

# Mario Tennis™: Ultra Smash

1 | Informações Importantes

## Configuração

2 | Comandos/Som

3 | Acerca dos amiibo

4 | Funcionalidades Online

5 | Controlo Parental

## Introdução

6 | Acerca do Jogo

7 | Menu Principal

8 | Começar uma Partida

9 | Guardar e Apagar Dados

## Como Jogar

10 | Controlos

11 | Serviço

12 | Pancadas

13 | Megacogumelos

## Curso de Introdução ao Tênis

14 | Regras do Jogo

## Informações sobre o Produto


15 | Informações sobre Direitos de Autor

16 | Assistência Técnica

## 1 | Informações Importantes


Lê este manual com atenção antes de utilizares a aplicação. Se a aplicação se destinar a ser utilizada por crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

### Saúde e Segurança

Lê também as  Informações sobre Saúde e Segurança no Menu Wii U™, pois estas contêm informações importantes que te ajudarão a usufruir desta aplicação.

### Seleção de Idioma

O idioma da aplicação dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta oito idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol, italiano, neerlandês, português e russo.

Podes alterar o idioma da aplicação modificando as definições de idioma da consola. Podes alterar o idioma da consola nas  Definições da Consola.

- ◆ As capturas de ecrã presentes neste manual são retiradas da versão inglesa da aplicação.
- ◆ Sempre que for necessário especificar, as referências ao texto nestas capturas de ecrã incluirão o texto em inglês da imagem correspondente e a tradução utilizada na aplicação.

### Classificação Etária

Para obteres informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulta a página web de referência sobre o sistema de classificação etária da tua região:

PEGI (Europa):

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

USK (Alemanha):

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

Classification Operations Branch (Austrália):

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

OFLC (Nova Zelândia):

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

Rússia:

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

## Comandos Compatíveis

Os seguintes comandos podem ser emparelhados com a consola e utilizados com esta aplicação.



- ◆ Para utilizar o modo multijogador, cada utilizador necessita de um comando.
- ◆ Só é possível utilizar um Wii U GamePad de cada vez com esta aplicação.
- ◆ O Comando Wii Plus pode ser utilizado em vez do Comando Wii.
- ◆ O Comando Clássico pode ser utilizado em vez do Comando Clássico Pro.


### Emparelhar Comandos

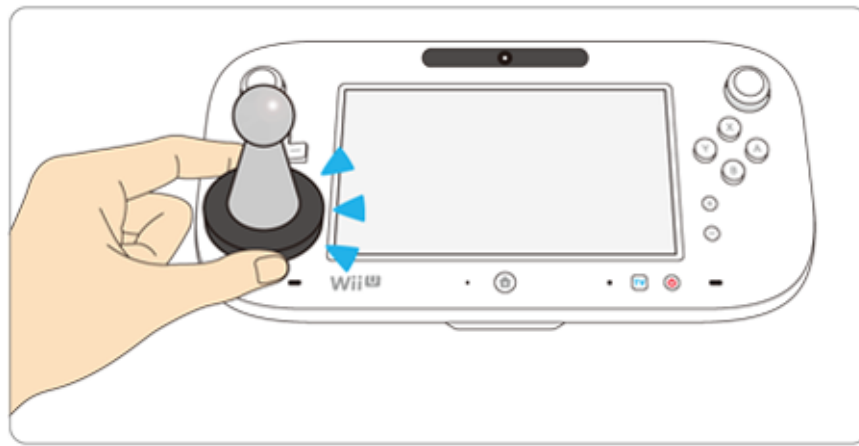
Accede ao Menu HOME e seleciona "Definições do Comando". De seguida, toca em "Emparelhar" e segue as instruções exibidas no ecrã para emparelhares o teu comando.



## Som Surround



Esta aplicação é compatível com som surround Linear PCM.

Para ativar a saída de som surround, seleciona a opção TV nas  Definições da Consola e, de seguida, altera o tipo de som para Surround.



Esta aplicação é compatível com **amiibo**. Para utilizar acessórios amiibo™ compatíveis, coloca-os sobre o ponto de contacto NFC (☐) do Wii U GamePad.

Os teus amiibo são muito mais do que apenas figuras. Podes usar a tecnologia NFC (comunicação de campo próximo) para ligá-los a aplicações compatíveis e jogar com eles. Para mais informações, acede a <http://amiibo.nintendo.eu/>.


- ◆ Cada amiibo só pode conter dados de jogo de uma aplicação de cada vez. Para criares novos dados de jogo num amiibo que já tenha dados de outro jogo lá guardados, primeiro terás de apagar os dados de jogo existentes. Para tal, acede às  Definições da Consola no Menu Wii U e seleciona "Definições dos amiibo".
- ◆ Um amiibo pode ser lido por múltiplas aplicações compatíveis.
- ◆ Se os dados do teu amiibo estiverem danificados e não puderem ser restaurados, acede às  Definições da Consola no Menu Wii U, seleciona "Definições dos amiibo" e apaga os dados.


## 4 Funcionalidades Online

Estabelece ligação à Internet para usufruirmos destas funcionalidades:

- Partidas online 

- ◆ Para mais informações sobre como ligar a Consola Wii U à Internet, consulta o Guia de Início Rápido da Wii U.

Os pais e representantes legais podem restringir certas funcionalidades da Consola Wii U através da opção  Controlo Parental no Menu Wii U. As seguintes funcionalidades podem ser restringidas:

Nome	Descrição
Funcionalidades online	Permite restringir as funcionalidades online desta aplicação (partidas online). 






No jogo Mario Tennis™: Ultra Smash, poderás disputar partidas emocionantes com controlos simples e intuitivos, assim como presenciar um estilo de ténis nunca antes visto, em superfícies únicas e com cogumelos que aumentam o tamanho dos jogadores! Para além disso, poderás enfrentar jogadores de todo o mundo em partidas online.

Prime **A** no ecrã de título para visualizar o menu principal. Poderás escolher um dos seguintes modos.



## Modos de Jogo

### Megabatalha

Neste modo de jogo, os megacogumelos  13 terão um papel decisivo.

### Mega Troca de Bola

Devolve uma bola gigante ao teu adversário. Quanto mais tempo durar a troca de bola, mais pequena esta se tornará... e mais moedas conseguirás obter no final!

### Desafio K.O.

Enfrenta e derrota uma série de adversários cada vez mais fortes.

Neste modo, a tua progressão será guardada de cada vez que derrotares um adversário, pelo que, se saíres do jogo e o retomares mais tarde, irás sempre enfrentar o adversário seguinte.

Se perderes uma partida, poderás usar as tuas moedas para continuar mas, caso não tenhas moedas suficientes, as tuas vitórias serão anuladas e terás de começar desde o início.

## Acerca dos amiibo

No desafio K.O., poderás obter ajuda dos teus amiibo. Para tal, basta aproximar um amiibo do ponto de contacto NFC no ecrã de seleção de personagens. No final de cada partida, volta a aproximar o amiibo para que este acumule experiência e melhore as suas habilidades.

- ◆ Ao tocar com um amiibo no ponto de contacto NFC, a personagem respetiva irá participar na partida e não poderá ser selecionada por outro jogador.

## Ténis Clássico

Aqui poderás escolher as definições da partida, tais como as personagens, o tipo de campo e as regras. Se seleccionares a opção "Normal", poderás tirar partido de pancadas fortuitas e dos saltos. Estes tipos de pancadas não estarão disponíveis se seleccionares a opção "Fácil".

## Online

Desafia jogadores de todo o mundo através da Internet.

## Medalhas

Aqui poderás ver as medalhas que conseguiste obter até agora ou utilizar as tuas moedas para reunir novas medalhas.

## Manual Eletrónico

Permite aceder ao manual eletrónico desta aplicação.

## Preparativos

Após selecionares o modo de jogo no menu principal, escolhe o tipo de jogo, as personagens e as definições da câmara.



- ◆ As opções disponíveis variam dependendo do modo de jogo selecionado.

## Tipo de Partida

Aqui poderás escolher se queres jogar uma partida de singulares ou de pares. Após selecionares as personagens e o tipo de campo, poderás especificar com quem queres formar dupla numa partida de pares, bastando para tal ajustar as "Posições" das personagens.

### Início Rápido

A opção "Início Rápido", acessível a partir do ecrã de seleção de personagens ou de tipos de campo, irá determinar automaticamente os diferentes parâmetros e dar início à partida.

## Partidas Online

Após escolheres as definições pretendidas, a consola irá procurar um adversário que cumpra esses requisitos. Uma vez encontrado, seleciona "Sim" para dar início à partida.



- ◆ Em partidas de pares, dois jogadores irão utilizar a mesma consola. Também é possível formar dupla com um amiibo.

## Estilo de Jogo

Numa partida amigável, o campo será escolhido aleatoriamente. Não poderás usar personagens estrela, mas as tuas características serão melhoradas quando estiveres em dificuldades. A classificação também não sofrerá alterações, pelo que poderás jogar sem grandes preocupações em relação ao resultado final.

Numa partida competitiva, será selecionado um dos três tipos de campo para competição: piso rápido, terra batida ou relva. Poderás usar personagens estrela, mas estas não tirarão partido de melhorias e a classificação será afetada, para que as tuas capacidades tenísticas sejam postas à prova.

## Classificações

A classificação determina o nível de cada jogador. Todos começam com 2000 e a classificação altera-se a cada ponto ganho ou perdido.

- ◆ Se uma partida for interrompida, a diferença de pontos existente nessa altura afetará a classificação.

### Bloquear Utilizadores

Se um utilizador te importunar, poderás bloqueá-lo e adicioná-lo à tua lista de utilizadores bloqueados, para que a probabilidade de voltar a encontrá-lo numa partida futura seja mínima.

- ◆ Podem ser bloqueados até um máximo de 100 utilizadores. Se este número for ultrapassado, os utilizadores bloqueados há mais tempo na lista serão substituídos.
- ◆ Para mais informações sobre como bloquear e desbloquear utilizadores, consulta a secção relativa à Lista de Amigos no manual eletrónico da Wii U.

## Guardar Dados

Os resultados serão guardados automaticamente em determinados momentos do jogo como, por exemplo, no final das partidas.

- ◆ Cada utilizador terá os seus próprios dados de gravação.

## Apagar Dados

Para apagar os dados de gravação, acede às Definições da Consola no menu Wii U e utiliza a opção "Gestão de Dados".

- ◆ **Tem em atenção que, depois de apagados, os dados não poderão ser recuperados.**

As informações apresentadas neste manual eletrónico referem principalmente os controlos a utilizar no Wii U GamePad.

- ◆ Para mais informações sobre o Comando Wii U Pro e o Comando Clássico Pro, consulta a secção relativa aos controlos do GamePad.

## Controlos Básicos

### Controlos do GamePad

Mover o cursor	Ⓕ/⊕
Confirmar	Ⓐ
Cancelar	Ⓑ

### Controlos do Comando Wii (na horizontal)

Mover o cursor	⊕
Confirmar	②
Cancelar	①

## Controlos do Jogo

### Controlos do GamePad

Mover	Ⓕ/⊕
Executar uma pancada	Ⓐ/Ⓑ/ⓧ/Ⓨ/Ⓡ
Apontar para os lados	Ⓕ (esquerda ou direita) /⊕ (esquerda ou direita) ao executar a pancada
Anular pancada com carga	Ⓛ durante uma pancada com carga
Menu de pausa	⊕ (antes do serviço)



### Controlos do Comando Wii (na horizontal)

Mover	⊕
-------	---

Executar uma pancada	①/②/Ⓐ
Apontar para os lados	⊕ (esquerda ou direita) ao executar a pancada
Anular pancada com carga	ⓑ durante uma pancada com carga
Menu de pausa	⊕ (antes do serviço)



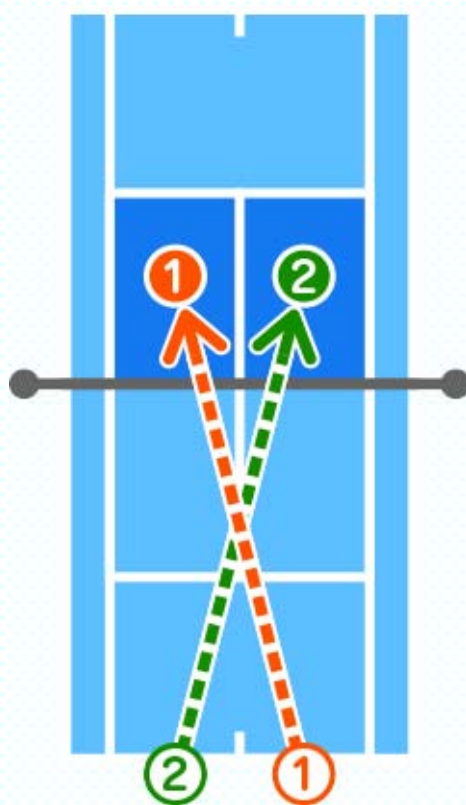
## Como Executar um Serviço

1. Move a personagem ao longo da linha com  $\text{L}$ / $\text{+}$  para determinar a posição desejada para executar o serviço.
2. Prime  $\text{A}/\text{B}/\text{Y}$  para lançar a bola. 
3. Prime novamente  $\text{A}/\text{B}/\text{Y}$  para escolher o tipo de pancada a usar no serviço. 

- ◆ Também é possível premir  $\text{X}$  para executar um serviço simples.
- ◆ Se acertares na bola quando esta estiver no ponto mais alto, irás executar um serviço mais rápido, que será indicado por "Bem jogado!".

## De Onde Servir

Ao executar um serviço, a bola deverá tocar no quadrado de serviço do adversário (a área colorida ■). Por exemplo, se executares o serviço na posição ①, aponta para ①.



## Faltas e Lets

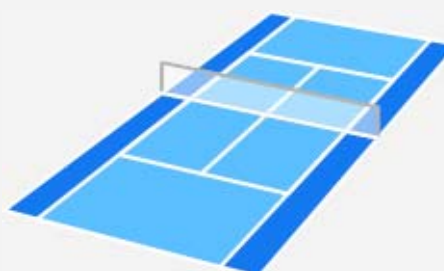
Se a bola não cair no quadrado de serviço do adversário, será assinalada falta. Se cometeres uma dupla falta, o jogador adversário ganhará o ponto. Se o serviço acertar na rede e cair no quadrado de serviço do adversário, será considerado let e poderás repetir o serviço.

## Devolver um Serviço

Antes de devolver um serviço do adversário, a bola terá de tocar uma vez no solo. Se executares a devolução sem deixar a bola tocar no solo, será assinalada falta e o teu adversário ganhará o ponto.

## Bola Fora e Limites do Campo

Se a bola for devolvida para fora da área de jogo, o teu adversário ganhará o ponto. No entanto, a área de jogo varia consoante se trate de uma partida de singulares ou pares. A área colorida ■ é usada apenas em partidas de pares, ao passo que, em singulares, a bola estará fora se cair nessa zona.



## Pancada Normal

### Topspin (A)

Uma bola alta, rápida e com efeito, que deixa um rasto vermelho à sua passagem.

### Cortada (B)

Uma bola baixa, lenta e com efeito para a parte interior do campo, que deixa um rasto azul à sua passagem.

### Chapada (Y)

A bola mais rápida e sem efeito, que deixa um rasto roxo à sua passagem.

## Salto

Se premires duas vezes o botão correspondente a um topspin, a uma bola cortada ou a uma bola chapada, a tua personagem irá saltar para executar a pancada. Quanto mais alta estiver a bola, maior será o ressalto ao tocar no solo.

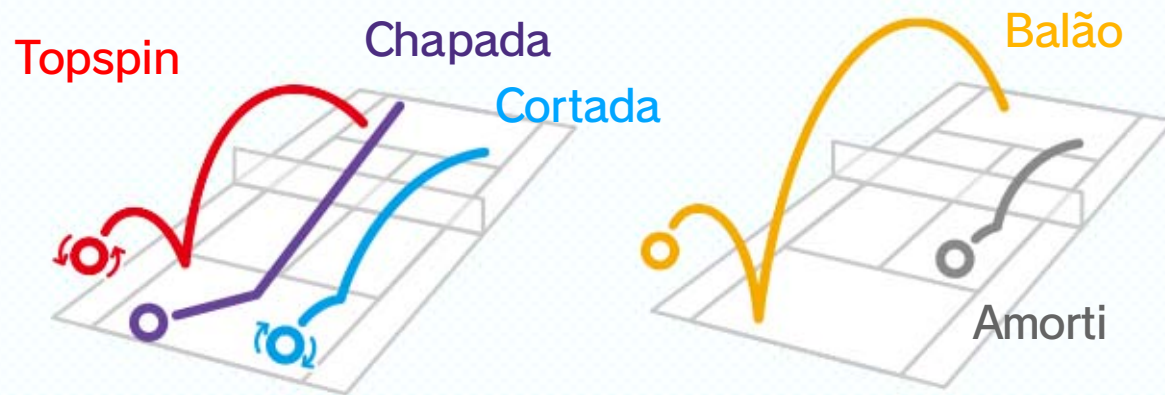


### Balão (A→B)

Uma bola muito alta, dirigida para o fundo do campo, que deixa um rasto amarelo à sua passagem.

### Amorti (B→A)

Uma bola de ressalto curto, dirigida para a parte interior do campo, que deixa um rasto branco à sua passagem.



## Técnicas


### Pancada com Carga

Prime o botão para executar uma pancada antes de a bola chegar e a tua personagem irá acumular energia. A movimentação será mais lenta mas, quanto mais energia for acumulada, maior será a potência das pancadas dirigidas aos cantos do campo.



◆ Prime para anular uma pancada com carga.

### Salto ()

Se uma bola parecer fora de alcance, prime  para te atirares. Mesmo que pareça impossível, talvez tenhas uma surpresa agradável!

◆ As bolas devolvidas para o outro lado do campo após um salto irão dar ao adversário a oportunidade de executar uma pancada fortuita.

### Pancada Fortuita

Por vezes, surgirão no campo áreas coloridas. Se utilizares uma pancada da mesma cor, irás executar uma pancada fortuita com um dos seguintes efeitos:



**Vermelho: Topspin**  
()

Faz o adversário recuar.

**Azul: Cortada** ()

A trajetória da bola fará um efeito acentuado.

Roxo: Chapada (Y)	Produz um smash muito rápido.
Amarelo: Balão (A→B)	Executa um balão ainda mais alto.
Branco: Amorti (B→A)	Devolve uma bola que não ressalta.

## Ultra Smash

Em determinados momentos da partida, como quando o adversário executa um salto e a bola sai alta e



lenta, surgirá uma área colorida mais brilhante do que o normal. Prime (Y)→(Y) dentro dessa área para executares um Ultra Smash muito poderoso.

## Auto (X)

Esta pancada faz com que a bola seja devolvida da forma mais eficaz possível. Se estiveres numa área colorida, a bola também será devolvida automaticamente, mas irá demorar mais tempo a carregar a pancada.

- ◆ Não é possível executar uma pancada auto com o Comando Wii.

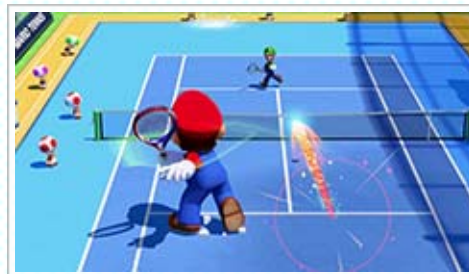
## Como Usar os Megacogumelos

Durante uma megabatalha, os Toads irão atirar megacogumelos para a área de jogo. Se tocares num, a tua personagem aumentará de tamanho temporariamente.



## Efeitos dos Megacogumelos

Quando a tua personagem aumenta de tamanho, poderá sofrer os seguintes efeitos:



- A potência das pancadas será maior, o que faz com que os adversários sejam forçados a recuar.
- As bolas irão ressaltar mais alto.
- O alcance da raqueta será maior, pelo que será mais fácil devolver a bola.

No ténis, existem três tipos de pontuação: pontos, jogos e sets.

### Jogos e Sets

São necessários quatro pontos para ganhar um jogo e seis jogos para vencer um set. Em partidas com um único set, o primeiro jogador que consiga vencer o set, ganha. No entanto, em partidas com três sets, vence quem conseguir ganhar dois sets.



- ◆ Para vencer um set, um dos jogadores terá de ter uma vantagem de dois jogos em relação ao adversário.
- ◆ É possível determinar o número de sets e de jogos antes do início da partida. ← 8

### Pontos

No ténis, os pontos são representados da seguinte forma:

Zero pontos: 0

Um ponto: 15

Dois pontos: 30

Três pontos: 40

### Igualdades

#### Iguais e Vantagens

Se ambos os jogadores estiverem empatados com três pontos (40-40), o primeiro jogador a conseguir uma vantagem de dois pontos vence o jogo. Este método de pontuação tem o nome de "iguais" e, quando um jogador consegue estar à frente por um ponto, considera-se que tem uma "vantagem".

## Tiebreak

Quando os jogadores chegam ao final de um set com o mesmo número de jogos, é disputado um tiebreak para determinar o vencedor. O primeiro jogador a chegar aos sete pontos ganha o set.

- ◆ Se o resultado do tiebreak estiver em 6-6, será necessária uma vantagem de dois pontos para vencer o set.



**IMPORTANTE:** Esta aplicação encontra-se protegida por leis de propriedade intelectual! A reprodução ou distribuição não autorizada desta aplicação pode dar origem a uma responsabilização legal e criminal. Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão protegidos por leis de propriedade intelectual.

A utilização de dispositivos ou programas não autorizados, que permitam modificações técnicas na Consola Wii U ou em programas para a mesma, podem impossibilitar o normal funcionamento desta aplicação.

Para a utilizares, pode ser necessária uma atualização da consola.

Esta aplicação é compatível apenas com as versões europeia e australiana da 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.

### Assistência Técnica

Para informações sobre produtos, consulta a página web da Nintendo:

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

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulta o manual de instruções da tua Consola Wii U ou acede a:

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