

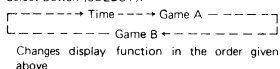
MISTER SURFING

• Name and Function of the Parts

S1 Action Button 1 (RIGHT):

- Starts the game
- Moves Surfer to the right
- Sets the time

S2 Select Button (SELECT):



S3 Attack Button (ATTACK):

- In Game A → Attacks Giant Octopus that during the game
- In Game B → Stops the numbers from spinning
- Selects mode for setting correct time

S4 Action Button 2 (LEFT):

- Starts the game
- Moves Surfer to the left

• How to Play Game A

1. Press S1 to bring Game A on display. The time display is replaced by the highest recorded score in Game A. GAME A is also indicated on the screen.
2. Press either S1 or S4 to start the game. A tune announces the start, and a Surfer appears on the Beach.
3. Move the Surfer to the right, skillfully evading the enemy from above and below by manipulating the S1 and S4 Buttons. On the way, pick up the Pineapple and reach the Island on the right for 20 points.
4. Going over 500 points entitles you to play the Slot Machine Game. Press S3 and stop the spinning numbers one by one from the left. When the three

numbers match, 300 points are added to your score.

5. After the Slot Machine Game, press either S1 or S4 to resume playing Game A. Carrying the Feather Crown, the Surfer starts back for the Beach Strike down the Giant Octopus that appears en route by pressing S3. A successful attempt is indicated by Landing Pier. The Surfer can get back when the Beach appears on the screen. A safe return counts 20 points.
6. Failing to stay clear of the attacking enemy counts as a miss. When three misses are made and no more tries are left, an end-of-the-game melody signals that the game is over.
7. After 1000 points, the enemy attacks more often, making the game increasingly difficult. A successful try, however, counts 40 points.

• How to Play Game B

1. Press S2 to bring Game B on display. The screen shows 777 on the score display. GAME B is also indicated.
2. Press either S1 or S4 to start spinning the three digits on the score display.
3. Press S3 to stop the numbers from spinning. Any one of the matching combinations shown on the right entitles you to the corresponding number of points. The score for each matching set of numbers flashes on and off to signal success.

(combination)	(score)
1 1 1	300
3 3 3	500
5 5 5	300
7 7 7	1000

4. If the numbers do not match, the score 000 flashes on and off to signal a failed attempt.

• How to Set the Time

1. Press S2 for Time Display.
2. Press S3 for at least two seconds. The hour digit flickers to indicate that it is ready for time-setting.
3. Use S1 to set the correct hour.
4. Press S3 again to make the minute digit ready for time-setting.
5. Use S1 to set the correct minutes.
6. This completes the time-setting procedure. Check to see if the time is set correctly, and press S3 once again to bring the Time Display back on the screen.

• How to Insert the Battery

(One button-type LR 44 power cell)

1. The battery hutch is found on the upper right-hand side of the front panel. Turn it in the direction of the arrow and take it off.

2. Place the battery inside with the + side facing up.
3. Insert the battery hutch containing the power cell, pushing it in while turning it toward ON.
4. After putting in the battery, press all four buttons simultaneously. Check to see if the Time Display shows 12:00 on the screen.

CAUTION

- Keep the power cell out of the reach of children.
- If a cell is accidentally swallowed, contact a doctor immediately.

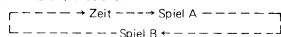
MISTER SURFING

• Bezeichnung und Funktion der Teile

S1 Aktionstaste 1 (RIGHT):

- Spielbeginn
- Bewegt Surfer nach rechts
- Zeiteinstellung

S2 Wahltaste (SELECT):



Schaltet das Display in oben dargestellter Reihenfolge um

S3 Angriffstaste (ATTACK):

- In Spiel A → Greift die während des Spiels erscheinende Riesenkrake an.
- In Spiel B → Hält die kreisenden Zahlen an
- Wählt die Zeitstellbetriebsart

S4 Aktionstaste 2 (LEFT):

- Spielbeginn
- Bewegt Surfer nach links

• Spielanleitung für Spiel A

1. S1 drücken, damit Spiel A auf das Display kommt. Anstelle der Zeitanzeige erscheint die höchste bisher in Spiel A erreichte Punktzahl. Ebenfalls auf dem Display erscheint GAME A.
2. Durch Druck auf S1 oder S4 beginnt das Spiel. Eine Melodie läutet das Spiel ein, und ein Surfer erscheint am Strand.
3. Nun muß der Surfer nach rechts bewegt werden, wobei er durch die Tasten S1 und S4 so gesteuert werden muß, daß er dem von oben und unten kommenden Riesenkraken gewandth entgeht. Wer unterweges die Anans mitnimmt, und die Insel rechts erreicht, bekommt 20 Punkte zusätzlich.
4. Wer 500 Punkte erreicht hat, darf es mit dem Spielautomaten versuchen. Die rotierenden Zahlen werden durch Druck auf S3 einzeln ange-

halten, und drei gleiche Ziffern bringen 300 Zusatzpunkte.

- Nach dem Spiel am Spielautomaten wird Spiel A durch einen Druck auf (S) oder (S) wieder fortgesetzt. Der Surfer muß jetzt mit der Federkrone zurück zum Strans. Nun muß der Riesenkraken, der unterwegs auftaucht, mit (S) niedergeschlagen werden. Wenn das gelungen ist, erscheint die Landebrücke. Wenn der Strand erscheint, dann kann der Surfer zurückkommen. Eine sichere Rückkehr bringt wiederum 20 Punkte.
- Wer einem Angreifer nicht entgehen kann, bekommt einen Fehler angerechnet, wenn bei drei Fehlern keine Chance mehr verbleibt, dann ertönt die Spielende-Melodie, und das Spiel ist aus.
- Bei einem Stand von über 1000 Punkten, greift der Feind häufiger an, wodurch das Spiel schwieriger wird, jeder gelungene Versuch bringt dann aber 40 Punkte ein.

● Spielanleitung für Spiel B

- (S) drücken, dann erscheint Spiel B auf dem Display, gleichermaßen die Punkteanzeige 777 und GAME B.
- Entweder (S) oder (S) drücken, damit die drei Ziffern der Punkteanzeige zu rotieren beginnen.
- Taste (S) hält die rotierenden Ziffern an. Wer eine der rechts stehenden Kombinationen erreicht, bekommt die entsprechende Punktezahl. Bei Erfolg blinkt die gewonnene Punktezahl auf der Anzeige.

(Kombination)	(Punktezahl)
1 1 1	300
3 3 3	500
5 5 5	300
7 7 7	1000

- Wenn keine Gewinnkombination entstanden ist, dann blinkt die Punktezahl 000 auf der Anzeige und zeigt Fehlversuch an.

● Stellen der Zeit

- (S) drücken und die Zeitanzeige einschalten.
- (S) mindestens zwei Sekunden lang drücken. Die Stunden-Stelle blinkt und kann gestellt werden.
- Die richtige Stunde mit (S) stellen.
- Wieder (S) drücken, damit die Minutenzahl gestellt werden kann.
- Die richtige Minute mit (S) stellen.
- Damit ist die Uhr gestellt. Noch einmal nachprüfen, ob es stimmt, und dann (S) noch einmal drücken, damit wieder die normale Zeitanzeige auf dem Display erscheint.

● Einlegen der Batterie

- (Eine LR-44-Knopfzelle)
- Das Batterieteil befindet sich oben rechts an der Frontplatte. In Pfeilrichtung drehen und abnehmen.
 - Batterie so hineinlegen, daß der Pluspol (+) oben liegt.
 - Das Batterieteil mit Batterie wieder hineindrücken und gleichzeitig in die Richtung von ON drehen.
 - Nach dem Batterieeinlegen alle vier Tasten gleichzeitig drücken und nachsehen, ob auf dem Display 12:00 erscheint.

VORSICHT

- Batterien nicht in Kinderhände gelangen lassen.
- Wenn eine Batterie verschluckt wurde, sofort einen Arzt benachrichtigen.



CGS-003

Japan CBM Corporation

1-48, 1-chome, Okubo, Shinjuku-ku, Tokyo, Japan
 TELEPHONE: (03) 200-6291
 TELEX: 32859 CTZB M J

保証書

このカードゲームクロックは当社の最も高品質なシステムを統合した商品であることをご表明いたします。お客様の正しい使用状態で万が一故障した場合は、本保証書規定に従って6ヶ月間無料修理いたします。お手数ですが当社に直接ご連絡ください。

- 保証期間中に自然故障した場合は、本証を添付の上ご連絡ください。修理保証期間中である下記の場合は無料修理いたしません。
 1. 本製品の仕様の目から、目、怪しの故障
 2. 品質保証書の修理がなない場合
 3. 高品質保証に必要な部品・修理費は、買い上げ日、お買い上げ店、両社印がなない場合
 4. 使用中に生じた事故上の損傷・焼損
 5. 火災又は天災による故障の場合
 6. 修理保証期間中での誤用・落下・水中での使用など、改造又は誤った修理による故障の場合
 7. この保証書は日本国内に限りです。

保証書

二 考 名	保証期間(お買い上げ日より6ヶ月)昭和 年 月 日 - 昭和 年 月 日			
	TEL ()			
お 買 い 上 げ 店	住所			
	TEL ()			

シエーエム株式会社

東京都中央区新富1丁目、東武ビル南館
 電話 03-200-6291