

# Xenoblade Chronicles 3D

1 Wichtige Informationen

## Grundlegende Informationen

2 Über amiibo

3 Altersbeschränkungen

## Einleitung

4 Prolog

5 Charaktere

6 Starten des Spiels

7 Speicherdaten

## So wird gespielt

8 Steuerung

9 Erkundung der Welt

10 Anvisieren

11 Menüs

## Kämpfe

12 Kampfablauf

13 Harmonie der Gruppe

14 Technik-Symbole

15 Stärkungen

16 Schwächungen

17 Was soll ich tun, wenn...

## StreetPass und amiibo

18 Sammlung

## Serviceinformationen

19 Kontaktinformationen

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.

- ◆ Soweit nicht anders angegeben, beziehen sich die Bezeichnungen „Nintendo 3DS“ oder „New Nintendo 3DS“ in dieser Bedienungsanleitung auf die New Nintendo 3DS™-/3DS XL-Systeme.
- ◆ Diese Software kann ausschließlich mit New Nintendo 3DS-/3DS XL-Systemen verwendet werden.

### WICHTIG

Wichtige Informationen für deine Gesundheit und Sicherheit findest du in den Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die du über das HOME-Menü aufrufen kannst.

Bitte lies außerdem gründlich die Bedienungsanleitung, besonders den Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“, bevor du Nintendo 3DS-Software verwendest.

## Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung des

Nintendo 3DS-Systeme übernommen. Die Software verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo 3DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch in der Software verwendet. Wurde eine Sprache ausgewählt, die nicht oben angeführt ist, wird in der Software englischer Bildschirmtext angezeigt. Bitte sieh in der elektronischen Bedienungsanleitung der Systemeinstellungen nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung des Systems benötigst.

- ◆ Die Software-Bildschirmfotos dieser Bedienungsanleitung sind der englischen Version der Software entnommen.
- ◆ Zur Verdeutlichung wird in dieser Bedienungsanleitung, wenn auf einen Text auf einem Bildschirmfoto Bezug genommen wird, auch der englische Text in [eckigen Klammern] angezeigt.

## Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten, besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa):

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

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

Classification Operations Branch  
(Australien):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

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

Russland:  
[minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id\\_4=883](http://minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883)

### Wichtige Hinweise

Diese Software (und jeglicher herunterladbare zusätzliche Inhalt oder jegliche Dokumentation, die du herunterlädst oder mit dieser Software verwendest, eingeschlossen) wurde von Nintendo ausschließlich zur persönlichen und nicht gewerblichen Nutzung mit deinem Nintendo 3DS-System lizenziert. Die Nutzung von Online-Services dieser Software unterliegt dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie, die die Nintendo 3DS-Verhaltensregeln beinhalten.

Nicht autorisierte Reproduktion oder Verwendung sind verboten. Diese Software beinhaltet einen Kopierschutz, um die Reproduktion sowie das Kopieren von Inhalten zu verhindern.

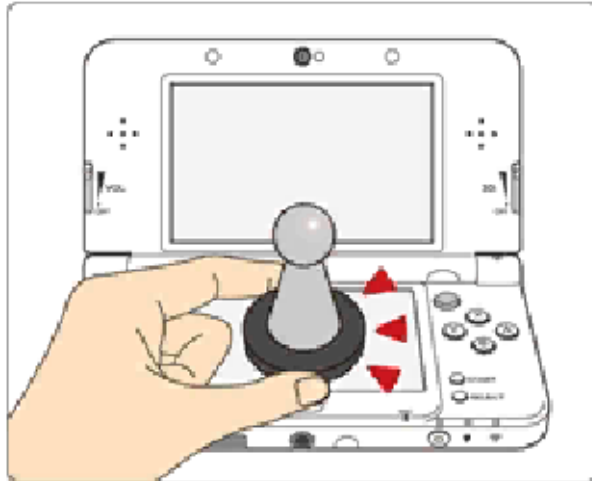
Dein Nintendo 3DS-System sowie deine Software sind nicht für den Gebrauch mit bestehenden oder zukünftigen nicht autorisierten Modifikationen der Hard- oder Software bestimmt. Des Weiteren ist dein Nintendo 3DS-System nicht für den Gebrauch in Verbindung mit jeglichen nicht autorisierten Geräten bestimmt.

Nachdem für dein Nintendo 3DS-System oder deine Software ein Update durchgeführt wurde, kann jegliche bestehende oder zukünftige nicht autorisierte Modifikation der Hard- oder Software deines Nintendo 3DS-Systems oder der Gebrauch jeglicher nicht autorisierter Geräte mit deinem Nintendo 3DS-System dazu führen, dass dein Nintendo 3DS-System dauerhaft unbrauchbar wird. Inhalte, die aufgrund der nicht autorisierten technischen Modifikationen der Hard- oder Software deines Nintendo 3DS-Systems entstanden sind, könnten gelöscht werden.

Diese Software, Anleitung und andere schriftliche Dokumente, die dieser Nintendo-Software beiliegen, sind durch national sowie international gültige Gesetze zum Schutze geistigen Eigentums geschützt.

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


KTR-P-CAFP-00



Diese Software unterstützt **amiibo**. Du kannst kompatibles amiibo™-Zubehör verwenden, indem du damit den Touchscreen eines New Nintendo 3DS-/3DS XL-Systems berührst.

Deine amiibo sind mehr als nur ein Blickfang. Sie können von kompatibler Software über NFC (Near Field Communication) eingelesen und dann in der Software verwendet werden. Weitere Informationen findest du unter:

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

- ◆ Ein amiibo kann von verschiedenen kompatiblen Softwaretiteln gelesen werden.
- ◆ Sind die Daten auf deinem amiibo fehlerhaft und können nicht wiederhergestellt werden, setze sie zurück, indem du im HOME-Menü  berührst und dann die amiibo-Einstellungen aufrufst.

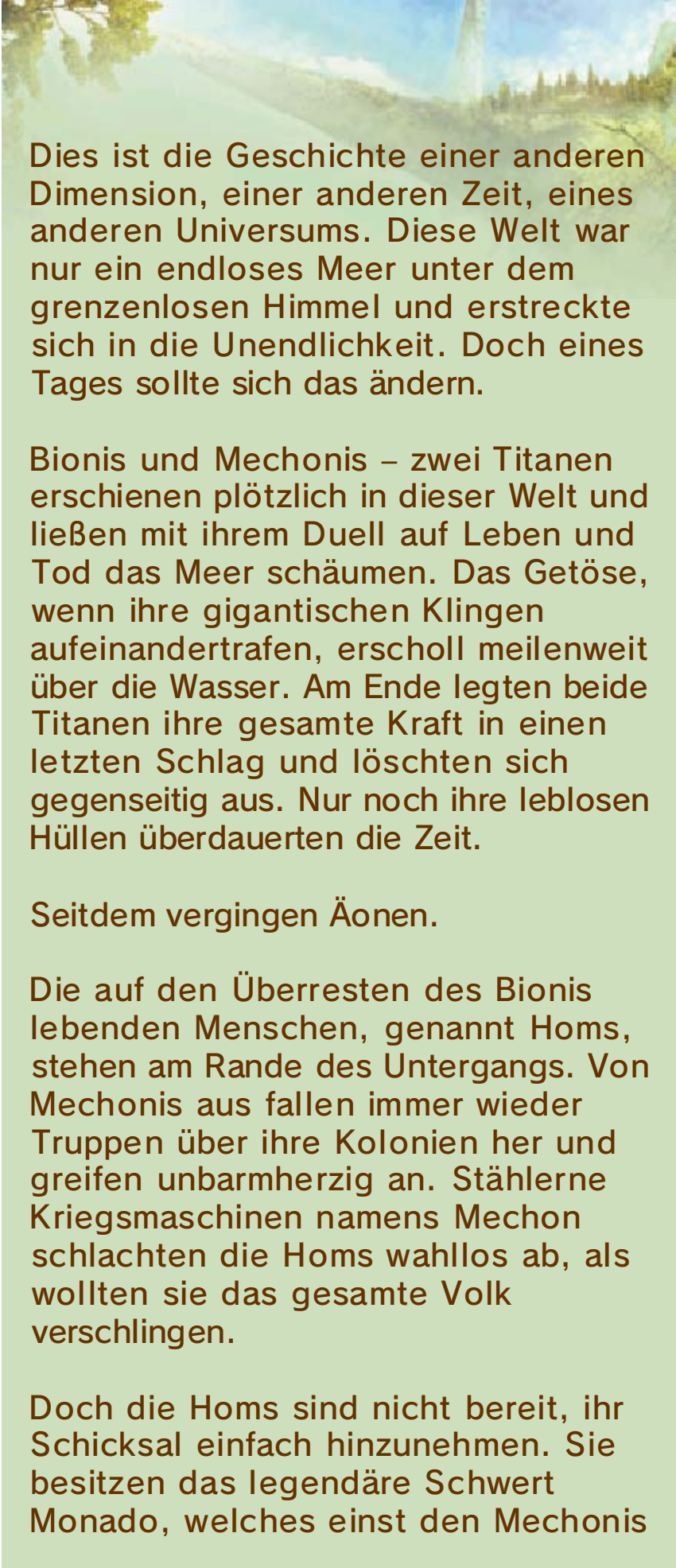


## WICHTIG

Eine leichte Berührung des Touchscreens ist ausreichend, damit dein System dein amiibo erkennt. Drücke dein amiibo nicht zu stark auf den Bildschirm und ziehe es nicht mit übermäßiger Kraft darüber.

Bestimmte Funktionen dieser Software können durch die folgenden Optionen der Altersbeschränkungen gesperrt werden.

- ◆ Um weitere Informationen zu den Altersbeschränkungen zu erhalten, lies bitte die Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.
- StreetPass  
Sperrt das Erhalten von Marken (S. 18) über StreetPass™.

A soft-focus landscape painting of a forest path leading to a distant tower. The scene is misty and ethereal, with a path winding through trees towards a tall, slender structure in the distance. The colors are muted and painterly, creating a dreamlike atmosphere.

Dies ist die Geschichte einer anderen Dimension, einer anderen Zeit, eines anderen Universums. Diese Welt war nur ein endloses Meer unter dem grenzenlosen Himmel und erstreckte sich in die Unendlichkeit. Doch eines Tages sollte sich das ändern.

Bionis und Mechonis – zwei Titanen erschienen plötzlich in dieser Welt und ließen mit ihrem Duell auf Leben und Tod das Meer schäumen. Das Getöse, wenn ihre gigantischen Klingen aufeinandertrafen, erscholl meilenweit über die Wasser. Am Ende legten beide Titanen ihre gesamte Kraft in einen letzten Schlag und löschten sich gegenseitig aus. Nur noch ihre leblosen Hüllen überdauerten die Zeit.

Seitdem vergingen Äonen.

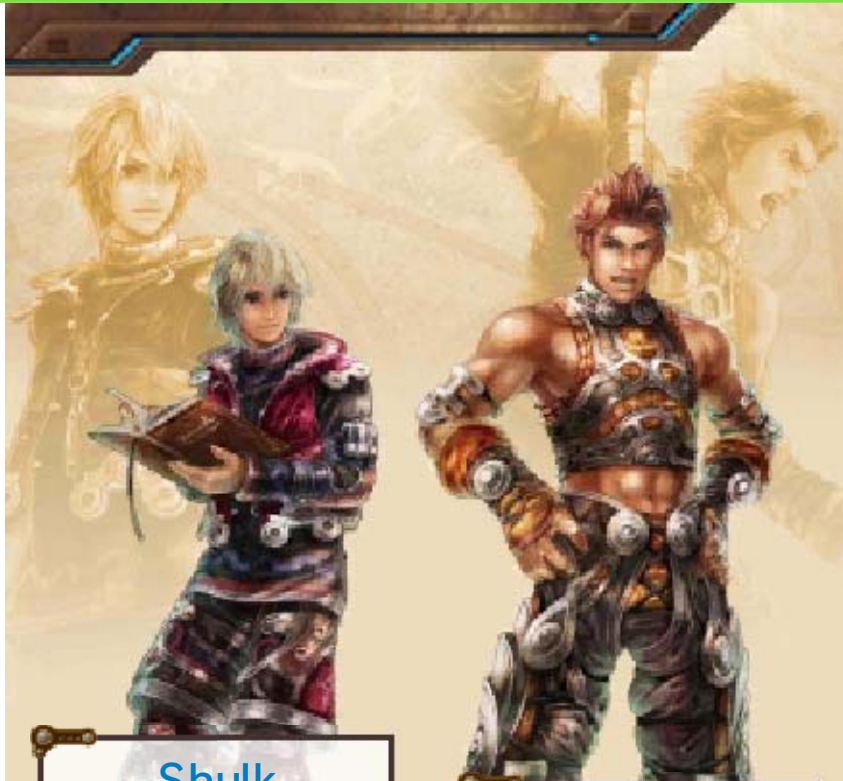
Die auf den Überresten des Bionis lebenden Menschen, genannt Homs, stehen am Rande des Untergangs. Von Mechonis aus fallen immer wieder Truppen über ihre Kolonien her und greifen unbarmherzig an. Stählerne Kriegsmaschinen namens Mechon schlachten die Homs wahllos ab, als wollten sie das gesamte Volk verschlingen.

Doch die Homs sind nicht bereit, ihr Schicksal einfach hinzunehmen. Sie besitzen das legendäre Schwert Monado, welches einst den Mechonis

besiegt haben soll. Der Held Dunban stürmt an der Spitze der Homs-Armee über das Schlachtfeld und schwingt das Monado unermüdlich. Unzählige Mechon fallen unter seinen Angriffen. Doch dafür zahlt Dunban einen hohen Preis. Die mysteriöse Kraft des Monado zerfrisst seinen Körper. Trotz dieser Qualen führt er einen gewaltigen letzten Schlag aus – gleißendes Licht strömt aus dem Monado und löscht alle Mechon aus, die damit in Berührung kommen.

Ein Jahr nach dieser Schlacht um das Überleben der Homs werden die Fäden der Geschichte weitergesponnen. Dies ist der Beginn eines ganz neuen Schöpfungsmythos...





### Shulk

Ein sympathischer Junge, der sich für wissenschaftliche Forschung interessiert. Gemeinsam mit Reyn begibt er sich auf eine Reise, um die Mechon zu besiegen, die seine Heimatstadt angegriffen haben.  
Alter: 18  
Größe: 171 cm

### Reyn

Mitglied der Truppe von Kolonie 9 und Shulks Freund von Kindesbeinen an. Er ist optimistisch und leidenschaftlich, aber manchmal etwas zu ungestüm.  
Alter: 18  
Größe: 190 cm



### Fiora

Ein aufgewecktes und hilfsbereites Mädchen. Sie hat Gefühle für Shulk, mit dem sie schon als Kind befreundet war. Sie ist die kleine Schwester von Dunban.

Alter: 18

Größe: 160 cm

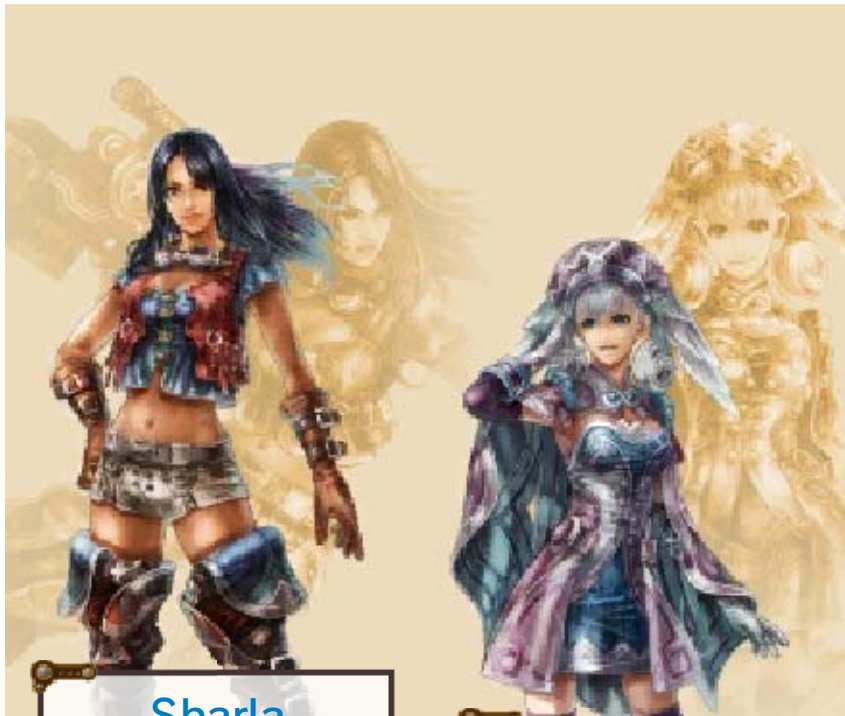


### Dunban

Der Held der Homs, der mit dem Monado unzählige Mechon zerstört hat. Er hat sich noch immer nicht ganz von den Folgen der Schlacht vor einem Jahr erholt.

Alter: 30

Größe: 180 cm



### Sharla

Sanitäterin in der Truppe von Kolonie 6. Eine mutige Frau, die keine Schwäche zeigen möchte. Sie ist eine meisterhafte Scharfschützin.  
Alter: 21  
Größe: 168 cm

### Melia

Mädchen der Hoch-Entia, einem Volk, das auf dem Haupt des Bionis eine große Zivilisation errichtet hat. Sie beherrscht Äther-Angriffe.  
Alter: ??  
Größe: 156 cm







## Riki

Heldenpon (!?)  
des Volkes der  
Nopon, das im  
Dschungel auf  
dem Rücken  
des Bionis lebt.  
Sein Verhalten  
und seine  
Sprechweise  
erscheinen  
kindisch, doch  
ob das die  
ganze Wahrheit  
ist?

Alter: ??

Größe: 60 cm



Wähle mit  eine Option und bestätige mit .



### Neues Spiel

Hier kannst du ein neues Spiel starten.




### Fortsetzen

Hier kannst du ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen.



### Optionen

Hier kannst du die Einstellungen ändern, die für ein neues Spiel verwendet werden.

- ◆ Um die Einstellungen für einen bestehenden Spielstand zu ändern, wähle  (System) im Menü innerhalb des Spiels.



### Sammlung

Hier kannst du Marken erhalten und in der Lotterie gegen Charaktermodelle und Musikstücke eintauschen (S. 18).





### Anleitung

Hier öffnest du diese elektronische Bedienungsanleitung.





### Das Spiel speichern

Wähle im Menü  (System) und dann , um deinen Fortschritt zu speichern.

- ◆ Du kannst bis zu drei Speicherstände anlegen.
- ◆ In manchen Situationen des Spiels kannst du nicht speichern.




### Speicherdaten laden

Wähle im Menü  (System) und dann , um einen gespeicherten Spielstand zu laden.








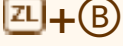

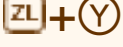

### Speicherdaten löschen

Wähle eine Speicherdatei und drücke , um sie zu löschen. Du kannst auch beim Starten des Spiels  $\textcircled{A} + \textcircled{B} + \textcircled{X} + \textcircled{Y}$  gedrückt halten (nachdem das Nintendo 3DS-Logo verschwunden ist, bis der Titelbildschirm erscheint), um alle Speicherdaten zu löschen.







- ◆ Einmal gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden, also sei vorsichtig.

- Während des Speichervorgangs bitte nicht das Gerät ausschalten, die Nintendo 3DS-Karte/SD Card entfernen oder das System zurücksetzen. Achte außerdem darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder keine externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig!

## Allgemein

Figur bewegen	
Auswählen	
Bestätigen	
Zurück/Abbrechen	
Kamera bewegen	
Herauszoomen	
Heranzoomen	
Kamera zurücksetzen	
Zwischensequenz pausieren	

## Außerhalb von Kämpfen

Springen	
Sprechen/Untersuchen	
Tauschen	
Anvisieren	
Menü öffnen	
Karte öffnen	



## Im Kampf

Ziel wechseln	/ <sup>1</sup>
Gruppenbefehl: Alle auf einen!	+
Gruppenbefehl: Freier Kampf!	+
Gruppenbefehl: Alle zu mir!	+

<sup>1</sup> Drücke + /, um den Feind anzuvisieren, der dir am nächsten ist.

Du kannst im Menü jederzeit (Sonstiges) und dann (Tutorial) wählen, um weitere Informationen zur Steuerung und den Spielmechaniken zu erhalten.

◆ Wenn du in der Geschichte voranschreitest, werden neue Tutorials hinzugefügt.


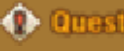
## Umgebungs- bildschirm



### 1. Pfeil

Befindet sich dein Ziel in dem Gebiet, in dem du dich gerade befindest, so zeigt dir dieser Pfeil die Richtung und die Entfernung dorthin an.

- ◆ Folgende Symbole können je nach Situation stattdessen eingeblendet werden:

	<p>(Handlungsnotiz) Dein Ziel liegt in einem anderen Gebiet. Lies dir die Handlungsnotiz durch, wenn du nicht weiterweißt.</p>
	<p>(Mission) Du verfolgst derzeit eine Handlungsmission.</p>

### 2. Gegner

### 3. Anführer



## Minikarte

Die Minikarte auf dem unteren Bildschirm zeigt dir deinen Aufenthaltsort und deine unmittelbare Umgebung.



### 1. Minikartensymbole

	Aktueller Standort/ Blickrichtung
	Kamerasichtfeld
	Gegner
	Ziel

### 2. Tag/Nacht

Im Verlauf der Zeit wird es Nacht und wieder Tag.

### 3. Zeit

Du kannst die Tageszeit im Spiel ändern, indem du im Menü (Sonstiges) und dann (Zeit einstellen) wählst.

## 10 Anvisieren

Drücke **[L/R]**, um den Gegner, der dir am nächsten ist, anzuvisieren und Informationen über ihn zu erhalten. Drücke **[L/R]** erneut, um zwischen verschiedenen Zielen zu wechseln.



### 1. Zielfenster

Dieses Fenster gibt Aufschluss über den Level des Gegners und den Gegnertypus. Die Farbe des Fensters zeigt seine Bedrohlichkeitsstufe.



## Gegnertypus



 Visuell	Greift deine Gruppe an, sobald er sie erblickt.
 Akustisch	Greift deine Gruppe an, wenn du zu geräuschvoll läufst.
 Äther	Greift deine Gruppe an, wenn diese Äther in der Nähe des Gegners einsetzt.
 Gruppen-loyalität	Greift an, sobald sich ein Mitglied seiner Gruppe im Kampf mit dir befindet.
 Artgenossen-loyalität	Greift an, sobald sich ein Mitglied seiner Spezies (Artgenosse) im Kampf mit dir befindet.

## Bedrohlichkeitsstufe

	Harmlos
	Schwach
	Ebenbürtig
	Stark
	Gefährlich

- ◆ Gegner mit Bedrohlichkeitsstufe „Harmlos“ greifen nicht an, es sei denn, es handelt sich um Einzigartige Gegner. Du erkennst sie daran, dass sie einen besonderen Namen tragen.

## 2. Kämpfen/Anlocken

Ändere das Symbol mit  und drücke , um die Aktion auszuführen.

- ◆ Während eines Kampfes sind hier die Optionen Flucht und Angriffskette verfügbar.

Verwende während des Spielens die Menüs, um nützliche Informationen zu erhalten oder Einstellungen für die Kämpfe vorzunehmen.



Wenn du in keinen Kampf verwickelt bist, kannst du durch Drücken von ⊗ das Menü



einblenden. Wähle mit ⊕ einen Menüpunkt aus und drücke ⊕, um deine Auswahl zu bestätigen.



Überprüfe deine Items und schmiede Ätherkristalle zu Ätherjuwelen.



Der untere Bildschirm stellt eine Übersicht deiner Items dar. Der obere Bildschirm zeigt Einzelheiten zum ausgewählten Item. Über die Reiter kannst du die Kategorien wechseln, durch Drücken von ⊙ kannst du die Sortierung der Items ändern. Wähle ein Item und drücke ⊕, um es zu verwenden oder wegzuworfen.




## 1. Kategorien

## 2. Items

<b>E</b>	(A) Ausgerüstetes Item
<b>S</b>	(S) Item mit Sockel für Ätherjuwelen
<b>U</b>	(V) Veredeltes Item mit integrierten Ätherjuwelen



Wähle ein Mitglied deiner Gruppe und drücke **(A)**, um seine Ausrüstung zu ändern. Ausrüstungsgegenstände mit  (Sockeln) können mit Ätherjuwelen ausgestattet werden.

- ◆ Beim Wechseln der Ausrüstung werden erhöhte Werte blau und verringerte Werte rot dargestellt.

## Charaktereigenschaften

Auto-Angriff	Der Schadenswert von Auto-Angriffen.
Stärke (STR)	Bestimmt die Kraft von Auto-Angriffen und physischen Techniken.
Ätherkraft (ÄTH)	Bestimmt die Kraft von Äther-Techniken.
Agilität (AGI)	Bestimmt die Angriffsgenauigkeit und Ausweichrate.

„Äther“ ist eine Energieform dieser Welt. Sie wird unter anderem von Ätherjuwelen in deiner Ausrüstung beeinflusst.

## 12 Kampfablauf

Alle Gruppenmitglieder greifen ohne dein Zutun in regelmäßigen Intervallen an (Auto-Angriff), doch du kannst noch effektiver kämpfen, indem du Techniken einsetzt.

### Kampfbildschirm



#### 1. Gruppenleiste

Diese Leiste repräsentiert den Zusammenhalt der Gruppe. Sie erscheint im Laufe deines Abenteuers.

#### 2. KP-Leiste

Sinken die KP eines Gruppenmitglieds auf 0, wird es kampfunfähig.

#### 3. Kampfmenü

Wähle mit  $\oplus$  eine Technik und setze sie mit  $\textcircled{A}$  ein.

## Statusfenster

Es wird auf dem unteren Bildschirm angezeigt. Hier findest du Informationen über deine Gruppenmitglieder.



1. Aktuelle Stärkungen/  
Schwächungen

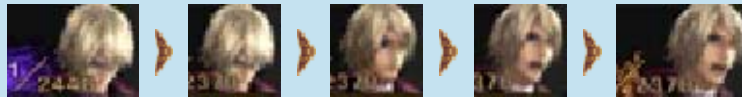
2. Aktuelle KP/Maximale KP

Außerhalb eines Kampfes werden die KP der Gruppe langsam wiederhergestellt. Kampfunfähige Gruppenmitglieder werden automatisch wiederbelebt.

3. Level

#### 4. Mut

Der Mut jedes Gruppenmitglieds kann einen von fünf Werten (sehr niedrig→niedrig→normal→hoch→sehr hoch) annehmen, die über den aktuellen Stand seiner Moral Auskunft geben. Verfügt ein Charakter über einen hohen Mutwert, erhöht sich seine Chance, kritische Treffer zu landen und Fehlschläge zu vermeiden.



#### 5. TaP-Leiste

Füllt sich diese Leiste, wird ein neues Talent erlernt.

#### 6. EP-Leiste

Füllt sich diese Leiste, erhöht sich der Level des Gruppenmitglieds.



## Gefährten unterstützen

Im Kampf kannst du Mitstreitern helfen, die unter niedrigem Mut oder bestimmten Schwächungen (S. 16) leiden oder kampfunfähig sind. Nähere dich ihnen dazu und drücke **B**.




## Angriffsruf/Zurufen

Führe diese Aktionen zu Kampfbeginn bzw. während des Kampfes aus, indem du **B** drückst, sobald ein roter Kreis erscheint. Versuche, den Knopf exakt dann zu drücken, wenn der rote den blauen Kreis überlagert.





## Harmonie

Gruppenmitglieder, die untereinander einen hohen Harmoniewert besitzen, führen im Kampf z. B. zusätzliche Angriffe aus und helfen sich gegenseitig bei Ohnmacht. Die Harmonie kannst du nicht nur durch Zurufen und die Unterstützung von Gefährten im Kampf steigern, sondern auch, indem du im Reiter  (Sammel-Items) der Item-Box (S. 11) Geschenke verteilst.

◆ Es gibt fünf Stufen von Harmonie:



. Die Harmonie zwischen den Gefährten kannst du überprüfen, indem du im Menü  (Tagebuch) und dann  (Harmoniediagramm) wählst.




## Einen Kampf gewinnen

Besiegt die Gruppe einen Gegner, erhält sie dafür EP, TeP und TaP. Sollte eine Schatztruhe erscheinen, öffne sie und entnimm die Items.

EP	<p>Samme Erfahrungspunkte, um den Level eines Charakters zu erhöhen.</p> <p>◆ Wenn dein Level steigt, kannst du außerdem Harmoniemünzen oder neue Techniken erhalten.</p>
TeP	<p>Verwende Technikpunkte, um die Techniken eines Charakters zu verbessern.</p>
TaP	<p>Samme Talentpunkte, um neue Talente zu erlernen.</p>

## 14 Technik-Symbole


Wenn die Gefährten durch ein blaues Band verbunden sind, kannst du  wählen, um



eine Angriffskette auszuführen, bei der die Gruppe eine ununterbrochene Kette von Techniken einsetzt.

- ◆ Der Einsatz von gleichfarbigen Techniken in Folge verlängert die Angriffskette und erhöht den verursachten Schaden bzw. die Heilwirkung.



Rot		Physische Techniken
Grün		Techniken mit Zusatzeffekt Umwerfen
Rosa		Techniken mit Zusatzeffekt Schwanken
Gelb		Techniken mit Zusatzeffekt Ohnmacht
Orange		Aura-Techniken
Lila		Techniken, die Gegner schwächen
Blau		Techniken, die Gefährten stärken oder heilen

- ◆ Nicht nur die Farbe, sondern auch der Hintergrund eines Symbols gibt Aufschluss über die Eigenschaften der Technik. Die horizontale Linie im Hintergrund von  z. B. zeigt, dass es sich um eine Äther-Technik handelt.

### Spezialtechniken

Die Spezialtechnik jedes Charakters erscheint in der Mitte des Kampfmenüs. Sie unterscheidet sich bei jedem Charakter und lässt sich in einer Angriffskette mit Techniken beliebiger Farbe verbinden.

Einige der Techniken deiner Gruppenmitglieder und bestimmte Angriffe von Feinden verursachen verschiedene Statureffekte. Diese Effekte verschwinden nach einer gewissen Zeit oder am Ende eines Kampfes.

- ◆ Wenn du unter  (Optionen) „Status-Infos“ auf „Jedes Mal“ stellst, kannst du während eines Kampfes  drücken, um dir eine Erklärung des jeweiligen Effekts anzusehen.

 STR ↑	Steigert die Stärke.
 Phys. Barriere	Verringert den erlittenen Schaden.
 ÄTH ↑	Steigert Äther.
 Äther-barriere	Verringert den erlittenen Ätherschaden.
 AGI ↑	Steigert die Agilität.
 Regeneration	Heilt mit der Zeit KP.
 Direktheilung	Heilt KP bei erlittenem Schaden.
 Schadensimmunität	Verhindert eine bestimmte Menge Schaden.
 Schwächungsimmunität	Verhindert, dass der Charakter Schwächungen erleidet.
 Phys. Techniken ↑	Steigert den Schaden physischer Techniken.
 Reflexion	Wirft alle Angriffe außer Spezialtechniken zurück.



Aura

Verleiht eine Aura mit diversen Stärkungen.



Schild

Wehrt Spezialtechniken von Gegnern ab.

◆ Wirkt nicht, wenn die Spezialtechnik einen höheren Level hat als der Schild.



Verzauberung

Macht Angriffe gegen Mechen wirksam und erhöht Schaden.



Rüstung

Steigert physische Abwehr und Ätherabwehr und verringert den erlittenen Schaden.



Impuls

Steigert die Ausweichrate stark.



Hast

Verringert die Zeit zwischen Auto-Angriffen.





Schwanken

Erlaubt Techniken mit dem Zusatzeffekt „Umwerfen“, ihre Wirkung zu entfalten.



Umgeworfen

Ausweichrate sinkt auf null, Schaden bei kritischen Treffern steigt. Erlaubt Techniken mit dem Zusatzeffekt „Ohnmacht“, ihre Wirkung zu entfalten.



Ohnmacht

Schaden bei kritischen Treffern steigt, Erwachen und andere Auren werden aufgehoben. Angriffe auf ein ohnmächtiges Monster steigern nicht seine Wut.

 Schlaf

Auto-Angriffe und Techniken können nicht ausgeführt werden, erlittener Schaden ist immer kritisch.

 Panik

Das Opfer bricht den Kampf ab und rennt ziellos umher.

 Blutung

Verursacht Schaden über einen gewissen Zeitraum.

 Gift

Verursacht Schaden über einen gewissen Zeitraum.






 Brand

Verursacht Schaden über einen gewissen Zeitraum.

 Frost

Verursacht Schaden über einen gewissen Zeitraum.


 <b>Langsam</b>	<p>Verlängert die Zeit zwischen Auto-Angriffen und reduziert Bewegungsgeschwindigkeit.</p>
 <b>Lähmung</b>	<p>Verhindert mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit Auto-Angriffe. Verhindert Doppel- und Konterangriffe.</p>
 <b>Fessel</b>	<p>Hindert das Opfer, sich zu bewegen. Angriffe auf Ziele in Reichweite sind weiter möglich.</p>
 <b>Zielzwang</b>	<p>Verhindert ein Wechseln des anvisierten Ziels.</p>
 <b>MaxKP ↓</b>	<p>Senkt die maximalen KP.</p>
 <b>STR ↓</b>	<p>Senkt die Stärke.</p>
 <b>PhA ↓</b>	<p>Erhöht den erlittenen Schaden.</p>
 <b>ÄTH ↓</b>	<p>Senkt die Ätherkraft.</p>

 ÄtA ↓	Erhöht den erlittenen Ätherschaden.
 AGI ↓	Senkt die Agilität.
 Durchstoß	Physische Abwehr und Ätherabwehr werden wirkungslos.
 Technik-siegel	Außer Spezial-techniken können keine Techniken verwendet werden.
 Aura-siegel	Verhindert alle Aura-Effekte.

### Stacheln


Wenn Charaktere Gegnern mit Stacheln zu nahe kommen oder sie angreifen, erleiden sie Schaden oder verschiedene Schwächungen.

### Die Angriffe meiner Gefährten wirken nicht auf Mechon!

Verwende die Monado-Technik  (Verzauberung), damit deine Gefährten Mechon Schaden zufügen können.

- ◆ Der Effekt der Verzauberung bleibt nur eine gewisse Zeit lang aktiv.



### Meine Monado-Angriffe verursachen keinen Schaden!

Wähle , sobald deine Gruppe mit einem blauen Faden verbunden ist, um eine Angriffskette zu starten (S. 14). Manchen Feinden kannst du nur Schaden zufügen, wenn du sie zuerst „schwanken“ lässt und sie dann „umwirfst“.

- ◆ Je größer die Harmonie zwischen deinen Gruppenmitgliedern ist, desto leichter wird es, Angriffsketten auszuführen.



## Warum werde ich dauernd besiegt?

---

Versuche, Ausrüstung anzulegen, die den Schaden deiner Auto-Angriffe und deine Stärke erhöht (S. 11). Vergiss auch nicht, deine Techniken zu verbessern, indem du im Menü  (Techniken/Talente) und dann  (Techniken) wählst. Es ist auch wichtig, dass du den Level deiner Charaktere ausreichend erhöhst. Wenn du etwa drei Level höher bist als deine Gegner, sind die meisten Kämpfe ein Kinderspiel!

## Wie funktionieren noch mal Talente?

---

Wähle im Menü  (Techniken/Talente) und dann  (Talentbäume). Dort kannst du den Talentbaum (Charakterzug) bestimmen, den ein Charakter lernen soll. Zusätzlich kannst du Harmoniemünzen (S. 13) für Talentverknüpfungen verwenden, mit denen Charaktere die Talente ihrer Gefährten nutzen können.

- ◆ Reyns Talent „Kampfpersönlichkeit“ erhöht z. B. die Angriffskraft seiner ausgerüsteten Waffe, während Shulks „Heilende Weisheit“ die Wirksamkeit von Heilungstechniken verbessert.

## Meine Gruppenleiste wird einfach nicht voll!

---

Die Gruppenleiste füllt sich sehr viel schneller, wenn du die Zusatzeffekte der Techniken ausnutzt, z. B. wenn du mit Shulks „Rückschlag“ einen Gegner von hinten angreifst.

- ◆ Die Bedingungen für den Zusatzeffekt einer Technik stehen während des Kampfes in roter Schrift in der Beschreibung der Technik im Menü.
- ◆ Auch durch erfolgreiches Zurufen im Kampf füllt sich die Gruppenleiste.



Hier kannst du 3D-Modelle der Figuren und Musikstücke aus dem Spiel sammeln.



- ◆ Wenn du Kopfhörer angeschlossen hast, kannst du die Musikstücke auch weiterhören, wenn dein System geschlossen ist.

## Lotterie

Nimm an der Modell-Lotterie oder der Soundtrack-Lotterie teil, um deine Sammlung zu erweitern. Dazu benötigst du Marken.

### Marken erhalten

#### StreetPass

Wenn du StreetPass für Xenoblade Chronicles 3D aktiviert hast, erhältst du 2 Marken für jeden anderen Spieler, dem du begegnest.

#### Spielmünzen

Du kannst 5 Spielmünzen gegen 1 Marke eintauschen. Du verdienst Spielmünzen, indem du dein New Nintendo 3DS-System bei dir trägst, wenn du unterwegs bist.





Wenn du ein amiibo von Shulk hast, kannst du damit pro Tag 3 Marken bekommen.

### StreetPass aktivieren

Wähle im Menü der Sammlung STREETPASS VERWALTEN, um StreetPass für diesen Titel zu aktivieren.

- ◆ Unter demselben Menüpunkt kannst du StreetPass auch wieder deaktivieren.

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)