

**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

## HOME COMPUTER ORDINATEUR FAMILIAL

# CHISHOLM TRAIL

ARCADE ENTERTAINMENT

## SOLID STATE CARTRIDGE

This game can be played using the optional Wired Remote Controllers.

Challenges you to drive your cattle to market on the Chisholm Trail. Perils along the way include cattle rustlers and wranglers.





**General Information**

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

**Generelle Information**

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

**Informations générales**

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

**Indicazione generale**

Prima di inserire un modulo-programma nel Vostro Home Computer vogliate consultare la »Prima di cominciare« per l'utente.

**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«.

GB .....	3
D .....	6
F .....	9
I .....	12
NL .....	15
S .....	18
DK .....	21

**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, Televisore, Comandi a distanza

**Benodigde apparatuur:**

Home Computer TI 99/4A, televisietoestel, afstandsbediening

**Erfoderlig utrustning**

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



Chisholm Trail

**GB**

Quick Reference Guide .....	3
Introduction .....	3
Beginning the drive .....	4
On the trail .....	4
Daily survival .....	5
Mileage .....	5
End of the drive .....	5



Chisholm Trail

**D**

Schnellübersicht .....	6
Einführung .....	6
Der Viehtrieb beginnt .....	7
Auf dem Viehtrieb .....	7
Tägliches Überleben .....	8
Meilenstand .....	8
Ende des Viehtriebs .....	8



Chisholm Trail

**F**

Guide de Référence Rapide .....	9
Introduction .....	9
Mise en Route du Troupeau .....	10
Sur la Piste .....	10
Comment Survivre et Progresser .....	11
Kilométrage .....	11
Fin du Jeu .....	11



Chisholm Trail

**I**

Alcune spiegazioni rapide .....	12
Introduzione .....	12
Inizio .....	13
Lungo il cammino .....	13
Sopravvivenza quotidiana .....	14
Il chilometraggio .....	14
Couclusione del cammino .....	14



## Chisholm Trail

**NL**

---

Snelle naslag gids .....	15
Inleiding .....	15
Het begin van het opdrijven .....	16
Op het Spoor .....	16
Dagelijks overleven .....	17
Afstand .....	17
Eind van het opdrijven .....	17

---



## Chisholm Trail

**S**

---

Snabbreferens .....	18
Inledning .....	18
Färdens början .....	19
På färden .....	19
Att överleva från dag till dag .....	20
Tillryggalagda mil .....	20
Slutet på färden .....	20

---



## Chisholm Trail

**DK**

---

Hurtig vejledning .....	21
Introduktion .....	21
Færdens Start .....	22
Undervejs .....	22
Overlevelsen fra dag til dag .....	23
Tilbagelagt afstand .....	23
Færdens afslutning .....	23

---

**QUICK REFERENCE GUIDE**

<b>TI-99/4</b>	<b>TI-99/4A</b>	
↑ (E), ← (S) → (D), ↓ (X)	↑ (E), ← (S) → (D), ↓ (X)	Moves the steer around the playing area.
<b>Q, Y, or ENTER</b>	<b>Q, Y, or .</b>	Fires the steer's gun.
<b>P</b>	<b>P</b>	Pauses the game in progress until you press <b>P</b> again.
<b>SHIFT R (REDO)</b>	<b>FCTN 8 (REDO)</b>	Starts a new game on the same level of play.
<b>SHIFT Z (BACK)</b>	<b>FCTN 9 (BACK)</b>	Returns to the Chisholm Trail title screen so that you can select a new playing level.
<b>SHIFT Q (QUIT)</b>	<b>FCTN = (QUIT)</b>	Returns the computer to the master title screen.

**INTRODUCTION**

Imagine yourself as a cattle rancher before the railroad came to Texas. To get your cattle to market in Kansas City and Chicago, you would have to drive your herd along a cattle trail, such as the Chisholm Trail. This trail extended from San Antonio, Texas, to Abilene, Kansas. From Abilene, the cattle were sent by rail to market in the East.

Although this sounds fairly simple, the cowboys on a cattle drive didn't have an easy time. Daily, they were besieged by perils, including rustlers trying to steal the cattle and steers straying from the rest of the herd. Often, these stray steers would join another herd, where they were branded by the wranglers driving that herd.

Now, with the Chisholm Trail *Solid State Cartridge*, you can relive the excitement of this era. Become the foreman on a cattle drive attempting to get your herd to market along the Chisholm Trail. The module lets you experience, day-by-day, the thrill of accomplishment as you earn points by:

- Eliminating cattle rustlers who are after your herd.
- Avoiding, and possibly destroying, the wranglers who want to put their brands on your cattle.

In addition, each time you successfully survive a day on the drive, you complete another segment of the trail and add another steer to your herd.

Movement on the screen can be controlled by the Wired Remote Controllers or from the keyboard.

1. Turn the computer ON and wait for the master title screen to appear. Then slide the module into the slot on the console.
2. Press any key to make the master selection list appear. To select the module, press the key corresponding to the number beside CHISHOLM TRAIL.



## BEGINNING THE DRIVE

After you choose the game from the master selection list, the Chisholm Trail title screen appears. Press any key within two seconds to go on to the level-of-play display, or wait for the title sequence to end and the next display to appear automatically.

To see a demonstration of the game, do not select a level of play. After a moment, a sample game begins. When you are ready to start your own game, press any key and the game's title screen reappears. Press any key to proceed to the level-of-play display.

You can choose any level of play from 1 through 9. The level you select determines the number of days you have been on the trail, the number of steers you have, the number of shots a steer can fire, and the number of rustlers you must eliminate. These values are listed here.

Level	Day	Number of Steers	Shots per Steer	Number of Rustlers
1	1	4	50	12
2	8	6	50	16
3	15	8	100	16
4	22	10	100	16
5	29	12	100	16
6	36	14	100	16
7	43	16	100	16
8	50	18	100	16
9	57	20	100	16

Note that, with each successive day, the wranglers trying to brand your steer also become smarter.

Press a number from 1 through 9.

## ON THE TRAIL

After you select the level of play, the cattle drive begins. Your herd is in a corral on the left side of the display. At the top, bottom, and right of the display are six branding chutes. The four wranglers trying to brand your herd come out of four of these chutes. Gathered in their campground in the middle of the display are the rustlers. However, only one rustler at a time leaves the camp to chase you.

Above the playing area, the day number, mileage (current score), and high score for this session are displayed. Finally, counters appear above and below your corral to tell you how many shots remain for your current steer.

The number of steers you have at the start of the game depends on your level of play. However, a maximum of four steers appear in the corral. If you have more than four, four are still displayed when one leaves the corral and moves into the playing area.

If you want to pause while playing a game, press **P**. The game in progress pauses indefinitely. Press **P** again to continue the game. After a rustler or wrangler catches any of your steers, you can either stop the game and return to the game's title screen by pressing **BACK** or begin the game over by pressing **REDO**.



## DAILY SURVIVAL

As soon as the playing area appears, the game begins. One of your steers leaves the corral and is ready to begin the first day on trail, eliminating rustlers and wranglers. To move the steer around the playing area, press the arrow keys, ↑ (E), ← (S), → (D), and ↓ (X). Then, when you are ready to fire at a rustler or wrangler, aim the steer in the desired direction and press **Q** or **Y**. The steer has a limited firing range; therefore, you must be fairly close to your target before your shots can destroy it. (**Note:** If you are using the Wired Remote Controllers, move the lever to direct the steer and press the FIRE button to fire a shot.)

To survive from one day on the trail to the next, you must eliminate all of the rustlers before they destroy your herd of steers. The rustlers emerge from their camp one at a time. When one is eliminated, another one appears, unless your steer is in their campground. When the steer leaves the rustlers' area, the next rustler appears. The rustlers do not destroy your steer by shooting him. Instead, they "stomp" him when they are beside him.

In addition to the rustlers, four wranglers in the shape of brands are also after the steer. The wranglers try to "brand" your steer by firing at him. When you destroy a wrangler, it returns to its home chute, which is the same chute it comes out of at the start of the game. However, be careful after destroying a wrangler! If you are in line with a chute's opening when the wrangler is inside, the wrangler fires a high-powered rifle to eliminate the steer. After a brief delay, the wrangler moves back into the playing area. Destroying a wrangler adds to your mileage (score), but does not help you proceed to the next day.

## MILEAGE

As you move the steer around the playing area, you want to destroy all of the rustlers. For each rustler you eliminate, you receive 250 "miles"; wranglers are worth 150 "miles".

After you shoot all of the rustlers on the day in progress, the state of Texas is displayed to illustrate that you completed another segment of the Chisholm Trail. Press any key to continue. When the playing area reappears, another steer is added to your herd in the corral.

You also receive another steer each time you complete 10,000 miles.

## END OF THE DRIVE

When your last steer is rustled or wrangled, the game is over. Press **REDO** to play another game on the same level. Press **BACK** to return to the Chisholm Trail title screen and select a different level of play. To end the session with the module, press **QUIT** to return to the master title screen.



## SCHNELLÜBERSICHT

<b>TI-99/4</b>	<b>TI-99/4A</b>	
↑ (E), ↔ (S)	↑ (E), ← (S)	So führen Sie das Tier über die Spielfläche.
→ (D), ↓ (X)	→ (D), ↓ (X)	
<b>Q, Y oder ENTER</b>	<b>Q, Y oder .</b>	So feuert das Tier seine Waffe ab.
<b>P</b>	<b>P</b>	So stoppen Sie das laufende Spiel, bis Sie es erneut mit <b>P</b> fortsetzen
<b>SHIFT R (REDO)</b>	<b>FCTN 8 (REDO)</b>	So beginnen Sie ein neues Spiel mit demselben Schwierigkeitsgrad.
<b>SHIFT Z (BACK)</b>	<b>FCTN 9 (BACK)</b>	Rückkehr zum Chisholm-Trail-Menü, damit Sie einen anderen Schwierigkeitsgrad bestimmen können.
<b>SHIFT Q (QUIT)</b>	<b>FCTN = (QUIT)</b>	Computer kehrt zur Hauptwahlliste zurück.

## EINFÜHRUNG

Stellen Sie sich vor, Sie wären ein Viehzüchter aus der Zeit, als es in Texas noch keine Eisenbahn gab. Um Ihr Vieh in Kansas City und Chicago auf den Markt zu bringen, mußten Sie Ihre Herde auf einer der klassischen Routen wie z.B. den Chisholm Trail dorthin treiben. Der Chisholm Trail erstreckte sich von San Antonio/Texas bis nach Abilene/Kansas. Von Abilene wurde das Vieh per Eisenbahn zu den Märkten im Osten verfrachtet.

Das klingt zwar ziemlich einfach, aber die Cowboys, die mit einer Herde mitgingen, hatten weiß Gott keine einfache Zeit. Täglich drohten Gefahren – z.B. Viehdiebe, die es auf die Herde abgesehen hatten, oder Tiere, die von der Herde abgekommen waren. Gar nicht selten schlossen sich solche verirrtene Tiere einer anderen Herde an, wo sie dann von den Cowboys dieser Herde das Brandzeichen erhielten.

Mit dem Solid-State-Cartridge CHISHOLM TRAIL können Sie nun die Faszination jener Tage wieder aufleben lassen. Werden Sie Vormann bei einem Viehtrieb und versuchen Sie, Ihre Herde auf der Chisholm Trail zum Markt zu bringen. Täglich lernen Sie dazu, täglich macht es mehr Spaß – Pluspunkte verdienen Sie, indem Sie:

- Viehdiebe zur Strecke bringen, die hinter Ihrer Herde her sind, und
- den fremden Cowboys, die Ihren Tieren ihr Brandzeichen aufdrücken wollen, aus dem Wege gehen bzw. sie möglichst zur Strecke bringen.

Mit jedem Tag, den Sie auf dem Viehtrieb erfolgreich bestehen, bringen Sie eine Etappe auf der Chisholm Trail hinter sich und vermehren Ihre Herde um 1 Stück Vieh.

Die Bewegung auf dem Bildschirm können Sie mit der Fernsteuerung oder über Tastatur kontrollieren.

1. Den Computer einschalten und warten, bis der Standardbildschirm erscheint. Dann das Modul in die Konsole einlegen.
2. Wenn sie jetzt irgend eine Taste drücken, erscheint die Hauptwahlliste. Drücken Sie nun die Taste, die der Nummer neben CHISHOLM TRAIL entspricht.



## DER VIEHTRIEB BEGINNT

Nachdem Sie das Spiel auf der Hauptwahlliste gewählt haben, erscheint das Chisholm-Trail-Menü. Wenn Sie innerhalb von 2 Sekunden eine beliebige Taste drücken, erscheint das Bild mit den Schwierigkeitsgraden – oder Sie lassen das Menü bis zum Ende ablaufen, woraufhin das nächste Bild automatisch erscheint.

Wollen Sie eine Demonstration des Spiels sehen, dann wählen Sie noch keinen Schwierigkeitsgrad. Nach kurzer Pause beginnt ein Probespiel. Wenn Sie soweit sind, ein eigenes Spiel zu beginnen, drücken Sie irgend eine Taste – das Chisholm-Trail-Menü erscheint dann erneut auf dem Bildschirm. Noch einmal eine beliebige Taste drücken, dann ist es soweit: Jetzt können Sie sich einen Schwierigkeitsgrad aussuchen.

Schwierigkeitsgrade von 1 bis 9 stehen zur Wahl. Mit dem Schwierigkeitsgrad bestimmen Sie, wieviel Tage Sie jetzt schon auf dem Viehtrieb sind, wieviel Stück Schlachtvieh Sie haben, wieviel Schuß jedes Tier abfeuern kann und wieviel Viehdiebe Sie zur Strecke bringen müssen. Sehen Sie sich die Tabelle an:

Grad	Tage	Stück Vieh	Schuß pro Tier	Viehdiebe
1	1	4	50	12
2	8	6	50	16
3	15	8	100	16
4	22	10	100	16
5	29	12	100	16
6	36	14	100	16
7	43	16	100	16
8	50	18	100	16
9	57	20	100	16

Nicht vergessen – mit jedem weiteren Tag werden auch die fremden Cowboys, die Ihre Tiere mit Brandzeichen versehen möchten, immer gerissener.

Drücken Sie eine Zahl von 1 bis 9.

## AUF DEM VIEHTRIEB

Nachdem Sie sich einen Schwierigkeitsgrad ausgesucht haben, beginnt der Viehtrieb. Ihre Herde befindet sich in einem Viehhof links auf dem Bildschirm. Oben, unten und rechts sind 6 Brennschleusen für das Vieh. Die 4 feindlichen Cowboys, die Ihre Herde brennen wollen, kommen aus 4 dieser Schleusen heraus. In ihrem Lager in der Bildschirmmitte sind die Viehdiebe versammelt. Jedoch kommt jeweils nur 1 Viehdieb aus dem Lager heraus, um Sie zu verfolgen.

Über der Spielfläche werden die Anzahl der Tage, der aktuelle Meilenstand und die Ergebnisse dieser Spielrunde angezeigt. Schließlich erscheinen ober- und unterhalb Ihres Viehhofs Zähler, die Ihnen zeigen, wieviel Schuß für Ihr jeweiliges Tier noch übrig sind.

Wieviel Stück Vieh Sie bei Spielbeginn haben, richtet sich nach Ihrem Schwierigkeitsgrad. Allerdings erscheinen im Viehhof nur maximal 4 Tiere. Haben Sie mehr als 4, so sind im Hof immer noch 4 zu sehen, wenn ein Tier aus dem Hof heraus und auf die Spielfläche geht.



Möchten Sie eine Spielpause, so drücken Sie **P**. Das laufende Spiel wird unterbrochen, solange Sie wollen. Wenn Sie noch einmal **P** drücken, geht es weiter. Wenn Ihnen ein Dieb oder Cowboy eines Ihrer Tiere wegschnappt, können Sie das Spiel entweder stoppen und mit **BACK** zum Menü zurückkehren oder aber die Partie mit **REDO** von vorne beginnen.

## TÄGLICHES ÜBERLEBEN

Sobald die Spielfläche erscheint, beginnt die Partie. Eines Ihrer Tiere verläßt den Hof und ist bereit, mit dem ersten Tag auf dem Viehtrieb zu beginnen – nun geht es gegen Viehdiebe und fremde Cowboys. Mit den Pfeiltasten ↑ (E), ← (S), → (D) und ↓ (X) führen Sie das Tier über die Spielfläche. Wenn Sie dann soweit sind, auf einen Dieb oder Cowboy zu feuern, mit dem Tier in die richtige Richtung zielen und **Q** oder **Y** drücken. Das Tier hat eine begrenzte Feuerweite; Sie müssen also ziemlich nah an Ihr Ziel heran, bevor Sie es mit Ihren Schüssen zur Strecke bringen können. (Hinweis: Wenn Sie die Fernsteuerung benutzen, das Tier mit dem Hebel führen und mit **FIRE** schießen.)

Um von einem Tag auf dem Viehtrieb bis zum nächsten zu überleben, müssen Sie sämtliche Viehdiebe zur Strecke bringen, bevor sie Ihre Herde zerstören. Jeweils ein Dieb kommt aus dem Lager heraus. Wenn einer zur Strecke gebracht ist, erscheint der nächste, es sei denn, Ihr Tier ist im Lager der Viehdiebe. Sobald das Tier das Lager der Diebe verläßt, erscheint der nächste. Die Diebe schießen Ihr Tier nicht tot – vielmehr werfen sie es nieder, wenn sie neben ihm sind.

Zusätzlich zu den Dieben sind 4 fremde Cowboys in der Gestalt von Brandzeichen hinter Ihrem Vieh her. Die Cowboys versuchen, Ihr Tier zu “brennen”, indem sie auf es schießen. Wenn Sie einen Cowboy zur Strecke bringen, kehrt er zu seiner Brennschleuse zurück – das ist dieselbe, aus der er bei Spielbeginn herauskommt. Sehen Sie sich aber vor, wenn Sie einen Cowboy zur Strecke gebracht haben! Befinden Sie sich auf einer Linie mit der Öffnung einer Schleuse, wenn der Cowboy drin ist, so feuert er ein scharf geladenes Gewehr ab, um das Tier zu eliminieren. Nach kurzer Pause kehrt der Cowboy auf die Spielfläche zurück. Wenn Sie einen Cowboy erledigen, erhöht sich damit Ihr Meilenstand, aber es bedeutet noch nicht, daß Sie mit dem nächsten Tag weitermachen können.

## MEILENSTAND

Während Sie Ihr Vieh über die Spielfläche führen, müssen Sie versuchen, alle Viehdiebe zur Strecke zu bringen. Für jeden, den Sie erledigt haben, werden Ihnen 250 “Meilen” gutgeschrieben; Cowboys sind 150 “Meilen” wert.

Nachdem Sie alle Viehdiebe des betreffenden Tages zur Strecke gebracht haben, erscheint auf dem Bildschirm der Staat Texas – das zeigt Ihnen, daß Sie eine weitere Etappe auf der Chisholm Trail hinter sich gebracht haben. Wenn Sie weitermachen wollen, drücken Sie eine beliebige Taste. Beim Wiedererscheinen der Spielfläche wird zu Ihrer Herde im Viehhof ein weiteres Stück Vieh hinzugefügt.

Außerdem erhalten Sie jedesmal ein Stück Vieh dazu, wenn Sie 10.000 Meilen hinter sich haben.

## ENDE DES VIEHTRIEBS

Wenn Sie Ihr letztes Tier glücklich an den Viehdieben und den fremden Cowboys vorbeigebracht haben, ist das Spiel aus. Mit **REDO** können Sie eine weitere Partie mit demselben Schwierigkeitsgrad beginnen. Wollen Sie einen anderen Schwierigkeitsgrad, müssen Sie erst mit **BACK** zurück zum Chisholm-Trail-Menü. Um die Spielrunde mit dem Programm-Modul zu beenden, drücken Sie **QUIT** und kehren so zur Hauptwahlliste zurück.

**GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE**

<b>TI-99/4</b>	<b>TI-99/4A</b>	
↑ (E), ← (S) → (D), ↓ (X)	↑ (E), ← (S) → (D), ↓ (X)	Déplace le taureau sur la zone de jeu.
<b>Q, Y, ou ENTER</b>	<b>Q, Y, ou ENTER</b>	Permet au taureau de tirer.
<b>P</b>	<b>P</b>	Arrête le jeu en cours jusqu'à ce que vous réappuyiez sur <b>P</b> .
<b>SHIFT R (REDO)</b>	<b>FACTN 8 (REDO)</b>	Recommence une nouvelle partie avec les mêmes options.
<b>SHIFT Z</b>	<b>FACTN 9 (BACK)</b>	Réaffiche les options de Chisholm Trail pour que vous puissiez choisir un autre niveau d'adresse.
<b>SHIFT Q (QUIT)</b>	<b>FACTN = (QUIT)</b>	Ramène l'ordinateur à la mire d'introduction.

**INTRODUCTION**

Imaginez vous éleveur de bétail, avant l'arrivée du chemin de fer au Texas. Pour emmener votre bétail au marché à Kansas City et à Chicago, vous devez utiliser une piste dangereuse, la Piste Chisholm. Cette piste va de San Antonio au Texas, à Abilene au Kansas. D'Abilene, le bétail est envoyé aux marchés de l'Est par chemin de fer.

Bien que l'opération semble relativement facile, les cowboys qui conduisent le bétail n'ont pas une tâche aisée. Ils doivent faire face tous les jours à des périls tels que les voleurs de bétail, et les taureaux qui s'échappent du reste du troupeau. Souvent, ces animaux égarés rejoignent un autre troupeau, où ils sont marqués au fer rouge par les cowboys conduisant ce troupeau.

Aujourd'hui, grâce au Module d'application Chisholm Trail, vous pouvez revivre cette époque excitante. Essayez de conduire votre troupeau au marché en utilisant la Piste Chisholm. Ce module vous permet de découvrir et de savourer, jour par jour, le goût de la réussite. Marquez des points en :

- Éliminant les voleurs de bétail qui veulent votre troupeau.
- En évitant, et si possible en détruisant, les cowboys qui veulent mettre leurs marques sur votre bétail.

En outre, chaque fois que vous arrivez à survivre un jour de plus, vous parcourez un autre segment de la piste, et ajoutez un autre taureau à votre troupeau.

Les mouvements sur l'écran sont commandés soit à l'aide des Manettes de jeu, soit à l'aide du clavier.

1. Mettez l'ordinateur en MARCHÉ et attendez que la mire d'introduction apparaisse sur l'écran. Introduisez alors le module dans la console.
2. Appuyez sur n'importe quelle touche pour faire apparaître la liste de sélection principale. Appuyez sur la touche correspondant au chiffre à côté de CHISHOLM TRAIL.



## MISE EN ROUTE DU TROUPEAU

Lorsque vous avez sélectionné le jeu, la liste des options de Chisholm Trail apparaît sur l'écran. Appuyez sur n'importe quelle touche dans les deux secondes qui suivent pour faire apparaître de jeu, ou attendez un court instant, et l'affichage apparaîtra automatiquement.

Pour voir une démonstration du jeu, ne choisissez pas de niveau de jeu. Un exemple commencera après un certain temps. Lorsque vous êtes prêt à commencer votre propre jeu, appuyez sur n'importe quelle touche et la liste des options du jeu apparaît sur l'écran.

Vous pouvez choisir n'importe quel niveau de jeu de 1 à 9. Le niveau que vous sélectionnez détermine le nombre de jours que vous allez passer sur la piste, le nombre de taureaux, le nombre de coups qu'un taureau peut tirer, et le nombre de voleurs de bétail que vous devez éliminer. Les valeurs sont énumérées ci-dessous.

Niveau	Jour	Nb de taureaux	Nb de coups par taureau	Nb de voleurs
1	1	4	50	12
2	8	6	50	16
3	15	8	100	16
4	22	10	100	16
5	29	12	100	16
6	36	14	100	16
7	43	16	100	16
8	50	18	100	16
9	57	20	100	16

Notez qu'au fil des jours les cowboys essayant de marquer votre taureau deviennent de plus en plus malins.

Appuyez sur un chiffre de 1 à 9.

## SUR LA PISTE

Lorsque vous avez choisi le niveau de jeu, le troupeau peut se mettre en marche. Il se trouve alors dans un corral, sur le côté gauche de l'écran. En haut, en bas et à droite de l'écran se trouvent six couloirs de marquage. Les quatre cowboys essayant de marquer votre bétail sortent de quatre de ces couloirs. Les voleurs de bétail sont rassemblés dans leur camp, au milieu de l'écran. Cependant, un seul voleur de bétail peut sortir de son camp pour vous donner la chasse.

Au-dessus de la zone de jeu sont affichés le numéro du jour, le kilométrage (score actuel) et le score maximum atteint. Finalement, des compteurs apparaissent au-dessus et en dessous de votre corral pour vous indiquer le nombre de munitions qui restent à votre taureau.

Le nombre de taureaux que vous possédez au début du jeu est fonction du niveau de jeu. Cependant, le nombre maximum de taureaux se trouvant dans le corral est de quatre. Si vous possédez plus de quatre taureaux, il y en aura toujours quatre dans le corral lorsque un taureau sortira pour aller dans la zone de jeu.



Si vous désirez vous arrêter au cours d'un jeu, appuyez sur **P**. Le jeu en cours s'arrêtera pendant une période illimitée. Appuyez de nouveau sur **P** pour continuer le jeu. Lorsqu'un voleur de bétail ou un cowboy réussit à attraper l'un de vos taureaux, vous pouvez soit arrêter le jeu et revenir à la liste des options en appuyant sur **BACK**, soit recommencer le jeu en appuyant sur **REDO**.

## COMMENT SURVIVRE ET PROGRESSER

Dès que la zone de jeu apparaît sur l'écran, le jeu commence. Un de vos taureaux quitte le corral et commence sa première journée sur la piste, en essayant d'éliminer les voleurs de bétail et les cowboys. Pour déplacer le taureau dans la zone de jeu, appuyez sur les touches à flèche, ↑ (E), ← (S), → (D), et ↓ (X). Puis, lorsque vous êtes prêt à faire feu sur un voleur ou un cowboy, placez le taureau dans la direction désirée et appuyez sur **Q** ou **Y**. Le taureau a une portée de tir limitée; vous devez donc être suffisamment près de votre objectif pour que vos munitions soient efficaces. (**NB** : — Si vous utilisez les Manettes de jeu, déplacez le levier pour diriger le taureau et tirez avec le bouton-pousoir).

Pour survivre d'un jour à l'autre sur la piste, vous devez éliminer tous les voleurs avant qu'ils ne détruisent votre troupeau de taureaux. Les voleurs émergent de leur camp un par un. Quant un voleur est éliminé, un autre apparaît, à moins que votre taureau se trouve dans leur camp. Lorsque le taureau quitte le camp des voleurs de bétail, le voleur suivant apparaît. Les voleurs ne détruisent pas votre taureau en lui tirant dessus, mais ils "l'assomment" lorsqu'ils sont à côté de lui.

En plus des voleurs de bétail, quatre cowboys, qui ont la forme de fers de marquage, convoitent également votre taureau. Les cowboys essaient de "marquer" votre taureau en lui tirant dessus. Lorsque vous détruisez un cowboy, il retourne dans son couloir, qui est le même que le couloir d'où il est sorti au début du jeu. Cependant, faites attention une fois que vous avez détruit un cowboy! Si vous êtes aligné avec l'ouverture d'un couloir dans lequel le cowboy se trouve, il fait feu avec une carabine "haute-puissance" pour éliminer le taureau. Après un court instant, le cowboy revient dans la zone de jeu. La destruction d'un cowboy augmente votre kilométrage (score), mais ne vous aide pas à passer au jour suivant.

## KILOMÉTRAGE

Le but du jeu est de détruire tous les voleurs de bétail en déplaçant votre taureau dans la zone de jeu. Pour chaque voleur que vous éliminez, vous parcourez 250 "kilomètres"; les cowboys valent 150 "kilomètres".

Lorsque vous avez éliminé tous les voleurs de bétail de la journée en cours, l'état du Texas est affiché pour vous indiquer que vous avez terminé un autre tronçon de la Piste Chisholm. Appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer. Lorsque la zone de jeu réapparaît, un autre taureau est ajouté à votre troupeau.

Vous recevez également un autre taureau chaque fois que vous atteignez 10.000 kilomètres.

## FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsque votre dernier taureau a été volé ou marqué. Appuyez sur **REDO** pour jouer une autre partie au même niveau de jeu. Appuyez sur **BACK** pour revenir à la liste des options de Chisholm Trail, et choisissez un niveau de jeu différent. Pour terminer la session avec le module, appuyez sur **QUIT** pour revenir à la mire d'introduction.



## ALCUNE SPIEGAZIONI RAPIDE

<b>TI-99/4</b>	<b>TI-99/4A</b>	
↑ (E), ← (S) → (D), ↓ (X)	↑ (E), ← (S) → (D), ↓ (X)	Sposta il giovinco sul campo.
<b>Q, Y o</b>	<b>Q, Y o</b>	Pulsante di fuoco.
<b>ENTER</b>		
<b>P</b>	<b>P</b>	Pause durante la partita fino a che non si preme nuovamente <b>P</b> .
<b>SHIFT R</b> (REDO)	<b>FCTN 8</b> (REDO)	Inizia una nuova partita con lo stesso grado di difficoltà.
<b>SHIFT Z</b> (BACK)	<b>SHIFT 9</b> (BACK)	Ritorna allo schermo con il titolo CHISHOLM TRAIL per dar modo al giocatore di scegliere un nuovo livello di difficoltà.
<b>SHIFT Q</b> (QUIT)	<b>FCTN =</b> (QUIT)	Riporta il computer allo schermo con il titolo principale.

## INTRODUZIONE

Immaginate di essere un allevatore di bestiame prima dell'arrivo della strada ferrata nel Texas. Per poter vendere il bestiame ai mercati di Kansas City o Chicago dovete guidarlo lungo una pista idonea, quale la pista Chisholm, che va da San Antonio nel Texas ad Abilene nel Kansas. Da Abilene il bestiame viene successivamente inviato per ferrovia ai mercati della costa atlantica.

Sembra una cosa abbastanza facile, ma i cowboys che seguivano e guidavano le mandrie non se la spassavano di certo. Quotidianamente dovevano affrontare pericoli, compresi scontri con ladri di bestiame che cercavano di rubare alcuni capi mentre altri si allontavano dalla mandria. Sovente i capi "randagi" si univano ad un'altra mandria ed i "wranglers" che la guidavano cercavano di contrassegnarli con il proprio marchio.

Con il Solid State Cartridge Chisholm Trail o Sulle orme di Chisholm potete rivivere quell'emozionante epoca, diventando il capataz di una ciurma di cowboys che cerca di portare una mandria al mercato lungo la pista Chisholm. Il modulo permette di vivere, giorno per giorno, le emozioni delle praterie e di accumulare punti:

- eliminando i ladri di bestiame che stanno dietro alla vostra mandria.
- evitando e, se possibile, facendo fuori i wranglers che vogliono marchiare il vostro bestiame.

Inoltre, ogni qualvolta che sopravvivete un giorno completate un'altra sezione del sentiero e la mandria si arricchisce di un altro capo di bestiame.

Gli spostamenti sullo schermo possono essere guidati dai telecomandi o dalla tastiera.

1. Accendete il computer ed attendete fino alla comparsa del titolo principale sullo schermo, quindi inserite il modulo nella fessura sulla console.
2. Premete un tasto qualsiasi per far comparire l'elenco dei gradi di difficoltà. Per scegliere il modulo, premete il tasto corrispondente al numero di fianco al titolo Chisholm Trail.



## INIZIO

Dopo aver scelto il gioco dall'elenco principale, sullo schermo compare il titolo Chisholm Trail. Premete un tasto qualsiasi entro due secondi per scegliere il livello di difficoltà della partita, oppure attendete che finisca la sequenza del titolo e che compaia automaticamente la visualizzazione successiva.

Per avere una dimostrazione del gioco, non scegliete un livello di difficoltà. Dopo un momento ha inizio una partita campione. Quando pensate di essere pronto per cominciare, premete un tasto qualsiasi e sullo schermo ricompare il titolo del gioco. Premete un tasto qualunque per visualizzare il livello di difficoltà della partita.

Potete scegliere qualsiasi livello, da 1 a 9. Quello che scegliete determina il numero di giorni che siete stato in cammino, il numero di capi che avete, il numero di colpi che un capo può sparare ed il numero di ladri che dovete eliminare. Di seguito si riportano i valori del caso.

Livello	Giorno	Numero di Capi	Colpi per capo	Numero di ladri
1	1	4	50	12
2	8	6	50	16
3	15	8	100	16
4	22	10	100	16
5	29	12	100	16
6	36	14	100	16
7	43	16	100	16
8	50	18	100	16
9	57	20	100	16

Va notato che con il passare di ogni singolo giorno i wranglers che cercano di marchiare i vostri capi di bestiame si fanno sempre più in gamba.

Premete un numero da 1 a 9.

## LUNGO IL CAMMINO

Dopo aver scelto il livello di difficoltà ha inizio l'avventura. La mandria è in un recinto sulla sinistra dello schermo. In alto, in basso e sulla destra ci sono sei scivoli da marchiatura. I quattro wranglers che cercano di marchiare la vostra mandria escono da questi scivoli. Raggruppati nel loro accampamento nel mezzo dello schermo ci sono i ladri di bestiame. Solo uno di essi però abbandona il campo per darvi la caccia.

Sopra il campo da gioco compaiono il giorno, il chilometraggio (cioè l'ultimo punteggio) e il punteggio più alto della mano. Per ultimo, sopra e sotto il vostro recinto compaiono i colpi che vi rimangono nei confronti del giovenco in lizza.

Il numero di giovenchi di cui disponete all'inizio della partita dipende dal livello di difficoltà che avete scelto, per un massimo di quattro. Se ne avete più di quattro, quando uno esce dal recinto ed entra nel campo da gioco se ne visualizzano sempre quattro.

Se volete fare una pausa durante una partita, premete **P**. La mano in corso si arresta per il tempo che volete. Per continuare, premete nuovamente **P**. Se un ladro o un wrangler accalappiano uno dei vostri capi potete arrestare il gioco e ritornare al titolo del gioco premendo **BACK** oppure potete iniziare nuovamente la partita premendo **REDO**.





## SOPRAVVIVENZA QUOTIDIANA

Non appena compare il campo da gioco la partita ha inizio. Un giovenco esce dal recinto ed è pronto per iniziare il primo giorno sulla pista, facendo fuori ladri e wranglers. Per far spostare il giovenco sul campo, premete i tasti contrassegnati ↑ (E), ← (S), → (D) ed ↓ (X). Quando siete pronti per sparare ad un ladro o ad un wrangler, puntate il giovenco nella direzione desiderata e premete **Q** o **Y**. Il giovenco ha un campo di tiro limitato per cui deve trovarsi abbastanza vicino al bersaglio prima di poterlo distruggere. **NOTA.** Se usate i telecomandi a filo spostate la leva per indirizzare il giovenco e premete il pulsante FIRE (Fuoco).

Per sopravvivere sulla pista dovete eliminare tutti i ladri prima che possano distruggervi la mandria. I ladri escono dal loro campo uno alla volta. Quando ne eliminate uno ne compare un altro salvo se il vostro giovenco si trova nel loro campo. Quando il giovenco lascia il campo dei ladri di bestiame compare il successivo. I ladri non vi distruggono il giovenco sparandogli ma lo calpestano quando gli arrivano di fianco.

Oltre ai ladri ci sono anche quattro wranglers, in guisa di ferri da marchiatura, che danno la caccia ai vostri capi. I wranglers cercano di marciare un giovenco sparandogli. Quando distruggete un wrangler esso ritorna al proprio scivolo, lo stesso dal quale era uscito all'inizio della partita. Dovete però stare attento dopo aver distrutto un wrangler in quanto, se siete in linea con l'apertura di uno scivolo e dentro c'è un wrangler, esso spara con una carabina da caccia grossa per eliminare il giovenco. Se distruggete un wrangler il vostro chilometraggio o punteggio aumenta, ma non vi è di aiuto per arrivare prima al giorno dopo.

## IL CHILOMETRAGGIO

Mano a mano che spostate la bestia sul campo da gioco dovete distruggere tutti i ladri. Per ogni ladro che fate fuori ricevete 250 "miglia". I wranglers valgono 150 "miglia".

Se uccidete tutti i ladri in una giornata compare lo Stato del Texas per dimostrare che avete completato un'altra sezione della pista Chisholm. Per continuare, premete qualsiasi tasto. Quando ricompare il campo da gioco alla Vostra mandria nel recinto viene aggiunto un altro giovenco.

Ogni volta che completate 10.000 miglia ricevete un altro giovenco.

## CONCLUSIONE DEL CAMMINO

Quando l'ultimo giovenco è stato rubato o marchiato la partita è finita. Premete **REDO** per farne un'altra con lo stesso livello di difficoltà, oppure **BACK** per far comparire nuovamente il titolo del gioco sullo schermo e poter scegliere un altro livello di difficoltà. Per chiudere la sessione con il modulo, premete **QUIT** e ritornate al titolo principale sullo schermo.

**SNELLE NASLAG GIDS**

<b>TI 99/4</b>	<b>TI 99/4A</b>	
↑ (E), ← (S) → (D), ↓ (X)	↑ (E), ← (S) → (D), ↓ (X)	Laat de stieren rondgaan in het speelgebied.
<b>Q, Y of ENTER</b>	<b>Q, Y of .</b>	Vuurt het geweer van de stier af.
<b>(P)</b>	<b>(P)</b>	Geeft een pauze in het spel dat aan de gang is totdat u weer op <b>P</b> drukt.
<b>SHIFT R (REDO)</b>	<b>FACTN 8 (REDO)</b>	Laat een nieuw spel beginnen op hetzelfde speelniveau.
<b>SHIFT Z (BACK)</b>	<b>FACTN 9 (BACK)</b>	Gaat terug naar het Chisholm titelbeeld zodat u een nieuw spel-niveau kunt kiezen.
<b>SHIFT Q (QUIT)</b>	<b>FACTN = (QUIT)</b>	Brengt de computer terug naar het hoofd titelscherm.

**INLEIDING**

Stel uzelf voor als een veehouder voordat er spoorwegen in Texas wazen. Om uw vee naar de markt te brengen in Kansas City en Chicago moet u uw kudde over een veespoor rijden, zoals het Chisholm Spoor. Dit spoor strekte zich uit van San Antonio in Texas tot aan Abilene in Kansas. Vanuit Abilene werd het vee verder per spoor vervoerd naar de markt in het Oosten.

Hoewel dit tamelijk eenvoudig klinkt hadden de cowboys die het vee dreven geen gemakkelijke tijd. Dagelijks werden zij bestormd door gevaren waaronder veedieven die zich van het vee meester probeerden te maken en stieren die afdwaalden van de rest van de kudde. Dikwijls voegden deze afgedwaalde stieren zich bij een andere kudde waar zij gebrandmerkt werden door de cowboys die die kudde dreven.

Nu kunt u met de Chisholm Spoor Solid Cartridge de opwindning van dit tijdperk opnieuw beleven. Word voorman bij het opdrijven van het vee en probeer uw kudde over het Chisholm Spoor naar de markt te brengen. De module laat u dag voor dag de sensatie ervaren iets bereikt te hebben als u punten verdient door:

- Veedieven elimineren die het op uw kudde gemunt hebben
- Vermijden en waar mogelijk vernietigen van de cowboys die hun brandmerk op uw vee willen zetten.

Na elke dag van opdrijven die u met succes overleeft, voltooit u bovendien een volgend stuk van het spoor en voegt u nog een stier aan uw kudde toe.

De bewegingen op het scherm kunnen geregeld worden met de afstandsbediening of met het toetsbord.

1. Schakel de computer IN en wacht tot het hoofdtitelscherm verschijnt. Schuif de module dan in de gleuf op de console.
2. Druk op een willekeurige toets om de hoofdselectielijst te laten verschijnen. Om de module te kiezen drukt u op de toets die overeenkomt met het nummer naast CHISHOLM SPOOR.



## HET BEGIN VAN HET OPDRIJVEN

Nadat u het spel gekozen hebt uit de hoofdselectielijst verschijnt het Chisholm Spoor titelscherm. Druk binnen twee seconden op een willekeurige toets om over te gaan naar het spelniveau beeld, of wacht tot de titelvertoning eindigt en het volgende beeld automatisch verschijnt.

Om een demonstratie van het spel te zien moet u geen spelniveau kiezen. Na een ogenblik begint het spelvoorbeeld. Als u klaar bent om uw eigen spel te beginnen druk dan op een willekeurige toets en het titelscherm van het spel verschijnt opnieuw. Druk op een willekeurige toets om door te gaan naar het spelniveau beeld.

U kunt elk spelniveau kiezen van 1 tot en met 9. Het niveau dat u kiest bepaalt het aantal dagen dat u op het spoor geweest bent, het aantal stieren dat u hebt, het aantal schoten dat een stier kan afvuren en het aantal veedieven dat u moet elimineren. Van de waarden volgt hieronder een lijst.

Niveau	Dag	Aantal stieren	Schoten per stier	Aantal veedieven
1	1	4	50	12
2	8	6	50	16
3	15	8	100	16
4	22	10	100	16
5	29	12	100	16
6	36	14	100	16
7	43	16	100	16
8	50	18	100	16
9	57	20	100	16

Merk op dat elke volgende dag de cowboys die proberen uw vee te brandmerken ook slimmer worden.

Druk op een getal van 1 tot en met 9.

## OP HET SPOOR

Nadat u het spelniveau hebt gekozen begint het opdrijven van het vee. Uw kudde is in een omheining aan de linkerkant van het beeld. Boven, onder en rechts in het beeld zijn zes brandmerk glijbanen. De vier cowboys die uw vee trachten te brandmerken komen uit vier van deze glijbanen. Verzameld in hun kamp in het midden van het beeld zijn de veedieven. Maar er komt maar één veedief tegelijk uit het kamp om u op te jagen.

Boven het speelveld worden het getal van de dag, afstand (huidige stand) en hoogste stand voor deze beurt vertoond. Tenslotte verschijnen tellers boven en onder uw omheining om u te laten zien hoeveel schoten overblijven voor uw huidige stier.

Het aantal stieren dat u hebt bij het begin van het spel hangt af van uw spelniveau. Er verschijnt echter maar een maximum van vier stieren in de omheining. Als u er meer dan vier hebt worden er nog steeds vier vertoond als er een de omheining verlaat en het speelveld betreedt.

Als u wenst te pauzeren terwijl u speelt druk dan op **P**. Het spel dat aan de gang is pauzeert voor onbepaalde tijd. Druk weer op **P** om verder te gaan met het spel. Als een veedief of cowboy één van uw stieren gevangen heeft kunt u ofwel het spel stoppen en teruggaan naar het titelscherm van het spel door op **BACK (TERUG)** te drukken of het spel opnieuw beginnen door op **REDO (OPNIEUW)** te drukken.



## DAGELIJKS OVERLEVEN

Direct als het speelveld verschijnt begint het spel. Een van uw stieren verlaat de omheining en is klaar om de eerste dag op het spoor te beginnen, terwijl hij veedieven en cowboys elimineert. Om de stier het speelveld rond te laten gaan drukt u op de toetsen met pijlen, ↑ (E), ← (S), → (D) en ↓ (X). En als u dan klaar bent om te vuren op een veedief of cowboy, richt u de stier in de gewenste richting en drukt op **Q** of **Y**. De stier heeft een beperkt vuurbereik en daarom moet u betrekkelijk dicht bij uw doel zijn voordat uw schoten het vernietigen kunnen. (**Noot:** als u de afstandbediening gebruikt beweeg dan de hefboom om de stier te leiden en druk op de FIRE (AFVUUR) knop voor het lossen van een schot.)

Om van de ene dag op de andere op het spoor te overleven dient u alle veedieven te elimineren voordat zij uw kudde stieren vernietigen. De veedieven komen een voor een uit hun kamp te voorschijn. Als de ene geëlimineerd is verschijnt een ander tenzij uw stier in hun kampgebied is. Als de stier het gebied van de veedieven verlaat verschijnt de volgende veedief. De veedieven vernietigen uw stier niet door op hem te schieten. In plaats daarvan “stompen” zij hem als zij naast hem zijn.

Behalve de veedieven zitten vier cowboys in de vorm van brandmerken achter uw stier aan. De cowboys proberen uw stier te “brandmerken” door op hem te schieten. Als u een cowboy vernietigt gaat hij terug naar de glijbaan waar hij thuis hoort en dit is dezelfde waar hij uitkomt bij het begin van het spel. Wees echter voorzichtig nadat u een cowboy vernietigt hebt! Als u in één lijn bent met de opening van een glijbaan terwijl de cowboy er binnen in is vuurt hij een zeer krachtig geweer af om de stier te elimineren. Na een kort oponthoud komt de cowboy terug in het speelveld. Het vernietigen van een cowboy draagt bij tot uw afstand (score), maar het helpt niet bij het verder komen op de volgende dag.

## AFSTAND

Terwijl u de stier rond het speelveld leidt probeert u alle veedieven te vernietigen. Voor elke veedief die u elimineert ontvangt u 250 “mijl”; cowboys zijn 150 “mijl” waard.

Als u alle veedieven neergeschoten hebt op de dag die aan de gang is, komt de staat Texas in beeld om te illustreren dat u weer een deel van het Chisholm Spoor hebt afgelegd. Druk op een willekeurige toets om door te gaan. Als het speelveld weer verschijnt wordt er nog een stier toegevoegd aan uw kudde in de omheining.

U krijgt ook nog een stier elke keer dat u 10.000 mijl hebt afgelegd.

## EIND VAN HET OPDRIJVEN

Als uw laatste stier is gestolen of gebrandmerkt is het spel afgelopen. Druk op **REDO** (OPNIEUW) voor nog een spel op hetzelfde niveau. Druk op **BACK** (TERUG) om terug te gaan naar het Chisholm Spoor titelscherm en kies een ander spelniveau. Om het spel met de module te beëindigen moet u op **QUIT** (VERLATEN) drukken om terug te gaan naar het hoofdtitelscherm.

**SNABBREFERENS**

<b>TI-99/4</b>	<b>TI-99/4A</b>	
↑ (E), ← (S) → (D), ↓ (X)	↑ (E), ← (S) → (D), ↓ (X)	Flyttar djuren runt spelområdet.
<b>Q, Y</b> eller <b>ENTER</b>	<b>Q, Y</b> eller .	Fyrar av bössan.
<b>P</b>	<b>P</b>	Gör en paus i spelet tills du trycker ned <b>P</b> igen.
<b>SHIFT R</b> <b>(REDO)</b>	<b>FCTN 8</b> <b>(REDO)</b>	Påbörjar ett nytt spel på samma spelnivå.
<b>SHIFT Z</b> <b>(BACK)</b>	<b>FCTN 9</b> <b>(BACK)</b>	Återgår till titelbilden för Chisholm Trail så att du kan välja en ny spelnivå.
<b>SHIFT Q</b> <b>(QUIT)</b>	<b>FCTN =</b> <b>(QUIT)</b>	Återför datorn till huvudtitelbilden.

**INLEDNING**

Tänk dig att du är ägare av en boskapsranch innan järnvägen kom till Texas. För att få din boskap till marknaden i Kansas City och Chicago måste du driva din hjord längs en boskapsled, t.ex. Chisholm Trail. Denna led går från San Antonio i Texas till Abilene i Kansas. Från Abilene skickades boskapen med järnväg till marknaden i östra USA.

Detta låter kanske enkelt, men de som var cowboys på en sådan färd hade det inte lätt. Det lurade faror på dem dagligen, bl.a. boskapstjuvar som försökte stjäla boskapen, och ungtjurar som förrirrade sig från resten av hjorden. Ofta anslöt sig dessa vilsekomna djur till en annan hjord, där de brännmärktes av ohederliga boskapsskötare.

Med Chisholm Trail Solid State Cartridge kan du återuppleva spänningen från denna tidsperiod. Bli förman som driver boskap och försöker få hjorden till marknaden utmed Chisholm-leden. Med modulens hjälp kan du uppleva prestationens tjuvning, allt eftersom du får poäng med följande:

- Genom att eliminera boskapstjuvar som lurar på hjorden.
- Genom att undvika, och eventuellt döda, de ohederliga cowboys som vill sätta sitt märke på din boskap.

Varje gång du framgångsrikt överlever en dag på färden fullbordar du även ett segment till av leden och får ytterligare en ungtjur att lägga till hjorden.

Rörelserna på skärmen kontrolleras med fjärrkontroller eller tangentbord.

1. Sätt **PÅ** datorn och vänta tills huvudtitelbilden kommer fram. Skjut då in modulen i springan på konsolen.
2. Tryck ned vilken tangent som helst för att få fram huvudurvalslistan. För att välja modulen trycker du ned den tangent som motsvarar numret bredvid **CHISHOLM TRAIL**.



## FÄRDENS BÖRJAN

När du har valt spelet från huvudurvalslistan, kommer titelbilden för Chisholm Trail fram. Tryck ned vilken tangent som helst inom två sekunder för att gå vidare till val av spelnivå, eller vänta tills titelsekvensen är slut och nästa bild kommer fram automatiskt.

Om du vill se en demonstration av spelet skall du inte välja spelnivå. Efter ett ögonblick börjar ett provspel. När du är redo att börja ditt eget spel, trycker du ned någon av tangenterna så kommer spelets titelbild fram på nytt. Tryck ned någon tangent för att gå vidare till spelnivåbilden.

Du kan välja en spelnivå från 1 t.o.m. 9. Den nivå du väljer avgör antalet dagar färden skall vara, hur många djur du har, antalet skott som kan avlossas, samt hur många tjuvar du måste eliminera. Dessa värden anges här.

Nivå	Dag	Antal djur	Skott per djur	Antal tjuvar
1	1	4	50	12
2	8	6	50	16
3	15	8	100	16
4	22	10	100	16
5	29	12	100	16
6	36	14	100	16
7	43	16	100	16
8	50	18	100	16
9	57	20	100	16

Märk väl: för varje dag som går kommer de ohederliga cowboys, som försöker brännmärka dina djur, också att bli slugare.

Tryck ned en siffra från 1 t.o.m. 9.

## PÅ FÄRDEN

När du har valt spelnivå börjar färden. Hjorden befinner sig i en fålla t.v. på bildskärmen. Uptill, nedtill och t.h. på bilden finns sex brännmärkningsrännor. De fyra ohederliga cowboys som försöker bränna din hjord kommer fram ur fyra av dessa rännor. Mitt i bilden är boskapstjuvarna samlade i sitt läger. Endast en tjuv i taget lämnar dock lägret för att jaga dig.

Ovanför spelområdet står dagens nummer, tillryggalagda mil (poäng hittills), och höga poäng för denna del. Slutligen syns markörer ovanför och nedanför fållan för att ange hur många skott som finns kvar för djuret ifråga.

Det antal djur du har i början av spelet beror på spelnivån. Högst fyra djur kommer dock fram i fållan. Om du har fler än fyra, visas fortfarande fyra när ett djur lämnar fållan och rör sig in i spelområdet.

Om du vill göra uppehåll under spelets gång trycker du ned **P**. Spelet avbryts då tills du trycker ned **P** igen för att fortsätta. När en tjuv eller cowboy fångar ett av dina djur, kan du antingen stoppa spelet och återgå till titelbilden genom att trycka ned **BACK**, eller börja spelet igen genom att trycka ned **REDO**.



## ATT ÖVERLEVA FRÅN DAG TILL DAG

Så snart spelområdet kommer fram börjar spelet. Ett av djuren lämnar fällan och är redo att börja färdens första dag, genom att undanröja tjuvar och cowboys. Djuret flyttas runt på spelområdet om man trycker ned piltangenterna, ↑ (E), ← (S), → (D) och ↓ (X). När du sedan är redo att skjuta på en tjuv eller cowboy, siktar du in djuret i önskad riktning och trycker ned **Q** eller **Y**. Skotthållet är begränsat, och du måste därför vara ganska nära målet innan skotten kan förstöra det. (Obs: Om du använder fjärrkontroller, riktar du in djuret med spaken och fyrar av genom att trycka på AVFYRNINGSKNAPPEN.)

För att kunna överleva från en dag till nästa under färden måste du eliminera alla tjuvar innan de förstör din boskapshjord. Tjuvarna kommer fram från sitt läger en åt gången. När en har röjts ur vägen, kommer nästa fram, såvida inte ditt djur befinner sig i deras läger. När djuret lämnar tjuvläget, kommer nästa tjuv fram. Tjuvarna förstör inte djuret genom att skjuta det, utan "stampar" det när de befinner sig intill.

Förutom av tjuvarna förföljs djuret också av fyra ohederliga cowboys i form av brännjärn. Dessa försöker "bränna" djuret genom att skjuta mot det. När du förstör en sådan cowboy, återvänder han till sin ursprungliga ränna. Var dock försiktig när du har förstört en dylik cowboy! Om du befinner dig på linje med en rännöppning när han befinner sig i denna, fyrar han av ett kraftigt gevär för att döda djuret. Efter en kort stund kommer han tillbaka till spelområdet. Att döda en cowboy bidrar till milantalet (poängen) men hjälper dig inte fortsätta till nästa dag.

## TILLRYGGALAGDA MIL

Medan du flyttar djuret runt spelområdet vill du förstöra alla tjuvar. För varje tjuv du förstör får du 250 "mil"; cowboys är värda 150 "mil" vardera.

När du har skjutit alla tjuvarna under dagen ifråga visas staten Texas för att ange att du avslutat ytterligare ett segment av Chisholm Trail. Tryck ned någon av tangenterna för att fortsätta. När spelområdet kommer fram igen, läggs ytterligare ett djur till hjorden i fällan.

Du får också ytterligare ett djur varje gång du fullbordar 10.000 mil.

## SLUTET PÅ FÄRDEN

När ditt sista djur har stulits eller brännmärkts, är spelet över. Tryck ned **REDO** för att spela ett spel till på samma nivå. Tryck ned **BACK** för att återgå till titelbilden för Chisholm Trail och välja en annan spelnivå. För att avsluta spelet med modulen trycker du på **QUIT** så att huvudtitelbilden kommer fram.



## Hurtig vejledning

### TI-99/4A

↑ (E), ← (S) Flytter dyrene rundt i spillefeltet  
→ (D), ↓ (X)

### Q, Y eller

· Affyrer studens gevær

P Standser spillet, indtil du trykker på P igen.

**FCTN 8 (REDO)** Starter nyt spil af samme sværhedsgrad

**FCTN 9 (BACK)** Vender tilbage til Chisholm-sporets titelbillede, så du kan vælge ny sværhedsgrad.

**FCTN= (QUIT)** Bringer computeren tilbage til hovedtitelbilledet

## INTRODUKTION

Forestil dig, at du ejer en kvægranch, før jernbanerne kom til Texas. Hvis du vil sælge dit kvæg på markedet i Kansas City eller Chicago, er du nødt til at drive flokken ad et kvægspor, såsom Chisholm Trail. Det var et spor, der gik fra San Antonio i Texas til Abilene i Kansas. Fra Abilene blev kvæget sendt videre pr.jernbane til markeder i Øststaterne.

Det lyder måske ganske ligetil, men de cowboys, der drev flokkene, havde ikke et let job. Dagligt kunne de stå overfor nye farer, såsom kvægtyve, der prøvede at stjæle køer og stude, der forvildede sig bort fra flokken. Tit sluttede et vildfarent dyr sig til en anden flok, og var de cowboys, der passede denne uærlige, skyndte de sig at brændemærke dyrene med deres bomærke.

Nu kan du med programmodul **Chisholm Trail Solid State Software™** genopleve denne spændende periode i Amerikas historie. Være en formand, der prøver at drive sin flok helskindet til marked langs Chisholm-sporet. Med modulet er det muligt dag for dag at opleve store triumfer, efterhånden som du tjener point ved at

- uskadeliggøre kvægtyve, der er ude efter din flok
- undvige og måske uskadeliggøre de uhæderlige cowboys, der prøver at brændemærke dine kreaturer.

Ikke nok med det. Hver gang du er sluppet helskindet gennem en dagsrejse, og har tilbagelagt en del af ruten, føjes der en stud til din flok.

Bevægelserne på skærmen kontrolleres med fjernstyring eller fra tastaturet.

1. Stil computeren på ON og vent, indtil hovedtitelskærmen viser sig. Skub da modulet i åbningen på konsollen.
2. Tryk på en vilkårlig tast, og hovedvalglisten viser sig. For at vælge modul, trykker du på den tast, der svarer til numreret ved siden af CHISHOLM TRAIL.





## FÆRDENS START

Når du har valgt spillet, dukker Chisholm Trail-titlen frem på skærmen. Før der er gået to sekunder, trykker du på en vilkårlig tast for at komme videre til valg af sværhedsgrad, eller du kan vente, indtil titelsekvensen er forbi, og næste billede automatisk dukker frem.

Hvis du vil se spillet demonstreret, skal du ikke vælge nogen sværhedsgrad endnu. Efter et øjeblik pause vises et prøvespil. Når du er klar til at spille selv, trykker du på en vilkårlig tast, og spillets titelbillede fremkaldes. Tryk igen på en vilkårlig tast, og du får billedet til valg af sværhedsgrad.

Du kan vælge en sværhedsgrad fra 1 til 9. Den grad, du vælger, afgør antallet af dage du har været undervejs, antallet af stude i din flok, hvor mange skud der kan affyres, og antallet af kvægtyve, du skal uskadeliggøre. Disse værdier er anført her:

Grad	Dag	Antal dyr	Skud pr.dyr	Antal tyve
1	1	4	50	12
2	8	6	50	16
3	15	8	100	16
4	22	10	100	16
5	29	12	100	16
6	36	14	100	16
7	43	16	100	16
8	50	18	100	16
9	57	20	100	16

**Bemærk:** For hver dag de uærlige cowboys prøver at brændemærke dine dyr, bliver de mere og mere snedige.

Tryk på et tal mellem 1 og 9.

## UNDERVEJS

Når du har valgt sværhedsgraden, begynder kvægdriften. Din flok er i en indhegning til venstre på skærmen. Foroven, fornedet og til højre er seks brændemærkningsporte. De fire uærlige cowboys, der vil prøve at brændemærke dine dyr, korr mer ud fra fire af disse. Midt på billedet er kvægtyvene samlet i deres lejr. Kun een tyv ad gangen kan forlade lejeren for at prøve at stjæle fra dig.

Ovenover spillfeltet står dagens nummer, tilbagelagt distance (point) og højeste point for denne del. Endelig kommer tællere til syne over og under din indhegning for at vise, hvor mange skud du har tilbage til beskyttelse af den stud, det i øjeblikket drejer sig om.

Det afhænger af sværhedsgraden, du vælger, hvor mange stude du har ved starten. Imidlertid korr mer der højst fire stude til syne i indhegningen på een gang. Hvis du har flere end fire, vil der alligevel være fire synlige, når een forlader indhegningen for at komme ud på spillfeltet.

Hvis du vil holde pause, mens du er i gang med et spil, trykker du på P. Det spil, der er i gang, holder da stille uendeligt. For at genoptage det, trykker du igen på P. Hvis en tyv eller en cowboy fanger en stud, kan du enten standse spillet og vende tilbage til titelbilledet ved at trykke på BACK eller begynde helt forfra ved at trykke REDO.



## OVERLEVELSEN FRA DAG TIL DAG

Så snart spillefeltet dukker frem, begynder spillet. En af studene forlader indhegningen og er parat til at begynde kvægdriftens første dag, og undervejs uskadeliggøre tyve og cowboys. Studen flyttes på spillefeltet ved at trykke på piletasterne. Når du er klar til at fyre på en tyv eller cowboy, vender du studen i den ønskede retning og trykker på Q eller Y. Rækkevidden for skuddene er begrænset. Derfor skal du være ret tæt til målet, før et skud kan uskadeliggøre det. (**NB:** Hvis du bruger fjernstyring, dirigerer du dyrets retning med pinden og trykker på FIRE-knappen for at affyre et skud).

For at kunne overleve fra en dag til den næste, skal du uskadeliggøre alle tyvene, før de har gjort ende på din flok. Tyvene dukker frem fra deres lejr én ad gangen. Så snart én er uskadeliggjort, kommer en anden ud, med mindre din stud er kommet ind i deres lejr. Når studen forlader lejren, kommer den næste tyv til syne. Tyven skyder ikke din stud. I stedet "stjaler" han den, når han er på siden af den.

Foruden tyvene er også fire uhæderlige cowboys ude efter studene. De er kendetegnet ved bomærker. De prøver at "brændemærke" studen ved at skyde på den. Hvis du uskadeliggør en cowboy, vender han tilbage til den port, han kom fra. Men pas på, når du har fået ram på en cowboy! Hvis du er ud for porten, når en cowboy er inde i den, skyder han med et kraftigt gevær og dræber studen. Efter en kort pause vender cowboyen tilbage til spillefeltet. Når du har dræbt en cowboy, forhøjer det dit pointtal, men hjælper dig ikke til at fortsætte næste dag.

### Tilbagelagt afstand.

Når du bevæger dig rundt i spillefeltet, forsøger du at dræbe alle tyve. For hver kvægtyv, du skiller dig af med, får du 250 "miles", mens en cowboy er 150 "miles" værd.

Når du har skudt alle dagens tyve, viser staten Texas sig på skærmen for at tilkendegive, at du har tilbagelagt en etape af Chisholm-sporet. Tryk på en vilkårlig tast for at fortsætte. Når spillefeltet igen dukker op, har du en ekstra stud i indhegningen.

Du får også en ekstra stud hvergang du når 10.000 miles.

## FÆRDENS AFSLUTNING

Når din sidste stud er stjålet eller brændemærket, er spillet forbi. Tryk på **REDO** for at spille et nyt spil med samme sværhedsgrad. Tryk på **BACK** for at få Chisholm Trailbilledet tilbage og vælge en anden sværhedsgrad. Når du er færdig med at bruge dette modul, trykker du på **QUIT** og får hovedtitelskærmen tilbage.



**TEXAS  
INSTRUMENTS**