
KILL la KILL
THE GAME
IF
裏

# SOMMAIRE


COMMANDES . . . . . 2
BLOODY VALOR . . . . . 3
MODE HISTOIRE . . . . . 4
RÈGLES DU JEU/LÉGENDE DE L'AFFICHAGE . . . . . 5
MODE BATTLE . . . . . 6
MODE ENTRAINEMENT . . . . . 7
DÉFI COVERS . . . . . 8
MODE GALERIE . . . . . 9
DÉPLACEMENTS DE BASE . . . . . 10
CONTACT SUPPORT . . . . . 11


Les captures d'écran proviennent d'une version PlayStation®4.

# COMMANDES

## Valor Burst & Bloody Valor
50% de la jauge de SP

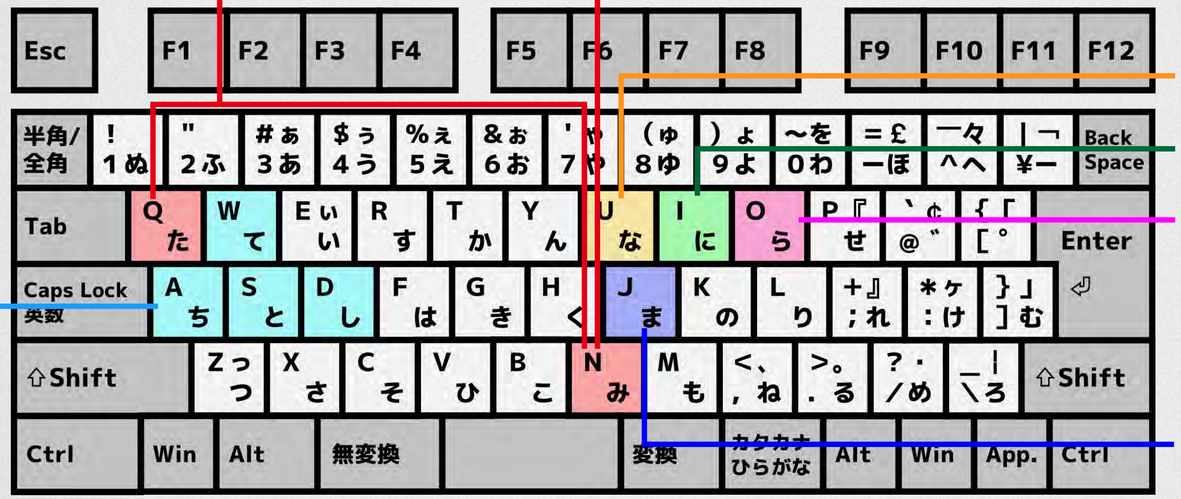
## Garde

## Attaques au corps à corps

## Attaques longue portée rapides

## Break attack
※Si votre adversaire se prend une break attack; il sera repoussé et vulnérable aux attaques avec U, I, O ou J.

## Déplacements
Q+W or A or S or D  gauche : pas de côté




## Saut
※Il est possible de lancer des attaques depuis un saut ou un dash.

## Q+U or I or O
## Techniques spéciales
※50% de la jauge de SP

# BLOODY VALOR

## Déclenchez le Bloody Valor en pressant **Q + N** lorsque vous avez plus de 50% de vos SP.

**Le Valor Burst peut être utilisé offensivement ou défensivement. S'il touche votre adversaire, vous entrerez en mode Bloody Valor.**
**Si vous utilisez le Valor Burst défensivement, ce sera alors un Contre Burst qui initiera votre contre-attaque.**



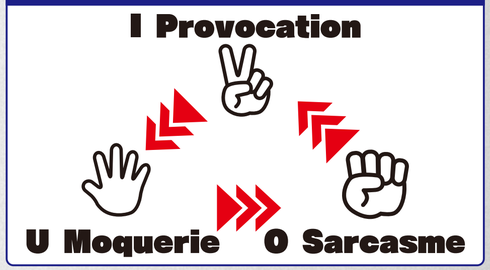



**L'attaquant et le défenseur vont mener une joute verbale à coups de Sarcasmes, Provocations et Moqueries. Lorsque l'attaquant remporte le Bloody Valor, ou sort sur une égalité, il bénificie d'effets supplémentaires. Faites les bons choix pour l'en empêcher !**

**L'initiateur du Bloody Valor est vainqueur en cas de victoire ou d'égalité. En cas de défaite totale, c'est le défenseur qui remporte le Bloody Valor.**

**Si l'attaquant gagne, son Valor augmente d'un niveau, et le Bloody Valor est relancé.**
**Cela peut continuer jusqu'avoir un Valor niveau 3 ; plus vous gagnez, plus vous serez avantagé !**
**※Le Ketsui niveau 3 est le niveau maximum atteignable.**

**Le pierre-feuille-ciseaux verbal**




## Bonus en cas de montée de niveau.

**NIVEAU1 : Chaque personnage bénéficie d'un effet propre, comme par exemple une plus grande portée.**
**NIVEAU2 : Chaque personnage pourra voir ses coups spéciaux devenir des super coups spéciaux.**
**NIVEAU3 : La jauge de SP pourra se remplir au fil du temps, et vous pourrez lancer le Sen'i Sōshitsu des Arts Secrets de votre personnage.**

**Remporter des joutes verbales Bloody Valor vous permet d'augmenter votre niveau de Valor, et ainsi bénéficier des effets listés précédemment.**
**Plus votre Valor est élevé, plus vous aurez l'avantage dans l'arène.**

# MODE HISTOIRE

Venez découvrir un autre Kill la Kill dans ce mode.



Scénario original créé et supervisé par Kazuki Nakashima.
Vivez le scénario et les combats de l'animé du point de vue de Satsuki Kiryuin, l'antagoniste de Ryuko dans l'oeuvre originale.
Au grand dam de Satsuki, ce n'est pas juste Nui qui vient perturber les élections de représailles, mais Ragyo Kiryuin est également présente.
Pourquoi Ragyo fait elle son apparition si tôt ? Quel plan se trame derrière des élections ?
Venez vivre l'aventure "IF" dans un scénario parallèle qui suit directement l'épisode 8 de la série originale.

## Débloquez le scénario de Ryuko après avoir fini celui de Satsuki !

Revivez l'aventure IF du point de vue de Ryuko Matoi. Accompagnez-la à travers toute une nouvelle série d'épreuves dans ce scénario alternatif.
Après avoir perdu contre Satsuki, Ryuko voit apparaitre devant elle Nui Harime. Ryuko cherche désespérément à devenir plus forte, mais de là à demander à Nui ?
Quel est le secret des Fibres de Vie ?
Venez découvrir le nouveau scénario directement mêlé à l'aventure IF de Satsuki.



# RÈGLES DU JEU

C'est un jeu de combat en un contre un.




Le personnage qui réussit à réduire les points de vie de son adversaire à 0 en utilisant les diverses attaques à sa disposition remporte une manche.




Il faut gagner deux manches pour remporter le combat.

# LÉGENDE DE L'AFFICHAGE

## ❶ Le nombre de victoires.

Cette icône apparaitra après chaque victoire. Remportezdeux manches pour remporter le combat.

## ❷ Le chronomètre.

Indique le temps restant avant la fin de la manche.
Si le chronomètre atteint zéro, la manche prend fin, et le joueur avec le plus de santé remporte la manche.
※Si ce même joueur avait déja remporté une manche au cours du match, il gagne le match.

## ❸ La jauge de santé.

Indique la santé restante du personnage. Videz complètement celle de votre adversaire pour remporter le match.

## ❹ La jauge de SP.

Lancer des super coups spéciaux et autres actions spéciales coute des SP,
A chaque utilisation, une partie des SP est consommée.
※Les situations suivantes aident à remplir votre jauge de SP.
Parer une attaque (avec la garde) - beaucoup de SP / Réussir une attaque - quantité moyenne de SP / Prendre des dégâts - peu de SP




## ❺L'Icone du Bloody Valor/Niveau de Valor



Dès que votre jauge de SP est remplie à plus de 50%, l'icône sera mise en surbrillance (rouge) indiquant que vous pouvez lancer le Valor Burst.
Le nombre d'étoiles indique votre niveau de Valor.



Lorsque votre Valor a atteint le niveau 3 et que votre jauge de SP est pleine, vous pouvez lancer le Sen'i Sōshitu des arts secrets.

### Qu'est ce que le niveau de Valor ?

Le Valor désigne la détermination du personnage et elle augmente de niveau à chaque victoire remportée en Bloody Valor.

# MODE BATTLE

Le Mode Battle vous permet d'affronter d'autres personnages contrôlés par le CPU ou d'autres joueurs, en local ou en ligne.

## VS LIBRE

Ici vous pouvez faire des matchs en local ou en ligne, et vous décidez de l'arène, de la limite de temps, et autres options.
Si vous affrontez un autre joueur en local, vous aurez besoin d'une deuxième manette. Connectez un second contrôleur et sélectionnez le Mode Contre un joueur.

## MATCH EN LIGNE

En ligne, vous pourrez créer votre salle de combat ou rejoindre les salles d'autres joueurs.
Vous pouvez rechercher une salle en spécifiant divers critères, comme l'arène ou le niveau de l'adversaire. Choisissez la salle qui vous conviendra dans la liste des résultats.
Vous pouvez également utiliser la fonction de recherche par numéro de salle pour trouver une salle spécifique.
Au moment de créer votre salle, vous pouvez définir sa visibilité et un mot de passe à quatre chiffres qui deviendra son numéro de salle.

## MATCH CLASSÉ

Dans ce mode, vous pourrez affronter des adversaires en ligne, qui ont un nombre de points d'assiduité proche du votre.
Vous obtiendrez des points d'assiduité en remportant des matchs classés et vous en perdrez si vous essuyez une défaite.
Vous pouvez consulter à tout moment votre nombre et votre taux de victoires en ligne.
Vous pouvez également télécharger les matchs de joueurs haut-classés.

# MODE ENTRAINEMENT

Dans le Mode Entraînement, vous pourrez peaufiner votre technique et relever des défis aux règles particulières.
Note that you can only select Tutorial, Training, Survival Challenge, and COVERS Challenge in PRACTICE.

## ENTRAINEMENT

C'est le mode pour tester et vérifier les dégats de vos combinaisons d'attaques et coups spéciaux, ainsi que vous entrainer à les mettre en oeuvre pendant un combat.

## DÉFI

Dans ce mode, vous affronterez des personnages contrôlés par le CPU à la suite.
Choisissez le personnage de votre choix et remportez le match pour passer à l'adversaire suivant.Vous ne récupérerez qu'une petite partie de votre santé après chaque match. Le défi prend fin lorsque votre jauge de santé est vide.

# DÉFI COVERS

Ce mode vous fait entrer en arène contre des COVERS.Trois modes de jeu sont disponibles.
Choisissez le personnage de votre choix et venez découper une horde de COVERS.

## 1 CONTRE 100

Venez découvrir combien de temps il vous faut pour exterminer 100 COVERS. Attention, le défi sera considéré comme un échec si votre jauge de santé se vide entièrement.

## UNE MINUTE CHRONO

Dans ce défi contre la montre, vous avez une minute pour éliminer un maximum de COVERS. Le défi sera considéré comme un échec si votre jauge de santé se vide entièrement.

## BATAILLE SANS FIN

La seule limite à ce défi est votre jauge de santé ; une fois vide, le défi prendra fin.

Il est possible que pendant le combat, certains COVERS laissent des objets derrière eux lors de leur destruction.





### Seringue

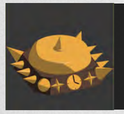
Un objet temporaire qui augmente votre Valor. Il existe trois jeux de 1, 2 et 3 seringues qui vous permettront d'augmenter votre Valor.






### Poing américain

Objet temporaire qui augmente les dégats que vous infligez. Il en existe un argenté et un doré, le dernier ayant un effet plus notable.

### Gong

Cet objet rajoute de précieuses secondes à votre temps imparti. Existe en argent et en or ; la version dorée donne plus de temps. Apparait seulement en mode Une minute chrono.




### Croquette douteuse

Cette croquette vous rendra une partie de votre santé. Il y a la croquette toute seule et la montagne de croquettes, qui a un effet plus puissant. Apparait seulement en mode Bataille sans fin.

**Ramasser une seringue ou un poing américain alors que vous êtes déja sous l'effet d'un bonus annulera le bonus actif et le nouvel effet prendra sa place.**

**Exemple : Ramasser une seringue alors que vous etes sous l'effet d'une triple seringue (Valor nv3) fera passer votre niveau de Valor de 3 à 1.**

# MODE GALERIE

Le Mode Galerie vous laissera écouter les musiques et les voix du jeu, et visualiser les animations ainsi que les figurines digitales.

Des points de galerie (GP) sont récupérables dans tous les autres modes de jeu et vous permettront de débloquer le contenu de la Galerie.

## FIGURINE DIGITALE

Placez les modélisations 3D de vos personnages favoris dans les scènes de votre choix, en personnalisant leurs positions et expressions, et sauvegardez le résultat ! D'autres expressions faciales et positions peuvent être débloquées via les Points de Galerie (GP.)

## VOXOTHÈQUE

Ce mode vous laissera réécouter les voix des personnages du jeu.Toutes les voix peuvent être débloquées via les GP.

## MUSIQUE

Venez réécouter les musiques du jeu dans ce mode. Les pistes audio peuvent être débloquées grâce aux GP.

## LISTE DES REDIFFUSIONS

Vous pourrez visionner les matchs enregistrés et mis en ligne.Dans ce mode, les mouvements de la caméra spectateur sont libres.
Vous pouvez également télécharger les matchs de joueurs haut-classés et les visionner par la suite.

## ANIMÉ

Ici sont regroupées toutes les séquences animées que vous aurez vu dans le Mode Histoire.

## GLOSSAIRE

Venez en apprendre plus sur Kill la Kill, ses personnages, les uniformes Goku et plus, grâce à ce mode.

# DÉPLACEMENTS DE BASE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Déplacements de base | Au sol | Stick analogique gauche | Déplacements |
| | | J | Saut |
| | | N | Garde |
| | | N + J | Homing Dash |
| | | Q + N 50% de la jauge de SP | Valor Burst<br>(Consomme 50% de votre jauge de SP, mais ne peut être lancé si l'on subit des dégâts.) |
| | Au sol<br>Pendant un saut | N + vers l'adversaire | Pas en avant |
| | | N + A ou D | Pas de côté |
| | | N + en s'éloignant de l'adversaire | Pas en arrière |
| | Pendant un saut | J | Homing Dash |
| Déplacements avec attaques | Si subit des dommages | Q + N 50% de la jauge de SP | Contre Burst<br>(Consomme 50% de votre jauge de SP, mais ne peut être lancé uniquement en subissant des dégâts.) |
| Actions Valor | Pendant Bloody Valor | U | Sarcasme (L'attaquant récupère de la santé si l'attaque réussit) |
| | | I | Provocation (L'attaquant récupère des SP si l'attaque réussit) |
| | | O | Moquerie (L'attaquant obtient un bonus aux dégats si l'attaque réussit) |

## ASSISTANCE CLIENT ARC SYSTEM WORKS

https://www.arcsystemworks.jp/support/

Les demandes concernant les guides de jeu ou des informations relatives aux projets ne seront pas traitées.

Le temps de réponse variera selon la nature de votre demande.

Il ne sera pas possible de répondre aux avis ou réclamations à propos de nos produits, mais ils seront transmis aux départements responsables.

**Il est strictement interdit de copier, louer, monétiser, mettre en ligne, télécharger et modifier le contenu de ce jeu et d'en faire un usage à but lucratif.**

©ARC SYSTEM WORKS

©A PLUS

©©TRIGGER,Kazuki Nakashima / Kill la Kill Partnership