



# TUTORIAL DE COMBATE DO XENOBLADER BR



# Xenoblade Chronicles 3





Olá, me chamo Victor do canal e redes sociais Nerd Profeta.

Nesse mini tutorial focado em combate quero ajudar a toda comunidade que esteja jogando o game Xenoblade Chronicles 3 e assim apoiar e crescer cada vez mais nossa base de fãs. O tutorial será prints de minha gameplay e em seguida, números para dividir o assunto em tópicos nas páginas seguintes.

Em breve pretendo editar um focado no menu principal e suas opções, não coloquei aqui para não ficar muito grande e, também acredito que o combate seja algo mais urgente já que ele é o 'bicho papão' dos novatos em Xenoblade. Espero que ajude a você ou a quem você saiba que esteja jogando Xenoblade Chronicles 3.

Até mais! Xenobladers, avante!





- Noah**  
Lv 21 1293
- Mio**  
Lv 21 988
- Eunie**  
Lv 21 1986
- Taion**  
Lv 21 1265
- Lanz**  
Lv 21 1342
- Sena**  
Lv 21 2204
- Ethel**  
Lv 21 1241

**Shadow Vang**  
Lv24  
Lv24  
Lv24  
Lv24

152

3



CHAIN ATTACK

**Tactics**

Interlink  
Lv 0





**Noah**  
Lv 21 1293

**Mio**  
Lv 21 988

**Eunie**  
Lv 21 1986

**Taion**  
Lv 21 1265

**Lanz**  
Lv 21 1342

**Sena**  
Lv 21 2204

**Ethel**  
Lv 21 1241

**Shadow Vang 2**  
Lv24  
Lv24  
Lv24

152

1  
3

5

4

3

6

7

8

ZL Tactics

Interlink  
Lv 0

Giant Swing  
Knockback

Maximum Voltage  
Unblockable/Atk up

Air Slash  
Cancel attack ↑

Sword Strike  
Side Break

Edge Thrust  
Back attack ↑

Fusion

Overclock Buster  
Dazed ↑

CHAIN ATTACK



1 - N° de inimigos que você está enfrentando.

2 - Nome, nível e HP do inimigo que você está atacando. Se tiver uma chama no meio da barra, é o ponto de Rage, no qual ele vai ficar mais poderoso.

3 - Aqui vemos nosso grupo e os inimigos em batalha em suas respectivas posições. Você pode apertar o botão analógico R / R3 para rapidamente o personagem guardar sua Blade / arma e dar uma rápida corrida ou esquiva para a posição escolhida.

4 - As setas e auras / círculos. As setas azuis são a indicação de que o personagem que o inimigo está focado / atacando é um personagem de uma classe com a função Defender, ou seja, está correto pois sua função é exatamente atrair a atenção dos inimigos para ele mesmo. Quando há uma seta vermelha, indica perigo pois o(s) inimigo(s) estão focando em um personagem que não seja Defender, é um Attacker ou Healer. As auras: uma aura azul indica ou a área de defesa de um Defender ou um aura de algum buff / bônus que um de seus personagens está usando naquele momento. Auras verdes são de cura.

5 - Aqui desse lado é o ícone de seus personagens e Hero (caso tenha algum no momento). Do lado direito do ícone, tem seu nome, seu nível de personagem, seu HP em número e em barra (azul). A barra verde é o nível do personagem e a barra roxa é o nível / Rank da sua classe atual. A direita dessas barras, tem algum símbolo de algum Buff ou Debuff que o personagem esteja no momento. Do lado esquerdo do ícone dos personagens tem um símbolo relacionado a que tipo de função é a classe que ele esteja no momento, espada vermelha para uma classe de Attacker, escudo azul para classe de Defender e um símbolo verde para classe de Healer.

6 - Chain Attack: é basicamente o 'combão' que todos do grupo atacam o inimigo que você está focado e atacando, geralmente você conseguirá encher essa barra / círculo com inimigos mais poderosos e resistentes, como Elite Monsters, Unique Monsters e chefes. E para encher esse círculo é necessário:

- Cancelar auto ataques com Arts: um pouco antes de seu personagem acertar com um auto ataque o inimigo, aperte o botão vinculado a alguma Art, vai aparecer um brilho momentâneo e ao invés dele acertar o auto ataque base, ele vai direto acionar a Art. USE SEMPRE ISSO!
- Fazer funções de Classes: classes de Attackers tem que acertar o inimigo pela lateral, costas ou frente, de acordo com a Art correspondente; classes de Defenders tem que atrair a atenção / Aggro dos inimigos e fazer a seta azul deles visando você; classes de Healers tem que curar seus amigos e acionar Arts que tenham buffs / debuffs.

## 6 - Chain Attack:

- Fazer Combos: Mais a frente explico, mas basicamente seguir a dinâmica do Burst Combo ou Smash Combo de acordo com suas Arts e Tactics.

Ao encher um círculo de Chain Attack, você aperta o botão + e assim inicia um "ataque em corrente" e vai aparecer a imagem abaixo:

Colony 9 Expedition  
Dutiful Zeon

# CHAIN ORDERS

**Tyrant Wave**

**Brave Assault**

**Pinion Primed**

**COMPLETION BONUS**  
Increases Defender aggro by 35% and grants Attack Up to all allies.

**DAMAGE**  
× **150** %

**30 25 25 35 15 15**

**+** End Chain Attack

Team Members:

- Noah Lv 22 554
- Mio Lv 22 621
- Eunie Lv 22 822
- Taion Lv 22 691
- Lanz Lv 22 689
- Sena Lv 22 540



## 6 - Chain Attack:

Vai aparecer de forma aleatória três personagens para vocês escolher uma Chain Order. Se atente no Completion Bonus que o personagem que vocês escolher vai dar na descrição logo abaixo e também no tipo de função.

Ao escolher o personagem que vai aplicar a Chain Order, agora de fato inicia o Chain Attack e você deve escolher algum dos personagens disponíveis de acordo com seu ícone, sua função e os números roxo que estão acima de seu ícone, os Tactical Points / TP, indica o número inicial que ele vai aplicar na barrinha no canto superior direito. Uma Chain Order, que você escolheu entre três no início lembra, só é aplicada se a barra de Tactical Point chegar ou passar de 100. E para isso, confira algumas dicas:

- Se o seu primeiro personagem escolhido no Chain Attack for de uma função de Attacker, ele vai aplicar um evento de First Blood, o que vai fazer ele deixar uma grande quantidade de TP no processo. Ótima escolha inicial!
- Em qualquer momento que você escolher um personagem de uma função Healer, seu ataque NUNCA vai chegar a 100% na barra de TP, no máximo 99%. Ele é uma boa escolha caso você coloque ele como penúltimo, antes de um atacante feroz no final para ao passar de 100% a barra, você ganhe bônus poderosíssimos na próxima rodada de Chain Attack (bônus Cool de 100% a 149%, bônus Bravo de 150% a 199% e bônus Amazing de 200% ou mais).
- Se o seu último personagem escolhido for um de uma função de Defender, ele vai reativar o seu personagem com mais TP na próxima rodada de Chain Attack, ou seja, ótimo para finalizar uma rodada são os Defenders!
- Priorize as Hero Order. Caso você esteja com um Hero em uma batalha e ele aparecer na seleção de Chain Orders, priorize ele!

Quando você não chegar a 100% na barra de TP ou não tiver mais personagens disponíveis para atacar, o Chain Attack finaliza.

7 - Arts e Fusion Arts: aqui são os golpes especiais de cada personagem de acordo com sua classe. Você escolher e setar elas no menu principal de Arts. Em combate, cada Arts corresponde a um botão no Switch. Ao iniciar um combate todas Arts dos botões Y, B e X estarão disponíveis para usar inicialmente. Ao utilizar, você deve esperar carregar, o cooldown dependente de qual região a classe é: classes Kevesi, de Keves, aumentam com o tempo (como em XC1) localizado no campo Recharge Gauge no menu de Arts, ou seja, se na Art específica estiver 10s, ela vai poder ser utilizada novamente após 10 segundos.

Classes Agnian, de Agnus, recarregam cada vez que você cancela um auto ataque (é mais rápido esse) ou acerta um auto ataque (como em XC2), no Recharge Gauge de Arts assim terá apenas um numero, como por exemplo 8, que seria carregado após acertar 8 auto ataques no inimigo.

No exemplo de nossa imagem temos o personagem Lanz que está na classe Swordfighter, uma classe de Attacker. Entre as Arts disponíveis para ele estão:

- Air Slash que é ativada no botão X, sua breve descrição abaixo do seu nome fala "Cancel attack", ou seja, uma Art que vai lhe dar um bônus quando você cancela um auto ataque usando ela.
- Sword Strike, ativada no botão Y, sua descrição indica "Side Break", ou seja, usando ela na lateral do inimigo ela vai lhe dar uma Reaction de Break. Inclusive, ela tem um símbolo vermelho parecido com uma onda em cima do ícone dessa Art, é o símbolo do Break, mais a frente iremos explicar melhor mas é relacionado aos combos do game.
- Edge Thrust, ativada no botão B, sua descrição indica "Back attack" e uma seta para cima, indicando que vai lhe dar bônus de ataque se acertar o inimigo pelas costas.
- Overclock Buster, uma Art diferente, nota-se até pelo ícone maior, esse é uma Talent Art, uma espécie de especial do personagem na classe em que ele está ou um especial único do personagem mesmo. Ativada com o botão A, ela só vai ficar disponível após você fazer algo relacionado a sua classe para encher (como já explicado anteriormente, atacar na posição correta para um Attacker, curar / buffar seu grupo para Healer, atrair a atenção dos inimigos deixar outros personagens dentro de sua aura azul para Defender). Quando ativada, o personagem executa um golpe especial com uma animação.

Posição do inimigo: acima do ícone do Air Slash, temos um grande seta apontando para cima. Essa seta indica a posição do inimigo relacionado ao personagem que você está controlando, no caso da imagem temos o Shadow Vang de frente para o Lanz. A seta para cima indica que o inimigo que você / grupo está focado atacando esta na sua frente; seta para esquerda ou direita indica que ele está de lado para você; seta para baixo indica que ele está de costas para você. Isso é importante principalmente em classes Attackers que a maioria de suas Arts exigem uma certa posição para atacar.



## 7 - Arts e Fusion Arts:

Alcance dos ataques: do lado da grande seta indicando a posição do inimigo em relação a você, tem um símbolo de uma espada e um movimento para baixo, esse símbolo indica se seu personagem está próximo bastante do inimigo para acertar ele. Se a batalha se iniciou e o símbolo não aparece, você está distante e não pode causar dano.

Fusion Arts: do lado do ícone do Air Slash e abaixo da seta do alcance dos ataques, tem um pequeno ícone que é relacionado ao botão Fusion logo do lado. Para o ícone ficar ativo / botão Fusion estar disponível você deve ter alguma (s) Master Art (s) setadas em seu personagem no menu de Arts. Para ser Mestre de uma Art, você deve alcançar o Rank / nível máximo dela (inicialmente, 10) e assim as Arts daquela classe estarão disponíveis para você utilizar elas mesmo com seu personagem em outra classe. Explicarei melhor no nosso próximo tópico deste tutorial. De toda forma, na nossa imagem de exemplo temos duas Master Arts no canto inferior esquerdo: Giant Swing e Maximum Voltage, no qual estão na posição que corresponde as Arts principais da classe atual do Lanz, que seria Y e X (Sword Strike e Air Slash, respectivamente). Para estar disponível para uso o botão Fusion e assim usar uma Fusion Art, ambos lados devem estar com a Art pronta para uso, ou seja, se você quiser usar Fusion Art correspondente ao Giant Swing e Air Slash, ambos deveriam estar carregados. O resultado é um golpe que vai aplicar os dois efeitos de ambas Arts.

8 - Master Arts: continuando já a nossa explicação de Fusion Arts e Master Arts, o que falta explicar aqui é basicamente que quando você queira utilizar uma Fusion Art, além do óbvio de que ambas Arts de ambos lados (a Master Art e a Art de sua classe atual) devem estar carregadas, quando o botão Fusion estiver habilitado para uso, aperte e mantenha pressionado o botão ZR e em seguida escolha a Fusion Art que queira usar. No nosso exemplo, se estivesse apto a utilizar, deveria ser segurado o ZR e escolhido ou o Y ou o X. Como podem perceber, a Master Art que seria do botão B não tem no nosso exemplo na imagem, pois devo subir de nível com os personagens para habilitar mais um slot.

Interlink: aqui é a fusão dos personagens, para se transformar no Ouroboros, um ser gigantesco com golpes muito poderosos. Para usar o Interlink e se transformar em um Ouroboros, basta iniciar o combate e apertar o botão para trás / esquerda no d-pad. Ao se transformar, o menu muda um pouco, conforme imagem abaixo.

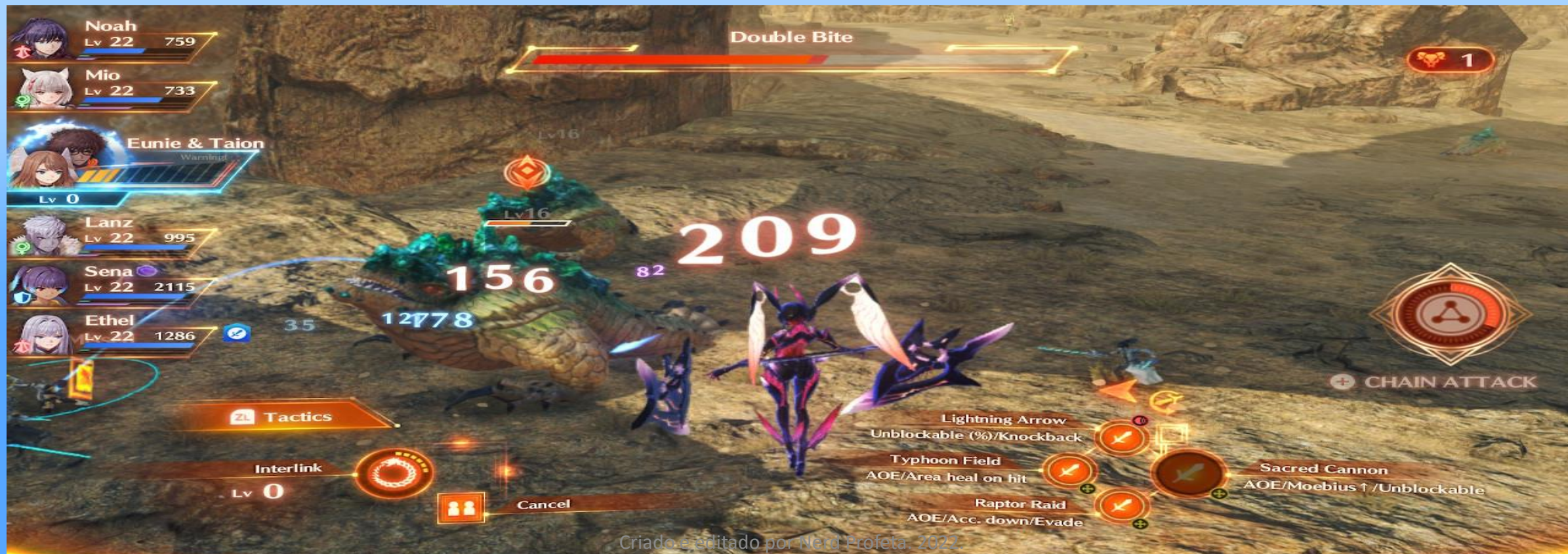


## 8 - Interlink:

Um círculo aparece aonde era o botão do Interlink e as Master Arts. Esse círculo enche conforme você usa as Arts, ao completar um nível ele vai subindo até no máximo 3. Quanto maior o nível do Interlink, mais poderosos serão seus golpes e Arts na forma de Ouroboros.

Na forma de Ouroboros, vai aparecer os dois ícones dos personagens juntos e uma barra do lado deles, é a barra de calor, Heat Gauge, que vai subindo aos poucos e quando chegar ao máximo e o Interlink acaba e você poderá usar novamente depois de um tempo apenas.

Note que para subir o nível do Interlink, você pode fazer antes de se transformar, usando as Fusion Arts você e seu grupo, e dando ordens nas Tactics para todos focarem nas Fusion Arts, explico melhor mais abaixo.





## 8 - Tactics:

Apertando e pressionando o botão ZL, você vai abrir as opções de Tactics em combate, confira a imagem abaixo e falaremos com detalhes na próxima página. Créditos da imagem abaixo: [segmentnext.com](http://segmentnext.com). As outras imagens são todas de minha gameplay / arte do canal.





## 8 - Tactics:

Segurando o ZL e apertando o d-pad para trás / esquerda, você pode optar em mudar o caminho do combo.

- Any Combo: qualquer combo que a IA dos personagens vai seguir ou ser guiada por você. Qualquer combo escolhido vai aparecer o nome em destaque no combate quando o inimigo é acertado seguido do efeito visual (por exemplo, Launch, o inimigo fica rodopiando no ar).
- Smash Combo: como semelhante ao de XC2, ou seja, você e seu grupo deverão ter uma classe que tenha uma Art para aplicar o golpe no inimigo na seguinte ordem: Break, Topple, Launch e Smash. Cada função dessa do combo, está descrita no menu de Arts dos personagens, no campo Reaction. Cada função dessa terá um símbolo relacionado também tanto no menu de Art como no próprio combate, como no exemplo nosso o Sword Strike, com o símbolo de Break. Esse combo é focado no dano.
- Burst Combo: combo semelhante ao do XC1 com o acréscimo de um quarto golpe. Mesmos requisitos acima, de que você ou seu grupo devem aplicar os golpes, na ordem: Break, Topple, Daze e Burst. Esse combo é focado em dropar itens dos inimigos.
- Um dica inicial é ter no grupo personagens com as classes: Swordfighter, Heavy Guard, Ogre e Flash Fencer, que vai lhe dar Art / Talent Art com as Reactions Break, Topple, Launch e Smash, respectivamente, que é exatamente o que você precisa para fazer um Smash Combo. Digo isso porque no início do game (capítulo 2) até então você vai conseguir só fazer esse combo, o Burst ainda não. Depois com o tempo, troque da forma que você achar melhor.

Focus Attacks: é o que o próprio nome diz, segurando o ZL e apertando para cima você vai acionar o seu grupo para focar todo o ataque em um só inimigo.

Fusion First: segurando o ZL e apertando para frente / direta, você vai dar a ordem ao grupo de todos focarem nas Fusion Arts primeiro, ao invés das Arts normais. Aqui depende de sua estratégia e do inimigo, pois pode ser perigoso fazer todos esperarem carregar as Fusion Arts para usar, mas também necessário para aumentar o nível de Interlink para ter uma transformação poderosa de Ouroboros.

Follow Leader: segurando o ZL e apertando para baixo, você acionará o grupo para parar os ataques e fica em volta de você. Apertando o mesmo comando, o grupo vai se dispersar e voltar a atacar normalmente. Aqui é outro comando de estratégia, quando você quer todos próximos para um cura, por exemplo.



E aí curtiu?

Se sua resposta for positiva, eu que lhe agradeço pois é um prazer enorme ajudar as pessoas e nossa comunidade gamer / nintendista / jrpgística.

Se for possível e você quiser continuar me seguindo ou apoiando meu conteúdo, convido a você a me seguir no canal e redes sociais, vou deixar abaixo os links. Até a próxima!

Twitch - [twitch.tv/nerdprofeta](https://twitch.tv/nerdprofeta)

YouTube - [www.youtube.com/nerdprofeta](https://www.youtube.com/nerdprofeta)

Twitter - [twitter.com/NerdProfeta](https://twitter.com/NerdProfeta)

Instagram - [www.instagram.com/nerdprofeta](https://www.instagram.com/nerdprofeta)

