

各スタイルの情報

クレセントムーン

- ・ゲージ総量300% ・MAX終了時200%、AD使用时100%へ ・MAXorBH状態でサーキットスパーク可能
- ・100%以上で強制開放可能HEAT状態へ終了時0%へ ・MAX時はBH状態へ
- ・シールド持続可能 ・EXシールド可能 ・シールドカウンター不能 ・EXガード可能

フルムーン

- ・ゲージ総量300% ・ゲージ貯め可能 ・MAX終了時100%、AD使用时0%へ
- ・MAX時のみ強制開放可能BH状態へ ・MAXorBH時サーキットスパーク可能
- ・BLOODHEATと同時に赤ゲージ全回復 ・以後回復無し ・イニシアティブヒート可能 ・HEAT終了時0%へ
- ・シールド持続可 ・シールド必殺技orシールドカウンター(236D)のみキャンセル可能
- ・リバースビート不能 ・B 2Bは可能だが2B Bのビート不能 ・B 特殊技Bへのビート可能
- ・エリアルへキャンセルできる必殺技をほとんどのキャラが保持
- ・避けと空中避け不能 ・EXガード可能 ・JAが中段 JBとJCを前ダッシュキャンセルできない

ハーフムーン

- ・ゲージ総量200% ・MAXと同時に自動開放、一秒ほどで赤ゲージ全回復 ・ガード中は回復停止
- ・自動開放終了時0%へ ・自動開放中攻撃を食らうとオートスパーク発動0%へ、空中版は投げ無敵無し
- ・被コンボ中200%の状態だと手動でサーキットスパークが可能 AAD、LA使用不可
- ・シールド持続不可 ・シールド成立時オートシールドカウンター発動、飛び道具シールド時は出ないので手動
- ・ガードキャンセルシールドバンカー消費100% 成立時点で無敵付きのバンカー発生
- ・A 6A 6Aで3段の簡易浮かし技保持

共通システム仕様 新システム

- ・基本体力11500 キャラにより耐久値根性値で数値が変わる。

- ・ガードゲージ

攻撃をガードするたびにメーターが減っていき0になるとガラスが砕けるようなエフェクトと共に長い硬直時間を受けてしまう。空中だと着地した後も硬直が続く。避けとシールドをだすたびに青色 黒色 赤色と少しずつ色が変わりガードゲージが減少しやすくなる。

サーキットスパーク

クレセント

地上発動時 硬直中無防備
空中発動時 落下中無防備、着地硬直有り 発動瞬間に投げ無敵は無し
吹っ飛ばしはシールド不可

フル

地上発動時 硬直終了まで完全無敵
空中発動時 落下中打撃無敵投げ無敵無し、着地硬直中は完全無敵、発動瞬間に投げ無敵無し

オートスパーク ハーフ

地上発動時 硬直終了まで完全無敵

空中発動時 落下中打撃無敵投げ無敵無し、着地硬直中は完全無敵、発動瞬間に投げ無敵無し
吹っ飛ばしシールド可能

両サキスパ共投げコンボとロックする技と特定の技を食らうとコンボ終了までサキスパ不能

空中投げ

発生が3フレに変更

空中避け クレセント ハーフ

ジャンプ中2 A B or 2 E それまでの慣性を受け継ぎつつ若干浮く。打撃無敵、投げ無敵無し。

J A 空キャン、ジャンプ攻撃をキャンセルして出すとゲージ50%消費。

相手を飛び越した時等、空中避けで敵方向へ向き直る事ができる。

入力した瞬間に向き直るので小ジャンプで飛び越すと逆向きになる。

避けをつかった位置より若干低い位置にきたあたりでキャンセル可能になり

避けとバクステとガード以外の行動でキャンセルできる。(空避け>2段ジャンプ>空避け等が可能)

さっちゃんのみ空投げをキャンセルして空中避けを可能

着地硬直

空中ダッシュから何も出さずに着地・ジャンプ攻撃を出してそのまま着地

この場合に着地硬直が発生、空中ダッシュ後の硬直はMBACと同じ

ジャンプ攻撃後の硬直はそれより少なく着地と同時に殴れば硬直にささる程度

着地硬直ではないけど、相手を飛び越すなどして相手と逆を向いて着地した場合

着地と同時に技を重ねられると背面ガードの時の現象と同じでガード方向が逆になる

EXガード クレセント フル

攻撃が当たる直前にガードすることでガードゲージが回復し硬直が短くなり

ライフゲージとヴァイタルソースの削りダメージを減少させる。連続ガード中も入力可能。

成功時は黄色のガードエフェクトに変わる。

ゲージ溜め フル

出始めと終わり際に硬直がありその時間はゲージが溜まらない。

溜め動作中ガードゲージを回復させる。終わり際の硬直は必殺技でキャンセル可能

イニシアティブヒート フル

M A X 状態時攻撃中に隙を消してH E A T 状態へ移行する。スパキャンできない必殺技では不能

主に連続技、無敵技の隙消し、回復等に使用。H E A T 時の回復速度はB H と同じく一瞬で全回復する。

シールド 全ムーン

相殺扱いになりシールドされた側も各種行動でキャンセル可能

シールドと1フレずらして4 A B or 6 A B でバックステップかダッシュでキャンセル可能。

投げと避けでもキャンセルできるが有用性は特に無い。A 空キャンシールドからはキャンセルできない。

クレセント

持続シールドをゲージのある限り持続させる事ができる。必殺技でキャンセル可能

攻撃が当たる直前シールドをする事でEXシールドになり通常技でもキャンセルできる。

フル

持続シールドをゲージ20%消費まで持続させる事ができる。必殺技とシールドカウンターでキャンセル可能

L A を出す場合はEXシールドのタイミングでシールドを成功させないといけない。

ハーフ

シールド持続がなく5フレ間のシールド受付に成功するとオートシールドカウンターが発動する。

(オート)シールドカウンター フル ハーフ

立ち・隙が少ない打ち上げ技で受身不能のため追撃可能
しゃがみ・2Cモーション等のダウンするキャンセル可能技で必殺技で追撃可能
空中・JC等のモーションで少し浮きあがる。追撃可能

アーマー

攻撃が相打ちになった場合攻撃レベルの高い側が
ダメージを食らうがのけぞらずに打ち勝つ。成立瞬間キャラが光る。

HJ慣性減少

前HJ、二段HJ中に攻撃を出すと慣性がなくなり通常ジャンプ時の移動量になる。

二段HJ

ジャンプ中に29入力で2段ジャンプより高く早いHJが可能。前方のみ
相手を飛び越す等で後ろに相手キャラがいると使用できない。

背面ガードバグ

しゃがみガード硬直中にキャラの位置が入れ変わると、ガードした側が硬直終了後一定時間
振り向けずガード方向が逆になる。

通常

相手():()自分 と向き合っているが

背面ガード時は

相手():()自分

この時のガード方向は自分の後ろ、つまり相手側にレバーをいれないといけない。
上記図のように背面ガードの状態でもガード硬直が無くなった時に攻撃をされると でガード
ガード硬直が無くなって一定フレーム(不明)経つと向き直って でガード
振り向きに若干ラグがあるため、攻撃側がタイミングをずらして打撃を繋ぐと
背面ガード入力中、通常ガード入力に変わるため擬似的な前後2択になる。
「連ガじゃないのに振り向かないフレームが存在」するのが問題