

Xenoblade Chronicles 3D

1 Informazioni importanti

Informazioni di base

2 Informazioni sugli amiibo

3 Filtro famiglia

Introduzione

4 Prologo

5 Personaggi

6 Come iniziare

7 Gestione dei dati di salvataggio

Come giocare

8 Comandi

9 Esplorazione

10 Selezione dei bersagli

11 Menu

In battaglia

12 Battaglia: le basi

13 Intesa di gruppo

14 Icone delle Tecniche

15 Bonus

16 Malus

17 Domande frequenti

StreetPass e amiibo

18 Extra

Servizio informazioni

19 Come contattarci

Prima di usare questo software, leggi attentamente questo manuale. Se il software verrà usato da bambini piccoli, il manuale dovrà essere letto e spiegato loro da un adulto.

- ◆ Se non altrimenti indicato, in questo manuale il termine "Nintendo 3DS" si riferisce a tutte le console della famiglia Nintendo 3DS™.
- ◆ Questo software può essere utilizzato solo con le console New Nintendo 3DS/3DS XL.

IMPORTANTE

Prima di usare questo software, leggi attentamente le Informazioni per la salute e la sicurezza che si trovano nel menu HOME.

Leggi attentamente anche il manuale di istruzioni della console, in particolar modo la sezione Informazioni per la salute e la sicurezza, prima di usare il software per Nintendo 3DS.

Selezione della lingua

La lingua del software dipende da quella impostata nella console. Questo software ti permette di scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Nintendo 3DS è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del software.

Se, invece, la console è impostata su un'altra lingua, la lingua del software sarà l'inglese. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua, consulta il manuale di istruzioni elettronico delle Impostazioni della console.

- ◆ In questo manuale, le immagini del gioco sono tratte dalla versione inglese del software.
- ◆ Per ragioni di chiarezza, quando all'interno del testo si fa riferimento a un'immagine, il testo a schermo viene riportato anche in inglese fra [parentesi quadre].
- ◆ Questo software può essere utilizzato solo con le console New Nintendo 3DS/3DS XL.

Classificazione per età

Per informazioni sul sistema di classificazione per età per questo o per altri software, visita il sito del sistema di classificazione in vigore nella tua regione.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Germania):
www.usk.de

Classification Operations Branch
(Australia):
www.classification.gov.au

OFLC (Nuova Zelanda):
www.classificationoffice.govt.nz

Russia:

Avvertenze generali

Questo software (inclusi la documentazione o i contenuti digitali scaricati o utilizzati unitamente a questo software) è dato in licenza da Nintendo per uso personale e non commerciale sulla console Nintendo 3DS. L'uso dei servizi Internet di questo software è soggetto all'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy, che comprende il Codice di Condotta del Nintendo 3DS.

Sono proibiti la riproduzione o l'uso non autorizzato. Questo software è munito di misure tecniche di protezione atte a prevenire la riproduzione e la copia di contenuti. La console Nintendo 3DS e il software per Nintendo 3DS non sono destinati all'uso congiuntamente a modifiche tecniche non autorizzate presenti o future dell'hardware o del software o all'uso con dispositivi non autorizzati per la console Nintendo 3DS. In seguito all'aggiornamento della console Nintendo 3DS o di un software, qualsiasi modifica tecnica presente o futura non autorizzata dell'hardware o del software della console Nintendo 3DS oppure l'utilizzo di dispositivi non

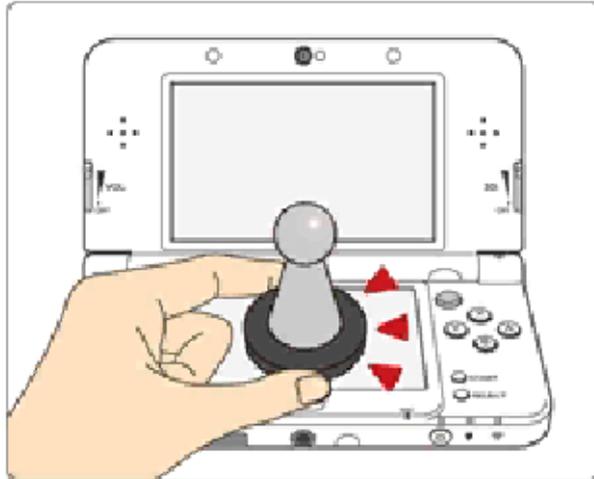
autorizzati con la console Nintendo 3DS potrebbe rendere la console inutilizzabile in modo permanente. I contenuti derivanti dalle modifiche tecniche non autorizzate dell'hardware o del software della console Nintendo 3DS potrebbero venire rimossi.

Questo software, il manuale o altro materiale scritto che accompagna il software sono protetti dalle leggi nazionali e internazionali sulla proprietà intellettuale.

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

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

KTR-P-CAFP-00



Questo software supporta **amiibo**.
Puoi usare gli accessori amiibo™
compatibili toccando con essi il
touch screen di una console New
Nintendo 3DS/3DS XL.

I tuoi amiibo non sono solo oggetti
da esibire. Puoi usare la tecnologia
NFC (near-field communication) per
collegarli a dei software compatibili e
usarli nel gioco. Per ulteriori
informazioni, visita il sito
<http://amiibo.nintendo.eu/>

- ◆ Un amiibo può essere letto da vari software compatibili.
- ◆ Se i dati sul tuo amiibo sono danneggiati e non possono essere recuperati, seleziona  ⇒ Impostazioni amiibo nel menu HOME e resetta i dati.

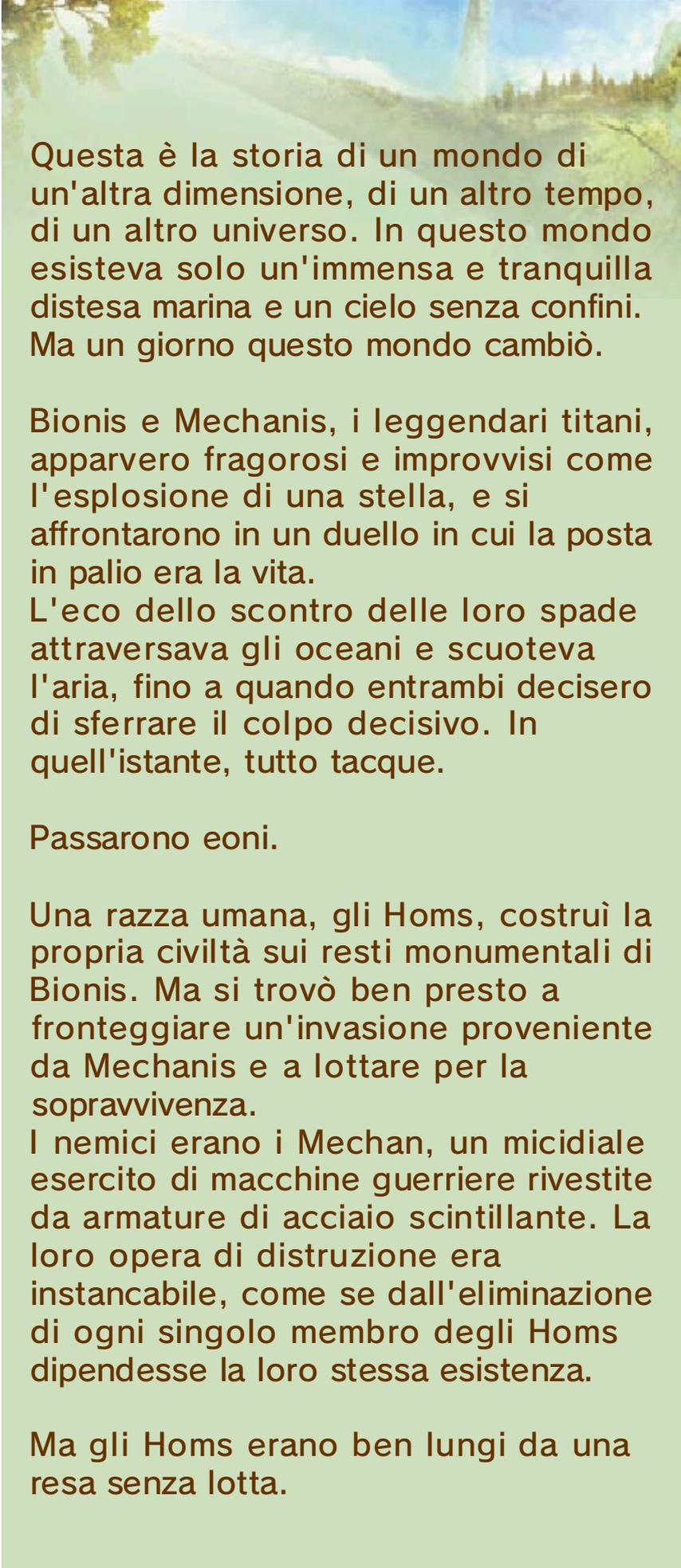
IMPORTANTE

Perché la console rilevi l'amiibo, è sufficiente un lieve tocco sul touch screen. Non premere l'amiibo sullo

schermo e non farlo passare con
forza su di esso.

Tramite le opzioni del filtro famiglia elencate qui sotto puoi limitare alcune funzioni di questo software.

- ◆ Per maggiori informazioni sul filtro famiglia, consulta il manuale di istruzioni della console.
- **StreetPass**
Limita il conseguimento di gettoni (pag. 18) tramite StreetPass™.



Questa è la storia di un mondo di un'altra dimensione, di un altro tempo, di un altro universo. In questo mondo esisteva solo un'immensa e tranquilla distesa marina e un cielo senza confini. Ma un giorno questo mondo cambiò.

Bionis e Mechanis, i leggendari titani, apparvero fragorosi e improvvisi come l'esplosione di una stella, e si affrontarono in un duello in cui la posta in palio era la vita.

L'eco dello scontro delle loro spade attraversava gli oceani e scuoteva l'aria, fino a quando entrambi decisero di sferrare il colpo decisivo. In quell'istante, tutto tacque.

Passarono eoni.

Una razza umana, gli Homs, costruì la propria civiltà sui resti monumentali di Bionis. Ma si trovò ben presto a fronteggiare un'invasione proveniente da Mechanis e a lottare per la sopravvivenza.

I nemici erano i Mechan, un micidiale esercito di macchine guerriere rivestite da armature di acciaio scintillante. La loro opera di distruzione era instancabile, come se dall'eliminazione di ogni singolo membro degli Homs dipendesse la loro stessa esistenza.

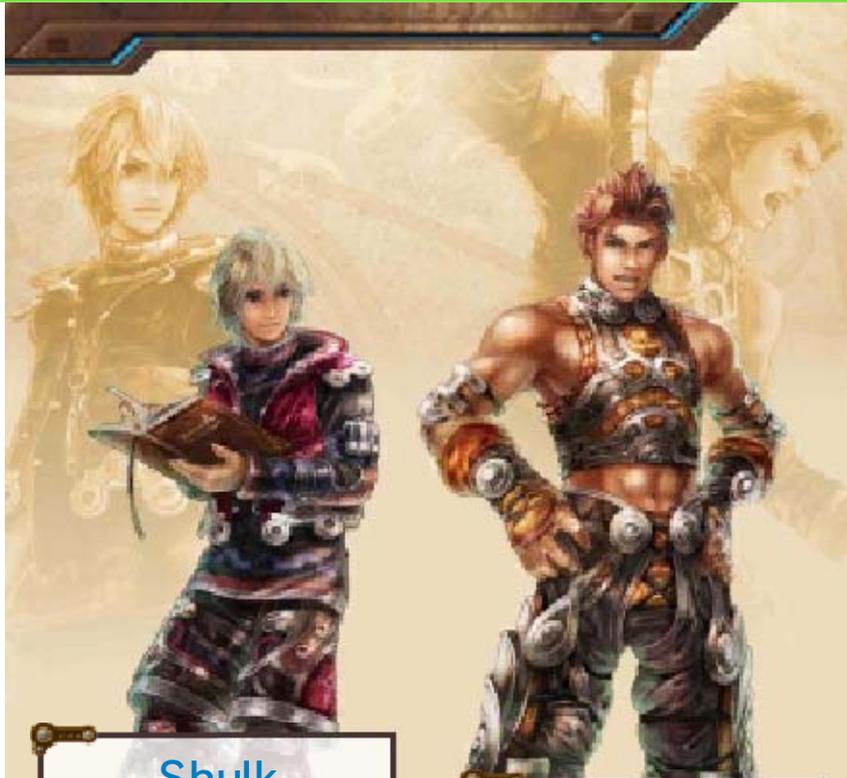
Ma gli Homs erano ben lungi da una resa senza lotta.

Potevano infatti contare sulla potenza della Monade, la spada leggendaria che nella notte dei tempi aveva già posto fine una volta al dominio di Mechanis.

Dunban, l'eroe degli Homs, corse impetuoso sul campo di battaglia e spazzò via intere armate di Mechan con un singolo fendente della Monade. Ma l'immenso potere della spada travolse anche lo stesso Dunban, consumando i tessuti del braccio che impugnava l'arma. Sentendo le forze venir meno, Dunban si lanciò in un ultimo, disperato assalto. Quando la Monade colpì, dalla sua lama si sprigionò un'ondata di luce che distrusse tutti i Mechan sul suo passaggio.

Un anno è trascorso da quel giorno vittorioso, e nelle cronache del mito degli Homs sta per essere scritto un nuovo capitolo...





Shulk

Un ragazzo dall'aspetto gentile con un desiderio innato di imparare. Si mette in viaggio con l'amico Reyn per trovare i Mechan che hanno attaccato la sua città e vendicarla.

Età:

18 anni

Altezza:

171 cm

Reyn

Un soldato della Forza di Difesa della Colonia 9, nonché amico d'infanzia di Shulk. Ottimista e affettuoso, preferisce dare ascolto al cuore più che alla testa, il che talvolta lo rende un po' avventato.

Età:

18 anni

Altezza:

190 cm



Fiora

Un'adorabile ragazza sempre pronta ad aiutare gli altri. Amica di Shulk sin dall'infanzia, in realtà nutre per lui una vera e propria cotta. È la sorella minore di Dunban.

Età:

18 anni

Altezza:

160 cm



Dunban

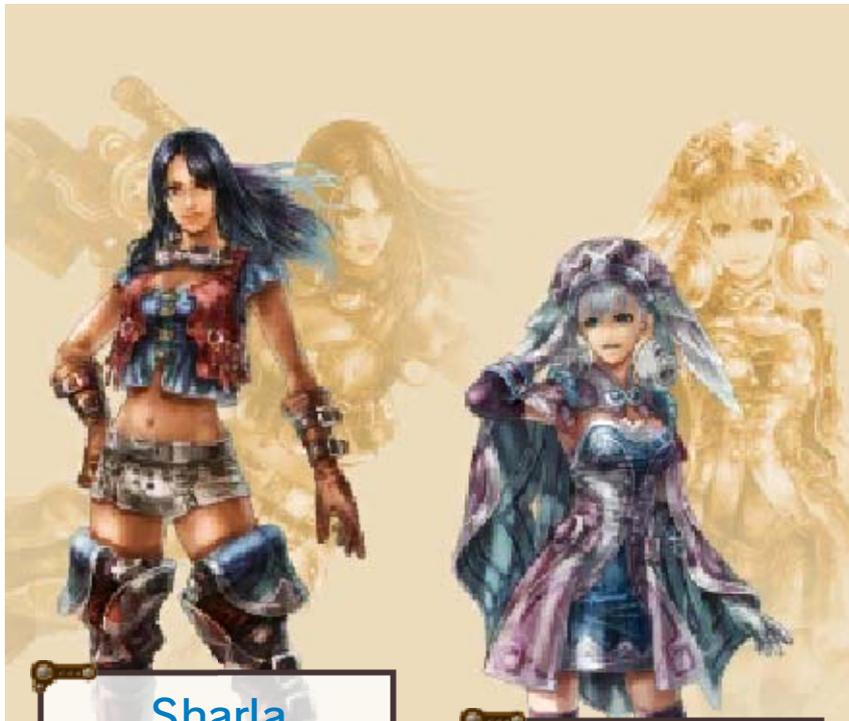
L'eroe degli Homs. Colui che spazzò via intere armate di Mecha brandendo la leggendaria Monade. Ferito gravemente nell'assalto decisivo di un anno fa, è ancora in via di guarigione.

Età:

30 anni

Altezza:

180 cm



Sharla

Un medico da campo al servizio della Forza di Difesa della Colonia 6. Severa e coraggiosa, possiede eccezionali doti balistiche.

Età:

21 anni

Altezza:

168 cm

Melia

Una giovane donna della stirpe degli Haienia, una civiltà avanzata che sorge sulla sommità della testa di Bionis. Maestra nell'utilizzo dell'Etere in battaglia.

Età:

sconosciuta

Altezza:

156 cm



Riki

Il prode, anzi...
Prodepon eroe
della tribù dei
Nopon, un
popolo
insediatosi nella
foresta che
sorge sulla
schiena di
Bionis.

Dall'aspetto e il
modo di parlare
potrebbe
sembrare un
bambino, ma in
realtà...

Età:
sconosciuta

Altezza:
60 cm

Seleziona un'opzione con  e premi  per confermare.

 **Nuova partita** 

Comincia una nuova partita.

 **Continua** 

Riprendi la partita da uno dei salvataggi.

 **Impostazioni di gioco** 

Regola le impostazioni per una nuova partita.

◆ Per modificare le impostazioni durante una partita, apri il menu principale e seleziona  (Sistema).

 **Extra** 

Ottieni gettoni e colleziona i modellini dei personaggi e i brani del gioco partecipando a una pesca (pag. 18).

 **Manuale** 

Consulta questo manuale elettronico.

Salvataggio della partita

Per salvare i tuoi progressi di gioco, apri il menu principale, seleziona  (Sistema) e infine  (Salva).

- ◆ Sono disponibili fino a tre slot di salvataggio.
- ◆ Potrebbe non essere possibile salvare in alcune situazioni di gioco.

Caricamento dei dati di salvataggio

Per caricare il salvataggio di una partita, apri il menu principale, seleziona  (Sistema) e infine  (Carica).

Eliminazione dei dati di salvataggio

Seleziona il file di salvataggio che desideri eliminare e premi . In alternativa, puoi eliminare tutti i dati di salvataggio quando avvii il gioco tenendo premuti $\textcircled{A} + \textcircled{B} + \textcircled{X} + \textcircled{Y}$ da quando scompare il logo Nintendo 3DS sino alla comparsa dello schermo del titolo.

- ◆ I dati eliminati non possono essere recuperati, pertanto fai attenzione.

- Non spegnere la console, non estrarre la scheda di gioco/la scheda SD e non riavviare la console durante il salvataggio. Non lasciare che sui terminali si accumuli sporco. Questi comportamenti potrebbero causare la perdita di dati.
- Non usare accessori o software per modificare i dati di salvataggio, poiché ciò potrebbe rendere impossibile il proseguimento del gioco o provocare la perdita di dati salvati. Qualsiasi modifica ai dati è permanente, pertanto fai attenzione.



Comandi di base

Muovi il personaggio principale	
Selezione	
Conferma	
Indietro/Annulla	
Sposta la visuale	
Amplia	
Riduci	
Centra la visuale	
Metti in pausa i filmati	



Comandi per l'esplorazione

Salta	
Parla/Esamina	
Scambia	
Aggancia bersaglio	
Apri il menu principale	
Visualizza la mappa della zona	



Comandi per la battaglia

Cambia bersaglio	¹
Ordine di gruppo: All'attacco!	+
Ordine di gruppo: Ognuno per sé!	+
Ordine di gruppo: Tutti con me!	+

¹ Premi + per agganciare come bersaglio il mostro più vicino.

Per maggiori informazioni sui comandi o su altri aspetti del gioco, in qualsiasi momento della partita puoi aprire il menu principale, selezionare la sezione (Orario e istruzioni) e infine (Istruzioni).

◆ Man mano che avanzi nel gioco, saranno disponibili nuove istruzioni.

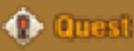
Schermo dell'esplorazione



1. Freccia

Se la tua destinazione è situata nella zona in cui ti trovi, la freccia indicherà la direzione e la distanza della tua meta.

◆ In base alla situazione, potrebbero invece apparire le seguenti icone.

	La tua destinazione si trova in un'altra zona. Consulta le "Note di viaggio" [Story Memo] se non sai dove andare!
	L'icona "Missione" [Quest] indica che stai giocando una missione principale.

2. Mostro

3. Capogruppo

Minimappa

Visualizzata sul touch screen, questa mappa mostra i dintorni e la tua posizione corrente.



1. Icone sulla minimappa

	Posizione e orientamento
	Direzione della visuale
	Mostro
	Destinazione

2. Giorno/Notte

Col passare del tempo, giorno e notte si avvicendano.

3. Tempo

Puoi modificare manualmente il tempo all'interno del gioco. Per farlo, apri il menu principale, seleziona la sezione  (Orario e istruzioni) e infine  (Cambia l'ora).

Premi **L/R** per agganciare il mostro più vicino e visualizzare alcune informazioni a riguardo. Per cambiare bersaglio, premi nuovamente **L/R**.



1. Riquadro bersaglio

Questo riquadro mostra il livello e la tipologia sensoriale (se classificabile) del nemico. Il colore del riquadro corrisponde al livello di pericolosità del nemico.

Tipologie

 Ottico	Attacca a vista.
 Sonoro	Attacca se percepisce il rumore dei tuoi passi.
 Etere	Attacca se percepisce l'uso di Etere nelle vicinanze.
 Fedeltà al gruppo	Attacca se un membro del suo gruppo è in lotta contro di te.
 Fedeltà alla specie	Attacca se un membro della sua specie è in lotta contro di te.

Pericolosità

 Molto debole
 Debole
 Di pari livello
 Forte
 Molto forte

◆ I mostri "molto deboli" non attaccheranno di propria iniziativa, a meno che non siano mostri unici.

I mostri unici sono degli esseri così potenti da essersi guadagnati un nome proprio.

2. Attaccare/Istigare

Usa  per scorrere le icone, poi premi  per confermare.

- ◆ Durante la battaglia, diventano disponibili le opzioni Ritirata e Assalto di Gruppo.

Durante l'esplorazione, usa i menu per consultare informazioni e modificare le impostazioni relative alle battaglie.



Premi \otimes durante le fasi di esplorazione per visualizzare il menu principale.



Scorri le opzioni con \oplus e premi \textcircled{A} per confermare.



Da qui puoi gestire il tuo inventario e creare gemme d'Etere dai cristalli d'Etere.



Il touch screen mostra una lista dei tuoi oggetti. Selezionane uno per visualizzarne informazioni dettagliate sullo schermo superiore. Usa le schede per cambiare categoria. Se vuoi modificare l'ordine di visualizzazione degli oggetti, premi \textcircled{Y} . Seleziona un oggetto e premi \textcircled{A} per usarlo o scartarlo.



1. Categorie

2. Oggetti

E	Oggetto equipaggiato (E)
S	Oggetto provvisto di castoni (C)
U	Oggetto unico (U), dotato di gemme d'Etere non sostituibili



Scegli un personaggio e premi **(A)** per modificare il suo equipaggiamento. Alcune parti d'equipaggiamento dispongono di castoni  nei quali è possibile alloggiare delle gemme d'Etere.

- ◆ Selezionando un oggetto, le statistiche del personaggio verranno evidenziate in blu se l'oggetto in questione, una volta equipaggiato, le farà aumentare. Se le farà diminuire, le statistiche verranno evidenziate in rosso.



Statistiche del personaggio

Danno attacco automatico	Indica la forza degli attacchi automatici.
Forza	Incide sulla forza degli attacchi automatici e delle Tecniche fisiche.
Etere	Incide sulla forza delle Tecniche d'Etere.
Agilità	Incide sulla precisione degli attacchi e sull'abilità di schivare gli attacchi avversari.

L'Etere è una particolare forma di energia di questo mondo. È possibile aumentare le statistiche relative all'Etere alloggiando gemme d'Etere nei castoni dell'equipaggiamento.

12 Battaglia: le basi

Tutti i personaggi attaccano a intervalli regolari (attacchi automatici) senza la necessità di impartire loro alcun comando, ma puoi interagire scatenando le Tecniche per combattere con maggiore efficacia.

Schermo di battaglia



1. Barra di gruppo

Rappresenta lo spirito di squadra del gruppo. Questa barra apparirà proseguendo nel gioco.

2. Barra dei PV

Se un personaggio è ridotto a 0 PV (punti vita), cade esanime.

3. Menu di battaglia

Scorri le Tecniche con \oplus e quando ne hai scelta una premi \textcircled{A} per utilizzarla.

Finestra di stato

Visualizzata sul touch screen, mostra varie informazioni sui membri del gruppo.



1. Bonus/Malus attivi

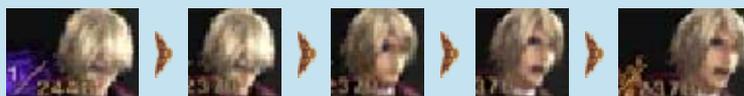
2. PV attuali/massimi

I PV si recuperano gradualmente quando il gruppo non è coinvolto in uno scontro. I personaggi esanimi riprendono conoscenza al termine di uno scontro vinto.

3. Livello

4. Tensione del personaggio

Ogni personaggio ha cinque livelli di Tensione che ne rappresentano il morale. Più la Tensione è alta, più probabilità ci sono di assestare Colpi critici e meno di fallire un attacco.



5. Punti Abilità

Ogni volta che questa barra si riempie, il personaggio impara una nuova Abilità.

6. Punti Esperienza

Quando questa barra si riempie, il personaggio aumenta di livello.

13 Intesa di gruppo

Supporto del gruppo

In battaglia puoi dare una mano ai compagni la cui Tensione è molto bassa o che sono



soggetti a condizioni o Malus debilitanti (pag. 16). Per aiutarli, avvicinati a loro e premi Ⓑ al momento giusto.

Azioni d'intesa

Puoi eseguire queste azioni all'inizio e nel mezzo di uno scontro premendo Ⓑ



quando indicato. Cerca di premere il pulsante nel momento esatto in cui il cerchio rosso si sovrappone perfettamente a quello blu.

Intesa

In battaglia, i compagni con un alto livello di Intesa possono eseguire attacchi supplementari, curare gli altri compagni dallo Stordimento e altro ancora. Puoi aumentare l'Intesa tra due compagni con il Supporto del gruppo, le Azioni d'Intesa o tramite dei regali. Per scegliere l'oggetto da regalare, seleziona  (Oggetti collezionabili) nell'inventario (pag. 11).

◆ I cinque livelli d'Intesa, dal più debole al più forte, sono i seguenti: , , ,  e . Puoi controllare il livello d'Intesa tra i tuoi compagni selezionando dal menu principale  (Diario) e infine  (Diagramma Intesa).

Vincere una battaglia

Quando sconfiggi un mostro, l'intero gruppo otterrà PE, PT e PA. Se compare un forziere, puoi aprirlo per prendere gli oggetti che contiene.

PE

Guadagna PE per aumentare il livello dei personaggi.

◆ Aumentando di livello, si guadagnano anche Tasselli d'Intesa e nuove Tecniche.

PT

Spendi questi punti per aumentare il livello delle Tecniche.

PA

Guadagna PA per imparare nuove Abilità.

14 Icone delle Tecniche

Quando vedi i membri del gruppo uniti da linee blu, seleziona  per iniziare un



Assalto di gruppo. In questo modo, il gruppo potrà usare le Tecniche per eseguire attacchi multipli sino alla conclusione dell'Assalto di gruppo.

- ◆ Cerca di usare Tecniche dello stesso colore una dopo l'altra per prolungare l'Assalto di gruppo, aumentando l'efficacia dell'attacco o la quantità di salute recuperata.

Rossa		Tecnica fisica
Verde		Infligge Atterramento
Rosa		Infligge Fiaccamento
Gialla		Infligge Stordimento
Aran- cione		Tecnica di Aura
Viola		Infligge Malus a un mostro
Blu		Cura o assegna dei Bonus

- ◆ Le icone delle Tecniche forniscono informazioni non solo tramite il loro colore, ma anche in base al proprio sfondo. La linea orizzontale sullo

sfondo dell'icona  , per esempio, indica che si tratta di una Tecnica d'Etere.

Tecniche speciali

Ogni personaggio possiede una propria Tecnica speciale. È possibile trovarla al centro del rispettivo menu di battaglia, e può essere concatenata con Tecniche di qualsiasi altro colore.

Alcune Tecniche dei tuoi compagni, ma anche diversi attacchi nemici, sono in grado di influenzare le statistiche dei personaggi. Il loro effetto svanisce dopo qualche tempo o al termine della battaglia.

- ◆ Se accedi a  (Impostazioni) e selezioni "Sempre" per l'opzione "Info Bonus/Malus", potrai visualizzare una spiegazione sullo stato dei personaggi durante la battaglia premendo .

 Forza ↑	Aumenta la forza.
 Protezione fisica	Riduce il danno fisico subito.
 Etere ↑	Aumenta l'Etere.
 Protezione d'Etere	Riduce il danno d'Etere subito.
 Agilità ↑	Aumenta l'agilità.
 Rigenerazione	Recupera PV gradualmente.
 Cura Danno	Si recuperano PV quando si subiscono danni.
 Annulla Danno	Azzera una parte di danni subiti.
 Immunità Malus	Protegge il personaggio da qualsiasi tipo di Malus.
 Tecniche fisiche ↑	Aumenta il danno inflitto dalle Tecniche fisiche.
 Rifrazione	Respinge al mittente tutti gli attacchi, esclusi quelli da Tecniche speciali.



Aura

Un'aura che conferisce diversi Bonus a chi ne è circondato.



Scudo

Blocca le Tecniche speciali del nemico.

◆ Efficace solo contro Tecniche di livello uguale o inferiore a quello dello Scudo.



Incanto

Gli attacchi penetrano l'armatura dei Mechan e infliggono un danno maggiore.



Armatura

Aumenta la difesa d'Etere e quella fisica riducendo il danno subito.



Celerità

La maggior parte degli attacchi sarà schivata.



Rapidità

L'intervallo tra gli attacchi automatici è ridotto.





Fiacca-
mento

Permette di infliggere Atterramento usando le relative Tecniche.



Atterra-
mento

Il bersaglio non può schivare gli attacchi. Il danno subito da Colpo critico aumenta. Permette di infliggere Stordimento usando le relative Tecniche.



Stordi-
mento

Il danno subito da Colpo critico aumenta, e Risveglio e ogni altro tipo di Aura sono rimossi. Quando il bersaglio è stordito, la sua Ira non può aumentare.



Sonno

Rende inutilizzabili gli attacchi automatici e le Tecniche. Il danno subito è sempre critico.

 Confusione	Il bersaglio smette di combattere e si mette a correre senza una meta.
 Sanguinamento	Si subisce un danno continuo.
 Avvelenamento	Si subisce un danno continuo.
 Ustione	Si subisce un danno continuo.
 Congelamento	Si subisce un danno continuo.
 Rallentamento	Riduce la velocità di movimento e la cadenza degli attacchi automatici.
 Paralisi	C'è una probabilità che l'attacco automatico non venga eseguito. Non è possibile usare né gli Attacchi doppi né i Contrattacchi.

 Immobilità	Rende impossibile muoversi, ma si possono attaccare i bersagli vicini.
 Sotto tiro	Rende impossibile cambiare bersaglio.
 PV Max ↓	Riduce il numero massimo di PV.
 Forza ↓	Riduce la forza.
 Difesa fisica ↓	Aumenta il danno fisico subito.
 Etere ↓	Riduce l'Etere.
 Difesa Etere ↓	Aumenta il danno d'Etere subito.
 Agilità ↓	Riduce l'agilità.
 Penetrazione	La difesa fisica e quella d'Etere sono inefficaci.
 Sigillo Tecnica	Il personaggio può usare solo le Tecniche speciali e non quelle normali.
 Sigillo Aura	Gli effetti di Aura non sono utilizzabili.

Impatto

Attaccare nemici dotati di abilità Impatto o avvicinarsi troppo a essi potrebbe provocare diversi danni di ritorno.

Gli attacchi dei miei compagni non hanno effetto sui Mechan. Cosa posso fare?



Usa la Tecnica Monade  (Incanto) per fare in modo che gli attacchi dei tuoi compagni siano efficaci sui Mechan.

- ◆ L'effetto di Incanto è temporaneo e si esaurirà dopo un po' di tempo.

Cosa faccio se gli attacchi della Monade sono inefficaci?



Quando i tuoi compagni sono uniti da linee blu, seleziona  per eseguire un Assalto di gruppo (pag. 14). Per attaccare efficacemente alcuni nemici, prima è necessario infliggere loro Fiaccamento e poi Atterramento.

- ◆ Più è elevata l'Intesa con i compagni, più è facile eseguire Assalti di gruppo.

Perché perdo sempre?

Prova a equipaggiare oggetti che potenziano il danno inflitto dagli attacchi automatici o la statistica Forza (pag. 11), oppure cerca di aumentare di livello le Tecniche accedendo alla sezione  (Abilità e Tecniche) del menu principale e selezionando  (Tecniche). In alternativa, torna sui tuoi passi e cerca di aumentare il livello dei tuoi compagni. Quando sarete almeno tre livelli al di sopra del livello dei nemici, vincere le battaglie dovrebbe diventare molto più semplice.

Come faccio ad aumentare il livello delle Abilità?

Per prima cosa, apri il menu principale, accedi alla sezione  (Abilità e Tecniche) e seleziona  (Abilità). Qui potrai selezionare e sviluppare la Linea Abilità di ciascun personaggio. Puoi anche utilizzare i Tasselli d'Intesa (pag. 13) per fare in modo che un personaggio utilizzi le Abilità di un suo compagno tramite la Rete Abilità.

- ◆ Per esempio, l'Abilità "Indole battagliera" di Reyn potenzia l'attacco dell'arma che utilizza, mentre la "Saggezza curativa" di Shulk aumenta l'efficacia delle sue Tecniche curative.

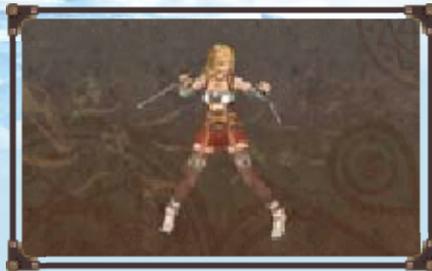
La Barra di gruppo aumenta molto lentamente. Come mai?

La Barra di gruppo aumenta molto più rapidamente se sfrutti le caratteristiche speciali delle Tecniche dei personaggi. Per esempio, cerca di usare il "Colpo proditorio" di Shulk quando attacchi i nemici alle spalle. In questo modo infliggerai loro un danno supplementare.

- ◆ I metodi per sfruttare le caratteristiche speciali delle Tecniche sono indicati in rosso nelle descrizioni delle Tecniche nel Menu di battaglia.
- ◆ Un altro metodo efficace per aumentare la Barra di gruppo è portare a termine con successo la Fase d'Intesa.



Nella sezione Extra puoi collezionare i modellini 3D di alcuni personaggi del gioco e i brani della colonna sonora.



- ◆ Se colleghi le cuffie, potrai ascoltare i brani musicali anche tenendo la console chiusa.

Pesca

Puoi espandere la tua collezione spendendo i gettoni nelle sezioni "Pesca dei modellini" e "Pesca dei brani".

Ottenere i gettoni

Tramite StreetPass

Se hai attivato la funzione StreetPass per Xenoblade Chronicles 3D, riceverai 2 gettoni ogni volta che incontri un altro utente.

Tramite le monete di gioco

Puoi ottenere un gettone in cambio di 5 monete di gioco. Puoi guadagnare le monete di gioco portando con te il tuo New Nintendo 3DS in modalità riposo quando vai a passeggio.

Tramite amiibo

Se possiedi l'amiibo di Shulk, puoi usarlo una volta al giorno per ottenere 3 gettoni.

Attivare StreetPass

Puoi attivare StreetPass selezionando "Gestione StreetPass" nel menu "Extra".

- ◆ La funzione StreetPass può essere disattivata con lo stesso procedimento.

Per informazioni sui prodotti,
consulta il sito Nintendo all'indirizzo:
www.nintendo.com

Per supporto tecnico e risoluzione
dei problemi, consulta il manuale di
istruzioni della console
Nintendo 3DS o il sito:
support.nintendo.com