

# Xenoblade Chronicles 3D

1 Informações Importantes

## Informações Básicas

2 Acerca dos amiibo

3 Controlo Parental

## Como Começar

4 Introdução

5 Personagens

6 Como Iniciar o Jogo

7 Gestão de Dados

## Como Jogar

8 Controlos

9 Explorar o Terreno

10 Escolher Alvos

11 Menus

## Batalhas

12 Infos. sobre Combates

13 Afinidade do Grupo

14 Símbolos de Técnicas

15 Reforços

16 Debilidades

17 Perguntas Frequentes

## StreetPass e amiibo

18 Modo Collection

## Assistência Técnica

19 Informações de Contacto

Antes de utilizar esta aplicação, leia atentamente este manual. Se a aplicação se destinar a crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

- ◆ Salvo indicação em contrário, quaisquer referências a "Nintendo 3DS" ou "New Nintendo 3DS" neste manual, aplicam-se às Consolas New Nintendo 3DS™ ou New Nintendo 3DS XL.
- ◆ Esta aplicação apenas pode ser utilizada com as Consolas New Nintendo 3DS e New Nintendo 3DS XL.

### IMPORTANTE

Pode consultar informações importantes sobre a sua saúde e segurança, acedendo à aplicação Informações sobre Saúde e Segurança a partir do Menu HOME. Antes de utilizar aplicações da Nintendo 3DS, deverá ler na íntegra o manual de instruções da consola, prestando especial atenção às Informações sobre Saúde e Segurança.

### Seleção de Idioma

O idioma da aplicação dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta cinco idiomas diferentes: inglês, alemão,

francês, espanhol e italiano. Se o idioma da sua Consola Nintendo 3DS já estiver configurado para um destes, será esse mesmo idioma que aparecerá na aplicação. Se a sua Consola Nintendo 3DS estiver configurada para outro idioma, aquele que aparecerá na aplicação será, por predefinição, o inglês. Para obter instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulte o manual eletrónico das Definições da Consola.

## Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulte a página web de referência sobre o sistema de classificação etária da sua 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/doc/index.php?id\\_4=883](http://minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883)

## Advertências

Esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou

documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) é licenciada pela Nintendo apenas para utilização pessoal e não comercial com a sua Consola Nintendo 3DS. A utilização de quaisquer serviços online desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta da Nintendo 3DS.

A reprodução ou utilização não autorizada é proibida.

Esta aplicação dispõe de medidas de proteção técnica para impedir a cópia ou a reprodução de conteúdos.

Nem a sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram concebidas para utilização com dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas aplicações, nem para utilização com qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a sua Consola Nintendo 3DS.

Após a atualização da Nintendo 3DS ou das suas aplicações, quaisquer dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas

aplicações, ou qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a sua Consola Nintendo 3DS podem fazer com que a sua Consola Nintendo 3DS deixe de funcionar permanentemente e causar a eliminação de conteúdos.

Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão protegidos por leis de propriedade intelectual nacionais e internacionais.

© 2010-2015 Nintendo Co., Ltd. /  
MONOLITHSOFT


Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

KTR-P-CAFP-00



Esta aplicação é compatível com **amiibo**. Para utilizar acessórios amiibo™ compatíveis, mantenha-os sobre o ecrã tátil de uma Consola New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL.

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

- ◆ Um amiibo pode ser lido por múltiplas aplicações compatíveis.
- ◆ Se os dados do seu amiibo estiverem danificados e não puderem ser restaurados, aceda a  no Menu HOME, selecione "Definições dos amiibo" e apague os dados.

## IMPORTANTE

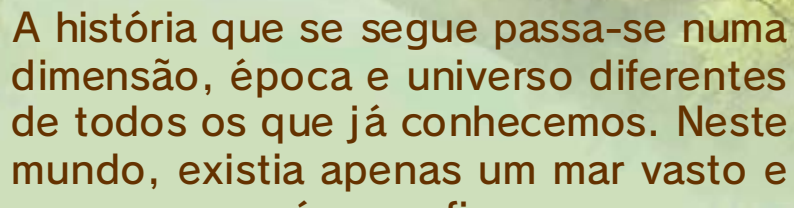
Basta tocar levemente com o amiibo

no ecrã tátil para que a consola o  
detete. Não exerça força com o  
amiibo sobre o ecrã nem o arraste.



Algumas funcionalidades desta aplicação podem ser restringidas através das opções do Controlo Parental enumeradas abaixo.

- ◆ Para mais informações sobre o Controlo Parental, consulte o manual de instruções da consola.
- StreetPass  
Restringe a obtenção de fichas (pág. 18) através do StreetPass™.



A história que se segue passa-se numa dimensão, época e universo diferentes de todos os que já conhecemos. Neste mundo, existia apenas um mar vasto e sereno e um céu sem fim.

Até que um dia, tudo mudou.

Bionis e Mechonis, os dois titãs da história, surgiram neste mundo como uma explosão celeste, combatendo um contra o outro. Desse combate dependeria a sua sobrevivência.

O som das suas lâminas em luta ecoava pelo mar fora, até que o próprio céu tremeu.

Os dois titãs tinham concentrado toda a sua energia num só golpe e, no momento do embate, o silêncio abatera-se sobre este mundo.

Passaram-se Eons.

Nos destroços de Bionis, vive uma raça humana de nome Homs, em luta pela sobrevivência contra uma invasão surpresa por parte dos Mechonis.

Os Mechon, seus inimigos, são uma força imparável de máquinas de guerra em aço cintilante, cujo objetivo é aniquilar por completo toda a civilização dos Homs.

No entanto, os Homs nunca se renderiam sem dar luta, sobretudo porque tinham na sua posse a Monado, uma espada lendária, responsável pelo fim dos Mechonis tempos antes.

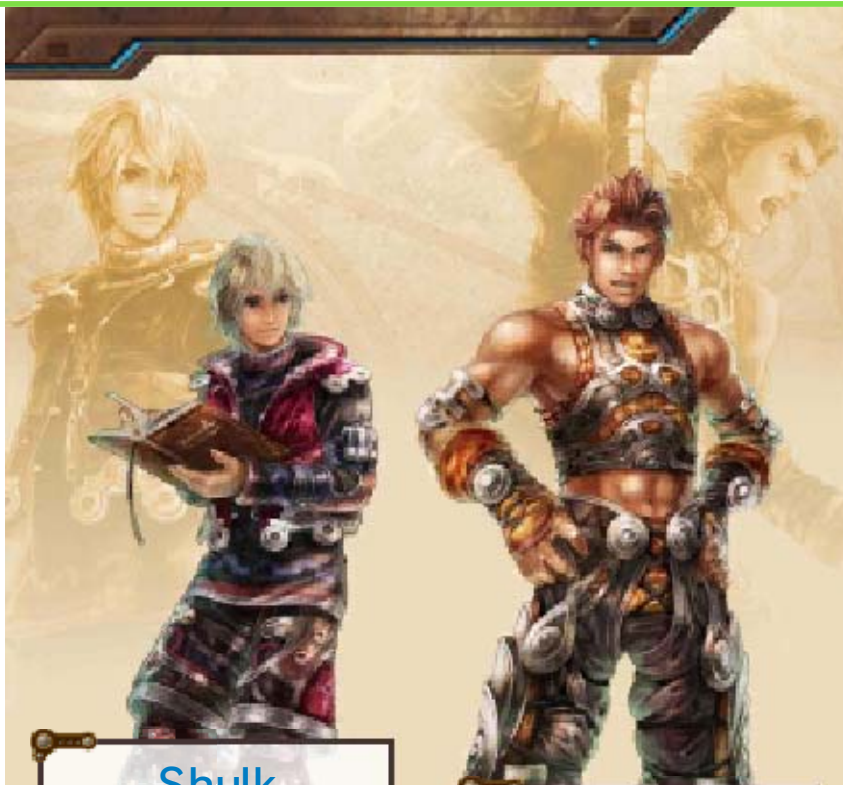
Dunban, o herói dos Homs, combatera sozinho contra batalhões sem fim de Mechon, apenas com a Monado.

No entanto, a torrente de energia libertada pela Monado, provocou-lhe uma grave lesão que o debilitou fortemente.

Fazendo das fraquezas forças, Dunban executou ainda um último golpe com a Monado: a lâmina da espada, ao libertar um feixe de luz, aniquilou todos os Mechon atingidos no raio da explosão.

Passou-se um ano desde essa batalha em que os Homs saíram vitoriosos, mas está prestes a surgir um novo mito sobre a criação deste mundo.





### Shulk

Um rapaz bonito e muito inteligente. Juntamente com Reyn, parte em busca de vingança dos Mechon que atacaram a sua cidade.

Idade:

18

Altura:

1,71 m

### Reyn

Um soldado da Colony 9 Defence Force (forças de defesa da Colônia 9) e o melhor amigo de Shulk. É otimista e simpático, embora também bastante impulsivo: o seu lema é agir antes e pensar depois.

Idade:

18

Altura:

1,90 m



### Fiora

Fiora, a irmã mais nova de Dunban, é uma daquelas pessoas de quem é impossível não gostar. Está sempre pronta a ajudar e tem um fraquinho por Shulk, de quem é amiga de infância.

Idade:

18

Altura:

1,60 m



### Dunban

Após ter destruído batalhões de Mechon com a Monado, tornou-se o herói dos Homs. Ficou gravemente ferido na batalha decisiva que teve lugar um ano antes e ainda se encontra a recuperar.

Idade:

30

Altura:

1,80 m



### Sharla

Sharla é médica em terrenos de guerra e presta assistência a feridos na Colony 6 Defence Force (forças de defesa da Colônia 6). É uma pessoa rígida, mas muito corajosa e tem uma pontaria fenomenal.

Idade:

21

Altura:

1,68 m

### Melia

Melia é uma jovem High Entia, uma civilização muito avançada cujo domínio é exercido a partir do topo da cabeça de Bionis. É especialista em combates com éter.

Idade:

??

Altura:

1,56 m





## Riki



Riki é um Nopon da floresta que cobre as costas de Bionis e pode dizer-se que é assim uma espécie de res... Pon... sável pela sua tribo. Tem um aspeto e atitudes muito infantis, mas nem tudo é o que parece.



Idade:

??

Altura:

60 cm

Selecione um item do menu com  e prima  para confirmar a seleção.

 **New Game (novo jogo)** 


Começar um novo jogo.

 **Continue (continuar)** 

Continuar um jogo guardado previamente.

 **Options (opções)** 

Alterar as definições do novo jogo.

◆ Para alterar as definições de um jogo que já esteja a decorrer, selecione  (consola) nas opções de menu do jogo.

 **Collection (extras)** 



Reúna fichas, personagens e temas musicais através de um sorteio.  
(pág. 18)

 **Manual** 

Aceda a este manual eletrónico.





### Guardar jogo


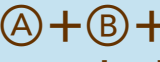
Para guardar a sua progressão, seleccione  (guardar) em  (consola) no menu do jogo.

- ◆ É possível manter até três ficheiros de gravação.
- ◆ Em determinadas fases do jogo, poderá não ser possível guardá-lo.

### Carregar dados de gravação

Para carregar um jogo guardado anteriormente, seleccione  (carregar) na secção  (consola) do menu do jogo.

### Apagar dados de gravação

Selecione os dados a eliminar e prima  ou, logo após carregar o jogo, depois de o logotipo Nintendo 3DS desaparecer mas antes de o ecrã inicial ser exibido, prima  para apagar todos os dados de gravação deste jogo.







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

- Durante o processo de gravação, não reinicie ou desligue a consola, nem retire o cartão de jogo ou o Cartão SD. Tenha cuidado para não deixar entrar sujidade nos terminais. Qualquer uma destas ações poderá resultar numa perda de dados irreversível.
- Não utilize acessórios ou aplicações externas para modificar os seus dados de gravação, uma vez que tal poderá impossibilitar a progressão ou levar à perda de dados de gravação. Qualquer modificação será irreversível, portanto tenha cuidado.

## Controlos Básicos

Mover o líder do grupo	
Selecionar	
Confirmar	
Anterior/Cancelar	
Mover a câmara	
Afastar a câmara	
Aproximar a câmara	
Reiniciar a câmara	
Pausa durante segmento de vídeo	

## Controlos no terreno

Saltar	
Falar/Investigar	
Trocar	
Fixar alvo	
Abrir menu do jogo	
Aceder ao mapa da área	



## Controlos da batalha

Mudar de alvo	<sup>1</sup>
Ordens de grupo: Focar ataques!	+
Ordens de Grupo: Atacar sem parar!	+
Ordens de grupo: Venham ter comigo!	+

<sup>1</sup> Prima + para atacar o monstro mais próximo.

Para mais informações sobre os controlos ou outros aspetos do jogo, seleccione (tutoriais) na secção (outros) no menu do jogo.


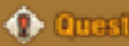
◆ À medida que for progredindo no jogo, serão apresentados novos tutoriais.



### 1. Seta

Se o seu destino se localizar na área atual, este indicador mostrar-lhe-á a direção a seguir e a distância a que se encontra.

- ◆ Por vezes, poderão ser exibidos os seguintes símbolos.

	O destino encontra-se noutra área. Se não se lembrar onde é, leia as suas notas de viagem!
	Está a meio de uma missão obrigatória.

### 2. Monstro





### 3. Líder do grupo

### Minimapa

É apresentado no ecrã inferior. Mostra a sua posição atual e o ambiente que o rodeia.





## 1. Símbolos do minimapa

	Posição e orientação atuais
	Direção da câmara
	Monstro
	Destino

## 2. Dia/Noite

À medida que o tempo passa, o dia dá lugar à noite e assim sucessivamente.

## 3. Tempo

É possível mudar o tempo no jogo. Para isso, aceda a  (mudar tempo) na secção  (outros) no menu do jogo.






Ao premir **L/R**, apontará ao monstro mais próximo e serão apresentadas várias informações sobre ele. Prima novamente **L/R** para mudar o alvo.



### 1. Janela de alvo






Apresenta o nível do monstro, bem como o tipo de sentido que possui. A cor da janela corresponde ao nível de perigo do monstro.

## Tipos de sentidos:

 Visão	Ataca o grupo ao avistá-lo.
 Audição	Ataca o grupo quando ouve passos por perto.
 Éter	Ataca o grupo quando deteta a utilização de éter por perto.
 Lealdade de grupo	Ataca caso um membro do seu grupo esteja a combater contra alguém da equipa do jogador.
 Lealdade da espécie	Ataca caso um membro da sua espécie esteja a combater contra alguém da equipa do jogador.





## Nível de perigo

	Fácil
	Débil
	Equilibrado
	Forte
	Perigoso

- ◆ Os monstros considerados "fáceis" não o atacarão, a não ser que sejam monstros especiais. Os monstros especiais são monstros suficientemente poderosos para terem o seu próprio nome.

## 2. Lutar/Atrair

Utilize  para mudar de símbolo e prima  para o ativar.

- ◆ Durante a batalha, ficarão disponíveis as opções Flee (retirada) e Chain Attack (ataque em cadeia).

Poderá utilizar os vários menus do jogo para aceder a informações úteis quando estiver a explorar o terreno ou alterar definições importantes relacionadas com as batalhas.

## Menu do jogo

Prima (X) no terreno para que seja exibido o menu. Selecione as diferentes



opções do menu com (+) e confirme a opção escolhida com (A).

## Itens

Aceda a este menu para consultar o inventário ou esculpir pedras a partir de cristais de éter.

### Inventário

A lista de itens é apresentada no ecrã inferior, enquanto que no ecrã superior são exibidas informações detalhadas sobre o item selecionado. Para alternar entre as várias categorias de itens, utilize os diferentes separadores. Prima (Y) para alterar a ordem dos itens.

Selecione um item e prima (A) para o utilizar ou descartá-lo.




## 1. Categorias

## 2. Itens

<b>E</b>	Item equipado
<b>S</b>	Item com partições para pedras de éter
<b>U</b>	Item especial com pedras de éter fixas



Selecione um membro do grupo e prima (A) para mudar o respetivo equipamento. Adicione pedras de éter ao equipamento em  (partições).

- ◆ Ao equipar um item selecionado, as estatísticas apresentadas a azul subirão, ao passo que as apresentadas a vermelho irão baixar.



## Estatísticas das personagens

Danos causados por ataques automáticos	Indica o poder dos ataques automáticos.
Força	Afeta o poder dos ataques automáticos e das técnicas físicas.
Éter	Afeta o poder dos ataques com éter.
Agilidade	Afeta a precisão dos ataques e a capacidade de os evitar.

O "éter" é um tipo de energia especial que existe neste mundo. Uma das formas de aumentar as suas estatísticas consiste em adicionar pedras de éter ao equipamento.

Com o ataque automático, todas as personagens atacarão regularmente sem ser necessário receberem ordens, mas também poderá utilizar as várias técnicas ao dispor das personagens para uma maior eficácia em combate.

## Ecrã de batalha



### 1. Barra de grupo

Representa o espírito de equipa do grupo e irá surgir à medida que progride no jogo.

### 2. Barra HP (PV)

Se uma personagem não tiver pontos de vida (PV), ficará incapacitada.

### 3. Menu de Batalha

Escolha uma técnica com  $\oplus$  e prima  $\textcircled{A}$  para a utilizar.

## Janela de Estado

Esta janela é exibida no ecrã inferior e apresenta diversas informações sobre os membros do seu grupo.



1. Reforços/debilidades atuais

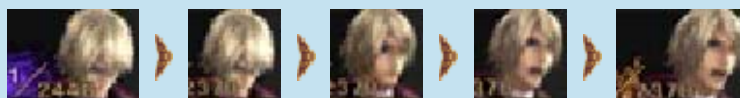
2. PV Atuais/PV Máx.

Quando não estiver a combater, os PV do grupo serão repostos gradualmente. As personagens incapacitadas também irão recuperar.

3. Nível

4. Tensão da personagem

Existem cinco níveis de tensão para cada personagem (muito baixa→baixa→normal→alta→muito alta), que representam o seu estado de espírito. Se a tensão de uma personagem for alta, a probabilidade de executar golpes críticos será maior e a de falhar ataques será mais baixa.



## 5. Barra SP (pontos de habilidade)

De cada vez que esta barra ficar cheia, obterá uma nova habilidade.

## 6. Barra EXP (experiência)

De cada vez que esta barra ficar cheia, a personagem subirá de nível.

## 13 Afinidade do Grupo

### Gritos de Afinidade

Durante a batalha, poderá ajudar membros do grupo com um grau baixo de tensão,



membros que apresentem algumas debilidades (pág. 16) ou que estejam incapacitados. Para os ajudar, aproxime-se deles e prima **B** quando indicado.

### Ações de Afinidade


Prima **B** para levar a cabo estas ações, tanto no início como durante a








batalha. Tente premir o botão no preciso momento em que os círculos azul e vermelho se encontrem alinhados.





## Afinidade

Os membros do grupo com um grau de afinidade forte podem executar ataques extra em batalhas, reanimar os companheiros de equipa, entre outras ações. Aumente a afinidade entre membros do grupo com gritos e ações de afinidade ou através da oferta de itens colecionáveis selecionando  que poderá encontrar no respetivo separador do inventário (pág. 11).

◆ Os cinco níveis de afinidade são (do mais fraco ao mais forte):

 ,  ,  ,  e  . Para ver o grau de afinidade entre as personagens do grupo, selecione

 (Affinity Chart - tabela de afinidade) no submenu  (Journal - diário).



## Vencer uma batalha

Ao derrotar um monstro, o grupo receberá EXP (experiência), AP (pontos de técnica) e SP (pontos de habilidade). Se aparecer uma arca do tesouro, abra-a para obter itens.

EXP

Obtenha EXP para que uma personagem suba de nível.

◆ Ao subir de nível também poderá obter Affinity Coins (moedas de afinidade) ou aprender novas técnicas.

AP

Utilize estes pontos para aumentar o nível das técnicas.

SP

Ao obter estes pontos aprenderá novas habilidades.

Para dar início a um ataque em cadeia, selecione quando os membros do




seu grupo estiverem unidos por uma linha azul. O ataque fará uso das técnicas das personagens até à sua conclusão.

- ◆ Se utilizar técnicas da mesma cor de forma consecutiva, a duração do ataque em cadeia, assim como os danos infligidos ou a energia recuperada, serão maiores.

Vermelho		Técnica física
Verde		Derruba o inimigo
Rosa		Torna o inimigo vulnerável
Amaro		Provoca atordoamento
Laranja		Técnica da Aura
Roxo		Enfraquece um monstro
Azul		Regenera ou fortalece


- ◆ Para além da cor do símbolo de uma técnica, também o fundo em que é









apresentado contém informações sobre os seus efeitos. A barra horizontal no fundo de  indica que é uma técnica de éter.






### Técnicas pessoais

As técnicas pessoais de cada personagem podem ser encontradas no meio do menu de batalha e são específicas dessa personagem. É possível agregá-las com técnicas de outras cores.

Algumas das técnicas dos membros do grupo ou ataques do inimigo poderão afetar as estatísticas das personagens. Esses efeitos desaparecerão no fim da batalha ou após passar algum tempo.

- ◆ Ao definir "Buff/Debuff Info" (informações sobre reforços/debilidades) como "Every Time" (sempre) em  (opções), poderá premir  durante uma batalha para obter informações sobre o estado atual.

 Strength Up (fortalecer)	Aumenta a força.
 Physical Protect (proteção física)	Diminui os danos físicos sofridos.
 Ether Up (mais éter)	Aumenta os níveis de éter.
 Ether Protect (barreira de éter)	Diminui os danos de éter sofridos.
 Agility Up (aumentar agilidade)	Aumenta a agilidade.
 Regenerate (regeneração)	Recupera PV com o passar do tempo.
 Damage Heal (cura)	Recupera PV quando sofrer danos.
 Damage Immunity (imunidade contra danos)	Anula uma determinada quantidade de danos sofridos.

 Debuff Immunity (imunidade contra enfraquecimento)	Impede que a personagem fique debilitada.
 Physical Arts Plus (técnicas físicas extra)	Aumenta os danos provocados por técnicas físicas.
 Reflection (devolução)	Devolve todos os ataques, exceto as técnicas pessoais.
 Aura	A personagem ficará rodeada por uma aura que lhe concederá vários reforços.
 Shield (escudo)	Devolve as técnicas pessoais dos monstros. ◆ Se o nível da técnica do monstro não for superior ao nível do escudo.



Enchant  
(feitiço)

Torna eficazes os ataques contra os Mechon e aumenta os danos provocados.



Armour  
(armadura)

Diminui os danos sofridos e aumenta a defesa física e etérea.



Speed  
(velocidade)





Facilita a fuga.


















Haste  
(rapidez)




Diminui o tempo de espera entre ataques automáticos.



 Break (desproteger)	Podem ser utilizadas técnicas para derrubar inimigos.
 Topple (derrubar)	Impede o adversário de fugir e aumenta os danos críticos sofridos. Pode utilizar técnicas para atordoar o adversário.
 Daze (atordoar)	Aumenta os danos críticos sofridos e anula o Awakening (despertar), bem como outras Auras. Enquanto um monstro estiver atordoado, o seu poder de ataque não aumentará.
 Sleep (dormir)	Desativa os ataques automáticos e as técnicas, tornando críticos todos os ataques sofridos.

 Confuse (confundir)	O inimigo para de lutar e começa correr sem parar pelo cenário.
 Bleed (sangrar)	Provoca danos com o passar do tempo.
 Poison (envenenar)	Provoca danos com o passar do tempo.
 Blaze (incendiar)	Provoca danos com o passar do tempo.
 Chill (congelar)	Provoca danos com o passar do tempo.
 Slow (lentidão)	O tempo de espera entre ataques automáticos aumenta e os movimentos tornam-se mais lentos.
 Paralysis (paralisar)	Aumenta a probabilidade de os ataques automáticos fracassarem. Desativa os ataques duplos e os contra-ataques.


 Bind (imobilização)	<p>Impede os movimentos (mas os alvos que estejam dentro do alcance poderão ser atacados).</p>
 Lock-On (fixar)	<p>Não será possível mudar de alvo.</p>
 HP Down (menos PV)	<p>Reduz a quantidade máxima de PV.</p>
 Strength Down (enfraquecimento)	<p>Diminui a força.</p>
 Physical Def Down (vulnerabilidade)	<p>Aumenta os danos físicos sofridos.</p>
 Ether Down (menos éter)	<p>Diminui a quantidade de éter.</p>
 Ether Def Down (menos defesa de éter)	<p>Aumenta os danos provocados por éter.</p>
 Agility Down (menor agilidade)	<p>Diminui a agilidade.</p>

 Pierce (destruir)	A defesa física e a do éter serão anuladas.
 Arts Seal (bloqueio de técnicas)	Impossibilita a utilização de técnicas, exceto as pessoais.
 Aura Seal (bloqueio de Aura)	Evita a ativação de efeitos relacionados com a Aura.

### Spike (impacto)


Ao aproximar-se ou atacar monstros com esta habilidade, as personagens poderão sofrer danos ou ficar debilitadas.

## Como posso fazer para que os meus aliados ataquem os Mechon?

Poderá utilizar a técnica da Monado  (feitiço) para atacar os inimigos Mechon.

- ◆ Os efeitos desta técnica são temporários.



## O que devo fazer quando os ataques com a Monado não funcionarem?

Execute um ataque em cadeia (pág. 14) selecionando  quando os membros do seu grupo estiverem ligados por uma linha azul. Para atacar mais eficazmente determinados inimigos, poderá ser necessário utilizar as técnicas Break (desproteger) e Topple (derrubar).

- ◆ Quanto maior for a afinidade entre os membros do grupo, mais fácil será executar ataques em cadeia.



## Porque é que é tão difícil ganhar batalhas?

---

Tente equipar itens que aumentem os danos provocados por ataques automáticos ou a força (pág. 11). Também poderá melhorar as suas técnicas, acedendo à secção  (técnicas e habilidades) no menu do jogo e seleccionando  (técnicas). Uma outra forma de o fazer consiste em aumentar o nível dos membros do seu grupo. Os combates serão muito mais fáceis se estes estiverem três níveis acima dos adversários.

## O que tenho de fazer para definir as habilidades?

---

Comece por aceder ao menu do jogo. Em seguida, aceda a  (técnicas e habilidades), seguido de  (diagramas de habilidades). Aqui poderá seleccionar as habilidades que quer que as suas personagens aprendam. Poderá também utilizar Affinity Coins (moedas de afinidade) (pág. 13) para que determinados membros do grupo possam utilizar habilidades de outros membros através das Skill Links (ligações de habilidades).

- ◆ Ao aprender a habilidade "Battle Character" (espírito guerreiro) do Reyn, aumentará o poder de ataque da arma equipada, enquanto que a habilidade "Healing Wisdom" (capacidade regeneradora) do Shulk permitirá aumentar o poder de recuperação das suas Healing Arts (técnicas regeneradoras).

## A barra de grupo não enche. O que se passa?

A barra de grupo irá encher-se muito mais depressa se ativar os efeitos especiais das técnicas das suas personagens, como por exemplo o "Back Slash" (golpe dorsal) do Shulk para atacar monstros pelas costas e provocar ainda mais danos.

- ◆ As condições para ativar o efeito especial de uma técnica estão escritas a vermelho na descrição dessa mesma técnica no menu da batalha.
- ◆ Também é possível encher a barra de grupo se conseguir obter uma "Burst Affinity" (afinidade plena).





O modo Collection (extras) permite-lhe reunir modelos 3D de várias personagens, bem como faixas musicais do jogo.



- ◆ Se tiver ligado auscultadores à consola, poderá ouvir as faixas musicais mesmo que a consola esteja fechada.

### Sorteios

Para aumentar a sua coleção, participe nos sorteios de personagens ou de músicas. Para participar, serão necessárias fichas.

#### Como obter fichas

#### Como obter fichas através do StreetPass

Se tiver ativado o StreetPass para Xenoblade Chronicles 3D, receberá duas fichas sempre que se cruzar com outro jogador através desta aplicação.


## Obter fichas com moedas de jogo

Poderá trocar cinco moedas de jogo por uma ficha. Para ganhar moedas de jogo, acumule passos levando consigo a sua Consola New Nintendo 3DS.

## Obter fichas com amiibo

Se tiver uma figura amiibo do Shulk, poderá utilizá-la uma vez por dia para receber três fichas.

### Ativar o StreetPass

Para ativar o StreetPass, prima  em "Manage StreetPass" (Gestão do StreetPass) no menu do modo Collection (extras).

◆ Para desativar o StreetPass, proceda tal como descrito anteriormente.

Para informações sobre produtos, visite a página web da Nintendo em: [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS ou visite: [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)