

WM-01



VALKYRIATM 4

CHRONICLES

Controles	↗
Modo Comando	↗
Modo Acción	↗
Modo Apuntar	↗
Clases de combate	↗

Ambientación

El estado de Europa, 1935 CE



La historia transcurre en Europa, la región occidental del mayor continente del hemisferio norte.



FEDERACIÓN ATLÁNTICA

Una gran alianza de dudosa firmeza formada por democracias de Europa Occidental. La Federación es poderosa, pero tarda mucho en alcanzar consensos.



ALIANZA IMPERIAL DE EUROPIA ORIENTAL

Un gran país gobernado con mano de hierro por un emperador autocrático. El Imperio aún se rige por muchos principios feudalistas.

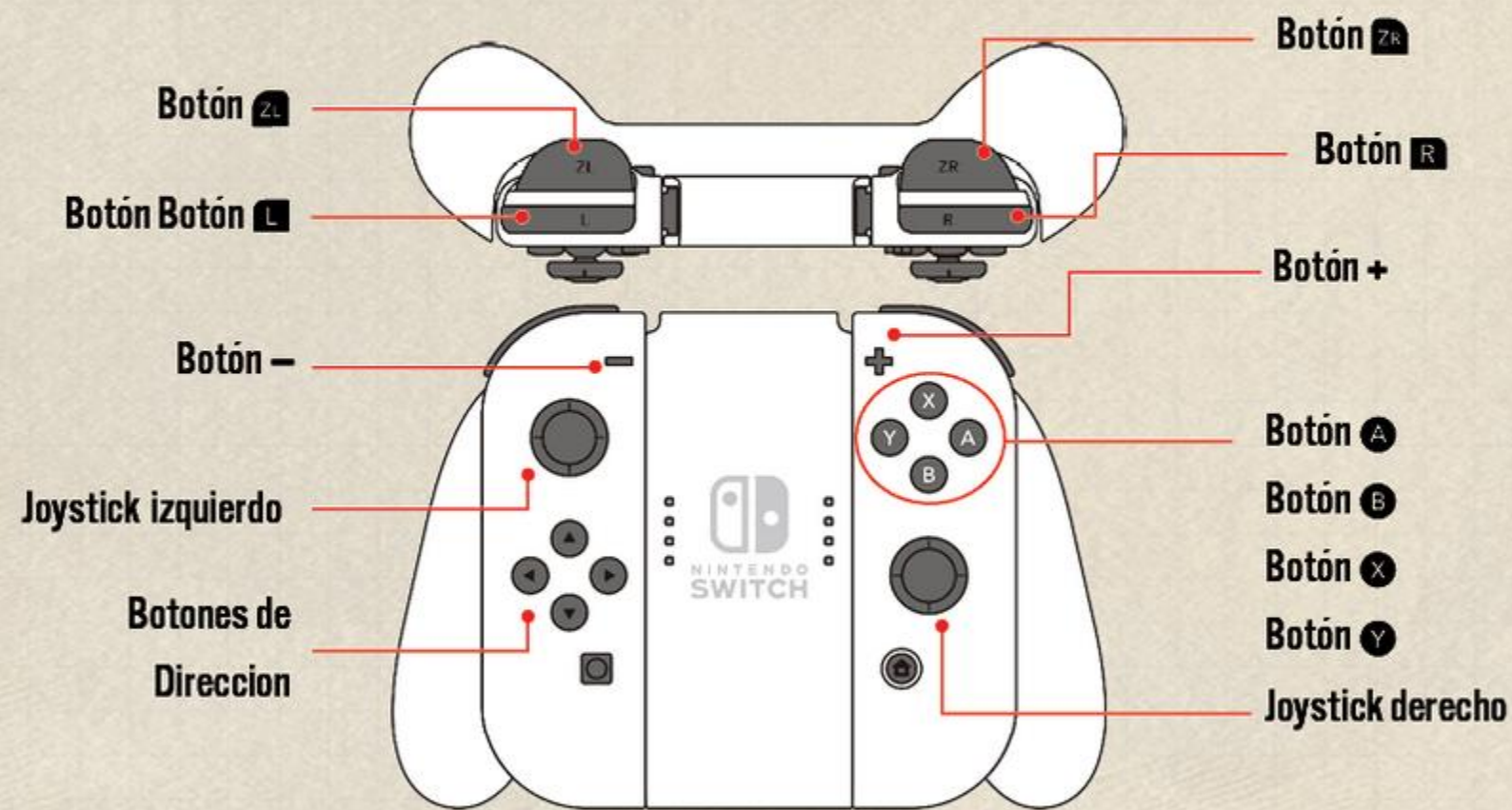


PRINCIPADO DE GALLIA

Una pequeña nación neutral entre las fronteras del Imperio y la Federación. Muchos gallianos se unieron a los ejércitos aliados para ayudar en la contienda extranjera.

Controles

Joy-Con™ (Se muestra con Joy-Con™ Grip)



* También se aplica a la Nintendo Switch™ Pro Controller

	Modo Comando	Modo Acción
Botones de Direccion	Seleccionar unidad	Mover unidad / Mover retícula (lento)
Joystick izquierdo	Mover cursor	Mover unidad / Mover retícula (rápido)
Joystick derecho	_____	Rotar cámara
Botón B	Terminar fase	Cancelar
Botón A	Confirmar	Acción de campo / Atacar / Usar objeto
Botón Y	Menú Comando	Detalles de unidad
Botón X	Lista de escuadrones	Cambiar de arma
Botón L	_____	Minimapa / Cambiar de objetivo
Botón R	_____	Modo Apuntar / Cambiar de objetivo
Botón ZL/ZR	_____	Inclinarse / Cambiar de vista
Pulsa joystick derecho	_____	Restablecer cámara
Botón -	Mostrar menú	Alternar líneas de visión
Botón +	Confirmar	Terminar acción de unidad

Instrucciones

Las instrucciones indican la ubicación, los datos y las condiciones de la misión. Posiciona a tus unidades y prepárate para el despliegue.

Ease de posicionamiento de unidades



- ❶ Total: miembros del equipo (actual/límite)
- ❷ Campamento enemigo
- ❸ Rutas: azul = aliados, rojo = enemigos
- ❹ Campamento aliado
- ❺ Campamento: miembros del equipo (actual/límite)

POSICIONAR UNIDADES

Coloca un soldado de la lista de unidades en el campo de batalla con **A**.



DESPLEGAR

Termina las instrucciones para entrar en combate.

REASIGNAR ESCUADRÓN

Cambia a los soldados y de equipo.

INFORMACIÓN DE LA MISIÓN

Consulta las condiciones de victoria y derrota.

MODO LIBRO

Vuelve al diario de Claude Wallace.

El desarrollo del combate

El combate se basa en un sistema de turnos. Cada ejército dispone de una fase por turno para realizar acciones. Alterna entre los modos Comando, Acción y Apuntar para mover a las unidades aliadas durante la fase del jugador.

Fase del jugador

Selecciona una unidad en el mapa general (modo Comando) para controlarla en combate en tiempo real (modo Acción).



Fase del enemigo

Observarás el avance de las unidades enemigas contra las defensas automáticas de tu equipo (fuego de interceptación).



Modo Comando

El modo Comando muestra un mapa general en el que evaluar el campo de batalla, realizar un seguimiento del enemigo y dirigir a tus tropas. Selecciona una unidad con los botones de dirección y pulsa **A** para activar el modo Acción.



- ❶ Turno: muestra el número de turno actual.
- ❷ PC: usa puntos de comando para ejecutar acciones.
- ❸ Unidades: azul = aliados, rojo = enemigos.
- ❹ Campamentos: azul = aliados, rojo = enemigos.
- ❺ Información de unidad: clase, PS, PA y estado.
- ❻ Líneas de visión: muestra las unidades avistadas.

Iconos del mapa



TORRE
Sube hasta lo más alto para disponer de una buena posición elevada desde la que observar la zona que te rodea.



OBSTÁCULO (INDESTRUCTIBLE)
Un terreno infranqueable debido a que una barricada bloquea el camino.



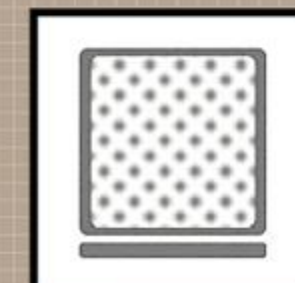
ESCALERA
Sirve para moverse desde y hacia terreno elevado. Los ingenieros pueden reparar las escaleras rotas.



OBSTÁCULO (DESTRUIBLE)
Destruyelo con explosivos o embístelo con un vehículo para despejar el camino.



PASO ESTRECHO
Un paso demasiado estrecho para que pasen vehículos (avanza con los soldados).

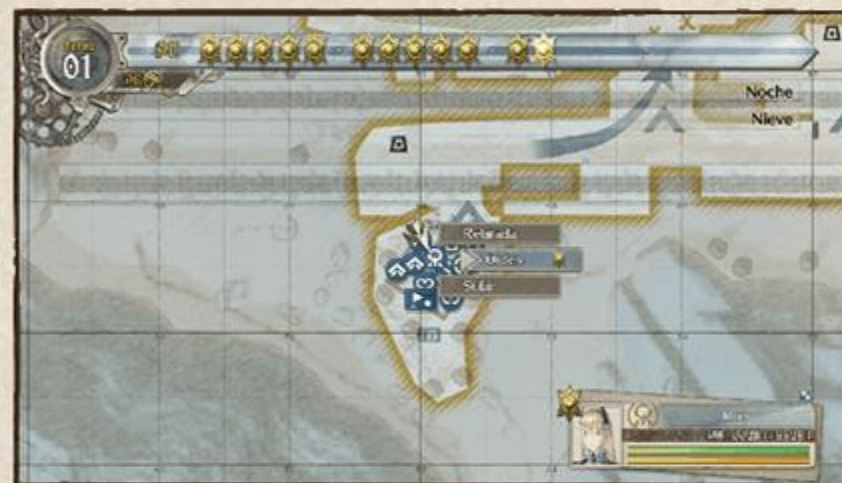


REFUGIO
Una estructura con un tejado que bloquea los ataques desde arriba (como los morteros).

Modo Comando

Y Órdenes

Pulsa **Y** para mostrar la lista de órdenes disponibles.



Lista de escuadrones

Pulsa **X** para ver la lista de unidades aliadas y enemigas. Pasa páginas con **L** y **R**, pulsa **Y** para ver la información detallada o pulsa **A** para controlar al aliado resaltado en el modo Acción.



+ Menu

Pulsa Botón **+** para abrir un menú con las siguientes opciones:



TERMINAR FASE

Termina la fase del jugador para dar comienzo a la del enemigo.

ÓRDENES

Gasta PC para dar una orden especial.

INFORMACIÓN DE MISIÓN

Consulta las condiciones de victoria/derrota.

SISTEMA

Cambia los ajustes, consulta los tutoriales o guarda/carga.

RENDIRSE

Renuncia a la misión y retírate.

Modo Comando

Puntos de comando (PC)

Los puntos de comando (PC) te permiten controlar a tu escuadrón. Usa 1 PC cada vez para mover a tus unidades, dar órdenes, solicitar refuerzos y ordenar una retirada. Los PC se recargan parcialmente cada turno. Los PC que no se usen en un turno pasarán al siguiente (máx. de 20). Usa varios PC en una unidad durante el mismo turno para que realice acciones consecutivas.



***Una estrategia común es ahorrar PC durante varios turnos y usarlos todos a la vez.**

Cuando te quedas sin PC, no puedes seleccionar otras unidades y tienes que terminar la fase. Pulsa el botón + o **B** to end the player phase at any time.

LÍDERES Y PC

Cada líder desplegado añade 1 punto de comando a tu reserva de PC al comienzo de la misión. El liderazgo se indica con una estrella.



Si un líder sufre una derrota, no se añadirá el punto de comando a la reserva cuando empiece el siguiente turno de la fase del jugador.



Modo Acción

Selecciona una unidad en el modo Comando para moverla en el modo Acción. Una vez hecho esto, activa el modo Apuntar para apuntar y atacar.



- ❶ Líneas de visión: Shows a unit's sighted enemies.
- ❷ Minimapa: activa o desactiva con **L**.
- ❸ PA: los puntos de acción se agotan cuando se mueve una unidad.
- ❹ Estrella: marca a la unidad como líder.
- ❺ Información de unidad: nombre, clase, PS, PA, estado.
- ❻ Equipado: cambia de arma u objeto con **X**.

Líneas de visión

Las líneas de visión se trazan entre una unidad bajo tu control y los enemigos cercanos. Los colores cambian según la situación.



COLORES DE LAS LÍNEAS DE VISIÓN

-Puedes ver al enemigo, pero él a ti no.
-El enemigo te ha avistado, pero está fuera de alcance.
-El enemigo te ha avistado y ha abierto fuego.
- El enemigo está disparando, pero se ha parado a recargar.

Modo Acción

Puntos de acción (PA)

Al mover unidades con el joystick izquierdo, sus puntos de acción (PA) se agotan. Cuando una unidad se queda sin PA, esta no podrá seguir moviéndose.



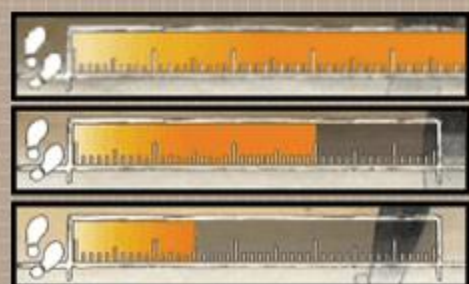
Acciones de campo

Al acercarte a ciertas características del mapa, aparecerá **A**. Por ejemplo, las unidades en hierba alta pueden seleccionar Arrastrarse para tumbarse boca abajo y ocultarse de los atacantes enemigos. Mantén los ojos abiertos por si aparecen otras acciones útiles.



MOVIMIENTOS CONSECUTIVOS

Cuando una unidad ejecuta varias acciones en la misma fase, sus PA máximos para ese turno disminuirán con cada movimiento.



..... 1.^a acción: PA completo

..... 2.^a acción: 2/3 del PA

..... 3.^a acción: 1/3 del PA



Sacos de arena



Torres



Interruptores

Modo Acción

Carro blindado de transporte

El Cactus, un carro blindado de transporte, puede transportar infantería para mantenerla a salvo. Acerca un soldado al carro blindado de transporte y pulsa **A** cuando aparezca el mensaje Abordar.



Para dejar salir a la infantería, resalta el Cactus en el modo Comando, pulsa **Y** y selecciona Desplegar.



*El carro blindado de transporte estará disponible al avanzar en la historia.

Órdenes directas

Los líderes de la infantería pueden dar la orden directa de llevarse a otros soldados. Pulsa **Y** con un líder en el modo Comando y selecciona Orden directa.



Acércate a un soldado en el modo Acción y pulsa **A** cuando aparezca el mensaje Colaborar. Un máximo de 2 unidades puede seguir al líder hasta que se disuelvan **A** o el líder se quede sin PA.



Nota: Órdenes directas requieren un recurso especial llamado PS.

Modo Acción

Tiempo

El tiempo otorga dinamismo al campo de batalla, ya que afecta a las opciones tácticas.

NOCHE/NIEBLA

Hay visibilidad reducida, por lo que las unidades tienen que acercarse mucho para poder verse. Avanza con cuidado.

NIEVE

El frío reduce el número de turnos necesarios para que muera una unidad en condición crítica. Rescata a los aliados caídos lo antes posible.

VENTISCAS

Además de la visibilidad reducida, las unidades consumirán PA con mayor rapidez. Las ventiscas empiezan y terminan cada dos turnos.

VENTISCA DE BRUJA

La infantería que se encuentra en una Ventisca de bruja no puede recuperar PS al comienzo del turno a menos que esté posicionada en un campamento aliado.

TORMENTA DE NIEVE

Las tormentas de nieve empiezan y terminan cada dos turnos y reducen la visibilidad como una pantalla de humo. Aprovechalas para colarte entre los enemigos.

AVALANCHA

Ten cuidado con las avalanchas mientras estés en campos de batalla montañosos. Las unidades a las que pille una avalancha se verán obligadas a retirarse, así que despeja la zona cuando veas que está a punto de producirse una.



Modo Acción

La guerra de Europia gira en torno a los campamentos. Están marcados por una bandera y rodeados de sacos de arena, y ofrecen varias ventajas. Los campamentos de batalla sirven para afianzar la posición y seguir avanzando, mientras que los campamentos principales resultan esenciales para la victoria.

Beneficios al estar en campamentos

- ▶ Las unidades aliadas recuperan PS adicionales cada turno.
- ▶ La munición se recarga por completo cada turno.
- ▶ La defensa aumentará temporalmente.
- ▶ Las unidades se pueden retirar en cualquier modo y sin coste.
- ▶ Se pueden desplegar refuerzos de las reservas.

Capturar campamentos

Acércate al asta de la bandera situada en el centro de un campamento enemigo sin ocupar y pulsa **A** para capturarlo. (Los tanques no pueden capturar campamentos).



CAMPAMENTOS Y TANQUES

Al contrario que la infantería, los tanques no recuperan PS sin un ingeniero. No obstante, un tanque posicionado en un campamento aliado recuperará PS cada turno automáticamente. No hay nada más defensivo que un cañón móvil con blindaje autorreparador.



Campamento base aliado



Campamento de batalla aliado



Campamento base enemigo



Campamento de batalla enemigo

Modo Acción

Las unidades a la espera interceptarán automáticamente a los enemigos que entren dentro de su alcance durante el turno del ejército rival. Ten en cuenta que la unidad debe mantener una línea de visión para poder abrir fuego de interceptación.

Fuego de interceptación

Las líneas de visión amarillas confirman que estás fuera del alcance de interceptación. Las clases que no son de explorador disponen de un ángulo de visión de 90 grados, así que aprovecha los ángulos muertos del enemigo.

Si entras dentro del alcance de interceptación de un enemigo, su línea de visión se volverá roja y abrirá fuego.



POSICIONAMIENTO TÁCTICO

Predice el movimiento del enemigo y posiciona a tus unidades para interceptarlo durante la siguiente fase. Coloca algunas tropas robustas a lo largo de la ruta de avance del enemigo y deléitate con la carnicería.



INTERCEPTACIÓN DE GRANADEROS

Si una unidad enemiga te tiene en su línea de visión, los granaderos enemigos pueden usar fuego de interceptación, incluso si están detrás de obstáculos. Vigila los colores de las líneas de visión para evitar el fuego cruzado.



Modo Apuntar

Pulsa **R** para cambiar del modo Acción al modo Apuntar. Cambia entre los enemigos al alcance con **L** y **R**. Mueve la retícula con el joystick izquierdo y afina la puntería con los botones de dirección. Cambia de arma con **X**, apunta a tu objetivo y pulsa **A** to fire. para disparar. Cada unidad dispone de un ataque por acción.



- ① Para matar: número de disparos para acabar con el objetivo.
- ② Número de disparos que se realizan en un único ataque.
- ③ Eficacia contra infantería (fuerte ○ > △ > × débil).
- ④ Eficacia contra tanques (fuerte ○ > △ > × débil).
- ⑤ Si se trata de un ataque de área (○ = si; × = no)

MIRA DE FRANCOTIRADOR

Los francotiradores pueden ajustar el zoom de su mira al apuntar. Mueve el joystick derecho (up/down arrows) para acercar o alejar el zoom.



ARTILLERÍA DE APOYO

Los granaderos pueden atacar a los enemigos avistados por los aliados. Mueve el joystick derecho (up/down arrows) para cambiar la perspectiva.



Modo Apuntar

Ataques sorpresa

Pilla desprevenido a un enemigo (por detrás o con mal tiempo) para realizar un ataque sorpresa. Los ataques sorpresa no se pueden esquivar y siempre aciertan.



Ataques cooperativos

Cuando una unidad ataca, los aliados cercanos pueden unirse y lanzar un ataque cooperativo. Hasta 3 unidades pueden colaborar para atacar a la vez. Los compañeros de escuadrón con una buena relación tienen más probabilidades de realizar ataques cooperativos juntos.
'(Nota: Algunas clases son incompatibles).



ARTILLERÍA SORPRESA

Los granaderos destacan por sus ataques sorpresa al disparar a los enemigos desde distancias lejanas, por encima de obstáculos y detrás de cobertura.



COLABORACIÓN COOPERATIVA

Los líderes que utilizan Orden directa en el modo Comando pueden colaborar con otras unidades. Los seguidores abrirán fuego contra el mismo enemigo que haya designado su líder. Colabora y usa ataques cooperativos para maximizar la potencia de fuego y minimizar el coste de PA/PC.

Modo Apuntar

Recuperación de PS

La ragnitina y el kit de reparación de vehículos de los ingenieros pueden restaurar los PS de una unidad. Selecciona y usa el equipo de curación en el modo Apuntar como si fuera un arma.



RAGNITINA

Restaura PS. Si la retícula no apunta a un aliado, el usuario se curará a sí mismo.

REVIVAL RAGNITINA

Solo para ingenieros. Restaura PS adicionales, tiene un mayor alcance y revive a las unidades en condición crítica.

KIT DE REPARACIÓN DE VEHÍCULOS

Solo para ingenieros. Restaura PS de un único tanque o carro blindado de transporte cercano.

INGENIERÍA DE BATALLA

Los ingenieros carecen de destreza en combate, pero son idóneos para proporcionar apoyo.

HABILIDADES DE INGENIERO

- ▶ Recarga la munición de los aliados cercanos.
- ▶ Desactiva y retira minas terrestres.
- ▶ Revive a aliados en condición crítica.
- ▶ Repara vehículos al restaurar sus PS.



Repara escaleras, sacos de arena y torres para mejorar la movilidad y abrir nuevos caminos.



Lleva 3 granadas. Junta a 2 ingenieros para que siempre dispongan del máximo de granadas.

Clases de combate

Los soldados rasos se dividen en seis clases de combate únicas.

EXPLORADOR



Reconocimiento: gran movilidad, visión mejorada y amplio alcance de interceptación. Lleva un rifle.

SOLDADO DE ASALTO



Vanguardia: gran ataque y defensa, apto para combate cuerpo a cuerpo. Lleva una metralleta.

LANCERO



Antitanque: resistente a explosiones, pero no puede interceptar. Lleva un lanzamisiles antiblindaje.

INGENIERO



Utilidad: recarga munición, revive a aliados, arregla objetos, retira minas y repara tanques.

FRANCOTIRADOR



Antipersona: aprende a interceptar y contrarrestar con mayor rango. Lleva un rifle de francotirador de largo alcance.

GRANADERO



Apoyo armamentístico: acción e interceptación con disparos de mortero de largo alcance. Vulnerable mientras se prepara.

Clases de combate

TANQUES



Los vehículos disponen de una potencia de fuego y una defensa avanzadas. La infantería aliada puede usarlos como cobertura.



Guerra con tanques

El Hafen está equipado para cualquier situación de combate. Pulsa **X** para cambiar su armamento.

PROYECTILES ANTIBLINDAJE



Eficaces contra enemigos resistentes a explosiones como tanques, fortines y lanceros. Los proyectiles antiblindaje son limitados, así que vigila la munición.



MORTERO

Cañón de ragnita antipersona. El radio de explosión inflige daño de área. Los proyectiles de mortero son limitados, así que vigila la munición.

METRALLETA



Un arma antipersona y de corto alcance que se utiliza para fuego de interceptación. Al contrario que los proyectiles antiblindaje y de mortero, las metralletas disponen de munición infinita.

PANTALLA DE HUMO



Cubre la zona de impacto con humo denso durante un turno. Las unidades en el interior de la pantalla son indetectables y evitan el fuego de interceptación.



Los morteros y las granadas pueden dispersar las pantallas de humo, así que ten cuidado.

***Se vuelve disponible a través de R&D.**

SUPPORT

SEGA Support

Please refer to the support site before submitting a request.

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

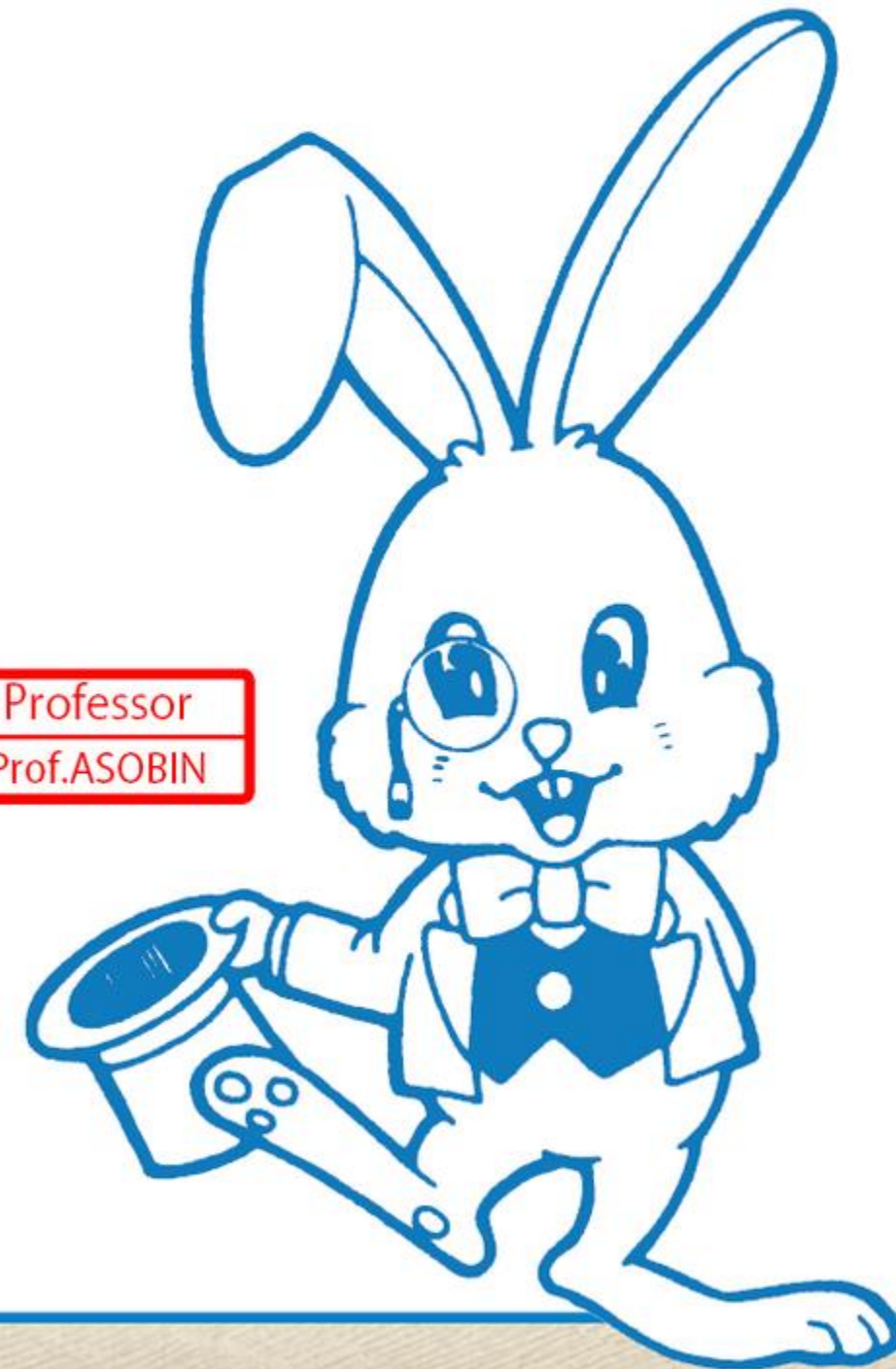
SEGA®

<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.