

Mario Tennis™: Ultra Smash

1 | Informazioni importanti

Impostazioni

2 | Controller / Suono

3 | Informazioni sugli amiibo

4 | Funzioni online

5 | Filtro famiglia

Come iniziare

6 | Il gioco

7 | Menu principale

8 | Prima di scendere in campo

9 | Salvare ed eliminare i dati

Come giocare

10 | Comandi

11 | Servizio

12 | Tipi di colpi

13 | Megafunghi

Termini di base

14 | Regole del gioco

Informazioni sul prodotto


15 | Informazioni sul copyright

16 | Servizio informazioni

1 | Informazioni importanti


Prima di utilizzare questo software, leggi attentamente il presente manuale. Se il software viene usato da bambini piccoli, è necessario che un adulto legga e spieghi loro questo documento.

Salute e sicurezza

Prima di usare questo software, leggi attentamente le Informazioni per la salute e la sicurezza  che si trovano nel menu Wii U™. Questa applicazione contiene informazioni importanti che ti saranno utili per usare al meglio il software.

Impostazione della lingua

La lingua del software dipende da quella impostata nella console. Questo software ti permette di scegliere fra otto lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo, italiano, olandese, portoghese e russo.

Puoi cambiare la lingua del software modificando la relativa opzione nelle Impostazioni della console .

- ◆ In questo manuale, le immagini del gioco sono tratte dalla versione inglese del software.
- ◆ Per ragioni di chiarezza, quando all'interno del testo si fa riferimento a un'immagine, viene riportato sia il testo a schermo in inglese che la traduzione presente nel software.

Classificazione per età

Per informazioni sul sistema di classificazione per età per questo o per altri software, visita il sito del sistema di classificazione in vigore nella tua area di residenza.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Germania):

www.usk.de

Classification Operations Branch (Australia):

www.classification.gov.au

OFLC (Nuova Zelanda):

www.classificationoffice.govt.nz

Russia:

minsvyaz.ru/ru/documents/

Controller

Con questo software è possibile utilizzare i controller elencati qui di seguito dopo averli sincronizzati con la console.



- ◆ Per giocare in modalità più giocatori ogni giocatore deve avere un controller.
- ◆ Con questo software puoi usare un solo Wii U GamePad per volta.
- ◆ Al posto di un telecomando Wii puoi usare un telecomando Wii Plus.
- ◆ Al posto del controller tradizionale pro puoi usare un controller tradizionale.


Sincronizzare i controller

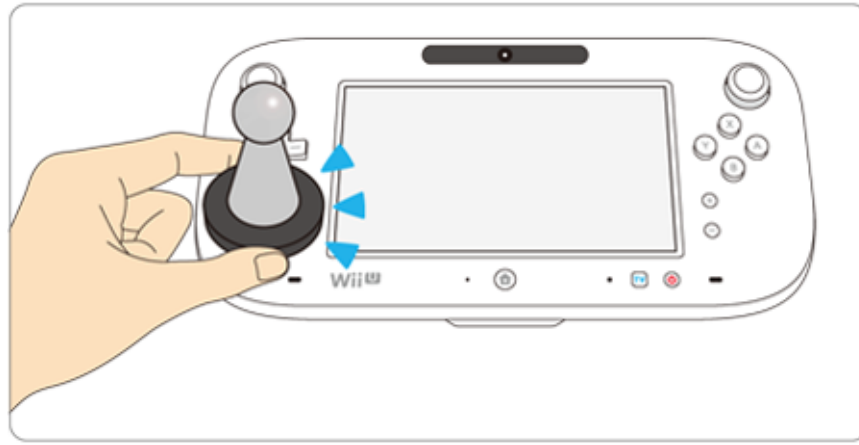
Apri il menu HOME e seleziona "Impostazioni dei controller" ⇒ "Sincronizza". Segui le istruzioni che appaiono a schermo per sincronizzare i controller.



Modalità surround

Questo software supporta la modalità audio surround Linear PCM.

Per riprodurre il suono in modalità surround, seleziona l'opzione TV nelle Impostazioni della console  e imposta l'audio su "Surround".



Questo software supporta **amiibo**. Puoi usare gli accessori amiibo™ compatibili toccando con essi il sensore NFC (📶) del Wii U GamePad.

I tuoi amiibo non sono solo oggetti da esibire. Puoi usare la tecnologia NFC (near-field communication, ovvero "comunicazione in prossimità") per collegarli a dei software compatibili e usarli nel gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito <http://amiibo.nintendo.eu/>


- ◆ Ogni amiibo può contenere dati di un solo software alla volta. Per creare nuovi dati in un amiibo che contiene dati di un altro gioco, i dati già esistenti devono essere cancellati. Per farlo, dal menu Wii U seleziona "Impostazioni della console 🛠️" ⇒ "Impostazioni amiibo".
- ◆ Un amiibo può essere letto da vari software compatibili.
- ◆ Se i dati sul tuo amiibo sono danneggiati e non possono essere recuperati, dal menu Wii U seleziona "Impostazioni della console 🛠️" ⇒ "Impostazioni amiibo" e ripristina l'amiibo.

4 | Funzioni online


Collegandoti a Internet puoi accedere alle seguenti funzioni:

- Sfide online 

- ◆ Per informazioni su come collegare la console Wii U a Internet, consulta la guida rapida all'installazione della console Wii U.

I genitori e i tutori legali possono limitare l'uso di alcune funzioni della console Wii U tramite il filtro famiglia  nel menu Wii U.

Si possono limitare le seguenti funzioni:

Funzione	Descrizione
Funzioni online	Limita le funzioni online di questo software (sfide online).  7



In Mario Tennis™: Ultra Smash potrai disputare elettrizzanti incontri di tennis con controlli semplici e intuitivi. Avrai a tua disposizione diverse modalità e potrai giocare sulle superfici più bizzarre. Sfrutta i megafunghi per diventare gigante e affronta giocatori da tutto il mondo nelle sfide online!

Per visualizzare il menu principale, premi **A** nello schermo del titolo. Potrai scegliere tra diverse modalità.



Modalità di gioco

Megasfide

In questa modalità, i megafunghi  13 giocano un ruolo decisivo.

Megapalleggi

Affronta i tuoi avversari in serratissimi scambi con una palla gigante. Più a lungo dura lo scambio, più la palla rimpicciolisce. Le monete ottenute varieranno in base al numero dei palleggi.

Scalata dei campioni

Affronta una serie di avversari sempre più forti. In questa modalità, i tuoi progressi di gioco vengono salvati automaticamente ogni volta che sconfiggi un avversario. In questo modo puoi riprendere dall'ultima sfida vinta quando giochi nuovamente questa modalità.

Se perdi un incontro, potrai rigiocarlo usando le monete che hai a disposizione. Se non hai monete a sufficienza o decidi di non continuare, il numero delle vittorie consecutive verrà azzerato e dovrai ricominciare da capo.

Informazioni sugli amiibo

Nella scalata dei campioni puoi gareggiare in doppio con il tuo amiibo. Avvicinalo al sensore NFC nello schermo di selezione del personaggio e ripeti l'operazione a fine incontro per salvare i suoi progressi e migliorare così le sue statistiche.

- ◆ Quando avvicini un amiibo al sensore NFC, quel personaggio parteciperà al gioco e i giocatori non potranno più sceglierlo.

Tennis classico

Regola le impostazioni dell'incontro, scegliendo i personaggi, il campo e le regole di gioco. Selezionando "Standard" potrai sfruttare i colpi di fortuna e i colpi con salto, se invece selezioni "Semplice" non potrai utilizzare questi colpi speciali.

Sfide online

Collegati a Internet per sfidare giocatori da tutto il mondo.

Medaglie

Qui puoi visualizzare le medaglie ottenute giocando o usare le monete per ottenerne di nuove.

Manuale

Qui puoi consultare il manuale elettronico del gioco.

Impostazioni dell'incontro

Dopo aver selezionato una modalità di gioco, scegli il tipo di incontro che vuoi disputare, i personaggi e lo stile di visualizzazione.



- ◆ Le opzioni disponibili cambiano in base alla modalità di gioco selezionata.

Tipo d'incontro

Qui puoi decidere se disputare un incontro in singolo oppure in doppio. Dopo aver selezionato i personaggi e il campo, potrai scegliere le loro "Posizioni" specificando con chi giocherai in coppia nei doppi.

Inizio rapido

Puoi usare l'opzione "Inizio rapido" nello schermo di selezione del personaggio o del campo. In questo modo le regole di gioco verranno impostate automaticamente e inizierai subito l'incontro.

Sfide online

Dopo aver selezionato le impostazioni dell'incontro, il sistema cercherà un avversario. Una volta trovato, premi "Sì" per iniziare l'incontro.



- ◆ Nei doppi, due giocatori si sfideranno con la stessa console. È possibile anche giocare in coppia con un amiibo.

Stile di gioco

Nello stile "Incontro amichevole", verrà scelto un campo a caso. Non potrai usare personaggi stella, ma le tue statistiche miglioreranno quando sei nei guai. Poiché la valutazione non cambierà, divertiti senza preoccuparti del risultato.

Nello stile "Si fa sul serio!", verrà scelto uno dei tre campi da competizione: quello in cemento, in terra o in erba. Potrai usare i personaggi stella, ma le statistiche rimarranno invariate. Ciò ti permetterà di mettere alla prova le tue abilità tennistiche. La valutazione cambierà a seconda del risultato.

Valutazioni

La valutazione determina il livello dei giocatori. Si parte da 2000 e ad ogni punto questo valore cambierà in positivo o in negativo.

- ◆ Se si interrompe il collegamento durante una sfida, ai fini della valutazione conterà la differenza di punteggio di quel momento.

Bloccare utenti

Se un utente ti infastidisce, puoi bloccarlo e aggiungerlo alla tua lista degli utenti bloccati. Così facendo, sarà altamente improbabile che vi incontriate in sfide future.


- ◆ Puoi bloccare un massimo di 100 giocatori. Se superi questo numero, gli utenti bloccati meno recenti verranno sovrascritti.
- ◆ Per maggiori informazioni su come bloccare o sbloccare giocatori, consulta la sezione Lista amici del manuale elettronico del Nintendo Wii U.

Salvare i dati

I tuoi progressi vengono salvati automaticamente in diversi momenti di gioco, compresa la fine di ogni incontro.

◆ Ogni utente avrà i propri dati di salvataggio.

Eliminare i dati

Per eliminare i dati di salvataggio, dal menu Wii U seleziona "Impostazioni della console  " ⇒ "Gestione dati".





◆ Una volta cancellati, i dati non potranno essere recuperati, pertanto fai attenzione.

Questo manuale elettronico si concentrerà per lo più sui comandi per Wii U GamePad.




- ◆ Per maggiori informazioni sul Wii U Pro Controller e il controller tradizionale pro, consulta la sezione sui comandi del GamePad.

Comandi di base

Comandi del GamePad












Muovere il cursore	 / 
Confermare	
Annullare	

Comandi del telecomando Wii (tenuto orizzontalmente)

Muovere il cursore	
Confermare	
Annullare	

Comandi sul campo

Comandi del GamePad

Muoversi	 / 
Usare la racchetta	 /  /  /  / 
Mirare a sinistra o destra	 (sinistra o destra) /  (sinistra o destra) quando colpisci la palla
Annullare la carica	 quando carichi un colpo
Pausa	 (prima del servizio)

Comandi del telecomando Wii (tenuto orizzontalmente)

Muoversi	+
Usare la racchetta	① / ② / Ⓐ
Mirare a sinistra o destra	+ (sinistra o destra) quando colpisci la palla
Annullare la carica	ⓑ quando carichi un colpo
Menu pausa	+ (prima del servizio)

Come servire

1. Muoviti lungo la linea di fondo con L / $\text{+$ per stabilire la posizione da cui eseguirai il servizio.

2. Premi A , B , o Y per alzare la palla.



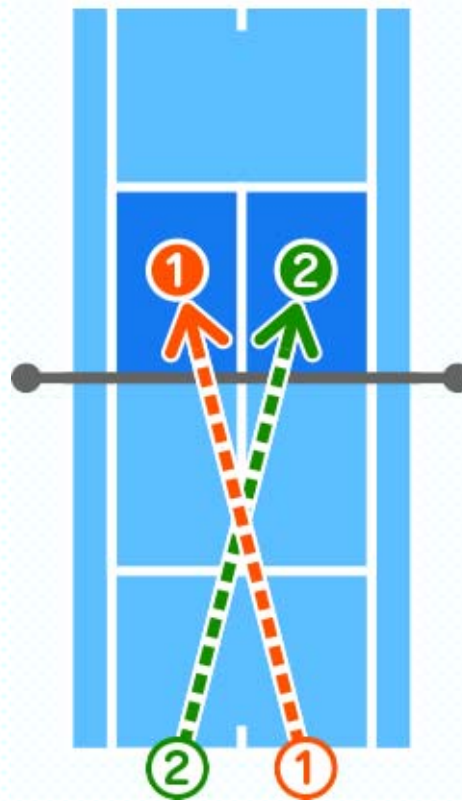
3. Dopo aver alzato la palla, premi di nuovo A , B , o Y per scegliere il tipo di tiro per il servizio.



- ◆ Puoi anche premere solamente X per eseguire un servizio semplice.
- ◆ Se alzi la palla e la colpisci quando ha raggiunto il punto più alto, eseguirai una battuta più veloce e sullo schermo apparirà "Ottimo!".

Dove servire

Il battitore deve lanciare la palla nella porzione di campo diagonalmente opposta (l'area colorata ■). Quando servi la palla dalla posizione ①, mira verso ①.



Falli di battuta

Se la palla del servizio non colpisce la porzione di campo corretta, avrai commesso un fallo. Se sbagli nuovamente, avrai commesso un doppio fallo e il punto andrà all'avversario. Se la palla colpisce la rete, ma finisce comunque nell'aria di servizio avversaria, avrai commesso un "Let", e potrai ripetere il servizio.

Rispondere a un servizio

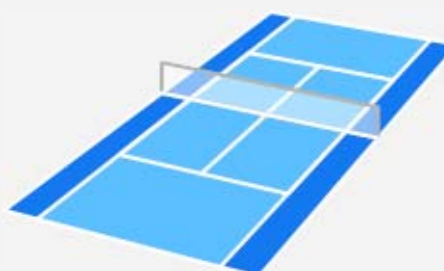
Quando rispondi a un servizio, devi prima lasciar rimbalzare la palla una volta, altrimenti commetterai un fallo e il punto andrà all'avversario.

Palla fuori e limiti del campo

Se il primo rimbalzo della tua risposta cade al di fuori del campo, il tuo avversario vincerà il punto.

Le aree valide del campo cambiano a seconda del tipo di incontro.

L'area colorata ■ è considerata valida solo negli incontri di doppio, mentre se la palla vi rimbalza durante gli incontri di singolo, verrà considerata fuori.



Colpo standard

Top spin (A)

Un colpo alto, veloce, dall'effetto in avanti e con un ampio rimbalzo. Quando viene eseguito produce una scia rossa.

Slice (B)

Un colpo dalla traiettoria bassa, con effetto all'indietro. Ha un rimbalzo contenuto e quando realizzato produce una scia blu.

Colpo piatto (Y)

È il colpo più rapido e produce una scia viola.

Colpo con salto

Se premi due volte il pulsante del top spin, dello slice o del colpo piatto, eseguirai un colpo con salto. Quando



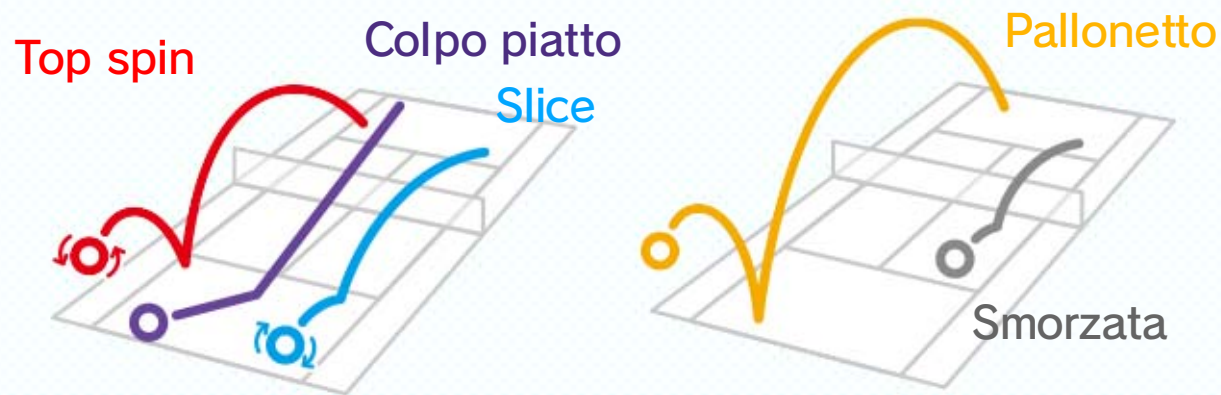
colpisci la palla da un'altezza elevata, i rimbalzi prodotti saranno molto più ampi del solito.

Pallonetto (A → B)

Un colpo dalla parabola molto alta, indirizzato a fondo campo. Produce una scia gialla.

Smorzata (B → A)

Un colpo dal rimbalzo basso, perfetto per il gioco sotto rete. Produce una scia bianca.



Tecniche


Colpo caricato

Premi il pulsante poco prima che la palla arrivi per caricare il colpo. Quando carichi, la tua mobilità sul campo ne risentirà, ma più a lungo carichi, più potente sarà il colpo realizzato in direzione degli angoli.



◆ Per annullare la carica, premi .

Colpo in tuffo (R)

Se la palla ti sembra fuori portata, prova a raggiungerla premendo . Usa il colpo in tuffo solo come ultima risorsa, quando la palla sembra veramente troppo lontana!

◆ Quando esegui un colpo in tuffo, darai all'avversario l'opportunità di eseguire un colpo di fortuna.

Colpo di fortuna

A volte sul campo appaiono delle aree colorate. Se riesci a posizionarti su di esse e a realizzare il colpo corrispondente al colore indicato, eseguirai un colpo di fortuna che produrrà uno dei seguenti effetti.



Rosso: top spin ()

Sbalzerai l'avversario all'indietro.

Blu: Slice (B)	La palla eseguirà un'ampia curva.
Viola: colpo piatto (Y)	Eseguirai una schiacciata rapidissima.
Giallo: pallonetto (A → B)	La parabola del pallonetto sarà ancora più alta.
Bianco: smorzata (B → A)	La palla si adagerà a terra non appena tocca il suolo.

Ultra Smash

In alcuni frangenti dell'incontro, per esempio quando l'avversario esegue un colpo in tuffo e la palla è alta e lenta, nella tua metà campo apparirà un'area colorata lampeggiante. Colpisci la palla da quel punto premendo Y → Y ed eseguirai un potentissimo Ultra Smash.



Colpo semplice (X)

Con questo colpo risponderai automaticamente all'avversario con il colpo più adatto. Se ti trovi su un'area colorata, eseguirai automaticamente il colpo corrispondente, ma ci vorrà più tempo per caricarlo.

- ◆ Non è possibile usare i colpi semplici usando il telecomando Wii.

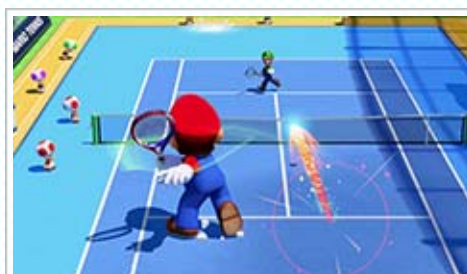
Usare i megafunghi

Nella modalità megasfide, a volte i Toad lanciano in campo dei megafunghi. Acchiappane uno e il tuo personaggio si trasformerà in un gigante per un periodo limitato.



Applicazioni strategiche

Quando il tuo personaggio è gigante, potrai sfruttare i seguenti vantaggi:



- la potenza dei colpi aumenta, permettendoti di sbalzare all'indietro gli avversari quando rispondi;
- i rimbalzi saranno più alti;
- anche la racchetta diventa gigante! Questo significa che potrai raggiungere la palla con più facilità.


Il sistema di punteggio nel tennis si basa su punti, giochi e partite.

Giochi e partite

Per vincere un gioco occorre mettere a segno quattro punti, mentre per aggiudicarsi una partita bisogna vincere sei giochi. Negli incontri con



una singola partita, chi vince la partita si aggiudica anche l'incontro. Se l'incontro è al meglio delle tre, vince chi si aggiudica per primo due partite.

- ◆ Per vincere una partita, un giocatore dev'essere in vantaggio di due giochi rispetto all'avversario.
- ◆ È possibile scegliere il numero delle partite e dei giochi di una sfida, prima di cominciarla. 

Punti

Nel tennis, il punteggio si esprime nel modo seguente.

Zero punti: 0 (o "Love").

Primo punto: 15.

Secondo punto: 30.

Terzo punto: 40.

Parità

Parità e vantaggio

Quando i giocatori sono sul 40-40, si trovano in "parità". In questo caso, il primo a ottenere un vantaggio di due punti sull'avversario vince.

Quando un giocatore si porta un punto avanti da una condizione di parità, passa in "vantaggio" (in gioco abbreviato con "Van.").

Tie break

Se a fine incontro i due giocatori hanno vinto lo stesso numero di partite, la vittoria si decide al tie break, un gioco supplementare in cui vince chi raggiunge per primo i 7 punti.

- ◆ Se in un tie break il punteggio è sul 6-6, vince chi ottiene per primo un vantaggio di due punti sull'avversario, esattamente come succede quando il punteggio è in parità sul 40-40.

IMPORTANTE: questo software è protetto da copyright. La copia non autorizzata di questo software e/o la distribuzione di tali copie possono comportare responsabilità penali e/o civili. Questo software, il relativo manuale di istruzioni e tutto il materiale scritto accluso sono protetti dalle leggi sulla proprietà intellettuale. L'uso di dispositivi o software non autorizzati che apportino modifiche tecniche alla console Wii U o al software potrebbe rendere inutilizzabile il presente software. Per giocare, potrebbe essere necessario un aggiornamento della console. Questo software può essere utilizzato esclusivamente con la versione europea/australiana della console 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.

Servizio informazioni

Per informazioni sui prodotti, consulta il sito Internet Nintendo all'indirizzo:

www.nintendo.com

Per supporto tecnico e risoluzione dei problemi, consulta il manuale di istruzioni della console Wii U o il sito:

support.nintendo.com