

KILL or KILL

THE GAME

IF
幕



目錄

操作方法	2
血威表明緣絕	3
故事模式	4
遊戲規則 / 畫面解說	5
對戰模式	6
練習模式	7
Covers挑戰賽	8
畫廊模式	9
基本動作	10
諮詢	11

操作方法

血威爆發 & 血威表明緣絕

消耗 SP 量表 50%

移動

R1 + 左操作桿進行墊步移動



防禦

近戰攻擊

遠距離攻擊

破防攻擊

※使出防禦也無法抵擋住的攻擊。
破防攻擊擊中後會將對手擊飛，可以按下
□ or △ or ○ or × 進行追擊。

跳躍

※跳躍中，衝刺中也可以使用各按鈕進行攻擊。

血威表明緣絕

SP量表在50%以上的時候按下 **L1** + **R1** 能夠發動「血威爆發」

「血威爆發」根據發動的時機，可以作為攻擊或是防守來使用。血威爆發擊中對方的時候，將會轉移到血威表明緣絕。
在被攻擊的時候發動則會變成反擊爆發，將對手給擊飛後繼續戰鬥。



主張方與反駁方互相從「愚弄(石頭)」、「挑釁(剪刀)」、「痛罵(布)」中選擇能讓對方啞口無言的言論來決勝負。
主張方勝利或平手時因為可獲得各種各樣的效果，以此來預測並駁倒對方吧。

言論由3種相剋屬性所組成，主張方的勝利與平手算是主張方「駁倒」，反駁方的勝利則是反駁方的「駁倒」。

另外，主張方「駁倒」的話「血威等級」會提升1級，當主張方勝利時，決意表明緣絶將會繼續。
持續到血威等級MAX為止，推測對手想法盡量駁倒對方，一口氣獲得有利的狀態吧！

※「血威等級」最多只到等級3



血威等級提升時的效果

血威等級1：像是攻擊範圍加長等，角色會獲得特定的強化效果。

血威等級2：每個角色都會有一個必殺技升級為「超必殺技」。

血威等級3：SP量表會隨著時間的經過回復。能夠使用「戰維喪失奧義」

在「血威表明緣絶」中勝利即可提升「血威等級」。根據「血威等級」可以獲得更好的效果，等級越高在戰鬥中就越有利。

故事模式

能享受「嶄新的KILL la KILL」故事的模式。



本作故事是由原作腳本「中島かずき」所監修的原創劇情。透過原作中流子的對手——鬼龍院皐月的視點來進行體驗。壞壞慘總選舉的最後，出現在皐月面前的不是縫而是羅曉!? 為何羅曉會出現? 一連串令人無法理解的現象又是什麼? 由原作第 8 話開始分歧的異布 (IF) 故事!

通過皐月篇後，能夠解放操作纏流子進行遊戲的「流子篇」!

當然流子篇也與皐月篇一樣是原創故事。操作再次成為主角的流子，見證 IF 的故事完結!
縫出現在敗給皐月，陷入自暴自棄的流子面前。為了追求強大力量的流子懇求縫的指導!
在原作中未被揭曉的原初生命戰維的祕密又是什麼?
敬請期待與皐月篇成對的第二個異布 (IF) 故事!



遊戲規則

此遊戲為1~2人遊玩的對戰動作遊戲。



運用各種攻擊將對戰對手的體力削減至0則取得1勝。



先取得2勝的玩家獲得勝利。

畫面解說

① 勝利標記

取得1勝時顯示的標記。先取得2勝的人就能獲得勝利。

② 限制時間

此為能夠戰鬥的剩餘時間。當時間到時，剩餘體力較多的玩家勝利。如果是1勝決勝負，就會由該玩家獲得勝利。

③ 體力量表

代表各角色的剩餘體力。削減對戰對手的體力量表至0，就能取得1勝。

④ SP量表

施展強力招式時需使用的量表。

※SP量表會透過做出以下行動增加。
防禦攻擊(大) / 攻擊擊中(中) / 受到攻擊(小)



⑤ 血威表明緣絕圖示 / 顯示血威等級



SP 量表達到 50%以上時，圖示會發出紅光，代表可以使用「血威爆發」。另外，星的數量表示目前的「血威等級」。



還有，當「血威等級」達到最大值 3 的狀態下，SP 量表集滿 100%就可以使用一擊必殺的「戰維喪失奧義」。

何謂「血威等級」

此為透過「血威表明緣絕」駁倒對戰對手時提升的等級。等級上升後，角色的性能和必殺技都會獲得強化。

對戰模式

對戰模式是能跟 CPU 或是其他玩家進行對戰，或是透過網路與遠方的朋友或不認識的人進行對戰的模式。

自由對戰

可以任意決定場地和限制時間等各種設定，與 CPU 或其他玩家進行對戰的模式。2 人對戰的時候，請先連接第 2 名玩家使用的控制器後選擇「VS PLAYER」。

玩家配對

透過網路連線製作房間或者進入其他玩家製作的房間，能夠與任意玩家進行對戰的模式。

要進入其他玩家製作的房間時，可以設定對手的技術、場地、對戰的傾向等項目後進行搜尋，然後從符合的房間名單中選擇進入。

也可以輸入 4 碼的房間 ID 直接指定想進入的房間。自己製作房間時，設定好公開範圍和傾向等即可製作房間。這時能夠設定的「密碼」就是房間 ID。

階級配對

能夠透過網路連線與認真分數相近的其他玩家進行對戰的模式。勝利的話認真分數會上升，但敗北時認真分數會下降。在階級配對當中可以確認勝利數與勝率等排名。

可以下載排名上位的玩家對戰重播資料。

練習模式

練習模式主要是用來進行戰鬥場景的練習，以及能夠用不同的規則遊玩一般戰鬥的模式。
練習模式中能夠選擇新手教學、訓練、淘汰挑戰賽、COVERS 挑戰賽等 4 種。

訓練

能夠確認各角色的連段和必殺技的傷害，或是進行連段練習的模式。

淘汰賽挑戰

直到體力耗盡為止持續與 CPU 進行戰鬥的模式。

選擇使用角色，以一場決勝負的規則與 CPU 戰鬥，勝利的話就與下個對手對戰。每次戰鬥結束會回復少量體力。當體力耗盡敗北後挑戰就算結束。

Covers挑戰賽

與無數的 COVERS 進行戰鬥的模式。可以選擇三種規則進行遊玩。選擇使用角色後，挑戰討伐大量的 COVERS。

殲滅100隻

以擊倒 100 隻 COVERS 的所需時間進行較量。體力量表耗盡則挑戰失敗。

1分鐘內殲滅

以 1 分鐘內擊倒 COVERS 的數量進行較量。體力量表耗盡則挑戰失敗。

無盡殲滅

以體力量表耗盡前，擊倒 COVERS 的數量進行較量。

另外，在 COVERS 被打倒時，偶爾會掉落道具。



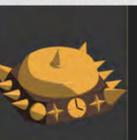
針筒

在一定時間內提升血威等級的道具。共有 3 種，上升等級會依據針筒的數量改變。



手指虎

在一定時間內提升攻擊力的道具。共有銀色與金色 2 種，金色的效果比較強。



敲鐘

延長限制時間的道具。共有銀色與金色 2 種，金色的效果比較強。只會出現在 1 分鐘內殲滅挑戰。



把不知道是什麼的東西切碎所做成的可樂餅

回復體力的道具。共有可樂餅 1 個跟堆滿的可樂餅 2 種，堆滿的可樂餅效果比較強。只會出現在無盡殲滅挑戰。

關於針筒與手指虎，在取得同類型的道具時，時間與效果會被新的覆蓋。
例：在持有3支針筒的狀態下又取得1支針筒時，血威等級會從3降至1。

畫廊模式

畫廊模式是能夠聆聽・觀賞，BGM・語音・影片・模型的模式。

透過於其他模式取得的 GP 在此模式使用來解鎖。此模式內無法獲得 GP，所以遊玩其他模式來收集吧。

數位人偶

能配置各角色的 3D 模組，自由改變姿勢、表情後進行觀賞而且能夠儲存的模式。表情和姿勢能透過使用 GP 來進行解鎖。

語音收藏室

能夠聆聽本遊戲語音檔案的模式。語音檔案能透過使用 GP 來進行解鎖。

聲音測試

能夠聆聽本遊戲 BGM 的模式。BGM 能透過使用 GP 來進行解鎖。

重播清單

能夠確認在對戰模式等處保存之重播資料的模式。還能夠自由地操作視角。也可觀賞透過階級配對排行榜所下載的其他玩家重播資料。

動畫

能夠再次觀看故事模式內影片的模式。

用語辭典

能夠觀看 KILL la KILL 登場角色解說和「極制服」等名詞意思的模式。

基本動作

基本動作	地上	左操作桿	移動
			跳躍
		R1	防禦
		R1 + 	追蹤衝刺
	L1 + R1 SP量表在50%以上	血威爆發(消費SP量表50%, 遭受攻擊時無法使用)	
	地上 跳躍中	R1 + 敵方向	前墊步
		R1 + ← OR →	側墊步
		R1 + 敵相反方向	後墊步
	跳躍中		追蹤衝刺
	傷害動作	攻擊命中時	L1 + R1 SP量表在50%以上
血威動作	血威表明期間		愚弄(主張方成功則HP回復)
			挑釁(主張方成功則SP量表上升)
			痛罵(主張方成功則追加傷害)

ARC SYSTEM WORKS CO., LTD 客戶諮詢室
<https://www.arcsystemworks.jp/support/>

- ※ **不會回答遊戲的攻略方法和遊戲設計等問題。**
- ※ **根據問題的內容，可能需要一些時間才能回覆。**
- ※ **關於對本公司產品的意見跟期望，將會轉達給負責部門，並不會個別進行回覆。**

本公司概不准許對本軟體擅自進行複製、租賃、營業使用等行為。

©ARC SYSTEM WORKS

©A PLUS

©TRIGGER,Kazuki Nakashima / Kill la Kill Partnership