

ゲームのルール!

このゲームは**2人プレイの対戦アクションゲーム**です。



様々な攻撃を行い対戦相手の体力ゲージを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** 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となります。
- ③**体力ゲージ** 対戦相手のゲージを0にすると一本獲得します。
- ④**SP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。
※試遊版では演出は見られません。ごめんなさい。

「血威レベル」とは

「**血威表明縁絶**」で対戦相手を**論議**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。

操作方法!

L1 + R1
血威バースト & 血威表明縁絶
SPゲージ50%消費

移動
R1 + 左スティックでステップ移動



R1 ガード

■ **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。
● 攻撃をヒットさせると相手を吹き飛ばし
● で追尾、近接攻撃 ● 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

L1 + □ or △ or ○
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 **L1 + R1** で「**血威バースト**」が発動。

「血威バースト」は発動するタイミングで攻めにも守りにも使用できます。通常時または自身の攻撃中に発動し相手にヒットした場合は、言論じゃんけん（血威表明縁絶）に移行し、相手の攻撃を受けている時に発動した場合は、相手を弾き飛ばして戦闘を続行します。



主張側と反論側が互いに3属性の言論「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。言論の属性はジャンケンのような3すくみになっており、「属性優位」か「属性互角」で主張側の「論破」! 逆に「属性劣位」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、「属性優位」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3まで。



「血威レベル」による効果

「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」に応じて以下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となります。

- レベル1: 攻撃のリーチが伸びるなど、キャラクターごとに固有の強化が行われます。
- レベル2: 3種の必殺技の内、キャラクターごとに決まったどれかが「超必殺技」にパワーアップします。
- レベル3: 「SPゲージ」が時間経過で回復するようになり、「戦維喪失奥義」を繰り出すことが出来るようになります。

基本アクション!

基本アクション	地上時	左スティック	移動
		⊗	ジャンプ
		R1 押し続け	ガード
		R1 + 敵方向	フロントステップ
		R1 + ← or →	サイドステップ
		R1 + 敵逆方向	バックステップ
		R1 + ⊗	追尾ダッシュ
L1 + R1	血威バースト (SPゲージ50%消費)		
ダメージアクション	喰らい時	⊗、⊗、△、□、R1 のいずれか	受け身
		L1 + R1	血威カウンター (SPゲージ50%消費、一部の技を喰らい中は不可)
血威アクション	血威表明時	⊗	愚属性 主張/反論
		△	挑属性 主張/反論
		□	罵属性 主張/反論

纏流子

(片太刀バサミ)

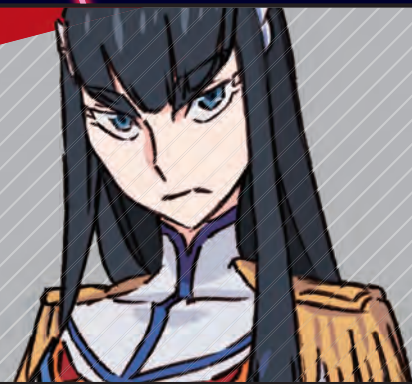


© ARC SYSTEM WORKS / © TRIGGER ・ 中島かずき / キルラキル製作委員会

特殊性能	血威レベル1以上で移動スピードがアップ。 さらに「↑ or ↓ + □」、「← or → + □」からのコンボルートが変化する。		
近接攻撃	地上時	□	片太刀鋏・裁ち斬り ※①
		↑ or ↓ + □	片太刀鋏・昇打 ※②
		← or → + □	片太刀鋏・裁断 ※③
		①の後 ⇨ □ □	片太刀鋏・乱撃 ※④
		④の後 ⇨ □	片太刀鋏・威討両断
		④の後 ⇨ ↑ or ↓ + □	片太刀鋏・圧覇壺克斗
		④の後 ⇨ ← or → + □	片太刀鋏・叛流威打
空中時	□ □ (血威レベル1以上で②から連携可)	片太刀鋏・禍魔威裁 ※低空時、④へキャンセル可	
ダッシュ時	□ □ (血威レベル1以上で③から連携可)	処流打壺汰軀流 ※④へキャンセル可	
遠距離攻撃	地上時	△長押し ⇨ △離す	片太刀鋏・翔牙鬼覇
		△ △	片太刀鋏・斬波
	空中時	△長押し ⇨ △離す	片太刀鋏・翔牙鬼覇・強 (空中)
		△	片太刀鋏・翔牙鬼覇・弱 (空中)
ダッシュ時	△	片太刀鋏・伏刃斬波	
ブレイク攻撃 ※各ブレイク攻撃の ヒット時は⊗ボタン or□ボタンで追撃	地上時	⊗	殴烈威舞離
	空中時	⊗	流迫威蹴離
	ダッシュ時	⊗	飛打流珠斗烈威徒
必殺技 (SPゲージ50%消費)	地上時	L1 + □	武滾流猛怒・武血鬼離
		L1 + △	武滾流猛怒・禍魔威裁血
		L1 + ⊗ ⇨ 左スティックで移動	片太刀鋏・殲斧討鬼離
超必殺技 (SPゲージ50%消費) (血威レベル2以上限定)	地上時	L1 + ⊗ ⇨ 左スティックで移動	片太刀鋏・殲斧討斬波
戦維喪失奥義 (SPゲージ100%消費) (血威レベル3以上限定)	地上時	L1 + R1	必殺! 戦 維 喪 失

鬼龍院 皐月

(縛斬)



© ARC SYSTEM WORKS / © TRIGGER・中島かずき / キルラキル製作委員会

特殊性能	血威レベル1以上で、近接攻撃がパワーアップ！ リーチが伸び、フィニッシュの威力が上がる		
近接攻撃	地上時	□	縛斬・袈裟 ※①
		↑ or ↓ + □	縛斬・昇刃 ※①
		← or → + □	縛斬・一闪 ※①
		①の後 ⇒ □□□	縛斬・乱舞 ※②
		②の後 ⇒ □	剛剣一克
		②の後 ⇒ ↑ or ↓ + □	昇刃二連
	②の後 ⇒ ← or → + □	快刀乱麻	
空中時	□□□	縛斬・追討	
ダッシュ時	□	縛斬・鋭鋒 ※①	
遠距離攻撃	地上時	△長押し ⇒ △離す	翔閃・烈破
		△△△△	縛斬・翔閃 ~ 翔閃・幕無
	空中時	△長押し ⇒ △離す	翔閃・隠刃
		△△△	翔閃・三段
	ダッシュ時	△	翔閃・斬破
ブレイク攻撃 ※各ブレイク攻撃の ヒット時は⊗ボタン or□ボタンで追撃	地上時	⊗	縛斬・威刀
	空中時	⊗	威刀・爆斬
	ダッシュ時	⊗	威刀・二之太刀
必殺技 (SPゲージ50%消費)	地上時	L1 + □	恐怖
		L1 + △ (空中でも可)	矛盾
		L1 + ⊗	君臨
超必殺技 (SPゲージ50%消費) (血威レベル2以上限定)	地上時	L1 + □	屈服
戦維喪失奥義 (SPゲージ100%消費) (血威レベル3以上限定)	地上時	L1 + R1	皇道

轟 野 奇

(縛の装/死縛の装)

© ARC SYSTEM WORKS / © TRIGGER ・ 中島かずき / キルラキル製作委員会



特殊性能	遠距離攻撃や血威表明で縛の装に変身し、防いだダメージをチャージすることができる。 近接攻撃、ブレイク攻撃でチャージしたダメージを消費して強化攻撃を発動する。 ダメージチャージ(以下 DC)は血威レベル0で最大100%、血威レベル1以上で最大300%までチャージできる。		
近接攻撃	地上時	□ (DC 0%)	破れかぶれの右ストレート
		□	教鞭・二連 ※①(DC 10%消費)
		↑ or ↓ + □	教鞭・振り上げ ※①(DC 10%消費)
		← or → + □	教鞭・薙ぎ払い ※①(DC 10%消費)
		①の後 ⇨ □	教鞭・叩きつけ ※②(DC 10%消費)
		②の後 ⇨ □	教鞭・極戒 (DC 20%消費)
		②の後 ⇨ ↑ or ↓ + □	教鞭・昇打 (DC 20%消費)
		②の後 ⇨ ← or → + □	教鞭・死縛回し (DC 20%消費)
	空中時	□ (DC 0%)	巨影来襲・薄弱
		□	巨影来襲 (DC 10%消費)
ダッシュ時	□	教鞭・一襲 ※①(DC 10%消費)	
遠距離攻撃	地上時	△長押し ⇨ △離す	教鞭・折檻
		△連打	縛の装・自戒 (1連打ごとにDC 10%回復)
	空中時	△長押し ⇨ △離す	縛の装・一時戒放
		△	縛の装・自戒 (空中) (着地時にDC 20%回復)
	ダッシュ時	△	縛の装・戒束 (変態時にDC 20%回復)
ブレイク攻撃 ※各ブレイク攻撃の ヒット時は⊗ボタン or□ボタンで追撃	地上時	○ (DC 0%)	巨影幕進・薄弱
		○	巨影幕進 (DC 40%消費、血威1以上で強化)
	空中時	○ (DC 0%)	巨影鉄槌・薄弱
		○	巨影鉄槌 (DC 40%消費、血威1以上で強化)
	ダッシュ時	○	巨影跳段 (DC 40%消費、血威1以上で強化)
必殺技 (SPゲージ50%消費)	地上時	L1 + □	粛清 (DCがあると追撃 チャージ50%消費)
		L1 + △ (空中でも可)	自縄自爆 (DC 100%回復)
		L1 + ○	巨影踏破 (DCがあると追撃 チャージ300%消費)
超必殺技 (SPゲージ50%消費) (血威レベル2以上限定)	地上時	L1 + △	自縄自爆・難行苦行 (DC300%回復)
戦維喪失奥義 (SPゲージ100%消費) (血威レベル3以上限定)	地上時	L1 + R1	綱紀粛正

猿投山 洞

(剣の装-改)

© ARC SYSTEM WORKS / © TRIGGER ・ 中島かずき / キルラキル製作委員会



特殊性能	カウンターヒットでコンボを開始すると地上技の性能が一部変化する。 ③技の後に更にコンボを繋げると、各地上技がトドメ版へとパワーアップする。 血威レベル1以上になると敵の攻撃をガード中に特殊なステップ移動をすることができ、一部のダッシュ攻撃も強化される。		
近接攻撃	地上時	□	面打ち ※①
		↑ or ↓ + □	面打ち・豪 ※①
		← or → + □	面打ち・跳 ※①
		①の後 ⇨ □□	剛剣・乱舞 ※②
		②の後 ⇨ □	面打ち・剛剣 ※③ (剛剣・乱舞へキャンセル可)
		②の後 ⇨ ↑ or ↓ + □	剛剣・翔刃 ※③ (面打ち・翔打へキャンセル可)
		②の後 ⇨ ← or → + □	胴打ち・一闪 ※③ (剛剣・乱打へキャンセル可)
空中時	□	面打ち・翔打 ※①	
ダッシュ時	□□□… (血威レベル1以上で強化)	剛剣・乱打 ※②	
遠距離攻撃	地上時	△長押し ⇨ △離す	刺突・疾駆
		△△△	剛剣・刺突 ~ 刺突・多段 ※③
	空中時	△長押し ⇨ △離す	刺突・翔刃
		△△△	剛剣・刺突(空中) ~ 刺突・多段 ※③
ダッシュ時	△ (血威レベル1以上で強化)	刺突・渾身	
ブレイク攻撃 ※各ブレイク攻撃のヒット時は⊗ボタン or □ボタンで追撃	地上時	⊗	剛剣・射突 ※③
	空中時	⊗	剛剣・射突(空中)
	ダッシュ時	⊗ (血威レベル1以上で強化)	射突・旋打
必殺技 (SPゲージ50%消費)	地上時	L1 + □ ⇨ ヒット時に□ or △ or ⊗を連打	八相乱舞 (どのボタンを多く連打するかでトドメが変化)
		L1 + △	神速鋒閃突き
		L1 + ⊗	心眼千本突き
超必殺技 (SPゲージ50%消費) (血威レベル2以上限定)	地上時	L1 + □ ⇨ ヒット時に□ or △ or ⊗を連打	八相乱舞・剛剣 (どのボタンを多く連打するかでトドメが変化)
戦維喪失奥義 (SPゲージ100%消費) (血威レベル3以上限定)	地上時	L1 + R1	心眼一闪