

WM-01



Comandi
Modalità Comando
Modalità Azione
Modalità Bersaglio
Classi di combattenti

Ambientazione

Lo Stato Europa, 1935 CE



Questa storia è ambientata in Europa, la regione occidentale del più vasto continente dell'emisfero settentrionale.



FEDERAZIONE ATLANTICA

Una vasta rete di democrazie dell'Europa occidentale vagamente alleate. La Federazione è potente, ma molto lenta a raggiungere un accordo.



ALLEANZA IMPERIALE ESTEUROPEA

Un territorio vasto comandato con pugno di ferro da un imperatore autocratico. L'Impero presenta ancora molti elementi propri del feudalesimo.

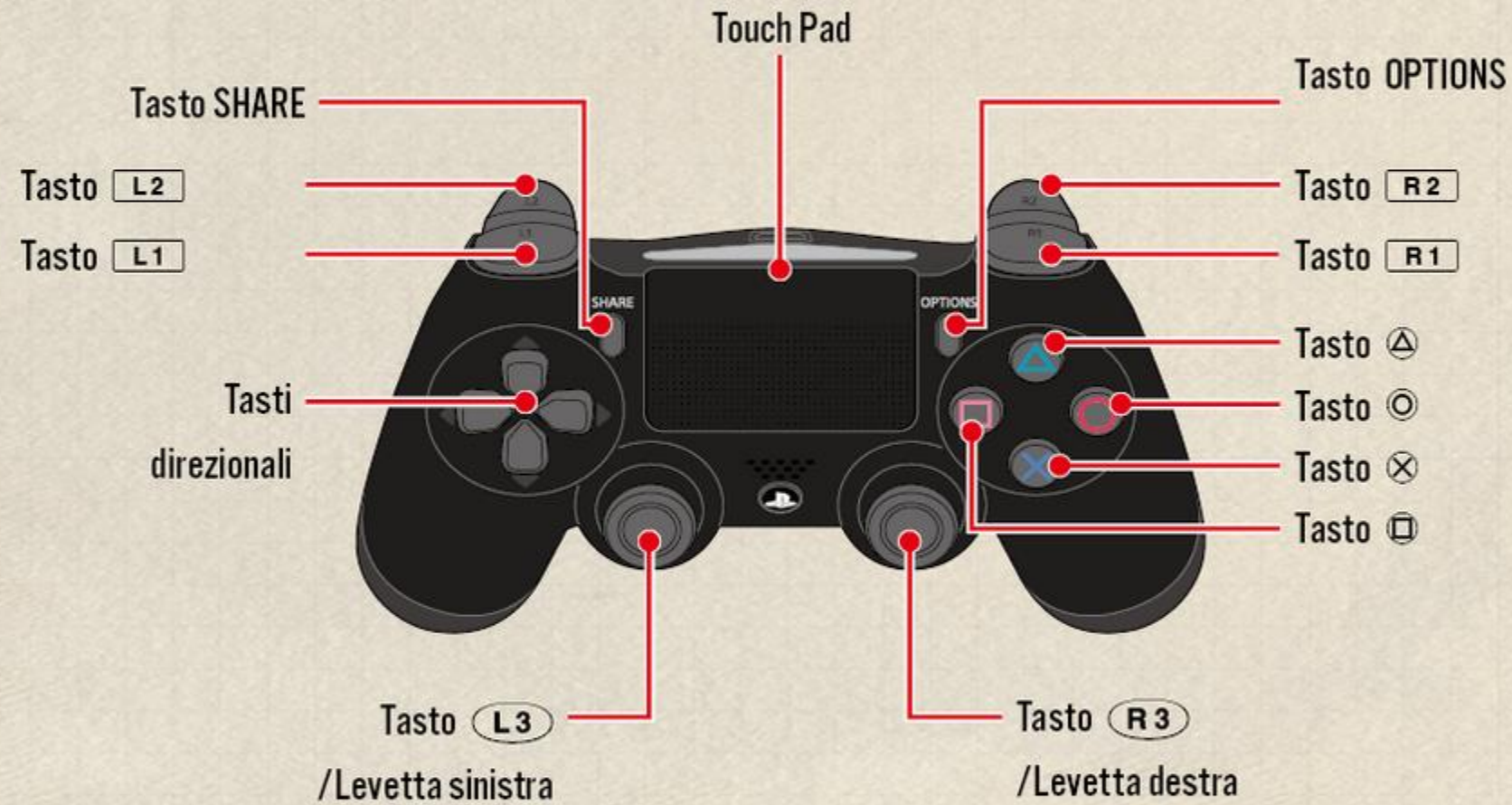


PRINCIPATO DI GALLIA

Una piccola nazione neutrale situata tra i confini dell'Impero e della Federazione. Molti galliani si stanno unendo agli eserciti alleati per partecipare allo sforzo bellico all'estero.

Comandi

Controller wireless DUALSHOCK®4



	Modalità Comando	Modalità Azione
Tasti direzionali	Seleziona unità	Sposta unità / Sposta reticolo (Lento)
Levetta sinistra	Sposta cursore	Sposta unità / Sposta reticolo (Veloce)
Levetta destra	_____	Ruota telecamera
Tasto ○	Concludi fase	Annulla
Tasto ×	Conferma	Azione sul campo / Attacca / Usa oggetto
Tasto △	Menu Comando	Dettagli unità
Tasto □	Lista unità	Cambia armi
Tasto L1	_____	Mini mappa / Cambia bersaglio
Tasto R1	_____	Modalità Bersaglio / Cambia bersaglio
Tasto L2 / R2	_____	Inclina / Cambia POV
Tasto R3	_____	Ripristina telecamera
Tasto OPTIONS	Mostra menu	Attiva/Disattiva linee di tiro
Touch Pad	Conferma	Concludi l'azione dell'unità

Condividi il gioco premendo il tasto SHARE nel gioco. Non è possibile registrare la musica in tutte le scene.

Briefing

I Briefing coprono la posizione, le informazioni e le condizioni di una missione. Posiziona le tue unità e preparati a dispiegarle.

Fase di posizionamento unità



- ❶ Totale: membri della squadra (attuale/massimo)
- ❷ Campo nemico: cattura per vincere
- ❸ Percorsi: blu = alleati, rosso = nemici
- ❹ Campo alleato: difendi per vincere
- ❺ Accampamento: membri della squadra (attuale/massimo)

POSIZIONA UNITÀ

Premi \otimes per piazzare un soldato dalla lista unità sul campo.



SCHIERA

Concludi il briefing e inizia il combattimento.

OBIETTIVI

Visualizza le condizioni di vittoria e di fallimento.

RIASSEGNA UNITÀ

Scambia i soldati e il loro equipaggiamento.

MODALITÀ LIBRO

Ritorna al diario di Claude Wallace.

Le fasi del combattimento

Il combattimento è a turni. Ciascun esercito ha una fase per turno in cui può utilizzare le azioni. Sposta le unità alleate durante la fase giocatore alternando tra le modalità Comando, Azione e Bersaglio.

Fase giocatore

Seleziona un'unità dalla mappa in alto (modalità Comando) per controllarla nel combattimento in tempo reale (modalità Azione).



Fase nemico

Il giocatore assiste all'attacco delle unità nemiche contro le difese automatizzate della tua squadra (fuoco di copertura).



Modalità Comando

In modalità Comando, viene visualizzata una mappa in alto che permette valutare il campo di battaglia, tenere traccia degli spostamenti del nemico e dare ordini alle tue truppe. Seleziona un'unità con i tasti direzionali e premi ⊗ per entrare in modalità Azione.



- ❶ Turno mostra il numero del turno in corso
- ❷ PC usa i Punti Comando per effettuare le azioni
- ❸ Unità blu = alleati, rosso = nemici
- ❹ Accampamenti blu = alleati, rosso = nemici
- ❺ Informazioni unità ... classe, PS, PA e stato
- ❻ Linee di tiro mostra le unità avvistate

Icone mappa



TORRE

Arrampicati in cima per avere una visuale migliore dell'area circostante.



SCALA

Un passaggio per le alture. Gli ingegneri possono aggiustare le scale rotte.



STRETTO

Un passaggio troppo stretto per i veicoli (avanza con la fanteria).



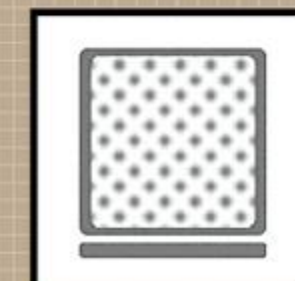
OSTACOLO (INDISTRUTTIBILE)

Terreno reso impraticabile da una barricata che blocca il passaggio.



OSTACOLO (DISTRUTTIBILE)

Distruggi con gli esplosivi o sfonda con i veicoli per aprire un passaggio.




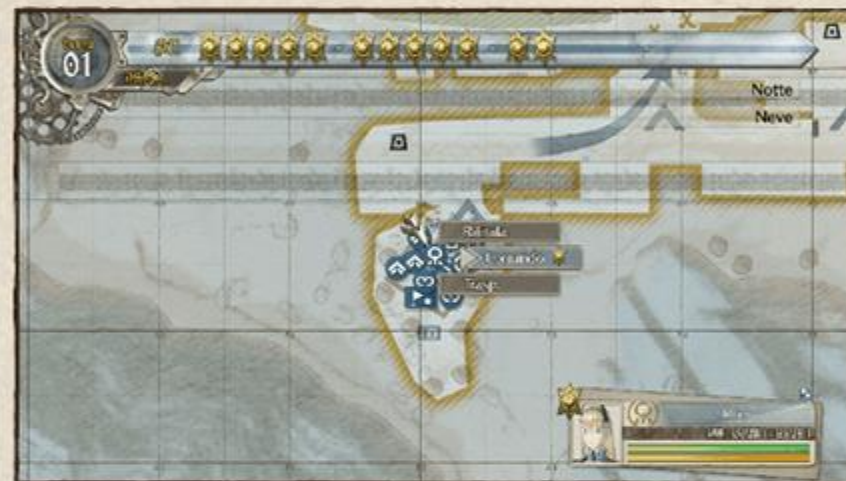
RIFUGIO

Strutture con un tetto per bloccare gli attacchi dall'alto (come quelli dei mortai).


Modalità Comando

Comandi

Premi  per visualizzare una lista di comandi disponibili.



Lista unità

Premi  per visualizzare una lista di unità alleate e nemiche. Gira le pagine con  e , premi  per visualizzare le informazioni dettagliate oppure premi  per controllare un alleato evidenziato in modalità Azione.



Menu **OPTIONS**

Premi il tasto **OPTIONS** per aprire il menu con le seguenti opzioni:



CONCLUDI FASE

Concludi la fase giocatore per iniziare la fase nemico.

ORDINI

Spendi PC per impartire un ordine speciale.

INFORMAZIONI MISSIONE

Controlla le condizioni di vittoria/fallimento.

SISTEMA

Cambia le impostazioni, guarda i tutorial oppure salva/carica.

ARRENDITI

Interrompi la missione e ritirati.


Modalità Comando

Punti Comando (PC)

I Punti Comando (PC) ti permettono di controllare la tua unità. Usa 1 PC alla volta per spostare le unità, impartire ordini, richiedere i rinforzi e ordinare le ritirate. I PC si ripristinano in parte da soli in ogni turno. I PC inutilizzati di un turno passano al successivo (max 20). Usa più PC per una singola unità nello stesso turno per farle effettuare una sequenza di azioni.



***Una strategia comune è conservare i PC per diversi turni e usarli tutti insieme.**

Quando i PC finiscono, non puoi più selezionare altre unità e devi concludere la fase. Per concludere la fase giocatore premi in qualsiasi momento il pulsante touch pad oppure .

LEADER E PC

Ogni leader schierato aggiunge 1 Punto Comando alla tua riserva di PC all'inizio di una missione. Il comando viene indicato con un medaglia a stella.



Se un leader viene sconfitto il suo PC +1 non viene aggiunto alla tua riserva all'inizio del turno successivo della fase giocatore.



Modalità Azione

Punti Azione (PA)

Quando sposti le unità con la levetta sinistra, i loro Punti Azione (PA) diminuiscono. L'unità non può più avanzare quando i suoi PA arrivano a 0.



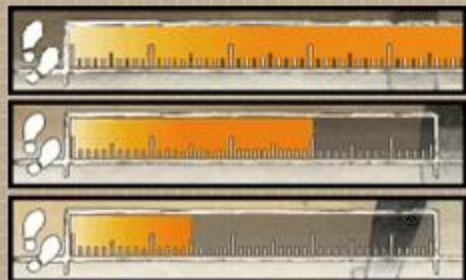
Azioni sul campo

Quando ci si avvicina ad alcune punti della mappa, si avrà la possibilità di interagire con il tasto X. Per esempio, le unità nell'erba alta possono selezionare Striscia per avanzare a bocconi per evitare gli attacchi nemici. Tieni d'occhio altre azioni utili.



MOVIMENTI CONSECUTIVI

Quando un'unità effettua più azioni nella stessa fase, i suoi PA massimi per quel turno diminuiranno con ogni movimento.



.....1^a azione: PA massimi

.....2^a azione: 2/3 dei PA

.....3^a azione: 1/3 dei PA



Sacchi di sabbia



Torri



Interruttori

Modalità Azione

Veicoli per il trasporto truppe (blindati)

Il Cactus, un veicolo per il trasporto truppe (blindato), può trasportare la fanteria in totale sicurezza. Sposta un fante accanto al blindato e premi ⊗ quando compare l'avviso Trasp.



Per far uscire la fanteria, seleziona il Cactus nella modalità Comando, premi △, e seleziona Schiera.



* Il blindato sarà disponibile man mano che si avvanza nel gioco.

Comandi diretti

I leader della fanteria possono impartire un comando diretto per portare con sé altri fanti. Premi △ su un leader nella modalità Comando e seleziona Comando diretto.



Avvicinati ad un soldato nella modalità Azione e premi ⊗ quando compare l'avviso Allearsi. A quel punto, un massimo di 2 unità possono seguire il leader finché non si sciolgono (tasto ⊗) o il leader non esaurisce i PA.



Nota: i comandi diretti richiedono una risorsa speciale chiamata PS.

Modalità Azione

Clima

Il tempo serve a dare dinamicità al campo di battaglia, influenzando le opzioni tattiche.

NOTTE/NEBBIA

La visibilità è ridotta, quindi le unità devono passare al combattimento ravvicinato per riuscire a vedersi. Avanza con cautela.

NEVE

Con il freddo si riduce il numero di turni necessari a far morire un'unità in condizioni critiche. Soccorri gli alleati caduti il prima possibile.

BUFERE

Oltre a patire una visibilità ridotta, le unità consumano PA molto più velocemente. A turni alterni ci sono bufere a intermittenza.

BUFERA DELLA STREGA

Durante una bufera della strega la fanteria non può recuperare i PS all'inizio del tuo turno, a meno che non si trovi in un accampamento alleato.

TORMENTA DI NEVE

A turni alterni ci sono tempeste di neve che riducono la visibilità come ci fosse una cortina di fumo: usale per sfuggire ai nemici.

VALANGA

Attento alle valanghe nelle battaglie in territori montuosi. Le unità travolte da una valanga sono costrette a ritirarsi, quindi libera subito l'area quando ti accorgi che ce n'è una in arrivo.



Modalità Azione

Gli accampamenti sono i punti cruciali della operazioni militari europee. Sono segnati da una bandiera circondata da sacchi di sabbia e presentano numerosi vantaggi. Gli accampamenti di supporto garantiscono un appoggio, mentre gli accampamenti principali sono essenziali per la vittoria.

Vantaggi dell'accampamento

- ▶ Le unità alleate recuperano PS extra ad ogni turno.
- ▶ Le munizioni vengono ricaricate al massimo ad ogni turno.
- ▶ La difesa è temporaneamente migliore.
- ▶ Le unità possono ritirarsi in qualsiasi modalità gratuitamente.
- ▶ Si possono schierare i rinforzi da tutte le riserve.

Catturare gli accampamenti

Avvicinati all'asta della bandiera disposta al centro di un accampamento nemico vuoto e premi **X** per conquistarlo. (Non è possibile conquistare gli accampamenti con i carri armati.)



ACCAMPAMENTO E CARRI ARMATI

A differenza della fanteria, i carri armati possono recuperare PS solo se c'è un ingegnere. Tuttavia, un carro armato posizionato in un accampamento alleato recupera automaticamente i PS ad ogni turno. Quando si parla di "Difesa", non c'è niente di meglio di un cannone mobile e un'armatura auto-riparabile.



Accampamento base alleato



Accampamento di supporto alleato



Accampamento base nemico



Accampamento di supporto nemico

Modalità Azione

Le unità in attesa intercettano automaticamente i nemici che si muovono nel campo visivo durante il turno dell'esercito nemico. Ricorda che devi mantenere una linea di tiro per permettere a un'unità di aprire il fuoco di copertura.

Fuoco di copertura

Le linee di tiro gialle confermano che sei fuori dalla portata del fuoco di copertura nemico. Le classi non di ricognitori hanno un campo visivo ristretto (90 gradi), quindi sfrutta i punti ciechi dei nemici.



Se entri nella portata del fuoco di copertura nemico, la sua linea di tiro diventa rossa non appena apre il fuoco.



POSIZIONAMENTO TATTICO

Prevedi i movimenti del nemico e posiziona le tue unità per intercettare i nemici nella loro fase successiva. Posiziona delle solide truppe lungo il percorso di avanzata del nemico, poi rilassati e goditi la carneficina.



FUOCO DI COPERTURA DEI GRANATIERI

Se ti trovi nel campo visivo di un'unità nemica, i granatieri nemici possono usare il fuoco di copertura, anche da dietro gli ostacoli. Tieni d'occhio i colori delle linee di tiro per sfuggire alla sparatoria.



Modalità Bersaglio

Premi **R1** per passare dalla modalità Azione alla modalità Bersaglio. Scambia i nemici che si trovano nella tua portata con **L1** e **R1**. Sposta il reticolo con la levetta sinistra e apporta piccole modifiche con i tasti direzionali. Cambia le armi con **□**, allinea il bersaglio e premi **×** per aprire il fuoco. Ogni unità ha a disposizione un attacco per azione.



- ❶ Uccidere : numero di colpi per uccidere il bersaglio
- ❷ Numero di colpi sparati in un solo attacco
- ❸ Efficacia contro fanteria (Forte ○ > △ > × Debole)
- ❹ Efficacia contro carri armati (Forte ○ > △ > × Debole)
- ❺ Se si tratta di una zona d'attacco (○ = Sì; × = No)

MIRINO DEI CECCHINI

I cecchini possono regolare lo zoom del mirino mentre prendono la mira. Usa (up/down arrows) sulla levetta destra per regolare lo zoom.



SOUTIEN D'ARTILLERIE

I granatieri possono attaccare i nemici avvistati dagli alleati. Usa (up/down arrows) sulla levetta destra per cambiare la prospettiva.



Modalità Bersaglio

Attacchi a sorpresa

Prendi alla sprovvista un nemico (alle spalle o con il maltempo) per lanciare un attacco a sorpresa. Gli attacchi a sorpresa non possono essere schivati e vanno sempre a segno.



ATTACCHI A SORPRESA DELL'ARTIGLIERIA

I granatieri sono esperti nel lanciare attacchi a sorpresa, aprendo il fuoco contro il nemico da grandi distanze, intorno agli ostacoli e dai ripari.



Attacchi in cooperazione

Quando un'unità attacca, gli alleati nelle vicinanze possono partecipare ad un attacco in cooperazione. Fino a 3 unità possono allearsi per attaccare insieme. I membri dell'unità che vanno d'accordo tra loro hanno maggiori possibilità di lanciare attacchi in cooperazione. (Ricorda: alcune classi sono incompatibili.)



ALLEANZE IN COOPERAZIONE

Il leader che usano il comando diretto nella modalità Comando possono allearsi con altre unità. Quando un leader prende di mira un particolare nemico, i suoi sottoposti fanno altrettanto. Alleati e usa gli attacchi in cooperazione per massimizzare la potenza di fuoco e minimizzare i costi in PA/PC.

Modalità Bersaglio

Recupero PS

La ragnitina e il kit di riparazione veicoli dell'ingegnere recuperano i PS di un'unità. Seleziona e usa l'equipaggiamento di guarigione nella modalità Bersaglio come faresti con qualsiasi altra arma.



RAGNITINA

Recupera i PS. Se il reticolo non prende di mira un alleato, chi la usa guarisce.

KIT DI RIPARAZIONE VEICOLI

Solo per ingegneri. Recupera i PS di un singolo carro armato o blindato nelle vicinanze.

RAGNITINA DELLA RINASCITA

Solo per ingegneri. Recupera i PS extra, ha una portata maggiore e guarisce le unità in condizioni critiche.

INGEGNERIA SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Gli ingegneri non sono bravi a combattere ma sono una risorsa essenziale.

ABILITÀ DEGLI INGEGNERI

- ▶ Ricaricano le munizioni degli alleati nelle vicinanze
- ▶ Disinnescano e rimuovono le mine
- ▶ Guariscono gli alleati in condizioni critiche
- ▶ Riparano i veicoli, ripristinando PS



Ripara le scale, i sacchi di sabbia e le torri per migliorare la mobilità e aprire nuovi passaggi.



Trasporta 3 granate alla volta. Fai collaborare due ingegneri per avere un buon rifornimento di granate.

Classi di combattenti

I fanti sono divisi in sei classi di combattenti uniche.



RI-COGNITORE



Ricognizione: elevata mobilità, visione migliorata e maggiore portata del fuoco di copertura. Brandisce un fucile.



SOLDAT' D'ASSAUT



Avanguardia: attacco e difesa ottimi, ideale per il corpo a corpo. Brandisce una mitragliatrice.



LANCIERE



Anticarro: resistente alle esplosioni, ma impossibile da intercettare. Brandisce un lanciarazzi perforante.



INGEGNERE



Utilità: ricarica le munizioni, risana gli alleati, ripara gli oggetti, rimuove le mine e ripara i carri armati.



CECCHINO



Antiuomo: impara ad intercettare e contrattaccare. Brandisce un fucile di precisione da grande distanza.



GRANATIERE



Supporto: fuoco di mortaio a lunga gittata in azione e in intercettazione. Vulnerabile nella preparazione.

Classi di combattenti

CARRI ARMATI



Veicoli con una potenza di fuoco e difesa avanzate. La fanteria alleata può usarli come copertura.



Combattimento con carri armati

L'Hafen è attrezzato per qualsiasi tipo di combattimento. Premi per avere una panoramica del suo arsenale.

PROIETTILI PERFORANTI



Efficace contro i nemici resistenti alle esplosioni come carri armati, bunker e lancieri. Attento alle munizioni: i proiettili perforanti (PA) sono limitati.

MORTAIO



Cannone a ragnite antiuomo. L'esplosione infligge danni splash nel suo raggio. Attento alle munizioni: i proiettili del mortaio sono limitati.

MITRA



Arma ravvicinata antiuomo utilizzata per il fuoco di copertura. Al contrario dei PA e del mortaio, le mitragliatrici hanno munizioni infinite.

CORTINA FUMOGENA



Per un turno ricopre la zona dell'impatto con un denso fumo. Le unità nella cortina non possono essere rilevate ed evitano il fuoco di copertura. Attento, i mortai e le granate possono disperdere cortine fumogene.



*Diventa disponibile attraverso R&D.

SUPPORT

SEGA Support

Please refer to the support site before submitting a request.

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

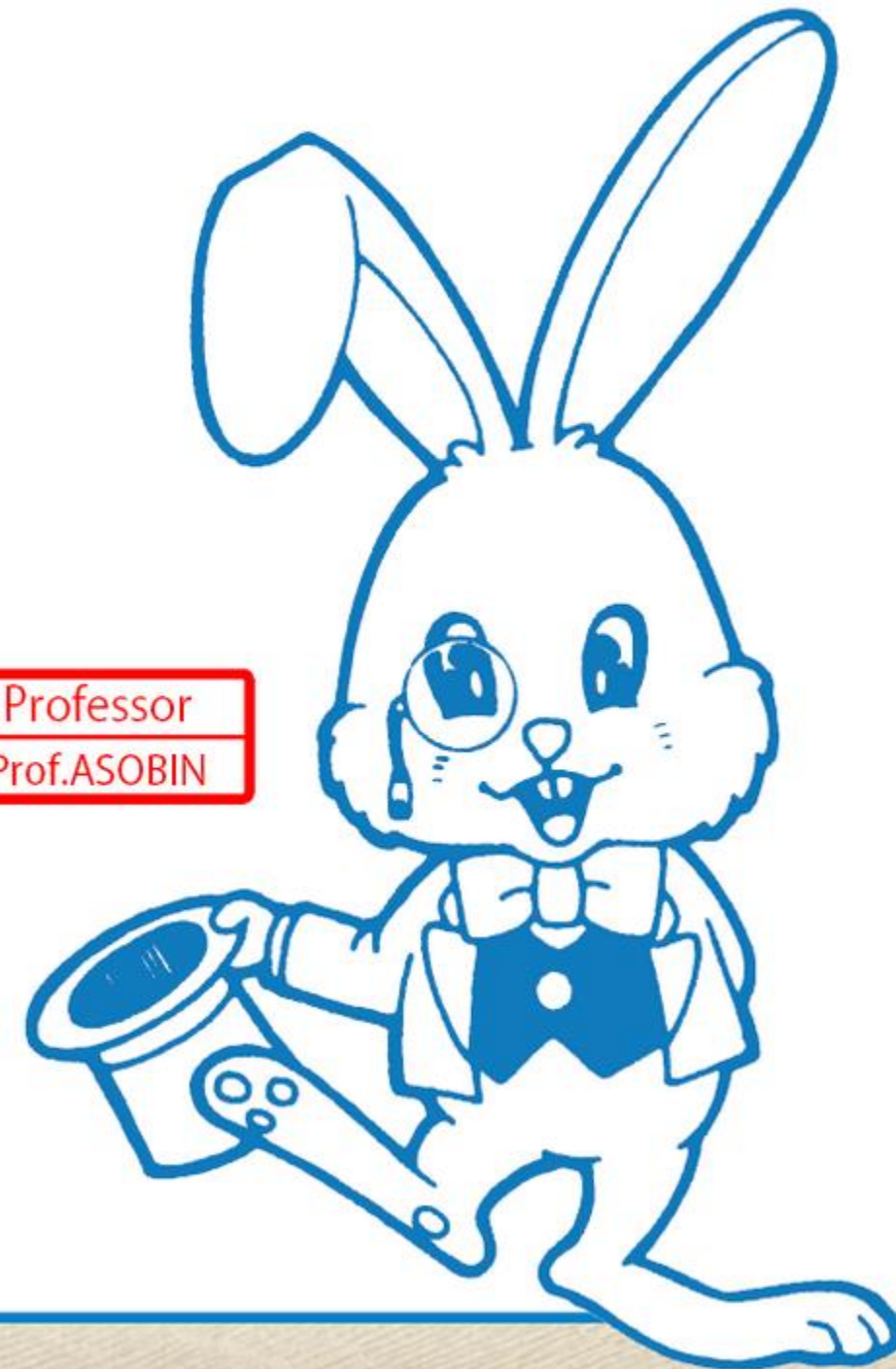


<http://sega.com/>

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.