
KILL la KILL
THE GAME
IF
異布

CONTENIDO

CONTROLES 2
VALOR SANGUÍNEO 3
HISTORIA 4
REGLAS DEL JUEGO / DETALLES DE PANTALLA 5
VERSUS 6
PRÁCTICA 7
DESAFÍO DE COVERS 8
GALERÍA 9
FUNDAMENTOS 10
INFORMACIÓN DE CONTACTO 11

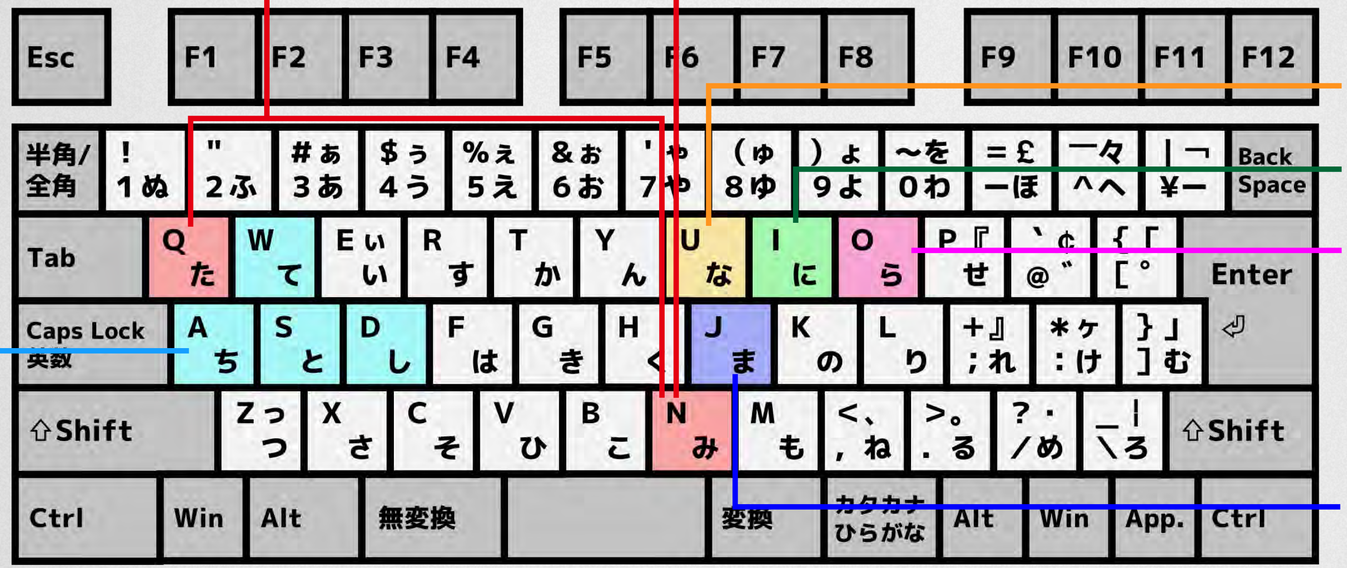
La captura de pantalla pertenece a la versión de PlayStation®4.

CONTROLES

Estallido de valor & Valor Sanguíneo

requiere 50 % de barra ESP

Defensa



Ataque a corto alcance

Ataque a largo alcance

Ataque de ruptura

※Los rivales que golpeen con un ataque de ruptura saldrán despedidos hacia atrás y pueden recibir un nuevo ataque usand U o I o O o J.

Movimiento

Q+W o A o S o D
para paso lateral

Salto

※Puedes atacar durante los saltos y los avances usando los botones asignados.

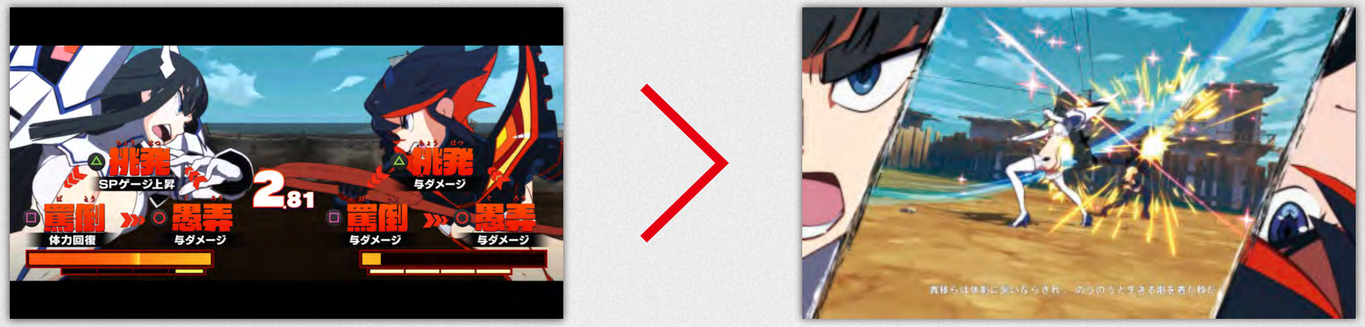
Q+U or I or O
Ataque especial

※requiere 50 % de barra ESP

VALOR SANGUÍNEO

Pulsa **Q + N** simultáneamente cuando tengas un 50 % o más de la barra ESP para lanzar un estallido de valor.

El estallido de valor puede usarse en ataque y defensa. Cuando el estallido de valor impacta, el combate pasa a un estado llamado Valor Sanguíneo. Si el estallido de valor impacta mientras te atacan, activarás un estallido de contraataque para atacar a tu rival.

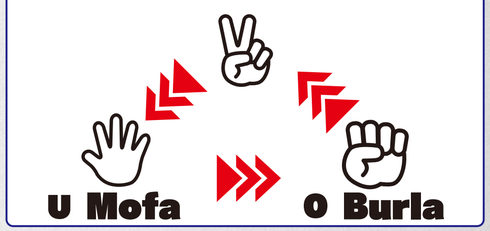


El jugador que ataca y el que defiende se enfrentarán con burlas, provocaciones o mofas. Cuando el jugador que ataca gana o el Valor Sanguíneo acaba con empate, se activarán varios efectos, así que presta atención a tu rival y toma la decisión correcta.

Cada acción que realices tiene una ventaja y una desventaja contra otra acción. Independientemente de la decisión que tomes, uno de los dos se llevará la victoria.

Si gana quien ataca, su nivel de valor subirá 1 y el Valor Sanguíneo se mantendrá. Seguirá así hasta que el nivel de valor alcance el máximo, por lo que puedes obtener una gran ventaja cuanto más ganes durante Valor Sanguíneo.
※El nivel de valor tiene un máximo de 3.

Estructura del Valor Sanguíneo



Efectos del nivel de valor

Nivel 1 : Cada personaje obtiene diversos beneficios, como un incremento del alcance del ataque.
Nivel 2 : Cada ataque especial del personaje se convertirá en un superataque.
Nivel 3 : La barra ESP se llena lentamente a medida que avanza el tiempo y podrás usar tu Arte secreto SEN-I-SOSHITSU.
Si ganas Valor Sanguíneo aumentará tu nivel de valor. Este te dará varios incrementos a medida que suba para tener ventaja en el combate.

HISTORIA

Disfruta de una nueva historia Kill la Kill en este modo.



Historia original escrita y supervisada por Kazuki Nakashima.
Juega con la rival de Ryuko, Satsuki Kiryuin, para comprobar cual era su visión del mundo.
Satsuki no lo sabe, pero no es Nui quien le corta el camino en la Elección Natural de la Academia Honnouji, sino Ragyo…
¿Por qué apareció Ragyo? ¿Qué ocurre con las elecciones?
¡Disfruta de una nueva historia IF que retoma el hilo tras el episodio 8 de la historia original!

Desbloquea el modo historia de Ryuko después de completar el modo historia de Satsuki.



Disfruta de una nueva historia a través de los ojos de Ryuko, ¡que se enfrentará a innumerables desafíos como personaje principal de la historia IF!
Después de perder con Satsuki, Nui aparece frente a Ryuko, que busca fuerza y ayuda de Nui, de entre todas las personas posibles…
¿Cuál es el secreto no revelado que esconden las fibras vitales?
Prepárate para la nueva historia IF y la historia de Satsuki… ¡te esperan muchos acontecimientos!

REGLAS DEL JUEGO

Se trata de un juego de lucha y acción para un máximo de dos jugadores.



Utiliza varios ataques para agotar la barra de salud del rival y ganar un round.



El jugador que gane dos rounds se lleva la victoria.

DETALLES DE PANTALLA



❶Victorias

Este icono aparecerá cuando ganes un round. Tienes que ganar dos para llevarte la batalla.

❷Tiempo restante

Muestra el tiempo que te queda. Cuando se agote, ganará quien tenga más salud.

※Si esa persona ya ha ganado un round, el jugador se proclamará vencedor de la batalla.

❸Barra de salud

Muestra la salud que le queda al jugador. El que agote la salud del rival ganará el round.

❹Barra ESP

Esta barra se usa para realizar varias acciones especiales y potentes.

※Las siguientes acciones permiten llenar la barra ESP.
Defender un ataque (gran incremento) / Acertar un ataque (incremento modesto) / Recibir daño (incremento pequeño)

❺Icono de Valor Sanguíneo/Marcador de nivel de valor



Cuando la barra ESP llega al 50 % o más, el icono brillará y se teñirá de rojo, lo que significa que puedes usar el estallido de valor. El número de estrellas hace referencia a tu nivel de valor actual.



Cuando el nivel de valor llega a 3 estrellas, y tienes un 100 % de la barra ESP, podrás usar tu Arte secreto SEN-I-SOSHITSU.

¿Qué es el nivel de valor?

El nivel de valor aumenta cada vez que ganas Valor Sanguíneo. Cada vez que aumenta tu nivel, tu personaje obtiene varios incrementos de estadísticas y los movimientos especiales logran mayor potencia.

VERSUS

En VERSUS puedes desafiar a personajes controlados por el ordenador u otros jugadores locales o en línea.

BATALLA LIBRE

Puedes modificar varios ajustes, como los escenarios y los límites de tiempo, y desafiar a personajes controlados por el ordenador u otros jugadores locales o en línea.

Cuando desafíes a otro jugador, tendrás que conectar un segundo control y elegir VS. JUGADOR.

PARTIDA DE JUGADOR

Puedes crear salas en línea o entrar en la de otro jugador para desafiar a jugadores en línea.

Puedes buscar salas de jugador en función de varios criterios, como escenario y niveles de jugador, y así encontrar la que se ajuste a tus necesidades.

También puedes usar la ID de sala de 4 dígitos para encontrar una sala concreta.

Crea tu propia sala basada en diversos ajustes. También puedes establecer una contraseña, que se convertirá en la ID de tu sala.

PARTIDA CLASIFICADA

Encuentra a otros jugadores en línea con un conteo de hilos similar y enfréntate a ellos.

Cuantas más victorias consigas, mayor será tu conteo de hilos, y cuantas más derrotas tengas, más bajo será.

Las victorias y el índice de victorias se registran en las partidas clasificadas.

Puedes descargar repeticiones de las batallas de los jugadores que encabezan la clasificación.

PRÁCTICA

En PRÁCTICA, puedes practicar movimientos y disfrutar de batallas con distintas reglas.
Ten en cuenta que en PRÁCTICA solo puedes elegir tutorial, entrenamiento, desafío de supervivencia y desafío de COVERS.

ENTRENAMIENTO

Puedes probar varios combos de personaje y movimientos especiales, verificar la capacidad de daño y practicar tus habilidades de batalla.

DESAFÍO DE SUPERVIVENCIA

Aquí te enfrentarás al COM hasta que te quedes sin salud.
Elige tu personaje y gana un round para pasar al siguiente rival. La salud se recupera ligeramente después de cada batalla. El desafío finaliza cuando pierdes toda la salud.

DESAFÍO DE COVERS

Te enfrentarás a COVERS en batalla. Enfréntate a 3 desafíos distintos. Elige tu personaje y pon tu valor a prueba enfrentándote a hordas de COVERS.

EXTERMINIO DE 100 UNIDADES

Te desafiarás a ti mismo para comprobar lo rápido que puedes derrotar a 100 COVERS. Fracasarás si pierdes toda la salud durante el desafío.

EXTERMINIO DE 1 MIN

Lucharás para comprobar a cuántos COVERS puedes vencer en un minuto. Fracasarás si pierdes toda la salud durante el desafío.

EXTERMINIO SIN FIN

Te enfrentarás a oleadas de COVERS hasta que pierdas toda la salud.

Ten en cuenta que algunos COVERS pueden dejar caer un objeto durante la batalla.





Jeringa

Objeto que aumenta temporalmente tu nivel de valor. Hay 3 tipos de jeringas, que aumentarán tu nivel de valor en consecuencia.





Manoplas

Objeto que aumenta temporalmente tu poder de ataque. Hay una versión de plata y otra de oro, que es la más potente.




Gong

Objeto que aumenta el tiempo restante. Hay una versión de plata y otra de oro, que es la más potente. Este objeto solo aparece durante EXTERMINIO DE 1 MIN.




Croqueta misteriosa

Objeto que permite recuperar salud. Hay una sola croqueta y un montón de croquetas, que te permiten recuperar más salud. Este objeto solo aparece durante EXTERMINIO SIN FIN.

Si consigues otra jeringa o manoplas cuando estás bajo el efecto de estas, se restablecerá la duración y el efecto.
Por ejemplo, si consigues una jeringa cuando estás bajo los efectos de una jeringa triple, tu nivel de valor pasará de 3 a 1.

GALERÍA

En GALERÍA, puedes disfrutar de la música, las voces, las películas y los personajes del juego.

Puedes usar los PG que hayas ganado para desbloquear el contenido aquí.

Necesitarás esos PG para tener acceso a todo, así que no te olvides de conseguirlos en otros modos de juego.

FIGURA DIGITAL

Coloca personajes y elige sus poses y expresiones, que luego puedes guardar para disfrutar de todo más adelante.

Puedes desbloquear varias expresiones y poses usando tus PG.

ARCHIVO DE VOCES

Escucha las diversas voces que se reproducen en el juego. Puedes desbloquear varias expresiones y poses usando tus PG.

PRUEBA DE SONIDO

Escucha las diversas músicas del juego. Puedes desbloquear varias músicas usando tus PG.

LISTA DE REPETICIONES

Mira diversas repeticiones de batallas guardadas en línea. También puedes controlar la cámara de la batalla.

Descarga y mira repeticiones de las batallas de los jugadores de más nivel.

ANIMÉ

Aquí puedes visionar películas que has visto durante el modo historia del juego.

GLOSARIO

Aquí podrás leer varios detalles y la información relacionada con los personajes de KILL la KILL, los uniformes Goku y más.

FUNDAMENTOS

Fundamentos	Suelo	Joystick izquierdo	Movimiento
		J	Salto
		N	Defensa
		N + J	Avance rápido
		Q + N cuando tengas un 50 % o más de la barra ESP	Estallido de valor (Utiliza el 50 % de la barra ESP, pero no puede usarse cuando te están atacando.)
	Suelo Durante un salto	N + acercarse al rival	Paso adelante
		N + A OR D	Paso lateral
		N + alejarse del rival	Paso atrás
	Durante un salto	J	Avance rápido
Acciones de daño	Cuando recibes daño	Q + N cuando tengas un 50 % o más de la barra ESP	Estallido de contraataque (Utiliza el 50 % de la barra ESP, pero no puede usarse a menos que te estén atacando.)
Acciones de valor	Durante Valor Sanguíneo	U	Burla (Quien ataca se sana cuando acierta)
		I	Provocación (Quien ataca recupera ESP cuando acierta)
		O	Mofa (Quien ataca causa daño cuando acierta)

Atención al cliente de Arc System Works
https://www.arcsystemworks.jp/support/

※No podemos responder a preguntas relacionadas con estrategias o para superar el juego.

※Ten en cuenta que podríamos necesitar más tiempo de lo esperado para proporcionar respuesta a ciertas preguntas.

※Ten en cuenta que no podemos responder a todas las peticiones y comentarios recibidos.

La copia, el alquiler, la monetización, la carga, la descarga, la modificación del contenido del juego y el aprovechamiento de cualquier tipo de error están estrictamente prohibidos.

©ARC SYSTEM WORKS
©A PLUS
©TRIGGER,Kazuki Nakashima / Kill la Kill Partnership