

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 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 opponent's 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 it's 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 I. 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 has no parts unknown. He knows 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 probes himself on out-maneuvering his opponents. His name reflects his ability to use the turnbuckle to devastating effect.



VICIOUS VIVIAN
Vivian is noissy. With a name like that he quickly learnt to take care of himself in any situation. He cut his teeth on the terraces of Whitehart Lane and has been laying the boots in ever since.



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



LA BRUCE
Hails from Bristol 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 is the youngest son of the most unjust wife of one of the wealthiest sheiks in the Middle East. He's fast in line for the inheritance. He likes to practice 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!



RENECK MCCOY
Redneck McCoy (I call me Red) has come to the big smoke to try his hand at wrestling. 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.

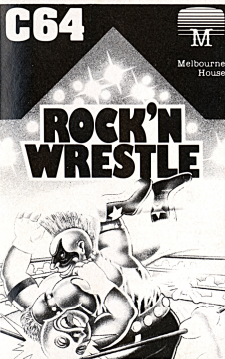


GORGEIOUS GREG
You are Gorgeous Greg, the blonde hero.

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 Pavlamanolakis
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.



Leading 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 errorIf 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 rear 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 -	A
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.

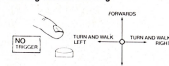
When thinking of what move you can do just look at the situation you are in and try what looks and feels natural.

E.g. headbutts, grabs, pins and slams are in a forward direction. Kick and lifts are backwards. Arm movements such as forearm jabs, 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

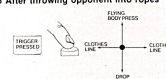
Pressing the trigger and pushing the joystick forward will result in your wrestler extending his arms. You may then try to grab your opponent by pulling back on the joystick.

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

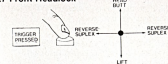
Having trapped your opponent in an armlock, you can then spin him by keeping your finger on the trigger and moving the joystick in a circular motion. To release him and throw him into the ropes simply take your finger off the trigger. Depending upon the strength of the spin he will go careering into 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.

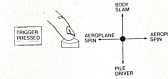
1.7 Front Headlock



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

(having lifted opponent from front headlock)



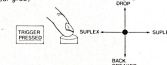
This is a very masterful position to be in as if played right your opponent is at your mercy. To aeroplane spin him move your joystick. You can increase the force of the spin by jiggling your

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

(rear grab)



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.

Aufgabe Instruktionen

- Legen Sie die Handgelenke in Ihre Kommoden-Daten-Recorder ein und stellen Sie sicher, dass sie vollkommen zurückgeklappt ist.
- Drücken Sie auf dem Daten-Recorder die Taste PLAY.
- Drücken Sie gleichzeitig die Taste SHIFT und den F1-Button. Der Computer schaltet den Daten-Recorder automatisch ein und das Programm läuft sich auf.
- ROCK, N WRESTLE verwendet das PALMCOA Sprachwahrnehmungssystem und das gesamte Soft-Programm wird in ca. 3 Minuten in Ihrem Computer aufgeführt. Das Programm wird in kurzen Blöcken aufgeführt, um die Fehler beim Ausfüllen auf ein Mindestmaß zu reduzieren. Während des Ausfüllens werden die verschiedenen Arten von Begrenzungen verwendet.

BLIZZARTIG AUFLAUCHENDE BEGRENZUNG: Auflagen von Daten-SCHWARZE BEGRENZUNG - Suchen nach WEISSE BEGRENZUNG - 1. Fehler beim Ausfüllen weiss wird lassen Sie das Band etwas zurückrollen und drücken Sie die Taste PLAY um mit dem Ausfüllen weiterzuarbeiten. Oft können Fehler beim Ausfüllen auftreten, wenn man schreift, dass der Daten-Recorder so weit wie möglich vom Fernsehgerät entfernt steht.

Rock in Wrestling ist die erste wirklich 3-dimensionale Ringkampf-Spiel. Es wird ausschließlich mit der Tastatur oder dem Steuerknüppel kontrolliert.

Sie sind Georges Grog - der älteste Ställe, stolche Kämpfer für den Weltmeisterschafts-Gürtel. Können Sie sich an die Schlagen?

Wichtigstechnen

F1 Beginnen Sie das Spiel

F3 Schalten Sie das Spiel für einen oder zwei Spieler ein

F5 Haben Sie das derzeitige Spiel an

SHIFT Treffen Sie Ihre Wahl zwischen dem Steuerknüppel oder der Tastatur

Speichern Sie Speichern Sie Ihren Steuereinstellungen in den unteren Anzeigebereich Ihres Ringkampf, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der älteste Spieler. Speichern Sie die Einstellungen in der unteren rechten Ecke des Rings, um sie zu ändern.

Speichern Sie Speichern Sie Ihre Steuereinstellungen in den unteren Anzeigebereich Ihres Ringkampf, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der älteste Spieler. Speichern Sie die Einstellungen in der unteren rechten Ecke des Rings, um sie zu ändern.

Speichern Sie Speichern Sie Ihre Steuereinstellungen in den unteren Anzeigebereich Ihres Ringkampf, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der älteste Spieler. Speichern Sie die Einstellungen in der unteren rechten Ecke des Rings, um sie zu ändern.

Speichern Sie Speichern Sie Ihre Steuereinstellungen in den unteren Anzeigebereich Ihres Ringkampf, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der älteste Spieler. Speichern Sie die Einstellungen in der unteren rechten Ecke des Rings, um sie zu ändern.

Speichern Sie Speichern Sie Ihre Steuereinstellungen in den unteren Anzeigebereich Ihres Ringkampf, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der älteste Spieler. Speichern Sie die Einstellungen in der unteren rechten Ecke des Rings, um sie zu ändern.

Spieler 1 (Rechts unten)

Nach Oben - W Nach unten - X Nach links - A Nach rechts - D Links - J Rechts - S Schalten

Spieler 2 (Links oben)

Nach oben - W Nach unten - X Nach links - A Nach rechts - D Links - J Rechts - S Schalten

Speichern Sie Speichern Sie Ihre Steuereinstellungen in den unteren Anzeigebereich Ihres Ringkampf, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der älteste Spieler. Speichern Sie die Einstellungen in der unteren rechten Ecke des Rings, um sie zu ändern.

Speichern Sie Speichern Sie Ihre Steuereinstellungen in den unteren Anzeigebereich Ihres Ringkampf, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der älteste Spieler. Speichern Sie die Einstellungen in der unteren rechten Ecke des Rings, um sie zu ändern.

Speichern Sie Speichern Sie Ihre Steuereinstellungen in den unteren Anzeigebereich Ihres Ringkampf, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der älteste Spieler. Speichern Sie die Einstellungen in der unteren rechten Ecke des Rings, um sie zu ändern.

Speichern Sie Speichern Sie Ihre Steuereinstellungen in den unteren Anzeigebereich Ihres Ringkampf, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der älteste Spieler. Speichern Sie die Einstellungen in der unteren rechten Ecke des Rings, um sie zu ändern.

Speichern Sie Speichern Sie Ihre Steuereinstellungen in den unteren Anzeigebereich Ihres Ringkampf, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der älteste Spieler. Speichern Sie die Einstellungen in der unteren rechten Ecke des Rings, um sie zu ändern.

Fussball und Hochziehen sind Rückwärtsbewegungen

1.2 Zermürben Ihres Gegners

Das hochgezogene Knie der Schlag mit dem Vorderarm und der Fustist sind Bewegungen, die durch die Luft fliegen, um die Kraft des Gegners zu schwächen und die Geschwindigkeit zu erhöhen. Handgürtel zu geben.

1.4 Greifen Ihres Gegners

Durch Drücken des Schalters und Vorwärtsbewegen des Steuerknüppels erkennen Sie, dass die Arme Ihres Ringkampfes verlängert werden. Sie können, ohne verletzten, nach Ihrem Gegner zu greifen und ihn den Steuerknüppel zurückgeben.

1.7 Vorderer Kopfschlag

Nachdem Sie nach Ihrem Gegner gegriffen haben, während Sie am gegnerischen, halten Sie den Schalter nach unten gedrückt. Wenn Sie den Steuerknüppel nach vorne drücken, wird Ihr Gegner durch einen Kopfschlag zum Taumeln gebracht. Die Bewegung des Steuerknüppels nach links oder rechts führt zu einem umhakenartigen Schlag, aber der am besten nachahmen Bewegungen kann durch Zurückziehen des Steuerknüppels gemacht werden. Sie können, ohne Ihren Kopf zu verletzen, Ihren Gegner mit Ihrer Faust schlagen. Das kann Ihnen genügen, wenn Sie genügend Energie haben und Ihr Gegner keine zu starken Widerstand leistet (s. 1.7).

1.8 Wenn Sie Ihren Gegner in die Seite greifen haben (auch wenn Sie rennen)

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 Kräftigen Hochziehen (nachdem Sie Ihren Gegner aus der vorderen Kopfschlag gehoben haben)

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

1.9 Kräftigen Hochziehen (nachdem Sie Ihren Gegner aus der vorderen Kopfschlag gehoben haben)

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

1.10 Gegner flach auf der Matte

Während Ihr Gegner auf der Matte liegt, können Sie ihn aushebeln durch stechen angelenken oder Elbogenstoß verwenden. Wenn Sie zuhause ist, als er in Schwärzungen gekommen Sie mit einem Spanndruckverfügen versuchen (s. 1.11). Wenn Sie der Meinung sind, dass es schwach genug ist, dass er verunglückt werden kann, so stellen Sie den Steuerknüppel nach vorne um die Projekt zu verhindern.

1.11 Spannschraubung

Wenn Sie in irgendeiner der vier Ecken stehen und auf Ihren Schalter drücken, so wird Ihr Gegner den Spannschraubung, um gegen-zurück auf Ringhaken auszuheben. Sie werden sehen, wie Ihr Ringkampf die spannschraubung hinaufklettern und mit ausgebreiteten Armen zum Heurückziehen bereit ist. Lassen Sie Ihren Schalter los, und er wird in die Luft werfen und in Richtung Ringseite fliegen. Wenn Sie mit ihm Kontakt bekommen, können Sie ihn leicht nach oben werfen. Nach einem gut ausgeführten Sprung liegt Ihr Gegner auf der Matte und schneidet nach Luft. Durch Vorwärtsbewegen des Steuerknüppels erreichen Sie den anstreichenden Fall. Bei dem Ihr Gegner zuerst mit den Armen auf die Matte fällt, noch weitergehend ist der Rückenbrecher, einer Manöver, bei dem das Hüftgürtel Ihres Gegners neu ausgerichtet werden muss.

1.12 Was können Sie in einer kompromittierten Lage tun können (Bleiben mit dem Steuerknüppel)

Wenn immer Sie festgehalten werden, wie zum Beispiel in einer Kopfzange, so können Sie in einer Lage auf die Matte gedrückt lassen. **Wuschelne:** Das halbfeste Opfer wird in seinem eigenen Vorwärtsschritt zum Frontalangriff führt. **Fahrlos:** Diesen Mal verwechseln der Angreifer den Kopf seines Gegners mit einem Fußball, den er fliegen lässt. **Fahrloslassen Das Elbogens:** Zuerst hebt er ihn hoch oben und anschließend lässt er seinen Elbogen aus einer grossen Höhe auf sein flach hinterlassen Opfer herunterfallen. **Zerquetschen Mit Dem Fliegenden Körper:** Der Spieler schneidet seinen Körper, wie durch **Schlag Mit Dem Vorderarm:** Ein schnelles Schlag mit dem Vorderarm auf den Kopf **Vollständiger Nelson:** Eine starke Bewegung der von hinten kommt. **Kopfschlag:** Ein harter Kopf auf immer eine ruckartige Waffe gegen einen ahnungslosen Gegner. **Kopfschlag:** Wenn es von vorne erfolgt, so gibt dieses Manöver dem Angreifer Kontrolle über den Kopf. **Flareit:** Ein ruckartige Tritt in den Magen kann die erzwungene Wirkung haben. **Kniehoch:** Ein gut gewarmer Knieball kann am Ansehen des Gegners Wunder wirken.

1.13 Abbrechen des Festhaltens

Um Ihren Gegner zu zerlegen, wenn er Sie festhält und verpackt, bewegen Sie Ihren Steuerknüppel vor- und rückwärts mit anderen Worten, Sie erschauen, aufzubrechen.

1.14 Aufheben von der Matte

Sie können versuchen, mit dem Steuerknüppel zu rennen, um zu versuchen, die Kontrolle wieder zu gewinnen. Sie müssen jedoch auf Ihren Schalter drücken, um aufzubrechen. Sie können nicht bleiben, so lange Sie möchten, ein sich vorstellen, wie einfach nicht auf den Schalter drücken.

1.15 Vollständiger Nelson (Griff von hinten)

Wenn Sie in irgendeiner der vier Ecken stehen und auf Ihren Schalter drücken, so wird Ihr Gegner den Spannschraubung, um gegen-zurück auf Ringhaken auszuheben. Sie werden sehen, wie Ihr Ringkampf die spannschraubung hinaufklettern und mit ausgebreiteten Armen zum Heurückziehen bereit ist. Lassen Sie Ihren Schalter los, und er wird in die Luft werfen und in Richtung Ringseite fliegen. Wenn Sie mit ihm Kontakt bekommen, können Sie ihn leicht nach oben werfen. Nach einem gut ausgeführten Sprung liegt Ihr Gegner auf der Matte und schneidet nach Luft. Durch Vorwärtsbewegen des Steuerknüppels erreichen Sie den anstreichenden Fall. Bei dem Ihr Gegner zuerst mit den Armen auf die Matte fällt, noch weitergehend ist der Rückenbrecher, einer Manöver, bei dem das Hüftgürtel Ihres Gegners neu ausgerichtet werden muss.

1.16 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.17 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.18 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.19 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.20 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.21 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.22 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.23 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.24 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.25 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.26 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.27 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.28 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.29 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.30 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

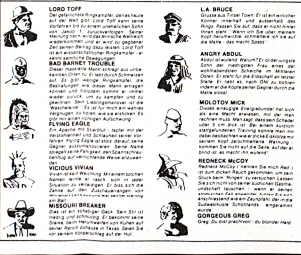
1.31 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.32 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.33 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.34 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.35 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.



1.36 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.37 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.38 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.

1.39 Rückenbrecher: Nach weitergehend als der Anstreichende Fall in diesem Fall wird das Hüftgürtel des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet.