

Mario Tennis™: Ultra Smash

1 | Wichtige Informationen

Einstellungen

2 | Controller / Sound

3 | Über amiibo

4 | Online-Funktionen

5 | Altersbeschränkungen

Erste Schritte

6 | Einführung

7 | Hauptmenü

8 | Vor dem Match

9 | Spieldaten speichern und Löschen

So wird gespielt

10 | Steuerung

11 | Der Aufschlag

12 | Schlagtechniken

13 | Mega-Pilze

Das kleine Tennis-Einmaleins

14 | Spielregeln

Produktinformationen

15 | Copyright-Hinweise

16 | Serviceinformationen

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.

Gesundheit und Sicherheit

Bitte lies vor Verwendung der Software die  Gesundheits- und Sicherheitsinformationen im Wii U™-Menü. Darin sind wichtige Informationen enthalten, die ein positives Erleben dieser Software gewährleisten.

Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung der Konsole übernommen. Diese Software verfügt über acht verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Niederländisch, Portugiesisch und Russisch.

Die für die Software verwendete Sprache kann durch Änderung der Spracheinstellung der Konsole gewechselt werden. Die Spracheinstellung der Konsole kann direkt in den  Systemeinstellungen geändert werden.

- ◆ Die Software-Bildschirmfotos dieser Bedienungsanleitung sind der englischen Version der Software entnommen.
- ◆ Zur Verdeutlichung wird in dieser Bedienungsanleitung, wenn auf einen Text auf einem Bildschirmfoto Bezug genommen wird, sowohl der englische Text aus dem Bildschirmfoto als auch der aus der Software übernommene, lokalisierte Text angezeigt.

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

Classification Operations Branch (Australien):

www.classification.gov.au

OFLC (Neuseeland):

www.classificationoffice.govt.nz

Russland:

minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Controller

Die folgenden Controller können an der Konsole registriert und mit dieser Software verwendet werden.



- ◆ Zum Spielen von Mehrspielermodi benötigt jeder Spieler einen eigenen Controller.
- ◆ Es kann jeweils nur ein Wii U GamePad mit dieser Software verwendet werden.
- ◆ Anstatt einer Wii-Fernbedienung kann auch eine Wii-Fernbedienung Plus verwendet werden.
- ◆ Anstatt eines Classic Controller Pro kann auch ein Classic Controller verwendet werden.

Controller registrieren

Öffne das HOME-Menü und wähle **CONTROLLER-EINSTELLUNGEN** ⇒ **REGISTRIEREN**. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um deinen Controller zu registrieren.

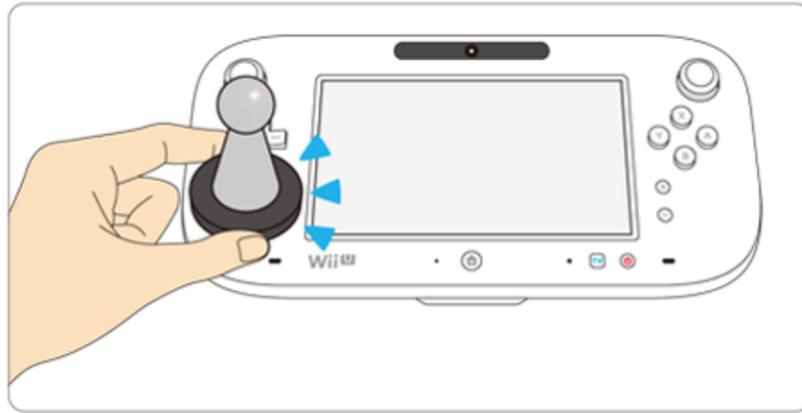


Surround-Sound

Diese Software unterstützt Linear-PCM-Surround-Sound.

Um den Surround-Sound einzuschalten, wähle die TV-Option in den  Systemeinstellungen und lege danach die TV-Audio-Wiedergabe auf SURROUND fest.

3 Über amiibo



Diese Software unterstützt **amiibo**. Du kannst kompatibles amiibo™-Zubehör verwenden, indem du damit den NFC-Kontaktpunkt (☐) des Wii U GamePads berührst.

Deine amiibo sind mehr als nur ein Blickfang. Sie können von kompatibler Software über NFC (Near Field Communication) eingelesen und dann in der Software verwendet werden. Weitere Informationen findest du unter:

<http://amiibo.nintendo.eu/>

- ◆ Jedes amiibo kann nur Softwaredaten für jeweils einen Softwaretitel speichern. Um neue Softwaredaten auf einem amiibo speichern zu können, auf dem bereits Daten eines anderen Softwaretitels gespeichert sind, müssen die vorhandenen Softwaredaten gelöscht werden. Rufe hierfür in den  Systemeinstellungen im Wii U-Menü die amiibo-Einstellungen auf.
- ◆ Ein amiibo kann von verschiedenen kompatiblen Softwaretiteln gelesen werden.
- ◆ Sind die Daten auf deinem amiibo fehlerhaft und können nicht wiederhergestellt werden, setze sie zurück, indem du in den  Systemeinstellungen im Wii U-Menü die amiibo-Einstellungen wählst.

4 | Online-Funktionen

Stelle eine Verbindung zum Internet her, um folgende Funktionen zu nutzen:

- Online-Matches 

- ◆ Weitere Informationen darüber, wie du deine Wii U-Konsole mit dem Internet verbindest, findest du in der Wii U-Schnellstartanleitung.

5 Altersbeschränkungen

Eltern bzw. Erziehungsberechtigte können bestimmte Funktionen der Wii U-Konsole in den  Altersbeschränkungen im Wii U-Menü sperren. Die folgenden Funktionen können gesperrt werden:

Name	Erklärung
Online-Interaktion in Spielen	Sperrt Online-Funktionen wie Online-Matches. 



Mit Mario Tennis™: Ultra Smash erlebst du spannende Matches mithilfe einer kinderleichten, eingängigen Steuerung. Es öffnet sich dir aber auch eine ganz neue Welt des Tennis: Verrückte Plätze warten auf dich und Pilze lassen dich zum Riesen werden! Außerdem kannst du dich mit Spielern aus aller Welt in Online-Matches messen.

Über amiibo

Bei der K.O.-Herausforderung bekommst du Hilfe von deinem amiibo, indem du mit ihm den NFC-Kontaktpunkt auf dem Charakterauswahlbildschirm berührst. Wiederhole dies nach einem Match, um seine Spielerfertigkeiten weiterzuentwickeln.

- ◆ Wenn du mit einem amiibo den NFC-Kontaktpunkt berührst, nimmt der jeweilige Charakter am Spiel teil. Andere Spieler können nicht denselben Charakter auswählen.

Klassisch

Lege vor dem Match die Charaktere, den Platz und die Spielregeln fest. Wählst du die Option „Standard“ aus, sind Glücksschläge und Schläge im Sprung möglich. Entscheidest du dich für die Variante „Einfach“, kannst du diese Schläge nicht einsetzen.

Online

Verwende das Internet, um mit Spielern aus aller Welt zu spielen.

Belohnungen

Hier kannst du dir deine in Matches verdienten Belohnungen ansehen oder aber Münzen gegen Belohnungen eintauschen.

Bedienungsanleitung

Rufe die Bedienungsanleitung dieser Software auf.

Match-Vorbereitungen

Vom Hauptmenü aus startest du ein Match, indem du nach Auswahl des Spielmodus Einstellungen wie z. B. zu den Charakteren und der Bildschirmdarstellung vornimmst.



- ◆ Die jeweiligen Spieloptionen hängen vom gewählten Spielmodus ab.

Match-Variante

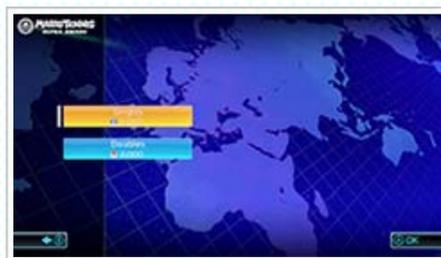
Hier kannst du dich für ein Einzel- oder Doppel-Match entscheiden. Nachdem du dich für deine Charaktere und den Platz entschieden hast, kannst du über die „Positionen“ festlegen, mit wem du im Doppel antreten möchtest.

Schnellstart

Du kannst ein Match per Schnellstart beginnen. Die Spielregeln werden dann automatisch festgelegt und das Match kann losgehen.

Online-Matches

Nachdem du alle Einstellungen vorgenommen hast, wird nach einem Gegner gesucht. Sobald die Suche abgeschlossen ist, wähle JA und das Match kann beginnen.



- ◆ In Doppel-Matches verwenden zwei Spieler eine Konsole. Du kannst auch mit einem amiibo als Partner im Doppel antreten.

Spielvariante

Bei der Spielvariante „Nur zum Spaß“ wird der Platz per Zufall ausgewählt. Du kannst keine Stern-Charaktere verwenden, dafür wird deinen Fähigkeiten Auftrieb verliehen, wenn es eng wird. Dies hat keinen Einfluss auf deine Bewertung. Du kannst also beruhigt spielen, ohne dir um das Ergebnis Sorgen zu machen.

Bei der Variante „Jetzt wird's ernst!“ wird einer dieser drei Turnierplätze ausgewählt: Hartplatz, Sandplatz oder Rasenplatz. Du kannst Stern-Charaktere einsetzen, deine Fähigkeiten bleiben jedoch unverändert. Hier kannst du dein Können auf die Probe stellen. Jeder Punkt geht in deine Bewertung ein.

Bewertungen

Die Bewertung bestimmt das Spielniveau des Spielers. Sie beginnt bei 2000 und steigt oder sinkt mit jedem weiteren Punkt.

- ◆ Wird deine Verbindung während eines Matches getrennt, fließt der Punktestand zum Zeitpunkt des Abbruchs in die Bewertung ein.

Nutzer sperren

Fühlst du dich durch einen Nutzer belästigt, kannst du diesen sperren, sodass du in Matches mit großer Wahrscheinlichkeit nicht mehr auf ihn triffst.

- ◆ Es können maximal 100 Nutzer gesperrt werden. Ist die maximale Anzahl überschritten, wird der älteste Eintrag in der Liste gesperrter Nutzer durch die neueste Sperrung überschrieben.
- ◆ Weitere Informationen, z. B. wie du Nutzer sperrst oder diese Sperrung wieder aufhebst, findest du im Abschnitt „Freundesliste“ in der elektronischen Wii U-Bedienungsanleitung.

Spieldaten speichern

Dein Spielfortschritt wird automatisch an bestimmten Punkten des Spiels gespeichert, beispielsweise nach einem Match.

- ◆ Für jeden Nutzer werden eigene Speicherdaten angelegt.

Spieldaten löschen

Spieldaten können unter DATENVERWALTUNG in den  Systemeinstellungen im Wii U-Menü gelöscht werden.

- ◆ Bitte sei vorsichtig, da einmal gelöschte Spieldaten nicht wiederhergestellt werden können.

Diese Bedienungsanleitung erläutert vorrangig die Steuerung mit dem Wii U GamePad.

- ◆ Für die Verwendung des Wii U Pro Controller und des Classic Controller Pro orientiere dich bitte an der Steuerung mit dem Wii U GamePad.

Grundlegende Steuerung

Steuerung mit dem GamePad

Cursor bewegen	Ⓕ / +
Bestätigen	Ⓐ
Abbrechen	Ⓑ

Wii-FB-Steuerung (waagrecht gehalten)

Cursor bewegen	+
Bestätigen	②
Abbrechen	①

Spielsteuerung

Steuerung mit dem GamePad

Bewegen	Ⓕ / +
Schläger bewegen	Ⓐ / Ⓑ / × / Ⓨ / Ⓓ
Nach links/rechts zielen	Ⓕ (links/rechts) / + (links/rechts) bei Ballkontakt
Aufladen abbrechen	Beim Aufladen: Ⓕ
Pause	+ (vor dem Aufschlag)

Wii-FB-Steuerung (waagrecht gehalten)

Bewegen	+
Schläger bewegen	① / ② / Ⓐ
Nach links/rechts zielen	+ (links/rechts) bei Ballkontakt

Aufladen abbrechen	Beim Aufladen: 
Pause	 (vor dem Aufschlag)

So geht's

1. Bewege dich mit \odot / \oplus nach links oder rechts zur gewünschten Aufschlagposition.

2. Drücke \textcircled{A} / \textcircled{B} / \textcircled{Y} , um den Ball hochzuwerfen.



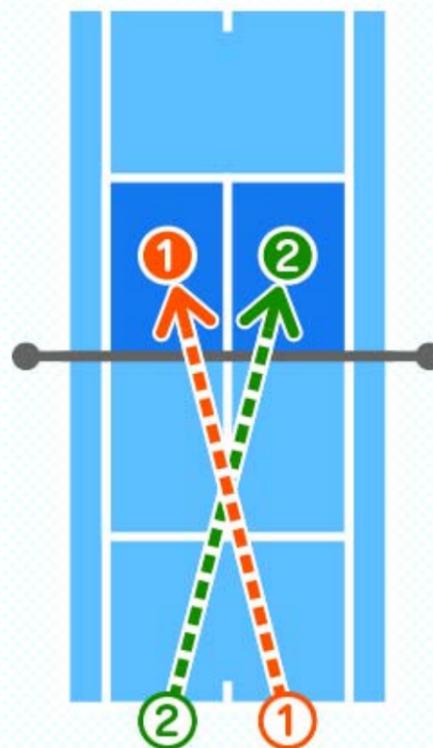
3. Nachdem du den Ball hochgeworfen hast, drücke \textcircled{A} / \textcircled{B} / \textcircled{Y} , um die jeweilige Aufschlagart auszuführen.



- ◆ Mit \textcircled{X} kannst du auch einen einfachen Aufschlag in nur einem Schritt ausführen.
- ◆ Wenn du nach dem Hochwerfen den Ball am höchsten Punkt seiner Flugbahn triffst, wird dein Aufschlag schneller und erhält das Prädikat „PERFEKT!“.

Aufschlagfeld

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



Fehler und Wiederholungen

Landet dein Aufschlag nicht im gegnerischen Aufschlagfeld, wird dies als Fehler gezählt. Zwei Fehler hintereinander werden als Doppelfehler gewertet. Dein Gegenspieler gewinnt in diesem Fall den Punkt. Wenn dein Aufschlag das Netz berührt, aber im Aufschlagfeld deines Gegners aufkommt, darfst du den Aufschlag wiederholen.

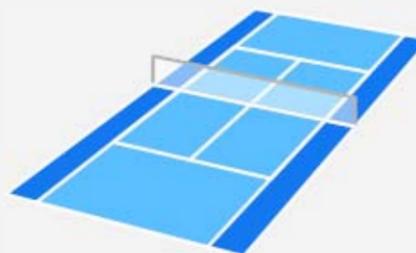
Aufschläge zurückschlagen

Sobald der Ball einmal in deinem Feld aufgeprallt ist, darfst du einen gegnerischen Aufschlag zurückschlagen. Wenn du den Ball vorher zurückschlägst, gewinnt dein Gegner den Punkt.

„Aus!“ und Größe des Spielfelds

Wenn dein Schlag beim ersten Aufprall außerhalb des Spielfelds aufkommt, zählt dies als Aus und als Punkt für deinen Gegner.

Die Größe des Spielfelds hängt jedoch davon ab, ob du ein Einzel- oder Doppel-Match spielst. Der mit ■ gekennzeichnete Bereich wird nur für Doppel verwendet, im Einzel wäre der Ball hier aber im Aus.



Standardschläge

Topspin (A)

Ein hoher Ball mit Drall nach vorn. Er ist schnell und hat einen starken Abprall, der eine rote Spur hinterlässt.

Slice (B)

Ein niedriger Ball mit Drall nach hinten. Er ist langsamer, hat einen geringen Abprall und hinterlässt eine blaue Spur.

Gerader Schlag (Y)

Der schnellste Schlag, ohne Drall. Er hinterlässt eine violette Spur.

Schlag im Sprung

Führst du einen Topspin, einen Slice oder einen geraden Schlag mit einem Doppeltipp aus, schlägst du den Ball im Sprung.



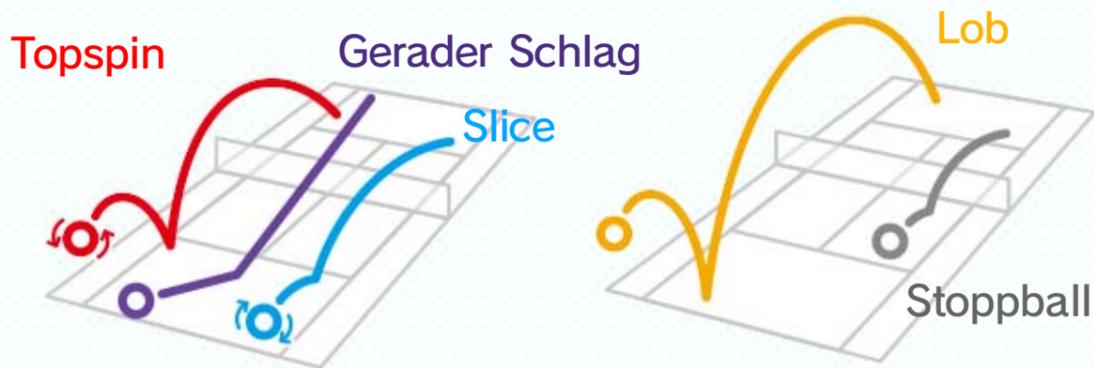
Bälle, die auf diese Weise aus einer gewissen Höhe heraus geschlagen werden, prallen dementsprechend höher ab.

Lob (A) → (B)

Sehr hoher, weiter Schlag in den hinteren Teil des Spielfelds. Er hinterlässt eine gelbe Spur.

Stoppball (B) → (A)

Ein kurzer Schlag ins vordere Feld mit sehr geringem Abprall. Er hinterlässt eine weiße Spur.



Spezielle Techniken

Geladener Schlag

Drücke einen Knopf zum Schlag, schon bevor der Ball dich erreicht, um Kraft zu sammeln. Während des Aufladens ist deine



Bewegung zwar eingeschränkt, jedoch schlägst du den Ball je nach Ladezeit umso stärker und gezielter in die Ecken des Platzes zurück.

◆ Drücke , um das Aufladen abubrechen.

Hechtschlag

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

◆ Ein Hechtschlag kann vom Gegenspieler stets als Glücksschlag erwidert werden.

Glücksschlag

Während des Matches erscheinen farbige Glücksbereiche auf dem Spielfeld. Wenn du in einem solchen Bereich einen Schlag mit derselben Farbe verwendest, führst du einen Glücksschlag mit einem der folgenden Effekte aus:



Rot: Topspin (A)

Drängt den Gegenspieler mit Wucht zurück.

Blau: Slice (B)

Verstärkt die Kurvenform der Flugbahn.

Violett: Gerader Schlag (Y)	Erzeugt einen rasend schnellen Schmetterball.
Gelb: Lob (A → B)	Lässt den Lob noch höher ausfallen.
Weiß: Stoppball (B → A)	Dein Schlag prallt hierbei nicht in die Höhe ab.

Ultra Smash

An bestimmten Punkten des Matches erscheinen auffällig glitzernde Glücksbereiche auf dem Spielfeld, beispielsweise wenn der Gegenspieler einen hohen, langsamen Hechtschlag ausführt. Erwiderst du den Schlag aus diesem Bereich mit Y → Y, erzielst du einen extrastarken Ultra Smash.



Einfacher Schlag (X)

Hierbei wird automatisch der passende Schlag gewählt. Bei Glücksschlägen wählt diese Option automatisch die jeweils beste Schlagtechnik. Das Aufladen dauert jedoch länger.

- ◆ Einfache Schläge können nicht mit einer Wii-Fernbedienung ausgeführt werden.

Mega-Pilze verwenden

Im Mega-Wettkampf werfen Toads Mega-Pilze auf das Spielfeld. Kommt dein Spielcharakter mit einem in Berührung, wächst er für bestimmte Zeit auf die Größe eines Riesen heran.



Die Riesengröße und ihre Effekte

Während dein Spielcharakter sich als Riese bewegt, erzielst du folgende Effekte:



- Die Schlagkraft erhöht sich und der Gegenspieler wird durch die Wucht auf dem Spielfeld zurückgedrängt.
- Die Bälle prallen höher ab.
- Die Reichweite des Schlägers erhöht sich, sodass Bälle leichter erreicht werden können.

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 wiederum der Spieler, der zuerst zwei Sätze gewinnt.



- ◆ Ein Spieler muss mindestens zwei Spiele mehr gewinnen als sein Gegner, um den Satz für sich zu entscheiden.
- ◆ Du kannst die Anzahl der Sätze und Spiele vor Beginn des Matches festlegen.

Punkte

Im Tennis werden Punkte folgendermaßen gezählt:

Keine Punkte: 0 („Love“)

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“ („Vort.“).

Tiebreak

Haben beide Spieler am Ende eines Satzes die gleiche Anzahl an Spielen gewonnen, entscheidet ein „Tiebreak“ den Satz. 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.

WICHTIG: Diese Software ist durch geistige Eigentumsrechte geschützt! Das nicht autorisierte Vervielfältigen und/oder Vertreiben dieser Software kann eine strafrechtliche und/oder zivilrechtliche Haftung nach sich ziehen. Diese Software, die Bedienungsanleitung sowie andere schriftliche Dokumente, die dieser Software beiliegen, sind durch Gesetze zum Schutz von geistigem Eigentum geschützt. Die Verwendung eines nicht autorisierten Geräts oder einer nicht autorisierten Software, die eine technische Modifikation der Wii U-Konsole oder der Software ermöglicht, kann diese Software unverwendbar machen. Ein System-Update kann notwendig sein, um die Software zu verwenden. Nur mit der europäischen oder australischen Version der Wii U-Konsole verwendbar.

©2015 Nintendo Co., Ltd./CAMELOT

Trademarks are property of their respective owners.

Wii U is a trademark of Nintendo.

Autodesk®
GAMEWARE 

This software product includes Autodesk® Beast™ software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved.

Autodesk and Beast are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries.

Serviceinformationen

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:

www.nintendo.com

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deiner Wii U-Konsole oder unter:

support.nintendo.com