

キャラ共通システム

シールド

持続シールドが存在する。
成立後は、236Dによる**シールドカウンター**、もしくは各種必殺技、特定の条件（後述）で前後ダッシュでキャンセル可能。
フルならば立ちと屈は3Cモーション、ジャンプ中はJBモーションとなる。
これはキャラごとにも大きく性能が異なる。

シールド動作中は被カウンター判定。
更に、シールドを使う度にガードゲージの色が変化、一度に減る量が増えるため多様は禁物。
CCから、持続時間が短くなったため、考えなしの張りっぱは不可能に。
なお、シールドを持続させるにはゲージを消費し、25%消費すると終了する。

システム上、EXシールドは存在しないが、クレセントでいうEXシールドのタイミングでシールドを成立させればラストアークは発動する。
また、EXシールドタイミングでシールドを成立させた場合は前後ダッシュキャンセルが可能。

ガードクラッシュ

ガードゲージが0になった場合、強制的にガードがはじかれて一定時間行動をとれなくなる。
空中でした場合は着地まで行動不能。
ガードもできない上に補正もかからないのでフルコン上等。
ゲージはシールドをする度に色が変わり、減る量が増加する。

避け

フルは避けが存在しない。

サーキットスパーク

ゲージMAX中で、被ダメージ中、ガード硬直中に使用可能。
ガード不能の衝撃破で吹き飛ばすが、隙が存在し、読まれると手痛いダメージを受ける。

ゲージ溜め

ゲージがMAX時以外に地上で3ボタン同時押しorEボタンで溜めることが可能。
隙はそれなりにあるので状況に注意。必殺技で動作をキャンセル可能。

空中行動

フルは、JAを除き、相手に攻撃をヒットさせてもガードさせても空中ダッシュキャンセルが不可能。

ゲージ

MAXは300。

MAX時はクレセントと同じく、アークドライブ、強制開放、スパークが可能。これに加えてイニシアティブヒートも可能。

強制開放時はBLOODHEAT、イニシアティブヒート時はHEATに移行する。

何もせずMAXが終了すると100%まで回復する。

アークドライブ使用後やBLOODHEAT後は0%となる。

強制開放

MAX中に限り強制開放可能。

長い無敵時間を持つ強制開放モーションを取り、衝撃波を発生させる点はクレセントと同じ。開放後はBLOODHEAT(BH)に移行する。

クレセントと比較してBHでいられる時間がかなり長く、AADやLAの狙いどころが多い。夢いっぴいである。

またクレセントと違い、開放した瞬間から全快するため、開放の硬直にちょっとやそっとの攻撃を刺されてもおいしい。

強気に開放していこう。

イニシアティブヒート（開放キャンセル）

通称IH。

MAX時に限り発動可能。

技の硬直中に強制開放を入力することで、即座に動作を中断してHEATに移行する。

つまり、ノーモーションで強制開放を行うことができる。

地上・空中を問わず、EX技でキャンセルできるタイミングならMAX中いつでも発動可能。

A系統や必殺技はヒット・ガード・空振り問わずEX技でキャンセルできることを活かして、波動発射即IHがとても強力。

あまりにも理不尽な回復力からベホマとも呼ばれる。

なお、普通の強制開放と同様に体力は一瞬で全快する。

強制開放と違ってBLOODHEATではなくHEATである点に注意。

ビートエッジ

フルにはリバースビートが存在しない。

A系統>B系統>C系統>特殊技の順番のみキャンセル可能。

- A系統は他スタイルと同様にお互いでキャンセル可能。

(例：2A>5A>2A>5Aと2回までお互いでキャンセル可能)

- B系統は5B>2Bの順番のみ可能。
- C系統は5Cか2Cのどちらかしか出せない。
- 特殊技(3Cと4C)はどちらかしか出せない。

例えば、2A>5B>2B>2C>3Cは可能だが、2A>2B>5Bや、2C>5C、2A>3C>2Cは不可能。

アーマー（旧仕様、現在は存在しない）

通常技に、下位属性の全ての技に対して発生前にアーマーがつく仕様がある。つまり、CならB・Aに対して、BならAに対してのみアーマー属性が付与される。
このアーマーはヒットストップの影響を受けない（？）
この仕様はバージョンアップ(CC)にて削除。

青子仕様

空中制動

三段ジャンプは出来ないが、空中ダッシュは二回可能。

CCVer1.05でのシステム変更点

生空投げ

コンボ中ではない単発の空投げをヒットさせた際、黄色いエフェクトが出る。
さらに、コンボ中の空投げとモーションが変更され、その後追撃することができるように。

引き剥がし

ダウン追い討ち状態の相手に特定の技を当てた場合、ダウン状態を引き剥がして追撃が可能。
引き剥がしはバウンド回数としてカウントされ、さらに補正がかかる。

青子は、基本的に全てのEX技が引き剥がしに対応。
オススメはEXスラ。