

ZENJI™



LOADING AND OPERATING INSTRUCTIONS

The object is to connect all maze elements, creating an unbroken, green path to their pulsating source. Avoid desires and illusions, and don't run out of time.

1. Loading Instructions:
See enclosed card for loading instructions.
2. Press F1 to start each game. There are 8 variations: Levels 1, 3, 5 and 7 are for one player; 2, 4, 6 and 8 are for two players. The higher the level, the greater the challenge. Press F3 to select game levels.
3. You are represented by the rotating head. It follows your joystick's movements. To spin an element, bring your head to its center. Now, move the control stick left or right, while pressing the red button on your joystick.
4. Points are awarded whenever complete connection (Zenji) is achieved. The less time you've taken, the more points you'll get. Whenever contact is made with a numbered square, you'll receive a bonus of (100 points $\times$ the number). A bonus life will be awarded with every other increase of 10,000 points (i.e. 10,000, . . . 30,000, . . . 50,000).
5. You can reset the game at any time by pressing

CONSIGNES DE CHARGEMENT ET DE JEU

Votre objectif consiste à relier tous les éléments du labyrinthe de manière à créer une voie verte et continue entre eux et leur source de vie. Résistez aux tentations, méfiez-vous des illusions, et ne perdez pas de temps.

1. Consignes de chargement: Pour charger, voir dans la fiche ci-incluse.
2. Appuyez sur F1 pour commencer chaque jeu. Zenji comporte 8 variantes: les niveaux 1, 3, 5 et 7 sont des variantes à un joueur, alors que les niveaux 2, 4, 6 et 8 se jouent à deux. La difficulté augmente avec le niveau. Pour choisir la variante désirée, appuyez sur F3.
3. Vous êtes représenté par la tête tournante qui reproduit sur l'écran les mouvements de votre joystick. Pour faire tourner un élément, amenez la tête tournante en son centre. Poussez ensuite le manche à balai vers la droite ou la gauche tout en appuyant sur le bouton rouge du joystick.
4. Chaque connexion complète (Zenji) vous rapporte des points d'autant plus nombreux que vous aurez mis moins de temps à réussir la liaison. Chaque fois qu'un contact est réalisé avec un carré numéroté, vous

LADE- UND BEDIENTUNGSAN- LEITUNGEN

Das Ziel ist es, sämtliche Labyrinthelemente zu verbinden und dadurch eine ununterbrochene grüne Linie zu ihrer pulsierenden Quelle zu erzeugen. Geben Sie sich keinen Begehren und Illusionen hin und passen Sie auf, daß Ihnen nicht die Zeit ausgeht.

1. Ladeanleitungen: Die Ladeanleitungen können Sie der beiliegenden Karte entnehmen.
2. F1 drücken, um jedes Spiel zu beginnen. 8 Spielvariationen gibt es: die Stufen 1, 3, 5 und 7 sind für einen Spieler, 2, 4, 6 und 8 für zwei Spieler. Je höher die Stufe, desto größer die Herausforderung. Zum Wählen der gewünschten Stufe wird die F3-Taste auf der Tastatur gedrückt.
3. Sie sind durch den sich drehenden Kopf vertreten. Er folgt den Bewegungen Ihres Steuerknüppels. Um ein Element in eine Drehung zu versetzen, bringen Sie Ihren Kopf in seine Mitte. Dann bewegen Sie den Steuerknüppel nach links bzw. rechts, während Sie gleichzeitig den roten Knopf am Steuerknüppel drücken.
4. Punkte gibt es immer dann, wenn eine vollständige Verbindung (Zenji) hergestellt ist. Je

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO E DI GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di collegare tutti gli elementi del labirinto e di creare un verde sentiero che porta all'Origine. Evita i desideri e le illusioni e non sprecare tempo.

1. Istruzioni di caricamento: Per caricare, vedi il foglio allegato.
2. Premi F1 per iniziare ogni gioco. 8 varianti di gioco: i livelli 1, 2, 5 e 7 sono per un giocatore; i livelli 2, 4, 6 e 8 sono per due giocatori. Più alto è il livello, più impegnativo è il gioco. Premi F3 per selezionare il livello desiderato.
3. Tu sei rappresentato dalla testa rotante. Come vedi, essa segue i tuoi movimenti. Per far girare un elemento, devi portarvi la testa direttamente sul centro. Sposta la leva di comando verso destra o sinistra mentre premi il pulsante rosso.
4. Ricevi punti ogni volta che realizzi un collegamento completo (Zenji). I punti sono proporzionali al tempo impiegato. Ogni volta che vieni a contatto con una casella numerata, ricevi un premio di bonus (100 punti $\times$ il numero). Ogni 10.000 punti vinci una nuova vita.
5. Per ricominciare il gioco in qualsiasi momento premi RUN/STOP/RESTORE sulla tastiera.

INSTRUCCIONES SOBRE COMO CARGAR Y JUGAR

El objetivo de usted es conectar todos los elementos del laberinto para crear un sendero verde e ininterrumpido entre ellos y su fuente vital. Evite toda tentación e ilusión y no pierda tiempo.

1. Instrucciones para cargar: Para cargar, consulte la tarjeta adjunta.
2. Para iniciar cada juego, oprima F1. El Zenji ofrece 8 variantes: los niveles 1, 3, 5 y 7 son para un solo jugador; 2, 4, 6 y 8 para dos. Mientras más elevado sea el nivel, mayores serán las dificultades. Para elegir la variante deseada, oprima F3.
3. En la pantalla usted está representado por una cabeza giratoria que efectúa los mismos movimientos que la palanca de joystick. Si desea hacer girar un elemento, coloque la cabeza giratoria en el centro de éste, y luego mueva a la izquierda o a la derecha la palanca de joystick al mismo tiempo que oprime el botón rojo de ésta.
4. Cada vez que usted logre efectuar una conexión completa (Zenji) obtendrá puntos, en un número mayor cuanto menor sea el tiempo que le lleve realizar la mencionada conexión. Si

LAAD- EN HANDELINGS- INSTRUKTIES

Het doel is om alle verwarde elementen te verbinden, teneinde een ononderbroken groen pad te maken naar hun trillende bron. Tracht verlangens en illusies te vermijden en kom geen tijd te kort.

1. Laadinstructies: Raadgeef bijgesloten kaart betreffende laadinstructies.
2. Om een spel te beginnen, druk op de F1 knop. Er zijn 8 variaties: graad 1, 3, 5, en 7 zijn voor 'een' speler. Graad 2, 4, 6 en 8 zijn voor twee spelers. Hoe hoger de graad, des te moeilijker is de uitdaging. Druk het F3 toets om de gewenste graad te kiezen.
3. U bent vertegenwoordigd door het ronddraaiende hoofd. Het volgt de bewegingen van Uw stuurknuppel. Om een element te laten draaien, breng het hoofd naar het midden. Beweeg de controleknuppel dan naar links of rechts, terwijl U de rode knop op Uw stuurknuppel indrukt.
4. Punten worden verkregen wanneer een complete verbinding (Zenji) is gemaakt. Hoe minder tijd U gebruikt, hoe meer punten U krijgt. Wanneer contact is gemaakt met een genummerd vierkant, krijgt U een bonus van (100 punten $\times$ het nummer).

RUN/STOP/RESTORE on the computer.

6. You begin with one active life and four on reserve. The game ends when you have lived out all of your lives.

7. Enter your initials beside your final score by moving the control stick left or right. When desired initial appears, press the red button.

recevez une prime égale à 100 points multipliés par le numéro. Une vie en prime vous est accordée une fois sur deux lorsque vous augmentez votre score de 10 000 points (soit à 10 000, . . . 30 000, . . . 50 000 points).

5. Vous pouvez, à tout moment, remettre le jeu à zéro en appuyant sur les touches RUN/STOP/RESTORE de l'ordinateur.

6. Vous disposez au départ d'une vie active et de quatre vies de réserve, et la partie se termine lorsque vous épuisez toutes vos vies.

7. Inscrivez vos initiales à côté de votre score final. Poussez pour cela votre manche à balai vers la droite ou la gauche, en appuyant sur le bouton rouge lorsque la lettre voulue apparaît.

weniger Zeit Sie dazu brauchen, um so mehr Punkte erzielen Sie. Jede Verbindung mit einem nummerierten Quadrat bringt Ihnen einen Bonus von (100 Punkte $\times$ der Zahl). Ein zusätzliches Leben wird bei jeder zweiten Erhöhung um 10.000 Punkte verliehen (d.h. bei 10.000, . . . 30.000, . . . 50.000.)

5. Durch Drücken von RUN/STOP/RESTORE auf dem Computer können Sie das Spiel jederzeit zurücksetzen.

6. Am Spielanfang haben Sie ein aktives Leben und vier in Reserve. Das Spiel ist vorbei, wenn Sie alle Ihre Leben gelebt haben.

7. Geben Sie neben Ihrer Endpunktzahl Ihre Initialien ein, indem Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts bewegen. Wenn das gewünschte Initial erscheint, drücken Sie den roten Knopf.

6. All'inizio del gioco hai una vita attiva e quattro di riserva. Il gioco si conclude quando hai esaurito tutte le tue vite.

7. Introduci la tua sigla accanto al risultato finale spostando la leva di comando a destra o a sinistra. Dopodichè premi il pulsante rosso.

establece contacto con un cuadro numerado, recibirá una bonificación equivalente a 100 puntos multiplicados por el número de dicho cuadro. Se le otorgará una vida extra cada vez que aumente su puntuación en 20.000 después de los primeros 10.000, (es decir, 10.000, ... 30.000, ... 50.000).

5. En todo momento puede reiniciarse el juego oprimiendo RUN/STOP/RESTORE en la computadora.

6. Al principio dispone usted de una vida en activo y cuatro de reserva, y la partida finaliza una vez que las viva todas.

7. Ponga sus iniciales junto a la puntuación final moviendo la palanca de control a la izquierda o a la derecha. Cuando aparezcan las iniciales deseadas, oprima el botón rojo.

Een extra leven wordt toegekend met elke andere verhoging van 10,000 punten (d.i. 10,000 ... 30,000 ... 50,000 ... etc).

5. U kunt het spel opnieuw beginnen door te drukken op RUN/STOP/RESTORE op de computer.

6. U begint met een actief leven en vier in reserve. Het spel eindigt wanneer U alle levens hebt opgebruikt.

7. Vul de beginletters van Uw naam in naast Uw uiteindelijke score door de controleknuppel naar links of rechts te bewegen. Wanneer de gewenste beginletter verschijnt, druk dan op de rode knop.

Reserve Faces

Game Number

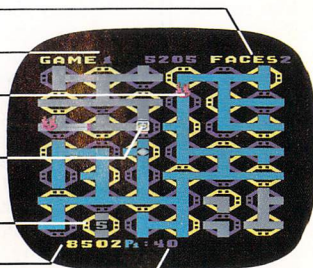
Flames of Desire

You

Bonus Square

Score

Timer



TIPS FROM MATT HUBBARD

Zenji creates a unique interaction between player and game. It is a new kind of experience, whose strategy lies not in sharpshooting or elaborate game plans, but in sensing the right move and trusting your intuition.

The object of Zenji is to connect all Elements to the Source. But, in playing the game, it becomes clear that the approach required is a kind of 'letting go,' rather than planning ahead, wherein connections simply happen. Players can 'feel' their way through the maze and use tactics that combine intuition with technical skill. Enjoy.

CONSEILS UTILES DE MATT HUBBARD

Zenji établit une extraordinaire interaction entre le joueur et le jeu. Vous découvrirez de toutes nouvelles sensations, la stratégie n'exigeant plus des qualités de tireur d'élite ou l'élaboration de plans compliqués, mais consistant à pressentir la manœuvre la plus juste et à vous fier à votre intuition.

Le joueur de Zenji a pour mission de relier tous les éléments à la Source. Mais, en jouant le jeu, vous découvrirez bien vite que la méthode la plus efficace consiste à laisser en quelque sorte les raccordements "se faire tout seuls" plutôt qu'à établir des plans compliqués à l'avance. Avancez avec circonspection à travers le labyrinthe et faites appel à une tactique conjuguant intuition et adresse technique. Amusez-vous bien.

TIPS VON MATT HUBBARD

Zenji erzeugt eine einzigartige Interaktion zwischen dem Spieler und dem Spiel. Es ist ein ganz neuartiges Erlebnis, bei dem es nicht um Scharfschießen oder ausgefeilte Spielplanung geht, sondern vielmehr um ein Gespür für den richtigen Zug und Vertrauen in Ihre Intuition.

Das Ziel von Zenji ist, sämtliche Elemente mit der Quelle zu verbinden. Beim Spielen wird jedoch deutlich, daß die erforderliche Strategie darin liegt, den Dingen sozusagen 'freien Lauf' zu lassen statt vor auszuplanen, so daß sich die Verbindungen wie zufällig ergeben. Die Spieler können ihren Weg durch das Labyrinth 'erfühlen' und eine Taktik anwenden, die Intuition mit technischer Geschicklichkeit verbindet. Viel Spaß!

SUGGERIMENTI DI MATT HUBBARD

Zenji crea un rapporto speciale fra il gioco e il giocatore, un'esperienza del tutto novella in cui la strategia non consiste nel tiro di precisione o in complesse tattiche di gioco, ma nella intuizione della giusta mossa.

L'obiettivo di Zenji è quello di collegare tutti gli Elementi all'Origine. Nel corso del gioco si impara che, anziché organizzare in anticipo, bisogna imparare a "lasciar andare": seguendo questo principio, i collegamenti si realizzano quasi da soli. Solo con la giusta combinazione di abilità tecnica ed intuizione sarà possibile risolvere il mistero del labirinto. Buon divertimento!

CONSEJOS PRACTICOS DE MATT HUBBARD

El Zenji crea una interacción única entre el jugador y el juego. Se trata de una experiencia nueva cuya estrategia no consiste en una puntería certera, ni en complejas tácticas de juego, sino en intuir la jugada justa.

El objetivo del Zenji es conectar todos los elementos a la Fuente, pero en el curso del juego usted irá descubriendo que el método más eficaz es el de "dejarse ir," pues de esta manera las conexiones se realizan por sí mismas. Los jugadores podrán "sentir" cómo avanzan por el laberinto, utilizando para ello una táctica donde se combinan intuición y capacidad técnica. ¡Que se divierta!

TIPS VAN MATT HUBBARD

Zenji bewerkstelligt een uniek samenspel tussen speler en spel. Het is een geheel nieuwe ervaring waarbij de strategie niet van scherpschieten of ingewikkelde spelpatronen afhankelijk is, maar meer in het gevoel voor de juiste zet en vertrouwen op intuïtie.

Het doel van Zenji is om alle Elementen met de Bron te verbinden. Echter, tijdens het spel wordt het al gauw duidelijk dat de spelbenadering meer een "laten gaan" vereist in plaats van vooraf plannen. Met deze benadering gebeuren de verbindingen als het ware vanzelf. De spelers kunnen hun weg door het doolhof "voelen" en tactiek gebruiken die een combinatie is van technisch kunnen en intuïtie. Veel plezier.



Activision International, Inc.
World Headquarters, Mountain View, CA 94039 U.S.A.

©1984 Activision, Inc.

Made in U.S.A.

©1984 Activision, Inc.
Fabriqué aux Etats-Unis