

- 目録
 - [FS変更点](#)
 - [ディフェンシブムーブ](#)
 - [オフェンシブムーブ](#)
 - [0フレ投げ](#)
 - [通常投げ](#)

FS変更点

- 0フレ投げ廃止
- 投げの発生が10Fに変更
- オフェンシブムーブの廃止
- 複数避け抜けの廃止（投げ抜け一つなら可能）

ディフェンシブムーブ（以下DMと略す）

- 入力 25 or 85
- 回し蹴りなどの回転系攻撃は回避できない
- 前作VF 4 とほぼ同性能の避け
- 33以外にも66,11,44でキャンセル可
- 旧避け攻撃は2or8P+K
- AREは不可っぼい（投げられる）
- 避け中の投げは通常投げとなる（REVISION1以降）
- 失敗避けが23F、成功避けが21F（REVISION1）

オフェンシブムーブ（以下OMと略す）

- 入力 25or85P+K+G
- 有利時に立ちPやしゃがみPなどを避ける
- バックダッシュで避けられにくい
- ディフェンシブムーブ後、相手側面に回り込む
- ここから派生P,Kが出る
 - OM~P HIT後は2択をせまるのが基本、被ガード時は不利が小さい
 - OM~K 被ガード時確定反撃を受けてしまうが、硬化HIT以上で崩れを誘発できるハイリスクハイリターンな攻撃

0フレ投げ

- VF3の投げと同性能っぼい
- 0フレームで投げが成立
- 相手避け中、立ちG、技硬化中などで成立
- ガード後、ヒット後などの0F投げ不能時間は、投げられ側ではなく投げ側にあるっぼい

通常投げ

- 0F投げ不能時間中、相手しゃがみ、相手暴れなど、0F投げが成立しない時に出る
- 投げ成立まで12フレーム
- （有利フレーム + 相手の技フレーム）が20以上なら 相殺になる
- 相殺されない技 「しゃがみ判定になる技」、「瞬時に振り向く技」、「空中判定のある技」