

主な得意キャラ：サガットと五分がとれる。どのキャラにも鳳翼扇が決まれば・・・といった感じ。
 主な苦手キャラ：キャミィ、さくら、響、ギース、本田など

春麗というキャラ

LV1でも高威力なスパコンを持つが、キャラ相性がとても激しい。
 適当ではつながらない目押しが常に求められるので、調子によってミスが左右されやすい。
 ゲージを使わないと爆発力がない。よってゲージに依存するキャラなので、なかなか先鋒にはシフトしにくい。
 立中P>鳳翼扇の根性入力をマスターすることでさし返して相手の空振りにプレッシャーを与えられる。
 座高の高いキャラ、特にブランカなどには積極的にスピニングバードキックで固めていく。
 しかしザンギエフに対してはスピニングバードキックは反撃確定なので封印する。

RCはベスト版・EOでは使えないので注意。

通常技

ダメージは通常版レシオ2同士での調査による。

は必殺技とスーパーコンボの両方で、はスーパーコンボのみでキャンセル可。×はキャンセル不可。

立ち

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	200	3/+4	唯一連打キャンセル可能な技なのでKグループ戦で座高64以上のキャラに重宝する。これから鳳翼扇や投げへ移行すると強い。はらい対空としてもお世話になる技。	
中P	近 500/500	5/-2	2段技でキャンセル可能だが使わない。	/
	遠 800	6/+1	リーチ、判定共に優れていてキャンセルも可能な主力技。差し返しとしても使い勝手がよい。ブランカのローリングアタックへもこれで反撃できる。	
強P	近 1000	4/-2	判定が強く、キャンセルも可能なので主にコンボとして利用。	
	遠 1100	12/-3	リーチが最も長いが発生が遅いのでたまにしか使わない。サガットの立遠強Pにクロスカウンターぎみで入ったりする。	×
弱K	近 400	4/+3	使わない。	
	遠 300/300	6/-2	ヒット時のみ2段目に派生可能だが使わない。	/
中K	近 900	10/+2	使わない。	
	遠 800	7/-3	対Kグループへの対空。	
強K	近 1200	5/-5	HJでキャンセルが可能。もぐり対空やピヨリ時のジャンプ攻撃から最大ダメージコンボとして使う。	
	遠 1100	12/-4	相手の下段をすかして攻撃できる。	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	300	3/+6	発生、硬直差が短く、コンボにランラッシュにと春麗で最も使う技。	
中P	800	5/-1	鳳翼扇へつなげる技。下段の差し返しとしても使える。姿勢が低くなるので波動拳を抜けたり、相手キャラによっては対空としてもたまに混ぜれる。	
強P	1200	8/-7	発生が遅いものの判定が強く、ブランカのスライディングやその他牽制を潰す時にたまに使う程度。	
弱K	300	5/+2	姿勢が低くなり波動拳を抜けられる。主にコンボとして。	
中K	700	9/+2	たまに重ねる程度でほとんど使わない。KO後のゲージ貯めに。	×
強K	1000	8/-11	元キック(元伝暗殺蹴)ともいう。主力対空。これで落ちない飛びもあるので把握しておく必要がある。	

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説	めくり
弱P	500	4	使わない。	不可
中P	800	5	単発の斜めジャンプ攻撃としては最も攻撃力が高い。	不可
強P	垂 1200	6	空対空や垂直ジャンプ後の攻撃やピヨリ時の最大ダメージコンボに。	不可
	斜 700	6	鷹嘴拳へと派生可能。鳳翼扇後の安定追撃に。空対空やデカキャラへの小ジャンプからの堅めにも使える。	不可
弱K	垂 600	6	使わない。	不可
	斜 500	4	持続が長くめくり性能がよい飛びの主力。アッパー系で簡単に落ちてしまうのであえて飛び越して相手のアッパー空振りを誘い、空ジャンプ着地中P鳳翼扇などもあり。対Kグローブや身長の高いキャラに高めに当てると割り込まれる可能性があるため基本低めに当てるようにする。	可
中K	垂 900	7	使わない。	不可
	斜 700	5	小ジャンプで主に使用。	不可

技		ダメージ	発生	解説	めくり
強K	垂	1100	10	後ろに攻撃判定はない。ほとんど使わない。	不可
	斜	700/600	6	立近強K、鳳翼扇後の追撃に使用。追撃後は相手よりも早く着地するので表裏の二択が迫れる。	不可

特殊技

は必殺技とスーパーコンボの両方で、はスーパーコンボのみでキャンセル可。×はキャンセル不可。Jの場合めくりは可であるか不可であるか。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル/めくり
鶴旋蹴	6中K	800	16/+5	主に飛び防止技として座高値70以上のキャラに連携としてたまに混ぜる。発生が遅いものの戻りが早く屈弱Pにつながったり投げへ移行したりできる。	×
翼旋蹴	6強K	1100	12/-4	立遠強Kレバーを前に入れるながら出すことで少し前進しながら攻撃することができる。	×
鶴脚落	3強K	1000	37/+6	画面端で当てれば気孔掌やオリコンで拾える。ブランカのリバサRC電撃などにも読んで使えば無敵の切れた時に刺さったりするが控えめに、 OF空中判定技 として起き上がりリバサとしても使える。	×
鷹嘴拳	斜めJ強P 後強P	500		斜めJ強Pから派生する技。任意で発生のタイミングを変えることができるので対KグルのJDのタイミングをズらすこともできる。	不可
鷹爪脚	J2中K	900	5	下方向への判定が強い。鳳翼扇後の追撃や昇り小J中段として使う。	不可
流星落	J中に相手の近くで8以外+強P	1800	/	空中投げ。真横から少し上の相手を投げ、低空でも投げられる。	/

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
百裂脚	K連打	300*n	弱:6/0 中:6/ヒット時+3,ガード時-6 強:6/ヒット時+6,ガード時-3	強のみRC、コンボと使う。ヒット時は2ヒットから屈弱P、屈中P、立近強Pなどが目押しでつながる。
気功拳	41236P	弱:700 中:800 強:900	弱:20/-11 中:16/-9 強:12/-7	発生は遅いが硬直が短く、距離によってどんどん撃って使いわけれる。強になるにつれて発生、硬直共に短くなる。 遠立中P > 中気孔拳や近立強P > 強気孔拳、またはRCなどでよく使う。
スピニングバードキック	2タメ 8K	弱:500*2 中:300*4 強:300*3,200*3	共に21/-2	主にしゃがんでいても当たるキャラ(座高が65以上)限定で堅めに弱中強分けて使う。反撃確定はザンギエフのスクリューパーイルドライバーのみ。

スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
気功掌	236236P	Lv.1:2700 Lv.2:3700 Lv.3:4400	共に-18	屈強Kからのコンボや対空として利用。離れているとダメージが安い。ガード時の隙はでかいが距離が開くため、反撃確定技も少ない。
鳳翼扇	236236K	Lv.1:3000 Lv.2:4200 Lv.3:5400	共に-17	LV1でもダメージがあり、蹴り上げ後HJで追撃が可能。

グルーヴ考察

・Nグルーヴ

長所

LV1でも強力なスパコンがいつでも撃てるのでスパコン追撃後も着地攻めで爆発力を保てる。

ランラッシュカウンターヒット確認 > 立中P > 鳳翼扇ができるので攻めに長ける。

弱P > ランRC百裂脚で暴れ潰し。

小ジャンプからは上下から鳳翼扇までつなげられる。

ダウン回避をラン立中P > 鳳翼扇で拾える。

短所

防御が弱い。

・Cグルーヴ

ゲージ常備で高威力な鳳翼扇を撃てる。

対空面の不安をチキンガードで少し補える。

空投げを狙いやすい。

- **Aグループ**

オリジナルコンボを発動できてLV1スパコンも撃てる。

- **Kグループ**

長所

ジャストディフェンスから立中P > 鳳翼扇が狙える。
ジャストディフェンスにより悪いキャラ相性を断ち切れる。

短所

RC百裂脚がないのでリバサにとぼしい。
ゲージ常備じゃないので怒りを待つ形となる。
鳳翼扇後の表裏の二択もゲージがないのでプレッシャーがない。

- **Pグループ**

長所

短所

- **Sグループ**

長所

短所

使える前転キャンセル技

- **RC強百裂脚**

リバサ、起き攻めとこれにひっかかるだけで鳳翼扇までついてくるすぐれもの。
次に技がつながるのは強百裂脚2ヒット時。
ゲージため能力もよく、なにかとお世話になる技。

- **RCスピニングバードキック**

固めに効力を発揮するスピニングバードキックを近～距離から無敵で迫れる。
相手にバレないように弱中強と使い分ける。
また、サガットなどの春麗で落とすにくい小Jを持つキャラにも弱などで対空をとったり着地に堅めに入ることもできる。

- **RC気功拳**

主に強で使用。

苦手キャラや押し付けが強いキャラの押し返しに。

出掛かりにすぎがあり、出した後は意外に硬直は短いので使える。

気功拳は最後の横(6)入力を省略して出せる(4123P)のでRCの入力は斜めで強Pボタン押しでの発動となるので前転は早めに入力。

コンボ

- **屈弱P > 立近強P > 強気功拳**

ノーゲージの時の基本コンボ。

屈弱P > 立近強Pは3F目押し。

立近強Pを立近強Kに変えても可だがこの場合2F目押しとなり、立近強Kは距離が離れては翼旋蹴に化けやすいため万能性で立近強Pをオススメする。

- **屈弱P(立弱P) > 屈弱P > 屈中P > 鳳翼扇**

最も基本となるコンボ。

屈弱P > 屈中Pのつながりが2フレーム目押しとなるので要練習。

実戦ではこの目押しミスをいかに減らせるかが戦力の要となってくる。

- ・ 屈弱P > 立近強P > 鳳翼扇

安定の3フレームの目押し。
めくりからや近距離では上記コンボより安定のこっちで狙っていく。
入力は強Pからゆっくりめでよい。

- ・ 立弱P×2~3 > 屈弱K > LV3鳳翼扇

NやKグローブでは座高が64以上(リュウなど)のキャラにめくりからこれを狙っていく。
めくりからもつながりやすく立弱Pは連打キャンセル可能なのでKグローブ対策にもなる。

- ・ RC強百裂脚 > 屈弱P > 屈中P > 鳳翼扇

起き上がりリバーサルや起き攻めなどの近距離でRC百裂脚がヒット時に使うコンボ。
距離によってRC百裂脚から直接屈中P > 鳳翼扇も可能。
CグローブのLV2鳳翼扇の蹴り上げ前を強百裂脚で逆キャンセルした後は安定の立近強P > 鳳翼扇もつながるのでこちらがオススメ。

- ・ 小ジャンプ中K > 強百裂脚 > (屈弱P) > 屈中P > 鳳翼扇

小ジャンプのできるグローブのみで可能。
距離によって屈弱Pをはさむ。
強百裂脚 > 屈中Pの目押しは難易が高いので要練習。
座高が小さくてガード時、百裂脚が2ヒットしないキャラに使う時は小J中Kがガードされたら強百裂脚後Kボタン連打で距離を離す。

- ・ 小ジャンプ強P > 鷹嘴拳(続けて強P) > 強百裂脚 > (屈弱P) > 屈中P > 鳳翼扇

小ジャンプのできるグローブのみで可能。
距離によって屈弱Pをはさむ。
主にサガットなどのでかいキャラに対して使用する。
小Jで強P×2後、Kボタンを3つズラし押しで仕込んでおき、強PがヒットしていたらKボタン2つ押しで強百烈。
ガードされていたら各種行動といった感じで使うと強い。

- ・ 屈弱K > 強百裂脚 > 屈中P > 鳳翼扇

上記の小ジャンプ中Kとすかしてしゃがみ弱キックとでこのコンボを迫る。
また、起き攻めにも有効で、Kグローブ相手では起き攻めに使用して屈弱Kをジャストディフェンスを取られて投げを迫られても百裂脚のずらし押しで投げ抜けできる。
屈弱K > 強百裂脚の入力は最速入力で難しいので強百裂脚 > 屈中Pの目押しと合わせて要練習。

- ・ 屈弱P > LV2以上鳳翼扇

屈弱P×2からや百烈 > 屈弱Pから入れることができる。
屈弱P > 屈中Pの目押しにミスってゲージも使ってでかいダメージをもらうより大安定。
屈弱P×2からの時は確認が遅れて入力が遅れるとLV2ではつながらないのでLV3が安定。
立弱Pがあたらない小さいキャラなどに使っていてもよい。

連携

- ・ 立強P > スピニングバードキック

座高の高い相手用。立強Pは4か6を入れながら出すことで投げ抜けもかねる。
立強P後即8+Kを押せばコマンド受付時間内であるのでスピニングバードキックが出せる。
硬直差-2F。ザンギエフのスクリュウ以外では反撃確定技はない。相手はガーキャン以外の有効な対処法がない。
相手がAグローブでオリジナルコンボのゲージがある時、またはサガットなどの下段始動のスーパーコンボを持っている相手キャラがLV2以上のゲージをストックしている時はスピニングバードキック後、発動されたら投げ抜けが投げスカって食らってしまったことがあるので、どうしてもガードを固めて相手に投げられまくるなんてこともあるので控えた方がよい。

対空

- 屈強K

基本。

対Kグルーヴなどやゲージに余裕がある時には屈強K > 気功掌で追撃できる。

屈強Kが相打ちの場合は確認してから気功掌などもできる。

しかし屈強Kでは落とせない空中技を持つキャラもいる。

響のJ強K、ギースのJ弱K、ロレントのJ中Pなどは一方的に潰れる。

胴着のJ中KやロックのJ強Kは相打ちとなる。

特にロックのJ強Kについてはダメージ負けするので相打ち確認気功掌でダメージを多く奪いたい。

- J強P × 2

2発なのでジャストも取らせない。

空投げに失敗しても安心の対空。

- 立中K

主にKグルーヴ相手に使う。

早出しで。

- 立近強K > J強K

めくりを持たないキャラやめくりの判定が弱いキャラ相手に相手の飛びを裏に潜って狙う。

ブランカやリュウ、ケン・・・etcなどの正面でもめくりKでの飛び込みが基本であるキャラには抑えたいが

めくりは持っているが正面飛びは別の技を使うことが多いキャラにもたまに混ぜると潜りに反応はできない。

Kグルーヴ戦で重宝する。

おまけにJ強K後は着地で表裏を迫れる。

- 屈中P

一部のキャラで対空を取れる。

主にルガールのダークスマッシュはこれで対空がとれるので鳳翼扇まで決めれる。

サガットの通常飛びも全てこれで対空がとれるがサガットが空ジャンプの場合、ガード可能なので、たまに混ぜる程度で注意が必要。

- 立弱P

相手がすかし飛びぎみの時に着地に合わせたり、小ジャンプをはらったり、モリガンのランをはらう時にたまに使う。

- RC弱、中スピニングバードキック

サガットの小ジャンプなど、春麗に落としにくいジャンプに対応し使っていく。

相手が着地してもそのままスピバ堅めに入ることができる。

- LV2以上気功掌

屈強Kで落としにくいキャラやジャンプの時に使っていく。

密着でないダメージがかなりやすいのでできればゲージは鳳翼扇に回したいところ。

遠距離立ち中P(屈中P) > 鳳翼扇

春麗の戦力に直結する重要な技。

- 差し返し
- ローリングアタックへの最大反撃
- ダウン回避拾い
- 仕込み

と使い道は様々。
入力として根性入力や波動入力を仕込みで中Pを出し、さらに波動入力Kボタンの2通り。

差し返しは技の隙がでかい技をブンブン振ったり相手の技がめり込んだ時や投げすかで強攻撃が暴発した時の決め撃ちに、ダウン回避はガーキャン攻撃から走ってなども狙える。
仕込みはランができるグルなどに中Pが当たらない距離でホウヨクを仕込んでおくとかかなり有効。
特にベガ戦などでは相手に安易にゲージためをさせないための抑止力になる。

中距離に入るとこの技にも意識を回し相手がゲージをためたり、牽制を適当に振る場合は狙っていくと強い。

鳳翼扇の後の行動

春麗の重要なダメージソースとなる行動。
基本は蹴り上げ後HJ強Kでの追撃で表裏着地攻めをする。
この場合LV1鳳翼扇だと小さいキャラにはタイミングが肝心でCグルーブに対してNグルーブは小Jの関係でジャンプの発生が遅いのでタイミングがシビアで蹴り上げを見た瞬間にHJを素早く入れる。
強P×2の方がかなり安定で追撃できるが着地攻めは表のみとなる。
強Kで追撃後は前に歩き続けると裏となるので相手の下をうろつく形となる。
LV3鳳翼扇の場合強Kで蹴り上げ後、その場に留まると相手が降りてくるまで春麗は裏向きで立っているが着地後表になる。
HJ後、鷹爪脚で追撃後さらに相手が先に着地して弱Kで表かめくりで迫ることもできる。
この場合めくりにするコツはHJ後の鷹爪脚を遅らせ目に当てること。
そのまま着地で下段攻めもできる。
CグルーブでのLV3ゲージストックしている場合、LV2鳳翼扇後は最後の蹴り上げ前に強百裂脚で逆キャンした後、立近強P > LV1鳳翼扇という流れになる。

鶴脚落(3強K)の表裏

画面端で相手のダウン時に鶴脚落をすると春麗が裏に回ることがある。
これは知らないで裏回りされるので春麗を使わないプレイヤーもしっかり思えたいところ。
[用語集と知識](#)の欄に2P裏めくりがあるがそれは健在。
しかしこの技は相手が頭を外にして倒れている時も裏に回ることが可能となる。
この場合、相手のダウン時に鶴脚落を重ねた場合
春麗が1Pだと裏だが2Pだと表となる。

小ネタ

通常STUN値は3秒間ダメージを受けずガードしなければ回復し、投げはダメージを受けるがSTUN値回復秒数カウントは継続したままでリセットされるが、春麗のK投げは秒数カウントがリセットされ、STUN値が継続される。

キャラ対策

・ キャミィ

近～中距離ではRC気孔拳で動きを潰していく。
スパイラルアローに対しては基本的にガード、屈弱Pではたき落とすなどと遠立強Kですかすなどという方法もある。
画面端で押されだすと非常に辛い。
RC百裂脚で割り込むか思い切ってガーキャン攻撃で流れを変えるもよい。
しかし、キャミィが怒りそうでガーキャンしても簡単に割られてピンチになるので使いすぎは注意。
特にキャミィが怒ってる状態で下手に暴れると強Pの餌食になってしまうし、ガードでほっておいてもガークラされたり投げの的になってしまうのでガーキャンで距離を離す。
キャミィの各種強攻撃は先端だと立ち弱Pや屈弱Pで潰せる。
キャミィは強Kなどを出しそうな距離に入れば強Kなどは屈中Pで全て潰せるのでホウヨク仕込みで自動キャンセルでダメージを奪う。
キャミィは春麗戦では近づいて押して倒そうとすることが多いので春麗の屈中Pが微妙に当たらない距離などでは使っていくと有効。
待つキャミィには多用禁物。差し返されるだけ。

・ 響

キャミィほどではないが辛い相手。こちらの対空の屈強KはJ強Kで一方向的に潰され、逆にこちらの飛び込みは各種強Pで落とされる。

しかも地上戦も強いので体力負けしているときに待たれると厳しい。

遠立中P>中気功拳などを多く使って地道に差し合う。RCのあるグルならRC気功拳も使う。

小Jのあるグルーブでは小Jを基本に攻めたて、簡単に落とされるようでは地上戦をもうちょっと頑張ってみる。

しびれを切らした相手のミスに中P入れ込みホウヨクなどでダメージを奪い、リバサにも乏しい響に着地攻めで流れをこちらのものにする。

遠間のコンボはレベル2以上(レベル3なら安定)の鳳翼で反撃確定。近寄りて斬る也が少し深く入れれば歩き遠立中P>鳳翼扇が決まる。

これらで小Jを落とすことに意識が回っている響は地上での穴を見つける。

春麗が響のジャンプ強Kを落とさないのを知っていったガンガン飛んでくる相手は潜りやすいので裏に回って近立強K HJ強Kからの着地攻めを迫るが

ガン見で響が飛んだ瞬間に昇りジャンプで空投げか強P×2で追撃すると響側はなかなか飛べない。ただ後者は昇りJ中Pで潰される。そこは読み合い。

端っこで固められてさらにHJで飛んで固めてくる相手にもちょっとランで裏へいける。

屈強Pをめりこんでガードした場合屈中P>ホウヨクが確定。

・ エドモンド本田

とりあえず距離を離しては気功拳。

近距離ではRCスピバでとにかく固めまくる。

端に寄ってしまった時は三角飛びで脱出し、相手を錯乱させながらめくりを狙える機会を待つ。

ダウンを奪われた場合はOF空中判定技のリバサ鶴脚落(3強K)なども頭に入れておくとよい。

・ さくら

めくりも潰され、近距離でのラッシュもRCで返されて付き合ってもらえないのでとりあえず遠距離から気功拳を撃ち、距離は離しておこう。

RC春風を離れていても適当に出してくる相手には元キックでこかすことができる。

固めからなかなか抜け出しにくくなったら無理せずガーキャンでダメージをとりつつ距離を離すことが大事。

なにか一つ行動が通ればいっきに倒す。

・ ギース

ギースのジャンプ弱Kで春麗の元キックが一方向的に潰され攻めこまれるのが辛い。

遠距離では少し走ってみるなり前進して潜り強Kでの対空を狙ってみるのもよい。

基本的にはRCスピバや遠立中Pなどで固めて飛ばせて攻めこませない。

ギースの座高が高いので鶴旋蹴(6中K)で飛び防止を読まれない程度に混ぜながら攻めてみるのもたまに混ぜるとよい。

飛ばれてからは素直にガードか前転で逃げてしまおう。

・ ブランカ

スピニングバードキックとどンドン固めてガードクラッシュを狙う。

リバサ電撃が嫌な時は鶴脚落(3強K)を重ねれば電撃の無敵が切れたあたりにささる。

またブランカのスラや屈強Pなどの牽制技を春麗の屈強Pで全て潰せるので置き技として屈強Pを用いる。

ブランカの屈強Pは春麗の差し返しのポイント。

また中距離やその他ゲージためて適当にRC電撃を出す相手には遠立中P先端あてホウヨクがかなり有効。

・ サガット

相手はこちらの飛びに対してバックジャンプやバックステップタイガーアッパーカットで位置をずらして落としてくるので地道に中距離でさし合う。

立弱Pでサガットの強Pなどの先端を潰せる。

サガットの小Jが落としにくいのでRCスピバで落とせると着地されても攻めを継続できるので楽。

その他では見えると早出し立ち弱Pで払い落とせる。

相手が近寄ってきたり、攻めの姿勢を見ればRCスピバで攻めには付き合わず対処しているとサガット側は攻めにくくなる。

飛びが通れば一気に倒し、小ジャンプのあるグルーブでは小ジャンプ中K>強百裂脚で固める。

座高が高いので起き攻めなどもRC強百裂脚でガチガチに固めていく。

サガットの牽制に差し返し中P>鳳翼扇ができると地上でのプレッシャーも増す。

サガットがP投げをミスって近立強Pが出てしまったり、ほぼ近距離で立中Kをガードした後は立中P>鳳翼扇は決め撃ち。