僵直分為「僵直」與「被動僵直」

針對地面性的連招

防止連招趕跑新手的平衡性系統

被動僵直時可以透過兩種方式解除狀態：

防禦（站立狀態且氣力值尚未耗盡）  
必殺技（氣力值耗盡時唯一手段）

舉例常見格鬥遊戲的僵直與此遊戲的僵直系統比較：以連段A＞B為例

設A發動後玩家有16幀收招時間

B發動前有2幀準備時間

因此連段A＞B之間有18幀

常見格鬥遊戲：

設A擊中對手後會造成對手22幀僵直

18 < 22

則連段成立

此遊戲的僵直系統：

設A擊中對手後會造成對手16幀僵直＋6幀被動僵直

18 > 16

在B擊中之前就會被玩家防禦

但如果對手氣力值耗盡（參考氣力值系統）且計量條不足放必殺技

或者是對手已經被打飛在空中進行的連段  
則連段成立