

Tennis no Oji-Sama (Import) FAQ/Walkthrough (Spanish)

by ryuzaki

Updated to v1.0 on Dec 15, 2008

Tennisu no Ojisama (PSX)

=====
----Introduccion----
=====

Voy a ser muy concisa sobre algunos puntos importantes, asi que presten atencion:

-Solo intento marcar cuando aparecen determinadas conversaciones. Tener en cuenta que cuando marco la cantidad de juegos (o a veces puntos) para obtener determinada conversacion solo es un valor aproximado, ya que tendra mucho que ver quien es el que saca, la cantidad de estamina que tenga, etc.

-El asterisco nada mas marca quien gana en la serie. No es necesario tomarlo en cuenta.

-Los que estan entre parentesis nunca jugaron en la serie, y por lo tanto no hay conversaciones (que yo sepa).

-Faltan Muchas conversaciones.

-Estamina = Resistencia. Es la barra amarilla debajo de la cara de los personajes. Aparece tanto la palabra "stamina" en este tipo de juegos que termine castellanizandola. Perdon...

-Doble perdon por los acentos.

-Sobre como jugar al tenis, como es una cancha, etc. fijense en algun otro lado. Yo casi no se nada y lo poco que se lo aprendi de Ryoma. Como diria aquel famoso D.T., "la base 'sta" (sin "e").

En este walkthrough podran encontrar:

- 1)Controles basicos.
- 2)Las soluciones del Story Mode.
- 3)Un BONUS secreto.
- 4)Las soluciones de la Practica.
- 5)Pistas sobre las imagenes.
- 6)Aoi Jidai, otro secreto.
- 7)Lyrics de Aoi Jidai.
- 8)Las tecnicas ordenaditas.
- 9)Mi mail y otros.

=====
----Controles----
=====

Los cuatro tipos de tiro que se pueden hacer son:

Circulo - Flat Shot

Triangulo - Lob (lobbing), tambien le llaman "globo"

Equis - Slice Shot

Cuadrado - Top Spin

Para usar especiales se debe mantener apretado R1 y uno de estos shots.

El R1 tambien sirve para pasar rapido las conversaciones y para hacer los

Smash, apretando Flat+R1 durante un Smash Chance.

Para cambiar la formacion, o sea formation change, apretar L1 o L2. Sirve para desplazarse del back court hacia el front court(de aqui en mas ir a volley)o viceversa, muy util para cuando hay que hacer especiales como el Dunk Smash.

El boton de R2 sirve para cambiar de mano la raqueta durante el saque.

Unicamente para que lo utilice Ryoma, obvio.

La proteccion celeste la tiene en la izquierda, asi que no es dificil darse cuenta en que mano esta la raqueta...mas o menos...

Apretando Start el juego se pausa, y apretando Select aparece un cuadro con opciones.

Las opciones son: Vibracion ON/OFF
Voces ON/OFF
Sound Mode STEREO/MONOAURAL

=====
-----La Salvacion(EH?)-----
=====

Okay, empecemos con el Story Mode:

Kaidoh vs *Echizen

+En el primer juego perder un punto con el Snake Shot.
+En el segundo bajar la estamina de Echizen un tercio. Que calor...
+Ganar un punto pegando justo en la esquina.
+En el tercer juego, cuando la stamina de Echizen este baja (mas o menos a la mitad), Momo hablara. "Ha caido en su trampa".
+Bajar la stamina de Kaidoh a la mitad. Para mas o menos el cuarto juego habra una conversacion.
+Ganar el siguiente punto.
+Ahora Echizen podra usar el Buggy Whip Shot, obviamente hacer la tecnica.
+Intermedio de Kaidoh.

*Echizen vs Inui

+Ganar primer punto. O perderlo cuando Inui este en el front court, mejor.
+Perder primer juego.
+Cometer una falta al sacar.
+Perder segundo juego.
+Perder tercer juego => Imagen del Split Step
+Ganar primer punto del juego o out.
+Ganar segundo punto de este juego.
+Ganar cuarto juego, o sea que estarian 3-1.
+Cuando Ryoma cambie de mano, hacer el Twist Serve (R1+TopSpin) 2 veces seguidas.
+Intermedio de Inui.

*Seigaku vs Gyokurin

La primera vez:

+Ganar el primer juego solo con serves (hacer el Twist Serve con Ryoma) y despues perder. Si ganan hay una conversacion distinta.
+Solo perdiendo aparece el eye-catch...

En el torneo:

+Ah,Un. Deben devolver una pelota desde el medio de la cancha.
+Perder un punto cuando los dos contrincantes esten alineados en volley.

+Primero ganar 40-0 y despues perder un punto.
+Perder 2 juegos seguidos, mas o menos.
+Ganar los dos puntos siguientes con Momo.
+Y dos con Echizen.
+Ganar 6-2 =>Imagen de Momoshiro y Ryoma. Y otro intermedio.

Fuji-Kawamura vs *Ishida-Sakurai

+Perder un par de partidos y estara disponible el Tsubame Gaeshi de Fuji
(devolviendo un TopSpin con el frente de la raqueta, R1+Slice).
+Hacer el Tsubame Gaeshi.
+Ganar 4 partidos y perder 3. En el Break Chance (o sea, 40 a favor y quebrando
el saque...igual, Kawamura se va a poner a gritar "Break Chance"),devolver el
Hadoukyuu al mismo Ishida. =>Muchas imagenes.
+AHORA, si NO devuelven dos Hadoukyuu seguidos, Tachibana va a detener el
partido y darlo por terminado.
+Intermedio de Kawamura en el hospital.
+SI eligen ganar se puede ver un intermedio de Fuji mirando el pajarito, SOLO
DESPUES de desbloquear el Tsubame Gaeshi.

*Kikumaru-Ohishi vs Uchimura-Mori

+Perder un punto con Uchimura y Eiji en la zona de saque.
+Hacer varios acrobatic plays (en volley, R1+Lob o devolviendo un TopSpin
o Lob R1+TopSpin) despues de la lluvia. Hay 2 conversaciones; y aunque la
segunda es un tanto dificil, hay un secretito medio tonto. Si con el Acrobatic
apuntas al lado de Uchimura, se le ven junto con Mori solo los ojos.
De lo contrario -o sea del lado de Mori-, apareceran de la cintura para
arriba.

*Kaidoh vs Kamio

+Perder el primer punto del juego, despues de un tiempo.
+Perder punto usando Snakes.
+Bajar la estamina de Kamio y perder el juego.
+Hacer varios Snakes (R1+Slice, con el frente de la raqueta) y luego Kaido hara
un Boomerang Snake tambien con R1+Slice. En lo posible que no pegue en la red.
Hay mas conversacion si entra. =>Imagen e intermedio.
+Seguir la secuencia: 3-1, 4-1, 4-2, 5-2, 5-3. Ir a Match Point para Fudoumine;
luego ir a Deuce; perder un punto; ir a Deuce.
+OTRO intermedio si no hacen el Boomerang Snake...

*Echizen vs Ibu

+Hacer Twist Serves (R1+TopSpin en el saque) hasta que Ibu haga sus Kick Serves.
Con este saque perder algunos puntos. => Imagen (mada mada da ne)
+Ganar mas o menos 4 juegos y dejar que Ibu haga varios TopSpins y Slices.
Echizen perdiera de la misma manera algunos puntos y luego sufrira un accidente
(oops)=>2 imagenes.
+Pero... si se saltea la ultima parte hay un intermedio mas lindo (Karupin!).
Luego:+Perder un par de juegos.
 +Ganar un punto.
 +Hacer el Twist Serve.
 +Jugar hasta que se den cuenta que Ibu ya no puede hacer mas TopSpins.
 OJO, que Echizen NO tiene que hacer TopSpins.
 +Intermedio: Seguro que estaban jugando tenis?

(Tezuka vs Tachibana)

*Momoshiro-Kaidoh vs Yanagisawa-Kisarazu

+Perder puntos con Snake(R1+Slice).
+Hacer un Dunk Smash en el Back Court.
+Perder 3 juegos y luego ganar punto.
+Ganar 3 juegos y Kaidoh podra hacer el Boomerang Snake(con el frente de la raqueta, R1+Flat).
+Hacer un Boomerang dentro de la linea de dobles.
+Luego un Dunk Smash de Momo (luego de un TopSpin, R1+TopSpin). Mmh... un patron...
+Hacer un Dunk Smash y un Boomerang Snake. Aparecen Akazawa y Kaneda.
+Hacerle dos Dunk Smash a Yanagisawa. OJO, que tiene que pegarle bien cerca a Yanagisawa. =>Imagen del pato. Ouch.
+Intermedio da--ne.

==>-----*Atencion*-----<==

Si se les hace un Lob devuelven un Flat, y si se les hace un Slice devolveran un Slice. Del mismo modo, si se les hace un TopSpin (y esto vale en general para todos los partidos), devolveran un TopSpin. Tener en cuenta esto para cuando haya que hacer un Dunk Smash. Con Flat no pasa nada especial...te devuelve cualquiera.

Ohishi-Kikumaru vs *Akazawa-Kaneda

+Hacer Moon Volley con Ohishi(R1+Lob). Hay dos opciones: Apuntar en la linea y tener mas conversacion, o bien no hacerlo para que haya menos conversacion.
+Perder 3 juegos seguidos teniendo la estamina de Eiji MUY baja. Haran el Australian Formation, no sin antes aparecer Taka-san.
+Devolver varias veces el Back Hand de Akazawa. Cuando Inui hable al final aparecera una=>Imagen.
+Perder dos saques seguidos de Akazawa.
+Perder proximos juegos y que Eiji quede en el back court.
+Perder toda la estamina con Eiji.
+Ganar punto con Eiji (ii tension da, mo ippon).
+Ganar puntos con Ohishi durante el Australian Formation hasta que aparezca una =>Imagen.
+Luego ganar punto con Ohishi en el back court.
+Perder partido con Eiji estando muy bajo de estamina. Juuden...kirechitta.
+Y una cosita mas: Si sale todo bien saldra el intermedio posta, con Eiji como un mapache.

*Echizen vs Fuji, Yuta

+Hacer Twist Serve(R1+TopSpin) y Yuta hara el Rising Shot. Perder puntos asi.
+Ganar primer y segundo partido para que queden 1-1.
+Ganar un par de puntos.
+Ganar otro partido para que Yuta use el Twist Spin Shot.
+Con este tiro, perder 2 puntos. La tercera vez Echizen lo podra devolver.=>Si gana el punto o si es out... Imagen, aunque es la misma del juego contra Ibu.
+Hacer varios Drive B (en volley, R1+TopSpin). Varias conversaciones.
+Jugar un poco mas y habra unas conversaciones mas.

==>-----*Atencion*-----<==

Mientras mas estamina tenga Yuta, habra mas probabilidades que haga especiales.

*Fuji, Shusuke vs Mizuki

+Perder primeros puntos.
+Perder primeros 5 juegos (5-0) y luego ganar primer y segundo punto.

(Tezuka vs Nomura)

*Ohishi-Kikumaru vs Minami-Higashikata

+Perder punto contra un smash de Higashikata en el Front Court.
+Hacer un Acrobatic Play. (R1+TopSpin, al devolver un TopSpin)
+Perder primer juego. Aunque tambien hay una conversacion si lo ganas.
+Hacer Moon Volley con Ohishi. (R1+Lob)
+Perder un punto con Ohishi en el back court. Mas tarde, otro tambien asi.
+Perder los proximos dos juegos. Tambien si los ganas... AH!
+Hacer Moon Volley y un Diving Volley (R1+Lob en Front Court).
+Kikumaru Beam (R1+Flat, para devolver un TopSpin no necesariamente en volley)

*Momoshiro vs Sengoku

+Hacer un Dunk Smash (en volley, al devolver un TopSpin, R1+TopSpin).
+Cuando Sengoku este en volley, hacer un TopSpin. Con suerte, Sengoku hara un Dunk Smash.
+Durante el saque apretar R1+Flat.
+Despues del saque, devolver un par de pelotas.
+Perder un par de saques contra Sengoku (el primero es automatico).
+Devolverle un par de saques y anotar.
+Perder 2 juegos seguidos.
+Ganar 3 juegos seguidos. => Imagen
+Perder 4-3 para habilitar el Jack Knife (R1+Flat, con el reves de la raqueta)
+Hacer el Jack Knife cerca de Sengoku. Asi le hara tirar la raqueta.
+Hacer que un Jack Knife de en la red.

*Echizen vs Akutsu

+Hacer Drive A (en volley, R1+Slice).
+Hacer Rising Shot (para devolucion de service, Lob+R1).
+Hacer Jumping Smash (al devolver un Lob, R1+Slice). Apuntar bien lejos para que aumenten las chances de que entre. =>Imagen

(Muromachi vs Tezuka)

=====
-----Bonus: Kirihara Akaya!!-----
=====

Nada mas jugar por segunda vez CONSECUTIVA y en uno de los primeros capitulos (el tercero) va a preguntarte si quieres jugar con el. Aunque no juegan en el manga, yo no tendria corazon para decirle que no... =>Imagen del split step de Akaya.

=====
-----Practica-----
=====

La anteultima opcion del Lecture Mode. Si, es una leccion. Hay algunas conversaciones-consejos cuando:

+La pelota pega en la red.
+Pelota pegue afuera (out).
+Cometes dos veces falta, pegandole a la red al servir.
+Cometes falta dos veces al pegar la pelota fuera de la linea al servir.
+Haces un shot (tiro) + R1.
+Ganar un juego. Es dificil, pero si tiran TopSpin y van en seguida a la red pueden entrar varios Smash hits (Flat+R1).
+El partido termina luego de perder o ganar 3 juegos. Hay dos conversaciones

levemente distintas.

+Tambien cuando tenes un tercio aproximadamente de la estamina.

Una cosa-->Para que esta el juez en el lecture mode???Eh!?

=====

-----Imágenes-----

=====

Si solo buscan completar el Graphic Album -que por cierto se encuentra en las Opciones-, tienen que hacerlo encontrando todas las imágenes en el Story mode UNICAMENTE. Están todas inscriptas mas arriba, pero para esclarecer un poco las cosas:

-Las primeras 19 imágenes se pueden conseguir en los siguientes partidos:

*2:Echizen vs Inui

*7:Echizen-Momoshiro vs Izumi-Fukawa (dobles 2, Seigaku-Gyokurin)

*8 y 9:Fuji-Kawamura vs Ishida-Sakurai (dobles 2, Seigaku-Fudoumine)

*10:Kaido vs Kamio (singles 3, Seigaku-Fudoumine)

*3, 11 y 12:Echizen vs Ibu (singles 2, Seigaku-Fudoumine)

*13:Kaido-Momoshiro vs Kisarazu-Yanagisawa (dobles 2, Seigaku-St.Rudolph)

*14 y 15:Kikumaru-Ohishi vs Akazawa-Kaneda (dobles 1, Seigaku-St.Rudolph)

*3 y 16:Echizen vs Fuji (singles 3, Seigaku-St.Rudolph)

*17 y 18:Momoshiro vs Sengoku (singles 3, Seigaku-Yamabuki)

*19:Echizen vs Akutsu (singles 2, Seigaku-Yamabuki)

..y las numero 1, 4, 5 y 6 aparecen automaticamente antes del partido contra Gyokurin.

-Para reunir el resto tienen que jugar con todos los jugadores, así que tengan en cuenta cuantos partidos (siempre son dos de dobles y tres de singles) ganados y perdidos van. O sea, dejenlo jugar a Tezuka!!!

-Para tener todas las imágenes de las técnicas, dejar que los contrincantes las hagan en el Story Mode. Para facilitarlos, probar con los 4 diferentes Shots. Las que se pueden ver en el Album son de: Inui, Ishida, Kamio, Ibu, Yuta y Sengoku.

En cuanto a aquellas de los de Seigaku...Hay que hacerlas en el Story Mode, y cuando el mismo juego lo indique.

-Pero...cuando terminas el juego _a veces_ no es necesario hacer nada de esto, con excepción de las primeras 19. El mismo juego te da las imágenes, aunque nunca las hayas visto. Repito: a veces. Un quilombo.

=====

-----Aoi Jidai-----

=====

Para ver el EXCELENTE ending de Tenisu no Ojisama, nada mas apretar durante el logo de Konami:

arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, x, o

=====

-----Lyrics-----

=====

De la canción completa!!!

Get ready, movin' on

Luck's always close to you

itsumo dokoka saki isoide bakari no
jibun ni kizuite tachidomaru no sa

yuruginai omoi wa dare ni mo makenai kedo
taisetsuna nanika wo miushinai taku wa nai kara

aoi jidai no naka wo arukidasou
furikaeru koto mo tama ni wa iisa
jinsei nante igai to kimi no te no hirani
kotae ga miete kuru hazu
itsu no hi ka

kimi no me ni wa donna boku ga utsuru no?
tokiori fuan de toi kakeru no sa

nanigenai kotoba de dareka wo kizutsuketari
kizutsuketa koto sae kizukazu sugoshite inai kai?

aoi jidai ga itsuka owaru mae ni
kuchibue fuite sekai wo kaeyou
boku ga boku de aru tame ni nani ga dekiru ka wo
sagashitsuzukete ikitai
itsumade mo

aoi jidai no naka wo arukidasou
furikaeru koto mo tama ni wa ii sa
jinsei nante igai to kimi no te no hira ni
kotae ga miete kuru hazu
itsu no hi ka

=====

-----Tecnicas-----

=====

Echizen, Ryoma

Twist Serve - Durante el Serve, TopSpin+R1.
Buggy Whip Shot - Con el frente de la raqueta, Slice+R1.
Jumping Smash - Devolviendo un Lob o un TopSpin, Slice+R1.
Twist Smash - Devolviendo un Lob o un TopSpin, Flat+R1.
Drive B - En volley, TopSpin+R1.
Drive A - En volley, Flat+R1.
Rising Shot - Devolviendo durante el Service un TopSpin, Lob+R1.
Drop Volley - En volley, Lob+R1.

Kaidoh, Kaoru

Snake - Con el frente de la raqueta, Slice+R1.
Boomerang Snake - Con el frente de la raqueta, Flat+R1.

Momoshiro, Takeshi

Dunk Smash - Devolviendo un TopSpin o Lob, TopSpin+R1.
Pero la pelota no debe picar.
Jack Knife - Con el revés de la raqueta y en el backcourt, Flat+R1.

Kikumaru, Eiichi

Acrobatic Play - Devolviendo TopSpin o Lob con el revés de la raqueta,

TopSpin+R1. Pero la pelota no debe picar.
Diving Volley - En el front court, Lob+R1.
Kikumaru Beam - Devolviendo un TopSpin, Flat+R1.

Ohishi, Shuichiro

Moon Volley - Lob+R1. Quedo corto.

Fuji, Shusuke

Tsubame Gaeshi - Devolviendo un TopSpin y con el frente de la raqueta,
Slice+R1.

Higuma Otoshi - Devolviendo un Smash, TopSpin+R1.

Kawamura, Takashi

Burning Serve - Durante el Serve, TopSpin+R1.

Tezuka, Kunimitsu

Drop Shot - En volley y con el frente de la raqueta, Slice+R1.

Inui, Sadaharu

S.S.S. - Durante el service, Flat+R1. Solo para usarlo en el free mode.

Agradecimientos y otras cuestiones

Bueno, POR AHORA eso es todo. Cuando tenga tiempo -lease terminen los exámenes- voy a tratar de corregir errores y dilucidar lo que me falta.

Dudas existenciales? Conflictos legales? Necesitas ayuda psicologica?
Por cualquier cosa mi mail es: aem alternativagratis com
Pero prefiero que me escriban sobre tenipuri!!!

Y quiero agradecer a...(redoble de tambores)

Yo solita; al master Takeshi Kitano, a quien mi abuela le hizo un templo; a Takeshi Konomi, quien ilumino mi vida y la de muchos; a mi, por escribir el faq y, finalmente, a mi mama que se sabe la cancion de Sailor Moon (yo no me la se...) y es fanatica de Dohko y Pokemon. Aguanten, loco.

Cuestiones legales...

Copyright 2004

Esta guia es unicamente para uso personal. No podra reproducirse total o parcialmente en ningun sitio web ni otro medio SIN darme el credito correspondiente. Aaaah...lindo escribirloooo...-_-...

All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and copyright holders.