

# Xenoblade Chronicles 3D

1 Belangrijke informatie

## Basisinformatie

2 Over amiibo

3 Ouderlijk toezicht

## Om te beginnen

4 Proloog

5 Personages

6 De game starten

7 Opgeslagen gegevens beheren

## De game spelen

8 Besturing

9 Het open veld verkennen

10 Een doelwit selecteren

11 De menu's

## Gevechten

12 Gevechten: de basis

13 Groepsaffiniteit

14 Vaardigheden

15 Statusverbeteringen

16 Statusafwijkingen

17 Vragen en antwoorden

## StreetPass en amiibo

18 Verzameling

## Ondersteuning

19 Contactgegevens

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je deze software gebruikt. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding zorgvuldig te lezen en aan hen uit te leggen.

- ◆ Tenzij anders vermeld, heeft elke verwijzing in deze handleiding naar "Nintendo 3DS" of "New Nintendo 3DS" in deze handleiding betrekking op de New Nintendo 3DS™-/New Nintendo 3DS XL-systemen.
- ◆ Deze software kan alleen worden gebruikt op een New Nintendo 3DS-/3DS XL-systeem.

 **BELANGRIJK**

Belangrijke informatie over je gezondheid en veiligheid vind je in de applicatie Gezondheids- en veiligheidsinformatie in het HOME-menu.

Lees ook de Nintendo 3DS-handleiding, in het bijzonder het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie", zorgvuldig door voordat je Nintendo 3DS-software gebruikt.

## Taalkeuze

De taal in de software is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. De software ondersteunt vijf verschillende talen: Engels,

Duits, Frans, Spaans en Italiaans. Als een van deze talen is ingesteld voor het Nintendo 3DS-systeem, wordt die automatisch gebruikt in de software. Als voor het Nintendo 3DS-systeem een andere taal is ingesteld, wordt in de software Engels als taal gebruikt. Lees de elektronische handleiding van de systeeminstellingen voor meer informatie over het instellen van de taal.

### Leeftijdsclassificatie

Informatie over leeftijdsclassificatie voor deze en andere software vind je op de website van het in jouw regio gebruikte classificatiesysteem.

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

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

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

OFLC (Nieuw-Zeeland):  
[www.classificationoffice.govt.nz](http://www.classificationoffice.govt.nz)

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

### Belangrijke informatie

Deze software (inclusief alle bijbehorende digitale content of documentatie die je downloadt of gebruikt) wordt door Nintendo

uitsluitend gelicenseerd voor persoonlijk en niet-commercieel gebruik op je Nintendo 3DS-systeem. Jouw gebruik van netwerkdiensten voor deze software is onderhevig aan de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid, waarin ook de Nintendo 3DS-gedragscode inbegrepen is.

Ongeoorloofde reproductie of ongeoorloofd gebruik is niet toegestaan.

Deze software is beveiligd tegen kopiëren om de reproductie en het kopiëren van content te verhinderen.

Je Nintendo 3DS-systeem en de software zijn niet ontworpen voor gebruik met bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software, of gebruik in combinatie met ongeoorloofde apparatuur.

Nadat het Nintendo 3DS-systeem of de software is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je Nintendo 3DS-systeem, tot gevolg hebben dat je Nintendo 3DS-systeem permanent ophoudt te

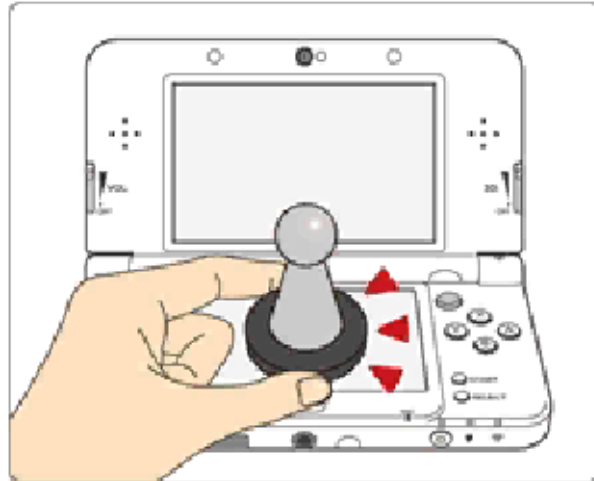
functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, kan worden verwijderd.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen.

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

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


KTR-P-CAFP-00



Deze software ondersteunt **amiibo**. Je kunt compatibele amiibo™-accessoires gebruiken door ze tegen het touchscreen van een New Nintendo 3DS-/3DS XL-systeem aan te houden.

Je amiibo zijn er niet alleen voor de sier. Je kunt NFC ('near field communication', communicatie met de directe omgeving) gebruiken om je amiibo te verbinden met compatibele software, zodat je met ze kunt spelen in de game. Ga voor meer informatie naar:

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

- ◆ Een amiibo kan door meerdere ondersteunde softwaretitels worden gelezen.
- ◆ Als de gegevens op je amiibo zijn beschadigd en niet kunnen worden hersteld, kun je je amiibo formatteren via amiibo-INSTELLINGEN onder  in het HOME-menu.

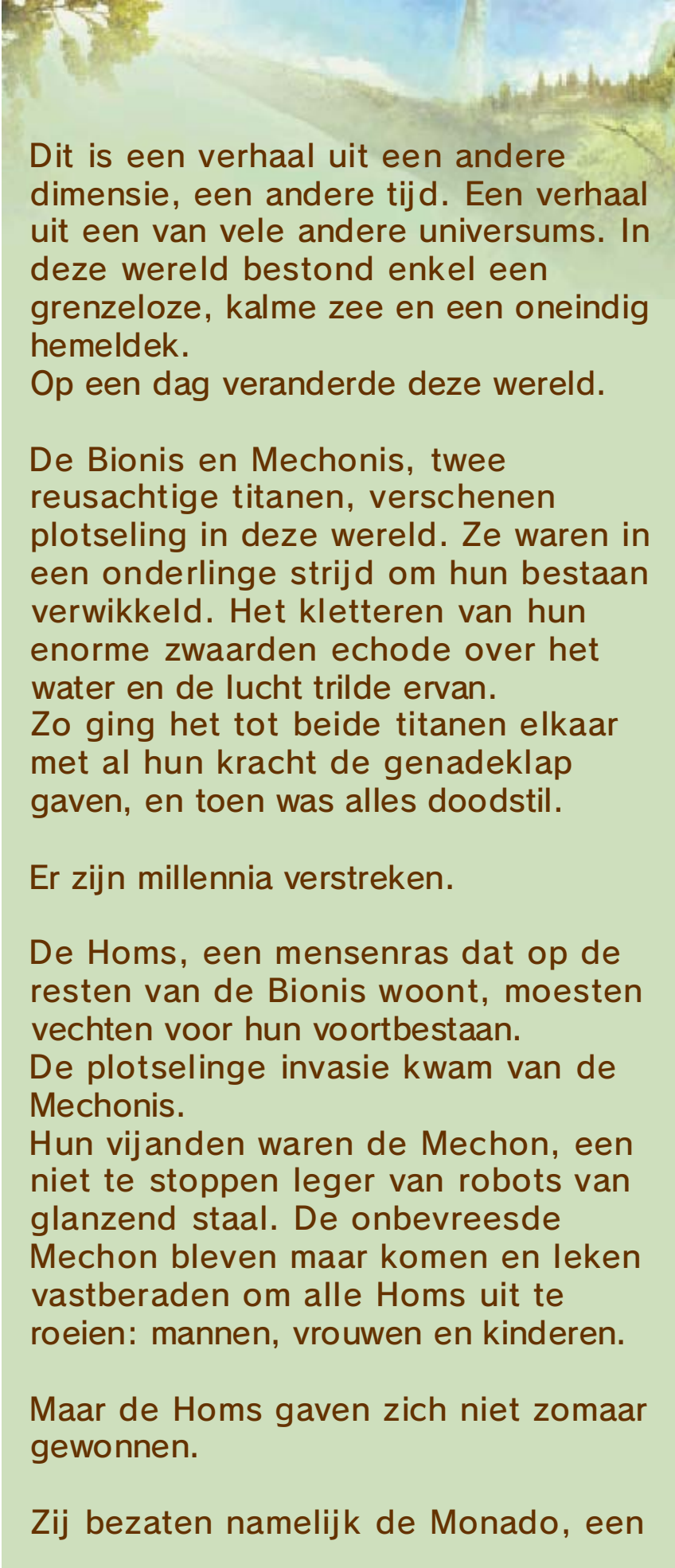
## BELANGRIJK

Het systeem herkent je amiibo al wanneer je het touchscreen er zachtjes mee aanraakt. Druk de amiibo niet hard tegen het scherm en sleep hem er ook niet met veel kracht overheen.



Je kunt bepaalde functies van deze software beperken via de onderstaande instellingen in het ouderlijk toezicht.

- ◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie over het ouderlijk toezicht.
- StreetPass  
Beperkt het verdienen van tombolamunten (zie pag. 18) via StreetPass™.



Dit is een verhaal uit een andere dimensie, een andere tijd. Een verhaal uit een van vele andere universums. In deze wereld bestond enkel een grenzeloze, kalme zee en een oneindig hemeldek.

Op een dag veranderde deze wereld.

De Bionis en Mechonis, twee reusachtige titanen, verschenen plotseling in deze wereld. Ze waren in een onderlinge strijd om hun bestaan verwikkeld. Het kletteren van hun enorme zwaarden echode over het water en de lucht trilde ervan. Zo ging het tot beide titanen elkaar met al hun kracht de genadeklap gaven, en toen was alles doodstil.

Er zijn millennia verstreken.

De Homs, een mensenras dat op de resten van de Bionis woont, moesten vechten voor hun voortbestaan.

De plotselinge invasie kwam van de Mechonis.

Hun vijanden waren de Mechon, een niet te stoppen leger van robots van glanzend staal. De onbevreesde Mechon bleven maar komen en leken vastberaden om alle Homs uit te roeien: mannen, vrouwen en kinderen.

Maar de Homs gaven zich niet zomaar gewonnen.

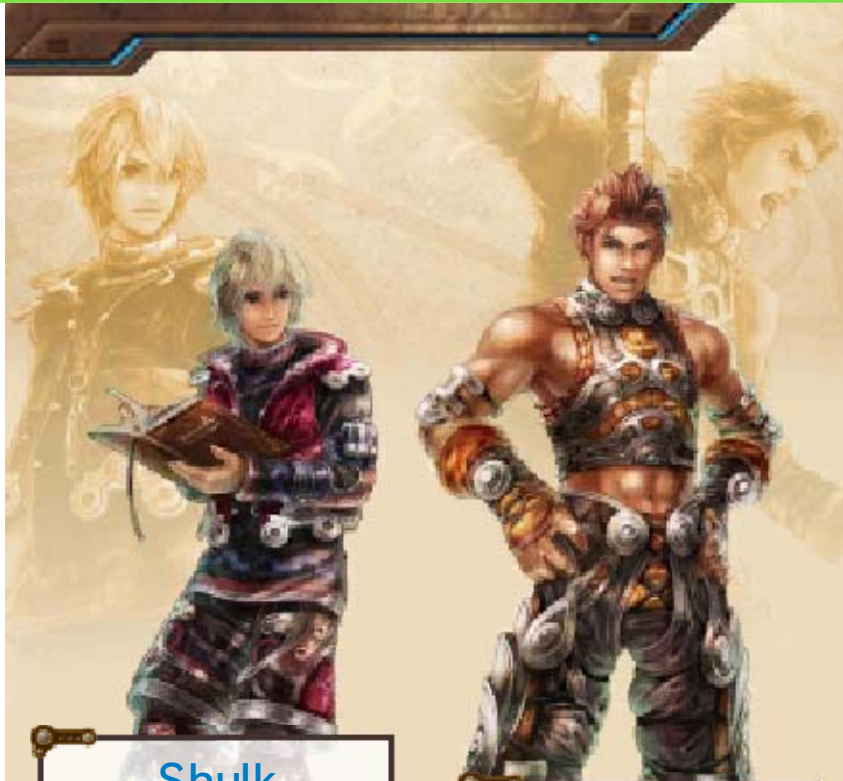
Zij bezaten namelijk de Monado, een

legendarisch zwaard dat millennia eerder een eind had gemaakt aan de Mechonis.

De held van de Homs, Dunban, rende over het slagveld met de Monado in zijn hand en verwoestte eigenhandig hele Mechon-bataljons. Maar zelfs Dunban kwam niet ongeschonden uit de strijd, want de oneindige energie van de Monado verteerde hem langzaam. Toen Dunban bemerkte dat zijn lichaam het ging begeven, deed hij nog één laatste poging de strijd te beslissen. De Monado trof doel en veroorzaakte een golf van licht die alle Mechon die erdoor werden geraakt, vernietigde.

Een jaar is verstreken sinds deze overwinning van de Homs. Nu staat een nieuwe legende op het punt zich te ontfouwen.





### Shulk

Een knappe jongen die zeer leergierig is. Hij gaat op pad met Reyn om de Mechon te vinden die zijn geboortestad hebben aangevallen, om wraak op ze te nemen.

Leeftijd:

18

Lengte:

1,71 m

### Reyn

Een soldaat uit de Defence Force van Colony 9, die al sinds Shulks jeugd met hem bevriend is. Hij is optimistisch en vriendelijk, maar soms een beetje onstuimig. Hij volgt meer zijn intuïtie dan zijn brein.

Leeftijd:

18

Lengte:

1,90 m



### Fiora

Een vriendelijk meisje dat altijd klaarstaat om te helpen. Ze is al bevriend met Shulk van kleins af aan, en is zelfs een beetje verliefd op hem. Ze is Dunbans jongere zus.

Leeftijd:

18

Lengte:

1,60 m



### Dunban

De gevierde held van de Homs die talloze Mechon versloeg met de Monado. Hij raakte zwaar-gewond in de beslissende strijd een jaar geleden en is nog steeds aan het herstellen.

Leeftijd:

30

Lengte:

1,80 m



### Sharla

Een hospik uit de Defence Force van Colony 6. Ze is heel dapper, maar ook streng. Daarnaast is ze een uitmuntende schutter.  
Leeftijd:  
21  
Lengte:  
1,68 m

### Melia

Dochter uit de keizerlijke familie van de High Entia, een volk dat op het hoofd van de Bionis woont. In gevechten zijn haar etherkrachten ongeëvenaard.  
Leeftijd:  
onbekend  
Lengte:  
1,56 m







## Riki

Een Nopon uit het woud dat op de rug van de Bionis groeit. Hij is de 'Heroon', de held (?) van zijn stam. Hij praat en beweegt als een kind, maar eigenlijk...

Leeftijd:  
onbekend

Lengte:  
60 cm

Selecteer een optie met  en druk op  om je keuze te bevestigen.

 **New Game (nieuw avontuur)** 


Begin een nieuw avontuur.



 **Continue (verdergaan)** 

Speel verder met een eerder opgeslagen avontuur.

 **Options (opties)** 

Pas de instellingen aan voor een nieuw avontuur.

◆ Om de instellingen van een avontuur te wijzigen terwijl je speelt, kies je  (systeem) in het menu.

 **Collection (verzameling)** 



Verdien tombolamunten en gebruik die vervolgens in een soort tombola (zie pag. 18) om nieuwe personagemodellen en muziek te verzamelen.

 **Manual (handleiding)** 

Ga naar deze elektronische handleiding.





 **Opslaan**


Kies  (opslaan) onder  (systeem) in het menu om je voortgang op te slaan.

- ◆ Je kunt maximaal drie opgeslagen bestanden hebben.
- ◆ Je kunt op bepaalde locaties in de game niet opslaan.

 **Laden**

Kies  (laden) onder  (systeem) in het menu om een eerder opgeslagen avontuur te laden.

 **Wissen**

Selecteer de gegevens die je wilt wissen, en druk op . Je kunt ook  $\textcircled{A} + \textcircled{B} + \textcircled{X} + \textcircled{Y}$  ingedrukt houden terwijl de game opstart (nadat het Nintendo 3DS-logo verdwijnt en voordat het titelscherm verschijnt) om alle opgeslagen gegevens te wissen.

- ◆ Wees voorzichtig met het wissen van gegevens, want gegevens die gewist zijn, kunnen niet worden teruggehaald.

- Zet het systeem niet uit, start het niet opnieuw op en verwijder de Game Card/SD-kaart niet terwijl je gegevens opslaat, en zorg dat er geen vuil in de aansluitingen komt. Hierdoor kunnen gegevens verloren gaan.
- Gebruik geen externe accessoires of software om je opgeslagen gegevens te modificeren. Dit kan ertoe leiden dat je niet verder kunt komen in de game of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.

## Basisbesturing

De groepsleider bewegen	
Selecteren	
Bevestigen	
Terug / Annuleren	
Camera besturen	
Camera uitzoomen	
Camera inzoomen	
Camera terugzetten	
Filmpje pauzeren	

## Besturing in het open veld

Springen	
Praten / Onderzoeken	
Ruilen	
Doelwit selecteren	
Het menu tonen	
Kaart van het gebied tonen	



## Besturing tijdens gevechten

Doelwit veranderen	<sup>1</sup>
Groepsinstructie: allemaal hetzelfde doelwit aanvallen!	
Groepsinstructie: kies zelf een doelwit en val aan!	
Groepsinstructie: kom naar mij toe!	

<sup>1</sup> Druk op om het dichtstbijzijnde monster als doelwit te selecteren.

Je kunt altijd (uitleg) kiezen onder (overig) in het menu voor meer informatie over de besturing en andere onderdelen van de game.

◆ Terwijl je vordert in de game, wordt er steeds nieuwe uitleg beschikbaar.



## Schermelementen in het open veld



### 1. Pijl

Als je bestemming zich in hetzelfde gebied als jij bevindt, wijst deze pijl in de richting van de bestemming en toont tegelijk de afstand.

- ◆ Soms kunnen de volgende pictogrammen in beeld verschijnen.

	<p>Je bestemming bevindt zich in een ander gebied. Lees de verhaalmemo voor een geheugensteuntje!</p>
	<p>Je bent op dit moment bezig met een verhaalopdracht.</p>





### 2. Monster

### 3. Groepsleider

Je vindt de minikaart op het onderste scherm. Hier zie je je huidige locatie en directe omgeving.





### 1. Minikaartpictogrammen

	Positie en richting
	Camerahoek
	Monster
	Bestemming

### 2. Dag/nacht

Naarmate de tijd verstrijkt, wisselen dag en nacht elkaar af.

### 3. Tijdstip

Je kunt de tijd in de game aanpassen via  (tijd aanpassen) onder  (overig) in het menu.

Als je op **L/R** drukt, wordt automatisch het dichtstbijzijnde monster als doelwit gekozen en wordt er informatie over getoond. Druk nogmaals op **L/R** om van doelwit te veranderen.



### 1. Doelwitvenster

Dit laat het niveau van het monster zien en, indien van toepassing, het gedragstype. De kleur van het venster geeft het gevaarsniveau aan.

## Gedragstypen

 Visueel	Valt aan zodra het je ziet.
 Geluid	Valt aan zodra het je voetstappen hoort.
 Ether	Valt aan zodra je in de nabijheid ether gebruikt.
 Groeps-loyaliteit	Valt aan zodra een groepslid van dit monster in gevecht is met je groep.
 Soort-loyaliteit	Valt aan zodra een monster van dezelfde soort in gevecht is met je groep.

## Gevaarsniveau



 Makkelijk
 Zwakker
 Zelfde niveau
 Sterker
 Gevaarlijk

◆ Makkelijke monsters vallen je niet aan, tenzij het een uniek monster



is. Unieke monsters zijn vijanden die sterk genoeg zijn om hun eigen, unieke naam te hebben.

## 2. Vechten / Lokken

Maak een keuze met  en druk op  om te bevestigen.

- ◆ Tijdens gevechten kun je soms ook vluchten of een serieaanval uitvoeren.

Je kunt de menu's gebruiken wanneer je in het open veld bent om interessante informatie in te zien, of instellingen met betrekking tot gevechten aan te passen.

## Het menu

Druk in het open veld op  $\otimes$  om het menu weer te geven. Gebruik dan  $\oplus$  om een keuze te maken en druk op  $\textcircled{A}$  om te bevestigen.



## Voorwerpen

Bekijk je inventaris of gebruik etherkristallen om etherstenen te maken.

## Inventaris

Op het onderste scherm vind je een lijst van al je voorwerpen en op het bovenste scherm vind je gedetailleerde informatie over het geselecteerde voorwerp. Je kunt door de verschillende categorieën bladeren. Druk op  $\textcircled{Y}$  om de verzamelde voorwerpen anders te sorteren. Selecteer een voorwerp en

druk op **A** om het te gebruiken of te verwijderen uit je inventaris.



## 1. Categorieën

## 2. Uitrusting

**E**

Uitrusting die je op dit moment gebruikt


**S**

Uitrusting met plaats voor etherstenen

**U**

Unieke uitrusting met niet-verwijderbare etherstenen



Selecteer een groepslid en druk op **A** om zijn of haar uitrusting aan te kunnen passen. Je kunt etherstenen plaatsen in uitrusting met  (vakken).

- ◆ De eigenschappen van de geselecteerde uitrusting die in blauw worden weergegeven, worden verbeterd. De eigenschappen in rood zullen slechter worden.



## Eigenschappen van personages

Auto-Attack Damage (schade door automa- tische aanvallen)	De aanvalskracht van automatische aanvallen.
Strength (kracht)	Beïnvloedt de kracht van automatische aanvallen en fysieke vaardigheden.
Ether	Bepaalt de kracht van etheraanvallen.
Agility (beweeg- lijkheid)	Bepaalt je beweeglijkheid, die de precisie van aanvallen en de mogelijkheid om aanvallen te ontwijken beïnvloedt.

'Ether' is een speciaal soort energie dat voorkomt in deze wereld. De bijbehorende eigenschap kun je onder meer verbeteren door etherstenen in je uitrusting te plaatsen.

Alle groepsleden vallen regelmatig vanzelf aan, zonder dat je ze daarvoor opdracht hoeft te geven, maar je kunt ook vaardigheden gebruiken om effectiever te vechten.

## Gevechtsscherm



### 1. Groepsmeter

Geeft de teamgeest van de groep weer. De meter zal in de loop van de game verschijnen.

### 2. HP-meter

Wanneer een personage geen HP (levenspunten) meer overheeft, is hij of zij uitgeschakeld.

### 3. Gevechtsmenu

Selecteer een vaardigheid met  $\oplus$  en bevestig je keuze met  $\textcircled{A}$ .

## Statusvenster

Je vindt dit venster op het onderste scherm. Het geeft informatie over je groepsleden weer.



## 1. Huidige statusverbeteringen en statusafwijkingen

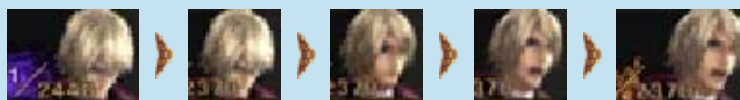
## 2. Huidige HP / Maximale HP

Wanneer je niet in gevecht bent, zullen de HP van je groep zich langzaam herstellen. Ook uitgeschakelde personages zullen herstellen.

## 3. Niveau

## 4. Spanning

Ieder personage heeft vijf spanningsniveaus (heel laag → laag → normaal → hoog → heel hoog), die zijn of haar gemoedstoestand aangeven. Wanneer het spanningsniveau van een personage hoog is, heeft hij of zij een grotere kans om een kritieke treffer te maken, en minder kans om een aanval te missen.



## 5. SP-balk

Telkens wanneer deze balk vol is, leert het personage een nieuwe specialiteit.

## 6. EXP-balk

Telkens wanneer deze balk vol is, gaat het personage een niveau omhoog.

## Affiniteitskreten

Wanneer een groepslid tijdens een gevecht een laag spanningsniveau heeft, bepaalde statusafwijkingen (zie pag. 16) oploopt of wordt uitgeschakeld, kun je hem of haar een handje helpen. Om te helpen moet je het groepslid benaderen en op **B** drukken wanneer de game daarom vraagt.




## Affiniteitsacties


Gebruik deze acties wanneer een gevecht begint en/of tijdens een gevecht door op **B** te drukken wanneer de game daarom vraagt. Probeer de knop precies in te drukken op het moment dat de rode en de blauwe cirkel even groot zijn en elkaar overlappen.





## Affiniteit

Groepsleden met een sterke affiniteit kunnen extra vaak aanvallen in gevechten, hun vrienden helpen als die verdoofd zijn, en nog veel meer. Je kunt de affiniteit tussen groepsleden verbeteren met affiniteitskreten en affiniteitsacties, of door ze elkaar verzamelvoorwerpen cadeau te laten doen via  (verzamelvoorwerpen) in de inventaris (zie pag. 11).

◆ De vijf affiniteitsniveaus zijn van zwak naar sterk: , , ,  en . Je kunt de affiniteit tussen de personages in je groep bekijken in  (affiniteitsschema) onder  (dagboek).



## Gevechten winnen

Wanneer de groep een monster verslaat, zal ieder lid EXP, AP en SP verdienen. Wanneer een schatkist verschijnt, kun je die openen om voorwerpen te bemachtigen.

EXP

Verzamel EXP  
(ervaringspunten) om het  
niveau van een personage  
te verhogen.

◆ Je kunt ook  
affiniteitsmunten of nieuwe  
vaardigheden verdienen  
wanneer je een niveau  
omhooggaat.

AP

Gebruik AP  
(vaardigheidspunten) om  
vaardigheden van  
personages te verbeteren.

SP

Verdien SP  
(specialiteitspunten) om  
nieuwe specialiteiten te  
leren.


Kies  als je groepsleden worden verbonden door een blauwe lijn, om een



serieaanval in te zetten. Hiermee kan de groep herhaaldelijk aanvallen met vaardigheden tot de serieaanval is voltooid.

- ◆ Door achter elkaar vaardigheden van dezelfde kleur te gebruiken, maak je de serie langer en vergroot je de schade die je toebrengt of de HP die je geneest.


Rood		Fysieke vaardigheid
Groen		Vaardigheid waarmee je de statusafwijking Topple (omvergeworpen) veroorzaakt
Roze		Vaardigheid waarmee je de statusafwijking Break (gebroken) veroorzaakt
Geel		Vaardigheid waarmee je de statusafwijking Daze (verdoofd) veroorzaakt
Oranje		Auravaardigheid
Paars		Vaardigheid waarmee je monsters een statusafwijking geeft
Blauw		Vaardigheid waarmee je geneest of een statusverbetering geeft

- ◆ Niet alleen de kleur van het pictogram van een vaardigheid, maar ook de achtergrond ervan bevat informatie over het effect. De horizontale balk in de achtergrond van  geeft bijvoorbeeld aan dat het een ethervaardigheid is.

## Speciale vaardigheden

De unieke speciale vaardigheid van elk personage vind je in het midden van het gevechtsmenu. Je kunt deze vaardigheden op elk moment in een serieaanval gebruiken met vaardigheden van een andere kleur zonder de serie te breken.

Sommige van de vaardigheden van je groepsleden en sommige aanvallen van monsters kunnen de eigenschappen van een personage beïnvloeden. Deze effecten verdwijnen vanzelf aan het eind van het gevecht of na enige tijd.

- ◆ Als je 'Buff/Debuff Info' (informatie over statusverbeteringen/-afwijkingen) in  (opties) instelt op EVERY TIME (elke keer), kun je tijdens gevechten op  drukken om een uitleg van de betreffende status te bekijken.

 <p>Strength Up (meer kracht)</p>	<p>Verhoogt kracht.</p>
 <p>Physical Protect (fysieke bescherming)</p>	<p>Vermindert opgelopen fysieke schade met een bepaald percentage.</p>
 <p>Ether Up (meer ether)</p>	<p>Verhoogt ether.</p>
 <p>Ether Protect (ethersbescherming)</p>	<p>Vermindert opgelopen etherschade met een bepaald percentage.</p>
 <p>Agility Up (meer beweeglijkheid)</p>	<p>Verhoogt beweeglijkheid.</p>
 <p>Regenerate (regeneratie)</p>	<p>Herstelt langzaam HP.</p>
 <p>Damage Heal (schade genezen)</p>	<p>Herstelt HP als je schade oploopt.</p>
 <p>Damage Immunity (immunitet voor schade)</p>	<p>Voorkomt dat je een bepaalde hoeveelheid schade oploopt.</p>

 <p>Debuff Immunity (immunitet voor statusafwijkingen)</p>	<p>Maakt het onmogelijk om een personage statusafwijkingen te geven.</p>
 <p>Physical Arts Plus (krachtigere fysieke vaardigheden)</p>	<p>Verhoogt de schade van fysieke aanvallen.</p>
 <p>Reflection (reflectie)</p>	<p>Reflecteert alle aanvallen behalve speciale vaardigheden.</p>
 <p>Aura</p>	<p>Omgeeft een personage met een aura dat verschillende statusverbeteringen geeft.</p>
 <p>Shield (schild)</p>	<p>Ketst de speciale vaardigheden van monsters af.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Dit werkt alleen als het niveau van de vaardigheid van het monster niet hoger is dan dat van het schild.</li> </ul>





Enchant  
(beto-  
verd)

Maakt aanvallen effectief tegen Mechon en verhoogt de veroorzaakte schade.



Armour  
(pantser)

Verhoogt je defensieve kracht tegen fysieke aanvallen en etheraanvallen en vermindert de opgelopen schade met een bepaald percentage.



Speed  
(snelheid)





Verhoogt je kans om een aanval te ontwijken aanzienlijk.



Haste  
(versneld)

Verkort de tijd tussen automatische aanvallen.

 Break (gebroken)	Vaardigheden kunnen Topple veroorzaken.
 Topple (omvergoorpen)	De kans om aanvallen te ontwijken neemt af tot nul en de kritieke schade die wordt opgelopen, neemt toe. Vaardigheden kunnen Daze veroorzaken.
 Daze (verdoofd)	Opgelopen kritieke schade neemt toe en Awakening (ontwaak) en andere aura's worden verwijderd. Zolang een monster onder invloed van Daze is, neemt zijn agressie niet toe.

 Sleep (ingeslapen)	Automatische aanvallen en vaardigheden worden uitgeschakeld en alle opgelopen schade is kritiek.
 Confuse (verward)	Laat een doelwit ophouden met vechten en in plaats daarvan doelloos rondrennen.
 Bleed (verwond)	Laat een doelwit gedurende bepaalde tijd schade oplopen.
 Poison (vergiftigd)	Laat een doelwit gedurende bepaalde tijd schade oplopen.
 Blaze (verbrand)	Laat een doelwit gedurende bepaalde tijd schade oplopen.
 Chill (bevroren)	Laat een doelwit gedurende bepaalde tijd schade oplopen.



Slow (vertraagd)

Vergroot de tijd tussen automatische aanvallen en vermindert de bewegings-snelheid.



Paralysis (verlamd)

Vergroot de kans dat een automatische aanval mist met een bepaald percentage. Dubbele aanvallen en counteraanvallen worden uitgeschakeld.



Bind (vastgebonden)

Bewegen is niet mogelijk. Doelen binnen bereik kunnen nog steeds worden aangevallen.



Lock-On (vastgezet)

Maakt het onmogelijk om van doelwit te wisselen.



HP Down (minder HP)

De maximale hoeveelheid HP neemt af.



Strength Down (minder kracht)

Laat kracht afnemen.

 <p>Physical Def Down (minder fysieke verdediging)</p>	<p>Vergroot de hoeveelheid fysieke schade die wordt opgelopen.</p>
 <p>Ether Down (minder ether)</p>	<p>Laat ether afnemen.</p>
 <p>Ether Def Down (minder etherverdediging)</p>	<p>Vergroot de hoeveelheid etherschade die wordt opgelopen.</p>
 <p>Agility Down (minder beweeglijkheid)</p>	<p>Laat beweeglijkheid afnemen.</p>
 <p>Pierce (doorboord)</p>	<p>Fysieke verdediging en etherverdediging zijn uitgeschakeld.</p>
 <p>Arts Seal (vaardigheid geblokkeerd)</p>	<p>Blokkeert het gebruik van vaardigheden, met uitzondering van speciale vaardigheden.</p>



Aura Seal  
(aura  
geblok-  
keerd)


Voorkomt dat  
aura-effecten  
worden  
geactiveerd.

### Spike (stekel)

Je groepsleden kunnen schade of statusafwijkingen oplopen als je monsters met Spike te dicht nadert of aanvalt.

## Hoe kan ik mijn bondgenoten schade laten toebrengen aan Mechon?




Je kunt de Monado-vaardigheid  (ENCHANT (betoveren)) gebruiken om groepsleden schade aan Mechon toe te laten brengen.

- ◆ Het effect van Enchant is tijdelijk en verdwijnt na een poosje weer.

## Wat moet ik doen als de Monado-aanvallen niet werken?





Als je groepsleden zijn verbonden door een blauwe lijn, kies dan  om een serieaanval (zie pag. 14) te beginnen. Je zult Break en dan Topple moeten veroorzaken bij sommige vijanden voor je ze effectief kunt aanvallen.

- ◆ Hoe hoger de affiniteit tussen groepsleden, hoe makkelijker het is om serieaanvallen uit te voeren.

## Waarom verlies ik steeds gevechten?

---



Probeer je groepsleden uitrusting te geven waarmee de schade van hun automatische aanvallen of hun kracht toeneemt (zie pag. 11). Je kunt ook hun vaardigheden verbeteren via  (vaardigheden) onder  (vaardigheden en specialiteiten) in het menu.

Teruggaan naar een vorig gebied om daar het niveau van je groepsleden toe te laten nemen is ook een goede methode. Zodra je groepsleden drie niveaus hoger zijn dan de vijanden, zul je merken dat gevechten een stuk makkelijker worden.



## Hoe stel ik ook al weer specialiteiten in?

---

Ga allereerst naar het menu en kies dan  (vaardigheden en specialiteiten), gevolgd door  (specialiteitschema's). Vervolgens kun je kiezen van welke tak je wilt dat een personage de specialiteiten leert. Je kunt ook affiniteitsmunten (zie pag. 13) gebruiken om personages de specialiteiten van andere groepsleden te laten gebruiken via Skill Links (specialiteitenlinks).

- ◆ Door Reyn bijvoorbeeld Battle Character (vechtlustig karakter) te laten leren, neemt de aanvalskracht toe van het wapen dat hij gebruikt. Door Shulk Healing Wisdom (genezerswijsheid) te laten leren, neemt de kracht toe van zijn genezende vaardigheden.

## Mijn groepsmeter vult zich nauwelijks... Wat is er aan de hand?

De groepsmeter zal zich sneller vullen als je de bonuseffecten van de vaardigheden van je groepsleden gebruikt. Laat Shulk bijvoorbeeld monsters van achteren aanvallen met Back Slash (rugslag) om extra schade toe te brengen.

- ◆ De vereisten voor het bonuseffect van een vaardigheid vind je in het rood geschreven in de beschrijving van de vaardigheid in het gevechtsmenu.
- ◆ Een andere manier om de groepsmeter te vullen is door succesvol Burst Affinity (ontladingsaffiniteit) uit te voeren.



In de verzameling kun je 3D-modellen van verschillende personages, en muziek uit de game verzamelen.



- ◆ Als je een hoofdtelefoon gebruikt, kun je zelfs naar de muzieknummers luisteren terwijl het systeem is dichtgeklapt.

### Tombola's

Je kunt je verzameling uitbreiden door mee te doen met de modellentombola en de muziektombola. Om mee te doen heb je tombolamunten nodig.

### Tombolamunten verdienen

#### Tombolamunten verdienen via StreetPass

Als je StreetPass hebt ingeschakeld voor Xenoblade Chronicles 3D, verdien je twee tombolamunten bij elke keer dat je een andere speler ontmoet via StreetPass.

## Tombolamunten verdienen met speelmunten

Je kunt vijf speelmunten omwisselen voor één tombolamunt. Je verdient speelmunten door rond te lopen met je New Nintendo 3DS-systeem.

## Tombolamunten verdienen met een amiibo

Als je de amiibo van Shulk hebt, kun je die eens per dag gebruiken om drie tombolamunten te verdienen.

### StreetPass inschakelen

Je kunt StreetPass inschakelen door in het verzamelingsmenu **MANAGE STREETPASS** (StreetPass beheren) te kiezen.

◆ Via deze optie kun je StreetPass ook uitschakelen.

Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website:  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Voor hulp bij het oplossen van problemen lees je de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem, of ga je naar:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)