

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.

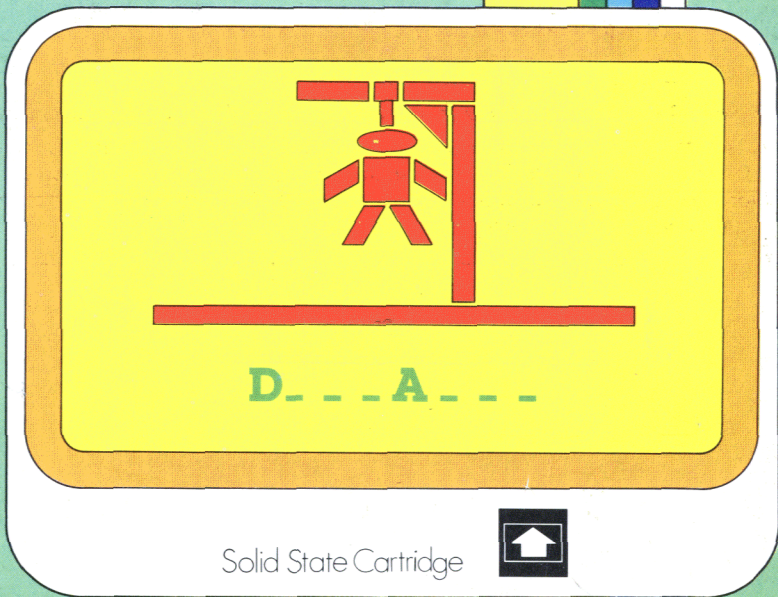
Hopefully after all that, I end up with a presentable file. If you find missing pages, pages in the wrong order, anything else wrong with the file or simply want to make a comment, please drop me a line (see above).

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



Model PHM 3037
HANG MAN





GB General Information

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

D Generelle Information

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

F Informations générales

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

I Indicazione generale

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

NL Algemene aanwijzing

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

S Allmänna upplysningar

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

GB Necessary System:

Home Computer TI 99/4A, Television Set

D Notwendige Geräteausstattung:

Home Computer TI 99/4A, Fernseher

F Equipment requis:

Ordinateur familial TI 99/4A, poste de télévision

I Sistema richiesto:

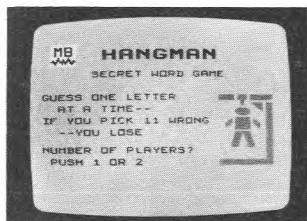
Home Computer TI 99/4A, televisore

NL Benodigde apparatuur:

Home Computer TI 99/4A, televisietoestel

S Erfoderlig utrustning

Home Computer TI 99/4A, TV-apparat



- ③ With hangman you can easily and in an entertaining way improve your word knowledge. Slide in the program module, press key 2 and begin to learn without any effort.
- ④ Mit Hangman kann man auf unterhaltsame Art spielerisch seinen Wortschatz in Fremdsprachen, oder die Orthographie seiner Muttersprache verbessern. Stecken Sie das Programm-Modul ein, Taste 2 drücken und schon können Sie spielerisch lernen.
- ⑤ Le jeu du Pendu vous permettra d'améliorer facilement, et d'une façon amusante, vos connaissances des langues étrangères, ou l'orthographe de votre langue maternelle. Introduisez le module de programme, appuyez sur la touche 2 et vous pouvez commencer.
-
- ① Con l'hangman (carnefice) potrete migliorare, in modo facile e divertente, la conoscenza di lingue straniere o l'ortografia della Vostra lingua madre. Inserite il modulo-programma, premete il tasto 2 e potrete imparare senza alcuno storzo.
- ② Met de beul kunt u op een gemakkelijke en onderhoudende manier uw kennis verbeteren van vreemde talen of de spelling-leer van uw moedertaal. De programma module er insteken toets 2 indrukken en begin te leren zonder moeite.
- ③ Med hangman kan du lätt och på ett underhållande sätt förbättra dina kunskaper i främmande språk eller rättstavningsreglerna i ditt eget språk. Skjut in programmodulen, tryck på tangent 2, och börja lära utan ansträngning.
-
- ④ Play against the computer or against a friend. You have to guess a word in a maximum of 11 attempts.
 Key 1 – Computer
 Key 2 – two players
- ⑤ Spielen Sie gegen den Computer oder einen Mitspieler. Sie müssen mit maximal 11 Versuchen ein Wort erraten.
 Taste 1 – Computer
 Taste 2 – Mitspieler
- ⑥ Jouez contre l'ordinateur ou contre l'un de vos amis.
 Vous avez onze essais pour deviner un mot:
 Touche 1 – contre l'ordinateur
 Touche 2 – deux joueurs
-
- ① Potete giocare contro il computer o un avversario. Dovete indovinare una parola con un massimo di 11 tentativi.
 Tasto 1 – Computer
 Tasto 2 – due giocatori
- ② Speel tegen de computer of tegen een vriend(in). U moet een woord raden in maximaal 11 pogingen.
 Toets 1 – Computer
 Toets 2 – twee spelers
- ③ Spela mot datorn eller mot en annan spelare. Du måste gissa ett ord på högst 11 försök.
 Tangent 1 – dator
 Tangent 2 – två spelare



Ⓒ Game selection list

Key 1 – Guessing words
(the correctly guessed letters are placed at the correct positions)

Key 2 – Scramble
(the correctly guessed letters appear on the screen in the order in which they are guessed).

Ⓓ Spielwahl-Liste

Taste 1 = Wörrerraten
(die richtig erratenen Buchstaben werden an die richtige Stelle plaziert)

Taste 2 = Scramble
(die richtig erratenen Buchstaben werden in der geratenen Reihenfolge angeordnet)

Ⓔ Sélection du jeu:

Touche 1 – Devinez les mots.
(Les lettres correctement devinées sont placées aux endroits corrects).

Touche 2 – Mêleé.
(Les lettres correctement devinées apparaissent sur l'écran dans l'ordre où vous les avez devinées).

Ⓒ Elenco scelta giochi

Tasto 1 – Indovinate le parole
(le lettere indovinate correttamente vengono inserite nella posizione esatta)

Tasto 2 – Scramble
(le lettere indovinate correttamente compaiono sullo schermo nell'ordine in cui vengono indovinate)

Ⓓ Keuzelijst van spelen

Toets 1 – Woorden raden
(de juist geraden letters worden op de juiste plaats gezet)

Toets 2 – Scramble
(de juist geraden letters verschijnen op het scherm in de volgorde waarin zij geraden zijn)

Ⓔ Spelvalslista

Tangent 1 – Gissa orden
(rätt gissade bokstäver placeras på sina rätta platser)

Tangent 2 – Scramble
(rätt gissade bokstäver syns på skärmen i den ordningsföljd de gissats).



Ⓒ Selection of skill level

Enter the number of letters (from 5 to 9) that you want in the word.

Ⓓ Wahl des Schwierigkeitsgrades

Geben Sie die Buchstabenanzahl des zu erratenden Wortes ein (5–9).

Ⓔ Sélection du niveau de difficulté:

Introduisez le nombre de lettres (de 5 à 9) que vous désirez dans le mot.

Ⓒ Scelta grado di abilità

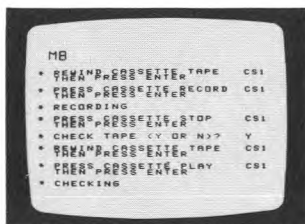
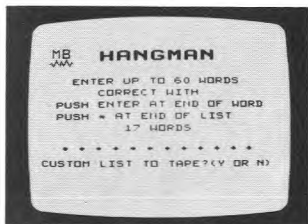
Registrate il numero di lettere (da 5 a 9) volute nella parola.

Ⓓ Keuze van vaardigheidsniveau

Stel het aantal letters in (van 5 tot 9) die u in het woord wilt.

Ⓔ Val av svårhetsgrad

Slå in det antal bokstäver (från 5 till 9) som du vill ha i ordet.



ⓐ If you do not want to use the pre-programmed HANGMAN vocabulary you can create your own list of words (up to 60 words, each word up to 12 letters) – pushbutton 2, or load an existing list into the computer from a cassette recorder – pushbutton 3.

When you are making up your wordlist, press ENTER after each word and * at the end of the list.

You can now store this list in a cassette recorder* – button Y.

The screen tells you exactly what to do:

1. Let the tape rewind – ENTER
2. Press record button – ENTER
3. The computer now loads the words
4. Taperun stop – ENTER
5. The computer asks if it should check the recording – button Y
6. Rewind tape – ENTER
7. Press the play button – ENTER
8. The computer checks the recording and then tells you whether or not the list has been stored successfully.

* To connect a cassette recorder, see »Operating Instructions«.

ⓑ Falls Sie nicht mit dem fest abgespeicherten Wortschatz von HANGMAN spielen wollen, können Sie eine eigene Wortliste (max. 60 Wörter zu je 12 Buchstaben) erstellen – Taste 2 oder eine bestehende Wortliste vom Kassettenrecorder in den Computer laden – Taste 3.

Beim Erstellen einer Wortliste drücken Sie nach jedem Wort ENTER und am Ende der Liste *. Jetzt können Sie diese Liste auf einem Kassettenrecorder* abspeichern – Taste Y.

Der Bildschirm sagt Ihnen genau was Sie tun müssen:

1. Band zurücklaufen lassen – ENTER
2. Aufnahmetaste drücken – ENTER
3. Jetzt lädt der Computer die Wörter um
4. Bandlauf Stop – ENTER
5. Der Computer fragt ob er die Aufnahme kontrollieren soll – Taste Y
6. Band zurückspulen – ENTER
7. Abspieltaste drücken – ENTER
8. Der Computer kontrolliert die Aufnahme und sagt Ihnen dann, ob die Speicherung in Ordnung ist oder nicht.

* Anschluß eines Kassettenrecorders siehe »Bedienungsanleitung«.

Ⓒ Si vous ne voulez pas utiliser le vocabulaire préprogrammé du Jeu du Pendu, vous pouvez créer votre propre liste de mots (60 mots maximum de 12 lettres maximum chacun) – appuyez sur le bouton 2, ou charger une liste existante dans l'ordinateur à partir d'un magnétophone à cassette – appuyez sur le bouton 3.

Lorsque vous établissez votre liste de mots, appuyez sur ENTER après chaque mot, et sur * à la fin de la liste.

Vous pouvez maintenant sauvegarder cette liste sur un magnétophone à cassette* – bouton Y. L'écran vous dira exactement ce que vous devez faire:

1. Laissez la bande se rebobiner – ENTER
2. Appuyez sur le bouton d'enregistrement – ENTER
3. Les mots sont mis en mémoire dans l'ordinateur
4. Arrêt de la bande – ENTER
5. L'ordinateur vous demande s'il doit vérifier l'enregistrement – bouton Y
6. Rebobinez la bande – ENTER
7. Appuyez sur le bouton de jeu – ENTER
8. L'ordinateur vérifie l'enregistrement et vous informe si la liste a bien été mise en mémoire ou non.

* Pour brancher un magnétophone à cassette, consultez les »Instructions d'Emploi«.



- ❶ In caso non vogliate utilizzare il vocabolario già a programma per il gioco »il Carnefice« potete crearne uno Voi stesso (fino a 60 parole, ciascuna per un massimo di 12 lettere) – Pulsante 2, oppure caricare un vocabolario esistente nel computer con un registratore a cassetta – Pulsante 3.
- Quando create il Vostro vocabolario, premete ENTER dopo ogni parola e l'asterisco * alla fine del vocabolario.
- Ora potete conservare il vocabolario così creato su un nastro cassetta* – Pulsante Y.
- Sullo schermo compaiono le istruzioni precise:
1. Lasciare riavvolgere il nastro – ENTER
 2. Premere il pulsante di registrazione – ENTER
 3. Il computer ora carica le parole
 4. Arresto del nastro – ENTER
 5. Il computer domanda se deve controllare la registrazione – Pulsante Y
 6. Riavvolgimento nastro – ENTER
 7. Premere il pulsante di gioco – ENTER
 8. Il computer controlla la registrazione e Vi dice se il vocabolario è stato caricato o no.
- ❷ Als u de voorgeprogrammeerde woordenlijst voor GALGJE niet wenst te gebruiken kunt u uw eigen lijst met woorden maken (tot maximaal 60 woorden, elk woord met maximaal 12 letters) – drukknop 2, of een bestaande lijst in de computer laden vanaf een cassette recorder – drukknop 3.
- Als u uw eigen woordenlijst maakt moet u na elk woord op ENTER drukken en op * aan het eind van de lijst.
- U kunt nu deze lijst opslaan in een cassette recorder* – knop Y.
- Het scherm vertelt u precies wat u moet doen:
1. Laat de band terug spoelen – ENTER
 2. Druk op de opname knop – ENTER
 3. De computer laadt nu de woorden
 4. Stop de band – ENTER
 5. De computer vraagt of hij de opname moet controleren – knop Y
 6. Band terug spoelen – ENTER
 7. Druk op de speelknop – ENTER
 8. De computer controleert de opname en vertelt u dan of de lijst al dan niet met succes is opgeslagen.
- ❸ Om Du inte vill använda den programmerade HANGMAN-vocabulären kan Du skapa en egen ordlista (upp till 60 ord med upp till 12 bokstäver i varje ord) – knapp 2, eller ladda en befintlig lista i datorn från en kassetbandspelare – knapp 3.
- När Du sätter ihop ordlisten skall Du trycka ned ENTER efter varje ord samt * när listan är färdig.
- Sedan kan Du lagra listan i en kassetbandspelare* – knapp Y.
- Bildskärmen talar om exakt hur Du skall göra:
1. Låt bandet spola tillbaka – ENTER
 2. Tryck på inspelningsknappen – ENTER
 3. Datorn laddar nu orden
 4. Bandstopp – ENTER
 5. Datorn frågar om den skall kontrollera inspelningen – knapp Y
 6. Spola tillbaka bandet – ENTER
 7. Tryck på spelknappen – ENTER
 8. Datorn kontrollerar det inspelade och anger sedan om listan har lagrats på rätt sätt.

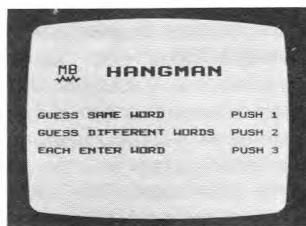
* Per collegare un registratore a cassetta riferirsi alle »Istruzioni per l'uso«.

* Voor het aansluiten van een cassette recorder, zie »Bedienings Instructies«.

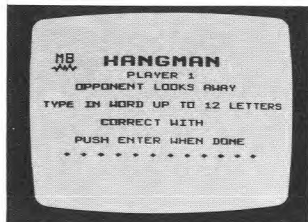
* »Bruksanvisningen« visar hur kassetbandspelaren ansluts.



- ② Guess the wanted word. You have 11 attempts. With SHIFT »8« you can buy a letter which will deduct 3 points from your score.
- ② Raten Sie das gesuchte Wort. Sie haben 11 Versuche. Mit der Taste SHIFT »8« können Sie einen Buchstaben kaufen. Er kostet 3 Rateversuche.
- ② Devinez le mot caché. Vous avez onze essais pour réussir. Vous pouvez »acheter« une lettre en appuyant SHIFT »8«, mais ceci déduira 3 points de votre score.
-
- ① Indovinate la parola voluta. Potete tentare 11 volte. Mediante il tasto SHIFT »8« potete acquistare una lettera che dedurrà 3 punti dal Vostro punteggio.
- ① Raad het gevraagde woord. U mag 11 keer proberen. Met SHIFT »8« kunt u een letter kopen maar daarvoor worden 3 punten van uw score afgetrokken.
- ① Gissa det önskade ordet. Du har 11 försök. Med SHIFT »8« kan du köpa en bokstav som drar av 3 poäng från ditt poängtal.



- ② When you play against a friend, you can take turns guessing – key 1; or guess different words – key 2; or each player enters a word to be guessed by the partner, key 3.
- ② Wenn Sie gegen einen Mitspieler spielen, können Sie abwechselnd raten – Taste 1; verschiedene Worte erraten – Taste 2 oder jeder dem anderen ein Wort vorgeben, Taste 3.
- ② Lorsque vous jouez avec un ami, vous pouvez devinez les mots à tour de rôle = touche 1; ou devinez des mots différents = touche 2; ou chaque joueur peut introduire un mot que son partenaire devra deviner – touche 3.
-
- ① Se giocate contro un avversario, potete indovinare a turno – tasto 1; o indovinare parole diverse – tasto 2; oppure ciascun giocatore registra una parola che dovrà essere indovinata dal compagno – tasto 3.
- ① Als u tegen een vriend(in) speelt kunt u om de beurt raden – toets 1; of verschillende woorden raden – toets 2; of elke speler voert een woord in dat geraden moet worden door een ander – toets 3.
- ① När du spelar med en annan spelare, gissar ni i tur och ordning – tangent 1; eller gissar olika ord – tangent 2; eller vardera spelaren slår in ett ord som skall gissas av motspelaren – tangent 3.



- ⑧ When you enter a word for your opponent to guess, you should do so secretly. With SHIFT S you can correct errors entered. After having entered the word, press ENTER.
- ⑨ Wenn Sie Ihrem Mitspieler ein Wort vorgeben wollen, sollte dieser bei der Eingabe wegsehen. Bei falscher Eingabe können Sie mit SHIFT S korrigieren. Nach der Worteingabe drücken Sie ENTER.
- ⑩ Demandez à votre partenaire de se retourner lorsque vous désirez introduire un mot à deviner. Les erreurs de frappe peuvent être corrigées à l'aide de SHIFT S. Une fois que vous avez tapé le mot, appuyez sur la touche ENTER.
-
- ⑪ Registrare segretamente la parola che dev'essere indovinata dal Vostro avversario. Mediante il tasto SHIFT S potrete correggere gli errori di registrazione. Dopo aver registrato la parola premete il tasto ENTER.
- ⑫ Als u een woord in wil voeren dat uw tegenstander moet raden moet u het in het geheim doen. Met SHIFT S kunt u fouten herstellen. Na het woord ingevoerd te hebben moet u op ENTER drukken.
- ⑬ När du slår in ett ord som din motspelare skall gissa, skall du göra det i hemlighet. Med SHIFT S kan du rätta till inslagna fel. Sedan du slagit in ordet trycker du ned ENTER.



④ In the scramble game the correct letters appear in the order in which they are guessed. When the last correct letter is guessed the computer unscrambles the letters automatically.

After a game you may return to the list with SHIFT 2 or to the master title screen with FCTN QUIT.

④ Bei Scramble werden die Buchstaben der Ratefolge nach eingesetzt. Erst wenn alle Buchstaben richtig erraten sind, ordnet der Computer die Buchstaben richtig.

Nach einem Spiel können Sie mit SHIFT 2 zur Wahlliste springen, mit FCTN QUIT zum Titelbild.

④ Dans le jeu 'Mêlée', les lettres qui ont été correctement devinées apparaissent dans l'ordre où vous les avez devinées. Lorsque la dernière lettre est devinée, l'ordinateur remet automatiquement le mot dans l'ordre. A la fin du jeu, vous pouvez retourner à la liste en appuyant sur la touche SHIFT 2, ou à l'écran d'introduction avec FCTN QUIT.

④ Nella versione »scramble« del gioco, le lettere esatte compaiono nell'ordine in cui sono state indovinate. Una volta indovinata l'ultima lettera, il computer rimetterà in ordine automaticamente le lettere. Dopo una partita si può ritornare all'elenco mediante il tasto SHIFT 2 oppure allo schermo principale premendo il tasto FCTN QUIT.

④ Bij het scramble spel verschijnen de juiste letters in de volgorde waarin zij zijn geraden. Als de laatste juiste letter geraden is ontwart de computer de letters automatisch. Na een spel kunt u teruggaan naar de lijst met SHIFT 2 of naar het titelbeeld met FCTN QUIT.

④ I Scramble-spelet syns rätta bokstäverna i den ordningsföljd de gissas. När den sista rätta bokstaven gissas ordnar datorn automatiskt bokstäverna till rätt ordningsföljd. Efter ett spel kan du återgå till listan med SHIFT 2 eller till titelbilden med FCTN QUIT.

- GB With hangman you can easily and in an entertaining way improve your word knowledge.
- D Mit Hangman kann man auf unterhaltsame Art spielerisch seinen Wortschatz in Fremdsprachen, oder die Orthographie seiner Muttersprache verbessern.
- F Le jeu du Pendu vous permettra d'améliorer facilement, et d'une façon amusante, vos connaissances des langues étrangères, ou l'orthographe de votre langue maternelle.
- I Con l'hangman (carnefice) potrete migliorare, in modo facile e divertente, la conoscenza di lingue straniere o l'ortografia della Vostra lingua madre.
- NL Met de beul kunt u op een gemakkelijke en onderhoudende manier uw kennis verbeteren van vreemde talen of de spellingleer van uw moedertaal.
- S Med hangman kan du lätt och på et underhållande sätt förbättra dina kunskaper i främmande språk eller rättstavningsreglerna i dit eget språk.

