

# MUGEN

## 天海春香

## キャラ解説

### ☆目次☆

@プロフィール .....	1
@基本性能 .....	2
@テンションゲージ .....	3~4
@ボルテージゲージ .....	5
@バーストアピール .....	6
@メモリーキャンセル .....	7
@パーフェクトガード .....	8
@コンボ補正 .....	9
@技解説 .....	10~24
@基本コンボ解説 .....	25
@12Pカラー .....	26

# プロフィール



天海 春香 - Haruka Amami -  
CV: 中村 繪里子

作品 THE IDOLM@STER

年齢 17歳

身長 158cm

体重 46kg

誕生日 4月3日

星座 おひつじ座

血液型 O型

スリーサイズ 83/56/82

趣味 おかし作り,  
カラオケ, 長電話



# 基本性能

春香は多種多様な技を有し、どの距離や状況においても有効な選択技を複数用意できるのが強み万能キャラ。さらに、火力も高く、あらゆる技からコンボに移行できる。起き攻めへのループ性も持ち合わせているので攻撃性能は非常に高い。

ただし、技の全体動作が長いものなど癖の強い技も多く、状況に合わせた技の使い分けができるかが重要になる。また、ジャンプ回数が1回のみで地上ダッシュも遅く、その上一定確率で転ぶなど機動力にやや難がある。

春香はテンションゲージとボルテージゲージの2つの特殊ゲージを持っている。この内テンションゲージの値により特殊技の強化など春香の性能が少なからず上下するのでテンション管理はしっかり行いたい。常に高テンションを保つためには、超必殺技やアピールを使う、ガードややられ状態が続く時はガードキャンセルやバーストカウンターで切り返すなどの行動が必要になる。ボルテージゲージが最大の際は強力なバーストアピールを発動して一気に相手を叩き込もう。



テンションゲージレベル3時の強化特殊技はいずれも高性能。テンション管理は春香を使う上で欠かせない。



強力なバーストアピールだが、リスクもある。効果中はコンボを繋いでフィニッシュアピールで上手く締めよう。


# テンションゲージ (1/2)

テンションゲージとは、画面左上にあるハートマークのことで、春香のテンションを表している。テンションゲージはハートの中にある目盛りの他に、色でレベルを表しており、このテンションゲージの値やレベルによって、さまざまなメリットやデメリットがある。初期値は12~20

	<b>テンションゲージレベル1 (0~8)</b> ハイジャンプ使用不可 攻撃力弱化 移動速度0.765倍
	<b>テンションゲージレベル2 (9~16)</b> 攻撃力・防御力通常状態 移動速度1.000倍
	<b>テンションゲージレベル3 (17~24)</b> 特殊技の性能強化 防御力強化 移動速度1.235倍

## @ブースト

ブーストとは、メールブースト発動後にのみ移行する特殊なテンションの状態のこと。この状態では、テンションゲージの値が、24に固定される。これは、ラウンド終了まで継続する。

	<b>ブースト</b> 特殊技の性能強化 防御力強化 移動速度1.235倍
---	--

# テンションゲージ(2/2)

## テンションゲージ増減条件

増減条件	増減数
メモリーキャンセル使用時	+1
パーフェクトガード(PERFECT)成功時	+1
超必殺技発動時 ※1	+1
K.O勝ち時	+2 ※2
アピール時	+1 ※3
一定時間攻撃をヒットあるいはガードさせる	+1~+3
ラウンド開始時3/4の確率	-1
ラウンド開始から36秒毎	-1
相手にラウンドを取られる	-1
「ボーカルアピール」の発動後にむせる	-1
「I_want」の攻撃発生後に攻撃を空ぶる	-2
一定時間攻撃をヒットあるいはガードさせられる	-1~-4

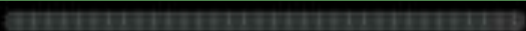
※1「果てしなく仁義ない戦い」の発動時は増加しない

※2 パーフェクトK.O時は+24

※3 アピールレベルが3の時は増加値+2

# ボルテージゲージ

ボルテージゲージとは、画面左上にあるバーのことで、オーディエンスのボルテージを表してる。ボルテージゲージが最大になるとバーストアピール、バーストカウンター、アンコール!などが発動可能になる。

VOLTAGE 

ボルテージゲージ(初期値: 0)

VOLTAGE 

ボルテージゲージ(最大値: 1000)

## テンションゲージ増加条件

増加条件	増加数
弱攻撃発動時 (特殊技含む)	+2
中攻撃発動時 (特殊技含む)	+4
強攻撃 (特殊技含む)及び投げ発動時	+8
必殺技及びユニーク技発動時	+16
地上受身及び空中復帰時	+8
通常ガード時	+4
パーフェクトガード時	+16 ※1
攻撃カウンターヒット成功時	+32
超必殺技発動時	+64
「ステージフォーユー！」発動時	+32*11
メモリーキャンセル発動時	+128
アピール時	+256 ※2
「輝きの向こう側へ！」発動成功時	+1000

※1 PERFECT時は増加値+32

※2 アピールレベルが2の時は増加値+320

アピールレベルが3の時は増加値+512

# バーストアピール

バーストアピールは、ボルテージゲージが最大の時に地上で発動することができる。バーストアピール中には、さまざまなメリットやデメリットが発生する。

バーストアピール中は1F毎にボルテージゲージが2ずつ減少し、さらに春香が攻撃を受けた場合は80減少する。

バーストアピールはフィニッシュアピールかバーストブレイクが発動すると解除される。フィニッシュアピールはボルテージゲージが0になると自動で発動するので注意。詳細は技解説の項参照。

## バーストアピール中のメリットとデメリット

春香がK.Oされなくなる

春香が常時アーマー状態になる

ダッシュ中に転ばなくなる

フィニッシュアピールが発動可能になる

一部技の性能変更(技解説の項参照)

「ガード」及び「パーフェクトガード」が発動不可能になる

「アピール」が発動不可能になる

「超必殺技」が発動不可能になる

「メモリーキャンセル」が発動不可能になる

地上及び空中投げが発動不可能になる

### @バーストブレイク

バーストブレイクは、バーストアピール中に春香が残りHP以上のダメージを受けた場合に強制発動する。バーストブレイクが起こればバーストアピールが解除され、春香が後方に大きくのけぞる。

### @バーストカウンター

バーストカウンターとは、春香がやられ状態の時に発動することができる特殊なバーストアピール移行攻撃。詳細は技解説の項参照。



# メモリーキャンセル

メモリーキャンセルとは、テンションゲージの中にある数値（思い出）を消費することで、攻撃を当てているモーションの硬直をキャンセルして、強制的に立ち状態に移行する特殊動作のこと。これにより連続技を伸ばしたり、相手からの反撃の隙をなくすることができる。その他にも、さまざまなメリットが存在する。なお、空中では使用することができない。使用回数は、試合開始から3回までで、それ以降増えることはなく、回数はラウンドを経ても持ち越しとなる。

バーストアピール中のメリット
技の攻撃硬直をキャンセルできる
基底補正に加算10%
テンションゲージが+1増加する
ボルテージゲージが+128増加する

## @特殊なメモリーキャンセル

攻撃を当てているモーション以外でも、特定の状態でメモリーキャンセルを行うことができる。

メモリーキャンセルができる特定の状態
「立ち強攻撃」発動中32F以降
「ファミ☆スタ」発動中16F~26Fの間
「H.M.D」発動中63F以降
「ウマのかぶりもの」発動後地上に着地以降
「忍者セット～私は忍者～」発動中

※ 1F(フレーム)は1/60秒



# パーフェクトガード

パーフェクトガードとは、地上、空中を問わず相手の攻撃をギリギリまで(最大7F)引きつけてガードすることで発生する特殊なガードのこと。通常のガードとは違い、さまざまなメリットが発生する。

なお、パーフェクトガードにはタイミング次第で「GOOD」と「PERFECT」の2種類があり、攻撃を3Fまで引き付けると「PERFECT」になる。「PERFECT」時は得られるメリットが若干異なる。

## パーフェクトガードのメリット

削りダメージがなくなる

ガード硬直が短くなる

相手を押し戻す(地上のみ)

超必ゲージが+100増加する

テンションゲージが+1増加する ※1

ボルテージゲージが+16増加する ※2

※1 GOOD時は増加しない

※2 PERFECT時は増加値+32



パーフェクトガード(GOOD)



パーフェクトガード(PERFECT)

# コンボ補正

コンボ補正とは、春香の攻撃の基礎ダメージにかかる補正のこと。コンボ補正は、基底補正、ヒット数補正、根性値補正、テンション補正の値からなる。最終的には、これらの値を乗算した値が、春香のコンボ補正になる。また、最終決定した補正値は、0.01%以下にはならない。

## @基底補正

技毎に設定された補正値。基本的に技のヒット時に適用され、相手がやられ状態から復帰した場合は、100%に値が回復する。基底補正には以下の4種類がある。

### 基底補正の種類と効果

基底補正の名称	補正の効果
上書き	直前に当てた攻撃のコンボ補正が現在よりも強い補正の時にその補正に修正される。
乗算	現在の補正からその補正分を乗算する。
減算	現在の補正からその補正分を減算する。
加算	現在の補正からその補正分を加算する。

## @ヒット数補正

相手への攻撃のヒット数による補正。ヒット数の増加と共に増えていく。ヒット数31ヒット以上は補正がかからない。相手がやられ状態から復帰した場合は、100%に値が回復する。

## @根性値補正

相手の残り体力値による補正。相手の残り体力に応じて1/4区切りで補正が適用される。相手の体力が少ない程補正は強くなる。

## @テンション補正

テンションゲージの値により変化する補正。テンションレベルが1の時のみ適用され、テンションの値が小さい程補正は強くなる。

# 技解説

技解説の前に解説の見方について説明する。



立ち弱

②

ATK: 50 F: 5 (-1) 補正: 減算 15% ガード: 立・屈・空

③

足から上段蹴りを繰り出す攻撃。打点が高く、発生も早いいため簡易対空や牽制に使える。ただし、減算補正のためコンボに組み込む際は始動か締めに使いたい。

④

## ① 技の画像

対応する技の動作を画像により表記している。

## ② 技の名称

対応する技の名称を表記している。

## ③ 技の攻撃データ

対応する技の攻撃のデータを表記している。

**ATK** = 技をヒットさせた際のダメージを表記している。

**F** = 技のコマンドを完成してから攻撃判定が発生するまでの時間をフレーム単位※1で表記している。カッコ内は技がガードされた時の硬直差を表記しており、+の場合は春香が先に動くことができる。投げ技の場合は投げ成功時の硬直差を表記している。

**補正** = 春香の持つ攻撃属性の内、技を当てた際に加わる基底補正について表記している。

**ガード** = 表記している技についてガード可能な状態を表記している。立は立ガード可能、屈はしゃがみガード可能、空は空中ガード可能、不能はガード不能を意味する。 ※2

## ④ 技の備考

対応する技の使い方や特殊な効果についての私見的解説を表記している。

※1 1F(フレーム)は1/60秒

※2 各技にはこの他に隠しパラメータとしてジャグル値が設定されている。これは技を当てた際に増加し、一定以上増加すると空中の相手に攻撃が当たらなくなるシステム。なお、ジャグル値は相手がやられ状態から解除されると0になる。



# 立ち攻撃



## 立ち弱

ATK: 50 F: 5 (-1) 補正: 減算 15% ガード: 立・屈・空

足から上段蹴りを繰り出す攻撃。打点が高く、発生も早いいため簡易対空や牽制に使える。ただし、減算補正のためコンボに組み込む際は始動か締めに使いたい。



## 立ち中

ATK: 80 F: 11 (-5) 補正: 上書き 50% ガード: 立・屈・空

刀(サムライソード)を抜刀して攻撃する。リーチが長く発生が速い。さらに全体動作も短いため、中距離での牽制として強力。ただし、刀部分にもやられ判定があり、縦の攻撃判定が薄い点には注意。



## 近距離立ち中

ATK: 70 F: 6 (-7) 補正: 上書き 70% ガード: 立・屈・空

おしりを突き出して攻撃する。1~19Fの間下半身無敵と投げ無敵があり、発生の速さも合わせて暴れ潰しとして重宝する。この技を当てた後は中攻撃でもキャンセル可能なため連携にも取り入れやすい。また、空中の相手にヒットすると強制ダウンを奪え、その際は補正に減算15%が付加される。



## 立ち強

ATK: 100 F: 17 (-9) 補正: 上書き 70% 乗算 75% ガード: 屈・空

回転して広範囲を刀で薙ぎ払い攻撃する下段技。ヒット時に壁張り付きを誘発するのが特徴的でコンボに重宝する。ただし、ジャグル値の増加値が大きい点には注意。全体動作が長いがリーチ、範囲共に優れており牽制技としても使い勝手が良い。なお、バーストアピール中は受身不能の壁バウンド誘発技に変化する。

# しゃがみ攻撃

## しゃがみ弱

ATK: 25 F: 4 (+1) 補正: 上書き 56% ガード: 屈・空

打撃技としては最速の発生を誇る下段攻撃。連打キャンセル可能で、固めやコンボ始動など使用用途は多い。

## しゃがみ中

ATK: 20\*2+30 F: 8 (-5) 補正: 上書き 80% ガード: 屈・空

3ヒットするスライディングの下段攻撃。3段目ヒット時はダウンを奪える。発生が早く低姿勢で一定距離を移動しながら攻撃できるため中距離での差し込みとして使いやすい。

## しゃがみ強

ATK: 150 F: 21 (-12) 補正: 上書き 60% ガード: 屈

春香が転んだ衝撃波での下段攻撃。ダウン追い討ち判定があり高威力、広範囲でコンボに組み込みやすい。また、1~20Fの間一度だけ相手の攻撃を耐えられるので、相手の攻撃に対するカウンター手段としても役に立つ。バーストアピール中はヒット時に高く相手を浮き上がらせるようになる。

## 足払い

ATK: 80 F: 12 (-5) 補正: 上書き 70% 乗算 70% ガード: 屈・空

ダウンを奪える下段攻撃。リーチはあるがその他特別優れた部分はない。固め中の下段択に使用する程度。この技は必殺技でキャンセルできない点に注意。

# ジャンプ攻撃



## ジャンプ弱

ATK: 50 F: 4 補正: 上書き 70% ガード: 立・空

お尻を突き出すジャンプ攻撃。高いめくり性能を持っており、持続も長いため飛び込みに使いやすい。非常に早い発生を利用しての空対空も悪くないが前方の攻撃判定がやや薄い点には注意。



## ジャンプ中

ATK: 30\*4 F: 7 補正: 上書き 70% ガード: 立・屈・空

ドリルを突き出す多段のジャンプ攻撃。ドリル部分にやられ判定がないため空対空で使いやすい。また、ヒット時の空中受身不能時間が長いためコンボに繋げやすい。なお、ジャンプ攻撃だがしゃがみガード可能。



## ジャンプ強

ATK: 110 F: 11 補正: 上書き 56% 乗算 70% ガード: 立・空

刀を真下に薙ぎ払うジャンプ攻撃。下方向を中心に攻撃範囲が広く飛び込みに使いやすい。また、空中の相手にヒットすると強制ダウンを奪え、その際は補正に減算15%が付加される。見かけに反して攻撃レベルがやや低くやられ判定も拡大するため空対空に使う場合は注意。



# 特殊技



## アマミステレート/ドリルアーム

ATK: 25\*3+40 F: 10 (0) 補正: 上書き 75% ガード: 立・屈・空

前進しながらドリルアームを突き出す多段攻撃。攻撃判定が広くドリル部分にやられ判定がない。さらにガード時五分の状態を維持できるため中距離ではとりあえずこの技を振って相手にプレッシャーを与えよう。アマミステレートは判定が小さいがダウンを奪える。



## パッと舞って/フライングバット

ATK: 60\*2 F: 7 (-2) 補正: 上書き 50% ガード: 立・屈・空

回転してのダブルラリアットによる2段攻撃。発動中方向キーの左右で移動調整可能。4~22Fの間上半身無敵があるため対空として使いやすい。空中の相手にヒットすると手前方向に相手を吹き飛ばす特徴がある。パッと舞っては腕部分にしか攻撃判定がないためしゃがみ状態の相手に注意。



## ゴーシュート/悪魔の足

ATK: 90 F: 22 (-4) 補正: 上書き 70% 乗算 80% ガード: 立

空中で回転して、カカト落としを繰り返す中段攻撃。ガードされてもあまり隙がなく、固め中に相手のガードを揺さぶるのに使える。空中ヒット時は長い強制ダウンを奪えるためコンボの締めとして使いやすい。また、悪魔の足はヒット時相手の超必殺ゲージを、若干削る効果が付与される。



## アマミパンチ/ボクサーグローブ

ATK: 50+30\*3+50 F: 7 (-21) 補正: 上書き 60% ガード: 立・屈

アッパーで上昇しながらの多段攻撃。1F目から上半身無敵があり、空中ガード不能なため信頼できる対空として重宝する。また、威力とゲージ増加値が大きいコンボにも積極的に取り入れたい。動作終了部分を魔法使いセットや無尽合体キサラギでキャンセル可能。

# システム技(1/2)



## 地上投げ

ATK: 20+120 F: 1 (+94) 補正: 上書き 25%

相手を突き飛ばした後、菊地真による追撃のパンチで相手を吹き飛ばす投げ技。発生1Fのためかなり強力だが投げ間合い自体は狭い。ヒット後は長い強制ダウンを奪えるためダウン追い打ち属性の技で追撃可能。



## 空中投げ

ATK: 20+60+100 F: 1 (+74) 補正: 上書き 30%

空中で相手を突き飛ばして壁バウンド誘発後、高槻やよいがロケットに乗って突撃する発生1Fの投げ技。こちらは投げ間合いがかなり広いので空対空に使いやすい。さらにヒット後は相手を壁張り付き状態にするので追撃可能。



## ガードキャンセル攻撃

ATK: 60 F: 13(-10) 補正: 上書き 35% ガード: 立・屈・空

勢いよく体当たりを行うガード時のみ発動可能な1ゲージ消費技。ヒット時は相手を大きく吹き飛ばし距離を離せる。1~17Fの間完全無敵が付加され、コストはかかるが十分な発生速度と合わせて切り返し手段として優秀。なお、この技で相手をK.Oすることはできない。



## ブーイング

ATK: 0 F: 7 ガード: 立・屈

オーディエンスによる突き上げ攻撃。1200Fの間春香のやられ状態(ガード状態含む)が維持されると自動で発生する。春香に対する攻撃判定もあり、基本的に発動時は痛み分けで仕切り直しのような形になる。

# システム技(2/2)



## アピール

全体F: 102 (Lv3: 108)

オーディエンスに自分をアピールし、テンションゲージとボルテージゲージを上昇させる。3段階のLvがあり発動の度にLvが1→2→3→1の順にローテーションする。Lvが高い方がテンションゲージとボルテージゲージ上昇値が高い。ダウンを奪った後や相手との距離があるとき等は狙って行きたい。



## バーストカウンター

ATK: 0 F: 25 (-18) 補正: 上書き 20% ガード: 立・屈・空

やられ状態を解除して春香の周りに衝撃波を発生させる攻撃技。ボルテージゲージが最大の時のみ地上・空中問わず発動可能。攻撃発生まで無敵があり、衝撃波がヒットするとバーストアピールに移行する。ガード時または空振り時はボルテージゲージが0になる。コストとリスクは大きい状況が逆転できるため強力。



## フィニッシュアピール

ATK: 110 F: 37 (-90) ガード: 立・屈

バーストアピール中に必ず使うことになるアピール攻撃技。春香の足元の光源部分とその上空に攻撃判定を持つ。発動時には相手を強制的にひきつける効果がある。ヒット時は補正を無視し、さらに相手の超必殺ゲージを1本減少させて強制ダウンを奪える。そして、発動後はバーストアピールが解除される。この技は地上のどの動作をもキャンセルして出すことが出来る。



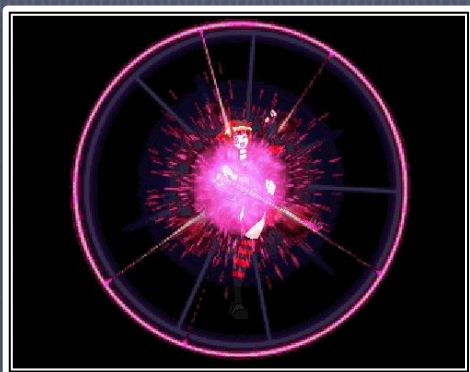
## メールブースト

全体F: 266

携帯電話を取り出し、プロデューサーからのメールを受け取ってブーストモードになることができる。ニュートラル移行時低確率で自動発動するためコンボが途切れたり反撃確定状態になることもあるがどうしようもない。



# 必殺技(1/3)



## イミテーションエレキ

ATK: 90 F: 26, C: 32 (+5) 補正: 上書き 60% ガード: 立・屈・空

ギターを弾いて春香の周りに音波を放つ攻撃。発生は遅いがガード時の有利フレームが長め。また、ガード時は相手を引き付けられるため固め継続をしやすい。ヒット時は相手をしびれやられ状態にして浮かせられるのでエリアルに繋がられる。発動時のゲージ増加値が多いのも特徴。



## 白猫セット

ATK: 120 F: 19 (+59) 補正: 上書き 45%

白猫に扮して相手に掴みかかる移動投げ。地上の相手のみ掴める。通常技等からはキャンセルして出せないものの移動距離が長く発生も早めなため崩し手段として使いやすい。投げ成立時はダウンを奪える。また、1~29Fの間投げ無敵があり、掴み判定は10F間持続する。バーストアピール中は壁バウンドを誘発する。



## 黒猫セット

ATK: 35+50+35+50 F: 9 (-5) 補正: 上書き 70% ガード: 立・屈・空

黒猫に扮してのみだれひっかけ攻撃。最大4ヒットするが2段目が空ぶった場合は以降の動作が中断される。春香の必殺技の中では最も発生が早く、固め中の暴れつぶしやコンボの中継に重宝する。4段目ヒット時はダウンを奪える。バーストアピール中は壁バウンドを誘発する。



## H.M.D

ATK: 15\*16+30, C: 20\*16+40 F: 11, C: 15 (+2, C: +2) 補正: 100% ガード: 立・屈・空

H.M.Dから上空にビームを発射する飛び道具。攻撃範囲が広く、対空として使える。ただし、地上の相手にはまず当たらない上に全体Fが長い空振りには要注意。多段技で補正がないためコンボの締めとしても重宝する。

# 必殺技(2/3)



## ウマのかぶりもの

ATK: 80 F: 13 (全体F: 55) 補正: 上書き 60% ガード: 立・屈・空

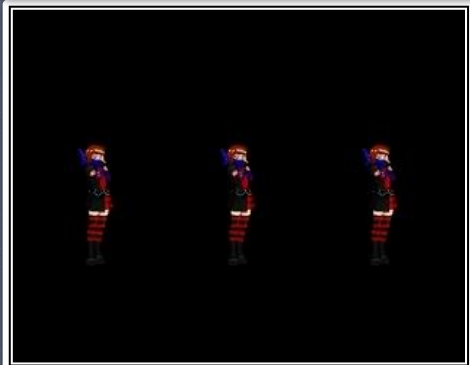
ウマのかぶりものから音符状の飛び道具を放つ。発射後に方向キー上下で、軌道を任意に上下させられるため相手に当てやすい。なお方向を連続入力すると、軌道変化が素早くなる。発動時春香が後ろに下がるため距離を調整しやすいのも特徴。キャンセル版は音符の初速が遅いため近距離の相手にも当てやすい。



## 忍者セット～構え～

全体F: 185

手元で印を作って忍術の構えを取り、ここから私は忍者、飯綱落とし、DEBUTの3種類の技に派生できる必殺技。発動後36～162Fの間任意で派生技に移行可能。派生以降前の27F間は完全無敵。派生技はいずれも春香の場所が瞬時に移動するため、相手に近づく手段として使いやすい。



## 忍者セット～私は忍者～

ATK: 90 F: 113 (+12) 補正: 上書き 50% ガード: 立・屈・空

自身と分身2体を画面に均等に配置する設置技。本体の位置はボタンで任意に変えられる。分身は相手の攻撃を受けるか春香本体が112F間攻撃を受けないと攻撃判定を持って爆発する。なお春香本体は発動後51F以降に自由に行動可能。



## 忍者セット～飯綱落とし～

ATK: 70\*n F: 1 (+4) 補正: 乗算 70% ガード: 立・空

相手頭上に移動して、回転落下しながら多段切りを行う上段必殺技。方向キー左右で落下位置をずらせるため相手に表裏択を仕掛けることができる。乗算補正の多段技なため補正が強くなる点には注意。

# 必殺技(3/3)



## 忍者セット～DEBUT～

ATK: 80 F: 5 (-35) 補正: 上書き 70% ガード: 屈

相手足元に移動して、突き上げ攻撃を行う下段必殺技。同時に同じ動作を行う分身を出現させる。(キャンセル版からの派生の場合は本体のみ)本体の位置は方向キー左右で任意に変えられる。なお、発動後17F以降は各種ジャンプ攻撃でキャンセル可能なため隙を補える。



## 忍者セット～構え～(キャンセル版)

全体F: 47

手元で印を作って忍術の構えを取り、ここから奇襲、DEBUTの2種類の技に派生できる必殺技。21F～47Fの間は完全無敵。派生技は単純な中下段択として使いやすい。



## 忍者セット～奇襲～

ATK: 25\*n F: 9 (+1) 補正: 上書き 50% ガード: 立・空

相手頭上に移動して、踏みつける上段必殺技。ヒット時は床バウンドを誘発するため追撃可能。ガードされても有利状態を維持できるためDEBUTと合わせて相手を揺さぶろう。



## シェフの帽子(パイ投げ)

ATK: 70 (40) F: 27 (10) 補正: 上書き 60% ガード: 立・屈・空(屈・空)

空中から斜め下にパイケーキを投げつける飛び道具。発動と同時に春香の移動ベクトルが上書きされる。パイケーキは地面にあたると設置技に移行するのが特徴で(性能はカッコ内参照)空振りを気にせず出せる。様子見の牽制として非常に使いやすい。

# ユニーク技



## ファミ☆スタ

ATK: 140+20 F: 36 補正: 上書き 40% ガード: 不能

バットを振って相手を場外まで吹き飛ばすガード不能技。同じ崩し手段として白猫セットに比べると発生が劣るがこちらはキャンセルから発動可能。ヒット時は壁バウンドを誘発する。ただし、この技はジャグル値の増加値が非常に大きい。また、16~42Fの間飛び道具無敵が付加され、32~42Fの間飛び道具に対する当身判定が発生する。当身成功時はATK100のガード不能の飛び道具を放てるので覚えておこう。なお相手ダウン中やゲロゲロパペット発動中はこの技を出すことはできないので注意。



## ゲロゲロパペット

ATK: 2\*4+83 F: 45 (+23) 補正: 上書き 70% ガード: 立・屈・空

ゲロゲロパペットで笛を鳴らして我那覇響を相手足元に呼び寄せる設置技。発動時相手位置をサーチしてくれる上に、ガードさせれば長い拘束時間により大幅有利で春香が動ける。発生が遅く全体Fも58Fと長いいため起き攻めとしての使用が主になる。なお、この技は補正の影響を一切受けない。



## 魔法使いセット

ATK: 91 F: 15 補正: 上書き 70% ガード: 立・屈

空中でホウキに乗って移動する突進技。14~40Fの間飛び道具無敵があるため、相手の飛び道具に合わせての移動や空中ガード不能な点を生かしての空対空が使いやすい。移動距離が大きいため逃げ技としても使いやすい。



# 超必殺技(1/4)



## 果てしなく仁義ない戦い

ATK:  $40 \times 3 + 60 + 6 \times 22$  F: 15 (-24) 補正: 100%  
ガード: 立・屈・空 消費ゲージ: 1

拳銃を構えて、双海亜美・真美と共に相手を銃殺する超必殺技。画面の端まで攻撃が届き、発生も速いため遠距離からの奇襲として非常に強力。最終弾ヒット時は壁張り付きを誘発するため起き攻めに移行しやすい。また、4~13Fの間飛び道具無敵、13~191Fの間全身無敵が付加される。なお、亜美・真美のマシンガン攻撃は全ての補正を無視、春香の銃撃は根性値補正を無視する。

## ボーカルアピール

ATK:  $30 \times 7 + 120$  ( $25 \times 7 + 100$ ) F: 28 (+24) 補正: 上書き 70% (上書き 35%) ガード: 立・屈・空 消費ゲージ: 1

スタンドマイクから春香の声を放つ超必殺技。キャンセルからしか発動できず、発生も遅いため使用用途は立ち強からのコンボのみとっていい。ヒット時は強い壁バウンドを誘発するため追撃可能。なお、1/8の確率で発動後むせる動作を取り、その際は隙が増加するため追撃は困難になる。また、春香の放つ声は「どーん」と「はあああああん」の2つがあり、1/4の確率で発動する「はあああああん」の場合はカッコ内の数値に値が変化し威力がやや下がる。ただし、相手の超必ゲージを若干削る効果が追加され、むせる動作も行わない。なお、ヒット時は長い壁張り付き誘発する。どちらも画面端付近では最終段がヒットしない点に注意。



# 超必殺技(2/4)



## ぶちます!

ATK:  $10 \times 13 + 180$  F: 14 (-79) 補正: 上書き 75%  
ガード: 立・屈・空 消費ゲージ: 1

ぶちます!のはるかさんに乗って突進する超必殺技。はるかさんに乗っている間は完全無敵。この技は基底補正以外の補正を無視し、相手体力が100以下の場合には補正に加算30%が追加される特徴がある。さらに、ヒット時は長い壁張り付きを誘発するため起き攻めに移行しやすいなどコンボの締めとして使える。長い無敵時間を活かしての切り返し手段としても使えなくないが、出始めから無敵が付加されない点やガード時の不利フレームが非常に長い点には注意。

## 眠り姫

ATK:  $100 \times 4$  F: 5 (-36) 補正: 上書き 60%  
ガード: 立・屈・空 消費ゲージ: 1

薙刀のようなマイクから炎を薙ぎ払って攻撃する超必殺技。炎は春香の前方に火柱状に高く4本発生し、ヒット時はダウンを奪える。攻撃範囲が広く発生も速い、さらにコマンド完成から48Fの間完全無敵が付加され、切り返し手段として非常に優秀。ただし、ガード時の不利フレームが長く、空中ガード可能なため対空に使う際は相手が攻撃技を出したことを確認してから使いたい。また、画面端付近では全ヒットしない点に注意。なお、この技は根性値補正を無視する。





# 超必殺技(3/4)



## 無尽合体キサラギ

ATK:  $5 \cdot n + 150$  (50\*7) F: 28 補正: 上書き 80% (上書き 70%) ガード: 立・屈・空 消費ゲージ: 1

空中でハルシュタイン閣下となって隕石とオーバーマスター版キサラギを墜落させる超必殺技。隕石とキサラギは相手頭上付近をサーチして出現し、落下して地面に衝突すると爆発して攻撃判定を発生する。キサラギは落下中も攻撃判定を持つ。キサラギの爆発攻撃はヒット数補正を無視するためコンボの締めに使え。また、空中の相手にヒットした場合高く相手を浮かせるため追撃が可能。コマンド完成から暗転まで完全無敵が付加されるため、相手の対空を空かしての反撃にも使っていける。

## I want

ATK: 555 F: 192 (0) 補正: 100%  
ガード: 不能 消費ゲージ: 2

ため動作の後にパラダイムを一新して相手を跪かせるロック形式の超必殺技。ガード不能技でありその攻撃範囲は画面全域に及ぶ。春香の全技中最高の威力をほこり、しかも補正の影響を一切受けない。しかし、ため動作が192Fと非常に長く、コンボはおろか発生を確定させることは基本的にできない。飛び道具や設置技を撒きながら相手の不意を突いて発動しよう。なお、攻撃が発生した場合も攻撃持続が短いため相手が無敵状態であった場合は失敗する可能性がある点には注意。



# 超必殺技(4/4)



## ステージフォーユー! アンコール!

ATK: 40\*10+60 F: 49 (-147) 補正: 上書き  
70% ガード: 立・屈 消費ゲージ: 2

ステージを呼び出して春香の熱唱によるオーディエンスの盛り上がりで攻撃する超必殺技。1ラウンドに1回しか発動できず、発動までにも32Fのため動作が必要になる。この技はダウン追い討ち判定があり、ヒット数補正と根性値補正を無視する。さらに、相手の体力が1/4の場合は補正に加算30%が追加されるため、トドメ狙いのコンボ起用が主となる。また、ボルテージの増加値が高いのも特徴。ヒット時は強制ダウンを奪える。ボルテージが最大で楽曲が「READY!!!」か「CHANGE!!!!」の時はさらに1ゲージを消費することでステージフォーユー!を再度行うアンコール!が発動できる。なお、アンコール発動後はボルテージが0になる点に注意。



## 輝きの向こう側へ!

ATK: 150\*3 F: 1~48 全体F: 68  
補正: 上書き 10% 消費ゲージ: 2

天海春香の放つ輝きにより相手を輝きの向こう側へ導く当身技。ステージフォーユー!を使ったラウンド中でのみ発動可能で、さらに当身の成功・失敗に関わらず1ラウンドに1回しか発動できない。発動条件こそ厳しいものの当身は打撃と投げを取ることができ、発動中は飛び道具無敵も付加される。さらに、発生1Fと長い持続時間も合わせ持つ超高性能技と言える。また、当身成功時はボルテージが最大になる。この技は補正の影響を一切受けず、ヒット時は長い強制ダウンを奪える。





# 基本コンボ解説

## ① しゃがみ弱\*2→近距離立ち中→しゃがみ中→立ち強→H.M.D

基本となる地上連続技。超必ゲージやテンションゲージの値に影響されないため迷ったらこの連携で問題ない。

## ② しゃがみ弱\*2→近距離立ち中→しゃがみ中→立ち強→ボーカルアピール→立ち弱→悪魔の足→しゃがみ強→黒猫セット

超必ゲージを1本消費しての基本連続技。ボーカルアピールの壁バウンドを利用する。悪魔の足はテンションゲージが低いと使えないため、ゴーシュートかH.M.Dで代用しよう。

## ③ 近距離立ち中→ドリルアーム→立ち強→イミテーションエレキ→ジャンプ中→ボクサーグローブ→魔法使いセット→フライングバット→立ち弱→悪魔の足→しゃがみ強→黒猫セット(3段目)→ぷちます!

画面端での基本連続技。テンションゲージが低くても同じコマンドで繋げることは可能。ジャンプ中は小ジャンプから出すと良い。使用する技の種類が多いので混乱しないように注意。ぷちます!でダウンを奪った後はゲロゲロパペットを重ねて攻めを継続しよう。

## ④ ボクサーグローブ→魔法使いセット→無尽合体キサラギ→果てしなく仁義ない戦い

無敵地上対空技からの超必ゲージを2本消費しての連続技。シンプルながら高火力のため、相手が飛んでいる時は常に狙っていきたい。

## ⑤ ファミ☆スタ→忍者セット～構え～(キャンセル版)→忍者セット～奇襲～→眠り姫

ガード不能技からの連続技。ファミ☆スタは相手の吹き飛び方が特殊で、ジャグル値の増加も大きいなど少し特殊なため、追撃方法をしっかり覚えておこう。

## ⑥ 地上投げ→ステージフォーユー!→アンコール!

強力な投げからの連続技。相手の体力が少なくなってきたらトドメとして狙おう

## ⑦ バーストアピール→立ち強\*n→フィニッシュアピール

バーストアピール中の連続技。フィニッシュアピールは他にしゃがみ強などが繋ぎやすい

# 12Pカラー

キャラクター画面で春香選択時に12Pカラー(Start+z)を選択すると春香の性能が変化する特殊な状態になる。このカラーでは春香の基本的な強さのランクが大幅に向上する上に一部コンフィグの設定を無視するので使用する際は注意が必要だ。12Pカラー選択中は春香の目が赤くなる点に着目すれば判断可能だ。

## 12Pカラーでの性能変更点

バーストアピール時ハイパーアーマー付加

思い出数無限

ゲージマックスモードON

ブーストモードON

しゃがみ強の威力上昇 ※1

アピールのボルテージ増加値がレベルを問わず+1000増加

超必殺技が補正の影響を全て無視

I wantの発生が112Fに短縮

ステージフォーユー!のため動作を無視

※1「ドジっ子属性」の設定を2にしていた場合はさらに威力上昇



12Pカラー