

El conjunto de competiciones más importantes del mundo recibe el nombre de GRAND SLAM. OMK lanza su nuevo videojuego brindando a todos los usuarios de PCW la oportunidad de jugar con los mejores tenistas.

Mediante menú de opciones es posible seleccionar el nombre y nacionalidad del jugador. Previamente al inicio de los encuentros se escoge el torneo a disputar. (FLUSHING MEADOW, ROLAND GARROS, WIMBLEDON, OPEN DE GSTAAD y OPEN DE ROMA).

En cada ocasión el ordenador selecciona un nuevo oponente. Los tenistas son 9 y representan a otros tantos países. (U.S.A., SUECIA, ESPAÑA, JAPON, U.R.S.S., R.F.A., ITALIA, FRANCIA, YUGOSLAVIA).

El programa muestra en pantalla las diferentes banderas de estos países.

Mediante opciones del menú se visualizan los jugadores con los países a los que representan y el circuito internacional de torneos que forma el GRAND SLAM.

Cabe destacar la fidelidad del programa a todas reglas del tenis. En los marcadores se indican las palabras:

IN : Cuando la pelota ha dado el primer bote en propio campo.

OUT : Cuando la pelota ha salido del terreno de juego.

NET : Cuando se ha tocado red.

FAULT : Se ha realizado un saque no válido.

DEUCE : Igualdad en el marcador.

ADVANTAGE : Se está resolviendo el JUEGO por puntos de ventaja.

TIE BREAK : Se está resolviendo el SET por 7º juego.

Asimismo va cambiando la zona de saque de forma alternativa. Una vez la pelota se halla en el suelo es recogida por uno de los recoge-pelotas.

La posición inicial para el saque y el movimiento de los recoge-pelotas se realiza de forma automática.

Para sacar sólo es preciso pulsar la barra espaciadora. Para devolver la pelota es preciso hallarse en su trayectoria y mirando al otro campo.

Es preciso familiarizarse con el manejo de la raqueta (TECLA MAYS) y combinarlo con la fuerza que aplicamos (TECLAS MAS, MENOS a ambos lados de la barra espaciadora).

Es más fácil evitar perder el tanto si nos quedamos atrás (al igual que ocurre en realidad).

Un buen consejo para vencer es acercarse a la red y sorprender conectando una bolea.

Al finalizar el partido se indica el vencedor. Si vence el jugador propio se muestra a la copa de campeón. Además aparece una nueva opción en el menú que nos muestra la copa y los torneos en que se ha conseguido.

PCW 8256-8512-9512

Para cargar el programa: reiniciar el ordenador con el disco de juego en la unidad de discos A.

Tras la aparición de las pantallas de presentación se carga y ejecuta el juego.

El sonido es utilizado sólo para los avisos acústicos.

MANEJO

F1 Conexión del sonido.

F3 Desconexión del sonido.

F5 - F7 Pulsándolas a un tiempo se reinicia el juego.

STOP Detiene el juego.

TECLAS DE CURSOR

Para realizar movimiento

BARRA ESPACIADORA:
