

VALKYRIATM CHRONICLES II



INSTRUCTION MANUAL..... 2



MODE D'EMPLOI..... 47



BEDIENUNGSANLEITUNG..... 92



MANUALE DI ISTRUZIONI..... 138



MANUAL DE INSTRUCCIONES..... 184





GETTING STARTED

For information on setting up your PSP™ (PlayStation®Portable) system, please refer to the instructions in the manual supplied with the PSP™ system.

Instruction manuals are also available at:

<http://uk.playstation.com/psp/support/>



BATTLE CONTROLS PSP™ system

Switch combat areas/
Change lock-on targets/
Pan Camera

L + **R**: Reset camera

Select character/
Walk / Reticule

Select character/
Dash / Reticule



△: Display menu/
Camera up

□: Squad List /
Target Mode /
Change weapons

○: Map actions/
Cancel actions/
Exit Target Mode

×: Use weapon
or item/ Camera
down

SELECT: Display menu

START: End player phase & character action



BATTLE CONTROLS PSP™go system





STORY

In the 1930's EC, Europa was split between the Empire and the Federation, the two dominant military powers that divide the continent. The two powers struggled for ultimate supremacy, inevitably starting the Second European War (E.W.II) involving all of Europa.

In 1935, the Empire's army invaded Gallia with lightning speed under Commander Maximilian's leadership. Gallia suffered a great loss, but their troops miraculously defended their capital Randgriz from the Imperial Army and made truce with the Empire to bring relief to its homeland.

The European War still continues in 1937. Although Gallia manages to slowly recover during this time, an internal conflict brought by the Rebel Army is quickly spreading from the south, and their mission is to overthrow the Archduchess of Gallia.

With fewer men and women serving in their national army, Gallia must rely primarily on town volunteers and undergrad cadets of the military academy to deal with the Rebels.

Avan Hardins is one of many freshmen joining the military academy this year, and his entire class must be ready to deploy to fight the Rebel forces when the bells of Lanseal toll.





SAVE DATA

There are four game slots available to store your save games. Slots with existing data will display a squad name, chapter, total playtime and difficulty setting (**EASY** or **NORMAL**).

Changes made in Options (p.8) are automatically saved, but your game progress must be saved manually after each mission and from the Academy's overview screen (p.10).

DOWNLOADABLE CONTENT

Downloadable contents for *Valkyria Chronicles™ II* will be offered at PlayStation®Store. Access and login to PlayStation®Network from the XMB™ menu or use Media Go for PSP™ on your PC to download the free or paid content. Note that your storage media must have sufficient free space (approximately twice the size of the download content) to properly complete the download process.



STARTING UP

Press **START** at the Title Screen to bring up the following menu items:

NEW GAME

Start the story from the beginning. Select difficulty level of the battle to **EASY** or **NORMAL** before you start. The difficulty level will not affect the story line or change selection of weapons and items you can gain.

LOAD GAME

Continue playing a previously saved game.

Select a game save from the list to continue the game.





OPTIONS

Make changes to a variety of game settings. First press the **L** / **R** buttons to display the options for either **Preferences** or **Battle**. The directional buttons **↑**/**↓** will allow you to select available options and **←**/**→** will modify or adjust each setting. When your changes are finalised, press the **ⓧ** button to save the settings, or simply press the **Ⓞ** button to exit the Options screen without saving.



INSTALL

Install a portion of the game onto storage media.

Please omit this task if you have purchased this software via PlayStation®Store.



EXTRAS

Missions, characters and stickers (power-up accessories for vehicles) can be unlocked with special passwords. Some will be offered via www.sega.com.

Some content will also require save data of other SEGA games. To link and activate these contents, first make sure the save data is stored onto the storage media you are using to play this game.

Downloadable contents are also offered via PlayStation®Store, and these items too can be confirmed by displaying the list.

✦ On-screen Keyboard

An on-screen keyboard will appear when you select Password in Extras. Please refer to your PSP™ system document (Quick Reference) for input controls.





ACADEMY

During Academy Mode, you will experience campus life at Lanseal. The main objective here is to improve your squad through training, research and development, and also comradery amongst your classmates.

ACADEMY MAP (OVERVIEW)

The first screen you'll access during Academy Mode is the overview map. At the beginning of the game you will only have a few places to access, but this will increase as you advance through the story.

Use the directional buttons or analog stick to move the pointer to any of the locations, then press the  button to enter. Note that you may also access any of the common facilities from the menu (pictured right) which will appear on the same screen by pressing the  button.





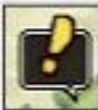
♣ Conversations and Events

Many times you will find map locations marked with exclamation point icons, which indicate special events and social activities such as personal or group conversations.



RED ICON

Required Story-based Events



YELLOW ICON

Optional Events

System Menu

Press SELECT to display the System Menu while the overview map is displayed. Here you can select from the following:

Save	Save your game progress.
Options	Make changes to game settings (both Preferences and Battle).
Title Screen	Quit the current level and return to the Main Menu .



BRIEFING ROOM

Select your next mission and assemble a group. Changes to your squad list, including infantry and vehicle specifics can be implemented here if needed.

MISSIONS

Missions are classified into four basic categories:

Monthly Assignments	Missions classified as “Key” and “Story” of the given month must be completed to advance the story. Missions classified as “Free” are optional.
Classmate Missions	Special missions related to one of your classmates. Completing these will improve the individual’s Potential skills, and improve their compatibility with Avan.
Paid Missions	Missions purchased at the campus store (p.24).
Extras	Add-on missions acquired via PlayStation®Store, password and data link process.



MULTIPLAYER

Deploy for co-op missions with up to three friends or compete in a head-on battle with another player using PSP™ system's Ad Hoc mode. Note that the “Multiplayer” option will be made available when you advance the story to February (second chapter). For details, please refer to page 43 to 45.

EDIT GROUPS

A maximum of 19 individuals (including one vehicle) can be selected as a group you can deploy. Since you have more than 19 classmates, it is important to create groups for various battle situations you can foresee.

You may freely add and change your roster, however, Avan, Zeri, Cosette and your vehicle cannot be removed from any of the groups.



Make changes to any of your members' equipment for upcoming missions. First select one of the cadets, then select one of the items (weapon, suit, etc) to implement changes. Note that you may also review the individual's Potentials and Credits by pressing the **L** / **R** buttons.



Everyone has several personal traits and battle skills which are collectively referred to as Potentials. Potential skills that are categorised as Battle (with a yellow "B") can be modified here once your members acquire additional skills. Note that only the fourth Battle Potential slot found in the bottom of the list can freely be changed by the player.





MOD VEHICLES

Modifications to your vehicles for upcoming missions. First select from the list areas (see below), then select other items you have to implement the change. Note that each item has a weight, and your vehicles' bodies all have a limit as to how many parts can be installed.

Body	Affects HP (Hit Points), AP (Action Points) and defense.
Turret	Changes the weapons available during attack.
Shoulder	Add-on parts to enhance performance or overcome given combat conditions.
Armour	Increases defensive capability. One Armour allows the vehicle to destroy giant rock formations to create alternative routes.
Backpack	Increases HP or defense. One backpack allows the squad to fix bridges to create alternative routes.
Marking	Changes appearance (colour of body) to improve defensive capabilities.
Sticker	Changes the decal on the body to receive various boosts.



♣ Tanks & APCs

There will be two types of vehicles available when you advance the story. Tanks are used to counter enemy tanks and will act as a moving fortress, while APCs are used to quickly and safely carry infantry units to distant locations.





CADET INFORMATION

Details of each member of Class G can be reviewed at various points in the game. Press the **L** / **R** buttons to cycle through all of the information, which is split in tabbed sections.



1	Name / Soldier Class / Level	3	Likes -- Compatible cadets for coop attacks.
2	Skill parameters:	4	Equipment -- Weapons, Grenades and Suits.
	HP -- Hit Points / AP -- Action Points	5	Potentials based on personal traits and habits.
	Shoot -- Ability to fire arms.	6	Potentials based on class training and EXP level.
	Evade -- Ability to dodge enemy attacks.	7	List of credits sorted by category.



♣ Battle Potentials

Potential skills based on their class training and experience level. Note that the fourth skill can be modified by the player if the cadet already discovered other skills.

♣ Make an Order

As Chair of Class G, Avan has the ability to call an Order during the battle to improve the entire squad or a selected individual. Avan will learn most of the Orders through training on the Drill Grounds, however, there are other types which he must acquire from a special person on campus.



DRILL GROUNDS

At the Drill Grounds, you can use Experience Points to train the cadets on a military class basis. Individual cadets can also upgrade their soldier class from here if they have earned enough Credits from their battle experience.



TRAIN CLASSES

Press the directional buttons or analog stick $\uparrow/\downarrow$ to select a soldier class, then press $\leftarrow/\rightarrow$ to distribute your Experience Points.



Scout	Equipped with standard caliber rifles, they are capable of covering a lot of ground.
Shocktrooper	Equipped with high-power machine guns, they excel in close combat with average mobility.
Lancer	Equipped with large spear-like cannons, they can inflict enormous damage to tanks, but with limited mobility.
Engineer	Equipped with a pistol and carries super strength Ragnaid to recover wounded units. Note that they can also fix and recover a vehicle on the field and restock ammunition for infantry units and tanks.
Armoured Tech	Equipped with heavy armour and a wrench, they can deflect ordinary infantry fire and apply great damage from melee range. Note that they can also remove land mines and fix sandbags.



CHANGE CLASS

First select a cadet whose class you wish to advance to a higher level, then use the directional buttons or analog stick to select a higher class from the class tree. If the higher tier classes are still hidden or displayed in gray, you must wait until the cadet has earned enough Credits by actively participating in battles.



Note that Avan can crossover to another soldier class, but all other cadets are only allowed to change within their assigned soldier class.

For the complete class tree and the prerequisites to advance to higher classes, please refer to the *Freshmen Cadet Guide*, which can be downloaded from the official product page.

www.sega.com/games/valkyria-chronicles-2/



R&D BUILDING

Lavinia will help develop new weapons, defense gear and vehicle enhancements at the R&D Building. Funding is required to produce new items so use it wisely to effectively upgrade your squad. In addition to creating new items, changes in equipment, tank customisation and tank repairs are also made here.

DEVELOP WEAPONS

There are two types of items to develop at R&D. For your infantry units you can develop new weapons, grenades and suits. For your vehicles you can create various parts which are introduced on page 15. Press the directional buttons or analog stick $\leftarrow/\rightarrow$ to cycle through tabbed sections to browse the list by a specific soldier class or vehicle.

Once the item is confirmed, a chart (next page) with upgraded/remodeled items of the same kind will be displayed. Press the directional buttons or analog stick to highlight one of the other icons and confirm to build the item(s).



Note that the development of basic infantry weapons is based on the R&D Level that Lavinia can currently produce, but some items will also require blueprints which you must acquire from enemies.



♣ R&D Chart Icons

-  Items which can be developed.
-  Items which are already developed.
-  Items which can be immediately developed (but have not developed before).
-  Items which require more funding (DCT) and/or resources.
-  Items which require blueprints.



TEMPORARY COATING

Natural resources that are collected from previous missions can also be used to enhance the abilities of one military class of your choice for the next mission. Depending on the combination of two materials, the selected soldier class will collectively receive either a positive or negative effect.



STORE

At the campus store, items such as newspapers and missions can be purchased. This is also a place where you can meet people, so be sure to drop by while you are on campus.





AVAN'S ROOM

Review records of your game play, tutorials, past events, character profiles and other story-related information from Avan's dorm room. This room is also the first place you'll be returning to after completion of most missions.



♣ Editing Squad Name

Your squad name, which also becomes your save data's name can be changed from Avan's Room. Note that you are free to add unlockable terms in front and after your squad's name. Simply select one of the slots and choose a term from the list that best identifies your squad.

♣ Browsing Yearbook

When you are flipping through the "Events" section of the Yearbook, note that you may also replay the video of the highlighted article by pressing the  button. Simply press START, if you wish to stop the video and return to the Yearbook page at any time.



BATTLE

Battle will commence when you select a mission from the Briefing Room (P.13) at the Academy. The aim is to successfully complete the objectives of the mission by strategically controlling your units on the field.

BRIEFING

Confirm all locations of allied and enemy camp sites on the map(s). Once you read the objectives, press the  button to display the menu screen and select Deploy whenever you are ready to take the field.



PLACE SQUAD

You may position your units within any of your camp sites before you take the field to create an ideal formation. Select your units from the roster and position them on one of the vacant posts on the map.



- ① Attack Route
- ② Number of Units -- Allocated / Maximum
- ③ Enemy's Camps (icons in red)
- ④ Class G's Base Camp

BATTLE SYSTEM (TURN-BASED COMBAT)

Battles will be fought in turns, and your squad will be able to reposition and fire at will during the player's phase. During the enemy's phase, your units will remain still and counterattack moving enemies automatically.

During the player's phase, you will start from the Command Mode (an overview screen) which displays the current position of your units. Decide your next move carefully, then select a unit to take action with to enter Action Mode (p.33).



COMMAND MODE

Top view of the combat zone is displayed to visualise your battle strategy before you actually move your units. Press SELECT to display the menu (p.30),  button to display a list of units, or START to end your current phase.

USING COMMAND POINTS

The most important factor during Command Mode is your CPs (Command Points). CPs are used to move your units and to execute actions such as Orders (via menu – p.30) or calling in your reserves.

Your first instinct may be to use up all of the CPs per turn by moving as many units as possible. However, when your enemies are aggressive, it can pay off if you wait and stock up your CPs and overwhelm them once they are closer to your camp area.

NOTE: A maximum of 20 CPs can be stocked and used in one phase.



- ❶ **Current Turn Number** -- Note that some missions must be completed within a given number of turns.
- ❷ **Morale Gauge** -- Morale of your squad will increase by capturing camp sites and defeating enemies. When the squad's morale increases, the performance level of your units can increase with positive Potential skills.
- ❸ **Command Points (CPs)** -- One point is used per action. Note that vehicle actions and Orders can use multiple CPs.
- ❹ **Unit Icon** -- Icons displayed in blue are your allies, and icons in red are the enemies.
- ❺ **Camp Area** -- Icons displayed in blue are occupied by your squad, and icons in red are occupied by the enemies.
- ❻ **Unit Information** -- Selected unit's face, name and HP status will be displayed here.

When a unit you've selected has its sights on an enemy, a Sight Line (p.37) will appear on the screen to indicate that the unit is marking an enemy.



SQUAD LIST

Press the  button during Command Mode to display the list of units. Press the directional buttons or analog stick to change the category (Ally, Enemy, Camps and Reserves). When a unit in the Ally tab is highlighted, you may also press the  button to reposition and/or attack by entering Action Mode.

COMMAND MODE MENU

Press SELECT during Command Mode to open a menu with the following options:

ORDERS	Use one of Avan's Orders to boost the performance level of the entire squad or selected individuals.	OBJECTIVES	Confirm your victory / failure conditions and your current combat rank.
CREDITS	Confirm all academic credits your squad have earned during the current battle.	END PHASE	End your battle phase and move on to the enemy's phase.
OPTIONS	Access the Options screen to modify game settings.	RETIRE	Retrieve all units and return to the academy.

**STANDBY / RETREAT**

You can withdraw your units from the field during the player phase. First select one of the units on the overview map and press the  button to display either the "Retreat" or "Standby" option. A retreat action outside your camp area will cost you one CP, but a standby action (with no cost) is only available to units who are positioned within one of your camp areas.

This command not only saves wounded units, but also allows you to transfer your best members to different locations from other camp areas you have control over.





CAMP AREAS

In the battlefield, the surest way to win a battle is by capturing the enemy's camps. There are three types of camp: **BASE CAMP** – losing this will decide the battle; **GATEWAY CAMPS** – these connect to Gateway camps on different areas (map) to expand your squad's presence; and **REGULAR CAMPS** – these may not be on a critical point on the map, but controlling them would stabilise your offense and defend the area.



REGULAR
CAMP



GATEWAY
CAMP



BASE
CAMP



♣ Capture an Enemy Camp

If you clear all of the enemy units in the camp area and touch their flag pole, press the  button to officially declare that you've annexed their camp. This final action can only be carried out by your infantry, and not by vehicles.



♣ Gateway Camps

Some missions will take place across multiple locations (areas). Occupying a Gateway camp automatically gives you access to another camp in a different area since they are connected by an underground route. If you have enough CPs remaining after you take control of a new camp, be sure to check where it is connected and if possible defend the other camp area by deploying your units.

♣ Advantages of Camp Areas

Here are the advantages your units can count on when they are within their camp area:

- 1) Recover damage (HP) with a greater margin (per turn).
- 2) Reload special weapons (Lancer/Sniper) and stock up on grenades.
- 3) Increase protection with enhanced defensive power.
- 4) Withdraw your units from the field without consuming a CP.
- 5) Deploy your reserves to defend an area or to gain ground.





ACTION MODE

In Action Mode, you will now be moving the unit that you've selected from Command Mode. When you find a good location to attack from, switch over to Target Mode.



- ❶ **Sight Line** -- Direction an enemy is facing, colour-coded by status. (See p.37)
- ❷ **Map** -- A map of the area the selected unit is in. This can be toggled ON/OFF from the Options screen.

- ❸ **Terrain Action Prompt** -- Special actions used in selected areas.
- ❹ **Target Mode Prompt** -- Press the **1** button to enter Target Mode whenever the prompt is displayed.
- ❺ **AP Gauge** -- Remaining Action Points (see p.36).
- ❻ **CP Icons** -- Indicates that this unit will add one additional CP per player phase.
- ❼ **Unit Status** -- Current status such as HP and equipped weapon/item.



MOVING UNITS

Use the directional buttons and analog stick to move your units during Action Mode. There are no retakes in this mode so stay sharp and keep an eye on the AP Gauge when you move your units. If you run out of AP, your units will be suspended on the spot for the remainder of the action. Note that your infantry can still rotate on the spot and use Terrain Action (see p.36), but a tank will require AP to rotate its entire body.



As long as the unit has some AP remaining, you may move and attack, or attack and move, or even move, attack and then move again. When your actions are completed, press START to return to Command Mode.



ABOUT ACTION POINTS

Action Points (AP) represent the unit's mobility range, which varies by soldier class. The orange-yellow AP gauge displayed at the bottom of the screen will deplete as you move the unit. Finding a safe location before the gauge is empty is critical for survival since your unit will be unable to move around for the rest of the turn once its AP runs out.

♣ AP Restrictions

When you need to rely heavily on a single unit during the same attack phase, note that his/her AP will decrease after each action, regardless of whether the unit moved or not.

-  First action of the turn with full AP Gauge.
-  Second action of the turn with 2/3 of AP.
-  Third action of the turn with 1/3 of AP.
-  Fourth action of the turn with very little AP.



TERRAIN ACTIONS

Special actions are available when your infantry units enter certain areas (e.g. behind sandbags, within tall grass areas, etc.). An on-screen prompt is given when a Terrain Action is available, so press the  button to take advantage of it.



CAMERA ACTIONS

Use the  /  /  /  buttons to rotate the camera during Action Mode to see your surroundings. Changing your view will allow you to identify enemies often undetected from your primary view. Up/down and left/right controls of the camera are based on the settings found in the Options screen, and the camera will reset to the initial view by simultaneously pressing both the  and  buttons.





SIGHT LINES

Knowing the position of your enemies as well as their visual range can be a great help during Action Mode. Identifying an enemy and/or being identified by them will create a line between the two units. The colour of the Sight Lines are represented as follows:



Blue	Enemy sighted, but still unnoticed by enemy.
Yellow	Identified by enemy, but out of range for interception.
Red	Identified by enemy and also within range for interception.
Green	Same as red, but enemy is reloading weapon.



TARGET MODE

Once your unit has entered an ideal location to attack, press the  button to switch to Target Mode. During this mode, you are safe from enemy attacks so take your time to spot the enemy with your target. If there are multiple enemies in your sight, you may lock-on to them quicker by using the  /  button. Use the analog stick to move the target and make fine adjustments with the directional buttons. When the target is set, press the  button to fire the weapon (one attack per action).



ATTACK INFO

The following information will appear at the top of the screen:

Kill: Number of shots to terminate target unit.

Shots: Number of shots fired in one action.

Aim: Direction the target enemy is facing (Frt / Sd / Rr).



♣ Sniping Rifles

Snipers' rifles come with spectral scopes that will allow you to adjust the magnification ratio of your aim. Press the  button to zoom in and out to get a clear view for your aim.

HP RECOVERY

Some damage is restored automatically in every turn before your phase begins, but when your damage is substantial, you can rely on Ragnaid (medical item used for infantry units) to restore the HP level of your units. For vehicles, you must bring in the Engineers who are equipped with the proper tools to restore its HP.

In either case, the item is selected in Target Mode (press the  button). To use Ragnaid, place the crosshair on a nearby ally to heal them, or place it on nobody to use it to heal yourself.



♣ Aim for Weak Points

When you are ready to fire, remember to shoot for the enemy's weak spot. For infantry soldiers it will be their heads, while vehicles are easier to destroy by attacking the rear radiators glowing in blue.



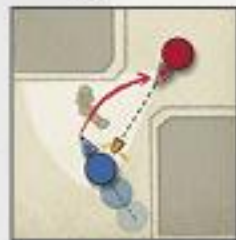
Be sure to align the crosshair on the target's weak spot using the directional buttons.



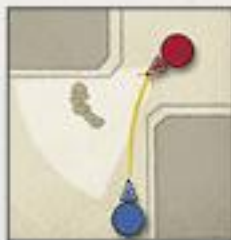
INTERCEPTIONS

Enemies are active during Action Mode, and will start firing when you enter their attack range. This is also true during an enemy's attack phase, as your units will automatically respond to enemies penetrating within your range.

Note that buildings and walls can neutralise the attack range of the units, since the unit itself is unable to see the enemies behind the structure. At times it's difficult to accurately know if one is within range or not, so note the colour of the Sight Line during such encounters.



Execute an attack by quickly moving behind the sandbags. If the Sight Line turns red, you must anticipate incoming fire.



Execute an attack by staying near the wall. If the Sight Line stays yellow, you are safe from any interception.



♣ Setting up Interceptions

Anticipation is the key to intercepting your enemies. Position Shocktroopers, Scouts, Engineers or the tank in strategic locations where the enemies will be moving in order to damage the enemies during their own attack phase. Note that Lancers and Armoured Techs are not able to execute an Interception.





MULTIPLAYER

To play multiplayer games, you must first advance the story (single player campaign) up to the month of February. The starting point is found within the Briefing Room (p.13), and you can seek or join players to participate in co-op missions or match-up with one of your friends for a head-on battle.

HOW TO START (PRE-GAME FLOW)

Once you've selected the group to use and accessed the Briefing Room, the first decision is to choose whether to play co-op or versus battle. Make sure the WLAN/WIRELESS switch on your system is turned ON to wirelessly connect with other players.

- ❶ If you become a Mission Leader (Player 1), please select one of the available missions from the list. Specify the number of players (coop) or who is taking the first phase (versus) and wait for other players to enter the lobby screen.
- ❷ If you enter as a client player, a list of missions that the Leader players created will be displayed. Select the mission your friend has set up and wait for the Leader's action.



- When other members enter the lobby, the Leader can verify all of the players' information. When all of your friends are displayed on the screen, select Deploy to move on to the Briefing screen.
- At the Briefing screen, each player can position their own units simultaneously. The number of units the player can use will vary by your game (see chart below):

GAME	Player 1	Player 2	Player 3	Player 4
Co-op w/2	4 units	4 units	–	–
Co-op w/3	3 units	3 units	3 units	–
Co-op w/4	3 units	2 units	2 units	2 units
Versus	6 units	6 units	–	–



♣ Special Rules (Coop)

- 1) Allowed to give/take other players' Command Points.
- 2) Cover attacks can be initiated by moving closer to an allied unit who is attacking. Note that this will not count as your attack, therefore you will have another opportunity to attack to inflict more damage.
- 3) Allowed to simultaneously move multiple allied units with your friends. "Buddy effects" can be triggered if two units are moving in pairs, which enhances their performance.
- 4) Receive special coins to gain materials at the R&D Building (p.21).

♣ Special Rules (Versus)

- 1) Handicap settings are available to adjust damage rate (HP loss).
- 2) The squad attacking first will start with one less CP on their very first turn.
- 3) Temporary Coatings (p.23) are not implemented.
- 4) Hospitalised units and damaged vehicles are available for action.



CUSTOMER SUPPORT

Please check www.sega-europe.com/support or call 0844 991 9999 (local rate) for details of product support in your region. Register online at www.sega-europe.com for exclusive news, competitions, email updates and more.



DÉMARRAGE

Pour plus d'informations sur l'installation de votre système PSP™ (PlayStation®Portable), veuillez consulter les instructions dans le mode d'emploi fourni avec le système PSP™.

Les modes d'emploi sont aussi disponibles ici :

<http://fr.playstation.com/psp/support/>



COMMANDES DE COMBAT SUR LE SYSTÈME PSP™

Changer de zones de combat/
Changer de cible verrouillée/
Caméra panoramique

L + **R** : Caméra par défaut

Sélectionner le
personnage/
Marcher/Réticule

Sélectionner le
personnage/
Courir/Réticule

SELECT: Afficher le menu

START: Fin du tour du Joueur et de l'action du personnage

△: Afficher le menu
/Caméra vers le haut

□: Liste de l'équipe/
Mode de visée/
Changer d'armes

○: Actions sur
carte/Annuler les
actions/Quitter le
Target Mode (Mode
de Visée)

×: Utiliser une arme
ou un objet/Caméra
vers le bas





COMMANDES DE COMBAT SUR LE SYSTÈME PSP™go

L + R :

Caméra par défaut

SELECT :
Afficher le menu

START : Fin du tour du Joueur et de l'action du personnage

Sélectionner le personnage/
Marcher ou Courir/
Déplacer le réticule



L R :

Changer de zones de combat/Changer de cible verrouillée /
Caméra panoramique

△ : Afficher le menu / Caméra vers le haut

□ : Liste de l'équipe / Mode de Visée/Changer d'armes

○ : Actions sur carte / Annuler les actions / Quitter le Mode de Visée

× : Utiliser une arme ou un objet/Caméra vers le bas



HISTOIRE

Vers 1930 EC, Europa a été séparée entre l'Empire et la Fédération, deux grandes puissances militaires divisant le continent. Les deux puissances s'affrontèrent pour avoir le pouvoir suprême, ce qui entraîna inévitablement la Seconde Guerre d'Europa (E.W.II) impliquant tout le territoire d'Europa.

En 1935, l'armée de l'Empire envahit Gallia rapidement sous la direction du commandant Maximilian. Gallia déplora de grosses pertes, mais ses troupes protégèrent miraculeusement leur capitale Randgriz contre l'armée impériale et firent la trêve avec l'Empire afin de donner un peu de répit à leur terre natale.

La Guerre d'Europa dura jusqu'en 1937. Bien que Gallia pût lentement se ressaisir pendant ce temps, des querelles intestines venant de l'armée des Rebelles dans le sud se propagèrent, avec pour mission de renverser l'Archiduchesse de Gallia.

Ayant peu d'hommes et de femmes servant dans l'armée nationale, Gallia doit compter principalement sur les citoyens volontaires et les cadets de l'Académie militaire pour repousser les Rebelles.

Avan Hardins est l'une des nouvelles recrues ayant rejoint l'académie militaire cette année, et sa classe entière doit se préparer à se déployer contre les forces rebelles lorsque le glas de Lanseal sonnera.



SAUVEGARDER LES DONNÉES

Il existe quatre fichiers de jeu disponibles pour sauvegarder vos parties. Les fichiers contenant déjà des données afficheront le nom de l'équipe, du chapitre, la durée de temps de jeu et le niveau de difficulté, **EASY** (Facile) ou **NORMAL**).

Les changements apportés dans les Options (p.53) seront automatiquement sauvegardés, mais la progression de votre partie doit être sauvegardée manuellement après chaque mission et à partir de l'écran principal de l'Académie. (p.55)

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Les contenus téléchargeables de *Valkyria Chronicles™ II* seront disponibles à partir du PlayStation®Store. Accédez à PlayStation®Network en vous connectant à partir du menu Home (accueil) ou en utilisant Media Go pour PSP™ sur votre PC pour télécharger le contenu gratuit ou payant. Remarque : votre support de stockage doit contenir assez d'espace libre (environ deux fois la taille du contenu téléchargeable) pour effectuer le téléchargement sans problèmes.



COMMENCER À JOUER

Appuyez sur START à partir de l'écran de titre pour afficher les options suivantes :

NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)

Commencer l'histoire depuis le début. Sélectionnez le niveau de difficulté du combat entre **EASY (FACILE)** ou **NORMAL** avant de commencer à jouer. Le niveau de difficulté n'affectera pas l'histoire, ni les armes et les objets que vous pourrez obtenir.

LOAD GAME (CHARGER LA PARTIE)

Reprendre une partie déjà sauvegardée.

Sélectionnez une partie à partir de la liste pour continuer une partie.





OPTIONS

Changer divers paramètres de jeu. D'abord, appuyez sur **L** / **R** pour afficher les options **Préférences** (Préférences) ou **Battle** (Combat). Vous pouvez sélectionner les options disponibles avec les touches **↑/↓** et régler les paramètres de jeu avec les touches **←/→**. Lorsque vous êtes satisfait des changements, appuyez sur la touche **X** pour sauvegarder les paramètres ou simplement sur la touche **○** pour quitter le menu des options sans sauvegarder.



INSTALL (INSTALLER)

Installer une partie du jeu sur un support de stockage.

Si vous avez acheté le logiciel à partir du PlayStation®Store, cette option ne vous concerne pas.



EXTRAS

Vous pouvez déverrouiller des missions, personnages et autocollants (accessoires spéciaux pour les véhicules) avec des mots de passe spéciaux. Certains vous seront offerts via le site www.sega.com.

Certains contenus nécessitent la sauvegarde de données d'autres jeux SEGA. Pour relier et activer ces contenus, les données de sauvegarde doivent être dans le support de stockage que vous utiliserez pour ce jeu.

Du contenu téléchargeable est aussi offert via le PlayStation®Store et peut aussi être confirmé en affichant la liste.

♣ Clavier virtuel

Un clavier virtuel s'affichera lorsque vous sélectionnerez **Password** (Mot de passe) à partir des **Extras**. Veuillez vous référer au document (Aide-mémoire) de votre système PSP™ pour saisir les commandes.





ACADÉMIE

En mode Académie, vous découvrirez la vie sur le campus de Lanseal. Le principal objectif ici est d'améliorer votre équipe avec de l'entraînement, de la recherche et développement mais aussi en faisant preuve de camaraderie avec vos condisciples.

CARTE DE L'ACADÉMIE (VUE D'ENSEMBLE)

Le premier écran que vous verrez en mode Académie est la carte panoramique. Au début du jeu, il n'y aura pas beaucoup de lieux à visiter, mais vous en découvrirez d'autres au fur et à mesure de l'histoire.

Utilisez les touches directionnelles ou le pad analogique pour déplacer le pointeur vers un lieu, puis appuyez sur la touche  pour y aller. Remarque : vous pouvez aussi accéder aux endroits habituels à partir du menu (indiqué ci-contre) qui apparaîtra sur le même écran en appuyant sur la touche .



Briefing Room
Drill Grounds
R&D Building
Store
Avon's Room



♣ Conversations et Événements

À plusieurs occasions, vous trouverez des endroits sur la carte indiqués par des points d'exclamation représentant des événements spéciaux et activités mondaines telles que des conversations de groupe ou privées.



ICÔNE ROUGE

Événements principaux liés à l'histoire.



ICÔNE JAUNE

Événements facultatifs.

Menu du système

Appuyez sur la touche SELECT pour afficher le Menu du système lorsque la carte panoramique est affichée. À partir d'ici, vous pouvez sélectionner les options suivantes :

Save	Sauvegarder la progression de la partie.
Options	Régler les paramètres de jeu : Préférences et Combat.
Title Screen	Écran de titre. Quitter le niveau actuel et retourner au menu principal.



BRIEFING ROOM (SALLE DE BRIEFING)

Sélectionnez votre prochaine mission et créez un groupe. Vous pouvez valider les changements apportés à votre liste d'équipe, y compris l'infanterie et les spécificités des véhicules, à partir d'ici.

MISSIONS

Les missions sont classées en quatre catégories de base :

Missions mensuelles	Les missions Key (Principales) et Story (Histoire) de chaque mois doivent être terminées pour faire progresser l'histoire. Les missions Free (Libres) sont facultatives.
Missions de camarade	Missions spéciales liées à l'un de vos camarades de classe. Si vous les terminez, vous améliorerez les compétences Potential (Potentielles) individuelles et augmenterez la compatibilité avec Avan.
Missions payées	Missions à acheter dans le magasin du campus. (p.68)
Extras	Missions supplémentaires obtenues via le PlayStation®Store, des mots de passe ou en se connectant.



MULTIPLAYER (MULTIJOUEUR)

Participez à des missions coopératives avec 3 amis maximum ou affrontez un autre joueur avec le mode ad hoc du système PSP™. Remarque : l'option Multijoueur deviendra disponible lorsque vous atteindrez le mois de February (Février), deuxième chapitre de l'histoire. Pour plus de détails, veuillez vous référer aux pp. 88 à 91.

EDIT GROUPS (MODIFIER LES GROUPES)

Jusqu'à 19 personnes (incluant un véhicule) peuvent être sélectionnées comme groupe à déployer. Puisque vous avez plus de 19 camarades de classe, il est important de créer des groupes pour divers types de batailles que vous pouvez anticiper.

Vous pouvez ajouter et changer votre liste librement. Par contre, vous ne pouvez pas enlever Avan, Zeri, Cosette et votre véhicule des groupes.





CHANGE EQUIPMENT (CHANGER D'ÉQUIPEMENT)

Changez l'équipement des membres de votre groupe pour les missions à venir. D'abord, sélectionnez l'un des cadets, puis un des objets (arme, armure, etc.) pour faire des changements. Remarque : vous pouvez aussi modifier les **Potentials** (Potentiels) et les **Credits** (Crédits) d'une personne en appuyant sur les touches **L** / **R**.



CHANGE POTENTIAL (CHANGER DE POTENTIEL)

Tous les personnages ont plusieurs traits de personnalité et des compétences de combat représentant les **Potentials** (Potentiels). Vous pouvez modifier les compétences du **Battle Potential** (Potential de Combat) (avec un B en jaune) une fois que vos membres requièrent d'autres compétences. Remarque : le joueur ne peut modifier que le quatrième emplacement du **Battle Potential** (Potential de combat), situé au bas de la liste.



MOD VEHICLES (MODIFS DE VÉHICULES)

Modifications pour vos véhicules dans les missions à venir. D'abord, sélectionnez des champs de la liste (voir ci-dessous), puis sélectionnez d'autres objets que vous avez pour valider le changement. Remarque : chaque objet a un poids et les armatures des véhicules ont une limite de pièces qui peuvent y être installées.

Body (Tronc)	Affecte les Hit Points (HP, Points de Vie), les Action Points (AP, Points d'Action) et la défense.
Turret (Tourelle)	Change les armes disponibles lors de l'attaque.
Shoulder (Accessoire)	Pièces supplémentaires améliorant la performance ou permettant de surmonter certaines conditions au combat.
Armour (Blindage)	Augmente la capacité de défense. Un blindage permet au véhicule de détruire des gros blocs de pierre afin de créer des chemins alternatifs.



Backpack (Attirail)	Augmente les HP ou la défense. Un attirail permet à l'équipe de réparer les ponts pour créer des chemins alternatifs.
Marking (Marque)	Change l'apparence (couleur du tronc) pour améliorer les capacités de défense.
Sticker (Autocollant)	Change les motifs du tronc pour recevoir diverses optimisations.

♣ Transports blindés

Deux types de véhicules seront disponibles au fur et à mesure de l'histoire. Les tanks servent contre les tanks ennemis et font office de forteresse mobile, tandis que les transports blindés peuvent transporter rapidement et en toute sécurité des unités d'infanterie sur de longues distances.





INFORMATIONS SUR LES CADETS

Vous pouvez consulter la description détaillée de chaque membre de la Class G à divers moments du jeu. Appuyez sur les touches **L** / **R** pour faire défiler toutes les informations, classées par onglet.



1 Nom / Classe de soldat / Niveau	3 Likes (Goûts) – Cadets compatibles pour des attaques coopératives.
2 Paramètres de compétences : HP – Points de Vie / AP – Points d'Action Shoot (Tirer) – Capacité à tirer avec des armes à feu. Evade (Esquiver) – Capacité à éviter les attaques ennemies.	4 Équipement – Armes, grenades et armures. 5 Potentiels basés sur les traits de personnalité et les habitudes. 6 Potentiels basés sur l'entraînement de classe et le niveau d'EXP. 7 Liste de crédits triés par catégorie.



♣ Potentiels de combat

Les compétences de Potentiel se basent sur l'entraînement en classe et le niveau d'expérience. Remarque : le joueur peut modifier la quatrième compétence si le cadet a découvert d'autres compétences.

♣ Donner un ordre

En tant que président de la Class G, Avan a la capacité de donner un ordre lors d'un combat pour améliorer l'équipe entière ou un personnage particulier. Avan apprendra la plupart des Orders (Ordres) en entraînement, mais il y a en a certains qu'il devra obtenir d'une personne particulière sur le campus.

DRILL GROUNDS (TERRAIN D'ENTRAÎNEMENT)

Ici, vous pouvez utiliser des Points d'Expérience pour entraîner les cadets de classe militaire. Les cadets individuels peuvent aussi améliorer leur classe de soldat ici s'ils ont gagné assez de crédits grâce à leur expérience de combat.



TRAIN CLASSES (CLASSES D'ENTRAÎNEMENT)

Appuyez sur les touches directionnelles ou déplacez le pad analogique vers ↑/↓ pour sélectionner une classe de soldat, puis vers ←/→ pour distribuer les points d'expérience.

Scout	Équipés de fusils de calibre standards, ils peuvent couvrir une grande distance.
Shocktrooper	Équipés avec des mitrailleuses très puissantes, ils excellent au combat rapproché, mais leur mobilité est moyenne.
Lancer	Équipés de larges canons en forme de lances, ils peuvent infliger d'énormes dégâts aux tanks, mais leur mobilité est limitée.
Engineer	Équipés d'un pistolet et transportant un Ragnaid super puissant pour soigner les unités blessées. Remarque : ils peuvent aussi réparer et récupérer un véhicule sur le terrain, ainsi que ravitailler les munitions des unités d'infanterie et des tanks.
Armoured Tech	Équipés d'une armure lourde et d'une clé anglaise, ils peuvent dévier les tirs d'infanterie ordinaire et infliger de gros dégâts au corps à corps. Remarque : ils peuvent aussi désamorcer les mines terrestres et réparer les sacs de sable.



CHANGE CLASS (CHANGER DE CLASSE)

D'abord, sélectionnez un cadet pour augmenter son niveau de classe, puis utilisez les touches directionnelles ou le pad analogique pour sélectionner une classe plus élevée à partir de l'organigramme des classes. Si les classes de haut niveau sont toujours masquées ou grisées, vous devez attendre que votre cadet ait gagné assez de crédits en participant activement aux combats.



Remarque : Avan peut changer de classe de soldat, mais tous les autres cadets ne peuvent que s'améliorer dans leur classe de soldat assignée.

Pour consulter l'organigramme entier des classes et les conditions requises pour passer à une classe supérieure, veuillez vous référer au *Guide du Cadet recrue*, qui peut être téléchargé à partir de la page du produit officiel.

www.sega.com/games/valkyria-chronicles-2/



R&D BUILDING (BÂTIMENT DE R&D)

Lavinia aidera à développer de nouvelles armes, du matériel de défense et des optimisations de véhicule dans le bâtiment de recherche et de développement. Des fonds sont nécessaires pour produire de nouveaux objets, alors utilisez-les à bon escient pour améliorer votre équipe. En plus de la création de nouveaux objets, le changement d'équipement, la personnalisation et la réparation de tanks se font aussi ici.

DEVELOP WEAPONS (DÉVELOPPER DES ARMES)

Il existe deux types d'objets à développer en R&D. Pour vos unités d'infanterie, vous pouvez développer de nouvelles armes, des grenades et des armures. Pour vos véhicules, vous pouvez créer diverses pièces décrites à la page 60. Appuyez sur les touches directionnelles ou déplacez le pad analogique vers / pour faire défiler les onglets et consulter la liste d'une classe de soldat spécifique ou d'un véhicule.

Une fois que l'objet est confirmé, un graphique (voir page suivante) avec des objets améliorés/remodelés du même type s'affichera. Utilisez les touches directionnelles ou le



pad analogique pour mettre en surbrillance l'une des autres icônes et confirmer la construction de l'objet.

Remarque : le développement des armes d'infanterie de base est basé sur le niveau de R&D que Lavina peut produire actuellement, mais certains objets nécessiteront aussi des plans que vous devez obtenir des ennemis



♣ Icônes du graphique de R&D



Objets pouvant être développés.



Objets déjà développés.



Objets pouvant être développés immédiatement (mais qui n'ont pas encore été développés).



Objets nécessitant plus de fonds (DCT) et/ou de ressources.



Objets nécessitant des plans.



TEMPORARY COATING (COUCHE TEMPORAIRE)

Vous pouvez aussi utiliser les ressources naturelles recueillies dans des missions précédentes pour optimiser les capacités d'une classe militaire de votre choix pour la prochaine mission. Selon la combinaison de deux matériaux, la classe de soldat sélectionnée recevra soit un effet bénéfique ou néfaste.



STORE (MAGASIN)

Au magasin du campus, vous pouvez acheter des objets, comme des journaux par exemple. C'est aussi un endroit où vous pouvez faire des rencontres, alors n'hésitez pas à y passer si vous êtes sur le campus.





AVAN'S ROOM (CHAMBRE D'AVAN)

Consultez des statistiques sur votre façon de jouer, sur les didacticiels, les événements passés, les profils des personnages et autres informations en rapport avec l'histoire à partir de la chambre à coucher d'Avan. Cette pièce est aussi le premier endroit dans lequel vous reviendrez après avoir terminé les missions.

♣ Modifier le nom de l'équipe

À partir de la chambre d'Avan, vous pouvez changer le nom de votre équipe qui représente aussi le nom de votre sauvegarde. Remarque : vous avez le droit d'ajouter des termes déverrouillables devant et après le nom de l'équipe. Sélectionnez simplement l'un des fichiers et choisissez ensuite un terme à partir de la liste qui représente le mieux votre équipe.

♣ Regarder l'almanach

Lorsque vous parcourez la section Events (Événement) de l'almanach, vous pouvez aussi revoir la vidéo de l'article le plus marquant en appuyant sur la touche ⓧ. Appuyez simplement sur START si vous désirez arrêter la vidéo et retourner à la page de l'almanach à tout moment.



COMBAT

Le combat va commencer lorsque vous sélectionnez une mission à partir de la Salle de Briefing (p.57) à l'Académie. Le but est d'accomplir tous les objectifs de la mission en contrôlant de manière stratégique vos unités sur le terrain.

BRIEFING

Il confirme toutes les positions des sites de campement alliés et ennemis sur la (ou les) carte(s). Une fois que vous avez vu vos objectifs, appuyez sur la touche  pour afficher l'écran du menu, puis sélectionnez **Deploy** (Déployer) dès que vous êtes prêt à aller sur le terrain.



PLACE SQUAD (PLACER L'ÉQUIPE)

Vous pouvez placer vos unités dans l'un de vos sites de campement avant d'aller sur le terrain pour créer une formation idéale. Sélectionnez vos unités à partir de la liste et placez-les dans les postes vacants sur la carte.



- ① Parcours d'attaque
- ② Nombre des unités -- Alloué / Maximum
- ③ Camp ennemi (icônes rouges)
- ④ Camp de la Class G

SYSTÈME DE COMBAT (PAR TOURS)

Les combats s'effectuent par tour. Votre équipe pourra se repositionner et tirer à volonté lors du tour du joueur. Lors du tour ennemi, vos unités demeureront immobiles et riposteront automatiquement contre les ennemis.

Lors du tour du joueur, vous commencerez à partir du **Command Mode** (Mode de Commandement), vue d'ensemble, qui affiche la position actuelle de vos unités. Calculez bien votre prochaine action, puis sélectionnez une unité pour entrer en **Action Mode** (Mode d'Action) (p.78).



COMMAND MODE (MODE DE COMMANDEMENT)

Une vue aérienne de la zone de combat est affichée pour que vous puissiez visualiser votre stratégie de combat avant de déplacer vos unités. Appuyez sur SELECT pour afficher le menu (p.74), sur la touche  pour afficher la liste des unités ou sur START pour terminer votre tour actuel.

UTILISER LES POINTS DE COMMANDEMENT

Le facteur le plus important lors du Mode de Commandement est votre nombre de Command Points (CP, Points de Commandement). Ils sont utilisés pour déplacer vos unités et effectuer des actions comme des Ordres (via le menu -- p.74) ou appeler des renforts.

Vous voudrez sans doute dépenser tous vos CP par tour en déplaçant un maximum d'unités. Cependant, lorsque vos ennemis sont agressifs, cela peut valoir le coup d'attendre et de conserver vos CP pour ensuite les déborder une fois qu'ils sont proches de votre camp.
REMARQUE : vous pouvez conserver et utiliser jusqu'à 20 CP dans un tour.



- 1 Nombre de tours actuel** – Certaines missions doivent être effectuées en un certain nombre de tours.
- 2 Jauge de Moral** – Le moral de votre équipe augmentera en capturant des sites de campement et en vainquant les ennemis. Quand le moral de l'équipe augmente, le niveau de performance de vos unités peut augmenter avec des compétences de Potentiel positives.
- 3 Points de Commandement (CP)** – Un point est débité par action. Remarque : les actions de véhicule et les ordres peuvent utiliser plusieurs CP.
- 4 Icône d'unité** – Les icônes en bleu représentent vos alliés et les icônes en rouge sont les ennemis.
- 5 Zone de Campement** – Les icônes en bleu représentent les zones occupées par votre équipe et les icônes en rouge, celles occupées par les ennemis.
- 6 Informations sur l'unité** – L'emblème, le nom et le statut des HP de l'unité sélectionnée seront affichés.

Lorsqu'une unité sélectionnée a un ennemi en vue, une Sight Line (Ligne de Détection) (p.82) s'affichera à l'écran pour indiquer que l'unité repère un ennemi.



SQUAD LIST (LISTE D'ÉQUIPE)

Appuyez sur la touche  en Mode de Commandement pour afficher la liste des unités. Utilisez les touches directionnelles ou le pad analogique pour changer de catégorie (**Ally** (allié), **Enemy** (ennemi), **Camps** (campements) et **Reserves** (renforts)). Quand une unité de l'onglet **Ally** (allié) est mis en surbrillance, vous pouvez aussi appuyer sur la touche  pour vous repositionner et/ou attaquer avec le Mode Action.

MENU DU MODE DE COMMANDEMENT

Appuyez sur SELECT en Mode de Commandement pour ouvrir un menu avec les options suivantes :

ORDERS (ORDRES)	Utiliser l'un des ordres d'Avan pour optimiser le niveau de performance de l'équipe entière ou des personnages sélectionnés.	OBJECTIVES (OBJECTIFS)	Confirmer vos conditions de victoire/défaite et votre classement actuel de combat.
---------------------------	--	----------------------------------	--

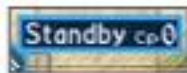


CREDITS (CRÉDITS)	Confirmer tous les crédits académiques que votre équipe a gagnés lors du combat actuel.	END PHASE (FIN DU TOUR)	Terminer votre tour de combat et passer au tour ennemi.
OPTIONS	Accéder à l'écran des Options pour régler les paramètres de jeu.	RETIRE (SE REPLIER)	Récupérer toutes les unités et retourner à l'Académie.

RESTER EN POSITION / REPLI

Vous pouvez retirer vos unités du terrain lors du tour du joueur. D'abord, vous devez sélectionner l'une des unités sur la carte générale et appuyez sur la touche  pour afficher soit l'option **Retreat** (Repli), soit l'option **Standby** (Rester en position). Un repli hors de la zone de campement vous coûtera 1 CP (Point de Commandement), mais une action pour rester en position (aucun coût) n'est disponible qu'aux unités placées au sein d'un de vos campements.

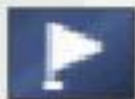
Ce commandement ne sauve pas seulement les unités blessées, mais vous permet aussi de transférer vos meilleurs membres vers des lieux différents des zones de campement sous votre contrôle.





ZONES DE CAMPEMENT

Sur le champ de bataille, la meilleure façon de gagner un combat est de capturer les campements ennemis. Il y a trois types de campements : **BASE CAMP** (Campement Principal) - sa perte déterminera l'issue du combat ; **GATEWAY CAMPS** (Campement de Liaison) - les campements de liaison sont reliés dans diverses zones (carte) pour étendre la présence de votre équipe ; **REGULAR CAMPS** (Campements Normaux) - ils ne seront sans doute pas des endroits stratégiques sur la carte, mais les contrôler stabilisera votre offensive et protégera la zone.



CAMPEMENTS
NORMAUX



CAMPEMENT
DE LIAISON



CAMPEMENT
PRINCIPAL

✦ Capturer un campement ennemi

Si vous éliminez toutes les unités ennemies dans la zone de campement et touchez leur drapeau, appuyez sur la touche  pour déclarer officiellement que vous avez annexé ce campement. Cette action décisive peut être effectuée par votre infanterie, mais pas vos véhicules.



♣ Campements de liaison

Certaines missions auront lieu dans plusieurs endroits (zones). Occuper un campement de liaison vous donne accès automatiquement à un autre campement dans une zone différente car ces campements sont reliés par un souterrain. Si vous avez assez de CP après avoir pris le contrôle d'un nouveau campement, vérifiez à quel autre campement il est relié et éventuellement, allez défendre l'autre campement en déployant vos unités.

♣ Avantages des zones de campement

Voici les avantages sur lesquels vos unités peuvent compter lorsqu'elles se trouvent en zone de campement :

- 1) Regagner des HP plus rapidement (par tour).
- 2) Recharger des armes spéciales (Lancier/Sniper) et se ravitailler en grenades.
- 3) Augmenter la protection avec une puissance défensive améliorée.
- 4) Retirer vos unités du champ de bataille sans dépenser de CP.
- 5) Déployer vos renforts pour défendre la zone ou gagner du terrain.



ACTION MODE (MODE ACTION)

En Mode Action, vous déplacerez l'unité que vous avez sélectionnée en Mode de Commandement. Lorsque vous trouvez un bon endroit d'où attaquer, passez en Target Mode (Mode de Visée).



- ❶ **Ligne de Détection** – direction dans laquelle l'ennemi fait face, selon un code de couleur par statut. (p.82)
- ❷ **Carte** – carte de la zone où l'unité sélectionnée se trouve. Peut être activée/désactivée (ON/OFF) depuis l'écran des options.
- ❸ **Alerte d'action sur terrain** – actions spéciales utilisées dans des zones sélectionnées.
- ❹ **Alerte Mode de Visée** – appuyez sur la touche **○** pour passer en Target Mode (Mode de Visée) lorsque le message apparaît.
- ❺ **Jauge AP** – Points d'Action restants. (p.80)



- ⑤ **Icônes CP** – pour indiquer que cette unité ajoutera 1 CP supplémentaire par tour du joueur.
- ⑦ **Statut de l'unité** – Statut actuel tel que les HP et l'arme/objet équipés.

DÉPLACER LES UNITÉS

Utilisez les touches directionnelles et le pad analogique pour déplacer les unités en Mode Action. Il n'y a pas de seconde chance dans ce mode, donc faites attention et surveillez bien la jauge AP (Points d'Action) quand vous déplacez vos unités. Si vous manquez d'AP, vos unités seront clouées sur place pour le restant de l'action. Remarque : votre infanterie peut quand même pivoter sur place et se servir de Terrain Action (l'action sur terrain) (p.81), mais un tank nécessitera des AP pour pivoter entièrement.

Tant que l'unité a toujours des AP, vous pouvez vous déplacer et attaquer, ou attaquer et vous déplacer ou encore vous déplacer, attaquer et vous déplacer de nouveau. Lorsque vos actions sont terminées, appuyez sur START pour revenir au Mode de Commandement.



ACTION POINTS (POINTS D'ACTION)

Les Points d'Action (AP) représentent le champ de mobilité de l'unité, variant selon la classe de soldat. La **jauge AP jaune/orange** affichée au bas de l'écran diminuera lorsque vous déplacez l'unité. Trouver un endroit où se réfugier lorsque la **jauge est vide** est essentiel pour la survie de l'unité qui sera alors immobilisée jusqu'à la fin du tour.

♣ Limitations des AP

Lorsque vous comptez lourdement sur une seule unité lors du même tour d'attaque, ses AP diminueront après chaque action, même si cette unité ne s'est pas déplacée.

-  Première action du tour avec la jauge AP pleine.
-  Deuxième action du tour avec les 2/3 des AP.
-  Troisième action du tour avec 1/3 des AP.
-  Quatrième action du tour avec peu de AP.



ACTIONS SUR TERRAIN

Les actions spéciales sont disponibles lorsque les unités d'infanterie entrent dans certaines zones (comme par exemple, derrière des sacs de sable, parmi des herbes hautes, etc.). Un message apparaîtra à l'écran lorsqu'une action sur terrain sera disponible, appuyez alors sur la touche **○** pour en tirer profit.



ACTIONS CAMÉRA

Utilisez les touches **△** / **×** / **L** / **R** pour faire pivoter la caméra en Mode Action pour examiner les environs. Changer de vue vous permettra de repérer les ennemis non détectés avec la vue principale. Les commandes verticale et horizontale de la caméra se basent sur les paramètres de l'écran des options. Appuyez simultanément sur les touches **L** et **R** pour rétablir par défaut la vue de la caméra.





LIGNES DE DÉTECTION

Connaître la position des ennemis ainsi que leur champ visuel peut s'avérer très utile en Mode Action. Une ligne apparaîtra entre les unités lorsque vous détectez un ennemi et/ou que vous êtes détecté. Le code de couleur des Lignes de Détection est le suivant :



Bleu	Ennemi repéré, mais l'ennemi ne vous a pas encore aperçu.
Jaune	Détecté par l'ennemi mais hors de portée d'attaque.
Rouge	Détecté par l'ennemi et aussi à portée d'attaque.
Vert	Idem que rouge, mais l'ennemi recharge ses armes.



TARGET MODE (MODE DE VISÉE)

Une fois que votre unité est en position idéale pour attaquer, appuyez sur la touche  pour passer en Target Mode (Mode de Visée). Dans ce mode, vous êtes à l'abri des attaques ennemies alors prenez le temps de bien viser l'ennemi. S'il y a plusieurs ennemis en vue, vous pouvez les verrouiller plus rapidement en appuyant sur les touches **L** / **R**. Utilisez le pad analogique pour déplacer le réticule de visée et faites des ajustements avec les touches directionnelles. Lorsque la cible est visée, appuyez sur la touche  pour tirer (1 attaque par action).



INFORMATIONS SUR L'ATTAQUE

Les informations suivantes apparaîtront en haut de l'écran :

Kill (Mort) : Nombre de tirs pour achever une unité visée.

Shots (Coups) : Nombre de coups tirés en une action.

Aim (Visée) : Direction dans laquelle l'ennemi visé fait face. (Frt (Devant) / Sd (Côté) / Rr (Arrière))



♣ Fusils de précision

Les fusils de précision ont des lunettes de visée qui vous permettent de régler le zoom de l'arme. Appuyez sur la touche  pour faire un zoom avant ou arrière afin d'avoir une vue nette sur la cible.

RÉCUPÉRER DES HP

Certains dégâts sont automatiquement rétablis avant le début de chacun de vos tours, mais lorsque les dégâts subis sont considérables, vous pouvez compter sur Ragnaid (objet médical pour les unités d'infanterie) pour rétablir les HP de vos unités. Pour les véhicules, vous aurez besoin des Engineers (Ingénieurs) qui sont équipés des bons outils pour rétablir leurs HP.

Dans tous les cas, l'objet est sélectionné en Mode de Visée (appuyez sur la touche ). Pour utiliser Ragnaid, placez le réticule près d'un allié pour le soigner ou sur personne pour vous soigner.



♣ Viser les points faibles

Lorsque vous êtes prêt à tirer, n'oubliez pas de viser le point faible de l'ennemi. Chez les soldats d'infanterie, ce sera la tête tandis que les véhicules sont faciles à détruire en attaquant les radiateurs arrière qui brillent en bleu.



Assurez-vous d'aligner le réticule sur le point faible de la cible avec les touches directionnelles.



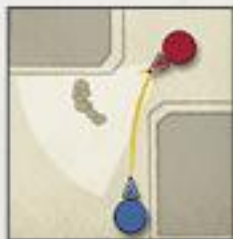
INTERCEPTIONS

Les ennemis sont actifs en mode Action et commenceront à tirer lorsque vous serez à leur portée. C'est aussi le cas lors du tour ennemi, puisque vos unités répondront automatiquement aux intrusions ennemies dans votre périmètre d'attaque.

Remarquez que les bâtiments et les murs peuvent neutraliser le périmètre d'attaque des unités puisque l'unité ne peut pas voir les ennemis se trouvant derrière la structure. Il est parfois difficile de savoir si un ennemi est à portée, alors faites attention à la couleur de la Ligne de Détection durant les affrontements.



Effectuez une attaque en vous déplaçant rapidement derrière les sacs de sable. Si la Ligne de Détection devient rouge, vous devez anticiper une attaque imminente.



Effectuez une attaque en restant près du mur. Si la Ligne de Détection reste jaune, vous êtes à l'abri de toute interception.



♣ Effectuer des interceptions

L'anticipation est la clé pour intercepter vos ennemis. Positionnez les **Shocktroopers** (Soldats de choc), les **Scouts** (Éclaireurs), les **Engineers** (Ingénieurs) ou le tank à des emplacements stratégiques où les ennemis se déplaceront afin de causer des dégâts à l'ennemi durant son propre tour d'attaque. Remarquez : les **Lancers** (Lanciers) et les **Armoured Techs** (Mécanos en armure) ne peuvent pas effectuer des interceptions.





MULTIJOUEUR

Pour faire des parties en mode multijoueur, vous devez d'abord progresser dans l'histoire (campagne un joueur) jusqu'au mois de **February** (Février). Le point de départ se trouve dans la **Briefing Room** (Salle de Briefing, p.57) et vous pouvez rechercher ou rejoindre des joueurs pour faire des missions coop. ou vous associer à l'un de vos amis pour une bataille directe.

COMMENT DÉMARRER (AVANT LA PARTIE)

Une fois que vous avez sélectionné le groupe à utiliser et que vous vous trouvez dans la Salle de Briefing, vous devrez choisir entre une partie coop. ou une bataille Versus. Assurez-vous que l'interrupteur **WLAN/WIRELESS** de votre système est activé pour pouvoir vous connecter à distance à d'autres joueurs.

- 1 Si vous devenez un Mission Leader (hôte de mission) (Joueur 1), veuillez sélectionner une des missions disponibles parmi la liste. Précisez le nombre de joueurs (Coop.) ou celui qui jouera le premier tour (Versus), puis attendez que les autres joueurs accèdent à l'écran d'accueil.



- 2 Si vous rejoignez la partie en tant qu'invité, une liste de missions créée par les hôtes s'affichera. Sélectionnez la mission paramétrée par votre ami et attendez la confirmation de l'hôte.
- 3 Lorsque d'autres membres accèdent à l'accueil, l'hôte peut vérifier toutes les informations des autres joueurs. Lorsque tous vos amis apparaîtront à l'écran, sélectionnez **Deploy** (Déployer) pour aller à l'écran de Briefing.
- 4 Sur l'écran de Briefing, les joueurs peuvent positionner leurs unités simultanément. Le nombre d'unités qu'un joueur peut utiliser varie selon le jeu (voir tableau ci-dessous) :

JEU	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Coop. à 2	4 unités	4 unités	-	-
Coop. à 3	3 unités	3 unités	3 unités	-
Coop. à 4	3 unités	2 unités	2 unités	2 unités
Versus	6 unités	6 unités	-	-



♣ Règles spéciales (Coop.)

- 1) Il est permis de donner/prendre les Points de Commandement des autres joueurs.
- 2) Des attaques à couvert peuvent être effectuées en se rapprochant d'une unité alliée en train d'attaquer. Remarque : cela ne sera pas compté comme une attaque, vous aurez donc une nouvelle fois l'opportunité d'attaquer pour faire des dégâts.
- 3) Avec vos amis, il vous est possible de déplacer simultanément plusieurs unités alliées. Ces « effets de camaraderie » sont déclenchés si des unités se déplacent par deux, ce qui améliore leur performance.
- 4) Recevoir des pièces spéciales pour gagner du matériel au Bâtiment de R&D (p.66).

♣ Règles spéciales (Versus)

- 1) Les paramètres de handicap sont disponibles pour ajuster le taux de dégâts (perte de HP).



- 2) L'équipe qui attaque en premier commencera avec un CP (Point de Commandement) en moins durant leur tout premier tour.
- 3) Les couches temporaires (p.68) ne sont pas utilisées.
- 4) Les unités hospitalisées et les véhicules endommagés sont disponibles pour le combat.

SUPPORT PRODUIT

Pour en savoir plus sur le Support Produit disponible dans votre pays, visitez www.sega.fr/support ou composez le 08 20 37 61 58 (0.12€ par minute + 0.11€ de frais de connexion). Inscrivez-vous en ligne sur www.sega.fr pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !



SPIELSTART

Richte dein PSP™ (PlayStation®Portable)-System wie in der Bedienungsanleitung des Systems beschrieben ein.

Die Bedienungsanleitungen sind auch auf folgender Website zu finden:

<http://de.playstation.com/psp/support/>



KAMPFSTEUERUNG für das PSP™-System

Kampfgebiet wechseln/
Erfasstes Ziel ändern/
Kamera schwenken

L + **R** : Kamera zurücksetzen

Charakter
auswählen/ Laufen
/Fadenkreuz

Charakter
auswählen/
Sprinten /
Fadenkreuz



△: Menü anzeigen /
Kamera hoch

□: Teamliste /
Zielmodus / Waffe
wechseln

○: Kartenaktion /
Aktion abbrechen /
Zielmodus verlassen

×: Waffe oder
Gegenstand benutzen
/ Kamera runter

SELECT-Taste: Menü anzeigen

START-Taste: Spielerphase & Aktion des Charakters beenden



KAMPFSTEUERUNG für das PSP™go-System

L + R:

Kamera
zurücksetzen

SELECT:
Menü anzeigen

START:
Spielerphase
& Aktion des
Charakters
beenden

Charakter auswählen
Laufen oder Sprinten
Fadenkreuz bewegen



L R:

Kampfgebiet wechseln/
Erfasstes Ziel ändern/
Kamera schwenken

△: Menü anzeigen / Kamera
hoch

□: Teamliste / Zielmodus /
Waffe wechseln

○: Kartenaktion / Aktion
abbrechen / Zielmodus
verlassen

×: Waffe oder Gegenstand
benutzen / Kamera runter



GESCHICHTE

In den 1930ern EC ist Europa aufgeteilt in das Kaiserreich und die Föderation, den beiden vorherrschenden Militärmächten, die den Kontinent spalten. Der erbitterte Kampf der beiden Mächte um die alleinige Vorherrschaft löst unvermeidlich den Zweiten Europäischen Krieg (2. E.K.) in ganz Europa aus.

1935 fällt die kaiserliche Armee unter Kommandant Maximilian blitzartig in Gallia ein. Gallia erleidet große Verluste, aber seine Truppen können die Hauptstadt Randgriz gegen die kaiserliche Armee verteidigen und einigen sich zum Wohle ihrer Heimat mit dem Kaiserreich auf einen Waffenstillstand.

Der Europäische Krieg herrscht auch noch im Jahre 1937. Obwohl sich Gallia mit der Zeit wieder erholt, breitet sich ein interner Konflikt im Süden des Landes aus, wo eine Rebellenarmee versucht, die Erzherzogin von Gallia zu stürzen.

Mit weniger Männern und Frauen in der nationalen Armee muss sich Gallia im Kampf gegen die Rebellen größtenteils auf freiwillige Bürger und Studenten der Militärakademie verlassen.

Avan Hardins ist einer der Studienanfänger an der Militärakademie in diesem Jahr, und seine gesamte Klasse muss für den Kampf gegen die Rebellen bereit sein, wenn die Glocken von Lanseal läuten.



SPEICHERDATEN

Zum Speichern deiner Spieldaten stehen dir vier Slots zur Verfügung. Sind bereits Daten vorhanden, werden Teamname, Kapitel, Gesamtspielzeit und Schwierigkeitseinstellungen (**EASY** (Leicht) oder **NORMAL**) angezeigt.

Änderungen, die in den Optionen (Seite 98) vorgenommen wurden, werden automatisch gespeichert. Der Spielfortschritt muss nach jeder Mission manuell auf dem Bildschirm Akademieübersicht (Seite 100) gespeichert werden.

HERUNTERLADBARE INHALTE

Herunterladbare Inhalte für *Valkyria Chronicles*™ II sind im PlayStation®Store verfügbar. Log dich über das Home-Menü in das PlayStation®Network ein oder benutze Media Go für das PSP™-System auf deinem PC, um kostenlose oder verkäufliche Inhalte herunterzuladen. Beachte, dass dein Datenträger über ausreichend freien Speicherplatz verfügen muss (etwa das Doppelte der Größe des herunterladbaren Inhalts), um den Downloadprozess ordnungsgemäß abschließen zu können.



SPIELSTART

Drücke auf dem Titelschirm die **START**-Taste, um die folgenden Menüpunkte anzuzeigen:

NEW GAME (NEUES SPIEL)

Spieler das Spiel von Anfang an. Wähle vor dem Start die Schwierigkeit des Kampfes aus **EASY** (Leicht) oder **NORMAL**. Die gewählte Schwierigkeit hat keinen Einfluss auf den Verlauf des Spiels oder die Waffen und Gegenstände, die du erhalten kannst.

LOAD GAME (SPIEL LADEN)

Setze ein gespeichertes Spiel fort.

Wähle ein gespeichertes Spiel aus der Liste, um es fortzusetzen.





OPTIONS (OPTIONEN)

Ändere die Spieleinstellungen. Drücke zuerst die **L** / **R** -Tasten, um entweder die Optionen für PREFERENCES (Einstellungen) oder BATTLE (Kampf) anzuzeigen. Mit den Richtungstasten **↑/↓** wählst du eine verfügbare Option und mit **←/→** nimmst du die Änderung der Einstellung vor. Sind alle Änderungen abgeschlossen, drücke die **⊗**-Taste, um die Einstellungen zu speichern, oder einfach die **⊙**-Taste, um den Optionsbildschirm zu verlassen, ohne zu speichern.



INSTALL (INSTALLIEREN)

Installiere einen Teil des Spiels auf einem Datenträger.

Bitte sieh davon ab, wenn du diese Software im PlayStation®Store erworben hast.



EXTRAS

Missionen, Charaktere und Sticker (Aufrüstungen für Fahrzeuge) können mit speziellen Passwörtern freigeschaltet werden. Einige werden auf www.sega.com vergeben.

Für manche Inhalte werden Speicherdaten anderer SEGA-Spiele benötigt. Um diese Inhalte zu verbinden und zu aktivieren, stelle sicher, dass die Speicherdaten auf dem Datenträger gespeichert sind, den du zum Spielen dieses Spiels verwendest.

Über den PlayStation®Store werden herunterladbare Inhalte angeboten. An der angezeigten Liste siehst du, welche Inhalte zur Verfügung stehen.

♣ Bildschirmtastatur

Eine Bildschirmtastatur wird eingeblendet, wenn du in den Extras **PASSWORD** (Passwort) wählst. In der Kurzanleitung deines PSP™-Systems findest du Genaueres zur Eingabesteuerung.





AKADEMIE

Im Akademiemodus erlebst du das Studentenleben in Lanseal. Deine Hauptaufgabe besteht darin, dein Team durch Training, Forschung und Entwicklung und auch die Kameradschaft unter deinen Klassenkameraden zu verbessern.

AKADEMIEKARTE (ÜBERSICHT)

Der erste Bildschirm im Akademiemodus ist die Übersichtskarte. Zu Beginn des Spiels gibt es nur wenige Orte, die du betreten kannst, aber im Verlauf des Spiels werden es mehr.

Benutze die Richtungstasten oder das Analog-Pad, um den Zeiger zu einem beliebigen Ort zu bewegen und drücke dann die -Taste, um ihn zu betreten. Beachte, dass du jede öffentliche Einrichtung auch über das Menü (rechts abgebildet) betreten kannst. Es erscheint durch Drücken der -Taste.



Briefing Room
Drill Grounds
R&D Building
Store
Avon's Room



♣ Konversationen und Ereignisse

Du wirst oft auf Orte auf der Karte treffen, die durch Ausrufezeichen gekennzeichnet sind. Diese weisen auf besondere Ereignisse und soziale Aktivitäten, wie Einzel- und Gruppengespräche, hin.



ROTES ZEICHEN

Für den Spielablauf benötigte Ereignisse



GELBES ZEICHEN

Optionale Ereignisse

Systemmenü

Drücke die SELECT-Taste, um das Systemmenü anzuzeigen, während die Übersichtskarte angezeigt ist. Hier kannst du aus Folgendem wählen:

Save	Speichere deinen Spielfortschritt.
Options	Ändere die Spieleinstellungen (Preferences (Einstellungen) und Battle (Kampf)).
Title Screen	Beende das gerade gespielte Level und kehre zum MAIN MENU (Hauptmenü) zurück.



BRIEFING ROOM (Besprechungszimmer)

Wähle deine nächste Mission und stelle ein Team zusammen. Änderungen in deiner Teamliste, wie Infanterie- und Fahrzeugeigenschaften, können hier vorgenommen werden.

MISSIONS

Missionen werden in vier Kategorien eingeteilt:

Monatliche Aufträge	Missionen, die in einem Monat mit "Key" und "Story" gekennzeichnet sind, müssen für den Spielfortschritt abgeschlossen werden. Missionen, die mit "Free" gekennzeichnet sind, sind freiwillig.
Klassenkameraden-Missionen	Besondere Missionen für einen deiner Klassenkameraden. Der Abschluss dieser Missionen verbessert die Eigenschaften des Kameraden und verbessert die Beziehung zu Avan.
Bezahlte Missionen	Missionen, die im Campus-Laden erworben wurden (Seite 113).
Extras	Zusatzmissionen, die im PlayStation®Store erworben oder durch Passwörter oder Datenübertragung erhalten wurden.



MULTIPLAYER (MULTISPIELER)

Nimm mit bis zu drei Freunden an Co-Op-Missionen teil, oder tritt im Ad-hoc-Modus gegen andere Spieler mit einem PSP™-System an. Beachte, dass die Multispieleroption verfügbar wird, wenn du bis Februar (zweites Kapitel) spielst. Für mehr Informationen siehe Seite 133 bis 136.

EDIT GROUPS (GRUPPEN BEARBEITEN)

Bis zu 19 Personen (darunter ein Fahrzeug) können als Gruppe eingesetzt werden. Da du mehr als 19 Klassenkameraden hast, ist es wichtig, vorausschauend Gruppen für unterschiedliche Kampfsituationen zu erstellen.

Du kannst frei hinzufügen und ändern. Avan, Zeri, Cosette und das Fahrzeug können allerdings aus keiner Gruppe entfernt werden.





CHANGE EQUIPMENT (AUSRÜSTUNG ÄNDERN)

Ändere für anstehende Missionen die Ausrüstung deiner Teammitglieder. Wähle zuerst einen der Kadetten und dann einen der Gegenstände (Waffe, Anzug, usw.), um Änderungen vorzunehmen. Beachte, dass du die Potenziale der einzelnen Teammitglieder sehen kannst, indem du die **L** / **R**-Tasten drückst.



CHANGE POTENTIAL (POTENZIALE ÄNDERN)

Jeder hat seine eigenen Eigenschaften und Kampffähigkeiten, die im Allgemeinen Potenziale genannt werden. Potenziale, die in die Kategorie Kampf fallen (markiert mit einem gelben "B" für Battle), können hier bearbeitet werden, sobald deine Teammitglieder weitere Fähigkeiten erworben haben. Beachte, dass nur der vierte und letzte Kampffähigkeiten-Slot in der Liste beliebig vom Spieler geändert werden kann.





MOD VEHICLES (FAHRZEUGE UMBAUEN)

Bereite dein Fahrzeug für anstehende Missionen vor. Wähle zuerst den Bereich aus der Liste (siehe unten) und wähle dann andere Gegenstände, um Änderungen vorzunehmen. Beachte, dass jeder Gegenstand ein Gewicht hat und du nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen an deinem Fahrzeug anbringen kannst.

Body (Karosserie)	Beeinflusst HP (Hit Points), AP (Action Points) und Abwehr.
Turret (Geschütz)	Wähle die Waffen, die für den Angriff verfügbar sind.
Shoulder (Fahrzeugseite)	Füge Fahrzeugteile hinzu, die die Leistung steigern oder dir aus Kampfsituationen heraushelfen.
Armour (Rüstung)	Steigert die Abwehrfähigkeiten. Eine Rüstung verleiht dem Fahrzeug die Kraft, gigantische Steininformationen zu zerstören und so alternative Wege zu finden.



Backpack (Rucksack)	Steigert HP oder Abwehr. Ein Rucksack verhilft dazu, Brücken zu reparieren und so alternative Wege zu finden.
Marking (Kennzeichnung)	Ändert das Aussehen (Karosseriefarbe), um die Abwehrfähigkeiten zu steigern.
Sticker	Beklebe die Karosserie mit Aufkleben, um verschiedene Vorteile zu erhalten.

♣ Panzer & MTW (APC)

Im Verlauf des Spiels stehen dir zwei Arten von Fahrzeugen zur Verfügung. Panzer dienen als bewegliche Festungen und kämpfen gegen feindliche Panzer, während Mannschaftstransportwagen deine Infanterieeinheiten schnell und sicher über größere Entfernungen befördern.





KADETTENINFORMATIONEN

Du kannst dir an verschiedenen Stellen im Spiel Details über jedes Mitglied der Klasse G ansehen. Drücke die **L** / **R** -Tasten, um die in Tabs unterteilten Informationen durchzublätern.



1 Name / Soldatenklasse / Level

2 Fähigkeiten:

HP – Trefferpunkte / AP – Aktionspunkte

Shoot (Schießen) – Waffenfähigkeit

Evade (Ausweichen) – Fähigkeit, feindlichen Angriffen auszuweichen

3 Likes (Mag) – Für gemeinsame Angriffe geeignete Kadetten.

4 Equipment (Ausrüstung) – Waffen, Granaten und Anzüge.

5 Potenzial basierend auf persönlichen Gewohnheiten.

6 Potenzial basierend auf Ausbildung und EXP-Level.

7 Liste der Credits, in Kategorien unterteilt.



♣ Kampfpotenziale

Mögliche Fähigkeiten, basierend auf Klassentraining und Erfahrungslevel. Der Spieler hat die Möglichkeit, die vierte Fähigkeit zu modifizieren, wenn der Kadett bereits andere Fähigkeiten entdeckt hat.

♣ Eine Order erteilen

Als Vorsitzender der Klasse G kann Avan im Kampf eine Order erteilen, um die Leistung der ganzen Einheit oder eines einzelnen Kämpfers zu verbessern. Die meisten Ordnern erlernt Avan auf dem Trainingsgelände, manche Arten muss er sich jedoch von einer bestimmten Person auf dem Campus beschaffen.

DRILL GROUNDS (TRAININGSGELÄNDE)

Auf dem Trainingsgelände kannst du mithilfe von Erfahrungspunkten die Kadetten einem Militärtraining unterziehen. Einzelne Kadetten können hier auch ihre Soldatenklasse verbessern, wenn sie durch ihre Kampferfahrung ausreichend Credits erhalten haben.



TRAIN CLASSES (KLASSEN TRAINIEREN)

Drücke die Richtungstasten oder das Analog-Pad $\uparrow/\downarrow$, um eine Soldatenklasse zu wählen, und verteile deine Erfahrungspunkte mit $\leftarrow/\rightarrow$.

Scout	Ihre Gewehre verschießen Standardkaliber, mit denen sie ein weites Gebiet abdecken können.
Shocktrooper	Ausgerüstet mit leistungsstarken Maschinengewehren eignen sie sich am besten im Nahkampf mit durchschnittlichem Bewegungsraum.
Lancer	Mit ihren großen, lanzenartigen Kanonen richten sie großen Schaden an Panzern an. Ihre Mobilität ist eingeschränkt.
Engineer	Ihre Ausrüstung umfasst eine Pistole, die hochkonzentriertes Ragnaid verschießt, mit dem verwundete Einheiten geheilt werden. Auf dem Schlachtfeld bergen und reparieren sie Fahrzeuge und laden die Munition von Infanterie und Panzern auf.
Armoured Tech	Ausgerüstet mit einer schweren Rüstung und einem Schraubenschlüssel lenken sie normales Infanteriefeuer auf sich und fügen im Nahkampf schweren Schaden zu. Außerdem können sie Landminen entschärfen und Sandsäcke reparieren.



CHANGE CLASS (KLASSE ÄNDERN)

Wähle zunächst einen Kadetten, dessen Klasse du auf ein höheres Level verbessern möchtest. Anschließend bestimmst du mit den Richtungstasten oder dem Analog-Pad die höhere Klasse aus dem Klassenbaum. Sind die fortgeschrittenen Klassen noch nicht sichtbar oder in grau dargestellt, muss der Kadett noch mehr Credits verdienen, in dem er aktiv am Kampfgeschehen teilnimmt.



Beachte, dass Avan zu einer anderen Soldatenklasse wechseln kann, alle anderen Kadetten jedoch nur innerhalb der zugewiesenen Soldatenklasse Wechsel durchführen können.

Weitere Informationen über den Klassenbaum sowie die Voraussetzungen für einen Aufstieg zu einer höheren Klasse findest du im *Handbuch für junge Kadetten*, den du auf der offiziellen Produkt-Homepage herunterladen kannst.

www.sega.com/games/valkyria-chronicles-2/



R&D BUILDING (Forschung & Entwicklung)

Im F&E-Gebäude hilft Lavinia bei der Entwicklung neuer Waffen, Verteidigungsausrüstung oder Fahrzeugverbesserungen. Zur Herstellung neuer Gegenstände werden Geldmittel benötigt, denke also gut über die Aufrüstung deiner Einheiten nach. Hier findet nicht nur die Produktion neuer Gegenstände statt, es werden auch Panzer angepasst und repariert oder Veränderungen an der Ausrüstung vorgenommen.

DEVELOP WEAPONS (WAFFENENTWICKLUNG)

Zwei Arten von Gegenständen können im F&E-Gebäude entwickelt werden. Für deine Infanterieeinheiten lassen sich neue Waffen, Granaten und Anzüge herstellen. Für deine Fahrzeuge kannst du verschiedene Teile herstellen, die auf Seite 105 näher beschrieben sind. Drücke die Richtungstasten oder das Analog-Pad $\leftarrow/\rightarrow$, um die einzelnen Sektionen durchzugehen und die Liste nach einer bestimmten Soldatenklasse oder Fahrzeug zu durchsuchen.

Nach der Bestätigung eines Gegenstandes erscheint ein Schaubild (nächste Seite) mit



verbesserten/modifizierten Gegenständen derselben Art. Markiere eines der Symbole mit den Richtungstasten oder dem Analog-Pad und bestätige den Bau.

Beachte, dass die Entwicklung einfacher Infanteriewaffen auf Lavinias aktueller F&E-Stufe beruht, während andere Gegenstände Baupläne benötigen, die du von Feinden beschaffen musst.



♣ F&E-Schaubildsymbole

-  Entwicklung möglich.
-  Gegenstand bereits entwickelt.
-  Gegenstand kann sofort entwickelt werden (wurde noch nicht entwickelt).
-  Mehr Finanzierung (DCT) und/oder Ressourcen benötigt.
-  Baupläne benötigt.



TEMPORARY COATING (TEMPORÄRE ABDECKUNG)

Natürliche Ressourcen, die auf vorherigen Missionen gesammelt wurden, können bei der nächsten Mission die Fähigkeiten einer Militärklasse deiner Wahl verbessern. Abhängig von der Kombination zweier Materialien hat dies einen negativen oder positiven Effekt auf die gesamte gewählte Soldatenklasse.



STORE (Laden)

Im Laden auf dem Campus werden Zeitungen und Missionen zum Kauf angeboten. Hier triffst du auch jede Menge Leute, also schau vorbei, wenn du auf dem Campus bist.





AVAN'S ROOM (Avans Zimmer)

Hier findest du Aufzeichnungen deines Spielfortschritts, Spielanleitungen, vergangene Ereignisse, Charakterprofile und andere Informationen. Zu diesem Zimmer kehrst du auch nach Abschluss der meisten Missionen als erstes zurück.

♣ Teamnamen Anpassen

Der Name deines Teams, der auch als Name deiner Speicherdaten dient, kann von Avans Zimmer aus geändert werden. Du kannst freischaltbare Bezeichnungen vor und nach deinem Teamnamen eingeben. Wähle hierzu einen der Slots und wähle die Bezeichnung, die dein Team am besten beschreibt, aus der Liste aus.

♣ Das Yearbook (Jahrbuch)

Beim Durchblättern der Sektion **Events** (Ereignisse) des Jahrbuchs kannst du die Videoclips der markierten Artikel ansehen, indem du die -Taste drückst. Um das Video zu unterbrechen und zum Jahrbuch zurückzukehren, drücke einfach die **START**-Taste.



KAMPF

Der Kampf beginnt, wenn du im Besprechungszimmer (Seite 102) der Akademie eine Mission gewählt hast. Ziel ist es, die Missionsvorgabe zu erfüllen, indem du deine Einheiten auf dem Schlachtfeld kontrollierst.

BRIEFING (Besprechung)

Bestätige die Lagerpositionen deiner Feinde oder Verbündeten auf der Karte. Hast du die Missionsvorgaben gelesen, rufe über die -Taste den Menübildschirm auf und wähle **Deploy** (Einsetzen), wenn du bereit bist, in den Kampf zu ziehen.

**PLACE SQUAD (Team platzieren)**

Positioniere deine Einheiten innerhalb eines deiner Lager, ehe es losgeht, um eine ideale Formation zu schaffen. Wähle hierzu eine Einheit aus der Liste und platziere sie auf einem freien Posten auf der Karte.



- ① Angriffsrouten
- ② Anzahl der Einheiten – Zugewiesen/Maximal
- ③ Feindliches Lager (rote Symbole)
- ④ Basislager der Klasse G

KAMPFSYSTEM (RUNDENBASIERTER KAMPF)

Kämpfe werden in Runden ausgeführt. Solange der Spieler dran ist, können deine Einheiten sich neu positionieren oder schießen. Ist der Gegner an der Reihe, bleiben deine Einheiten stehen und greifen sich bewegende Feinde automatisch an.

Ist der Spieler am Zug, dient der Kommandomodus (ein Übersichtsbildschirm) als Ausgangspunkt und zeigt dir die Positionen deiner Einheiten. Überlege deinen nächsten Schritt gut und wähle dann die Einheit, mit der du in den Aktionsmodus (Seite 123) wechseln möchtest.



COMMAND MODE (KOMMANDOMODUS)

Um dir deine Strategie vor dem tatsächlichen Einsatz der Einheiten zu visualisieren, wird das Kampfgebiet aus der Vogelperspektive dargestellt. Mit der SELECT-Taste rufst du das Menü (Seite 119) auf, die -Taste zeigt eine Liste deiner Einheiten und die START-Taste beendet deinen Zug.

KOMMANDOPUNKTE EINSETZEN

Deine Kommandopunkte (CP) sind der wichtigste Faktor im Kommandomodus. Mit CP bewegst du deine Einheiten und führst Aktionen aus, wie etwa Order (über das Menü – Seite 119) oder das Rufen von Verstärkung.

Dein erster Gedanke ist vermutlich, alle CP zu verbrauchen und möglichst viele Einheiten über das Schlachtfeld zu bewegen. Gegen einen besonders aggressiven Feind lohnt es sich jedoch zu warten und CP zu sammeln, um ihn zu überwältigen, sobald er sich deinem Lager genähert hat.

BEACHTEN: Es können höchstens 20 CP angespart und in einer Phase verbraucht werden.



- 1 Aktuelle Runde** – Einige Missionen müssen innerhalb einer bestimmten Anzahl Runden abgeschlossen werden.
- 2 Moralanzeige** – Die Moral deiner Einheiten verbessert sich, wenn Feinde besiegt oder ihre Lager erobert werden. In diesem Falle verbessert sich die Leistung deiner Einheiten mit positiven Potentialfähigkeiten.
- 3 Kommandopunkte (CP)** – Ein Punkt ermöglicht eine Aktion. Fahrzeug-Aktionen oder Ordern verbrauchen mehrere CP.
- 4 Einheitensymbol** – Verbündete erscheinen in blau, Feinde in rot.
- 5 Lager** – Blaue Symbole stehen unter deiner Kontrolle, rote Symbole werden von Feinden besetzt.
- 6 Einheiteninformationen** – Hier erscheint das Gesicht, der Name und Gesundheitsstatus der gewählten Einheit.

Hat eine von dir gewählte Einheit Sichtkontakt mit dem Feind, zeigt eine Sichtlinie (Seite 127) auf dem Bildschirm an, dass die Einheit auf den Feind zielt.



SQUAD LIST (TEAMLISTE)

Im Kommandomodus rufst du über die -Taste eine Liste deiner Einheiten auf. Über die Richtungstasten oder das Analog-Pad wechselst du die Kategorie (Ally (Verbündete), Enemy (Feind), Camps (Lager) und Reserves (Reserve). Hast du eine Einheit im Tab Verbündete markiert, kannst du über die -Taste den Aktionsmodus aufrufen und sie neu positionieren oder mit ihr angreifen.

KOMMANDOMODUS-MENÜ

Mit der SELECT-Taste rufst du im Kommandomodus ein Menü auf, das folgende Optionen bietet:

ORDERS (Ordern)	Eine Order von Avan verbessert die Leistung der gesamten Einheit oder einzelner Kämpfer.	OBJECTIVES (Zielvorgaben)	Hier stehen die Bedingungen für einen Sieg, sowie dein derzeitiger Kampfrang.
CREDITS	Hier siehst du die akademischen Credits, die deine Einheiten im aktuellen Gefecht verdient haben.	END PHASE (Zug beenden)	Beende deine Kampfphase.



OPTIONS (Optionen)

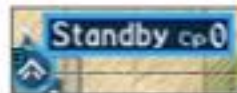
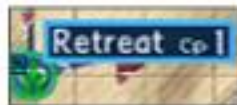
Greife auf den Optionsbildschirm zu und passe Spieleinstellungen an.

RETIRE (Zurückziehen)

Rufe deine Einheiten zurück und gehe zur Akademie.

BEREITSCHAFT / RÜCKZUG

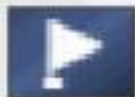
Während der Spielerphase kannst du deine Einheiten aus dem Kampf zurückziehen. Hierzu wählst du einer der Einheiten aus der Übersichtskarte und drückst die -Taste, um die Optionen **RETREAT** (Rückzug) bzw. **STANDBY** (Bereitschaft) anzuzeigen. Eine Rückzugsaktion außerhalb deines Lagerbereiches kostet dich 1 CP, während eine Bereitschaftsaktion (kostenlos) nur für Einheiten verfügbar ist, die sich innerhalb deines Lagerbereiches befinden. Diese Aktion dient nicht nur zur Rettung verwundeter Einheiten, sondern auch zur Versetzung deiner besten Kämpfer aus anderen von dir kontrollierten Lagerbereichen.





LAGERBEREICHE

Die Eroberung des feindlichen Lagers ist der sicherste Weg, auf dem Schlachtfeld den Sieg davonzutragen. Es gibt drei verschiedene Lager: **BASISLAGER** – deren Verlust bestimmt den Ausgang der Schlacht; **DURCHGANGSLAGER** – diese sind mit Durchgangslagern in verschiedenen Bereichen auf der Karte verknüpft und dienen zur Ausdehnung deiner Truppenpräsenz und **REGULÄRE LAGER** – diese befinden sich zwar nicht unbedingt an wichtigen Punkten auf der Karte, dienen jedoch zur Stabilisierung deiner Offensive und Verteidigung des Bereichs.



REGULÄRE
LAGER



DURCHGANGSLAGER



BASISLAGER

♣ **Ein feindliches Lager erobern**
Hast du sämtliche feindliche Einheiten im Lagerbereich beseitigt und ihren Fahnenmast berührt, drücke die -Taste, um offiziell bekanntzugeben, dass du das Lager übernommen hast. Diese Aktion kann nur durch deine Infanterie ausgeführt werden, nicht durch Fahrzeuge.



♣ Durchgangslager

Bestimmte Missionen finden in mehreren Bereichen statt. Durch die Besetzung eines Durchgangslagers hast du automatisch Zugriff auf ein anderes Lager in einem anderen Bereich, da sie über eine unterirdische Route miteinander verbunden sind.

Hast du nach der Eroberung eines neuen Lagers noch genügend CP, solltest du überprüfen, ob eine Verbindung besteht und den anderen Lagerbereich gegebenenfalls verteidigen, indem du deine Einheiten dort einsetzt.

♣ Vorteile von Lagerbereichen

Deine Einheiten genießen folgende Vorteile, wenn sie sich in ihrem Lagerbereich aufhalten:

- 1) Schnellere Erholung von Schaden (HP) je Runde.
- 2) Spezialwaffen (Lancier/Scharfschütze) können nachgeladen und Granaten wieder aufgestockt werden.
- 3) Gesteigerte Abwehrkraft sorgt für besseren Schutz.
- 4) Der Rückzug deiner Einheiten aus dem Kampf verbraucht keine CP.
- 5) Durch den Einsatz deiner Reserven kannst du Bereiche verteidigen oder an Boden gewinnen.



AKTIONSMODUS

Im Aktionsmodus bewegst du die Einheit die zuvor im Kommandomodus ausgewählt wurde. Hast du einen guten Ort für deinen Angriff gefunden, schaltest du auf den Zielmodus um.



- | | |
|---|---|
| 1 | Sichtlinie – Blickrichtung des Feindes, je nach Status farblich gekennzeichnet (siehe Seite 127). |
| 2 | Karte – Eine Karte des Bereiches, in dem sich die ausgewählte Einheit befindet. Kann im Optionsbildschirm ein bzw. aus (ON/OFF) gestellt werden. |
| 3 | Gelände-Aktionshinweis – Spezialaktionen, die in bestimmten Bereichen zum Einsatz kommen. |
| 4 | Zielmodus-Hinweis – Drücke die 1 -Taste, um den Zielmodus zu aktivieren, wenn der Hinweis angezeigt wird. |
| 5 | AP-Anzeige – Verbleibende Aktionspunkte (siehe Seite 125). |



- 6 **CP-Symbole** – Zeigt an, dass diese Einheit einen weiteren CP pro Spielerphase hinzufügen wird.
- 7 **Einheitenstatus** – Aktueller Status, darunter HP und ausgerüstete Waffen und Gegenstände.

EINHEITEN BEWEGEN

Nutze die Richtungstasten sowie das Analog-Pad, um deine Einheiten im Aktionsmodus zu bewegen. In diesem Modus gibt es keine wiederholten Versuche, du musst dich also konzentrieren und die AP-Anzeige im Auge behalten, wenn du deine Einheiten bewegst. Hast du keine AP mehr, bleiben deine Einheiten für den Rest der Aktionszeit an derselben Stelle stehen. Deine Infanterie kann sich hierbei auf der Stelle herumdrehen und Geländeaktionen einsetzen (siehe Seite 126); ein Panzer benötigt jedoch AP, um sich zu drehen.

Solange die Einheit noch über AP verfügt, kannst du dich bewegen und angreifen, oder angreifen und dich bewegen, bzw. dich sogar bewegen, angreifen und dann erneut bewegen. Sind deine Aktionen beendet, drücke die START-Taste, um zum Kommandomodus zurückzukehren.



AKTIONSPUNKTE

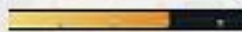
An den Aktionspunkten (AP) ist der Bewegungsumfang der Einheit zu erkennen, der je nach Soldatenklasse unterschiedlich ist.

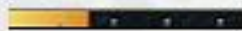
Die orange-gelbe AP-Anzeige am unteren Bildschirmrand leert sich, wenn deine Einheit bewegt wird. Sind die AP einmal verbraucht, ist deine Einheit für den Rest der Runde unbeweglich - finde einen sicheren Ort, ehe die Anzeige leer ist, um das Überleben deiner Einheit zu garantieren.

♣ AP-Einschränkungen

Wenn du dich im Verlauf einer Angriffsphase stark auf eine einzelne Einheit verlassen musst, wird deren AP-Anzahl mit jeder Aktion geringer, egal, ob die Einheit bewegt wurde oder nicht.

 Erste Aktion der Runde mit voller AP-Anzeige.

 Zweite Aktion der Runde mit 2/3 der AP.

 Dritte Aktion der Runde mit 1/3 der AP.

 Vierte Aktion der Runde mit kaum AP.



GELÄNDEAKTIONEN

Spezialaktionen sind möglich, wenn deine Infanterieeinheiten sich in bestimmten Bereichen befinden (z.B. hinter Sandsäcken, im hohen Gras etc.). Steht eine Spezialaktion zur Verfügung, wird ein Hinweis auf dem Bildschirm angezeigt. Drücke die **○**-Taste, um Gebrauch davon zu machen.



KAMERAAKTIONEN

Benutze im Aktionsmodus die **△** / **⊗** / **L** / **R** -Tasten, um die Kamera zur Ansicht des umliegenden Geländes zu drehen. Dies ermöglicht dir oft, Feinde zu sehen, die dir sonst verborgen geblieben wären. Die Steuerung der Kamera nach oben/unten und links/rechts ist wie in den Optionen eingestellt. Die Kamera wird auf die Standardansicht zurückgesetzt, indem du gleichzeitig die **L**- und **R**-Tasten drückst.





SICHTLINIEN

Die Position des Feindes und sein Sichtfeld zu kennen, kann im Aktionsmodus sehr hilfreich sein. Die Identifizierung eines Feindes und/oder die Identifizierung durch einen Feind stellt eine Linie zwischen den beiden Einheiten her. Die Bedeutungen der Farben der Linie sind wie folgt:



Blau	Feind gesichtet, aber nicht vom Feind gesichtet worden.
Gelb	Vom Feind identifiziert, aber außerhalb der Abfangreichweite.
Rot	Vom Feind identifiziert und innerhalb der Abfangreichweite.
Grün	Wie rot, aber Feind lädt nach.



ZIELMODUS

Hat deine Einheit einen geeigneten Angriffsort gefunden, drücke die -Taste, um zum Zielmodus umzuschalten. In diesem Modus bist du vor Angriffen des Feindes sicher. Nimm dir daher Zeit, um den Feind anzuvisieren. Befinden sich mehrere Feinde in deinem Blickfeld, kannst du dein Ziel durch die Verwendung der **L** - und **R** -Tasten schneller erfassen. Benutze das Analog-Pad, um das Ziel zu bewegen und nimm Feineinstellungen mit den Richtungstasten vor. Hast du das Ziel erfasst, drücke die -Taste, um die Waffe abzufeuern (nur ein Schuss pro Aktion).

ANGRIFFSINFO

Folgende Informationen erscheinen am oberen Bildschirmrand:



Kill (Töten): Anzahl der Schüsse, die benötigt werden, um das Ziel zu erledigen.

Shots (Schüsse): Anzahl der abgegebenen Schüsse in einer Aktion.

Aim (Richtung): Richtung, in die der Feind schaut (Frt (nach vorn) / Sd (zur Seite) / Rr (nach hinten)).



♣ Scharfschützengewehre

Scharfschützengewehre verfügen über Spektralsucher, die es dir ermöglichen, die Vergrößerung deines Ziels einzustellen. Drücke die -Taste, um zu zoomen und eine bessere Sicht deines Gegners zu erhalten.

HP-WIEDERHERSTELLUNG

Etwas Schaden wird zu Beginn jeder Runde automatisch wiederhergestellt. Bei größerem Schaden kannst du dich auf Ragnaid (medizinischer Gegenstand, der von Infanterieeinheiten verwendet wird) verlassen, um die HP deiner Einheiten wiederherzustellen. Bei Fahrzeugen brauchst du Ingenieure, die mit dem passenden Werkzeug ausgerüstet sind, um HP wiederherzustellen.

In beiden Fällen wird der Gegenstand im Zielmodus ausgewählt (drücke die -Taste). Um Ragnaid zu verwenden, richte das Fadenkreuz auf einen Verbündeten in deiner Nähe, um ihn zu heilen, oder ins Nichts, um dich selbst zu heilen.



♣ Auf Schwachstellen zielen

Bist du schussbereit, denke daran, auf die Schwachstelle des Gegners zu schießen. Bei Infanteriesoldaten ist das der Kopf und bei Fahrzeugen der blau aufleuchtende Kühler am Heck.



Richte das Fadenkreuz mithilfe der Richtungstasten auf die Schwachstelle des Gegners.



ABFANGEN

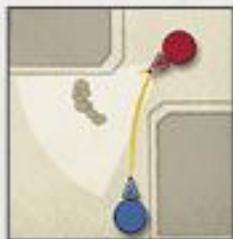
Feinde sind im Aktionsmodus aktiv und fangen an zu feuern, wenn du dich in ihrem Angriffsradius befindest. Genauso ist es in der Angriffsphase deines Gegners. Deine Einheiten reagieren automatisch auf Feinde, die in deiner Reichweite sind.

Beachte, das Gebäude und Wände den Angriffsradius von Einheiten neutralisieren können, da die Einheit selbst nicht in der Lage ist, Gegner dahinter zu sichten.

Manchmal ist es schwierig zu wissen, ob jemand in Reichweite ist oder nicht. Achte daher bei solchen Begegnungen auf die Farbe der Sichtlinie.



Führe einen Angriff aus, indem du dich schnell hinter die Sandsäcke bewegst. Färbt sich die Sichtlinie rot, must du mit gegnerischem Feuer rechnen.



Führe einen Angriff aus, indem du nahe an der Wand bleibst. Bleibt die Sichtlinie gelb, bist du sicher vor Sichtungen.



♣ Den Feind abfangen

Vorahnung ist der Schlüssel zum erfolgreichen Abfangen deiner Feinde. Positioniere Stoßtruppen, Späher und Ingenieure oder Panzer an strategisch wichtigen Orten, an denen sich der Feind befindet, um ihn in seiner eigenen Angriffsphase anzugreifen. Beachte, dass Lanciers und gepanzerte Techs nicht abfangen können.





MULTISPIELER

Zur Teilnahme an Multispielerpartien musst du zunächst in der Story (Einzelspielerkampagne) bis zum Februar vorankommen. Der Startpunkt befindet sich im Besprechungszimmer (Seite 102). Suche andere Spieler und tritt diesen bei, um an Co-Op-Missionen teilzunehmen, oder kämpfe gegen einen Freund.

SO GEHT'S LOS (ABLAUF VOR DEM SPIEL)

Hast du die zu verwendende Gruppe ausgewählt und das Besprechungszimmer aufgesucht, musst du zunächst entscheiden, ob du im Co-Op- oder Versuskampf antreten willst. Vergewissere dich, dass der WLAN/WIRELESS-Schalter an deinem System auf EIN gestellt ist, um die drahtlose Verbindung zu anderen Spielern zu ermöglichen.

- 1 Wenn du als Host (Spieler 1), spielst, wählst du eine der verfügbaren Missionen aus der Liste. Gib an, wie viele Spieler mit von der Partie sind (Co-Op), bzw. wer die erste Phase in Angriff nimmt (Versus), und warte, dass andere Spieler der Lobby beitreten.



- 2 Spielst du als Client, wird eine Liste mit Missionen angezeigt, die vom Host erstellt wurden. Wähle die Mission aus, die dein Freund vorbereitet hat, und warte auf die Aktion des Host-Spielers.
- 3 Wenn andere Mitglieder der Lobby beitreten, kann der Host sämtliche Spielerinformationen überprüfen. Werden alle deine Freunde auf dem Bildschirm angezeigt, wähle **DEPLOY** (Einsetzen) um zum Besprechungsbildschirm zu gelangen.
- 4 Im Besprechungsbildschirm können alle Spieler ihre Einheiten gleichzeitig positionieren. Die Anzahl der Einheiten, die vom Spieler eingesetzt werden können, ist je nach Spiel verschieden (siehe Tabelle):

SPIEL	Spieler	Spieler	Spieler	Spieler
Co-Op zu zweit	4 Einheiten	4 Einheiten	–	–
Co-Op zu dritt	3 Einheiten	3 Einheiten	3 Einheiten	–
Co-Op zu viert	3 Einheiten	3 Einheiten	2 Einheiten	2 Einheiten
Versus	6 Einheiten	6 Einheiten	–	–



♣ Sonderregeln (Co-Op)

- 1) CP können an andere Spieler abgegeben bzw. diesen weggenommen werden.
- 2) Durch Heranpirschen an eine verbündete Einheit, die angreift, können verdeckte Angriffe eingeleitet werden. Ein derartiger Angriff wird dir nicht angerechnet, du hast daher eine weitere Gelegenheit, um anzugreifen und dem Feind Schaden zuzufügen.
- 3) Verbündete Einheiten können gleichzeitig mit deinen Freunden bewegt werden. Leistungssteigernde "Partnereffekte" werden ausgelöst, wenn zwei Einheiten paarweise bewegt werden.
- 4) Du erhältst Spezialmünzen, mit denen sich Materialien im F&E-Gebäude erwerben lassen (Seite 111).

♣ Sonderregeln (Versus)

- 1) Mit Handicap-Einstellungen kann die Schadensrate angepasst werden (HP-Verlust).



- 2) Die Truppe, die zuerst angreift, beginnt ihre erste Runde mit einem CP weniger.
- 3) Temporäre Abdeckungen (Seite 113) sind außer Kraft.
- 4) Hospitalisierte Einheiten und beschädigte Fahrzeuge können eingesetzt werden.



KUNDENDIENST

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf www.sega-europe.com/support
Unsere Kundendienst erreichen Sie an Werktagen montags bis freitags von 11 bis 20 Uhr unter folgenden Rufnummern:
Für unsere Kunden aus Deutschland:

TECHNISCHE HOTLINE: 0900-100 SEGA bzw. 0900-1007342
(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*
SPIELINHALTLICHE HOTLINE: 0900-110 SEGA bzw. 0900-1107342
(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus Österreich:
TECHNISCHE UND SPIELINHALTLICHE HOTLINE: 0900-444612
(1,56€/Min. aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus der Schweiz:
TECHNISCHE UND SPIELINHALTLICHE HOTLINE: 0900-737737
(2,50 CHF/Min aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*
Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter
support@sega.de erreichen.

*Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt dieses Handbuchs. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt, insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifierung am Anfang der Verbindung. Bitte informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter. Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.



PER INIZIARE

Per informazioni riguardanti l'allestimento del tuo sistema PSP™ (PlayStation®Portable) fai riferimento alle indicazioni del manuale di istruzioni fornito insieme al sistema PSP™.

Il manuale di istruzioni è disponibile nel sito Internet:

<http://it.playstation.com/psp/support/>



COMANDI DI BATTAGLIA PER IL SISTEMA PSP™

Cambia zone di combattimento/
Cambia bersagli agganciati/
Muovi telecamera

L + **R** : Resetta telecamera

Seleziona
personaggio/
Cammina/
Reticolo

Seleziona
personaggio/
Scatta/ Reticolo



SELECT: Visualizza menu

START: Termina il turno del giocatore e l'azione personaggio

△: Visualizza menu
/ Muovi telecamera
verso l'alto

□: Lista squadra /
Modalità Bersaglio /
Cambia armi

○: Mappa azioni
/ Cancella azioni /
Abbandona modalità
Bersaglio

×: Usa arma o
oggetto / Muovi la
telecamera verso il
basso



COMANDI DI BATTAGLIA PER IL SISTEMA PSP™go

L + R :

Resetta
telecamera

SELECT:

Visualizza menu

START: Termina il
turno del giocatore
e l'azione
personaggio

Seleziona
personaggio/
Cammina o Scatta/
Muovi reticolo



L R : Cambia zone
di combattimento/ Cambia
bersagli agganciati/ Muovi
telecamera

△ : Visualizza menu/ Muovi
telecamera verso l'alto

□ : Lista squadra/ Modalità
Bersaglio / Cambia armi

○ : Mappa azioni/ Cancella
azioni/ Abbandona modalità
Bersaglio

× : Usa arma o oggetto/
Muovi la telecamera verso il
basso



LA STORIA

1930: l'Europa è divisa tra Impero e Federazione, le due fazioni militari dominanti del continente. Le due potenze combattono per assicurarsi la supremazia totale, lotta che è sfociata nella Seconda Guerra Europea (EWII) e che ha coinvolto tutta l'Europa.

1935: con incredibile rapidità l'esercito dell'Impero invade la Gallia sotto la guida del Comandante Maximilian. La Gallia subisce una pesante perdita, ma le sue truppe difendono miracolosamente la capitale Randgriz dall'esercito imperiale e firmano un armistizio con l'Impero per dare un po' di sollievo alla madre patria.

1937: la Guerra Europea continua. Sebbene la Gallia sia riuscita a recuperare durante quest'arco di tempo, un conflitto interno scatenato dall'esercito ribelle sta lanciando un'offensiva da sud, il cui intento è di rovesciare l'Arciduchessa di Gallia.

Con pochi uomini e donne schierati tra le file dell'esercito nazionale, la Gallia deve far affidamento su volontari e cadetti dell'accademia militare per fermare i ribelli. Avan Hardins, una delle nuove leve dell'accademia militare, e la sua classe devono prepararsi a combattere le forze ribelli quando la campanella del Lanseal suonerà.



DATI DI SALVATAGGIO

Hai 4 slot di salvataggio disponibili per salvare i tuoi dati di salvataggio. Gli slot contenenti dei dati di gioco riporteranno il nome della squadra, il capitolo, il tempo totale di gioco e il livello di difficoltà (**EASY**, facile o **NORMAL**, normale).

Le modifiche apportate in Options (opzioni, pag. 144) vengono salvate automaticamente, mentre i progressi di gioco devono essere salvati manualmente al termine di ciascuna missione e dalla schermata dell'Accademia (pag. 146).

CONTENUTO SCARICABILE

Visita PlayStation®Store per accedere ai contenuti scaricabili di *Valkyria Chronicles*™II. Collegati a PlayStation®Network dal menu XMB™ o usa Media Go per PSP™ sul tuo computer per scaricare i contenuti gratuiti o a pagamento. Ricorda che il tuo supporto di memorizzazione deve avere spazio libero a sufficienza (circa il doppio del contenuto da scaricare) per completare il download.



AVVIO DEL GIOCO

Premi **START** nella schermata del titolo e seleziona una delle seguenti opzioni:

NEW GAME (NUOVA PARTITA)

Inizia a giocare dall'inizio. Prima di iniziare a giocare, imposta il livello di difficoltà dei combattimenti scegliendo tra **EASY** (facile) o **NORMAL** (normale). Il livello di difficoltà non influenzerà lo svolgimento della storia, né cambierà la selezione di armi o oggetti che puoi ottenere durante il gioco.

LOAD GAME (CARICA PARTITA)

Continua a giocare una partita salvata in precedenza.

Seleziona uno degli slot di salvataggio presenti nella lista per continuare a giocare.





OPTIONS (OPZIONI)

Apporta delle modifiche alle varie impostazioni del gioco. Per prima cosa, premi **L** / **R** per visualizzare le opzioni relative alle voci **Preferences** (preferenze) o **Battle** (battaglia). Premi i tasti direzionali **↑/↓** per selezionare le opzioni a disposizione, quindi premi **←/→** per modificarne l'impostazione. Una volta che avrai terminato di apportare le modifiche, premi **X** per salvare le impostazioni o premi **○** per uscire dalla schermata delle opzioni senza salvare.



INSTALL (INSTALLAZIONE)

Installa una parte del gioco nel supporto di memorizzazione.

Se hai acquistato il software attraverso PlayStation®Store non dovrai effettuare questo passaggio.



EXTRA

Puoi sbloccare missioni, personaggi e adesivi (accessori per il potenziamento dei veicoli) attraverso password speciali. Alcune di queste password saranno distribuite sul sito internet www.sega.com.

Alcuni contenuti richiedono il salvataggio di altri giochi targati SEGA. Per collegare e attivare questi contenuti, assicurati di salvare i dati di salvataggio sul supporto di memorizzazione che stai usando per giocare a *Valkyria Chronicles™ II*.

I contenuti scaricabili sono disponibili anche tramite PlayStation®Store. Puoi confermare questo contenuto visualizzando la lista dei contenuti disponibili.

♣ Tastiera a schermo

Una tastiera a schermo apparirà nello schermo quando selezioni **Password** nella schermata **Extras** (extra). Fai riferimento alla **Guida di riferimento rapido** per ulteriori informazioni su come utilizzare la tastiera.





ACCADEMIA

Nella modalità Accademia, vivrai l'esperienza della vita di campus a Lanseal. L'obiettivo principale è di migliorare la tua squadra tramite l'addestramento, la ricerca e lo sviluppo... e anche del sano cameratismo tra compagni di classe.

MAPPA DELL'ACCADEMIA (PANORAMICA)

La prima schermata che apparirà in modalità Accademia è la mappa panoramica. All'inizio del gioco, potrai accedere ad un numero ristretto di località che aumenteranno a mano a mano che avanzi nella storia.

Usa i tasti direzionali o il pad analogico per muovere il puntatore in qualsiasi direzione, quindi premi  per accedervi. Ricorda che potrai accedere a qualsiasi edificio comune dal menu (qui a destra) che apparirà nella schermata premendo .



Briefing Room
Drill Grounds
R&D Building
Store
Aven's Room



♣ Conversazioni ed Eventi

Molte volte troverai sulla mappa delle località indicate con dei punti esclamativi. Questi indicano degli eventi speciali e delle attività sociali, come ad esempio conversazioni personali o di gruppo.



ICONE ROSSE

Eventi principali legati alla storia



ICONE GIALLE

Eventi secondari

Menu di sistema

Premi SELECT per visualizzare il System Menu (menu di sistema) quando la mappa panoramica è visualizzata. Appariranno le seguenti voci:

Save	Salva i progressi del gioco.
Options	Modifica le impostazioni del gioco (Preferences e Battle – Preferenze e Battaglia).
Title Screen	Abbandona il livello attuale e torna al menu principale.



BRIEFING ROOM (STANZA DEI BRIEFING)

Seleziona la missione successiva e raduna la squadra. Se è necessario, da qui potrai apportare modifiche alla lista della tua squadra, inclusa la fanteria e le specifiche dei veicoli.

MISSIONS (MISSIONI)

Le missioni sono suddivise in 4 categorie:

Missioni mensili	Le missioni indicate con Key (chiave) e Story (storia) in un determinato mese devono essere completate per progredire con la storia. Le missioni indicate con Free (libere) sono secondarie.
Missioni di gruppo	Missioni speciali relative ad uno dei tuoi compagni di classe. Completando queste missioni, migliorerai le abilità potenziali del cadetto e aumenterai la sua compatibilità con Avan.
Missioni remunerate	Le missioni acquistate attraverso il negozio del campus (pag. 159)
Extra	Missioni aggiuntive acquistate tramite PlayStation®Store, password e collegamento dei dati.



MULTIPLAYER (MULTIGIOCATORE)

Preparati per una missione cooperativa insieme ad un massimo di 3 amici o competi in un testa a testa con un altro giocatore usando la modalità Ad Hoc del sistema PSP™. La funzione Multiplayer (multigiocatore) è disponibile solo quando, nel progredire con la storia, arriverai al mese di febbraio (secondo capitolo). Per ulteriori dettagli, consulta le pagine 179-182.

EDIT GROUPS (MODIFICA GRUPPI)

Puoi selezionare un gruppo di un massimo di 19 individui (incluso 1 veicolo) da schierare. Avendo a disposizione più di 19 compagni di classe, è importante creare dei gruppi adatti a diverse situazioni di combattimento.

Puoi aggiungere o cambiare la lista a tuo piacimento, però ricorda che Avan, Zeri, Cosette e il tuo veicolo devono sempre far parte del gruppo.





CHANGE EQUIPMENT (CAMBIA EQUIPAGGIAMENTO)

Effettua modifiche all'equipaggiamento dei tuoi membri per affrontare al meglio le missioni. Per prima cosa, seleziona uno dei cadetti, quindi seleziona uno degli oggetti (armatura, arma, etc) che vuoi modificare. Puoi anche rivedere i Potenziali (Potentials) e i Crediti (Credits) del cadetto premendo **L** / **R**.



CHANGE POTENTIAL (CAMBIA POTENZIALE)

Ogni cadetto ha dei tratti personali e delle abilità di combattimento che vengono raggruppati sotto la categoria Potentials (potenziali). Quelli che sono indicati con una B gialla (battaglia) possono essere modificati quando il cadetto acquisisce altre abilità. Ricorda che solo il 4° slot della categoria Battaglia che troverai in fondo alla lista può essere modificato dal giocatore.



MOD VEHICLES (MODIFICARE I VEICOLI)

Puoi modificare i veicoli e prepararli alle prossime missioni. Per prima cosa, seleziona una delle voci riportate qui sotto, poi seleziona la voce che vuoi modificare. Ciascun oggetto ha un suo peso e il tuo veicolo può portare solo un numero limitato di pezzi.

Body (Corpo)	Influisce su HP (Punti Salute), AP (Punti Azione) e difesa.
Turret (Torretta)	Cambia le armi disponibili durante l'attacco.
Shoulder (Fiancata)	Parti aggiungibili che migliorano la prestazione e le condizioni di combattimento generali.
Armour (Armatura)	Aumenta la capacità difensiva. L'armatura fa sì che il tuo veicolo distrugga formazioni di roccia imponenti creando strade alternative.
Backpack (Zaino)	Aumenta l'HP (Punti Salute) o la difesa. Uno zaino fa sì che la squadra possa aggiustare ponti o creare strade alternative.



**Marking
(Aspetto)**

Cambia l'aspetto (colore del corpo) per migliorare le capacità difensive.

**Sticker
(Adesivo)**

Cambia gli adesivi per apportare varie migliorie.

♣ Tank (Carro armato) e APC (Veicolo trasporto truppe)

Due tipi di veicoli sono disponibili durante la storia: i Carri armati, usati per contrastare i carri armati nemici e fungere da fortezze mobili, e i Veicoli trasporto truppe, usati per trasportare velocemente a distanza le unità di fanteria.





INFORMAZIONI CADETTI

In vari punti del gioco potrai accedere e rivedere tutti i dettagli relativi ad ogni singolo membro della Classe G. Premi **L** / **R** per scorrere tutte le informazioni, divise per sezioni.



- | | |
|---|--|
| <p>1 Nome / Classe del soldato / Livello</p> <hr/> <p>2 Parametri abilità:
 HP – Punti Salute / AP - Punti Azione
 Shoot (Tiro) – <i>Abilità con le armi da fuoco.</i>
 Evade (Evasione) – <i>Abilità nello schivare gli attacchi nemici.</i></p> | <p>3 Likes (Preferiti) – Cadetti preferiti per un attacco cooperativo.</p> <hr/> <p>4 Equipment (Attrezzatura) – Armi, granate e armature.</p> <hr/> <p>5 Potenziale basato sulle caratteristiche personali e le abitudini.</p> <hr/> <p>6 Potenziale basato sull'addestramento di classe e il livello di esperienza.</p> <hr/> <p>7 Lista di crediti divisi per categoria.</p> |
|---|--|



♣ Potenziale di battaglia

Una lista di abilità potenziali basate sull'addestramento di classe e il livello di esperienza. Tieni presente che potrai modificare la quarta abilità se il cadetto ha già scoperto altre abilità.

♣ Dai un ordine

In quanto capo della Classe G, Avan ha l'abilità di poter impartire un Ordine durante la battaglia, allo scopo di migliorare l'intera squadra o l'individuo selezionato. Avan imparerà la maggior parte degli ordini durante l'addestramento nei Drill Grounds (Esercitazioni), mentre per alcuni tipi di ordini particolari dovrà rivolgersi ad una persona speciale all'interno dell'accademia.

DRILL GROUNDS (Esercitazioni)

Alle esercitazioni avrai la possibilità di utilizzare Punti Esperienza per addestrare i cadetti sulla base della loro classe. Anche i cadetti possono aggiornare la propria classe da qui se hanno abbastanza Crediti in battaglia.



TRAIN CLASSES (CLASSI DI ADDESTRAMENTO)

Premi i tasti direzionali o il pad analogico / per selezionare la classe di un soldato, poi premi / per distribuire i tuoi Punti Esperienza.

Scout	Equipaggiati con fucili dal calibro standard, sono capaci di coprire lunghe distanze.
Shocktrooper	Equipaggiati con mitragliatrici potenti, sono eccellenti nei combattimenti ravvicinati ed hanno una mobilità media.
Lancer	Equipaggiati con un cannone a canna larga, possono infliggere danni ingenti ai carri armati, ma dispongono di una mobilità limitata.
Engineer	Equipaggiati con pistole, hanno in dotazione dei Ragnaid (kit di soccorso) per curare le truppe ferite. Possono anche aggiustare mezzi danneggiati sul campo e rifornire le unità e i carri armati di munizioni.
Armoured Tech	Equipaggiati con armatura pesante e chiave inglese, possono deviare il fuoco ordinario di fanteria e far danni in scontri ravvicinati. Possono anche rimuovere mine e sistemare i sacchi di sabbia.



CHANGE CLASS (CAMBIAMENTO DI CLASSE)

Prima di tutto, seleziona il cadetto a cui hai deciso di migliorare la classe, poi usa i tasti direzionali o il pad analogico per selezionare una classe superiore dall'albero delle classi. Se i livelli più alti sono ancora visualizzati in grigio o sono nascosti, vuol dire che quel cadetto non ha abbastanza Crediti in battaglia per avanzare di classe.



Tieni presente che Avan può cambiare anche classe, ma agli altri cadetti è consentito solo migliorare il livello della classe al quale sono stati assegnati.

Per consultare lo schema completo delle classi e i prerequisiti necessari per avanzare di livello, consulta la *Guida del cadetto*, che puoi scaricare dal sito Internet:

www.sega.com/games/valkyria-chronicles-2/



R&D BUILDING (Dipartimento Ricerca e Sviluppo)

Al Dipartimento R&D c'è Lavinia che ti aiuterà a sviluppare nuove armi, equipaggiamento difensivo e miglioramenti per i veicoli mobili. Per questo bisognerà sovvenzionare il Dipartimento per fare in modo che tali oggetti e miglioramenti possano essere prodotti. Oltre a creare nuovi oggetti, infatti, questo è anche il posto dove vengono fatti i cambiamenti all'equipaggiamento, e la personalizzazione e riparazione dei carri armati.

DEVELOP WEAPONS (SVILUPPO DELLE ARMI)

Ci sono due tipi di armi da sviluppare al Dipartimento R&D. Per le unità di fanteria è possibile sviluppare nuove armi, granate e armature. Per i tuoi veicoli, invece, puoi creare diverse parti (vedi a pag. 151). Premi i tasti direzionali o il pad analogico $\leftarrow/\rightarrow$ per scorrere le diverse sezioni e cercare per classe specifica o per veicolo.

Appena l'oggetto viene confermato verrà visualizzato uno schema (la pagina seguente) con gli oggetti, aggiornati o modificati, dello stesso tipo. Premi i tasti direzionali o il pad analogico per selezionare una delle altre icone e confermare la costruzione di



quell'oggetto.

Tieni presente che lo sviluppo delle armi base per la fanteria è basato sul Livello di R&D assegnato a Lavinia, ma alcuni oggetti avranno bisogno, per essere costruiti, di alcuni progetti che dovrai acquisire dai nemici.



♣ Schema icone di R&D

- | | |
|--|--|
| | Oggetti che puoi costruire. |
| | Oggetti già costruiti. |
| | Oggetti che puoi costruire immediatamente (ma non lo sono ancora stati). |
| | Oggetti per la quale costruzione avrai bisogno di più fondi o risorse. |
| | Oggetti che richiedono un progetto |



TEMP COATING (POTENZIAMENTO TEMPORANEO)

È possibile utilizzare le risorse naturali che sono state raccolte nelle missioni precedenti per migliorare le abilità di una classe a tua scelta, nella prossima missione. A seconda della combinazione di due materiali, la classe selezionata riceverà un effetto collettivo positivo o negativo.



STORE (NEGOZIO)

È possibile acquistare oggetti, quali giornali e missioni, al negozio del campus. Inoltre questo è il posto dove puoi incontrare gente, quindi assicurati di passarci di tanto in tanto quando sei al campus.





AVAN'S ROOM (LA STANZA DI AVAN)

È questo il posto dove potrai rivedere tutte le informazioni relative al gioco, ai tutorial, agli eventi passati, i profili dei personaggi e molto altro. Inoltre questa stanza sarà il posto dove tornerai automaticamente dopo il completamento della maggior parte delle missioni.

♣ Cambiare il nome della squadra

Nella stanza di Avan potrai cambiare il nome della tua squadra, che diventa automaticamente anche il nome dei dati di salvataggio. Puoi aggiungere liberamente termini sbloccabili davanti al nome della tua squadra. Per farlo, seleziona uno degli slot e scegli dalla lista il termine che meglio identifica la tua squadra.

♣ Consultare l'Annuario scolastico

Nella sezione "Events" (Eventi) dell'Annuario potrai anche far ripartire il video dell'articolo selezionato premendo . In ogni momento puoi premere START se vuoi fermare il video e tornare all'Annuario.



BATTAGLIA

La Battaglia comincerà quando selezioni una missione dalla Stanza dei briefing (pag. 148), nell'Accademia. Lo scopo consiste nel completare con successo gli obiettivi della missione, controllando strategicamente le tue unità sul campo.

BRIEFING

Conferma tutte le posizioni degli alleati e dei campi nemici sulla mappa. Dopo aver letto gli obiettivi, premi  per visualizzare la schermata del menu e seleziona **Deploy** (Schiera) quando sei pronto per scendere in campo.



PLACE SQUAD (POSIZIONA LA SQUADRA)

Puoi posizionare le tue unità all'interno di uno qualsiasi dei tuoi campi prima di schierare la tua formazione ideale nel campo di battaglia. Seleziona le tue unità da quelle che hai a disposizione e posizionale in uno dei posti vuoti sulla mappa.



- ① Percorso d'attacco
- ② Numero di Unità - Allocato/Massimo
- ③ Campi nemici (icone rosse)
- ④ Campo Base della Classe G

SISTEMA DI BATTAGLIA (COMBATTIMENTO A TURNI)

Le battaglie si combattono a turno, e la tua squadra potrà riposizionarsi e sparare a volontà durante il tuo turno. Al turno del nemico, le tue unità rimarranno ferme e contrattaccheranno automaticamente contro i movimenti nemici.

Durante il tuo turno, comincerai dal **Command Mode** (Modalità comando – una schermata generale), che visualizza la posizione attuale delle tue unità. Considera attentamente la tua prossima mossa, poi seleziona l'unità che vuoi per cominciare l'**Action Mode** (Modalità Azione – vedi pag. 169).



COMMAND MODE (MODALITÀ COMANDO)

Verrà visualizzato il campo di battaglia dall'alto, in modo da consentirti di visualizzare la tua strategia di battaglia prima di muovere le tue unità. Premi SELECT per visualizzare il menu (vedi pag. 165),  per visualizzare una lista delle unità, oppure START per finire il turno.

UTILIZZO DEI PUNTI COMANDO

Il fattore più importante da tener presente durante la modalità Comando è quanti CP (Command Points – Punti Comando) tu abbia. Questi sono utilizzati per muovere le unità ed eseguire azioni quali gli Orders (Ordini – per mezzo del menu, vedi a pag. 165) o per richiamare le tue riserve.

Il tuo primo istinto potrebbe essere di utilizzare tutti i tuoi Punti Comando ad ogni turno muovendo il maggior numero possibile di unità. Ma quando i tuoi nemici sono aggressivi, potrebbe risultare vantaggioso aspettare ed accumulare dei Punti Comando in modo da poterli sottomettere non appena tentino di avvicinarsi al campo.

NOTA: Ad ogni turno possono essere accumulati ed utilizzati non più di 20 CP.



- 1 Numero del turno in corso:** ricorda che certe missioni vanno completate entro un certo numero di turni.
- 2 Indicatore Morale:** il morale della tua squadra migliorerà conquistando i campi nemici e sconfiggendoli. Quando il morale migliora, il livello generale della performance delle tue unità migliora allo stesso modo.
- 3 Command Points (CP – Punti Comando):** per un'azione viene utilizzato un punto. Tieni presente che azioni veicolo oppure Ordini possono dover utilizzare più di un punto.
- 4 Icona Unità:** le icone blu rappresentano i tuoi alleati, le icone rosse, invece, sono i tuoi nemici.
- 5 Area del campo:** le icone blu sono occupate dalla tua squadra, le icone rosse sono occupate dai tuoi nemici.
- 6 Informazioni unità:** qui verrà visualizzata la faccia dell'unità selezionata, il suo nome ed i Punti Salute.

Quando un'unità selezionata ha un nemico sotto tiro, una Sight Line (Linea di tiro – vedi a pag. 173) sarà visualizzata sullo schermo per indicare che quell'unità sta marcando un nemico.



SQUAD LIST (LISTA DELLA SQUADRA)

Per visualizzare la lista di unità, premi  durante la Modalità Comando. Usa i tasti direzionali o il pad analogico per cambiare categoria: Ally, (Alleati), Enemy (Nemici), Camps (Campo) o Reserves (Riserve). Quando viene selezionata un'unità nella finestra Ally (Alleati), puoi anche premere  per riposizionare e/o attaccare entrando in modalità Azione.

MENU MODALITÀ COMANDO

Premi SELECT durante la modalità Comando per aprire un menu con le seguenti opzioni:

ORDERS (ORDINI)

Usa uno degli Ordini di Avanzamento per migliorare la resa dell'intera squadra o gli individui selezionati.

OBJECTIVES (OBIETTIVI)

Conferma le condizioni delle tue vittorie/sconfitte e il tuo attuale grado in battaglia.



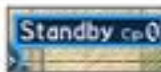
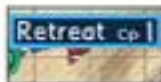
CREDITS (CREDITI)	Conferma i crediti che la tua squadra sta conquistando nella battaglia in corso.	END PHASE (FINE TURNO)	Passa il turno all'avversario.
OPTIONS (OPZIONI)	Accedi alla schermata delle opzioni per modificare le impostazioni di gioco.	RETIRE (RITIRATA)	Ritira tutte le unità e torna all'Accademia.

IN ATTESA / RITIRATA

Puoi ritirare le tue unità dal campo in qualsiasi momento durante il tuo turno. Prima seleziona le unità sulla mappa generale e poi premi  per visualizzare le due opzioni: "Retreat" oppure "Standby".

La Ritirata (Retreat) porta le unità selezionate fuori dal campo, con la perdita di un Punto Comando, mentre l'opzione Standby (non costerà alcun Punto Comando) è disponibile solo per le unità posizionate all'interno di una delle aree del tuo campo.

Questo comando ti consente di salvare unità ferite e trasferire i tuoi migliori elementi dalle altre aree del campo che controlli.





AREE DEL CAMPO

Nel campo di battaglia, il modo più sicuro per aggiudicarsi la vittoria consiste nel conquistare i campi del nemico. Ci sono tre tipi di campi: **Campo Base**, perdere questi vuol dire perdere la battaglia; **Campo di Collegamento**, sono campi collegati tra di loro in diverse aree per allargare la presenza della tua squadra; **Campo Regolare**, che potrebbe trovarsi su un punto non critico della mappa. Controllarli tutti vuol dire stabilizzare le aree di difesa e di attacco.



CAMPO
REGOLARE



CAMPO DI
COLLEGAMENTO



CAMPO BASE

♣ Conquistare il campo del nemico

Se elimini tutte le unità del nemico in un'area del campo e tocchi la loro bandiera, premi  per dichiarare l'annessione ufficiale del campo alle tue forze. Quest'ultima azione può essere condotta solo dall'unità di fanteria e non dai veicoli.



♣ Campi di Collegamento

Alcune missioni si svolgono in più zone. Occupando un Campo di collegamento otterrai automaticamente accesso ad un altro campo in una zona diversa, dato che questi sono tutti collegati da percorsi sotterranei. Se possiedi abbastanza CP (Punti Comando) dopo aver preso il controllo di un nuovo campo, assicurati di controllare dove è collegato e, se possibile, difendi l'altro campo con le tue unità.

♣ Vantaggi delle zone del campo

Ecco di seguito i vantaggi di cui godrai quando le tue unità si trovano all'interno della zona del campo:

- 1) Puoi recuperare i danni (HP) con un margine maggiore (per turno).
- 2) Puoi ricaricare le armi speciali (Lancer/Sniper – Lanciere/Cecchino) e fare scorta di granate.
- 3) Il tuo potenziale difensivo è aumentato e ti fornisce maggior protezione.
- 4) Puoi ritirare le tue truppe dal campo senza consumare CP.
- 5) Puoi schierare le riserve per difendere una zona o guadagnare terreno.



ACTION MODE (MODALITÀ AZIONE)

In modalità Azione, muoverai l'unità che hai selezionato in Command Mode (Modalità Comando). Quando avrai trovato una buona posizione dalla quale attaccare, passa a Target Mode (Modalità Mira).



- 1 Linea di tiro:** la direzione verso la quale è rivolto il nemico; lo stato è segnalato da diversi colori. (Vedi pag. 173)
- 2 Mappa:** la mappa della zona in cui si trova l'unità selezionata. Può essere attivata (ON) o disattivata (OFF) nella schermata Options (opzioni).
- 3 Suggerimento azione:** azioni speciali eseguibili in determinate zone.
- 4 Suggerimento modalità Mira:** premi **1** per entrare in modalità Mira quando è visualizzato il suggerimento.
- 5 Indicatore AP:** indica i Punti Azione rimanenti (vedi pag. 171).



- 5 Icona **CP**: indica che questa unità fornirà un Punto Comando per fase.
- 7 Stato dell'unità: mostra dettagli come Punti Salute ed armi/oggetti equipaggiati.

SPOSTARE LE UNITÀ

Usa i tasti direzionali e il pad analogico per spostare le tue unità quando sei in modalità Azione.

In questa modalità non potrai tornare indietro, dunque tieni d'occhio l'indicatore AP quando sposti le tue unità.

Se esaurisci i Punti Azione, le tue unità rimarranno ferme sul posto per il resto della durata dell'azione. La fanteria può comunque ruotare sul posto ed utilizzare Azioni Territorio (vedi pag. 172), ma per ruotare completamente un carro armato hai bisogno di Punti Azione.

Fintanto che l'unità possiede Punti Azione, potrai muovere ed attaccare, o attaccare e poi muovere, o ancora muovere, attaccare e muovere di nuovo. Quando hai terminato, premi START per tornare in modalità Comando.

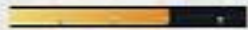


PUNTI AZIONE

I Punti Azione (AP) rappresentano la portata di movimento dell'unità, che cambia in base alla classe dei soldati. L'indicatore arancione-giallo che appare nella parte inferiore dello schermo si svuota quando muovi l'unità. È importante trovare una posizione sicura prima che l'indicatore sia completamente vuoto, dato che la tua unità non potrà muoversi per il resto del turno quando avrai esaurito i Punti Azione.

♣ Limitazioni AP

Quando devi fare molto affidamento su un'unità durante la stessa fase d'attacco, ricorda che i suoi Punti Azione diminuiranno dopo ogni azione, anche se l'unità non si è mossa.

-  Prima azione del turno, con indicatore AP pieno.
-  Seconda azione del turno, con 2/3 degli AP.
-  Terza azione del turno, con 1/3 degli AP.
-  Quarta azione del turno, con pochi AP.



AZIONI TERRITORIO

Quando le tue unità di fanteria entrano in determinate zone (ad esempio dietro a sacchi di sabbia, o in luoghi dove l'erba è particolarmente alta, etc...), saranno disponibili delle azioni speciali. Quando un'Azione Territorio è disponibile, apparirà il comando sullo schermo.



COMANDI TELECAMERA

Premi **△** / **⊗** / **L** / **R** per ruotare la telecamera durante la modalità Azione e guardarti intorno. Spesso cambiando visuale puoi identificare nemici che non potevi vedere con la visuale primaria. I comandi su/giù e sinistra/destra per la telecamera sono regolati dalle impostazioni che si trovano nella schermata Options; la visuale primaria può essere ripristinata premendo contemporaneamente **L** e **R**.





LINEE DI TIRO

Conoscere la posizione dei tuoi nemici e la distanza alla quale possono vedere può essere di grande aiuto durante la modalità Azione. Identificando un nemico e/o venendo identificato da lui si creerà una linea tra le due unità. Questo è il significato dei vari colori delle linee di tiro:



Blu	Hai avvistato il nemico, ma lui non ti ha notato.
Giallo	Il nemico ti ha identificato, ma sei fuori dalla sua portata d'intercettazione.
Rosso	Il nemico ti ha identificato e sei a portata d'intercettazione.
Verde	Come il rosso, ma il nemico sta ricaricando.



TARGET MODE (MODALITÀ MIRA)

Quando la tua unità si trova in una posizione ideale per attaccare, premi  per passare alla modalità Mira. In questa modalità sei al sicuro dagli attacchi nemici, dunque fai con calma e mira con precisione. Se ci sono più nemici, puoi agganciarli più velocemente premendo **L** / **R**. Usa il pad analogico per spostare il bersaglio e regolalo con più precisione usando i tasti direzionali. Quando il bersaglio è pronto, premi  per sparare (un attacco per azione).

INFORMAZIONI ATTACCO

Le seguenti informazioni sono visualizzate nella parte superiore dello schermo:



Kill (Uccisione): numero di colpi rimanenti necessari ad eliminare il bersaglio.

Shots (Colpi): numero di colpi sparati in un'azione.

Aim (Mira): la direzione verso la quale è girato il bersaglio (**Frnt**, in avanti / **Sd**, di lato / **Rr**, indietro).



♣ Fucili di precisione

I fucili di precisione sono dotati di mirini con zoom regolabile. Premi  per aumentare o diminuire lo zoom e mirare con precisione.

RECUPERO PUNTI SALUTE

Alcuni danni vengono riparati automaticamente ad ogni turno prima dell'inizio della fase, ma quando sono notevoli puoi usare Ragnaid (un kit medico per unità di fanteria) per ripristinare i Punti Salute delle tue unità. Per i veicoli dovrai utilizzare gli ingegneri, che sono equipaggiati degli strumenti necessari a ripristinarne i Punti Salute.

In entrambi i casi, l'oggetto viene selezionato in modalità Mira (premi ). Per utilizzare il Ragnaid, posiziona il reticolo sopra un alleato nelle vicinanze per guarirlo, oppure non mirare nessuno per usarlo su te stesso.



♣ Mira ai punti deboli

Quando sei pronto a far fuoco, ricordati di sparare al punto debole del nemico. Per le unità di fanteria questo è la testa, mentre i veicoli sono più vulnerabili sul retro, dove si trovano i radiatori blu.



Allinea il reticolo di puntamento con il punto debole del bersaglio usando i tasti direzionali.



INTERCETTAZIONI

In modalità Azione i nemici sono attivi e apriranno il fuoco appena entrerai nella loro portata di tiro. Lo stesso vale durante la fase d'attacco del nemico: le tue unità attaccheranno automaticamente i nemici che entrano a portata.

Ricorda che gli edifici ed i muri possono essere d'intralcio alle unità, dato che queste non possono vedere i nemici che si trovano dietro le strutture. A volte non è semplice stabilire se un'unità si trova a portata, dunque tieni d'occhio il colore della linea di tiro.



Esegui un attacco piazzandoti rapidamente dietro ai sacchi di sabbia. Se la linea di tiro diventa rossa, dovrai anticipare il fuoco nemico.



Esegui un attacco rimanendo vicino al muro. Se la linea di tiro rimane gialla, sei al sicuro.



♣ Impostare le intercettazioni

Giocare d'anticipo è la chiave per intercettare i nemici. Posiziona Shocktroopers (truppe d'assalto), Scouts (ricognitori), Engineers (ingegneri) o il carro armato (tank) in posizioni strategiche dove si sposteranno i nemici per danneggiarli durante la loro fase d'attacco.



RICOGNITORI



**TRUPPE D'ASSALTO, CARRI
ARMATI ED INGEGNERI**



MULTIGIOCATORE

Per giocare partite multigiocatore, dovrai prima giocare la storia (campagna giocatore singolo) fino al mese di febbraio. Il punto d'inizio si trova nella Stanza dei briefing (pag. 148), e puoi cercare o raggiungere altri giocatori per partecipare in missioni cooperative o sfidare uno dei tuoi amici in una battaglia testa a testa.

PER INIZIARE (PROCEDIMENTO PRE-PARTITA)

Una volta che hai selezionato il gruppo da utilizzare e sei entrato nella Stanza dei briefing, dovrai scegliere se giocare una partita cooperativa o competitiva. Assicurati che l'interruttore WLAN/ WIRELESS sia acceso (ON) per collegarti agli altri giocatori.

- ❶ Se diventi il Leader della missione (Giocatore 1), seleziona una delle missioni disponibili dalla lista. Indica il numero di giocatori (co-op) o a chi spetta la prima fase (Vs) e aspetta che gli altri giocatori entrino nella sala d'attesa.



- ❷ Se entri come client, sarà visualizzata una lista con le missioni create dal Leader della missione. Seleziona la missione impostata dal tuo amico e attendi il Leader.
- ❸ Quando altri membri entrano nella sala d'attesa, il Leader potrà vedere tutte le informazioni dei giocatori. Quando tutti i tuoi amici sono visibili sullo schermo, seleziona Deploy (schiera) per passare alla schermata del briefing.
- ❹ Nella schermata del briefing, tutti i giocatori possono posizionare le proprie unità contemporaneamente. Il numero di unità che ogni giocatore può utilizzare cambia in base alla partita (vedi sotto):

PARTITA	Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 3	Giocatore 4
Coop 2	4 unità	4 unità	-	-
Coop 3	3 unità	3 unità	3 unità	-
Coop 4	3 unità	2 unità	2 unità	2 unità
Vs	6 unità	6 unità	-	-



♣ Regole speciali (cooperativa)

- 1) È possibile dare/prendere Punti Comando da altri giocatori.
- 2) Gli attacchi di copertura possono essere iniziati spostandosi vicino ad un'unità alleata che sta attaccando. Questi non saranno considerati attacchi, quindi sarà disponibile un'altra opportunità per attaccare ed infliggere più danni.
- 3) È possibile spostare più unità alleate insieme agli amici. L'"effetto compagno" può essere attivato se due unità si muovono in coppia; questo migliora le loro prestazioni.
- 4) Riceverai monete speciali per la raccolta di materiali al Dipartimento R&D (pag. 157).



♣ Regole speciali (Vs)

- 1) È possibile impostare l'handicap per regolare il danno (la perdita di HP).
- 2) La squadra che attacca per prima inizia con un Punto Comando in meno per il primo turno.
- 3) I potenziamenti temporanei (pag. 159) non sono presenti.
- 4) Le unità ricoverate ed i veicoli danneggiati possono essere utilizzati.



SUPPORTO PRODOTTO

Assistenza Technica Halifax: Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Tecnica Halifax che risponde al seguente numero telefonico: 02/4130345. Il costo delle chiamate (urbane/interurbane) dipende dal tuo gestore di telefonia. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/faqs> oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: assistenza@halifax.it.

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: <http://forum.halifax.it>



ANTES DE EMPEZAR

Para obtener más información sobre tu sistema PSP™ (PlayStation®Portable), consulta el manual de instrucciones de tu sistema PSP™.

También puedes consultar los manuales disponibles en:

<http://es.playstation.com/psp/support/>



CONTROLES DE BATALLA PARA EL SISTEMA PSP™

Cambiar zona de combate/
Cambiar el objetivo fijado/
Mover cámara

L + **R** : Restablecer cámara

Elegir personaje/
Caminar/
Retícula

Elegir personaje/
Correr/
Retícula



SELECT: Mostrar menú

START: Acabar la fase del jugador y la acción del personaje

△: Mostrar menú/
Cámara hacia arriba

□: Lista del
escuadrón/ Modo
objetivo/ Cambiar de
arma

○: Acciones del
mapa/ Cancelar
acciones/ Salir del
modo objetivo

×: Usar arma u
objeto/Cámara hacia
abajo



CONTROLES DE BATALLA PARA EL SISTEMA PSP™go

L + R:

Restablecer
cámara

SELECT:
Mostrar menú

START: Acabar la
fase del jugador
y la acción del
personaje

Elegir personaje/
Caminar o correr/
Réticula



L R:

Cambiar zona de combate/
Cambiar el objetivo fijado/
Mover cámara

△: Mostrar menú/
Cámara hacia arriba

□: Lista del escuadrón/
Modo objetivo/
Cambiar de arma

○: Acciones del mapa/
Cancelar acciones/
Salir del modo objetivo

×: Usar arma u objeto/
Cámara hacia abajo



HISTORIA

En 1930, Europa quedó dividida entre el Imperio y la Confederación, los dos poderes militares predominantes que dividen el continente. Los bandos se disputan la supremacía total, lo que provoca el comienzo de la segunda guerra europea (II G.E.) en todo el territorio europeo.

En 1935, con inusitada rapidez y bajo el mando del comandante Maximilian, el ejército imperial invade Gallia. Gallia sufre grandes pérdidas, pero sus tropas consiguen defender la capital,

Randgriz, del ejército imperial y consiguen firmar un acuerdo de paz que sirve de alivio al país.

La guerra europea continúa durante 1937. Aunque Gallia consigue recuperarse durante este periodo, ahora ha surgido un conflicto interno que amenaza con poner fin a la estabilidad de la zona: el ejército rebelde ha iniciado una ofensiva en el sur. Su objetivo es derrocar a la archiduquesa de Gallia.

Con un número reducido de hombres y mujeres sirviendo en las filas del ejército nacional de Gallia, se deberá apelar a ciudadanos voluntarios y a cadetes que no han completado aún su instrucción en la academia militar para detener a los rebeldes.

Avan Hardins es uno de los muchos novatos que se han unido este año a la academia militar; su clase entera deberá aprender rápido, pues deben estar preparados para entrar en acción y combatir contra las fuerzas rebeldes cuando a ello llamen las campanas de Lanseal.



DATOS GUARDADOS

Hay cuatro espacios de guardado disponibles para guardar tus partidas. Los espacios que contengan datos mostrarán el nombre del escuadrón, capítulo, tiempo de juego, y la dificultad, **EASY** (fácil) o **NORMAL**.

Los cambios que se hagan en Options (opciones) (pág. 190) se guardarán automáticamente, pero deberás guardar manualmente tu progreso en el juego después de cada misión. Para hacerlo ve a la pantalla de la Academia (pág. 192).

CONTENIDO DESCARGABLE

En PlayStation®Store encontrarás contenido descargable para *Valkyria Chronicles*™ II. Conéctate a PlayStation®Network desde el menú XMB™ o usa Media Go para PSP™ en tu PC para descargar el contenido gratis o de pago. Ten en cuenta que tu unidad de almacenamiento debe tener el espacio suficiente (dos veces la capacidad del contenido descargable en sí) para llevar a cabo con éxito la descarga.



COMENZAR A JUGAR

Pulsa el botón START (inicio) en la pantalla de títulos para acceder a las siguientes opciones:

NEW GAME (PARTIDA NUEVA)

Comienza a jugar desde el principio. Elige la dificultad de los combates entre EASY (fácil) o NORMAL antes de comenzar. El nivel de dificultad no afectará a la historia ni cambiará las armas y objetos a los que tendrás acceso.

LOAD GAME (CARGAR PARTIDA)

Continúa una partida guardada con anterioridad.

Elige una partida guardada de la lista para seguir jugándola.





OPTIONS (OPCIONES)

Aquí podrás modificar distintas opciones, pulsa los botones **L** / **R** para mostrar las opciones ya sea de **Preferences** (preferencias) o de **Battle** (combate). Los botones de dirección **↑/↓** te permitirán seleccionar las opciones disponibles, mientras que con **←/→** podrás modificar o ajustar cada una de estas opciones. Cuando hayas acabado de realizar los cambios, pulsa el botón **X** para guardar dichos cambios, o pulsa el botón **O** para salir a la pantalla de opciones sin guardar.



INSTALL (INSTALAR)

Instala una parte del juego en tu dispositivo de almacenamiento.

Omite este paso si has adquirido este juego a través de PlayStation®Store.



EXTRAS

Podrás desbloquear misiones, personajes y pegatinas (potenciadores para los vehículos) con contraseñas especiales. Algunos extras se ofrecerán a través de www.sega.com.

Alguno de estos contenidos también requerirá que tengas datos guardados de otros juegos de SEGA. Para enlazar y activar estos contenidos, asegúrate de que los datos guardados están almacenados en el dispositivo de almacenamiento que estás usando para este juego.

También podrás tener acceso a contenido descargable a través de PlayStation®Store. Puedes confirmar este contenido mostrando la lista de contenido disponible.

♣ Teclado en pantalla

Cuando selecciones **Password** (contraseña) en el menú de Extras verás aparecer un teclado en la pantalla. Consulta el documento de referencia rápida del sistema PSP™ para más información sobre los controles del mismo.





ACADEMIA

En el modo Academy (Academia) tendrás la oportunidad de experimentar la vida en el campus de la academia Lanseal. El principal objetivo en la misma es mejorar tu escuadrón a través del entrenamiento, la investigación y el desarrollo, así como la camaradería entre tus compañeros de clase.



MAPA DE LA ACADEMIA (Vista general)

La primera pantalla a la que accederás en el modo Academia será el mapa de la vista general. Al principio de la partida solo tendrás acceso a unos cuantos lugares. A medida que avances en la historia podrás visitar más sitios.



Usa los botones de dirección o el pad analógico para mover el puntero hasta cualquier lugar y pulsa el botón  para confirmar. También podrás acceder a cualquiera de las instalaciones comunes que ves en el menú de la derecha que aparecerá en la misma pantalla si pulsas el botón .



♣ Conversaciones y Eventos

Con frecuencia encontrarás en el mapa lugares señalados con un signo de exclamación; estos indican eventos especiales y actividades sociales como conversaciones personales o discusiones en grupo.



ICONO ROJO

Eventos basados en la historia obligatorios.



ICONO AMARILLO

Eventos opcionales.

Menú del sistema

Pulsa el botón SELECT para mostrar el menú del sistema mientras estés en el mapa general. Aquí podrás seleccionar las siguientes opciones:

Save	Guarda tu progreso en el juego.
Options	Cambia algunas opciones de juego (tanto preferencias como opciones de combate).
Title Screen	Abandona el nivel actual y vuelve al Menú principal.



BRIEFING ROOM (Sala de informes)

Elige tu próxima misión y a tu escuadrón. Aquí podrás aplicar los cambios necesarios a la lista de tu escuadrón, ya sea a tu infantería como a tus vehículos.

MISSIONS (MISIONES)

Las misiones están clasificadas en cuatro categorías básicas:

Misiones mensuales	Las misiones denominadas como "Key" (clave) y "Story" (historia) de un mes determinado deberán ser completadas para avanzar en la historia. Las misiones que aparecen como "Free" (libres) son opcionales.
Misiones de compañeros de clase	Son misiones especiales que tienen que ver con uno de tus compañeros de clase. Al completarlas aumentará la habilidad potencial del personaje y mejorará su compatibilidad con Avan.
Misiones pagadas	Misiones compradas en el almacén del campus (pág. 205)
Extras	Son misiones adicionales que has comprado en PlayStation®Store utilizando el proceso de enlace y contraseña.



MULTIPLAYER (MULTIJUGADOR)

Lleva a cabo misiones en modo cooperativo con tres de tus amigos o lucha en un encarnizado combate contra otro jugador usando el modo Ad hoc del sistema PSP™. La opción Multijugador solo estará disponible cuando avances en el juego hasta February (febrero, el segundo capítulo). Para más información consulta las páginas 225 a 228.

EDIT GROUPS (EDITAR GRUPOS)

Podrás elegir un máximo de 19 personajes (incluyendo un vehículo) para formar el grupo con el que entrar en batalla. Como tienes más de 19 compañeros de clase, es esencial que crees grupos para todo tipo de situaciones que creas puedan acontecer en combate.

Puedes aumentar y modificar tu lista, aunque Avan, Zeri, Cosette y tu vehículo deberán estar siempre presentes en tus grupos.





CHANGE EQUIPMENT (CAMBIAR DE EQUIPAMIENTO)

Cambia el equipamiento de cualquiera de los miembros de tu equipo para las siguientes misiones. Primero selecciona a uno de los cadetes, y luego elige uno de los objetos (armas, vestimenta, etc.) para implementar los cambios. También puedes revisar el potencial y los créditos del personaje pulsando los botones **L** / **R**.



CHANGE POTENTIAL (CAMBIAR POTENCIAL)

Todo el mundo tiene características personales y habilidades para el combate conocidos como **Potentials** (Potencial). El potencial categorizado como **Battle** (Batalla) (marcado por una B amarilla), se puede modificar una vez que los miembros de tu equipo adquieran destrezas adicionales. Ten en cuenta que solo el cuarto espacio para el **Battle Potential** (potencial de combate), que aparece en la parte inferior de la lista, puede ser cambiado a voluntad por el jugador.





MOD VEHICLES (VEHÍCULOS MODIFICADOS)

Aquí podrás modificar tus vehículos para futuras misiones. Primero selecciona una opción de la lista (ver más abajo) y luego elige los demás objetos para implementar el cambio. Cada objeto tiene un peso determinado y tus vehículos tienen un límite de piezas que pueden tener instaladas.

Body (Cuerpo)	Afecta a los HP (puntos de salud), AP (puntos de acción) y a la defensa.
Turret (Torreta)	Cambia las armas disponibles durante el ataque.
Shoulder (Hombro)	Son partes adicionales para mejorar el combate o superar situaciones que se puedan dar en la batalla.
Armour (Blindaje)	Incrementa la capacidad defensiva. Un blindaje permite al vehículo destruir formaciones de roca gigantescas para crear rutas alternativas.



Backpack (Mochila)	Incrementa los HP (puntos de salud) o la defensa. Una mochila permite al escuadrón arreglar puentes para crear rutas alternativas.
Marking (Marcado)	Cambia la apariencia (color del cuerpo) para mejorar la capacidad defensiva.
Sticker (Pegatina)	Cambia las pegatinas del cuerpo para recibir distintos potenciadores.

♣ Tanques y transportes acorazados

A medida que vayas avanzando en la historia, contarás con dos tipos de vehículos. Los tanques se usan para contraatacar a los tanques enemigos y funcionarán como fortalezas móviles. Los APCs (transportes acorazados) sirven para transportar a unidades de infantería a zonas alejadas de manera rápida y segura.





INFORMACIÓN DEL CADETE

En diversos puntos del juego podrás ver los detalles de cada miembro de la Clase G. Pulsa los botones **L** / **R** para poder ver toda la información. Esta se encuentra repartida en distintas secciones.



- | | |
|--|---|
| 1 Nombre / Clase de soldado / Nivel | 3 Likes (le gusta): muestra los cadetes compatibles para realizar ataques conjuntos. |
| 2 Parámetros de habilidad:
HP (puntos de salud) / AP (puntos de acción)
Shoot (disparo): la habilidad de disparar con armas.
Evade (evasión): la habilidad de evitar ataques enemigos. | 4 Equipment (equipamiento): armas, granadas y tipos de traje. |
| | 5 El potencial, basado en características y costumbres personales. |
| | 6 El potencial, basado en entrenamiento teórico y EXP (nivel de experiencia). |
| | 7 Lista de créditos ordenados por categoría. |



♣ Potencial de combate

El potencial de combate se basa en la formación que ha recibido el cadete y en su nivel de experiencia. Ten en cuenta que puedes modificar la cuarta habilidad, siempre y cuando el cadete ya haya descubierto otras habilidades.

♣ Dar una orden

Como jefe de la Clase G, Avan tiene la habilidad de dar **Orders** (órdenes) durante el combate para mejorar a todo el escuadrón o a un individuo determinado. Avan aprenderá la mayoría de las órdenes en los campos de entrenamiento; sin embargo, hay otros tipos que deberá conseguir de alguna persona específica en el campus.

DRILL GROUNDS (Campos de entrenamiento)

En los campos de entrenamiento podrás usar los puntos de experiencia para formar a los cadetes a la manera militar. Los cadetes también mejoran aquí su clase de soldado cuando hayan ganado los **Credits** (créditos) suficientes con su experiencia en combate.



TRAIN CLASSES (TIPOS DE ENTRENAMIENTO)

Pulsa los botones de dirección o el pad analógico ↑/↓ para seleccionar un tipo de soldado y pulsa ←/→ para distribuir tus puntos de experiencia.

Scout	Equipados con rifles de calibre estándar, son capaces de cubrir grandes espacios.
Shocktrooper	Están equipados con ametralladoras de gran potencia; son excelentes en el combate cuerpo a cuerpo.
Lancer	Poseen unos largos cañones con forma de lanza; pueden infligir grandes daños a los tanques, pero su movilidad tiene limitaciones.
Engineer	Van equipados con una pistola y llevan Ragnaid ultrafuerte para curar a las unidades heridas. También pueden arreglar vehículos en el campo de batalla y suministrar munición a los tanques y unidades de infantería.
Armoured Tech	Van equipados con una pesada armadura y una llave inglesa; pueden desviar los disparos de infantería estándar e infligen grandes daños en combates cuerpo a cuerpo. También pueden retirar minas y arreglar sacos de arena.



CHANGE CLASS (CAMBIAR DE CLASE)

Primero elige un cadete al que quieras subir de nivel. Después, usa los botones de dirección o el pad analógico para seleccionar un rango superior del esquema. Si los rangos superiores aparecen en gris o están ocultos, tendrás que esperar hasta que el cadete haya ganado los créditos suficientes participando de forma activa en combate.



Recuerda que Avan puede pasar de un tipo de soldado a otro, pero los demás solo podrán cambiar dentro de su clase de soldado.

Para poder ver todo el esquema y los requisitos necesarios para subir de clase, consulta la *Guía para cadetes novatos*, que podrás descargar en la página oficial del producto.

www.sega.com/games/valkyria-chronicles-2/





R&D BUILDING (Edificio de I+D)

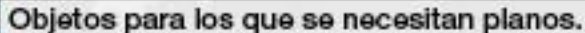
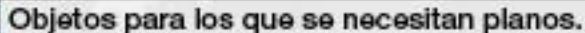
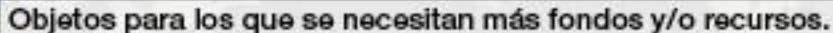
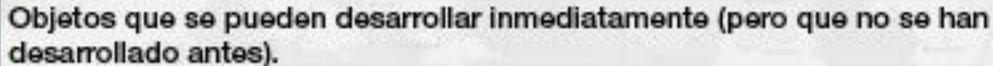
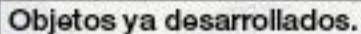
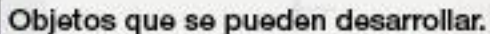
Lavinia te ayudará a desarrollar nuevas armas, equipamiento defensivo y mejoras para los vehículos en el edificio de investigación y desarrollo. Para poder producir cosas nuevas hay que financiar, así que usa tu dinero sabiamente para mejorar a tu equipo de forma eficaz. Además de crear nuevos objetos, también podrás realizar cambios al equipamiento y personalizar y reparar tanques.

DEVELOP WEAPONS (DESARROLLO DE ARMAS)

Hay dos tipos principales de objetos que se pueden desarrollar en el R&D Building (edificio de I+D). Para las unidades de infantería, podrás desarrollar nuevo armamento, granadas y trajes. Para los vehículos, podrás crear diferentes componentes de los que ya hemos tratado en la página 197. Pulsa los botones de dirección o el pad analógico / para moverte por las secciones y navega por la lista especificando un tipo de soldado o de vehículo.

Una vez confirmado el objeto, aparecerá un cuadro (ver página siguiente) con los

♣ Iconos del cuadro de R&D





TEMPORARY COATING (EFECTO TEMPORAL)

Los recursos naturales que se consigan en misiones anteriores también se pueden usar para mejorar las habilidades de la clase militar que elijas para la próxima misión. Según la combinación de dos materiales, la clase de soldado seleccionada recibirá un efecto negativo o positivo.



STORE (Almacén)

En el almacén del campus podrás comprar objetos como periódicos y misiones. En este lugar también conocerás a gente, así que no te olvides de pasar por aquí cuando estés en el campus.





AVAN'S ROOM (La habitación de Avan)

En la habitación de Avan encontrarás los récords de tu partida, tutoriales, eventos pasados, perfiles de personajes e información relacionada con la historia. A esta habitación volverás cuando completes la mayoría de las misiones.

♣ Editar el nombre del escuadrón

El nombre de tu escuadrón, que también será el nombre de datos guardados, se puede cambiar en la habitación de Avan. Ten en cuenta que podrás añadir términos desbloqueables antes y después de tu nombre de escuadrón. Selecciona uno de los espacios y elige el término de la lista que mejor se identifique con tu escuadrón.

♣ Consultar anuario

Cuando estés mirando la sección de "Events" (eventos), en Yearbook (anuario), ten en cuenta que también podrás repetir el vídeo del artículo seleccionado pulsando el botón ⌂. Pulsa el botón START (inicio) si deseas detener el vídeo y volver a la página del anuario en cualquier momento.



BATALLA

La batalla comenzará cuando selecciones una misión en la Briefing Room (sala de informes) (pág.194) de la Academia. El objetivo es completar con éxito los objetivos de la misión controlando de forma estratégica tus unidades en el campo de batalla.

BRIEFING (Resumen)

Confirma todas las ubicaciones de los campamentos enemigos y aliados en el/los mapa/s. Cuando leas los objetivos, pulsa el botón  para acceder a la pantalla del menú y selecciona **Deploy** (desplegar) cuando estés listo para tomar el campo de batalla.



PLACE SQUAD (COLOCAR ESCUADRÓN)

Puedes colocar a tus unidades en cualquiera de tus campamentos antes de tomar el campo de batalla para crear la formación ideal. Selecciona tus unidades de la lista y colócalas en uno de los puestos vacantes del mapa.



- ① Ruta de ataque
- ② Nº de unidades – Asignadas / Máximo
- ③ Campamentos enemigos (iconos en rojo)
- ④ Campamento base de la Clase G

SISTEMA DE BATALLA (COMBATE POR SISTEMA DE TURNOS)

Las batallas se realizarán por turnos y tu escuadrón podrá volver a colocarse y disparar a discreción durante tu fase. Cuando sea la fase de tu enemigo, tus unidades se quedarán inmóviles y contraatacarán a los enemigos que se muevan automáticamente.

En tu fase empezarás en **Command Mode** (modo de mando), una pantalla con una visión general, que te mostrará la posición actual de tus unidades. Decide cuál será tu próximo movimiento cuidadosamente y, después, elige a la unidad que desees que pase a la acción para entrar en **Action Mode** (modo de acción) (pág. 215).



COMMAND MODE (Modo de Mando)

Antes de que muevas a tus unidades, tendrás una vista desde arriba de la zona de batalla que te permitirá visualizar tu estrategia de combate. Pulsa el botón SELECT (selección) para mostrar el menú (pág. 211), el botón  para mostrar una lista de unidades o el botón START para concluir tu fase.

CÓMO USAR LOS PUNTOS DE MANDO

El factor más importante durante el modo de mando son tus CP (puntos de mando). Los CP se usan para mover a tus unidades y realizar acciones como Orders (órdenes) (con el menú, pág. 211) o para llamar a tus reservas.

Al principio querrás usar todos tus CP en un turno, moviendo a todas las unidades que sea posible; sin embargo, cuando tus enemigos estén siendo agresivos, te puede compensar esperar y acumular CP para luego arremeter contra ellos cuando estén más cerca del campamento.

NOTA: en cada fase se puede acumular y usar un máximo de 20 CP.



- 1 Número de turno actual:** ten en cuenta que algunas misiones se pueden completar en un número determinado de turnos.
- 2 Indicador de moral:** la moral de tu escuadrón aumentará cuando captures campamentos y derrotes al enemigo. Cuando la moral del escuadrón aumente, el nivel de rendimiento de tus unidades aumentará con habilidades positivas de potencial.
- 3 Puntos de mando (CP):** se usa un punto por acción. Ten en cuenta que las acciones de los vehículos y órdenes pueden usar varios CP.
- 4 Icono de unidad:** los iconos que se muestran en azul son tus tropas y los rojos el enemigo.
- 5 Zona del campamento:** los iconos azules representan a tu escuadrón y los iconos rojos al enemigo.
- 6 Información de unidad:** aquí verás el rostro de la unidad seleccionada, su nombre y el estado de HP (puntos de salud).

Cuando una unidad que hayas seleccionado haya avistado a un enemigo, aparecerá una Sight Line (línea de visión) (pág. 219) en la pantalla que te indicará que la unidad está marcando al enemigo.



SQUAD LIST (LISTA DEL ESCUADRÓN)

Pulsa el botón  durante el modo de mando para acceder a la lista de unidades. Pulsa los botones de dirección o el pad analógico para cambiar de categoría: Ally (aliado), Enemy (enemigo), Camps (campamentos) y Reserves (reservas). Cuando una unidad de la pestaña Ally (aliado) esté seleccionada, también puedes pulsar el botón  para volver a colocarte y/o atacar entrando en el modo acción.

MENÚ MODO DE MANDO

Pulsa el botón SELECT (selección) durante el modo de mando para abrir un menú con las siguientes opciones:

ORDERS (ÓRDENES)	Usa una de las órdenes de Aván para aumentar el nivel de rendimiento de todo el escuadrón o de los individuos seleccionados.	OBJECTIVES (OBJETIVOS)	Confirma tus condiciones de victoria/derrota y tu rango de combate actual.
----------------------------	--	----------------------------------	--

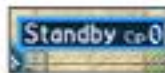


CREDITS (CRÉDITOS)	Confirma todos los créditos académicos que tu escuadrón ha ganado en la batalla actual.	END PHASE (ACABAR FASE)	Acaba tu fase de batalla y pasa a la del enemigo.
OPTIONS (OPCIONES)	Accede a la pantalla de opciones para modificar la configuración.	RETIRE (RETIRADA)	Retira todas las unidades y vuelve a la academia.

EN ESPERA/RETIRADA

Puedes retirar a tus unidades del campo de batalla durante tu fase. Selecciona a una de las unidades en el mapa general y pulsa el botón  para que aparezca la opción "Retreat" (retirada) o "Standby" (en espera). La acción de retirada fuera de tu zona de campamento te costará un CP, pero la acción de espera (sin coste) solo está disponible para aquellas unidades que estén situadas dentro de una de las zonas de campamento controladas por tu facción.

Este comando no solo salva a las unidades heridas, sino que también te permite transferir tus mejores miembros a distintos lugares desde otras zonas sobre las que tienes control.





ZONAS DE CAMPAMENTO

En el campo de batalla, la mejor manera de ganar una batalla es capturando los campamentos del enemigo. Existen tres tipos de campamentos: **BASE CAMP (CAMPAMENTO BASE)**: perderlo resultará decisivo para la batalla; **GATEWAY CAMPS (CAMPAMENTOS DE ENLACE)**: se conectarán con los campamentos de enlace de distintas zonas (mapa) para extender la presencia de tu escuadrón; y **REGULAR CAMPS (CAMPAMENTOS REGULARES)**: estos no están en puntos críticos en el mapa, pero si los controlas puedes estabilizar tu ofensiva y defender la zona.



CAMPAMENTOS
REGULARES



CAMPAMENTOS
DE ENLACE



CAMPAMENTO
BASE

♣ Capturar un campamento enemigo
Si acabas con todas las unidades enemigas en la zona del campamento y tocas la bandera, pulsa el botón  para declarar de forma oficial que te has apropiado de ese campamento. Esta acción final la puede llevar a cabo tu infantería, pero no los vehículos.



♣ Campamentos de enlace

Algunas misiones tendrán lugar en varios lugares (zonas). Si ocupas un campamento de enlace, accederás automáticamente a otro campamento en una zona distinta, ya que estos están conectados a través de una ruta subterránea. Si tienes suficientes CP después de tomar el control de un nuevo campamento, asegúrate de comprobar con qué se conecta y, si es posible, defiende la zona del otro campamento desplegando tus unidades.

♣ Ventajas de las zonas de campamentos

Estas son las ventajas con las que tus unidades pueden contar cuando estén en la zona de su campamento:

- 1) Recuperarse de los daños (HP) con un mayor margen (por turno).
- 2) Recargar las armas especiales (lancero/francotirador) y almacenar granadas.
- 3) Aumenta la protección con poder defensivo mejorado.
- 4) Retira tus unidades del campo de batalla sin consumir CP.
- 5) Despliega tus reservas para defender una zona o para ganar terreno.



ACTION MODE (Modo de Acción)

En el modo de acción podrás mover la unidad que has seleccionado en el modo de mando. Cuando encuentres un buen lugar desde el que atacar, cambia a Target mode (modo objetivo).



- 1 Línea de visión:** la dirección en la que el enemigo está mirando. El código de color varía según el estado (ver pág. 219).
- 2 Mapa:** un mapa de la zona donde se encuentra la unidad seleccionada. Se puede activar/desactivar en la pantalla Options (de opciones).
- 3 Indicador de acción en terreno:** acciones especiales que se usan en las zonas seleccionadas.
- 4 Indicador de Target mode (modo objetivo):** Pulsa el botón  para entrar en modo objetivo cuando se muestre el indicador.
- 5 Indicador de AP:** muestra los puntos de acción restantes (ver pág. 217).



- ⑤ **Iconos CP:** indica que esta unidad añadirá un CP (punto de mando) por cada fase del jugador.
- ⑦ **Estado de unidad:** el estado de la unidad. Verás sus HP (puntos de salud) y arma/objeto equipados.

CÓMO MOVER LAS UNIDADES

Usa los botones de dirección y el pad analógico para mover a tus unidades durante el modo de acción. No hay segundas oportunidades en este modo, así que estate atento y no pierdas de vista tu indicador AP (puntos de acción) cuando muevas a tus unidades. Si te quedas sin AP, tus unidades se quedarán inmovilizadas en ese punto durante el resto de la acción. Ten en cuenta que la infantería podrá rotar en su sitio y usar Terrain Action (acción de terreno) (ver pág. 218), pero un tanque necesitará AP para girar todo su cuerpo.

Siempre que la unidad tenga AP restantes, podrás moverte y atacar, o atacar y moverte; o lo que es más: moverte, atacar y volver a moverte otra vez. Una vez completadas tus acciones, pulsa el botón START (inicio) para volver al modo de mando.

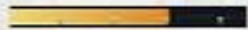


SOBRE LOS PUNTOS DE ACCIÓN

Los AP o puntos de acción representan el radio de movilidad de la unidad, y varía según la clase de soldado. El indicador AP naranja-amarillo que se muestra en la parte inferior de la pantalla se vaciará cuando muevas a la unidad. Encontrar un lugar seguro antes de que se vacíe el indicador es crucial para la supervivencia, ya que tu unidad no se podrá mover durante el resto del turno una vez te quedes sin AP.

♣ Restricciones de los AP

Cuando tengas que depender en gran medida de una sola unidad durante la misma fase de ataque, ten en cuenta que sus AP disminuirán después de cada acción, sin importar si la unidad se ha movido o no.

-  Primera acción del turno con el indicador AP completo.
-  Segunda acción del turno con 2/3 de AP.
-  Tercera acción del turno con 1/3 de AP.
-  Cuarta acción del turno con muy pocos AP.



ACCIONES DE TERRENO

Hay acciones especiales para cuando tus unidades de infantería entran en ciertas zonas (por ejemplo, detrás de sacos de arena, en zonas donde hay hierba alta, etc.). Aparecerá un indicador cuando haya una acción de terreno disponible, así que pulsa el botón **○** para sacarle provecho.



ACCIONES DE CÁMARA

Usa los botones **△** / **×** / **L** / **R** para girar la cámara durante el modo de acción para ver los alrededores. Cuando cambies de vista, podrás identificar a enemigos que a veces no son detectados al mirar por primera vez. Los controles arriba/abajo e izquierda/derecha de la cámara se basan en la configuración de la pantalla **Options** (de opciones) y la cámara volverá a la vista normal si pulsas simultáneamente los botones **L** / **R**.





LÍNEAS DE VISIÓN

Conocer la posición de tus enemigos, además de su alcance visual, puede ser de gran ayuda durante el modo de acción. Identificar a un enemigo y/o ser identificado por el mismo creará una línea entre las dos unidades. El color de las líneas de visión tiene el siguiente significado:



Azul	Se ha avistado al enemigo, pero este aún no se ha dado cuenta.
Amarillo	Identificado por el enemigo, pero fuera de alcance como para ser interceptado.
Rojo	Identificado por el enemigo y dentro de un radio de interceptación.
Verde	Igual que rojo, pero el enemigo está recargando el arma.



TARGET MODE (MODO OBJETIVO)

Cuando tu unidad ha llegado a un lugar ideal para atacar, pulsa el botón . Durante este modo, estarás a salvo de los ataques enemigos, así que tómate tu tiempo para divisar a tu enemigo con tu objetivo. Si detectas a varios enemigos, puedes fijarlos más rápido con los botones **L** / **R**. Usa el pad analógico para mover el objetivo y los botones de dirección para realizar los ajustes necesarios. Cuando tengas al objetivo fijado, pulsa el botón  para disparar el arma (un ataque por acción).

INFORMACIÓN DE ATAQUE

La siguiente información aparecerá en la parte superior de la pantalla:



Kill (Muere): el nº de disparos necesarios para acabar con la unidad objetivo.

Shots (Disparos): el nº de disparos realizados en una acción.

Aim (Puntería): la dirección en que el enemigo objetivo está mirando (**Frt** [de frente] / **Sd** [hacia un lado] / **Rr** [hacia atrás]).



♣ Fusiles de francotirador

Los fusiles de francotirador tienen miras de espectro que te permiten regular el aumento de tu objetivo. Pulsa el botón  para aumentar y reducir el zoom y tener una mejor visión de tu objetivo.

RECUPERACIÓN DE HP

Se restablecerá algo de HP automáticamente en cada turno antes de que comience tu fase, pero cuando el daño sea grande, puedes usar Ragnaid (objeto médico que se usa por las unidades de infantería) para restablecer el nivel de HP de tus unidades. Para los vehículos, debes llevar a los ingenieros, que estarán equipados con las herramientas adecuadas para restablecer sus HP.

En cualquier caso, el objeto se selecciona en el modo objetivo (pulsa el botón ). Para usar Ragnaid, coloca la retícula sobre un aliado cercano para curarlo, o no la coloques sobre nadie para poder curarte a ti mismo.



♣ Busca los puntos débiles

Cuando estés listo para disparar, recuerda disparar al punto débil del enemigo. En el caso de los soldados de infantería será en la cabeza, y en el caso de los vehículos es más fácil destruirlos atacando los radiadores traseros que brillan en azul.



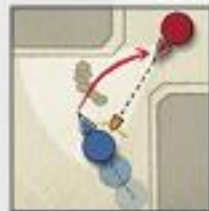
Asegúrate de alinear la retícula con el punto débil del objetivo usando los botones de dirección.



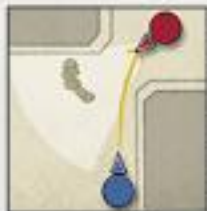
INTERCEPTACIONES

Los enemigos están activos durante el modo de acción y empezarán a disparar cuando entres en su radio de alcance de ataque. Esto también ocurrirá durante la fase de ataque de un enemigo, pues tus unidades responderán automáticamente a los enemigos que penetren en tu radio de alcance.

Ten en cuenta que los edificios y muros pueden neutralizar el radio de ataque de las unidades, ya que una unidad no podrá ver al enemigo situado detrás de la estructura. A veces, es difícil saber exactamente si se está dentro del alcance o no, así que ten en cuenta la línea de visión durante los encuentros.



Realiza un ataque moviéndote rápidamente detrás de los sacos de arena. Si la línea de visión se pone roja, debes esperar fuego enemigo.



Realiza un ataque quedándote cerca del muro. Si la línea se pone amarilla, estás libre de cualquier interceptación.



♣ Cómo realizar interceptaciones

La anticipación es clave a la hora de interceptar a tu enemigo. Coloca a tus soldados de asalto, exploradores, ingenieros o el tanque en lugares estratégicos hacia donde el enemigo se moverá para infligirles daños durante su propia fase de ataque. Ten en cuenta que los lanceros y los ingenieros con armadura no podrán interceptar.



EXPLORADORES



**SOLDADOS DE ASALTO,
TANQUES E INGENIEROS**



MULTIJUGADOR

Para jugar a partidas multijugador, primero deberás avanzar en la historia (campana de un jugador) hasta February (el mes de febrero). El punto de comienzo lo encontrarás en la **Briefing Room** (sala de informes) (pág. 194) y podrás buscar y unirte a otros jugadores para participar en misiones cooperativas o unirte a uno de tus amigos para enfrentarnos en una batalla.

CÓMO EMPEZAR (Antes de jugar)

Cuando hayas seleccionado el grupo que quieres usar y hayas accedido a la **Briefing Room** (sala de informes), lo primero que debes elegir es si quieres jugar una batalla en modo cooperativo o versus. Asegúrate de que el interruptor WLAN/WIRELESS de tu sistema está activado para conectarte de forma inalámbrica con otros jugadores.



- ❶ Si te conviertes en el líder de la misión (jugador 1), selecciona una de las misiones disponibles de la lista. Especifica el número de jugadores (en modo cooperativo) o quién empieza la primera fase (en versus) y espera a que los otros jugadores entren en la pantalla del punto de encuentro o Lobby.
- ❷ Si entras como cliente, aparecerá una lista de misiones que crearon los jugadores líderes. Selecciona la misión que tu amigo ha creado y espera a la acción del líder.
- ❸ Cuando otros miembros entren en el punto de encuentro, el líder puede verificar la información de los jugadores. Cuando todos tus amigos aparezcan en pantalla, selecciona Deploy (desplegar) en la pantalla de instrucciones.
- ❹ En la pantalla de instrucciones, cada jugador puede colocar sus unidades a la vez. El número de unidades que un jugador puede usar variará según la partida (ver cuadro a continuación):



PARTIDA	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4
Cooperativa con 2	4 unidades	4 unidades	-	-
Cooperativa con 3	3 unidades	3 unidades	3 unidades	-
Cooperativa con 4	3 unidades	2 unidades	2 unidades	2 unidades
Versus	6 unidades	6 unidades	-	-

♣ Reglas especiales (Cooperativa)

- 1) Puedes dar/tomar los CP (puntos de mando) de otros jugadores.
- 2) Los ataques a cubierto se pueden iniciar si te acercas a una unidad que esté atacando. Ten en cuenta que esto no contará como tu ataque, así que tendrás otra oportunidad de atacar para infligir más daño.
- 3) Puedes mover varias unidades aliadas a la vez con tus amigos. Los "Buddy effects" (efectos de amigo) se activarán si dos unidades se mueven en pareja, lo que hará que mejore el rendimiento.



- 4) Recibes monedas especiales para obtener materiales en el R&D Building (edificio de I+D) (pág. 203).

♣ Reglas especiales (Versus)

- 1) Hay opciones de hándicap disponibles para regular el índice de daños (pérdida de HP).
- 2) El escuadrón que ataque primero empezará con un CP (punto de mando) menos en el primer turno.
- 3) Los efectos temporales (pág. 205) no se implementarán.
- 4) Las unidades hospitalizadas y los vehículos dañados estarán disponibles para la acción.



ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta:

www.sega-europe.com/support. Regístrate en: www.sega-europe.com para obtener noticias exclusivas, competiciones, actualizaciones por email y muchas cosas más.



Net BSD

The communications function of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors. For a complete list of contributors please see <http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt>.

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and VALKYRIA CHRONICLES are registered trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware. This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc. FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of FONTWORKS Inc.



 For more information on this game and to download the full user manual, please visit: <http://help.sega.com/>

 Pour plus d'informations sur ce jeu et pour télécharger le mode d'emploi complet, veuillez visiter : <http://help.sega.com/>

 Bitte besuche <http://help.sega.com/>, um weitere Informationen zu diesem Spiel zu erhalten und das komplette Benutzerhandbuch herunterzuladen.

 Per ulteriori informazioni su questo gioco e per scaricare il manuale completo, visita il sito <http://help.sega.com/>

 Para obtener más información sobre este juego y descargar el manual del usuario completo, visita el sitio web: <http://help.sega.com/>