

キルラキル

ザ・ゲーム

理希

KILL la KILL the GAME

IF



目次

操作方法	2
血威表明縁絶	3
ストーリーモード	4
ゲームルール / 画面の見方	5
対戦モード	6
プラクティスモード	7
カバースチャレンジ	8
ギャラリーモード	9
基本アクション	10
お問い合わせ	11

使用されているスクリーンショットは PS4 版の画面です。

操作方法

血威バースト & 血威表明縁絶

SPゲージ 50% 消費

ガード

Esc	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	
半角/全角	! ぬ	" 2ふ	# あ	\$ う	% え	& お	' や	(ゆ) よ	~ を	= £	一 々	一	Back Space
Tab	Q た	W て	E い	R す	T か	Y ん	U な	I に	O ら	P 『	` `	{ 『	Enter
Caps Lock 英数	A ち	S と	D し	F は	G き	H く	J ま	K の	L り	+ 』	* ケ	} 』	↵
⇧ Shift	Z っ	X さ	C そ	V ひ	B こ	N み	M も	<、	>。	?・	~	⇧ Shift	
Ctrl	Win	Alt	無変換			変換	カタカナ ひらがな	Alt	Win	App.	Ctrl		

近接攻撃

遠距離攻撃

ブレイク攻撃

※ガードで防げない攻撃を繰り返します。
ブレイク攻撃をヒットさせると相手を吹き飛ばし UorlorOorJで追撃可能です。

ジャンプ

※ジャンプ中、ダッシュ中にも各ボタンで攻撃可能です。

移動

Q+WorAorSorDでステップ移動

Q+UorlorO 必殺技

※SPゲージ 50% 消費

血威表明縁絶

SPゲージが50%以上ある状態で **Q + N** を押すと「血威バースト」が発動。

「血威バースト」は発動のタイミングにより、攻めにも守りにも使用できます。血威バーストが相手にヒットした場合は、血威表明縁絶に移行します。攻撃されているときに発動した場合は反撃バーストとなり、相手を吹き飛ばして戦闘を続行します。



主張側と反論側が互いに「愚弄(グー)」、「挑発(チョキ)」、「罵倒(パー)」の中から相手を言い負かす言論を選んで勝負します。主張側の勝利時、引き分け時には様々な効果があるため、それを予測して相手を言い負かしましょう。

言論の属性は3すくみになっており、主張側の勝利か引き分けで主張側の「論破」反論側の勝利になると反論側の「論破」となります。

さらに主張側が「論破」すると「血威レベル」が1上がり、主張側の勝利の場合は言論ジャンケンが再開されます。読み合いに勝つほど一気に有利な状態に!
※「血威レベル」は最大レベル3まで。



血威レベルアップ時の効果

- LEVEL1 : 攻撃のリーチが伸びるなど、キャラクターごとの固有の強化が行われます。
 - LEVEL2 : 3種の必殺技の内、キャラクターごとに決まった種類の必殺技が「超必殺技」にパワーアップします。
 - LEVEL3 : SPゲージが時間経過で回復するようになります。「戦意喪失奥義」を繰り出すことができるようになります。
- 「血威表明縁絶」に勝利することで「血威レベル」がアップします。「血威レベル」に応じて以上の効果を得ることができるので、レベルが高いほどバトルで有利になります。

ストーリーモード

「新たなキルラキル」の物語を楽しむモードです。



シナリオは原作脚本「中島かずき」監修のオリジナルストーリー。
原作で流子のライバルだった鬼龍院 皐月の視点から体験していく。
壊惨総戦拳（かいさんそうせんきょ）の終盤、皐月の前に現れたのは縫ではなく羅暁!?
何故羅暁が現れたのか？連続する不可解な事象は一体何なのか？
原作第 8 話から分岐した異布 (IF) のストーリー！

皐月編クリア後には、纏流子を操る「流子編」が解禁！

もちろん流子編も皐月編と同じオリジナルストーリー。もう一度主人公となった流子を操り
IF の物語を見届けろ！

皐月に負け、荒んだ流子の前に現れた縫。強さを求めた流子が縫に教えを乞う!?

原作では明かされなかった原初生命線維の秘密とは？

皐月編の対を成すふたつめの異布 (IF) ストーリーをお楽しみに！

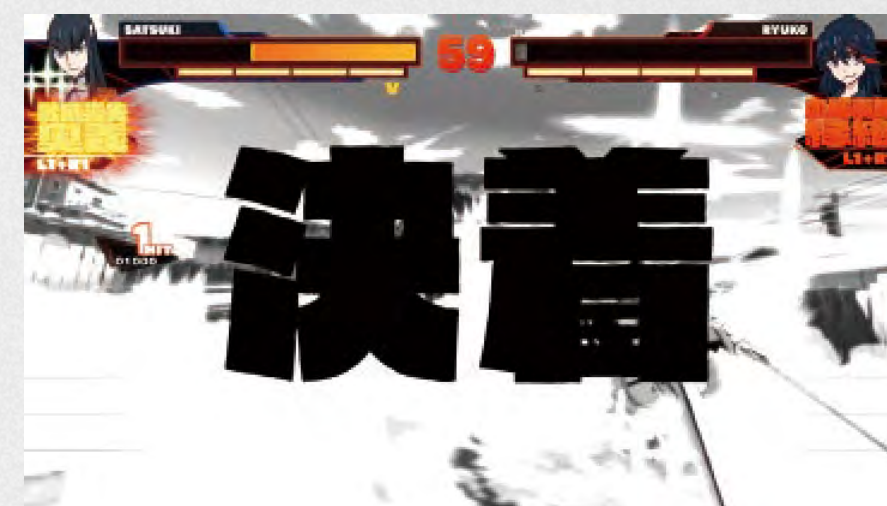


ゲームルール

このゲームは1~2人プレイの対戦アクションゲームです。



様々な攻撃を駆使して対戦相手の体力を0にすると1本。



2本先取したプレイヤーの勝利となります。

画面の見方

①勝利マーク

勝利マークです。2本先取で勝利となります。

②残り時間

戦闘を継続できる残り時間です。

時間切れ時残り体力が多いプレイヤーが勝利です。

※1本先取している場合はそのプレイヤーの勝利になります。

③体力ゲージ

各プレイヤーの残り体力です。

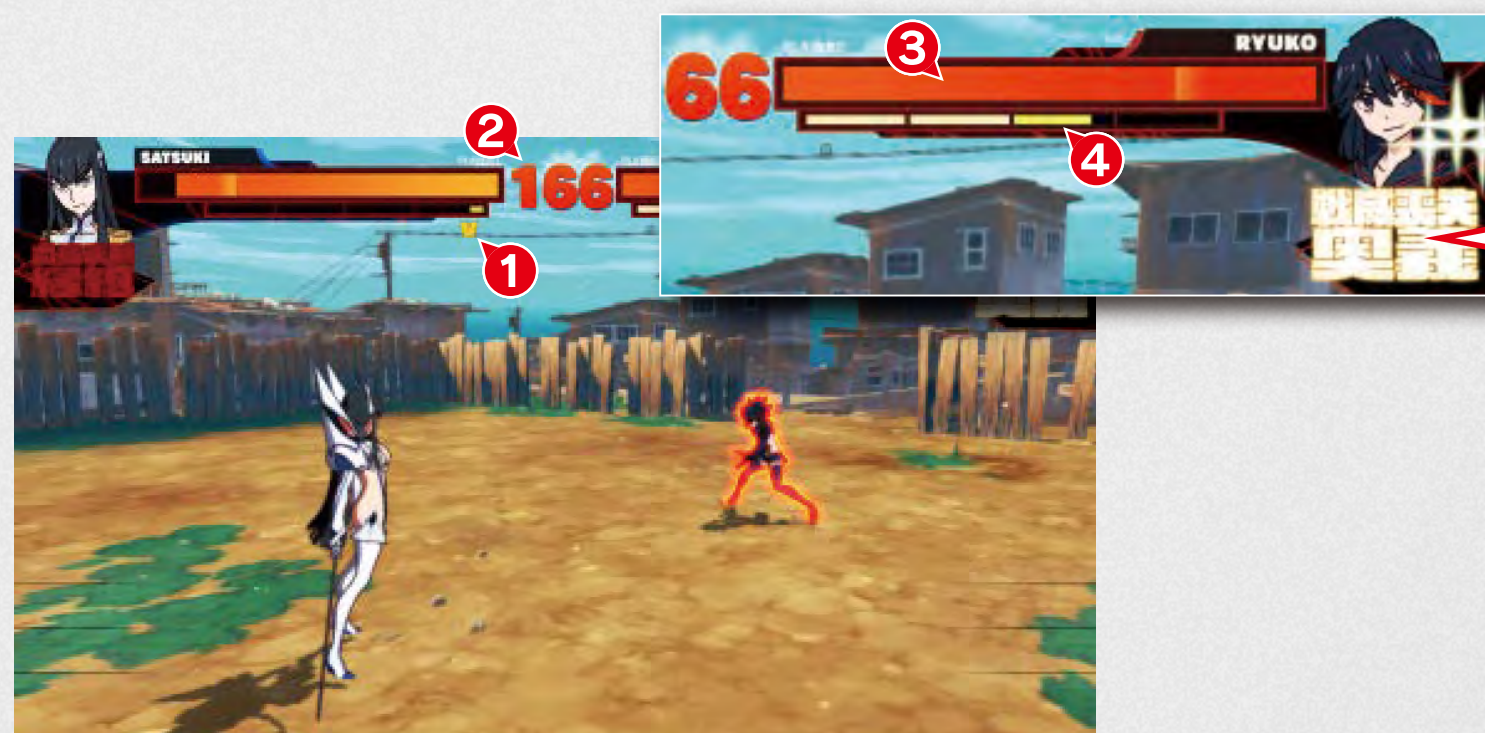
対戦相手のゲージを0にすると一本獲得します

④SPゲージ

強力なアクションを行う際に使用するゲージです。

※SPゲージは以下のアクションで増加します。

・攻撃をガードする(大)・攻撃をヒットさせる(中)・攻撃を受ける(小)



⑤血威表明縁絶アイコン/血威レベル表示



SPゲージが50%以上になるとアイコンが赤く光り、「血威バースト」が使用可能になります。また、星の数が「血威レベル」を表します。



さらに「血威レベル」が最大の3まで上がった状態で、SPゲージを100%溜めると一撃必殺の「戦維喪失奥義」が使用可能になります。

血威レベルとは

「血威表明縁絶」で対戦相手を論破すると上昇するレベル。レベルが上がるとキャラクターの性能や必殺技が強化されます。

対戦モード

CPU やプレイヤー同士での対戦、また遠く離れた友人や知らない人とネット回線を介して対戦することができるモードです。

フリー対戦

ステージや制限時間といった各種設定を自由に行い、CPU もしくはプレイヤー同士で対戦することができるモードです。
2 人で対戦する場合は、2 人目のプレイヤーが使用する入力機器を登録してから「VS PLAYER」を選択します。

プレイヤーマッチ

オンライン環境を利用してルームを作成もしくは他プレイヤーが作成したルームに入室することで、任意のプレイヤーと対戦することができるモードです。
他プレイヤーが作成したルームに入室する場合は、相手の腕前やステージ、対戦の方向性などを設定して検索し、条件に合ったルームのリストの中から選択して入室します。
4 桁のルーム ID を入力して入室したいルームを直接指定することもできます。
自分でルームを作成する場合、公開範囲や方向性などを指定してルームを作成します。この際に設定できる「パスワード」がルーム ID になります。

ランクマッチ

オンライン環境を利用して真剣点（ガチテン）の近い他プレイヤーと対戦することができるモードです。
勝利すると真剣点が上がリ、敗北すると真剣点が下がります。
ランクマッチにはランキングがあり、勝利数や勝率などのランキングを確認することができます。
ランキング上位のプレイヤーの対戦をリプレイとしてダウンロードすることができます。

プラクティスモード

主にバトルシーンの練習や、普通のバトルとは違うルールで遊べるモードです。
プラクティスモードで選べるのは、チュートリアル、トレーニング、勝ち抜きチャレンジ、カバースチャレンジの4種類です。

トレーニング

各キャラクターのコンボや必殺技のダメージを確認したり、コンボ等の練習をすることができるモードです。

勝ち抜きチャレンジ

体力が尽きるまで CPU と戦うモードです。

キャラクターを選び、一本先取で CPU と戦闘し、勝利すれば次の相手と戦います。体力は戦闘終了毎に少しだけ回復し、体力がなくなり敗北するとチャレンジ終了になります。

カバースチャレンジ

無数に出現するカバースと戦うモードです。3種類のルールで遊べます。キャラクターを選び、大量のカバースの討伐に挑戦します。

100体殲滅

カバース 100 体を倒すタイムを競います。体力ゲージが空になるとチャレンジ失敗になります。

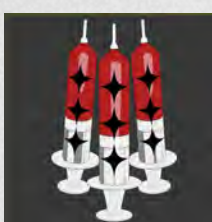
1分間殲滅

1 分間で何体のカバースを倒せるかを競います。体力ゲージが空になるとチャレンジ失敗になります。

エンドレス殲滅

体力ゲージが空になるまでに何体のカバースを倒せるかを競います。

また、カバースは倒した際にアイテムを落とすことがあります。



注射器

一定時間血威レベルを上昇させるアイテム。3種類あり、注射器の本数によって上昇するレベルが変わる。



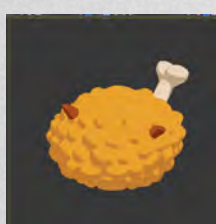
メリケンサック

一定時間攻撃力を上昇させるアイテム。銀色と金色の2種類があり、金色のほうが効果が高い



ゴング

制限時間を延長するアイテム。銀色と金色の2種類があり、金色のほうが効果が高い。1分間殲滅にのみ登場する。



なんだかよくわからないものを刻んでぶち込んだコロツケ

体力を回復するアイテム。コロツケ1個と山盛りの2種類があり、山盛りのほうが効果が高い。エンドレス殲滅にのみ登場する。

注射器とメリケンサックは、同系統のアイテムを獲得した場合、時間と効果が上書きされます。
例:注射器3本を所持している状態で注射器1本を獲得すると、血威レベルが3から1になる。

ギャラリーモード

BGM・ボイス・ムービー・モデルの視聴・鑑賞ができるモードです。

他のモードで獲得した GP はこのモードで使用して獲得します。このモード内では GP を貯めることができないので他のモードでしっかり集めましょう。

デジタルフィギュア

各キャラクターの 3D モデルを配置し、ポーズ、表情を自由に変更して閲覧・保存ができるモードです。表情やポーズは GP を使用してアンロックすることができます。

ボイスライブラリ

本ゲームのボイスデータの視聴をすることができるモードです。ボイスデータは GP を使用してアンロックすることができます。

サウンドテスト

本ゲームの BGM の視聴をすることができるモードです。BGM は GP を使用してアンロックすることができます。

リプレイモード

対戦モードなどで保存したリプレイを確認することができるモードです。カメラ操作も自由に行うことができます。

ランクマッチのランキングでダウンロードした他のプレイヤーのリプレイを視聴することもできます。

アニメギャラリー

ストーリーモードで視聴したムービーをもういちど視聴することができるモードです。

用語辞典

キルラキルに登場したキャラクターの解説や「極制服」等の言葉の意味を確認することができるモードです。

基本アクション

基本アクション	地上	左スティック	移動
		J	ジャンプ
		N	ガード
		N + J	追尾ダッシュ
		Q + N SPゲージ(50%以上)	血威バースト(SPゲージ50%消費、攻撃されているときは使用不可。)
	地上 ジャンプ中	N + 敵方向	フロントステップ
		N + A OR D	サイドステップ
		N + 敵逆方向	バックステップ
	ジャンプ中	J	追尾ダッシュ
	ダメージアクション	喰らい時	Q + N SPゲージ(50%以上)
血威アクション	血威表明時	U	愚弄(主張側は成功で体力回復)
		I	挑発(主張側は成功でSPゲージ回復)
		O	罵倒(主張側は成功で追加ダメージ)

▼ WEBページでのお問い合わせ

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

▼ お電話でのお問い合わせ

TEL : 045-470-1552

< 受付時間 > 10 : 00 ~ 12 : 30 14 : 00 ~ 16 : 00

【土、日、祝日、当社指定日を除く平日】

- ※ ゲームの攻略に関するお問い合わせにはお答えしておりません。
- ※ ご質問の内容によっては、返答に時間を要する場合がございます。
- ※ 弊社製品に対するご意見・ご要望については、担当部署へ伝えさせていただきますが、個別の返答は行っておりません。
- ※ 平日 16 時以降、土日祝日及び当社指定休日（GW・夏季・年末年始）のお問い合わせについては翌営業日の受付とさせていただきます。

当社は本ソフトの無断複製・賃貸・営業使用は一切許可しておりません。

©ARC SYSTEM WORKS

©A PLUS

©TRIGGER・中島かずき／キララキル製作委員会