

ROCK'N'WRESTLE (C64)

Copyright/Herausgeber: Melbourne House, Spielkonzept: Gregg Barnett, Entworfen & programmiert von: Gregg Barnett, Bruce Bayley, Cameron Duffy & Damian Watharow, Zusätzliche Programmierung: Nigel Spencer & Andrew Pavlumanolakos, Grafiken: Greg Holland, Musik: Neil Brennan, Erscheinungsjahr: 1986, Genre: Wrestling, Anzahl der Spieler: 1 oder 2

EINFÜHRUNG

Rock'n Wrestle ist das erste wirklich dreidimensionale Wrestling-Spiel, das ausschließlich über die Tastatur oder den Joystick gesteuert wird.

Sie sind Gorgeous Greg, der zehntplatzierte Anwärter auf den Weltmeisterschaftsgürtel. Können Sie sich an die Spitze ringen?

Auswahl der Optionen

- [F1]: Spiel starten
- [F3]: Umschalten zwischen 1-Spieler- und 2-Spieler-Spielen
- [F5]: Aktuelles Spiel beenden
- [F7]: Umschalten zwischen Joystick- und Tastaturmodus

Ein-Spieler-Modus:

Schließen Sie Ihren Joystick an den vorderen Anschluss an. Ihr Wrestler, derjenige in der rechten unteren Ecke des Rings, ist der zehntplatzierte Teilnehmer. Ihre Aufgabe ist es, alle anderen Kämpfer zu besiegen, bis Sie Weltmeister sind. Sie müssen jeden Gegner innerhalb eines Zeitlimits besiegen, ohne selbst besiegt zu werden. Wenn die Zeit abgelaufen ist, verlieren Sie den Kampf automatisch. Der letzte Kampf um den Titel hat kein Zeitlimit. Das Spiel kann durch Drücken des Auslösers oder durch Drücken der F1-Taste gestartet werden.

Zwei-Spieler-Modus:

Der untere Ringer wird mit einem Joystick im vorderen Anschluss gesteuert, während der obere Ringer über den hinteren Anschluss gesteuert wird. Beide Spieler können einen Wrestler auswählen, indem sie ihre jeweiligen Joysticks nach oben oder unten bewegen und den Auslöser drücken, wenn der Wrestler ihrer Wahl erscheint.

Der Gewinner ist der erste Spieler, der seinen Gegner innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits zweimal besiegt. Das Spiel kann durch Drücken der F1-Taste gestartet werden.

Das Spiel spielen:

Auch wenn das Demospiel den Eindruck erweckt hat, dass "Rock'n Wrestle" ein komplexes Spiel ist, so ist es doch nichts weiter als das Gegenteil.

Die einfache Regel, die Sie bei der Steuerung Ihres Wrestlers beachten müssen, ist, dass Sie genau darauf achten müssen, in welche Richtung er schaut. Wenn er zum Beispiel nach oben schaut, bewegt man den Joystick nach oben, damit er nach oben läuft. Wenn Sie den Joystick nach unten bewegen, läuft er rückwärts. Wenn Sie den Joystick nach rechts bewegen, dreht er sich um und geht nach rechts. Um sich umzudrehen (eine 180-Grad-Drehung), müssen Sie sich entweder zweimal nach links oder zweimal nach rechts drehen.

Alle Bewegungen richten sich nach der Richtung, in die Ihr Ringer blickt. Wenn Sie z. B. den Auslöser drücken und in die Richtung zeigen, in die Sie blicken, greifen Sie nach Ihrem Gegner (Ihre Arme strecken sich aus). Wenn du in die entgegengesetzte Richtung zeigst und den Auslöser drückst, beugst du dich zurück und trittst nach deinem Gegner.

Wenn du überlegst, welche Bewegung du machen kannst, schau dir einfach die Situation an, in der du dich befindest, und probiere aus, was natürlich aussieht und sich natürlich anfühlt. Kopfstöße, Haltegriffe, Pins und Slams gehen z. B. nach vorne. Tritte und Hebungen sind rückwärts gerichtet. Armbewegungen wie Unterarmstöße, Ellbogenstöße und Wäscheleinen sind nach links oder rechts gerichtet.

Bewegungen üben:

Am einfachsten können Sie alle Ihre Bewegungen im 2-Spieler-Modus üben. Ihr Gegner wird keine Bewegung gegen Sie ausführen, so dass Sie in der Lage sein sollten, jede Bewegung zu perfektionieren.

Details zu den in 'Rock'n Wrestle' verfügbaren Moves. In der folgenden grafischen Darstellung der verfügbaren Moves wird davon ausgegangen, dass Ihr Wrestler mit dem Gesicht nach oben auf dem Bildschirm steht.

1.1 Bewegen im Ring

Kein Auslöser

Vorwärts

Drehen und nach links gehen - Drehen und nach rechts gehen

Rückwärts

Um eine Kehrtwendung zu machen, drehe dich zweimal nach links oder zweimal nach rechts.

1.2 Laufen und von Seilen abprallen

Wenn du ein paar Schritte in dieselbe Richtung gehst, beginnst du zu laufen. Wenn du in die Seile läufst, kannst du abprallen und zusätzlichen Schwung gewinnen, indem du die Richtung deines Joysticks umkehrst, wenn dein Ringer in die Seile stürzt (DU wirst sehen, wie sie sich nach außen biegen).

1.3 Den Gegner aufweichen

Auslöser gedrückt

Greifen

Knie-Unterarm-Stoß

Kick

Das angehobene Knie, der Unterarmstoß und der Tritt sind Weichmacher, die die Energie des Gegners schwächen und eine Öffnung für einen Griff schaffen sollen.

1.4 Den Gegner packen

Wenn Sie den Auslöser drücken und den Joystick nach vorne schieben, streckt Ihr Ringer seine Arme aus. Sie können dann versuchen, Ihren Gegner zu greifen, indem Sie den Joystick

zurückziehen.

Wenn du dich in Reichweite befindest und deine Bewegung richtig getimed hast, kannst du deinen Gegner greifen. Wenn du ihm frontal gegenüberstehst, kannst du ihn in den Schwitzkasten nehmen. Wenn du ihn von hinten packst, nimmst du ihn in einen vollen Nelson, und wenn du ihn von einer Seite packst, hast du ihn in einem Armlock.

1.5 Armhebel und Armdrehung

Nachdem du deinen Gegner in einem Armlock gefangen hast. Sie können ihn dann drehen, indem Sie den Finger am Abzug halten und den Joystick in einer kreisförmigen Bewegung bewegen. Um ihn zu lösen und in die Seile zu werfen, nehmen Sie einfach den Finger vom Abzug.

Je nach Stärke der Drehung wird er in die Seile geschleudert und prallt unkontrolliert ab. Sie können ihn schneller drehen, indem Sie mit dem Joystick wackeln. Ebenso kann er kontern und sich befreien, indem er dich automatisch wackelt.

1.6 Nach dem Werfen des Gegners in die Seile Auslöser gedrückt

Flying Body Press

Clothes Line - Clothes Line

Drop Kick

Wenn du den Joystick nach vorne drückst, startest du eine fliegende Körperpresse, mit der du deinen Gegner festnageln kannst. Wenn du den Joystick zurückziehst, kannst du einen sehr kraftvollen Dropkick loslassen. Die Wäscheleine ist ein sehr nützliches Manöver, nachdem Ihr Gegner an den Seilen abgeprallt ist. In den meisten Fällen wird dem Gegner die Luft abgeschnürt und er geht zu Boden.

1.7 Vorderer Schwitzkasten Auslöser gedrückt

Kopfstoss

Umgekehrter Sulpex - Umgekehrter Suplex - Heben

Wenn Sie Ihren Gegner gepackt haben und ihm gegenüberstehen, halten Sie den Abzug gedrückt. Drücken Sie den Joystick nach vorne, um Ihren Gegner mit einem Kopfstoß zu taumeln. Bewegen Sie den Joystick zu einer der beiden Seiten, führt dies zu einem umgekehrten Suplex, einer der am besten aussehenden Bewegungen im Wrestling.

Wenn du den Joystick zurückziehst, kannst du versuchen, deinen Gegner über deinen Kopf zu heben. Dies wird gelingen, wenn Sie genügend Kraft haben und Ihr Gegner sich nicht zu stark wehrt (siehe 1.12). Wenn Sie auf Widerstand stoßen, versuchen Sie es einfach noch einmal. Sie können Ihren Gegner überrumpeln.

1.8 Powerlift (nachdem Sie den Gegner aus dem vorderen Schwitzkasten gehoben haben) Auslöser gedrückt

Body Slam

Aeroplane Spin - Aeroplane Spin

Pile Driver

Dies ist eine sehr meisterhafte Position, denn wenn Sie sie richtig ausführen, ist Ihr Gegner Ihnen ausgeliefert. Um ihn zu schleudern, bewegen Sie den Joystick. Durch Wackeln des Steuerknüppels können Sie die Kraft des Schleuderns erhöhen. Ebenso kann dein Gegner gekontert werden, indem er dich auswackelt. Lassen Sie den Auslöser jederzeit los, um Ihren Gegner ziemlich unsanft auf die Leinwand zu werfen. Wenn Sie den Joystick nach vorne drücken, wird er auf die Matte geschleudert. Wie bei der Flugzeugdrehung wird Ihr Gegner dadurch sehr betäubt.

Wenn Sie den Joystick nach hinten drücken, führen Sie eine der verheerendsten, aber auch schwierigsten Bewegungen in "Rock'n Wrestle" aus: den Pile Driver. Obwohl sich nur wenige Gegner von diesem halsbrecherischen Manöver erholen, ist es sehr anfällig für Widerstand. (Siehe 1.12)

1.9 Voller Nelson (Griff von hinten)

Auslöser gedrückt

Atomic Drop

Suplex - Suplex

Back Breaker

Nachdem Sie Ihren Gegner von hinten gepackt haben, halten Sie den Finger am Abzug. Bei einem gut ausgeführten Suplex liegt Ihr Gegner auf der Matte und schnappt nach Luft. Drücken Sie den Joystick nach vorne, um den Atomic Drop auszuführen, bei dem Ihr Gegner mit den Füßen zuerst auf die Matte gedrückt wird. Noch verheerender ist der Backbreaker, ein Manöver, bei dem die Wirbelsäule des Gegners umgedreht wird.

1.10 Gegner flach auf dem Boden

Auslöser gedrückt

Festhalten

Knee Drop - Elbow Drop

Stampfen

Wenn dein Gegner auf der Matte liegt, kannst du ihn weiter angreifen, indem du auf ihn eintrittst oder ihm einen gut platzierten Knee Drop oder Elbow Drop verpasst. Wenn es so aussieht, als wäre er in Schwierigkeiten, kannst du einen Turnbuckle Fly versuchen (siehe 1.11). Wenn du glaubst, dass er schwach genug für einen Pin ist, drücke den Joystick nach vorne, um den Pin zu verstärken.

1.11 Spannturmflug

Wenn Sie in einer der vier Ecken stehen und den Auslöser drücken, wird der Turnbuckle Fly ausgelöst, das glamouröseste aller Wrestling-Manöver. Sie werden sehen, wie Ihr Wrestler auf den Turnbuckle klettert und mit ausgestreckten Armen zum Angriff bereit ist. Lassen Sie den Auslöser los und er wird sich in die Luft erheben und in Richtung Ringmitte fliegen.

Bei einem Kontakt, egal ob Ihr Gegner flach auf der Matte liegt oder aufrecht steht, kann dies Ihren Gegner vernichten, aber wenn Sie ihn verfehlen, können Sie sich selbst schwer verletzen. Seien Sie auch vorsichtig bei Gegnern, die auf der Matte liegen, da sie vortäuschen könnten, im letzten Moment wegzuspringen.

1.12 Was tun in einer kompromittierenden Position (das Wackeln des Joysticks)

Immer wenn Sie in einem Griff wie einem Schwitzkasten gefangen sind, können Sie mit dem Joystick wackeln, um die heimtückischen Absichten Ihres Gegners zu vereiteln. Bewegen Sie Ihren Joystick einfach so schnell wie möglich nach oben und unten oder zur Seite.

1.13 Einen Pin brechen

Um Ihren Gegner zu werfen, wenn er gepinnt ist, bewegen Sie Ihren Joystick vor und zurück (mit anderen Worten: Sie versuchen aufzustehen).

1.14 Aufstehen von der Matte

Du kannst mit dem Joystick wackeln, um zu versuchen, die Kontrolle wiederzuerlangen, aber du musst den Abzug drücken, um aufzustehen. Sie können so lange unten bleiben, wie Sie wollen, d.h. es vortäuschen, indem Sie den Abzug nicht drücken.

Tipps für fortgeschrittene Spieler:

Power-Moves

Bei den Power-Moves handelt es sich um Hebefiguren wie Body Slams, Suplexes und Piledrivers. Bei diesen Moves kannst du den maximalen Schaden an deinem Gegner erreichen, indem du den Auslöser loslässt, wenn es so aussieht, als würde dein Wrestler seinen Gegner loslassen.

LISTE DER MOVES IN "ROCK'N WRESTLE":

AEROPLANE SPIN - Wie der Propeller eines Flugzeugs wird das hilflose Opfer hin und her gewirbelt.

ARMSPIN - Eine weitere Drehung, aber dieses Mal findet sie auf der Matte statt, bevor das Opfer in die Seile geschleudert wird.

ARM TWIST - Entwickelt, um den Gegner wirklich zu verwickeln.

ATOMIC DROP - Das Opfer wird hochgehoben und dann mit den Füßen zuerst in die Matte gestoßen.

BACK BREAKER - Noch verheerender als der Atomic Drop. Dieses Mal wird die Wirbelsäule des Opfers durch das Knie des Angreifers umgedreht.

BODY SLAM - Aus großer Höhe wird der arme Gegner auf die Leinwand geschleudert.

CLOTHES LINE - das unglückliche Opfer wird mit einem ausgestreckten Unterarm zum Trocknen aufgehängt.

DROP KICK - Diesmal verwechselt der Angreifer den Kopf seines Gegners mit einem Fußball, als er ihn fliegen lässt.

ELBOW DROP - Erst ein Aufziehen, dann lässt der Angreifer seinen Ellbogen aus großer Höhe auf sein Opfer fallen.

FLYING BODY PRESS - Der Angreifer katapultiert seinen Körper wie aus einer Kanone

abgefeuert auf sein Opfer.

FOREARM JOLT - Ein Schlag mit dem Unterarm gegen den Kopf.

FULL NELSON - Eine Kraftbewegung, die von hinten ausgeführt wird.

HEADBUTT - Ein harter Kopf ist immer eine nützliche Waffe gegen einen unachtsamen Gegner.

HEADLOCK - Dieses von vorne ausgeführte Manöver gibt dem Angreifer die Kontrolle über sein Opfer.

KICK - Ein hinterhältiger Tritt in den Magen kann den gewünschten Effekt haben.

KNEE DROP - Ein gut platzierter Kniestoß kann Wunder für das Aussehen des Gegners bewirken.

KNEE STRIKE - Dieses Manöver kann jeden Gegner doppelt treffen.

MAD CHARGE - Einfach, aber effektiv, einfach wie ein verrückter Stier direkt auf den Gegner zu rennen.

PILE DRIVER - Ein absolut genialer Move, bei dem das arme Opfer mit dem Kopf voran auf die Leinwand gebohrt wird.

PIN - Genau darum geht es, halte den Mann in Deckung und zähle bis drei.

REVERSE SUPLEX - Ein wunderschöner Move, bei dem das Opfer wie ein umgedrehtes Pendel nach oben geschleudert wird.

STOMP - Setzt den Stiefel ein, während der Mann am Boden liegt.

SUPLEX - Eine anmutige Art, den Gegner auf den Boden zu befördern.

TURNBUCKLE FLY - Wie ein Falke schwebst du, bereit, dich auf deine ahnungslose Beute zu stürzen.

Herausgegeben von
Melbourne Haus
Castle Yard House, Castle Yaro,
Richmond, Surrey TW10 6TF
Vereinigtes Königreich

96-100 Tope Street
South Melbourne 3205
Victoria, Australien

Credits:

Spielkonzept - Gregg Barnett

Dieses Spiel wurde entworfen und programmiert von einem Team bestehend aus:

Gregg Barnett, Bruce Bayley, Cameron Duffy, Damian Watharow

Zusätzliche Programmierung - Nigel Spencer, Andrew Pavlumanolakos

Grafik - Greg Holland

Musik - Neil Brennan

Übersetzt mit www.DeepL.com/Translator (kostenlose Version)