

# Xenoblade Chronicles 3D

1 Información importante

## Información básica

2 Acerca de los amiibo

3 Control parental

## Inicio

4 Prólogo

5 Personajes

6 Empezar una partida

7 Gestión de datos

## Cómo jugar

8 Controles

9 Exploración

10 Fijar un objetivo

11 Menús

## Combate

12 Conceptos básicos

13 Afinidad del grupo

14 Iconos de artes

15 Refuerzos

16 Debilidades

17 Preguntas frecuentes

## StreetPass y amiibo

18 Colección

## Contacto

19 Información de contacto

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. En el caso de que un niño de corta edad vaya a utilizar la consola, se recomienda que un adulto le lea y explique previamente el contenido del manual.

- ◆ Salvo que se indique lo contrario, las denominaciones "Nintendo 3DS" y "New Nintendo 3DS" se emplean en referencia a las consolas New Nintendo 3DS™ y New Nintendo 3DS XL.
- ◆ Este programa solo es compatible con las consolas New Nintendo 3DS y New Nintendo 3DS XL.

 **IMPORTANTE**

En la aplicación Información sobre salud y seguridad del menú HOME encontrarás información importante para tu salud y tu seguridad.

Antes de usar cualquier programa de Nintendo 3DS, lee también el manual de instrucciones de la consola prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad.

### Selección de idioma

El idioma del programa dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Este programa está

disponible en español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el programa. Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del programa será el inglés. Para obtener información acerca de cómo cambiar el idioma de la consola, consulta el manual de instrucciones de la configuración de la consola.

- ◆ Las imágenes de este manual corresponden a la versión en inglés del programa.
- ◆ Cuando se necesite especificar a qué parte de una imagen se refiere una explicación del manual, las referencias al texto en pantalla de dichas imágenes incluirán el texto inglés entre corchetes.

## Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

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

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

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

OFLC (Nueva Zelanda):

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

Rusia:

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

## Advertencias

Nintendo otorga una licencia sobre este programa (incluyendo cualquier contenido digital o documentación que descargues o uses en relación con él) para su uso personal y no comercial en tu consola Nintendo 3DS. El uso que hagas de cualquier servicio en línea de este programa está sujeto al Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, que incluyen el Código de Conducta de Nintendo 3DS.

Se prohíbe la reproducción o uso de este programa sin autorización. Este programa dispone de medidas de protección técnica para evitar la copia o reproducción de contenidos.

Ni tu consola Nintendo 3DS ni este programa están diseñados para su uso con dispositivos o programas no autorizados, ya sean existentes o futuros, que permitan efectuar modificaciones técnicas de la consola Nintendo 3DS o de sus programas, o para su uso con cualquier dispositivo no autorizado que pueda conectarse a tu consola Nintendo 3DS.

Una vez actualizados la consola

Nintendo 3DS o sus programas,  
toda modificación técnica existente  
o futura de la consola

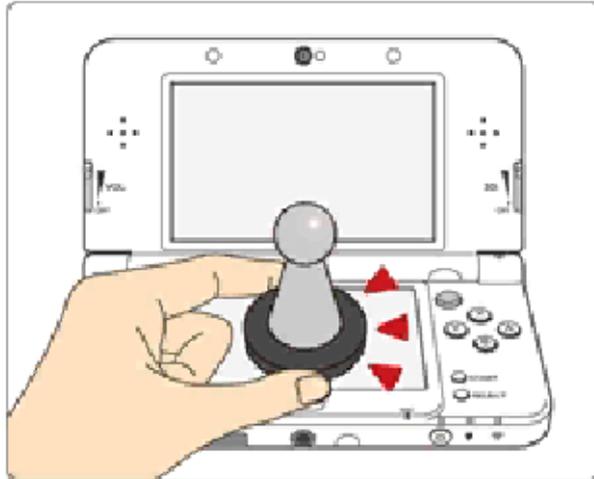
Nintendo 3DS o de sus programas,  
o el uso de dispositivos no  
autorizados que se conecten a ella,  
podría inutilizarla de forma  
permanente y derivar en la  
supresión de contenidos.

Este programa, así como el manual  
u otros textos que lo acompañen,  
está protegido por leyes de  
propiedad intelectual nacionales e  
internacionales.

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

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

KTR-P-CAFP-00



Este programa es compatible con **amiibo**. Puedes utilizar accesorios amiibo™ compatibles acercándolos a la pantalla táctil de una consola New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL.

Los amiibo son más de lo que parecen: puedes usarlos con programas compatibles si los conectas mediante el sistema de comunicación de corto alcance (NFC). Para obtener más información, visita <http://amiibo.nintendo.eu/>.

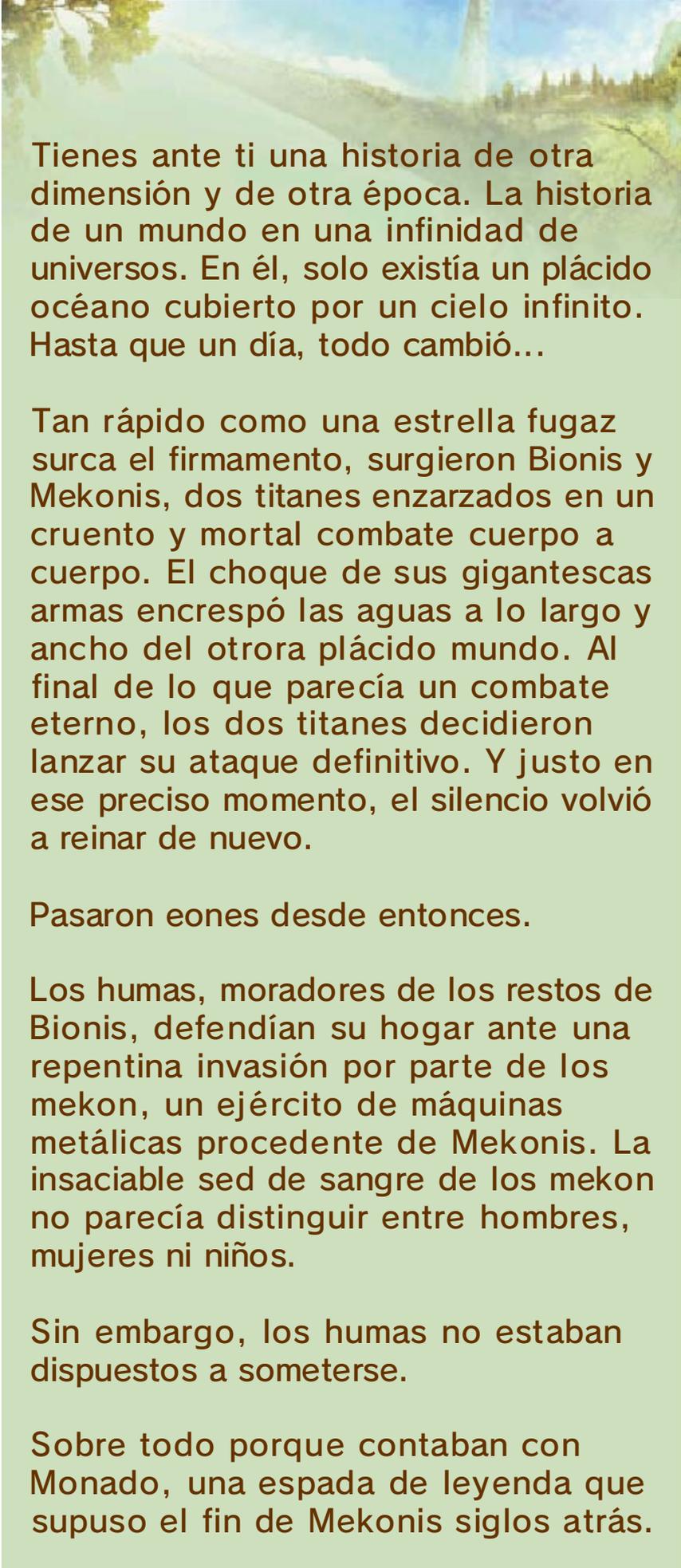
- ◆ Varios programas compatibles pueden leer los datos de un amiibo.
- ◆ Si los datos de un amiibo resultan dañados y no se pueden restaurar, accede a los ajustes del menú HOME (  ) desde el menú HOME y reinícialos en los ajustes de amiibo.

## IMPORTANTE

Basta con acercar el amiibo a la pantalla táctil para que la consola lo detecte. No hagas fuerza con el amiibo sobre la pantalla y no lo deslices por ella.

Se pueden restringir ciertas funciones del programa mediante las opciones correspondientes del control parental que se enumeran más abajo.

- ◆ Para obtener más información acerca del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- **StreetPass**  
Impide conseguir fichas (pág. 18) a través de 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 greens, blues, and greys, creating a dreamlike atmosphere.

Tienes ante ti una historia de otra dimensión y de otra época. La historia de un mundo en una infinidad de universos. En él, solo existía un plácido océano cubierto por un cielo infinito. Hasta que un día, todo cambió...

Tan rápido como una estrella fugaz surca el firmamento, surgieron Bionis y Mekonis, dos titanes enzarzados en un cruento y mortal combate cuerpo a cuerpo. El choque de sus gigantescas armas encrespó las aguas a lo largo y ancho del otrora plácido mundo. Al final de lo que parecía un combate eterno, los dos titanes decidieron lanzar su ataque definitivo. Y justo en ese preciso momento, el silencio volvió a reinar de nuevo.

Pasaron eones desde entonces.

Los humas, moradores de los restos de Bionis, defendían su hogar ante una repentina invasión por parte de los mekon, un ejército de máquinas metálicas procedente de Mekonis. La insaciable sed de sangre de los mekon no parecía distinguir entre hombres, mujeres ni niños.

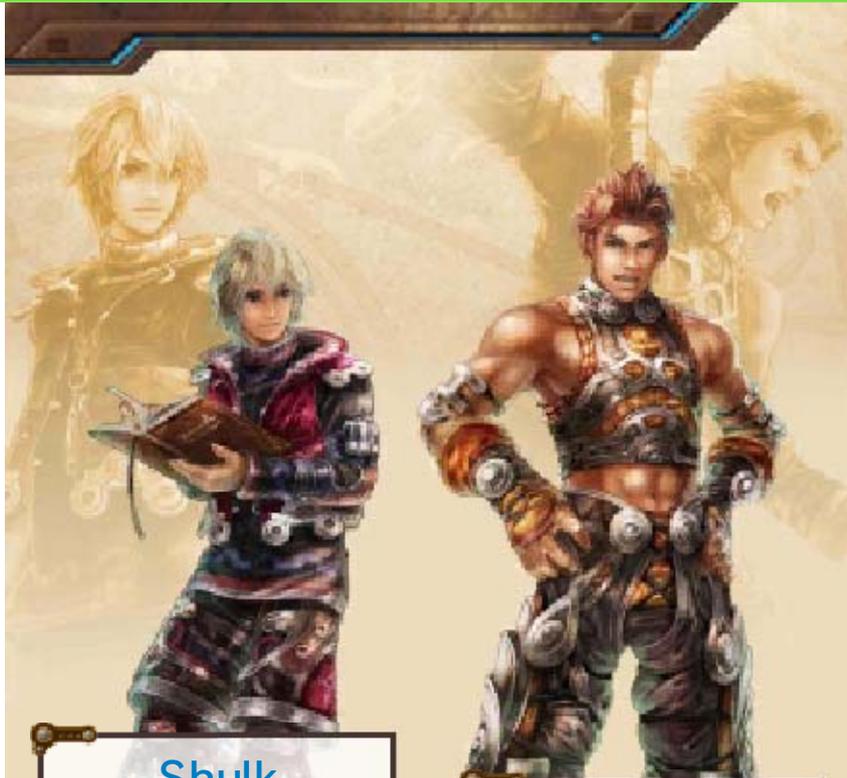
Sin embargo, los humas no estaban dispuestos a someterse.

Sobre todo porque contaban con Monado, una espada de leyenda que supuso el fin de Mekonis siglos atrás.

Dunban, el héroe de los humas, blandió con valentía a Monado y acabó con los numerosos mekon que inundaban el campo de batalla. Lamentablemente, el propio Dunban no pudo resultar indemne al ilimitado poder de Monado. Pese a que las fuerzas le fallaban, Dunban insistió en seguir luchando y, con un poderoso mandoble de Monado, lanzó un rayo de luz que redujo a cenizas a todos los mekon circundantes.

Ha pasado un año desde que los humas celebraron la victoria con la que lograron repeler a los mekon. Sin embargo, una nueva leyenda está a punto de comenzar...





### Shulk

Muchacho bien parecido y estudioso. Parte junto a Reyn en busca de los mekon que arrasaron su hogar para vengarse de ellos.

Edad:

18

Estatura:

1,71 m

### Reyn

Soldado de la milicia de Colonia 9 y mejor amigo de Shulk. Es optimista y cariñoso, aunque en ocasiones un poco imprudente. Se deja guiar por su corazón en lugar de por la razón.

Edad:

18

Estatura:

1,90 m



### Fiora

Chica muy apreciada y siempre dispuesta a ayudar. Es amiga de la infancia de Shulk y está un poco enamorada de él. Dunban es su hermano mayor.

Edad:

18

Estatura:

1,60 m



### Dunban

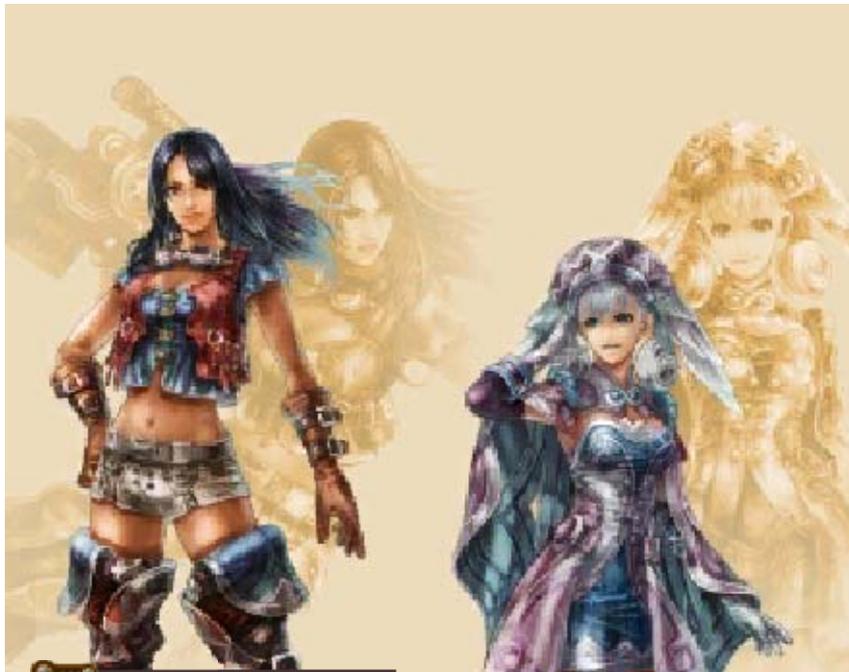
Afamado héroe de los humas, acabó con innumerables mekon blandiendo a Monado. En la batalla decisiva de hace un año, sufrió heridas de gravedad de las que aún se está recuperando.

Edad:

30

Estatura:

1,80 m



### Sharla

Médica de combate de la milicia de Colonia 6. Tiene muchas agallas y suele ser bastante estricta. Destaca por su gran puntería.  
Edad:  
21  
Estatura:  
1,68 m

### Melia

Joven éntida, una gran civilización asentada en la cabeza de Bionis. Tiene un talento excepcional para combatir usando éter.  
Edad:  
Desconocida  
Estatura:  
1,56 m



## Riki

Nopon del bosque situado en la espalda de Bionis. En su hogar todo el mundo lo llama «superpón». Se mueve y habla como un niño, aunque las apariencias engañan...

Edad:  
Desconocida

Estatura:  
60 cm

Selecciona una opción con  y pulsa  para confirmar.



**Nueva partida**

Comienza una partida nueva.



**Continuar**

Retoma una partida previamente guardada.



**Opciones**

Modifica los ajustes de las partidas nuevas.

◆ Para cambiar las opciones de una partida guardada, selecciona  (Sistema) en el menú principal del juego.



**Colección**

Consigue fichas para coleccionar personajes y temas musicales del juego (pág. 18).



**Manual**

Abre este manual electrónico.

### Cómo guardar la partida

Para guardar tu partida, selecciona  (Guardar) en  (Sistema) dentro del menú principal.

- ◆ Puedes guardar un máximo de tres partidas.
- ◆ No es posible guardar la partida en algunos lugares del juego.

### Cómo cargar la partida

Para cargar una partida guardada, selecciona  (Cargar) en  (Sistema) dentro del menú principal.

### Cómo borrar una partida

Pulsa  tras seleccionar la partida que quieres borrar. También puedes borrar todos los datos guardados si mantienes pulsados  $\text{A} + \text{B} + \text{X} + \text{Y}$  cuando el juego se inicie (desde que desaparece el logotipo de Nintendo 3DS hasta que se muestra la pantalla del título).

- ◆ Ten en cuenta que no podrás recuperar los datos una vez borrados.

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no apagues ni reinicies la consola ni saques la tarjeta de juego o tarjeta SD mientras se guardan los datos, y no dejes que entre suciedad en los terminales.
- No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Ten en cuenta que cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes.

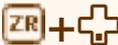
## Controles básicos

Mover al líder del grupo	
Seleccionar	
Confirmar	
Atrás / Cancelar	
Ajustar la cámara	
Alejar la cámara	
Acercar la cámara	
Restaurar la perspectiva inicial	
Detener una secuencia cinemática	

## Controles en la aventura

Saltar	
Hablar / Examinar	
Hacer un truco	
Fijar un objetivo	
Mostrar el menú principal	
Mostrar el mapa de la zona	

## Controles de combate

Cambiar de objetivo	
Orden al grupo: ¡Agrupaos!	
Orden al grupo: ¡Dispersaos!	
Orden al grupo: ¡A mí!	

<sup>1</sup> Pulsa + para seleccionar al enemigo más cercano.

Puedes consultar siempre que quieras explicaciones acerca de la mecánica del juego, además de técnicas y consejos. Para ello, abre el menú principal, selecciona  (Otros) y, por último,  (Tutoriales).

◆ Irán apareciendo nuevos tutoriales a medida que avances en el juego.

## Pantalla general



### 1. Flecha

Cuando debas dirigirte a un lugar concreto de la zona en la que te encuentras, aparecerá una flecha que indica la dirección y la distancia a la que está tu destino.

- ◆ Dependiendo de la situación, también pueden aparecer los siguientes iconos:

	Tu destino se encuentra en otra zona. Abre el menú principal y consulta el diario de viaje si te has perdido.
	Tienes pendiente una misión obligatoria.

### 2. Monstruo

### 3. Líder del grupo

## Minimapa

Se encuentra en la pantalla inferior y muestra tu ubicación actual y sus alrededores.



### 1. Iconos del minimapa

	Posición y orientación
	Dirección de la cámara
	Monstruo
	Destino

### 2. Día / Noche

El día y la noche se alternan a medida que pasan las horas.

### 3. Hora

Puedes cambiar la hora del juego si abres el menú principal, seleccionas  (Otros) y, por último, eliges  (Reloj).

## 10 Fijar un objetivo

Pulsa **L/R** para elegir como objetivo al enemigo más cercano y obtener información sobre él. Pulsa **L/R** de nuevo para cambiar de objetivo.



### 1. Ventana del objetivo

Muestra el nivel del monstruo, cómo detecta al enemigo (cuando corresponda) y lo peligroso que es, según el color de la ventana.

## Tipos de detección

 Visual	Ataca cuando ve a un personaje.
 Auditiva	Ataca cuando oye pasos.
 Etérica	Ataca en respuesta al uso de éter.
 Leal a su grupo	Ataca si un miembro de su grupo entra en combate.
 Leal a su especie	Ataca si un miembro de su especie entra en combate.

## Peligrosidad

 Fácil
 Débil
 Igualado
 Fuerte
 Peligroso

- ◆ Los enemigos considerados «fáciles» no atacarán salvo que se trate de monstruos únicos. Los monstruos únicos son adversarios lo bastante poderosos como para tener nombre propio.

## 2. Luchar / Atraer

Usa  para elegir una opción y pulsa  para activarla.

- ◆ Durante el combate estarán además disponibles las opciones Retirada y Cadena.

Puedes usar los diferentes menús del juego para obtener información importante durante tu aventura o modificar los ajustes de los combates.

### Menú principal

Pulsa **X** durante la aventura para abrirlo. Selecciona una opción con **+** y pulsa **A** para confirmar.



### Objetos

Accede al inventario o al refinado de cristales para obtener gemas de éter.

### Inventario

Tus objetos se mostrarán en la pantalla inferior y en la pantalla superior podrás ver información detallada sobre el objeto que tienes seleccionado. Cambia de categoría con las pestañas y pulsa **Y** para filtrar la lista según distintos criterios. Selecciona un objeto y pulsa **A** para usarlo o tirarlo.



## 1. Categorías

## 2. Objetos

**E** Objeto equipado (E)

**S** Objeto adaptable con engastes para gemas (A)

**U** Objeto único con gemas especiales engastadas (Ú)



Selecciona un miembro del grupo y pulsa **(A)** para modificar el equipo que usa. Puedes usar  (engastes) para añadir gemas de éter a los objetos.

- ◆ Al equipar un objeto, los valores de las características que aumenten se indicarán en azul, mientras que los valores que disminuyan se indicarán en rojo.



## Características del personaje

Ataque automático	Indica la potencia de los ataques automáticos.
Fuerza	Afecta a la potencia de los ataques automáticos y de las artes físicas.
Pot. etérica	Afecta a la potencia de las artes etéricas.
Agilidad	Afecta a la precisión del ataque y a la habilidad para evadir ataques.

El éter es una energía especial que fluye en este mundo. Puedes aumentar la característica de éter al engastar gemas en tu equipo.

Todos los combatientes atacan de forma continuada (ataque automático) sin necesidad de instrucciones, pero puedes ejecutar artes para luchar con mayor eficacia.

## Pantalla de combate



### 1. Barra de grupo

Representa el espíritu de equipo del grupo. Aparecerá cuando hayas alcanzado cierto punto del juego.

### 2. Barra de PV

Si un personaje se queda sin PV, quedará incapacitado.

### 3. Menú de combate

Elige un arte con  y pulsa  para usarla.

## Ventana de estado

Aparece en la pantalla inferior y muestra información diversa acerca de los miembros de tu grupo.



### 1. Refuerzos y debilidades activos

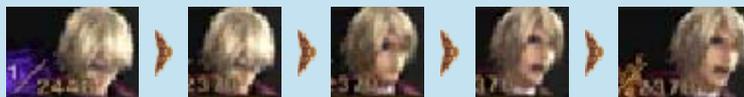
### 2. PV actuales / PV máximos

Mientras no estés en combate, los PV del grupo se recuperarán paulatinamente. También revivirán los personajes incapacitados.

### 3. Nivel

### 4. Ardor del personaje

Cada personaje tiene cinco niveles de ardor (muy bajo→bajo→normal→alto→muy alto) que representan su estado de ánimo. Cuanto mayor sea el ardor de un personaje, más posibilidades tendrá de asestar un golpe crítico y menos de fallar un ataque.



### 5. Barra de PP

Cada vez que se llene, aprenderás un nuevo poder.

### 6. Barra de experiencia

Cada vez que se llene, el

personaje subirá de nivel.

### Gritos de afinidad

Los gritos de afinidad sirven para sacar de apuros a tus aliados si su ardor es bajo o padecen determinadas debilidades (pág. 16). Para ello, acércate al personaje deseado y pulsa **B** cuando corresponda.



### Acciones de afinidad

Puedes llevar a cabo estas acciones al comienzo de un combate o durante el mismo pulsando **B** cuando corresponda. Intenta pulsarlo cuando se superpongan los círculos rojo y azul.



## Afinidad

Los miembros del grupo con mayor afinidad pueden llevar a cabo ataques adicionales, sacar a sus amigos del aturdimiento y muchas cosas más. Puedes aumentar la afinidad entre los miembros de tu grupo con gritos y acciones de afinidad, así como con regalos. Para hacer un regalo a un miembro de tu grupo, selecciona un objeto coleccionable en la pestaña  (Objetos coleccionables) del inventario (pág. 11).

◆ Los cinco grados de afinidad, de menor a mayor, se indican con estos iconos: , , ,  y . Puedes comprobar la afinidad entre los distintos personajes de tu grupo si abres el menú principal, seleccionas  (Diario) y eliges  (Afinigrama).

## Victoria en el combate

El grupo recibirá experiencia, PA y PP cada vez que derrote a un enemigo. Si aparece un botín, ábrelo para obtener objetos.

Exp.

Acumula experiencia para que tus personajes suban de nivel.

◆ Al subir de nivel también puedes obtener afinimedallas o nuevas artes.

PA

Usa estos puntos para subir el nivel de las artes.

PP

Acumúlalos para aprender nuevos poderes.

Selecciona  cuando veas una línea azul que conecta a los miembros de tu grupo para lanzar un ataque en cadena que te permitirá atacar sucesivamente con artes mientras dure la cadena.



- ◆ Si ejecutas artes del mismo color sucesivamente, aumentará tanto la duración de la cadena como la potencia y la efectividad de las artes.

Rojo		Arte física
Verde		Derribar al enemigo
Rosa		Desproteger al enemigo
Amarillo		Aturdir al enemigo
Naranja		Arte de aura
Morado		Debilitar a un monstruo
Azul		Curar u otorgar refuerzos

- ◆ Además del color del icono, su fondo también indica cuáles son sus efectos. La barra horizontal del icono , por ejemplo, indica que pertenece a las artes etéricas.

## Artes personales

El arte personal de cada miembro del grupo se encuentra en el centro del menú de combate y puede encadenarse con artes de cualquier color.

Algunas artes de los miembros de tu grupo o ciertos ataques enemigos pueden causar efectos en las características de un personaje. Los efectos desaparecen al cabo de un tiempo o cuando concluye el combate.

- ◆ Si seleccionas "Siempre" en la opción "Refuerzos/debilidades" dentro del menú  (Opciones), podrás ver una explicación sobre el refuerzo o la debilidad correspondiente al pulsar  durante el combate.

 Fuerza ↑	Aumenta la fuerza.
 Escudo físico	Reduce el daño físico.
 Éter ↑	Aumenta la potencia etérica.
 Escudo etérico	Reduce el daño etérico.
 Agilidad ↑	Aumenta la agilidad.
 Regeneración	Recuperación continua de PV.
 Cura	Recuperación de PV al recibir daño.
 Inmunidad al daño	Reduce parte del daño recibido.
 Inmunidad a debilidades	Previene las debilidades.
 Artes físicas XL	Aumenta el daño infligido por artes físicas.
 Reflejo	Todos los ataques rebotan en el enemigo, excepto los de artes personales.
 Aura	Concede varios refuerzos.

 Barrera	<p>Bloquea las artes personales enemigas.</p> <p>◆ (Solo del mismo nivel o inferior.)</p>
 Encantamiento	<p>Los ataques atraviesan la armadura mekon y causan daño adicional.</p>
 Coraza	<p>Reduce en gran medida el daño recibido de ataques físicos y etéricos.</p>
 Velocidad	<p>Evita la mayoría de los ataques físicos.</p>
 Aceleración	<p>Reduce el tiempo entre ataques automáticos.</p>



Desprotección

Las artes pueden derribar a un enemigo.



Derribo

Puede infligir aturdimiento. Impide al objetivo esquivar los ataques y aumenta el daño recibido por ataques críticos.



Aturdimiento

Aumenta el daño recibido por ataques críticos y elimina la superación y otras auras. Mientras el enemigo esté aturdido, los ataques no aumentarán su rabia.



Coma

Imposibilita ejecutar ataques automáticos o artes. El daño recibido es crítico.

 Confusión	El objetivo deja de combatir y empieza a correr sin un rumbo fijo.
 Desangrado	Inflige daño continuo.
 Veneno	Inflige daño continuo.
 Combustión	Inflige daño continuo.
 Frío	Inflige daño continuo.
 Lentitud	Disminuye la velocidad de movimiento y de ataque automático.
 Parálisis	Posibilidad de que no se produzca un ataque automático. No es posible llevar a cabo contraataques ni ataques dobles.
 Yugo	Impide el movimiento, aunque es posible atacar a los objetivos cercanos.

 Fijación	Impide cambiar de objetivo una vez que se ha seleccionado.
 Máximo PV ↓	Reduce el máximo de PV.
 Fuerza ↓	Reduce la fuerza.
 Vulnerabilidad	Aumenta el daño físico recibido.
 Éter ↓	Disminuye la potencia etérica.
 Defensa etérica ↓	Aumenta el daño etérico recibido.
 Agilidad ↓	Disminuye la agilidad.
 Brecha	Inhabilita las defensas física y etérica.
 Artes silenciadas	Imposibilita el uso de todas las artes excepto las personales.
 Aura silenciada	Impide al objetivo usar auras y corrosiones.

## Corrosión

Acercarse demasiado o atacar a monstruos que tengan esta habilidad puede provocar que los personajes sufran daño o distintas debilidades.

### ¿Cómo hago que mi grupo ataque a los mekon?

Puedes usar el arte de Monado  (Encantamiento) para que los miembros de tu grupo puedan infligir daño a los mekon.

- ◆ Los efectos del encantamiento son temporales y se pasarán al cabo de un rato.

### ¿Qué hago si los ataques de Monado no funcionan?

Cuando una línea azul conecte a los miembros de tu grupo, selecciona  para lanzar un ataque en cadena (pág. 14). Para que tus ataques surtan efecto en ciertos enemigos, tendrás que desprotegerlos primero y luego derribarlos.

- ◆ Las posibilidades de encadenar ataques aumentan cuanto mayor sea la afinidad entre los combatientes.

## ¿Por qué pierdo siempre?

---

Quizá podrías equipar algún objeto que aumente tu fuerza (pág. 11) o el daño de los ataques automáticos. También podría ayudarte subir de nivel tus artes. Para ello, ve al menú principal, selecciona la opción  (Artes y poderes) y luego elige  (Artes). A veces es aconsejable desandar el camino recorrido y subir de nivel al resto de los miembros de tu grupo. Los combates te resultarán mucho más fáciles una vez que tengas tres niveles más que tus enemigos.

## ¿Cómo se asignaban los poderes?

---

Primero abre el menú principal y selecciona  (Artes y poderes). A continuación, elige  (Árbol de poderes). Una vez ahí, puedes elegir el rasgo que quieres que aprenda cada personaje. Por otro lado, puedes invertir afinimedallas (pág. 13) para que un miembro del grupo utilice los poderes de otro a través de un vínculo de poder.

- ◆ Por ejemplo, cuando Reyn aprende el poder «Agresividad», aumentará su fuerza al usar un arma. Por otro lado, el poder «Saber curativo» de Shulk mejorará sus artes curativas.

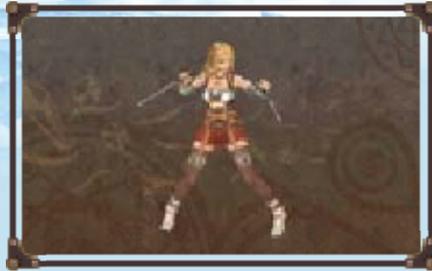
## ¿Por qué no se llena mi barra de grupo?

Esta barra se llenará más rápido si activas las bonificaciones de efecto de las artes de los miembros de tu grupo. Prueba a usar el arte «Ataque dorsal» de Shulk al atacar a los enemigos por la espalda e infligirles daño adicional.

- ◆ Las condiciones para activar las bonificaciones de efecto de las artes se indican en rojo en la descripción del arte del menú de combate.
- ◆ Otra forma de llenar la barra de grupo es demostrar camaradería con los miembros de tu grupo.



Aquí puedes conseguir personajes en 3D y temas musicales del juego.



- ◆ Si tienes conectados unos auriculares, podrás seguir escuchando temas musicales aunque cierres la consola.

## Sorteos

Puedes ampliar tu colección si participas en los sorteos de personajes o de música. Para ello, no obstante, necesitarás fichas.

### Cómo conseguir fichas

#### A través de StreetPass

Si has activado StreetPass para Xenoblade Chronicles 3D, conseguirás 2 fichas cada vez que te cruces con otro usuario que haya activado también StreetPass.

#### Con monedas de juego

Puedes canjear cinco monedas de juego por una ficha. Obtendrás monedas de juego si caminas con tu consola New Nintendo 3DS.

## Con amiibo

Si tienes un amiibo de Shulk, puedes usarlo una vez al día para conseguir tres fichas.

### Activar StreetPass

Puedes activar StreetPass si seleccionas "Gestión de StreetPass" en la colección.

- ◆ StreetPass se puede desactivar de la misma forma.

Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web:  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Para obtener ayuda técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS o visita:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)