

ハーフの技の多くはクレセントと共通のものになっている。

通常技のうちクレセントと異なるのは5 A、J C、J 2 Cのみ。
追加されている技は5 A派生6 A、6 A派生6 A（通称ワンツー）となっている。

- 5 A 上段

ガードさせて1 F有利で、リーチは2 Aよりちょっと短い程度。クレセントのものより打点が低く、対空には使えない。反面しゃがみに当たるためコンボや固めには使いやすい。

- 6 A（5 A派生）上段

5 Aから派生するローキック。派生系の技は派生前の技が空振っていても出せるので、5 Aが届かない距離でもC系 > 5 A（スカ） > 6 Aといった風にコンボを繋げられる。

- 6 A派生 上段

6 Aの派生技。踏み込みつつ殴って相手を浮かせる。ここから拾い直すのがハーフ特有の高火力コンボ。
ガード時は必殺技でのみキャンセルが可能だが、固めに使える必殺技はどれも発生が遅いのが難点。まあガード時の硬直差が-1 Fなので、出しきりでも特に問題は無い。

- J C 中段

通称J V。基本性能はフルと同じだが、ハーフはリバビや空ダキャンセルが使えるので、これらを駆使した崩しが強い。
立ち回りでは、やはり地上の相手に触りに行くときに使える。
基本的に対地技で、空対空での出番は少ない。相手の真上を取ったときに置く程度。

- J 2 C 上段

フルと同じ。ヒットガード問わず必殺技キャンセルのみ可能。慣性のある程度残したまま発生し、ヒット時は相手を強制ダウンさせる。ダウン追い打ちも可能。ノーマルヒットだと繋がりにくい。最低空なら2 Aが繋がる。
たまに固めに組み込んだり、立ち回りで着地ズラすのに使ったり。

- ガードキャンセルシールドバンカー

ガード中にバンカーを入力すると、発生が早く動作中打撃無敵の特殊バンカーが出る。100%消費するが、読まれてない限りほぼ確実に切り返せる。
ヒット時相手は受け身取れるので受身狩りor起き攻めへ。ノーマルシールドバンカーの性能は他スタイルと変わらない。

- 立シールドカウンター

立シールド成立後自動で発生。ただし飛び道具には手動で236Dを入力しないと発生しないので注意。
派生5Bのモーションで打ち上げる。相手は受け身不能なので、2 C等で拾って追撃を入れよう。

- しゃがみシールドカウンター

バンカーのモーションで相手をダウンさせる。
必殺技でキャンセルできるので、入れ込めばB紅葉やオリガミで追撃できる。

- 空中シールドカウンター

J 2 Cのモーションで攻撃。着地から追撃可能。
露骨な対空や強力な空中攻撃に合わせると良いが、リスクも大きい。

以下、クレセントとの共有パーツ。

- 5 B 上段

微前進するため固めに使いやすい。5 Bで止めると3 F不利だが、ハーフの近距離は展開が早めなので、ノーキャンでの固め直すのも悪くはない。なお、しゃがみ状態の相手に当てると浮かせてしまうので、暴れ潰しに使うときはヒット確認できるように何か入れ込んでおこう。

- 5 B派生 上段

エリアル始動に使う打ち上げ技。ヒット時8入力でhjcがかかる。
ディレイ幅は少ないがガードされてもキャンセル可能なので、入れ込みで使うのも良い。
ハーフはワンツースから2C>BE5B>4C等でエリアルに持っていくのが主流だが、とっさの繋ぎでは相変わらずお世話になる。

- B E 5 B 上段

溜めると3ヒットになり、ガードさせて微有利。
ハーフは中央でもコンボに組み込めるので、出番はかなり多い。

- 5 C 上段

前進しながら回し蹴り。空中の相手に当てると画面端まで吹っ飛ばす。補正の関係上コンボの前半に組み込むと火力のupに繋がる。発生が微妙に遅いので、暴れ潰しでのディレイ具合には注意。

- 2 A 下段

発生5F。判定は弱いが下段かつそこそこリーチがあるので使いやすい。崩し・固め・コンボ始動と様々な場面でお世話になる。ガードさせて5分。

- 2 B 上段

下段ではないが、立シールド潰しに使える。ガード時は微不利。
ノックバックが大きいので連携には組み込みづらいが、ディレイ幅は大きめなので、2 B止めorディレイ2 C等で読み合いにすることはできる。
低姿勢なので、着地狩りっぽく対空するも可。

- 2 B派生 下段

下段だがその恩恵を被ることはほとんど無い。用途は起き攻めに2 Bを重ねたときヒット確認のために入れ込むくらい。一応ガードさせて微有利。

- 2 B派生派生 中段

ヒットガード問わずジャンプキャンセルができる中段。当たってれば追撃ができる。忘れた頃に使うと当たるかもしれないが、基本的に封印推奨。

- 2 C 下段

クレセントだと火力アップのために2 Cを省くことがあるが、ハーフはワンツーからの拾い直しがあるのでコンボに必ず組み込まれることになる。

地上鳥がアレなので、固めの最後に使う際は残りのビートに注意。

- B E 2 C 下段

レデュースずらしにでも使ってみる？

- 6 C 上段

ヤクザキック。ヒット時のノックバックが少ない。

しゃがみシールド潰しとして使用する他、ダメージの底上げにコンボで使用する。

これも5 C同様空中の相手に当てると浮かせるので、5 Cを先に使っちゃったけど壁コンしたい時などはこれで代用する。

- 4 C 上段

発生8Fの2ヒット技。コンボ・連携・暴れなど様々な場面で使える。

隙は小さくないので空振ると危険。振り過ぎには注意。

- J A 上段

空振っても再行動が可能。持続が短く空キャンもできないので、A C時代に比べると立ち回りで使いづらい。

空対空で使用するのピンポイントでの差し・置きに留めておくのが無難か。

連携ではまだまだ使っていける。

- J B 中段

2段技。コンボやJ Cからの崩しに使う。判定・発生面で優秀なので、実は立ち回りでも重要というかむしろ主力。

ハーフのJ Cは上向きではないので、差し込んだときや微妙な高さのときは、そのまま二段ジャンプで繋げるのも必要になることを覚えておこう。

- 地上投げ

ダメージは安いが有利フレームが長い。起き攻めするために狙うこともある。H E A T時は強気に狙える。

- 空中投げ

スカると地上まで行動不能 + 着地硬直。

HFにはJ2Cがあるのでコンボではほぼ使わないが、ダメージ自体は空投げを使ったほうが高くなる。