

MATCH POINT

(Punto del partido)

Para un SPECTRUM ZX

Sal a la cancha central y enfréntate con el mejor tenista de tu carrera.

Disfruta la excitación y tensión del tenis en la dramática simulación que TE COLOCA en la cancha central estirándote para alcanzar ese saque voleado desde la red e intentando pensar y maniobrar mejor que tu poderoso oponente.

Vista desde el puesto que ocupa el jugador. En 3-D. Puedes desafiar a tu oponente ordenador (o a otra persona) en el Open, hasta las finales, pero no esperes tenerlo fácil! Alternativamente, puedes sentarte en el borde de la silla y disfrutar de una impresionante representación de control y habilidad en el partido de exhibición.

Adaptable para joystick o teclado. Necesitarás dominar la "dejada", la "volea alta", el "golpe directo" y la "volea" como parte de tu repertorio de jugadas que deberían incluir el rescate de jugadas.

Sin embargo, no es suficiente una total competencia técnica. Estrategia y táctica son aspectos vitales en el tenis, y debes desarrollar tu sentido de la pelota y el conocimiento de la disposición de la cancha o pagar el precio. Comienza un arriesgado juego de ataque o quédate atrás y agota a tu oponente -la elección es tuya, pero no dejes que se te vaya la concentración-. Una vez que domines las habilidades y estrategia del juego, lo único que te queda es aspirar profundamente y salir a la cancha, delante de la multitud expectante...

EL CAMPEONATO

Te encuentras en la competición de individuales del campeonato más famoso del mundo, y tienes la opción de recoger tu raqueta en cualquiera de las siguientes etapas:

Cuartos de final: Para todos los niveles de experiencia.

Semi-finales: Requiere un buen control de la pelota, y reflejos rápidos.

Finales: La cima del éxito profesional. Sólo los mejores deberían desafiar al actual campeón del mundo, tu oponente, el ordenador.

PARTIDO DE EXHIBICION

Si prefieres quedarte sentado con fresas con nata, y observar como se esfuerzan los profesionales, selecciona la opción de "Exhibition Match" -pero, ¡Prepárate para sentarte en el borde del asiento! Este partido puede ser jugado por estrellas preseleccionadas del tenis, medianas, senior o las mejoras, según tus deseos.

INSTRUCCIONES DE OPERACION

El mando del jugador puede accionarse con joystick o teclado. Puedes usar el Sinclair Interface II, el Kempston Interface, y se incluye la opción de seleccionar las teclas de entrada en el teclado.

La dirección y la velocidad de la pelota vienen determinadas por la posición y movimiento del jugador y también por la coordinación del balanceo de la raqueta.

Por ejemplo: Puedes impartir velocidad extra, moviéndote hacia adelante mientras balanceas la raqueta. Si golpeas la pelota al final del balanceo, tendrá un efecto diferente al que produce al golpearla al principio de balanceo. Donde es apropiado, puedes cambiar la raqueta de mano pulsando la tecla SWING o el botón FIRE una vez.

Con la tecla H, interrumpes el juego, y lo cancelas con las teclas H y T simultáneamente.

CONTROL DE JOYSTICK

Mover a la izquierda:	I
Mover a la derecha:	P
Mover hacia arriba:	Q
Mover hacia abajo:	Z

Balancear la raqueta: B o cualquier tecla a la dcha. de B.

Para dos jugadores humanos:

	Jugador 1	Jugador 2
Mover a la izquierda	S	J
Mover a la derecha	D	K
Mover hacia arriba	1	0
Mover hacia abajo	Q	O
Balancear la raqueta	CASP SIHFT	SPACE

Estas definiciones pueden cambiarse la opción del programa "User defined keys"

PUNTUACION

La puntuación y las reglas adoptadas en este juego son las del tenis sobre hierba, y esta sección está dedicada a los que están familiarizados con el deporte del tenis.

Se realiza un juego cada 3 ó 5 SETS y el ganador es aquel que primero gana 2 ó 3 sets respectivamente.

Un set está formado de JUEGOS, siendo el ganador el primero en ganar 6 juegos y tener una clara ventaja de 2. Si la puntuación alcanza 6 juegos cada uno, se introduce un TIE-BREAK (desempate) para acabar el set, excepto en el set final, en el que se continua jugando hasta que un jugador logra una ventaja de dos juegos.

Los juegos se componen de PUNTOS y se ganan consiguiendo 4 puntos con una clara ventaja de 2 puntos. Se continua jugando hasta que un jugador tiene esa ventaja de dos puntos. La puntuación es la siguiente:

Cero puntos - love (nada)

1 punto - "15"

2 puntos - "30"

3 puntos - "40"

4 puntos - "Game" (juego)

Si ambos jugadores alcanzan "40", la puntuación se llama "deuce" (cuarenta iguales) y el ganador del siguiente Punto se dice que tiene la "ventaja". Si el mismo gana el punto siguiente, gana tambien el juego, teniendo dos puntos de ventaja. Si no es así, vuelven a "deuce" (cuarenta iguales). Los jugadores tienen SAQUE en juegos alternos dentro de un set, y alternan sacando en el primer juego de cada set. Los jugadores cambian de lado al final de todos los juegos impares.

TIE-BREAKS (Desempate) Consiste en puntos normales, (1, 2, 3...) y el ganador es el primero que llega a 7 puntos con una ventaja de dos puntos. Si esto no ocurre, continuan jugando hasta que se establece una ventaja de dos puntos.