

WM-01



[Commandes](#) ↗

[Mode Commandement](#) ↗

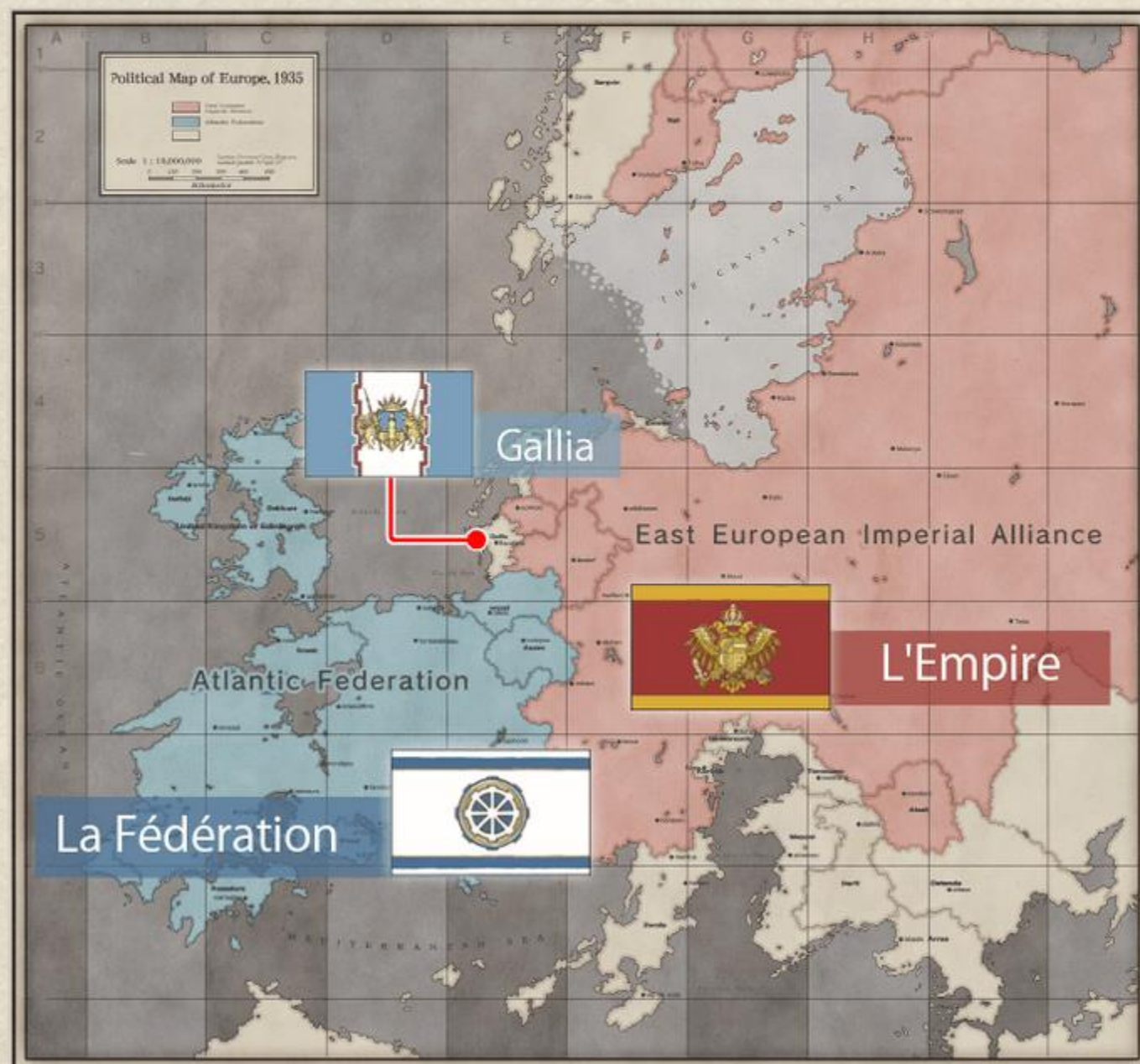
[Mode Action](#) ↗

[Mode Cible](#) ↗

[Classes de combat](#) ↗

Contexte

L'état d'Europa, 1935 CE



L'histoire se déroule en Europa, la région occidentale du plus grand continent de l'hémisphère nord.



LA FÉDÉRATION ATLANTIQUE

Un large réseau de démocraties d'Europa occidentale plus ou moins alliées. La Fédération est puissante, mais tarde à trouver un consensus.



L'ALLIANCE D'EUROPA ORIENTALE

Un vaste pays dirigé d'une main de fer par un empereur autocratique. Par de nombreux aspects, l'Empire conserve une mentalité féodale.

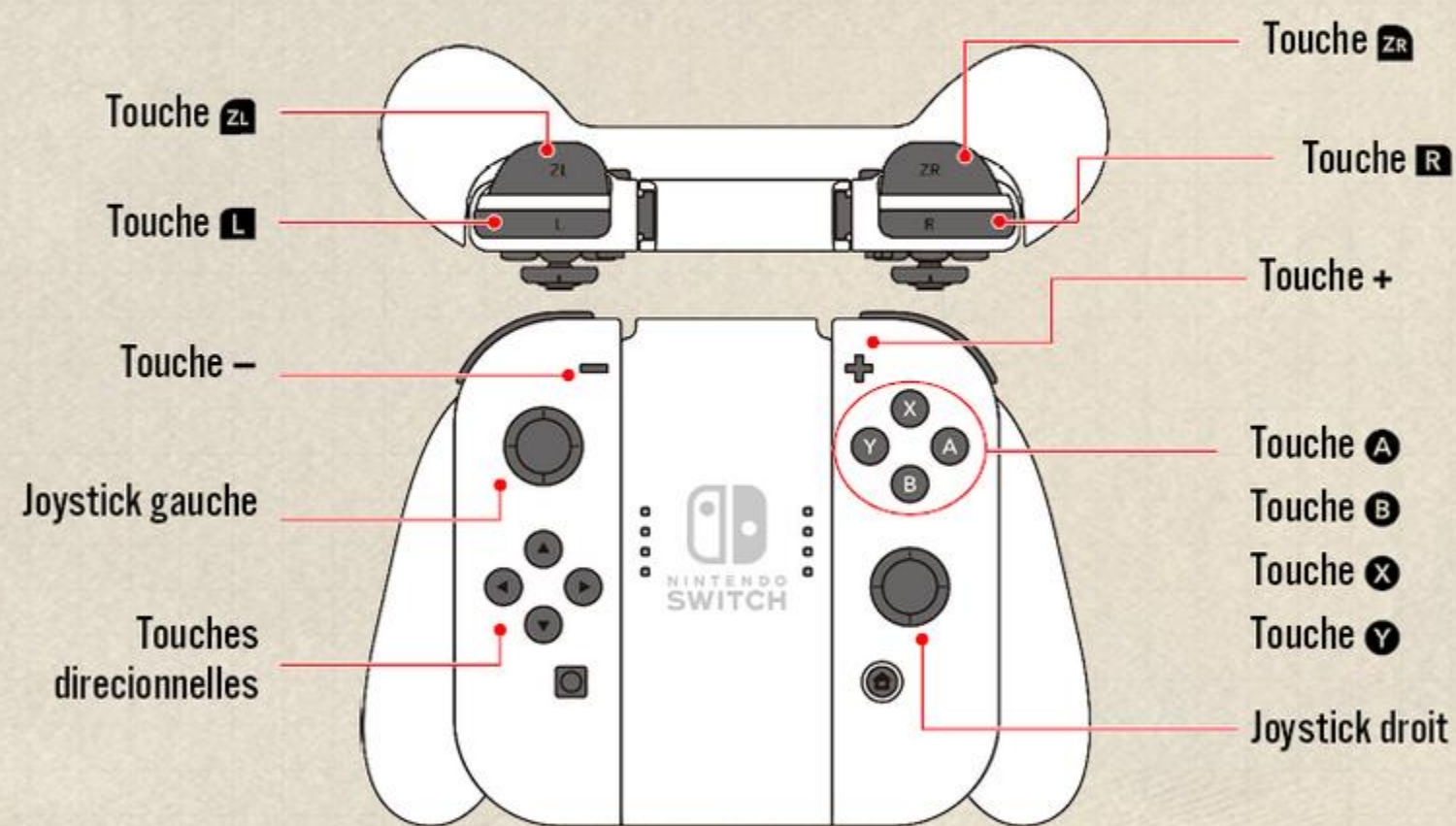


LA PRINCIPAUTÉ DE GALLIA

Une petite nation neutre entre les frontières de l'Empire et de la Fédération. De nombreux soldats gallians rejoignent les armées alliées afin de contribuer à l'effort de guerre à l'étranger.

Commandes

Joy-Con™ (Montré avec Joy-Con™ Grip)



* S'applique également à la Nintendo Switch™ Pro Controller

	Command Mode	Action Mode
Touches directionnelles	Choisir une unité	Déplacer une unité / Déplacer le réticule (lentement)
Joystick gauche	Déplacer le curseur	Déplacer une unité / Déplacer le réticule (rapidement)
Joystick droit	_____	Faire pivoter la caméra
Touche B	Terminer la phase	Annuler
Touche A	Confirmer	Action de terrain / Attaquer / Utiliser un objet
Touche Y	Menu de commandement	Détails de l'unité
Touche X	Liste des escadrons	Changer d'armes
Touche L	_____	Mini-carte / Changer de cible
Touche R	_____	Mode Cible / Changer de cible
Touche ZL/ZR	_____	Se pencher / Modifier PDV
Appuyez sur Joystick droit	_____	Réinitialiser la caméra
Touche -	Afficher le menu	Act./Désact. les lignes de mire
Touche +	Confirmer	Terminer l'action de l'unité

Briefings

Les briefings traitent du lieu, des infos et des conditions d'une mission. Placez vos unités et tenez-vous prêts au déploiement.

Phase de placement des unités



- ❶ Total : membres de l'équipe (actuel/limite)
- ❷ Camp ennemi
- ❸ Routes : bleues = alliées, rouges = ennemies
- ❹ Camp allié
- ❺ Camp : membres de l'équipe (actuel/limite)

PLACER LES UNITÉS

Placez un soldat de la Liste d'unités sur le champ de bataille avec **A**.



DÉPLOYER

Terminez le briefing et commencez le combat.

OBJECTIFS

Consultez les conditions de victoire et d'échec.

RÉASSIGNER L'ESCADRON

Modifiez les soldats et leurs équipements.

MODE LIVRE

Revenez au journal de Claude Wallace.

Déroulement du combat

Le combat repose sur le principe du tour par tour. Chaque armée dispose d'une phase par tour pour utiliser des actions. Déplacez des unités alliées durant la phase du joueur en alternant entre les modes Commandement, Action et Cible.

Phase du joueur

Choisissez une unité sur la carte en vue aérienne (mode Commandement) pour les contrôler lors du combat en temps réel (mode Action).



Phase ennemie

Le joueur assiste à la progression des unités ennemies face aux défenses automatiques de son équipe (tirs d'interception).



Mode Commandement

Le mode Commandement affiche une carte en vue aérienne qui vous permet d'évaluer le champ de bataille, de suivre les mouvements ennemis et de diriger vos troupes. Choisissez une unité à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur **A** pour accéder au mode Action.



- ❶ Tour..... Affiche le numéro du tour en cours
- ❷ PC Utilisez des points de commandement pour agir
- ❸ Unités Bleues = Alliées, Rouges = Ennemies
- ❹ Camps Bleues = Alliées, Rouges = Ennemies
- ❺ Infos sur l'unité..... Classe, PV, PA et état
- ❻ Lignes de mire Affiche les unités en vue

Icônes de la carte



TOUR

Grimpez au sommet pour avoir une meilleure vue de la zone environnante.



ÉCHELLE

Pour monter ou descendre selon le terrain. Les ingénieurs peuvent les réparer.



ÉTROIT

Passage trop étroit pour les véhicules (infanterie requise).



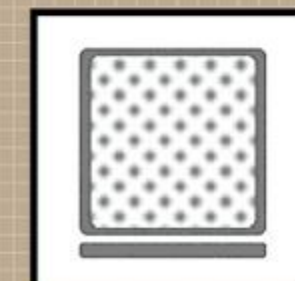
OBSTACLE (INDESTRUCTIBLE)

Terrain infranchissable en raison d'une barricade bloquant le chemin.



OBSTACLE (DESTRUCTIBLE)

À détruire avec des explosifs ou en fonçant dessus avec un véhicule pour ouvrir la voie.



ABRI

Structure dotée d'un toit pour bloquer les attaques par les airs (comme les tirs de mortiers).

Mode Commandement

Instructions **Y**

Appuyez sur **Y** pour afficher la liste des instructions disponibles.



Menu (touche **+**)

Appuyez sur la touche **+** pour ouvrir un menu doté des options suivantes :



Liste des escadrons

Appuyez sur **X** pour afficher la liste des unités alliées et ennemies. Tournez les pages avec **L** et **R**, appuyez sur **Y** pour afficher les infos détaillées ou sur **A** pour contrôler un allié sélectionné dans le mode Action.



TERMINER LA PHASE

Terminez la phase du joueur pour commencer celle de l'ennemi.

ORDRES

Dépensez des PC pour donner un ordre précis.

INFOS DE LA MISSION

Consultez les conditions de victoire/d'échec.

SYSTÈME

Modifiez les paramètres, consultez les tutoriels ou sauvegardez/chargez une partie.

ABANDONNER

Renoncez à la mission et battez en retraite.

Mode Commandement

Points de commandement (PC)

Les points de commandement (PC) vous permettent de contrôler votre escadron. Utilisez 1 PC à la fois pour déplacer des unités, donner des ordres, demander des renforts et battre en retraite. Les PC se rechargent en partie à chaque tour. Les PC inutilisés lors d'un tour sont reportés sur le tour suivant (dans la limite de 20 PC). Utilisez plusieurs PC sur une seule unité lors d'un même tour si vous souhaitez qu'elle effectue plusieurs actions à la suite.



***Vous pouvez aussi choisir d'économiser des PC sur plusieurs tours pour tous les utiliser d'un seul coup.**

Lorsque vous n'avez plus de PC, vous ne pouvez plus choisir d'unités et devez terminer votre phase. Appuyez sur la touche + ou sur **B** pour terminer la phase du joueur à tout instant.

CHEFS ET PC

Chaque chef déployé octroie 1 point de commandement à votre réserve de PC au début d'une mission. Vous pouvez les repérer à l'aide de la médaille en forme d'étoile.



Si un chef est vaincu, vous ne bénéficierez pas de son PC supplémentaire au début de la phase du joueur du prochain tour.



Mode Action

Choisissez une unité durant le mode Commandement pour la déplacer dans le mode Action. Ensuite, passez au mode Cible pour viser et attaquer.



- ❶ Lignes de mire: Affiche les ennemis repérés par une unité.
- ❷ Mini-carte: **L** pour activer ou désactiver.
- ❸ PA: Les points d'action diminuent lorsqu'une unité est en mouvement.
- ❹ Étoile: Indique que l'unité est un chef.
- ❺ Infos sur l'unité: Nom, classe, PV, PA, état.
- ❻ Équipements: **X** pour modifier les armes ou objets.

Ligne mire

Les lignes de mire relient une unité sous vos ordres et les ennemis à proximité. Leurs couleurs varient selon la situation.



COULEURS DES LIGNES DE MIRE

-Vous pouvez voir l'ennemi, mais lui ne vous voit pas.
-L'ennemi vous a repéré, mais se trouve hors de portée.
-L'ennemi vous a repéré et ouvre le feu.
-L'ennemi tire , mais s'arrête pour recharger.

Mode Action

Points d'action (PA)

Lorsque vous déplacez des unités à l'aide du joystick gauche, leurs points d'action (PA) diminuent. Dès qu'une unité n'a plus de PA, elle ne peut plus bouger.



Les actions de terrain

Si une unité approche de certains éléments de la carte, la touche **A** s'affiche. Par exemple, les unités dans les hautes herbes peuvent choisir Ramper pour s'allonger et se cacher des attaquants ennemis. Gardez un œil sur ces actions bien utiles.



DÉPLACEMENTS CONSÉCUTIFS

Si une unité entreprend plusieurs actions lors d'une même phase, ses PA max durant ce tour diminuent à chaque déplacement.



.....1re action: PA pleins



.....2e action: PA aux 2/3



.....3e action: PA à 1/3



Sacs de sable



Tours



Interrupteurs

Mode Action

Véhicule de transport de troupes (VTT)

Le Cactus, un véhicule de transport de troupes (VTT), peut transporter en toute sécurité l'infanterie. Déplacez un fantassin près d'un VTT et appuyez sur **A** quand la touche Embarquer apparaît.



Pour faire descendre l'infanterie, sélectionnez le Cactus en mode Commandement, appuyez sur **Y**, et choisissez Déployer.



* Progressez dans l'histoire pour bénéficier d'un véhicule de transport de troupes.

Instructions directes

Les chefs d'infanterie peuvent donner des instructions directes aux autres fantassins qui les accompagnent. Appuyez sur la touche **Y** sur un chef dans le mode Commandement et choisissez Instruction directe.



Approchez d'un soldat dans le mode Action, puis appuyez sur **A** quand Se grouper s'affiche. Deux unités maximum peuvent ensuite suivre le chef jusqu'à ce qu'elles soient dispersées avec **A** ou que ses PA viennent à manquer.



Remarque: Instructions directes nécessitent une ressource spéciale appelée PS.

Mode Action

Conditions météorologiques

Les conditions météorologiques apportent une dynamique au combat, car elles influencent les options tactiques.

NUIT/BROUILLARD

La visibilité est réduite, aussi les unités doivent engager des combats rapprochés. Avancez prudemment.

NEIGE

Le froid réduit le nombre de tours qu'il faudra à une unité en état critique pour mourir. Sauvez ces alliés le plus vite possible.

BLIZZARDS

La visibilité est inexistante. Les unités consomment leurs PA encore plus vite. Les blizzards commencent et s'arrêtent un tour sur deux.

BLIZZARD DE LA SORCIÈRE

L'infanterie en plein blizzard de la sorcière ne peut pas récupérer de PV au début de votre tour, sauf si elle se trouve dans un camp allié.

VOILE BLANC

Les voiles blancs commencent et s'arrêtent un tour sur deux, et réduisent la visibilité, tel un écran de fumée. À utiliser pour échapper aux ennemis.

AVALANCHE

Attention aux avalanches lorsque vous vous trouvez sur un champ de bataille en montagne. Les unités prises au piège dans une avalanche devront battre en retraite. Quittez donc vite la zone avant le début d'une avalanche.



Mode Action

Les camps sont les points de mire de la guerre d'Europa. Ils sont indiqués par un drapeau entouré de sacs de sable, et présentent différents avantages. Les camps de terrain servent de points d'ancrage pour progresser, alors que les camps principaux sont essentiels à la victoire.

Avantages des camps

- ▶ Les unités alliées récupèrent des PV à chaque tour.
- ▶ Les munitions sont rechargées au max à chaque tour.
- ▶ La défense augmente temporairement.
- ▶ Les unités peuvent battre en retraite gratuitement dans chaque mode.
- ▶ Les renforts peuvent être déployés à partir des réserves.

CAMPS ET CHARS

Contrairement à l'infanterie, les chars ne récupèrent pas de PV sans un ingénieur. Cependant, un char se trouvant dans un camp allié récupérera automatiquement des PV à chaque tour. Il n'y a pas de meilleure défense qu'un canon mobile doté d'un blindage autoréparable.



Capture des camps

Atteignez le mât du drapeau en plein cœur d'un camp ennemi inoccupé et appuyez sur **A** pour le capturer. (Vous ne pouvez pas capturer de camps avec un char.)



Camp de base allié



Camp de terrain allié



Camp de base ennemi



Camp de terrain ennemi

Mode Action

Les unités en réserve intercepteront automatiquement les ennemis en mouvement à proximité durant le tour de l'armée adverse. Attention : vous devez conserver une ligne de mire pour qu'une unité puisse effectuer des tirs d'interception.

Tirs d'interception

Les lignes de mire jaunes indiquent que vous vous trouvez en dehors de la portée d'interception. Les classes (à l'exception des éclaireurs) ont un champ visuel restreint de 45 degrés. Exploitez donc les angles morts de l'ennemi.

Si vous entrez dans la portée d'interception ennemie, leur ligne de mire deviendra rouge et ils ouvriront le feu.



POSITIONNEMENT TACTIQUE

Anticipez les mouvements ennemis et positionnez vos unités afin d'intercepter l'ennemi durant la phase suivante. Placez des troupes résistantes sur la trajectoire de l'ennemi, puis admirez le massacre.



INTERCEPTION DES GRENADIERS

Si vous êtes repéré par une unité ennemie, leurs grenadiers peuvent recourir à des tirs d'interception, même s'ils se trouvent derrière des obstacles. Gardez un œil sur les couleurs des lignes de mire pour éviter les tirs croisés.



Mode Cible

Appuyez sur **R** pour passer du mode Action au mode Cible. Utilisez **L** et **R** pour passer d'un ennemi à l'autre. Déplacez le réticule avec le joystick gauche et ajustez avec les touches directionnelles. Changez d'armes avec **X**, alignez votre cible et appuyez sur **A** pour tirer. Chaque unité dispose d'une attaque par action.



- ① Pour tuer : nombre de tirs pour éliminer une cible
- ② Nombre de tirs effectués par attaque
- ③ Efficacité contre l'infanterie (Forte ○ > △ > × Faible)
- ④ Efficacité contre les chars (Forte ○ > △ > × Faible)
- ⑤ S'il s'agit d'une attaque de zone (○ = oui; × = non)

VISEUR DU SNIPER

Les snipers peuvent viser et ajuster le zoom de leur viseur. Utilisez (up/down arrows) sur le joystick droit pour zoomer et dézoomer.



SOUTIEN D'ARTILLERIE

Les grenadiers peuvent attaquer les ennemis repérés par les alliés. Utilisez (up/down arrows) sur le joystick droit pour modifier la perspective.



Mode Cible

Attaques-surprises

Prenez les ennemis au dépourvu (par-derrière ou par mauvais temps) en lançant une attaque-surprise. Il n'est pas possible d'esquiver une attaque-surprise.



Attaques en co-op

Lorsqu'une unité attaque, les alliés à proximité peuvent y participer via une attaque en co-op. Trois unités maximum peuvent s'associer pour attaquer ensemble. Les membres qui s'apprécient ont plus de chances d'effectuer des attaques en co-op ensemble. (Remarque : certaines classes sont incompatibles.)



ATTAQUES-SURPRISES DE L'ARTILLERIE

Les grenadiers maîtrisent les attaques-surprises en tirant sur l'ennemi de très loin, derrière des obstacles et à couvert.



ÉQUIPE EN CO-OP

Les chefs recourant à une instruction directe en mode Commandement peuvent former une équipe avec d'autres unités. Les seconds ouvriront le feu sur l'ennemi ciblé par leur chef. Formez une équipe et exploitez les attaques en co-op pour optimiser votre puissance de feu et réduire les coûts en PA/PC.

Mode Cible

Récupération des PV

Le Ragnaid et le Kit de réparation des véhicules de l'ingénieur peuvent restaurer les PV d'une unité. Sélectionnez et utilisez le matériel de soin en mode Cible, de la même manière que pour une arme.



RAGNAID

Restaure les PV. Si le réticule ne cible pas un allié, l'utilisateur se soignera lui-même.

KIT DE RÉPARATION DES VÉHICULES

Réservé aux ingénieurs. Restaure les PV d'un char ou d'un VTT à proximité.

RAGNAID DE RÉANIMATION

Réservé aux ingénieurs. Restaure plus de PV, dispose d'une plus grande portée et réanime les unités en état critique.

INGÉNIEUR DE TERRAIN

Les ingénieurs ne sont pas des combattants, mais disposent de capacités de soutien uniques.

COMPÉTENCES DES INGÉNIEURS

- ▶ Rechargent les munitions des alliés à proximité
- ▶ Désarment et enlèvent les mines terrestres
- ▶ Raniment les alliés en état critique
- ▶ Réparent les véhicules, restaurent les PV



Réparent les échelles, les sacs de sable et les tours pour faciliter les déplacements et ouvrir de nouveaux chemins.



Transportent 3 grenades à la fois. Associez 2 ingénieurs pour conserver leur stock de grenades plein.

Classes de combat

Les fantassins sont répartis en six classes de combat uniques.

ÉCLAIREUR



Reconnaissance : mobilité élevée, vision améliorée et large portée d'interception. Manie un fusil.

SOLDAT D'ASSAUT



Avant-garde : attaque et défense excellentes, spécialiste du combat rapproché. Manie une mitrailleuse.

LANCIER



Antichar : résistance aux explosions, mais interception impossible. Manie un lance-roquettes antiblindage.

INGÉNIEUR



Utilité : recharge les munitions, ranime les alliés, rafistole les objets, désarme les mines et répare les chars.

SNIPER



Antipersonnel : apprend à intercepter et à contrer selon son rang. Manie un fusil de précision.

GRENADIER



Appui-feu : tirs de mortier longue portée durant les actions et interceptions. Vulnérable lorsqu'il se prépare.

Classes de combat

LES CHARS



Véhicules disposant d'une puissance de feu et d'une défense de pointe. L'infanterie alliée peut s'en servir pour se protéger.



Guerre des chars

Le Hafen est équipé pour toutes les situations de combat. Appuyez sur **X** pour faire défiler son équipement.

OBUS ANTI-BLINDAGES



Efficaces contre les ennemis résistants aux explosions, tels que les chars, les casemates et les lanciers. Les obus anti-blindages sont limités. Gardez un œil sur vos munitions.

MORTIER



Canon à roquette antipersonnel. L'explosion inflige des dégâts de zone. Les obus de mortier sont limités. Gardez un œil sur vos munitions.

MITRAILLEUSE



Arme antipersonnel de combat rapproché servant pour les tirs d'interception. Contrairement aux obus anti-blindages et de mortier, les munitions des mitrailleuses sont illimitées.

ÉCRAN DE FUMÉE



Recouvre la zone d'impact d'une fumée épaisse durant un tour. Les unités à l'intérieur de l'écran sont indétectables et évitent les tirs d'interception. Gardez en tête que les mortiers et les grenades peuvent disperser les écrans de fumée.



*Deviend disponible par R&D.

SUPPORT

Service Client

Veillez consulter le site du service client avant d'envoyer une

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

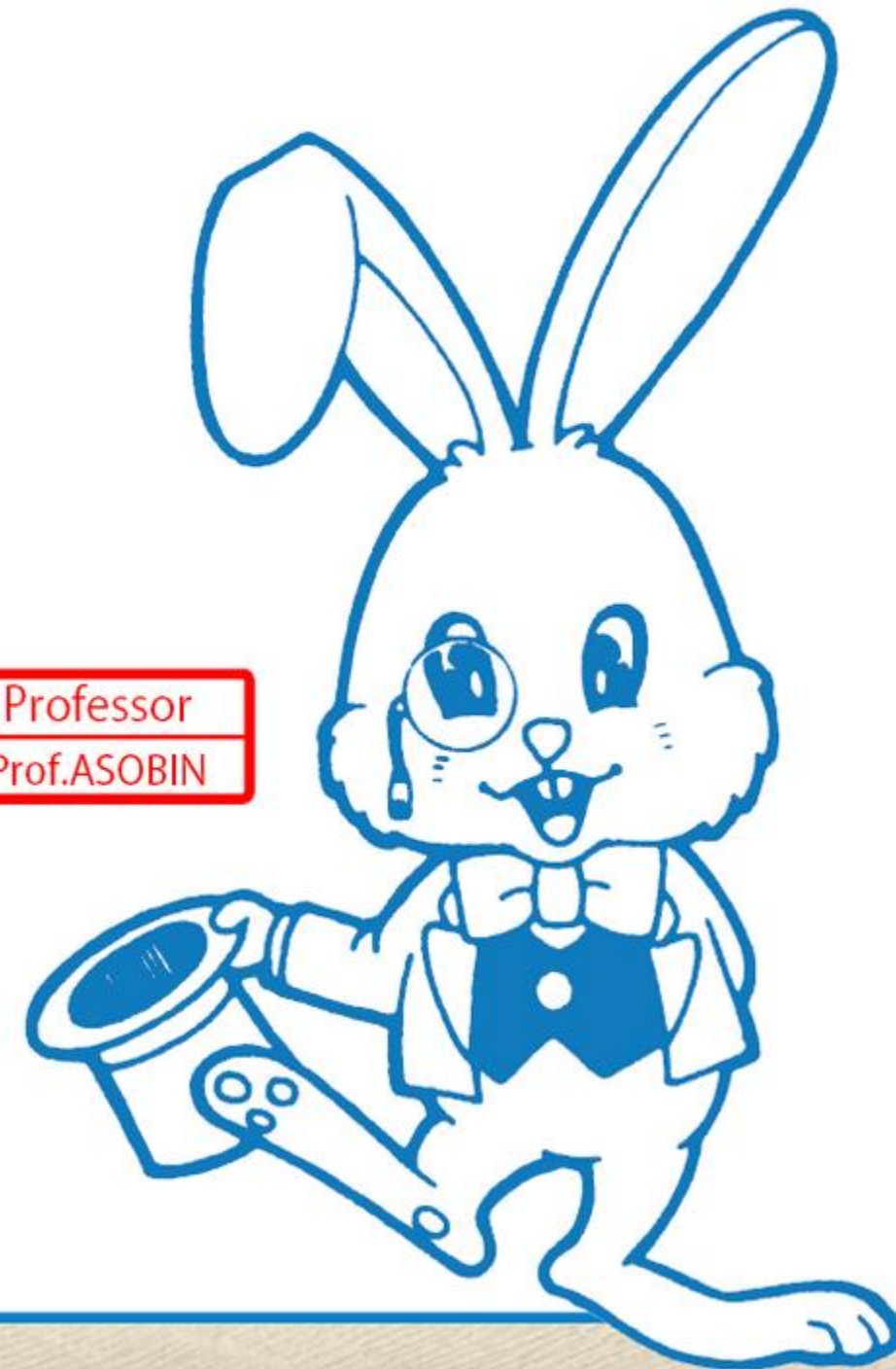
SEGA®

<http://sega.com/>

Le contenu de ce mode d'emploi en ligne est à jour au moment de sa date de publication. Veuillez noter que les caractéristiques du jeu peuvent être amenées à changer ou à être enrichies par le biais de mises à jour.

Reproduction interdite

Professor
Prof.ASOBIN



© SEGA

Ce jeu comprend des polices d'écriture de Fontworks Co., Ltd. Le nom de la société Fontworks et le nom des polices d'écriture de Fontworks sont des marques de commerce ou des marques déposées de Fontworks Corporation.

DynaFont est une marque déposée de DynaComware Taiwan Inc.

NVIDIA PhysX et NVIDIA GameWorks sont des marques de commerce et/ou déposées de NVIDIA Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Copyright © 1997-2018 NVIDIA Corporation. Tous droits réservés.

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

Nous accordons, par la présente, la permission gratuite, à toute personne disposant d'un exemplaire de ce logiciel et des fichiers de documentation associés (ci-après le « Logiciel »), de gérer ledit Logiciel sans restriction, y compris sans s'y limiter le droit d'utiliser, de copier, de modifier, de fusionner, de distribuer, d'accorder une sous-licence et/ou de vendre des exemplaires du Logiciel, et d'autoriser les personnes obtenant le Logiciel d'en faire de même, sous réserve des conditions suivantes :

La mention du copyright ci-dessus et cette notice légale doivent être incluses dans tous les exemplaires ou parties substantielles du Logiciel. LE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL », SANS AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS SANS S'Y LIMITER LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE, DE CONFORMITÉ À UNE UTILISATION PARTICULIÈRE ET D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. EN AUCUN CAS LES AUTEURS OU AYANTS-DROIT NE POURRONT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUTE RÉCLAMATION, DOMMAGES OU AUTRE OBLIGATION, EN VERTU D'UNE QUELCONQUE RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, DÉLICTEUELLE OU AUTRE DÉCOULANT DE OU EN RAPPORT AVEC LE LOGICIEL OU SON UTILISATION OU UNE INTERVENTION QUELCONQUE SUR LE LOGICIEL.

© SEGA est enregistré à l'U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, le logo SEGA et VALKYRIA CHRONICLES sont des marques déposées ou des marques de commerce de SEGA Holdings Co., Ltd. ou de ses sociétés affiliées. « PS », « PlayStation » et « PS4 » sont des marques déposées de Sony Interactive Entertainment Inc. « Sony Entertainment Network » est une marque de commerce de Sony Corporation. ©2017 Nintendo. Nintendo Switch et Joy-Con sont des marques de commerce de Nintendo. ©2018 Valve Corporation. Steam et le logo Steam sont des marques déposées et/ou enregistrées par Valve Corporation. Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.



Toute copie, reproduction, location, offre de paiement à la carte, performance ou transmission publique non autorisée constitue une violation de la législation