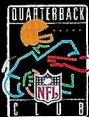


NFL QUARTERBACK CLUB 96

COMING THIS FALL



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

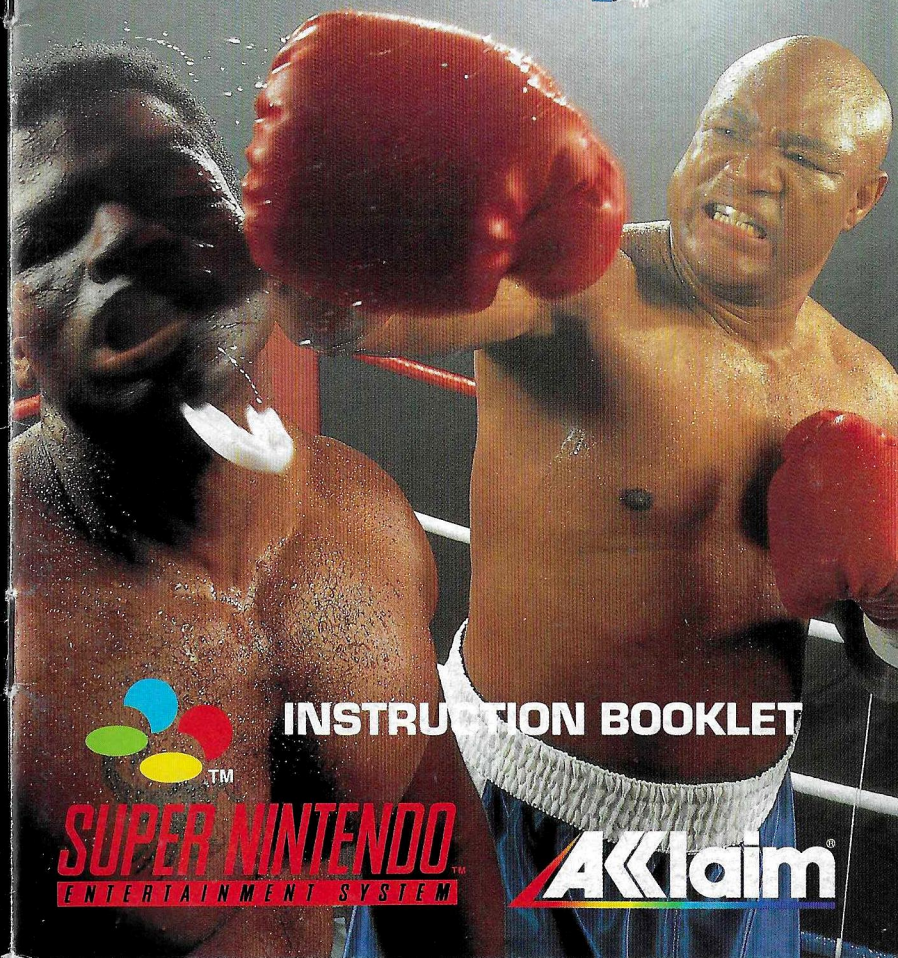
DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE S.A., Paseo de la Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, España

DISTRIBUTED BY: Metro Games, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

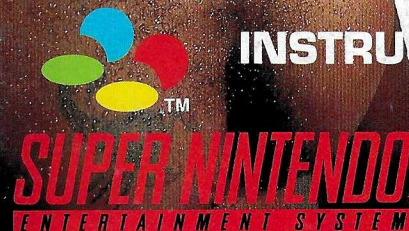
PRINTED IN JAPAN Imprime au Japon

© 1995 ACCEP-EUR

FOREMAN FOR REAL



INSTRUCTION BOOKLET



LICENSED BY



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großsheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informas / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS 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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE S'EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SÉAL LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN. DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTUD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGEL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGEL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÅ TARRA VAKUUTTA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TAMAN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TAMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTENSOPIVA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENTUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLENE, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURUSTEEN KÄYTTÖÄ.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights:

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

FOREMAN FOR REAL is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. Developed by Software Creations of America. Proprietary Motion Capture System (MCS) is the sole property of Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. The NFL Quarterback Club is a trademark of the National Football League. All Rights Reserved. Developed by Condoz. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen. Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,
Möhlsstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. réparera ou remplacera gratuite ment la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat.

Pour plus d'information sur les Jeux Acclaim, vous pouvez consulter :

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal Acclaim au 36.68.10.25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., soit réparées, soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK (Cartouche) ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia TriStar Home Video
38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)
Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Speilkassette (=speelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Indien onverhoort toch een defect optreedt (dat gedekt wordt door onderaangev. garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulien naar harte keuze. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd aan met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland
Columbia TriStar Home Video

Oppestraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium
Speilkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zulien gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment, Ltd. di garantisce il prodotto acquistatopero un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-verederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risultarono non fun-zionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contantesse. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

CE Nintendo ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
D-8754 Großsheim
MADE IN JAPAN
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under U.K. Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

**YOU'RE
YOUNG.**

**YOU'RE
HUNGRY.**

Not much going for you, some say, except you can handle yourself. Not afraid of anything or anyone. Let others call you no account. As you walk the lonely streets, you know that someday, some way, you're going to show them all. You know there's a hard road ahead of you: years of sacrifice and hard knocks. But you're dedicated to your dream of one day being the Heavyweight Champion of the world. And you won't stop until you wrest that championship belt from the grasp of the toughest man in the business: Big George Foreman.

You've got a lot to learn before you can hope to compete with champions, though. First, you need a trainer who believes in you, a real pro who can show you the ins and outs of the fight game. Then you'll have to train until you think you can't go on, and then train some more.

At last, you'll be ready for your first amateur bout. Sure, it's just a bottom-of-the-card slot at the State Fair, but it's your first real fight! Win this one, and you're on your way...to bigger matches, against tougher opponents. You'll learn something about stamina. About desire. About heart. And if you've got enough of all that, plus real talent and a couple of lucky breaks, one day you'll be fighting the Big Man himself: George Foreman. But for now, you've got to concentrate on the task at hand. You're pumped up, nodding as your trainer gives you last minute tips and begins taping your hands. Today you're not just facing some big kid with a pretty good right hook, you're facing much more: your destiny!

BEFORE YOU LACE UP THE GLOVES

LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the Foreman For Real™ Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction

manual. If you'd like to play a two player game, make sure both controllers are plugged in at this time.

3. Turn the power switch ON.

When the Foreman For Real™ title screen appears, press the START BUTTON. You will then see a main menu with 4 choices: One Player, Two Player, Options and Password. To make your choices, highlight the desired option by pressing UP or DOWN on the CONTROL PAD, then press the START BUTTON.

MAIN MENU:

ONE or TWO PLAYERS

Foreman For Real™ allows up to two players to climb into the ring. In a One Player game, you box against a computer-controlled foe in any game mode. If you'd like to play a One Player game, highlight One Player, then press the START BUTTON. You will then see the game mode screen, where you can choose from the three game modes.

A Two Player game pits your boxing skills against a friend's in Exhibition mode. To play a Two Player game, highlight Two Player, then press the START BUTTON. You will then be brought to the selection screen, where you can choose between three game modes.



GAME MODES

Once you press the START BUTTON, you will be brought to the Game Mode Select screen. Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to highlight the desired mode, then press the START BUTTON to begin boxing in the selected mode. Foreman For Real™ has three exciting modes of game play:

Exhibition

In Exhibition mode, you compete to bring your boxer up to the professional level. In Exhibition play, rounds are scored on cards by judges, with a 10-point must score system. Exhibition matches do not count towards your ranking.

Career

In Career mode, you will be competing in professional matches, hoping to advance to the title match. In Career mode, your score is measured by your money-making ability. You're a professional now! Press the START BUTTON to begin setting your Game Options.

Tournament

In Tournament mode, you contend for the heavyweight crown. Up to 15 players can participate in Tournament mode. Like Career mode, Tournament play is a knock out competition. You must defeat all the other contenders before you can challenge Big George. Go get 'em Champ!

GAME OPTIONS

Foreman For Real™ features a number of exciting ways to set game play to your individual preferences. To do so, press UP or DOWN on the CONTROL PAD to highlight OPTIONS, then press the START BUTTON. You will then see the Game Options Screen. To select any option, highlight it by pressing UP or DOWN on the CONTROL PAD.

To cycle through to the desired setting on an option, press any of the buttons (A, B, X, or Y) on the CONTROL PAD. Once you have set all your options, you're ready for the ring! Press the START BUTTON to begin boxing. Foreman

For Real™ allows you to customize game play in the following areas:

Skill

- allows you to play at either Amateur (beginner), Contender (intermediate), or Professional (advanced) levels of boxing skill.

Music

- allows you to play with the Music ON or OFF.

Sound Effects

- allows you to play with Sound Effects ON or OFF.

Time

- allows you to play in NORMAL or QUICK three minute rounds.

View

- allows you to play with FRONT, BACK or SWITCH views. FRONT view allows you to play as the foreground boxer, facing your opponent, and watching him fall as you bring him down. BACK shows the action from the opponent's point of view, and SWITCH allows you to pound on your opponent using the FRONT view one round, and the BACK view on the next round.

Rounds

- allows you to play in 3, 6, 9, or 12 round matches.

Exit

- allows you to return to main menu to start match.

PASSWORD

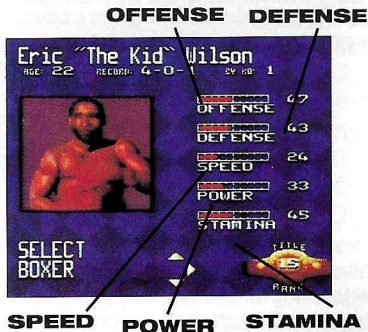
Foreman For Real™ has a password feature which allows you to return to a certain spot without having to restart play from the beginning of the game. To select this feature, highlight Password at main menu and press the START BUTTON. To input a password, use the CONTROL PAD to highlight the desired letter, number, or symbol, then any BUTTON to enter a symbol. Go to DELETE if you make a mistake. When you are satisfied, select ENTER, and press the START BUTTON.

CHOOSING YOUR BOXER

Once you've chosen your mode of play, it's time to select a fighter. Foreman For Real™ features 20 boxers (including "Big" George Foreman), each with unique talents and boxing styles. To browse the available boxers, press UP or DOWN on the CONTROL PAD. To select a boxer, press the start button when the desired boxer is on screen.

Each boxer you will see has personal statistics: Name, Age, Rank, Record, and Five Attributes that separate the strong from the weak - Offense, Defense, Speed, Power, and Stamina. Press RIGHT on the CONTROL PAD to see Boxer Profile, Height, Weight, Reach, and Hometown.

Each boxer has different attributes and abilities which are displayed as greater or lesser amounts (on a scale of 1 to 100, with 100 being the highest) for the following attributes:



OFFENSE - ranks ability to inflict punishing blows on opponent.

DEFENSE - ranks ability to block punches and in general avoid damage.

SPEED - ranks affects both Defense and Offense because a quick boxer can more easily pull off punches and avoid punches at the same time, while being able to pepper an opponent with a dizzying barrage of blows.

POWER - ranks how much oomph is behind that boxer's punch. A boxer with a high Power ranking will do significant damage when he lands a punch.

STAMINA - ranks ability to effectively last through all the rounds. In many ways, this is what it's all about. A boxer with superior Stamina can often best an opponent with better Power or other attribute rankings by simply outlasting him.

HEART - although this attribute is not displayed, Heart ranks a boxer's ability to defeat the champion. This indefinable but indispensable ingredient determines the difference between champ and chump, and indicates if you have the drive and desire to go all the way.

SELECT OPPONENT

To choose your fighter's next opponent, press the START BUTTON when this option is highlighted. You will then see a list of available eligible opponents. To scroll through a list of prospective opponent's attributes, press UP or DOWN on the CONTROL PAD. Once you have decided on an opponent, press the START BUTTON when the desired boxer is highlighted. You will then return to the options screen.

ARCHETYPES -

Although this is not displayed in a boxer's profile, it's up to you as a young fighter working your way to the top to figure out which of the 10 styles of boxer your opponent is modeled after:

Bull - Powerful, fast and incredibly strong, the Bull is mean and works with a straight ahead style. His weaknesses are low stamina and sometimes a glass jaw.

Counter Puncher - This type keys off his opponent's punches and has excellent speed and skill. He will punch through the opponent when his opponent throws a blow.

Knock Out Artist - A big boxer with a long reach and great upper body strength, this type of boxer relies on landing the big punch, rather than wearing his opponents down.

Pug - A pug never quits. He may not be very skilled — he certainly isn't flashy — but he trains extra hard and has more heart than almost any other two fighters combined!

Punisher - This type of fighter enjoys hurting and humiliating his opponents, taking every chance to dominate and abuse them physically and verbally.

Rock - A massive mountain of muscle, attitude, and energy who is nearly impervious to physical pain, he will shrug off injuries that would incapacitate lesser individuals.

Slugger - A brawling type of fighter who will resort to low blows and other dirty tricks, the Slugger is a tough opponent who often turns bouts into a grudge match.

Southpaw - A relative rarity in the world of boxing, a left handed boxer crosses up right handed opponents who have a hard time dealing with punches coming from unexpected quarters.

Speed Merchant - Good skills and quick hands mark the Speed Merchant, who is able to throw a flurry of combinations that often dominate an opponent.

Technician - Versatility and skill are the key attributes of the Technician. This type of boxer will analyze an opponent and exploit every weakness.

PRE-FIGHT ADVICE

In career mode, your trainer will provide pre-fight advice that will assist you in defeating your opponent and provide a hint as to which archetype your opponent is.

PAUSE OPTIONS

Fighter Status

This option allows you to see the current physical status of each boxer at any point during gameplay. Each boxer's status is displayed by color, with GREEN equal to untouched, YELLOW equal to damage or injury, and RED equal to severe damage and possible KO.

Unofficial Score

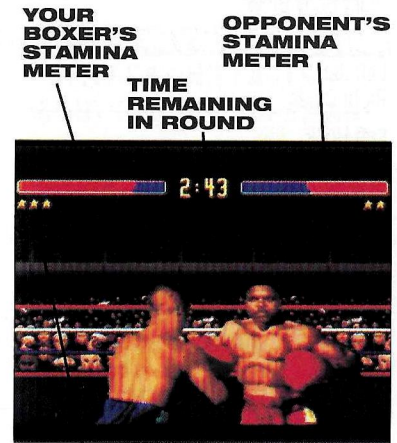
This option allows you to see estimates of how you're doing. The estimated number of

punches thrown, the number that connected, probable points awarded by judges, and more.

Throw in the Towel!

This option allows you to quit the current match and return to the main menu.

THE FIGHT SCREEN



SUPER PUNCHES REMAINING

Stamina Meters

Both your boxer and your opponent's relative energy is displayed on a stamina meter which decreases as each boxer is hit. When a boxer's stamina meter is empty, he is Knocked Out! Stamina meters are also displayed on the damage sub-screen in pause mode.

Super Punches Remaining

Super Punches Remaining - This shows how many Super Punches remain. One additional Super Punch can be obtained by winning each round, for a maximum of three.

Time Remaining in Round

This counts down the time remaining in the round, depending on what timing setting you selected in the Time option.

MOVE: SNES CONTROL

Walk Left (Withdrawing - BACK)	Control Pad Left
Walk Right (Engaging - FORWARD)	Control Pad Right

Move to the Body

Left Body Blow	Control Pad Down + Y
Right Body Blow	Control Pad Down + A

Move to the Head

Left Jab	Y
Right Cross	A
Left Hook	Control Pad R + Y
Right Hook	Control Pad R + A
Left Uppercut	Control Pad D/R + Y
Right Uppercut	Control Pad D/R + A
Left Overhand	Control Pad U/R + Y
Right Overhand	Control Pad U/R + A

Additional Moves

Left Bob	Control Pad L/D + Y
Right Bob	Control Pad L/D + A
Duck	Control Pad D
Block	Control Pad U
Clinch	L + R triggers
Punch Out of Clinch	Release Except Y or A

Finishing Moves

Left Haymaker	X, Control Pad R, + Y
Right Haymaker	X, Control Pad R, + A
Signature Punch	X, A
Combo	X, Y, A

NOTE: These above controls assume human player is facing RIGHT.
If human player is facing left, controls are reversed.

NOTES FROM THE CHAMP:

The art of boxing, "the Sweet Science", is best learned in the gym under the tutelage of a gifted trainer. But to help you understand some of the basic concepts that govern boxing and Foreman For Real™, please review the following.

Starting Out

George Foreman on Starting Out: "What makes a boxer? There's as many answers as there are fighters, but they all have one thing in common: determination. If you're just starting out, you've got to take any fight you can get, and learn from every punch. I'm proud of what I've accomplished in boxing, and I know there are a lot of young men just starting out who are going to go on to enjoy very satisfying careers—as salesmen, bankers and broom pushers. Boxing isn't for everybody."

Training

George Foreman on Training: "You have to start out by doing a lot of aerobic exercises, like running, jumping rope, etc., even before throwing punches. Work hard."

Preparation is everything, and your determination and desire to succeed will make all the difference.

Putting the Out in KO.

George Foreman on Putting The Out In KO: "Concentrate on multiple punches on vulnerable areas, such as the chin. Don't rely on one big punch."

Counter Punching

George Foreman on Counter Punching: "Never try to fully avoid the impact of the punch you are countering."

Before a Big Fight

George Foreman on preparing for A Big Fight: "Focus, concentrate! The biggest problems with big fights is that boxers lose focus and concentration because of the pressure."

After a Defeat

George Foreman on defeat: "Never admit a loss—move on."

Try to honestly look at your performance and learn from your mistakes. Of course, any defeat is tough to take, but a real fighter will always take something from it, and eventually turn that knowledge into triumph.

PERSONAL INFORMATION & INTERESTING FACTS ABOUT GEORGE FOREMAN

NAME: George Edward Foreman

DOB: 1/10/49

BIRTHPLACE: Marshall, Texas

DAY JOB: Dad, husband, preacher at Church of the Lord Jesus Christ

RESIDENCE: Houston, TX

HOBBIES: Farming, fishing, hunting, collecting antique watches

FAMILY: Married with nine children

PROUDEST ACHIEVEMENT: My children, my wife, and regaining the heavyweight championship

RECORD: 74-4

FAN CLUB: P.O. Box 14267
Humble, Texas 77347

DU BIST JUNG. DU BIST HUNGRIG.

Eigentlich hast Du nicht viel drauf, meinen manche, außer daß Du mit Deinem Körper umzugehen weißt. Du hast vor nichts und niemandem Angst. Sollen die anderen doch sagen, Du seist ein Niemand. Während Du durch die verlassen Straßen wanderst, weißt Du, daß Du es ihnen allen eines Tages zeigen wirst. Du weißt auch, daß der Weg dorthin nicht leicht sein wird: Jahre der Entbehrung und der Rückschläge liegen vor Dir. Doch Du hältst an Deinem großen Traum fest, eines Tages Weltmeister im Schwergewicht zu sein. Und Du wirst nicht aufgeben, bis Du dem härtesten Mann in diesem Geschäft den Weltmeisterschaftsgürtel abgerungen hast: George Foreman.

Du hast jedoch noch viel zu lernen, bevor Du Dich mit den wahren Champions messen kannst. Erst einmal brauchst Du einen Trainer, der an Dich glaubt, einen echten Profi, der Dir alles über das Kämpfen beibringen kann. Als nächstes mußt Du trainieren bis zum Umfallen und dann noch ein bißchen mehr.

Schließlich bist Du dann bereit für Deinen ersten Amateurkampf. Zugegeben, es ist ein völlig unwichtiger Wettbewerb irgendwo in der Provinz, aber es ist Dein erster richtiger Kampf. Wenn Du ihn gewinnst, warten größere Matches auf Dich, gegen härtere Gegner. Auf Deinem Weg lernst Du, was Stehvermögen ist. Willensstärke. Kampfgeist. Und wenn Du von all dem schließlich genug besitzt, außerdem echtes Talent hast und das Glück auf Deiner Seite ist, dann wirst Du eines Tages dem "Big Man" selbst gegenüberstehen: George Foreman. Aber jetzt konzentriere Dich erstmal auf das, was vor Dir liegt.

Du bist voll gut drauf, nickst zu den letzten Tips Deines Trainers, der Dir die Hände umwickelt. Heute geht es nicht nur um den Sieg über irgendeinen Typen mit einem ganz ordentlichen rechten Haken, sondern um viel mehr: Dein Schicksal!

BEVOR DU DIE HANDSCHUHE ZUSCHNÜRST

LADLEANLEITUNG:

1. Vergewissere Dich, daß Dein Gerät AUSGESCHALTET ist.
2. Lege das Foreman For Real™-Game Pak ein, wie im Handbuch zu Deinem SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ beschrieben. Für ein Spiel mit zwei Teilnehmern müssen beide Controller angeschlossen werden.
3. Schalte nun das Gerät EIN.

Sobald der Foreman For Real™-Titelbildschirm erscheint, kannst Du START drücken. Daraufhin erscheint das Hauptmenü mit 4 Alternativen: "One Player" (Ein Spieler), "Two Players" (Zwei Spieler), "Options" (Optionen) und "Password" (Kennwort). Um Deine Wahl zu treffen, markierst Du die jeweilige Option, indem Du den R-Knopf OBEN oder UNTEN und dann START drückst.

HAUPT MENU:

EIN oder ZWEI SPIELER

Bei Foreman For Real™ können bis zu zwei Spieler in den Ring klettern. Im Ein-Spieler-Modus kannst Du jeden Spielmodus gegen einen computergesteuerten Gegner bestreiten. Entscheidest Du Dich für den Ein-Spieler-Modus, mußt Du "One Player" markieren und dann START drücken. Daraufhin erscheint der Spielmodus-Bildschirm, auf dem Du Dich zwischen den drei Modi entscheiden kannst.

Im Zwei-Spieler-Modus kannst Du Deine Boxkünste gegen einen Freund beweisen, und zwar in folgenden Modi: "Exhibition." Markiere einfach "Two Players" und drücke dann START. Daraufhin erscheint jeweils der Bildschirm zur Wahl der Spielmodi, auf dem Du Dich zwischen drei Modi entscheiden kannst.

SPIELMODI

Nachdem START gedrückt wurde, erscheint der Bildschirm zur Wahl der Spielmodi. Durch Drücken des R-Knopfes OBEN oder UNTEN kann



der gewünschte Spielmodus markiert werden. Mit START bestätigst Du Deine Wahl und kannst Dich dann in den Ring stürzen. Foreman For Real™ bietet Dir drei spannungsgeladene Spielmodi:

Schaukampf

In diesem Modus versuchst Du, Deinen Boxer auf die Profi-Ebene zu bringen. Bei den Schaukämpfen werden Rundengewinne von Preisrichtern entschieden, die bis zu 10 Punkte vergeben können. Schaukämpfe haben keinen Einfluß auf Deinen Rang.

Karriere

Im Karriere-Modus bestreitest Du Profi-Matches, um letztendlich - wenn Du gut genug bist - in den Endkampf vorzustoßen. In diesem Modus richtet sich Dein Punktestand nach Deiner Fähigkeit, Geld zu scheffeln. Schließlich bist Du jetzt ein Profi! Mit START kannst Du Deine Spieleinstellungen festlegen.

Wettkampf

Im Wettkampf-Modus geht es um die Meisterschaft im Schwergewicht. Hier mußt Du Dich gegen bis zu 15 Spieler behaupten. Der Wettkampf-Modus wird im K.o.-System ausgetragen. Hier mußt Du erst alle anderen Boxer ausschalten, bis Du Big George gegenüberstehst. Zeig's ihnen, Champ!

SPIELOPTIONEN

In Foreman For Real™ hast Du verschiedene Möglichkeiten, das Spiel ganz Deinen Wünschen und Vorlieben anzupassen. Drücke einfach den R-Knopf OBEN oder UNTEN, um "Options" zu markieren, und drücke anschließend START. Markiere die Option Deiner Wahl durch Drücken des R-Knopfes OBEN oder UNTEN.

Mit den Knöpfen A, B, X oder Y kannst Du durch die verschiedenen Einstellungen der Optionen schalten. Wenn Du alle Optionen festgelegt hast, kannst Du in den Ring steigen! Drücke START, um die Box-Action zu beginnen. Foreman For Real™ erlaubt Dir, das Spiel in den folgenden Bereichen individuell einzustellen:

Schwierigkeitsgrad

- Die Schwierigkeitsgrade "Amateur" (Anfänger), "Contender" (Durchschnitt) und "Professional" (Profi) stehen zur Auswahl.

Musik -

Schalte die Spielmusik ein (ON) oder aus (OFF).

Soundeffekte

- Spiele mit eingeschalteten (ON) oder ausgeschalteten (OFF) Soundeffekten.

Dauer

- Für die Drei-Minuten-Runden stehen die Optionen NORMAL (Normal) oder QUICK (Schnell) zur Auswahl.

Ansicht

View (Ansicht) - Hier kannst Du zwischen FRONT (Von vorn), BACK (Von hinten) und SWITCH (Wechseln) wählen. Entscheidest Du Dich für FRONT, übernimmst Du die Rolle des Boxers im Vordergrund und stehst Deinem Gegner gegenüber. Du kannst so genau beobachten, wie er zu Boden geht. Bei BACK wird der Kampf dagegen aus der Sicht Deines Gegners gezeigt, während die Option SWITCH es Dir ermöglicht, Deinen Gegner in einer Runde in der Ansicht von vorn zu beobachten und in der nächsten Runde von hinten.

Runden

- Boxe über 3, 6, 9 oder 12 Runden.

Abbrechen

- Mit EXIT kannst Du ins Hauptmenü zurück, um Dein Spiel zu starten.

KENNWORT

Im Wettkampfmodus verfügt Foreman For Real™ über eine Kennwortfunktion, die es Dir ermöglicht, das Spiel an einem bestimmten Punkt wiederaufzunehmen, anstatt wieder ganz von vorn anzufangen. Markiere dazu im Hauptmenü "Password", und drücke anschließend START. Willst Du ein Kennwort eingeben, dann drücke den R-Knopf LINKS oder RECHTS, um den gewünschten Buchstaben oder die Zahl bzw. das Symbol Deiner Wahl zu markieren, und drücke dann einen beliebigen Knopf. Mit "Delete" (Löschen) kann eine fehlerhafte Eingabe rückgängig gemacht werden. Bestätige Deine Eingabe mit "Enter", wenn Du Dich endgültig entschieden hast, und drücke danach START.

WAHL DEINES BOXERS

Nachdem Du Dich für einen Spielmodus entschieden hast, ist es Zeit, einen Kämpfer zu wählen. In Foreman For Real™ findest Du 20 Boxer (darunter "Big" George Foreman) mit individuellen Fähigkeiten und Boxstilen. Um die verschiedenen Kämpfer durchzugehen, drückst Du den R-KNOPF OBEN oder UNTEN. Sobald Du Dich entschieden hast, kannst Du einen Boxer durch Drücken von START wählen, wenn er gerade auf dem Bildschirm gezeigt wird.

Du hast die Möglichkeit, die persönlichen **10**

Daten jedes Boxers einzusehen: Name, Alter (Age), Rang (Rank), bisherige Siege (Record) und fünf Eigenschaften, die die Stärken von den Schwachen unterscheiden - Angriff (Offense), Abwehr (Defense), Schnelligkeit (Speed), Kraft (Power) und Stehvermögen (Stamina). Drücke den R-Knopf RECHTS, um Dir die Statistik mit Größe (Height), Gewicht (Weight), Reichweite (Reach) und Heimatstadt (Hometown) der einzelnen Boxer anzeigen zu lassen.

Jeder Boxer zeichnet sich durch individuelle Eigenschaften und Fähigkeiten aus. Sie werden auf einer Skala von 1 bis 100 (Maximum) bewertet und im folgenden beschrieben:

ANGRIFF - Fähigkeit, vernichtende Schläge auszuteilen.

VERTEIDIGUNG - Fähigkeit, Schläge abzuwehren und allgemein Verletzungen zu vermeiden.

SCHNELLIGKEIT - Beeinflusst sowohl Angriff als auch Abwehr, da ein weniger Boxer leichter Schläge anbringen und gegnerischen Attacken ausweichen kann. Auch seine Kombinationen sind bei guten Schnelligkeitswerten wesentlich effektiver.

KRAFT - Wieviel Wucht hinter den Schlag eines Boxers steckt. Ein Kämpfer mit viel Power fügt seinem Gegner erheblichen Schaden zu, wenn er einen Schlag landet.

STEHVERMÖGEN - Fähigkeit, bis zur letzten

ANGRIFF ABWEHR KRAFT



SCHNELLIGKEIT STEHVERMÖGEN

Runde durchzuhalten. In vielerlei Hinsicht ist dies die wichtigste Eigenschaft eines Boxers. Ein Kämpfer mit reichlich Stehvermögen kann sich oft gegen einen Gegner mit besseren Kraftwerten oder anderen Eigenschaften behaupten, weil er einfach den längeren Atem hat.

KAMPFGEIST - Diese Eigenschaft wird zwar nicht angezeigt, beschreibt jedoch die Fähigkeit eines Boxers, den Champion zu besiegen. Dieser schwer zu beschreibende, aber unverzichtbare Charakterzug entscheidet letztendlich über Sieg oder Niederlage und zeigt, ob Du den Willen und die Kraft hast, ganz nach oben zu kommen.

GEGNER WÄHLEN

Um den nächsten Gegner für Deinen Boxer zu wählen, drückst Du START, wenn diese Option markiert ist. Es erscheint daraufhin eine Liste aller Boxer, die zur Wahl stehen. Durch die Eigenschaften eines möglichen Gegners scrollst Du mit dem R-KNOPF OBEN und UNTEN. Sobald Du Dich für einen Gegner entschieden hast, drückst Du START, wenn der gewünschte Boxer markiert ist. Daraufhin gelangst Du zum Optionsbildschirm.

GRUNDTYPEN

Der Grundtypus wird zwar nicht in der Beschreibung eines Boxers aufgeführt, ist aber von großer Bedeutung. Wenn Du es als Kämpfer ganz nach oben schaffen willst, mußt Du herausfinden, welchen der folgenden 10 Stile Dein Gegner anwendet.

Bulle - Kraftvoll, schnell und unglaublich stark ist dieser Kämpfertyp. Der Bulle ist absolut rücksichtslos und folgt einem klaren Stil. Seine Schwächen sind geringes Stehvermögen und manchmal ein empfindlicher Kiefer.

Der Rückschläger - Dieser Typ stellt sich auf die Schläge seines Gegners ein und zeichnet sich durch hervorragende Schnelligkeit und erstklassige Technik aus. Er kontert jeden Angriff eines Gegners effektiv.

Der K.o.-Künstler - Ein riesenhafter Boxer mit großer Reichweite und eindrucksvollem Oberkörper. Er wartet auf seine Chance zum einen entscheidenden Schlag, anstatt seinen Gegner nach und nach müde zu machen.

Der Underdog - Er gibt nie auf. Der Underdog besticht vielleicht nicht gerade durch seine Technik und bringt bestimmt keinen Glamour in den Ring, doch dafür trainiert er besonders hart und hat mehr Kampfgeist als zwei der anderen Boxer zusammen.

Der Vollstrecker - Dieser Kämpfertyp genießt es, seinen Gegnern weh zu tun und sie zu demütigen. Er nutzt jede Chance, ihnen seine Überlegenheit zu zeigen und sie körperlich und verbal zu verletzen.

Der Fels - Ein Berg aus Muskeln, Entschlossenheit und Energie, der körperlichen Schmerz kaum spürt. Verletzungen, die andere kampfunfähig machen würden, lassen ihn völlig kalt.

Der Schläger - Ein abgebrühter Kämpfer, der auch vor Schlägen unter die Gürtellinie und anderen miesen Tricks nicht zurückschreckt. Er ist ein harter Gegner, der aus so manchem Boxkampf eine Art Straßenkeilerei macht.

Die Süppfote - Eine relative Seltenheit in der Welt des Boxens. Der Linkshänder bringt rechtshändige Gegner mit Schlägen aus unerwarteten Richtungen ins Schwitzen.

Der Blitz - Eine gute Technik und schnelle Fäuste zeichnen diesen Kämpfer aus, der eine wahre Flut von Kombinationen über einen Gegner hereinbrechen lassen kann.

Der Techniker - Flexibilität und hervorragendes Können sind die Haupteigenschaften des Technikers. Er analysiert seinen Gegner genau und nutzt jede Schwäche erbarmungslos aus.

TIPS VOR DEM KAMPF

Im Karriere-Modus gibt Dir Dein Trainer vor dem Kampf einige nützliche Tips, wie Du Deinen Gegner zu Boden bringst. Außerdem kann er Dir sagen, mit welchem Grundtyp von Boxer Du es zu tun hast.

PAUSEOPTIONEN

Kämpferstatus

Mit Hilfe dieser Option kannst Du Dir jederzeit während des Spiels die aktuelle körperliche Verfassung jedes Boxers anzeigen lassen. Der Zustand jedes Boxers wird durch verschiedene Farben veranschaulicht, wobei GRÜN völlig fit bedeutet und GELB Dir anzeigt, daß der Boxer leicht mitgenommen ist. ROT teilt Dir mit, daß der Athlet schon schwer angeschlagen und fast k.o. ist.

Inoffizieller Punktestand

Damit kannst Du Schätzwerte für Deine Leistung aufrufen: die geschätzte Zahl ausgeteilter Schläge, der Treffer, zu erwartende Punkte und noch viel mehr!

Das Handtuch werfen

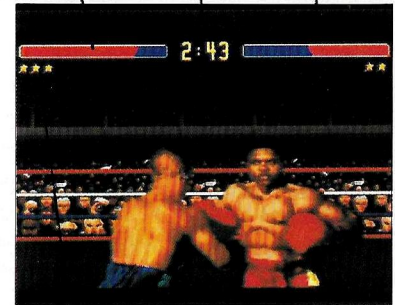
Mit dieser Option kannst Du das gerade laufende Match abbrechen und zum Hauptmenü zurückkehren.

DER KAMPFBILDSCHIRM

VERBLEIBENDE RUNDENZEIT

ENERGIE DEINES BOXERS

ENERGIE DEINES GEGNERS



VERBLEIBENDE SUPERSCHLÄGE

Energie:

Die relative Energie Deines Boxers und Deines Gegners werden auf einer Anzeige des Stehvermögens dargestellt, die mit jedem eingesteckten Schlag abnimmt. Ist die Anzeige eines Boxers leer, so ist er k.o.! Anzeigen für das Stehvermögen sind auch auf dem Schadensbildschirm im Pausenmodus zu sehen.

Verbleibende Superschläge

Auf dieser Anzeige siehst Du, wie viele Superschläge noch zur Verfügung stehen. Für jede gewonnene Runde gewinnst Du einen Superschlag dazu. Allerdings gibt es nicht mehr als drei Superschläge.

Verbleibende Rundenzeit:

Ein Countdown der verbleibenden Zeit in der jeweiligen Runde. Die Gesamtzeit hängt davon ab, für welche Einstellung Du Dich bei der Rundendauer-Option entschieden hast.

BEWEGUNG: SNES-STEUERUNG

Nach links gehen (Zurückziehen - ZURÜCK)R-Knopf Links

Nach rechts gehen (Angriff - VORWÄRTS) R-Knopf Rechts

Bewegung zum Körper

Linker Körperschlag R-Knopf Unten + Y

Rechter Körperschlag R-Knopf Unten + A

Bewegungen zum Kopf

Linker Jab Y

Rechter Cross A

Linker Haken R-Knopf Rechts + Y

Rechter Haken R-Knopf Rechts + A

Linker Uppercut R-Knopf Unten/Rechts + Y

Rechter Uppercut R-Knopf Unten/Rechts + A

Linker Overhand R-Knopf Oben/Rechts + Y

Rechter Overhand R-Knopf Oben/Rechts + A

Zusätzliche Bewegungen

Tänzeln nach links R-Knopf Links/Unten + Y

Tänzeln nach rechts R-Knopf Links/Unten + A

Ducken R-Knopf Unten

Blocken R-Knopf Oben

Clinch Knopf Links + Knopf Rechts

Schlag aus dem Clinch Loslassen, außer Y oder A

Entscheidungsschläge

Wilder linker Schwinger X, R-Knopf Rechts + Y

Wilder rechter Schwinger X, R-Knopf Rechts + A

Individueller Spezialschlag X, A

Kombination X, Y, A

ANMERKUNG: Bei den oben genannten Steuerungsbefehlen wird davon ausgegangen, daß der vom Spieler gesteuerte Boxer nach RECHTS blickt. Schaut der Boxer nach links, kehrt sich die Steuerung um.

TIPS VOM CHAMP

Die Kunst des Boxens lernt man am besten in einem Boxverein unter der Anleitung eines guten Trainers. Um die Grundlagen des Boxens und auch des Spiels Foreman for Real™ verstehen zu können, solltest Du jedoch den folgenden Abschnitt durchlesen.

Der Anfang

George Foreman zum Anfang jeder Boxkarriere: "Was macht einen Boxer aus? Auf diese Frage gibt es genauso viele Antworten, wie es Boxer gibt, aber sie alle haben eines gemeinsam: Entschlossenheit. Wenn Du ganz am Anfang stehst, mußt Du jeden Kampf annehmen, den Du nur kriegen kannst, und aus jedem eingesteckten Schlag lernen. Ich bin stolz auf das, was ich im Boxsport erreicht habe, und ich kenne viele junge Männer, die gerade am Anfang stehen und sehr befriedigende Laufbahnen vor sich haben - in Verkaufsbüros, Banken und sogar als Straßenfeger. Nicht jeder ist zum Boxen geboren."

Training

George Foreman zum Thema Training: "Fang mit einer Menge aerobischer Übungen an, z.B. Jogging, Seilspringen u.s.w., bevor Du Dich an den ersten Schlägen versuchst. Du mußt hart an Dir arbeiten."

Gute Vorbereitung ist alles, und Deine Entschlossenheit und der Wille zum Sieg werden Dir schließlich zum Erfolg verhelfen.

K.o.

George Foreman zum Thema K.o.: "Konzentriere Dich auf wiederholte Schläge in empfindliche Zonen wie z.B. das Kinn. Verlaß Dich nicht auf nur einen entscheidenden Schlag."

Kontern

George Foreman zum Thema Kontern: "Versuche nie, dem Schlag, den Du konterst, völlig auszuweichen."

Vor einem großen Kampf

George Foreman zum Thema Vorbereitung auf einen großen Kampf: "Volle Konzentration! Das größte Problem bei wichtigen Kämpfen ist, daß Boxer durch den enormen Druck die Konzentration verlieren."

Nach einer Niederlage

George Foreman zum Thema Niederlage: "Grüble nicht lange über eine Niederlage nach - schau nach vorn."

Gehe ehrlich mit verlorenen Kämpfen um, und lerne aus Deinen Fehlern. Natürlich ist jede Niederlage schwer zu verdauen, aber ein wahrer Kämpfer nimmt daraus immer etwas mit und verwandelt selbst negative Erfahrungen irgendwann in einen Triumph.

PERSÖNLICHE DATEN UND INTERESSANTE FAKTEN ÜBER GEORGE FOREMAN

NAME: George Edward Foreman

GEBURTSDATUM: 1.10.1949

GEBURTSORT: Marshall, Texas

BERUF: Vater, Ehemann, Prediger in der Church of the Lord Jesus Christ

WOHNORT: Houston, Texas

HOBBYS: Gärtnern, Fischen, Jagen, Sammeln antiker Uhren

FAMILIENSTAND: Verheiratet, neun Kinder

GRÖßTER STOLZ: Meine Kinder, meine Frau und der erneute Gewinn des Weltmeistertitels im Schwergewicht

BISHERIGE SIEGE/NIEDERLAGEN: 74:4

FANCLUB: P.O. Box 14267
Humble, Texas 77347

VOUS ÊTES JEUNE. VOUS AVEZ FAIM.

Et votre vie est plutôt monotone, selon certains, mais vous êtes sûr de vous. Vous n'avez peur de rien ni de personne. Seul dans les rues désertes, vous savez qu'un jour vous allez leur prouver à tous ce que vous êtes vraiment. Vous savez que la route est longue et difficile: des années de sacrifice et de dur labeur. Mais, vous vous consacrez pleinement à votre rêve: devenir un jour le Champion du monde des poids lourds. Rien ne pourra vous arrêter, jusqu'à ce que vous parveniez à arracher la ceinture de champion des mains de l'homme le plus respecté du milieu de la boxe: George Foreman.

Vous avez quand même beaucoup à apprendre avant de pouvoir affronter les champions. Vous avez d'abord besoin d'un entraîneur qui croit en vous, un vrai pro qui connaît la boxe et ses techniques sur le bout des doigts. Vous devez ensuite vous entraîner durement jusqu'au top niveau.

Vous serez alors prêt pour votre premier combat amateur. Bien sûr, ce n'est qu'un petit match à la Foire locale, mais c'est votre premier vrai combat! Remportez la victoire, et vous verrez s'ouvrir les portes de votre avenir. Vous disputerez d'autres matchs et affronterez des adversaires de plus en plus forts. Vous allez apprendre ce qu'est l'endurance, le désir, l'acharnement. Si, en plus de tout ça, vous avez du talent et que la chance vous sourit, vous finirez bien un jour par vous retrouver face au grand homme, George Foreman, en chair et en os. Mais, pour l'instant, vous devez vous concentrer sur votre objectif.

Vous êtes prêt, et vous acquiescez de la tête alors que votre entraîneur vous donne des indications de dernière minute et commence à bander vos mains. Aujourd'hui, vous n'allez pas seulement affronter un boxeur avec un bon crochet du droit, mais passer à une étape décisive de votre destinée!

AVANT DE LACER VOS GANTS

CHARGEMENT:

1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche Foreman For Real™ comme indiqué dans le manuel de votre SUPER N I N T E N D O ENTERTAINMENT SYSTEM™. Si vous voulez jouer à deux, vérifiez que les deux contrôleurs sont branchés.
3. Allumez la console (ON).

Lorsque l'écran titre de Foreman For Real™ apparaît, appuyez sur le BOUTON START. Vous verrez ensuite un écran Menu principal avec 4 choix: One Player (Un joueur), Two Player (Deux joueurs), Options et Password (Mot de passe). Pour faire votre choix, mettez l'option désirée en surbrillance en appuyant sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS, puis appuyez sur le BOUTON START.

MENU PRINCIPAL

UN OU DEUX JOUEURS

Foreman For Real™ permet à deux joueurs de monter sur le ring. Dans les jeux à un joueur, vous boxez contre un adversaire contrôlé par l'ordinateur, quel que soit le mode de jeu. Si vous voulez jouer seul, mettez One Player en surbrillance et appuyez sur le BOUTON START. Vous verrez alors l'écran mode de jeu qui vous permet de choisir entre trois modes.

Une partie à deux joueurs vous permet d'affronter un ami en mode Exhibition. Pour jouer à deux, mettez Two Player en surbrillance, puis appuyez sur le BOUTON START. Dans les deux cas vous passerez à l'écran mode de jeu, d'où vous pourrez choisir l'un des trois modes de jeu.



MODES DE JEU

Lorsque vous appuyez sur le BOUTON START, vous passez à l'écran de sélection du mode. Appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS pour mettre le mode désiré en surbrillance, puis appuyez sur le BOUTON START pour commencer à boxer dans le mode sélectionné. Foreman For Real™ vous offre trois super modes de jeu:

Exhibition

Lorsque ce mode est activé, vous pouvez participer à des matchs pour que votre boxeur atteigne le niveau professionnel. Les juges comptent les rounds à l'aide de cartes, et vous devez marquer au moins 10 points. Les matchs d'exhibition ne comptent pas pour votre classement.

Carrière

Lorsque ce mode est activé, vous participez à des matchs professionnels, dans l'espoir d'arriver en finale. Dans ce mode, votre score est mesuré par vos capacités à amasser de l'argent. Vous êtes un professionnel maintenant. Appuyez sur le BOUTON START pour commencer à configurer vos options de jeu.

Tournoi

Lorsque ce mode est activé, vous vous battez pour obtenir la couronne des poids lourds. Un maximum de 15 joueurs peuvent participer au mode Tournoi. L'option Tournoi est une option à élimination. Vous devez vaincre tous les autres concurrents avant de défier Big George. Vas-y champion!

OPTIONS DU JEU

Utilisez les différentes fonctions et options de Foreman For Real™ pour adapter le jeu à votre convenance. Appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS pour mettre OPTIONS en surbrillance, puis validez avec le BOUTON START. Vous verrez alors apparaître l'écran d'options du jeu. Pour sélectionner une option, appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS.

Pour passer en revue les sous-options, appuyez sur le bouton A, B, X ou Y du CONTROL PAD. Lorsque vous avez choisi toutes les options, vous êtes prêt à monter sur le ring! Appuyez sur le BOUTON START pour commencer à boxer. Foreman For Real™ vous permet de personnaliser les paramètres suivants:

Difficulté

Cette option vous permet de jouer en tant qu'Amateur (débutant), Contender (intermédiaire) ou Professionnel.

Musique

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver la musique.

Effets sonores

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver les effets sonores.

Temps

Cette option vous permet de choisir la durée des rounds: NORMAL ou RAPIDE (QUICK), 3 minutes.

Vue

Ceci vous permet de passer à la vue AVANT, ARRIÈRE (BACK) ou de PERMUTER (SWITCH) les deux.

Lorsque vous êtes en vue AVANT, vous êtes le boxeur au premier plan, face à votre adversaire, et vous le regardez tomber.

La vue ARRIÈRE montre l'action du point de vue de l'adversaire et l'option Permuter vous permet de combattre votre adversaire en utilisant la vue Avant durant un round et la vue Arrière le round suivant.

Rounds

Cette option vous permet de choisir le nombre de rounds par match (3, 6, 9 ou 12).

Quitter

Cette option vous permet de retourner au menu principal afin de recommencer le match.

MOT DE PASSE

En mode Tournoi, Foreman For Real™ dispose d'une fonction mot de passe qui vous permet de revenir à un certain point sans avoir à recommencer du début. Pour sélectionner cette fonction, mettez Password en surbrillance dans le menu principal, appuyez sur le BOUTON START. Pour entrer un mot de passe, appuyez sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE ou la DROITE afin de mettre la lettre, le nombre ou le symbole désiré en surbrillance, puis appuyez sur n'importe quel BOUTON pour valider. Appuyer sur DELETE (EFFACER) si vous faites une erreur. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur le BOUTON START pour commencer à boxer.

CHOISIR VOTRE BOXEUR

Lorsque vous avez choisi votre mode de jeu, il est temps de sélectionner un combattant. Foreman For Real™ comprend 20 boxeurs (dont "Big" George Foreman), ayant chacun des talents et des styles uniques. Pour passer en revue les boxeurs disponibles, appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS. Pour choisir un boxeur, appuyez sur le BOUTON START lorsque le boxeur désiré est à l'écran.

Vous pourrez également voir les statistiques personnelles de chaque boxeur: son nom, son âge, son classement, ses performances, et cinq caractéristiques qui vous permettront de faire la différence: technique, défense, vitesse, puissance et endurance. Appuyez sur le CONTROL PAD vers la DROITE pour voir le profil du boxeur, son poids, sa taille, son envergure et sa ville d'origine.

Chaque boxeur a des affichées et des capacités qui sont affichées en plus ou moins grandes quantités (sur une échelle de 1 à 100, 100 étant le plus élevé):

ATTAQUE- c'est la capacité du boxeur à infliger des coups importants à l'adversaire.

DEFENSE - c'est la capacité du boxeur à bloquer les coups de poing et à éviter les coups en général.

VITESSE- ceci affecte l'attaque et la défense

ATTAQUE VITESSE DÉFENSE



PUISSANCE ENDURANCE

car un boxeur rapide peut se dégager plus rapidement des coups de poing et les éviter aussi, tout en tombant à bras raccourcis sur son adversaire.

PUISSANCE- ceci correspond à la puissance impliquée dans chaque coup de poing. Un boxeur qui a une forte puissance va faire plus de dégâts lorsqu'il frappe.

ENDURANCE- c'est ce qui permet au boxeur de participer à tous les rounds. C'est une qualité très importante. Un boxeur qui a une endurance supérieure peut parfois vaincre un adversaire qui a une meilleure puissance ou d'autres caractéristiques, tout simplement parce qu'il se fatigue moins vite.

ACHAHEMENT- bien que cet caractéristiques ne soit pas affiché, l'acharnement correspond à la capacité d'un boxeur d'affronter et de vaincre le champion. Ce paramètre indéfinissable, mais indispensable, fait toute la différence, et donne une idée de votre désir et votre motivation.

SÉLECTIONNER UN ADVERSAIRE

Pour choisir le prochain adversaire de votre boxeur, appuyez sur le BOUTON START lorsque cette option est en surbrillance. Vous pouvez alors passer en revue tous les adversaires disponibles. Pour passer en revue les caractéristiques d'un adversaire potentiel, appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS. Lorsque vous avez choisi l'adversaire et que celui-ci est en surbrillance, appuyez sur le BOUTON START. Vous passerez ensuite à l'écran Options.

ARCHÉTYPES

Bien que ceci ne s'affiche pas dans le profil d'un boxeur, il ne tient qu'à vous, jeune combattant aspirant à la gloire, de décider auquel des 10 types de boxeurs appartient votre adversaire:

Taureau- il sera puissant, rapide et incroyablement fort. Le Taureau est agressif et a une approche directe. Ses faiblesses sont son manque d'endurance et parfois sa fragilité.

Contre- il pare les coups de poing de son adversaire et dispose d'une vitesse et d'une technique excellentes. Lorsque son adversaire frappe, il riposte immédiatement.

Expert du KO- c'est un grand boxeur disposant d'une envergure importante et d'une forte puissance dans la partie supérieure de son corps. Ce type de boxeur a tendance à asséner de grands coups plutôt que de fatiguer son adversaire.

Pug - il n'abandonne jamais. Sa technique n'est peut-être pas très raffinée, et il n'est certainement pas frimeur, mais il s'entraîne comme un démon et a plus d'acharnement que deux boxeurs!

Punisher - ce type de boxeur aime blesser et humilier ses adversaires. Il ne rate pas une chance de les dominer aussi bien physiquement que verbalement.

Rock - c'est une énorme montagne de muscles et d'énergie qui ne craint pas la douleur physique. Des blessures qui pourraient handicaper un boxeur normal ne seront pour lui que des égratignures.

Sluggier - c'est un combattant qui a recours aux coups bas et douteux. C'est un adversaire dur à vaincre, qui transforme parfois les matchs en véritables combats.

Southpaw - assez rare dans le monde de la boxe, ce boxeur est un gaucher qui effectue des coups croisés sur les adversaires droitiers qui ne savent pas trop comment se comporter lorsque les coups arrivent d'un angle tout à fait inattendu.

Speed Merchant - il a une bonne technique et il est rapide, ce qui lui permet de faire des enchaînements afin de dominer ses adversaires.

Technicien - il s'adapte facilement et possède une bonne technique. Ce type de boxeur analyse son adversaire et exploite toutes ses faiblesses.

CONSEILS AVANT LE MATCH

En mode Career, votre entraîneur vous donnera des conseils avant le match, afin de vous aider à vaincre votre adversaire et de vous donner une idée sur le type de boxeur que vous allez affronter.

OPTIONS PAUSE

État du combattant

Cette option vous permet de voir l'état physique actuel de chaque boxeur à tout moment du jeu. L'état de chaque boxeur correspond à une couleur; vert équivaut à intact, jaune à quelques blessures, rouge à sérieusement blessé et presque KO.

Score non-officiel

Cette option vous permet d'obtenir une estimation de votre performance. Elle indique le nombre de coups de poings envoyés, le nombre de coups qui ont atteint l'adversaire, le nombre probable de points accordés par les juges, et bien d'autres choses encore!

Jeter l'éponge

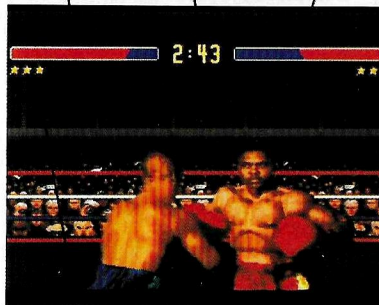
Cette option vous permet de quitter le match en cours et de retourner au menu principal.

L'ÉCRAN COMBAT

VOTRE ENERGIE DE VOTRE BOXEUR

VOTRE ENERGIE DE L'ADVERSAIRE

TEMPS RESTANT POUR CE ROUND



SUPER COUPS DE POING RESTANTS

COUPS

COMMANDE

Marcher vers la gauche (lorsque vous reculez - VERS L'ARRIÈRE) Control Pad vers la Gauche
Marcher vers la droite (lorsque vous attaquez - VERS L'AVANT) Control Pad vers la Droite

Coups au corps

Coup au corps gauche	Control Pad vers le Bas + Y
Coup au corps droit	Control Pad vers le Bas + A

Coups à la tête

Coup rapide gauche	Y
Coup croisé droit	A
Crochet gauche	Control Pad D + Y
Crochet droit	Control Pad D + A
Uppercut gauche	Control Pad B/D + Y
Uppercut droit	Control Pad B/D + A
Coup haut gauche	Control Pad H/D + Y
Coup haut droit	Control Pad H/D + A

Coups supplémentaires

Sautiller gauche	Control Pad G/B + Y
Sautiller droite	Control Pad G/B + A
S'accroupir	Control Pad B
Parer un coup	Control Pad H
S'agripper	Boutons G + D
Donner un coup pour se dégager	Relâcher sauf Y ou A

Coups de grâce

K.O gauche	X, Control Pad D + Y
K.O. droit	X, Control Pad D + A
Coup de poing final	X, A
Enchaînement	X, Y, A

REMARQUE:

Les actions décrites ci-dessus partent du principe que le joueur humain fait face au côté DROIT. S'il est tourné vers la gauche, les commandes sont inversées.

Votre énergie et celle de votre adversaire est représentée par un compteur d'endurance qui diminue à chaque fois qu'un boxeur reçoit un coup. Lorsque son compteur est à zéro, le joueur est K.O! Les compteurs d'endurance sont aussi affichés dans le sous-écran de dégâts en mode pause.

Super coups de poing restants

Ceci montre combien il vous reste de Super coups de poing. Un Super coup de poing est obtenu lorsque vous remportez un round, vous pouvez en obtenir un maximum de trois. Temps restant pour ce round vous permet de savoir combien il vous reste de temps pour le round en cours, en fonction de la durée que vous avez sélectionnée pour l'option Temps (Time).

REMARQUES DU CHAMPION

L'art de la boxe doit s'apprendre dans un gymnase sous la tutelle d'un entraîneur qui sait ce qu'il fait. Mais, pour vous aider à comprendre certains concepts de base du monde de la boxe et de Foreman For Real™, veuillez lire ce qui suit:

Commencer

L'avis de George Foreman: "Qu'est-ce qui fait un bon boxeur? Le nombre des réponses à cette question est infini, mais tous les boxeurs ont un point commun: la détermination. Si vous venez de commencer, vous devez participer à tous les combats qui vous sont proposés et tirer une leçon de chaque coup. Je suis fier de ce que j'ai accompli grâce à la boxe, et je sais qu'il y a de nombreux jeunes débutants qui vont avoir une carrière dans un domaine tout à fait différent. Tout le monde n'est pas fait pour la boxe".

Entraînement

L'avis de George Foreman: "Vous devez commencer par faire beaucoup d'exercice, du jogging, du saut à la corde, etc... avant de boxer. Vous devez travailler dur!"

Tout tient dans la préparation; votre détermination et votre envie de réussir font ensuite toute la différence.

Le KO

L'avis de George Foreman: "Frappez répétitivement les zones sensibles comme le menton. Ne comptez pas sur un seul coup de poing."

Parer

L'avis de George Foreman: "N'essayez pas d'éviter complètement l'impact du coup que vous parez."

Avant un grand combat

L'avis de George Foreman: "Concentrez-vous! Le plus gros problème des boxeurs est le manque de concentration lors des moments difficiles."

Après une défaite

L'avis de George Foreman: "N'acceptez jamais une défaite, persévérez." Essayez de considérer vos performances de façon objective et de tirer la leçon de vos erreurs. Bien sûr, il est très difficile d'accepter une défaite, mais un vrai boxeur en tirera toujours quelque chose, et utilisera ses connaissances pour triompher.

RENSEIGNEMENTS INTÉRESSANTS SUR GEORGE FOREMAN

NOM: George Edward Foreman
DATE DE NAISSANCE: 1/10/49
LIEU DE NAISSANCE: Marshall, Texas
PROFESSION: Père, et prêcheur à l'Église du Seigneur Jésus-Christ
RÉSIDENCE: Houston, Texas
LOISIRS: Jardiner, chasse, pêche, collection les montres anciennes
FAMILLE: Marié, neuf enfants
MEILLEURES RÉUSSITES: Mes enfants, ma femme et mon nouveau titre de champion du monde des poids lourds.
RECORD: 74-4
FAN CLUB: P.O. Box 14267
Humble, Texas 77347

ERES JOVEN. ESTÁS HAMBRIENTO.

Algunos dicen que no tienes muchas cosas a tu favor, excepto que puedes cuidar de ti mismo. No tienes miedo de nada ni de nadie. Qué importa si los demás te consideran un cero a la izquierda; mientras recorres las calles solitarias, sabes que un día, de alguna forma, les vas a demostrar lo que vales. Sabes que el camino es duro: años de sacrificio y de golpes duros. Pero lo más importante es que se haga realidad tu sueño de llegar a ser el campeón mundial de los pesos pesados. No vas a parar hasta que no le arrebates el cinturón de campeón al hombre más duro del mundo del boxeo: George Foreman.

Pero, antes de aspirar a competir con los campeones, tienes mucho que aprender. Para empezar, necesitas un entrenador que crea en ti, un profesional de verdad que pueda enseñarte los pormenores de este juego de lucha. Después, tendrás que entrenar hasta pensar que ya no puedes más y luego, entrenar todavía más.

Por fin, estarás preparado para tu primer combate de aficionado. ¡Claro que es un combate sin pena ni gloria en una feria, pero es tu primera pelea de verdad! Gánala y estarás en el buen camino hacia encuentros más importantes, contra oponentes más duros de pelar. Aprenderás algo que no sabías sobre la resistencia, sobre el deseo y sobre el corazón. Y si tienes suficiente de todo eso, además de verdadero talento y un par de peleas afortunadas, un día pelearás contra el campeón en persona: George Foreman. Pero lo primero es lo primero.

Estás eufórico, asientes mientras tu entrenador te da los últimos consejos y empieza a palmearte las manos. Hoy no te vas a enfrentar a un tío grande con un gancho derecho bastante bueno, te vas a enfrentar a algo mucho más serio: ¡tu destino!

ANTES DE ATARTE LOS GUANTES

CARGAR:

1. Asegúrate de que el interruptor de la corriente está apagado (OFF).
2. Inserta el cartucho de Foreman For Real™ según se describe en el manual de instrucciones de la consola SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Si quieres jugar una partida para dos jugadores, asegúrate de que hay dos controladores conectados.
3. Enciende el interruptor (ON).

Cuando aparezca la pantalla del título de Foreman For Real™, pulsa el BOTÓN START. Entonces, verás una pantalla con cuatro opciones: One Player (Un jugador), Two Player (Dos jugadores), Options (Opciones) y Password (Contraseña). Para elegir la opción que quieras, destácala pulsando la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL y luego pulsa el BOTÓN START.

MENÚ PRINCIPAL UNO o DOS JUGADORES

En Foreman For Real™, dos jugadores pueden subir al ring. En la modalidad para un jugador, te enfrentarás a un oponente manejado por el ordenador en cualquiera de los modos de juego. Si quieres jugar tú solo, destaca la opción "One Player" y pulsa el BOTÓN START. Entonces verás la pantalla de los tipos de juego, donde puedes elegir entre tres modalidades de juego diferentes.

En la modalidad para dos jugadores, tendrás que poner a prueba tus habilidades para el boxeo contra las de un amigo en el modo de exhibición. Para jugar con un amigo, destaca la opción "Two Player" y pulsa el BOTÓN START. En ambos casos, pasarás a la pantalla de modos de juego, en donde podrás escoger entre tres modos distintos.

MODOS DE JUEGO

Una vez que hayas pulsado el BOTÓN START, pasarás a la pantalla de selección de modos. Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para destacar el modo que quieras y luego pulsa el BOTÓN START para empezar a boxear en el modo elegido. Foreman For Real™ presenta tres emocionantes modos de juego:

Exhibición

En este modo compites para llevar a tu boxeador al nivel de los profesionales. Los jueces apuntan los asaltos en tarjetas; los boxeadores pueden conseguir hasta 10 puntos. Los combates de exhibición no cuentan para tu clasificación.

Carrera profesional

En este modo competirás en combates profesionales con la esperanza de llegar a pelear en el combate final por el título. Tu puntuación está basada en tu habilidad para hacer dinero. ¡Ahora eres un profesional! Pulsa el BOTÓN START para empezar a ajustar las opciones del juego.

Torneo

En este modo compites por el título de peso pesado. El número máximo de participantes en el torneo es 15. El torneo (Tournament) es una competición de encuentros eliminatorios. Para poder enfrentarte al gran George, debes vencer al resto de los participantes. ¡A por ellos, campeón!

OPCIONES DEL JUEGO

Foreman For Real™ presenta una serie de emocionantes formas de ajustar el juego según tus preferencias personales. Lo primero que tienes que hacer es pulsar la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO con el fin de destacar "OPTIONS" (OPCIONES) y luego pulsar el BOTÓN START. A continuación verás la pantalla de las opciones del juego. Para seleccionar una, destácala pulsando la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL.

Para pasar de uno a otro de los diferentes ajustes de cada opción, pulsa cualquier botón del controlador (A, B, X o Y). Una vez que hayas ajustado todas las opciones a tu gusto, ¡estarás listo para saltar al ring! Pulsa el BOTÓN START para empezar a boxear. Foreman For Real™ te permite ajustar a tu gusto las siguientes cosas:

Dificultad

Esta opción te permite jugar en el nivel de habilidad para principiantes (Amateur), en el intermedio (Contender) o en el avanzado (Professional).

Música

Esta opción te permite jugar con la música activada (ON) o desactivada (OFF).

Efectos de sonido

Esta opción te permite jugar con los efectos de sonido activados (ON) o no (OFF).

Tiempo

Esta opción te permite pelear en asaltos de duración NORMAL o de tres minutos (QUICK).

Vista

Te permite jugar viendo el ring hacia delante (FRONT), desde atrás (BACK) o alternando las dos (SWITCH). La vista hacia delante te permite ver el combate con los ojos de tu boxeador, de cara a su oponente, al que puedes ver caer cuando lo tumbes.

La vista alterna te permite ver un asalto usando la vista hacia delante, y el siguiente con la vista desde atrás.

Asaltos

Esta opción sirve para ajustar el número de asaltos en que consistirá cada combate: 3, 6, 9 ó 12.

Salida

Te permite volver al menú principal para empezar un combate.

CONTRASEÑA

Foreman For Real™ incluye una función de contraseñas que te permite volver a un momento determinado sin tener que empezar el juego desde el principio. Para seleccionar esta función tienes que destacar "Password" en el menú principal y pulsar el BOTÓN START. Cuando quieras introducir una contraseña, pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del mando direccional para destacar la letra, número o símbolo que desees, y luego pulsa cualquier botón para introducirlo. Si te equivocas y quieres borrar algo, selecciona "DELETE". Cuando estés satisfecho con la contraseña, selecciona "ENTER" y pulsa el BOTÓN START.

CÓMO ESCOGER A TU BOXEADOR

Una vez que hayas escogido el modo de juego, tienes que seleccionar a un boxeador. Foreman For Real™ presenta 20 boxeadores (incluyendo al "gran" George Foreman), cada uno de los cuales tiene talentos exclusivos y un estilo de boxeo propio. Para pasar de uno de los boxeadores disponibles a otro, pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL. Para escoger a un boxeador en particular, pulsa el BOTÓN START cuando el boxeador en cuestión aparezca en la pantalla.

Verás las estadísticas personales de cada boxeador: nombre, edad, categoría, récord y cinco atributos que diferencian a los fuertes de los débiles: ataque, defensa, rapidez, fuerza y resistencia. Pulsa la parte DERECHA o IZQUIERDA del MANDO DIRECCIONAL para ver el perfil del boxeador, su estatura, peso, alcance del brazo y lugar de nacimiento.

Los boxeadores tienen una serie de atributos y habilidades que aparecen valorados con números en una escala del 1 al 100. Estos son los atributos:

ATAQUE - habilidad para infligir golpes contundentes al oponente.

DEFENSA - habilidad para parar puñetazos y para evitar golpes en general.

RAPIDEZ - afecta tanto a la defensa como al

RAPIDEZ ATAQUE DEFENSA



FUERZA RESISTENCIA

ataque porque un boxeador rápido tiene más facilidad para atizar puñetazos al mismo tiempo que esquivo los del oponente, así como para acribillarlos con un aluvión de golpes que lo dejen mareado.

FUERZA - indica cuánto ímpetu lleva el puñetazo del boxeador. Un púgil con un número muy alto junto a este atributo dará puñetazos muy contundentes.

RESISTENCIA - habilidad para aguantar todos los asaltos. En gran medida, en eso es en lo que consiste el boxeo. Un boxeador con mejor resistencia que su oponente puede vencerle, aunque tenga menos fuerza, con sólo aguantar más que él.

CORAZÓN - aunque este atributo no aparece en pantalla, indica la habilidad del boxeador para derrotar al campeón. Este ingrediente indefinible pero indispensable determina la diferencia entre un campeón y un corpachón sin cerebro, e indica si el boxeador tiene el empuje y el deseo de alcanzar su meta cueste lo que cueste.

SELECCIÓN DEL Oponente

Para escoger al siguiente oponente de tu boxeador, pulsa el BOTÓN START cuando la opción "SELECT OPPONENT" esté destacada. A continuación verás una lista de los oponentes que puedes elegir. Para pasar de uno de los atributos del posible oponente a otro, pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del mismo mando. Cuando te hayas decidido por un oponente y éste aparezca destacado, pulsa el BOTÓN START. A continuación pasarás a la pantalla de opciones.

ARQUETIPOS

Esto no aparece en el perfil de los boxeadores, te corresponde a ti, como joven boxeador que se está abriendo camino hacia la cumbre, decidir en cual de los siguientes 10 estilos de boxeo encaja tu oponente.

Toro - vigoroso, rápido e increíblemente fuerte, el toro es muy taimado y pelea con un estilo directo. Su debilidad es su baja resistencia y, a veces, su mandíbula es tan frágil como el cristal.

Contra-atacante - el boxeador de este estilo esquiva los puñetazos de su oponente, es muy habilidoso y muy rápido. Antes de que le alcance el puñetazo del oponente, ya le ha encajado él otro.

Maestro del K.O. - un boxeador enorme con un gancho largo y mucha fuerza de cintura para arriba. La estrategia de este tipo de boxeador es dar un puñetazo definitivo, en vez de cansar a su oponente.

Púgil - un pugilista no se rinde nunca. Puede que no sea muy habilidoso y desde luego no se

chulea, pero se entrena súper duro y tiene más corazón que casi cualquier combinación de dos de los otros boxeadores.

Castigador - este tipo de boxeador disfruta hiriendo y humillando a sus oponentes, aprovecha cualquier oportunidad de dominarlos y maltratarlos, tanto con la acción como con la palabra.

Roca - una montaña enorme de músculos, determinación y energía que es prácticamente insensible al dolor físico. No le dará ninguna importancia a heridas que dejarían incapacitados a otros luchadores.

Aporreador - un boxeador pendenciero que recurrirá a los golpes bajos y a otros trucos sucios. Es un hueso duro de roer que tiene la costumbre de convertir los combates en peleas llenas de inquina.

Zurdo - un tipo de luchador poco corriente en el mundo del boxeo. Se las hace pasar muy mal a los diestros, que tienen que hacer frente a puñetazos que les vienen por donde menos se lo esperan.

Negociante rápido - le caracterizan la rapidez y el alto grado de perfección de sus habilidades. Es capaz de soltar combinaciones rápidas de golpes con los que a menudo consigue dominar al oponente.

Técnico - la versatilidad y la destreza son sus principales atributos. Este tipo de boxeador analiza al oponente y saca provecho de todos y cada una de sus puntos flojos.

CONSEJOS ANTES DEL COMBATE

En el modo de carrera profesional y antes de que empiece el combate, tu entrenador te dará consejos de última hora que te serán útiles para derrotar a tu oponente y que te sugerirán en qué arquetipo está incluido dicho oponente.

OPCIONES CUANDO EL JUEGO ESTÁ DETENIDO

Estado del boxeador

Esta opción te permite comprobar el estado físico de cada uno de los boxeadores en cualquier momento del juego. El estado de cada uno de los boxeadores aparece indicado con colores: el verde equivale a estar como nuevo, el amarillo a estar un poco dolorido, y el rojo a estar muy machacado y a punto de quedar fuera de combate.

Puntuación extraoficial

Esta opción te permite ver una valoración aproximada de tu actuación. El número aproximado de puñetazos que has dado, el número de golpes que de hecho han alcanzado al oponente, los puntos que probablemente te concederán los jueces y más cosas.

Arrojar la toalla

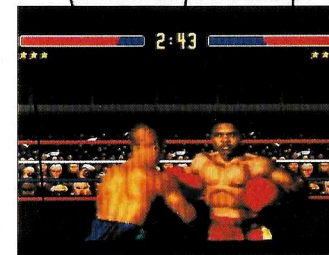
Esta opción te permite abandonar el combate que estás peleando en ese momento y volver al menú principal.

LA PANTALLA DE LA PELEA

INDICADOR DE ENERGIA DE TU BOXEADOR

INDICADOR DE ENERGIA DEL Oponente

TIEMPO PARA EL FINAL DEL ASALTO



SÚPER PUÑETAZOS QUE QUEDAN

MOVIMIENTOS

CONTROLES DE SNES

Andar hacia la izquierda (en retirada - hacia atrás) Parte izquierda del mando direccional
Andar hacia la derecha (en ataque - hacia delante) Parte derecha del mando direccional

Movimientos hacia el cuerpo

Golpe hacia la izquierda Parte inferior del mando direccional + Y
Golpe hacia la derecha Parte inferior del mando direccional + A

Movimientos hacia la cabeza

Izquierdazo Y
Golpe cruzado por la derecha A
Gancho de izquierda Parte derecha del mando direccional + Y
Gancho de izquierda Parte derecha del mando direccional + A
Uppercut de izquierda Parte inferior/izq. del mando direccional + Y
Uppercut de derecha Parte inferior/izq. del mando direccional + A
Golpe alto de izquierda Parte superior/dcha del mando direccional + Y
Golpe alto de derecha Parte superior/dcha del mando direccional + A

Otros movimientos

Bailar hacia la izquierda Parte izquierda/inferior del mando direccional + Y
Bailar hacia la derecha Parte izquierda/inferior del mando direccional + A
Esquivar Parte inferior del mando direccional
Parar un golpe Parte superior del mando direccional
Abrazarse Botones L + R
Puñetazo para soltarse Soltar excepto Y o A

Golpes de gracia

Segador izquierda X, parte derecha del mando direccional + Y
Segador derecha X, parte derecha del mando direccional + A
Puñetazo personal X, A
Combinación de golpes X, Y, A

Nota: en los controles arriba mencionados se sobreentiende que el jugador humano está mirando hacia la DERECHA. Si éste mira hacia la izquierda, los controles se invierten.

Indicadores de daños

Tu energía y la de tu oponente aparecen representadas en unos indicadores de forma física, que disminuyen cada vez que se encaja un golpe. El boxeador queda fuera de combate cuando su indicador se vacía. Los indicadores de forma física también aparecen en la subpantalla de daños, cuando el juego está detenido.

Súper puñetazos que quedan

Muestra los súper puñetazos que te quedan. Si ganas un asalto, puedes conseguir otro súper puñetazo, hasta un máximo de tres.

Tiempo para que finalice el asalto

Aquí se cuenta hacia atrás el tiempo que queda para que se acabe el asalto, lo cual depende del número de minutos que hayas ajustado en la opción del tiempo.

UNAS PALABRAS DEL CAMPEÓN

El arte del boxeo, "la ciencia dulce", como mejor se aprende es en el gimnasio, bajo la tutela de un buen entrenador. Pero, para que te sea más fácil comprender algunos de los conceptos básicos del boxeo y de Foreman For Real", lee lo que sigue.

Empezar

George Foreman te habla sobre el comienzo: "¿Cómo se hace uno boxeador? Hay tantas respuestas como boxeadores, pero todos tienen una cosa en común: decisión. Si estás empezando, tienes que aceptar todos los combates que puedas y aprender de cada puñetazo que te den. Estoy orgulloso de lo que he conseguido en el boxeo y sé que hay muchos jóvenes que están dando sus primeros pasos y que acabarán disfrutando de unas carreras muy gratificantes como vendedores, banqueros, barrenderos... No todo el mundo está hecho para el boxeo".

Entrenar

George Foreman te habla sobre el entrenamiento: "Antes de empezar a dar puñetazos, tienes que hacer un montón de ejercicios de aeróbic como correr, saltar a la cuerda, etc. Trabaja duro".

La preparación lo es todo, y tu decisión y deseo de triunfar influirán muchísimo.

Dejar fuera de combate

George Foreman te aconseja sobre cómo dejar fuera de combate al contrario: "Concéntrate en darle tantos puñetazos como puedas en zonas vulnerables como la barbilla. No confíes en que un solo puñetazo va a ser suficiente".

Contraatacar

George Foreman te aconseja sobre cómo devolver golpes: "Nunca intentes evitar completamente el impacto de un puñetazo que vayas a devolver".

Antes de un combate importante

George Foreman te habla sobre la preparación antes de un combate importante: "¡Piensa sólo en lo que estás haciendo, concéntrate! Lo peor de los combates importantes es que los boxeadores se desentran y pierden la concentración debido a la tensión".

Después de una derrota

George Foreman te habla sobre la derrota: "No admítas nunca una derrota, sigue adelante". Trata de reparar tu actuación objetivamente y aprender de tus fallos. No cabe duda de que es duro sobreponerse a una derrota, pero el luchador auténtico siempre sacará algún provecho de ella y, tarde o temprano, convertirá lo que haya aprendido en un triunfo.

INFORMACIÓN PERSONAL

DATOS DE INTERÉS SOBRE GEORGE FOREMAN

Nombre: George Edward Foreman

Fecha de nacimiento: 1/10/49

Lugar de nacimiento: Marshall, Texas

Oficio: Padre, marido, predicador en la iglesia de Nuestro Señor Jesucristo

Residencia: Houston, Texas

Aficiones: jardinería, pesca, caza, coleccionar relojes antiguos.

Familia: casado con nueve hijos

Logro del que se siente más orgulloso: mis hijos, mi mujer y volver a ganar el campeonato de pesos pesados.

Récord: 74-4

Club de fans: P.O. Box 14267

Humble, Texas 77347

SEI GIOVANE. SEI ASSETATO DI GLORIA.

Dicono che non sei un granché, ma che sai cavartela. Non hai paura di niente e di nessuno. Non te ne importa di cosa dice la gente. Mentre prosegui completamente solo per la tua strada, sai che un giorno farai vedere a tutti quanto vali. Sai che sarà dura, hai davanti anni di sacrifici e di fatica, ma sei deciso a realizzare il tuo sogno di diventare il campione dei pesi massimi...costi quel che costi. Non mollerai finché non riuscirai a strappare la cintura al pugile più duro in circolazione: George Foreman.

Tuttavia, hai molto da imparare prima di poter competere con i campioni. Innanzi tutto hai bisogno di un allenatore che crede in te, un vero professionista che ti insegnerà tutti i segreti del pugilato. Quindi dovrai allenarti fino allo stremo delle tue forze e oltre.

Alla fine sarai pronto per il primo incontro da dilettante. È soltanto un incontro insignificante sul ring cittadino, ma è il tuo primo vero match! Vincilo e passerai ad incontri più importanti, contro avversari più duri. Imparerai a conoscere cosa sono la resistenza, il desiderio, la passione...e se avrai tutto questo, e naturalmente vero talento e un po' di fortuna, un giorno affronterai il grande Campione: George Foreman. Ma dovrai darci d'entro!

Ti senti caricato mentre ascolti gli ultimi consigli del tuo allenatore che ti sta fasciando le mani. Oggi non dovrai solamente stendere un tipo con un buon gancio, in gioco c'è qualcosa di più: il tuo destino!

PRIMA DI INDOSSARE I QUANTONI

CARICAMENTO

1. Accertati che l'interruttore sia SPENTO (OFF).
2. Inserisci la cartuccia di Foreman For Real™ come descritto nel manuale di istruzioni del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Se vuoi giocare una partita a due giocatori, accertati che entrambe le pulsantiere siano collegate.
3. Accendi l'interruttore (ON).

Quando apparirà la videata di testa di Foreman For Real™, premi il PULSANTE START. Quindi apparirà una videata modalità di gioco con 4 opzioni: One Player (Un giocatore), Two Player (Due giocatori), Options (Opzioni) e Password (Parola d'ordine). Per fare le tue scelte, evidenzia l'opzione desiderata premendo il PULSANTE DIREZIONALE in SU o in GIÙ e quindi premi il PULSANTE START.

MENU PRINCIPALE

UNO o DUE GIOCATORI

In Foreman For Real™ possono salire sul ring due giocatori. In una partita a un giocatore, combatti contro un avversario controllato dal computer in qualsiasi modalità di gioco. Se vuoi giocare una partita a un giocatore, evidenzia One Player (Un giocatore) e premi il PULSANTE START. Apparirà la videata modalità di gioco dove potrai scegliere tra tre modalità di gioco.

Una partita a Due giocatori mette a confronto le tue abilità contro quelle di un amico nelle modalità Exhibition (Incontri preliminari). Per giocare una partita a due giocatori, evidenzia Two Player e quindi premi il PULSANTE START. In entrambi i casi, verrai portato sulla videata modalità di



gioco, dove potrai scegliere tra tre modalità di gioco.

MODALITÀ DI GIOCO

Quando premerai il PULSANTE START, accederai alla videata Selezione modalità (Mode Select). Premi il PULSANTE DIREZIONALE in SU o in GIÙ per evidenziare la modalità desiderata e quindi per iniziare a giocare nella modalità selezionata premi il PULSANTE START. In Foreman For Real™ ci sono tre emozionanti modalità di gioco:

Incontri preparatori

Nella modalità Incontri preparatori combatterai per far arrivare il tuo pugile al livello professionale. I round vengono valutati da giudici ai punti, con un massimo di 10. Gli incontri preparatori non verranno aggiunti al punteggio.

Carriera

Nella modalità Carriera combatterai in incontri professionali, nella speranza di arrivare all'incontro per la conquista del titolo. In questa modalità il punteggio viene misurato dal denaro guadagnato. Adesso sei un professionista! Per regolare le opzioni di gioco premi il PULSANTE START.

Torneo

Nella modalità torneo ti batti per il titolo dei pesi massimi. In questa modalità possono partecipare fino a 15 giocatori. La modalità Torneo è una serie di incontri ad eliminazione. Prima di poter sfidare il grande George dovrai battere tutti gli altri avversari. Falli fuori campione!

OPZIONI DI GIOCO

In Foreman For Real™ potrai impostare il gioco in vari modi, in base a tuoi gusti. Per fare questo, evidenzia OPTIONS (OPZIONI) premendo il PULSANTE DIREZIONALE in SU o GIÙ e quindi premi il PULSANTE START. Apparirà la videata delle opzioni. Per selezionare un'opzione, evidenziala premendo il PULSANTE DIREZIONALE in SU o in GIÙ.

Per scorrere sulla regolazione desiderata di un'opzione, premi uno dei pulsanti (A, B, X o Y) sulla PULSANTIERA. Quando avrai regolato tutte le opzioni, sarai pronto a salire sul ring! Per iniziare l'incontro, premi il PULSANTE

START. Foreman For Real™ ti consente di personalizzare il gioco nei seguenti aspetti:

Livello di difficoltà

Ti consente di giocare sui livelli di abilità Amateur (Amatore - principiante), Contender (Contendente - intermedio) o Professional (Professionista - avanzato).

Musica

Ti consente di giocare con la musica ACCESA (ON) o SPENTA (OFF).

Effetti sonori

Ti consente di giocare con gli effetti sonori ACCESI (ON) o SPENTI (OFF).

Durata

Ti consente di giocare round NORMALI (NORMAL) o VELOCI (QUICK) da 3 minuti.

Visuale

Ti permette di giocare con le visuali DI FRONTE (FRONT), DA DIETRO (BACK) o ALTERNATA (SWITCH).

La visuale DI FRONTE ti permette di giocare nei panni del pugile in primo piano. Avrai davanti il tuo avversario e lo vedrai cadere quando lo stenderai a terra.

La visuale DA DIETRO mostra l'azione dal punto di osservazione dell'avversario e ALTERNATA ti consente di colpire il tuo avversario utilizzando la visuale DI FRONTE in un incontro e la visuale DA DIETRO nell'incontro successivo.

Rounds

Ti consente di giocare incontri da 3, 6, 9 o 12 round.

Uscita

Ti permette di ritornare sul menu principale e iniziare un'incontro.

PAROLA D'ORDINE

In Foreman for Real™ c'è un sistema di parole d'ordine che ti permette di riprendere il gioco da un determinato punto invece di ricominciare da capo. Per selezionare questa funzione, evidenzia Password (Parola d'ordine) sul menu principale e premi il PULSANTE START. Per inviare una parola d'ordine premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA per evidenziare la lettera, numero o simbolo

desiderati e premi un PULSANTE qualsiasi per inviarli. Se fai un errore, vai su DELETE (CANCELLA). Quando avrai finito, seleziona ENTER (INVIO) e premi il PULSANTE START.

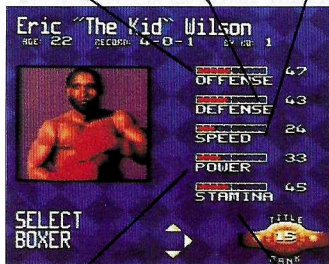
SELEZIONE DEL PUGILE

Dopo aver selezionato la modalità di gioco, dovrai selezionare un pugile. In Foreman For Real™ ci sono 20 pugili, compreso il "Grande" George Foreman, ognuno con delle qualità e stili di gioco diversi. Per scorrere i pugili disponibili, premi il PULSANTE DIREZIONALE in SU o in GIÙ. Per selezionare un pugile, premi il pulsante START quando il pugile desiderato sarà sulla videata.

Ogni pugile ha dei dati personali: nome, età, posizione nella classifica, i record e cinque qualità che differenziano il più forte dal più debole: attacco, difesa, velocità, potenza e resistenza. Premi il PULSANTE DIREZIONALE a DESTRA per vedere il profilo, l'altezza, il peso, l'allungo e la città natale del pugile.

Ogni pugile ha qualità e abilità diverse che vengono misurate con una scala da 1 a 100, dove 100 è il massimo. Gli attributi sono i seguenti:

ATTACCO **VELOCITÀ**
DIFESA



POTENZA **RESISTENZA**

ATTACCO - Indica la capacità di infliggere colpi potenti all'avversario.

DIFESA - Indica la capacità di bloccare i pugni e generalmente di evitare di venire colpito.

VELOCITÀ - Questa influenza sia la difesa che l'attacco, perché un

pugile svelto può, allo stesso tempo, bombardare l'avversario di pugni ed evitare i suoi colpi più facilmente.

POTENZA - Indica la potenza dei pugni del pugile. Un pugile con un valore della potenza alto infliggerà molti danni all'avversario.

RESISTENZA - Indica la capacità di resistere in tutti i round. In molti aspetti, è la cosa più importante. Un pugile con un'ottima resistenza può spesso battere un avversario con una potenza o altre qualità migliori.

PASSIONE - Sebbene questo valore non venga visualizzato, esso indica la capacità del pugile di sconfiggere il campione. Questa caratteristica indefinibile ma indispensabile, fa la differenza tra i campioni e i perdenti e indica se hai la grinta e la volontà di arrivare in alto.

SELEZIONE DELL'AVVERSARIO

Per scegliere l'avversario successivo, premi il PULSANTE START quando quest'opzione sarà evidenziata. Quindi apparirà una lista degli avversari disponibili. Per scorrere i dati di un avversario premi il PULSANTE DIREZIONALE in SU o in GIÙ. Quando avrai scelto un avversario, premi il PULSANTE START quando quel pugile sarà evidenziato. Quindi ritornerai sulla videata delle opzioni.

TIPI DI PUGILI

Sebbene lo stile di un pugile non venga visualizzato nel suo profilo, dipenderà da te come giovane pugile arrivare in alto e scoprire quale dei seguenti 10 stili ti è più congeniale.

Toro - Potente, veloce e incredibilmente forte, il Toro è cattivo e conosce solo le maniere forti. I suoi punti deboli sono la scarsa resistenza e una mascella talvolta debolezza.

Esperto del colpo d'incontro - Questo tipo schiva i pugni dell'avversario e ha ottime velocità e destrezza. Attaccherà il suo avversario quando lui lo colpirà.

Esperto del K.O. - Un grande pugile con un ottimo allungo e un'eccezionale potenza del busto. Il suo scopo è tirare un pugno potente, invece di stancare l'avversario.

Boxer - Un Boxer non molla mai. Non sarà molto dotato ed è vero che non è molto elegante, ma si allena molto duramente e ha quasi più passione di due pugili insieme!

Spietato - Questo tipo di pugile ama picchiare sodo e umiliare gli avversari, facendo di tutto per dominare l'avversario e abusarlo fisicamente e verbalmente.

Roccia - Un'enorme montagna di muscoli, disciplina ed energia, è quasi insensibile al dolore fisico e resisterà a infortuni che metterebbero K.O. altri pugili.

Picchiatore - Un tipo di pugile da risse che ricorrerà a pugni bassi e ad altri sporchi trucchi. Il Picchiatore è un avversario duro, che spesso trasforma gli incontri in gare senza esclusioni di colpi.

Mancino - Una rarità nel mondo della boxe, un pugile mancino che mette in difficoltà i pugili destri che vengono colpiti da direzioni inaspettate.

Esperto della velocità - Lo stile di questo pugile è contraddistinto da una buona destrezza e da colpi veloci. È capace di sferrare delle rapide combinazioni di colpi che spesso eliminano l'avversario.

Tecnico - Le qualità chiave del Tecnico sono versatilità e destrezza. Questo tipo di pugile studia l'avversario e sfrutta i suoi punti deboli.

CONSIGLI PRIMA DELL'INCONTRO

Nella modalità Carriera il tuo allenatore ti darà dei consigli che ti aiuteranno a sconfiggere l'avversario e ti darà informazioni sul tipo di pugile che stai per affrontare.

OPZIONI PAUSA

Fighter Status

(Condizione fisica pugile)

Questa opzione ti permette di vedere in qualsiasi momento la condizione fisica del pugile, che viene espressa con colori diversi: La condizione fisica di ogni pugile viene visualizzata con un colore: VERDE (illeso), GIALLO (danneggiato o infortunato), ROSSO (seriamente infortunato e quasi K.O.).

Punteggio non ufficiale

Questa opzione ti consente di vedere come stai andando: il numero di pugni tirati, il numero di quelli andati a segno, quelli che dovrebbero essere stati assegnati dai giudici e altro ancora!

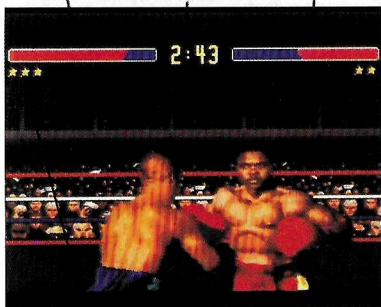
Gettare la spugna

Questa opzione ti permette di abbandonare l'incontro in corso e ritornare al menu principale.

LA VIDEATA DELL'INCONTRO

L'ENERGIA DEL TUO PUGILE **L'ENERGIA DELL'AVVERSARIO**

TEMPO RESIDUO DEL ROUND



SUPER PUGNI RESIDUI

L'energia

Il tuo conta danni e quello del tuo avversario indicano la vostra forma fisica e diminuiscono a ogni colpo ricevuto. Quando il conta danni sarà vuoto, il pugile sarà K.O.!

Round dell'incontro

L'energia del tuo boxer e del tuo avversario viene visualizzata da un indicatore della resistenza che diminuirà ogni volta che un pugile verrà colpito. Quando l'indicatore della esistenza di un pugile si esaurirà, sarà K.O.! Gli indicatori della resistenza vengono visualizzati anche sulla sotto videata danni nella modalità pausa.

MOSSA

Camminare a sinistra (ritirarsi - INDIETRO)
Camminare a destra (attaccare - AVANTI)

COMANDI SNES

Pulsante direzionale a sinistra
Pulsante direzionale a destra

Colpi al corpo

Colpo al corpo a sinistra
Colpo al corpo a destra

Pulsante direzionale in giù + Y
Pulsante direzionale in giù + A

Colpi alla testa

Jab a sinistra
Diretto a destra

Y
A

Gancio a sinistra
Gancio a destra

Pulsante direzionale a destra + Y
Pulsante direzionale a destra + A

Montante a sinistra
Montante a destra

Pulsante direzionale in giù/destra + Y
Pulsante direzionale in giù/destra + A

Overhand a sinistra
Overhand a destra

Pulsante direzionale in su/destra + Y
Pulsante direzionale in su/destra + A

Mosse supplementari

Gioco di gambe a sinistra
Gioco di gambe a destra

Pulsante direzionale a sinistra/giù + Y
Pulsante direzionale a sinistra/giù + A

Schivata
Bloccaggio

Pulsante direzionale in giù
Pulsante direzionale in su

Corpo a corpo
Liberarsi da un corpo a corpo con un pugno

Pulsante SINISTRO + DESTRO
Rilascia eccetto Y o A

Colpi di grazia

Pugno potente a sinistra
Pugno potente a destra

X, pulsante direzionale a destra + Y
X, pulsante direzionale a destra+ A

Pugno speciale
Combinazione di colpi

X, A
X, Y, A

IMPORTANTE: i comandi sopra indicati solo validi quando il giocatore è rivolto verso DESTRA.
Se il giocatore è rivolto verso sinistra, i comandi sono invertiti.

Super pugni residui

Indica i super pugni residui. In ogni round potrai ottenere un super pugno extra, per un massimo di tre.

Tempo residuo del round

Indica il tempo residuo del round, a seconda del tempo selezionato nell'opzione Durata

CONSIGLI DEL CAMPIONE

L'arte della boxe, "La scienza dolce", si impara soprattutto in palestra sotto la guida di un bravo allenatore. Per aiutarti a capire i concetti di base della boxe e di Foreman For Real™ leggi quanto segue.

Inizio della carriera

George Foreman a proposito dell'inizio della carriera: "Cosa ci vuole per diventare un pugile? Ci sono tante risposte quanti sono i pugili in circolazione, ma tutti hanno una cosa in comune: la determinazione. Quando sei agli inizi, devi accettare tutti gli incontri che ti capitano, imparando qualcosa da ogni pugno incassato. Sono orgoglioso di quello che ho ottenuto nella boxe e so che ci sono molti giovani che faranno carriera come rappresentanti, banchieri e spazzini...la boxe non è per tutti."

Allenamento

George Foreman sull'allenamento: "Come prima cosa, devi iniziare con molti esercizi di aerobica, come correre, saltare la corda, etc., addirittura prima di cominciare a dare i pugni. Lavora sodo."

La preparazione atletica è tutto e la tua determinazione e il desiderio di vincere determineranno il tuo successo.

Mettere a K.O.

George Foreman sul K.O.: "Concentrati sui pugni multipli sui punti vulnerabili, come il mento. Non fare affidamento su un solo pugno potente."

Colpire d'incontro

George Foreman sul Colpire d'incontro: "Non tentare mai di evitare completamente il pugno che stai per colpire d'incontro."

Prima di un Grande incontro

George Foreman sulla preparazione per un Grande incontro: "Calma e concentrazione! Il problema maggiore degli incontri importanti è che il pugile perde la concentrazione a causa dello stress."

Dopo una sconfitta

George Foreman sulle sconfitte: "Non scoraggiarti mai dopo una sconfitta, guarda avanti." Prova onestamente ad esaminare le tue prestazioni e impara dai tuoi errori. Naturalmente, ogni sconfitta è dura da mandar giù, ma i veri pugili imparano sempre qualcosa dai propri errori ed, eventualmente, trasformano la conoscenza acquisita in trionfo.

INFORMAZIONI

PERSONALI/FATTI

INTERESSANTI SU GEORGE FOREMAN

Nome: George Edward Foreman

Data di nascita: 01/10/49

Luogo di nascita: Marshall, Texas

Altre professioni: padre, marito, pastore della Church of the Lord Jesus Christ.

Residenza: Houston, TEXAS

Hobby: agricoltura, pesca, caccia, collezionare orologi antichi.

Famiglia: sposato con nove bambini.

I maggiori successi: i miei bambini, mia moglie e la riconquista del titolo dei pesi massimi.

Record: 74-4

Fan Club: P.O. Box 14267
Humble, Texas 77347

JE BENT NOG JONG. JE HEBT HONGER.

Er zijn mensen die zeggen dat je maar weinig kans hebt om in het leven te slagen. Maar je kunt goed van je afslaan. Je bent voor niets of niemand bang. Laat andere mensen maar praten. Terwijl je alleen door de verlaten straten loopt, weet je dat er een dag zal komen waarop je hun op de ene of andere manier zal laten zien wat je waard bent. Je weet dat er nog een lange en zware weg te gaan is: jarenlang zul je je alles moeten ontzeggen en je zult veel tegenslagen moeten doorstaan. Maar je bent vastbesloten om je droom waar te maken: eens zul je de Wereldkampioen Zwaargewicht zijn. En je zult niet tevreden zijn voordat je de kampioenschapsgordel ontworsteld hebt aan de sterkste man in de sport: George Foreman.

Maar je moet nog veel leren, voordat je het tegen kampioenen kunt opnemen. Eerst heb je een trainer nodig, een echte professional die vertrouwen in je heeft en die je de fijne kneepjes van de vechtsport leren kan. Dan moet je trainen en nog eens trainen, als je er bij neervalt moet je weer opstaan om verder te trainen.

Eindelijk ben je zover dat je je eerste amateur bokspartij mag spelen. Je staat dan wel onderaan op de lijst, maar het is je eerste echte gevecht! Als je dit gevecht wint, ben je op weg naar de top en moet je het opnemen tegen steeds sterkere tegenstanders. Dan pas leer je de ware betekenis kennen van begrippen zoals uithoudingsvermogen, wilskracht en geestdrift. Als je daar maar genoeg van hebt en bovendien nog talent en geluk, zul je het eens opnemen tegen de Grote Man zelf: George Foreman.

Je staat te trappelen van ongeduld, je trainer geeft je op de valreep nog wat tips, je knikt maar wat, hij begint je handen met verband te omwikkelen. Vandaag sta je niet alleen tegenover een grote kerel met een goeie rechtse hoekstoot, je staat tegenover

VOORDAT JE JE BOKSHANDSCHOENEN VASTRIJGT

LADEN:

1. Zorg ervoor dat de stroomschakelaar op OFF (UIT) staat.
2. Zet het Foreman For Real™ Game Pak in het SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, volg hierbij de aanwijzingen in de bijgeleverde handleiding. Als je een spel voor twee spelers wilt spelen, moet je nu twee controllers aansluiten.
3. Zet dan de stroomschakelaar op ON (AAN).

Wanneer het titelscherm van Foreman For Real™ verschijnt, druk je op de START TOETS. Dan verschijnt het hoofdmenu met 4 keuzemogelijkheden: One Player, Two Player, Options en Password. Om je keuzes te maken, druk je BOVEN of ONDER op de RICHTINGTOETS om de gewenste optie uit te lichten, druk dan op de START TOETS om je keuze te bevestigen.

HET HOOFDMENU:

EEN of TWEESPELERS

In Foreman For Real™ kunnen één of twee spelers in de ring klimmen. In een spel voor één speler, kun je in elk van de drie spelmoden tegen een computer-gestuurde tegenstander boksen. Indien je een spel voor één speler wilt spelen, licht je 'One Player', uit en druk je op de START TOETS. Dan verschijnt het Game Mode scherm, waar je uit drie spelmoden kunt kiezen.

In een spel voor twee spelers, meet je je krachten in de Exhibition. mode met die van een vriend. Om een spel voor twee spelers te spelen, zet je het highlight op 'Two Player', dan druk je op de START TOETS. In beide gevallen verschijnt het Game Mode scherm, waar je uit de spelmoden kunt kiezen.

DE SPEL MODES

Nadat je op de START TOETS gedrukt hebt, wordt het Game Mode Select scherm opgeroepen. Druk BOVEN of ONDER op de RICHTINGTOETS om de gewenste mode uit te



lichten, druk dan op de START TOETS om in de geselecteerde mode met het boksen te beginnen. Er zijn drie spannende spelmoden in Foreman For Real™:

Exhibition

In de Exhibition mode ga je wedstrijden aan om je bokser op een professional niveau te brengen. In deze mode, worden de rondes beoordeeld door puntenrechters met een scorekaart. Volgens het scoresysteem, moet je tenminste 10 punten behaald hebben om verder te kunnen gaan. Exhibition matches tellen niet mee voor je positie op de rangorde lijst.

Career

In de carrière mode ga je wedstrijden aan met andere professionals, in de hoop om vooruitgang te boeken, totdat je de titelwedstrijd bereikt. In de carrière mode score je met de hoeveelheid geld die je verdient. Nu ben je immers een beroepsbokser! Druk op de START TOETS om te beginnen met het instellen van de spelopties.

Tournament

In de Toernooi mode strijd je om het kampioenschap zwaargewicht. In deze mode kunnen totaal 15 spelers meedoen. Dit is een afvaltoernooi. Je moet alle andere mededingers verslaan, voordat je Big George kunt uitdagen. Ga ervoor kampioen in spé!

DE SPELOPTIES

In Foreman For Real™ kun je het spel op verschillende manieren naar eigen verkiezing instellen. Druk op BOVEN of ONDER van de RICHTINGTOETS, om 'OPTIONS' uit te lichten. Druk dan op de START TOETS. Dan verschijnt het Game Options scherm. Om een optie te selecteren, druk je BOVEN of ONDER op de RICHTINGTOETS.

Om naar de gewenste instelling van een optie te roteren, druk je op een willekeurige toets (A,B,X, of Y) van de controller. Als je alle opties naar wens ingesteld hebt, ben je klaar om de ring in te gaan! Druk op de START TOETS om met het boksen te beginnen. In Foreman For Real™ kun je in de volgende gebieden het spel aan je wensen aanpassen:

Difficulty

Door middel van deze optie kun je de moeilijkheidsgraad van het boksen op Amateur (beginner), Contender (uitdager) of Professional (beroeps) niveau instellen.

Music

Gebruik deze optie om de muziek ON (AAN) of OFF (UIT) zetten.

Sound Effects

Gebruik deze optie om de geluidseffecten ON (AAN) of OFF (UIT) zetten.

Time

Door middel van deze optie kun je de rondetijd instellen op NORMAL of QUICK, snelle rondes van drie minuten.

View

Hier zijn drie opties: FRONT, BACK of SWITCH (VOORGROND, ACHTERGROND en WISSEL).

Met gebruik van de FRONT optie bekijk je het spel vanuit de gezichtshoek van de bokser op de voorgrond, je staat naar je tegenstander toegekeerd en wanneer je hem neerslaat, zie je hem vallen.

Met gebruik van de BACK optie bekijk je het spel vanuit de gezichtshoek van de tegenstander.

Met gebruik van de SWITCH optie kun je je tegenstander in de ene ronde vanuit het gezichtspunt van de bokser op de VOORGROND in de grond stampen en in de volgende ronde vanuit het gezichtspunt van de bokser op de ACHTERGROND.

Rounds

Door middel van deze optie kun je wedstrijden van 3,6,9 of 12 rondes spelen.

Exit

Door middel van deze optie kun je naar het hoofdmenu terugkeren om een wedstrijd te beginnen.

HET PASWOORD

Er is in Foreman For Real™ een paswoord voorziening opgenomen, met gebruik waarvan je naar een bepaalde positie kunt terugkeren, zonder dat je het spel helemaal opnieuw hoeft te beginnen. Om deze voorziening te selecteren, zet je in het hoofdmenu het highlight op 'Password' en druk je op de START TOETS. Om een paswoord in te voeren, druk je op LINKS of RECHTS van de RICHTINGTOETS om de gewenste letter of het gewenste nummer of symbool uit te lichten, druk dan op een willekeurige TOETS om je keuze te bevestigen. Als je een vergissing maakt, selecteer je DELETE om je keuze weer ongedaan te maken. Wanneer je het paswoord op de juiste manier hebt ingevoerd, selecteer je ENTER en druk je op de START TOETS.

JE BOKSER KIEZEN

Als je de spelmode gekozen hebt, wordt het tijd om een bokser te kiezen. Er zijn 20 bokkers in Foreman For Real™ opgenomen

(waaronder "Big" George Foreman), elke bokser heeft z'n eigen unieke talent en stijl van boksen. Om door de bokkers waarover je kunt beschikken te bladeren, druk je BOVEN of ONDER op de RICHTINGTOETS. Om een bepaalde bokser te kiezen, druk je wanneer de gewenste bokser op het scherm is, op de START toets.

Van elke bokser worden de persoonlijke gegevens vermeld: zijn naam, leeftijd, classificatie, aantal gewonnen/verloren wedstrijden en de vijf eigenschappen die de sterken van de zwakken onderscheiden - aantal, verdediging, snelheid, kracht en uithoudingsvermogen. Druk RECHTS op de RICHTINGTOETS, om een korte persoonsbeschrijving van de bokser, zijn lengte, gewicht, reach en woonplaats te bekijken.

Al de bokkers hebben verschillende eigenschappen en bekwaamheden, die in oplopende waarden op een schaal van 1 tot 100, worden aangegeven. De volgende eigenschappen worden aangeduid:

AANVAL- Geeft aan hoe goed de bokser zijn tegenstander afstraffende stoten kan toedienen.

VERDEDIGING- Geeft aan hoe bekwaam de bokser is in het blokkeren van stoten en het voorkomen van letsel.

SNELHEID- Geeft aan hoe snel de verdediging en

AANVAL **KRACHT**
VERDEDIGING



SNELHEID
UITHOUDINGSVERMOGEN

de aanval uitgevoerd wordt, een snelle bokser kan immers makkelijk stoten ontwijken, terwijl

35 hij ondertussen met duizelingwekkende

snelheid slagen op zijn tegenstander laat neerkomen.

KRACHT- Geeft aan hoe krachtig de bokser kan stoten. Een bokser die veel kracht heeft, kan immers bij het stoten veel letsel toebrengen.

UITHOUDINGSVERMOGEN- Geeft aan hoe lang de bokser het in de ronden kan uithouden. Want daar komt het vooral op aan. Een bokser die veel uithoudingsvermogen heeft, zou weleens kunnen winnen van een tegenstander die sterker is dan hij, of die een andere hoger genoteerde eigenschappen bezit, doordat hij het langer kan volhouden dan zijn tegenstander.

GEESTDRIFT- Deze eigenschap wordt niet vermeld, maar een bokser heeft geestdrift nodig om een kampioen te kunnen verslaan. Dit ondefinieerbaar maar noodzakelijk element maakt het verschil uit tussen champ en chump, tussen winnaar of verliezer. Heb je werkelijk het doorzettingsvermogen en de wil om het tot het bittere eind vol te houden?

DE TEGENSTANDER SELECTEREN

Kies de volgende tegenstander van je bokser, door op de START TOETS te drukken, terwijl deze optie uitgelicht is. Dan verschijnt er een lijst met de beschikbare tegenstanders. Om door de lijst met eigenschappen van een toekomstige tegenstander te scrollen, druk je BOVEN of ONDER op de RICHTINGTOETS. Als je besloten hebt tegen welke tegenstander je wilt boksen, druk je op de START TOETS, terwijl de gewenste tegenstander uitgelicht is. Dan keer je terug naar het optiescherm.

STANDAARDVOORBEELDEN

Alhoewel deze niet in de korte beschrijving van de bokkers vermeld worden, moet jijzelf, de jonge bokser die op weg naar de top is, bepalen volgens welke van de 10 stijlen je tegenstander bokst.

Bull- De krachtpatser is indrukwekkend, snel en ongelooflijk sterk, hij is kwaadaardig en werkt recht op-de-man af. Zijn zwakheid is dat hij weinig uithoudingsvermogen heeft en dat hij soms een kwetsbare kaak heeft.

Counter Puncher- Dit type bokser beantwoordt de stoten van de tegenstander met tegenstoten, hij is snel en vakkundig. Wanneer de tegenstander hem een slag probeert te geven, doorziet hij de beweging en stoot hij door of over de slag heen.

Knock Out Artist- Een grote bokser met een

lange reach en een krachtig bovenlichaam. Deze bokser verlaat zich op een zware stoot, in tegenstelling tot anderen die hun tegenstander soms met een aantal zwakkere stoten afmatten.

Pug- Een pugulist geeft nooit op. Hij is misschien niet een zeer bekwame bokser - en hij is zeker niet opzichtig - maar hij traint extra hard en bezit meestal meer geestdrift dan twee bokkers samen!

Punisher- Dit soort bokser houdt ervan zijn tegenstander te bezeren en te vernederen, hij grijpt elke kans om hem te domineren en hen fysiek en verbaal af te straffen.

Rock- Een massieve gespierde reus, die energie uitstraalt en die bijna onvatbaar is voor pijn, hij schudt verwondingen die minder bekwame bokkers zouden kunnen uitschakelen, met een schouderbeweging van zich af.

Sluggar- Een knokker die zijn toevlucht neemt tot stoten onder de gordel en andere gemene streken. Deze bokser is een sterke tegenstander die de neiging heeft om een bokspartij in een knokpartij te veranderen.

Southpaw- Een linkshandige bokser is betrekkelijk zeldzaam in de wereld van het boksen. Hij brengt z'n tegenstander in de war, deze heeft er moeite mee dat de stoten uit een onverwachte hoek komen.

Speed Merchant- De snelle bokser wordt gekenmerkt door bedrevenheid en vlugge handen, hij kan met een combinatie van snel uitgevoerde stoten zijn tegenstander van de wijs brengen.

Technician- Veelzijdigheid en bekwaamheid zijn de voornaamste eigenschappen van deze deskundige bokser. Dit soort bokser analyseert z'n tegenstander en maakt gebruik van al zijn zwakheden.

ADVIES VÓÓR HET SPEL

In de carrière mode, geeft je trainer advies, voordat het spel begint. Dit advies kan je helpen bij het verslaan van je tegenstander, bovendien geeft je een hint volgens welk standaardvoorbeeld je tegenstander bokst.

DE PAUZE OPTIES

Fighter Status

(de toestand van de bokser)

Gebruik deze optie om tijdens het spel op elk gewenst moment de actuele fysieke toestand van een bokser te bekijken. De toestand van een bokser wordt door een kleur aangeduid, GROEN betekent dat de bokser nog niet geraakt is, GEEL

betekent dat hij enig kwetsuur heeft en ROOD wil zeggen dat de bokser ernstig gekwetst en mogelijk Knock Out geslagen kan worden.

De inofficiële score

Met gebruik van deze optie kun je een idee krijgen hoe je er voor staat. Een schatting van het aantal gegeven stoten en het aantal stoten dat op de tegenstander beland is, het aantal punten dat de puntenrechters waarschijnlijk zullen geven en meer!

De handdoek in de ring werpen

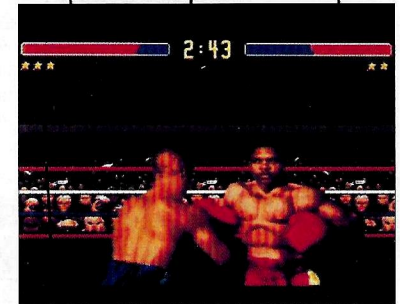
Met deze optie kun je de huidige match verlaten en naar het hoofdmenu terugkeren.

HET SCHERM WAAR DE WEDSTRIJD PLAATS VINDT

YOUR
BOXER'S
STAMINA
METER

OPPONENT'S
STAMINA
METER

TIME REMAINING
IN ROUND



SUPER PUNCHES
REMAINING

BEWEGING:**SNES BESTURING:****Naar links lopen**

(Naar ACHTEREN terugtrekken)

Richtingtoets links

Naar rechts lopen

Richtingtoets rechts

(Naar VOREN aanvallen)

Stoten op het lichaam

Linkse stoot op het lichaam

Richtingtoets onder + Y

Rechtse stoot op het lichaam

Richtingtoets onder + A

Stoten tegen het hoofd

Een linkse directe

Y

Een rechtse kruiselingse stoot

A

Een linkse hoekstoot

Richtingtoets rechts + Y

Een rechtse hoekstoot

Richtingtoets rechts + A

Een linkse Uppercut

Richtingtoets onder/rechts + Y

Een rechtse Uppercut

Richtingtoets onder/rechts + A

Links overhands

Richtingtoets boven/rechts + Y

Rechts overhands

Richtingtoets boven/rechts + A

Nog meer bewegingen

Naar links op/neer bewegen

Richtingtoets links/onder + Y

Naar rechts op/neer bewegen

Richtingtoets links/onder + A

Bukken

Richtingtoets onder

Blokkeren

Richtingtoets boven

Clinch

L + R Starters

Stoot vanuit de clinch

Loslaten behalve Y of A

Laatste slagen

Linkse Haymaker

X, Richtingtoets rechts + Y

Rechtse Haymaker

X, Richtingtoets rechts + A

Signature Stoot

X,A

Combo

X,Y,A

Noot: De hierboven vermelde instructies gaan er vanuit dat de speler naar RECHTS gekeerd is. Als de speler naar LINKS gekeerd is, is de sturing andersom.

Stamina Meters

Het relatieve weerstandsvermogen van jouw bokser en die van je tegenstander wordt op deze weerstandsmeters weergegeven, telkens als een bokser geraakt wordt, gaan zijn weerstandsmeter achteruit. Wanneer de weerstandsmeter leeg is, is de bokser knock-out! Er staan ook weerstandsmeters op het 'damage sub-scherm', dat in de pauze mode opgeroepen kan worden.

Super Punches Remaining

Hier kun je zien hoeveel Superstoten er nog over zijn. Voor elke ronde die je wint, krijg je er een Superstoot bij, tot een maximum van drie.

Time Remaining in Round

Hier wordt de tijd die er nog over is in de ronde afgeteld, de duur van de ronde heb je in de Time optie bepaald.

**AANTEKENINGEN
VAN DE KAMPIOEN**

Het is het beste om de kunst van het boksen, "The Sweet Science", op de sportschool, onder leiding van een uitstekende trainer te leren. Maar om je te helpen de eerste beginselen van het boksen en dus ook van Foreman For Real™ onder de knie te krijgen, is het aan te raden het volgende te lezen:

Met boksen beginnen

George Foreman zegt hierover het volgende: "Wat maakt iemand tot een goede bokser? Deze vraag kan op veel manieren beantwoord worden, maar alle bokkers hebben één ding gemeen: vastbeslotenheid. Als je nog maar net begonnen bent, moet je elke wedstrijd accepteren en je leert van elke stoot die je uitdeelt. Ik ben trots op datgene wat ik met boksen heb gepresteerd en ik weet dat er heel wat jonge mannen zijn die nog maar net begonnen zijn en die schitterende carrières als vertegenwoordiger, bankier of straatveger voor de boeg hebben. Boksen is niet geschikt voor iedereen."

Trainen

Dit zegt George Foreman over trainen: "Je moet beginnen met veel aërobische oefeningen, zoals rennen, touwtje springen, enz., doe dit zelfs voordat je begint met oefenen in het stoten. Werk hard."

De voorbereiding is het voornaamste,

vastberadenheid en de wil om te winnen, daar zit het 'em in.

**Lemand door een knock-out
uitschakelen**

Hierover zegt George Foreman het volgende: "Leg je toe op meervoudige stoten op kwetsbare plekken, zoals de kin. Verlaat je niet op één zware stoot."

Verweerstoten

George Foreman over verweerstoten: "Probeer de impact van de stoot waartegen je je verweert nooit helemaal te ontwijken."

Vóór een belangrijke wedstrijd

George Foreman over de voorbereiding op een belangrijke wedstrijd: "Concentreer je volledig op de wedstrijd! Het grootste probleem is de stress, waardoor de bokser z'n aandacht niet bij de wedstrijd kan houden."

Na een verloren wedstrijd

George Foreman over verliezen: "Geef nooit toe dat je verloren hebt - kijk naar de toekomst." Probeer je prestatie eerlijk te beoordelen en leer van je vergissingen. Het spreekt vanzelf dat het moeilijk is om te accepteren dat je verloren hebt, maar een echte bokser doet ook uit een verloren wedstrijd ervaring op, en zal van deze ervaring gebruik maken om uiteindelijk de overwinning te behalen."

**PERSOONLIJKE GEGEVENS
EN INTERESSANTE FEITEN**

NAAM: George Edward Foreman

GEBOORTE DATUM: 1/10/49

GEBOORTEPLAATS: Marshall Texas

ZIJN WERK OVERDAG: Vader, echtgenoot, predikant van de Lord Jesus Christ kerk.

WOONPLAATS: Houston, Texas

HOBBY'S: Het boerenbedrijf, vissen, jagen, antieke horloges verzamelen.

GEZINSLEVEN: George Foreman is getrouwd en heeft negen kinderen.

WAT HET MEEST VOOR HEM BETEKENT: Zijn kinderen, zijn vrouw en het feit dat hij het kampioenschap zwaargewicht boksen herwonnen heeft.

AANTAL GEWONNEN/VERLOREN WEDSTRIJDEN: 74-4

FAN CLUB: P.O. Box 14267
Humble, Texas 77347