

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
1700	1400	上書き65%	11.9%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
1700	1400	上書き65%	11.9%

残弾	ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
13	1500	1000	なし	0%
12~11	2000	1000	なし	0%
10~6	2500	1800	なし	0%
5~2	3000	2000	なし	0%
1	3000	1840	なし	0%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
1000・800	350・400	なし・上書き60%	7%・5.6%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
800・500・300×5	500・300・100×5	なし	5.6%・3.5%・2.1%×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
1000	700	なし	7%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
200×2	150×2	乗算90%×2	0.3%×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%	3.5% ・ 5.6%

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	0.7%

ダメージ	VS	補正	ゲージ回収
100・800	100・303	なし	0.7%

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%