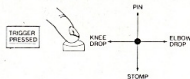


1.10 Opponent flat on the canvas



If your opponent is on the mat you may further attack him by stomping on him or delivering a well placed knee or elbow drop. If he looks as if he's in trouble you might try a turnbuckle fly (see 1.11). If you think he's weak enough to pin push the joystick forward to reinforce the pin.

1.11 Turnbuckle fly



Standing in any of the four corners and pressing your trigger will initiate the turnbuckle fly, the most glamorous of all wrestling manoeuvres. You will see your wrestler climb up the turnbuckle and wait, arms stretched, ready to pounce. Release your trigger and he will launch himself into the air, flying toward the centre of the ring. If contact is made, whether your opponent be flat on the mat or standing upright, this can devastate your oppon-

ent, but if you miss you can really hurt yourself. Also be wary of opponents lying on the mat as they could be faking, ready to jump away at the last moment.

1.12 What to do in a compromising position

(the joystick jiggle)

Whenever you're caught in a hold such as a headlock you might jiggle your joystick to frustrate your opponent's dastardly intentions. Simply move your joystick up and down or side to side as fast as you can.

1.13 Breaking a pin

to throw your opponent when he's pinning you move your joystick forward and back (in other words try to get up).

1.14 Getting up from the mat

You may use the joystick jiggle to try and regain control but you must press the trigger to stand up. You may stay down as long as you like i.e. fake it, by not pressing your trigger.

Advanced players tips

Power moves

Power moves are those employing lifts such as body slams, suplexes and piledrivers. In these moves maximum damage to your opponent can be achieved by releasing the trigger when it looks like your wrestler is letting go of his opponent.

LIST OF MOVES IN "ROCK 'N WRESTLE"

AEROPLANE SPIN - Like the propeller of an aeroplane the helpless victim is spun around and around.

ARMSPIN - Another spin but this time it takes place on the mat before the victim is flung onto the ropes.

ARM TWIST - Designed to really get your opponent tangled up.

ATOMIC DROP - The victim is lifted up then driven feet first into the canvas.

BACK BREAKER - More devastating than the Atomic Drop. This time the victim's spine is rearranged by his attackers knee.

BODY SLAM - From a great height your poor opponent is splattered onto the canvas.

CLOTHES LINE - the hapless victim is hung out to dry by an extended forearm.

DROP KICK - This time the attacker mistakes his opponent's head for a football as he lets fly.

ELBOW DROP - First a wind up then the attacker drops his elbow from a great height onto his victim

FLYING BODY PRESS - The attacker catapults his body at the victim as if fired from a cannon.

FOREARM JOLT - A forearm blow to the head.

FULL NELSON - A strength move enforced from the rear.

HEADBUTT - A hard head is always useful weapon against an unsuspecting opponent.

HEADLOCK - Applied from the front this manoeuvre gives the attacker control over his victim.

KICK - A sneaky kick in the stomach can have the desired effect.

KNEE DROP - A well placed knee drop will do wonders for an opponents looks.

KNEE STRIKE - This manoeuvre can double any opponent up.

MAD CHARGE - Simple but effective, just run straight at your opponent like a mad bull.

PILE DRIVER - A totally awesome move, the poor victim is drilled head first into the canvas.

PIN - This is what its all about, keep that man covered for a count of three.

REVERSE SUPLEX - A beautiful move, the victim is flipped right up and over like an inverted pendulum.

STUMP - Put the boot in while the man is down.

SUPLEX - A graceful way to help your opponent to the canvas.

TURNBUCKLE FLY - Like a falcon you hover ready to swoop on an unsuspecting prey.

THE WRESTLERS HALL OF FAME



LORD TOFF

The most dangerous wrestler in the world today. Lord Toff traces his lineage back to an illegitimate son of James 1. As far as he is concerned the British Empire will come again and he'll do his part when the time comes. Lord Toff is a scientific wrestler - he knows all the moves.



BAD BARNEY TROUBLE

This masked man hails from parts unknown. He thrives on pain. Few wrestlers can take the kind of punishment this man has and still come back to fight and win. His favourite manoeuvre is the 'clothesline': 'I love to hear them choking - it gives me a real buzz.'



FLYING EAGLE

A bull blooded Apache brave with all the stealth and cunning of his ancestors. Flying Eagle prides himself on out-manoeuvring his opponents. His name reflects his ability to use the turnbuckle to devastating effect.



VICIOUS VIVIAN

Vivian is no sissy. With a name like that he quickly learnt to take care of himself in any situation. He cut his teeth on the terraces of Whitehard Lane and has been laying the boots in ever since.



MISSOURI BREAKER

This is one mean dude. His style is down and dirty. He gets his strength from throwing cows on his ranch back home in Texas. Watch out for his body slam.



L.A. BRUCE

Hails from tinsel town, a real performer in and out of the ring. Don't let him get behind you. 'When I've got 'em spinning over my head, I smash 'em into the canvas, it's like, wow, man.'



ANGRY ABDUL

Abdul is angry. Why? He's the youngest son of the most junior wife of one of the wealthiest sheiks in the Middle East. He's last in line for the inheritance. He likes to practise drilling for oil by driving his opponents' heads through the canvas.



MOLOTOV MICK

This one-eyed powerhouse has proven to be a force to be reckoned with. His skull is said to be more than two inches thick. At a recent training session he was seen to be smashing solid blocks of ice with his head. Warning - don't get on his blind side, it makes him angry!



REDNECK MCCOY

Redneck McCoy ('call me Red') has come to the big smoke to try his hand at 'wrassling'. Don't be fooled by his southern hospitality, - when he applies the atomic drop you'll feel like a fence post planted in the south forty.



GORGEOUS GREG

You are Gorgeous Greg, the blonde hero.

Published by
Melbourne House
Castle Yard House, Castle Yard,
Richmond, Surrey TW10 6TF
United Kingdom

96-100 Tope Street, South Melbourne 3205,
Victoria, Australia.

CREDITS:

Game concept - Gregg Barnett

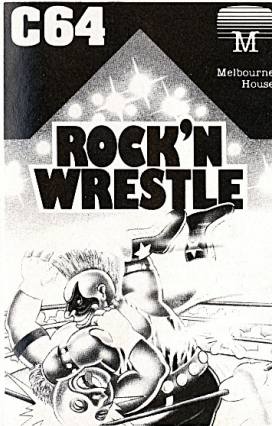
This game was designed and programmed by the
team of:

Gregg Barnett, Bruce Bayley, Cameron Duffy,
Damian Watharow

Additional programming -
Nigel Spencer, Andrew Pavlumanolakis

Graphics - Greg Holland
Music - Neil Brennan

WARNING: Infringement of copyright is a criminal offence. Copying, hiring, lending, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express written permission of Melbourne House Publishers Ltd. All Melbourne House products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.



Loading Instructions

1. Place the cassette in your Commodore data recorder and ensure that it is properly connected and that the tape is fully rewound.
2. Press PLAY on the data recorder.
3. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. The computer will now automatically start the data recorder and the program will load.
4. ROCK 'N' WRESTLE uses the 'PAVLODA' fast loading system and the entire 64K program will load into your computer in approximately 3 minutes. The program is loaded in short blocks to minimise loading errors. There are three border 'modes' used during the loading process:
FLASHING BORDER - Loading data
BLACK BORDER - Searching for data
WHITE BORDER - Loading error
If the border turns white during loading, just rewind the tape very slightly and press PLAY to continue loading.
5. Often, loading errors can be reduced by ensuring that the data recorder is as far away from your T.V. as possible.
6. In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the nearest office to you. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE.
(This notice does not affect your statutory rights).

Rock 'n Wrestle is the first truly 3 dimensional wrestling game, and is controlled entirely from the keyboard or joystick.

You are **Gorgeous Greg**, the tenth ranked contender for the World Championship Belt. Can you wrestle your way to the top?

Selecting Options

- F1:** Start Game
F3: Switch between 1 player and 2 player games
F5: Stop current game
F7: Switch between joystick and keyboard modes

One-player mode

Plug your joystick into the front port. Your wrestler, the one in the bottom right hand corner of the ring is the 10th ranked contender. Your task is to overcome all other contenders until you become world champion. You must pin each opponent within a time limit, without being pinned yourself. If the time expires you will lose the match by default. The final bout for the title has no time limit. The game can be started by pressing your trigger or by hitting the F1 key.

Two-player mode

The bottom wrestler is controlled by a joystick in the front port while the top wrestler is controlled from the rear port. Both players may choose a wrestler by moving their respective joysticks up or down and pressing their trigger when the wrestler of their choice appears.

The winner is the first player to pin his opponent twice within the given time limit. The game can be started by hitting the F1 key.

Using the keyboard:

The keyboard option has been included for users wishing to play this game without the joystick. The following keys are used:

Player 1 (Bottom Right)		Player 2 (Top Left)	
UP -	W	UP -	↑
DOWN -	X	DOWN -	↓
LEFT -	A	LEFT -	←
RIGHT -	D	RIGHT -	→
TRIGGER -	S	TRIGGER -	:

Playing the Game

Though looking at the demo game may have given you the impression that "Rock 'n Wrestle" is a complex game to play, nothing is further from the truth.

The simple rule to follow when controlling your wrestler is to watch carefully which direction he is facing. For example, if he is facing up screen then moving your joystick up would cause him to walk up. Moving your joystick down would cause him to walk backwards. Moving the joystick to the right would cause him to turn and walk to the right. To turn around (a 180 degree turn) you must either turn to the left twice or to the right twice.

All moves are centred around the direction in which your wrestler is facing. For example whenever you press the trigger and point in the

direction in which you are facing you will make a grab for your opponent (your arms will extend out). Pointing in the opposite direction combined with the trigger would cause you to arch back and kick at your opponent.

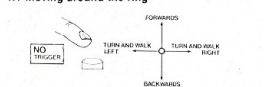
When thinking of what move you can do just look at the situation you are in and try what looks and feels natural.

E.g. headbutts, grabs, pins and slams are in a forward direction. Kick and lifts are backwards. Arm movements such as forearm jolts, elbow drops and clothes lines are to the left or right.

Practicing moves

The easiest way to practice all your moves is to go into 2 player mode. Your opponent will not make any move against you so you should be able to perfect any move. Details of the moves available in "Rock 'n Wrestle". In the following graphic representation of the available moves it is assumed your wrestler is facing upscreen.

1.1 Moving around the ring

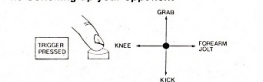


To do an about face turn left twice or turn right twice.

1.2 Running and bouncing off ropes

If you continue to walk in the same direction for a few steps you will begin to run. If you run into the ropes you can bounce off and gain extra momentum by reversing your joystick direction as your wrestler lunges into the ropes (you will see them bend outward).

1.3 Softening up your opponent



The lifted knee, the forearm jolt and the kick are softening up moves designed to sap your opponent's energy and provide an opening for a grab.

1.4 Grabbing your opponent

Pressing the trigger and pushing the joystick forward will result in your wrestler extending his arms. You may then try to grab your opponent by pulling back on the joystick.

If you are in range and have timed your move correctly, you will get hold of your opponent. If you are facing him head on you will put a front headlock on him. If you grab him from behind you will put him in a full nelson or if you grab him from either side you will have him in an armlock.

1.5 Arm lock and arm spin

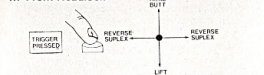
Having trapped your opponent in an armlock. You can then spin him by keeping your finger on the trigger and moving the joystick in a circular motion. To release him and throw him into the ropes simply take your finger off the trigger. Depending upon the strength of the spin he will go careering into the ropes and bounce off out of control. You can spin him faster by jiggling your joystick. Likewise he can counter and break free by out-jiggling you.

1.6 After throwing opponent into ropes



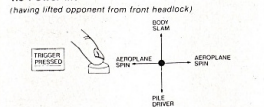
Pushing the joystick forward will launch you into a flying body press which, if successful, will see you pinning your opponent. Pull back and you will let loose with a very powerful drop kick. The clothes line is a very useful manoeuvre after your opponent has been bounced off the ropes. More often than not it knocks the air out of him and brings him to the canvas.

1.7 Front Headlock



Having grabbed your opponent whilst facing him, keep the trigger pressed. Pushing your joystick forward will stagger your opponent with a head butt. Moving the joystick to either side will result in a reverse suplex, one of the best looking moves in wrestling. By pulling back on the joystick you can try to lift your opponent above your head. This will succeed if you have sufficient energy and your opponent is not resisting too strongly (see 1.12). If you encounter resistance simply try again. You may catch your opponent off guard.

1.8 Power lift

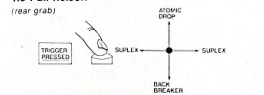


This is a very masterful position to be in as if played right your opponent is at your mercy. To aeroplane spin him move your joystick. You can increase the force of the spin by jiggling your

joystick. Likewise your opponent can counter by out-jiggling you. Release your trigger anytime to dump your opponent rather unceremoniously onto the canvas. Pushing your joystick forward will body slam him onto the mat. Like the aeroplane spin this will produce a very stunned opponent.

Pulling the joystick back will result in one of the most devastating but difficult moves in "Rock 'n Wrestle", the pile driver. Though few opponents recover from this neck breaking manoeuvre it is very susceptible to resistance. (See 1.12)

1.9 Full nelson



After having grabbed your opponent from behind, keep your finger on the trigger. A well executed suplex will have your opponent lying on the mat, gasping for breath. Pushing forward on the joystick will result in the atomic drop in which your opponent is driven feet first into the canvas. Even more devastating is the back breaker, a manoeuvre designed to rearrange your opponent's spine.

- Options de Sélection**
1. Placez la cassette dans votre magnétophone COMMODE et assurez-vous que tout est bien connecté et que la cassette est bien rembobinée.
2. Appuyez la touche PLAY sur le magnétophone.
3. Appuyez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP. L'ordinateur va maintenant mettre le magnétophone en marche automatiquement et le programme va être chargé.
4. ROCK 'N' WRESTLE utilise système de chargement rapide 'PAVLOD' et le programme 64K sera entièrement chargé dans votre ordinateur en 3 minutes environ. Le programme va être chargé en petites quantités afin de minimiser les erreurs de chargement. Trois différents types de bordures vont être utilisés durant le chargement.

BORDURE CLIGNOTANTE - Données de Chargement

BORDURE NOIRE - Recherche de Données

BORDURE BLANCHE - Erreur de Chargement

Si la bordure devient blanche au cours du chargement, veuillez rembobiner la cassette juste un petit peu, et appuyez la touche PLAY pour continuer le chargement.

5. Il est très souvent possible de réduire le nombre d'erreurs de chargement si vous veillez à ce que votre magnétophone soit le plus éloigné de votre TV.

Utilisation Du Clavier

Cette option est destinée aux joueurs qui préfèrent jouer de jeu sans le manche à balai. Les touches à utiliser sont les suivantes:

Vous êtes Gorgeos Greg, et vous êtes au 10^{ème} rang parmi les concurrents qui participent au Championnat Mondial de Lutte. Pouvez-vous lutter et gagner votre titre de Champion?

Rock 'n' Wrestle est le premier jeu de lutte véritablement en 3 dimensions. De plus, il est entièrement contrôlable à partir du clavier ou du manche à balai.

Vous êtes Gorgeos Greg, et vous êtes au 10^{ème} rang parmi les concurrents qui participent au Championnat Mondial de Lutte. Pouvez-vous lutter et gagner votre titre de Champion?

Options de Sélection

F1. Début du Jeu

F3. Sélection du nombre de joueurs (1 ou 2)

F5. Interruption du jeu en cours.

F7. Sélection entre Clavier et Manche à Balai.

Mondalités Pour Jeu Avec 1 Joueur

Veuillez brancher votre manche à balai dans le port de devant. Le lutteur qui se trouve en bas et à droite du ring est votre lutteur, celui qui est classé 10^{ème}. Votre tâche est de vaincre tous les autres participants et d'obtenir le titre de Champion. Vous devez plaquer au sol chacun de vos adversaires en un certain délai de temps, sans qu'aucun d'eux ne parvienne à vous plaquer au sol. Si le délai de temps expire, vous perdrez le match par forfait. L'assaut de lutte final qui conduit au titre de Champion n'a pas de limite de temps restrictive.

Modalités Pour Jeu Avec 2 Joueurs

Le lutteur du bas est contrôlé par un manche à balai dans le port de devant tandis que le lutteur du haut est contrôlé à partir du port arrière. Chaque joueur peut choisir un lutteur en actionnant son propre manche à balai soit vers le haut, soit vers le bas, ou en pressant sa manette lorsque le lutteur de son choix apparaîtra.

Le vainqueur sera le premier joueur qui réussira à plaquer son adversaire au sol par deux fois, et ce, dans le délai de temps imparti. Le jeu pourra débuter en pressant la touche F1.

Utilisation Du Clavier

Cette option est destinée aux joueurs qui préfèrent jouer de jeu sans le manche à balai. Les touches à utiliser sont les suivantes:

Vous êtes Gorgeos Greg, et vous êtes au 10^{ème} rang parmi les concurrents qui participent au Championnat Mondial de Lutte. Pouvez-vous lutter et gagner votre titre de Champion?

Vous êtes Gorgeos Greg, et vous êtes au 10^{ème} rang parmi les concurrents qui participent au Championnat Mondial de Lutte. Pouvez-vous lutter et gagner votre titre de Champion?

Regles Du Jeu

Si vous avez trouvé le jeu de démonstration compliqué et dur, ne vous découragez pas car ROCK 'N' WRESTLE n'est pas difficile du tout à jouer.

La règle de base à respecter lors du contrôle de votre lutteur, est de surveiller la direction dans laquelle il se trouve. Par exemple, si le lutteur fait face à l'écran, il suffit d'actionner votre manche vers le haut pour le faire avancer. Si vous actionnez votre manche vers le bas, le lutteur reculera. Le lutteur se tournera et se dirigera vers la droite si vous actionnez le manche vers la droite. Si vous voulez faire demi-tour (180 degrés), vous devrez actionner le manche vers la gauche deux fois, ou vers la droite deux fois, selon la direction où vous désirez aller.

Tous les mouvements dépendent de la direction dans laquelle le lutteur se trouve. Exemple: chaque fois que vous pressez la manette et que vous pointez dans la direction où vous vous trouvez, vous essaieriez d'empoigner votre adversaire (vos bras s'allongeraient). Si vous pointez dans la direction contraire et que vous pressez la manette, vous vous arquerez alors vers l'arrière et donnerez un coup de pied à votre adversaire.

Lorsque vous devez choisir un mouvement, il suffit de choisir le mouvement le plus approprié à la situation, et le plus naturel. Exemple: Coup de tête, empoignade plaquement au sol, et écrasement se font vers l'avant. Les coups de pied et les mouvement de soulèvement se font vers l'arrière. Les mouvements de bras tels que choc de l'avant-bras, coup de coude, et l'étendoir sont faits vers la droite ou la gauche.

Pratique des mouvements

Le meilleur moyen de pratiquer des mouvements divers est de vous entraîner sur le mode de jeu à 2 joueurs. En effet, votre opposant ne contrecarrera aucun de vos mouvements ce qui vous permettra de vous perfectionner.

1.4 Comment empoigner votre adversaire

Si vous pressez la manette et si vous poussez le manche à balai vers l'avant, les bras votre lutteur s'étendront vers l'avant, c'est alors que vous pourrez tenter d'empoigner votre opposant.

1.5 Clief de bras et rotation du bras

Une fois que vous tenez votre adversaire dans une clief de bras, vous pouvez ensuite le faire pirouetter si vous gardez votre doigt sur la manette et si vous faites pivoter le manche à balai sur lui-même. Si vous désirez le délivrer et l'envoyer dans les cordes, il vous suffit d'enlever votre doigt de la manette. Selon la force de la rotation, votre adversaire sera projeté dans les cordes avec violence et rebondira sans contrôle aucun.

1.6 Après avoir projeté votre adversaire dans les cordes et quand vous courez

1.7 Collier de force avant

Après avoir empoigné votre adversaire de face, veuillez presser la manette. Si vous poussez le manche à balai vers l'avant, votre opposant recevra un coup de tête qui le fera tituber.

Si vous poussez le manche sur les côtés, vous obtiendrez un suplex renversé, l'un des meilleurs mouvements de lutte.

Si vous poussez le manche vers l'arrière, vous pourrez soulever votre adversaire au-dessus de votre tête. Ce que vous pourrez faire si vous avez assez d'énergie et si votre adversaire n'est pas trop résistant. (Voir 1.12). En cas de résistance, il faut réessayer et vous arriverez peut-être à attraper votre adversaire à l'improviste.

1.8 Soulevement de force (après avoir soulevé votre adversaire à partir du collier de force avant)

Cette situation est une situation de domination qui vous permet d'avoir votre adversaire à votre merci. Si vous voulez lui faire une rotation d'avion, veuillez faire aller votre manche d'un côté à un autre, et si vous voulez arrêter ce mouvement, il vous suffit d'ôter votre doigt la manette et de laisser tomber votre adversaire sur le tapis sans aucune cérémonie.

Si vous poussez le manche vers l'avant, votre corps sera projeté contre votre adversaire, qui sera cloué au sol, si vous réussissez votre coup. Poussez le manche vers l'arrière et vous lâcherez prise et donnerez un violent coup de genou à votre adversaire.

1.9 Nelson Complet (empoignade par l'arrière)

Après avoir empoigné votre adversaire par derrière, ne relâchez pas la manette. Si vous réussissez à exécuter un beau suplex vous aurez votre adversaire au tapis, à bout de souffle.

Si vous poussez le manche vers l'avant, vous obtiendrez la goutte atomique, qui est lorsque votre adversaire est conduit dans le tapis par les pieds. Pire encore est le mouvement 'Briseur de dos' qui est destiné à arranger la colonne vertébrale de votre adversaire.

1.10 L'adversaire terrassé sur le tapis

Si votre adversaire est terrassé sur le tapis, vous pouvez continuer vos attaques soit en lui donnant des coups de pied et lui marcher dessus, soit des coups de coude ou de genou. Si votre adversaire semble en difficulté, vous pouvez tenter de faire un tourniquet (Voir 1.11). Si vous pensez qu'il est assez faible pour le plaquer, vous pouvez pousser le manche plus en avant afin de pouvoir l'empoigner plus fortement.

1.11 Tourniquet

Si votre lutteur se trouve dans l'un des quatre coins, et si vous pressez la manette, alors vous pourrez initier le vol du tourniquet, qui est la manœuvre de lutte la plus étonnante.

Vous verrez alors votre lutteur grimper sur le pilier d'un des coins et attendre, les bras étendus, prêt à se jeter sur ses adversaires. Si vous laissez aller la manette votre lutteur se lancera alors dans les airs, et s'envolera vers le centre du ring.

Si quelque contact se fait, que votre adversaire gise sur le tapis ou qu'il soit debout, ce mouvement peut détruire ce dernier complètement, par contre, si vous ratez votre adversaire, vous risquez de vous faire très très mal.

Méliez-vous aussi des adversaires qui gisent sur le tapis et qui pourraient vous faire des feintes, comme esquiver vos coups au dernier moment.

1.12 Que faire dans une situation compromettante (à l'aide du manche)

Chaque fois que vous serez pris dans un collier de force ou autre vous pourrez remuer votre manche à balai afin de contrecarrer les mauvaises intentions de vos adversaires. Le fait de remuer le manche à balai signifie de le pousser vers le haut ou vers le bas ou sur les côtés le plus rapidement possible.

1.13 Comment empêcher un attaquant de vous clouer au sol

Si vous voulez renverser un adversaire qui essaie de vous clouer au sol, c'est-à-dire si vous voulez vous relever, il suffit de pousser votre manche vers le haut et vers le bas.

1.14 Comment vous relever du tapis

Vous pouvez remuer le manche pour reprendre contrôle, mais pour retourner en position debout, vous devez presser la manette. Vous pouvez rester sur le tapis tant qu'il vous plaira... il ne dépend que de vous de presser la manette ou non.

Conseils Pour Joueurs Plus Avancés

Les mouvements de force sont ceux qui utilisent les mouvements de soulèvement tels que 'l'écrasement du corps', 'les suplex' et 'le pieu enfoncé'. Si vous relâchez votre manette lorsqu'il semble que votre lutteur lâche prise de son adversaire, c'est alors que le plus de dommages peut être fait.

Liste Des Mouvements Divers De 'Rock 'n' Wrestle'

Rotation D'Avion: Mouvement qui fait que l'infortunée victime tourne et tourne, telle une hélice d'avion.

Rotation Du Bras: Autre mouvement de tournement qui cette fois-ci a lieu sur le tapis du ring, avant que la victime ne soit envoyée dans les cordes du ring.

Torsion Du Bras: Mouvement spécialement conçu pour complètement enchevêtrer votre ennemi.

Goutte Atomique: La victime est soulevée et renvoyée sur le tapis, les pieds d'abord.

Briseur De Dos: C'est même pire que la GOUTTE ATOMIQUE. Cette fois-ci, c'est la colonne vertébrale de la victime qui se voit arrangée par les genoux de son attaquant.

Ecrasement Du Corps: Votre pauvre adversaire va être par ce mouvement, envoyé d'une certaine hauteur sur le tapis où il va s'écraser.

Etendoir: La victime sans défense va être étendue sur une corde à linge par un avant-bras rallongé.

Coup Tombe: Cette fois-ci, l'attaquant va prendre la tête de son adversaire pour un ballon de football qu'il va frapper avec force.

Coup De Coude: Après quelques mouvements dans le vide, l'attaquant va enfoncer son coude dans sa victime couchée face contre terre.

Coup D'Envoi Du Corps: L'attaquant va catapulter son propre corps sur la victime, avec la force d'un canon.

Choc De L'Avant-Bras: Coup douloureux de l'avant-bras porté sur la tête.

Nelson Complet: Mouvement de force donné par derrière.

Coup De Tête: Il est utile d'avoir la tête dure contre un adversaire peu méfiant.

Collier De Force: Ce mouvement est conduit de face ce qui assure à l'attaquant un contrôle total de la situation.

Coup Traître: Ce coup traître dans l'estomac a l'effet attendu.

Coup De Genoux: Un Coup de genoux bien placé garantit de faire des merveilles sur l'apparence de l'adversaire.

COUP DUR - Lorsque votre adversaire se trouve au sol, donnez lui un coup de pied violent.

Attaque Du Genou: Mouvement qui fait tout adversaire se plier en deux.

Charge Folle: Simple mais efficace, il suffit de foncer sur votre adversaire comme un taureau enragé.

Pieu Enfoncé: Ce coup est horrible, en effet, la victime est enfoncée tête première dans le tapis.

Plaquement Au Sol: Voilà... comptez jusqu'à trois et couvrez cet homme ainsi jusqu'à 3.

Suplex Renversé: C'est un beau coup, la victime est secouée de tous les côtés, comme un pendule renversé.

Suplex: C'est un bon moyen d'envoyer votre adversaire sur le tapis.

Tourniquet: Tel un faucon, vous planez au dessus de votre proie non méfiant prêt à fondre sur elle.

Publié par Melbourne House

Castle Yard House, Castle Yard
Richmond, Surrey TW10 6TF Royaume Uni

Programation additionnelle - Nigel Spencer

Graphismes - Greg Holland
Musique - Neil Brennan

AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement illégal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine et sans l'autorisation expresse de la Société Melbourne House Publishers Ltd.

Tous les produits de Melbourne House sont vendus et soumis à nos conditions de vente, dont vous pouvez obtenir une copie sur demande.

LORD TOFF

Il est le lutteur le plus digne du monde entier. Il descend d'après son arbre généalogique, d'un tantôt glorieux de James I D'après lui, l'Empire Britannique n'existerait un jour, et alors, il jouera le rôle qui lui est destiné. Lord Toff est un lutteur scientifique qui connaît tous les mouvements.

BAD BARNEY TROUBLE

Cet homme masqué vient de nuit ne sait d'où il prend plaisir à souffrir. Peu de lutteurs peuvent supporter autant que celui-ci peut supporter. Cependant, il revient toujours à la charge pour battre et vaincre. Son coup favori est celui de "l'Etendoir", d'autre les amène à l'arrangement, en fait, j'allais par.

FLYING EAGLE

Un Indien Apache au sang de guerrier, courageux possédant la ruse et la fureur des ses ancêtres. Flying Eagle peut se vanter de son adresse à contrecarrer les manœuvres de ses adversaires. Son nom sert à indiquer qu'il est très bon au mouvement du Tourniquet, et qu'il est capable même des résultats dévastateurs.

VICIOUS VIVIAN

Mac Coy Cou Rouge l'Appelant Rouge est venu dans le "Vide" pour essayer à la lutte. Ne vous laissez pas tromper par son apparence, lorsqu'il a recours à la goutte atomique, vous aurez l'impression d'être un poteau planté dans le cambrousse.

MISSOURI BREAKER

Il est posséder et vain. Son style est de remuer tout et aller d'un endroit à l'autre au Texas, à envoyer ses vaches sur son ranch. Attention, il excelle dans le coup "Ecrasement du Corps".

GORGEOUS GREG

ECUUS des le lutteurs Gorgeous Greg, le héros blond.

AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement illégal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine et sans l'autorisation expresse de la Société Melbourne House Publishers Ltd.

Tous les produits de Melbourne House sont vendus et soumis à nos conditions de vente, dont vous pouvez obtenir une copie sur demande.

BRUCE DE LOS ANGELES

Il vient de cette ville bruyante, où il a eu maintes occasions de monter ses talents de lutteur sans besoin d'un ring. Ne le laissez pas agir dans votre dos. Lorsque les lés tourneront au-dessus de sa tête, il les fera ensuite s'écraser comme le tapis. C'est du vrai de vrai.

COLEREUX ABDUL

Abdul est en colère. Pourquoi? parce qu'il est le dernier fils de la plus jeune femme de l'un des chefs les plus riches du Moyen-Orient. Et Abdul est le dernier en ligne pour l'héritage. Il aime s'entraîner au forage pétrolier en prélevant le mouvement d'entraînement de la tête de ses adversaires dans le tapis.

MICK MOLOTOV

Cette force de la nature borène a prouvé que personne ne doit douter de son pouvoir. On dit que son crâne une épaisseur d'environ 5 cm. Lors d'une récente séance d'entraînement, il paraît qu'il a amusé à briser des blocs de glace avec sa tête.

Attention! Ne restez pas sur son côté aveugle, cela le rend fou furieux.

MAC COY COU ROUGE

Mac Coy Cou Rouge l'Appelant Rouge est venu dans le "Vide" pour essayer à la lutte. Ne vous laissez pas tromper par son apparence, lorsqu'il a recours à la goutte atomique, vous aurez l'impression d'être un poteau planté dans le cambrousse.

GORGEOUS GREG

ECUUS des le lutteurs Gorgeous Greg, le héros blond.

AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement illégal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine et sans l'autorisation expresse de la Société Melbourne House Publishers Ltd.

Tous les produits de Melbourne House sont vendus et soumis à nos conditions de vente, dont vous pouvez obtenir une copie sur demande.

AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement illégal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine et sans l'autorisation expresse de la Société Melbourne House Publishers Ltd.

Tous les produits de Melbourne House sont vendus et soumis à nos conditions de vente, dont vous pouvez obtenir une copie sur demande.

Auflade-Instruktionen

- Legen Sie die Kassette in Ihren Commodore Daten-Recorder ein und stellen Sie sicher, dass sie vollkommen zurückgespult ist.
- Drücken Sie auf dem Daten-Recorder die Taste PLAY.
- Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN STOP. Der Computer schaltet den Daten-Recorder automatisch ein und das Programm lädt sich auf.
- ROCK 'N' WRESTLE verwendet das PAVLODA Schnellauflade-System und das gesamte 64K Programm wird in ca. 3 Minuten in Ihrem Computer aufgeladen. Das Programm wird in kurzen Blöcken aufgeladen, um die Fehler beim Aufladen auf ein Mindestmass zu reduzieren. Während des Aufladens werden drei verschiedene Arten von Begrenzungen verwendet:
BLITZARTIG AUFLEUCHTENDE - BEGRENZUNG - Aufladen von Daten
SCHWARZE BEGRENZUNG - Suchen nach Daten
WEISSE BEGRENZUNG - Fehler beim Aufladen
Wenn die Begrenzung während des Aufladens weiss wird, lassen Sie das Band etwas zurücklaufen und drücken Sie die Taste PLAY, um mit dem Aufladen weiterzufahren.
- Oft können Fehler beim Aufladen reduziert werden, wenn man sicherstellt, dass der Daten-Recorder so weit wie möglich vom Fernseher entfernt steht.

Rock 'n' Wrestle ist das erste wirklich 3-dimensionale Ringkampf-Spiel. Er wird ausschliesslich mit der Tastatur oder dem Steuerknüppel kontrolliert.

Sie sind Gorgeous Greg - der an zehnter Stelle stehende Kämpfer für den Weltmeisterschafts-Gürtel. Können Sie sich an die Spitze ringen?

Wahlmöglichkeiten

- F1. Beginnen Sie das Spiel
F3. Schalten Sie das Spiel für einen oder zwei Spieler ein.
F5. Halten Sie das derzeitige Spiel an.
F7. Treffen Sie Ihre Wahl zwischen dem Steuerknüppel und der Tastatur.

Spiel für einen Spieler

Stecken Sie Ihren Steuerknüppel in den vorderen Anschluss. Ihr Ringkämpfer, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der an zehnter Stelle stehende Kämpfer. Ihre Aufgabe ist es, alle anderen Kämpfer zu besiegen bis Sie zum Weltmeister werden. Sie müssen jeden Gegner innerhalb einer begrenzten Zeit am Boden festhalten ohne selbst am verlieren Sie das Spiel wegen Nichtantretens. Beim Endkampf für den Titel gibt es keine Zeitgrenze. Das Spiel kann durch Drücken Ihres Schalters oder durch einen Schlag auf die F1 Taste gestartet werden.

Spiel für zwei Spieler

Der untere Ringkämpfer wird durch einen Steuerknüppel im vorderen Anschluss kontrolliert, während der obere Ringkämpfer vom hinteren Anschluss aus kontrolliert wird. Beide Spieler können sich einen Ringkämpfer durch Aufwärts- oder Abwärtsbewegen ihrer jeweiligen Steuerknüppel wählen und auf ihren Schalter drücken, wenn der Ringkämpfer ihrer Wahl erscheint. Der Gewinner ist derjenige, der seinen Gegner zwei Mal innerhalb der vorgeschriebenen Zeit am Boden festhält. Das Spiel kann durch einen Schlag auf die F1 Taste gestartet werden.

Verwenden der Tastatur

Die Möglichkeit, mit der Tastatur zu spielen wurde für Benutzer, welche dieses Spiel ohne den Steuerknüppel spielen möchten, mit eingeschlossen.

Die nachstehenden Tasten werden dabei verwendet:

Spieler 1 (Rechts unten)	Spieler 2 (Links oben)
Nach Oben - W	Nach oben - A
Nach unten - X	Nach unten - S
Links - A	Links - S
Rechts - D	Rechts - S
Schalten - S	Schalten - S

Das Spielen des Spiels

Obwohl Sie beim Vorspielen des Spiels möglicherweise den Eindruck gewinnen, dass 'Rock 'n' Wrestle' ein kompliziertes Spiel ist, so ist nichts unwahrer als das.

Eine einfache Regel, die Sie befolgen müssen, wenn Sie Ihren Ringkämpfer kontrollieren, ist sorgfältig zu beobachten, in welche Richtung er schaut.

Wenn er zum Beispiel den Bildschirm hinaufblickt, dann würde das Bewegen Ihres Steuerknüppels zur Folge haben, dass er sich nach oben bewegt. Durch Bewegen Ihres Steuerknüppels nach unten würde er rückwärts gehen.

Durch Bewegen Ihres Steuerknüppels nach rechts würde er nach rechts gehen. Um ihn zum Herumdrehen zu veranlassen (Drehung um 180 Grad), müssen Sie ihn entweder zwei Mal nach links oder zwei Mal nach rechts drehen.

Sämtliche Bewegungen richten sich nach der Richtung, in welche der Ringkämpfer schaut. Zum Beispiel, werden Sie jedes Mal, wenn Sie auf den Schalter drücken und in die Richtung zielen, in die Sie blicken, nach Ihrem Gegner greifen (Ihre Arme verlängern sich). Wenn Sie in die entgegengesetzte Richtung zielen, so wurde das zusammen mit dem Schalter zur Folge haben, dass Sie sich nach rückwärts bewegen und Ihren Gegner mit dem Fuss treten.

Wenn Sie sich überlegen, welchen Schritt Sie machen sollen, so sehen Sie sich einfach die Lage, in der Sie sich befinden an und versuchen Sie das zu tun, was natürlich wirkt und aussieht.

Z.B. Kopfstosse, Griffe, Festhalten und Schläge sind Vorwärtsbewegungen.

Fusstritte und Hochheben sind Rückwärtsbewegungen.
Armbewegungen wie z.B. Schläge mit dem Vorderarm, Fallenlassen der Ellbogen und Waschleinen sind Bewegungen nach links oder rechts.

Bewegungsübungen

Die einfachste Art und Weise, alle Ihre Bewegungen zu üben ist, das Spiel für 2 Spieler zu spielen. Ihr Gegner wird keinerlei Bewegungen gegen Sie vornehmen, was Ihnen die Möglichkeit geben sollte, jede Bewegung bis zur Perfektion zu üben.

Einzelheiten über die Bewegungen können 'Rock 'n' Wrestle' entnommen werden.

Bei der nachstehenden graphischen Darstellung über die möglichen Bewegungen, wird vorausgesetzt, dass Ihr Ringkämpfer den Bildschirm hinauf schaut.

1.1 Bewegungen im Ring herum



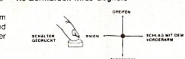
Um eine Kehrtwendung zu machen, drehen Sie zwei Mal nach links oder zwei Mal nach rechts.

1.2 Rennen und Abprallen von Seilen

Wenn Sie noch ein paar Schritte weitergehen, werden Sie anfangen zu rennen. Wenn Sie in die Seile rennen, können Sie abprallen und zusätzliche Stosskraft durch Umkehren der Bewegung Ihres Steuerknüppels, während Ihr Ringkämpfer sich auf die Seile stürzt, gewinnen. (Sie werden sehen, wie diese sich nach aussen biegen.)

Rennen gibt Ihnen die Möglichkeit zu gewaltigeren Bewegungen (s. 1.6).

1.3 Zermürben Ihres Gegners



Das hochgehobene Knie, der Schlag mit dem Vorderarm und der Fusstritt sind Bewegungen, die dazu bestimmt sind, die Kraft Ihres Gegners zu schwächen und die Gelegenheit zu einem Handgriff zu geben.

1.4 Greifen Ihres Gegners

Durch Drücken des Schalters und Vorwärtstossen des Steuerknüppels erzielen Sie, dass die Arme Ihres Ringkämpfers verlängert werden. Sie können dann versuchen, nach Ihrem Gegner zu greifen indem Sie den Steuerknüppel zurückziehen.

Wenn Sie in Reichweite sind und Ihre Bewegung zeitlich richtig eingeschätzt haben, können Sie Ihren Gegner fassen. Wenn Sie ihm genau gegenüberstehen, können Sie ihm eine Kopfgänge verabreichen. Wenn Sie von hinten nach ihm greifen, können Sie ihm einen vollständigen Nackenhebel versetzen. Wenn Sie gleich von welcher Seite nach ihm greifen, haben Sie ihn in einem Armschlussel.

1.5 Armschlussel und Verdrehen des Armes

Wenn Sie Ihren Gegner mit einem Armschlussel gefangen haben, können Sie ihn anschliessen den Arm verdrehen indem Sie Ihren Finger auf auf dem Schalter lassen und den Steuerknüppel nach links oder rechts führt zu einem umgekehrten Suplex, einer der am besten aussehenden Bewegungen beim Boxen.

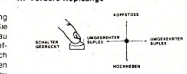
Durch Zurückziehen des Steuerknüppels können Sie versuchen, Ihren Gegner über Ihren Kopf hochzuheben. Das kann Ihnen gelingen, wenn Sie genügend Energie haben und Ihr Gegner keinen zu starken Widerstand leistet (s. 1.12).

1.6 Wenn Sie Ihren Gegner in die Seile geworfen haben (auch wenn Sie rennen)



Durch Vorwärtstossen des Steuerknüppels werden Sie durch die Luft fliegen, was, wenn es mit Erfolg durchgeführt wird, zum Festhalten Ihres Gegners führen wird. Ziehen Sie zurück und Sie werden ihn mit einem sehr wuchtigen Fusstritt loslassen. Die Waschleine ist eine sehr nützliche Manöver nachdem Ihr Gegner von den Seilen weggeschlagen worden ist. In den meisten Fällen bleibt ihm die Luft weg und er landet auf der Matte.

1.7 Vordere Kopfgänge



Nachdem Sie nach Ihrem Gegner gegriffen haben während Sie ihm gegenüberstehen, halten Sie den Schalter nach unten gedrückt. Wenn Sie den Steuerknüppel nach vorne drücken, wird Ihr Gegner durch einen Kopfstoss zum Taumeln gebracht. Die Bewegung des Steuerknüppels nach links oder rechts führt zu einem umgekehrten Suplex, einer der am besten aussehenden Bewegungen beim Boxen.

Durch Zurückziehen des Steuerknüppels können Sie versuchen, Ihren Gegner über Ihren Kopf hochzuheben. Das kann Ihnen gelingen, wenn Sie genügend Energie haben und Ihr Gegner keinen zu starken Widerstand leistet (s. 1.12).

Wenn Sie auf Widerstand stossen, versuchen Sie es einfach noch einmal. Vielleicht können Sie Ihren Gegner ergreifen, wenn er nicht auf der Hut ist.

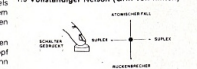
1.8 Kräftiges Hochheben (nachdem Sie Ihren Gegner aus der vorderen Kopfgänge gehoben haben).



Dies ist eine sehr meisterhafte Stellung, in der Sie sich befinden und wenn man sie richtig spielt, ist Ihr Gegner Ihnen ausgesetzt. Um ihn in der Flugzeugdrehung herumzudrehen, müssen Sie Ihren Steuerknüppel von der einen Seite auf die andere bewegen. Sie können den Schalter jederzeit loslassen, wodurch Ihr Gegner ziemlich sanft auf die Matte geworfen wird. Wenn Sie Ihren Steuerknüppel nach vorne stossen, wird er mit einem Schlag auf der Matte landen. Genauso wie die Flugzeugdrehung werden sie anschliessend einen sehr neidgeschmetterten Gegner vor sich haben.

Das Zurückziehen des Steuerknüppels führt zu einer der verheerendsten, jedoch schwierigen Bewegungen in 'Rock 'n' Wrestle', dem 'Mordschlag'. Obwohl sich sehr wenige Gegner von diesem halbbrückerischen Manöver erholen, ist es für Widerstand sehr geeignet. (s. 1.12).

1.9 Vollständiger Nelson (Griff von hinten)



Nachdem sie von hinten nach Ihrem Gegner

gegriffen haben, lassen Sie Ihren Finger weiterhin auf dem Schalter.

Nach einem gut ausgeführten Suplex liegt Ihr Gegner auf der Matte und schnappt nach Luft. Durch Vorwärtstossen des Steuerknüppels erreichen Sie den atomischen Fall, bei dem Ihr Gegner zuerst mit den Füssen auf die Matte fällt. Noch verheerender ist der Rückenbrecher, einer Manöver, bei dem das Rückgrat Ihres Gegners neu ausgerichtet werden muss.

1.10 Gegner flach auf der Matte



Während Ihr Gegner auf der Matte liegt, können Sie ihn ausserdem durch Stauchen angreifen oder indem Sie ihm einen gut platzierten Knie- oder Ellbogenfall versehen. Wenn er so aussieht, als sei er in Schwierigkeiten, so können Sie es mit einem Spannschraubentzug versuchen (s. 1.11). Wenn Sie der Meinung sind, dass er schwach genug ist, dass er verprügelt werden kann, so stossen Sie den Steuerknüppel nach vorne, um die Prügel zu verstärken.

1.11 Spannschraubentzug



Wenn Sie in irgendeiner der vier Ecken stehen und auf Ihren Schalter drücken, so wird Ihr Drucker den Spannschraubentzug, den glänzendsten aller Ringmanöver auslösen.

Sie werden sehen wie Ihr Ringkämpfer die spannschraube hinaufklert und mit ausgestreckten Armen zum Herunterfallen bereit ist. Lassen Sie Ihren Schalter los und er wird sich in

die Luft werfen und in Richtung Ringmitte fliegen. Wenn Sie mit ihm Kontakt bekommen, gleich ob Ihr Gegner flach auf der Matte liegt oder aufrecht auf der Matte steht, so kann dies Ihren Gegner vernichten, wenn er Ihnen aber entgeht, so können Sie sich wirklich wehtun.

Seien Sie ebenfalls auf der Hut vor Gegnern, die auf der Matte liegen, da diese sich verstellen könnten - bereit, im letzten Moment davonzuspringen.

1.12 Was sollen Sie in einer kompromittierten Lage tun können (Rütteln mit dem Steuerknüppel)?

Wenn immer Sie festgehalten werden, wie zum Beispiel in einer Kopfgänge, so können Sie mit Ihrem Steuerknüppel rütteln, um die heimtückischen Absichten Ihres Gegners zu verhindern. Bewegen Sie einfach, so schnell Sie können. Ihren Steuerknüppel nach oben und unten oder von einer Seite auf die andere.

1.13 Abbrechen des Festhaltens

Um Ihren Gegner umzuwerfen, wenn er Sie festhält und verprügelt, bewegen Sie Ihren Steuerknüppel vor- und rückwärts (mit anderen Worten, Sie versuchen, aufzustehen).

1.14 Aufstehen von der Matte

Sie können versuchen, mit dem Steuerknüppel zu rütteln, um zu versuchen, die Kontrolle wieder zu gewinnen. Sie müssen jedoch auf den Schalter drücken, um aufzustehen. Sie können unten bleiben, so lange Sie möchten, d.h. sich verstellen, indem sie einfach nicht auf den Schalter drücken.

Hinweise für fortgeschrittene Spieler

Gewaltige Bewegungen
Gewaltige Bewegungen sind solche, bei denen Hochheben und Körperschläge, Suplexe und 'Mordschläge' angewandt werden. Bei diesen Bewegungen kann Ihrem Gegner der allerhöchste Schaden zugefügt werden, wenn Sie den Schalter loslassen, wenn es den Anschein hat, dass Ihr Ringkämpfer seinen Gegner loslässt.

Flugzeugdrehung - Wie der Propeller eines Flugzeuges wird das hilflose Opfer ständig im Kreis herumgedreht.

Armdrehung - Eine weitere Bewegung, die dieses Mal jedoch auf der Matte durchgeführt wird, bevor das Opfer in die Seile geworfen wird. Verdrehen Des Armes - Dazu bestimmt, dass Ihr Gegner wirklich veredelt wird.

Atomischer Fall - Das Opfer wird hochgehoben und dann mit den Füssen zuerst auf die Matte geworfen.

Rückenbrecher - Noch verheerender als der Atomische Fall. In diesem Fall wird das Rückgrat des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

Körperschlag - Von einer grossen Höhe aus wird Ihr armer Gegner auf die Matte platzen lassen.

Waschleine - Das hilflose Opfer wird an seinem verlängerten Vorderarm zum Trocknen aufgehängt.

Falltritt - Dieses Mal verwechselt der Angreifende den Kopf seines Gegners mit einem Fussball, den er fliegen lässt.

Fallenlassen Des Ellbogens - Zuerst hebt er ihn nach oben und anschliessend lässt er seinen Ellbogen aus einer grossen Höhe auf sein flach hingestrecktes Opfer hinunterfallen.

Zerquetschen Mit Dem Fliegenden Körper - Der angreifer schleudert seinen Körper wie durch eine Kanone gefeuert auf das Opfer.

Schlag Mit Dem Vorderarm - Ein schmerzhafter Schlag mit dem Vorderarm auf den Kopf.

Vollständiger Nelson - Eine starke Bewegung, der von hinten kommt.

Kopfstoss - Ein harter Kopf ist immer eine nützliche Waffe gegen einen ahnungslosen Gegner.

Kopfgänge - Wenn es von vorne erfolgt, so gibt dieses Manöver dem Angreifer Kontrolle über sein Opfer.

Fusstritt - Ein heimlicher Tritt in den Magen kann die erwünschte Wirkung haben.

Kniestoss - Ein gut platzierter Kniestoss kann am Aussehen des Gegners Wunder wirken.

Knieschlag - Dieses Manöver kann jeden Gegner in die Knie zwingen.

Verrückter Angriff - Einfach, aber wirksam - rennen Sie einfach auf Ihren Gegner wie ein verrückter Stier zu.

Mordschlag - eine absolut furchteinflössende Bewegung, bei der das arme Opfer mit dem Kopf voraus in die Matte hineingestossen wird.

Festhalten - Das ist es, worauf es ankommt. Halten Sie den Mann fest bis man auf drei gezählt hat.

Umgekehrter Suplex - Eine wunderschöne Bewegung - das Opfer wird geradeaus nach

 LORD TOFF Der gefährlichste Ringkämpfer, den es heute auf der Welt gibt. Lord Toff kann seine Vorhaben bis zu einem unerwartlichen Schluss von Jacob T. zurückverfolgen. Seiner Meinung nach wird das nächste Mal nach wiederholtem Versuch und Irrtum, wenn er immer wieder zurück zum Kampf und zu gewinnen. Sein Lieblingsmanöver ist die Waschleine. Es ist für mich ein wahres Vergnügen, zu hören, wie sie erstickt. Es gibt mir einen netten Aufschwung.	 L.A. BRUCE Grunds aus Times Town. Er ist ein weltlicher Kämpfer, innerlich und äusserlich, des Rings. Passen Sie auf, dass er nicht hinter Ihnen steht. Wenn ich Sie über meinem Kopf herumwerfe, schmeisse ich Sie auf die Matte - das macht Spaß!
 BAD BARNEY TROUBLE Dieser markierte Mann schlägt aus unbekannten Orten zu. Er trägt durch Schmerzen auf. Es gibt wenige Ringkämpfer, die Bewegungen wie dieser Mann ausführen können und trotzdem können er immer wieder zurück zum Kampf und zu gewinnen. Sein Lieblingsmanöver ist die Waschleine. Es ist für mich ein wahres Vergnügen, zu hören, wie sie erstickt. Es gibt mir einen netten Aufschwung.	 ANGRY ABOL Aboul ist wütend. Warum? Er ist der jüngste Sohn der niedrigsten Frau eines der wohlhabendsten Betriebe im Mittleren Osten. Er steht für die Erschaffung seiner Stiefel. Er lebt es, nach ihm zu sehen, indem er die Köpfe seiner Gegner durch die Matte stösst.
 FLYING EAGLE Ein Apache mit Stolz - tapfer mit der Verantwortung und Schrecken seiner Vorfahren. Flying Eagle ist stolz darauf, seine Gegner auszuhemeln. Seine Name spiegelt seine Fähigkeit, den Spannschraubentzug auf vernichtende Weise anzuwenden.	 MOLOTOV MICK Dieser energiegelade Energiebündel hat sich als eine Macht erwiesen, mit der man rechnen muss. Man sagt, dass sein Schweiß über 5 cm dick ist. Bei einem wirklich stattgefundenen Training konnte man ihn dabei beobachten wie er die Explosivkraft seines Kopfes zerschmettert. Warnung: Kommen Sie nicht auf die Seite auf der er blind ist, es macht ihn wütend!
 VICIOUS VIVIAN Vivian ist ein Wächter. Mit einem solchen Namen sollte er rasch sich in jeder Situation zu verhalten. Er hat sich die Zeit, auf dem Zuschauererregnis, von Weltweitens aus und war seiner selbst am Ball.	 REDNECK MCCOY Redneck McCoy (nennen Sie mich Red) ist zum dicken Rauch gekommen, um sein Glück beim Ringen zu versuchen. Lassen Sie sich nicht von seinen süchtigen Gasen und Schlägen täuschen - wenn er seinen einarmigen Fall anwendet, fühlen Sie sich entschlossen wie ein Zaunpfahl, der in die Südwestküste Schottlands eingeworfen wurde.
 MISSOURI BREAKER Das ist ein schmerzhafter Geiss. Sein Stolz ist niedrig und schmerzhaft. Er bekommt seine Stärke, beim Herumwerfen von Kufen auf seiner Ranch zuhause in Texas. Sehen Sie vor seinem Körperschlag auf der Hut.	 GORGEOUS GREG Greg. Du bist prächtig - du blonder Held.