

# Xenoblade Chronicles X

1 Información importante

## Configuración

2 Mandos

3 Funciones en línea

4 Control parental

## Acerca del juego

5 El mundo de Xenoblade Chronicles X

6 Controles

7 Empezar a jugar

8 Guardar y borrar datos

## Sobre el terreno

9 Pantalla del terreno

10 Explorar Mira

11 Los indígenas

## Combate

- 12 Pantalla del combate
- 13 Acerca de los combates
- 14 Artes
- 15 Voces del alma y retos del alma
- 16 Tácticas de combate
- 17 Turbo
- 18 Ganar un combate
- 19 Artes de refuerzo
- 20 Artes de debilidad

## Menú principal

- 21 Acceder al menú principal
- 22 Equipo (estado, equipo de campo y de Skell)
- 23 Equipo (artes, habilidades y clases)
- 24 Equipo (voces del alma y miembros activos)
- 25 Misiones y afinigrama

26 Historial, función social y otros

## Después de unirse a BLADE

27 Acerca de BLADE

28 Unirse a una brigada

29 Viaje rápido

30 NLA (Nueva Los Ángeles)

31 Aceptar misiones

32 Instalaciones

33 Usar FrontierNav

34 Cooperar con fabricantes de armas

35 Skells (gestión y equipo)

36 Skells (combate)

37 Skells (seguro de Skell y compra de Skells)

## Mapa de sectores

38 Usar el mapa de sectores

39 Vista de sectores

40 Vista de FrontierNav

## Social

41 Patrullas y transacciones de objetos

42 Informes de BLADE

43 Encargos de patrulla

44 Reclutar miembros de BLADE

45 Acerca de las misiones en línea

46 Misiones en línea (aceptar y completarlas)

47 Actividades de la brigada y clasificación

## Información sobre el producto

48 Información de copyright

49 Información de contacto

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. Si un niño pequeño va a utilizar la consola, un adulto debería leerle y explicarle previamente el contenido del manual electrónico.

### Salud y seguridad

Lee el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad (⚠) en el menú de Wii U™: en ella encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.

### 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. El idioma de la consola se puede cambiar en la configuración de la consola (🔧).

- ◆ Las imágenes de este manual corresponden a la versión en inglés del programa.
- ◆ Cuando se necesite especificar, las referencias al texto en pantalla de dichas imágenes incluirán el texto inglés de la imagen correspondiente y la traducción utilizada en el programa.

### 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/documents/](http://minsvyaz.ru/ru/documents/)

Los mandos que se indican a continuación son compatibles con este programa. Para utilizarlos, deberás sincronizarlos previamente con la consola.



- ◆ No se puede usar más de un Wii U GamePad con este programa.

### Cómo sincronizar los mandos

Para sincronizar un mando, abre el menú HOME y después selecciona

"Configuración de

mandos". Por último, elige "Sincronizar" y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.



Conéctate a internet para disfrutar de las siguientes funciones:

- ◆ Para obtener información acerca del equipo necesario para conectarte a internet, consulta la sección "Conexión a internet" de la guía rápida de la consola Wii U.

### Unirse a una patrulla

Una vez que hayas avanzado en el juego, podrás unirte a una patrulla  formada por un máximo de 32 jugadores. Los miembros de una patrulla pueden enviarse informes de BLADE o equipo en forma de transacciones de objetos, así como completar juntos misiones en línea.

- Informes de BLADE 
- Encargos de patrulla 
- Transacciones de objetos 

### Reclutar avatares

Puedes reclutar a los avatares de otros jugadores y luchar junto a ellos durante un tiempo limitado.



### Retos de misiones en línea

Si cumples unas condiciones específicas, ¡podrás unirte a otros jugadores y formar un equipo de hasta 4 miembros para derrotar a los jefes más temibles! 

- Misiones de patrulla (incluidos los combates contra los Enemigos del mundo)
- Misiones contrarreloj

## Acerca de Miiverse™

- Los informes de BLADE son una función asociada a Miiverse.
- Para obtener más información acerca de Miiverse, consulta la sección "Miiverse" del manual electrónico de Wii U. Puedes leer el manual electrónico pulsando  en el menú de Wii U y seleccionando a continuación  en el menú HOME.
- Para poder publicar en Miiverse, conéctate a internet y realiza la configuración inicial de Miiverse seleccionando  (Miiverse) en el menú de Wii U.

## 4 Control parental

Los padres y tutores pueden activar el control parental (  ) desde el menú de Wii U para restringir el acceso a determinados contenidos de la consola.

Se pueden restringir las siguientes funciones:

Nombre	Descripción
Comunicación en línea (juegos)	Restringe ciertas funciones de comunicación en línea (incluidas las sociales  41 y Miiverse) y el intercambio de contenido a través del juego.
Miiverse	<ul style="list-style-type: none"><li>• Restricción de publicaciones Impide el envío de informes de BLADE  42 y la publicación de contenido en Miiverse.</li><li>• Restricción de publicaciones y lectura Impide el envío y la lectura de los mensajes de usuario, así como la publicación y lectura de contenido en Miiverse.</li></ul>
Registro de amigos	Impide el registro de nuevos amigos.  41

- ◆ El acceso a este y otros juegos también se puede restringir a través de la opción "Clasificación por edades" del control parental.



Cuando la Tierra se vio envuelta en una batalla épica entre dos fuerzas alienígenas, solo unas cuantas naves consiguieron abandonar el planeta. Eres uno de los supervivientes de la humanidad que lograron aterrizar en un planeta desconocido llamado Mira, y ahora debes explorar y estudiar este mundo para conocer tu nuevo hogar. Durante ese tiempo, descubrirás cómo vive la gente en este nuevo mundo y te enfrentarás a las mortíferas criaturas indígenas del planeta, a la vez que abres las puertas a un nuevo futuro para los supervivientes de la raza humana.

### »» Un mundo conectado libremente

A medida que avances en el juego, podrás conectarte a internet y jugar con otros usuarios uniéndote a una patrulla **41**. También podrás enviar informes de BLADE a otros miembros de tu patrulla y participar en otras misiones en línea por tu cuenta o con otros jugadores.



La funcionalidad de los botones y las palancas del Wii U GamePad y del mando Pro de Wii U es la misma.

## Controles básicos

Mover al personaje	Ⓕ (palanca izquierda)
Activar/desactivar carrera	Ⓣ (pulsa Ⓕ)
Carrera automática	Ⓜ (mantén pulsado) + Ⓑ ◆ Para cancelar, pulsa los botones de nuevo o mueve Ⓕ en dirección contraria.
Saltar	Ⓩ
Cambiar arma	ⓧ
Seleccionar objetivo	Ⓜ
Acercar/alejar minimapa	Ⓜ (mantén pulsado) + Ⓡ
Menú principal	Ⓡ

### ➤ Controles de la cámara

Mover la cámara	Ⓜ (palanca derecha)
Acercarse/alejarse	Ⓛ (mantén pulsado) + Ⓜ ↑ / Ⓜ ↓
Situar la cámara detrás del personaje	Ⓛ
Activar la vista aérea	Ⓜ (mantén pulsado) + Ⓡ ◆ Sal de la vista aérea pulsando estos botones de nuevo o pulsando Ⓑ.

### ➤➤ Controles durante un combate

Puedes realizar las siguientes acciones después

de pulsar  para fijar a un enemigo como objetivo.

Centrar objetivo	
Seleccionar objetivo	 (mantén pulsado) +  /  ◆  cambiará al de la izquierda y  , al de la derecha.
Fijar/soltar extremidad	 (pulsar  )
Blandir arma	
Seleccionar arte	 ◆ Pulsa  después de seleccionar el arte que quieras usar.
Menú de combate	

## ➤ Dar órdenes a los miembros de tu equipo

➔ 12

¡Ataque concentrado!	 (mantén pulsado) + 
¡A reagruparse!	 (mantén pulsado) + 
¡Hay que activar turbo!	 (mantén pulsado) + 
¡Hay que aumentar la tensión!	 (mantén pulsado) + 

## » Controles del menú

Navegar por el  
menú



Confirmar la  
selección



Cancelar



Cambiar de  
categoría (solo en  
algunos menús)



Saltar una  
cinemática



## Controles disponibles una vez que hayas avanzado en el juego

Usar una Bola de  
"Sígueme"  31

 (mantén pulsado) + 

## »» Controles de la función social

### » Cuando estás viendo un informe de BLADE... → 42

Mostrar informe	L (mantén pulsado)
Marcar como favorito	L (mantén pulsado) + A
Bloquear temporalmente al usuario	L (mantén pulsado) + Y
Añadir un usuario a la lista de bloqueo	B (mantén pulsado) + X

### » Durante un encargo de patrulla... → 43

Mostrar los detalles de la misión	R (mantén pulsado) + L
-----------------------------------	------------------------

## »» Controles de los Skells → 35

Subir a/bajar de un Skell	Y
Cambiar entre modo bípedo y modo vehículo	↓
Dar marcha atrás (solo en modo vehículo)	ZL

▶▶ Cuando no tienes un Skell, pero los miembros de tu equipo sí...

Ordenar a los miembros de tu equipo que se suban a los Skells

 (mantén pulsado) + 

Ordenar a los miembros de tu equipo que se bajen de los Skells

 (mantén pulsado) + 

▶▶ Después de conseguir el dispositivo de vuelo Skell...

Volar



Activar propulsores

 (mientras estás volando)

Ascender

 (mantén pulsado)

Descender

 (mantén pulsado)

Bajar en picado  
(descender hasta el suelo)

 + 

Usar un mando Pro de Wii U

Aunque no estés usando el Wii U GamePad para jugar, puedes usarlo como un dispositivo para visualizar el mapa de sectores.  **38**

## Menú del título

Elige una de las siguientes opciones en el menú del título:

Nueva partida

Empieza a jugar desde el principio.

Continuar

Retoma una partida que hayas guardado previamente.

Configuración

Configura diferentes ajustes.

→ 26

Nintendo eShop

Accede a Nintendo eShop.

### Wii U GamePad

Puedes mostrar la pantalla del juego en el Wii U GamePad desde el menú del título tocando la pantalla del GamePad durante unos segundos.

◆ Puedes intercambiar las imágenes que se muestran en las pantallas del televisor y del GamePad durante la partida tocando  en la pantalla del GamePad.

## Nueva partida

Configura los ajustes del juego, crea tu avatar y empieza a jugar.



◆ Podrás configurar determinados ajustes y modificar el aspecto de tu avatar a medida que avances en el juego.

### ▶▶ Submenú de creación de personajes

Guardar y cargar

Guarda el aspecto actual de tu avatar o carga otro que hayas guardado anteriormente.

◆ Puedes guardar hasta cinco aspectos de avatares diferentes.

Ver personaje

Visualiza el avatar que estás creando desde diferentes ángulos.

### ▶▶ Introducir nombre

Poco después de empezar el juego, se te pedirá que introduzcas un nombre para tu avatar tocando la pantalla del GamePad. Ten en cuenta que muchos otros jugadores podrán ver este nombre a través de internet.

◆ Una vez que le hayas puesto un nombre a tu avatar, no podrás cambiarlo.

## Guardar la partida

Puedes guardar tu progreso en cualquier momento, excepto durante los combates o los eventos. Pulsa ⊕ para acceder al menú principal  y selecciona "Guardar".

◆ Cada usuario registrado en la consola Wii U puede crear un archivo de datos de guardado.

## » Guardar después de los eventos

Después de completar ciertos eventos o misiones en línea , se te preguntará si quieres guardar tu progreso. Cuando esta opción aparezca, selecciona "Confirmar" para sobrescribir los datos que hayas guardado anteriormente.

### Advertencia sobre la función social

Cuando estés jugando en línea, otros jugadores podrán ver la siguiente información:

- Nombre de tu avatar 
- Logros 
- Informes de BLADE 
- Clasificación 

## Borrar datos guardados

Para borrar los datos guardados, accede a la configuración de la consola desde el menú de Wii U y, a continuación, selecciona "Gestión de datos".

Una vez borrados, los datos no se pueden recuperar. Asegúrate de comprobar los datos que tengas guardados antes de borrarlos.

Cuando estés explorando los extensos paisajes de Mira, te encontrarás con diversos tipos de indígenas y vistas impresionantes.



### 1 Nombre del lugar

El nombre de la zona se muestra en la parte superior y el del área, en la parte inferior. ➔ 10

### 2 Clima ➔ 21

### 3 Hora actual en el juego

### 4 Minimapa

Muestra lo que se encuentra cerca de ti mediante los siguientes iconos:



Tu ubicación actual y la dirección en la que te estás moviendo



Tu destino actual



Enemigo



Punto de acceso al terreno (por ejemplo, botines) ➔ 10



Zona de descanso ➔ 10



Nivel del enemigo y nivel de peligrosidad

➔ 11



## Tipos de lugares

Cuando descubras un nuevo lugar, puede que recibas una recompensa en función del tipo de lugar que sea.



Zona	<p>Una extensión amplia que contiene puntos de referencia y áreas.</p> <p>◆ No recibirás ninguna recompensa al descubrir zonas nuevas.</p>
Punto de referencia	<p>Un lugar simbólico. Cuando descubras uno, recibirás experiencia  18 y puntos de combate  23 .</p>
Área	<p>Una extensión más pequeña dentro de una zona. Recibirás puntos de experiencia al descubrir una.</p>
Áreas inexploradas y paisajes espectaculares	<p>Estos lugares pueden estar escondidos y ser de difícil acceso. Al descubrir uno de ellos, recibirás una gran recompensa en forma de puntos de experiencia.</p>
Campamento base	<p>Recibirás puntos de combate al descubrir un campamento base.</p>
Plataforma FrontierNav  27	<p>Cuando descubras una, recibirás experiencia y puntos de combate.</p>

A medida que avances en el juego, podrás viajar de forma instantánea entre puntos de referencia y plataformas FrontierNav.

→ 29

## Botines

Si encuentras un botín sobre el terreno, acércate a él y pulsa **A** para comprobar si puedes abrirlo. En caso afirmativo, pulsa **A** varias veces para abrirlo y recibir recompensas, las cuales pueden ser objetos, créditos, puntos de experiencia o puntos de combate.



◆ Algunos botines requerirán que poseas las competencias correspondientes → 21 para abrirlos y conseguir lo que guardan en su interior.

## Coleccionables

Puedes encontrar materiales y recursos locales esparcidos por todo el terreno. Acércate a ellos para recogerlos y añádelos a la Colecciopedia → 26 para recibir recompensas. Algunos de estos objetos son necesarios para completar misiones. → 31



## Zona de descanso

Puedes descansar y adelantar el tiempo del juego examinando bancos rojos, así como tiendas o tráileres BLADE.



## Día y noche

El riesgo de encontrarse con indígenas peligrosos aumenta por la noche. Los habitantes de NLA  30 también hacen cosas diferentes dependiendo de la hora del día.

Los indígenas son las criaturas que pueblan Mira. Cuando te encuentres uno nuevo, ¡acércate con cuidado! Sus niveles de dificultad y comportamiento varían según sus tipos. Puede que algunos sean dóciles, pero ¡otros te atacarán nada más verte!



### » Nivel y dificultad de los indígenas

El color del nombre de un indígena indica su nivel de dificultad, y se basa en la diferencia de nivel entre tu avatar y el indígena. Esta escala comienza con el gris, que indica la menor dificultad, y continúa en el siguiente orden:

■ (fácil) > ■ > ■ > ■ > ■ > ■ (extremadamente peligroso)

## » Tipos de detección

Los indígenas responderán de diferente forma a tu presencia en función de su tipo. Algunos te atacarán tan pronto te vean o te oigan, mientras que otros se mueven en grupos y solo se enfrentarán a ti si atacas tú primero a uno de ellos. La siguiente tabla muestra los iconos con los que puedes identificar a los diferentes tipos de indígenas:

(Sin icono) Tipo no agresivo	Estos indígenas no te atacarán a menos que lo hagas tú primero.
Con  agudeza visual	Estos indígenas te atacarán cuando aparezcas en su campo de visión.
Con  agudeza auditiva	Estos indígenas te oirán si pasas muy cerca de ellos y te atacarán.

## Fijar a un enemigo como objetivo

Pulsa **R** para fijar como objetivo al enemigo más cercano. Selecciona  o un arte para atacar.



## Los magnos: una amenaza para la humanidad

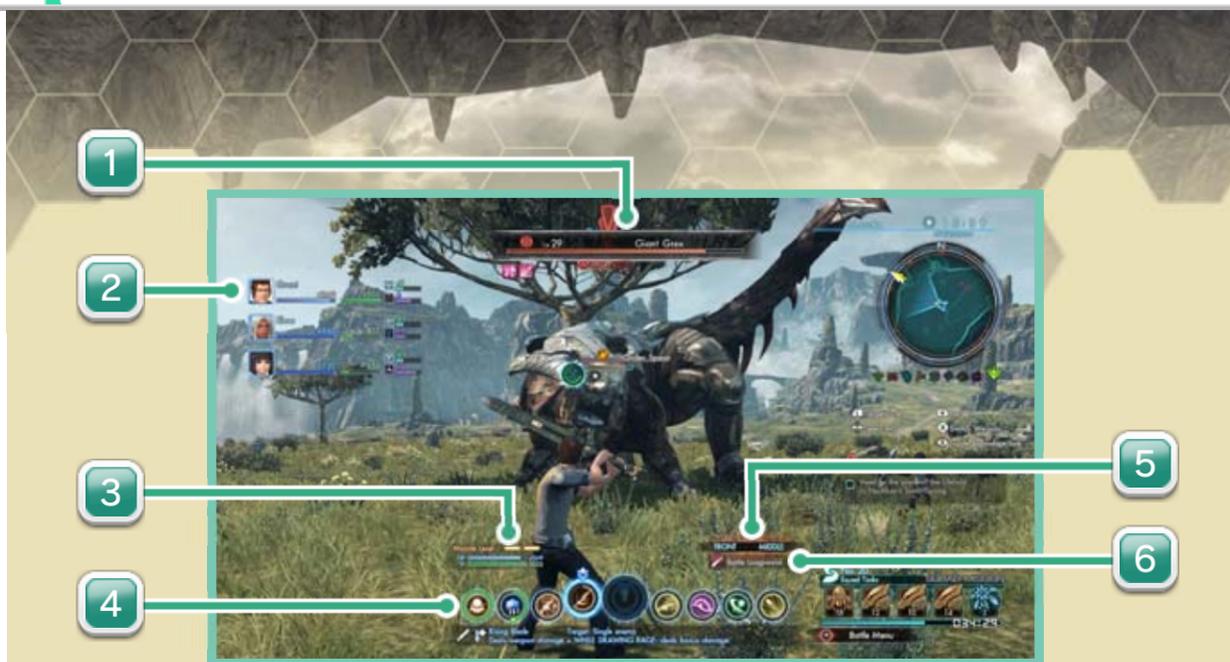
Los magnos son poderosos indígenas de excepcional destreza. Si consigues derrotar a uno, recibirás valiosos objetos como recompensa.



### Corona de los magnos

El número de jugadores derrotados por los magnos se registra constantemente. Dependiendo del número de jugadores a los que hayan vencido, los magnos tendrán una corona de oro, de plata o de cobre.

## 12 Pantalla del combate

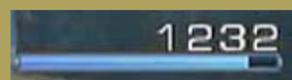


1

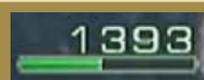
Tipo de detección, nivel, nombre y PV del enemigo

2

Información del personaje y del equipo



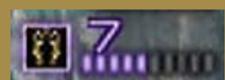
PV (puntos de vida)



PT (puntos de tensión) → 16



Nivel → 18



Rango de clase → 18



Reforzos → 19



Debilidades → 20

3

Nivel de moral

Indica la solidaridad de tu equipo y lo bien que trabajan los personajes juntos. → 15

4

Lista de artes

Son las artes (destrezas de combate) que tienes equipadas actualmente → 14 . Desplázate por la lista con y pulsa para usar el arte que hayas seleccionado.

5

## Posición del ataque

Muestra tu posición con respecto al enemigo. Atacar a enemigos o usar determinadas artes desde diferentes ángulos te dará cierta ventaja.

➔ 16

### ➤ Posiciones de ataque

Puedes atacar a tus enemigos por delante, por detrás o por los lados.

### ➤ Altura relativa

El indicador mostrará la altura a la que te sitúes con respecto a la posición del enemigo.

6

## Arma que el avatar lleva equipada

### ➤➤ Menú de combate

Pulsa ⊕ durante un combate o mientras tengas fijado a un enemigo como objetivo para abrir el menú de combate.

◆ Pulsa ⊕ para cerrar el menú de combate o ⊗ para navegar por los siguientes submenús.

#### Dar órdenes

Ordena a los miembros de tu equipo que sigan unas tácticas determinadas.

◆ Pulsa  o  para elegir el miembro del equipo al que le quieres dar la orden.

#### Objetos

Utiliza objetos consumibles. Estos objetos se pueden obtener como recompensas de la brigada.

➔ 47

#### Huida

Te envía al punto de referencia más cercano tras una cuenta atrás de 15 segundos.

## Retirada

Pulsa **B** durante un combate para hacer que tu personaje deje de atacar y aléjate un poco de los enemigos hostiles para retirarte de un combate. ¡Echar una carrera puede ser útil en una situación así!



## 13 | Acerca de los combates

Tu equipo puede estar formado por un máximo de cuatro personajes. Por defecto, los miembros del equipo lucharán como consideren oportuno, utilizando sus artes y habilidades dependiendo de cada situación.

### Atacar

Tras iniciar un combate, tu personaje atacará de forma automática en intervalos de tiempo regulares. El tiempo transcurrido entre un ataque y otro vendrá determinado por el arma que lleve equipada. Si usas artes y habilidades, aumentará tu rendimiento en los combates.

### »» Cambiar de arma

Cada personaje dispone de dos tipos de armas. Pulsa  $\otimes$  para cambiar entre ellas.

 Arma cuerpo a cuerpo	Poderosa, pero solo sirve para atacar a corta distancia.
 Arma de fuego	Dispara a distancia varias veces.

### Tú y tus PV

Durante un combate, podrás recuperar tus PV principalmente a través de las voces del alma . Ciertas artes también pueden restaurar PV.

## » Incapacitación

Cuando los PV de un personaje lleguen a cero, este quedará incapacitado y no podrá seguir luchando. Si tu avatar queda incapacitado, puedes teletransportarlo inmediatamente al punto de referencia más cercano o esperar 30 segundos para ser teletransportado.



◆ Es posible reanimar a miembros del equipo incapacitados en ciertas condiciones. → 16

Volver [Return]

Pulsa **(A)** para terminar el combate inmediatamente y teletransportarte a un punto de referencia.

Esperar

Aunque tu avatar esté incapacitado, si los demás miembros de tu equipo consiguen derrotar en 30 segundos a todos los enemigos que estén luchando, te reanimarás y ganarás el combate.

### Después de un combate

Una vez que todos los enemigos hayan sido derrotados, todos los miembros incapacitados del equipo serán reanimados automáticamente y empezarán a recuperar sus PV.

A medida que aumente su nivel, cada personaje aprenderá nuevas habilidades especiales conocidas como artes. Para usar un arte, selecciónala con  $\oplus$  y, a continuación, pulsa  $\textcircled{A}$ .



## » Efectos especiales

Algunas artes tienen efectos especiales adicionales cuando se ejecutan en ciertas condiciones, como la posición del personaje o la sincronización.



- ◆ Si un arte tiene un efecto especial, este aparecerá detallado en su descripción.

Por ejemplo, un efecto especial puede aumentar el daño causado por un arte si se ejecuta desde un lado o añadir una debilidad  $\rightarrow 20$  al efecto original del arte.

## Tiempo de espera

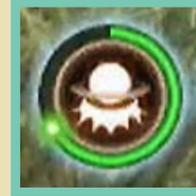
Las artes requieren un tiempo de espera después de cada uso. Una vez que termina el tiempo de espera, el icono se iluminará para indicar que es posible volver a usarla.

- ◆ El tiempo de espera varía según el arte.



## » Tiempo de espera secundario

Cuando finalice el tiempo de espera inicial y vuelva a ser posible usar el arte, una luz verde comenzará a rodear el icono. Si esperas a que la luz verde esté completamente cargada antes de volver a usar esa arte, se le añadirán más efectos, como por ejemplo un aumento del daño infligido.



◆ Consulta el apartado sobre las artes [→ 23](#) para obtener más información acerca de las mismas.

### Artes y armas

Todas las artes se ejecutan con un arma cuerpo a cuerpo o con un arma de fuego. El tiempo de espera para todas las artes se irá reduciendo al atacar con cualquiera de los dos tipos de armas, pero el tiempo de espera secundario solo se reduce cuando se use el tipo de arma correspondiente.

Cuando se den ciertas condiciones, los miembros de tu equipo y tú os animaréis durante los combates. Si una voz del alma tiene éxito, tendrá varios efectos positivos además de recuperar PV.

- ◆ Consulta el apartado sobre las voces del alma  para obtener más información acerca de cómo funcionan.



Puedes elegir usar un arte como respuesta a la voz del alma de uno de los miembros de tu equipo. El arte que uses como



respuesta debe corresponderse con el color del texto de la voz del alma que aparezca en pantalla. Usa un arte con un ícono del color correspondiente para obtener un efecto adicional. En la siguiente tabla, la columna de la izquierda muestra los colores del texto, y la de la derecha, el tipo de arte correspondiente.

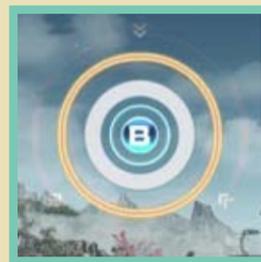
 Naranja	Artes cuerpo a cuerpo
 Amarillo	Artes a distancia
 Morado	Artes de debilidad
 Verde	Artes de apoyo (refuerzo/recuperación)
 Azul	Artes de aura
 Blanco	Turbo 

## » Efectos adicionales

- Todos los personajes que hayan contribuido al éxito de la voz del alma recuperan sus PV.
- Aumenta la afinidad  con el miembro del equipo que haya emitido la voz del alma.

## Retos del alma

En ciertas condiciones, aparecerá un indicador en pantalla después de usar un arte. Pulsa **B** cuando el círculo naranja que se va reduciendo se solape con el círculo blanco o se introduzca en él para completar el reto y ganar efectos adicionales. No pasará mucho tiempo hasta que el círculo naranja desaparezca, en cuyo caso no se podrá superar el reto, ¡así que actúa rápidamente!

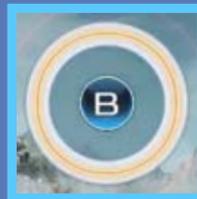


## » Al superar un reto del alma...

- Tu personaje activará una voz del alma.
- Todos los miembros del equipo recuperarán sus PV y se beneficiarán de efectos adicionales.
- El nivel de moral del equipo aumentará.

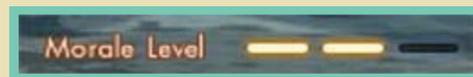
### Sincronización perfecta

Pulsa **B** cuando el círculo naranja se solape con el círculo blanco para conseguir una sincronización perfecta y obtener PT.





Superar un reto del alma aumenta en uno el nivel de moral del equipo. A medida que aumente el nivel de moral [Morale Level], los miembros del equipo emitirán voces del alma más a menudo y la cantidad de PT adicionales ganados al completar un reto del alma aumentarán.



Los siguientes consejos te darán ventaja sobre tus enemigos.

### Atacar desde ángulos muertos

Atacar a enemigos desde atrás, arriba o abajo mejora la precisión y la probabilidad de asestar golpes críticos.

### Derribar a tus enemigos

Puedes derribar a un enemigo usando determinadas artes. Los enemigos a los que se les infiera Derribo no podrán esquivar tus ataques y recibirán más daño.



### » Cómo derribar

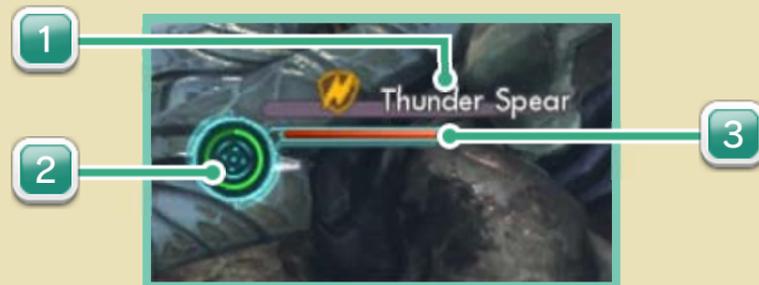
- 1 Usa un arte que cause Tambaleo a los enemigos.
  - 2 Usa un arte que cause Derribo a los enemigos.
- ◆ Con algunos enemigos puede ser necesario usar un arte de tambaleo y otra de derribo para que el derribo se produzca.

### Destruir extremidades de enemigos

Destruye partes del cuerpo de un enemigo, como las piernas o la cola, reduciendo los PV de esa extremidad a cero. Al destruir las extremidades, conseguirás que los ataques con esas partes del cuerpo dejen de tener efecto. El daño causado por tus ataques aumentará y las resistencias del

enemigo (de cualquier tipo) disminuirán por cada extremidad destruida.

◆ Hay ciertos materiales  que solo se pueden obtener al destruir extremidades de enemigos.



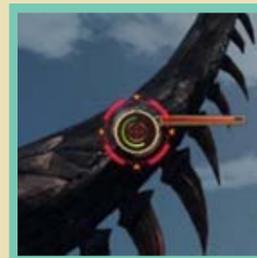
1 Ataque del enemigo y su tipo

2 PV de la extremidad

3 PV del enemigo

### » Fijar/soltar extremidad

Aproxímate a la extremidad que quieras atacar y pulsa  para fijar el objetivo.



### Aumentar la tensión

Los puntos de tensión (PT) aumentan con cada ataque automático. Una vez que hayas conseguido cierta cantidad de PT, podrás realizar acciones especiales.

#### » 1000 PT

Arte de tensión

Te permite utilizar un arte potente que consume PT.

▶▶ 3000 PT

Revivir

Te permite reanimar a un personaje incapacitado. Acércate a un personaje incapacitado y pulsa **A** para revivirlo.

Turbo

Mejora todas tus destrezas de combate durante un tiempo limitado. 

◆ Conservas todos tus PT después de cada combate, pero los perderás si tu personaje queda incapacitado.

Si tu personaje queda incapacitado, los miembros de tu equipo intentarán reanimarlo si alguno de ellos tiene 3000 PT.

Cuando hayas acumulado 3000 PT, selecciona  en la lista de artes para utilizar los PT en la potente destreza "turbo". El turbo mejora tus destrezas de combate durante un tiempo limitado.

◆ Estará disponible a partir de cierto punto en el juego.



### 1 Contador de turbo

Este contador aparecerá al usar artes mientras tengas el turbo activado. Cambia de color dependiendo de la última arte que hayas usado.

### 2 Tiempo del turbo

El medidor va bajando con el tiempo. Cuando este se agota, el turbo se desactiva.

### Tiempo de espera terciario

Durante el turbo, el tiempo de espera se reduce más rápido y se activa el tiempo de espera terciario, que mejora aún más la potencia de tus artes.



◆ Independientemente de las armas que se usen durante el turbo, todas las artes tendrán un tiempo de espera terciario.

Usar el turbo de manera eficaz

## » Contador de turbo

Cada ataque asestado con un arte durante el turbo hará que aumente el contador de turbo. Los puntos adicionales que se obtengan gracias al contador de turbo harán que aumente el nivel máximo del contador.



◆ Algunas artes, como las de apoyo, debilidad o aura, no hacen que suba el contador.

Prolongar Turbo	Prolonga el turbo durante unos segundos.
PT adicionales	Aumenta la cantidad de PT que se acumulan con cada ataque.
Daño [Damage]	Aumenta el daño infligido por los ataques.
Tiempo de espera [Cooldown]	Reduce el tiempo de espera.
Resistencia [Resistance]	Disminuye las resistencias de los enemigos a todo tipo de ataques.

### Características del contador de turbo

- El contador de turbo no aumentará si los ataques a distancia y cuerpo a cuerpo se utilizan de forma consecutiva.
- Utiliza artes de debilidad, apoyo o aura para cambiar el color del contador y que empiece a funcionar de nuevo.

## » Combo de color

El color del contador de turbo cambia en función del tipo de arte que se utilice. Usar los colores en diferente orden (por ejemplo, pasar de verde a amarillo) producirá distintos efectos.

◆ Estos combos solo son efectivos si las artes se usan durante el turbo.

Bonus: adición de turbo doble	Duplica el aumento del contador de turbo al usar artes.
Aumento del daño a extremidades	Aumenta el daño infligido a las extremidades de los enemigos.
Recuperación PV	El personaje que haya activado el combo de color recupera algunos PV.
Prolongación del efecto de la debilidad	Las debilidades  causadas a los enemigos duran un 25 % más.
Bonus de exp.	Aumenta la cantidad de experiencia ganada. 
Bonus de exp. de clase	Aumenta la cantidad de experiencia de clase ganada. 

## » Cadena de equipo

Los miembros de tu equipo activarán el turbo cuando sus PT lleguen a 3000. Si varios miembros del equipo lo activan al mismo tiempo, se desencadenarán efectos especiales.

2 miembros

Las voces del alma tendrán lugar con mayor frecuencia.

3 miembros

Gana 50 PT adicionales por impacto cuando uses un arte.

4 miembros

Otorga a todos los miembros del equipo el refuerzo superarmadura, que reduce todo el daño recibido en un 50 %.

◆ Mientras la superarmadura esté activa, los efectos de debilidad, como Tambaleo, Derribo, Empujón, Choque y Vacilación, no os afectarán ni a ti ni a los miembros de tu equipo.

## » Prolongar Turbo

Puedes prolongar el turbo si acumulas 3000 PT antes de que el efecto se termine e iniciarlo una vez más.

## Cuando el turbo finaliza...

Todo el daño recibido durante el turbo se mostrará una vez que haya terminado su efecto. Cuando eso ocurra, se mostrarán los siguientes datos:

Total

Todo el daño que haya causado el personaje que inició el turbo.

Total del equipo

Todo el daño que hayan causado todos los miembros del equipo mientras el turbo estaba activado.

## Tipos de experiencia (exp.)

Ganarás tanto experiencia como experiencia de clase por derrotar a enemigos.

- ◆ Cuanto más complicados sean los enemigos, más experiencia recibirás. Así que, si quieres hacerte más fuerte, ¡enfrentate a los enemigos más temibles! (Asimismo, los enemigos que sean más débiles que tú te otorgarán menos experiencia.)

### »» Experiencia

Aumenta el nivel del personaje y mejora sus distintas estadísticas de base.

### »» Experiencia de clase

Aumenta el rango de clase que tenga el personaje. Dependiendo del rango, puedes obtener nuevas artes o habilidades. [→ 23](#)

### Otras formas de ganar experiencia

También puedes ganar experiencia al descubrir nuevos lugares, como áreas o puntos de referencia. La cantidad de experiencia que ganes se mostrará en pantalla.

## Estipendios de combate

Después de un combate pueden aparecer premios. Podrás elegir entre las siguientes opciones:

Recoger todo	Quédate con todos los objetos.
Seleccionar objetos	Quédate solo con los objetos que escojas.
Vender todo	Vende todos los objetos.
Transacción de objetos	Envía objetos a otros jugadores de tu patrulla.  41 ◆ Esta opción estará disponible cuando hayas avanzado en el juego.

Los refuerzos otorgan efectos positivos a los personajes durante un tiempo limitado, como por ejemplo un aumento de las estadísticas  . Estos efectos positivos pueden anularse con debilidades que tengan el efecto contrario.

- ◆ Los refuerzos de nivel superior tienen efectos más fuertes y suelen durar más que aquellos de nivel más bajo.



Precisión  
cuerpo a  
cuerpo ↑

Aumenta la precisión de los ataques cuerpo a cuerpo.



Precisión a  
distancia ↑

Aumenta la precisión de los ataques a distancia.



Evasión ↑

Aumenta la probabilidad de que un personaje esquive ataques de los enemigos.



Ataque  
cuerpo a  
cuerpo ↑

Aumenta el daño causado por los ataques cuerpo a cuerpo.



Ataque a  
distancia ↑

Aumenta el daño causado por los ataques a distancia.



Potencial ↑

Aumenta la cantidad de PV que se recuperan gracias a las voces del alma y las artes y aumenta el daño infligido por las artes de tensión.

← 16



Resistencia  
física ↑

Disminuye el daño físico que sufre el personaje.



Resistencia a  
rayos ↑

Disminuye el daño causado por rayos que sufre el personaje.



Resistencia  
etérica ↑

Disminuye el daño causado por éter que sufre el personaje.



Resistencia  
térmica ↑

Disminuye el daño térmico que sufre el personaje.



Resistencia eléctrica ↑

Disminuye el daño eléctrico que sufre el personaje.



Resistencia gravitatoria ↑

Disminuye el daño gravitatorio que sufre el personaje.



Barrera

Rodea al personaje con una barrera que absorbe parte del daño.



Supercarga

Duplica el daño que causará el próximo ataque del personaje.



Señuelo

El personaje esquiva cierto número de ataques del enemigo.



Fuerza crítica

Duplica el daño causado por los golpes críticos del personaje.



Inmovilidad

Los efectos de refuerzo duran más.



Defensa

Disminuye en gran medida el daño que recibe el personaje.



Aura

Se activa un aura.

◆ El efecto del aura varía dependiendo del arte.



Invencibilidad

El personaje se vuelve invencible durante un tiempo limitado.



Inmunidad climática

El personaje se vuelve inmune a los efectos del clima. → 21



Inmunidad al terreno

El personaje se vuelve inmune a los daños del terreno.

## Refuerzos del clima y de sondas de lucha

También puedes ganar efectos positivos gracias al clima o colocando sondas de lucha. → 33

◆ Puedes consultar estos efectos desde el menú principal. → 21



Resistencia  
de todos los  
tipos ↑

Disminuye todo el daño que  
sufre el personaje.



Probabilidad  
de golpe  
crítico ↑

Aumenta la probabilidad de  
que un personaje aseste un  
golpe crítico.



Ataque  
etérico ↑

Aumenta el daño causado  
por los ataques con éter.



Ataque  
térmico ↑

Aumenta el daño causado  
por los ataques térmicos.



Ataque  
eléctrico ↑

Aumenta el daño causado  
por los ataques eléctricos.



Ataque  
gravitatorio ↑

Aumenta el daño causado  
por los ataques gravitatorios.



Resistencia ↓

Reduce la resistencia del  
enemigo a las debilidades  
 20 y aumenta la  
probabilidad de causar  
Tambaleo y Derribo.



Recuperación  
de  
combustible  
de los Skells

Recupera constantemente el  
combustible del Skell.

 36



Aceleración  
de la  
recuperación  
de  
combustible  
de los Skells

Aumenta el ritmo de  
recuperación de combustible  
de los Skells que no estén en  
uso.

Las debilidades tienen varios efectos negativos. Para recuperarte de una debilidad, puedes usar el arte de recuperación correspondiente, usar un refuerzo que tenga el efecto opuesto o simplemente esperar cierto tiempo a que se anule su efecto por sí solo.

- ◆ Las debilidades de nivel superior tienen efectos más fuertes y suelen durar más que aquellas de nivel más bajo.

## »» Debilidades de movilidad

Estas debilidades afectan la movilidad de los personajes. El personaje que sufra una no será capaz de moverse hasta que la debilidad se anule o desaparezca por sí sola.

 Tambaleo	Hace que el personaje pierda el equilibrio y se vuelva más vulnerable a sufrir Derribo o Yugo.
 Derribo	El personaje es derribado y queda expuesto a más ataques.
 Empujón	El personaje es empujado a cierta distancia.
 Choque	El personaje sale despedido por los aires.
 Vacilación	El personaje vacila y es incapaz de actuar durante un periodo de tiempo determinado.
 Aturdimiento	El personaje se desmaya.
 Coma	El personaje se queda dormido, pero se despertará cuando lo ataquen.
 Yugo	El personaje queda inmovilizado por un Skell enemigo.  36

## »» Debilidades de estado

Estas debilidades afectan al estado de los personajes o enemigos.



Control

Se hace con el control de un enemigo y lo convierte en un aliado.



Distracción

Llama la atención del enemigo fijado como objetivo.



Bruma

Reduce la precisión, la evasión y el daño causado por armas de fuego.



Virus

El personaje afectado no podrá usar armas de fuego.



Fatiga

Disminuye el daño causado por ataques cuerpo a cuerpo.



Artes de lentitud

Aumenta el tiempo de espera de las artes.



Bomba de relojería

Causa mucho daño tras cierto tiempo.



Antidebilidad ↓

Disminuye la resistencia a todo tipo de ataques.



Recuperación de PV ↓

Reduce los PV recuperados por voces del alma y artes.



Máx. PT ↓

Reduce el número máximo de PT.  16



Combustión

Causa daño térmico en intervalos regulares.



Descarga

Causa daño eléctrico en intervalos regulares.



Resistencia física ↓

Quien lo sufra será más vulnerable al daño físico.



Resistencia a rayos ↓

Mayor vulnerabilidad al daño por rayos.



Resistencia  
etérica ↓

Mayor vulnerabilidad al  
daño etérico.



Resistencia  
térmica ↓

Mayor vulnerabilidad al  
daño térmico.



Resistencia  
eléctrica ↓

Mayor vulnerabilidad al  
daño eléctrico.



Resistencia  
gravitatoria ↓

Mayor vulnerabilidad al  
daño gravitatorio.

## » Resistencias a las debilidades

Algunos enemigos tienen resistencia a ciertos efectos de debilidad. Cuando una debilidad no afecte a un enemigo, se mostrarán los siguientes mensajes:

Resistente

El enemigo es parcialmente resistente a la debilidad y ha evitado su efecto esta vez.

Inmune

El enemigo es inmune a la debilidad y ha evitado el efecto.

## Debilidades ante el clima

Estas debilidades se inferirán bajo ciertas condiciones climatológicas.

◆ Puedes consultar qué debilidades están afectando a tus personajes en el menú principal.  21

 Precisión cuerpo a cuerpo ↓	Reduce la precisión de los ataques cuerpo a cuerpo.
 Precisión a distancia ↓	Reduce la precisión de los ataques a distancia.
 Ataque cuerpo a cuerpo ↓	Reduce el daño causado por los ataques cuerpo a cuerpo.
 Ataque a distancia ↓	Reduce el daño causado por los ataques a distancia.
 Potencial ↓	Reduce los PV recuperados por voces del alma y artes, así como el daño causado por las artes de tensión.  16
 Probabilidad de golpe crítico ↓	Reduce la probabilidad de que un personaje aseste un golpe crítico.
 Resistencia a rayos ↓	Reduce el daño causado por los ataques por rayos.
 Daño climático: calor	Inflige daño térmico en intervalos regulares.
 Daño climático: relámpagos	Inflige daño eléctrico en intervalos regulares.

Pulsa ⊕ para acceder al menú principal.



- ◆ Algunas opciones del menú no estarán disponibles hasta que avances en el juego.

## Información general



### ▶▶ Efectos del clima [Weather Effects]

Refuerzos y debilidades ocasionados por el clima.

### ▶▶ Niv. [Lv.]

Nivel actual. También muestra tu experiencia actual y la que te falta para alcanzar el siguiente nivel.

- ◆ El nivel máximo es 60.

### ▶▶ Rango [Rank]

Nivel de clase actual. También muestra tu experiencia de clase y la que te falta para alcanzar el siguiente nivel.

- ◆ El rango de clase máximo es 10. Puedes cambiar la clase de tu avatar.  23

## ▶▶ Niveles de competencia [Field Skill Levels]

El nivel de cada una de tus competencias.  
Necesitas competencias de un tipo y nivel específicos para poder abrir ciertos botines.

◆ Cada vez que tu nivel BLADE  aumenta, puedes elegir para qué competencia quieres que aumente el nivel.



Mecánica



Biológica



Arqueológica

## ▶▶ Compañeros de viaje [Traveling Companions]

Compañeros que viajan con el equipo de manera temporal.



Objetos del menú después de unirse a BLADE

## ▶▶ Efectos de sonda de lucha [Battle Probe Effects]

Refuerzos obtenidos al colocar sondas de lucha.

 33



Brigada [Division]

La brigada  a la que perteneces.



Nivel BLADE [BLADE Lv.]

Tu nivel BLADE actual  . También puedes ver tus puntos de brigada y los que te faltan para alcanzar el siguiente nivel.



Miranio [Miranium]

La cantidad de miranio  que tienes y cuánto puedes almacenar.

## ▶ Vales de recompensa [Reward Tickets]

El número de vales de recompensa  que tienes y cuántos puedes guardar.

- ◆ El número máximo de vales que puedes acumular aumentará a medida que suba tu nivel BLADE.





Aquí puedes ver las estadísticas de los personajes.



### ➤ Ejemplos de estadísticas

Total ataque a distancia [Total Ranged Attack]

La suma total del poder de ataque a distancia de un personaje y el poder de ataque de su arma de fuego.

Total ataque cuerpo a cuerpo [Total Melee Attack]

La suma total del poder de ataque cuerpo a cuerpo de un personaje y el poder de ataque de su arma cuerpo a cuerpo.

Potencial [Potential]

Afecta a la cantidad de PV que se recuperan gracias a las voces del alma y las artes, así como al daño infligido por las artes de tensión. 

Saludo público [Public Greeting]

El saludo que se muestra a otros jugadores.

◆ Puedes editar tu saludo seleccionando "Editar saludos"  en el menú "Social".

## Equipo de campo

Te permite cambiar las armas, armaduras, etcétera, de los miembros de tu equipo. Selecciona el objeto que quieras cambiar y, a continuación, el que quieras usar.

◆ Pulsa  para desplazarte rápidamente por la lista.



## ➤ Arma

Los tipos de armas con las que tu personaje se puede equipar varían en función de su clase.

Ataque	La potencia del arma.
Niv.	El nivel de un personaje debe ser el necesario para poder equiparse con un arma.
Fabricante	El fabricante de armas  34 que ha desarrollado el arma.
Tiempo de espera	Los segundos que transcurren entre un ataque automático y otro.
Tipo	El tipo de daño que causa el arma.
Munición	El número de tiros por ataque.
Estabilidad	El rango de daño posible de un arma. Las armas con una estabilidad mayor actúan en mejores condiciones de manera más constante.
Subida PT	Los PT que genera el arma por cada ataque automático.
Mejoras	El número de veces que un arma se ha mejorado  34 y cuántas veces más se puede mejorar hasta alcanzar su nivel máximo.

## ➤ Armadura

Hay cinco partes del cuerpo que se pueden equipar con armaduras. Algunas cubren más de una parte del cuerpo.

## Submenú

Seleccionar mejoras

Te permite llevar a cabo una mejora.  34

◆ Esta opción solo está disponible si hay una ranura libre en el equipo.

Cambiar ropa

Muestra u oculta la ropa.

Elegir mejor equipo

Te equipa automáticamente con el equipo más fuerte que tengas.

Quitar equipo

Quita el elemento del equipo que tengas seleccionado.

◆ Si quitas un arma, el personaje se equipará automáticamente con el arma que tenía en un principio.

Quitar todo el equipo

Quita todo el equipo y equipa al personaje con el arma que tenía en un principio.

### Ropa

Si te gustan las características de un elemento de la armadura pero no te gusta su aspecto, puedes cambiar esa parte de armadura por ropa. De este modo, se conservarán las características del equipo principal, pero su aspecto será el de la ropa.



## Equipo de Skell

Aquí puedes cambiar el equipo de tus Skells.

→ 35

◆ Esta opción no estará disponible hasta que hayas obtenido un Skell.

## Artes

Aquí puedes equiparte con artes y mejorarlas. Las artes que aprende un personaje varían en función de su clase, mientras que las artes con las que se puede equipar dependen del arma que esté utilizando.



### »» Configuración de las artes

Selecciona un arte de la lista de artes y colócala en una ranura del menú de artes.

### »» Reemplazar y quitar artes

Puedes cambiar la ranura del menú de artes en la que se encuentra un arte si pulsas **(Y)** y la mueves hacia la izquierda o la derecha.

- ◆ Para quitar un arte, pulsa **(Y)** para seleccionarla y, a continuación, pulsa de nuevo el botón.

### »» Mejorar artes

Para mejorar un arte, selecciónala en la lista de artes y pulsa **(X)**. Puedes usar puntos de combate para aumentar su potencia y reducir su tiempo de espera.

- ◆ Cada arte puede mejorarse un máximo de cuatro veces.

## Puntos de combate

Los puntos de combate se usan para mejorar artes y habilidades. Puedes obtener puntos de combate de las siguientes formas:

- Aumentando tu nivel o tu rango de clase
- Descubriendo campamentos base
- Recuperando tesoros de botines
- Añadiendo objetos a la Colecciopedia

→ 26

- Completando misiones de patrulla

→ 45

## Habilidades

Las habilidades son destrezas pasivas que se activan automáticamente cuando un personaje se equipa con ellas. Puedes mejorarlas del mismo modo que las artes. Las habilidades adquiridas se pueden usar independientemente del tipo de arma que el personaje lleve equipada.

# Clases

Cuando el rango de clase de tu avatar llegue a 10, se desbloquearán clases avanzadas. Puedes cambiar la clase de tu avatar en cualquier momento.



## Voces del alma

Aquí puedes configurar las voces del alma [Soul Voices] de tu avatar. Puedes seleccionar tres opciones diferentes para activar cada voz del alma, cada una de ellas con un efecto distinto.

- ◆ Puedes ver las voces del alma de los otros miembros de tu equipo, pero no puedes modificarlas.



### 1 Estilo [Style]

El estilo de voz del alma del personaje (cuerpo a cuerpo, equilibrada, etc.).

### 2 Gráfico del radar

La armonía de las voces del alma del personaje y los tipos de efectos positivos que suelen tener.

### 3 Condiciones que activan las voces del alma

### 4 Voces personalizadas

Hay cuatro voces del alma cuyas condiciones de activación puedes personalizar.



## Miembros activos

A medida que avances en el juego, se unirán nuevos personajes a tu equipo. Elige quién quieres que esté en él desde el menú "Miembros activos" [Active Members]. Puedes tener un máximo de cuatro miembros activos en tu equipo al mismo tiempo, incluido tu avatar.



### »» Cambiar miembros del equipo

Mueve un personaje a la lista de equipo actual [Current Party] para incluirlo en tu equipo, o a la de miembros de reserva [Reserve Members] para quitarlo.

- ◆ Los personajes que quites de tu equipo regresarán a Nueva Los Ángeles. 

### »» Cambiar de líder

El personaje que se encuentre en la ranura del líder situada en la parte superior izquierda será el que controles. Mueve a un personaje a esta ranura para cambiar de líder.

Selecciona "Confirmar cambios" [Confirm Changes] en la parte inferior de la pantalla para fijar esta nueva disposición del equipo y volver al juego.



Esta opción te permite regresar a donde hayas dejado tu Skell y subirte a él.

- ◆ Esta opción estará disponible cuando avances en el juego.

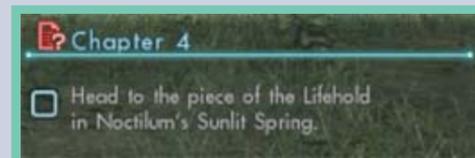
## Misiones

Las misiones (misiones principales, peticiones, etc.)  estarán disponibles a medida que avances en el juego. Desde este menú puedes consultar las descripciones y los requisitos de las misiones, así como fijar una misión como destino en el mapa.



## »» Destino

El siguiente paso para alcanzar el destino seleccionado se mostrará en el lado derecho de la pantalla del terreno, y el siguiente destino se mostrará en el minimapa.



- ◆ Si el objetivo de la misión es recoger objetos que estén esparcidos por una zona amplia, el destino no se mostrará.

## Afinigrama

El afinigrama muestra las relaciones entre los personajes y lo bien que se llevan entre ellos.

Afinidad de personajes

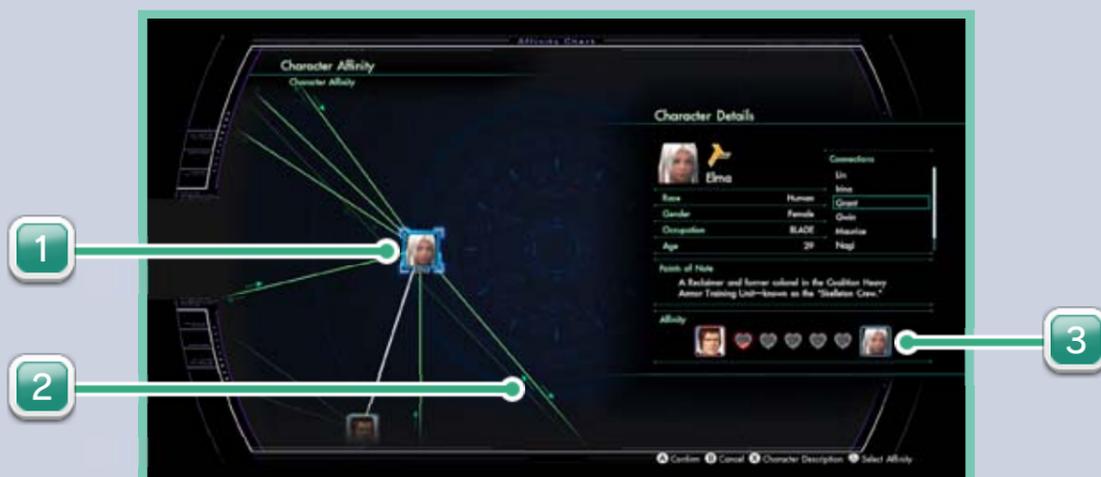
Aquí puedes ver las afinidades de los personajes que te encuentres a lo largo de la historia.

Afinidad de jugadores

Aquí se muestran las afinidades con los personajes que hayas conocido a través de la función social.

### »» Acerca del afinigrama

Después de seleccionar el gráfico que quieras ver, mueve el cursor con **L** para seleccionar la foto de un personaje o una línea de afinidad y, a continuación, pulsa **A** para ver la descripción de ese personaje y sus relaciones con otros.



1

## Personaje

Si seleccionas una foto, verás las conexiones del personaje y puntos destacables.

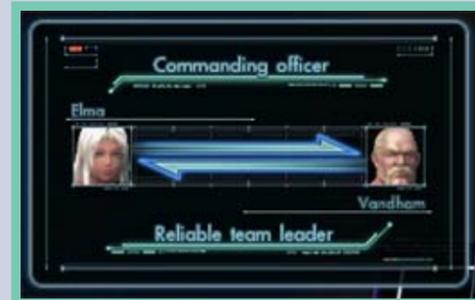
### Conexiones

Al seleccionar un personaje, puedes comprobar su afinidad con los demás desplazándote por la lista de conexiones usando  o .

2

## Línea de afinidad

Selecciona una para ver la relación entre los dos personajes a cada extremo de la línea.



3

## Afinidad

Muestra la afinidad que tiene el personaje que seleccionas con tu avatar.  31

## Historial

### »» Inventario

Aquí puedes consultar la descripción y las estadísticas de un objeto o venderlo.

- ◆ Puedes llevar un máximo de 99 unidades de cada objeto. Si tienes 99 unidades de un objeto y coges una más, esta se venderá automáticamente.

»» En el inventario se incluyen las siguientes categorías:

Mejoras	Tus dispositivos de mejora actuales.  34
Materiales	Objetos que has obtenido de enemigos a los que has derrotado.
Recursos valiosos	Cristales raros y minerales.  33
Fragmentos de extremidades	Objetos que has obtenido al derrotar a Enemigos del mundo.  45
Sondas exploratorias	Una lista con las diferentes sondas que puedes colocar  33 . Cada sonda tendrá un efecto diferente.

## Submenú

El submenú está disponible cuando seleccionas una categoría relacionada con los equipos (como las armas de fuego o de combate cuerpo a cuerpo). Tras seleccionar una categoría, pulsa ⊗ para ver este menú. Desde aquí puedes quitar o desactivar las mejoras del objeto que elijas.

### »» Información

El menú "Información"  30 contiene datos útiles que has obtenido de los ciudadanos de Mira.

### »» Logros

Un registro de tu progreso en el juego. Puedes desbloquear logros si cumples ciertas condiciones.

### »» Clasificación de enemigos

Una lista de los enemigos con los que te hayas encontrado. Puedes consultar información diversa sobre ellos, como el lugar donde los encontraste o los objetos que obtuviste tras derrotarlos.

- ◆ Habrá una mayor cantidad de información disponible acerca de los enemigos que hayas derrotado en combate.

### »» Colecciopedia

Una lista de los objetos coleccionables que has añadido. Al añadir un objeto a la Colecciopedia [Collectopedia], este se consume y desaparece de tu inventario.



Tienes el objeto correspondiente. Pulsa **(A)** para registrarlo en la Colecciopedia.



No tienes el objeto correspondiente.

### ➤ Bonificaciones de la Colecciopedia

Panel de la suerte

Recibirás puntos de combate  cuando añadas un objeto a un panel marcado con el icono .

Fila completa

Recibirás puntos de combate y una holofigura  cuando completes una fila (por ejemplo, la fila "Verdura" de la categoría "Primordia").

Categoría completa

Recibirás puntos de combate cuando completes una categoría (por ejemplo, las filas "Verdura" para los cinco continentes).

Zona completa

Recibirás puntos de combate y una sonda exploratoria cuando consigas todos los objetos de una zona.

## Social

### Listas de jugadores

Puedes ver información acerca de otros jugadores que hayas conocido a través de la función social  41 . Los jugadores se organizan en las siguientes categorías:

- Miembros de la patrulla
- Amigos
- Favoritos

### Selección de patrulla

Cambia de patrulla o únete a una.  41

### Clasificaciones

Consulta varias clasificaciones  47 relacionadas con la función social.

### Editar saludos

Edita el mensaje de saludo que se mostrará cuando otros jugadores vean a tu personaje a través de la función social.

- ◆ Si tienes tu saludo oculto, solo se mostrará a ciertos jugadores, como aquellos con los que sueles jugar.  44

## Guardar

Al seleccionar la opción "Guardar", se sobrescribirán los datos guardados con tu progreso actual.

## Configuración

## » Cambiar ajustes del juego

Configuración de la cámara

Configura varios ajustes de la cámara, como su velocidad o su altura.

Configuración de la consola

Cambia varios ajustes de la consola, como si quieres que la consola se apague después de cierto tiempo de inactividad.

Configuración de la visualización

Ajusta varios elementos de la interfaz de usuario, como los subtítulos o si quieres que el texto de la voz del alma aparezca en pantalla o no.

Configuración social

Configura varios ajustes de la función social, como si quieres ver los mensajes de otros jugadores o no.

## » Cambiar pantalla del GamePad

Si seleccionas esta opción, alternarás entre mostrar la pantalla del juego o el mapa en el GamePad.

Manual

Aquí puedes consultar el manual electrónico del juego.

Al principio de la historia, te unirás a una organización militar conocida como BLADE. Tu objetivo principal será estudiar y explorar el mundo mientras vas completando diferentes misiones.

## El estudio del planeta Mira

Los cinco continentes de Mira se dividen en pequeños bloques  llamados sectores. Para asegurarte de que exploras el máximo número de sectores posible, deberás hacer lo siguiente:

### » Localizar emplazamientos de FrontierNav

Dirígete a los rayos de luz esparcidos por todo el mundo.



## » Instalar una sonda exploratoria

Cuando hayas llegado a un rayo de luz, deberás colocar una sonda exploratoria. Para hacerlo, acércate al rayo de luz y pulsa **A** varias veces.



- ◆ Es necesario contar con la competencia correspondiente **← 21** para poder colocar la sonda en determinadas zonas.

Una sonda exploratoria revelará información acerca del sector y aumentará el porcentaje explorado. **→ 39**

## Utilizar un telecomunicador

Una vez que te unas a BLADE, podrás acceder rápidamente a las siguientes funciones del mapa de sectores **→ 38** desde el GamePad.



- Consultar tu destino
- Viaje rápido **→ 29**
- Cambiar tipo de sonda **→ 33**

## Nivel BLADE

Recibirás puntos de brigada trabajando como miembro de BLADE. Igual que con otros tipos de experiencia, tu nivel BLADE aumentará al contribuir a la organización y ganar puntos de brigada.

10

▶ Las actividades oficiales de los BLADE incluyen...

- Instalar sondas exploratorias
- Derrotar indígenas
- Completar misiones

◆ Los puntos de brigada que obtengas variarán en función de la actividad.

## ▶▶ Recompensas de nivel BLADE

Cuando tu nivel BLADE aumente, asegúrate de informar a Eleonora, que se encuentra enfrente del panel de encargos  32 . Además de permitirte elegir la competencia cuyo nivel quieres que aumente, ¡también te dará bonificaciones adicionales!



Después de unirte a BLADE, tendrás que elegir a cuál de las ocho brigadas te quieres unir. Cada una de ellas tiene una especialidad diferente, pero las actividades que puedes realizar en el juego no se verán limitadas por la brigada que escojas.

◆ Podrás cambiar de brigada más adelante, pero únicamente cuando estés jugando en línea.  47

## » Diferencias entre las brigadas

### » Actividades recomendadas

Cada brigada tiene ciertas actividades asociadas a ella. Ganarás más puntos de brigada cuando completes actividades relacionadas con tu brigada.

### » Función social

La brigada que elijas afectará a lo siguiente:

Recompensas de la brigada	Los tipos de objetos consumibles que se entregan cada día.  47
Apoyo de brigada	El tipo de apoyo que puedes ofrecer a otros jugadores.  44

## Brigadas

A continuación se muestran las actividades recomendadas para cada brigada, así como las bonificaciones de apoyo que otorgará cada una de ellas.

## Pathfinder

Se especializan en la instalación de sondas exploratorias y en el descubrimiento de nuevos lugares.

### ▶ Apoyo PV

Se recuperan los PV con el tiempo.

## Interceptor

Se especializan en derrotar a los indígenas y en completar misiones. 

### ▶ Experto a distancia

Aumenta el daño causado por armas de fuego.

## Harrier

Se especializan en derrotar a indígenas y magnos.

### ▶ Experto cuerpo a cuerpo

Aumenta el daño causado por armas cuerpo a cuerpo.

## Reclaimer

Se especializan en recuperar botines y en instalar sondas exploratorias.

### ▶ Sensor de caída

Aumenta la probabilidad de conseguir objetos de enemigos.

## Curator

Se especializan en conseguir coleccionables y en derrotar a los magnos.

### ▶ Experto en críticos

Aumenta la probabilidad de asestar un golpe crítico.

## Prospector

Se especializan en obtener recursos  33 y en descubrir nuevos lugares.

### ▶▶ Apoyo defensa

Se reduce el daño que recibes.

## Outfitter

Se especializan en invertir miranio en fabricantes de armas y en ganar puntos de I+D.  34

### ▶▶ Apoyo I+D

Aumenta la cantidad de puntos de I+D que obtienes.

## Mediator

Se especializan en completar misiones y en establecer buenas relaciones con los avatares de otros jugadores.  44

### ▶▶ Apoyo PT

Te permite acumular más PT cuando estés atacando con artes.

Podrás efectuar viajes rápidos cuando te hayas unido a BLADE. A través del viaje rápido, puedes teletransportarte directamente a los siguientes lugares:

- Puntos de referencia que hayas descubierto
- Plataformas FrontierNav que tengan sondas exploratorias instaladas

## El viaje rápido y tú

Puedes efectuar un viaje rápido seleccionando una zona del mapa de sectores. Los lugares hacia los que puedes efectuar un viaje rápido aparecen marcados con el icono .



## »» Cómo efectuar un viaje rápido

- 1 Toca un sector  en el Wii U GamePad.
  - 2 Toca .
- ◆ Los nombres de los lugares no se mostrarán cuando estés en el menú principal.

## Mapas de Nueva Los Ángeles y del mundo

Toca  en la pantalla del Wii U GamePad para ver tus mapas. Toca "NLA" o un continente para ver ese lugar desde más cerca.



### Viajar entre continentes

Podrás efectuar un viaje rápido a un continente que hayas descubierto recientemente cuando descubras un punto de referencia o instales una sonda exploratoria en él.

Nueva Los Ángeles es la única ciudad de Mira. Era una unidad residencial de la nave interestelar conocida como Ballena Blanca y está dividida en dos secciones principales.

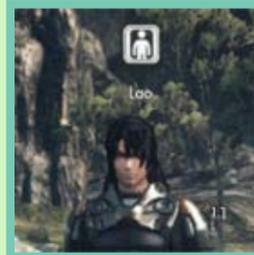
**Nivel superior** Aquí está el distrito administrativo, que alberga varias instalaciones. ➔ 32

**Nivel inferior** Este nivel está dividido en tres distritos: comercial, industrial y residencial.

## Reunir información

### »» Hablar

Puedes hablar con los personajes que aparezcan marcados con . Dependiendo de la conversación, el afinigrama  puede actualizarse con nueva información.



### »» Escuchar cotilleos

Puedes escuchar conversaciones si te acercas a personajes que aparezcan marcados con .



## Información

Puedes obtener información útil de los personajes marcados con el icono . Al escuchar lo que dicen, es posible que se active la información  o el reconocimiento de sector .

## Minimapa (NLA)

Los siguientes iconos se muestran en el minimapa de la ciudad:



Un personaje con el que puedes hablar



Salida



Ascensor



Tienda



Misión secundaria  31

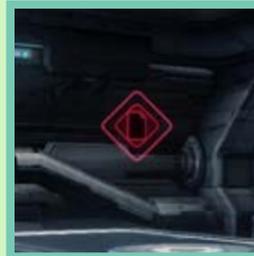


Misión de afinidad  31

Después de unirte a BLADE, se te ofrecerán varias misiones. Recibirás recompensas en el juego por cada una que completes.

### » Misiones principales

Misiones importantes relacionadas con la historia principal. Puedes aceptar una misión principal examinando el icono  en la pantalla del barracón BLADE.



◆ En algunos casos, para poder aceptar una misión, tendrás que cumplir ciertos requisitos, como tener un nivel lo suficientemente alto, tener a unos miembros concretos en tu equipo o un determinado porcentaje explorado. [→ 39](#)

### » Misiones de afinidad

Completar misiones de afinidad hará que aumente el nivel de afinidad con tus compañeros. Si encuentras un icono  en la ciudad, examínalo y acepta la misión. ¡Puede que hasta conozcas a un nuevo compañero gracias a una de estas misiones!



Solo puedes aceptar una misión principal o de afinidad al mismo tiempo. Este tipo de misiones no pueden cancelarse una vez aceptadas.

## » Misiones secundarias

Una misión secundaria es una misión que no es ni principal ni de afinidad. Su contenido varía desde realizar tareas hasta escoltar a alguien.



Puedes recibir misiones secundarias de los personajes marcados con el icono .

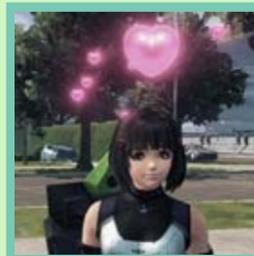
## » Misiones simples

Las misiones simples están disponibles en el panel de encargos.  32

◆ Puedes aceptar un máximo de 20 misiones de este tipo al mismo tiempo. Además, estas misiones se pueden cancelar en cualquier momento una vez aceptadas.

## Afinidad con los compañeros

La afinidad con los miembros de tu equipo puede aumentar de varias formas como, por ejemplo, mientras realizas misiones con ellos. Otras formas de aumentar la afinidad son:



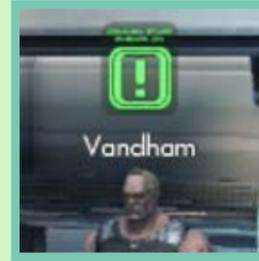
- Completar una actividad recomendada por tu brigada
- Completar una misión con ese personaje
- Responder a una voz del alma durante un combate

## » Gran afinidad

Las misiones de afinidad estarán disponibles a medida que aumente la afinidad con los miembros de tu equipo. Si tu afinidad con un determinado miembro de tu equipo es lo suficientemente fuerte, tendrá lugar una misión de conversación.

## Objetivo de las misiones

Cuando el objetivo de una misión sea un personaje o un enemigo concreto, se marcará con el icono  para ayudarte a encontrarlo.



## »» Bola de "Sígueme"

Esta función estará disponible después de que cierto personaje se una a tu equipo. Mantén pulsado  y pulsa  para usar una Bola de "Sígueme". Esta te llevará hasta el objetivo de la misión.



- ◆ Deberás ajustar la navegación  antes de usar la Bola de "Sígueme".
- ◆ La Bola de "Sígueme" no aparecerá cuando el objetivo no se encuentre en un lugar específico, como por ejemplo cuando haya que reunir varias unidades de un objeto concreto para completar la misión.

A medida que avances en el juego, estarán disponibles varias instalaciones y servicios.



Aquí es donde los miembros de BLADE pueden aceptar misiones y reclutar a miembros para su equipo.



#### Panel de encargos

Desde este terminal, ubicado cerca de Eleonora, puedes aceptar misiones simples, como por ejemplo misiones sociales, de recompensa o de colección.

#### Terminal de exploración BLADE

Puedes usar este terminal, que se encuentra junto al panel de encargos, para buscar los avatares de otros jugadores y reclutarlos  para misiones.

## Callejón de la armería

Esta calle está bordeada de todo tipo de tiendas donde puedes comprar todo lo que necesitas para explorar y estudiar Mira.



### Terminal de compras

Aquí puedes comprar o vender equipo de campo para tus personajes, así como Skells y piezas para los Skells. ➔ 35

◆ También puedes vender equipo de campo directamente desde tu inventario. ⬅ 26

### Terminal de los fabricantes de armas

Aquí puedes invertir en ciertos fabricantes de armas proporcionándoles fondos adicionales para que puedan fabricar equipo más fuerte que luego podrás comprar. ➔ 34

## Barracón BLADE

### »» Terminal del barracón BLADE

Puedes usar este terminal para redecorar el barracón BLADE y gestionar tus Skells.



## » Galería de hologifuras

Aquí puedes ver las hologifuras  que hayas recibido como recompensas de misiones o por haber derrotado a magnos.



- ◆ Es el único lugar donde puedes consultar qué hologifuras tienes en este momento.

## » Terminal de conexión BLADE

Cuando te conectes a internet, podrás usar este terminal para aceptar o unirte a misiones en línea

→ 45

y reclutar a los

avatares de otros jugadores

→ 44



## Ubicación de tus compañeros

Cuando tus compañeros no estén en tu equipo, podrás encontrarlos en sus posiciones habituales alrededor de NLA. Puedes pedirles que se unan a tu equipo hablando con ellos.



- ◆ La ubicación de un compañero puede cambiar si una misión de conversación está abierta. → 31

Algunas plataformas FrontierNav también se conocen como filones debido a los recursos sin explotar de la zona. Estos recursos se explotarán automáticamente cuando se instale una sonda exploratoria.



- ◆ Una vez que instales una sonda en uno de estos filones, recibirás créditos y recursos en intervalos regulares.

### » Acerca de los recursos

Puedes usar recursos para mejorar tu equipo o venderlos a cambio de créditos. Algunos son necesarios para completar ciertas misiones.

#### Miranio

Un mineral sumamente versátil que se puede usar con muchos fines.

#### Recursos valiosos

Estos cristales y minerales raros solo se pueden extraer en determinadas áreas.

### Tipos de sondas exploratorias

Puedes obtener sondas exploratorias de alto rendimiento completando misiones o a partir de botines. Instalar diferentes tipos de sondas dará lugar a diversos efectos.

Sonda de extracción

Tiene una mayor capacidad de producción y aumenta la cantidad de miranio que puedes obtener de ese lugar.

Sonda de investigación

Genera ingresos de turismo en función del número de áreas secretas y paisajes espectaculares que se hayan descubierto en los alrededores.

Sonda de lucha

Otorga al equipo varios efectos positivos relacionados con el combate  mientras se encuentre en esa zona .

Sonda de almacenaje

Aumenta la cantidad máxima de miranio que se puede almacenar.

Sonda de recarga

Mejora la función principal de las sondas que se encuentren conectadas a ella.

Sonda mimética

Copia la función de una sonda que esté conectada a ella (no copiará la de otras sondas miméticas).

## Combinaciones en cadena

Cuantas más sondas exploratorias de alto rendimiento del mismo tipo y rango conectes entre sí, más eficiente será FrontierNav.

Combinación de tres sondas

Incrementa los efectos de las sondas exploratorias conectadas en un 30 %.

Combinación de cinco sondas

Incrementa los efectos de las sondas exploratorias conectadas en un 50 %.

Combinación de ocho sondas

Incrementa los efectos de las sondas exploratorias conectadas en un 80 %.

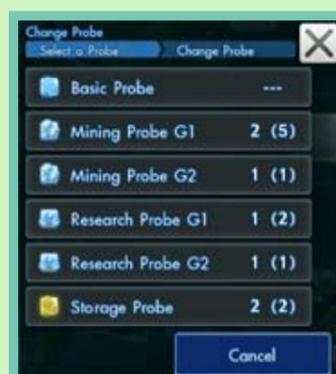
## Cambiar tipo de sonda

Puedes cambiar los tipos de las sondas que hayas instalado en el mapa de sectores tocando  en primer lugar en el GamePad para cambiar la pantalla al modo FrontierNav. 



## Cómo cambiar tipos de sonda

- 1 Toca la sonda exploratoria  que quieras cambiar.
- 2 Toca  (Cambiar tipo de sonda).
- 3 Selecciona el tipo de sonda exploratoria por el que la quieres cambiar.



- Si quieres instalar una sonda exploratoria de alto rendimiento, deberás pagar en función de su rango. Puedes cambiar tipos de sondas tantas veces como quieras.
- También puedes cambiar tipos de sondas desde el mapa de sectores.

Los fabricantes de armas son empresas que desarrollan equipo para los miembros de BLADE y los Skills . Si inviertes en una empresa, el equipo que esta fabrique mejorará.

### »» Gestión de los fabricantes de armas

Cuando el nivel de una empresa aumente como resultado de tu inversión, tendrán nuevos productos a la venta. Puedes invertir en estas empresas y beneficiarte de sus prestaciones accediendo al terminal de los fabricantes de armas en el callejón de la armería.

#### Abastecimiento de miranio

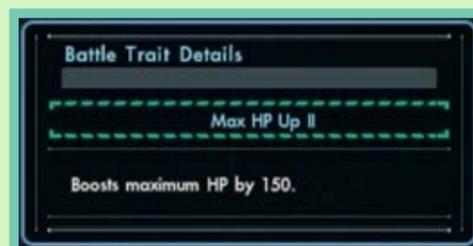
Invierte en una empresa usando miranio como recurso de desarrollo.

#### Publicidad de productos

Intercambia puntos de I+D (obtenidos al derrotar enemigos usando productos de una empresa).

### »» Mejorar características de combate

Esta opción te permite mejorar los efectos adicionales de tu equipo de campo o del equipo de los Skills.



#### »» Material necesario

Cada tipo de equipo necesita un tipo de material diferente para poder mejorarlo.

## » Creación de mejoras

Si una pieza del equipo tiene una ranura de mejora libre, puedes colocar una "mejora" para reforzar el equipo aún más.



### » Material necesario

Materiales, recursos valiosos y miranio son necesarios para crear mejoras.

- ◆ Los objetos marcados con ??? se revelarán cuando obtengas al menos uno de los materiales requeridos para crear la mejora.

## » Desarrollo del equipo

Puedes usar determinados materiales valiosos para desarrollar equipos especiales.

### » Material necesario

Materiales, recursos raros y miranio son necesarios para desarrollar este equipo.

- ◆ Los objetos marcados con ??? se revelarán cuando consigas planos de botines, completes misiones o cuando completes la historia principal del juego.

A medida que avances en el juego, podrás hacer la prueba para obtener el permiso de Skell. Si la pasas, ¡recibirás tu propio robot armado!

## Manejar un Skell

Pulsa **Y** para subir al Skell o bajar de él. Pulsa **Ⓢ** cuando estés en el Skell para alternar entre el modo bípedo y el modo vehículo.



- Los Skells dañarán a los enemigos pequeños solo con tocarlos.
- Los Skells se teletransportarán contigo cuando uses el viaje rápido.
- Selecciona "Volver al Skell" **← 24** para regresar inmediatamente a tu Skell.

## Garaje de Skells

Puedes gestionar tus Skells seleccionando el hangar de los barracones BLADE en el terminal del barracón BLADE y, a continuación, el Skell que quieras modificar.



Asignar Skell	<p>Registra un conductor (personaje) para el Skell seleccionado.</p> <p>◆ Los personajes solo pueden conducir un Skell tras completar el registro para el Skell en cuestión.</p>
Equipo	Cambia el equipo del Skell seleccionado.
Repostar Skell	<p>Utiliza miranio para recargar  el Skell seleccionado.</p>
Nombre	Cámbiale el nombre al Skell seleccionado.
Colores	Cambia los colores de las piezas del Skell seleccionado.
Vender	Vende el Skell seleccionado o su equipo.

- Los personajes solo pueden conducir Skells cuando se les haya asignado uno a través de "Asignar Skell".
- El nivel de un personaje debe ser igual o superior al nivel del Skell para poder conducirlo.

## Equipar tus Skells

Selecciona "Equipo" en el menú principal y a continuación "Equipo de Skell" para cambiar el equipo de tus Skells. Los Skells pueden utilizar artes cuando tengan armas equipadas.

- ◆ También puedes cambiar el equipo en el garaje de Skells o en la tienda.



## » Estadísticas de los Skells

Nivel de  
armazón

El nivel del rendimiento del  
Skill.

Seguro de Skill

El seguro que le queda al  
Skill. 

◆ El seguro de un Skill no puede  
aumentar.

Armadura

La defensa total de toda la  
armadura equipada.

Combustible

La cantidad máxima de  
combustible que puede  
almacenar un Skill.

### » Nivel de armazón y arma

Los Skells se pueden equipar solo con armas del mismo nivel o de un nivel inferior al del propio Skill. Aquellos que tengan un nivel de armazón elevado podrán equiparse con armas más potentes.

### » Tipo de Skill y armadura

Existen tres tipos de Skells. La armadura con la que se puede equipar a un Skill varía en función de su tipo.

◆ El tipo de un Skill se puede ver en su pantalla de estadísticas.

Ligero

Solo se puede equipar con armaduras ligeras.

Mediano

Se puede equipar con armaduras ligeras o medias.

Pesado

Se puede equipar con armaduras ligeras, medias o pesadas.

## Objetos del equipo

Armas secundarias

Puedes equipar armas de fuego o de combate cuerpo a cuerpo en las ranuras "Arma lateral D" y "Arma lateral I" .

◆ Puedes equiparte con dos armas de fuego, con dos armas cuerpo a cuerpo o con una de cada.

Armas de arte

Un Skell puede equiparse con un total de ocho armas de arte, lo que le permitirá usar varias artes durante un combate.



: Armas dorsales



: Armas de hombros



: Armas de brazo



: Armas de repuesto

◆ Para ciertas armas dorsales y de hombro, son necesarias las ranuras izquierda y derecha para la espalda y los hombros.

Armadura

Un Skell puede tener equipadas un máximo de cinco piezas de armadura.

## Ver las artes

Para comprobar qué artes están disponibles para una determinada arma del Skell, selecciona una de ellas y pulsa  a continuación.



## 36 Skills (combate)

Un personaje puede subirse a un Skell tanto antes como durante un combate. Además de ataques automáticos y artes normales, los Skells pueden realizar acciones especiales.



### 1 PV del armazón (la condición del Skell)

El Skell quedará destruido cuando sus PV lleguen a cero. → 37

### 2 PE (puntos de energía)

Se acumularán PE a medida que el Skell vaya realizando ataques automáticos.

### 3 Defensa de los Skells

Cuando al menos uno de los miembros de tu equipo esté en un Skell, la defensa total de los personajes que no se encuentren dentro de uno aumentará. El grado en que su defensa aumentará dependerá del número de personajes que se encuentren dentro de Skells.

- ◆ Los personajes que abandonen un Skell durante un combate, ya sea saliendo expulsados o porque el Skell ha sido destruido, no experimentarán un aumento de la defensa.

Un Skell	La defensa aumenta un 20 %
Dos Skells	La defensa aumenta un 40 %
Tres Skells	La defensa aumenta un 60 %

4

## Combustible del Skell

El combustible que le queda a un Skell. Los Skells no pueden seguir luchando cuando se les agota el combustible.

### ➤ Acerca del combustible

Cada vez que un Skell realiza un ataque se consume combustible, ya sea a través de un ataque automático o de un arte. Los Skells recuperarán el combustible gradualmente cuando no haya nadie conduciéndolos.

- ◆ Después de conseguir el dispositivo de vuelo Skell, el combustible también se consumirá cuando el Skell esté volando.

## Causar Yugo a los enemigos

Puedes causar Yugo a un enemigo durante un tiempo limitado después de haberlo desequilibrado. Los enemigos a los que les hayas causado Yugo recibirán más daño.

- ◆ También recuperarás algún combustible cuando estés causando Yugo a un enemigo.

### ➤➤ Cómo causar Yugo a los enemigos

- 1 Para causar Yugo a un enemigo, acércate a uno que esté aturdido y pulsa **ZL** y **ZR** simultáneamente.



- 2 Aparecerá un reto del alma. Pulsa **B** mientras el círculo naranja esté dentro del círculo blanco para conseguir una sincronización perfecta y alargar el efecto del Yugo.



## Tiempo de cabina

El tiempo de cabina puede activarse de manera aleatoria cuando tu Skell utilice un arte durante un combate. Al comenzar el tiempo de cabina, todas las artes estarán disponibles y te volverás invencible durante un tiempo limitado.



◆ Los PE también aumentarán durante este tiempo.

## Turbo del Skell

Puedes activar el turbo de tu Skell seleccionando  cuando tengas 3000 PE.



A diferencia de los efectos turbo de los personajes, los efectos turbo de los Skells mejoran su rendimiento durante cierto tiempo. Los tipos de mejoras varían en función del Skell.

## » Prolongar el turbo del Skell

La duración del modo turbo del Skell se prolongará de forma aleatoria.

## Daño en el combate

Puedes recuperar los PV y el combustible de un Skell utilizando determinados objetos consumibles.

→ 47

## Perder extremidades

Las partes individuales de un Skell se destruirán tras recibir mucho daño. Si un Skell pierde un brazo, las armas y las artes asociadas a esa extremidad no se podrán usar.



- ◆ Los PE se reducirán cuando se pierda una extremidad.
- ◆ Las partes destruidas de un Skell se arreglarán automáticamente tan pronto termine el combate.

## » Destrozar un Skell

Un Skell quedará totalmente destruido cuando los PV de su armazón lleguen a cero. Cuando aparezca el reto del alma, pulsa **B** cuando el círculo naranja se encuentre dentro de la zona blanca para intentar conseguir una sincronización perfecta. El efecto de tus intentos de evacuación dependerá de la sincronización.

### Perfecto

Abandonas el Skell de forma segura. Tu Skell será reparado sin necesidad de recurrir a tu seguro de Skell.

### Bien

Abandonas el Skell de forma segura, pero tu seguro de Skell tendrá que cubrir el coste de las reparaciones.

### Fallado

Abandonas el Skell destruido, pero tus PV se reducirán a 1. Tu seguro de Skell cubrirá las reparaciones.

Si el Skell de un miembro de tu equipo resulta destruido, su evacuación recibirá automáticamente una sincronización perfecta y el Skell se reparará de manera gratuita.

## Seguro de Skell

Un Skell destrozado puede repararse mediante el seguro de Skell. Para reparar un Skell en el garaje de Skells, accede al hangar de los barracones BLADE mediante el terminal del barracón BLADE.

## » Seguro de Skell vencido

Si tu Skell está destruido pero tu seguro ha vencido, hay dos modos de recuperarlo:

Usar un cupón de recuperación

Usa un vale de recuperación  para reparar tu Skell.

Pago de recuperación

Utiliza créditos para reparar tu Skell.

◆ ¡El pago de recuperación puede ser enorme!

## Adquirir nuevos Skells

Puedes comprar nuevos Skells en la tienda del callejón de la armería seleccionando "Skells", y equipo para los Skells seleccionando "Equipo de Skells".

## » Skells de tus compañeros

Usa la opción "Asignar Skell" para asignar Skells que hayas comprado a los miembros de tu equipo. Un máximo de cuatro Skells pueden luchar al mismo tiempo.

### Área de combate

Cuando estés sobre el área de combate, los miembros del equipo se subirán a sus Skells cuando tú te subas al tuyo y se bajarán cuando tú lo hagas.

### Combate

Durante un combate, puedes usar el menú "Dar órdenes" a tus compañeros para indicar a los miembros de tu equipo que suban a sus Skells o bajen de ellos. También puedes establecer que lo hagan automáticamente cuando tú lo hagas.

## 38 Usar el mapa de sectores

El mapa del mundo de Mira se muestra en el Wii U GamePad. Puedes explorar el mapa y ver diferentes áreas tocando en la pantalla del GamePad y deslizando el lápiz sobre él.



## Iconos

Los botones de ambos lados de la pantalla del GamePad tienen varias funciones.

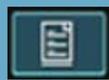
◆ Algunas de las funciones del mapa solo estarán disponibles a medida que avances en el juego.



Cambiar modos de visualización, ocultar o mostrar determinados iconos del mapa.



Enviar un informe de BLADE.



Activar o desactivar la visualización de informes de BLADE.



Mostrar la pantalla del juego en el GamePad.

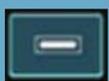
◆ Para poder ver de nuevo el mapa de sectores en el GamePad, toca la pantalla del GamePad y, a continuación, toca .



Seleccionar una emoción que quieras que exprese tu personaje.



Mostrar el mapa del mundo o de NLA.



Acercar/alejar el mapa.



Centrar el mapa en la ubicación actual de tu personaje.

## Notificaciones

Los siguientes iconos se iluminarán cuando haya algo que hacer o que recoger:



Una misión principal está disponible.



Tienes una recompensa de la brigada esperándote. ➔ 47



Tienes una recompensa de la patrulla esperándote. ➔ 44



Tienes una recompensa de combate esperándote ➔ 46 . Depende de tu contribución a los combates contra los Enemigos del mundo.



## 39 Vista de sectores

Este modo de mapa muestra información sobre cada sector, como por ejemplo el nivel de peligrosidad.



### 1 Sector

El color del sector indica el nivel de peligrosidad de los enemigos  en la zona.



Hay una plataforma FrontierNav en este sector.



Ya has instalado una sonda exploratoria en la plataforma FrontierNav de este sector.



El viaje rápido está disponible para este sector.



Aún no hay información disponible sobre este sector.

2

## Reconocimiento de sector

Si hay algo que puedas hacer en un sector, se mostrará un icono. Los reconocimientos de sector nuevos se marcan con **New** y los que ya has consultado se marcan con . Dependiendo del tipo de reconocimiento, podrás ver más detalles si tocas el icono en la pantalla del GamePad.



Magno



Botín



Misión secundaria



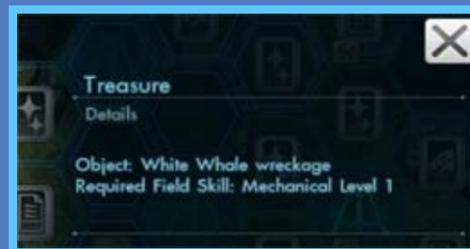
Misión de afinidad



Reconocimiento de sector resuelto

### Detalles del reconocimiento de sector

Podrás consultar las actividades de un cierto reconocimiento de sector, como los magnos, los botines o las misiones secundarias, tras haber obtenido información útil  30 de otros personajes en NLA.



3

## Ubicación actual

4

## Porcentaje explorado

Indica qué porcentaje del mundo has explorado. Aumentará a medida que vayas realizando diversas actividades, como instalar sondas exploratorias, resolver actividades de reconocimiento de sector, etc.

## Vista de FrontierNav

Este modo de mapa te permite ver información sobre sondas exploratorias y cambiar el tipo de sonda de las que ya estén instaladas.



### 1 Sonda exploratoria

El número que aparece junto a una sonda exploratoria indica su rango.  indica que forma parte de una combinación en cadena.



Sonda básica



Sonda de extracción



Sonda de investigación



Sonda de lucha



Sonda de almacenaje



Sonda de recarga



Sonda mimética



Plataforma FrontierNav

3

## Información minera de Mira

Total extraído

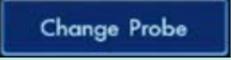
La cantidad total de miranio que puedes extraer.

Total ganancias

La suma total de ingresos de turismo de todo Mira.

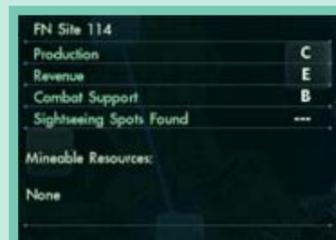
## Consultar información sobre las sondas

Toca  para ver información sobre la sonda seleccionada.

◆ Toca  (Cambiar tipo de sonda) para elegir otra sonda.

## Información de plataformas FrontierNav

Se trata del potencial de un sector. El rango de cada aspecto repercutirá en lo productivo que será cuando se coloque el tipo de sonda correspondiente.



FN Site 114	
Production	C
Revenue	E
Combat Support	B
Sightseeing Spots Found	---
Mineable Resources:	
None	

F (bajo) > E > D > C > B > A > S (alto)

Producción

La cantidad de miranio que se puede extraer del sector.

Ingresos

Los ingresos que puede generar el sector.

Apoyo de combate

La efectividad de una sonda de lucha en el sector.

Paisaje espectacular descubierto

El número de paisajes espectaculares que has descubierto.

Recursos explotables

Los recursos que se pueden explotar en un sector.

## ► Información de la sonda

Aquí puedes ver el rendimiento de la sonda exploratoria en el sector seleccionado.

Storage Probe	
Production Ability	10 % (-40)
Revenue Ability	10 % (-40)
Combat Support Ability	-- % ( 0 )

Increases maximum miranium by 3,000 units.  
If multiple storage probes are placed, their effects will be added together.



Al seleccionar este modo, se muestran los nombres de las áreas y localizaciones de las zonas de descanso.  10



A medida que avance el juego, podrás conectarte a internet y unirte a una patrulla.

### ¿Qué es una patrulla?

Dependiendo del modo de patrulla que hayas elegido, te unirás a una patrulla de desconocidos o de amigos formada por un máximo de 32 jugadores. Los miembros que pertenezcáis a la misma patrulla podréis ver vuestros informes de BLADE y enfrentaros juntos a enemigos.

## Elegir una patrulla

Podrás seleccionar uno de los tres tipos de modos de patrulla disponibles al inicio de la partida.



- ◆ Puedes cambiar tu selección en cualquier momento si seleccionas "Selección de patrulla"  en el menú "Social".

Patrullas de rescate del Arca de la vida

Para quienes quieren una experiencia completa para un único jugador.

Patrullas de conquista

En este modo de patrulla te unirás a una patrulla formada por otros jugadores aleatorios, lo que te permitirá explorar las funciones multijugador del juego.

Patrullas de amigos

Estarás en la misma patrulla a la que pertenece uno de tus amigos.

- ◆ Para obtener más información acerca de la lista de amigos, consulta la sección "Lista de amigos" en el manual electrónico de Wii U.

## » Hacer amigos

Si encuentras a miembros de la patrulla a través de la función "Miembros de la patrulla"  26 con los que te gustaría volver a jugar, puedes añadirlos a tu lista de amigos o marcarlos como favoritos.

Enviar solicitud de amistad

Envía una petición a un jugador para que se una a tu lista de amigos.

Añadir a tus favoritos

Añade a un jugador a tu lista de favoritos  26 . Podrás enviarle una solicitud de amistad más tarde si lo deseas.

- ◆ Podrás ver los informes de BLADE  42 de los jugadores que hayas añadido a tu lista de favoritos.
- ◆ Si añades a un jugador a tu lista de favoritos y abandonas la partida sin guardar, el jugador no se guardará en tu lista.

### Nota

No puedes unirte a una patrulla en la que haya un jugador que esté en tu lista de bloqueo  42 aunque uno de tus amigos o jugadores favoritos forme parte de ella.

## Transacción de objetos

Como parte de una patrulla, podrás enviar equipo u objetos a otros miembros de la misma o recibirlos de ellos.

### »» Enviar equipo u objetos

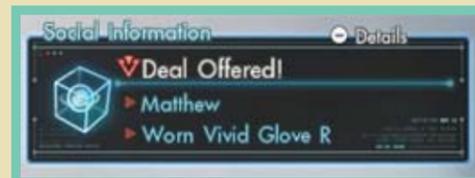
Cuando estés viendo tus recompensas después de un combate, selecciona "Transacción de objetos" y, a continuación, el equipo u objeto que te gustaría enviar a otro jugador.



- ◆ Puedes enviar una pieza de equipo o un objeto por cada transacción de objetos.

### »» Recibir equipo u objetos

Pulsa ⊖ para mostrar que te interesa un objeto cuando se te haya ofrecido una transacción.



Un candidato

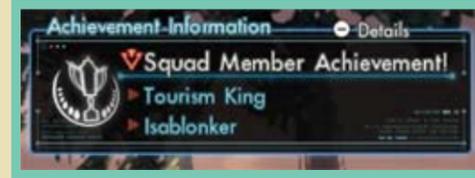
Recibirás el equipo o el objeto después de cierto tiempo.

Varios candidatos

Se elegirá al azar a un miembro de la patrulla entre aquellos que estén interesados en recibir el equipo o el objeto.

## Logros de los miembros de la patrulla

Recibirás un aviso cuando un miembro de la patrulla desbloquee un logro.



- ◆ Pulsa ⊖ para consultar la información detallada del avatar del jugador que ha conseguido el logro.

El aviso también mostrará las condiciones necesarias para desbloquear el logro

← 26 , ¡así que tú también puedes intentarlo!



Puedes compartir tus descubrimientos y opiniones con los miembros de la patrulla enviándoles informes de BLADE.



### »» Recomendar (Miiverse)

Puedes recomendar un informe que hayas recibido pulsando  $\square$  +  $\textcircled{A}$ . Si cierto número de jugadores recomienda un informe, este se enviará a otros jugadores de diferentes patrullas.

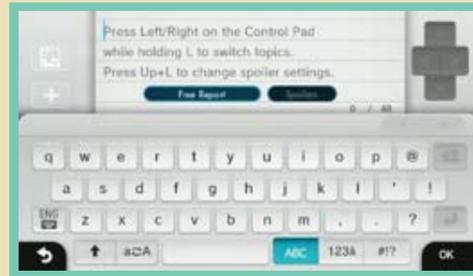
Los informes de BLADE también se publicarán en la comunidad de Miiverse de Xenoblade Chronicles X™.

### Enviar un informe de BLADE

## » Pasos

① Toca  en la pantalla del GamePad.

② Toca el teclado de la pantalla para escribir tu mensaje.



③ Toca "Aceptar" para enviar.

Cambiar de tema  
( (mantén pulsado) + )

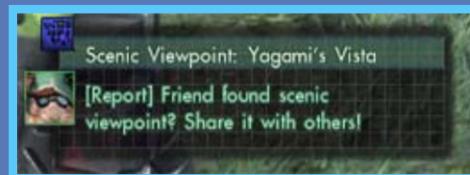
Elige un tema para el mensaje para que otros jugadores sepan de qué trata.

Revelaciones  
( (mantén pulsado) + )

Muestra el mensaje únicamente a los jugadores que hayan aceptado la alerta de revelaciones.

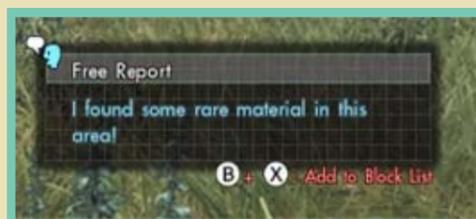
## Temas especiales

Cuando aparezca un mensaje como el que se muestra aquí, podrás elegir temas especiales como "Clima".



## » Nombre del remitente

El nombre del remitente no se mostrará hasta que el mensaje se haya publicado en Miiverse.



Ver informes de BLADE

Mantén pulsado  para que se siga mostrando un mensaje en pantalla después de recibirlo.

Marcar como favorito  
( (mantén pulsado) + )

Recomienda un informe recibido de un miembro de la patrulla.

◆ Si recomiendas o marcas como favorito un informe que ya está publicado en Miiverse (  ), su remitente se añadirá a tu lista de favoritos. 

Mostrar mensaje  
( (mantén pulsado) + )

Aparecerá en los mensajes marcados con . Estos mensajes contienen revelaciones, ¡así que ten cuidado!

## ➤ Bloquear a un jugador

Bloquear temporalmente  
( (mantén pulsado) + )

Bloquea temporalmente los mensajes del jugador.

Añadir a la lista de bloqueo  
( + )

Añade al jugador a tu lista de bloqueo.

◆ Consulta el apartado "Bloquear usuarios" del manual electrónico de Miiverse para obtener más información, por ejemplo, acerca de cómo desbloquear usuarios.

### Cuándo recibes los mensajes

Los informes de BLADE se guardan en el servidor y se te envían en intervalos regulares. Esto quiere decir que podrás recibirlos independientemente de la hora del día a la que juegues y de cuando los otros jugadores los envíen.



Se trata de misiones compartidas entre miembros de la patrulla.

Este tipo de misiones aparecen de forma

aleatoria mientras estás jugando y puedes decidir si participar en ellas o no.



- ◆ Durante los encargos de patrulla, los enemigos seleccionados como objetivo aparecerán marcados con  para que sean fácilmente localizables.

### Objetivos



#### 1 Objetivos y coleccionables pendientes

 indica el número de enemigos que faltan por derrotar, y , el número de coleccionables que tu patrulla tiene que reunir.

#### 2 Tiempo restante

Un encargo expira cuando se agota el tiempo.

### Enemigos

Los enemigos se dividen en siete categorías, como los teroides, y en varias subcategorías, como los grex o los simius.

- ◆ Consulta la Clasificación de enemigos  para obtener más información acerca de los enemigos.

## ▶▶ Las categorías de enemigos incluyen...

 Teroide	Bestias salvajes como pájaros y otros animales.
 Insectoide	Criaturas de tipo insecto.
 Acuoide	Criaturas de tipo acuático que vuelan por el cielo.

## ▶▶ Categorías de los enemigos

 Amarillo	Solo los enemigos de una categoría determinada servirán para completar el encargo.
 Naranja	Solo los enemigos de una subcategoría determinada servirán para completar el encargo.
 Rojo	Solo determinados magnos servirán para completar el encargo.

## ▶▶ Coleccionables

Los coleccionables se dividen en 10 categorías, como la categoría Verdura.

◆ Consulta la Colecciopedia  para obtener más información sobre los coleccionables y sus categorías.

## ▶▶ Las categorías de coleccionables incluyen...

 Verdura	Verduras que crecen en el suelo de Mira.
 Reliquia	Reliquias de una civilización primitiva.

## ► Categorías de coleccionables

■ Verde

Solo los coleccionables de una categoría determinada servirán para completar el encargo.

■ Azul

Solo determinados coleccionables servirán para completar el encargo.

### Ver detalles

Mantén pulsado **R** y pulsa **L** para ver información de tus objetivos, como por ejemplo su nombre.



◆ El cursor se desplazará por la lista cuando pulses **L**.

## Completar encargos

Cuando cumplas con todos los objetivos del encargo, se te entregarán los siguientes objetos de forma aleatoria como recompensa.

Vale de recompensa

Puedes intercambiar materiales en el terminal de conexión del barracón BLADE.

Medallas BLADE

Objetos raros necesarios para enfrentarte a los Enemigos del mundo. 

## Misiones de patrulla

Cuando el número de objetos necesarios o de enemigos restantes llegue a cero, la misión se completará. El aviso "Misión de patrulla" se iluminará para indicar que una misión de patrulla

→ 45 está disponible.

- ◆ El conjunto de los encargos de patrulla y las misiones de patrulla se conoce como misiones BLADE.

## Progreso de la conquista

El progreso de la conquista aumenta a medida que se van completando misiones BLADE.



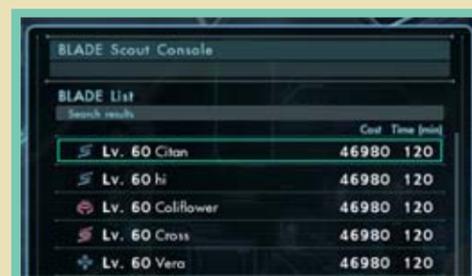
Cuando se complete el progreso, aparecerá un Enemigo del mundo.

→ 45

Los avatares de otros jugadores están registrados en el terminal de exploración BLADE. A través del terminal puedes reclutar a un avatar y añadirlo a tu equipo para luchar juntos durante un tiempo limitado.

### Reclutar avatares

Accede al terminal y elige el nivel y el rango de un avatar que quieras reclutar.



BLADE Scout Console		
BLADE List		
Search results	Cost	Time (min)
Lv. 60 Citan	46980	120
Lv. 60 hi	46980	120
Lv. 60 Coliflower	46980	120
Lv. 60 Cross	46980	120
Lv. 60 Vera	46980	120

#### ► Coste

En función de la diferencia entre tu nivel y el del avatar que quieras reclutar, es posible que se te pida que pagues con créditos.

#### ► Tiempo

Los avatares que reclutes abandonarán tu equipo después de cierto tiempo. Puedes ver el tiempo restante en "Miembros activos". 

- ◆ El tiempo seguirá agotándose aunque no estés jugando.
- ◆ Los avatares que reclutes volverán a su casa cuando los quites de tu equipo.

## »» Luchar juntos

Puedes llenar la barra de reclutamiento al luchar y ganar experiencia con un avatar reclutado. Cuando esté completamente llena, recibirás las siguientes recompensas:



- Puntos de brigada
- Vales de recompensa
- Recursos
- Se revelará un saludo privado ← 26

## »» Abandonar el equipo

Puede que recibas medallas BLADE ← 43 cuando un avatar reclutado vuelva a su casa.

## Registrar tu avatar

Otros jugadores pueden reclutar a tu avatar una vez que lo hayas registrado en el terminal.

## »» Gestión del avatar registrado

Te permite registrar, cambiar y quitar a tu avatar.

## »» Recibe información del reclutamiento/recompensas

Te permite ver información acerca de los jugadores que han reclutado a tu avatar. También puedes recibir las siguientes recompensas:

- Experiencia
- Coleccionables
- Recursos

## Tiempo límite de las recompensas

Las recompensas son válidas durante siete días desde el momento en que se conceden. Después de siete días se perderán, así que asegúrate de recogerlas en una semana.

## Avatares en el terreno

Puedes conocer a otros avatares en el barracón BLADE o en los campamentos base y reclutarlos sin usar el terminal.



»» Tiempo que te acompañará un avatar reclutado sobre el terreno

Un avatar reclutado de este modo luchará contigo como tu compañero durante 30 minutos.

## » Apoyo de la brigada

Un icono iluminado indica que estás recibiendo apoyo de la brigada a la que pertenece un avatar reclutado. Si luchas durante este periodo, seguramente recibas apoyo de la brigada. 



Esto también ocurre cuando un miembro de la patrulla se encuentra en la misma zona  que tú. Cuantos más miembros de la patrulla haya en la zona, mayor será la incidencia del apoyo de la brigada.

Se trata de misiones que puedes aceptar en el terminal de conexión del barracón BLADE. Puedes trabajar con otros jugadores creando un equipo de hasta cuatro miembros.

Algunos materiales valiosos solo se pueden obtener a partir de misiones en línea.

Funciones del terminal de conexión

» Misiones activas

Puedes unirte a una misión que esté aceptando participantes.

## » Aceptar misiones

Puedes aceptar varios tipos de misiones.

### Misión de patrulla

Misiones que podrás aceptar cuando completes encargos de patrulla. Se te pedirá que derrotes a determinados indígenas.

- ◆ La misión de patrulla finalizará cuando un miembro de la patrulla cumpla con sus objetivos.

### Contrarreloj

Puedes volver a enfrentarte a jefes de la historia principal que ya hayas derrotado y competir con otros jugadores para hacer el mejor tiempo.

## Combate contra los Enemigos del mundo

A medida que avances en el juego, se desbloquearán misiones de patrulla compartidas entre varios jugadores.

Puedes usar medallas BLADE para enfrentarte a jefes poderosos .

Estos jefes pueden:

- Aparecer periódicamente
- Aparecer cuando el progreso de conquista  está completo

## Reclamar objetos obtenidos en los combates contra los Enemigos del mundo

Intercambia extremidades que hayas obtenido en combates contra los Enemigos del mundo por vales de recompensa. 

### ► Si huyes o te derrotan...

Aunque tengas que huir de un Enemigo del mundo, o aunque este te derrote durante un combate, si has logrado hacerte con alguna de sus extremidades, puede que aún recibas recompensas en función de las que hayas obtenido.

- ◆ En primer lugar, debes reclamar los objetos obtenidos para poder seleccionar otros objetos.

## ► Utilizar vales de recompensa

Intercambia vales de recompensa por materiales.

## ► Actividad de la brigada

Consulta las actividades de la brigada o recibe recompensas de la misma. 

## Juego cooperativo

Puedes unirte a un equipo de hasta cuatro jugadores más para completar misiones de patrulla, incluidos los combates contra los Enemigos del mundo. Sigue los pasos que se indican a continuación para unirte a un equipo. Si quieres crear tu propio equipo, sigue los pasos del apartado "Reclutar"; si quieres unirte a un usuario que esté reclutando o a un equipo ya existente, selecciona la opción "Participante".

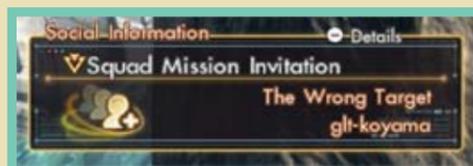
## » Reclutar

- 1 Selecciona una misión y, a continuación, "Reclutar y aceptar".
- 2 Si hay otros participantes buscando un equipo, aparecerán cerca del terminal de conexión.
- 3 Espera a que todos los miembros estén listos (el icono  que aparece sobre sus cabezas empezará a parpadear cuando estén listos).
- 4 ¡Abre la puerta amarilla y únete a ellos!



## » Participante

- 1 Si un usuario está buscando miembros para su equipo, recibirás una invitación para unirte a él.
- 2 Hay dos maneras de participar en una misión:



Unirse a una misión ahora

Pulsa ⊖ cuando recibas una invitación para unirte inmediatamente.

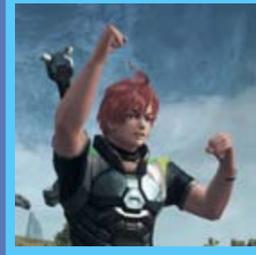
Unirse a una misión más tarde

Selecciona "Unirse a la misión" en el terminal de conexión para esperar antes de aceptar la invitación.

- 3 Cuando estés listo para empezar la misión, acércate a la puerta amarilla y pulsa Ⓐ.
  - ◆ Si cambias de opinión o necesitas más tiempo para prepararte para la misión, pulsa Ⓐ de nuevo delante de la puerta amarilla para cancelar el estado "listo".
- 4 Espera a que el reclutador inicie la misión.

## Selección de movimientos

Toca  en la pantalla del GamePad para seleccionar movimientos que te ayudarán a comunicarte con los miembros de tu equipo.





Aceptar una misión

## 1. Seleccionar una misión

Consulta información sobre las misiones en el terminal de conexión.



Nivel necesario  
[Required Level]

Nivel necesario para aceptar una misión.

Nivel de sincronización  
[Sync Level]

El nivel máximo para la misión. Si tu nivel es superior al límite, tu nivel se reducirá para sincronizarlos.

Intentos  
[Retries]

El número de veces que tu equipo puede volver a intentar completar una misión si falláis.

Límite de tiempo  
[Time Limit]

El límite de tiempo del combate.

Límite de participantes  
[Participant Limit]

El número máximo de miembros de un equipo con los que puedes realizar una misión.

Límite de Skell  
[Skell Limit]

Indica si puedes usar un Skell o no durante la misión.

Recompensa básica [Base Reward]

Puedes recibir las siguientes recompensas al completar una misión:



: Fondos



: Experiencia



: Vales de recompensa



: Puntos de combate

## 2. Seleccionar miembros del equipo

Puedes buscar a miembros para tu equipo de dos formas:

Reclutar y aceptar

Envía invitaciones a los miembros de la patrulla para el juego cooperativo.

Aceptar con el equipo actual

Acepta una misión con los miembros actuales del equipo.

### » 3. Iniciar una misión

Abre la puerta amarilla para iniciar una misión.

## Derrotar a los enemigos

Busca a los enemigos marcados como objetivos y derrótalos.

- ◆ Tu equipo se retirará de la misión si se agota el tiempo o si no te quedan más reintentos y vuelves a fallar.

### » Menú de combate

La siguiente opción del menú estará disponible durante las misiones:

Retirada

Te permite cancelar una misión.

- ◆ Si un reclutador se retira, todos los miembros del equipo también se verán forzados a retirarse.

## »» Combate contra los Enemigos del mundo

Los PV del jefe disminuirán cuando le ataques. Redúcelos a cero para ganar el combate. Cada vez que un enemigo del mundo es derrotado, los jugadores que acaben con él le robarán un PR (punto de resurrección) que indica el número de veces que un enemigo puede reaparecer.

### » Después de derrotar a un Enemigo del mundo

El número de PR restantes del jefe se envía al servidor y se notifica a todos los jugadores. El enemigo habrá sido derrotado cuando sus PR sean igual a cero.

- ◆ Si pasa un tiempo y no consigues derrotar al Enemigo del mundo, este huirá del combate.

## Resultados de la misión

Recibirás recompensas básicas por completar una misión. También puedes recibir materiales raros.

## »» Recompensas de la misión garantizadas

Después de un combate contra un Enemigo del mundo, aparecerán recompensas garantizadas en función del número de PR que hayas robado.

Selecciona "Reclama expolios del Enemigo del mundo"  45 cuando derrotes al enemigo, o cuando huya, para recibir los objetos de recompensa.



Registred Assessment	Guaranteed Reward	Number
1	Noble Yggdrilth Scale	1
5	Noble Yggdrilth Scale	2
10	Noble Yggdrilth Scale	5
20	Noble Yggdrilth Scale	10

Time Limit until Global Nemesis Flees:  
-- :00 -- :00 -- %

BLADE Medals  
20

### Tiempo límite de evaluación

La evaluación del combate expira una semana después de haber derrotado al Enemigo del mundo o de su huida. Cuando tu evaluación expire, no podrás reclamar tus recompensas. Consulta el tiempo restante en el menú "Social".

## Actividades de la brigada

Puedes gestionar tu brigada en el terminal de conexión BLADE.

### » Brigadagrama

La clasificación diaria de las brigadas, que se calcula por puntos de brigada. Las brigadas ganan puntos cuando sus miembros trabajan en sus actividades recomendadas.



### » Mejora

Si tu brigada gana más puntos de brigada que el día anterior, su icono se iluminará. Esto indica que tu brigada se encuentra en modo mejorado, con lo que aumentarán los puntos de brigada que gane el resto del día.



### » Recompensas de la brigada

Las recompensas de la brigada consisten en objetos consumibles. Puedes seleccionar un objeto cada día, y habrá una mayor variedad cuanto más alta esté tu brigada en la clasificación.

### » Los objetos consumibles pueden incluir...

Garantías de recuperación	Si tu seguro de Skell ha caducado, puedes usar esto para pagar las reparaciones.
Parche individual	Recupera completamente los PV de todos los personajes del equipo.
Recarga de combustible	Un Skell recupera 3000 unidades de combustible.
Tensor	Todos los personajes del equipo ganan 1000 PT.

## » Selección de brigada

Solo puedes cambiar de brigada cuando estés jugando en línea.

◆ Para cambiar de brigada, deberás pagar con créditos.

## Clasificaciones

Para ver las clasificaciones de otros jugadores, selecciona "Social" y, a continuación, "Clasificaciones" desde el menú principal.

◆ Las clasificaciones se actualizan una vez al día.

### » Las clasificaciones incluyen...

Portavoz del alma	Con qué frecuencia se han activado las voces del alma durante el combate.
Superviviente	El número de combates que has ganado cuando te quedaban menos de 10 PV.
Cantando bajo la lluvia	Veces que tu equipo se ha visto sorprendido bajo la lluvia.

**IMPORTANTE:** Este programa está protegido por copyright. Su reproducción o distribución sin autorización podría derivar en responsabilidad penal o civil. Este programa, así como el manual y demás textos que lo acompañen, están protegidos por leyes de propiedad intelectual. El uso de dispositivos o programas no autorizados que permitan efectuar modificaciones técnicas de la consola Wii U o de sus programas podría inutilizar este programa.

Para ejecutarlo podría ser necesaria una actualización de la consola.

Este programa solo es compatible con las versiones europea y australiana de la consola Wii U.

© 2015 Nintendo Co., Ltd./MONOLITHSOFT

Trademarks are property of their respective owners.

Wii U is a trademark of Nintendo.



Havok software is © Copyright 1999-2012 Havok.com, Inc. (or its Licensors). All Rights Reserved.



### Información de contacto

Para obtener más información sobre este producto, consulta el siguiente sitio web:

[www.nintendo.com/countryselector](http://www.nintendo.com/countryselector)

Para obtener asistencia técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii U o visita:

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