

# Mario Tennis™: Ultra Smash

1 Información importante

## Inicio

2 Mandos y sonido

3 Acerca de los amiibo

4 Funciones en línea

5 Control parental

## Introducción

6 Acerca del juego

7 Menú principal

8 Iniciar partidos

9 Datos de guardado

## Cómo jugar

10 Controles

11 El servicio

12 Golpes

13 | Megachampiones

## Curso de introducción al tenis

14 | Reglas del juego

## Información sobre el producto

15 | Información de copyright

16 | Información de contacto

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. Si un niño pequeño va a utilizar la consola, un adulto debería leerle y explicarle previamente el contenido del manual electrónico.

### Salud y seguridad

Lee el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad (⚠️) en el menú de Wii U™: en ella encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.

### Selección de idioma

Este programa está disponible en español, inglés, alemán, francés, italiano, neerlandés, portugués y ruso.

El idioma del programa dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. El idioma de la consola se puede cambiar en la configuración de la consola (🔧).

- ◆ Las imágenes de este manual corresponden a la versión en inglés del programa.
- ◆ Cuando se necesite especificar, las referencias al texto en pantalla de dichas imágenes incluirán el texto inglés de la imagen correspondiente y la traducción utilizada en el programa.

### Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

USK (Alemania):

[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch (Australia):

[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nueva Zelanda):

[www.classificationoffice.govt.nz](http://www.classificationoffice.govt.nz)

Rusia:

[minsvyaz.ru/ru/documents/](http://minsvyaz.ru/ru/documents/)

## Mandos compatibles

Los mandos que se indican a continuación son compatibles con este programa. Para utilizarlos, deberás sincronizarlos previamente con la consola.



- ◆ Se requiere un mando por usuario para jugar en modo multijugador.
- ◆ No se puede usar más de un Wii U GamePad con este programa.
- ◆ Se puede utilizar un mando de Wii Plus en lugar de un mando de Wii.
- ◆ Se puede utilizar un mando clásico en lugar de un mando clásico Pro.

### Cómo sincronizar los mandos

Para sincronizar un mando, abre el menú HOME y después selecciona


"Configuración de

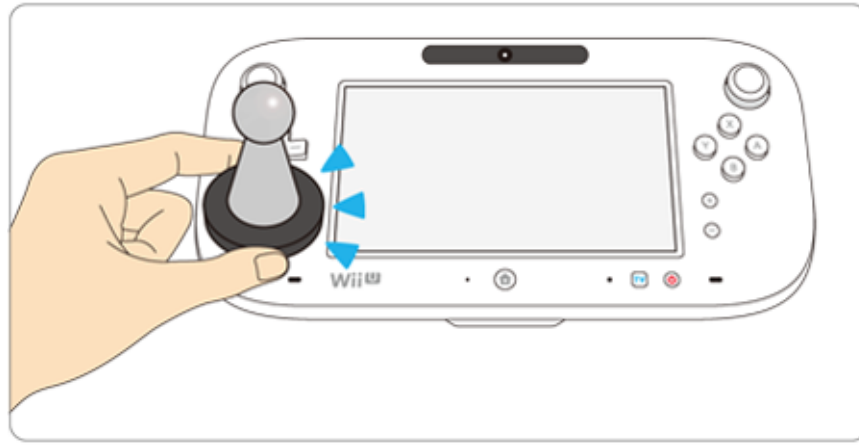
mandos". Por último, elige "Sincronizar" y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.



## Sonido envolvente

Este programa es compatible con el sonido envolvente Linear PCM.

Para establecer la configuración de sonido envolvente, accede a la sección "Televisor" desde la configuración de la consola () , selecciona "Sonido del televisor" y, por último, elige "Envolvente".



Este programa es compatible con **amiibo**. Puedes utilizar accesorios amiibo™ compatibles acercándolos al punto de contacto NFC (☐) del Wii U GamePad.

Los amiibo son más de lo que parecen: puedes usarlos con programas compatibles si los conectas mediante el sistema de comunicación de corto alcance (NFC). Para obtener más información, visita <http://amiibo.nintendo.eu/>.


- ◆ Cada amiibo solo puede contener datos de un único programa. Para crear datos de un programa en un amiibo que ya contiene datos de guardado de otro programa, antes debes borrar los datos existentes. Para borrar los datos de un amiibo, accede a la configuración de la consola (🔧) desde el menú de Wii U y selecciona "Ajustes de amiibo".
- ◆ Varios programas compatibles pueden leer los datos de un amiibo.
- ◆ Si los datos de un amiibo resultan dañados y no se pueden restaurar, accede a la configuración de la consola (🔧) desde el menú de Wii U y formátéalos en los ajustes de amiibo.

## 4 Funciones en línea


Conéctate a internet para disfrutar de las siguientes funciones:

- Juego en línea 

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar la consola Wii U a internet, consulta la guía rápida de Wii U.

Los padres y tutores pueden activar el control parental (  ) desde el menú de Wii U para restringir el acceso a determinados contenidos de la consola.

Se pueden restringir las siguientes funciones:

Nombre	Descripción
Funciones en línea	Permite restringir las funciones en línea del programa (juego en línea). 





En Mario Tennis™: Ultra Smash disfrutarás de emocionantes partidos de tenis usando controles sencillos e intuitivos. También tendrás a tu disposición estilos de juego alternativos, sobre pistas muy singulares y con champiñones que aumentan enormemente tu tamaño. Podrás medirte con jugadores de todo el mundo si te conectas a internet.

Pulsa **A** en la pantalla del título para que se muestre el menú principal. En él podrás elegir entre los diversos estilos de juego.



## Modos de juego

### Megapartido

En este estilo de tenis tienen un gran protagonismo los megachampiones.



### Megapeloteo

Intercambia golpes usando una megapelota. Esta se irá haciendo más pequeña cuanto más tiempo aguantes, y se te otorgarán monedas en función del resultado.

### Duelos en serie

Este modo consiste en superar a distintos oponentes uno tras otro.

Cada vez que derrotes a un rival, se guardará el progreso individual del personaje con el que estés jugando.

Si pierdes algún partido, podrás usar tus monedas para volver a intentarlo y continuar la racha de victorias. En caso contrario, esta volverá a cero y tendrás que empezar de nuevo.

## Acerca de los amiibo

Puedes llamar a tus amiibo para que te echen una mano en los duelos en serie. Para ello solo tienes que acercar uno al punto de contacto NFC mientras estás en la pantalla de selección de personaje. Al terminar cada partido, puedes volver a acercarlo para que aumente su experiencia y mejore sus habilidades.

- ◆ Al acercar un amiibo al punto de contacto NFC, ese personaje participará en el partido y ya no podrá ser seleccionado por otros jugadores.

## Tenis convencional

Aquí podrás jugar al tenis seleccionando los personajes, reglas y pistas que prefieras. Si eliges la variante "Normal", podrás usar golpes afortunados y golpes en salto. Estos no estarán disponibles si te decides por el tipo "Sencillo".

## Juego en línea

Enfréntate a jugadores de todo el mundo a través de internet.

## Logros

Muestra la pantalla en la que podrás consultar lo que llevas conseguido hasta ahora. También puedes aumentar tus logros a cambio de monedas.

## Manual electrónico ( ? )

Permite acceder a este manual.

## Cómo iniciar un partido

Para comenzar, elige en el menú principal el modo que prefieras y configura opciones como la modalidad de partido, las vistas de cámara y los personajes con los que quieras jugar.



- ◆ Las opciones disponibles son distintas en función del modo elegido.

## Modalidades de partido

En los partidos de individuales, un jugador se enfrentará a otro. En los de dobles, dos jugadores se enfrentarán a otros dos. Para colocarlos como compañeros en un mismo equipo de dobles, usad la opción "Posiciones" tras elegir personajes y pista.

### Inicio rápido

Si mientras estás eligiendo personaje o pista usas la opción "Inicio rápido", la selección se realizará al azar de forma automática y podrás comenzar el partido con más rapidez.

## Juego en línea

Tras elegir la modalidad de partido y otros ajustes, se buscará un oponente que encaje con ellos. Una vez que se haya encontrado, ¡selecciona "Sí" para iniciar el enfrentamiento!



- ◆ En dobles, dos jugadores podéis jugar a la vez en la misma consola. También puede actuar como tu compañero un amiibo que hayas entrenado.

## Partido amistoso o serio

En los partidos amistosos, el tipo de pista se elegirá al azar de entre todas las disponibles. No podrás usar los personajes estrella, pero tus características mejorarán cuando tengas dificultades. Estos partidos no afectan a la valoración, así que no importan sus resultados. Los partidos serios solo se celebran en pistas de verdadera competición: la dura, la de tierra batida y la de hierba. Puedes usar personajes estrella, pero tus características no mejorarán en ningún momento, así que solo contarás con tu propia habilidad para ganar. La valoración se verá afectada por los resultados.

## Valoración

Indica tu nivel como jugador. Inicialmente tendrá un valor de 2000 puntos, pero aumentará conforme ganes puntos en partidos y disminuirá cuando los pierdas.

- ◆ Si se interrumpe la conexión durante un partido, la valoración se verá modificada según la puntuación que reflejara el marcador en ese momento.

## Bloquear usuarios

Si algún jugador te molesta con su comportamiento, puedes añadirlo a tu lista de usuarios bloqueados con la opción "Bloquear". De esta forma, será muy improbable que vuelva a aparecer en los partidos que juegues en línea.

- ◆ Puedes bloquear a un máximo de 100 usuarios. Si se supera esa cifra, se descartarán de la lista, por orden, los más antiguos a medida que se añadan otros.
- ◆ Para obtener información sobre cómo bloquear y desbloquear usuarios, así como otros temas, consulta la sección "Lista de amigos" en el manual electrónico de Wii U.




## Guardar datos

Los datos de resultados y otros avances se guardan automáticamente en ciertos momentos del juego, por ejemplo al concluir los partidos.

- ◆ Se guardan datos independientes para cada usuario de la consola.

## Borrar datos

Para borrar los datos de guardado, accede a la configuración de la consola () desde el menú de Wii U y usa la opción "Gestión de datos".

- ◆ **Asegúrate bien de que quieres borrar los datos. Una vez eliminados, no podrás recuperarlos.**

Las explicaciones de este manual se centran principalmente en los controles al usar el Wii U GamePad.

Para saber cómo jugar con un mando Pro de Wii U o un mando clásico Pro, consulta los controles del Wii U GamePad.

## Controles básicos

### Con el GamePad

Seleccionar opción	Ⓛ ○ ⊕
Aceptar	Ⓐ
Cancelar	Ⓑ

### Con un mando de Wii (en horizontal)

Seleccionar opción	⊕
Aceptar	②
Cancelar	①

## Controles durante el partido

### Con el GamePad

Moverse	Ⓛ ○ ⊕
Golpear	Ⓐ, Ⓑ, ×, ⊕ ○ Ⓡ
Dirigir la pelota hacia un lado	Ⓛ ○ ⊕ a izquierda o derecha al golpear
Cancelar carga	Ⓛ al acumular fuerza
Menú de pausa	⊕ (antes del saque)

### Con un mando de Wii (en horizontal)

Moverse	⊕
Golpear	①, ② ○ Ⓐ



Dirigir la pelota hacia un lado	⊕ a izquierda o derecha al golpear
Cancelar carga	Ⓚ al acumular fuerza
Menú de pausa	⊕ (antes del saque)

## Cómo sacar

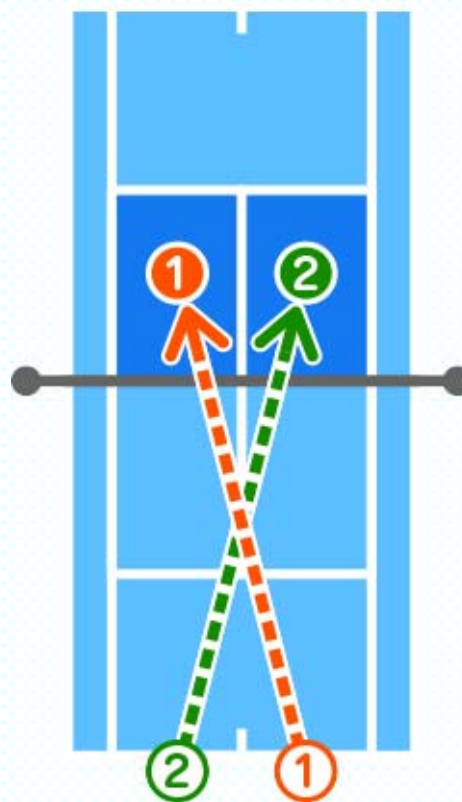
1. Muévete a izquierda o derecha con  $\odot$  o  $\oplus$  y colócate en la posición desde donde quieras sacar.
2. Pulsa  $\text{A}$ ,  $\text{B}$  o  $\text{Y}$  para lanzar la pelota hacia arriba.
3. Después pulsa  $\text{A}$ ,  $\text{B}$  o  $\text{Y}$  para elegir el tipo de golpe con el que quieres sacar.



- ◆ También puedes pulsar  $\text{X}$  para sacar con un golpe sencillo.
- ◆ Si golpeas la bola justo cuando se encuentre en el punto más alto, realizarás un saque más rápido, que se indicará con un "¡Genial!".

## Hacia dónde sacar

Al sacar, la pelota debe botar primero en el cuadrado de saque del rival (el área de color ■) opuesto al tuyo en diagonal. Por ejemplo, si sacas desde ①, debes dirigir la bola a ②.



## Faltas y let

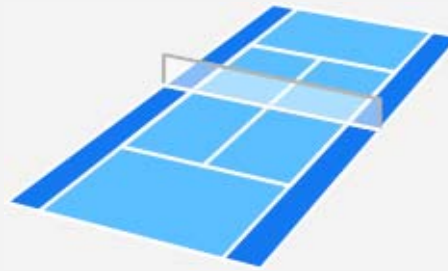
Si la pelota no bota en el cuadrado de saque apropiado del rival, el saque se considera falta. Si haces doble falta (dos faltas seguidas), el rival se llevará el punto. Si, al sacar, la pelota toca la red y bota en el cuadrado de saque del rival, el saque se considera let y podrás repetirlo.

## Devolver los saques

La pelota debe botar una vez antes de devolverla. Si la golpeas antes de que toque tu pista, se considerará falta y el rival se llevará el punto.

## "Fuera" y el área de juego

Si envías la pelota fuera de la pista, se considera "fuera" y el punto se lo lleva el rival. Sin embargo, el área de juego cambia según sea un partido de individuales o de dobles. El área marcada con ■ es válida solo en los partidos de dobles. En los partidos individuales, se considerará que la pelota está fuera de la pista si bota en esa zona.



## Golpe normal

### Golpe liftado (A)

Un golpe elevado con efecto. Es rápido, cuenta con un bote fuerte y deja una estela de color rojo.

### Golpe cortado (B)

Un golpe bajo con rotación. Es un golpe lento, cuenta con menos bote y deja una estela de color azul.

### Golpe plano (Y)

Es el golpe más rápido y no lleva efecto. Deja una estela de color morado.

## Golpe en salto

Si consigues hacer un golpe liftado, cortado o plano pulsando dos veces el botón correspondiente, saltarás para golpear la pelota. Las pelotas que se han golpeado en salto botarán más alto.

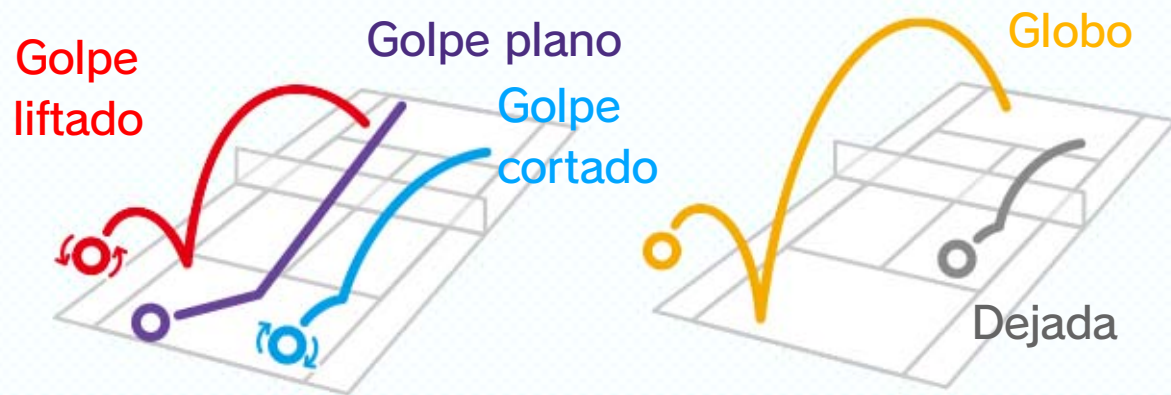


### Globo (A)→(B)

Un golpe muy alto que va dirigido al fondo de la pista. Deja una estela amarilla.

### Dejada (B)→(A)

Un golpe dirigido cerca de la red que casi no bota. Deja una estela de color blanco.



## Técnicas

### Golpe acumulado

Pulsa un botón de golpeo antes de que la pelota te llegue y tu personaje comenzará a acumular fuerza. Se moverá más lento durante la carga, pero acumulará más energía cuanto más dure esta, y podrás devolver la pelota con gran fuerza apuntando a las esquinas de la pista.



◆ Pulsa **□** para cancelar la carga.

### Tirarse en plancha **R**

Pulsa **R** para tirarte en plancha hacia una bola que sea difícil de alcanzar. Aunque parezca imposible, ¡tal vez te lleves una sorpresa!

◆ Tirarse en plancha para devolver una bola le dará al rival la oportunidad de lanzar un golpe afortunado.

### Golpe afortunado

A veces aparecerán en la pista unas áreas afortunadas. Si usas un golpe del mismo color que esta área, ejecutarás un golpe afortunado con uno de los siguientes efectos:



**Rojo: golpe liftado (A)**

Hace retroceder al rival.

**Azul: golpe cortado (B)**

Curva la trayectoria de la pelota de forma excepcional.

Morado: golpe plano (Y)	Lanza un mate muy veloz.
Amarillo: globo (A→B)	Lanza un globo que llega más alto.
Blanco: dejada (B→A)	Provoca que la pelota no bote al devolverla.

## Ultramate

En algunos momentos, como cuando el rival se tira en plancha o la pelota llega alta y con poca velocidad, aparecerá un



área afortunada más brillante de lo normal. Devuelve el golpe pulsando (Y)→(Y) dentro del área para lanzar un ultramate.

## Golpe sencillo (X)

Devuelve automáticamente el golpe apropiado. Si estás en un área afortunada, también se ejecutará automáticamente el mejor golpe, pero tardará más tiempo en cargar.

- ◆ No puede realizarse el golpe sencillo con un mando de Wii.

## Cómo usar megachampiñones

Durante un megapartido, los Toads irán lanzando megachampiñones al área de juego. Si tu personaje toca uno, aumentará de tamaño durante un tiempo limitado.



## Efectos secundarios de los megachampiñones

El aumento de tamaño proporciona los siguientes efectos:



- Incrementa la potencia de los golpes, y los rivales retrocederán al devolver la pelota.
- Las pelotas botarán más alto.
- Se ampliará el alcance de la raqueta, de modo que devolver pelotas será más fácil.

En el tenis hay tres tipos de puntuación: los puntos, los juegos y los sets.

### Juegos y sets

Ganas un juego cuando consigues cuatro puntos, y ganas un set cuando consigues, normalmente, seis juegos. En los partidos de un



solo set, el primer jugador que consiga un set, gana. En los partidos de tres sets, sin embargo, la victoria será para el primer jugador que gane dos sets.

- ◆ Para conseguir un set, debes ganar al rival por dos juegos o más de diferencia.
- ◆ Antes de comenzar el partido, podrás elegir a cuántos sets de cuántos juegos quieres jugar.

← 8

### Puntos

En el tenis, los puntos se representan de la siguiente manera:

Ningún punto: 0 ("love")

Un punto: 15

Dos puntos: 30

Tres puntos: 40

### Empates

#### Iguales y ventaja

Si ambos jugadores empatan a tres puntos (40-40), la puntuación pasa a llamarse "iguales". A partir de entonces, si un jugador anota un punto más que el otro, obtiene lo que se conoce como "ventaja". Gana el primer jugador que consigue dos puntos de ventaja por encima de su rival.



## Tie-break

Cuando los jugadores tienen el mismo número de juegos al llegar al final de un set, se juega un tie-break para determinar quién gana ese set.

Resultará vencedor quien primero consiga siete puntos en el tie-break.

- ◆ Si en el tie-break se da una puntuación de 6-6, se trata como si fuera una puntuación de iguales y, en ese caso, un jugador deberá conseguir dos puntos más que el otro para ganar.

**IMPORTANTE:** Este programa está protegido por copyright. Su reproducción o distribución sin autorización podría derivar en responsabilidad penal o civil. Este programa, así como el manual y demás textos que lo acompañen, están protegidos por leyes de propiedad intelectual. El uso de dispositivos o programas no autorizados que permitan efectuar modificaciones técnicas de la consola Wii U o de sus programas podría inutilizar este programa.

Para ejecutarlo podría ser necesaria una actualización de la consola.

Este programa solo es compatible con las versiones europea y australiana de la consola Wii U.

©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.

## Información de contacto

Para obtener más información sobre este producto, consulta el siguiente sitio web:

[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Para obtener asistencia técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii U o visita:

[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)