

# Xenoblade Chronicles 3D

1 Informations importantes

## Informations de base

2 À propos des amiibo

3 Contrôle parental

## Introduction

4 Prologue

5 Personnages

6 Commencer à jouer

7 Données de sauvegarde

## Comment jouer

8 Commandes

9 Exploration

10 Cibler

11 Menus

## Combat

12 Les bases

13 L'entente entre personnages

14 Icônes des arts

15 Soutiens

16 Handicaps

17 Résolution de problèmes

## StreetPass et amiibo

18 Collection

## Informations de contact

19 Nous contacter

Avant d'utiliser ce logiciel, lisez attentivement ce mode d'emploi. Si ce logiciel est destiné à être utilisé par de jeunes enfants, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu de ce mode d'emploi.

- ◆ Dans ce mode d'emploi, sauf mention contraire, les termes « Nintendo 3DS » et « New Nintendo 3DS » désignent les consoles New Nintendo 3DS™ et New Nintendo 3DS XL.
- ◆ Ce logiciel est compatible uniquement avec les consoles New Nintendo 3DS et New Nintendo 3DS XL.

### IMPORTANT

L'application Informations sur la santé et la sécurité, accessible depuis le menu HOME, contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité.

Nous vous recommandons également de lire intégralement le mode d'emploi de la console, en particulier la section Informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser un logiciel Nintendo 3DS.

## Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Cinq langues sont disponibles pour ce logiciel : anglais, français, italien,

allemand et espagnol.

Si votre console est réglée sur l'une de ces langues, la même langue sera utilisée dans le logiciel. Sinon, l'anglais est la langue par défaut.

Pour savoir comment changer la langue de la console, consultez le mode d'emploi électronique des Paramètres de la console.

- ◆ Les captures d'écran qui apparaissent dans ce mode d'emploi proviennent de la version anglaise du logiciel.
- ◆ Le cas échéant, pour indiquer à quelle partie d'une capture d'écran il est fait référence dans le texte, le terme anglais sera inclus [entre crochets].

## Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge de ce logiciel ou d'autres, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre pays de résidence.

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

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

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

OFLC (Nouvelle-Zélande) :  
[www.classificationoffice.govt.nz](http://www.classificationoffice.govt.nz)

Russie :

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

## Attention

Ce logiciel (y compris tout contenu numérique et toute documentation que vous téléchargez ou utilisez avec ce logiciel) sous licence de Nintendo est réservé à votre usage personnel et non commercial sur votre console Nintendo 3DS.

L'utilisation de ce logiciel avec tout service en ligne est soumise aux termes du contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et de la politique de confidentialité, qui inclut le code de conduite Nintendo 3DS.

Toute reproduction ou distribution non autorisée est interdite.

Ce logiciel contient des systèmes de protection contre la copie destinés à empêcher la copie de son contenu.

Votre console Nintendo 3DS et ses logiciels ne sont pas destinés à être utilisés avec des modifications techniques non autorisées, existantes ou futures, de la console Nintendo 3DS ou des logiciels, ni avec des dispositifs non autorisés.

Après une mise à jour de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels, toute modification technique non autorisée, existante ou future, de la console Nintendo 3DS ou des logiciels, et

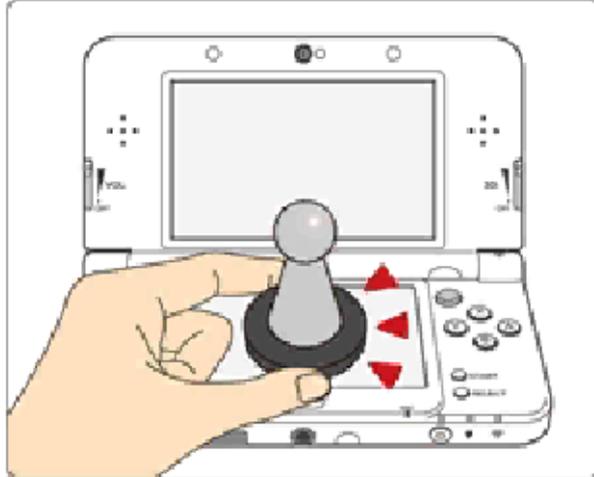
toute utilisation de dispositifs non autorisés pourraient rendre votre console Nintendo 3DS définitivement inutilisable. Tout contenu lié à une modification technique non autorisée de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels peut également être effacé.

Ce logiciel, son mode d'emploi et toute autre documentation l'accompagnant sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

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

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.  
Nintendo 3DS est une marque de  
Nintendo.

KTR-P-CAFP-00



Ce logiciel est compatible avec les **amiibo**. Touchez l'écran tactile d'une console New Nintendo 3DS/3DS XL avec un accessoire amiibo™ compatible pour l'utiliser.

Les amiibo sont bien plus que des jouets. Grâce à la communication en champ proche (NFC), vous pouvez les connecter aux logiciels compatibles et les utiliser pendant vos parties. Pour plus d'informations, consultez le site:

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

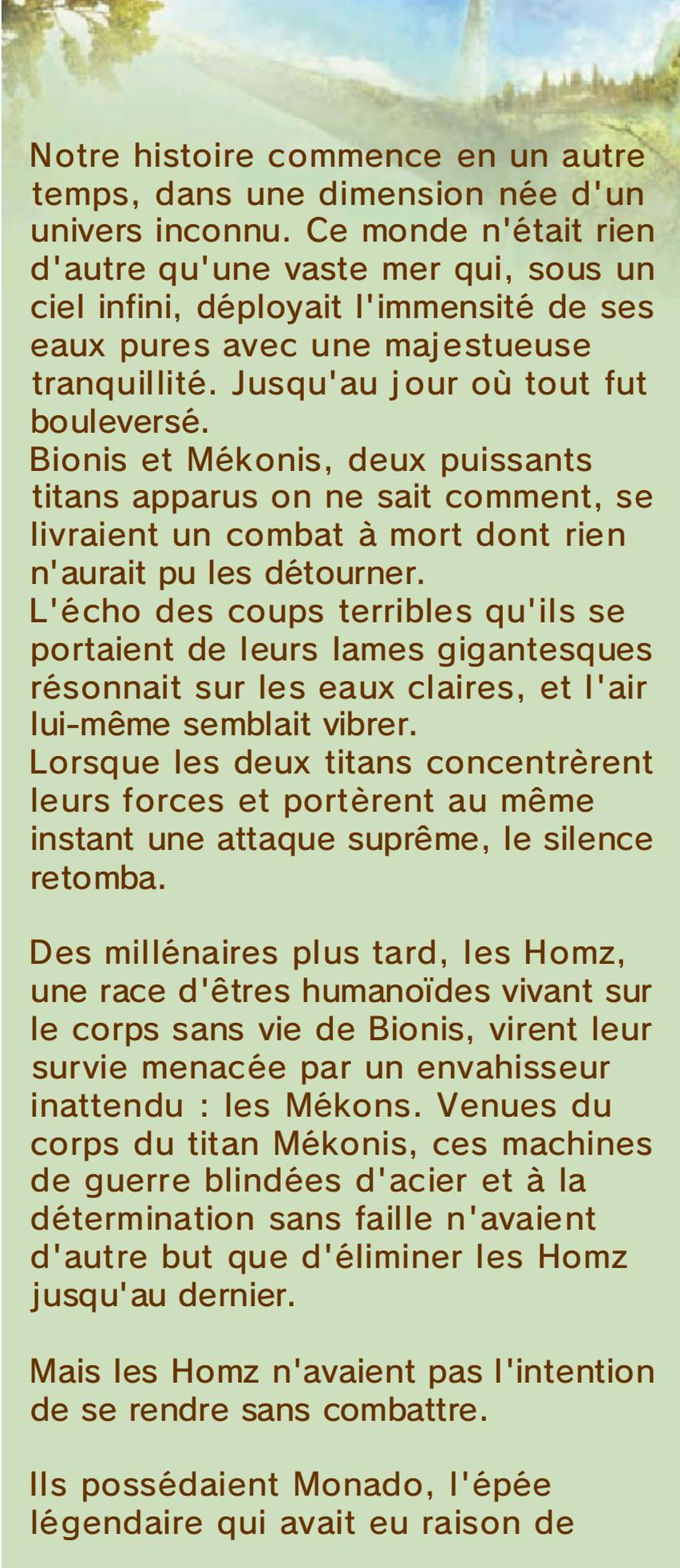
- ◆ Un amiibo peut être lu par plusieurs logiciels compatibles.
- ◆ Si les données contenues par votre amiibo sont corrompues et ne peuvent être restaurées, touchez l'icône  dans le menu HOME, puis accédez aux paramètres amiibo et réinitialisez ses données.

## IMPORTANT

Il suffit d'effleurer la surface de l'écran pour que l'amiibo soit identifié par la console. N'appuyez pas trop fortement, et ne frottez pas l'amiibo sur l'écran.

Certaines fonctions de ce logiciel peuvent être restreintes grâce aux options de contrôle parental ci-dessous.

- ◆ Pour plus de détails sur le contrôle parental, consultez le mode d'emploi de la console.
- **StreetPass**  
Restreint l'obtention de jetons (p. 18) via StreetPass™.

A soft-focus landscape painting of a forest path leading to a distant tower. The scene is bathed in a warm, golden light, suggesting a sunrise or sunset. The path is flanked by trees and foliage, and the tower in the distance is partially obscured by the misty atmosphere.

Notre histoire commence en un autre temps, dans une dimension née d'un univers inconnu. Ce monde n'était rien d'autre qu'une vaste mer qui, sous un ciel infini, déployait l'immensité de ses eaux pures avec une majestueuse tranquillité. Jusqu'au jour où tout fut bouleversé.

Bionis et Mékonis, deux puissants titans apparus on ne sait comment, se livraient un combat à mort dont rien n'aurait pu les détourner.

L'écho des coups terribles qu'ils se portaient de leurs lames gigantesques résonnait sur les eaux claires, et l'air lui-même semblait vibrer.

Lorsque les deux titans concentrèrent leurs forces et portèrent au même instant une attaque suprême, le silence retomba.

Des millénaires plus tard, les Homz, une race d'êtres humanoïdes vivant sur le corps sans vie de Bionis, virent leur survie menacée par un envahisseur inattendu : les Mékons. Venues du corps du titan Mékonis, ces machines de guerre blindées d'acier et à la détermination sans faille n'avaient d'autre but que d'éliminer les Homz jusqu'au dernier.

Mais les Homz n'avaient pas l'intention de se rendre sans combattre.

Ils possédaient Monado, l'épée légendaire qui avait eu raison de

Mékonis à l'aube des temps. Armé de Monado, Dunban, le héros des Homz, traversa le champ de bataille comme une flèche et sema à lui tout seul la désolation parmi les rangs mékons. Cependant, Dunban ne sortit pas indemne de ce coup d'éclat. L'incommensurable énergie émise par Monado consumait sa chair. Sentant que ses forces l'abandonnaient, il fournit un ultime effort : Monado frappa, et les Mékons disparurent dans un torrent de lumière.

Une année s'est écoulée depuis la grande victoire des Homz, et une toute nouvelle légende s'apprête à voir le jour...





### Shulk

Ce charmant jeune homme avide de savoir part à l'aventure avec Reyn pour se venger du Mékon qui a saccagé sa ville.

Âge : 18 ans  
Taille : 1,71 m

### Reyn

Le plus vieil ami de Shulk est soldat dans les forces de défense de la colonie 9. Optimiste et affectueux, il écoute surtout son cœur et agit parfois sans réfléchir.

Âge : 18 ans  
Taille : 1,90 m



### Fiora

La petite sœur de Dunban est une jeune fille serviable et très appréciée. Elle a un petit faible pour Shulk avec qui elle a grandi.

Âge : 18 ans

Taille : 1,60 m



### Dunban

Armé de Monado, cet Homz héroïque a éliminé des hordes de Mékons lors de la bataille de l'année passée. Il ne s'en est néanmoins pas sorti indemne et poursuit sa longue convalescence.

Âge : 30 ans

Taille : 1,80 m



### Sharla

Infirmière militaire des forces de défense de la colonie 6, cette jeune femme sévère ne manque pas de cran et vise comme personne.

Âge : 21 ans

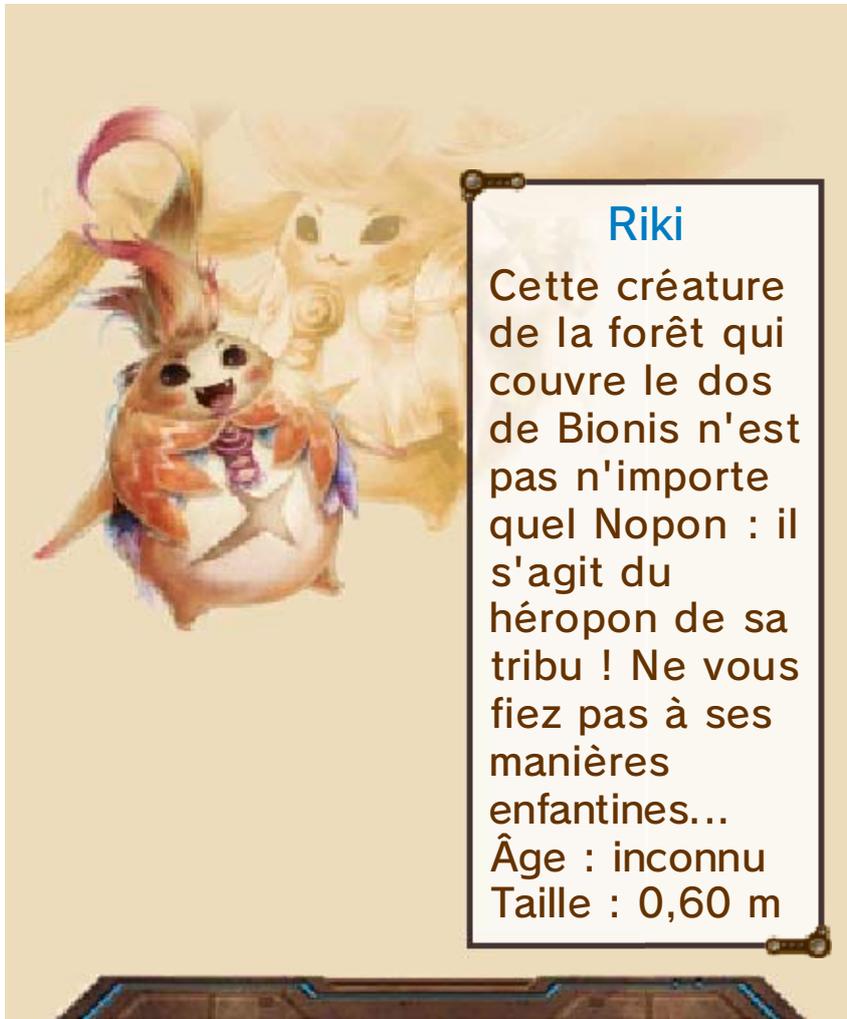
Taille : 1,68 m

### Melia

Jeune femme du peuple hayenthe, une civilisation avancée qui domine le monde depuis la tête de Bionis, Melia fait montre en combat d'une grande maîtrise de l'éther.

Âge : inconnu

Taille : 1,56 m



Sélectionnez une option avec , puis appuyez sur  pour confirmer.



**Nouvelle partie**

Commencez une nouvelle partie.



**Continuer**

Reprenez une partie sauvegardée.



**Paramètres**

Ajustez les différents paramètres de votre nouvelle partie.

◆ Pour modifier les paramètres d'une partie en cours, sélectionnez  (Système) depuis la palette de menu, en cours de jeu.



**Collection**

Obtenez des jetons et prenez part à la loterie pour collectionner personnages et musiques (p. 18).



**Mode d'emploi**

Accédez à ce mode d'emploi électronique.

### Sauvegarder la partie

Pour sauvegarder votre progression, sélectionnez  (Système) depuis la palette de menu, puis  (Sauvegarder).

- ◆ Vous disposez de trois emplacements de sauvegarde.
- ◆ Il n'est pas toujours possible de sauvegarder immédiatement la partie.

### Charger un fichier de sauvegarde

Pour charger une partie commencée, sélectionnez  (Système) depuis la palette de menu, puis  (Charger).

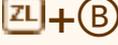
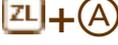
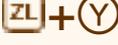
### Effacer un fichier de sauvegarde

Pour effacer un fichier de sauvegarde, sélectionnez-le et appuyez sur . Pour réinitialiser tous les fichiers de sauvegarde à la fois, maintenez  $\text{A}+\text{B}+\text{X}+\text{Y}$  enfoncés à l'écran de chargement du logiciel (entre la disparition du logo Nintendo 3DS et l'apparition de l'écran titre).

- ◆ Les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

- Pendant une opération de sauvegarde, évitez d'éteindre ou de réinitialiser la console et, le cas échéant, de retirer la carte de jeu ou la carte SD. Ne salissez pas les contacteurs. Vous risqueriez de perdre définitivement des données.
- N'utilisez aucun accessoire ou logiciel pour modifier vos données de sauvegarde, car cela pourrait vous empêcher de progresser dans le jeu ou causer une perte de données. Faites attention, car toute modification est définitive.

## Commandes de base

Déplacer le meneur	
Sélectionner	
Confirmer	
Retour/Annuler	
Ajuster la caméra	
Zoom arrière	
Zoom avant	
Réinitialiser la caméra	
Mettre une vidéo en pause	

## Commandes d'exploration

Sauter	
Parler/Examiner	
Échanger	
Cibler	
Afficher la palette de menu	
Afficher la carte de la zone	

## Commandes de combat

Changer de cible	 <sup>1</sup>
Ordre : Ciblez l'assaut !	 + 
Ordre : Attaquez à volonté !	 + 
Ordre : Derrière moi !	 + 

<sup>1</sup> Appuyez sur  +  pour cibler l'ennemi le plus proche de vous.

Pour plus d'informations sur les commandes ou sur divers aspects du jeu, sélectionnez  (Heures & tutoriels) depuis la palette de menu, puis  (Tutoriels).

◆ Des tutoriels supplémentaires sont débloqués au fil de votre progression.

## Écran d'exploration



### 1. Flèche

Si l'objectif à atteindre se situe dans la zone où vous vous trouvez, cette flèche vous indique la direction à suivre et la distance qui vous sépare de votre destination.

- ◆ Les icônes ci-dessous peuvent également apparaître dans certains cas.

	(Fil rouge) Votre destination se trouve dans une zone différente. Si vous ne savez plus quoi faire, consultez le fil rouge.
	(Quête) Vous avez entrepris une quête fil rouge.

### 2. Ennemi

### 3. Meneur de formation



## Mini-carte

Affichée sur l'écran tactile, la mini-carte indique votre position et votre environnement immédiat.



### 1. Icônes de la mini-carte

	Position/Orientation
	Orientation de la caméra
	Ennemi
	Objectif

### 2. Jour/Nuit

Le jour et la nuit se succèdent au fil du temps.

### 3. Heure

Vous pouvez modifier l'heure du jeu en sélectionnant (Heure & tutoriels) depuis la palette de menu, puis (Heure).

Appuyez sur **L/R** pour cibler l'ennemi le plus proche et afficher ses caractéristiques. Appuyez à nouveau sur **L/R** pour changer de cible.



### 1. Fenêtre de ciblage

Cette fenêtre indique le niveau de l'ennemi et son type (le cas échéant). La couleur de la fenêtre indique le niveau de danger qu'il présente.

## Types

 Visuel	Attaque à vue.
 Sonore	Attaque s'il vous entend marcher près de lui.
 Éther	Attaque suite à l'utilisation d'éther.
 Solidaire	Attaque si un membre de son groupe est attaqué.
 Grégaire	Attaque si un membre de son espèce est attaqué.

## Niveau de danger

 Nul
 Faible
 Moyen
 Élevé
 Très élevé

- ◆ Les ennemis présentant un niveau de danger nul ne vous attaqueront pas, à l'exception des ennemis uniques. Ces derniers sont des adversaires suffisamment remarquables pour posséder leur propre nom.

## 2. Attaquer/Appâter

Appuyez sur  pour modifier l'icône, puis sur  pour l'activer.

- ◆ Des icônes de fuite et d'enchaînement sont disponibles en cours de combat.

Hors bataille, accédez aux menus pour y consulter des informations importantes ou ajuster les paramètres du jeu.

## Palette de menu

En dehors des phases de combat, appuyez sur **X** pour afficher la palette de menu. Choisissez une catégorie avec **+**, puis appuyez sur **A** pour confirmer.



## Objets

Cette rubrique vous permet d'examiner votre inventaire et de créer des gemmes à partir de cristaux d'éther.

## Inventaire

Parcourez les catégories d'objets organisés par onglets sur l'écran tactile, et consultez la description détaillée de chacun d'eux sur l'écran supérieur. Naviguez parmi les onglets ou appuyez sur **Y** pour modifier le critère de tri. Après avoir choisi un objet, appuyez sur **A** pour

l'utiliser ou le jeter.



## 1. Catégories

## 2. Objets

**E** Équipé (É)

**S** Équipement doté  
d'emplacements pour  
gemmes (P)

**U** Équipement unique incrusté  
de gemmes (U)



Sélectionnez un membre de la formation et appuyez sur **(A)** pour modifier son équipement. Certaines pièces d'équipement peuvent être améliorées en sélectionnant  (Emplacement vide) pour y incruster des gemmes.

- ◆ Lorsqu'une pièce d'équipement est sélectionnée, les caractéristiques qui s'affichent en bleu se trouveront augmentées si elle est équipée, tandis que celles qui s'affichent en rouge seront diminuées.

 **Caractéristiques des personnages**

Auto-attaque	Indique la puissance des auto-attaques.
Force	Affecte la puissance des auto-attaques et des arts physiques.
Éther	Affecte la puissance des arts d'éther.
Agilité	Affecte la précision et l'esquive.

L'éther est l'une des sources d'énergie de ce monde. Il est possible d'augmenter la puissance des arts d'éther d'un membre du groupe en ajoutant des gemmes d'éther à son équipement.

## 12 Les bases

Chaque personnage attaque de manière régulière (auto-attaques) sans qu'il soit nécessaire de le lui demander, mais vous pouvez également avoir recours aux arts, afin de porter des coups plus efficaces.

### Écran de combat



#### 1. Jauge de formation

Témoin du niveau de l'esprit d'équipe dans votre formation, elle apparaît au cours de votre progression dans l'histoire.

#### 2. Jauge de PV

Un personnage s'évanouit dès que sa jauge de PV est vide.

#### 3. Palette de combat

Choisissez un art avec  et appuyez sur  pour l'utiliser.

## Fenêtre de statut

Consultez sur l'écran tactile les caractéristiques des membres de votre formation.



1. Soutiens/Handicaps actuels

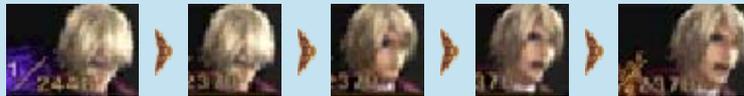
2. PV actuels/PV max.

Lorsque la formation n'est pas engagée dans un combat, les PV perdus sont graduellement restaurés. Les personnages évanouis retrouvent également toutes leurs capacités.

3. Niveau

#### 4. Tension du personnage

Le degré d'implication de chaque personnage peut être évalué grâce à cinq niveaux de tension allant de « paniqué » (niveau le plus faible) à « concentré » (niveau le plus élevé). Plus un personnage présente une tension haute, plus il a de chances d'infliger un coup critique, et moins il court le risque de voir échouer son attaque.



#### 5. Jauge de PC

Le personnage assimile une nouvelle compétence chaque fois que cette jauge est remplie.

#### 6. Jauge d'EXP

Le personnage passe au niveau supérieur chaque fois que cette jauge est remplie.

## Cris d'entraide

Pendant le combat, vous pouvez venir en aide à un compagnon affecté par

certains handicaps (p. 16), évanoui ou dont le niveau de tension est bas. Pour ce faire, approchez-vous de lui et appuyez sur **B** lorsque l'icône apparaît à l'écran.



## Liens

Créez des liens alors que la bataille s'engage et/ou lorsqu'elle fait rage en

appuyant sur **B** quand un cercle rouge apparaît à l'écran. Essayez d'appuyer sur le bouton au moment exact où les cercles bleu et rouge se superposent.



## Entente

Quand les membres de la formation bénéficient d'une bonne entente, ils peuvent par exemple déclencher des attaques supplémentaires en combat ou venir en aide à un compagnon hébété. Faites grandir l'entente entre vos personnages grâce aux cris d'entraide, aux liens et aux cadeaux qu'ils peuvent s'offrir depuis l'onglet  (Objets de collection) de l'inventaire (p. 11).

◆ Du plus faible au plus élevé, les niveaux d'affinité entre personnages sont les suivants : , , ,  et . Pour consulter le niveau d'affinité de vos personnages, sélectionnez  (Journal) puis  (Sociogramme).



## Rempporter la victoire

Chaque fois que la formation parvient à triompher d'un ennemi, elle reçoit de l'EXP, des PA et des PC. Si un coffre apparaît, récupérez les objets qu'il contient.

EXP

Permet d'augmenter le niveau d'un personnage.

- ◆ Le passage au niveau supérieur fait gagner des sociopoints et peut permettre d'apprendre de nouveaux arts.

PA

Permettent d'améliorer les arts des personnages.

PC

Permettent d'assimiler de nouvelles compétences.

## 14 Icônes des arts

Dès qu'il est possible de réaliser un enchaînement, les membres de la formation sont reliés entre eux par une ligne bleue. Sélectionnez alors  pour commencer l'enchaînement et attaquer à tour de rôle.



- ◆ Sélectionner successivement des arts de la même couleur augmente le nombre de maillons et l'efficacité des arts utilisés.

Rouge		Art physique
Vert		Fait chuter l'ennemi
Rose		Déséquilibre l'ennemi
Jaune		Hébète l'ennemi
Orange		Art d'aura
Violet		Inflige un handicap à l'ennemi
Bleu		Soigne ou prodigue un soutien

- ◆ En plus de la couleur des icônes d'arts, l'arrière-plan donne une indication sur le fonctionnement de l'art. Remarquez par exemple la barre horizontale sur l'icône , signe d'un art d'éther.

## Arts spéciaux

Les arts spéciaux propres à chaque personnage, représentés par l'icône du milieu de la palette de combat, peuvent être combinés à n'importe quelle couleur.

Les arts de certains des membres de votre formation et les attaques ennemies peuvent influencer sur l'état des personnages. Ces effets sont momentanés, et tous se dissipent à la fin du combat.

- ◆ Dans  (Paramètres), régler l'option « Altérations d'état » sur « Toujours » vous permet de consulter le détail des altérations d'état des personnages en appuyant sur **START** pendant le combat.

 Force +	Augmente la force du personnage.
 Protection physique	Réduit les dégâts physiques.
 Éther +	Augmente le niveau d'éther.
 Barrière d'éther	Réduit l'impact des dégâts éther subis.
 Agilité +	Augmente l'agilité.
 Régénération	Recharge la jauge de PV en continu.
 Auto-soin	Permet de récupérer des PV lorsque des dégâts sont subis.
 Préservation	Réduit les dégâts subis.
 Immunité handicap	Les handicaps reçus n'ont aucun effet.
 Arts physiques +	Augmente l'impact des dégâts infligés par les arts physiques.

 Réverbération	Permet de renvoyer les attaques, à l'exception des arts spéciaux.
 Aura	L'aura active divers soutiens.
 Bouclier	Bloque les arts spéciaux ennemis.  ◆ L'art ennemi doit être de niveau inférieur ou égal au niveau du bouclier.
 Enchantement	Permet aux attaques de traverser l'armure des Mékons et d'infliger des dégâts intensifiés.
 Armure	Diminue les dégâts physiques et éther de façon significative.
 Rapidité	Permet d'éviter la majorité des attaques physiques.



Vélocité

Raccourcit le  
délai entre deux  
auto-attaques.

 Déséqui-  
libre

Donne la possibilité de faire tomber un ennemi à l'aide d'un art de chute.

 Chute

Peut être suivie d'un handicap d'hébétude. Aucune esquive n'est possible et les dégâts subis lors de coups critiques augmentent.

 Hébétude

L'aura est brisée, l'hostilité est stable et les coups critiques provoquent plus de dégâts. Les attaques ne peuvent pas être esquivées.

 Sommeil

Les auto-attaques et les arts sont désactivés. Tous les coups reçus sont critiques.



Confusion

La cible cesse de se battre et se met à errer sans but.



Hémorragie

Inflige des dégâts constants.



Poison

Inflige des dégâts constants.



Fournaise

Inflige des dégâts constants.



Frisson

Inflige des dégâts constants.



Lenteur

Les mouvements et les auto-attaques sont ralentis.



Paralyse

Les auto-attaques ne se déclenchent pas toujours. Il est impossible de réaliser les doubles attaques et contre-attaques.



Immobilité

Il est impossible de bouger, mais il reste possible d'attaquer les cibles à portée.

 Verrouillage	Focalise l'attention de la cible sur le combattant et vice versa.
 PV max. -	Diminue le niveau maximum de PV.
 Force -	Provoque un affaiblissement.
 Défense physique -	Intensifie les dégâts physiques subis.
 Éther -	Prive d'une partie de l'éther.
 Défense Éther -	Intensifie les dégâts éther subis.
 Agilité -	Fait diminuer l'agilité.
 Perforation	Défense physique et défense éther sont inefficaces.
 Silence	Les arts ne peuvent plus être utilisés, à l'exception des arts spéciaux.
 Silence aura	Les effets liés à l'aura ne peuvent plus être utilisés.

## Riposte

Les ennemis qui ont recours à la riposte peuvent infliger des dégâts ou des handicaps aux personnages qui les attaquent ou les approchent de trop près.

## Comment faire pour que mes alliés infligent des dégâts aux Mékons ?

Utilisez l'art Monado  (Enchantement) pour conférer aux membres de la formation la capacité d'infliger des dégâts aux Mékons.

- ◆ Les effets de l'enchantement sont temporaires.

## Que faire si les attaques de Monado ne fonctionnent pas ?

Dès que les membres de votre formation sont reliés par une ligne bleue, sélectionnez  pour effectuer un enchaînement (p. 14). Pour attaquer efficacement certains ennemis, il est nécessaire d'utiliser un art de déséquilibre, puis de chute.

- ◆ Plus l'entente entre les membres de la formation est élevée, plus la possibilité de réaliser un enchaînement est fréquente.

## Je perds tous mes combats !

Essayez d'équiper vos personnages de pièces qui augmentent la force ou les dégâts d'auto-attaque (p. 11). Vous pouvez aussi améliorer vos arts en sélectionnant  (Arts) depuis la section  (Arts & compétences) de la palette de menu. Prendre le temps de faire monter vos personnages de niveau peut également s'avérer judicieux : une fois votre formation à trois niveaux au-dessus de celui de votre adversaire, le combat devrait se trouver grandement facilité.

## Comment puis-je choisir les compétences ?

Commencez par ouvrir la palette de menu et sélectionnez  (Arts & compétences), puis  (Compétences). Choisissez ensuite pour chaque personnage une colonne de compétences (trait de caractère) présentant les compétences que vous souhaitez qu'ils assimilent. Vous pouvez également utiliser vos sociopoints (p. 13) pour partager les compétences entre les personnages.

- ◆ Par exemple, la compétence « Arme de guerre » de Reyn améliore l'attaque de son arme équipée, et la compétence « Secret de guérison » de Shulk augmente l'efficacité de ses arts de soin.

## Je n'arrive pas à remplir ma jauge de formation...

La jauge de formation se remplit beaucoup plus vite si vous activez l'effet bonus des arts de vos personnages. La « Lacération dorsale » de Shulk, par exemple, doit être assénée par derrière ; elle inflige ainsi davantage de dégâts.

- ◆ Pour déclencher l'effet bonus d'un art, suivez les instructions en rouge dans la description de l'art affichée sur la palette de combat.
- ◆ Réussir un lien spontané permet également de remplir la jauge de formation.



Le mode Collection vous permet de réunir divers personnages 3D du jeu ainsi que les différentes musiques de l'aventure.



- ◆ Si vous branchez des écouteurs, vous pouvez écouter les pistes musicales même lorsque votre console est fermée.

## Loteries

Utilisez des jetons dans la loterie de personnages et la loterie de musiques pour étoffer votre collection.

### Obtenir des jetons

#### Obtenir des jetons via StreetPass

Si deux joueurs ayant activé StreetPass pour Xenoblade Chronicles 3D se croisent, ils reçoivent chacun deux jetons via StreetPass.

## Échanger des pièces de jeu contre des jetons

Échanger cinq pièces de jeu vous rapporte deux jetons. Obtenez des pièces de jeu en marchant avec votre console New Nintendo 3DS.

## Obtenir des jetons grâce aux amiibo

Si vous avez un amiibo Shulk, vous pouvez l'utiliser une fois par jour pour recevoir trois jetons.

### Activer StreetPass

Dans Gestion de StreetPass, sélectionnez OUI et appuyez sur  pour activer StreetPass.

◆ Pour désactiver StreetPass, sélectionnez à nouveau Gestion de StreetPass, choisissez OUI et appuyez sur .

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS ou visitez le site :

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