

1 Wichtige Informationen

Einführung

2 Über das Spiel

3 Spielmodi

Spiel starten

4 Hauptmenü

5 Daten speichern

So wird gespielt

6 Grundlegende Steuerung

7 Der Aufschlag

8 Den Ball zurückschlagen

Schläge und Techniken

9 Schlagtechniken

Einzelspieler-Modus

10 Allein spielen

Mehrspieler (lokal)

11 Im Lokalen Modus spielen

Mehrspieler (online)

12 Online spielen

StreetPass

13 Über StreetPass spielen

14 StreetPass einrichten

Deine Kabine

15 Einstellungen für dein Mii etc.

Tennisgrundlagen

16 Spielregeln

Serviceinformationen

17 Kontaktinformationen

Wir freuen uns, dass du dich für MARIO TENNIS™ OPEN für Nintendo 3DS™ entschieden hast.

Diese Software funktioniert ausschließlich mit einem europäischen oder australischen Nintendo 3DS-System.

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.

Bitte lies vor Gebrauch der Software die Bedienungsanleitung des Nintendo 3DS-Systems. Darin sind wichtige Informationen enthalten, die ein positives Erleben dieser Software gewährleisten.

- ◆ Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Bezeichnung „Nintendo 3DS“ sowohl auf das Nintendo 3DS- sowie auf das Nintendo 3DS XL-System.

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

WICHTIG

Wichtige Informationen für deine Gesundheit und Sicherheit findest du in den Gesundheits- und

Sicherheitsinformationen, die du über das HOME-Menü aufrufen kannst.

Berühre dafür  und danach STARTEN und lies dir jeden Abschnitt sorgfältig durch. Drücke danach  , um zum HOME-Menü zurückzukehren.

Bitte lies außerdem gründlich die Bedienungsanleitung, besonders den Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“, bevor du Nintendo 3DS-Software verwendest.

Weitere Hinweise zur drahtlosen Verbindung und Onlinepartien findest du in der Bedienungsanleitung im Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“.

Hinweis zum Austausch von Inhalten

Wenn Inhalte an andere Nutzer übermittelt werden, beachte bitte, dass Inhalte, die illegal oder anstößig sind oder die Rechte anderer verletzen könnten, nicht hochgeladen, getauscht oder versendet werden dürfen. Verwende keine persönlichen Informationen und stelle sicher, dass du alle notwendigen Rechte und Genehmigungen von Dritten eingeholt hast.

Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung des

Nintendo 3DS-Systems übernommen. Die Software verfügt über acht verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Niederländisch, Portugiesisch und Russisch. Bitte sieh im Kapitel „Systemeinstellungen“ der elektronischen Bedienungsanleitung nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung des Systems benötigst.

Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten, besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Deutschland):
www.usk.de

COB (Australien):
www.classification.gov.au

OFLC (Neuseeland):
www.censorship.govt.nz

Wichtige Hinweise

Wenn du diese Software herunterlädst oder sie verwendest (jeglicher herunterladbarer zusätzlicher Inhalt oder jegliche Dokumentation, die du herunterlädst oder mit dieser

Software verwendest, eingeschlossen) und die eventuell anfallenden Kosten trägst, erhältst du eine persönliche, nicht ausschließliche sowie widerrufliche Lizenz zur Verwendung dieser Software mit deinem Nintendo 3DS-System. Die Verwendung dieser Software unterliegt dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie, die die Nintendo 3DS-Verhaltensregeln beinhalten.

Unerlaubte Reproduktion oder Distribution sind verboten. Dein Nintendo 3DS-System und diese Software sind nicht für den Gebrauch mit nicht von Nintendo® lizenziertem Zubehör und/oder nicht autorisierter Software vorgesehen. Der Gebrauch derartigen Zubehörs und/oder derartiger Software ist eventuell illegal, lässt jegliche Gewährleistungsansprüche erlöschen und stellt einen Verstoß gegen den Nutzungsvertrag dar. Die Verwendung solchen Zubehörs kann darüber hinaus zu Verletzungen führen oder Funktionsausfälle bzw. Beschädigungen deines Nintendo 3DS-Systems oder verwandter Services nach sich ziehen. Weder Nintendo noch seine Lizenznehmer oder Lieferanten

übernehmen die Haftung für Schäden und Verluste, die durch die Verwendung von illegalen oder nicht lizenzierten Bauteilen bzw. derartigem Zubehör entstehen können.

Diese Software, Anleitung und andere schriftliche Dokumente, die dieser Nintendo-Software beiliegen, sind durch international gültige Gesetze zum Schutze geistigen Eigentums geschützt. Die Bereitstellung dieses Dokuments gibt dir keine weitergehende Lizenz bzw. keine Eigentumsrechte an diesen Materialien.

Nintendo respektiert das geistige Eigentum anderer und erwartet denselben Respekt von jeglichen Softwareanbietern für das Nintendo 3DS-System. Im Einklang mit dem Digital Millennium Copyright Act in den Vereinigten Staaten von Amerika und der Richtlinie zum elektronischen Handel der EU sowie anderen anwendbaren Gesetzen behält sich Nintendo das Recht vor, nach eigenem Ermessen jegliche Softwaretitel aus dem Nintendo 3DS-Katalog zu entfernen, die gegen die Urheberrechte Dritter verstoßen. Solltest du der Meinung sein, dass dein Recht auf geistiges Eigentum verletzt wird, sieh bitte die entsprechenden Richtlinien der

Nintendo of Europe GmbH ein und informiere dich in diesen über deine Rechte. Du findest sie unter der folgenden Internetadresse:
ippolicy.nintendo-europe.com

Kunden in Australien und Neuseeland rufen bitte folgende Internetadresse auf:
support.nintendo.com

© 2012 Nintendo Co., Ltd./
CAMELOT

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

Powered by mobiclip

QR Code is a registered trademark of DENSO WAVE INCORPORATED in JAPAN and other countries.

"QR Code reader" includes software deliverables of Information System Products Co., Ltd. and Institute of Super Compression Technologies, Inc.

CTR-P-AGAP-EUR-1



In MARIO TENNIS OPEN kannst du mit vielen verschiedenen Charakteren Tennis spielen. Du kannst an Turnieren teilnehmen, deine Tenniskünste im Lokalen Modus mit Freunden in deiner Nähe oder übers Internet mit Spielern in deiner gesamten Region messen und gegen Mii™-Charaktere spielen, denen du über StreetPass™ begegnet bist. Die spannenden Tennis-Minispiele solltest du dir auch nicht entgehen lassen!



Du kannst zwischen verschiedenen Spielmodi wählen. Mit den unten stehenden Symbolen versehene Modi unterstützen drahtloses Spiel.

- Lokaler Modus  (siehe S. 11)
- Download-Spiel  (siehe S. 11)
- Internet  (siehe S. 12)
- StreetPass  (siehe S. 13-14)



Spielmodi

Turnier



Stelle dich deinen Gegnern in Turnieren.

Match



Wähle u. a. Charaktere, einen Platz sowie die Anzahl der Sätze und spiele ein Tennismatch.

Minispiele



Es stehen vier auf Tennis basierende Minispiele zur Auswahl.

- Ringeschießen   
- Super Mario Tennis  
- Galaktischer Ballwechsel
- Tinten-Piranha-Training

Match-Varianten



Es gibt zwei Match-Varianten: Einzel (ein Spieler gegen einen Gegner) und Doppel (zwei Spieler gegen zwei Gegner).



Einzel- spieler (siehe S. 10)	Spiele gegen den Computer. Alle Modi sind verfügbar.
Mehr- spieler (lokal) (siehe S. 11)	Spiele im Lokalen Modus oder im Download-Spiel- Modus in Gruppen von bis zu vier Spielern.
Mehr- spieler (online) (siehe S. 12)	Spiele über das Internet in Gruppen von bis zu vier Freunden oder gegen Spieler in deiner Region.
StreetPass (siehe S. 13-14)	Spiele ein Tennismatch oder Ringeschießen mit Mii-Charakteren von Spielern, die du über StreetPass getroffen hast.
Deine Kabine (siehe S. 15)	Ändere Einstellungen, wie etwa dein Mii oder die Spieloptionen.



Auswahl	
Bestätigen	
Abbrechen	

◆ Du kannst das Menü auch über den Touchscreen bedienen.

Standby-Modus



Schließe dein Nintendo 3DS-System, um den energiesparenden Standby-Modus zu aktivieren. Öffne das System, um zur Software zurückzukehren.



In MARIO TENNIS OPEN wird dein Spielfortschritt an bestimmten Punkten (beispielsweise nach einem Match) automatisch gespeichert. Es können drei Dateien angelegt werden. In jeder werden die Ranglisten aus den offenen Matches (siehe S. 12), deine Punkte und deine Bewertung separat gespeichert.

- ◆ In Turnieren wird nach jedem Sieg automatisch zwischengespeichert. Wenn du innerhalb eines Turnier-Matches den Pausen-Bildschirm öffnest (siehe S. 6), SPIEL UNTERBRECHEN und dann SPEICHERN UND ENDE wählst, wird ebenfalls zwischengespeichert. Dadurch ist es möglich, unterbrochene Turniere zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen.

Gespeicherte Daten löschen

Wähle eine Datei und dann LÖSCHEN, um die darin gespeicherten Daten zu löschen.

- ◆ **Bitte verwende diese Option mit Vorsicht, da einmal gelöschte Daten nicht mehr wiederhergestellt werden können.**



Mii-Daten

Das Mii, das du als Symbol für den Spielstand ausgesucht hast, kann als Charakter ausgewählt werden und wird für StreetPass verwendet (siehe S. 13-14). Du kannst das Mii in deiner Kabine wechseln (siehe S. 15).

- ◆ Mii-Charaktere können im Mii-Maker im HOME-Menü erstellt werden.



StreetPass-Daten

Über StreetPass empfangene Daten werden auf der Nintendo 3DS-Karte/SD Card gespeichert.

- Schalte das Gerät nicht aus und entferne während des Speichervorgangs nicht die Karte/SD Card. Setze das System nicht zurück und achte darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig!



Bewegen



Steuere deinen Charakter, indem du  bewegst.

Schlagen



Unter einem „Schlag“ versteht man das Zurückspielen des Balls zum Gegner. Berühre die Schlagschaltflächen oder drücke Knöpfe, um dich bereitzumachen und den Ball zu schlagen (siehe S. 8-9).



Schaltflächen

Beim ersten Spiel werden drei Schaltflächen angezeigt. Drücke , um zwischen drei Schaltflächen, drei Schaltflächen gespiegelt und sechs Schaltflächen zu wechseln.



Direkter Modus

Halte das Nintendo 3DS-System senkrecht, um in eine Kamera-

perspektive zu wechseln, die dir den Eindruck gibt, dich mitten auf dem Platz zu befinden.

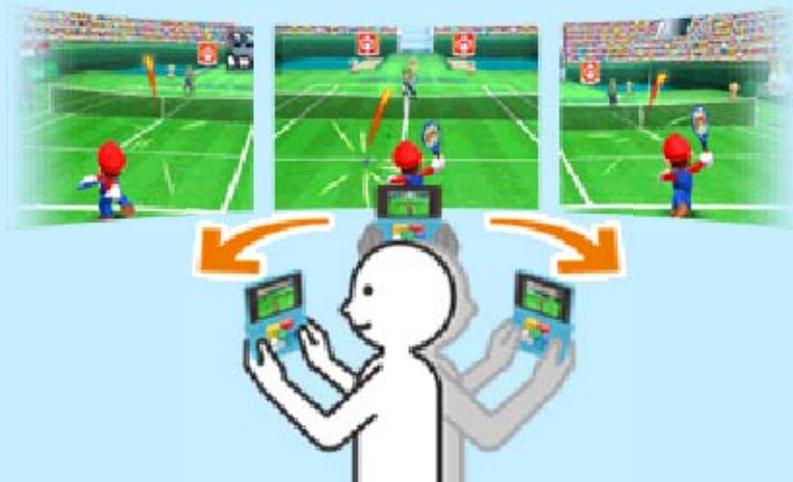


Dieser Modus eignet sich besonders für Anfänger, da dein Charakter automatisch zum Ball läuft.

- ◆ Du kannst den Charakter auch bewegen, indem du  verwendest.

Platziert schlagen

Im direkten Modus bestimmt die Blickrichtung des Charakters die Richtung des geschlagenen Balls. Bewege das System daher nach rechts oder links, um den Ball zu platzieren.



- ◆ Der direkte Modus verwendet keine 3D-Effekte.

In dieser Software bewegst du das Nintendo 3DS-System während des Spiels hin und her. Stelle daher sicher, dass du ausreichend Platz hast und das System zu jeder Zeit fest in beiden Händen hältst. Ansonsten kann es zu Verletzungen und/oder Beschädigungen an Objekten in deiner Umgebung kommen.



Der Pausen-Bildschirm

Drücke vor dem Aufschlag , um den Pausen-Bildschirm zu öffnen. Darin stehen dir verschiedene Optionen zur Verfügung, wie etwa die Unterbrechung des Spiels und das Abrufen von Informationen zu Spielregeln und Steuerung.





So führst du einen Aufschlag durch

- 1 Lege die Aufschlagposition fest, indem du  bewegst.
 - 2 Berühre eine Schlag-schaltfläche, um den Ball hochzuwerfen. 
 - 3 Berühre die Schlag-schaltfläche noch einmal, um den Aufschlag durchzuführen. 
- ◆ Wenn du die Funktion „Auto“ (siehe S. 9) verwendest, musst du die Schlagschaltfläche nur einmal berühren, um einen Aufschlag durchzuführen.

Wenn du nach dem Hochwerfen die Schlagschaltfläche zum richtigen Zeitpunkt berührst (so, dass der Schläger den Ball am höchsten Punkt seiner Flugbahn trifft), wird der Aufschlag schneller („PERFEKT!“).

Das Aufschlagfeld

Beim Aufschlag musst

du den Ball diagonal ins Aufschlagfeld (■) deines Gegners spielen. Schlägst du den Aufschlag beispielsweise von ① aus, muss er im gegnerischen Feld bei ① landen.



Wenn dein Aufschlag nicht in diesem Bereich landet, wird dies als Fehler gezählt. Zwei Fehler hintereinander (ein sogenannter „Doppelfehler“) führen dazu, dass dein Gegenspieler den Punkt gewinnt.

- ◆ Wenn dein Aufschlag das Netz berührt, aber im Aufschlagfeld deines Gegenspielers landet, darfst du den Aufschlag wiederholen.



Aufschläge zurückschlagen

Du kannst gegnerische Aufschläge zurückschlagen, sobald sie einmal in deinem Feld aufgeprallt sind. Schlägst du sie vorher zurück, zählt das als Punkt für deinen Gegner.

Den Gegner provozieren



Provoziere deinen Gegenspieler, indem du  drückst, während du auf seinen Schlag wartest. Wenn dein Charakter die Provokation lange genug durchhält, glüht er rot und seine Schlagkraft wird etwas stärker.





So schlägst du den Ball zurück

1 Schätze ab, wo der Ball aufkommen wird, und bewege , um dorthin zu laufen.



2 Berühre die Schlag-schaltfläche, um deinen Schläger in Position zu bringen.



3 Wenn der Ball auf dich zukommt, schlägst du ihn so automatisch zurück. Bewege , um die Schlagrichtung zu bestimmen.



Zurückschlagen im direkten Modus



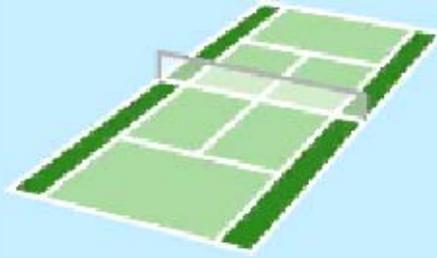
- Dein Charakter bewegt sich automatisch zum Ball. Du kannst aber auch  verwenden.
- Der Ball wird in die Richtung zurückgespielt, in die du blickst.

„Aus“ und die Größe des Spielfelds



Wenn dein

Schlag beim ersten Aufprall außerhalb des Spielfelds aufkommt, zählt das als Punkt für deinen Gegner („Aus“). Je nachdem, ob du ein Einzel oder ein Doppel spielst, ist die Größe des Spielfelds jedoch unterschiedlich. Der mit ■ gekennzeichnete Bereich wird nur für Doppel verwendet, im Einzel wäre der Ball hier im Aus.



Jede Schlagart (wie etwa der Topspin) ist durch eine andere Farbe gekennzeichnet. Dieselben Farben werden auch auf den jeweiligen Schlagschaltflächen und für die Flugbahn des Balls verwendet.

Auto (X)

Wählt automatisch den passenden Schlag.

- ◆ Bei Glücksschlägen wählt diese Option automatisch die jeweils beste Schlagtechnik. Die Schlagkraft ist aber etwas schwächer als im Normalfall.

Topspin (A)



Ein hoher Ball mit Drall nach vorne. Er ist schnell und hat einen starken Abprall.

Gerade (Y)



Der schnellste Schlag, ohne Drall.

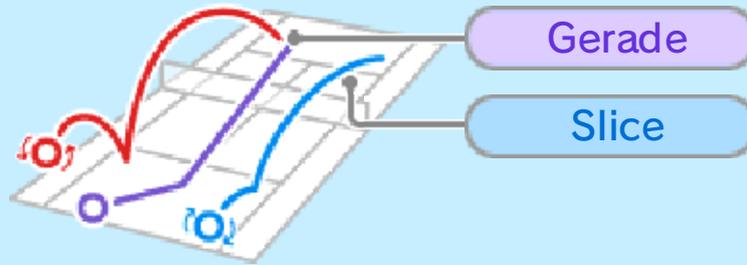
Slice (B)



Ein niedriger Ball mit Drall nach hinten. Er ist langsamer und hat einen geringen Abprall.

Topspin





Lob (A) → (B)

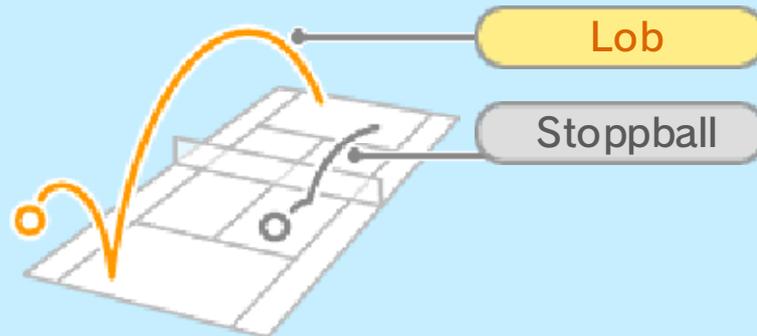


Sehr hoher, weiter Schlag in den hinteren Teil des Spielfelds.

Stoppball (B) → (A)



Ein kurzer Schlag ins vordere Feld mit sehr geringem Abprall.



Hechten (R)

Drücke (R), um zu einem schwer erreichbaren Ball zu hechten und ihn so zurückzuschlagen.





Aufgeladene Schläge

Wenn du in Position gehst, kurz bevor dich der Ball erreicht, kann dein Charakter seine Kraft sammeln und den Ball stärker zurückschlagen.



- ◆ Während des Aufladens sind Bewegungen eingeschränkt. Drücke , um das Aufladen abubrechen.



Glücksschlag

Während des Matches erscheinen farbige Glücksbereiche auf dem Spielfeld.

Wenn du in einem solchen

Glücksbereich einen Schlag mit derselben Farbe verwendest, verstärkt das die Effektivität enorm.



Glücksbereich

Drücke **Y** in einem violetten Glücksbereich, um einen kraftvollen Schmetterball zu schlagen.



10

Allein spielen

Im Einzelspieler-Modus sind Turniere, Matches und vier Minispiele verfügbar.



Im Lokalen Modus können über die drahtlose Verbindung zwei Spieler Super Mario Tennis und bis zu vier Spieler Matches und Ringeschießen spielen. Es wird ein Nintendo 3DS-System pro Spieler und mindestens ein MARIO TENNIS OPEN-Exemplar benötigt.

Einer der Spieler mit MARIO TENNIS OPEN-Exemplar erstellt eine Gruppe (bzw. ein Spiel), der (bzw. dem) andere Spieler beitreten können.

- ◆ Spieler ohne MARIO TENNIS OPEN-Exemplar können per Download-Spiel (📶🎮) mitspielen.
- ◆ Spieler ohne MARIO TENNIS OPEN-Exemplar verfügen nur über eine begrenzte Auswahl an Charakteren und Plätzen.



Erforderliche Bestandteile:

- Ein Nintendo 3DS-/3DS XL-System pro Spieler.
- Mindestens ein Exemplar der MARIO TENNIS OPEN-Software.



Ein lokales Spiel erstellen

Spieler mit Software

1 Berühre im Hauptmenü MEHRSPIELER (LOKAL) und dann SPIEL ERSTELLEN.



2 Wähle STARTEN, sobald die Namen deiner Mitspieler auf dem Bildschirm erscheinen.



„Freund registrieren“-
Symbol

3 Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm.

- ◆ Optionen wie Spielmodus und Spielregeln werden von dem Spieler festgelegt, der das Spiel erstellt hat.

Freunde registrieren



Zwei Spieler können sich gegenseitig als Freunde registrieren, indem beide das „Freund registrieren“-Symbol auswählen. Sie können dann auch online (siehe S. 12) gegeneinander antreten. Die Freundesliste kann im HOME-Menü aufgerufen werden.



An einem Spiel teilnehmen

Spieler mit Software (Lokales Spiel)



- 1 Wähle im Hauptmenü MEHRSPIELER (LOKAL) und dann das Spiel, an dem du teilnehmen möchtest.



- 2 Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spieler ohne Exemplar (Download-Spiel)

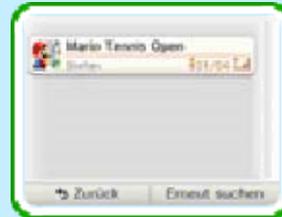


- 1 Starte „Download-

Spiel“ im HOME-Menü.



- 2** Wähle das Nintendo 3DS-Logo und danach MARIO TENNIS OPEN.



- ◆ MARIO TENNIS OPEN erscheint in der Liste, sobald ein Spieler mit der Software ein Spiel erstellt hat.

- 3** Warte, bis das Spiel startet.

- ◆ Du musst möglicherweise ein System-Update durchführen. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Update zu starten. Erhältst du während des Updates eine Meldung, dass der Verbindungsaufbau fehlgeschlagen ist, führe das Update über die Systemeinstellungen aus. Um weitere Informationen zu System-Updates zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung.



12 Online spielen

Dieser Softwaretitel unterstützt das Nintendo Network™. Unterstützt ein Softwaretitel das Nintendo Network, befindet sich das Nintendo Network-Logo auf der Verpackung.

Nintendo Network



Über den Online-Service „Nintendo Network“ kannst du mit Spielern aus der ganzen Welt spielen, neue Software und Inhalte herunterladen, Videos austauschen, Nachrichten versenden und vieles mehr!



Eine Online-Verbindung herstellen

Stelle mit deinem Nintendo 3DS-System eine Online-Verbindung her, um andere Online-Spieler herauszufordern. Du kannst außerdem deinen Rang mit dem deiner Freunde und anderer Spieler deiner Region vergleichen.

- ◆ Weitere Informationen zum Herstellen einer Internetverbindung mit deinem Nintendo 3DS-System findest du in der Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.

Die Verbindung zum anderen Spieler wird automatisch getrennt, wenn dein Aufschlag nicht innerhalb von 30 Sekunden erfolgt.



Match mit Freunden

Spiele in Gruppen von bis zu vier Spielern. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um Spiele zu erstellen oder an Spielen teilzunehmen.

Freundesliste



Mithilfe der Freundesliste (☺) im HOME-Menü kannst du Freunde registrieren und verwalten.

- ◆ Weitere Informationen zur Freundesliste findest du in der Bedienungsanleitung.



Offenes Match

Miss deine Tenniskünste in Einzelmatches gegen Spieler aus deiner Region! Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um mit dem Spiel zu beginnen. Die Bewertungsrangliste zeigt dir dabei, auf welchem Rang du dich befindest.

Bewertungen



Die Bewertung jedes Spielers liegt anfänglich bei 2 000. Dieser Wert steigt, wenn du Punkte erzielst, und fällt, wenn dein Gegner Punkte erzielt.



- ◆ Bei der Gegnersuche werden Spieler mit einer ähnlichen Bewertung ausgewählt, um gegeneinander anzutreten.
- ◆ Wenn die Verbindung während eines Matches unterbrochen wird, ändert sich deine Bewertung

abhängig von den Punkten, die du während des Matches erzielt bzw. verloren hast.

- ◆ In den Altersbeschränkungen kann die Kommunikation mit anderen Nintendo 3DS-Systemen per Internet (Online-Interaktion) gesperrt werden. Weitere Informationen hierzu findest du in der Bedienungsanleitung.





Über StreetPass spielen

Wenn sich zwei Nintendo 3DS-Systeme mit für MARIO TENNIS OPEN aktiviertem StreetPass nah beieinander befinden, werden automatisch Mii- und Spielerinformationen ausgetauscht. Dadurch kannst du zwei Spielmodi spielen.

- ◆ StreetPass muss auf beiden Systemen aktiviert sein.



StreetPass-Match

Spieler ein Einzelmatch gegen ein Mii, dem du über StreetPass begegnet bist. Gewinnst du das Match, erhältst du Münzen – legst du eine Siegesserie hin, werden es mehr!



Ringeschießen

Spiele Ringeschießen mit einem Mii, dem du über StreetPass begegnet bist. Je nach Ergebnis erhältst du mehr oder weniger Münzen. Wenn du diesem Mii erneut begegnest, erhält es ebenfalls die entsprechende Anzahl an Münzen.

Über Münzen



Mit Münzen kannst du im Item-Shop (siehe S. 15) neue Tennisausrüstung für dein Mii kaufen.



14 StreetPass einrichten

Um StreetPass verwenden zu können, musst du zuerst den Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und die Datenschutzrichtlinie akzeptieren.

- ◆ Weitere Informationen zum Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie findest du in den Systemeinstellungen.

StreetPass aktivieren

Wenn du das Spiel zum ersten Mal startest, wirst du gefragt, ob du StreetPass verwenden möchtest. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um StreetPass auf deinem Nintendo 3DS-System für MARIO TENNIS OPEN zu aktivieren.

- ◆ Wenn du diese Einstellungen später ändern möchtest, wähle im Hauptmenü STREETPASS und dann STREETPASS-EINSTELLUNGEN. Wähle nun auf die Frage „Möchtest du StreetPass verwenden?“ JA oder NEIN.

StreetPass-Begegnungen

Wenn Daten per StreetPass empfangen wurden, erscheint  in der Dateiauswahl.



StreetPass deaktivieren



Um StreetPass zu deaktivieren, rufe die DATENVERWALTUNG in den Systemeinstellungen auf und wähle dann STREETPASS-VERWALTUNG. Berühre das Symbol dieser Software und dann STREETPASS DEAKTIVIEREN.

- ◆ Die StreetPass-Funktion kann in den Altersbeschränkungen gesperrt werden. Weitere Informationen hierzu findest du in der Bedienungsanleitung.



In deiner Kabine kannst du verschiedene Einstellungen vornehmen.

Item-Shop

Verwende in Spielen gewonnene Münzen, um Kleidung und Schläger für dein Mii zu kaufen.

Outfit ändern

Ändere Kleidung und Schläger deines Mii-Charakters.

Begrüßung ändern

Ändere deine Begrüßung für StreetPass-Begegnungen.

Mii wechseln

Spiele mit einem anderen Mii.

Statistik

Sieh dir die Statistik von Mehrspielerpartien, Ranglisten und andere Daten an.

- Freunde erscheinen nur in den Ranglisten, wenn sie offene Matches gespielt haben.
- Wenn Spieler länger als 30 Tage keine offenen Matches gespielt haben, erscheinen sie nicht mehr in den Ranglisten.
- In der Monatsrangliste werden Spieler nach der Gesamtmenge ihrer in den letzten 30 Tagen erzielten Punkte aufgelistet.

Optionen

Gyro-sensor	Bei der Einstellung „Aus“ wechselt das Spiel nicht in den direkten Modus, wenn du das System senkrecht hältst.
Schlag-hand	Wähle, in welcher Hand dein Charakter den Schläger hält.
So wird gespielt	Sieh dir die Grundlagen des Spiels an, die angezeigt werden, wenn du zum ersten Mal spielst.



16 Spielregeln

Beim Tennis werden Punkte, Spiele und Sätze gezählt.

Spiele und Sätze

Ein Satz besteht üblicherweise aus sechs zu gewinnenden Spielen und diese jeweils aus vier zu gewinnenden Punkten. Ein 1-Satz-Match gewinnt der Spieler, der den Satz gewinnt, ein 3-Satz-Match der Spieler, der zuerst zwei Sätze gewinnt, und so weiter.

Satz					
Spiel	Spiel	Spiel	Spiel	Spiel	Spiel
4 P.					

- ◆ Ein Spieler muss mindestens zwei Spiele mehr gewinnen als sein Gegner, um den Satz für sich zu entscheiden.

Punkte

Im Tennis werden Punkte folgendermaßen gezählt:

Keine Punkte = 0
1 Punkt = 15
2 Punkte = 30
3 Punkte = 40



Gleichstand

Einstand und Vorteil



Wenn beide Spieler drei Punkte erzielt haben (d. h., es steht 40 – 40), herrscht ein sogenannter „Einstand“. Wer nun einen weiteren Punkt erzielt, hat den „Vorteil“. Erzielt der Spieler, der im Rückstand liegt, nun den nächsten Punkt, herrscht erneut Einstand. Nach einem Einstand gewinnt derjenige das Spiel, der eine Führung von zwei Punkten erzielt.

Tiebreak



Haben beide Spieler am Ende eines Satzes die gleiche Anzahl an Spielen gewonnen, entscheidet ein „Tiebreak“ den Satz. Dies ist beispielsweise in einem 6-Spiele-Satz der Fall, wenn beide Spieler jeweils sechs Spiele gewonnen haben. Der erste Spieler, der im Tiebreak sieben Punkte erzielt, gewinnt den Satz.

- ◆ Steht es im Tiebreak 6:6, gelten dieselben Regeln wie beim Einstand: Für den Sieg ist eine Führung von zwei Punkten notwendig.



Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:
www.nintendo.com

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter:
support.nintendo.com