

## 【各種ジャンプ共通仕様】

レバーを上方向に入力した瞬間から投げと下段攻撃に対して無敵になる。  
レバーを上方向に入力してから空中判定になるまでは2フレームかかる。(グリフオンのみ3フレーム)

## 【通常ジャンプ】

空中判定になった瞬間からジャストディフェンスが使用出来る。  
コンビネーションやキャンセル必殺技も使用可(小ジャンプ側に例外あり)

キャラ別滞空時間

31フレーム...グラント

33フレーム...ケビン、グリフオン

35フレーム...ロック、テリー、ドンファン、ジェイフン、マルコ、牙刀、ほたる、カイン

36フレーム...北斗丸、ジェニー

37フレーム...フリーマン

ジャンプの着地硬直にキャラ差は無く空ジャンプで1F、弱攻撃を出しているとは4F、強攻撃を出しているとは3Fの間が発生する。  
ただし着地の際は必殺技(ゲージ技)でキャンセル可能。しかし入力完璧でも1Fの間は確実に生じる。  
着地キャンセルを完璧に行うには着地の2F前にコマンドを完成させる事。それ以前では技は出ず、  
それ以降だと着地キャンセルは出来るが着地硬直が遅れた分プラスされる。

## 【小ジャンプ】

ジャストディフェンスが使用出来ない。  
コンビネーションやキャンセル必殺技の使用不可。ただしジェニーと北斗丸は  
実戦レベルのテクニックとして以下の入力で使用出来る。  
空中投げ入力(レバー8以外+C)をするとキャンセル(ハリア・ビー)や  
コンビネーション(北斗丸)への派生が可能となる。

小ジャンプの上昇中に攻撃を出してしまうと入力完璧であっても高度が高くなってしまふ。

通常ジャンプ同様小ジャンプの着地硬直にもキャラ差はなく空ジャンプで4F、弱攻撃を出しているとは8F  
強攻撃を出しているとは7Fの間が発生する。  
また着地キャンセルについても同様の方法、フレームで軽減が可能。

## 【スーパージャンプ】

ドンファンとジェニーだけが持ち、共にジャストディフェンスは使用出来ない。  
着地硬直は空ジャンプで3F、弱攻撃を出しているとは7F強攻撃を出しているとは7Fの間が発生する。