

状態	ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
通常	400	300	上書き70%	3%
ホールド	400 × 2	300 × 2	上書き70% × 2	3% × 2

状態	ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
通常	400 × 3	300 × 3	上書き80% × 3	3% × 3
ホールド	400 × 5	300 × 5	上書き80% × 5	3% × 5

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
300 × 14	150 × 14	乗算97% × 14	0%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
1000 · 800	350 · 400	なし · 上書き60%	10% · 8%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
800・500・300×5	500・300・100×5	なし	8%・5%・3%×5

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
800×2・500・400×4	600・500・300・200×4	なし	0%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
800×2	400×2	上書き60%×2	10%×2

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
500・300×5	300・100×5	なし	5%・3%×5

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
500・400×4・700	300・200×4・700	なし	0%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
1000	700	なし	10%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
200 × 2	150 × 2	乗算90% × 2	0.5% × 2

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
350 × 4	250 × 4	なし × 3 ・ 乗算70%	0%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
600 ・ 1000	400 ・ 650	なし ・ 上書き65%	5% ・ 8%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
600・1000	400・650	なし・上書き65%	5%・8%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
600×2・800・1200	400×2・600・860	乗算70%・上書き65%×2 ・乗算90%	0%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
100・1200	100・1010	なし	1%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
100・800	100・303	なし	1%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
100・700×5	100・303×5	なし×5	0%

状態	ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
通常	100・450×10	?	なし・上書き90%×10	0%
ボタン連打	100・450×10・400×4	?	なし・上書き90%×14	0%

状態	ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
通常	900・800×10	?	上書き50%・?×10	0%
ボタン連打	900・800×14	?	上書き50%・?×14	0%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
950×11	800×11	なし×11	0%