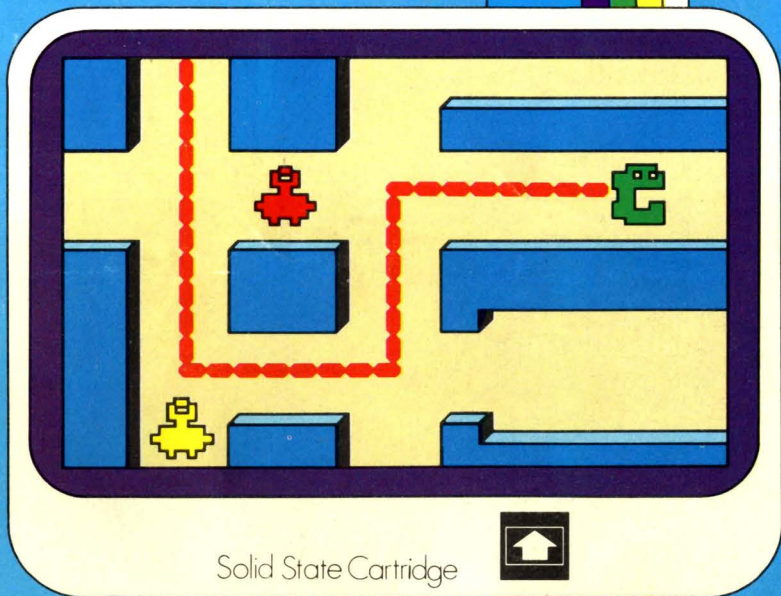




TEXAS INSTRUMENTS



Solid State Cartridge

**Model PHM 3057**  
**MUNCH MAN**




**㉔ General Information**

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

**㉔ Generelle Information**

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

**㉔ Informations générales**

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

**㉔ Indicazione generale**

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

**㉔ Algemene aanwijzing**

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

**㉔ Allmänna upplysningar**

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

**㉔ Necessary System:**

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

**㉔ Notwendige Geräteausstattung:**

Home Computer TI 99/4A, Fernseher, Fernbedienung

**㉔ Equipment requis:**

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

**㉔ Sistema richiesto:**

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

**㉔ Benodigde apparatuur:**

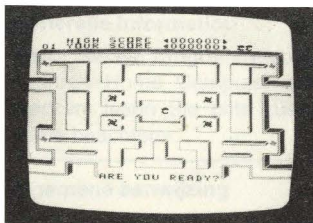
Home Computer TI 99/4A, televisietoestel, afstandsbediening

**㉔ Erfoderlig utrustning**

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



- ① Improve your concentration and reactions while playing Munch Man. Snap in the program module, press key 2 to start and a thrilling scoring game begins.
- ② Trainieren Sie Ihre Konzentrationsfähigkeit und Ihr Reaktionsvermögen beim Geschicklichkeitsspiel Munch Man.
- ③ Testez vos capacités de concentration et vos réflexes en jouant au Munch Man. Introduisez le module d'application et appuyez sur la touche 2 pour commencer.
- ④ Esercitate la Vostra abilità di concentrazione e di reazione giocando al Munch Man. Inserire il modulo di comando, premere il tasto 2 ed ha inizio un entusiasmante gioco a punteggio.
- ⑤ Train uw vermogen om te concentreren en te reageren terwijl u Munch Man speelt. Schuif de programma module erin, druk op toets 2 om te beginnen en een spannend spel om punten te behalen begint.
- Träna upp reaktionsförmågan och koncentrationen genom att spela Munch Man. Tryck in programmodulen, tryck på tangent 2, så börjar det spännande poängspelet.



➊ Press any key and try to connect all passages of the maze with a continuous chain without being devoured by one of the four Hoonos. To direct the Munch Man use the remote controller lever. In each game you have three Munch Man at your command.

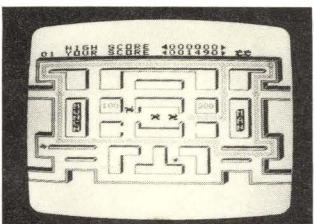
➋ Drücken Sie eine beliebige Taste und versuchen Sie, mit dem Munch Man alle Gänge des Labyrinths mit einer Kette zu verbinden, ohne von einem der vier Unholde gefressen zu werden. Den Munch Man steuern Sie mit dem Steuerknüppel der Fernbedienung. Pro Spiel stehen Ihnen drei Munch Men zur Verfügung.

➌ Appuyez sur n'importe quelle touche et essayez de relier toutes les allées du labyrinthe avec une chaîne continue sans vous faire dévorer par l'un des quatre Hoonos. Qui sont au départ chacun dans leur case. Déplacez le Munch Man à l'aide des manettes de contrôle. Pour chaque jeu, vous disposez de trois Munch Man.

➍ Premere un tasto qualsiasi e cercare di collegare tutti i passaggi del labirinto con una catena ininterrotta evitando di venire divorati da uno dei quattro Hoono. Per dirigere il Munch Man usare la leva del comando a distanza. In ciascuna partita si hanno a disposizione tre Munch Man.

➎ Druk op een willekeurige toets en probeer alle doorgangen in het doolhof te verbinden door een doorgaande ketting zonder verslonden te worden door een van de vier Hoonos. Voor het geleiden van de Munch Man gebruikt u de hefboom van de afstandbediening. In elk spel heeft u de beschikking over drie Munch Mannen.

➏ Tryck ned en av tangenterna och försök sammanbinda alla gångar i labyrinten med en sammanhängande kedja utan att slukas av något av de fyra trollen. Du dirigerar Munch Man med spaken på fjärrkontrollen. I varje spel har Du tre Munch män till Ditt färfogande.



➐ If your Munch Man eats one of the energizers Texas Instruments he can capture the Hoonos and coin additional points.

➑ Wenn Ihr Munch Man einen der vier Energie-Spender verschluckt, kann er die Unholde im Zentrum einsperren und zusätzliche Punkte sammeln.

➒ Si votre Munch Man dévore l'un des quatre "dopeurs" T.I., il pourra prendre les Hoonos au piège au centre du labyrinthe et marquer des points supplémentaires, et cela, pendant un temps limité.

➓ Se il Vostro Munch Man divora uno dei quattro stimolatori egli può bloccare gli Hoono nel centro del labirinto e vincere punti supplementari.

➔ Als uw Munch Man een van de vier energieken opeet kan hij de Hoonos in het midden vang-en en extra punten winnen.

➕ Om Din Munch Man äter upp en av de fyra energisändarna kan han fånga trollen i mitten och vinna extra poäng.



### Ⓢ Scoring

Chain Link	10 points
Energizer	70 Points
Hoono 1	100 points
Hoono 2	200 points
Hoono 3	400 points
Hoono 4	800 points

For each 10.000 points, you receive an additional Munch Man.

Each time the passages are connected with a single chain, the skill level required is increased.

The Hoonos become faster and more intelligent.

### Ⓢ Wertung

Pro Kettenglied	10 Punkte
Energiespender	70 Punkte
1. Unhold	100 Punkte
2. Unhold	200 Punkte
3. Unhold	400 Punkte
4. Unhold	800 Punkte

Für je 10.000 Punkte erhalten Sie zusätzlich 1 Munch Man. Nach jeder Verbindung aller Wege mit einer Kette erhöht sich der Schwierigkeitsgrad.

Die Unholde werden schneller und intelligenter.

### Ⓢ Points

Maillon de chaîne	10 points
Dopeur	70 points
Hoono 1	100 points
Hoono 2	200 points
Hoono 3	300 points
Hoono 4	400 points

A chaque fois que vous marquez 10.000 points, vous recevez un Munch Man supplémentaire.

A chaque fois que les allées sont reliées par une chaîne simple, le niveau de difficulté augmente, les Hoonos se déplacent plus rapidement et deviennent plus intelligents et les depeurs réapparaissent.

### Ⓢ Punteggio

Anello della catena	10 punti
Stimolatore	70 punti
Hoono 1	100 punti
Hoono 2	200 punti
Hoono 3	400 punti
Hoono 4	800 punti

Ogni 10000 punti riceverete un Munch Man supplementare.

Dopo ciascun collegamento dei passaggi con una sola catena aumenterà il livello dell'abilità richiesta.

Gli Hoono si dimostreranno più rapidi ed intelligenti.

### Ⓢ Puntentelling

Ketting schakel	10 punten
Energieker	70 punten
Hoono 1	100 punten
Hoono 2	200 punten
Hoono 3	400 punten
Hoono 4	800 punten

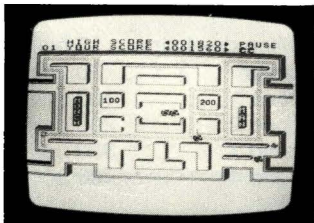
Voor elke 10,000 punten krijgt u een extra Munch Man. Elke keer dat de doorgangen door een enkele ketting verbonden zijn wordt het noodzakelijke vaardigheidsniveau verhoogd. De Hoonos worden sneller en intelligenter.

### Ⓢ Poängräkning

Kedjelänk	10 poäng
Energisändare	70 poäng
Troll 1	100 poäng
Troll 2	200 poäng
Troll 3	400 poäng
Troll 4	800 poäng

För varje 10,000 poäng får Du ytterligare en Munch Man.

Varje gång som gångarna binds samman med en enda kedja stegas svårhetsgraden. Trollen blir snabbare och listigare. Downloaded from [www.ti99iuc.it](http://www.ti99iuc.it)



Ⓢ If you want to interrupt the game, press P.  
Press any key to continue the game.

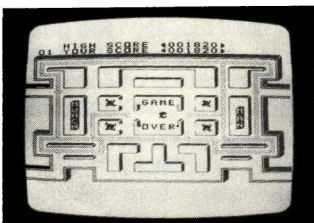
Ⓢ Wenn Sie eine Pause machen wollen, drücken Sie die Taste P.  
Um das Spiel fortzusetzen genügt das Drücken einer beliebigen Taste.

Si vous désirez interrompre le jeu, appuyez sur P. ensuite Appuyez sur n'importe quelle touche pour reprendre le jeu.

Ⓢ Per interrompere la partita premere P.  
Per riprendere la partita premere un tasto qualsiasi.

Als u het spel wenst te onderbreken druk dan op P.  
Druk op een willekeurige toets om verder te gaan.

Ⓢ Om Du vill avbryta spelet trycker Du på P. Du kan återuppta spelet genom att trycka på vilken tangent som helst.



Ⓢ When your 3 Munch Men have been eaten by the Hoonos, the game is over.  
Use key FCTN 8 (REDO) to start the game again.  
Key FCTN 9 (BACK) takes you back to game start and FCTN + (QUIT) to the Master Title.

Wurden Ihre 3 Munch Man von den Unholden gefressen ist das Spiel aus.  
Mit Taste FCTN 8 (REDO) können Sie ein neues Spiel starten.  
Die Taste FCTN 9 (BACK) führt Sie zum Spielanfang und Taste FCTN + (QUIT) zum Titelbild.

Ⓢ Le jeu est terminé lorsque vos trois Munch Man ont été dévorés par les Hoonos.  
Utilisez la touche FCTN 8 (REDO) pour recommencer le jeu. La touche FCTN + (QUIT) permet de revenir à l'image d'introduction et supprime la mémorisation du plus haut score effectué.

Ⓢ La partita si conclude quando i Vostri 3 Munch Men saranno stati divorati dagli Hoono.  
Per ricominciare da capo la partita premere il tasto FCTN 8 (REDO).  
Il tasto FCTN 9 (BACK) Vi riporterà all'inizio della partita, mentre con FCTN + (QUIT) ritornerete allo schermo principale.

Ⓢ Als uw 3 Munch Mannen zijn verslonden door de Hoonos is het spel afgelopen.  
Gebruik toets FCTN 8 (REDO) (OPNIEUW) om het spel weer te beginnen en FCTN + (QUIT) (VERLATEN) voor het titelbeeld.

Ⓢ När Dina 3 Munch män har ätits upp av trollen, är spelet slut.  
Spelet kan startas igen med tangent FCTN 8 (REDO).  
Tangent FCTN 9 (BACK) för Dig tillbaka till spelets början och FCTN + (QUIT) till titelbilden.

HOME COMPUTER

TEXAS INSTRUMENTS



TI-99 ITALIAN USER CLUB

WWW.TI99IUC.IT

INFO@TI99IUC.IT

- Scanned and Reworked by:

TI99 Italian User Club in the year 2017.

([info@ti99iuc.it](mailto:info@ti99iuc.it))

*Downloaded from [www.ti99iuc.it](http://www.ti99iuc.it)*

- GB** Improve your concentration and reactions while playing Munch Man.
- D** Trainieren Sie Ihre Konzentrationsfähigkeit und Ihr Reaktionsvermögen beim Geschicklichkeitspiel Munch Man.
- F** Testez vos capacités de concentration et de réaction en jouant au Munch Man.
- I** Esercitate la Vostra abilità di concentrazione e di reazione giocando al Munch Man.
- NL** Train uw vermogen om te concentreren en te reageren terwijl u Munch Man speelt.
- S** Träna upp reaktionsförmågan och koncentrationen genom att spela Munch Man.

1103064-0000

TEXAS INSTRUMENTS



© 1999 TEXAS INSTRUMENTS  
CORPORATION