

1 Información importante

Primeros pasos

2 Controles compatibles

3 amiibo

4 Funciones en línea

5 Aviso para padres o tutores

Introducción

6 Acerca del juego

7 Menú principal

8 Iniciar partidos

9 Guardar y borrar datos

Cómo jugar

10 Controles

11 El servicio

12 Golpes

13 | Mega campeones

Curso de introducción al tenis

14 | Reglas del juego

Acerca de este producto

15 | Avisos legales

Solución de problemas

16 | Información de asistencia

1

Información importante

Lee detenidamente este manual antes de usar este programa. Si un niño va a utilizar este programa, un adulto debe leerle y explicarle el contenido de este manual.

Además, antes de usar este programa asegúrate de leer el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad (⚠️) a la que puedes acceder desde el menú de Wii U. Esta aplicación contiene información importante sobre el uso seguro de la consola Wii U y sus componentes.

Controles compatibles

Este programa es compatible con los siguientes controles (para poder usar un control, este debe estar sincronizado con la consola Wii U).



- ◆ Se requiere un control por usuario para jugar en el modo multijugador. Los controles se venden por separado.
- ◆ Solo se puede usar un control Wii U GamePad.
- ◆ Puedes usar un control Wii Remote Plus en lugar de un Wii Remote.
- ◆ Puedes usar un Classic Controller en lugar de un Classic Controller Pro.

Sincronización de controles

Elige Configuración de controles desde el menú HOME para acceder a la pantalla que se muestra a la derecha.



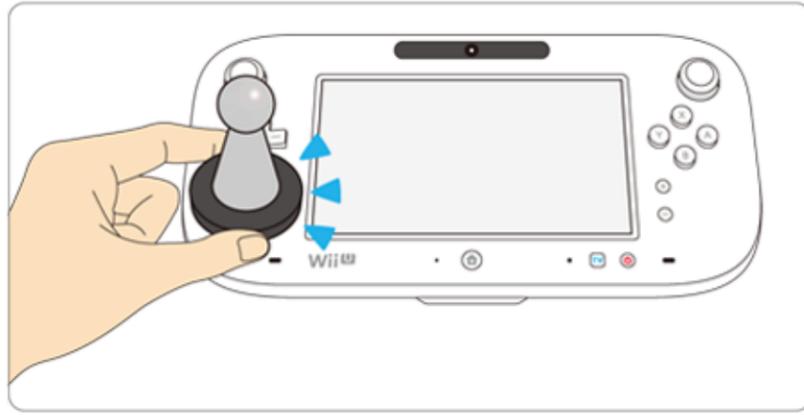
Elige Sincronizar y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla para completar el proceso de sincronización.

Información sobre la salida de audio

Este programa es compatible con el sonido envolvente PCM lineal. Para poder disfrutar del sonido envolvente accede a la configuración de la consola (🔧) en el menú de Wii U y elige la opción

Televisor. Luego elige la opción Sonido del televisor y a continuación Envolvente.

3 | amiibo



Este programa es compatible con **amiibo**.

Para usar accesorios amiibo compatibles, toca  (punto de contacto NFC) del Wii U GamePad con ellos.

Interactúa con tus personajes favoritos de Nintendo como nunca antes. Utiliza las figuras amiibo con programas compatibles a través de la tecnología NFC (comunicación de campo cercano). Para obtener más detalles, visita la página oficial de Nintendo sobre amiibo en <http://es.amiibo.com>.

- ◆ En cada amiibo se pueden escribir datos de solo un programa a la vez. Si quieres escribir datos de otro juego, accede a la configuración de la consola () en el menú de Wii U y borra los datos actuales dentro de **Ajustes de amiibo**.
- ◆ Los datos almacenados en amiibo se pueden leer usando juegos y programas compatibles.
- ◆ Si los datos de un amiibo están dañados y no se pueden restaurar, accede a la configuración de la consola () en el menú de Wii U y formatéalos dentro de **Ajustes de amiibo**.

4 Funciones en línea

Si conectas tu consola a internet podrás disfrutar de las siguientes funciones:

- Partidos en línea 
- ◆ Consulta la sección **Configuración de internet** del manual de instrucciones de la consola Wii U para obtener más información sobre los requisitos para conectarse a internet.

5

Aviso para padres o tutores

Accede al control parental () desde el menú de Wii U para restringir las siguientes funciones.

Nombre	Funciones
Comunicación en línea (juegos)	Restringe el uso de las funciones en línea y el intercambio de contenido en los juegos.

- ◆ El acceso a este u otros juegos también se puede restringir a través de la opción **Clasificación por edades** del control parental.



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 canchas muy singulares y con mega champiñones que aumentan enormemente tu tamaño. Podrás medirte a jugadores de todo el mundo si te conectas a internet.

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



Modos de juego

Megabatalla

En este estilo de tenis tienen gran protagonismo los mega campeones.  13

Megapeloteo

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

Desafíos en cadena con amiibo

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 ayuden en los desafíos en cadena. 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, vuelve a acercarlo para que aumente su experiencia y mejoren 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 clásico

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

En línea

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

Logros

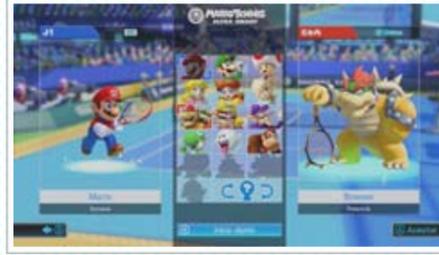
Accede a la pantalla en la que podrás echar un vistazo a lo que llevas conseguido. También podrás canjear tus monedas por nuevas recompensas.

Manual electrónico

Permite acceder a este manual.

Cómo iniciar un partido

Para comenzar, elige en el menú principal el modo que prefieras y configura 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 colocarse como compañeros en un mismo equipo de dobles, usa la opción "Posiciones" tras elegir los personajes y la cancha.

Inicio rápido

Podrás usar la opción "Inicio rápido" en todos los modos de juego (excepto en los desafíos en cadena con amiibo) para que los parámetros de juego se decidan al azar y de forma automática.

Partidos en línea

Tras elegir la modalidad de partido y otros ajustes, se buscará un oponente que se ajuste a ellos. Una vez que se haya encontrado,



¡selecciona "Sí" para iniciar el enfrentamiento!

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

Partido amistoso o serio

En los partidos amistosos, el tipo de cancha se elegirá al azar de entre todas las disponibles. No podrás usar los personajes estrella, pero sí aparecerán mejoras en los momentos complicados. Estos partidos no afectan a la calificación, así que no importan sus resultados.

Los partidos serios solo se celebran en canchas de verdadera competición: la dura, la de polvo de ladrillo y la de hierba. Puedes usar personajes estrella, pero no aparecerán mejoras, así que solo contarás con tus propias habilidades para ganar. La calificación se verá afectada por los resultados.

Calificación

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 calificación 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, no volverá a aparecer en los partidos que juegues en línea.

- ◆ Se pueden bloquear 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 desbloquear usuarios y 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.

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.

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

En este manual se explican los controles con el Wii U GamePad.

- ◆ Para saber cómo jugar con un control Wii U Pro o un Classic controller Pro, consulta los controles del Wii U GamePad.

Controles básicos

Con el GamePad

Seleccionar opción	  
Aceptar	
Cancelar	

Con un Wii Remote (en horizontal)

Seleccionar opción	
Aceptar	
Cancelar	

Controles durante el partido

Con el GamePad

Moverse	  
Golpear	 ,  ,  ,  o 
Dirigir la pelota hacia un lado	 o  a izquierda o derecha al golpear
Cancelar carga de golpe acumulado	 al acumular fuerza
Menú de pausa	 (antes de sacar)

Con un Wii Remote (en horizontal)

Moverse	+
Golpear	①, ② o A
Dirigir la pelota hacia un lado	+ a izquierda o derecha al golpear
Cancelar carga de golpe acumulado	B al acumular fuerza
Menú de pausa	+ (antes de sacar)

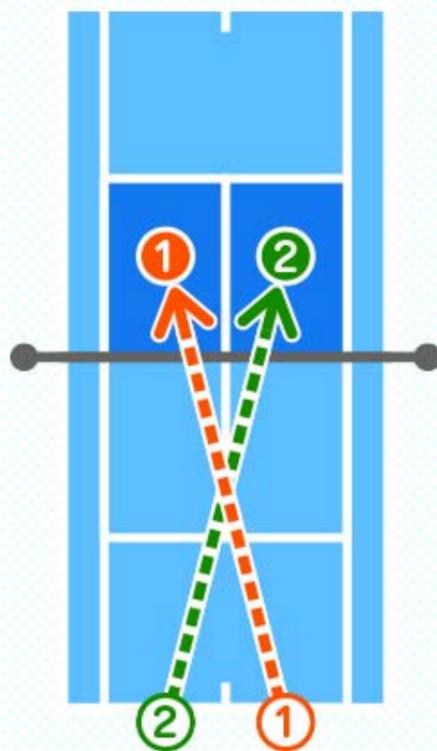
Cómo sacar

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

- ◆ También puedes oprimir \textcircled{X} para sacar con un golpe sencillo.
- ◆ Si golpeas la pelota 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 $\textcircled{1}$, debes dirigir la pelota a $\textcircled{1}$.



Faltas y let

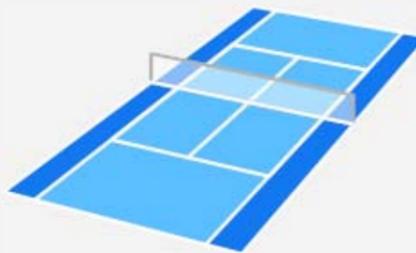
Si la pelota no bota en el cuadrado de saque apropiado del rival, el saque se considera falta. Si haces doble falta (dos faltas seguidas), el rival se llevará el punto. Si, al sacar, la pelota toca la red y bota en el cuadrado de saque del rival, el saque se considera let y podrás repetirlo.

Devolver los saques

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

"Fuera" y el área de juego

Si envías la pelota fuera de la cancha, 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 de individuales, se considerará que la pelota está fuera de la cancha 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 con salto

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

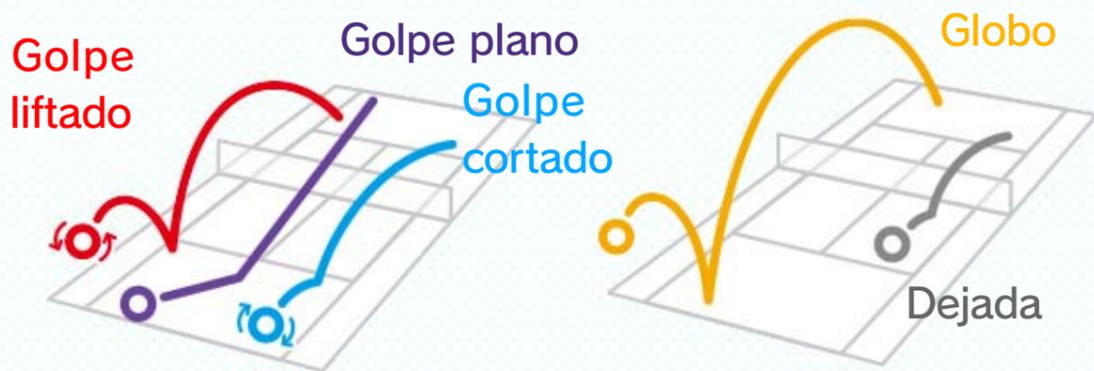


Globo (A)→(B)

Un golpe muy alto que va dirigido al fondo de la cancha. 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 cargado

Oprime 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 cancha.



- ◆ Oprime para cancelar la carga.

Tirarse en plancha

Oprime para tirarte en plancha hacia una pelota que sea difícil de alcanzar. Dependiendo de lo lejos que estés de la pelota, la devolverás de forma normal o te lanzarás en plancha para devolverla.

- ◆ Ten cuidado al usar esta técnica, ya que tirarse en plancha para devolver una pelota le dará al rival la oportunidad de lanzar un golpe afortunado.

Golpe afortunado

A veces aparecerán en la cancha 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.

Ultra mate

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 oprimiendo (Y→Y) dentro del área para lanzar un ultra mate.



Golpe sencillo (X)

Devuelve automáticamente el golpe apropiado. Si lo utilizas en un área afortunada, también se ejecutará automáticamente el mejor golpe, pero tendrá menos fuerza de lo normal.

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

Cómo usar mega champiñones

Durante la megabatalla, los toads irán lanzando mega champiñones al área de juego. Si tu personaje toca uno, aumentará de tamaño durante un tiempo limitado.



Efectos de los mega champiñones

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.

14 Reglas del juego

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, el jugador debe 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.

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.

Tiebreak

Cuando los jugadores tienen el mismo número de juegos al llegar al final de un set, se juega un tiebreak (muerte súbita) para determinar quién gana ese set. Resultará vencedor quien primero consiga siete puntos en el tiebreak.

- ◆ Si en el tiebreak 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 juego no ha sido diseñado para utilizarse con aparatos no autorizados. El uso de dichos aparatos cancelará la garantía de Nintendo de tu producto. La duplicación y/o la distribución de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual.

Está prohibido copiar o distribuir este producto sin autorización. Este producto contiene medidas técnicas de protección. La consola Wii U y este programa no están diseñados para usarse con dispositivos o accesorios no autorizados. Dicho uso podría ser ilegal, anula cualquier garantía y es un incumplimiento de tus obligaciones bajo el Contrato de licencia del usuario final. Además, el uso de un dispositivo o programa no autorizado hará que este juego o la consola Wii U dejen de funcionar permanentemente y tendrá como consecuencia el borrado del contenido no autorizado. Nintendo (así como cualquier concesionario o distribuidor de Nintendo) no es responsable de ningún daño o pérdida causados por el uso de dichos dispositivos o accesorios no autorizados. Es posible que debas realizar una actualización de la consola para jugar este juego.

Consulta la versión en inglés de este manual electrónico para ver los derechos de propiedad intelectual relacionados con este programa, incluidos los avisos legales de las aplicaciones intermedias y los componentes de los programas de código abierto, en caso de que se hayan utilizado.

16 Información de asistencia

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078