

WM-01



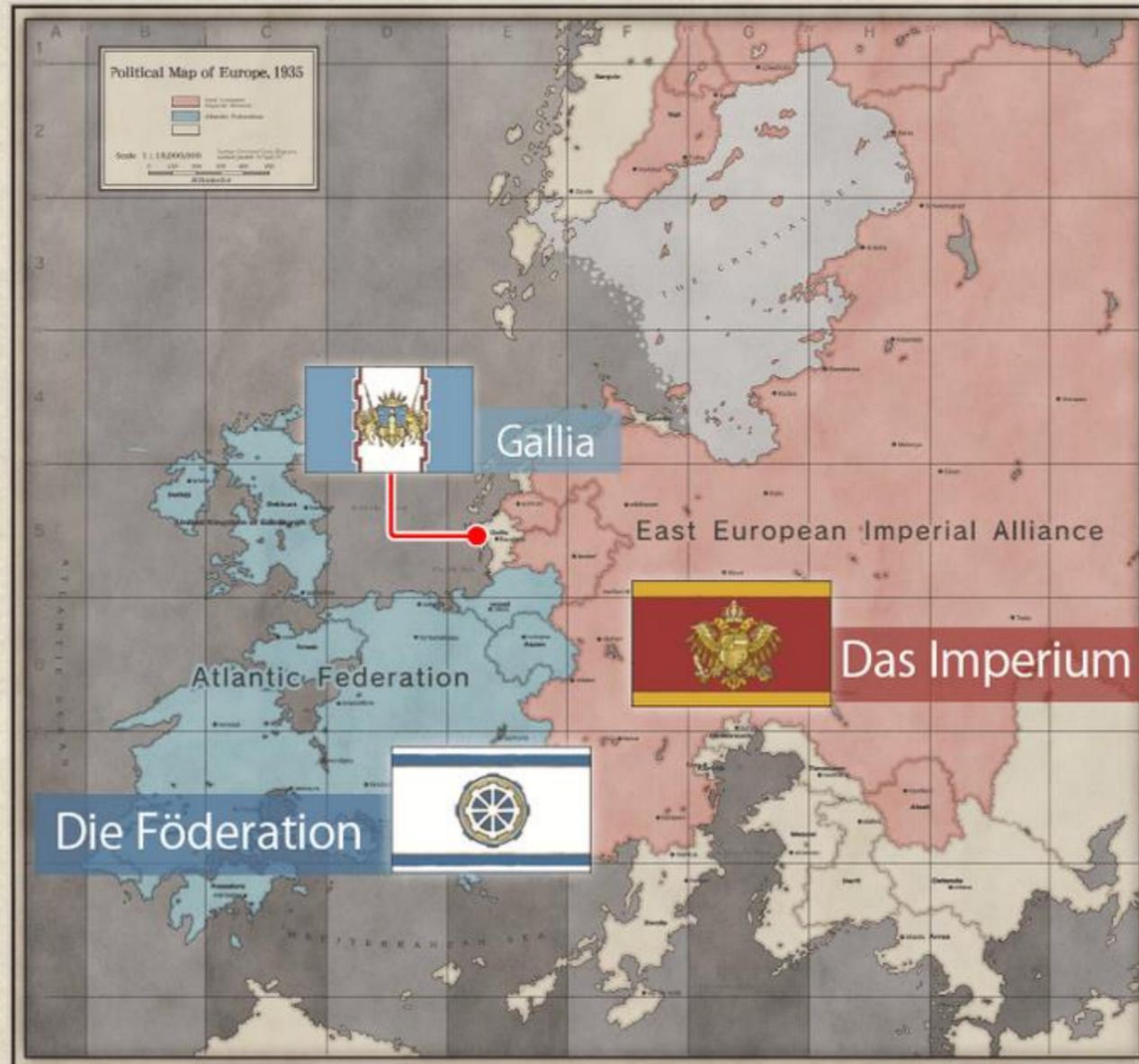
VALKYRIATM 4

CHRONICLES

Steuerung	↗
Kommandomodus	↗
Aktionsmodus	↗
Zielmodus	↗
Kampfklassen	↗

Schauplatz

Europa, 1935 EC



Diese Geschichte spielt in Europa, im Westen des größten Kontinents der nördlichen Hemisphäre.



ATLANTISCHE FÖDERATION

Ein weitreichendes Netzwerk von formlos verbündeten westeuropäischen Demokratien. Die Föderation ist mächtig, kann sich jedoch immer nur langsam einigen.



OSTEUROPÄISCHE IMPERIALE ALLIANZ

Ein großes Land, das mit eiserner Faust von einem autokratischen Kaiser regiert wird. Das Imperium hält immer noch an vielen Traditionen des Feudalismus fest.

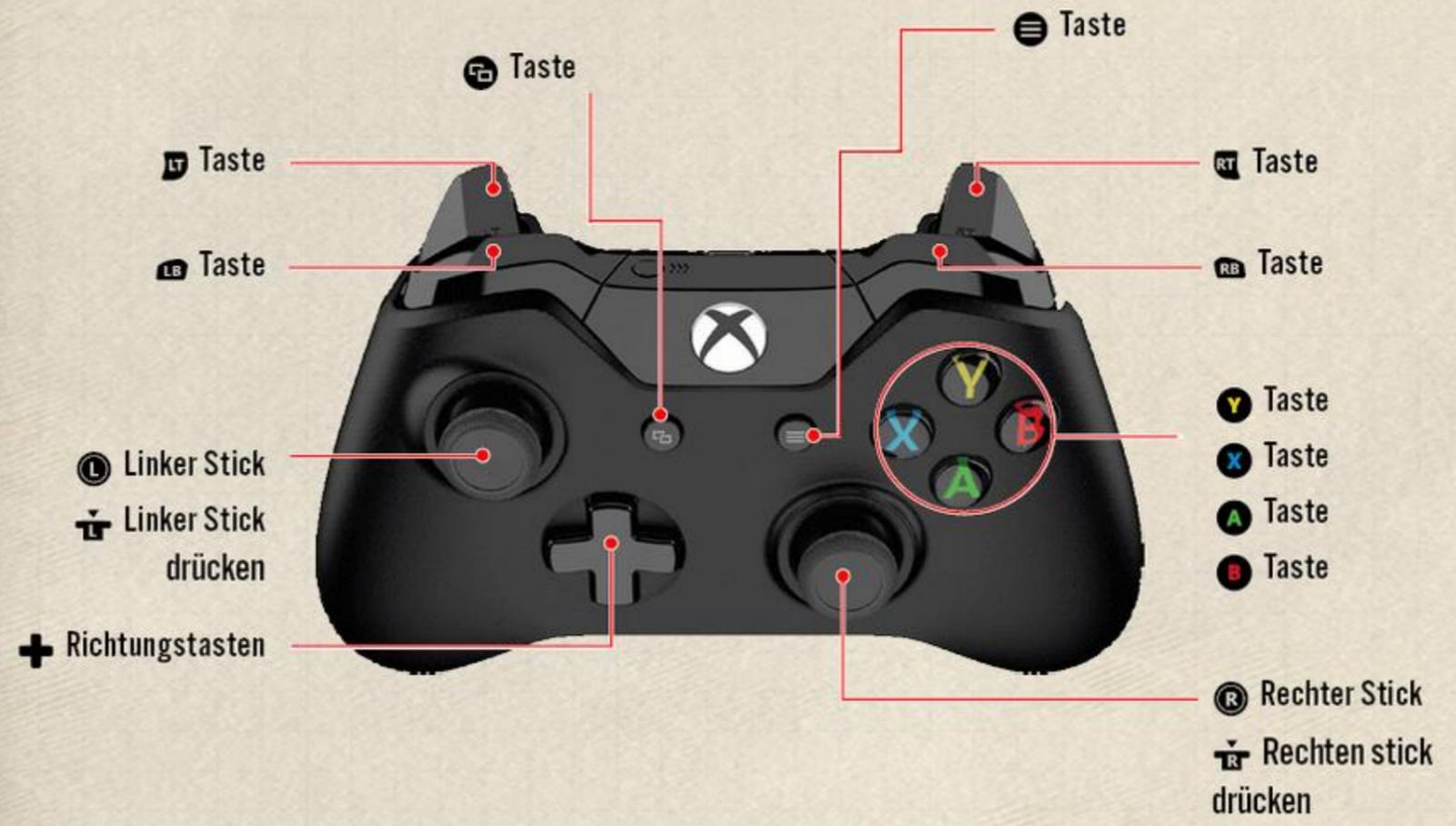


FÜRSTENTUM GALLIA

Eine kleine, neutrale Nation zwischen den Grenzen des Imperiums und der Föderation. Viele Gallianer schließen sich verbündeten Armeen an, um sie im Krieg im Ausland zu unterstützen.

Steuerung

XBOX ONE Wireless Controller



	Kommandomodus	Aktionsmodus
+ Richtungstasten	Einheit auswählen	Einheit verschieben / Fadenkreuz verschieben (langsam)
Ⓕ Linker Stick	Cursor verschieben	Einheit verschieben / Fadenkreuz verschieben (schnell)
Ⓖ Rechter Stick	_____	Kamera drehen
B Taste	Endphase	Abbrechen
A Taste	Bestätigen	Feldaktion / Angreifen / Gegenstand verwenden
Y Taste	Kommandomenü	Einheitendetails
X Taste	Truppenliste	Waffe wechseln
LB Taste	_____	Minikarte / Ziel ändern
RB Taste	_____	Zielmodus / Ziel ändern
LT/RT Taste	_____	Neigen / Blickwinkel ändern
Ⓗ Rechten stick drücken	_____	Kamera zurücksetzen
≡ Taste	Menü anzeigen	Sichtlinien ein-/ausblenden
Ⓖ Taste	Bestätigen	Aktion der Einheit beenden

Missionsbesprechungen

Missionsbesprechungen informieren über den Einsatzort, die Info und die Umstände einer Mission. Positioniere deine Einheiten für einen Einsatz.

Aufstellungsphase



- ❶ Gesamt: Teammitglieder (aktuell/maximal)
- ❷ Feindliches Lager: Einnehmen, um zu gewinnen
- ❸ Wege: Blau = Verbündete, Rot = Feinde
- ❹ Verbündetes Lager: Verteidigen, um zu gewinnen
- ❺ Lager: Teammitglieder (aktuell/maximal)

EINHEITEN POSITIONIEREN

Platziere mit **A** einen Soldaten aus der Einheitenliste auf das Feld.



EINSETZEN

Beende die Missionsbesprechung und begib dich in den Kampf.

TRUPPE NEU ZUWEISEN

Wechsle Soldaten und ihre Ausrüstung aus.

ZIELE

Sieh die Bedingungen für Sieg und Niederlage ein.

BUCH-MODUS

Kehre zum Tagebuch von Claude Wallace zurück.

Der Kampfverlauf

Kämpfe sind rundenbasiert. Jede Armee hat pro Runde eine Phase, um Aktionen auszuführen. Verschiebe während der Spielerphase verbündete Einheiten durch den Wechsel zwischen Kommando-, Aktions- und Zielmodus.

Spielerphase

Wähle auf der Übersichtskarte eine Einheit aus (Kommandomodus), die du im Echtzeit-Kampf kontrollierst (Aktionsmodus).



Feindphase

Der Spieler verfolgt den Vorstoß feindlicher Einheiten gegen die automatisierte Verteidigung seines Teams (Abwehrfeuer).



Kommandomodus

Im Kommandomodus wird eine Übersichtskarte angezeigt, anhand derer das Schlachtfeld erfasst, die Bewegungen des Feindes verfolgt und die Truppen befehligt werden können. Wähle mit den Richtungstasten eine Einheit aus und drücke **A**, um in den Aktionsmodus überzugehen.



- ❶ Zug: Zeigt die aktuelle Rundenzahl an
- ❷ KP: Setze Kommandopunkte ein, um Aktionen durchzuführen
- ❸ Einheiten: Blau = Verbündete, Rot = Feinde
- ❹ Lager: Blau: = Verbündete, Rot = Feinde
- ❺ Einheiteninfo: Klasse, LP, AP und Status
- ❻ Sichtlinien: Zeigt gesichtete Einheiten an

Kartensymbole



TURM

Klettere für einen guten Ausblick über die Umgebung nach oben.



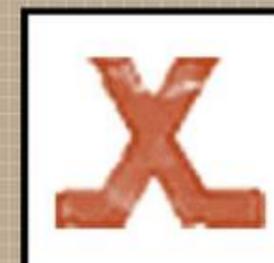
HINDERNIS (UNZERSTÖRBAR)

Durch eine Barrikade, die den Weg versperrt, unpassierbares Terrain.



LEITER

Für den Weg von und zu höheren Ebenen. Pioniere können kaputte Leitern reparieren.



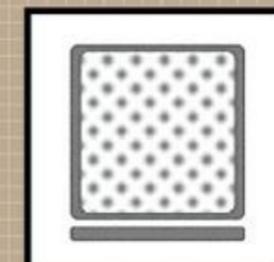
HINDERNIS (ZERSTÖRBAR)

Mit Sprengstoff oder einem Fahrzeug zerstören, um einen Weg zu bahnen.



SCHMAL

Zu schmaler Durchgang für Fahrzeuge (nutze die Infanterie).



UNTERSCHLUPF

Konstruktion mit einem Dach, die Angriffe von oben blockiert (z. B. durch Mörser).

Kommandomodus

Y Kommandos

Mit **Y** wird eine Liste verfügbarer Kommandos angezeigt.



Truppenliste

Drücke **X**, um eine Liste verbündeter und feindlicher Einheiten anzuzeigen. Mit **LB** und **RB** kannst du umblättern. Drücke **Y**, um Einzelheiten anzuzeigen, oder **A**, um einen markierten Verbündeten im Aktionsmodus zu kontrollieren.



☰ OPTIONEN

Drücke die **☰** Taste, um ein Menü mit den folgenden Optionen zu öffnen:



ENDPHASE

Beende die Spielerphase und starte die Feindphase.

BEFEHLE

Nutze KP, um einen Sonderbefehl zu erteilen.

MISSIONSINFO

Sieg-/Niederlagebedingungen überprüfen.

SYSTEM

Einstellungen ändern, Tutorials anzeigen oder speichern/laden.

AUFGEBEN

Mission aufgeben und Rückzug antreten.

Kommandomodus

Kommandopunkte (KP)

Kommandopunkte (KP) erlauben es dir, deine Truppe zu kontrollieren. Verwende 1 KP, um Einheiten zu verschieben, Verstärkung anzufordern und dich zurückzuziehen. In jedem Zug wird ein Teil der KP wieder aufgefüllt. Nicht verwendete KP werden in die nächsten Zug übertragen (maximal 20). Verwende in einem Zug mehrere KP auf eine Einheit, um sie mehrere aufeinander folgende Aktionen ausführen zu lassen.



***Es ist eine geläufige Strategie, über mehrere Runden KP zu sparen und dann**

Gehen dir die KP aus, kannst du keine weiteren Einheiten auswählen und musst deine Phase beenden. Drücke auf die **LB** oder **B**, um zu jeder Zeit die Spielerphase zu beenden.

ANFÜHRER UND KP

Jeder eingesetzte Anführer fügt deinen KP zu Beginn einer Mission 1 Kommandopunkt hinzu. Die Führerschaft wird mit einem Sternabzeichen angezeigt.

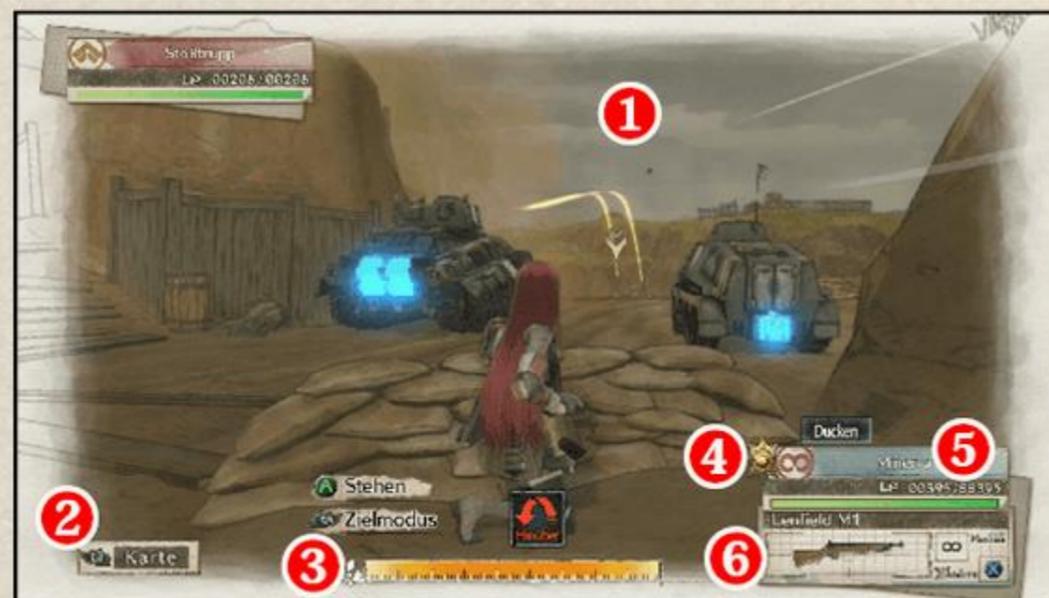


Wird ein Anführer besiegt, erhältst du seinen KP zu Beginn der Spielerphase des nächsten Zuges nicht.



Aktionsmodus

Wähle im Kommandomodus eine Einheit aus, um sie im Aktionsmodus zu verschieben. Wechsle dann in den Zielmodus über, um zu zielen und anzugreifen.



- ① Sichtlinien: Zeigt die gesichteten Feinde einer Einheit an.
- ② Minikarte: Mit **LB** ein- oder ausblenden.
- ③ AP: Bewegt sich eine Einheit, werden Aktionspunkte verbraucht.
- ④ Sternabzeichen: Markiert die Einheit als Anführer.
- ⑤ Einheiteninfo: Name, Klasse, LP, AP, Status.
- ⑥ Ausgestattet: Mit **X** Waffe oder Gegenstand wechseln.

Sichtlinien

Sichtlinien werden zwischen einer von dir kontrollierten Einheit und Feinden in der Nähe gezogen. Ihre Farben unterscheiden sich je nach Situation.



FARBEN DER SICHTLINIEN

-Du kannst den Feind sehen, aber er sieht dich nicht.
-Der Feind hat dich gesichtet, ist jedoch außer Reichweite.
-Der Feind hat dich gesichtet und eröffnet das Feuer.
-Der Feind schießt, hat jedoch zum Nachladen angehalten.

Aktionsmodus

Aktionspunkte (AP)

Verschiebst du Einheiten mit dem linken Stick, werden ihre Aktionspunkte (AP) verbraucht. Fallen die AP einer Einheit auf 0, kann sie nicht weiter verschoben werden.



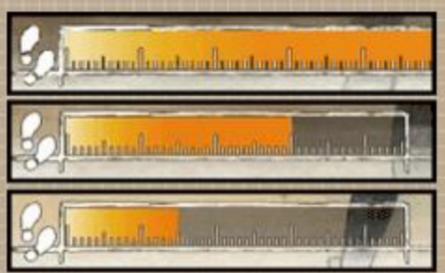
Feldaktionen

Näherst du dich bestimmten Elementen auf der Karte, erscheint ein **A**. Einheiten können zum Beispiel im hohen Gras Kriechen auswählen, um sich hinzulegen und vor feindlichen Angreifern zu verstecken. Halte Ausschau nach weiteren nützlichen Aktionen.



FOLGEBEWEGUNGEN

Führt eine Einheit mehrere Aktionen in der gleichen Phase aus, verringern sich mit jeder Bewegung ihre maximalen AP für diesen Zug.



-Erste Aktion: Volle AP
-Zweite Aktion: 2/3 AP
-Dritte Aktion: 1/3 AP



Sandsäcke



Türme



Schalter

Aktionsmodus

Schützenpanzer

Der Cactus, ein Schützenpanzer, kann Infanteristen sicher transportieren. Verschiebe 1 Fußsoldaten in die Nähe des Schützenpanzers und drücke **A**, wenn Einstg. erscheint.



Damit die Infanterie ausrückt, markiere im Kommandomodus den Cactus, drücke **Y** und wähle Einsatz.



* Der Schützenpanzer wird im Verlauf der Geschichte verfügbar.

Direkte Befehle

Infanterieführer können einen direkten Befehl zur Mitnahme anderer Fußsoldaten erteilen. Drücke im Kommandomodus **Y** über einem Anführer und wähle Direkter Befehl.



Nähere dich im Aktionsmodus einem Soldaten und drücke **X**, wenn Zusammenschließen erscheint. Bis zu 2 Einheiten können daraufhin dem Anführer folgen, bis durch **A** Auflösen ausgewählt wird oder dem Anführer die AP ausgehen.



Note: Direct Commands require a special resource called SP.

Aktionsmodus

Wetter

Durch das Wetter bleibt das Schlachtfeld dynamisch, da es taktische Optionen beeinflusst.

NACHT/NEBEL

Die Sicht ist eingeschränkt, sodass die Einheiten in den Nahkampf ziehen müssen. Rücke vorsichtig vor.

SCHNEE

Die Kälte verringert die Anzahl der Züge, nach der eine Einheit im kritischen Zustand stirbt. Rette verwundete Verbündete so schnell wie möglich.

SCHNEESTÜRME

Neben eingeschränkten Sichtverhältnissen verbrauchen Einheiten schneller AP. Schneestürme beginnen und enden alle 2 Runden.

SCHNEESTURM DER HEXE

Infanterien, die sich im Schneesturm der Hexe befinden, können zu Beginn deines Zuges nur in einem verbündeten Lager LP wiederherstellen.

WHITEOUT

Whiteouts beginnen und enden alle 2 Runden und schränken wie ein Rauchschleier die Sicht ein. Verwende sie, um dich an Feinden vorbei zu schleichen.

LAWINE

Hüte dich auf Gebirgsschlachtfeldern vor Lawinen. Einheiten, die von einer Lawine erfasst werden, müssen gezwungenermaßen den Rückzug antreten, also räume das Feld, wenn du bemerkst, wie eine Lawine aufkommt.



Aktionsmodus

Lager sind die Knotenpunkte der europäischen Kriegsführung. Sie sind mit einer von Sandsäcken umrahmten Flagge markiert und bieten vielfältigen Nutzen. Feldlager bieten die Basis zum Vorrücken, während Hauptlager von entscheidender Bedeutung für den Sieg sind.

Lagervorteile

- ▶ Verbündete Einheiten regenerieren jede Runde zusätzliche LP.
- ▶ Die Munition wird jede Runde vollständig nachgeladen.
- ▶ Die Verteidigung wird vorübergehend erhöht.
- ▶ Einheiten können sich in allen Modi kostenlos zurückziehen.
- ▶ Verstärkungen können aus der Reserve-Einheit zum Einsatz kommen.

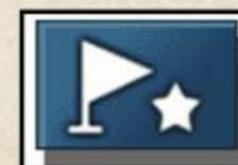
LAGER UND PANZER

Im Gegensatz zu Infanterien können Panzer ohne einen Pionier keine LP regenerieren. Doch ein Panzer, der sich in einem verbündeten Lager befindet, erhält automatisch in jeder Runde LP zurück. Nichts ruft mehr „Abwehr“ als eine mobile Kanone mit selbstreparierender Panzerung.

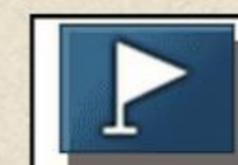


Lager erobern

Nähere dich dem Fahnenmast in der Mitte eines unbesetzten feindlichen Lagers und drücke **A**, um es zu erobern. (Panzer können keine Lager erobern.)



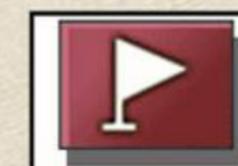
Verbündetes Hauptlager



Feindliches Hauptlager



Verbündetes Feldlager



Feindliches Feldlager

Aktionsmodus

Einheiten in Bereitschaft fangen automatisch Feinde ab, die während des Zuges der gegnerischen Armee in Reichweite kommen. Beachte, dass eine Sichtlinie bestehen muss, damit eine Einheit ein Abwehrfeuer eröffnen kann.

Abwehrfeuer

Gelbe Sichtlinien bestätigen, dass du dich außerhalb der Abwehrfeuerreichweite befindest. Klassen, die nicht zu den Aufklärern gehören, verfügen über eine eingeschränkte Sichtweite (90 Grad), nutze also die toten Winkel der Feinde.



Betrittst du den Abwehrbereich eines Feindes, färbt sich seine Sichtlinie rot und er eröffnet das Feuer.



TAKTISCHE POSITIONIERUNG

Sieh die Bewegung des Feindes voraus und positioniere deine Einheiten so, dass sie den Feind in deiner nächsten Phase abfangen können. Stelle einfach ein paar starke Truppen in den Weg des Feindes, lehne dich zurück und beobachte das Blutbad.



GRENADIER-ABWEHR

Hat dich eine feindliche Einheit gesichtet, können feindliche Grenadiere auch hinter Hindernissen Abwehrfeuer eröffnen. Achte auf die Farben der Sichtlinien, um nicht ins Kreuzfeuer zu geraten.



Zielmodus

Drücke **RB**, um vom Aktionsmodus in den Zielmodus zu wechseln. Wechsle mit **LB** und **RB** zwischen Feinden in Reichweite. Bewege das Fadenkreuz mit dem linken Stick und nimm mit den Richtungstasten Feineinstellungen vor. Wechsle mit **X** deine Waffe, visiere dein Ziel an und drücke **A**, um zu schießen. Jede Einheit kann einmal pro Aktion angreifen.



- ❶ Zum Töten: Anzahl der benötigten Schüsse, um das Ziel zu eliminieren
- ❷ Die in einem einzelnen Angriff abgefeuerte Menge an Schüssen
- ❸ Effektivität gegen Infanterien (Stark ○ > △ > × Schwach)
- ❹ Effektivität gegen Panzer (Stark ○ > △ > × Schwach)
- ❺ Flächenangriff? (○ = Ja; × = Nein)

SCHARFSCHÜTZENVISIER

Scharfschützen können, während sie zielen, an ihrem Visier hinein- und herauszoomen. Nutze (up/down arrows) beim rechten Stick, um hinein- oder herauszuzoomen.



ARTILLERIEUNTERSTÜTZUNG

Grenadiere können Feinde angreifen, die von Verbündeten gesichtet wurden. Nutze (up/down arrows) beim rechten Stick, um die Perspektive anzupassen.



Zielmodus

Angriffe aus dem Hinterhalt

Triff einen Gegner unerwartet (von hinten oder in schlechten Wetterverhältnissen), um aus dem Hinterhalt anzugreifen. Angriffe aus dem Hinterhalt treffen stets und man kann ihnen nicht ausweichen.



Koop-Angriffe

Greift eine Einheit an, können Verbündete in der Nähe einen Koop-Angriff beginnen. Bis zu 3 Einheiten können sich zusammenschließen, um gleichzeitig anzugreifen. Truppenmitglieder, die einander mögen, haben eine höhere Chance, Koop-Angriffe durchzuführen.

(Hinweis: Einige Klassen sind miteinander inkompatibel.)



ARTILLERIEHINTERHALT

Grenadiere zeichnen sich durch ihre Hinterhalte aus, aus denen sie aus großen Entfernungen und hinter Hindernissen und Deckungen hervor auf den Feind schießen.



ZUSAMMENSCHLIESSEN FÜR KOOP

Anführer, die im Kommandomodus direkte Befehle erteilen, können sich mit anderen Einheiten zusammenschließen. Seine Anhänger eröffnen das Feuer auf dasselbe Ziel wie ihr Anführer. Bilde Teams und führe Koop-Angriffe aus, um die Feuerkraft zu maximieren und die Kosten von AP/KP zu senken.

Zielmodus

LP regenerieren

Ragnaid und das Fahrzeugreparaturset des Pioniers können LP einer Einheit wiederherstellen. Wähle im Zielmodus eine Heilungsausrüstung anstelle einer Waffe aus.



RAGNAID

Regeneriert LP. Visiert das Fadenkreuz keinen Verbündeten an, heilt sich der Benutzer selbst.

REANIMATIONS-RAGNAID

Nur Pioniere. Regeneriert zusätzliche LP, hat eine größere Reichweite und befreit Einheiten vom kritischen Zustand.

FAHRZEUGREPARATURSET

Nur Pioniere. Regeneriert LP eines einzelnen Panzers oder Schützenpanzers in der Nähe.

SCHLACHTFELDTECHNIK

Pionieren mangelt es an Kampfstärke, doch sie haben eine einzigartige Eignung für Unterstützungsaufgaben.

PIONIERFÄHIGKEITEN

- ▶ Munition von Verbündeten in der Nähe nachladen
- ▶ Landminen entschärfen und räumen
- ▶ Verbündete in kritischem Zustand wiederbeleben
- ▶ Fahrzeuge reparieren und LP regenerieren



Repariere Leitern, Sandsäcke und Türme, um die Wendigkeit zu fördern und neue Wege freizulegen.



Trage 3 Granaten auf einmal. Bring 2 Pioniere zusammen um ihren Granatenvorrat voll zu halten.

Kampfklassen

Fußsoldaten sind in sechs unterschiedliche Kampfklassen unterteilt.

 **AUFKLÄRER**



Aufklärung: Hohe Beweglichkeit, erhöhte Sicht und große Abwehrreichweite. Verwendet ein Gewehr.

 **STOSSTRUPP**



Vorhut: Starker Angriff und gute Verteidigung, für Nahkampf geeignet. Verwendet ein Maschinengewehr.

 **LANCIER**



Antipanzer: Explosionsresistent, kann jedoch nicht abfangen. Führt einen Raketenwerfer, der Panzer durchbohrt.

 **PIONIER**



Nutzen: Lädt Munition nach, belebt Verbündete wieder, repariert Objekte und Panzer, entfernt Minen.

 **SCHARFSCHÜTZE**



Antipersonen: Lernt mit dem Rangstieg zu kontern und abzufangen. Verwendet ein Scharfschützengewehr.

 **GRENADIER**



Feuerunterstützung: Langstrecken-Mörserbeschuss zum Kämpfen und Abfangen. Beim Aufstellen angreifbar.

Kampfklassen

PANZER



Fahrzeuge bieten überlegene Feuerkraft und Verteidigung. Verbündete Infanterie kann sie zur Deckung nutzen.



Panzergefechte

Der Hafen ist für jede Kampfsituation gerüstet. Drücke **X**, um zwischen seinen Waffen zu wechseln.

PANZERBRECHERGESCHOSSE



Effektiv gegen explosionsresistente Feinde wie Panzer, Bunker und Lanciers. Die Panzerbrecher-Munition ist beschränkt, achte also darauf.



MÖRSER

Ragnit-Kanonen gegen Personen. Die Explosion verursacht in ihrem Umkreis Flächenschaden. Die Mörser-Munition ist beschränkt, achte also darauf.

MG



Antipersonen-Gewehr für den Nahkampf, das für Abwehrfeuer verwendet wird. Im Gegensatz zu Panzerbrechern und Mörsern haben Maschinengewehre unendlich viel Munition.

RAUCHSCHLEIER



Hüllt den Wirkungsbereich für einen Zug in dichten Rauch. Einheiten, die sich innerhalb des Rauchs befinden, können nicht gesehen werden und entgehen dem Abwehrfeuer. **Mörser und Granaten können Rauchschleier auflösen**, sei also vorsichtig.



*Wird durch Fortschritt in der Geschichte freigeschaltet.

SUPPORT

SEGA Support

Please refer to the support site before submitting a request.

<http://help.sega.com/>

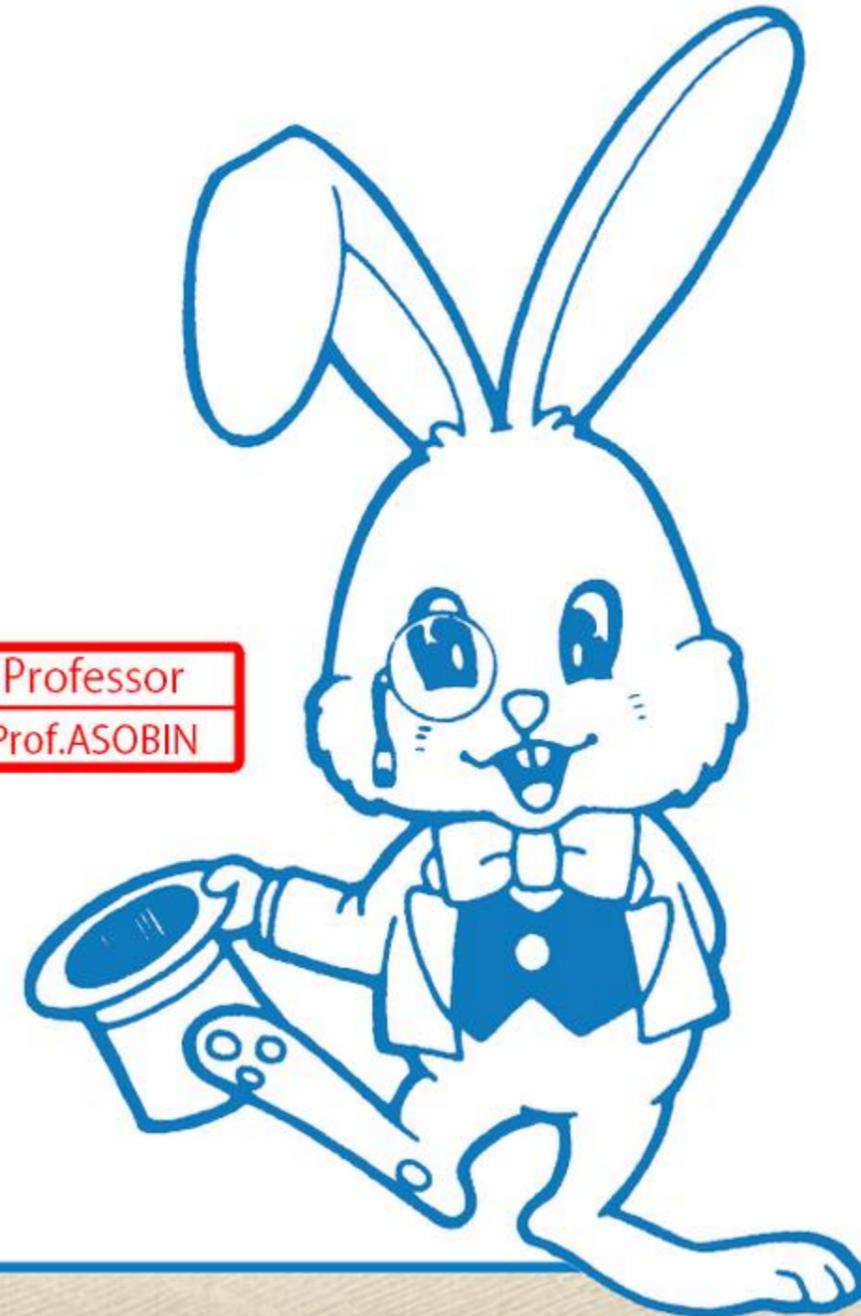


<http://sega.com/>

The contents of the webmanual are up to date as of the release date. Please be aware that features of the game may be changed or added through updates.

Unauthorized Reproduction Prohibited

Professor
Prof.ASOBIN



© SEGA

This game includes fonts from Fontworks Co., Ltd.; Fontworks company name and Fontworks font names are either trademarks or registered trademarks of Fontworks Corporation.

DynaFont is a registered Trademark of DynaComware Taiwan Inc.

NVIDIA PhysX and NVIDIA GameWorks are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation in the U.S. and/or other countries.

Copyright © 1997-2018 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

Copyright (C) 1994-2012 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

© SEGA. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and VALKYRIA CHRONICLES are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. The "PS" Family logo, "Playstation", and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. ©2017 Nintendo. ©2018 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.



Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.