

Please do not upload this copyright pdf document to any other website. Breach of copyright may result in a criminal conviction.

This Acrobat document was generated by me, Colin Hinson, from a document held by me. I requested permission to publish this from Texas Instruments (twice) but received no reply. It is presented here (for free) and this pdf version of the document is my copyright in much the same way as a photograph would be. If you believe the document to be under other copyright, please contact me.

The document should have been downloaded from my website <https://blunham.com/Radar>, or any mirror site named on that site. If you downloaded it from elsewhere, please let me know (particularly if you were charged for it). You can contact me via my Genuki email page: <https://www.genuki.org.uk/big/eng/YKS/various?recipient=colin>

You may not copy the file for onward transmission of the data nor attempt to make monetary gain by the use of these files. If you want someone else to have a copy of the file, point them at the website. (<https://blunham.com/Radar>). Please do not point them at the file itself as it may move or the site may be updated.

It should be noted that most of the pages are identifiable as having been processed by me.

I put a lot of time into producing these files which is why you are met with this page when you open the file.

In order to generate this file, I need to scan the pages, split the double pages and remove any edge marks such as punch holes, clean up the pages, set the relevant pages to be all the same size and alignment. I then run Omnipage (OCR) to generate the searchable text and then generate the pdf file.

Hopefully after all that, I end up with a presentable file. If you find missing pages, pages in the wrong order, anything else wrong with the file or simply want to make a comment, please drop me a line (see above).

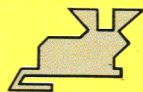
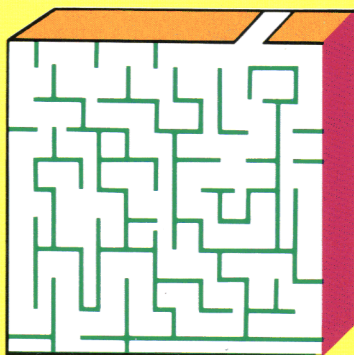
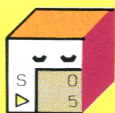
It is my hope that you find the file of use to you personally – I know that I would have liked to have found some of these files years ago – they would have saved me a lot of time !

Colin Hinson

In the village of Blunham, Bedfordshire.



TEXAS INSTRUMENTS



Solid State Software™



A-MAZE-ING





General Information

Before you slide a program module into your Home Computer please see »Read this first«.

Generelle Information

Bevor Sie ein Programm-Modul in Ihren Home Computer einstecken, lesen Sie bitte zuerst »Bitte beachten«.

Informations générales

Veillez consulter le »Instructions d'installation« avant d'introduire un module d'application dans l'Ordinateur familial.

Indicazione generale

Prima di inserire un modulo di comando nel Vostro Home Computer vogliate consultare la guida »Prima di cominciare«.

Algemene aanwijzing

Voordat u een programma module in uw huiscomputer steekt lees a.u.b. eerst de »Lees dit eerst«.

Allmänna upplysningar

Innan du skjuter in en programmodul i din Home Computer bör du läsa »Läs detta först«.

Necessary System:

Home Computer TI 99/4A, Television Set, Remote Controllers

Notwendige Geräteausstattung:

Home Computer TI 99/4A, Fernseher, Fernbedienung

Equipment requis:

Ordinateur familial TI 99/4A, poste de télévision, manettes de commande.

Sistema richiesto:

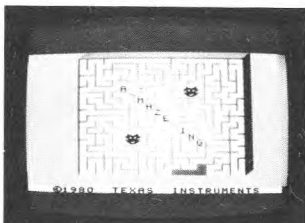
Home Computer TI 99/4A, Televisione, Comandi a distanza

Benodigde apparatuur:

Home Computer TI 99/4A, televisietoestel, afstandsbediening

Erfoderlig utrustning

Home Computer TI 99/4A, TV-apparat, fjärrkontroller



Logic, a good memory and concentration are needed to play A-MAZE-ING with the TI Home Computer.

Snap in the program module, press key 2 to start and the game will be A-MAZE-ING.

Logik, Merkfähigkeit und Konzentration sind gefordert, wenn Sie mit dem TI Home-Computer Katz & Maus spielen.

Programm-Modul einschieben, Taste 2 drücken und das Katz-&-Maus-Spiel beginnt.

Le jeu A-MAZE-ING fait appel au sens logique, à la mémoire et demande une certaine concentration.

Introduisez le module d'application et appuyez sur la touche 2 pour commencer.

Per giocare a A-MAZE-ING colla 'Home Computer TI bisogna essere dotati di buona memoria e di ottima capacità logica e di concentrazione.

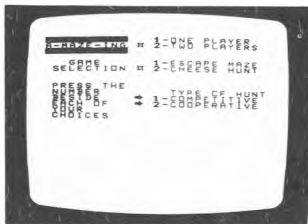
Inserire il modulo-programma, premere il tasto 2 per dare inizio alla partita che si dimostrerà sorprendente (A-MAZE-ING).

Logica, een goed geheugen en concentratie zijn nodig voor het spelen van A-MAZE-ING met de TI Home Computer.

Schuif de programma module erin, druk op toets 2 om te beginnen en het spel zal A-MAZE-ING zijn.

Det behövs logik, bra minne och koncentrationsförmåga för att spela A-MAZE-ING med TI Home Computer.

Tryck in programmodulen, tryck ned tangent 2 för start, så blir det katten på råttan.



Game Type

- Key 1 – One player
- Key 2 – Two players

Game Selection:

- Key 1 – Escape from the Maze
- Key 2 – Cheese Hunt

Type of Hunt:

- Key 1 – Competitive
- Key 2 – Cooperative

Spielmöglichkeiten

Taste 1 – Spiel gegen den Computer

Taste 2 – Spiel gegen einen Freund

Taste 1 – Entkomm dem Labyrinth

Taste 2 – Jagd nach dem Käse

Bei der Jagd nach dem Käse

Taste 1 – Im Wettbewerb zum Gegner

Taste 2 – Gemeinsame Jagd

Type de jeu

Touche 1 – Un joueur

Touche 2 – Deux joueurs

Sélection du jeu

(Game Sélection):
Touche 1 – Evasion du labyrinthe

Touche 2 – Chasse au fromage

Type de chasse

(Option n'apparaissant que dans le cas où la touche 2 a été appuyée 2 fois de suite)

Touche 1 – Compétitive

Touche 2 – Coopérative

Tipo di gioco

- Tasto 1 – Un solo giocatore
- Tasto 2 – Due giocatori

Scelta del gioco:

- Tasto 1 – Fuga dal labirinto
- Tasto 2 – Caccia al formaggio

Tipo di caccia:

- Tasto 1 – Competitiva
- Tasto 2 – Cooperativa

Speltype

Toets 1 – Eén speler

Toets 2 – Twee spelers

Spelkeuze:

Toets 1 – Ontsnappen uit de doolhof

Toets 2 – Jacht op de kaas.

Soort jacht:

Toets 1 – In wedijver met de tegenstander

Toets 2 – Gemeenschappelijke jacht

Speltyp

Tangent 1 – En spelare

Tangent 2 – Två spelare

Spelval:

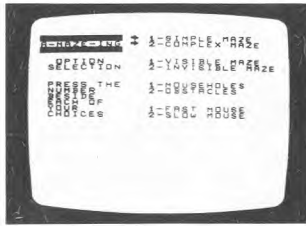
Tangent 1 – Flykt ur labyrinten

Tangent 2 – Ostjakt

Typ av jakt:

Tangent 1 – Konkurrens

Tangent 2 – Samarbete


EN Selection of Skill Level
Maze

- 1 – Simple Maze
- 2 – Complex Maze
- 1 – Visible Maze
- 2 – Invisible Maze
- 1 – Mouseholes (which the cat cannot enter)
- 2 – Obstacles in the maze passages

Mouse's Movements

- 1 – Fast
- 2 – Slow

DE Wahl des Schwierigkeitsgrades
Labyrinth

- 1 – einfach
 - 2 – schwierig
 - 1 – sichtbares Labyrinth
 - 2 – unsichtbares Labyrinth
 - 1 – Labyrinth mit Mauselöchern (in die die Katze nicht folgen kann)
 - 2 – Hindernisse in den Labyrinth-Gängen
- Bewegungen der Maus
- 1 – schnell
 - 2 – langsam

FR Sélection du niveau de difficulté
Labyrinthe

- 1 – Labyrinthe simple
 - 2 – Labyrinthe complexe
- Option (Option Sélection)
- 1 – Labyrinthe visible
 - 2 – Labyrinthe invisible
- Type d'obstacle:
- 1 – Trous de souris (dans lesquels le chat ne peut pas entrer)
 - 2 – Obstacles dans les allées du labyrinthe
- Mouvements de la souris
- 1 – Rapides
 - 2 – Lents

IT Scelta del livello di abilità
Labirinto

- 1 – Labirinto semplice
- 2 – Labirinto complesso
- 1 – Labirinto visibile
- 2 – Labirinto invisibile
- 1 – Buchi dei topi (per cui il gatto non può passare)
- 2 – Ostacoli nei passaggi del labirinto

Movimenti del topo

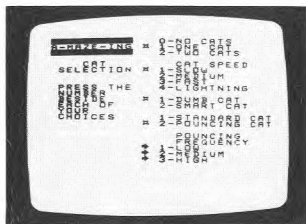
- 1 – Rapidi
- 2 – Lenti

NL Keuze van het vaardigheidsniveau
Doolhof

- 1 – Eenvoudig doolhof
 - 2 – Ingewikkeld doolhof
 - 1 – Zichtbaar doolhof
 - 2 – Onzichtbaar doolhof
 - 1 – Muizengaten (waar de kat niet in kan)
 - 2 – Hindernissen in de gangen van het doolhof
- Bewegingen van de muis
- 1 – Snel
 - 2 – Langzaam

SE Val av svårhetsgrad
Labyrint

- 1 – Enkel labyrint
 - 2 – Komplicerad labyrint
 - 1 – Synlig labyrint
 - 2 – Osynlig labyrint
 - 1 – Råtthål (där katten inte kommer in)
 - 2 – Hinder i labyrintgångarna
- Musens rörelser
- 1 – Snabb
 - 2 – Långsamma



② Number of Cats

- 0 – no cats
- 1 – one cat
- 2 – two cats

Cat Speed

- 1 – slow
- 2 – medium
- 3 – fast
- 4 – lighting

Intelligence of Cat(s)

- 1 – dumb cat (follows the passages one by one)
- 2 – smart cat (follows the mouse's trail)

- 1 – standard cat (moves only within the boundaries of the passage)
- 2 – pouncing cat (makes random jumps over the walls)

Pouncing Frequency

- 1 – low
- 2 – medium
- 3 – high

② Anzahl der Katzen

- 0 – keine Katze
- 1 – eine Katze
- 2 – zwei Katzen

Bewegungen der Katze(n)

- 1 – langsam
- 2 – bedächtig
- 3 – schnell
- 4 – blitzschnell

Intelligenz der Katze(n)

- 1 – Dumm (die Katze sucht einen Gang nach dem anderen nach der Maus ab)
- 2 – Intelligent (die Katze verfolgt die Spur der Maus)

Gangart der Katze

- 1 – Standard (die Katze läuft durch das Labyrinth)
- 2 – Springende Katze (die Katze überspringt die Labyrinthwände)

Sprungfähigkeit

- 1 – selten
- 2 – oft
- 3 – sehr oft

② Nombre de chats

- 0 – Pas de chat
- 1 – Un chat
- 2 – Deux chats

Vitesse du chat (Cat Speed)

- 1 – lente
- 2 – moyenne
- 3 – rapide
- 4 – éclair

Intelligence du/des chats

- 1 – chat bête (parcours les allées une par une)
- 2 – chat malin (suit la piste de la souris)

Type de chat

- 1 – chat »standard« (se déplace seulement dans les limites des allées)
- 2 – chat »sauteur« (saute au hasard au dessus des murs du labyrinthe)

Fréquence des sauts

- (n'apparaît que dans le cas du chat »sauteur«)
- 1 – lente
- 2 – moyenne
- 3 – élevée


D Numero di gatti

- 0 – nessun gatto
 1 – un gatto
 2 – due gatti
 Rapidità del gatto
 1 – lento
 2 – rapidità media
 3 – veloce
 4 – fulmineo

Intelligenza del gatto (dei gatti)

- 1 – tonto (segue i passaggi uno alla volta)
 2 – dritto (segue le tracce del topo)
 1 – gatto normale (si sposta soltanto entro i confini del passaggio)
 2 – gatto che salta (salta a caso le pareti)

Frequenza dei salti

- 1 – bassa
 2 – media
 3 – alta

NL Aantal katten

- 0 – Geen katten
 1 – Eén kat
 2 – Twee katten
 Snelheid van de kat
 1 – Langzaam
 2 – Middelmatig
 3 – Snel
 4 – Bliksemsnel

Intelligentie van de kat(ten)

- 1 – domme kat (volgt de doorgangen een voor een)
 2 – slimme kat (volgt het spoor van de muis)
 1 – Standaard kat (beweegt alleen binnen de grenzen van de doorgang)
 2 – Springende kat (maakt willekeurige sprongen over de muur)

Sprongfrequentie

- 1 – Laag
 2 – Middelmatig
 3 – Hoog

S Antal katter

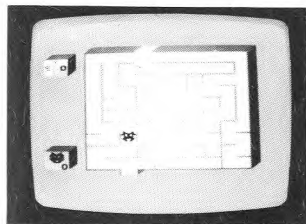
- 0 – inga katter
 1 – en katt
 2 – två katter
 Kattens hastighet
 1 – långsam
 2 – medelsnabb
 3 – snabb
 4 – blixtnsnabb

Kattens (katternas) list

- 1 – dum katt (följer gångarna en efter en)
 2 – listig katt (följer musens spår)
 1 – standardkatt (rör sig bara inom gångarnas gränser)
 2 – anfallande katt (hoppas ibland över murarna)

Språngfrekvens

- 1 – sällan
 2 – ofta
 3 – mycket ofta


Escalade from the Maze

With the lever of the Wired Remote Controllers you direct your mouse through the maze. Don't let the cat eat your mouse! To choose another maze, press key FCTN 6 (PROC'D).

Entkomm dem Labyrinth

Steuern Sie Ihre Maus mit dem Steuerknüppel der Fernbedienung durch das Labyrinth und lassen Sie sie nicht von der Katze fressen.

Wenn Sie ein anderes Labyrinth möchten, drücken Sie die Taste FCTN 6 (PROC'D).

E Evasion du labyrinthe (Jeu No 1)

Dirigez votre souris à travers le labyrinthe à l'aide des manettes de contrôle. Ne laissez pas le chat manger votre souris!

Pour choisir un autre labyrinthe, appuyez sur la touche FCTN 6 (PROC'D).

Fuga dal labirinto

Dirigere i movimenti del Vostro topo per il labirinto mediante la leva dei Comandi a Distanza a Cavetti. Non lasciate che il gatto si mangi il Vostro topo!

Per scegliere un altro labirinto, premere il tasto FCTN 6 (PROC'D).

Ontsnappen uit het doolhof

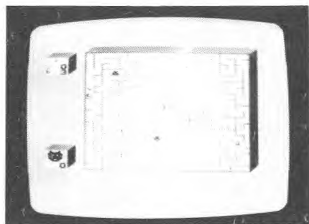
Met de hefboom van de afstandbediening geleidt u uw muis door het doolhof. Laat de kat uw muis niet opeten!

Voor het kiezen van een ander doolhof drukt u op toets FCTN 6 (PROC'D) (DOORGAAN).

Flykt ur labyrinten

Med hjälp av spaken på de avslutna fjärrkontrollerna dirigerar Du musen genom labyrinten. Låt inte katten äta upp musen!

För att få en annan labyrint trycker Du ned FCTN 6 (PROC'D).



☛ Cheese Hunt

Before the exit of the maze appears, the mouse has to eat the 10 pieces of cheese.

In the cooperative game, the 10 pieces of cheese have to be eaten between the two before the exit of the maze appears. In competition option, each player has to eat 5 pieces of cheese.

☛ Die Jagd nach dem Käse

Ihre Maus muß die 10 Käsestücke fressen, bevor der Labyrinthausgang erscheint.

Wenn Sie gegen einen Freund spielen, müssen Sie gemeinsam (Spielwahl »Gemeinsame Jagd«) die 10 Käsestücke verschlungen haben. »Im Wettbewerb« hat jeder 5 Käsestücke zu essen, bevor der Labyrinthausgang erscheint.

☛ Chasse au fromage (Jeu No 2)

La souris doit manger les 10 morceaux de fromage avant d'arriver à la sortie du labyrinthe. Dans une chasse »coopérative«, les dix morceaux de fromage doivent être mangés par les deux joueurs avant d'arriver à la sortie.

Dans une chasse »compétitive«, chaque joueur doit manger cinq morceaux de fromage.

☛ Caccia al formaggio

Prima che appaia l'uscita del labirinto il topo dovrà aver mangiato i 10 pezzi di formaggio.

Nel corso della partita di tipo cooperativo dovete mangiare i 10 pezzi di formaggio tra di voi prima che compaia l'uscita del labirinto. In quella di tipo competitivo ciascun giocatore dovrà mangiare 5 pezzi di formaggio.

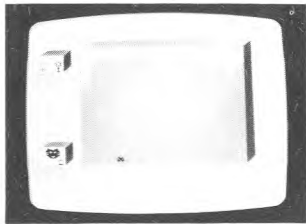
☛ Jacht op de kaas

Voordat de uitgang van het doolhof verschijnt moet de muis de 10 stukken kaas opeten.

Bij de gemeenschappelijke jacht moeten de 10 stukken kaas opgegeten zijn voordat de uitgang van het doolhof verschijnt. Bij het spel in wedijver met de tegenstander moet elke speler 5 stukken kaas opeten.

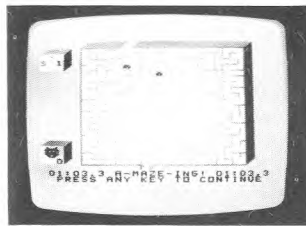
☛ Ostjakt

Innan utgången syns på nästa labyrint måste musen äta upp de 10 ostbitarna. Vid samarbetspel måste Ni gemensamt äta upp de 10 ostbitarna innan utgången syns på nästa labyrint. Vid konkurrensspel skall varje spelare äta 5 ostbitar.



- D** In invisibility option only those passages are shown which a mouse has of passed through. If you need help from the computer, press FCTN 7 (AID).
- Im** Spiel mit dem unsichtbaren Labyrinth sehen Sie nur die Labyrinthgänge, die Sie passiert haben. Wollen Sie Hilfestellung vom Computer, drücken Sie die Taste FCTN 7 (AID).
- Dans l'option** »invisible«, seules les allées dans lesquelles la souris est passée apparaissent sur l'écran. Si vous désirez l'aide de l'ordinateur, appuyez sur la touche FCTN 7 (AID).

- D** Solo nel caso del labirinto invisibile si visualizzeranno i passaggi percorsi dal topo. Se intendete farVi aiutare dal computer, premere FCTN 7 (AID).
- Bij de mogelijkheid van een onzichtbaar doolhof worden alleen die doorgangen getoond waar de muis doorheen is gegaan. Als u hulp van de computer nodig hebt druk dan op FCTN 7 (AID) (HULP).**
- Vid spel med osynlig labyrint syns bara de gångar som en mus har gått igenom. Om Du behöver hjälp från datorn trycker Du ned FCTN 7 (AID).**



- When you have reached the exit of the maze or your mouse has been caught by the cat, press any key and the selection list appears.**
- Wenn Sie den Labyrinth-Ausgang erreicht haben oder Ihre Maus von der Katze gefressen wurde, drücken Sie eine beliebige Taste und die Wahlliste erscheint.**
- Lorsque vous avez atteint la sortie du labyrinthe, ou lorsque votre souris a été mangée par le chat, appuyez sur n'importe quelle touche pour faire apparaître la liste de sélection.**
- Una volta raggiunta l'uscita del labirinto oppure quando il topo sarà stato preso dal gatto, premendo un tasto qualsiasi apparirà l'elenco selezione giochi.**
- Als u de uitgang van het doolhof bereikt hebt of als uw muis gevangen is door de kat, druk dan op een willekeurige toets, en de selectie lijst verschijnt.**
- När Du nått utgången på labyrinten eller musen har fångats av katten, trycker Du ned någon av tangenterna så kommer val-listan fram.**



- | | | |
|--|--|--|
| <p>Press</p> <p>FCTN 8 (REDO) –
Replay the same maze,
same options</p> <p>FCTN 6 (PROC'D) –
Play a new maze with
the same options</p> <p>FCTN 9 (BACK) –
Change Options (list
appears)</p> <p>FCTN + (QUIT) –
End the Game</p> | <p>Taste</p> <p>FCTN 8 (REDO) –
Neues Spiel, gleiches
Labyrinth, gleiche Be-
dingungen</p> <p>FCTN 6 (PROC'D) –
Neues Labyrinth, unver-
änderte Bedingungen</p> <p>FCTN 9 (BACK) –
Auflistung der Wahl-
möglichkeiten erscheint</p> <p>FCTN + (QUIT) –
Rückkehr zum Titelbild</p> | <p>Appuyez sur</p> <p>FCTN 8 (REDO) – pour réutiliser le
même labyrinthe avec
les mêmes options</p> <p>FCTN 6 – pour utiliser un nou-
veau labyrinthe avec
les mêmes options</p> <p>FCTN 9 – pour changer les op-
tions (la liste de sélec-
tion apparaîtra)</p> <p>FCTN = pour finir le jeu
(QUIT)</p> |
| <p>Premere</p> <p>FCTN 8 (REDO) –
Per ricominciare con lo
stesso labirinto e le
stesse scelte</p> <p>FCTN 6 (PROC'D) –
Per ricominciare il gioco
con un nuovo labirinto
e le stesse scelte</p> <p>FCTN 9 (BACK) –
Per cambiare le scelte
(si visualizzerà l'elenco)</p> <p>FCTN + (QUIT) –
Per terminare il gioco</p> | <p>Druk op</p> <p>FCTN 8 (REDO) (OPNIEUW) –
Opnieuw spelen van het
zelfde doolhof, dezelfde
mogelijkheden.</p> <p>FCTN 6 (PROC'D)
(DOORGAAN) –
Speel een nieuw dool-
hof met dezelfde mo-
gelijkheden.</p> <p>FCTN 9 (BACK) (TERUG) –
Verander de mogelij-
keden (er verchiijnt een
lijst)</p> <p>FCTN + (QUIT) (VERLATEN) –
Eind van het spel.</p> | <p>Tryck ned</p> <p>FCTN 8 (REDO) –
Spela om samma laby-
rint, samma valmöjlig-
heter</p> <p>FCTN 6 (PROC'D) –
Spela en ny labyrint med
samma valmöjligheter</p> <p>FCTN 9 (BACK) –
Ändra valmöjligheterna
(listan kommer fram)</p> <p>FCTN + (QUIT) –
Slut på spelet</p> |

- ⒸⒹ Logic, a good memory and concentration are needed to play A-MAZE-ING with the TI Home Computer.
- Ⓓ Logik, Merkfähigkeit und Konzentration sind gefordert, wenn Sie mit dem TI Home-Computer Katz & Maus spielen.
- Ⓕ Pour jouer à A-MAZE-ING sur l'ordinateur domestique TI vous avez besoin de logique, de concentration et une bonne mémoire.
- Ⓘ Per giocare a A-MAZE-ING coll' Home Computer TI bisogna essere dotati di buona memoria e di ottima capacità logica e di concentrazione.
- ⒹⒻ Logica, een goed geheugen en concentratie zijn nodig voor het spelen van A-MAZE-ING met de TI Huiscomputer.
- Ⓐ Det behövs logik, bra minne och koncentrationsförmåga för att spela A-MAZE-ING med TI Home Computer.