

Mario Tennis™: Ultra Smash

1 | Belangrijke informatie

Instellen

2 | Controllers / Geluid

3 | Over amiibo

4 | Onlinefuncties

5 | Ouderlijk toezicht

Om te beginnen

6 | Inleiding

7 | Hoofdmenu

8 | Een wedstrijd beginnen

9 | Gegevens opslaan en wissen

Wedstrijden spelen

10 | Besturing

11 | Serveren

12 | Soorten slagen

13 | Megapaddenstoelen

Tennis in het kort

14 | Spelregels


Productinformatie

15 | Copyrightinformatie

16 | Ondersteuning


Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je deze software gebruikt. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding te lezen en aan hen uit te leggen.

Gezondheid en veiligheid

Lees voor het gebruik ook de informatie in de applicatie  Gezondheids- en veiligheidsinformatie in het Wii U™-menu, voor belangrijke informatie waarmee je meer plezier met deze software kunt hebben.

Taalkeuze

De taal in de software is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. De software ondersteunt acht verschillende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans, Italiaans, Nederlands, Portugees en Russisch.

Je kunt de taal van de software veranderen door een andere taal in te stellen voor het systeem. Je kunt de taal van het systeem wijzigen in de  systeeminstellingen.

- ◆ Schermafbeeldingen van de software in deze handleiding zijn afkomstig uit de Engelse versie van de software.
- ◆ Waar het ter verduidelijking nodig is, bevatten verwijzingen naar schermtekst in deze afbeeldingen zowel de Engelse tekst uit de afbeelding als de vertaalde tekst uit de software.

Leeftijdsclassificatie

Informatie over de leeftijdsclassificatie voor deze en andere software vind je op de website van het in jouw regio gebruikte classificatiesysteem.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Duitsland):

www.usk.de

Classification Operations Branch (Australië):

www.classification.gov.au

OFLC (Nieuw-Zeeland):

www.classificationoffice.govt.nz

Rusland:

minsvyaz.ru/ru/documents/

Ondersteunde controllers

De volgende controllers kunnen met het systeem worden gesynchroniseerd en met deze software worden gebruikt:



- ◆ Om spelstanden voor meerdere spelers te spelen heeft iedere speler zijn of haar eigen controller nodig.
- ◆ Er kan slechts één Wii U GamePad tegelijk met deze software worden gebruikt.
- ◆ In plaats van een Wii-afstandsbediening kun je ook een Wii-afstandsbediening Plus gebruiken.
- ◆ In plaats van een Traditionele Controller Pro kun je ook een Traditionele Controller gebruiken.


Controllers synchroniseren

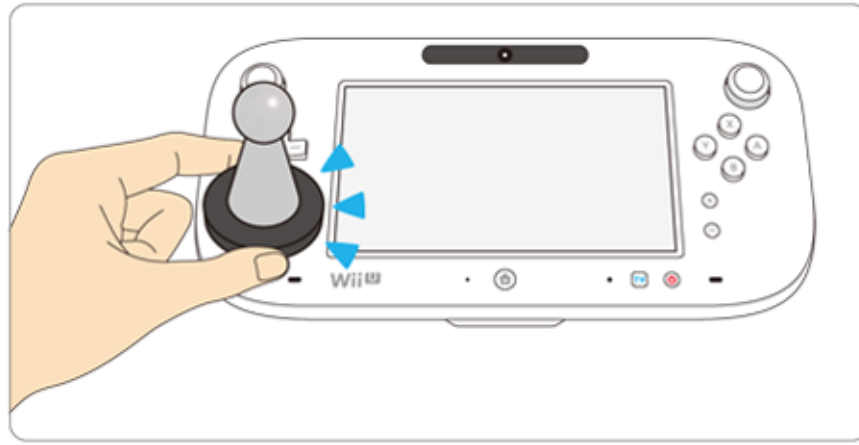
Ga naar het HOME-menu en kies CONTROLLER-INSTELLINGEN, gevolgd door SYNCHRONISEREN. Volg de instructies op het scherm om je controller te synchroniseren.



Surroundweergave

Deze software ondersteunt geluidswaergave in lineaire PCM-surround.



Om het geluid in surround weer te geven ga je naar de categorie 'Televisie' in de  systeeminstellingen en kies je TV-GELUID, gevolgd door SURROUND.



Deze software ondersteunt **amiibo**. Je kunt compatibele amiibo™-accessoires gebruiken door ze tegen het NFC-aanraakpunt (☐) op de Wii U GamePad aan te houden.


Je amiibo zijn er niet alleen voor de sier. Je kunt NFC ('near field communication', communicatie met de directe omgeving) gebruiken om je amiibo te verbinden met compatibele software, zodat je met ze kunt spelen in de game. Ga voor meer informatie naar:

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

- ◆ Elke amiibo kan slechts voor één softwaretitel tegelijk spelgegevens bevatten. Om nieuwe spelgegevens te creëren op een amiibo waarop al gegevens van een andere softwaretitel zijn opgeslagen, moet je eerst de bestaande spelgegevens wissen. Je kunt dit doen via amiibo-INSTELLINGEN in de  systeeminstellingen van het Wii U-menu.
- ◆ Een amiibo kan door meerdere ondersteunde softwaretitels worden gelezen.
- ◆ Als de gegevens op je amiibo zijn beschadigd en niet kunnen worden hersteld, kun je je amiibo formatteren via amiibo-INSTELLINGEN in de  systeeminstellingen van het Wii U-menu.

4 Onlinefuncties


Maak verbinding met het internet om van deze functies gebruik te maken:

- Onlinewedstrijden 
- ◆ Lees de Wii U-snelstartgids voor informatie over hoe je met je Wii U-systeem verbinding kunt maken met het internet.

Ouders/voogden kunnen bepaalde functies van het Wii U-systeem beperken via het

 ouderlijk toezicht in het Wii U-menu.

De volgende functies kunnen worden beperkt:

Functie	Omschrijving
Onlinefuncties	Je kunt de onlinefuncties (onlinewedstrijden)  van deze software beperken.



In Mario Tennis™: Ultra Smash speel je spannende tenniswedstrijden via eenvoudige, intuïtieve besturing. Je tennist op de mafste banen, met paddenstoelen die je megagroot maken! Daarnaast kun je het in onlinewedstrijden opnemen tegen spelers uit de hele wereld.

Druk in het titelscherm op **(A)** om het hoofdmenu weer te geven. In dit menu kun je uit de volgende opties kiezen.



Spelstanden

Megaduel

In deze stand kun je megapaddenstoelen gebruiken **13**

Recordrally

Houd een reusachtige bal zo lang mogelijk in het spel. Hoe langer de rally duurt, des te kleiner de bal wordt. Op basis van je score verdien je munten.

Knock-outtoernooi

Neem het op tegen een reeks steeds sterker wordende tegenstanders.

Elke keer dat je een tegenstander verslaat, wordt je voortgang opgeslagen. Wanneer je later verdergaat, speel je dus tegen de volgende tegenstander.

Als je verliest, heb je de mogelijkheid om verder te gaan, maar dit kost je munten. Als je geen munten gebruikt, wordt je overwinningsreeks teruggezet naar nul en moet je opnieuw beginnen.

amiibo gebruiken

In het knock-outtoernooi kun je hulp krijgen van je amiibo door deze tegen het NFC-aanraakpunt aan te houden wanneer je een personage kiest. Houd je amiibo na de wedstrijd opnieuw tegen het aanraakpunt aan om de trainingsgegevens op te slaan en je amiibo verder te ontwikkelen.

- ◆ Als je een amiibo tegen het NFC-aanraakpunt aan houdt, verschijnt dat personage in de game. Dat personage kan vervolgens niet als speelbaar personage worden gekozen.

Klassiek tennis

Voordat je de wedstrijd begint, kies je de instellingen voor je wedstrijd, zoals je personage, de baan en de regels. Als je STANDAARD kiest, kun je geluksslagen en sprongslagen gebruiken. Als je AUTHENTIEK kiest, zijn deze slagen niet beschikbaar.

Online

Speel via het internet tegen spelers uit de hele wereld.

Medailles

Hier kun je de medailles bekijken die je hebt gewonnen in wedstrijden, of munten gebruiken om ze te krijgen.

Handleiding

Open de elektronische handleiding van deze software.

Wedstrijdinstellingen

Kies in het hoofdmenu eerst een spelstand en vervolgens de gewenste wedstrijdvorm, personages en camerastand.



- ◆ Welke opties precies beschikbaar zijn, verschilt per spelstand.

Wedstrijdvorm

Hier kun je kiezen tussen enkel- of dubbelspel. Voor dubbelwedstrijden kun je kiezen wie met wie samenspeelt nadat je de personages en de baan hebt gekozen, door de positie van de personages te veranderen.

Automatisch kiezen

In de schermen waarin je een personage en een baan kiest, kun je **AUTOMATISCH KIEZEN** kiezen. Hierdoor worden de instellingen automatisch bepaald en kun je de wedstrijd snel beginnen.

Onlinewedstrijden

Nadat je je voorkeuren hebt ingesteld, zoekt het systeem naar een tegenstander. Kies **JA** nadat er een tegenstander is gevonden, om de wedstrijd te beginnen.



- ◆ In dubbelwedstrijden gebruiken twee spelers hetzelfde systeem. Je kunt ook een amiibo als dubbelpartner gebruiken.

Stijl

In de stijl 'Vriendschappelijk' wordt een willekeurige baan gekozen. Je kunt geen sterrenpersonages gebruiken, maar je eigenschappen worden versterkt als het even tegenzit. Wedstrijden in deze stijl hebben geen invloed op je online score, dus je hoeft je wat dat betreft geen zorgen te maken over het resultaat. In de stijl 'Voor punten' wordt een van de standaardbanen gekozen: hardcourt, gravel of gras. Je kunt sterrenpersonages gebruiken, maar je eigenschappen worden niet versterkt, dus alles hangt volledig af van je tennistalent. Elk punt beïnvloedt je online score.

Online score

De online score geeft het niveau van de speler aan. Deze score begint bij 2000 en gaat na elk punt omhoog of omlaag.

- ◆ Als de verbinding tijdens de wedstrijd wordt verbroken, verandert je online score op basis van het puntenverschil in de wedstrijd op dat moment.

Gebruikers blokkeren

Als een gebruiker vervelend tegen je doet, kun je hem blokkeren en aan je lijst met geblokkeerde gebruikers toevoegen. Hiermee wordt de kans miniem dat je hem nog tegen zult komen in wedstrijden.

- ◆ Je kunt maximaal honderd gebruikers blokkeren. Als dit aantal wordt overschreden, worden de gebruikers overschreven die je het langst geleden hebt geblokkeerd.
- ◆ Kijk in het gedeelte over de vriendenlijst in de elektronische Wii U-handleiding voor meer informatie over hoe je bijvoorbeeld gebruikers blokkeert en hoe je blokkeringen ook weer kunt opheffen.

Gegevens opslaan

Je resultaten in de game worden op bepaalde momenten automatisch opgeslagen, bijvoorbeeld na afloop van wedstrijden.

- ◆ Iedere gebruiker heeft zijn of haar eigen opgeslagen gegevens.

Gegevens wissen

Je kunt gegevens wissen via het geheugenbeheer in de  systeeminstellingen van het Wii U-systeem.





- ◆ Gewiste gegevens kunnen niet worden teruggehaald, dus wees hier voorzichtig mee.

Deze handleiding richt zich voornamelijk op de besturing met de Wii U GamePad.




- ◆ De besturing met de Wii U-controller Pro en de Traditionele Controller Pro is hetzelfde als de GamePad-besturing.

Basisbesturing

Op de Wii U GamePad











Selecteren	 / 
Bevestigen	
Annuleren	

Op een Wii-afstandsbediening (horizontaal vastgehouden)


Selecteren	
Bevestigen	
Annuleren	

Besturing tijdens een wedstrijd

Op de Wii U GamePad

Bewegen	 / 
Slaan	 /  /  /  / 
Links of rechts mikken	 (naar links of rechts) /  (naar links of rechts) wanneer je de bal raakt
Superslag annuleren	 terwijl je oplaadt
Pauzeren	 (voor de service)

Op een Wii-afstandsbediening (horizontaal vastgehouden)

Bewegen	
---------	---

Slaan	① / ② / Ⓐ
Links of rechts mikken	⊕ (naar links of rechts) wanneer je de bal raakt
Superslag annuleren	⏪ terwijl je oplaadt
Pauzeren	⊕ (voor de service)

Hoe je serveert

1. Beweeg naar links of rechts met L/R om te bepalen waarvandaan je wilt serveren.
2. Druk op A , B of Y om de bal op te gooien.



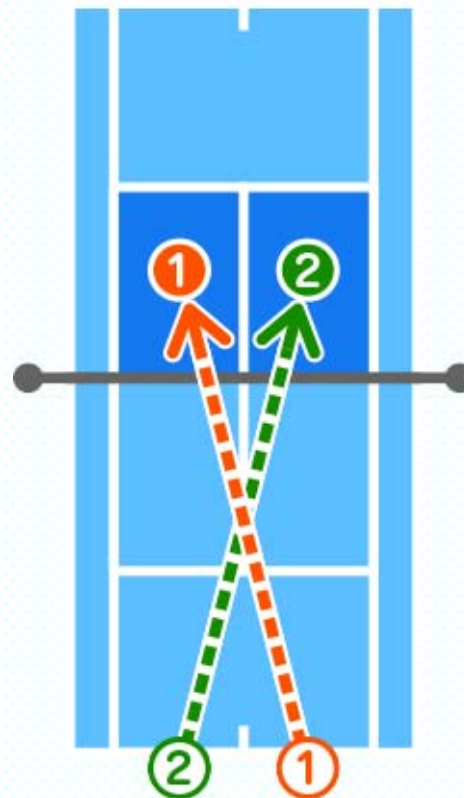
3. Druk na het opgooien opnieuw op A , B of Y om te serveren met het type slag dat je wilt.



- ◆ Je kunt ook één keer op X drukken voor een eenvoudige service.
- ◆ Als je de bal raakt op het moment dat hij op het hoogste punt is, sla je een hardere service en verschijnt er "Perfect!".

Het servicevak

Bij het serveren moet de bal in het servicevak schuin tegenover je (■) terechtkomen. Als je serveert vanuit positie ①, mik dan op ①.



Fouten en lets

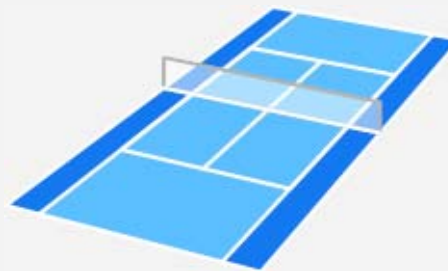
Als de bal niet in het servicevak van de tegenstander terechtkomt, wordt de service als een fout geteld. Als de bal na de tweede service opnieuw buiten het servicevak landt, telt dit als een dubbele fout en gaat het punt naar de tegenstander. Als de bal het net raakt en vervolgens in het servicevak van de tegenstander terechtkomt, heet dit een 'let'. Je mag de service dan overdoen.

Een service terugslaan

Sla de geserveerde bal pas terug nadat de bal op jouw helft heeft gestuiterd. Als je de bal eerder terugslaat, gaat het punt naar je tegenstander.

De bal uit slaan en het speelveld

Als je de bal terugslaat en hij buiten het speelveld landt, is hij uit en gaat het punt naar je tegenstander. Hoe groot het speelveld is, is in het enkelspel anders dan in het dubbelspel. Het ■-gekleurde gebied wordt alleen gebruikt in het dubbelspel. Als de bal in het enkelspel daar landt, is hij uit.



Standardslagen

Topspin (A)

Een hoge bal met voorwaarts effect. Is snel met een hoge stuit, en laat een rood spoor achter.

Slice (B)

Een lage bal met achterwaarts effect. Is langzaam met een lage stuit, en laat een blauw spoor achter.

Vlakke slag (Y)

De snelste slag, zonder effect. Laat een paars spoor achter.

Sprongslag

Als je een topspinbal, slice of een vlakke slag slaat en daarbij snel nog eens op dezelfde knop drukt, spring je omhoog om de bal terug te slaan. Ballen die je in de lucht terugslaat, stuiteren hoger dan normaal.



Lob (A → B)

Een heel hoge slag naar het achterste gedeelte van het speelveld. Laat een geel spoor achter.

Dropshot (B → A)

Een slag met weinig stuit die vlak achter het net gericht is. Laat een wit spoor achter.



Technieken

Superslag

Druk op een slagknop voordat de bal aankomt, om je krachten te verzamelen voor de slag. Bij het opladen van een superslag ben je minder beweeglijk, maar de kracht van de slag neemt toe naarmate je hem langer oplaadt. Hierdoor kun je de bal keihard terugslaan in een van de hoeken.



◆ Druk op  om de superslag te annuleren.

Duiken (R)

Druk op  om naar een bal te duiken die net buiten bereik is.

◆ Als je ballen terugslaat door ernaar te duiken, geef je je tegenstander de kans om een geluksslag uit te voeren.

Geluksslag

Soms verschijnt er een gekleurde gelukszone op de baan. Als je in zo'n zone een slag met dezelfde kleur gebruikt om de bal terug te slaan, voer je een geluksslag uit met een van de volgende effecten:



Rood: topspin (A)

Duwt de tegenstander naar achteren.

Blauw: slice (B)	De bal maakt een grote bocht.
Paars: vlakke slag (Y)	Je slaat een snelle smash.
Geel: lob (A → B)	Je slaat een nog hogere lob.
Wit: dropshot (B → A)	De bal stuitert haast niet op de andere baanheft.

Ultrasmash

Op bepaalde momenten, bijvoorbeeld wanneer je tegenstander een sprongslag gebruikt en een hoge, langzame bal slaat, verschijnt er een gelukszone die omgeven wordt door licht. Sla in deze zone de bal terug met Y → Y om een superharde ultrasmash uit te voeren.



Automatische slag (X)

Hiermee sla je de bal automatisch terug met de meest geschikte slag. Als je in een gelukszone bent, gebruik je vanzelf de bijbehorende slag, maar het duurt dan langer dan normaal om de slag op te laden.

- ◆ Automatische slagen kunnen niet met een Wii-afstandsbediening worden uitgevoerd.

Megapaddenstoelen gebruiken

In megaduels gooien Toads megapaddenstoelen op elke speelhelft. Raak er een aan om tijdelijk megagroot te worden.



Effecten van megapaddenstoelen

Zolang je megagroot bent:



- is je slagkracht groter, waardoor tegenstanders achteruit worden geduwd
- stuiten je ballen hoger op
- heeft je racket een groter bereik, waardoor je de bal makkelijker kunt terugslaan

Bij tennis wordt de score bijgehouden op basis van games, sets en punten.

Games en sets

Je wint een game door vier punten te halen, en je wint een set door zes games te winnen. In een wedstrijd van één set wint de winnaar van de set de wedstrijd; bij een wedstrijd van drie sets wint de speler die het eerst twee sets weet binnen te halen.



- ◆ Om een set te winnen moet je ten minste twee games meer winnen dan je tegenstander.
- ◆ Je kunt het aantal games en sets voor het begin van de wedstrijd instellen.

Punten

Bij tennis worden de punten als volgt geteld:

0 punten: 0 ("Love")

1e punt: 15

2e punt: 30

3e punt: 40

Gelijkspel

Deuce en voordeel

Als elke speler drie punten heeft behaald (40-40), wordt de game gewonnen door de speler die als eerste twee punten voorsprong bereikt. Deze score heet 'deuce'. Als een speler één punt voorsprong heeft, heet dit 'voordeel' ('Voord.').

Tiebreak

Wanneer beide spelers hetzelfde aantal games binnen een set hebben gewonnen, wordt de winnaar van de set bepaald via een tiebreak. De speler die als eerste zeven punten haalt in de tiebreak, wint de set.

- ◆ Als er in een tiebreak een score van 6-6 wordt bereikt, wordt de tiebreak gewonnen door de speler die het eerst twee opeenvolgende punten behaalt, net als bij deuce.

BELANGRIJK: deze software is auteursrechtelijk beschermd! Het ongeoorloofd kopiëren van deze software en/of het verspreiden van kopieën kan resulteren in strafrechtelijke en/of civielrechtelijke aansprakelijkheid. Deze software, de handleiding en ander schriftelijk materiaal dat bij deze software wordt geleverd, worden beschermd door wetgeving voor intellectuele eigendommen.

Het gebruik van ongeoorloofde apparatuur of software die technische wijzigingen van het Wii U-systeem of de software mogelijk maakt, kan tot gevolg hebben dat deze software onbruikbaar wordt.

Om deze software te kunnen gebruiken is mogelijk een systeemupdate vereist.

Alleen voor gebruik met de Europese/
Australische versie van het Wii U-systeem.

©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.

Contactgegevens

Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website:

www.nintendo.com

Voor hulp bij het oplossen van problemen lees je de handleiding van je Wii U-systeem, of ga je naar:

support.nintendo.com