

フレームデータ

- フレームデータ
 - 打撃
 - スペルカード
 - システムカード
 - 必殺技
- カードゲージ回収率
 - 打撃
 - 射撃
 - 必殺技

*注 このデータはここからのコピーで、編集者が実際に計測した物ではありません。
そのため、正確さに欠ける可能性があります。
このことを理解した上で利用してください、お嬢様からの約束だよっ

硬直差はそれぞれヒット時、ガード時、ガードミス時で分けて記載
"+ "は F分、自分が早く動けるとい意味です
表のDはダウンの意

打撃

コマンド	判定	ダメージ	Rate	Limit	発生	持続	全体	攻撃Lv	ヒット	ガード	ガードミス	受身不	霊力削	補正
A	上段	200	98	0	7	2	15	中	+2	+1	-	25	0	-
AA	上段	200	98	0	7	2	15	中	+2	+1	-	25	0	-
AAA	中/ 中段	400/500	92/92	0	9/19	2/2	38	大/ 大	-2	-4	+0	25/35	0.5/1	-
AAAA	中段	850	80	40	16	2	45	大	D	-8	-2	不明	0.5	Smash
遠A	下段	425	90	0	11	2	30	中	-2	-4	+0	40	1	-
2A	上段	700	85	40	10	3	40	中	D	-9	-	60	0	Rift
3A	下段	900	85	40	15	16	45	小	D	-7	-2	60	1	Rift
6A	中段	850	80	40	16	2	49	大	D	-12	-6	60	1	Smash
溜6A	中段	950	75	0	30	2	64	大	D	-12	+6(GC)	不明	0	Smash

JA	中段	450	92	0	9	2	39	大	-5	-11	-	25	1	-
JAA	中段	450	80	40	5	2	20	大	-	+4	-	40	1	Smash
J2A	中段	800	85	40	11	2	51	大	-	-	-	40	1	-
J6A	中段	750	85	40	15	10	47	大	D	-21	-	60	1	Smash
J8A	中段	850	85	40	11	3	39	大	-17	-9	-	45	1	Rift

スペルカード

スレのほうで有志の方が調べてくれた物の転載です。
ボタン押してからスペカ演出の時間停止の暗転（スペカ名とキャラがでるあれ）に入るまでの時間を暗転前Fという。

スペカ暗転停止時間：40F

スペルカード名	発生	暗転前	備考
紅符「不夜城レッド」	5	2	
紅魔「スカーレットデビル」	20	19	
夜符「デーモンキングクレイドル」	10	10	暗転後38F目から攻撃判定が出る
夜王「ドラキュラクレイドル」	10	10	暗転後35F目から攻撃判定が出る
必殺「ハートブレイク」	21	2	
神槍「スピア・ザ・グングニル」	21	2	
運命「ミゼラブルフェイト」	30	21	全体で206F

スペルの性能等はスペルカードの項で見れますが、まとめて見れるようここにも置いておきます。
いらなそうだったら違うところに移動します

スペルカード名	コスト	空中	Damage	Rate	Limit	特殊補正	相殺強度
紅符「不夜城レッド」	3	×	400	92%	2%	Rift	A
紅魔「スカーレットデビル」	5	×	500	94%	2%	Rift	A
夜符「デーモンキングクレイドル」	2	×	250	97%	3%	Rift	-
夜王「ドラキュラクレイドル」	5	×	500	97%	1%	Rift	-
必殺「ハートブレイク」	2	×	1800	80%	40%	Smash	S

神槍「スピア・ザ・グングニル」	4	×	1000	92%	10%	Smash	S
夜符「バッドレディスクランブル」	3		3200	75%	80%	Smash	-
運命「ミゼラブルフェイト」	3	×	200/200	97%/95%	0%/5%	Rift/Rift	B/-

システムカード

スペカ同様、スレからの転載。

ガー反暗転停止時間：15F

ガー反：発生 11F (暗転前 1F)、立ちガー -19、しゃがガー -13、
 霊撃：発生 16F、ガード -18F

必殺技

スペカ同様以下略

他の必殺技のFデータが出揃ってない+現在(8/7)からもうすぐパッチが出て変更が加わると思うので、仮でデータだけ設置していきます。

発生/持続/全体 フレーム
 クロウ1段目・19/2/48
 クロウ2段目・14/2/47
 クロウ3段目B・24/2/59
 クロウ3段目C・20/20/64

攻撃レベルはいずれも大。

カードゲージ回収率

カード1枚目～3枚目でのゲージ回収率(%)

4枚目は×0.66、5枚目は×0.50の値が適用され(多分四捨五入)、100%で1枚取得となる。
 打撃はHITガード問わず当てなければ増えないが、射撃および必殺技は打つだけでも増える。
 コンボ補正などは特になく、単純に加算されているらしい。
 なおスペルカードではゲージは増えません。

打撃

打撃	近A	AA	AAA(3)	AAA(4)	AAAA	遠A	2A	3A	6A	JA	JAA	J2A	J6A	J8A
HIT時	8	8	16	16	24	16	24	24	24	16	16	24	24	24
ガード時	4	4	12	12	16	12	16	16	16	12	12	16	16	16

射撃

射撃	打った時	HIT時	ガード時
B	6	3×数	3×数

C	10	1.5×数	1.5×数
---	----	-------	-------

必殺技

必殺技	打った時	HIT時	ガード時
B デーモンロードウォーク	10	32	24
C デーモンロードウォーク	10	24×数	16×数
デーモンロードクレイドル	10	8×数	5×数
サーヴァントフライヤー	10	4×数	4×数
デーモンロードアロー	10	32	24
ヴァンパイアクロウ-1	6	12	8
ヴァンパイアクロウ-2	6	16	12
ヴァンパイアクロウ-3	6	16	12
ロケットキックアップ	10	5×数	5×数
デモンズディナーフォーク	10	8×数	8×数
チェーンギャング	10	2×数	2×数
シーリングフィア(打撃部)	10	20	16
シーリングフィア(射撃部)	10	10×数	10×数