

**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).

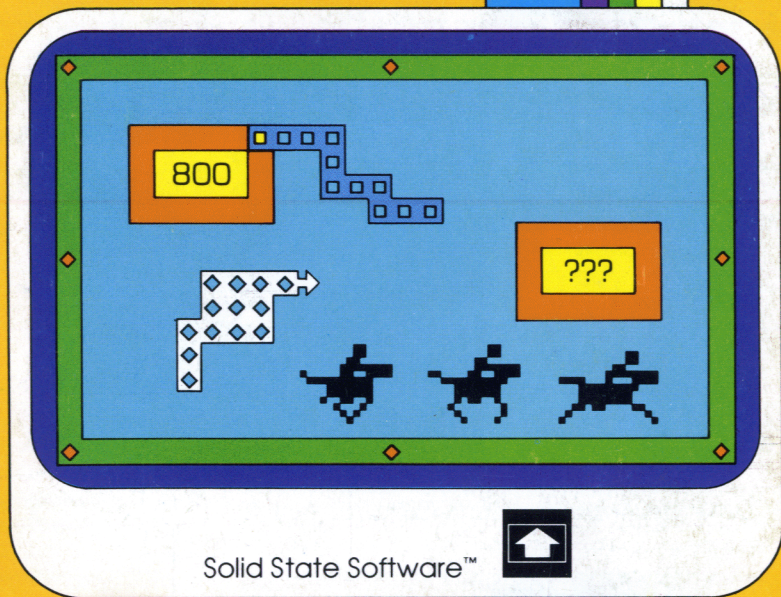
It is my hope that you find the file of use to you personally – I know that I would have liked to have found some of these files years ago – they would have saved me a lot of time !

Colin Hinson

In the village of Blunham, Bedfordshire.



TEXAS INSTRUMENTS



Solid State Software™

Model PHM 3034  
**HUSTLE**



**GB General Information**

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

**D Generelle Information**

Bevor Sie ein Programm-Modul in Ihren Home Computer einstecken, lesen sie bitte zuerst die »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-programma nel Vostro Home Computer vogliate consultare la »Prima di cominciare« per l'utente.

**N 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 program-modul i din Home Computer bör du läsa »Läs detta först«.

**GB Necessary System:**

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

**D Notwendige Geräteausstattung:**

Home Computer TI 99/4A, Fernseher, Fernbedienung

**F Equipment requis:**

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

**I Sistema richiesto:**

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

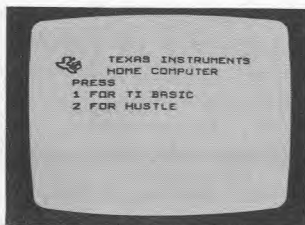
**N Benodigde apparatuur:**

Home Computer TI 99/4A, televisietoestel, afstandsbediening

**S Erfoderlig utrustning**

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





ⓑ Playing Hustle against the computer or against an opponent. You can improve your reactions and skill in an exciting chase for points.

Slide in the programm module, press key 2 and the tactical game begins.

ⓐ Trainieren Sie mit Hustle Ihr Reaktionsvermögen gegen den Computer oder einen Mitspieler in einer spannenden Punktejagd. Programm-Modul einstecken, Taste 2 drücken und das Taktik-Spiel kann beginnen.

ⓑ En jouant à Hustle contre l'ordinateur ou contre un adversaire, vous améliorerez la rapidité de vos réflexes.

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

ⓐ Giocando all'Hustle contro il computer o contro un avversario, potrete esercitare la Vostra capacità di reazione in una entusiasmante caccia ai punti.

Inserite il modulo-programma, premete il tasto 2 ed ha inizio il gioco tattico.

ⓑ Met het spelen van Hustle tegen de computer of tegen een tegenstander kunt u uw reactievermogen trainen in een opwindende jacht op punten.

De programmamodule er instecken, toets 2 indrukken en het tactische spel begint.

ⓑ När du spelar Hustle mot datorn eller mot en motspelare kan du träna reaktionsförmågan i en spännande poängjakt.

Skjut in programmodulen, tryck på tangent 2, och taktikspelet kan börja.



ⓑ Selection of game against the computer – key 1 against an opponent – key 2

ⓑ Ihre Spielwahl

Taste 1 – gegen Computer  
Taste 2 – gegen Mitspieler

ⓑ Sélection du jeu contre l'ordinateur = touche 1 contre un adversaire = touche 2

ⓑ Scelta del gioco contro il computer – tasto 1 contro un avversario – tasto 2

ⓑ Keuze van het spel tegen de computer – toets 1 tegen een tegenstander – toets 2

ⓑ Val av spel mot datorn – tangent 1 mot en motspelare – tangent 2



ⓑ Playing against the computer:

Version: Normal key 1  
Countdown key 2  
Countup key 3  
Level: Novice key 1  
Amateur key 2  
Hustler key 3

influences »snake« speed

ⓑ Contre l'ordinateur

Mode: Normal touche 1  
Décroissant touche 2  
Croissant touche 3  
Niveau: Novice touche 1  
Amateur touche 2  
Hustler touche 3

influence la vitesse du 'serpent'

ⓑ Das Spiel gegen den Computer:

Spielmodus: Normal Taste 1  
Countdown Taste 2  
Countup Taste 3  
Spielstärke: Anfänger Taste 1  
Amateur Taste 2  
Profi Taste 3

beeinflusst die Geschwindigkeit der »Schlangen«

ⓑ Nel gioco contro il computer

Versione: Normale tasto 1  
Conteggio alla rovescia tasto 2  
Conteggio taso 3  
Livello: Principiante tasto 1  
Dilettante tasto 2  
Professionista tasto 3

si varia la velocità del serpente



### NL Spelen tegen de computer

Manier: Normal	toets 1
Aftellen	toets 2
Optellen	toets 3
Niveau: Nieuweling	toets 1
Amateur	toets 2
Hustler	toets 3

beïnvloedt de snelheid van de slang.

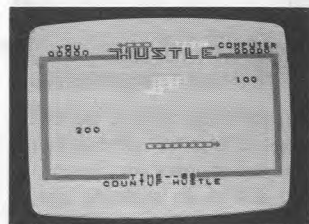
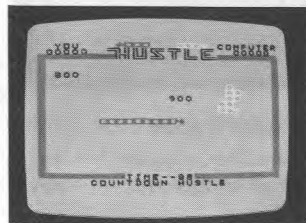
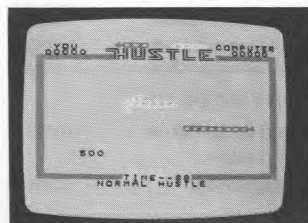
### S Spel mot datorn

Spelsätt: Normal	tangent 1
Countdown	tangent 2
Countup	tangent 3
Svår- Nybörjare	tangent 1
hets- Amatör	tangent 2
grad: Proffs	tangent 3

påverkar »ormens« hastighet

### S Countdown

Ju snabbare du når målrutan, desto fler poäng får du. Målrutan räknar ned från 900.



### EN Normal

Try to win points with your snake. You move your snake with the remote controllers.

### DE Hustle normal

Gehen Sie mit Ihrer Schlange auf Punktejagd. Die Schlange bewegen Sie mit der Fernbedienung.

### FR Mode normal

Essayez de gagner des points grâce à votre serpent. Vous déplacez votre serpent à l'aide des manettes de contrôle.

### IT Gioco normale

Cercate di accumulare punti con il serpente. Spostare il vostro serpente mediante i comandi a distanza.

### NL Normaal

Probeer punten te verdienen met uw slang. U beweegt uw slang met de afstandsbediening.

### S Normal

Försök vinna poäng med din orm. Du förflyttar ormen med fjärrkontrollerna.

### EN Countdown

The sooner you reach a target box, the more points you receive. The target boxes count down from 900.

### DE Hustle Countdown

Je schneller Sie ein »Punkteziel« erreichen, desto mehr Punkte können Sie sammeln. Die »Punkteziele« zählen von 900 abwärts.

### FR Mode Décroissant

Plus vous atteignez une case »objectif« rapidement et plus vous recevez un grand nombre de points. Les cases »objectif« décompte à partir de 900 points.

### IT Conteggio alla rovescia

Si segnano tanti più punti quanto più rapidamente si raggiunge il riquadro meta. I riquadri meta partono da 900 contando alla rovescia.

### NL Aftellen

Hoe eerder u een doelgebied bereikt hoe meer punten u krijgt. De doelgebieden tellen af van 900.

### EN Countup

The longer it takes your snake to hit the target box, the more points you receive. The target boxes count up from 100.

### DE Hustle Countup

Lassen Sie Ihre Schlange das »Punkteziel« so spät wie möglich »fressen«. Die »Punkteziele« zählen von 100 aufwärts.

### FR Mode Croissant

Plus vous êtes long à atteindre une case »objectif« avec votre serpent et plus vous obtenez de points. Les cases »objectif« commence à compter à partir de 100.

### IT Conteggio

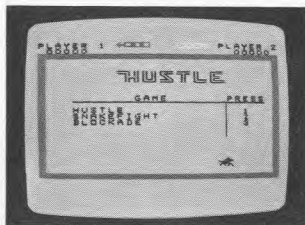
Si segnano tanti più punti quanto maggiore è il tempo impiegato dal serpente a colpire la meta. Il conteggio dei riquadri meta parte da 100.

### NL Optellen

Hoe langer het duurt voor uw slang een doelgebied raakt hoe meer punten u krijgt. De doelgebieden tellen op vanaf 100.

### S Countup

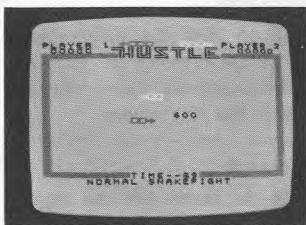
Ju längre det tar för ormen att nå målrutan, desto fler poäng får du. Målrutan räknar upp från 100.


**Spelen tegen een tegenstander** **Spel mot en motspelare**

Manier: Hustle	– toets 1	Spelsätt: Hustle	– tangent 1
Slangen-gevecht	– toets 2	Ormkamp	– tangent 2
Blokkade	– toets 3	Blockad	– tangent 3
Niveau: Nieuweling	– toets 1	Svår- hets- grad:	Nybörjare – tangent 1
Amateur	– toets 2	Amatör	– tangent 2
Hustler	– toets 3	Proffs	– tangent 3

**Playing against an opponent player**

Version: Hustle	– key 1
Snakefight	– key 2
Blockade	– key 3
Level: Novice	– key 1
Amateur	– key 2
Hustler	– key 3


**Snakefight**

Try to avoid the target boxes and to »devour« the opponent snake, as target box total is added to your opponent's score. Only when you »devour« the opponent's snake are points on the screen added to your score.

**Lotta contro il serpente**

Cercate di evitare le mete e di »divorare« il serpente avversario, le mete colpite andranno aggiunte al punteggio del Vostro avversario.

Solo quando riuscirete a »divorare« il serpente avversario i punti sullo schermo andranno aggiunti al Vostro punteggio.

**Das Spiel gegen einen Mitspieler**

Spiel- modus: Hustle	– Taste 1
(wie gegen Computer)	
Schlangen- kampf	– Taste 2
Blockade	– Taste 3
Spiel- stärke: Anfänger	– Taste 1
Amateur	– Taste 2
Profi	– Taste 3

**Schlangenkampf**

Versuchen Sie, den »Punktezielen« auszuweichen und die gegnerische Schlange zu fressen, denn gefressene »Punkteziele« werden dem Mitspieler zugerechnet. Nur wenn Sie die gegnerische Schlange »fressen«, erhalten Sie die Punkte, die sich auf dem Bildschirm befinden.

**Slangengevecht**

Probeer de doelgebieden te vermijden en de slang van uw tegenstander te »verslinden« want geraakte doelgebieden worden opgeteld bij de score van uw tegenstander.

Alleen als u de slang van uw tegenstander »verslindt« worden de punten op het scherm bij uw score opgeteld.

**Jeu contre un adversaire**

Mode: Hustle	– touche 1
Combat de serpents	– touche 2
Blocade	– touche 3
Niveau: Novice	– touche 1
Amateur	– touche 2
Hustler	– touche 3

**Combat de serpents**

Essayez d'éviter les cases »objectif« et de »dévorer« votre adversaire. Les points sont ajoutés au score de votre adversaire à chaque fois qu'une case »objectif« est touchée.

Ce n'est seulement que lorsque vous avez dévoré le serpent de votre adversaire que les points affichés s'ajoutent à votre score.

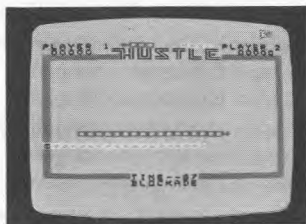
**Ormkamp**

Försök undvika målrutorna och »sluka« motståndarormen då målrutsträffar tillräknas din motspelares poängtavla.

Endast när du »slukar« motståndarens orm kan poängen på skärmen läggas till på din poängtavla.

**Gioco contro un avversario**

Versione: Hustle	– tasto 1
Lotta contro il serpente	– tasto 2
Blocco	– tasto 3
Livello: Principiante	– tasto 1
Dilettante	– tasto 2
Professionista	– tasto 3



**Ⓒ** Blockade

Corner your opponent's snake!  
When it crashes into an obstacle,  
you score 100 points.

**Ⓓ** Blockade

Treiben Sie die gegnerische  
Schlange in die Enge. Stößt sie  
mit irgendetwas zusammen, er-  
halten Sie 100 Punkte.

**Ⓕ** Blocade

Coinçez le serpent de votre ad-  
versaire! Lorsqu'il s'écrase contre  
un obstacle, vous obtenez  
100 points.

**Ⓔ** Blocco

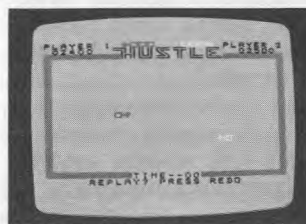
Mettete in difficoltà il serpente  
avversario. Quando urta contro  
un ostacolo, realizzate 100 punti.

**Ⓜ** Blokkade

Drijf de slang van uw tegen-  
stander in een hoek. Als hij tegen  
een hindernis botst krijgt u 100  
punten.

**Ⓖ** Blockad

Stäng in motståndarens orm!  
När den stöter på ett hinder får  
du 100 poäng.



**Ⓒ** When the game is over, you can  
replay it – keys FCTN REDO,  
choose a new level – keys  
FCTN BACK, or return to the  
master title screen – FCTN QUIT.

**Ⓓ** Ist die Spielrunde beendet, kön-  
nen Sie gleich noch einmal spie-  
len – Tasten FCTN REDO, einen  
neuen Spielmodus wählen –  
Tasten FCTN BACK, oder zum  
Titelbild zurückkehren – Tasten  
FCTN QUIT.

**Ⓕ** Lorsque le jeu est terminé, vous  
pouvez recommencer un jeu,  
en appuyant sur la touche FCTN  
REDO, choisir un nouveau ni-  
veau avec la touche FCTN  
BACK, ou revenir à l'écran  
d'introduction avec la touche  
FCTN QUIT.

**Ⓔ** Finita la partita, si può ricominciare  
da capo – tasti FCTN  
REDO, scegliere un nuovo livello  
di difficoltà FCTN BACK, oppure  
ritornare allo schermo principale  
– FCTN QUIT.

**Ⓜ** Als het spel beëindigd is kunt u  
het opnieuw spelen – toetsen  
FCTN REDO kies een nieuw  
niveau – toetsen FCTN BACK  
of ga terug naar het titelbeeld –  
toetsen FCTN QUIT.

**Ⓖ** När spelet är slut kan du spela  
på nytt – tangenter FCTN  
REDO, välj en ny svårhetsgrad  
– tangenter FCTN BACK, eller  
återgå till titelbilden – FCTN  
QUIT.



Playing Hustle against the computer or against an opponent. You can improve your reactions and skill in an exciting chase for points.

Trainieren Sie mit Hustle ihr Reaktionsvermögen gegen den Computer oder einen Mitspieler in einer spannenden Punktejagd.

En jouant à Hustle contre l'ordinateur ou contre un adversaire, vous améliorerez la rapidité de vos réflexes.

Giocando all'Hustle contro il computer o contro un avversario, potrete esercitare la Vostra capacità di reazione in una entusiasmante caccia ai punti.

Met het spelen van Hustle tegen de computer of tegen een tegenstander kunt u uw reactievermogen trainen in een opwindende jacht op punten.

När du spelar Hustle mot datorn eller mot en motspelare kan du träna reaktionsförmågan i en spännande poängjakt.

1 103 039 - 0000

TEXAS INSTRUMENTS



© TEXAS INSTRUMENTS  
CORPORATION  
DALLAS, TEXAS