

■ ファウスト フレーム表 - (PS5_Ver.1.003) ■

技名	攻撃力	攻撃Lv	CH種類	ガード段	C	RC	発生	持続	硬直	全体	ガード時	ヒット時	CH時	RCH時	備考
通常技(立ち攻撃)															
P	25	0	小	上	連必	赤紫	6	簡易版では省略	簡易版では省略	17	-2	+1	+1	+14	基底80%。
K	30	2	小	上	J必	赤紫	7	簡易版では省略	簡易版では省略	22	-2	+1	+1	+18	基底90%。空中ヒット時、きりもみ斜め上吹っ飛び効果。
近S	40	3	中	上	J必	赤紫	8	簡易版では省略	簡易版では省略	28	-4	-1	+12	+17	空中ヒット時、浮かせ効果。
遠S	34	2	中	上	必	赤紫	12	簡易版では省略	簡易版では省略	38	-13	-10	+3	+7	基底90%。空中ヒット時、横吹っ飛び効果。
HS	40	4	大	上	必	赤紫	13	簡易版では省略	簡易版では省略	38	-7	-4	+14	+14	空中ヒット時、横吹っ飛び効果。
ダスト	40	2	中	中		赤紫	20~28	簡易版では省略	簡易版では省略	48~56	-15	±0	+13	D	基底80%。ガード時特殊ヒットストップ(20F)。通常ヒット時特殊ヒットストップ(16F)。地上ヒット時突き上げ効果(通常時28F/CH時40F)。ROH時上吹っ飛び効果。空中ヒット時or空中CH時上浮かせ効果。ボタン長押しでダメ可。
ダスト(長押し)	50	4	中	中		赤紫	28	簡易版では省略	簡易版では省略	56	-10	D	D	D	飛び道具跳ね返し判定あり。ガード時特殊ヒットストップ(20F)。ヒット時特殊ヒットストップ(通常時45F/CH時45F/RCH時45F)。ヒット時レバー上要素入力でホーミングジャンプへと派生可能。ホーミングジャンプ上昇演出中サイクバースト使用不可。ホーミングジャンプ中に同じ攻撃ボタンを連続で押した際、フィニッシュブロウが発生。ホーミングジャンプ時、ジャンプ属性+1。ヒット時かつホーミングジャンプへと派生しなかった場合、きりもみ斜め上吹っ飛び効果。
フィニッシュブロウ (ホーミングジャンプ中派生)	80					紫	17								ヒット時特殊ヒットストップ(30F)。ヒット時画面遷移演出+叩き付け効果+ダウン効果。ヒット時サイクバースト使用不可。ヒットさせずに画面遷移した際の硬直差は「±0F」。
通常技(特殊攻撃)															
6P	35	2	中	上	必	赤紫	9	簡易版では省略	簡易版では省略	43	-21	D	D	D	基底90%。上半身無敵あり。通常ヒット時、横吹っ飛び効果。CH or RCH時、横吹っ飛び効果+ダウン効果。
6HS	60	4	大	中	必	赤紫	25	簡易版では省略	簡易版では省略	77	-34	-31	-13	-13	基底80%。空中ヒット時、叩き付け効果+地面バウンド効果+回転吹っ飛び効果+ダウン効果。しゃがみ状態の相手に28Fでヒット(相手ソル)。
派生HS (HS派生)	35				必	赤紫	1	簡易版では省略	簡易版では省略	57		D	D	D	ヒット時、横吹っ飛び効果+叩き付け効果+地面バウンド効果+壁バウンド効果。
J2K	30	2	中	上	必	赤紫	14	簡易版では省略	簡易版では省略	着地まで+着地後9					基底80%。空中ヒット時、叩き付け効果。
通常技(しゃがみ攻撃)															
2P	25	0	小	下	必	赤紫	7	簡易版では省略	簡易版では省略	19	-3	±0	±0	+13	基底80%。空中ヒット時、上浮かせ効果。
2K	12×3	1	小	上・下・下	必	赤紫	7	簡易版では省略	簡易版では省略	26	-2	+1	+1	+16	基底90%。空中ヒット時、横吹っ飛び効果。2段目の発生は「10F」、3段目の発生は「13F」。
2S	32	2	中	上	必	赤紫	11	簡易版では省略	簡易版では省略	43	-19	-16	-3	+1	空中ヒット時、浮かせ効果。
2HS	40	4	大	下	必	赤紫	14	簡易版では省略	簡易版では省略	44	-12	D	D	D	基底90%。ヒット時、上浮かせ効果。
足払い	35	3	大	下	必	赤紫	12	簡易版では省略	簡易版では省略	32	-4	D	D	D	基底90%。地上ヒット時ダウン効果。空中CH時 or RCH時ダウン効果。
通常技(ジャンプ攻撃)															
JP	20	0	小	中	連必	赤紫	7	簡易版では省略	簡易版では省略	16					基底80%。
JK	25	1	小	中	J必D	赤紫	7	簡易版では省略	簡易版では省略	29					基底80%。
JS	32	2	小	中	J必D	赤紫	14	簡易版では省略	簡易版では省略	36					基底80%。
JHS	42	3	中	中	必	赤紫	9	簡易版では省略	簡易版では省略	28					基底80%。空中ヒット時、横吹っ飛び効果+壁バウンド効果。
JD	45	2	中	中	必	赤紫	13	簡易版では省略	簡易版では省略	41					基底80%。
通常技(投げ)															
地上投げ	80					赤紫	2			38					強制基底50%。投げ成立時ダウン効果。全体、硬直の数値は空振り時のもの。硬直差(ヒット)は投げ成立時のもの。
空中投げ	80					赤紫	2			着地まで+着地後10					強制基底50%。投げ成立時ダウン効果。全体、硬直の数値は空振り時のもの。

技名	攻撃力	攻撃Lv	GH種類	ガード段	C	RC	発生	持続	硬直	全体	ガード時	ヒット時	CH時	RCH時	備考
必殺技															
裡和混練(地上)	12×4	3	小	上		赤紫	21	簡易版では省略	簡易版では省略	着地まで+着地後14	-7	D	D	D	動作中、レバー入力により上下左右に操作可能。動作中、5F毎に攻撃判定が発生(最大4ヒットまで)。ガード or 通常ヒット or CH時、特殊ヒットストップ(7F)。ヒット時の拳動はレバーの入力方向によって拳動が変化。1~4段目ヒット時、ダウン効果(レバーの入力方向へ吹っ飛びのベクトルがやや強い)。また、4段目のみヒット時に下方方向を入力していた際、叩き付け効果+地面バウンド効果+ダウン効果。硬直差(ガード)は密着時かつ動作中に下を入力し続けて4段目を最低空でガードさせた時のもの。
裡和混練(空中)	12×4	3	小	上		赤紫	21	簡易版では省略	簡易版では省略	着地まで+着地後14	-6	D	D	D	動作中、レバー入力により上下左右に操作可能。動作中、5F毎に攻撃判定が発生(最大4ヒットまで)。ガード or 通常ヒット or CH時、特殊ヒットストップ(7F)。ヒット時の拳動はレバーの入力方向によって拳動が変化。1~4段目ヒット時、ダウン効果(レバーの入力方向へ吹っ飛びのベクトルがやや強い)。また、4段目のみヒット時に下方方向を入力していた際、叩き付け効果+地面バウンド効果+ダウン効果。硬直差(ガード)は密着時かつ動作中に下を入力し続けて4段目を最低空でガードさせた時のもの。
何が出るかな?						紫	26			40					技発動時、各種アイテムの中からランダムで1個アイテムを投げる。※1 ※2
メッタ刈り	2×17・36			地投		赤紫	6	簡易版では省略	簡易版では省略	49		+33			強制基底50%。投げ成立時ダウン効果+アフロ状態付与。アフロ状態継続(605F)。アフロ状態の継続時間はメッタ刈りのヒット直後から計測。全体、硬直の数値は空振り時のもの。硬直差(ヒット)は投げ成立時のもの。
久延毘古(P版) (タメなし版)	28×2	2	小	上		赤紫	63	簡易版では省略	簡易版では省略	95	-8	D	D	D	16F目に移動+案山子出現。特殊ヒットストップ(6F)。1段目ヒット時、ダウン効果。2段目ヒット時、横吹っ飛び効果+壁バウンド効果+ダウン効果。Dボタン以外の攻撃ボタン長押しでタメ版へ移行可。
久延毘古(P版) (タメ版)	28×3	2・2・4	小	上		赤紫	97	簡易版では省略	簡易版では省略	125	+7	D	D	D	16F目に移動+案山子出現。1~2段目、特殊ヒットストップ(6F)。1~2段目ヒット時、ダウン効果。3段目ヒット時、横吹っ飛び効果+壁バウンド効果+ダウン効果。
久延毘古(K版) (タメなし版)	28×2	2	小	上		赤紫	63	簡易版では省略	簡易版では省略	95	-8	D	D	D	16F目に移動+案山子出現。特殊ヒットストップ(6F)。1段目ヒット時、ダウン効果。2段目ヒット時、横吹っ飛び効果+壁バウンド効果+ダウン効果。Dボタン以外の攻撃ボタン長押しでタメ版へ移行可。
久延毘古(K版) (タメ版)	28×3	2・2・4	小	上		赤紫	97	簡易版では省略	簡易版では省略	125	+7	D	D	D	16F目に移動+案山子出現。1~2段目、特殊ヒットストップ(6F)。1~2段目ヒット時、ダウン効果。3段目ヒット時、横吹っ飛び効果+壁バウンド効果+ダウン効果。
久延毘古(S版) (タメなし版)	50	2	中	中		赤紫	58	簡易版では省略	簡易版では省略	66+着地後36	-31	D	D	D	基底80%。16F目に移動+案山子出現。48F目に画面上に出現(確証はないが攻撃発生時の最速タイミング)。ヒット時、叩き付け効果+地面バウンド効果+ダウン効果。Dボタン以外の攻撃ボタン長押しでタメ版へ移行可。「発生」の数値は地上立ち状態の相手に当たるタイミングの数値(相手ソル)。「全体」、「硬直差(ガード)」は相手が地上に居た時のもの(相手ソル)。
久延毘古(S版) (タメ版)	70	4	大	中		赤紫	77	簡易版では省略	簡易版では省略	85+着地後36	-26	D	D	D	基底80%。16F目に移動+案山子出現。67F目に画面上に出現(確証はないが攻撃発生時の最速タイミング)。ヒット時、叩き付け効果+地面バウンド効果+ダウン効果。「発生」の数値は地上立ち状態の相手に当たるタイミングの数値(相手ソル)。「全体」、「硬直差(ガード)」は相手が地上に居た時のもの(相手ソル)。
突きます。	40	4	小	上		赤紫	26	簡易版では省略	簡易版では省略	56	-12	-9	-9	+9	空中ヒット時、きりもみ横吹っ飛び効果+ダウン効果。地上ヒット時、追加入力で引き戻しへと派生可能。
引き戻し (突きます。派生)	0					赤紫	1	簡易版では省略	簡易版では省略	92		D			特殊ヒットストップ(0F)。発生時、横吹っ飛びは効果+引き寄せ効果+ダウン効果。動作中にHSボタン入力で「ナイスショット。」へ派生可能。追加入力でのタイミングにより派生技「ナイスショット。」が3段階に変化。

技名	攻撃力	攻撃Lv	GH種類	ガード段	C	RC	発生	持続	硬直	全体	ガード時	ヒット時	CH時	RCH時	備考
必殺技															
ナイスショット。 (1段階) (引き戻し派生)	80					赤紫	※備考参照	簡易版では省略	簡易版では省略	66		D			特殊ヒットストップ(8F)。ヒット時、きりもみ横吹っ飛び効果 +ダウン効果。「発生」は追加入力のタイミングにより変動 するので記載しないものとする。
ナイスショット。 (2段階) (引き戻し派生)	100					赤紫	※備考参照	簡易版では省略	簡易版では省略	65		D			特殊ヒットストップ(12F)。ヒット時、きりもみ斜め上吹っ飛び 効果+ダウン効果。「発生」は追加入力のタイミングにより 変動するので記載しないものとする。
ナイスショット。 (3段階) (引き戻し派生)	120					赤紫	※備考参照	簡易版では省略	簡易版では省略	85		D			特殊ヒットストップ(35F)。ヒット時、きりもみ斜め上吹っ飛び 効果+ダウン効果。「発生」は追加入力のタイミングにより 変動するので記載しないものとする。
愛	1・40	1・2	小	上		紫	27	簡易版では省略	簡易版では省略	48					基底80%。1段目の攻撃判定は各種攻撃判定にて相殺可 能。1段目の攻撃判定を相殺した際、その位置で2段目が発 生。2段目はファウスト側にもヒットする。1段目空中ヒット 時、その場落ち効果。2段目ヒット時、横吹っ飛び効果。「発 生」は密着時のもの。密着時にガード or ヒットした際、ファ ウスト側にも2段目がヒットする為、各種硬直差は割愛。
アイテム															
爆弾	70	4	小	上			210	簡易版では省略	簡易版では省略						基底80%。67F目以降爆弾に食らい判定発生。爆弾を攻撃 することにより、爆弾を弾き飛ばすことが可能。ヒット時、上 吹っ飛ばし効果。背後から攻撃を受けた際、引き寄せ効果 追加。
100t重り	25×2・0	不明	小	ガークラ			1	簡易版では省略	簡易版では省略						基底80%。1~2段目特殊ヒットストップ(7F)。1~2段目ガード 時、ガードクラッシュ効果(地上:37F/空中:着地まで+着 地後5F)。1段目空中ヒット時、上吹っ飛び効果+ダウン効 果。2段目空中ヒット時、叩き付け効果+地面バウンド効果 +ダウン効果。3段目特殊ヒットストップ(0F)。3段目ガード 時、ガードクラッシュ効果(41F)。3段目ヒット時、上吹っ飛び 効果+ダウン効果。3段目の発生は「64F」。
ドーナッツ							68	261							獲得時、体力が「16」回復。「持続」回収可能になってから ドーナッツが透明になり始めるまでの数値を計測。
バナナ							51	198							基底80%。獲得時、体力が「16」回復。「持続」回収可能に なってからバナナが透明になり始めるまでの数値を計測。 バナナを獲得後、22F後にバナナの皮の判定発生。バナナ の皮の攻撃力は「0」、攻撃Lvは「Lv.0」。バナナの皮特殊 ヒットストップ(0F)。バナナの皮ヒット時、上浮かせ効果。バ ナナの皮の持続は「208F」(判定発生から消え始めるまでを 測定)。
アフロ	40	2	小	上			109	123							アフロ獲得時、アフロ状態に(606F)。アフロ状態の相手に JD、「愛」の2段目、爆弾、メテオをガード or ヒットさせた際、 アフロに引火して攻撃判定が発生(ガード時は一定時間 後、ヒット後はすぐに爆発する)。「攻撃力」、「攻撃Lv.」、 「CH種類」、「ガード段」はアフロに引火した時のもの。
メテオ	36×n	4	小	ガークラ			95	簡易版では省略	簡易版では省略						基底80%。ガード時、ガードクラッシュ効果(地上:39F/空 中:着地まで+着地後5F)。空中ヒット時、横吹っ飛び効 果。「発生」は画面にメテオが出現した時の数値。
ちびファウスト	15×n	2	小	上			42	簡易版では省略	簡易版では省略						基底80%。接触した際、79F後に攻撃発生。攻撃判定は4F 毎に発生。特殊ヒットストップ(6F)。出現後、画面を2回折り 返してから画面外へ消える。
ラッパ	7×n	1	小	上			107	簡易版では省略	簡易版では省略						基底80%。獲得時、画面端からちびファウスト達(攻撃判 定)が走り込んでくる。ちびファウスト達はラッパを獲得した 側の攻撃判定となる。特殊ヒットストップ(6F)。空中ヒット 時、横吹っ飛び効果。
ハンマー	50	4	小	上			1	簡易版では省略	簡易版では省略						基底80%。空中ヒット時、横吹っ飛び効果。
数値必殺技															
エキサイトング骨折	50・0・105	4		上		赤紫	16+暗転41+5	簡易版では省略	簡易版では省略	16+暗転41+55	-32	+22	+22	+22	無敵あり。ヒット時、演出へ移行+ダウン効果。 技発動時、各種アイテムの中からランダムで4個アイテムを 投げる。※1 2~4個目のアイテムは1個のアイテムの発生 から10F毎に1個発生。※2
な・な・な・ながでるかな?						紫	1+暗転42+7			1+暗転42+48					

■ ファウスト フレーム表 (PS5_Ver.1.003) ■

基本システム数値	データ	備考
防御係数	1.01	
振性値	0	
ジャンプ移行	4F	
着地硬直	6F	移動以外の行動でキャンセル可。空中行動した時は全ての行動でキャンセル不可の着地硬直が3F発生。
ジャンプ全体	42F	
ハイジャンプ全体	57F	
最低空中ダッシュ移行	3F	4F目に空中ダッシュが出る。
最低空中バックダッシュ移行	3F	4F目に空中バックダッシュが出る。
空中ダッシュ全体	52F	
空中バックダッシュ全体	28F	
空中ダッシュ攻撃移行	18F	19F目から攻撃発生。
空中バックダッシュ攻撃移行	12F	13F目から攻撃発生。
バックステップ全体	20F	
バックステップ無敵	5F	
起き上がり(仰向け)	55F	
起き上がり(うつ伏せ)	55F	
キャラ重量	中量級	

- ※1 アイテムは「爆弾」、「100t重り」、「ドーナッツ」、「バナナ」、「アフロ」、「メテオ」、「ちびファウスト」、「ラッパ」、「ハンマー」の全9種類。
 ※2 アイテムの排出確率は後日「狂気のもの投げ6000本ノック」にて算出予定。
 (アイテムを投げる技1種類につき3000回の試行回数を行い確率を算出。今作は「何が出るかな?」と「な・な・なになにができるかな?」の2種類)