

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

使用的遊戲畫面截圖是為 PS4 版的畫面。

操作方法

血威爆發&血威表明緣絶

消耗 SP 量表 50%

移動

R+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 Aor®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 L + R 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,決意表明緣絕將會繼續。 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

言論的3屬性相剋 ※排釁 ※ 排釁 ※ 痛罵

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「血威表明緣絕」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。 壊壞慘總選舉的最後,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!

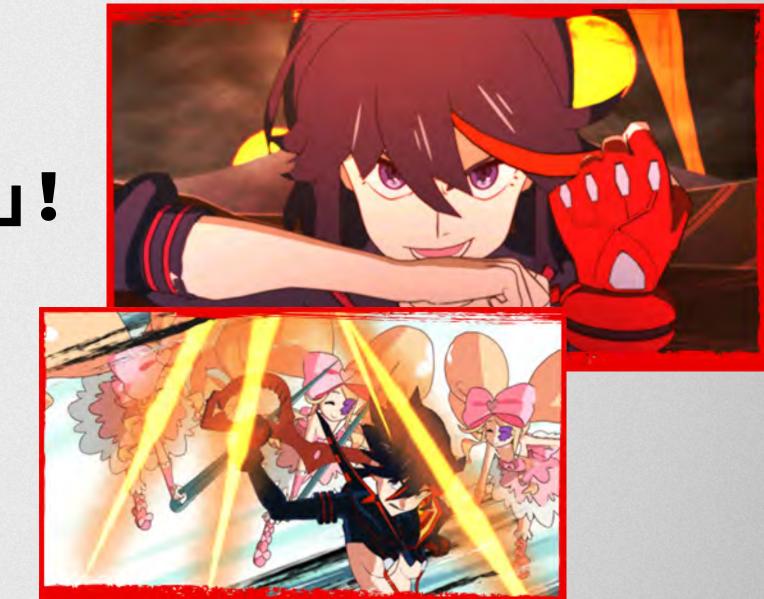
通過皐月篇後,能夠解放操作纏流子進行遊戲的「流子篇」!

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。







先取得2勝的玩家獲得勝利。

●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

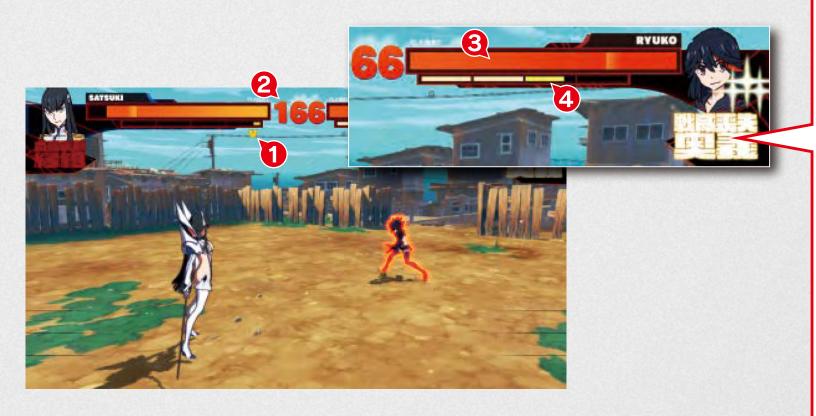
代表各角色的剩餘體力。削減對戰對手的體力量表至0,就能取得1勝。

4SP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)

畫面解說



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。

無盡纖滅

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

		左操作桿	移動				
		B	跳躍				
	地上	R	防禦				
		R +B	追蹤衝刺				
基本動作		L + R 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)				
		R + 敵方向	前墊步				
	地上 跳躍中	R + ←□→	側墊步				
		R + 敵相反方向	後墊步				
	跳躍中	B	追蹤衝刺				
傷害動作	攻擊命中時	L + R SP量表在50%以上	反擊爆發(消費SP量表50%,未遭受攻擊時無法使用)				
		A	愚弄(主張方成功則HP回復)				
血威動作	血威表明期間	X	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. 租貸. 營業使用等行為。

©ARC SYSTEM WORKS

©A PLUS