

Nintendo

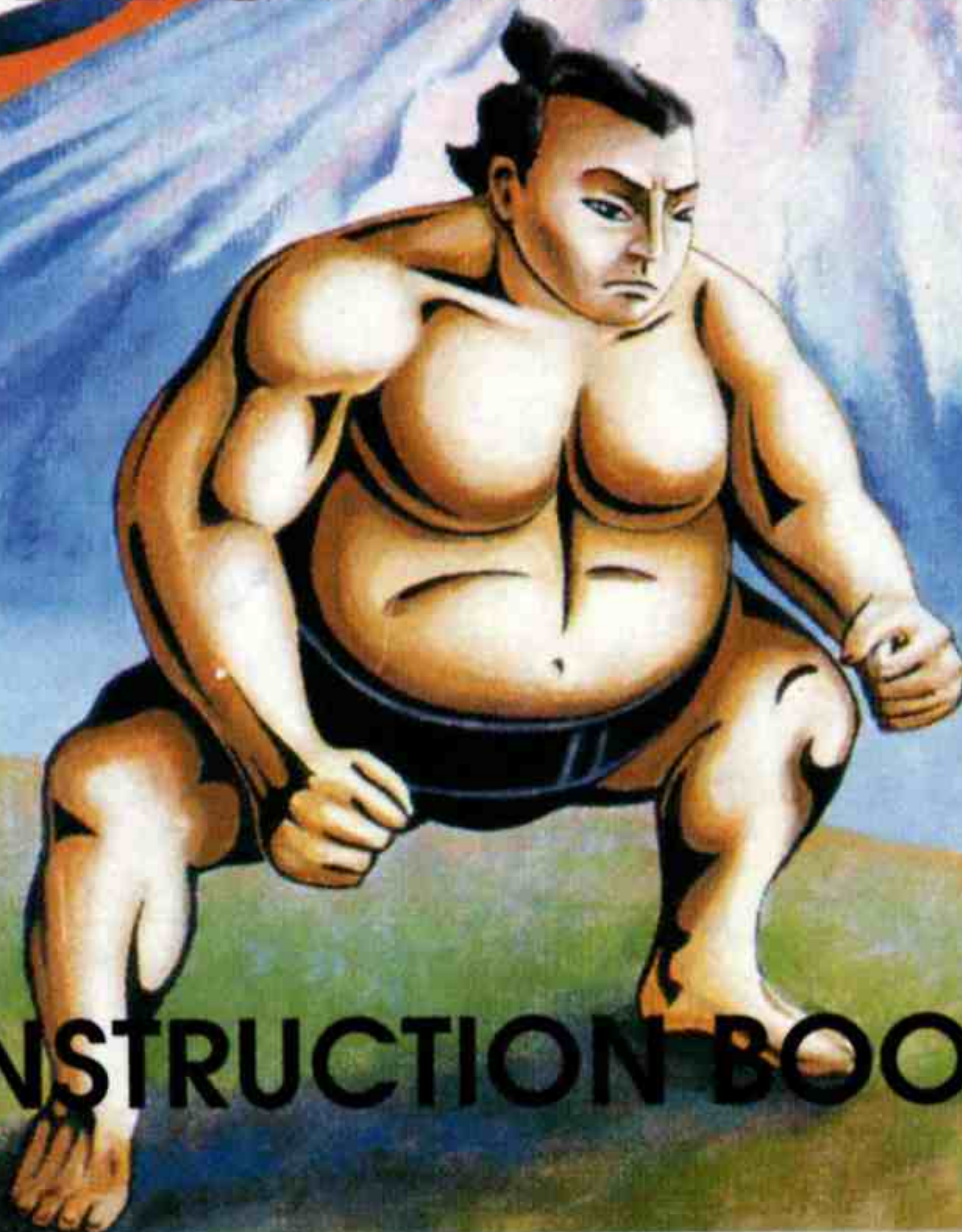
GAME BOY[®]

DMG-SF-USA



SUMO

FIGHTER[™]



INSTRUCTION BOOKLET

ADVISORY
READ BEFORE USING YOUR GAME BOY SYSTEM

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games played on the Game Boy Compact Video Game System. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your physician if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and/or convulsions.



LICENSED BY
Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY AND THE
OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS
OF NINTENDO OF AMERICA INC.

THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY® SYSTEM. ALL NINTENDO PRODUCTS ARE LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

Thank you for purchasing the Nintendo GAME BOY Sumo Fighter Game Pak.

Before you start play, please read this instruction booklet carefully and be sure to follow the correct operation procedures. Keep this instruction booklet for your future reference.

CONTENTS

PAGE

Game Story	2
How to Play	4
Getting Started	6
Play Control	8
Example Screens	16
Power-ups	17
Instructions Françaises	18
Warranty Information	32

Cautions During Use

- Always be sure the power is off before attempting to remove or insert this Game Pak.
- If you play for long periods, take a 10 to 15 minute break every hour or so.
- this equipment is precision-built. Do not use or store it under conditions of extreme temperature, or subject it to rough handling or shock. Do not disassemble this unit.
- Do not touch the terminals or let them come into contact with water, as this can cause malfunction.
- Do not wipe this equipment with volatile solvents such as thinner, benzene or alcohol.
- Be sure to store this Game Pak in its protective case when not in use.

The Legend of the Super Sumo Wrestler in Tokaido

In the middle of the 19th century, there was a man named Bontaro Heiseiyama living in Ryogoku. To all of his friends, he was known as Bon Chan. He was the happiest man in the world, because he was the undefeated Sumo Champion of Japan and was engaged to be married soon to his beautiful girlfriend, Miss Kayo.

While Bon Chan was training one day, he received a note from Hambei, the evil mayor of Kyoto. The note said, "I have kidnapped Miss Kayo. Come to Kyoto if you ever want to see her again!" Knowing Bon Chan would go to Kyoto and try to rescue Miss Kayo, the mayor sent out his best warriors to destroy him. With Bon Chan out of the way, the mayor's sumo challenger could easily take the new title of "Sumo Champion."

Can Bon Chan rescue Miss Kayo and make it in time to defend his title in the next Kyoto Sumo Tournament?



How to Play

Sumo FIGHTER is a one player action game with 15 stages (1-1 to 5-3) to clear. There are also bonus stages if you can find them. One player guides Bon Chan to clear all stages.

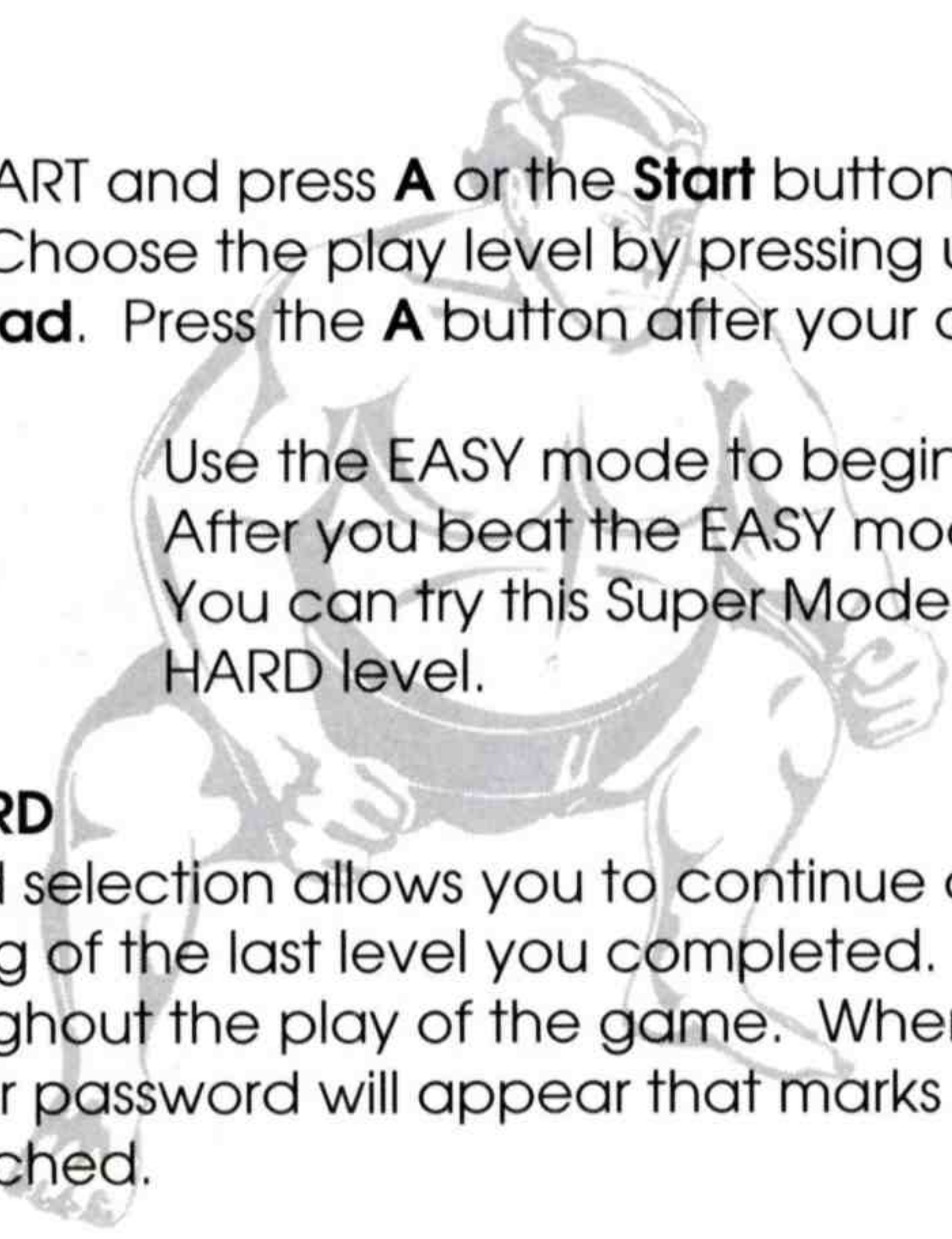
Bon Chan has many enemies to defeat in each stage. Destroy them using his sumo fighting abilities (see Play Control). You must challenge and beat the boss at the end of each stage to continue play. The final boss is the evil mayor and it will take everything you have to beat him.

In each stage, there are many items to power up Bon Chan's strength levels. You will find them by beating the enemies and breaking obstacles. The higher Bon Chan's strength level, the more effect he will have on new enemies he encounters. Somewhere along the way, you may find one of the temples which take you to the bonus stage!

This game has three scroll types: side, up and down scrolls.

Starting the Game

- 1) Insert the "Sumo FIGHTER" game pak correctly into the Game Boy and turn the power ON.
- 2) First, "Nintendo" will be displayed, followed by the "Sumo FIGHTER" title screen.
- 3) Below the title screen, START and Password appear. Choose START or PASSWORD by pressing up or down on the **Control Pad**.



START

Select START and press **A** or the **Start** button to go to the next screen. Choose the play level by pressing up or down on the **Control Pad**. Press the **A** button after your choice is made.

EASY:

Use the EASY mode to begin.

HARD:

After you beat the EASY mode.

SPECIAL:

You can try this Super Mode only after the HARD level.

PASSWORD

Password selection allows you to continue a game at the beginning of the last level you completed. There are markers throughout the play of the game. When you find one, a 6-number password will appear that marks your place and level reached.

Be sure to write it down, because it will not be repeated.

Select PASSWORD to get the password screen. Enter your password by pressing up, down, right and left on the **Control Pad**. Press the **A** button after you are done. If your password is incorrect, all the numbers will return to 0. Try entering it again.

4) An introduction screen appears next that shows Bon Chan's progress to Kyoto. Press the **A** or **Start** button to begin the journey!

Play Control

Dash

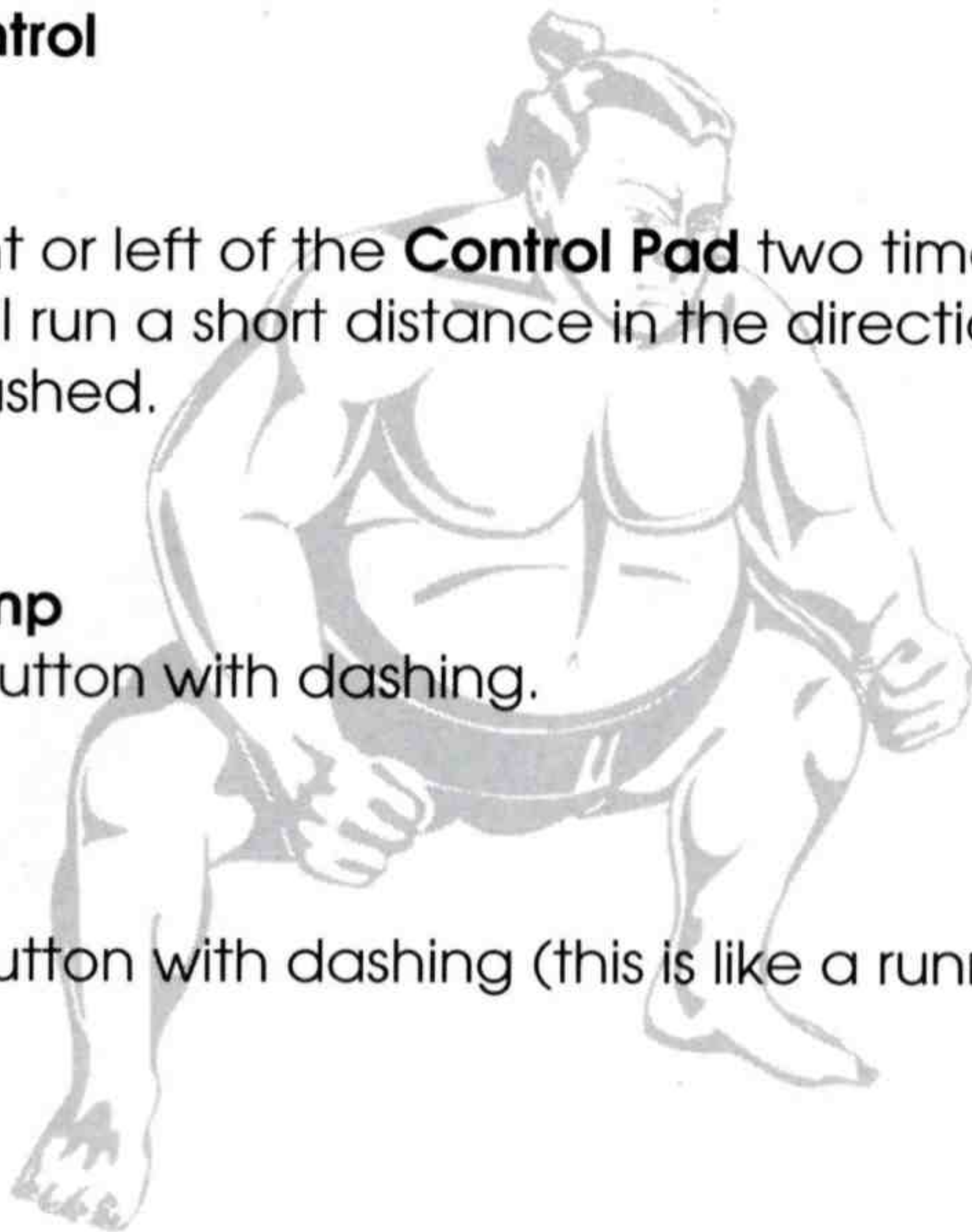
Push right or left of the **Control Pad** two times quickly. Bon Chan will run a short distance in the direction the **Control Pad** is pushed.

Long Jump

Push **A** button with dashing.

Tuckle

Push **B** button with dashing (this is like a running head butt).



Foot Stamping

Push the **A** button and press down on the **Control Pad**. This technique will damage all enemies on the screen (the screen will shake). The higher Bon Chan's stamping power level, the more damage he causes.

Super Slapping

Push the **B** button and press up on the **Control Pad**. This technique works when Bon Chan gets the Rice Bag (number of super slaps is denoted by the meter under his life meter). Bon Chan can then throw a wave of force at his enemies.

Screen Display

(1) Main Picture (See Figure 1, page 16)

1 Life Meter:

Bon Chan's life (From 3 min. to 8 max.).

2 The number of Super Slap force waves left:

(This becomes the Boss's Life Meter at the end of a level).

3 EX(tra)

Collect Bowls and Fans to get extra power.

4 Level Up

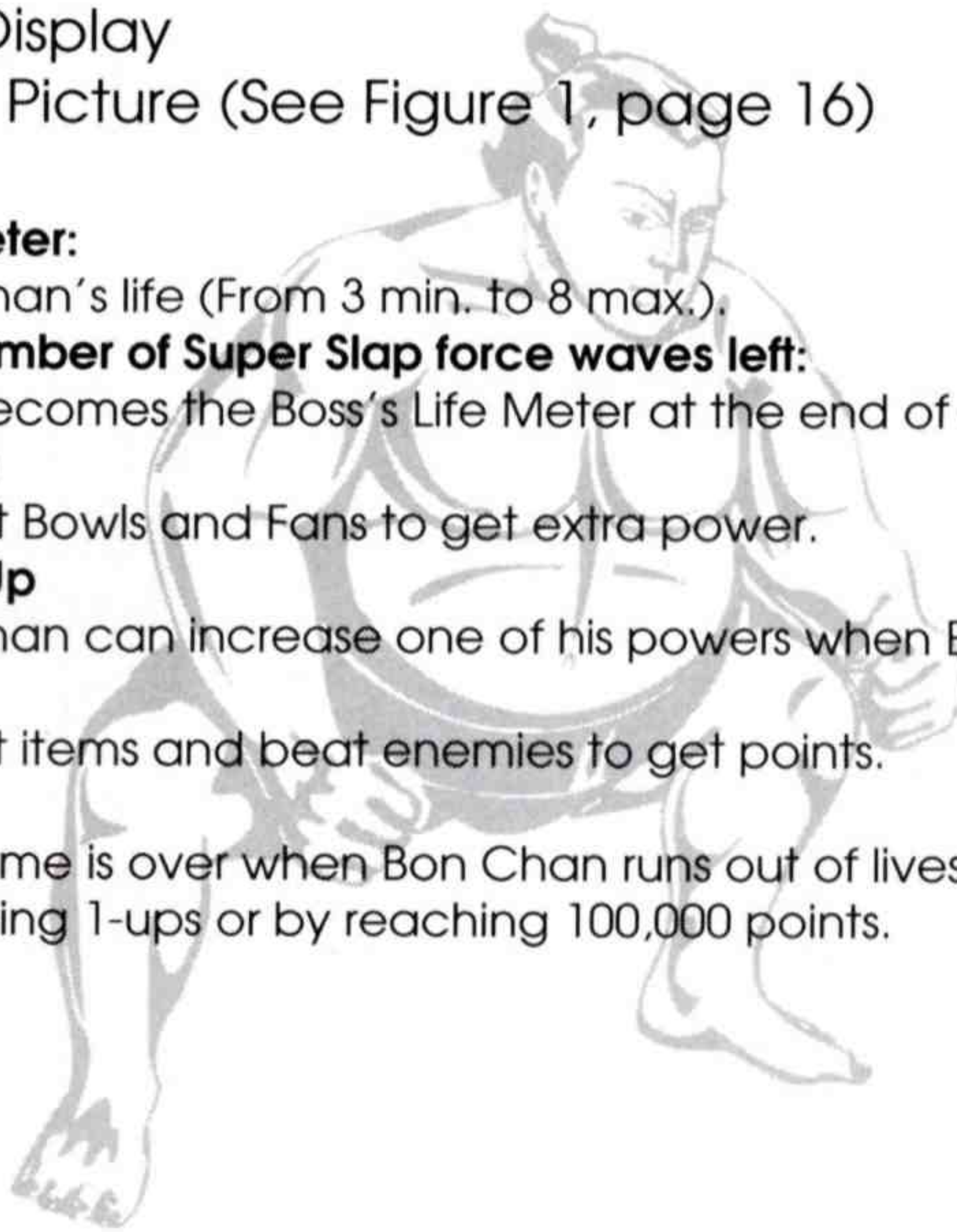
Bon Chan can increase one of his powers when EX reaches this level.

5 Points

Collect items and beat enemies to get points.

6 Lives

The game is over when Bon Chan runs out of lives. Increase Lives by collecting 1-ups or by reaching 100,000 points.



(2) Power Up Select Screen (See Figure 2, page 16)

Increase Bon Chan's EX by collecting bowls and fans. When his EX gets high enough, the power up indicator will flash. To select what power to increase, press the **Start** button. The screen will change into the Power Up Select Screen.

Press the Control Pad up or down to move the arrow to which selection you want to level up. Press **A** button to choose your selection or press **B** button to cancel. Press **Start** button to resume game play.

You can choose to Level Up on the following strengths: Super Slapping, Life or Foot Stamping.

Super Slapping

Increase the number of rocks you can break and the amount of damage to enemies.

Foot Stamping

Increases damage to enemies.

Life

Increases the amount of Life Power.

* Turning off the game will reset the high score counter to 100,000 points.

Bonus Stage

There are temples throughout the game. By entering one, you have a chance at a Bonus Stage. There are three types of games in the Bonus Stage: Arm, Thumb and Sumo

Wrestling. Each one will give Bon Chan EX(tras) if he can win.

Three reversed cards appear when you enter the Bonus Stage. One card is blank and the other two cards will enter Bon Chan into a Bonus Stage. Choose one card by moving the (arrow) mark and press the **A** button to reveal the chosen card. If you pick the blank card, you lose and return to the main game.

If you pick the right one, you play the Bonus Stage round.

Object of Each Bonus Stage Game:

Arm Wrestling

To pull down the rival's hand to the left in order to win.

Sumo Wrestling

To push the rival from the ring (You are the wrestler on the right).

Thumb Wrestling

In this game, the rival's power is shown by an arrow under the power gauge. The rival's arrow will stop somewhere on the meter. You need to stop your control arrow for a greater strength position in order to hold down the rival's finger. If you are held down, you can get free with a greater strength position than the rival. Hold down your opponent for three counts and you win.

How to Play: There is a power gauge at the bottom of the screen. The arrow moves from right to left very quickly. The position in the middle of the power gauge is the maximum

power. Try to press the A button when the arrow is at the maximum power position for the best strength. The farther your arrow mark lands from the maximum power position, the weaker your strength against your opponent. Try to win each stage (max. 3) to collect the most EX(tras).



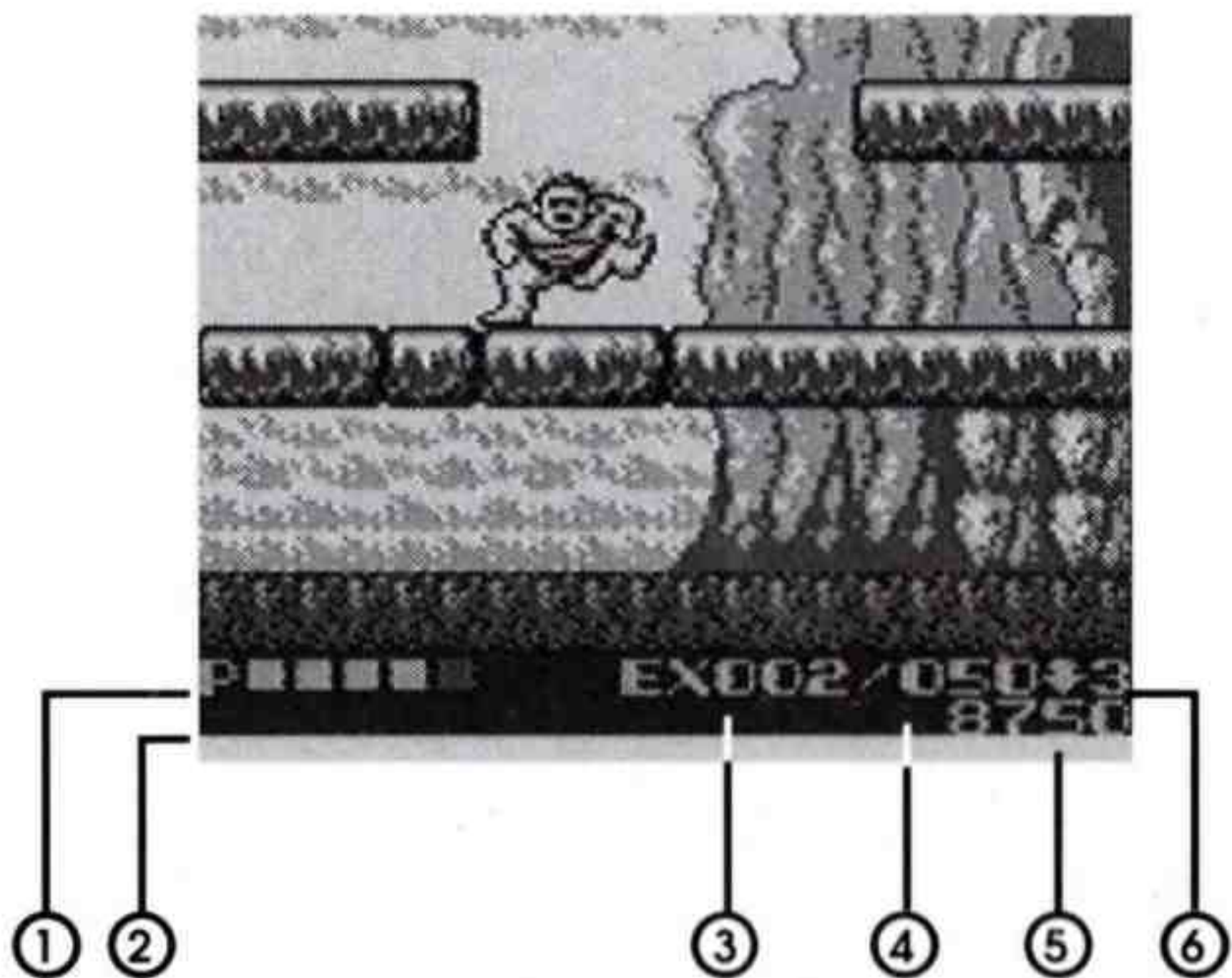


Figure 1

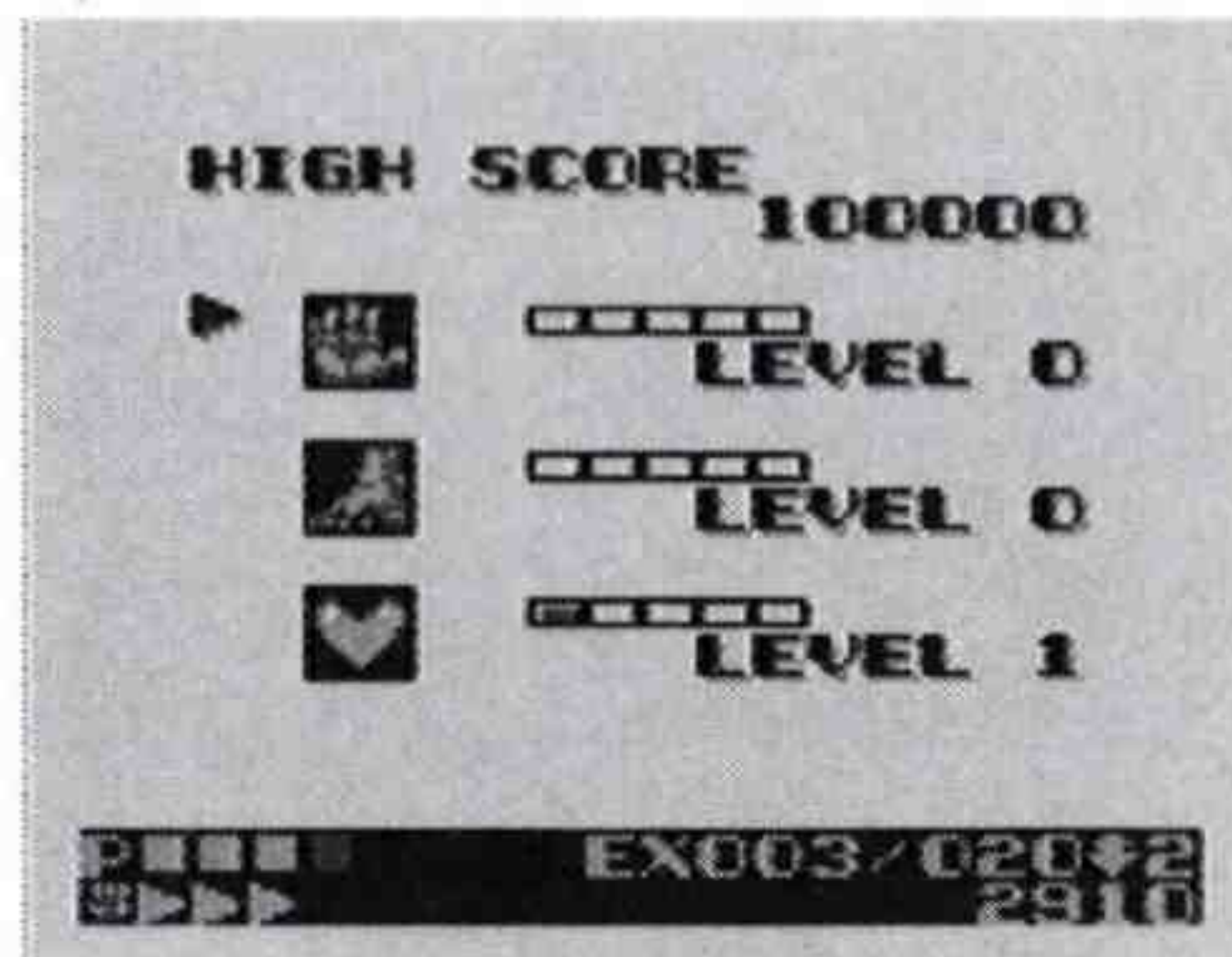
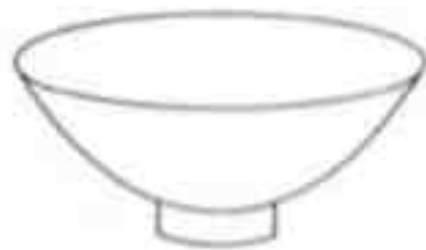


Figure 2

Power-ups



Bowl
EX(tra) +1
30 Points



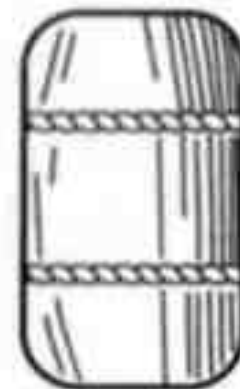
Fan
EX(tra) +5
100 Points



Amulet
Temporary
Invulnerability
200 Points



Stone Marker
Stage Clear
500 Points



Rice Bag
Super Slapping
+ 3
500 Points



Ornament Apron
Destroys all enemies
with foot sumping



Dango
Life +1
30 Points



Chanko
Recover Life
100 Points



1-up
300 Points



Skull
Level Down
3000 Points

La Légende du Super Lutteur Sumo de Tokaido.

Dans le milieu du 19ième siècle, il vivait un homme nommé Bontaro Heiseiyama de Ryogoku. Tous ses amis l'appelaient Bon Chan. Il était l'homme le plus heureux au monde parce qu'il était le 'Champion Invaincu de la Lutte Sumo' au Japon et il était fiancé avec la jolie Mademoiselle Kayo.

Un jour pendant que Bon Chan s'entraînait, il a reçu une note de Hambei, le mauvais maire de Kyoto. La note lisait, "J'ai enlevé Mademoiselle Kayo. Venez à Kyoto, si vous voulez la revoir!" Savant que Bon Chan viendrait à Kyoto au secours de Mlle. Kayo, le maire a envoyé ses meilleurs guerriers pour détruire le champion. Si Bon Chan n'était plus un obstacle, le challenger du maire pourrait certainement prendre le titre de 'Champion Invaicu.'

Peut Bon Chan sauver Mlle. Kayo et retourner à temps pour défendre son titre au Tournoi Sumo de Kyoto?

Comment Jouer

Sumo FIGHTER est un jeu d'action avec quinze (1-1 à 5-3) étapes à compléter. Il y a aussi des étapes de bonis, si vous pouvez les trouver. Un joueur guide Bon Chan à compléter tous les étapes.

Bon Chan a beaucoup d'ennemies à battre à chaque étape. Détruisez-les en utilisant ses talents de lutte sumo (voir Contrôles du Jeu). Vous devez lancer un défi et défaire le maître à la fin de chaque étape pour continuer le jeu. Le dernier maître est le mauvais maire Hambei et il vous faudra tout vos forces pour le défaire.

A chaque étape il y a beaucoup de choses qui peuvent augmenter les niveaux le pouvoir de Bon Chan. Vous les trouverez en battant les ennemies et en détruisant les obsta-

cles. Le plus élevé le niveau de pouvoir de Bon Chan, le plus d'effet il aura sur les nouveaux ennemis qu'il affrontera. En route, vous allez peut-être trouver un temple qui vous ammenera à l'étape de boni!

Ce jeu a trois manières de défiler: faire défiler vers le côté, le haut et le bas.

Comment Commencer le Jeu

- 1)** Inserez le "Sumo FIGHTER" game pak comme il le faut dans votre Game Boy et allumez l'appareil (**ON**).
- 2)** "Nintendo" apparaîtra en premier, suivi par l'écran titre "Sumo FIGHTER."
- 3)** En dessous de l'écran titre, START et PASSWORD apparaîtront. Choisissez START ou PASSWORD en appuyant soit vers le haut ou vers le bas sur le **Control Pad**, le contrôle principale.

START

Si vous choisissez START, appuyez le bouton **A** ou le bouton **Start** pour continuer au prochain écran. Choisissez le niveau de jeu que vous désirez en appuyant vers le haut ou vers le bas de votre **Control Pad**. Appuyez sur le bouton **A** après que vous avez choisi.

EASY (Facile)

Utilisez le mode EASY pour commencer.

HARD (Difficile)

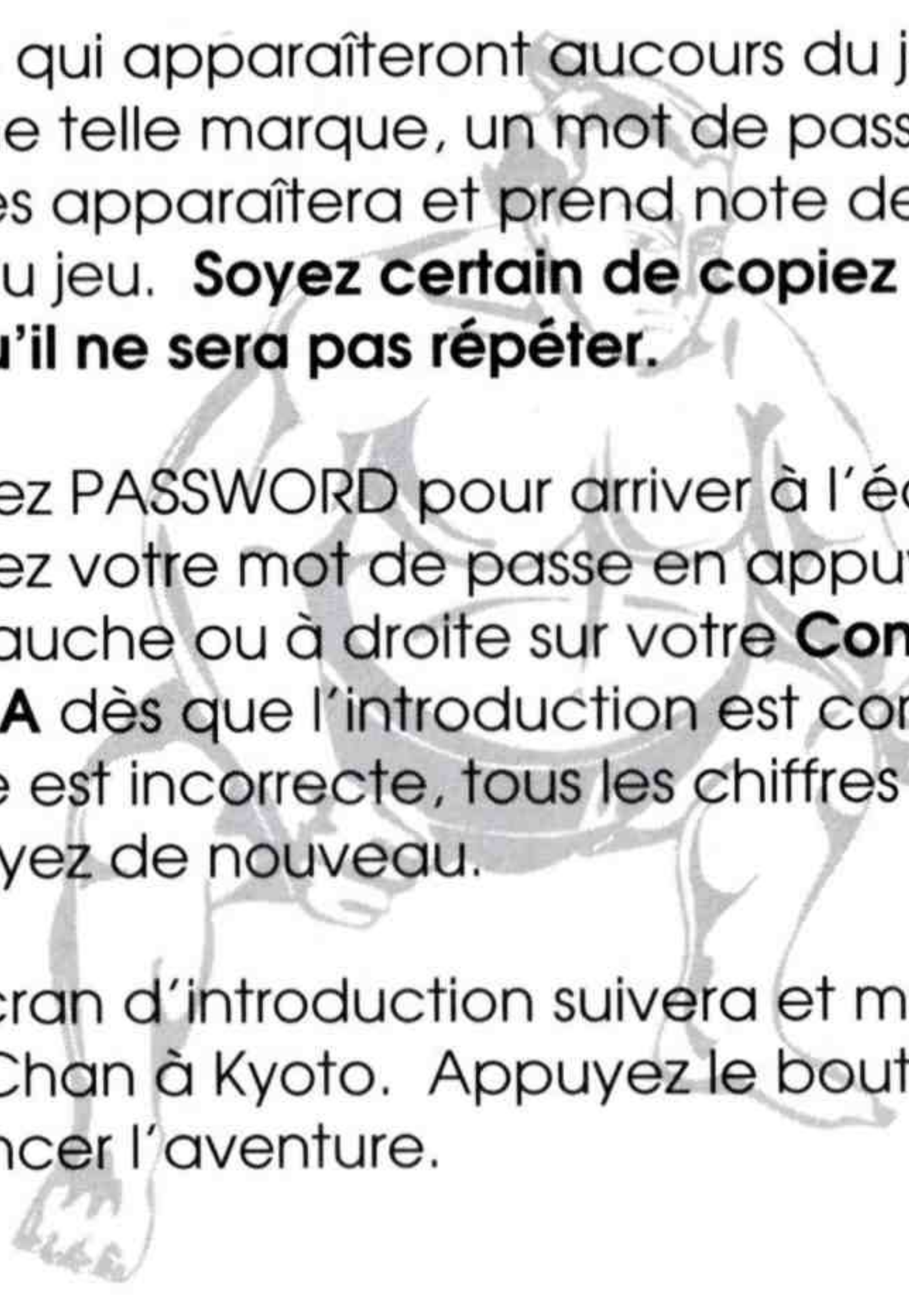
Le prochain niveau après que vous avez compléter EASY.

SPECIAL (Spéciale)

Vous pouvez essayer ce Super mode seulement si vous pouvez compléter le niveau HARD.

PASSWORD

Le choix PASSWORD vous permet de continuer un jeu du début du dernier niveau que vous avez compléter. Il y a des



marques qui apparaîtront au cours du jeu. Quand vous voyez une telle marque, un mot de passe (PASSWORD) de six-chiffres apparaîtra et prend note de votre position et le niveau du jeu. **Soyez certain de copier le mot de passe, parce qu'il ne sera pas répéter.**

Choisissez PASSWORD pour arriver à l'écran Password. Introduisez votre mot de passe en appuyant soit en haut, en bas, à gauche ou à droite sur votre **Control Pad**. Appuyez le bouton **A** dès que l'introduction est complète. Si votre mot de passe est incorrecte, tous les chiffres retourneront à zéro (0). Essayez de nouveau.

4) Un écran d'introduction suivra et montrera le voyage de Bon Chan à Kyoto. Appuyez le bouton **A** ou **Start** pour commencer l'aventure.

Contrôles du Jeu

Dash - un mouvement brusque.

Appuyez deux fois, rapidement et en succession à droite ou à gauche sur le **Control Pad**. Bon Chan courra une courte distance vers la direction que vous avez choisi.

Long Jump - saut en longueur - Appuyez le bouton **A** en faisant un **dash** (mouvement brusque)

Tuckle- charger avec la tête - Appuyez le bouton **B** en faisant un **dash** (mouvement brusque)

Foot Stamping - écraser avec le pied

Appuyez le bouton **A** et vers en bas sur le **Control Pad**.

Cette technique endommagera tous les ennemis tellement que l'écran tremblera. Le plus haut le niveau de pouvoir de Bon Chan, le plus de dommage qu'il causera.

Super Slapping - des super gifles.

Appuyez le bouton **B** et vers le haut sur le **Control Pad**.

Cette technique marche quand Bon Chan a le Rice Bag (sac de riz) et le nombre de Super Slap est denoté sur le compteur sous son compteur de vie. Bon Chan peut envoyer une vague de force à ces énemies.



Exposés de l'Ecran.

(I) Exposé Principale (Les détails sur le bas de l'écran)

(Voir la Figure 1, page 16)

1 **Life Meter - Compteur de Vies:**

Mesure le temps restant dans la vie de Bon Chan (de 3 minutes minimum à 8 minutes maximum)

2 **Le nombre de Super Slap qui restent:**

(A la dernière étape, ceci devient le compteur de vie du mauvais maire)

3 **EX(tra)**

Ramassez le Bols et les Eventails pour augmenter votre pouvoir.

4 **Level Up**

Bon Chan peut augmenter un de ses pouvoir quand ses EX atteint ce niveau.

5 **Vies**

Le jeu est fini quand Bon Chan épuise ses vies. Augmentez le nombre de vies en ammassant des 1-ups ou par gagner 100 000 points.

6 **Points**

Ramassez les choses et défaites les ennemies pour gagner des points.

(II) Ecran 'Power Up Select'

(Voir la Figure 1, page 16)

Augmentez le EX de Bon Chan en rammassant des Bols et des Eventails. Quand son EX est assez haut, l'indicateur 'Power Up' clignotera. Pour choisir quel pouvoir vous desirez augmenter, appuyez le bouton **START**. L'écran changera au 'Power Up Select.'

Appuyez vers le haut ou le bas sur votre **Control Pad** pour bouger la flèche au pouvoir que vous voulez changer. Appuyez sur le bouton **A** pour faire une selection ou appuyez sur le bouton **B** pour annuler. Appuyez **START** pour continuer le jeu.

Il est possible de faire un 'LEVEL UP' pour les pouvoir suivant: Super Slapping (Les super gifles), les Vies, ou Foot Stamping(Ecraser avec le pied).

Super Slapping

Vous pouvez augmenter le nombre de roches que vous pouvez casser et le damage que vous pouvez causer les éne-mies.

Foot Stamping

Augmente le damage au éne-mies.

Life (Vies)

Augmente le montant de Life Power (Pouvoir de Vie)

Le résultat ou high score qui doit être battu est 100 000 points. Si vous dépassez cette marque, votre résultat sera montrer jusqu'au moment que vous éteignez le jeu. Le high score sera 100 000 points de nouveau.

Niveau de Boni

Il y a des temples au courant du jeu. En entrant dans un de ces temples, vous avez une chance au niveau de Boni. Il y a trois sortes de jeux au niveau de boni; la lutte de bras, la lutte de pouce et la lutte Sumo. Chaque jeu donnera Bon Chan des EX(tras) si il gagne.

Trois cartes renversées apparaîtront quand vous atteignerez le niveau de boni. Une carte est blanche et les deux autres cartes permettront Bon Chan de participer au niveau de boni. Choisissez une carte en bougeant la flèche et appuyez sur le bouton **A** pour retourner la carte choisie. Si vous avez choisi la carte blanche, vous perdez et vous continuez le jeu principal. Si vous avez choisi la bonne carte, vous jouez au niveau de boni.

Objet de Chaque Etape du Niveau de Boni.

Arm Wrestling

Lutte de bras - Il faut forcer le bras de l'énemie vers la gauche pour gagner.

Sumo Wrestling

Lutte de Sumo - Il faut forcer l'énemie de le ring. (Vous êtes le lutteur à la droite.)

Thumb Wrestling

Lutte de Pouce - Dans ce jeu, le pouvoir de l'énemie est indiqué par une marque (une flèche) sous la jauge de pouvoir. La marque de l'énemie arrêtera quelque part sur la jauge. Vous devez arrêter votre marque pour une meilleure position de pouvoir en ordre de tenir le doigt de l'énemie. Si

vosre doigt est tenu, vous pouvez vous librer avec une meilleur position de pouvoir que vosre concurrent. Tenez le doigt de vosre concurrent pour une compte de trois et vous gagnez.

Commen Jouer

Il y a une jauge de pouvoir au bas de l'écran. La marque (la flèche) bouge de gauche à droite avec grande vitesse. La position du milieu de la jauge est le maximum de pouvoir possible. Essayez d'appuyer le bouton **A** quand la marque est à la meilleure position de pouvoir pour atteindre beaucoup de force. Le plus loin que ta marque est de la meilleur position de pouvoir, le plus faible vosre force contre le concurrent. Essayez de gagner chaque étape (le maximum est 3) pour ramasser le plus d'EX(tras)

Sumo Fighter is distributed by DTMC Inc. Sumo Fighter and DTMC are trademarks of DTMC Inc. ©1993 DTMC Inc. Sumo Fighter is developed by I'MAX/KID, LTD. 1993.

Package cover illustration by
Robert Bellavance

90-DAY LIMITED WARRANTY

DTMC Inc. warrants to the original purchaser of this DTMC product that this cartridge is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The DTMC product is sold "as is" without expressed or implied warranty of any kind, and DTMC is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this product. DTMC agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, the DTMC product.

Send product postage paid and dated proof of purchase to:

DTMC Inc.
370 Convention Way, Suite 202
Redwood City, CA 94063 U.S.A.
(415) 367-9891

This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the DTMC product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE DTMC. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL DTMC BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS DTMC PRODUCT. Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.



DTMC Inc.

370 Convention Way, Suite 202
Redwood City, CA 94063 USA
(415) 367-9891

PRINTED IN JAPAN