

Dreamcast



Crownix

# READY <sup>2</sup> RUMBLE BOXING

ROUND

2

300 MILEWAY

100%

# TABLE DES MATIÈRES

DÉMARRER	35 - 38
CONTRÔLES DE JEU	39
MENU PRINCIPAL	40
MENU OPTIONS	41 - 42
JOUER	43 - 45
MODE CHAMPIONNAT	46 - 50
MODE TOURNOI	51
MODE BATAILLE D'ÉQUIPE	52
LES BOXEURS	53 - 58
BOXEURS SPÉCIAUX	59
GÉNÉRIQUE	60 - 61
NOTES PERSONNELLES	62
GARANTIE (Warranty)	122





## DÉMARRER

Utilise le VM pour Charger ou Sauvegarder des Données de Configuration et les paramètres des options sur ton VM. Puis presse le bouton A pour Charger ou Sauvegarder les données. *Roady 2 Rumble Boxing™ Round 2* a une Auto-sauvegarde, donc si tu es un VM dans la manette, les données de jeu seront automatiquement sauvegardées.

Quand tu sauvegardes des données, la Configuration de la Manette et les autres paramètres de configuration de jeu sont sauvegardés sur le VM jusqu'à ce que tu rejoues avec *Roady 2 Rumble Boxing™ Round 2*. Le VM chargera automatiquement toutes données sauvegardées lors de la mise en marche, si tu es un VM dans la manette Dreamcast.

Le Real Memory (VM)

### AVERTISSEMENT IMPORTANT

Quand tu sauvegardes, ne coupe jamais le courant, ne retire pas le VM et ne débranche pas la manette.



## DÉMARRER

Le Vibration Pack est un périphérique (vendu séparément) qui augmente tes sensations de jeu en vibrant. Quand il est activé, le Vibration Pack te permet de sentir chaque coup de jeu.

Observe le diagramme ci-dessous pour l'utilisation correcte du Vibration Pack. Si tu en utilises un et que tu veux l'arrêter, tu peux le faire dans le Menu Options (voir Pages 41-42). Sélectionne VIBRATION PACK et presse Gauche ou Droite pour activer (ON) ou désactiver (OFF) le Vibration Pack.

### DREAMCAST VIBRATION PACK™



Pour revenir à l'Écran Titre pendant le jeu, presse et maintiens simultanément les boutons A, B, X, Y et Start. Le Dreamcast refermera doucement le logon.

Si le Vibration Pack est inséré dans le Port d'Extension 1 de la Manette Dreamcast, le Vibration Pack est connecté mais pas bloqué. Si la manette est secouée, le Vibration Pack peut fonctionner mal pendant le jeu ou gêner d'une autre façon le jeu.

## CONTRÔLES DE JEU

Voici les contrôles préférentiels de *Ready 2 Rumble Boxing™* Round 2. Si tu veux changer la configuration de tes manettes, tu peux le faire dans le Menu Options. Voir Pages 41-42 pour plus d'informations.

### MOUVEMENTS DE BASE

BLOUFR BOKEUR - Boutons Directionnels ou Stick Analogique

BLOUFR BAS - Gâchette Gauche

BLOUFR HAUT - Gâchette Droite

COUP GAUCHE BAS - Bouton A

COUP DROIT BAS - Bouton B

COUP GAUCHE HAUT - Bouton X

COUP DROIT HAUT - Bouton Y

PAUSE (appui ou Maint. Pause) - Bouton Start

### MOUVEMENTS SPÉCIAUX

NOTE: Les contrôles sont des flèches demandant de presser les boutons directionnels ou le stick analogique dans la direction indiquée. Ces directions sont valables quand ton boxeur est à gauche de l'écran. Pressé à inverser les directions horizontales lorsque tu es à droite de l'écran.

DROIT - Bouton X

DROIT - Bouton Y

COUP AU CORPS - ➔ + Bouton B

CROCHET BAS - ⬇ + Bouton A

CROCHET HAUT - ⬆ + Bouton Y

ESQUIVER - ⬇ + Gâchette B ou D

PARADE - Taper deux fois la Gâchette B ou D

PROTECTOR L'ADVERSEMENT (une des suivantes combinaisons) - Boutons A + X ou

Boutons B + Y ou Boutons A + Y ou Boutons X + B

ACTIVER LE MODE RUMBLE - Gâchettes B + D (quand tu esis RUMBLE)

ACTIVER LE RUMBLE FLURRY - Boutons X + Y

## MENU PRINCIPAL

Sur l'écran Titre du jeu, presse le bouton **START** pour accéder au Menu Principal. Marque ta sélection et presse le Bouton **A** pour entrer dans le sous-menu ou le mode de jeu.



### MODE ARCADE

Voici le mode de jeu pour ceux qui veulent sauter sur le ring et commencer le combat. Sélectionne le nombre de jours (1 ou 2), sélectionne tes boxeurs et en avant!

### MODE CHAMPIONNAT

Entraîne tes boxeurs dans ton gymnase. Fais toi riche en gagnant des combats. Si tu penses que ton boxeur est en pleine forme, mène-le à un Combat pour le Titre (à gauche ou à droite). Plus d'infos aux Pages 46-50.

### MODE TOURNOI

Monte ton propre tournoi pour savoir qui est le gars (ou la fille) le plus fort. Huit jours peuvent y participer! Voir Page 51 pour plus d'infos. Tu dois avoir deux manettes pour ce mode de jeu!

### MODE BATAILLE D'ÉQUIPE

Envoie tes boxeurs sur le ring pour affronter une équipe adverse. La première équipe qui bat les autres boxeurs est la gagnante. Voir Page 52.

### OPTIONS

Règle le volume du jeu, configure tes manettes et beaucoup plus! Lis les deux pages suivantes pour plus d'infos.

## MENU OPTIONS

Avant de jouer tes gars, tu peux régler certaines options. Sur le Menu Principal, marque **OPTIONS** et presse le Bouton A. Pour régler une option, marque-la en utilisant les Boutons Directionnels ou le Stick Analogique. Puis presse Gauche ou Droite pour régler l'option. Pour changer la configuration de la manette, tu dois marquer **MANETTES** et presser le Bouton A.

### NIVEAU D'HABILITÉ

Il contrôle la difficulté du jeu. Sélectionne entre **FACILE**, **MOYENNE** et **DURE**.

### CHUTES

Elles déterminent le nombre de fois que tu peux atterrir sur ton dernier avant de perdre. Choisis entre 1 et 10 chutes.

### ROUNDS

Détermine le nombre de rounds (1 à 12) du combat.

### DURÉE DU ROUND

Cambien de temps doit durer chaque round? Sélectionne de 15 secondes à 180 secondes (3 minutes).

### AJUSTER LE SON

Ce sous-menu te permet d'augmenter ou baisser le volume des différents sons du jeu. L'échelle va de 0% (silence) à 100% (volume maximum) pour les Effets Sonores, les Sons de Sélection, la Musique, le Bruit de la Foule et les Hommes de Cor. Tu peux aussi choisir entre Stereo et Mono.



## MENU OPTIONS

### MANETTES

Cette option te permet de changer la configuration des manettes. Pour changer la configuration, presse Haut et Bas sur les Boutons Directionnels ou avec le Stick Analogique pour marquer les boutons. Pour changer un bouton, marque-le et presse le bouton qui le remplacera. Pour revenir à la configuration normale (prédéfinies), marque **NORMAL** et presse le Bouton A. Une fois fini, marque **ACCEPTER** et presse le Bouton A.

### AJUSTER L'ÉCRAN

Ce sous-menu te permet de Centrer et Tourner l'affichage pour l'adapter à toute TV. Tu peux aussi régler le Distorsion et le Pincement. Utilise les Boutons Directionnels. Si tu fais une erreur, marque **RENDRE L'ÉCRAN NORMAL** et presse le Bouton A pour remettre l'écran aux valeurs initiales.

### PARAMÈTRES INITIAUX

Marque cette option et presse le Bouton A pour rétablir les options de jeu à leur paramètres initiaux (par défaut).

Bon, maintenant que tu sais ajuster les options du jeu, voyons le jeu en lui-même. Alors si tu es prêt, tourne la page et monte sur le ring!



## JOUER

### CHOISIS TON BOXEUR

Pour sélectionner les boxeurs dans le Mode Arcade, marque-les et presse le Bouton A. Si tu les marques et presse le Bouton X, tu peux changer le sexe de ce boxeur. Chaque boxeur a des statistiques différentes, découvre-les. On ne peut sélectionner que les boxeurs viables. Si tu veux sélectionner un boxeur au hasard, marque la case "0" et presse le Bouton A.



### MOMENTS STELLAIRES AVANT LE COMBAT

Avant chaque combat, les boxeurs sont présentés par l'unique Michael Buffer, la Voix des Champions™. Après l'introduction des boxeurs, chacun d'eux aura son mot à dire.

Des boxeurs qui vont se rencontrer, certains ont des histoires amères qui dépassent de loin les cordes du ring. Quand deux boxeurs se débattent, ces matches "à couteaux tirés" font dire aux boxeurs des choses qu'ils ne disent pas normalement. Écoute attentivement, tu apprendras peut-être, pourquoi ils se haïssent tant. Regarde aussi, car le capot du ring change d'apparence. Pour découvrir qui est l'ennemi juré d'un boxeur, consulte la section des boxeurs (Pages 53-58) de ce manuel.

## JOUER

### BARRES DE SANTÉ ET DE PUISSANCE

Chaque boxeur a ses barres de Santé et de Puissance. Elles sont dans les coins supérieurs de l'écran et augmentent ou diminuent pendant le combat. Quand la Barre de Santé disparaît, le boxeur se retrouve étourdi sur le tapis. Quand tu tombes, presse plusieurs fois deux boutons, cela te remettra sur pied. Tu ne pourras pas respirer toute ta santé, mais au moins, tu seras debout et tu pourras reprendre le combat. La Barre de Puissance est essentielle pour donner des coups puissants ou pour faire des combos. Tu ne peux pas faire une combo sans puissance. La Barre de Puissance diminue à chaque coup donné et chaque combo, mais elle se recharge très vite quand tu ne frappes pas.

JOUEUR 1  
SANTÉ & PUISSANCE

JOUEUR 2  
SANTÉ & PUISSANCE



## JOUER

### RUMBLE!!

Quand tu provoques beaucoup de dommages, tu reçois une lettre du mot **RUMBLE**. Il est un peu plus difficile de faire une Provocation. Le fait de provoquer ton adversaire déclenche des rires et te fais gagner une lettre ou deux. Mais attention, cela te laisse complètement exposé à l'attaque!

### MODE RUMBLE

Quand tu es les lettres pour épeler le mot **RUMBLE**, presse les Gachettes Gauche et Droite en même temps pour activer le **MODE RUMBLE**. Tu dois épeler le mot complet pour activer le Mode Rumble! (les lettres apparaissent au bas de l'écran)

### VAGUE RUMBLE

Quand tu actives le Mode Rumble, tes gants s'allument. Quand l'action reprend, presse simultanément les Boutons X et Y pour commencer ton attaque. Si tu veux utiliser le Rumble Flurry, tu dois le faire vite. Une fois que tes gants lument, ils ne le font que quelques secondes.



**VAGUE 1** - Épèle **RUMBLE** une fois pour déclencher une série rapide de coups.

**VAGUE 2** - Épèle **RUMBLE** deux fois pour libérer une série de coups plus forts et hyper rapides.

**VAGUE 3** - Si es capable de le faire, épèle **RUMBLE** trois fois pour exécuter une vague tellement puissante qu'un seul coup envoie ton adversaire hors de ring.

## MODE CHAMPIONNAT

Dans le Mode Championnat tu possèdes un gymnase où tu peux entraîner tes boxeurs. Le but est de faire de tes boxeurs de vrais champions. Tu es responsable de leur entraînement aux combats et de les maintenir en forme. Pour gagner le jeu, chacun de tes boxeurs doit devenir champion. Tu peux les entraîner pour les combats à venir. Ces combats sont affichés sur un calendrier et sont classés en Combats Professionnels (pour gagner de l'argent) et Combats pour le Titre.

Observe bien le calendrier de prochain combat! Et entraîne-toi, car si tu gards trop Combats pour le Titre, ton gymnase sera fermé et tu perdras le jeu. Tous les combats ont lieu à la date déterminée, alors prends bien le temps de t'entraîner!

Dans le Menu Principal, sélectionne le **MODE CHAMPIONNAT** et presse le Bouton A. Si tu utilises un VM, tu peux sauvegarder tes progrès. Après avoir sélectionné le Mode Championnat tu peux commencer un **NOUVEAU JEU** ou **CONTINUER** un jeu sauvegardé précédemment.



Ensuite, tu peux sélectionner le premier boxeur pour le gymnase. Tu ne pourras choisir que les boxeurs libérés. Choisis celui que tu veux et presse le Bouton A. L'objectif est de prendre ton boxeur (qui n'a pas de rang) et de le faire grimper (par les Combats pour le Titre) jusqu'à ce qu'il devienne champion.

Le Menu du Mode Championnat est le centre de ton gymnase. C'est là que tu peux entraîner tes boxeurs, préparer leurs prochains combats, voir leurs caractéristiques et bien plus de choses.



## MODE CHAMPIONNAT

### ENTRAÎNER LE BOXEUR

Tu dois entraîner tes boxeurs pour les combats. La gymnase contient 7 minéraux stimulants et amusants qui sont destinés à améliorer les performances du boxeur. Nous verrons cela aux Pages 49-50.

### COMBAT POUR LE TITRE

Participe à divers combats pour obtenir un rang. Au début, le boxeur n'a pas de rang et se fait pour devenir 12ème. Plus tu gagnes de combats, plus tu grimpes dans les rangs. Quand tu marques **COMBAT POUR LE TITRE**, l'adversaire que tu dois vaincre apparaît. Ce ne sera pas facile, alors entraîne bien tes boxeurs. Après tout, le succès de ton gymnase dépend de leurs performances sur le ring! Si tu perds trois combats, le gymnase sera fermé et tu te retrouveras à la rue (le jeu sera fini). Cherche l'icône du Gant sur le calendrier; elle indique le prochain combat.

### COMBAT PROFESSIONNEL

Pour que ton gymnase soit un vrai succès financier, et pour acheter les appareils d'entraînement vitaux **PROGRAMME VITAMINES** et **RUMBLE MASS** (voir Page 50), tu dois gagner beaucoup d'argent. Les Combats Professionnels permettent à ton boxeur de se faire un peu d'argent. L'icône S du calendrier montre la date du prochain Combat Professionnel, entraîne-toi!

### QUITTER

Cette option te permet de quitter le Mode Championnat et revenir au Menu Principal. Pour quitter, marque **QUITTER** et presse le Bouton A. Tu peux aussi annuler l'ordre de quitter.

## MODE CHAMPIONNAT

L'entraînement des boxeurs est important pour gagner le Mode Championnat. Chaque jeu d'entraînement est destiné à améliorer une caractéristique du boxeur. Voici ces caractéristiques:

- FORCE** - Elle mesure la puissance et la force des coups de ton boxeur.
- RESISTANCE** - Elle détermine le temps que le boxeur peut rester sur le ring sans être complètement épuisé.
- ENDURANCE** - Quel châtiment peut supporter ton boxeur?
- DEXTERITE** - Cet attribut contrôle la vitesse du boxeur. Plus le niveau de dextérité est élevé, plus le boxeur est rapide.
- EXPERIENCE** - Combien de combats ton boxeur a-t-il faits? Ton expérience augmente avec le nombre de Combats pour Titre.

Après chaque combat, tu devrais toujours essayer d'entraîner les talents de ton boxeur. Quand tu l'entraînes, fais autant de jeux que possible, ne te borne pas à un seul jeu. Cela harmonise les talents du boxeur. À quoi sert d'être terriblement fort si on ne tient pas la longueur d'un combat? Et si tu n'entraînes pas ton boxeur, ses performances diminuent.

Pour entraîner ton boxeur, marque **ENTRAÎNER BOXEUR** et presse le Bouton A. Ensuite presse Gauche ou Droite sur les Boutons Directionnels ou avec le Stick Analogique pour voir les jeux d'entraînement. Ceux-ci sont classés comme équipements. Sélectionne ce jeu en pressant le Bouton A. Ensuite tu peux sélectionner le niveau de l'entraînement (difficulté) en pressant Gauche et Droite. Quand tu es prêt, presse le Bouton A pour continuer.

## MODE CHAMPIONNAT

Maintenant, tu dois sélectionner la durée de l'entraînement. Avec le calendrier, choisis la date de la FIN de l'entraînement. Plus l'entraînement est long, plus les attributs augmentent. Mais attention, observe bien les barres d'attributs, car les attributs augmentent ou diminuent selon la longueur de l'entraînement. VERT indique une augmentation, ROUGE, une diminution de l'attribut. N'oublie pas de surveiller le calendrier et de t'entraîner pour le prochain combat!

### JEUX D'ENTRAÎNEMENT

Les jeux d'entraînement sont en fait des arcs-jeu destinés à améliorer les attributs du boxeur. Selon leופן dans tu t'es débrouillé dans le jeu, l'attribut (basé sur le jeu que tu es fait) augmente ou stagne. Les règles des jeux d'entraînement sont affichées avant de commencer le jeu, alors fais bien attention à elles. Une fois que tu es prêt à jouer, presse le Bouton A.

#### CORDE A SAUTER

La Corde à Sauter augmente ta résistance. Presse les boutons appropriés au moment voulu pour marquer des points.

#### SAC DE VITESSE

Frappe et gagne des points dans ce jeu pour entraîner ta force. Frappe le sac pour gagner des points. Plus le sac cogne le plafond, plus tu gagnes de points.

#### SAC LOURD

Ce jeu augmente ta force. Pour marquer des points, tu dois donner des coups quand on te le dit et tu dois les donner avec assiduité. Plus tu marques de points, plus l'attribut augmente.

## MODE CHAMPIONNAT

#### SAC OSCILLANT

Améliore ta destinte en frappant et en esquivant ce sac rapide. Envoie le coup demandé et fais les mouvements esgés pour gagner beaucoup de points avec ce jeu d'entraînement.

#### COUSSINS RUMBLE

Destiné à augmenter ta destinte, cet équipement te défie à lancer des coups avec vite que possible. Envoie vite le coup demandé car les coussins disparaissent rapidement.

#### AÉROBICS RUMBLE

Suis la pétillante Julie, l'instructrice d'Aérobics. Elle te montre les mouvements et à toi de les répéter. Cet entraînement est destiné à augmenter ta destinte.

#### HALTÉROPHILIE

Ce jeu d'entraînement augmente la force de ton boxeur. Lever des poids fait monter un indicateur. Garde l'indicateur dans les limites desirées et tu gagnes en points et en muscles!

### AUTRES ENTRAÎNEMENTS

Il y a deux autres entraînements qui ne sont pas des jeux. Il faut payer pour le PROGRAMME VITAMINES et le RUMBLE MASS. Pour cela, tu dois gagner de l'argent dans les Combats Professionnels. Le Programme Vitamines augmente la résistance et la destinte et coûte \$10,000 par session. Le programme Rumble Mass augmente énormément la force de boxeur. Le prix de l'entraînement Rumble Mass coûte la modique somme de \$25,000.

## MODE TOURNOI

Le Mode Tournoi te permet de monter ton propre tournoi avec au maximum huit joueurs. Dans le Menu Principal, marque **MODE TOURNOI** et presse le Bouton A. Sélectionne le nombre de participants en pressant Gauche et Droite avec les Boutons Directionnels ou le Stick Analogique (tu peux choisir de 3 à 8 joueurs). Ensuite, presse le Bouton A pour passer à l'inscription des noms pour le tournoi.



Maintenant, insère le nom de chaque participant. Insère les lettres en pressant le Bouton A. Une fois un nom écrit, marque **FIN** et presse le Bouton A. Pour entrer le nom suivant, presse le Bouton A quand la ligne de nom du joueur est marquée, puis suis les instructions précédentes.

Une fois que chaque joueur a inscrit son nom, il faut choisir les basketteurs. Par ordre numérique, chaque joueur choisit son basketteur en le marquant avec les Boutons Directionnels ou le Stick Analogique, puis en pressant le Bouton A. Le joueur suivant doit presser le Bouton A avant de pouvoir choisir le basketteur. Cela signifie que le joueur Un a terminé et que le joueur Deux est prêt à commencer. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur basketteur le moment est venu de voir les affrontements.

Le jeu organise automatiquement les affrontements. Si le nombre de joueurs est impair (3, 5 ou 7), l'un des joueurs devra affronter, dans son premier match, un adversaire contrôlé par l'ordinateur. Si cet adversaire gagne, il réintèrera dans le tournoi jusqu'à ce qu'il soit battu.

## MODE BATAILLE D'ÉQUIPE

En Mode de jeu, permet de choisir une équipe allant jusqu'à huit basketteurs et de se battre contre une autre équipe. Dans le Menu Principal, marque **BATAILLE D'ÉQUIPE** et presse le Bouton A.

C'est un mode pour Un ou Deux Joueurs, alors décide du nombre et presse le Bouton A. Ensuite, choisis le nombre de basketteurs dans chaque équipe. Sélectionne de 4 à 8 et presse le Bouton A.

Chaque joueur peut choisir ses basketteurs en les marquant et pressant le Bouton A. Si tu le désires, tu peux choisir le même basketteur autant de fois que tu le veux. Une fois que chaque joueur a fait son choix, la bataille peut commencer.

Le premier joueur qui élimine le joueur de l'équipe adverse est le gagnant.



# LES BOXEURS



## AFRO THUNDER

Origine: New York City NY  
Taille: 174 cm Poids: 50 kg  
Équipement: 170 cm Age: 24  
Nœud papillon: C. Thunder

Alfro Thunder est peut-être considéré comme un certain temps, après il est le retour. Après avoir passé la base pendant il est parti (sans que nous dirons les faits) d'autres il revient dans le but d'acquiescer ses rêves. Il a Thunder qui a voulu passer des années à la recherche de la renommée tout qui l'aidera dans les prochains sur scène et une carrière de champion tout en tant que être star. Le succès film être à travers une carrière professionnelle à Afro qui prouvé, de faire un retour professionnel sur le ring.



## SOLVIE STRIKE

Origine: Brésil + Brésil  
Taille: 160 cm Poids: 55 kg  
Équipement: 160 cm Age: 27  
Nœud papillon: Missa Sita

Elle prouvé Solvée Sita respecté. Après avoir travaillé en tant que modèle aux côtés de nombreux hommes Mieux. Tout dans un combat rapide pendant qu'elle était à l'âge de 15 ans les débuts de sa propre carrière. Elle a travaillé avec Luis Robinson et Brian et accompagné de nombreux autres qui ont obtenu des résultats de champions et aussi un rôle important de faire - qui lui ont permis continuer à être. Elle continuera à développer, toujours respecté de et de renommée internationale.



## BOBBI "THE BEAR" KNOXON

Origine: Zagreb, Croatie  
Taille: 162 cm Poids: 50 kg  
Équipement: 160 cm Age: 22  
Nœud papillon: Mikalov Strava

Les informations de Bobbi "The Bear" Robinson indiquent le fait "bobbi" Robinson prouvé "opportuniste". Cependant, elle mérite d'être en tant que combattant. Robinson a été pendant ses trois dernières années. Les combats de l'expérience pour les résultats produits dans le monde entier. Elle se a supporté les grands combats de perdre ses deux ans passés. Cependant, qui se attendent sur le ring professionnel avec 12 combats de gloire et son premier combattant Robinson est de retour avec des legs, des sponsors et une équipe toute respecté.

GH - Gueule Heat + GH - Great Heat  
GG - Gueule Heat + GG - Great Heat

SPECIAL: Amara, Beata + GH  
COMBO: GH GH GH GH GH

GH - Gueule Heat + GH - Great Heat  
GG - Gueule Heat + GG - Great Heat

SPECIAL: Tapan GH Indira les  
COMBO: Beata Beata + GH GH GH

GH - Gueule Heat + GH - Great Heat  
GG - Gueule Heat + GG - Great Heat

SPECIAL: Amara, Amara + GH GH  
COMBO: Amara + GG GH GH

# LES BOXEURS



## BUTCHER BROWN

Origine: Detroit et Columbia  
Taille: 162 cm Poids: 100 kg  
Équipement: 160 cm Age: 28  
Nœud papillon: Boris Indiraev

Il est l'un des plus grands pour être celui qui a été respecté et aimé après "Le Destructeur" qu'il a obtenu. "The Destroyer" Butcher Brown a été respecté par les fans, les médias, les sponsors et les fans. Les informations de son équipe indiquent qu'il a passé une partie de sa carrière avec un rôle important de faire. Les sponsors de son équipe ont été très importants pour lui. Il est très respecté et aimé par les fans. Brown est l'un des plus grands pour être celui qui a été respecté et aimé par les fans.

## JANEL "MOMMY" WYNN

Origine: Monterey, Illinois  
Taille: 160 cm Poids: 60 kg  
Équipement: 160 cm Age: 26  
Nœud papillon: Beata Beata

Elle est que le nom de Angel "Nanny" Beata est très respecté et aimé par les fans. Elle est l'un des plus grands pour être celui qui a été respecté et aimé par les fans. Elle a travaillé avec Luis Robinson et Brian et accompagné de nombreux autres qui ont obtenu des résultats de champions et aussi un rôle important de faire. Elle continuera à développer, toujours respecté de et de renommée internationale.

## MAMA TIA

Origine: Zagreb, Croatie  
Taille: 162 cm Poids: 160 kg  
Équipement: 160 cm Age: 26  
Nœud papillon: Beata Beata

Mama Tia est respecté par le ring de Kandy B-Russia pour combattre, mais en tant que combattant elle a travaillé avec Luis Robinson et Brian et accompagné de nombreux autres qui ont obtenu des résultats de champions et aussi un rôle important de faire. Elle continuera à développer, toujours respecté de et de renommée internationale.

GH - Gueule Heat + GH - Great Heat  
GG - Gueule Heat + GG - Great Heat

SPECIAL: Amara + GH GG GG  
COMBO: Amara + GH GH

GH - Gueule Heat + GH - Great Heat  
GG - Gueule Heat + GG - Great Heat

SPECIAL: Beata Beata + GG GH  
COMBO: Beata Beata + GG GH GH

GH - Gueule Heat + GH - Great Heat  
GG - Gueule Heat + GG - Great Heat

SPECIAL: Amara Amara GH  
COMBO: Heat Heat GH GH



# LES BOXEURS



## JOEY B

Origine: Missississipi  
Taille: 185 cm Poids: 180 kg  
Encadrement: 200 cm Age: 24  
Nom ring: Lobo Mortalis

Joey B a été sélectionné en base en tant que bras droit complice. Il avait déjà pu se prouver utile en tant que défenseur lorsque l'équipe d'essai des Oilers, Lynn Macdonald, a pu être utilisée favorablement. Joey B joue de sa jambe plus que de sa tête et a bien entendu une habitude de base rudimentaire. Sa victoire avec Glenn Fox, Joey B a aussi pu se prouver utile en tant que défenseur et en tant que bras droit de Macdonald. Le prochain test de Joey B est de défendre son complice principal.

## JET 'IRON' CHEN

Origine: Taipei Taiwan  
Taille: 177 cm Poids: 67 kg  
Encadrement: 198 cm Age: 25  
Nom ring: Jet 'Iron' Chen

Jet 'Iron' Chen a engagé sa popularité et sa carrière de championnat de Taiwan de manière sérieuse dans sa tentative de base propre. Il a entraîné quelques uns des plus grands boxeurs, comme Alvin Thompson et Glenn Fox, en utilisant son technique de base et sa capacité à se défendre. Bien qu'il soit un défenseur et un défenseur, il a aussi pu se prouver utile en tant que bras droit de son entraîneur. Il a aussi pu se prouver utile en tant que bras droit de son entraîneur. Il a aussi pu se prouver utile en tant que bras droit de son entraîneur. Il a aussi pu se prouver utile en tant que bras droit de son entraîneur.

## LISA VALENTINE

Origine: Seattle Washington  
Taille: 180 cm Poids: 65 kg  
Encadrement: 193 cm Age: 27  
Nom ring: Joey T

Lisa Valentine ne peut certainement pas se défendre en tant que bras droit de son entraîneur. Elle a pu se prouver utile en tant que bras droit de son entraîneur. Elle a pu se prouver utile en tant que bras droit de son entraîneur. Elle a pu se prouver utile en tant que bras droit de son entraîneur. Elle a pu se prouver utile en tant que bras droit de son entraîneur.

OH - Grande Hant • OH - Grand Hant  
OS - Grande Hant • OS - Grand Hant

SPECIAL - Avant, Avant • OS  
COMBO - Hant, Hant • OH OH OH OH

OH - Grande Hant • OH - Grand Hant  
OS - Grande Hant • OS - Grand Hant

SPECIAL - Avant, Avant • OH OH OS OS  
COMBO - Avant • OH OH OH

OH - Grande Hant • OH - Grand Hant  
OS - Grande Hant • OS - Grand Hant

SPECIAL - Avant, Avant, Avant • OH  
COMBO - OH OH OH OS

# LES BOXEURS



## J. B. FLURRY

Origine: Los Angeles California  
Taille: 184 cm Poids: 88 kg  
Encadrement: 190 cm Age: 24  
Nom ring: 'Big' 'Baby' Corby

Le naturel a été beaucoup pour J. B. Flurry. Il a été sélectionné en tant que bras droit de son entraîneur. Il a été sélectionné en tant que bras droit de son entraîneur. Il a été sélectionné en tant que bras droit de son entraîneur. Il a été sélectionné en tant que bras droit de son entraîneur.

## JOHNNY 'BOB' BLEED

Origine: Portmores New Zealand  
Taille: 185 cm Poids: 105 kg  
Encadrement: 200 cm Age: 27  
Nom ring: Jet 'Iron' Chen

Johnny 'Bob' Blood a été sélectionné en tant que bras droit de son entraîneur. Il a été sélectionné en tant que bras droit de son entraîneur. Il a été sélectionné en tant que bras droit de son entraîneur. Il a été sélectionné en tant que bras droit de son entraîneur.

## 'BIG' WILLY JOHNSON

Origine: Glasgow England  
Taille: 184 cm Poids: 70 kg  
Encadrement: 180 cm Age: 27  
Nom ring: Mike Blood

'Big' Willy Johnson a été sélectionné en tant que bras droit de son entraîneur. Il a été sélectionné en tant que bras droit de son entraîneur. Il a été sélectionné en tant que bras droit de son entraîneur. Il a été sélectionné en tant que bras droit de son entraîneur.

OH - Grande Hant • OH - Grand Hant  
OS - Grande Hant • OS - Grand Hant

SPECIAL - Avant, Avant • OH  
COMBO - Avant • OH OH OH OH

OH - Grande Hant • OH - Grand Hant  
OS - Grande Hant • OS - Grand Hant

SPECIAL - Avant • OH • OH  
COMBO - Hant, Hant • OH OH OS

OH - Grande Hant • OH - Grand Hant  
OS - Grande Hant • OS - Grand Hant

SPECIAL - Avant, Avant, Avant • OH  
COMBO - Avant, Avant, Avant • OH OS



## LES BOXEURS



### FRANK E. COLE

Origine : Toronto, Canada  
Taille : 187 cm Poids : 84 kg  
Années : 199 cm Age : 18  
Niveau : Pro - Amateur Brock

L'explication de son succès Frank E. Cole est connue dans le Tournoi. Équipe des lazzards de l'academy de Joe Goffredo à Toronto. Ses caractéristiques physiques sont de grande taille des pieds de lazar lors de combats amateurs puis au fil de sa carrière il est devenu un combattant exceptionnellement expérimenté en ce qui concerne les techniques de boxe et les coups de poing.

### G. C. THURSON

Origine : Miami, Floride  
Taille : 174 cm Poids : 84 kg  
Années : 178 cm Age : 22  
Niveau : Pro - Amateur

G. C. Thurson est un jeune combattant, mais avec une grande expérience. Il a été de la taille de ses amis combattants. Ses caractéristiques physiques sont de grande taille et de la taille de ses amis combattants. Ses caractéristiques physiques sont de grande taille et de la taille de ses amis combattants. Ses caractéristiques physiques sont de grande taille et de la taille de ses amis combattants.

### WILD "STUBBY" CORLEY

Origine : Canada, Texas  
Taille : 180 cm Poids : 84 kg  
Années : 190 cm Age : 21  
Niveau : Pro - Amateur

L'histoire de Wild "Stubby" Corley est une histoire de succès. Après avoir travaillé dans les usines, il a commencé à travailler dans la boxe. Ses caractéristiques physiques sont de grande taille et de la taille de ses amis combattants. Ses caractéristiques physiques sont de grande taille et de la taille de ses amis combattants.

OH - George Hest + OH - Chris Hest  
DE - George Hest + DE - Chris Hest

SPECIAL - Amal, Amal + OH  
COMBO - Amal + OH OH OH

OH - George Hest + OH - Chris Hest  
DE - George Hest + DE - Chris Hest

SPECIAL - Amal, Amal + OH  
COMBO - Amal + OH + OH OH, OH

OH - George Hest + OH - Chris Hest  
DE - George Hest + DE - Chris Hest

SPECIAL - Amal, Amal + OH  
COMBO - OH OH OH

## LES BOXEURS

### FREEDOM BROCK

Origine : États-Unis, Colorado  
Taille : 187 cm Poids : 84 kg  
Années : 180 cm Age : 21  
Niveau : Pro - Amateur

Four étoiles le meilleur performance de Freedom Brock. Il est un combattant expérimenté et a été de la taille de ses amis combattants. Ses caractéristiques physiques sont de grande taille et de la taille de ses amis combattants. Ses caractéristiques physiques sont de grande taille et de la taille de ses amis combattants.

### ROCKET SANCHEZ

Origine : Espagne, Barcelone  
Taille : 180 cm Poids : 78 kg  
Années : 180 cm Age : 21  
Niveau : Pro - Amateur

Rocket Sanchez est un combattant expérimenté et a été de la taille de ses amis combattants. Ses caractéristiques physiques sont de grande taille et de la taille de ses amis combattants. Ses caractéristiques physiques sont de grande taille et de la taille de ses amis combattants.

### ROCKY ROSE-A

Origine : Canada, Québec  
Taille : 180 cm Poids : 84 kg  
Années : 180 cm Age : 21  
Niveau : Pro - Amateur

ROCKY ROSE-A est un combattant expérimenté et a été de la taille de ses amis combattants. Ses caractéristiques physiques sont de grande taille et de la taille de ses amis combattants. Ses caractéristiques physiques sont de grande taille et de la taille de ses amis combattants.

OH - George Hest + OH - Chris Hest  
DE - George Hest + DE - Chris Hest

SPECIAL - Amal, Amal + OH  
COMBO - Amal, Amal + OH OH OH

OH - George Hest + OH - Chris Hest  
DE - George Hest + DE - Chris Hest

SPECIAL - Amal, Amal + OH  
COMBO - Amal, Amal + OH OH OH

OH - George Hest + OH - Chris Hest  
DE - George Hest + DE - Chris Hest

SPECIAL - Amal, Amal, OH  
COMBO - Amal, Amal, OH OH OH



## BOXEURS SPÉCIAUX

Cette fois-ci, en plus des personnages traditionnels, tu découvriras des boxeurs spéciaux. Tu ne peux pas les sélectionner au début, mais tu peux les libérer en gagnant des jeux dans le Mode Arcade. Jette un coup d'œil dans les revues de jeux et Internet pour découvrir tout ce qui est caché dans Ready 2 Rumble Boxing: Round 2!

Plus tu gagnes de jeux dans le Mode Arcade, plus tu libères de boxeurs. Es-tu capable de libérer les deux boxeurs très spéciaux ci-dessous? Et es-tu ce qu'il faut pour les battre?

MICHAEL  
JACKSON



SHAGILLE  
D'NEAL



## GÉNÉRIQUE

ARTISTE CHEF Emmanuel Vidot  
PROGRAMMEUR CHEF Dave Wagner  
ARTISTE SENIOR Alexis Howard  
PROGRAMMEUR SENIOR Terry Bertman  
ANIMATEUR SENIOR Mike Gunns  
DESIGN DE LA MACHINE Ian McLaren

ARTISTES GRAPHIQUES  
Tara Hou, Ted Ehrlich & Rex Gieringe

AMBASSEURS Jackie Carley & Umberto Bossi

STUDIO SON Gryphon Hearing

MANAGER DÉVELOPPEMENT LOGICIEL Brian Johnson

SUPPORT SUPPLÉMENTAIRE  
Neil O'Hara, Scott Fenech, Dan Paolo & Brian Lawson

MANAGER DÉVELOPPEMENT MUSIQUE Aubrey Hodges

OUTILS & TECHNOLOGIE Lon Miller

PRODUCTEUR ASSISTANT Dante Kruppel

INTRO FMV CREAM THEATER

FMVS DU CHAMPIONNAT  
Murphy Michaels, Peter Peng, Dave Morbeck, Dave Young,  
Robert Toranzo & Warren Adams

SUPPORT ARTISTIQUE SUPPLÉMENTAIRE Aaron Carlson & Sander Petal

SUPPORT CAPTURE MOUVEMENT Jill Saloner & Josh Hopkins

ANIMATEUR  
Joel Sales, Gryphon Hearing, Miguel Vargas, Emmanuel Vidot & Michael Jackson

