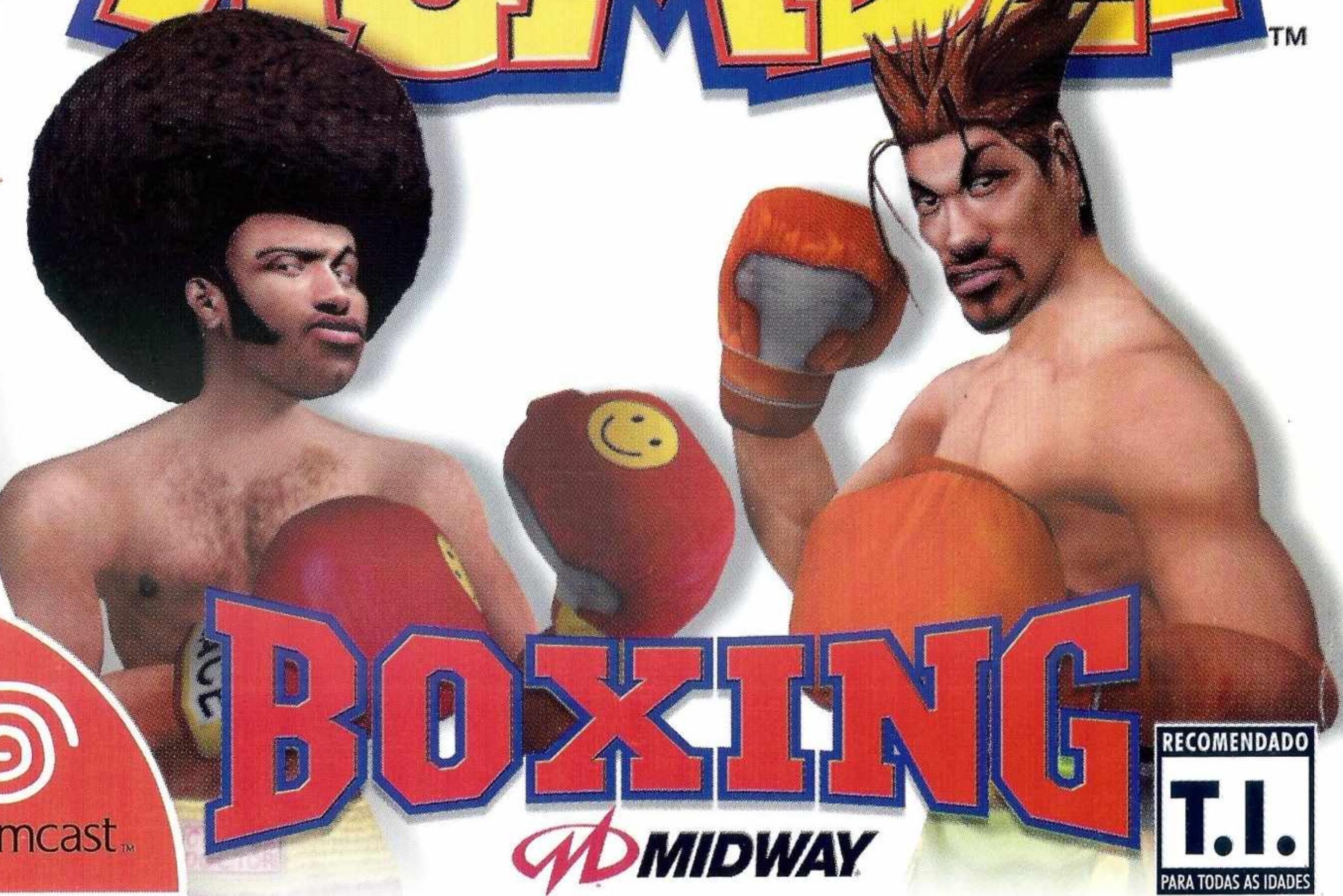


SEGA®

READY 2 RUMBLE™



Dreamcast™

MIDWAY

RECOMENDADO
T.I.
PARA TODAS AS IDADES

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento inúltionário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.



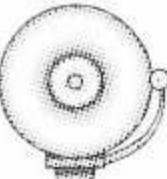
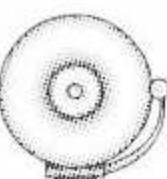
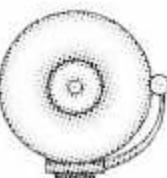
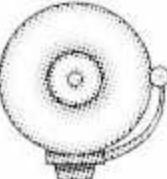
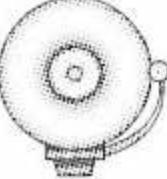
ÍNDICE



Iniciando3 - 4
Controles Padrões5
Informações Básicas6
Escolha do Jogo7
Opções do Jogo8 - 9
Modo Arcade10
Jogando11 - 14
Utilizando o VMU15
Puru Puru Pack16
Modo Campeonato17 - 24
Os Boxeadores25 - 30
Créditos31 - 32

INICIANDO

Antes de começar a jogar o seu READY 2 RUMBLE BOXING, preste atenção às seguintes informações referentes ao seu console Dreamcast.

-  Certifique-se de que a energia esteja desligada em seu sistema Dreamcast
-  Conecte os seus controles Dreamcast. Um controle vem incluso com o Dreamcast no ato de compra. Outros controles são vendidos separadamente. Para mais informações sobre o Dreamcast Controller, consulte a próxima página.
-  Insira o CD do Ready 2 Rumble.
-  Pressione o botão Power (Ligar) para ativar o seu Dreamcast.
-  Siga as instruções da tela.

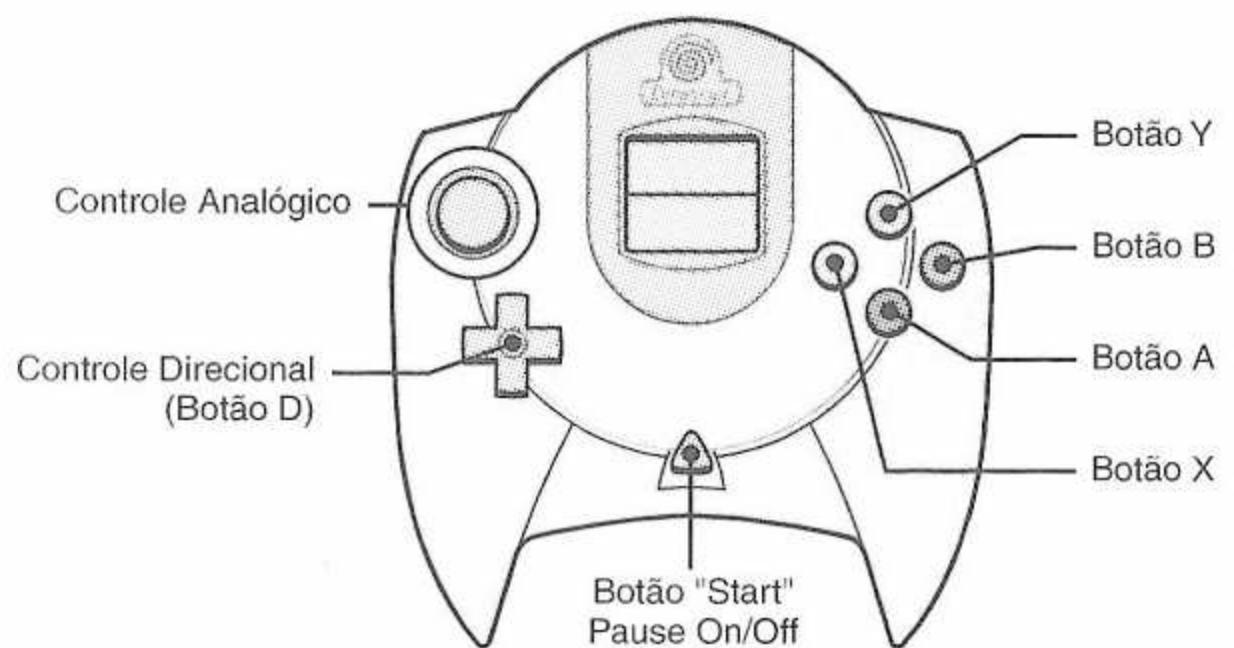
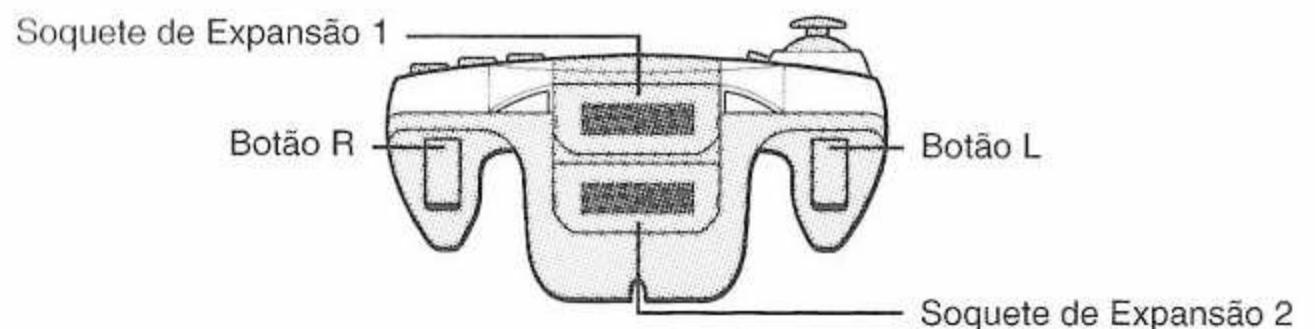
DREAMCAST



INICIANDO

Ready 2 Rumble Boxing é um jogo de 1 ou 2 participantes. Antes de ligar o Dreamcast, conecte os controles e outros periféricos nos portais do Dreamcast. Para retornar à tela título, a qualquer momento durante o jogo, pressione e segure simultaneamente os botões A, B, X, Y e Start. Tal ação fará com que o Dreamcast auto reinicie o software e exiba a tela título.

DREAMCAST CONTROLLER

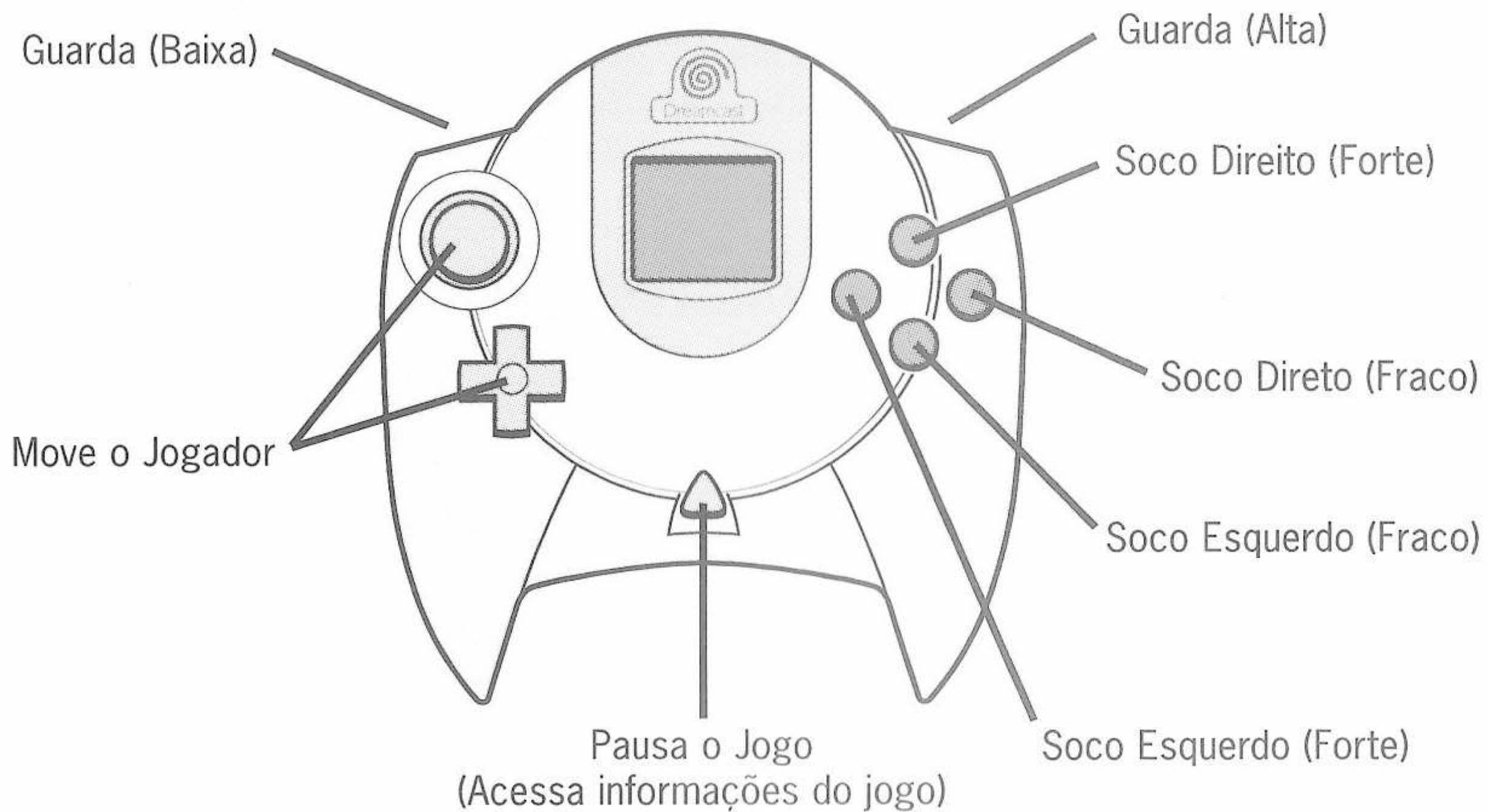




CONTROLES PADRÕES



Eis a seguir a configuração padrão do controle para o Ready 2 Rumble Boxing. Para informações sobre como alterar a configuração do controle, consulte a página 9.





INFORMAÇÕES BÁSICAS



REGRAS DA LUTA

Regras das Quedas

O número de quedas que um jogador poderá sofrer antes de perder irá depender do número de quedas que você tiver selecionado no Menu de Opções (consultar páginas 8-9) . A configuração padrão é de 3 quedas.

Contagem de 10

Quando você sofrer uma queda, o juiz irá iniciar uma contagem de 10 para que você possa levantar seu pobre traseiro do chão. Não há como ser salvo pelo gongo. Quando o juiz chegar a 10, você estará fora! Pressione os botões L e R, os botões X+Y ou os botões A+B rapidamente para se levantar.

Como foi dito, você poderá utilizar o Controle Analógico e o Botão Direcional com seus botões de soco e guarda para realizar vários movimentos. Os movimentos básicos estão descritos abaixo. Preste atenção!

MOVIMENTOS BÁSICOS

Botão Direcional para o ALTO ou para BAIXO + Soco Forte: HOOK

Botão Direcional para FRENTE + Soco Forte: UPPERCUT

Botão Direcional para TRÁS + Soco Forte: OVERHEAD

Socos baixos poderão ser utilizados com o Botão Direcional para investir contra um adversário e realizar uma variedade de movimentos corporais.

O Botão Direcional poderá ser utilizado com os botões L e R para CURVAR-SE e ESQUIVAR-SE.

Ativar o modo RUMBLE: Quando as letras forem soletradas, pressione os botões L e R ao mesmo tempo.

RIDICULARIZAR: Botão X + Botão A ou Botão Y + Botão B

ESCOLHA DO JOGO

Pressione o Botão Start na tela título. A próxima tela que você verá será o Menu Principal. Aqui você poderá escolher entre o modo Arcade, o modo Campeonato ou você poderá acessar o Menu de Opções de Jogo. Para realizar uma seleção, ressalte a mesma utilizando o Botão Direcional ou o Controle Analógico. Após selecionar, pressione o Botão A.. Para retornar à tela anterior, pressione o Botão B.

Eis a seguir um breve comentário sobre os diferentes estilos de jogos possíveis no Ready 2 Rumble Boxing.

MODO ARCADE

Escolha um boxeador e lute para chegar ao topo!

MODO CAMPEONATO

O Modo Campeonato permite que você crie o seu próprio ginásio. Escolha um boxeador e treine-o para que seja o campeão! Desenvolva seu boxeador através de diferentes jogos e lutas especiais, para ganhar mais dinheiro. Utilize este dinheiro para comprar mais aparelhos para o seu ginásio, e para apostar nos resultados do seu boxeador!

OPÇÕES

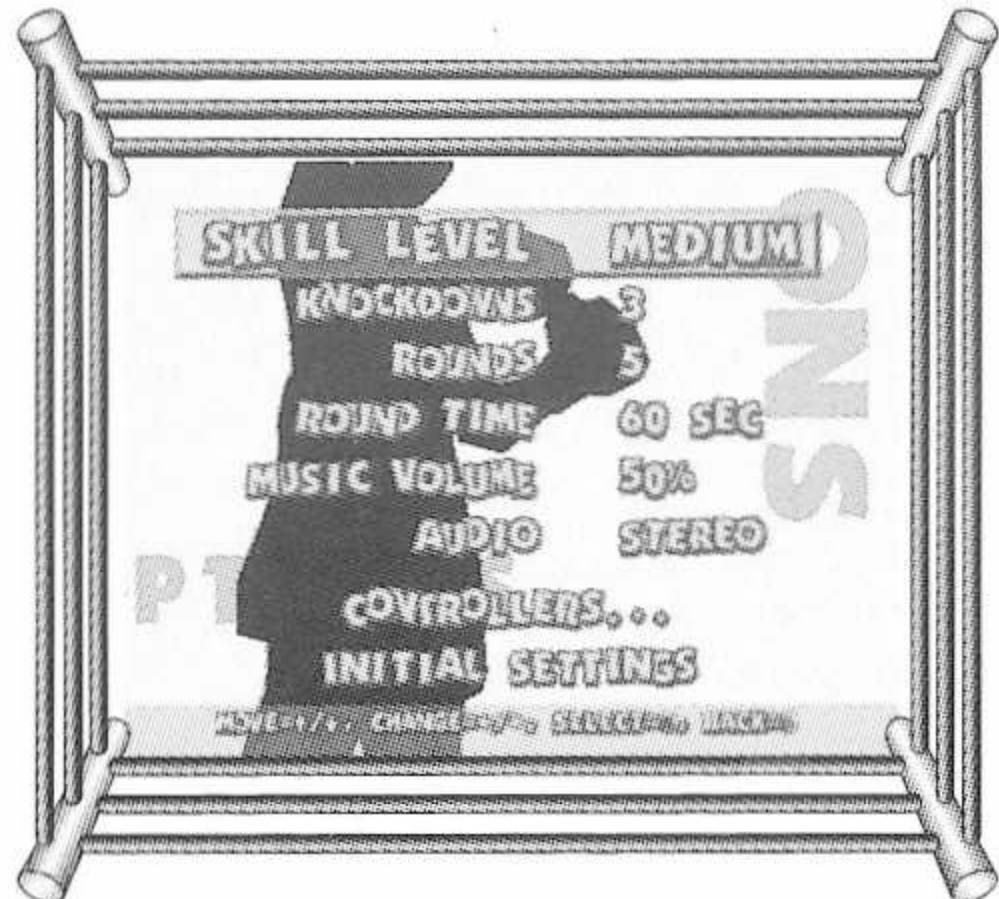
No menu de opções, você poderá ajustar todas as diferentes configurações do jogo, bem como reconfigurar o seu controle. Todas as Opções de jogo se encontram na próxima página.

OPÇÕES DE JOGO

Selecione OPÇÕES no menu principal e pressione o Botão A. Esta ação irá acessar o Menu de Opções do Ready 2 Rumble Boxing. As opções constantes das próximas duas páginas poderão ser ajustadas. As opções serão automaticamente salvas em seu VMU, se você possuir uma inserida em seu controle.

Para ajustar as opções de jogo, faça o seguinte:

- 1.) Selecione a opção utilizando o Botão Direcional ou Controle Analógico.
- 2.) Ajuste a opção pressionando Direita e Esquerda no Botão Direcional ou no Controle Analógico.
- 3.) Quando terminar, pressione o Botão B. Esta ação irá sair o menu de opções.



OPÇÕES DE JOGO

NÍVEIS DE HABILIDADE

Tal opção se refere à dificuldade geral do jogo. Se você for um novato, tente FÁCIL. Ou, se você se achar o tal, tente DIFÍCIL. O padrão é MÉDIO.

QUEDAS

Tal opção determina o número de quedas necessárias para derrotar um adversário, ou o número de vezes que o seu traseiro pode ir à lona antes que você perca.

ROUNDS

Quantos rounds você quer lutar? Você conseguirá enfrentar 12 rounds completos, ou você não terá a estamina para tanto?

OPÇÕES DE JOGO

TEMPO DO ROUND

Você poderá ajustar a duração dos seus rounds para que mínimos como 15 segundos ou tão longos como os tradicionais 180 segundos (3 minutos)!

Atenção: Nocautes, Rounds e Tempo de Rounds irão afetar apenas o modo Arcade.

VOLUME DA MÚSICA

Música legal, não? Você poderá ajustar o volume da música de fundo por porcentagem. A configuração máxima é de 100%, enquanto que 0% irá parecer um cidade fantasma.

ÁUDIO

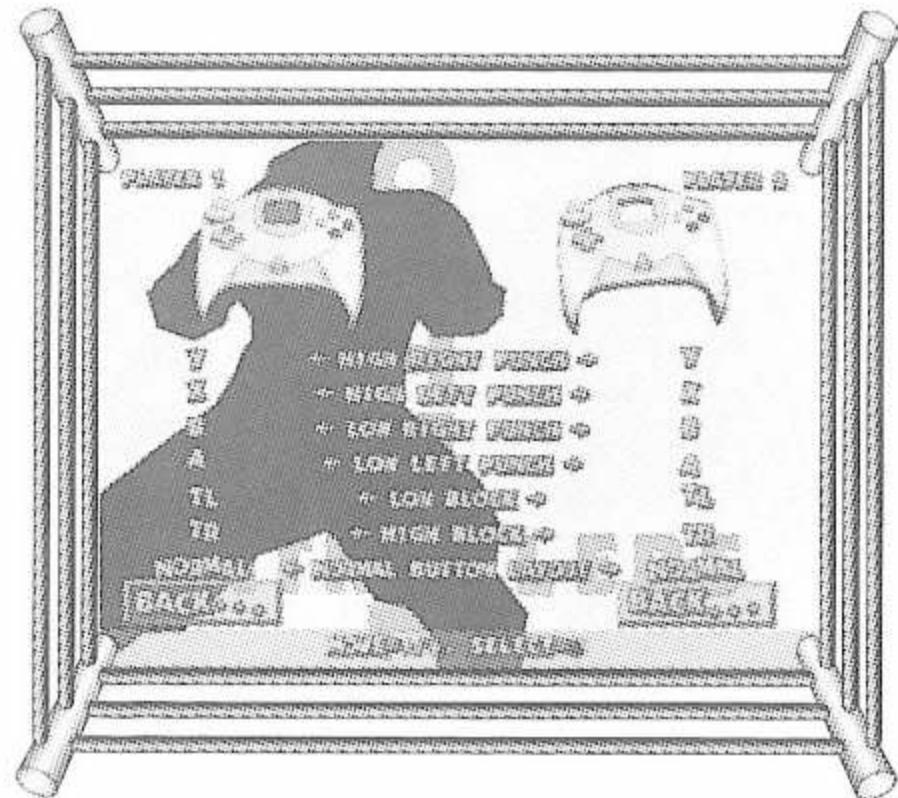
Ajusta a saída de som para STEREO ou MONO.

CONTROLES

Nesta opção você poderá acessar a tela de configuração dos controles e modificar as propriedades do seu controle. Ressalte CONTROLLERS (controle) e pressione o Botão A.

Se você possuir dois controles conectados, irão aparecer dois controles no alto da tela. Para ajustar seu controle, ressalte a linha que você irá desejar alterar utilizando o Botão direcional ou o Controle Analógico de Polegar. Para modificar o botão que corresponde à ação, pressione o botão que você irá pretender utilizar.

Por exemplo, se você quiser trocar a guarda baixa do Botão L para o Botão A, ressalte a linha ao lado de GUARDA BAIXA (padrão é TL) e pressione o Botão A. Entendeu?



MODO ARCADE

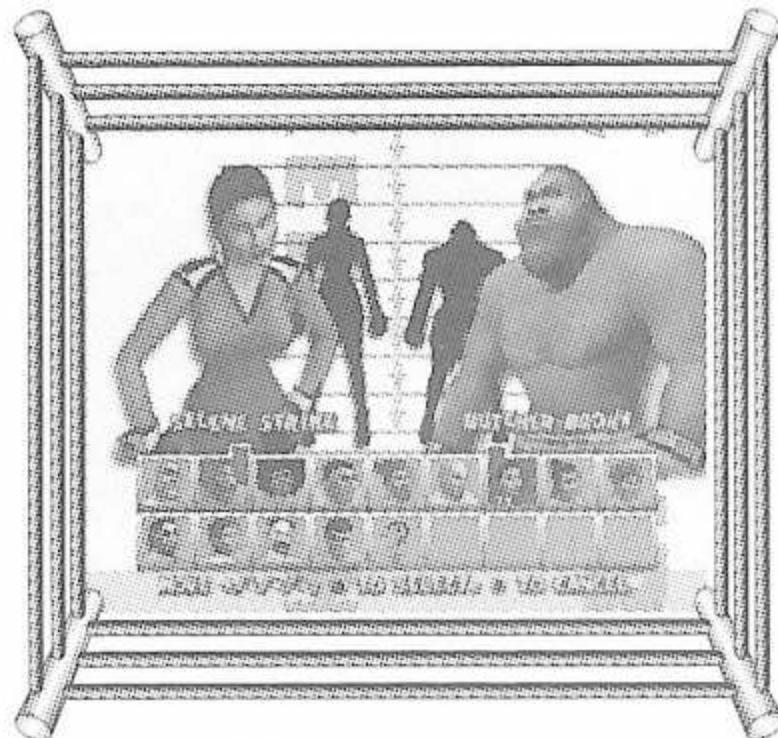
Selecionar o modo Arcade irá permitir que você controle um boxeador (não ranqueado na Classe Bronze), e lute contra o computador ou um amigo. Para lutar contra um computador, selecione UM JOGADOR e pressione o Botão A.

COMBATE (1 jogador)

Jogar contra o computador irá permitir que meça forças contra outros jogadores, enquanto progride no ranking. Existem 3 classes de lutadores, Bronze, Prata e Ouro(que essencialmente correspondem aos níveis FÁCIL, MÉDIO e DIFÍCIL). Ressalte JOGO DE UM PARTICIPANTE e pressione o Botão A.

Você poderá então selecionar o seu boxeador. Ressalte o boxeador que você irá pretender utilizar e pressione o Botão A.

ATENÇÃO: Se você pressionar X + Y antes de escolher o seu boxeador, eles irão aparecerão com roupas diferentes. Outra dica antes que você escolha o boxeador é: se você pressionar o Botão X + para cima, baixo, direita ou esquerda no Botão Direcional, você poderá selecionar um (auxiliar de corner). Se você não selecionar um (auxiliar de corner), será sorteado aleatoriamente um para você.



COMBATE (2 jogadores)

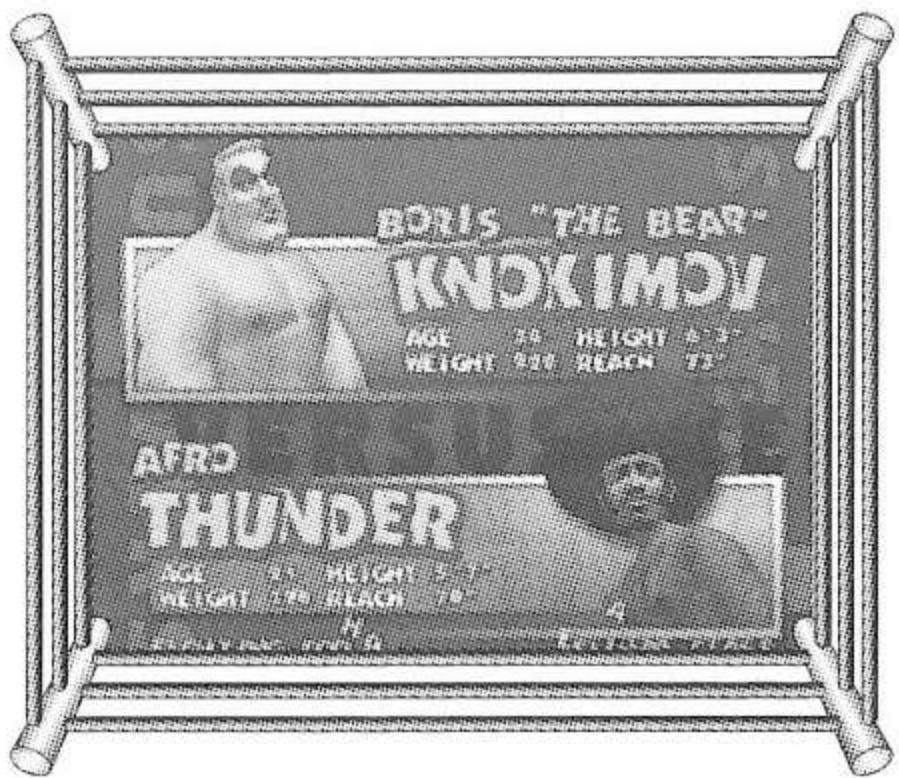
Selecione DOIS JOGADORES, na tela do modo Arcade. Certifique-se de que dois controles estejam conectados antes de começar um jogo com dois participantes.

Cada jogador poderá, então, selecionar seu(sua) boxeador(a). Para selecionar um(a) boxeador(a), ressalte-o(a) com o Botão direcional ou Controle Analógico, e pressione o Botão A.

ATENÇÃO: Para jogar com duas pessoas, você terá que selecionar o JOGO DE DOIS PARTICIPANTES. O segundo jogador não poderá “desafiar” um participante no modo Campeonato ou no jogo de um participante.

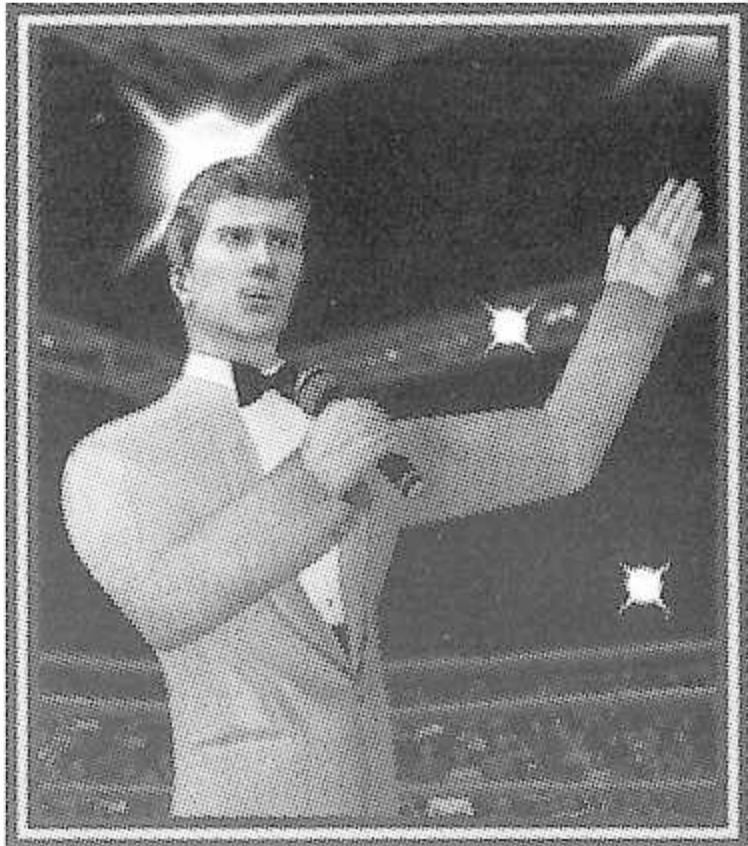
JOGANDO

As próximas páginas lhe ensinarão tudo o que você precisa saber para jogar Ready 2 Rumble Boxing. Cada personagem possui movimentos e socos únicos. Para informações sobre os personagens, consulte OS BOXEADORES.



O Jogo se iniciará depois que você selecionar o seu boxeador. Na tela de confronto, você poderá ver o seu opositor e checar suas estatísticas. Fique atento, alguns boxeadores podem não parecer grande coisa, mas eles te farão com que você cuspa os dentes rapidinho!

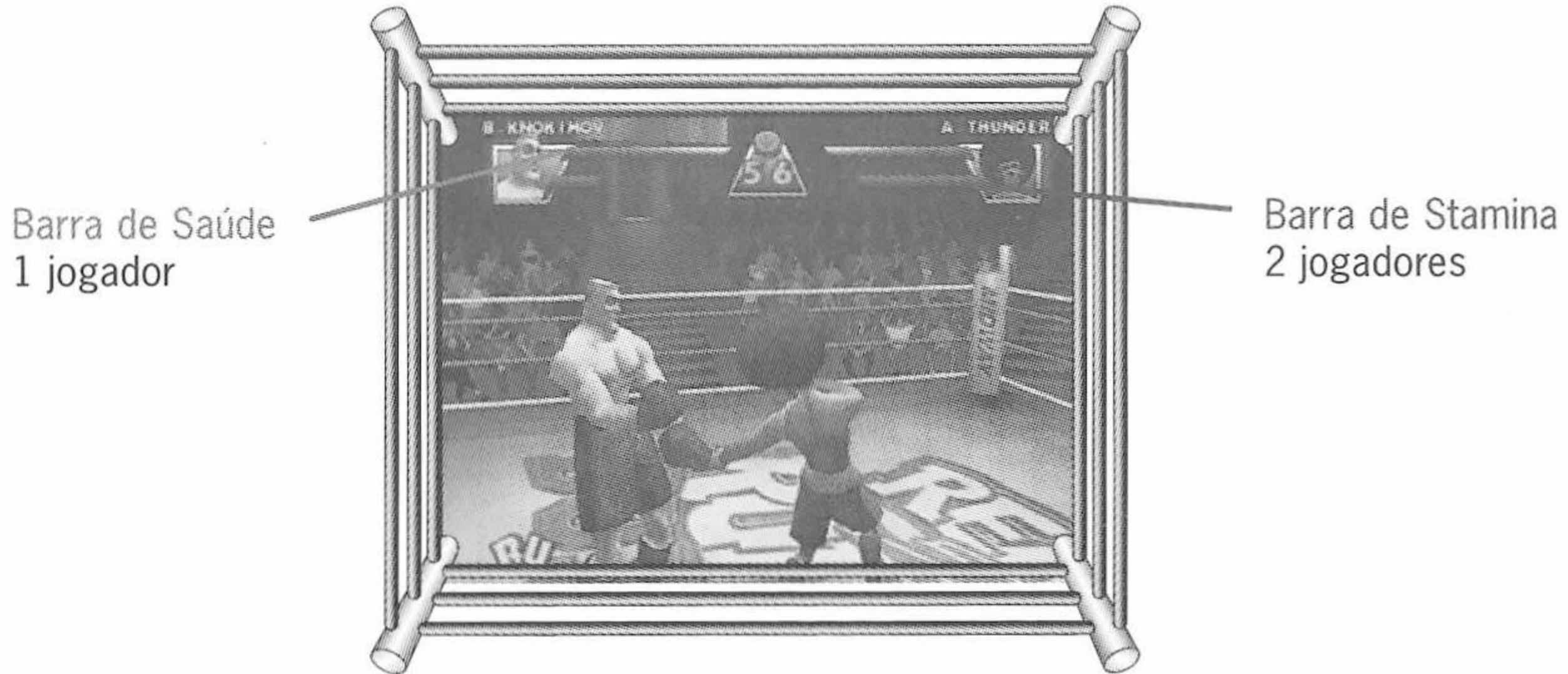
A luta irá começar assim que a tela de confronto desapareça. O chefe de cerimônias é ninguém mais do que Michael Buffer, a 'Voz dos Campeões'. Ele irá preparar a multidão para o combate, com o seu tradicional "PREPAREM-SE PARA A LUTA!", seguido da apresentação dos boxeadores. Acene para sua mãe, vá para o seu canto e prepare-se para sair lutando.



Mesmo se estiver vendo estrelas, tente se lembrar de como os botões funcionam. Além disso, todos os jogadores possuem seus próprios movimentos especiais.

JOGANDO

Está certo, grandão, está na hora de lutar ou calar a boca.
Aqui vão alguma informações que você deve levar para o ringue.



SAÚDE / ESTAMINA:

Cada boxeador possui duas barras sobre si. Uma é vermelha, outra é azul. A barra vermelha representa a saúde (ou energia) do boxeador. Cada vez que o boxeador for atingido, a barra vermelha irá diminuir. Quando a barra desaparecer, o seu boxeador irá à lona.

A barra azul é a estamina do boxeador. Esta barra indica quanta potência seus socos possuem (ou quanto dano você está causando). Quando executar um soco forte (segurando o Botão Direcional para baixo, enquanto pressiona um botão de soco) sua estamina irá diminuir e, pouco a pouco, crescerá de novo. Seus socos terão mais efeito quando a barra estiver cheia. Se você tiver que pensar sobre isso, é melhor reconsiderar toda a situação...



LUTA!!!



A cada vez que você causar um certo dano ao seu adversário, você receberá uma letra da palavra “RUMBLE”. Quando soletrar toda a palavra (ela aparecerá no canto da tela), pressione rapidamente o botões L e R simultaneamente. As luvas do seu boxeador irão brilhar.

Quando isto acontecer, pressione simultaneamente os botões A e B para descarregar a “PANCADA RUMBLE” do seu boxeador. Este é um movimento de enorme velocidade e potência, que dificilmente será bloqueado por seu adversário. Enquanto RUMBLE estiver sendo soletrada, lembre-se de que as letras do primeiro jogador estarão no canto inferior esquerdo da tela, enquanto que as letras do segundo jogador estarão no canto inferior direito.

LEVANTANDO-SE

Quanto maior você for, maior será a sua queda, e quando cair, é melhor que se levante rápido. Quando você for à lona (e você irá), pressione repetidamente quaisquer botões de ação simultaneamente. Esta ação ajudará a sua barra de saúde (barra vermelha) a subir, e permitirá que você se sustente sobre as suas pernas cambaleantes. Todas as letras de “RUMBLE” adquiridas previamente serão perdidas quando você cair.

Se você derrubar a seu adversário, comece a pressionar estes botões para recobrar sua saúde, enquanto espera que aquele desocupado saia da lona.

PAUSANDO O JOGO

Momentos irão acontecer em que você terá que pausar o jogo (Ei, você deveria ter ido antes do jogo começar). Para fazer isso, pressione Start e o menu de Pausa aparecerá. Dentro deste menu você encontrará as seguintes opções:

CONTINUE

Continua o jogo em andamento. Pressione Start ou o Botão A.

CÂMERA

Você poderá ajustar a câmera para diferentes ângulos. Os ângulos são NORMAL, GIRARR SOBRE OS JOGADORES, VISÃO LATERAL DO RINGUE, GIRAR SOBRE O RINGUE, PRIMEIRA PESSOA JOGADOR 1 & PRIMEIRA PESSOA JOGADOR 2. Cada ângulo de visão diferente irá fornecer um modo novo e interessante de jogar. Preste atenção na localização do seu boxeador dentro do ringue.

Enquanto a câmera se mover (Em GIRAR SOBRE O RINGUE, por exemplo), lembre-se que o Botão Direcional talvez tenha que mover-se com ela. Isto significa que se você pressionava esquerda para realizar um certo movimento, quando a câmera girar para o lado oposto talvez você tenha que pressionar direita para realizar o mesmo movimento.

CORNERMEN

Ligue ou desligue a voz do (auxiliar de corner) pressionando o Botão Direcional para esquerda ou direita.

SELECT NEW BOXERS

Selecione esta opção e pressione o Botão A. Você será levado até a tela de seleção de novos boxeadores, para selecioná-los.

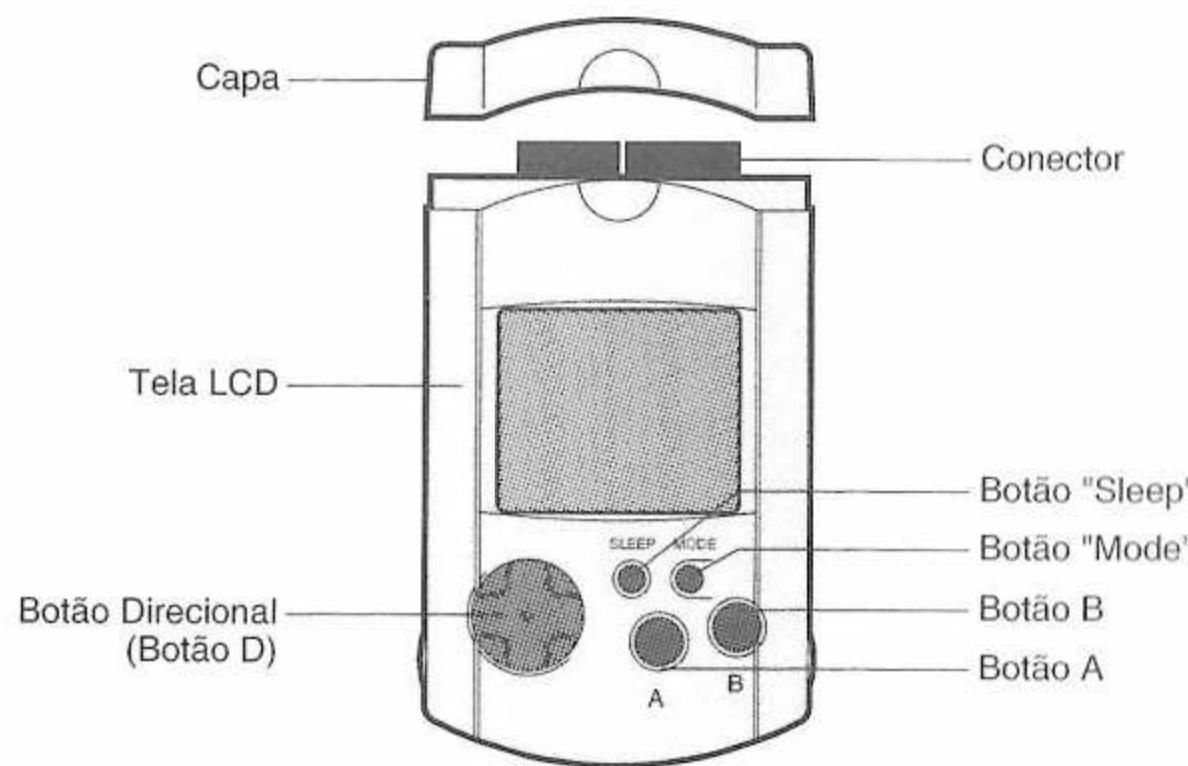
QUIT

Selecione esta opção, pressione o Botão A e você voltará ao Menu Principal.



USANDO O VMU

VISUAL MEMORY UNIT (VMU)



Utilize este dispositivo para carregar e salvar informações sobre configurações e opções, em seu Placa de Memória. No menu de Placa de Memória, ressalte a opção desejada e então pressione o Botão A para carregar ou salvar as informações.

Ao salvar as informações, suas configurações do controle e quaisquer propriedades de configuração do seu jogo serão salvas em sua Placa de Memória até a próxima vez que você jogar Ready 2 Rumble Boxing. Se você possuir uma Placa de

Memória inserida no seu Dreamcast, sempre que seu console se inicializar a Placa de Memória irá carregar automaticamente quaisquer dados salvos

O número de blocos de memória necessários para salvar seus arquivos de jogo irá depender do tipo de software e conteúdo dos arquivos a serem salvos. Neste jogo, são necessários 6 blocos para salvar seu ginásio, e 2 blocos para salvar suas opções. Suas opções serão salvadas automaticamente ao sair do Menu de Opções.

O VMU é um acessório separado, que poderá ser utilizado para salvar todos os seus arquivos de jogos. Você poderá utilizar seu VMU para salvar todas as informações sobre seus jogos de Ready 2 Rumble Boxing.

* Aviso Importante *

Nunca desligue o seu Dreamcast, retire o seu Cartão de Memória ou desconecte seu controle enquanto estiver salvando um arquivo de jogo.

PURU PURU PACK

PURU PURU PACK



Sempre que inserido em um plug de expansão do Dreamcast Controller ou outro periférico compatível, este acessório irá proporcionar um efeito vibratório que irá melhorar consideravelmente sua experiência de jogo.

Quando o Puru Puru Pack for inserido no plug 1 de seu Dreamcast Controller, ele não ficará preso no controle e poderá cair durante o jogo ou poderá, de alguma outra forma, inibir o funcionamento do mesmo.

MODO CAMPEONATO

No Menu Principal, ressalte o MODO CAMPEONATO e pressione o Botão A.

O Modo Campeonato irá permitir que você escolha um entre 3 boxeadores, e o aperfeiçoe desde a classe bronze até o nível de campeões. Transforme todos os seus boxeadores em campeões para ganhar o jogo.

Mantenha seus boxeadores treinando no seu ginásio para aguçar as habilidades de luta dos mesmos. As ações de vencer disputas e promover seu boxeador de categoria irão permitir que você selecione outro encrenqueiro.



Ganhe dinheiro para o seu ginásio participando de LUTAS PREMIADAS. Você também poderá participar de LUTAS DE EXIBIÇÃO, medindo forças de seus boxeadores salvos contra os boxeadores salvos de seu amigo.

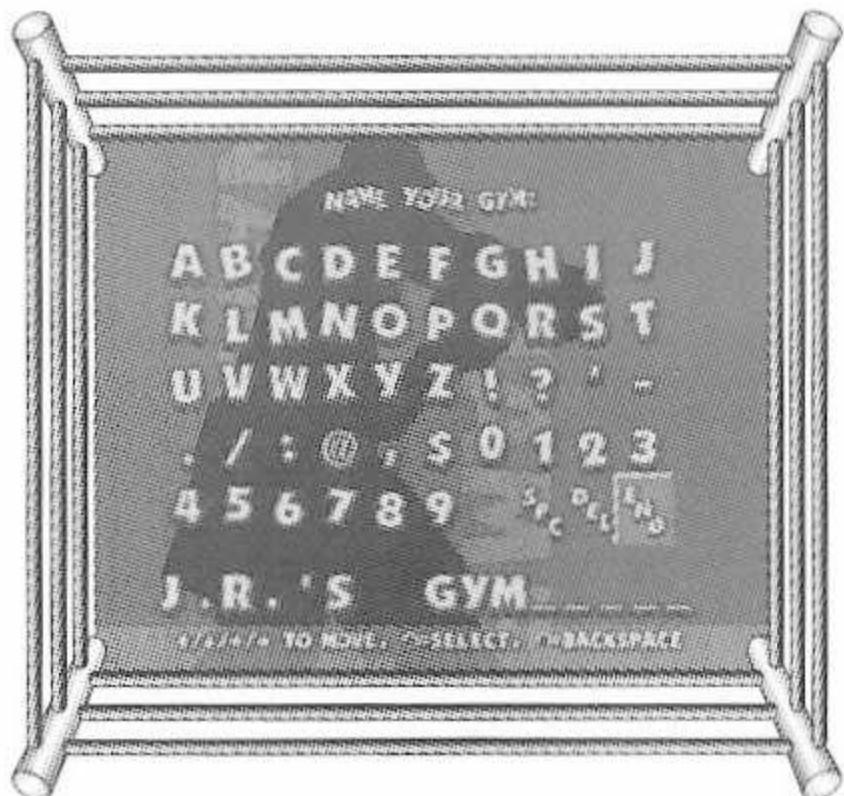
A partir da tela do Modo Campeonato, você poderá tanto começar um jogo novo como carregar um jogo de seu VMU. Para maiores detalhes sobre como utilizar seu VMU, incluindo como carregar boxeadores ou jogos salvos anteriormente, consulte as páginas 15 – 23. Ressalte uma seleção na tela e pressione o Botão A



MODO CAMPEONATO



Um breve aviso irá aparecer na tela aconselhando-o que para salvar seus dados de Modo Campeonato, serão necessários pelo menos seis blocos de memória livres em sua Placa de Memória. Se não existir Placa de Memória, você poderá pressionar o Botão A para continuar, ou pressionar o Botão B para cancelar.



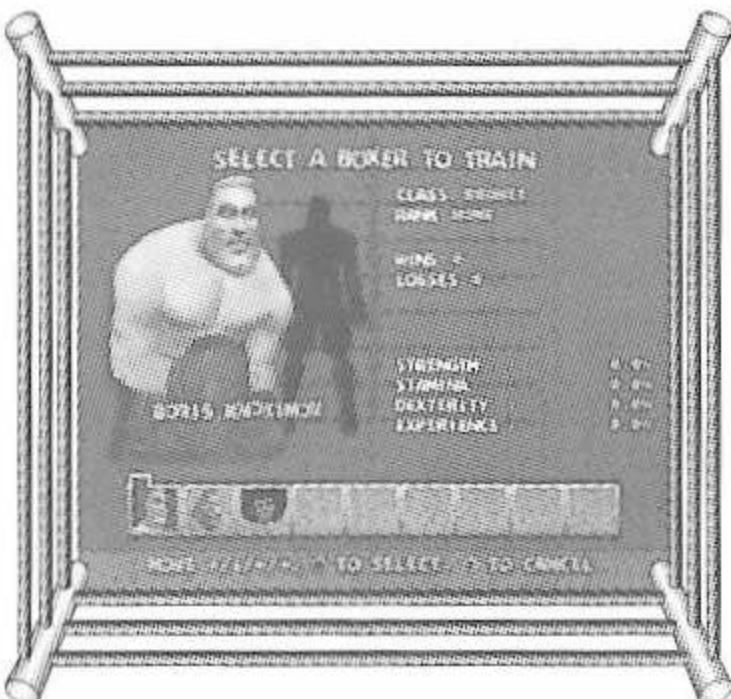
CRIANDO UM GINÁSIO

Ao iniciar um jogo novo, você poderá criar um novo ginásio para treinar seus lutadores. Ressalte as letras e números com o seu Botão Direcional ou Controle Analógico. Para selecionar ou registrar um número ou letra, pressione o Botão A. Para apagar a letra ou número anteriormente selecionado, pressione o Botão B. Quando você terminar, Ressalte END (FIM) e pressione o Botão A.

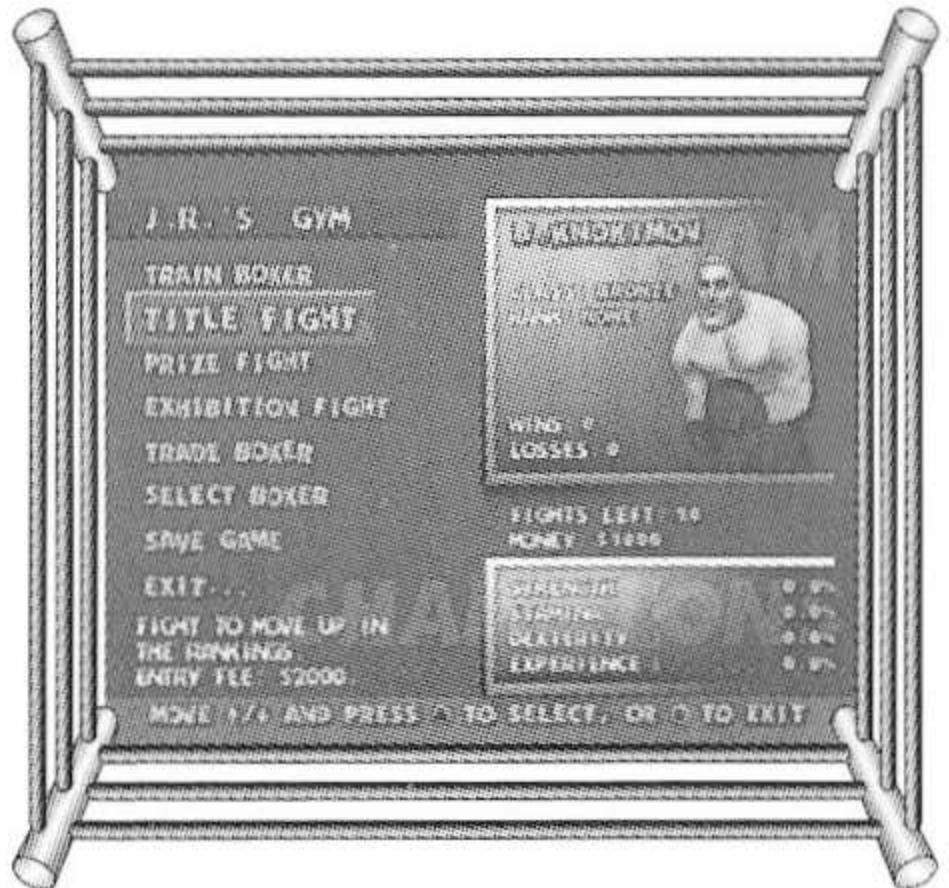
SELECIONE UM BOXEADOR

Você poderá selecionar um boxeador para treinar. Quando você começar, apenas três boxeadores estarão disponíveis para sua escolha. Boris "The Bear" Knokimov, Butcher Brown e o funky-not-chunky Afro Thunder.

Selecione o boxeador ressaltando o mesmo e pressionando o Botão A. Se seu boxeador for promovido à próxima categoria, você poderá selecionar outro boxeador.



MODO CAMPEONATO



OPÇÕES DE CAMPEONATO

Você irá perceber que existem várias coisas a serem feitas no modo campeonato. Quando você ressaltar uma delas, uma breve descrição aparecerá na base da tela. À direita você verá seu boxeador junto com algumas estatísticas do mesmo, tais como CLASSE, LUTAS RESTANTES E PERFORMANCE.

Seu objetivo principal no modo campeonato é treinar seus lutadores para que se tornem Campeões. Você lutará por dinheiro para desenvolver seu ginásio. Desenvolvendo seu ginásio, você conseguirá melhorar as habilidades de seus boxeadores comprando equipamentos de treinamento. Você poderá participar de LUTAS PREMIADAS para ganhar dinheiro rápido, e fazer apostas em seu lutador para fazer ainda mais dinheiro.

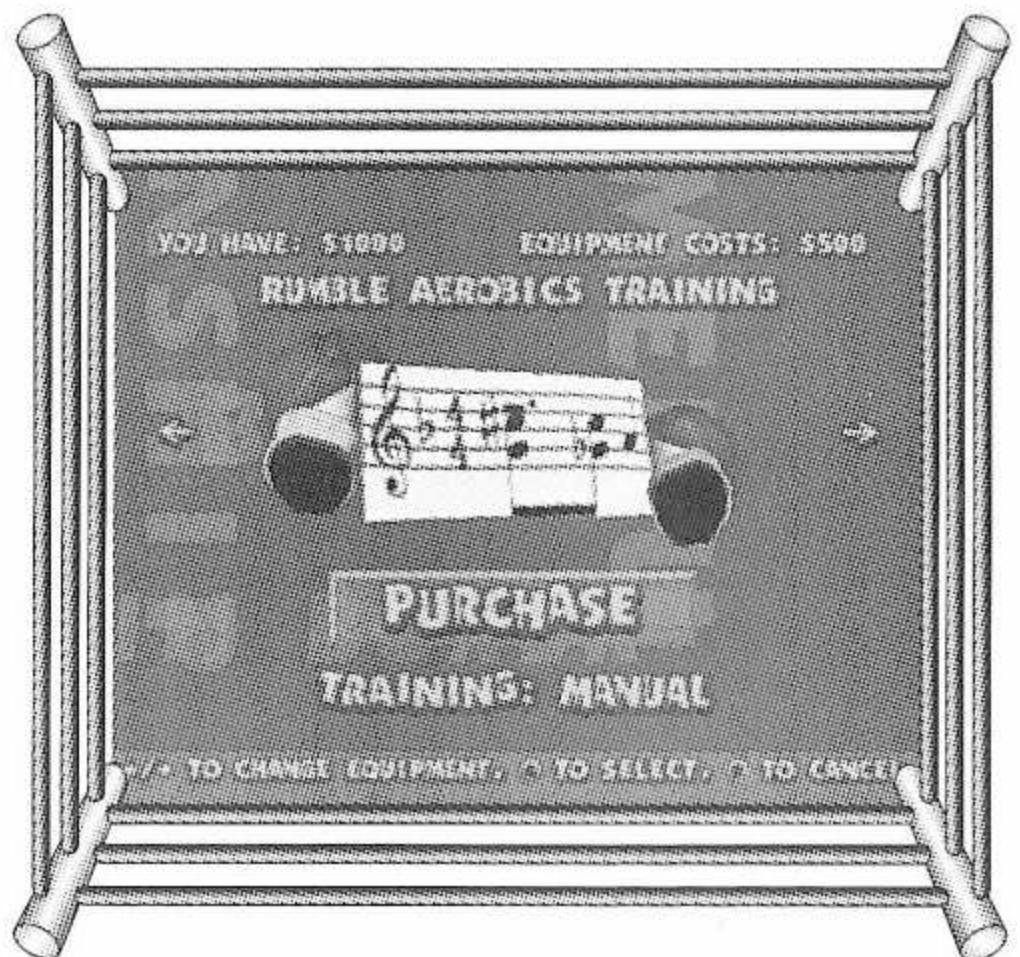
Você poderá entrar em LUTAS DE TÍTULO para subir na classificação, mas custará algum dinheiro para entrar nelas. LUTAS DE EXIBIÇÃO permitem que você leve um lutador salvo em sua placa de memória para competir por dinheiro na casa de um amigo, contra o lutador salvo por ele. As próximas páginas irão explicar o que cada opção no Modo Campeonato faz. Preste atenção!

MODO CAMPEONATO

TREINE SEU BOXEADOR

TREINO DE BOXEADOR permite que você compre equipamentos para o seu ginásio. Seu boxeador irá então treinar nestes equipamentos, durante uma série de jogos curtos mas desafadores. Os equipamentos possuem preços diferentes, mas existem maneiras de ganhar algum dinheiro rápido (Mais informações posteriormente).

Quando você comprar seu equipamento, você poderá jogar um jogo curto com ele. Estes jogos exigem ritmo e precisão, então você irá precisar ficar atento! Você poderá selecionar o equipamento pressionando o Botão Direcional ou Controle Analógico para a direita e esquerda.



Embaixo de COMPRA você verá TREINAMENTO. Você poderá selecionar AUTO, e o computador treinará seu boxeador para você. Se você selecionar MANUAL, será preciso participar dos jogos de treinamento para aperfeiçoar seu boxeador. Você poderá lhes proporcionar um treinamento melhor do que no automático, mas precisará ser um bom treinador!

Você receberá um VALOR DE TREINAMENTO e uma CLASSIFICAÇÃO por cada luta que participar. Para alternar entre MANUAL e AUTO, pressione para baixo o seu Botão Direcional ou Controle Analógico, e então pressione o Botão A. Eis a seguir uma lista dos equipamentos que você poderá adquirir e como utilizá-los em treinamento:



EQUIPAMENTO DE TREINO

Eis uma lista de equipamentos de treino e dos jogos que combinam com os mesmos.

RUMBLE AEROBICS TRAINING: Desenvolva o ritmo de seu boxeador pressionando botões de forma precisa e ordenada. Preço \$500.

SWAY BAG TRAINING: Realize uma seqüência ordenada de movimentos com uma bola no tempo certo. Um movimento incorreto termina o jogo. Só depende de memória, então preste atenção. Preço \$1.000.

SPEED BAG TRAINING: Utilize alguns jabs e ganchos, e ganhe pontos extras por atingir o teto com o balão. Quando o medidor vermelho de energia desaparecer, o jogo acaba. Preço \$1.500.

HEAVY BAG TRAINING: Lhe dirão que tipo de golpe você deverá dar. Erre o golpe 3 vezes e o jogo acaba. Velocidade é tudo! Preço \$2.000.

WEIGHT LIFTING TRAINING: Pressione e segure o Botão A para levantar os pesos. Seu objetivo será chegar o mais próximo possível das linhas verdes superior e inferior, na barra de levantamento vertical. A barra se encontra à direita da sua tela. Esta ação é mais difícil do que parece! Preço \$5.000.

VITAMIN TRAINING PROGRAM: Irá ajudá-lo a desenvolver a estamina e força do seu boxeador. Não possui jogo associado. Preço \$10.000.

RUMBLE MASS NUTRITION REGIME: Este item não possui jogo, mas é necessário. Desenvolve força e potência. Preço \$25.000.



MODO CAMPEONATO



LUTAS DE TÍTULOS

Para vencer, você precisará que seu boxeador suba na classificação. Entre em uma luta de título e lute para chegar ao topo. Você irá começar sem colocação no ranking da classe bronze e lutará pela décima colocação no ranking.

Para cada classe que você ultrapassar, outro boxeador será liberado para que você o selecione e treine. Cada vez que você entrar em uma luta de título, seu ginásio terá que pagar \$2.000 na classe bronze, \$3.000 na classe prata, e \$4.000 na classe ouro. Esta é a única maneira de subir na classificação, então utilize seu dinheiro sabiamente!

LUTAS PREMIADAS



Para comprar equipamento para o ginásio e lutar lutas de título, você terá que ganhar dinheiro entrando em lutas premiadas. Você irá começar com \$1.000 para seu ginásio. Você poderá tanto comprar equipamento para desenvolver seu boxeador, quanto levá-lo direto para a competição. Você está louco??

Antes que entre em uma Luta Premiada, você poderá apostar seu dinheiro no seu boxeador. A luta tem bolsas (prêmios em dinheiro) de diferentes valores. Se apostar seu dinheiro em seu lutador e ele ganhar, você dobrará seu dinheiro e ainda irá ganhar a bolsa. Você poderá ganhar muito dinheiro desta forma, mas tome cuidado pois pode perdê-lo tão facilmente quanto.

Existe um limite de \$20.000 por aposta. Aposte pressionando direita (para aumentar a aposta) ou esquerda (para diminuir a aposta) na tela exposta acima. Quando estiver pronto, pressione o Botão A para começar a luta.

MODO CAMPEONATO

LUTAS DE EXIBIÇÃO

Como nas lutas premiadas, você poderá apostar nas lutas de exibição. Esta é uma luta de dois jogadores, com lutadores salvos de cada um. Pressione esquerda e direita no Botão Direcional ou no Controle Analógico para selecionar um placa de memória, e pressione para cima ou para baixo para selecionar as entradas da placa de memória. Depois que você selecionar seu lutador, pressione o Botão A para carregá-lo.

TROCAR UM BOXEADOR

Aqui você poderá trocar de boxeador. Selecione um boxeador acessando sua placa de memória e entrada apropriada. Para carregá-lo pressione o Botão A. O Jogo irá orientar o segundo jogador para que ele escolha um lutador salvo de uma entrada na placa de memória dele. Neste momento, o segundo jogador poderá escolher o jogador que irá querer trocar. Para trocar os jogadores, pressione A.

SELECIONAR UM BOXEADOR

SELECIONAR BOXEADOR permite que você troque o seu boxeador atual por outro. Lembre-se que todos os seus jogadores deverão estar classificados como campeões para ganhar. Pressione direita ou esquerda no Botão Direcional ou Controle Analógico, para ressaltar um boxeador.

Depois de selecioná-los, pressione o Botão A para utilizá-los. Inicialmente você terá três boxeadores para selecionar. Posteriormente você poderá escolher entre mais boxeadores.



MODO CAMPEONATO



SALVAR O JOGO

Esta ação irá salvar as informações de seu jogo em sua placa de memória. Ressalte SALVAR JOGO e pressione o Botão A. Após isso você escolherá uma placa de memória e entrada para salvar o jogo. Após a seleção, pressione o Botão A. Esta ação irá salvar todas as informações de seus lutadores, nome do seu ginásio e prêmios que foram recebidos.

SAIR

Tal ação permite que você SAIA do modo campeonato e retorne ao Menu Principal. Após selecionar EXIT e pressionar o Botão A, irão lhe perguntar se você quer salvar o seu jogo antes de sair. Ressalte sua escolha e pressione o Botão A para Salvar o Jogo, Sair Sem Salvar ou Cancelar.

OS BOXEADORES



AFRO THUNDER

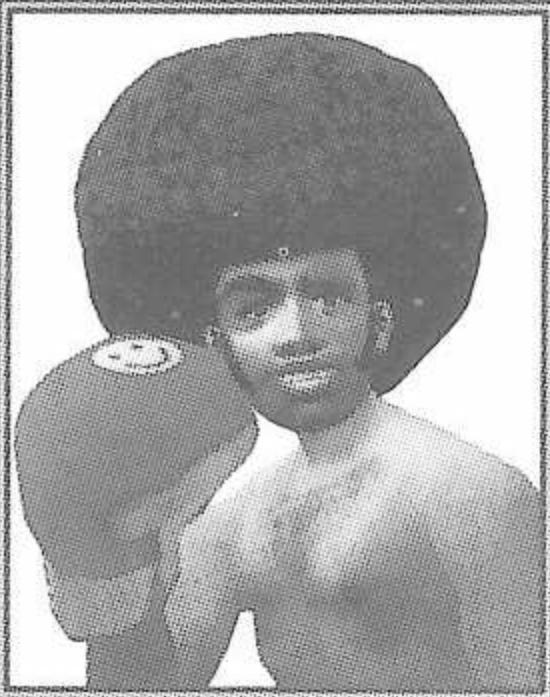
CIDADE NATAL: New York City, New York

PESO: 120 lbs ALTURA: 5'7"

ALCANCE: 70" IDADE: 21

Afro Thunder é o nome fictício deste motorista de taxi aposentado. Extremamente ágil e talentoso, ele treinou sua mão em vários passageiros antes de atender ao chamado do boxe profissional. Ainda que não possua o melhor dos históricos, ele nunca deixa de incitar uma enorme torcida com seu estilo inconfundível.

UPTempo: Pressione o Botão X repetidamente



SALUA

CIDADE NATAL: Waipahu, Oahu

PESO: 358 lbs ALTURA: 6'0"

ALCANCE: 77" IDADE: 33

Salua é um antigo lutador de sumô que veio originalmente do Havaí, mas que depois seguiu para o Japão para disputar com os melhores lutadores de sumô. Após tornar-se Grande Campeão, Salua se preocupou com a falta de reconhecimento do sumô no resto do mundo. Um perfeito disciplinador, numa busca inabalável para desenvolver e refinar suas habilidades, ele entrou para o boxe e deixou seu campeonato para trás, na tentativa de representar e fazer honrar o esporte que ama.

ALL YOU CAN EAT: Botão Direcional para Frente, Trás + Botão Y

BORIS "THE BEAR" KNOKIMOV

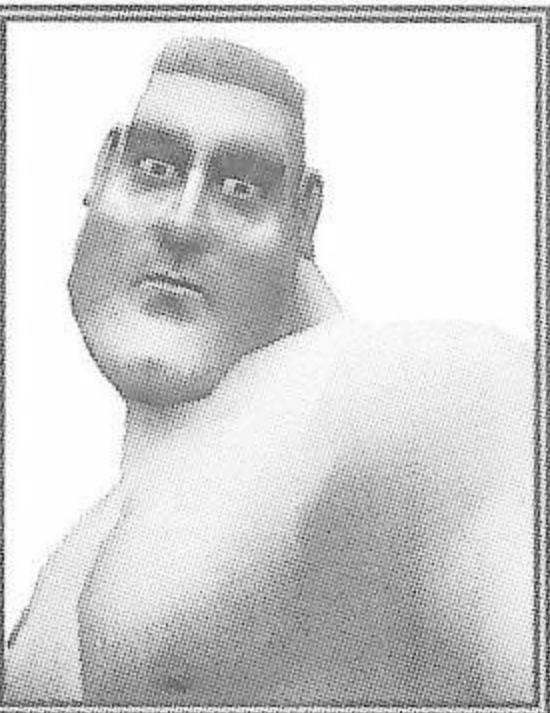
CIDADE NATAL: Zagrev, Croacia

PESO: 220 lbs ALTURA: 6'3"

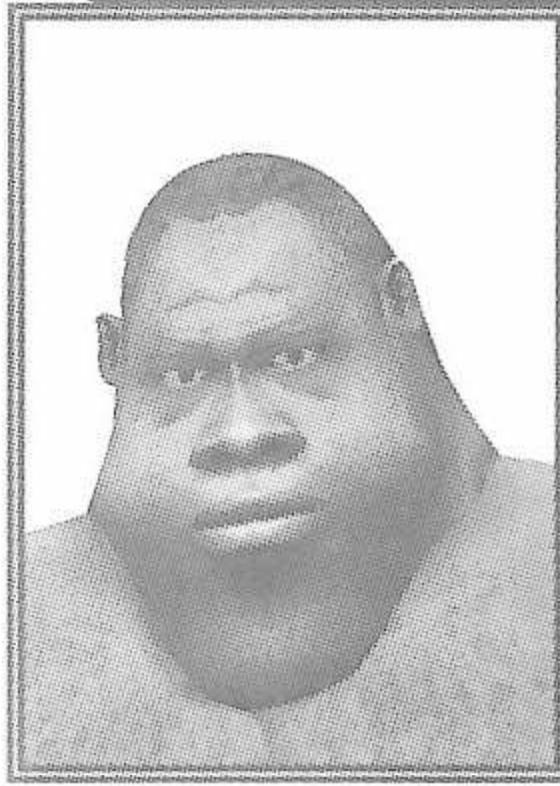
ALCANCE: 73" IDADE: 30

Boris não é apenas um herói popular em seu país, mas é também uma lenda viva em toda Europa Oriental. Ele é indiscutivelmente um dos lutadores mais completos do circuito, com bons ataques internos e externos. Com a ajuda dos melhores ginásios e treinadores olímpicos da Croacia, Boris treina intensamente para todas as lutas, e acredita que não decepcionará o seu país.

JUSTICE AXLE: Botão Direcional para Trás, Frente + X, X



OS BOXEADORES



BUTCHER BROWN

CIDADE NATAL: Distrito de Columbia

PESO: 232 lbs ALTURA: 5'9"

ALCANCE: 82" IDADE: 23

Butcher é um boxeador divertido e convencido, que já foi o campeão indiscutível, mas que perdeu seu título numa luta controversa com Boris Knokimov. Depois de um período de licença e de um longo combate com seus sentimentos e desilusões, um relacionamento espiritual com Kemo Claw o reaproximou do esporte que o tornara famoso. Armado com autoconfiança reencontrada, Brown pretende não apenas reconquistar seu cinturão, mas também unificar os títulos.

WILD RIDE: Botão Direcional para Frente, Trás + Botão Y

SELENE STRIKE

CIDADE NATAL: Brasilia, Brasil

PESO: 130 lbs ALTURA: 6'2"

ALCANCE: 80" IDADE: 24

Selene é atualmente, sem sombra de dúvida, uma das melhores boxeadoras no mundo. Sua técnica graciosa conta com a ajuda de um poder letal, em particular de seu potente e direto gancho de direita. Esta jovem veterana compensa sua falta de velocidade com uma incrível técnica de movimentação.

NO LOVE: Botão Direcional para Trás, Frente + Botão X



JET "IRON" CHIN

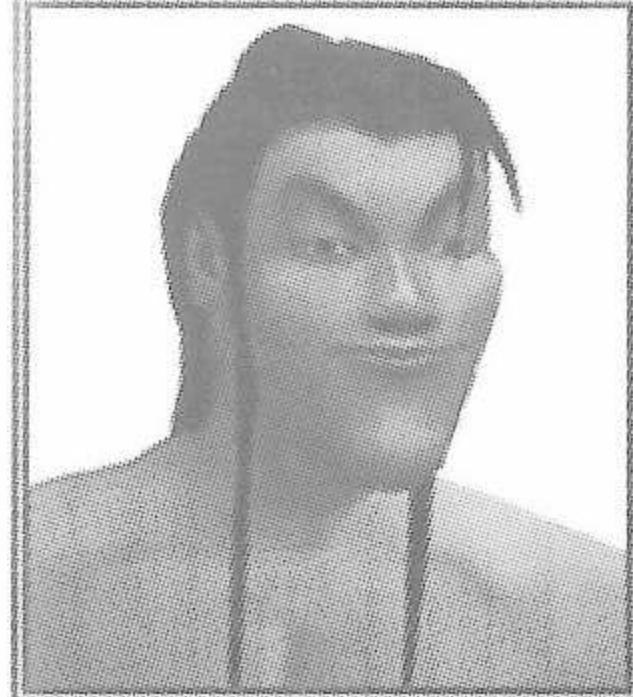
CIDADE NATAL: Taipei, Taiwan

PESO: 150 lbs ALTURA: 5'8"

ALCANCE: 78" IDADE: 20

Jet já trabalhou como doublê de ação para um famoso ator de cinema de Hong Kong. Após viver na sombra de seu herói por anos, ele entrou para os ringues para criar fama própria fora dos cinemas. Sendo um novato no esporte, suas técnicas letais de artes marciais costumam sobrepujar seu treinamento de boxeador.

GREAT FANG: Botão Direcional para Frente, Trás + Botão Y



OS BOXEADORES



TANK THRASHER

CIDADE NATAL: Guntersville, Alabama

PESO: 290 lbs ALTURA: 6'4"

ALCANCE: 80" IDADE: 26

Tank costumava participar do esporte radical de rodeio de crocodilos, mas acabou entediado com a falta de competição decente. O boxe é sua habilidade principal, e ele se tornou um dos principais competidores, várias vezes enganando opositores com sua aparente falta de condição física. Destruindo e arrebentando adversários até a submissão, Tank enfrenta de forma convincente os melhores boxeadores.



TENDERIZER: Botão Direcional para Trás, Trás, Frente + Botão B

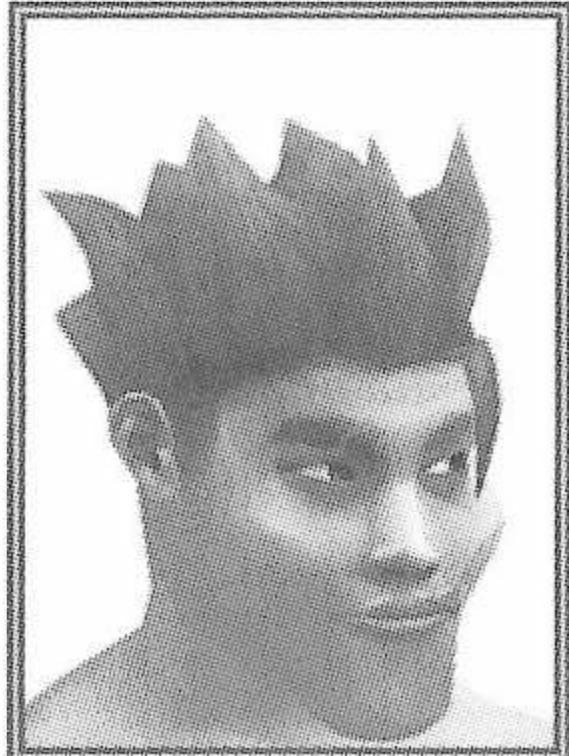
ROCKET SAMCHAY

CIDADE NATAL: Bangkok, Thailand

PESO: 165 lbs ALTURA: 6'2"

ALCANCE: 78" IDADE: 23

Campeão de May Thay em sua terra natal, Rocket quer provar ao mundo que sua escola de Kickboxing é a tão boa com as mãos como o é com os pés. Apesar de restringido pelas regras do boxe ocidental, ele muitas vezes coroa suas vitórias com uma fúria oriental. Depois de estudar boxe nos EUA e ganhar o título de Angel "Raving" Riveira, Rocket está convencido de que não pode ser detido.



DOUBLE TROUBLE: Botão Direcional para Trás, Frente + Botão X, Trás + Botão Y

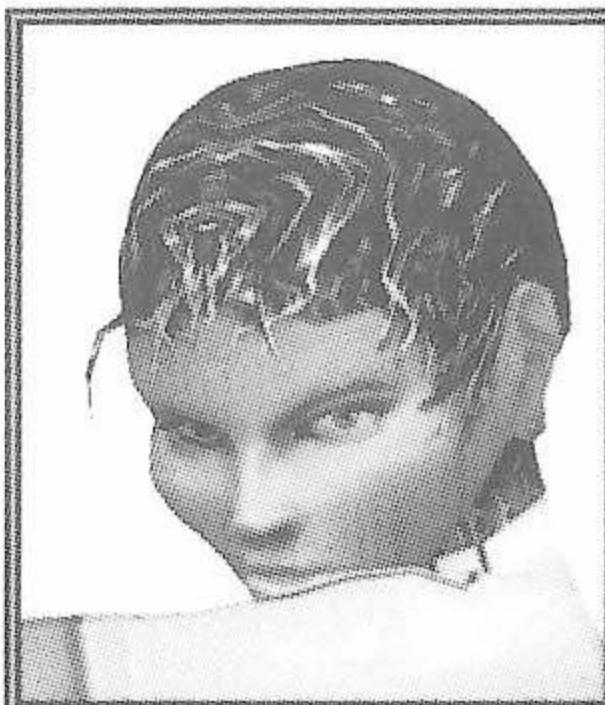
LULU VALENTINE

CIDADE NATAL: Seattle, Washington

PESO: 105 lbs ALTURA: 5'2"

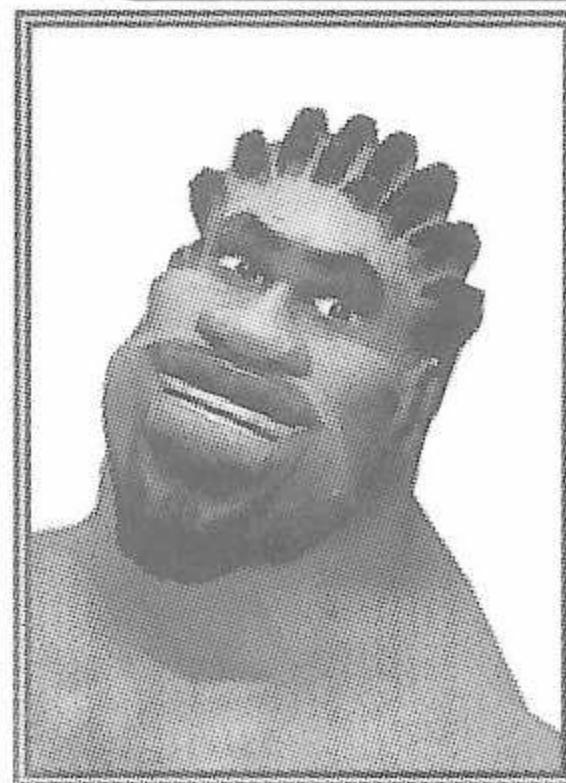
ALCANCE: 64" IDADE: 24

Uma estudante de pós-graduação em Administração e Design de Moda, Lulu completa sua linha de roupas, mundialmente famosa, com suas lutas premiadas profissionais. Seus socos compactos e eficientes criam uma potência surpreendente, que em geral pega os adversários desguarnecidos. Isto, aliado ao seu visual deslumbrante e seus conhecimentos, é mais do que suficiente para ajudá-la a subir na classificação, onde ela espera conseguir fama para ela e seus negócios.



TRIPLE UPPER: Botão Direcional para Trás, Trás, Frente + Botão Y

OS BOXEADORES



NAT DADDY

CIDADE NATAL: Las Vegas, Nevada

PESO: 265 lbs ALTURA: 6'9"

ALCANCE: 100" IDADE: 25

Intimidante e com uma presença que causa espanto, Nat entrou para o cenário do boxe como uma das maiores figuras do esporte, tanto física quanto profissionalmente. Confiante em seu super alcance e agilidade aterrorizante, Nat é visto como um grande desafiante, apesar de seu arsenal limitado de golpes. Ainda assim, não podemos deixar de imaginar que ele poderá tomar o cinturão na força bruta.

DUMP TRUCK: Botão Direcional para Trás, Trás, Frente + Botão Y, Botão B

"FURIOUS" FAZ MOTAR

CIDADE NATAL: Riyadh, Saudi Arabia

PESO: 230 lbs ALTURA: 6'5"

ALCANCE: 76" IDADE: 28

Antigo guarda-costas de um rico empresário do Oriente Médio, Faz veio para o ringue com um estilo marcadamente sério. Com apoio total de seu rico benfeitor, ele é um dos participantes mais lapidados deste esporte. Não se engane com o seu olhar, ele é perigoso dentro e fora dos ringues.



CRUISE MISSILE: Botão Direcional para Frente, Frente + Botão X, Botão Y

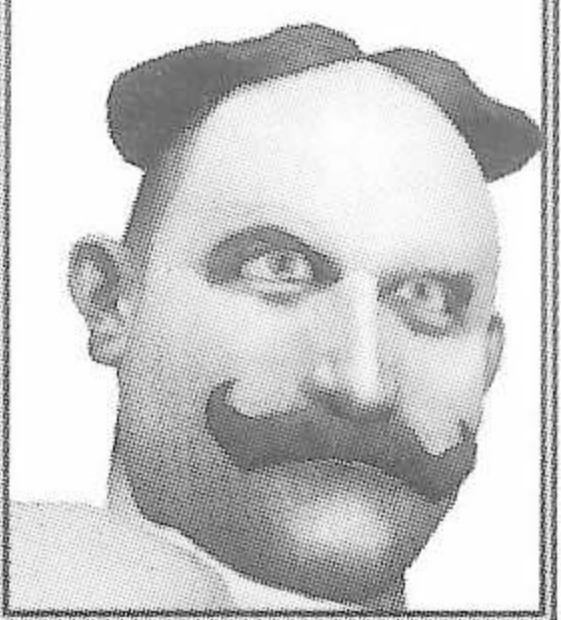
"BIG" WILLY JOHNSON

CIDADE NATAL: Chester, England

PESO: 175 lbs ALTURA: 5'9"

ALCANCE: 72" IDADE: 38

Willy veio até nós trazido do final do século 18, onde era o único campeão de punhos-e-pulsos. Vindo ao presente através de uma curiosa falha no tempo, ele ressurge entre os modernos gladiadores para lembrar ao mundo das origens do esporte. Sobrevivente de um tempo em que quase não haviam regras, sem limite de tempo e com quase nenhuma proteção, Sir Johnson é uma rajada de desordem vinda do passado.



TEA AND CRUMPETS: Botão Direcional para Frente, Frente + Botão Y

OS BOXEADORES



KEMO CLAW

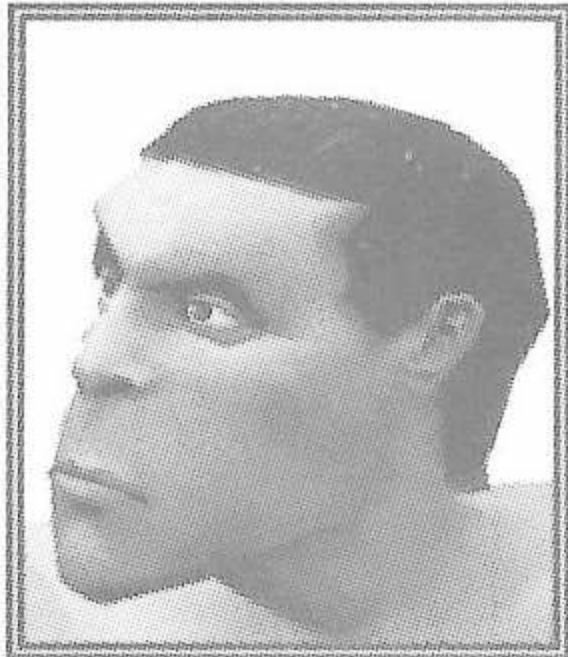
CIDADE NATAL: Gallup, New Mexico

PESO: 120 lbs ALTURA: 7'1"

ALCANCE: 99" IDADE: 34

Kemo é um boxeador velho e sábio que intriga seus adversários com sua maneira algo mística de lutar. Dizem que ele canaliza os espíritos dos maiores lutadores de sua família, e que seu grande alcance e enorme altura são devidos a um Xamã. Raramente pronuncia uma palavra, mas suas ações são muito eloquentes.

BOW & ARROW: Botão Direcional para Trás, Frente + Botão X, Trás + Botão X



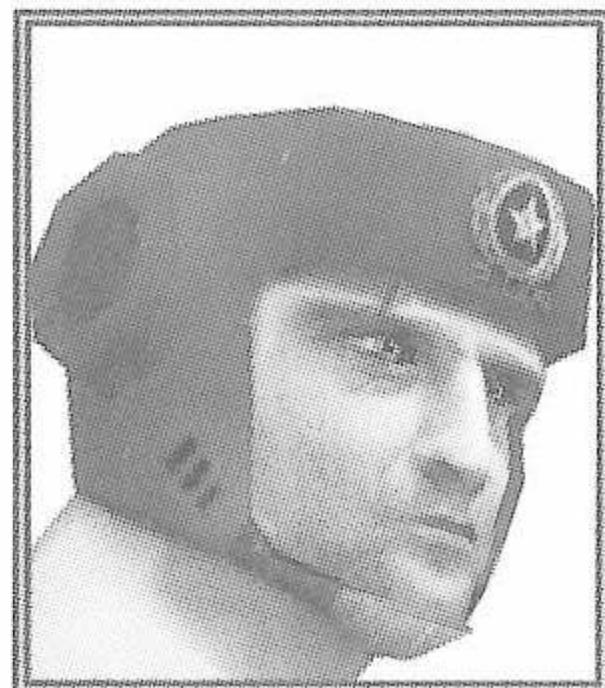
BRUCE BLADE

CIDADE NATAL: San Diego, California

PESO: 243 lbs ALTURA: 6'5"

ALCANCE: 78" IDADE: 25

Um talentoso engenheiro naval e famoso paquerador de mulheres, Bruce apareceu para o boxe vestindo um capacete protetor de sua identidade. Há rumores de que a proteção extra também serve para resguardar sua aparência, bem como seu ego exacerbado. Novato no esporte, sua tática de bater e correr parece covarde para alguns, e levou os críticos a duvidarem de seu compromisso com o esporte.



SIT DOWN: Botão Direcional para Trás, Trás, Frente + Botão Y

JIMMY BLOOD

CIDADE NATAL: Oamaru, New Zealand

PESO: 226 lbs ALTURA: 6'2"

ALCANCE: 87" IDADE: 23

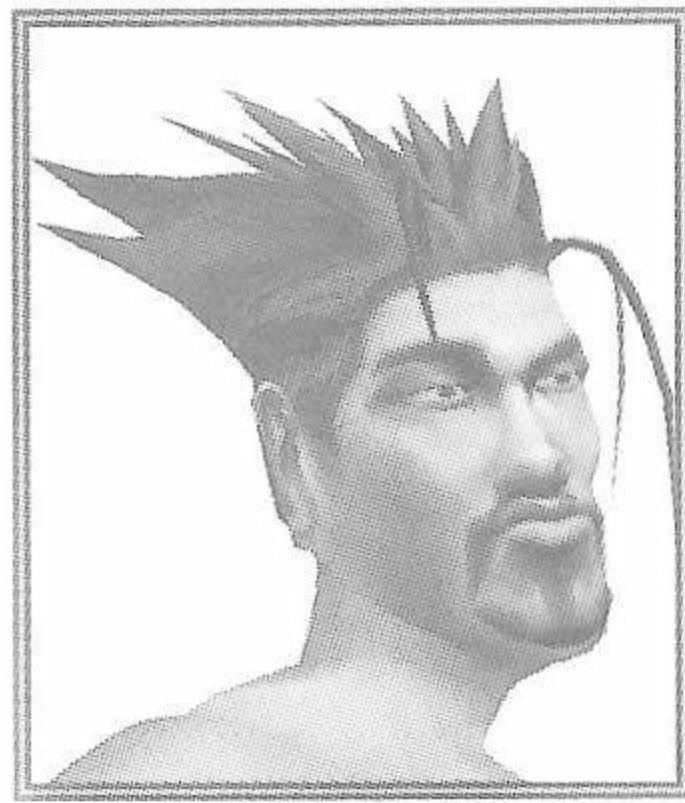
Lutador malicioso e enraivecido, Jimmy fica incontrolável com o toque do gongo. Embora muito criticado por sua falta de disciplina, ninguém nega que seu poder e audácia se colocam entre os maiores de todos profissionais. Sua arma predileta são ganchos devastadores contra a cabeça.



BLOOD RUSH: Botão Direcional para Trás, Trás, Frente + Botão Y



OS BOXEADORES



ANGEL "RAGING" RIVERA

CIDADE NATAL: Monterey, Mexico

PESO: 155 lbs ALTURA: 5'9"

ALCANCE: 71" IDADE: 23

Angel é um dos boxeadores mais duros e cativantes. Invicto no circuito amador, ficou conhecido por adotar o estilo purista de boxe. Sua estréia como profissional não foi diferente, e após conseguir o seu primeiro cinturão, Angel o perdeu em sua primeira defesa de título para um antigo companheiro de estudos, o brutal Rocket Samchay. Intrigado com as técnicas pouco ortodoxas do novo campeão, Riveira abandonou as limitações de sua técnica antiga, e adotou um caminho mais tortuoso. Movido pela vingança, não respeita aqueles que terá de enfrentar no caminho de sua nêmesis.

Ghetto Blaster: Botão Direcional para Trás, Frente + Botão X

DAMIEN BLACK

CIDADE NATAL: Unknown

PESO: 250 lbs ALTURA: 7'3"

ALCANCE: 105" IDADE: 500

Pouco se sabe sobre esta estranha abominação chamada Damien Black.

Especula-se que ele vem de outra dimensão e que funda e patrocina vários eventos desportivos, incluindo os próprios. Também especula-se que o seu golpe corporal, "lança do coração negro", adocece e contagia os lutadores no instante em que são tocados. Seu objetivo é incerto, mas poucos querem estar em seu caminho.



CRÉDITOS

ARTISTA PRINCIPAL
Emmanuel Valdez

PROGRAMADOR PRINCIPAL
Dave Wagner

ARTISTA SENIOR
Alesia Howard

PROGRAMADOR SENIOR/EFEITOS ESPECIAIS
Terry Bertram

ANIMADOR SENIOR
Mike Cuevas

PROGRAMADOR GRÁFICO
Ian McLean

ARTISTA GRÁFICO
Tina Hou

MAPEADOR DE TEXTURAS/ANIMADOR
Bert Farache

ESTAÇÃO DE SOM
Orpheus Hanley

COMPOSITOR/PROJETISTA DE SOM
Aubrey Hodges

TÉCNICO DE CAPTAÇÃO DE MOVIMENTOS
J.R. Salazar

FERRAMENTAS ADICIONAIS E TECNOLOGIA
Lori Miller

FMV (VÍDEO DE AÇÃO COMPLETA)
Dream Theater

ARTISTAS DE MOVIMENTO
Joel Zales, Miguel Vargas, Serena Chan & Emmanuel Valdez

CRÉDITOS

ARTISTAS DE VOZ

Michael Buffer, Bert Farache, Bonnie Brewster, Brian Silva, Chad Haley, Dean Schulte, Dusty Monk, Eric Thompson, Jason Gregory, Kevin Wang, Len Gatdula, Margo Gartner, Mike Cuevas, Orpheus Hanley, Paul Kruse, Ron Taylor, Sam Calis, Samuel Vargus & Shakir Crawford

PROJETO DE IMPRESSÃO E PRODUÇÃO

Midway Creative Services - San Diego, CA

GERENTE DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Brian Johnson

GERENTE DE TESTE DE PRODUTO

Rob Sablan

SUPERVISORES DE TESTE DE PRODUTO

John Ubalde & Seth McNew

PRINCIPAL ANALISTA DE PRODUTO

Dan Wagner

ANALISTA DE PRODUTO

Shakir Crawford, Troi Valencia, Harry Chang, Shon Flanagan, Nico Bihary & Jim McClure

GERENTE DE MARKETING DO PRODUTO

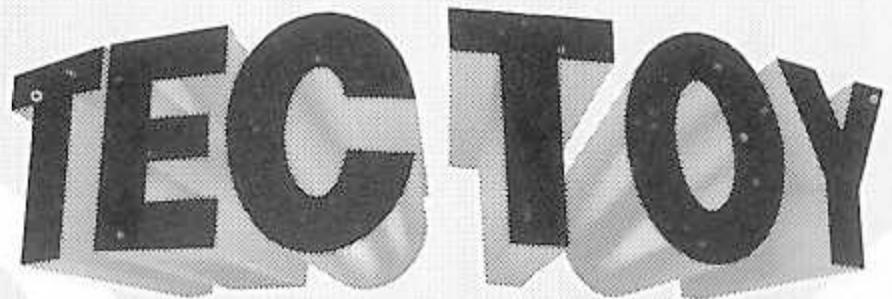
Amy Bartlett

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Bruce Buffer, Kristen Watson, Deborah Fulton, Ira Kalina, Andrew Hoolan, Michael Abbot, Gary Gonzales, Roel Jovellanos, Ramon Garcia, Mylah Padigos, Sean "Kid" Coolidge, Franz Borowitz, Brian Lowe, Eric Van Riper, Byron Warner, Cory Bishop, Francisco Gracia, Jeannie De La Rosa, Juan Galceran, Marisa Brandanini, Katja Gladson, Laura Bailey, Kathy Lange, Kathy Schoback, Teri Higgins, Gilbert Sandejas, Shakir Johnson, Donte Knippel & the folks at PYRO

★ MOVIMENTOS ESPECIAIS ★

Quando você descobrir novos movimentos especiais, escreva-os aqui para utilizá-los nas próximas lutas.



CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 275 (duzentos e setenta e cinco) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 – 3º andar - Cj. 3
São Paulo - SP – CEP 01156-050 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 – Perdizes
São Paulo - SP – CEP 01156-050 – Tel. (11) 3661-3334

cdsuporte@tectoy.com.br





READY 2 RUMBLE

SEGA®

READY 2 RUMBLE™ BOXING © 1999 Midway Home Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. A personagem Michael Buffer e a marca READY TO RUMBLE® são usados sob licença de Buffer Partnership (www.letstrumble.com). Todas as personagens são marcas de Midway Home Entertainment Inc. Midway é uma marca de Midway Games Inc. Usado sob permissão. Sega, Dreamcast e o logo Dreamcast são marcas ou marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd. Sega é registrada no US Patent and Trademark Office. Dreamcast e o logo Dreamcast são marcas de SEGA. Todos os direitos reservados. Programado no Japão. Distribuído por Tec Toy.

Contrato de Licença do Consumidor Final

1. Concessão de Licença: Tendo em vista o pagamento da presente licença, que é parte do preço pago por este produto, e considerando a concordância com os termos deste contrato, a Tec Toy confere ao Consumidor Final o uso não exclusivo e intransferível deste jogo.

2. Direitos de Propriedade: Ao adquirir os CDs anexados a esta embalagem, o Consumidor Final torna-se proprietário dos mesmos. O Consumidor Final reconhece, para todos os fins e efeitos de direito, que o software, marcas, símbolos e logotipos do material adquirido pertencem a Tec Toy ou a seus fornecedores, sendo protegidos por leis nacionais e internacionais. Não é autorizada a venda do software original.

3. Restrições de Cópia: É proibida a cópia deste software e do material que o acompanha, podendo ser legalmente responsabilizado aquele que infringir esta restrição.

4. Restrição de Uso: Não é permitida a instalação deste jogo em rede, exceto se o software tenha sido adquirido para utilização em rede ou em sistema multi-usuário, e que para esse fim o Consumidor Final tenha adquirido ou alocado ao menos 1 manual para cada usuário. É proibida a distribuição de cópias da documentação para terceiros. Não é permitida a utilização de engenharia reversa, descompilar, decompor, modificar, traduzir ou criar trabalhos derivativos baseados neste software ou em sua documentação, sem prévia autorização escrita da Tec Toy.

5. Restrições de Transferência: O software em anexo é licenciado apenas ao Consumidor Final e não pode ser transferido a terceiros sem o consentimento prévio e escrito da Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada deste software resultará no cancelamento imediato deste contrato.

6. Cancelamento: Este contrato é válido até seu cancelamento. Esta licença terminará automaticamente, sem aviso da Tec Toy, na hipótese de infração de qualquer dos termos ou condições estabelecidos neste contrato. Após o cancelamento todos os documentos e cópias devem ser destruídos pelo Consumidor Final.

7. Certificado de Garantia: A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com as descrições dos documentos do software. A Tec Toy garante o funcionamento do CDs por um período de 1 ano, a partir da data de compra, desde que utilizado em condições normais e em consoles produzidos pela Tec Toy. A Tec Toy se obriga a repor itens em garantia ou reembolsar integralmente o valor pago pelo Consumidor Final. Os itens repostos em garantia terão o mesmo prazo de garantia dos itens originais. A garantia será aplicada a qualquer CD, desde de que a Tec Toy considere ter sido correta a sua utilização.