

フルムーンスタイル

重い攻撃を確実にあてていく一撃重視のパワースタイル。
のはずだったのだが相変わらずのコンボゲー。

- リバースビート不可
- A+B+Cボタンでゲージ溜めが可能

ゲージ上昇速度はなかなかのもの

- 開放はMAX時限定
- 開放時はバイタルソースが一瞬で回復
- 開放キャンセル

コンボ中に開放することで、硬直をキャンセルしコンボを続けられる
これにより、他スタイルよりダメージの高いコンボが組みやすい？

- シールドはシールドカウンターのみキャンセル可能

シールドカウンタは-236D

- 避け・空中避け不可
- 通常技すべてに下位レベルの技に対するアーマー付与

クレセントムーンスタイル

コンボと機動性重視のスピードスタイル。
前作からの変更点が少ないスタイルなので安定。
だがすでに対策が立っているなのでそこは不利かも。

- リバースビート可能
- 持続シールド可能
- 避け・空中避け可能
- ゲージ100%から開放可能
- 開放は徐々に回復

ハーフムーンスタイル

一部の操作が単純化された中間的な性能のスタイル。
フルとクレセントの性能を混ぜたような技性能をしている。

扱いやすいが、単純ゆえ操作にはセンスが必要。

- ゲージ最大200%

他のスタイルがMAX300%なのに比べハーフムーンは200%

- オート開放・オートスパーク

ゲージが200%に達すると自動で開放。

ヒート状態で攻撃を受けると自動でサキスパ（エリスパ）を行う。

BHはできない。つまりAAD、LAは発動させられない。

- 開放後の回復はほぼ一瞬で赤ゲージ全体まで回復

クレセントのBHより速い速度で回復する。