes.

El Controlador Cyber te permite controlar la acción en tres formas:

1. Dar Órdenes Instantáneas para acciones que puedes controlar a medida que juegues.
2. Poner a tu Criatura Cyber en el Modo de Vigilancia para alejar a los intrusos.
3. Poner tu Criatura Cyber en el Modo de Aprendizaje y enseñarle un nuevo grupo de acciones que puede repetir una y otra vez.

Las Tarjetas de Mandos:

Cada Criatura Cyber tiene su propia Tarjeta de Mandos diseñada para la personalidad y las destrezas de ese modelo. Algunos de los mandos son iguales para todos los modelos. Algunos son diferentes. Asegúrate de usar la Tarjeta de Mandos correspondiente al modelo con el cual estás jugando... ¡O tu creación Cyber no será responsable de sus acciones!

Órdenes Instantáneas:

Esta es tu oportunidad de tomar el mando absoluto. Obliga a tu modelo a hacer lo que tú quieras, cuando lo quieras. Levanta la tapa del Controlador Cyber, coloca la Tarjeta de Mandos de tu Criatura Cyber en la tapa (para referencia rápida) y pon el Controlador Cyber en la posición de encendido ON (1). Selecciona una orden de tu Tarjeta de Mandos, apunta el Controlador Cyber hacia tu modelo y después aprieta el botón correspondiente a la orden que desees dar. Selecciona otra orden, después apunta o aprieta el próximo botón. Es fácil. Simplemente, aprieta y suelta los botones de cada orden. Haz una prueba para ver desde qué distancia máxima puedes enviar señales. Trata de rebotar las señales desde una pared o un espejo. Cuando no lo estés usando, recuerda poner el Controlador Cyber en la posición de apagado OFF (0).

¡Alerta de Intruso! ¡Es el Modo de Vigilancia!

El Modo de Vigilancia convierte a las Criaturas Cyber en defensores invencibles. En el Modo de Vigilancia, nadie puede burlar a estos modelos.

Cualquier persona o cualquier cosa que active los sensores será recibido con ruidos de sirenas, chirridos de ruedas, gritos y misiles voladores... ¡entre otras cosas!

¡Ponte en alerta! Incluso, cuando se enciende una luz en un cuarto oscuro, tu modelo entra en plena acción.

Pon tu modelo Cyber a vigilar tu habitación cuando estés en la escuela.

Ponlo a vigilar los pasillos cuando hagas tus tareas. Ponlo de centinela para que te avise cuando tu mamá venga y te diga "Apaga la luz y vete a dormir"... Una vez más.

Ponlo en el Modo de Vigilancia en un cuarto oscuro, y si alguien enciende la luz... comienza el espectáculo.

Preparación especial para Sarge, Mectron y Zap:

Antes de poder activar el Modo de Vigilancia en los modelos con misiles, primero tienes que cargar y armar los lanzadores de misiles.

Para cargar los misiles:

1. Coloca con cuidado los Conectores grises en las posiciones que se muestran. Gira cada uno de manera que quede mirando hacia afuera de tu modelo (mira la Figura 1).
2. Con cuidado, hala hacia atrás cada Conector gris claro y deslízalo sobre el Conector negro de la Varilla. El Conector negro de la Varilla encajará en el hueco del Conector marrón (mira la Figura 2).
3. Ahora coloca los misiles sobre las clavijas de lanzamiento (mira la Figura 3).

Ya están cargados. Ahora estás listo para enfrentar a cualquier intruso.

Para activar el Modo de Vigilancia de tu modelo Cyber:

Enciende tu Controlador Cyber.

Aprieta el Botón 6.

Aprieta el Botón 1.

Ahora tu modelo Cyber está en el Modo de Vigilancia. (Verás que sus luces parpadean). Escucharás una advertencia de 10 segundos, ¡para que tengas tiempo de alejarte!

Para desactivar el Modo de Vigilancia de tu modelo Cyber:

Enciende tu Controlador Cyber.

Aprieta el Botón 6.

Después el Botón 1.

Después el Botón 3.

Ahora tu modelo Cyber regresó al Modo de Espera.

Importante:

Tu modelo Cyber se quedará en el Modo de Vigilancia hasta que desactives el Modo de Vigilancia o apagues el modelo.

¡Enséñale a hacer las cosas a tu manera!

¡Programa en el Modo de Aprendizaje!

Las creaciones CyberK'NEX son tan inteligentes que pueden aprender y recordar las órdenes que tú les das. ¿No es maravilloso? Sólo tienes que introducir la Llave Cyber Programable y apretar unos pocos botones de mandos adicionales en el Controlador Cyber. Todas las órdenes que quieras... En la secuencia que quieras.

Hasta 15 segundos de acción constante. Puedes repetirlas una y otra vez hasta que decidas cambiarlas.

Prográmalo para que cruce la habitación y dispare a intrusos desprevenidos, ¡aparentemente sin tu ayuda!

Enseña a tu Criatura Cyber a atravesar una pista de obstáculos "por sí misma".

Con el Modo de Aprendizaje, puedes hacerlo apretando tres botones solamente.

Para enseñar a tu Criatura Cyber con el Modo de Aprendizaje:

Tarjeta de comando para la llave Cyber programable. Para enseñarle nuevas rutinas a tu criatura Cyber, en "Modo aprendizaje".

Sacar la llave Cyber y colocar la llave Cyber programable.

Oprimir el botón 6, después el 1, después el 4, y escuchar el sonido CyberK'NEX.

Ahora la criatura Cyber está en "Modo aprendizaje" y grabando tus comandos.

Consultar la Tarjeta de comando para la llave Cyber programable, y oprimir el botón controlador para cada acción que quieres que la criatura aprenda.

Al terminar, oprimir el botón 6, después el 1 y después el 4. La criatura dejará de grabar tus comandos.

Para que la Criatura Cyber ejecute las Órdenes Aprendidas:

Enciende el Controlador Cyber.

Aprieta el Botón 6.

Después el Botón 1.

Después el Botón 5.

Este es el mando de "Programa Aprendido", y ahora tu modelo ejecutará el programa aprendido. Aprieta de nuevo el Botón 6, después el Botón 1 y después el Botón 5 y tu modelo repetirá tu programa. De hecho, repetirá tu programa cada vez que des el mando de "Programa Aprendido" porque el programa ahora está almacenado en la Llave Cyber Programable.

Importante:

Recuerda. La Llave Cyber Programable es la única que funcionará para programar el Modo de Aprendizaje.

Para cambiar el Programa Aprendido:

Simplemente repite el mando del Botón 6, después el Botón 1 y después el Botón 4, para poner a tu modelo en el Modo de Aprendizaje.

Consulta otra vez tu Tarjeta de Mandos para programar 15 segundos de nuevas órdenes. Para ejecutarlas, aprieta el Botón 6, después el Botón 1 y después el Botón 5 (el mando de Programa Aprendido).

Para regresar a otros mandos Cyber.

Quita la Llave Cyber Programable del Puerto Cyber. (Recuerda, la rutina que programaste quedará almacenada en la llave para la próxima vez!). Ahora, introduce de nuevo la Llave Cyber de tu modelo y contrólalo como antes.

Nuevos programas con el poder de Internet

En la página de Internet www.cyberknex.com, podrás encontrar un mundo adicional de cyber-información. ¡Esta es tu conexión K'NEX con otras fantásticas ideas!

Conocerás otros juegos CyberK'NEX y las últimas noticias CyberK'NEX. Podrás crear e interactuar con seres Cyber "virtuales". Descubrirás nuevos modelos Cyber con instrucciones de construcción que sólo se encuentran en Internet. Incluso puedes descargar sus programas Cyber especiales, ¡para dar vida a estas nuevas creaciones con sus propias personalidades Cyber!

¡Conéctate! Todas las instrucciones que necesitas están allí. Y visita www.cyberknex.com a menudo, porque la página cambia constantemente.

Descarga nuevos programas Cyber:

Con tu Llave Cyber Programable y tu Puerto de Programación puedes descargar nuevos programas Cyber que sólo se ofrecen en la página CyberK'NEX de Internet. Para descargar, sigue las instrucciones que aparecen más abajo y en la página de Internet y estarás listo para introducir tu recién programada Llave Cyber. Construye un nuevo modelo para la llave, o introdúcela en tu modelo actual...¿¿¿Cómo se comportará???

1. Conectar a tu computadora el conector de programación, insertando el cable largo en el conector paralelo (normalmente, el de la impresora), en la parte de atrás de tu computadora.

2. Introduce la Llave Cyber Programable en el Puerto de Programación. Ahora estás listo para comunicarte con Internet y tomar algunas decisiones Cyber.
3. Comunícate con Internet y ve a la página www.cyberknex.com. Esta página tiene toda la información e instrucciones que necesitas.
4. Sigue las instrucciones para descargar nuevos programas CyberK'NEX. ¡Con unos cuantos "clics" tendrás tu nuevo programa Cyber!

Nota: El tiempo de descarga variará, dependiendo de la velocidad de tu modem y de otros factores. La página de Internet te avisará cuando la descarga se termine.

5. Saca la Llave Cyber Programable del Puerto de Programación e introdúcela en el Puerto Cyber regular de tu modelo Cyber. Verás que el modelo cobra vida, con nuevos sonidos, voces y comportamientos.
6. Mira lo que sucede después, ¡y luego toma el mando con tus sensores de sonidos, sensores de movimientos y Controlador Cyber!

Sigue Cyberizando

Las cosas fantásticas que tu modelo puede hacer no tienen límites. Pon tu cerebro a trabajar con el cerebro de tu Criatura Cyber para crear retos divertidos como estos. Cambia las Llaves Cyber. Toma la llave de Woof y úsala con Mectron. O introduce la llave de Drax en Sarge. ¿Qué sucederá? Nadie lo sabe exactamente.

Construye una pista de obstáculos. Diseña una pista para que tu modelo la recorra. Usa los sensores para maniobrar a tu modelo por la pista. Para esto hace falta mucha inteligencia (la tuya y la de tu modelo Cyber)... Pero tú puedes hacerlo. Sin problemas.

Ataca por sorpresa. Espera a que tu hermano, tu hermana o un amigo esté jugando con tu

modelo. Después, activa en secreto tu modelo con uno de los controles remotos de tu casa. ¡Tu modelo actuará como si tuviera voluntad propia! Los vas a volver locos con esto.

¡Crea un modelo Cyber totalmente nuevo! Construye tu modelo usando toda tu imaginación y añádele los componentes Cyber. Haz un submarino que lance misiles o un gorila robótico que tenga mal carácter. Cualquier cosa que puedas imaginar. Introduce la Llave Cyber y da vida a tu creación. ¿Qué hará ahora?

¡Déjanos saber que tal te va y que estás creando! Muéstranos tus creaciones y las pondremos en la página de Internet de CyberK'NEX. ¡Visítanos en www.cyberknex.com!

Guía de Corrección de Problemas

Si tienes problemas para que tu modelo obedezca tus órdenes, revisa estos consejos:

1. Lee nuevamente las instrucciones con cuidado, para comprobar si tu modelo se construyó correctamente y que no saltaste nada.
2. Comprueba que todos los alambres estén bien conectados de acuerdo con las instrucciones.
3. Prueba tu modelo con pilas alcalinas nuevas.
4. Si todavía tienes problemas, busca una respuesta en la Guía de Corrección de Problemas presentada a continuación, o llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente), entre 8:30am y 5:00pm (Hora del Este), de lunes a viernes.
5. También puedes enviar un correo electrónico a nuestro Departamento de Servicios a Consumidores al email@knex.com
6. Puedes escribirnos y describir el problema que tienes (por favor, incluye tu nombre, dirección y número de teléfono).

Problemas	Comprobar	Posibles soluciones
No puedo hacer que mi modelo se apague. ¿Cómo lo apago?	¿Está el modelo todavía en el Modo de Espera? ¿Estás haciendo ruidos o moviendo el modelo de un lado para otro?	Deja que tu modelo descanse durante sus 5 minutos de Modo de Espera y se apagará automáticamente. Saca la Tarjeta Cyber del Puerto Cyber. Aprieta el botón Flash azul del Puerto Cyber.
Mi modelo no responde cuando introduzco la Llave Cyber.	¿Está colocada correctamente la Llave Cyber? ¿Has probado las pilas del Procesador Cyber?	Cerciórate de que la etiqueta de la Llave Cyber está hacia arriba. Cerciórate de que las pilas del Procesador Cyber no están gastadas y que están instaladas correctamente.
Me faltan piezas.	Compara tu juego con la lista de piezas y la lista de Componentes Cyber para ver si de verdad faltan.	Si todavía te faltan piezas, llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente).
Perdí algunas piezas..	Compara tu juego con la lista de piezas y la lista de Componentes Cyber.	Llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente) para pedir piezas de repuesto.
Mi modelo no parece moverse bien.	Revisa para ver si todas las conexiones Cyber están firmes y que los Componentes Cyber se han armado correctamente. Comprueba si las pilas no están gastadas.	Lee las instrucciones de nuevo para ver si saltaste un paso o te olvidaste de algunas piezas. Esto puede suceder fácilmente con un juego tan grande. Reemplaza las pilas gastadas. Si tu modelo sigue moviéndose raro después de revisar las instrucciones, llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente).

Problemas	Comprobar	Posibles soluciones
Mi modelo no se mueve, pero está haciendo ruidos de clic.	Revisa para ver si hay algún alambre trabado en los engranajes. Revisa para ver si hay alguna Varilla o Conector interfiriendo con los engranajes o motores. Cerciórate de que tienes el número de motor correcto en el lugar correcto.	Recoge bien los alambres dentro del modelo (aleja los engranajes y ruedas). Conecta o construye de nuevo cualquier pieza de tu modelo que esté interfiriendo. Lee las instrucciones para ver cuál es el lugar correcto donde va el motor.
Mi modelo no se mueve tan rápido como antes.	Prueba las pilas. Revisa si hay algún cordel, pelusa, cordón o cualquier cosa que puede estar trabada en los engranajes. Cerciórate de que estás operando tu modelo sobre una superficie firme y lisa.	Reemplaza las pilas gastadas. Despeja los engranajes y motores. Pon tu modelo sobre una alfombra menos gruesa o sobre un piso sin alfombra nivelado.
¿Qué hacer si los motores no están funcionando correctamente?	Revisa las pilas de los Paquetes de Pilas. Comprueba si el motor se puso en el lugar correcto del modelo y que está montado correctamente. Comprueba si los alambres están conectados correctamente.	Prueba con nuevas pilas. Lee de nuevo las instrucciones. Lee de nuevo las instrucciones.
Mi modelo se mojó.	Saca el modelo del agua.	Deja que el modelo y todos sus componentes se sequen durante toda la noche. Si tienes problemas al día siguiente, llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente).
Mi modelo está actuando muy raro, sin yo haberle dado ninguna orden.	Comprueba si alguien está usando un control remoto cerca. Cualquier control remoto de TV, VCR, estéreo u otro control remoto de la casa enviará órdenes a tu modelo.	Lleva tu modelo a otra habitación.

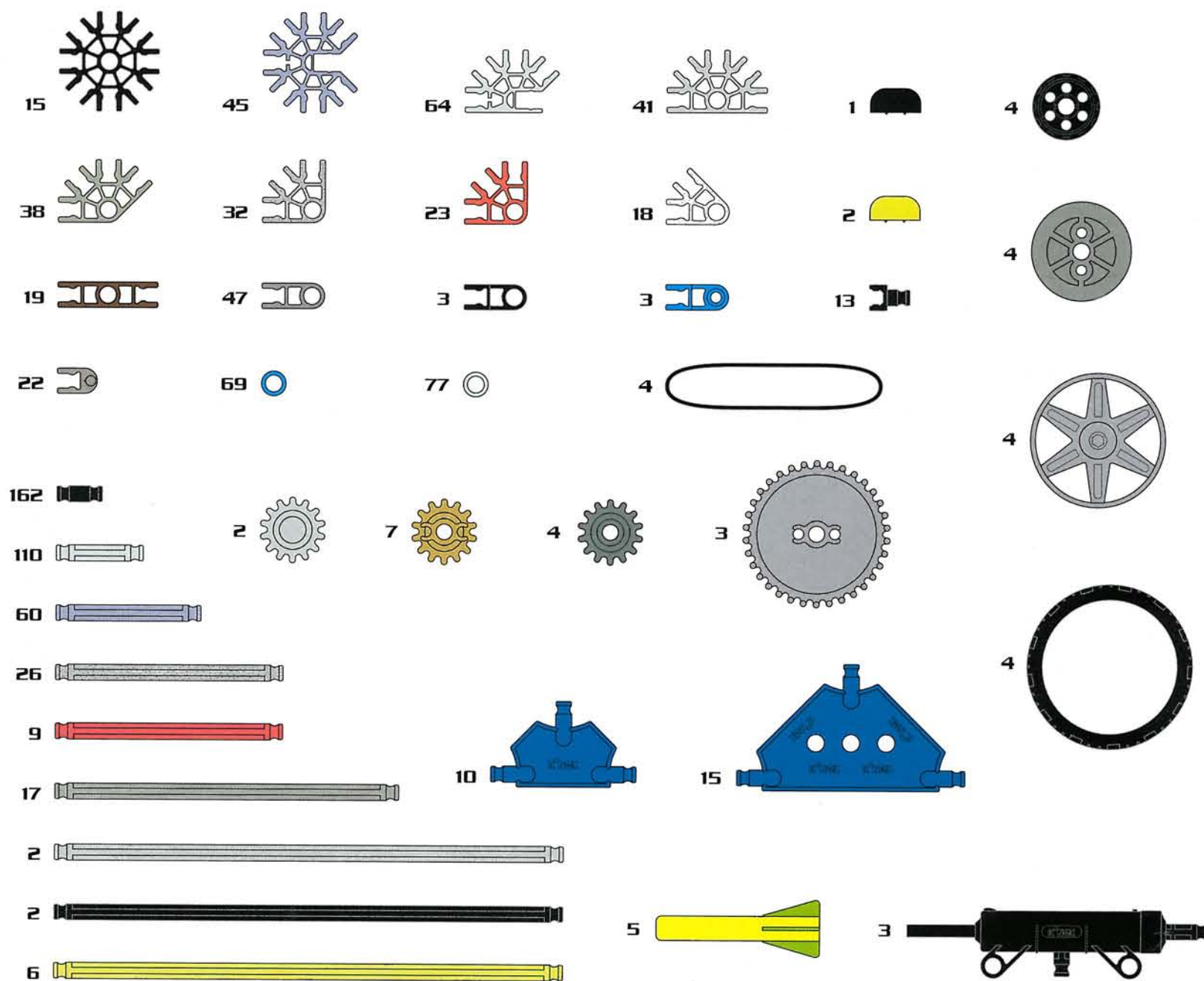
Problemas	Comprobar	Posibles soluciones
Mi modelo no está respondiendo al control remoto.	<p>Prueba las pilas del control remoto y de los Paquetes de Pilas de tu modelo.</p> <p>¿Entra mucha luz del sol en la habitación?</p> <p>¿Estás apuntando el control remoto hacia tu modelo? ¿Estás demasiado lejos? ¿Hay algo que está bloqueando la señal infrarroja?</p>	<p>Reemplaza las pilas gastadas.</p> <p>Lleva tu modelo a otra habitación con menos luz solar.</p> <p>Apunta el control remoto con más cuidado hacia el modelo. Acércate. Y quita cualquier cosa que esté bloqueando el camino de la señal infrarroja.</p>
Mi modelo no responde cuando doy palmadas.	<p>¿Estás suficientemente cerca?</p> <p>¿Estás dando palmadas fuertes?</p> <p>¿Hay otros ruidos alrededor?</p> <p>¿Está el modelo emitiendo ruidos?</p>	<p>Prueba para ver cuán cerca y cuán fuerte tienes que aplaudir.</p> <p>El ruido de fondo interferirá con el sensor de sonidos. Lleva tu modelo a un lugar con menos ruidos.</p> <p>El sensor de sonidos sólo trabaja cuando el modelo no emite ruidos. Como casi todo el mundo, ¡no puede escuchar y hablar al mismo tiempo!</p>
Mi modelo no responde cuando tropieza contra algo.	<p>Comprueba si todos los alambres y sensores están conectados.</p> <p>Comprueba si el modelo tropieza con suficiente fuerza contra las cosas. No te preocupes, los modelos están diseñados para resistir los golpes.</p>	<p>Los objetos suaves como las almohadas y cojines quizás no activen los sensores.</p> <p>El golpe en ángulo o el roce contra los objetos puede no ser suficientes para provocar una respuesta.</p>
Las luces del Controlador Cyber no se encienden.	<p>¿Está el interruptor en la posición de encendido ON?</p> <p>Cerciórate de que las pilas no están gastadas y que están instaladas correctamente.</p>	<p>Pon el interruptor en la posición ON.</p> <p>Instala pilas nuevas de acuerdo con el diagrama del receptáculo de pilas.</p>

Problemas	Comprobar	Posibles soluciones
Los misiles no se disparan.	<p>Comprueba si los misiles están cargados correctamente en el lanzador.</p> <p>Comprueba si el lanzador está amartillado y listo para disparar.</p> <p>Cerciórate de que el modelo está en el Modo de Vigilancia.</p>	<p>Repasa las instrucciones para ver si el lanzador de misiles se construyó correctamente. (páginas 116-117)</p>
<p>Mi modelo no responde en el Modo de Vigilancia.</p> <p>Mi modelo se apaga cada vez que enciendo o apago una luz y cuando alguien le camina por el frente.</p>	<p>Comprueba si todos los sensores están instalados correctamente.</p> <p>Cerciórate de que el modelo está en el Modo de Vigilancia y no en el Modo de Espera.</p> <p>¿Está el modelo todavía en el Modo de Vigilancia? ¿Te acordaste de desactivar el Modo de Vigilancia?</p>	<p>Lee las instrucciones. (páginas 108-109)</p> <p>Aprieta el Botón 6, el Botón 1, y después el Botón 3 del Controlador Cyber, O</p> <p>Aprieta el botón "Flash" para apagarlo.</p>

Lista de piezas e información de pedidos

Tu diversión no tiene que terminar porque has perdido una pieza. Puedes comprar piezas de repuesto para tu Juego de Construcción CyberK'NEX llamando al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente), entre 8:30am y 5:00pm (Hora del Este), de lunes a viernes.

También, quizás desees comprar otros componentes Cyber para crear y controlar nuevas personalidades Cyber. Para más detalles, visita www.cyberknex.com, o llama al 1-800-KID-KNEX (en Estados Unidos y Canadá solamente), entre 8:30am y 5:00pm (Hora del Este), de lunes a viernes.



Nuestra garantía

K'NEX Industries garantiza que el Juego de Construcción CyberK'NEX está libre de defectos de fabricación en cuanto a materiales y mano de obra, por un período de 90 días a partir de la fecha de compra. Si dentro del período de garantía se comprueba que cualquier pieza tiene tal defecto, será reemplazada o reparada, a nuestra opción, sin cargo alguno.

K'NEX no será responsable por cualquier daño y/o maltrato del Juego de Construcción CyberK'NEX, y no estarán cubiertos bajo esta garantía. Asimismo, K'NEX no será responsable por daños ocasionados por pilas defectuosas o viejas. Las pilas viejas o dañadas pueden gotear y corroer los metales.

La única y exclusiva responsabilidad de K'NEX por defectos de materiales y mano de obra se limitará a la reparación o reemplazo por nuestro Departamento de Servicio a Clientes, y K'NEX no será responsable por daños incidentales, emergentes y condicionales, excepto en los estados que no permiten esta exclusión o limitación.

Esta garantía otorga derechos legales específicos. Se pueden tener otros derechos, que varían según el estado.

**FINALLY.
INTELLIGENT LIFE-FORMS
ON EARTH!**



Questions? Call us
at 1-800-KID-KNEX
(USA/Canada only)
www.knex.com

©2001 K'NEX Industries, Inc.
P.O. Box 700
Hatfield, PA 19440-0700

K'NEX
Newport Consumer Services
Distributed in the United
Kingdom by Hasbro UK Ltd.,
Caswell Way,
Newport, Gwent NP9 0YH



94297-V3-4/01

Colors and product may vary.

Le produit et les couleurs peuvent varier.

El producto y los colores pueden variar.

K'NEX is a registered trademark of K'NEX Industries, Inc.
marque déposée de K'NEX Industries, Inc.

Manufactured under U.S. Patents/Fabriqué sous brevets
américains 5,061,219; 5,137,486; 5,199,919; 5,238,438;
5,346,420; 5,350,331; 5,368,514; 5,421,762; 5,423,707;
5,427,559; 5,518,435; D383,509; D388,475; D389,203;
D391,843; D391,921; D392,555. Other U.S. and foreign
patents pending./Autres brevets américains et étrangers
en instance.