

NEC



© CAPCOM 1991,1992,1993 Licensed to NEC Home Electronics, Ltd.

# 春麗 FAN BOOK

## 攻略編

非売品



Falcom®

イースIV、英雄伝説IIIの  
日本ファルコムが、PCエンジンだけの  
オリジナルRPGを遂にリリース!



NEC



The Legend of Zanadu  
風の伝説ザナドゥ



PCエンジン  
スーパーCD-ROMソフト

# 風の伝説ザナドゥ



きんじつはつばい  
近日発売!

©NEC Home Electronics, Ltd.  
©日本ファルコム

HE system

でんせつらくえん 伝説の楽園“エメル・エメ・エメス”で繰り広げられる、少年と少女の不思議なマジカル大冒険。

りどうじ たの しんかんかく  
2人同時プレイも楽しめる、新感覚 ファンタジック・アクションRPG!

## マジクール Magicoal

PCエンジン スーパーCD-ROMソフト

こんしゅうはつばいよてい きほうこうりかかく えん せいべつ  
今秋発売予定/希望小売価格6,800円(税別)

©NEC Home Electronics, Ltd. ©Hunex

トマス「ガリス!このバカ息子  
がっ! 客人に向かってその言いぐさは  
なんじゃ!



64種類の魔法を  
探し出せ!

NECホームエレクトロニクス

### 〈NECからの挑戦状〉

はつばいこ けつくない こ まほう はつけん ひと なか  
発売後1か月以内に64個の魔法をすべて発見できた人の中から  
ちゅうせん めいさま てんがいまきょう ジライア Xガ  
抽選で2,000名様に天外魔境ZIRIA(2M)をプレゼント!!

おうほほうほう よ  
くわしい応募方法はマニュアルを読むのだ!!



チュン

リー

春

麗

*in*

*PC Engine*

かんしゅう やました あきら  
監修：山下 章

きょうりょく いたばとしみつ  
協力：板場利光, スタジオイベントスタッフ

たかはしまさき  
CG：高橋政輝



# 基本本技

## パンチ編

春麗のパンチは、スピードはまあまあだが、リーチはそれほどでもない。上方への攻撃もできないので、的確なポイントで使いこなす必要がある。

### 立った状態(近距離)

肘撃(ひじうち)



近距離でしか出ないので、投げ返しが怖い。実用性は低いかも。

### 立った状態(遠距離)

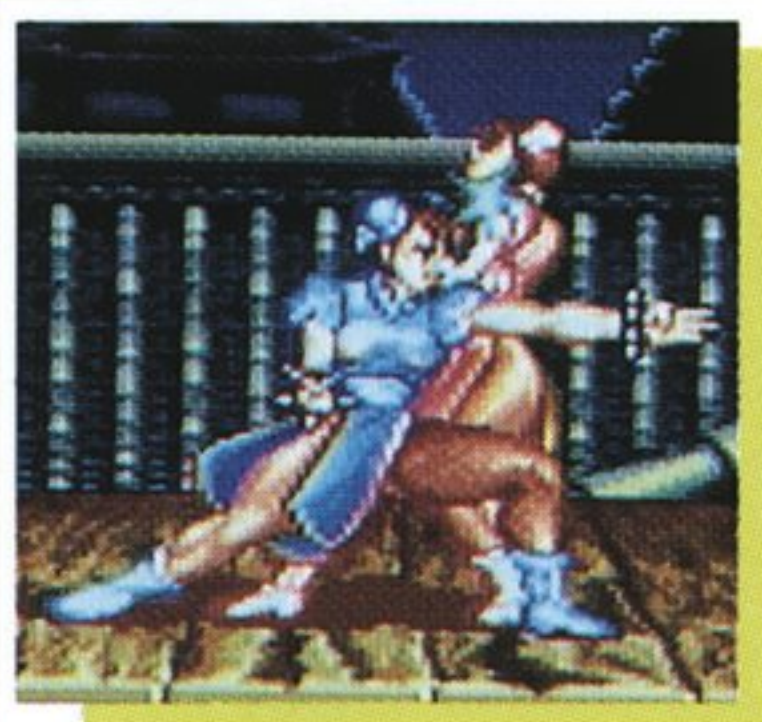
平掌打(へいしょうだ)



ザンギエフのジャンプ攻撃やバイソンのダッシュ攻撃が迎撃できるぞ。

弱

追突拳(ついとつけん)



この技単発で使うことはあまりない。連続技の途中に組み込むぐらいかな。

追突拳(ついとつけん)



技の能力や使いかたは、近距離で出したときとまったく同じ。

中

発勁(はつじん)



対空兵器に使える。相手のジャンプの下をくぐって、背後から当てよう。

開脚突拳(かいきゃくつとつけん)



大きく前に踏み出すので、相手の出鼻をくじくには絶好の技だ。

強



じょうたい  
しゃがんだ状態

毒蛇突  
(どくじゃとつ)



ダルシムのパンチなどに対して有効だが、それほど重要ではない技。

すいちよく  
垂直ジャンプ

落掌打  
(らくしょうだ)



ジャンプした瞬間から着地寸前まで技が出ている。でも、使わない。

ななめジャンプ

鶴嘴拳  
(かくこうけん)



この技も、ジャンプした瞬間から着地寸前まで技が出ているのが利点。

毒蛇突  
(どくじゃとつ)



弱よりも威力はあるが、これを使うくらいなら、強のほうがいいよ。

落掌打  
(らくしょうだ)



空中投げが失敗したときに出る技。つまり、すすんで使う必要はない。

鶴嘴拳  
(かくこうけん)



これよりは、威力のある強を使ったほうがお得。無視していいだろう。

毒蛇突  
(どくじゃとつ)



あたり範囲が弱・中より広いし、攻撃力もあるので、地上戦に使える。

落掌打  
(らくしょうだ)



技が出ている時間が短いけど、威力はアップ。実戦で使うことはマレか？

鶴嘴拳  
(かくこうけん)



基本的に、ジャンプ・パンチはこれを使おう。連続技はここから始まる。



# 基本本技

## キック編

春麗は「蹴撃女王」の異名をとるほどキックの種類が多い。攻撃範囲、スピード……どれをとっても一級品。攻めにも守りにも使えるぞ。

た じょうたい きんきより  
立った状態(近距離)

じやく  
弱

中  
段  
蹴



ほんだのスーパー頭突きなどを迎撃でき  
るが、平掌打のほうが**確実**だね。

た じょうたい えんきより  
立った状態(遠距離)

中  
段  
蹴



対戦で相手をけんせいするのに使う  
くらい。どうせなら中のほうが○。

ちゅう  
中

中  
段  
蹴



百裂キックが(連射が遅くて)出な  
かったときに見るくらいだろう。

上  
段  
蹴



波動拳封じ、足払いすかし、ジャン  
プ攻撃対策などいろいろ使える。

きょう  
強

上  
段  
蹴



この技も、単発では使わない。連射  
して百裂キックを出したほうが得。

後  
周  
脚



後ろまわし蹴り。対空兵器に使える  
が、モーションが大きいのが**難点**。



じょうたい  
しゃがんだ状態

前  
掃  
腿  
(ぜんそうたい)



「投げハメ」に使えるけど、友達をなくすのでやらないほうがいいよ。

すいちよく  
垂直ジャンプ

鶴  
脚  
打  
(かくきやくだ)



パンチと同じく、ジャンプ中はずっと技が出ていて便利。対空用に。

ななめジャンプ

飛  
翔  
脚  
(ひしやうきやく)



相手に飛びこむときに使える。この技も、着地寸前まで技が出ている。

低  
蹴  
撃  
(ていしゅうげき)



対戦では、春麗の攻めの基本となる重要な技。地上戦ではこれを使え。

鶴  
脚  
打  
(かくきやくだ)



攻撃範囲も技が出ている時間も弱に劣るので、まったく使わない。

飛  
翔  
脚  
(ひしやうきやく)



弱よりも攻撃範囲が下にあるから、スライディングにも負けないのだ!

元  
伝  
暗  
殺  
蹴  
(げんてんあんさつしゅう)



元という男が使っていたといわれる手つき蹴り。当たると相手は転ぶ。

夏  
塩  
蹴  
(かえんしゅう)



サマーソルトキック。地上で当てれば相手は転ぶぞ。対空技にもなる。

二  
起  
脚  
(にききやく)



威力はあるけど当たり範囲が短いので、飛びこむときには使いづらいか。



# 特殊技

とく

しゅ

わざ

ここでは、レバー操作とボタンの組み合わせによって、特殊な場合にかぎり使うことができる技(特殊技)を紹介していこう。

## 虎襲倒 (地上投げ)

**コマンド:** 相手の近くで横方向にレバーを入れながら、中か強パンチ・ボタン



投げの間合いはせまいので、自慢のフットワークでカバーしよう。対戦では、この投げをどれだけうまく使えるかがポイントとなる。

## 龍星落 (空中投げ)

**コマンド:** ジャンプ中に相手の近くで↑以外にレバーを入れてパンチ・ボタン



もっともダイナミックで華麗な技。タイミングを体で覚えろ。

## 鷹爪脚 (かかと踏み)

**コマンド:** ジャンプ中に下方向にレバーを入れながら、中キック・ボタン



敵を頭上から踏みつける。基本技ではまず迎撃されないが、踏んだあとが無防備なので、使うなら相手が画面端にいるときだ。

## 壁反蹴 (三角跳び)

**コマンド:** 画面端へジャンプしてから、画面の中央に向かってレバーを入れる



バルログとちがい、春麗は好きなときに三角跳びができる。画面端に追いこまれたときや、相手よりも高く跳びたいときに使おう。



# 「ダッシュ」で加わった二つの新技

どちらも「技の間合い」に入れば、相手がジャンプ中でも転倒中  
でも使える。しかも当たれば、相手を転ばすことができるのだ。

## 鶴脚落 (背中蹴り)

**コマンド:** 相手の近くで横方向にレバーを入  
れながら、強キック・ボタン

ジャンプして相手の背後にまわ  
りこみ、ひざ蹴りを当てる技。



## 後方回転脚 (蹴り逃げ)

**コマンド:** 相手の近くで横方向にレバーを入  
れながら、中キック・ボタン

相手を蹴って、春麗は宙返り。  
着地点を狙われると危険だけど。





# 必殺技

ひっ

さつ

わざ

チュンリーもひっさつわざの持つ必殺技は、どちらもコマンドが簡単なのがうれしい。しかし「相手からの反撃を受けやすい」という欠点も持っている。



逆さになり、両足を高速回転させて空中を移動する。  
弱・中・強のちがいは飛行距離で、弱は短く、強は長い。  
出した瞬間（足を開くまで）と着地する瞬間は無敵で、  
着地するときには相手にガツンとダメージを与えられる  
（中のスピニングバードキックは、着地時にダメージを  
与えることはできない）。2発連続で当たれば相手を気  
絶させることができるぞ。



# スピニングバードキック

かい てん てき かく きやく しゅう  
(回轉的鶴脚蹴)






ひやく れつ

# 百裂キック

ひやく れつ きやく  
(百裂脚)







目にもとまらぬ速さで蹴りを繰り返す。弱・中・強で変わるのは、キックのスピード。弱はキック・ボタンの連打が遅くても技が出るが、キックのスピードも遅い。逆に、強は連打が速くなければ技が出ないが、キックのスピードも速くなる……つまり、そのぶん相手に多くのダメージを与えることができるってワケ。ちなみに、技を出している間は、足の部分が無敵となる。



# データタビで見める春麗

み

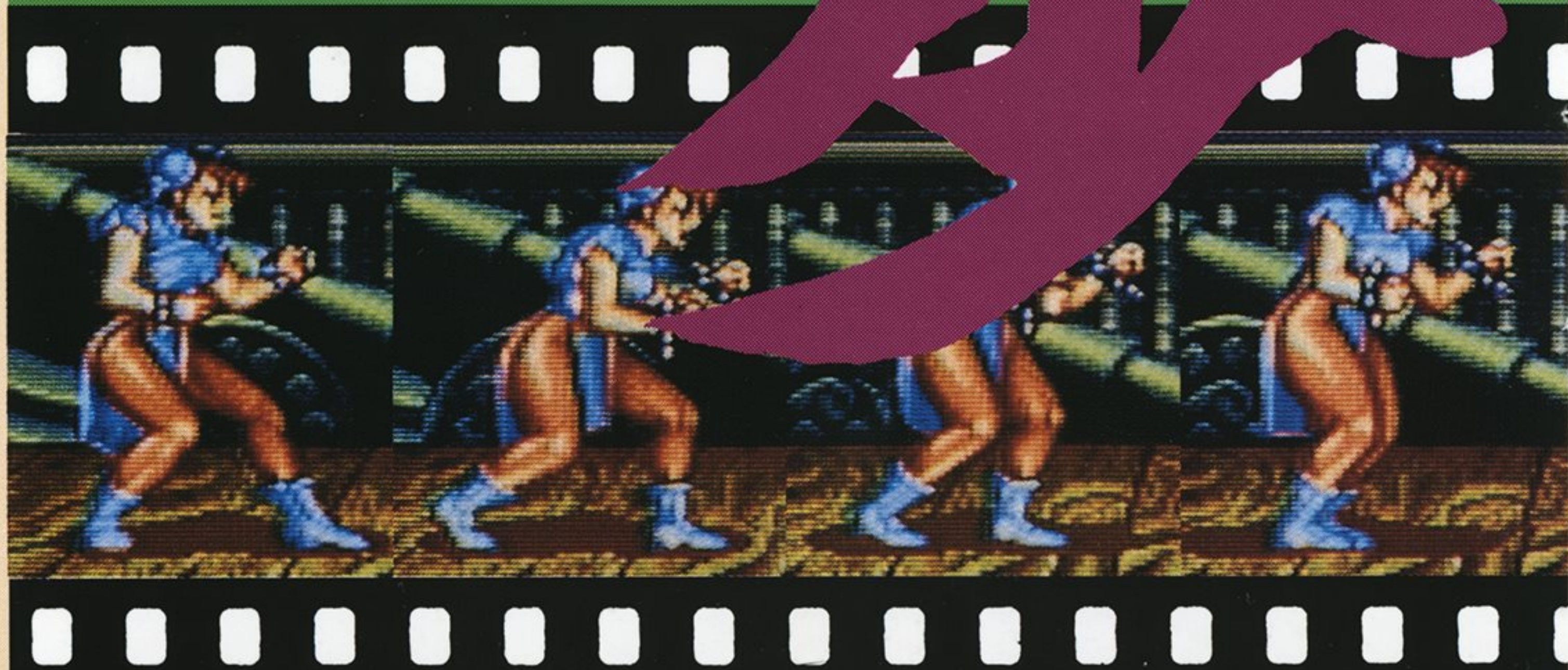
チュン

リー

キャラ名 <sup>めい</sup>	数値 <sup>すうち</sup>
リュウ	183
ケン	175
本田 <sup>ほんだ</sup>	220
春麗 <sup>チュンリー</sup>	140
ブランカ	236
ザンギエフ	220
ガイル	160
ダルシム	270
バイソン	153
バルログ	125
サガット	220
ベガ	140

## ぜんちゅう 全キャラ中No.2

「春麗は足が速い」とよくいわれるけど、ほかのキャラクターとくらべて、いったいどれくらい<sup>さ</sup>の差があるんだろう？——その素朴な疑問<sup>そぼく なぎもん</sup>の解答<sup>かいとう</sup>を得るため、PCエンジン版『ダッシュ』<sup>ピーシー ぼん</sup>を使って、ひとつの実験<sup>じっけん</sup>を試してみた。  
利用<sup>りよう</sup>した道具<sup>どうぐ</sup>は、アベニューパッド6。その





よ

チュンリー

つよ

# このフットワークの良さが春麗の強み

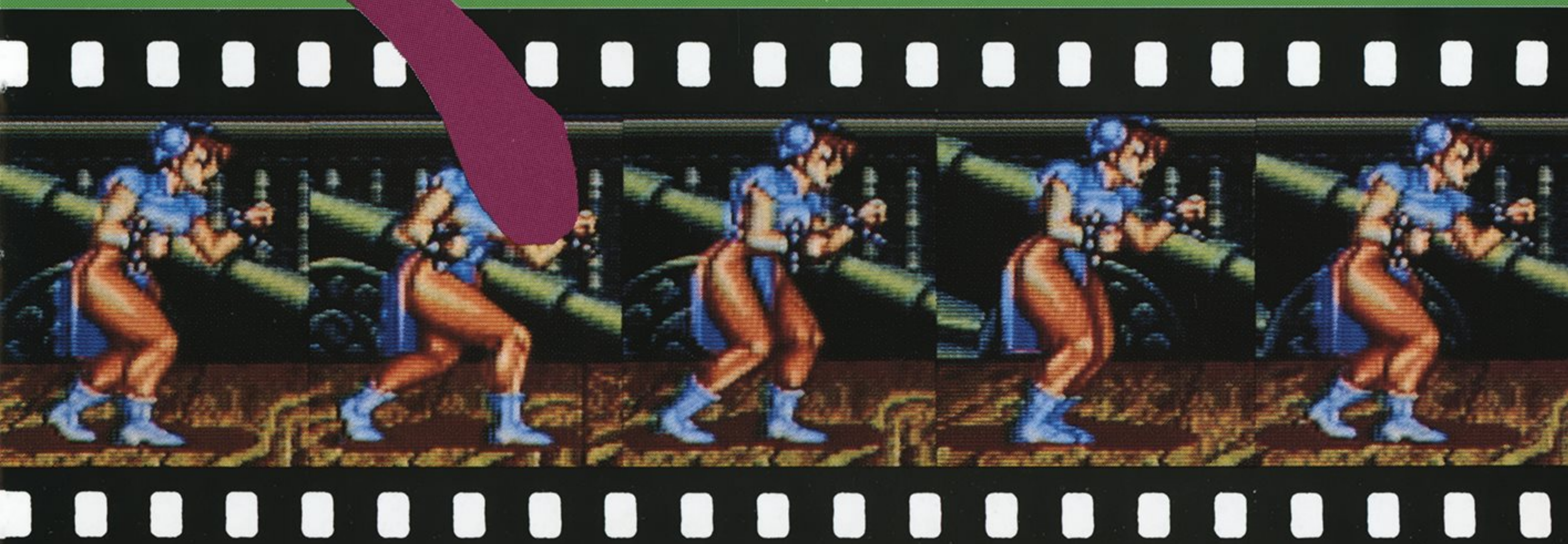
コマ送り（ポーズ連射）機能を使って、ある決められた区間を、各キャラが何コマで歩くのかを計ってみたのだ。コマ数が少ないキャラほど足が速い、ということになる。

ただし、キャラクターによって歩幅がちがうので、ゴールラインを踏んだときの足の位置

（前に出しているか、後ろに引き気味か）で、多少の誤差が生まれてしまう。したがって、完全に正確な比較とはいえないけれど、ひとつの参考資料として、左ページの表を見てほしい。

春麗の位置するポジションは、12キャラ中のNo.2だ。圧倒的に速いバルログと、同順位のベガは仕方がないとしても、それ以外のキャラよりは実に速く歩ける、ということがわかる。

春麗で有利に闘いを進めるには、とにかくこのフットワークを利用するしかない。タイミングによっては、相手が飛び込んできたら、その下をくぐりぬけるなんてこともできるのだから。







# 跳

すぐ りよく チュン リー  
 優れたジャンプ力は春麗の  
ちょう しょ たん しょ  
 長所でもあり短所でもある

キャラ名 <small>めい</small>	ななめジャンプ	
	<small>たいくう じかん</small> 対空時間	<small>ひきより</small> 飛距離
リュウ	48	8.5
ケン	48	8.5
<small>ほん だ</small> 本田	51	7.5
<small>チュン リー</small> 春麗	50	10.5
ブランカ	43	8.0
ザンギエフ	46	5.5
ガイル	50	8.5
ダルシム	66	6.0
バイソン	49	7.0
バルログ	40	9.0
サガット	44	5.5
ベガ	51	12.0

垂直ジャンプの到達点 すい ちよく へん とう たつ っ ぽ ー ん

	リュウ	ケン	<small>ほん だ</small> 本田	<small>チュン リー</small> 春麗





が何コマを使っているのかを計ってみた。また、  
 その飛距離についても、本田ステージの床のタ  
 イル模様で計測している。さらに、下には、垂  
 直ジャンプの最高到達点の写真を並べてみた。

これらのデータからわかるのが、春麗は非常  
 にジャンプ力に優れたキャラクターだというこ  
 と。でも対戦では、しばしばそれが裏目に出て  
 しまう。もっと低くて速いジャンプができれば、  
 波動拳にこんなに苦しめられずにすむのに……。

つづいては、ジャンプについての比較だ。  
 「歩く」のときと同じ方法で、ななめジャンプ  
 のかまえに入ってから着地するまで、各キャラ

ブランカ	ザンギエフ	ガイル	ダルシム	バイソン	バルログ	サガット	ベガ



# チュンリー 春麗マスターへの道



チュンリー  
春麗は、主人公のリュウとならぶ『スト  
Ⅱダッシュ』の人気キャラクターだ。この  
ゲームの中でただ一人の女性キャラという  
だけじゃなくて、操作が簡単で、はじめて  
『ダッシュ』で遊ぶ人でも使いやすいのが  
人気の秘密だろう。

でも、ほかのキャラクターとの「対戦」  
となると話はちがう。絶対的な必殺技を持  
っていない彼女で勝ちつづけるのは、並み  
大抵の苦勞じゃない。

それでも、春麗を使って対戦で勝ちたい  
——そんな人たちに送るのが、このページ  
「春麗マスターへの道」だ。

これさえ読めば、キミの春麗も無敵だ！  
——と言いたいところだけど、ここで教える  
ことはあくまで「ただの知識」でしかな  
い。これらを実際の対戦の中でどう応用す  
るかは、すべてキミたちしだいなのだ。





7

# 戦いの基本は地上戦にあり!

初心者しょしんしゃが春麗チュンリーを使うと、ジャンプ力つかにすぐれて動きがすばやいためか、ついついジャンプ攻撃こうげきばかりしてしまうけど、それはまちがいの。とくに、強力な対空兵器きょうりょく たいくうへいき（ジャンプしてくる敵てきに、一方的に攻撃いっぼうてき こうげきを与えられる技あた わざ）を持つリュウ・ケンやサガット、ガイルなどに対してジャンプするのは「やっつけてください」と言っているようなものだ。対コンピュータ戦たいせんならともかく、対戦ではむやみにジャンプするのはやめたほうがいい。

## BADな例



バルログやブランカとちがい、波動拳はどうけんを「撃つうのを見みてから」飛びこんでも、昇龍拳しょうりゅうけんが間に合あってしまう。思ったよりも、春麗チュンリーのジャンプ攻撃こうげきは強つよくないんだよ。

## GOODな例



中足払いちゅうあしばら（低蹴撃ていしゅうげき）で、波動拳はどうけんの出しぎわを攻撃こうげき。一部の例外れいがいをのぞいて、対戦ではこの技わざを中心に攻めていくのが基本きほんとなる。地上戦で相手あいてを圧倒あつとうしよう!

ならば、いったいどう戦たたかうのかというと、自慢じまんのすばやさあしばらと足払いあしばらと投げなを駆使くしして、地上戦ちじょうせんで勝負しょうぶするんだ。

前後ぜんごにこまかく動きうごながら相手あいての足払いあしばらをかわして、中足払いちゅうあしばらや強足払いきょうあしばらなどで攻撃こうげきしてみよう。一度いちどに大きなダメージおおを与えることあたは難しいけど、少しずつ体力たいりょくをけずっていけるはずだ。

春麗チュンリーにかぎらず、「地上戦ちじょうせんを制せいする者ものが対戦たいせんを制せいす」ということを覚えておこう。



# 2 空中投げ(龍星落)を活用せよ!

地上戦で試合を有利に進めていくと、相手はジャンプ攻撃を仕掛けてくることだろう。春麗が、昇龍拳やアッパーのような「上からの攻撃を迎撃する技」を持っていないからだ。

しかし、これは春麗にとってピンチであると同時にチャンスでもあるんだ。彼女は「龍星落」(空中投げ)という技を持っている。これで、ジャンプしてきた敵を投げてしまえばいい。

ジャンプ攻撃以外にも、ガイルのサマーソルトキックを防御したあとや、バルログがイズナドロップを仕掛けようとして画面端へ飛んだとき、ベガがヘッドプレスを出したときなど、空中投げのチャンスはたくさんある。相手の動きをよく見て、積極的にねらっていこう。

地上戦で攻めたてて、相手があせって飛んだところを空中投げ。これが春麗の基本だ。

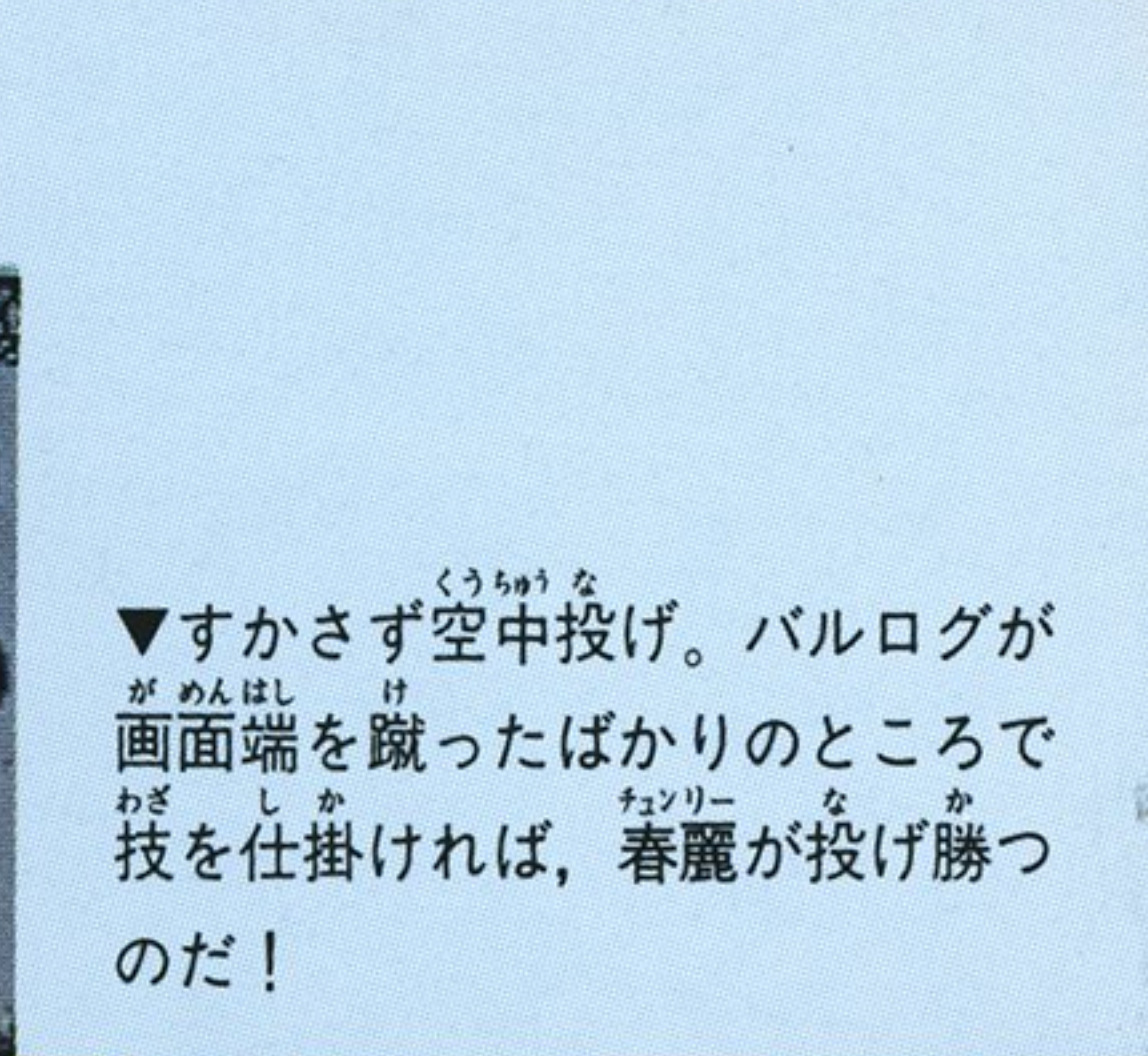
## 龍星落



▲バルログは、画面端に追いつめられると、ついイズナドロップを仕掛けたがる習性がある。そこをねらう。



▲相手が画面端にジャンプしたと同時にこちらもジャンプ。この時点でレバーはななめ下に入れておこうね。



▼すかさず空中投げ。バルログが画面端を蹴ったばかりのところを技を仕掛ければ、春麗が投げ勝つのだ!



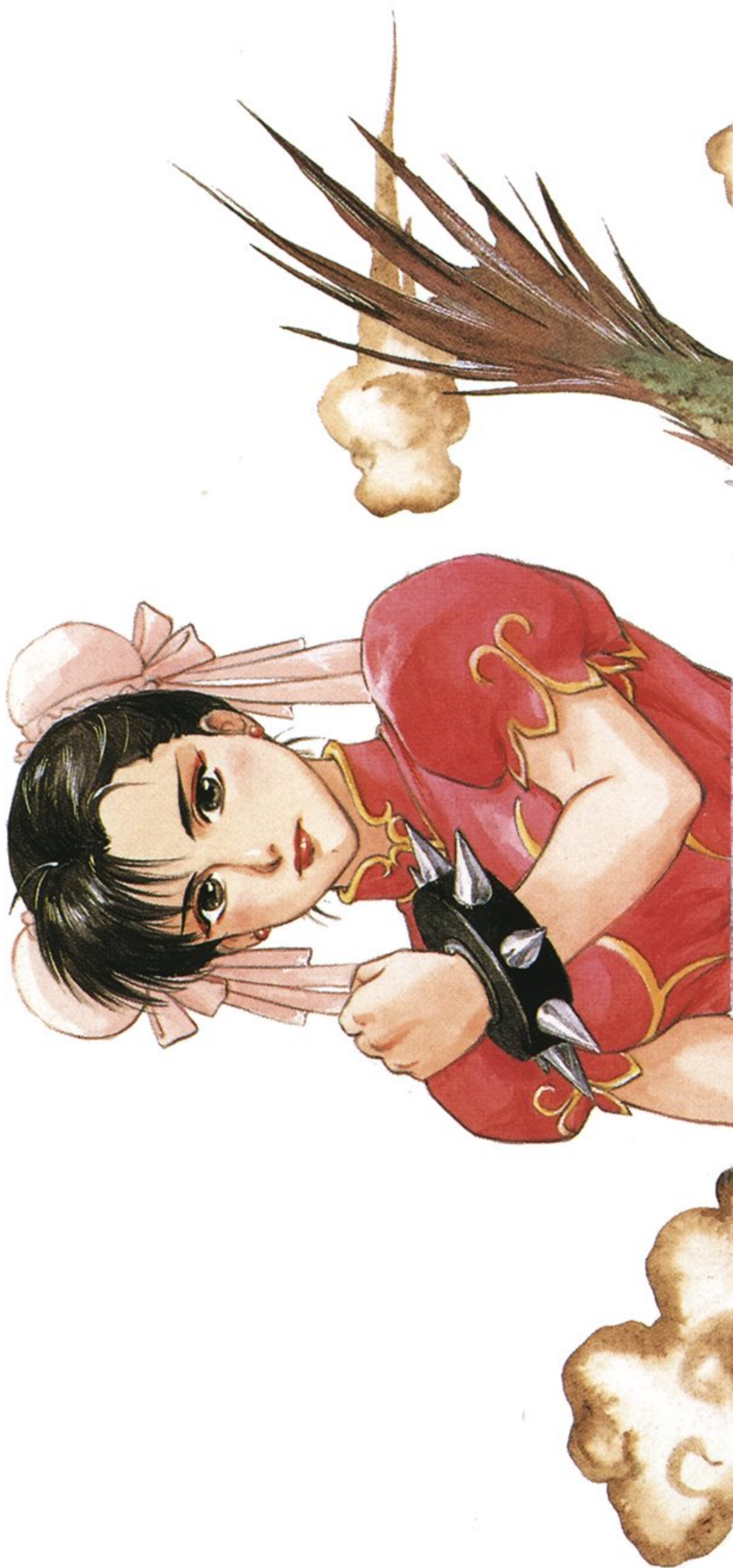


NEEC

# 天龍聖戰







# NEC 11 週年紀念

NEC





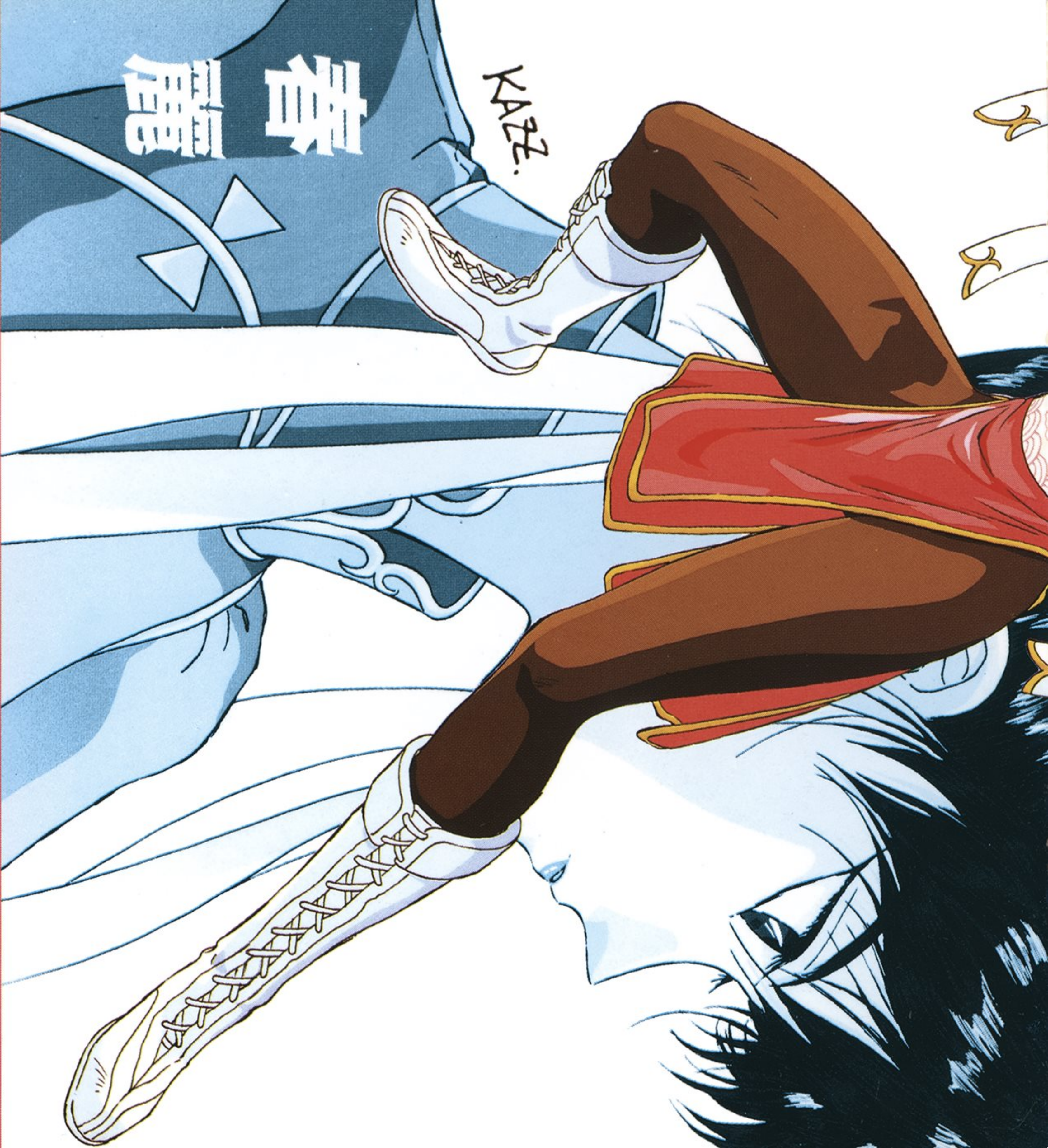
# CHUN-LI

春麗 画：高田明美 描きおろしイラストレーション  
**CHUN-LI illustrated by Akemi Takada**

**CAPCOM**

©CAPCOM 1991, 1992, 1993  
Licensed to NEC Home Electronics Ltd.





春麗 画: 只野和子 描きおろしイラストレーション

CHUN-LI illustrated by Kazuko Tadano

**CAPCOM**

©CAPCOM 1991, 1992, 1993

Licensed to NEC Home Electronics Ltd.



# 相手が気絶したら連続技でしとめろ!

連続してダメージを与えていくと、相手が気絶することがある。この間は反撃されないので、こちらには大きなチャンスとなる。

ここで、ただ「投げる」だけではもったいない。強力な連続技をたたきこんで、一気に相手の息の根をとめてしまおう。

春麗最強の連続技ともいわれているのが「強パンチ発ケイ百裂」だ。これは、ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ（発ケイ）と連続で当てたあと、必殺技の百裂キックをたたきこむという、華麗で破壊力バツグンの技。気絶させたあとに使用すれば、まず相手は立てないぞ。

出しかたのコツとしては、ジャンプ強パンチのあとの発ケイのときに、強パンチ・ボタンと弱キック・ボタンを同時に連打すること。そうすると、発ケイが先に出て、そのあとに百裂キックが出るのだ。

ただし、両方のボタンを連打するには、パッドを持ちかえなきゃいけない(はず)。それが面倒な人は、ジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→強足払いでもOK。強パンチ発ケイ百裂よりはちょっと破壊力が劣るけどね。



## 強パンチ発ケイ百裂



◀最初のジャンプ。強パンチはしっかり引きつけて地上近くで当てよう。打点が高すぎると相手に投げられてしまうぞ!

▶着地したらすぐに発ケイを出す。強パンチ・ボタンと弱キック・ボタンを同時に連打するのだ。すると…。



◀発ケイのグラフィックがキャンセルされて、百裂キックになる。破壊力があるし、見た目も華やかでかっこいいよね。





# 4

## 必殺技・特殊技はこう使え!

チュンリー ひっさつわざ しゅうりゅうけん  
春麗の必殺技には、リュウ・ケンの昇龍拳な  
どのよう「絶対的な攻撃力」がないので、い  
まいち使いづらい。また、新たに加わった二つ  
の新技も、思ったより役に立たないようだ。け  
れども、持っているすべての技を使いこなして  
こそ「春麗マスター」なのだ。ここでは、必殺  
技&特殊技の対戦での使いかたを考えよう。

### スピニングバードキック

アッパーなどの下からの攻撃に弱いので、攻撃用に使  
っても相手のいい的になるのがオチ。むしろ、技を出し  
た瞬間が無敵になること  
を利用して、相手が飛び  
こんできたときの脱出に  
利用するほうがいい。



たい 対 空 器  
兵

### 百裂キック



かんたん だ  
簡単に出来るうえに  
足の先が無敵なので、  
足払いや横から突っこ  
んでくる攻撃（パイソ  
ンの必殺技など）を迎  
撃するのに使えるよ。

### 蹴り逃げ(後方回転脚)



わざ だ ま あ  
技を出す間合いがせ  
まいため使いづらいが、  
対春麗戦で相手が飛び  
こんできたときに、下  
をくぐって当てると対  
空兵器になる。

### 背中蹴り(鶴脚落)



あいて な  
相手を投げたあとに  
仕掛け、足払いや百裂  
キックにつなげよう。  
ただし、起きあがりの  
必殺技（昇龍拳など）  
を食らう危険性あり。



# 5

## 相手の意表を見つけ!

ここまで、さまざまな技を紹介してきたが、それらをすべて使いこなしたからといって、対戦で100%勝てるわけじゃない。春麗は「かならず」接近戦を仕掛けなければならないのに、ほかのキャラクターのように、簡単に相手に近づける技を持っていないからだ（ジャンプは危険が大きい、というのは最初に教えたとおり）。

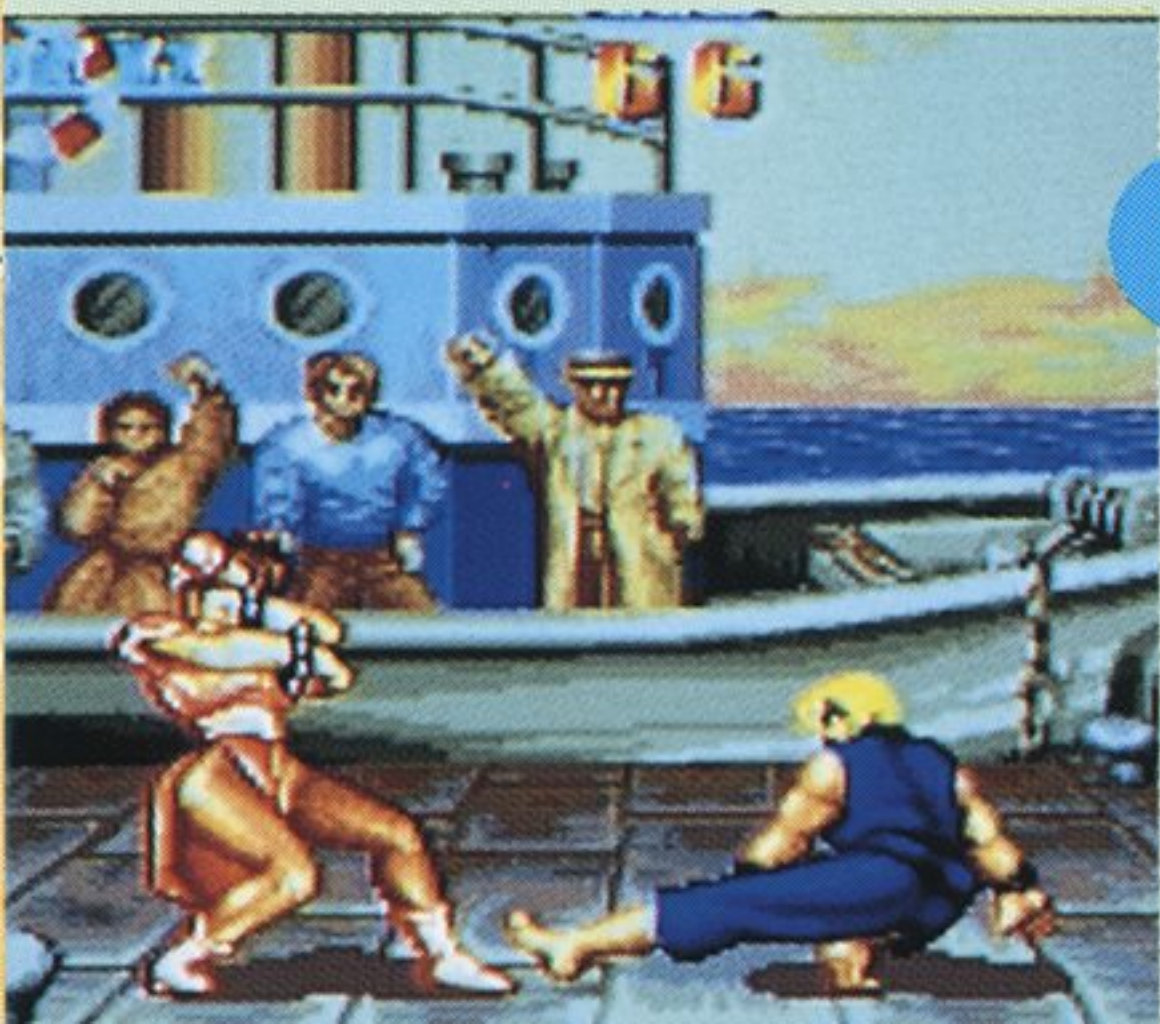
こうなると、残された手段は「相手のスキを巧みについていく」しかない。リュウ・ケンの

強足払いや昇龍拳をすかして（技を誘っておいて、よけること）投げる。一度しゃがんで、足払いを出すとかわせておいてから、すぐに近づいて投げる——相手の意表をつく方法はいろいろとあるはずだ。「波動拳はかならず二発つづけて撃つ」など、相手のクセを見抜いて攻撃するのもいいだろう。

こうした戦法——インサイドワークを習得するには、経験を積むしかない。がんばってくれ!

### ケンの強足払いは すかして投げちゃえ

▼近くで小刻みに動いて、ケンに強足払いを出させるのだ。



▲うまく立ち防御でよけたら、すかさずふところへ近づく!



▲そして、投げる。ケンは強足払いの態勢から立ちなおっていないので、反撃することができないぞ。



春麗、いつもキミはボクの浮気を許してくれないんだね。旧『ストⅡ』で、リュウ・ケンをちょこっとだけ練習したときもそうだった。再び春麗使いにもどろうとしても、ボクの思いどおりには動いてくれなかったんだよね。

今回だって、そうだ。

某アクション・パズルゲームに、しばらくの間、のめり込んでいたボク——。前回のリュウ・ケンに対する浮気が体だけのものだとするならば、今回は心までも許してしまったのかもしれない。

たしかに某アクション・パズルゲームの腕は、大会で準優勝するほどまでに上達した。けれども、その間、『ストⅡ』をまったくやらなかった代償として、山下春麗の弱くなりかたと言ったら……。大リーグボール2号を投げつづけ、久しぶりに大リーグボール1号を投げてみたら錆びついていて、と感じた星飛雄馬の気持ちがわかるよ、ホント。

しかも、PCエンジン版『ダッシュ』は、パッドでの操作だ。ジョイスティックに慣れてしまった人間にとって、このパッド操作は非常にクセモノ。関係ないところでジ



## 春麗に対する想い

ャンプしてしまったり、ななめに跳びたいのに真上ジャンプしてしまったり……。

どうやら春麗、もう一度ははじめからやり直さないことには、キミとの仲を修復することはできないようだね。

それにしても、『ダッシュ』でのキミは、旧『ストⅡ』とくらべると明らかに弱くなりすぎた。空中投げの間合いはせまくなるし、頼みの綱だった中足払いの先に、当たり判定ができてしまうなんて。ああ、昇龍拳が憎らしい。

いや、それでも世間には、恐ろしくスゴ腕の春麗使いたちが、ほんのひと握りかもしれないけれど存在する。練習に練習を重ねて、一線を越えた強さを持つ彼らは、ほかのどんなキャラクターとも格負けしない勝負を繰り広げているのだ。

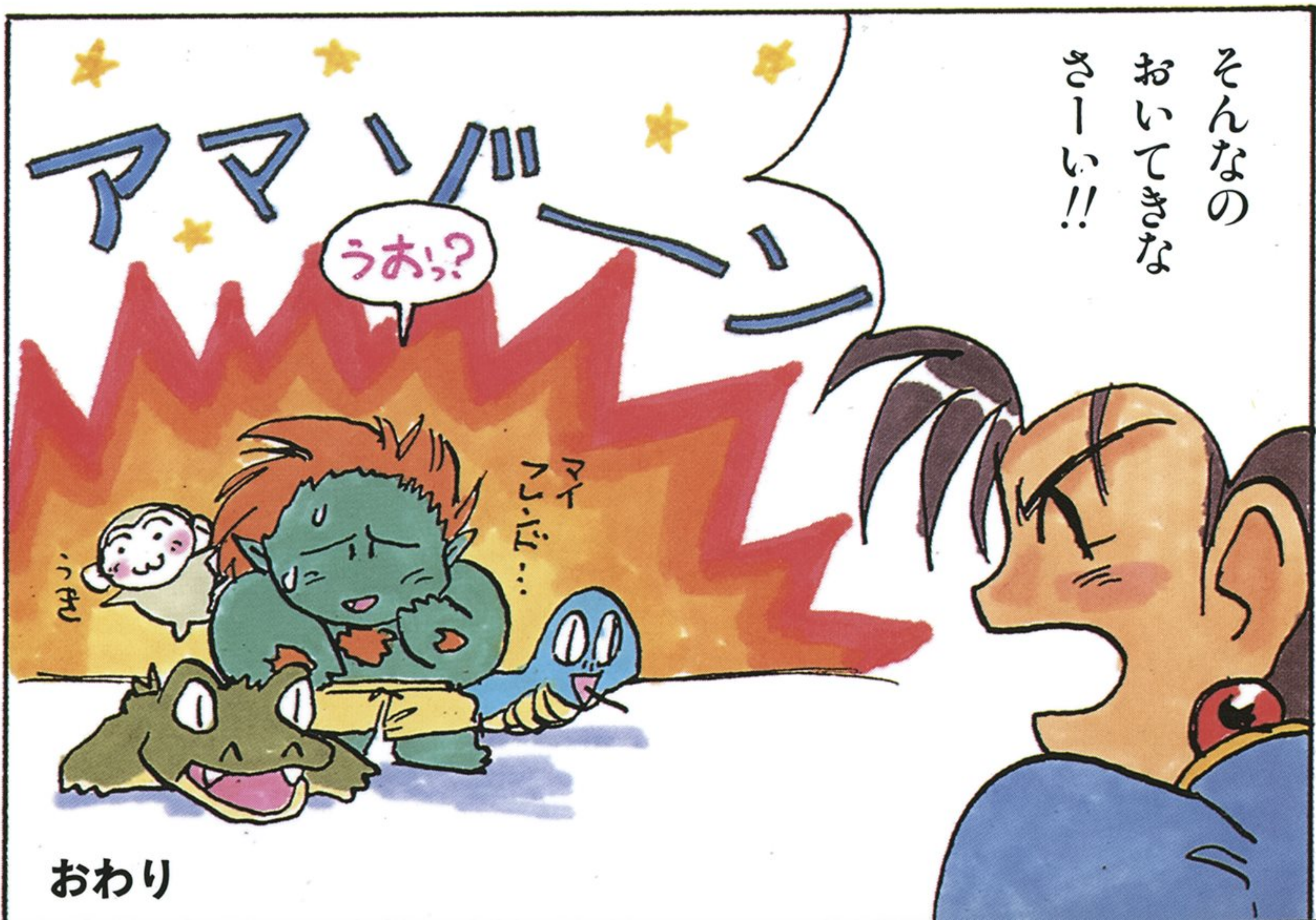
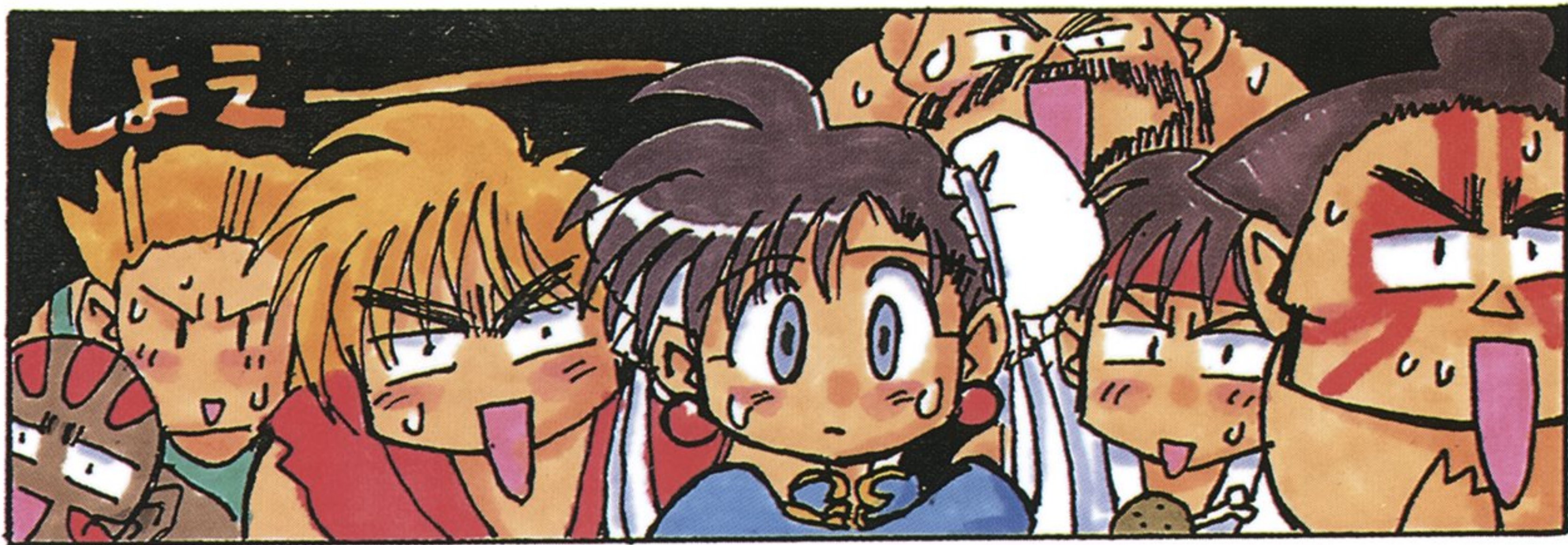
ボクも頑張る。もう一度、あの日の山下春麗のキレを取りもどしてみよう。

ねえ春麗、再びキミと一線を越えてみたいんだ。

山下章

(スタジオイベントスタッフ代表)







かんぱ〜い



みなさん  
こんにちは  
!!

PC版  
ストIIダッシュ  
完成記念  
パーティー会場から  
お届けします  
もうどんちゃん  
さわぎです。

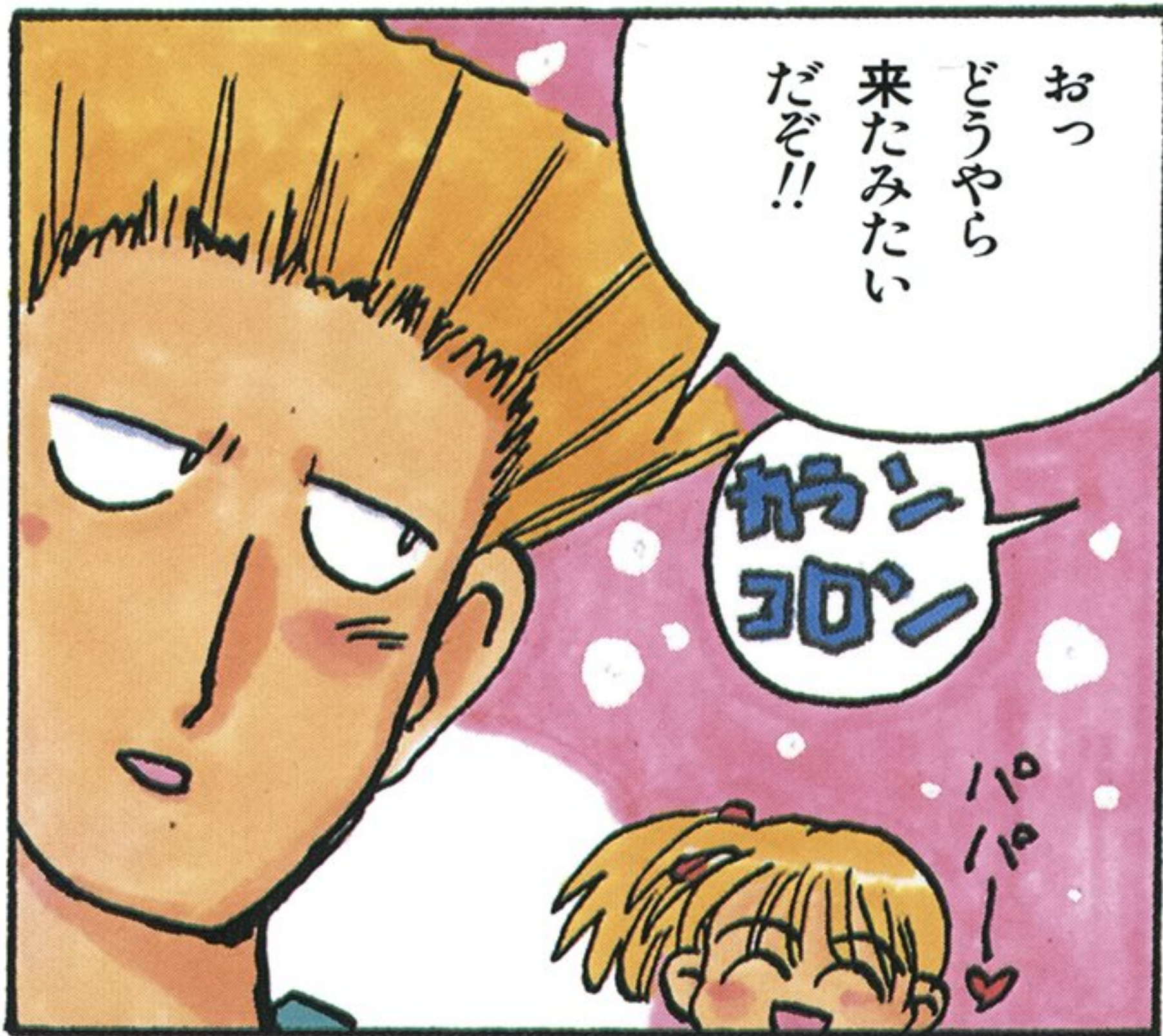


あれ?  
ジミーは?  
どこいったの

たしか  
友だちをつれて  
来るとか...

おっ  
どうやら  
来たみたい  
だぞ!!

カウ  
ン  
コロ



もぐ  
もぐ



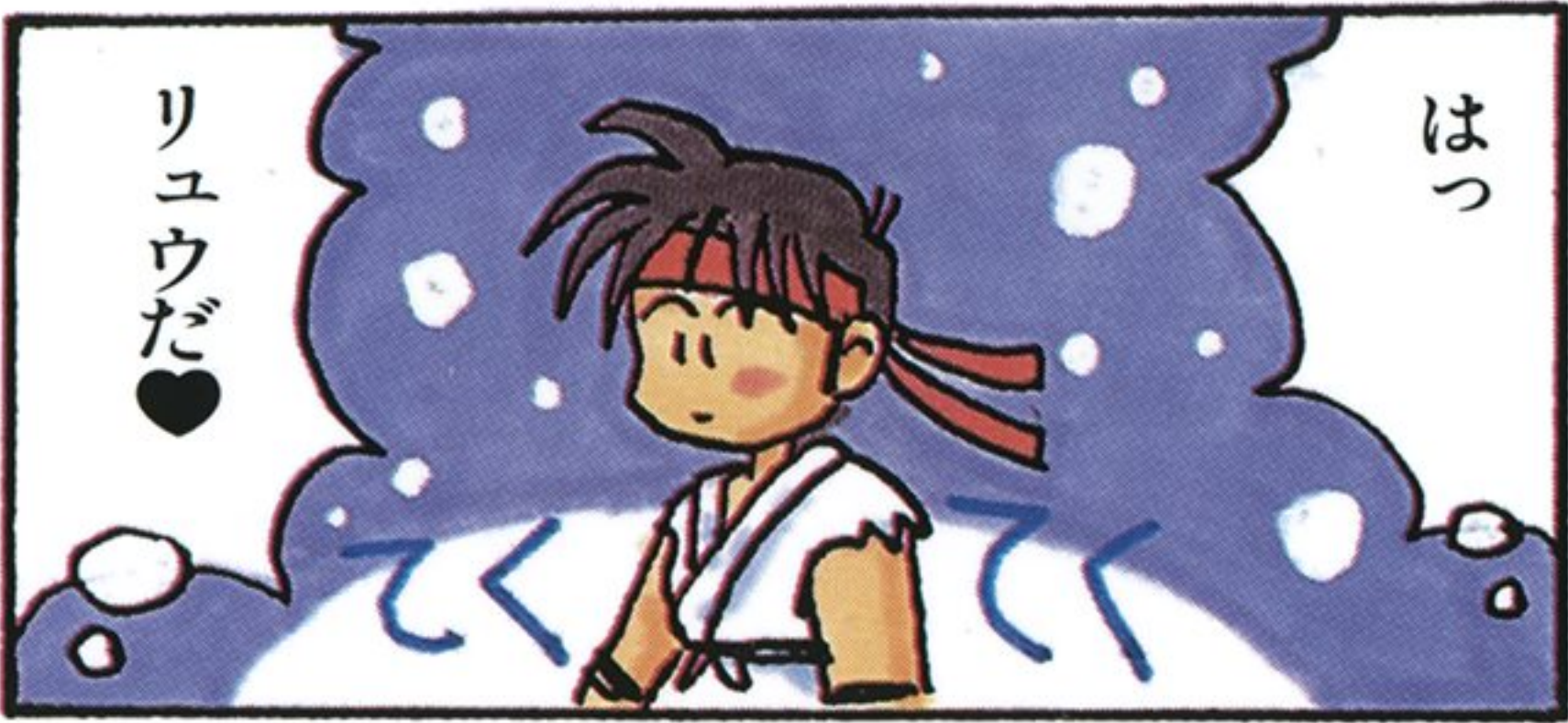
もにく



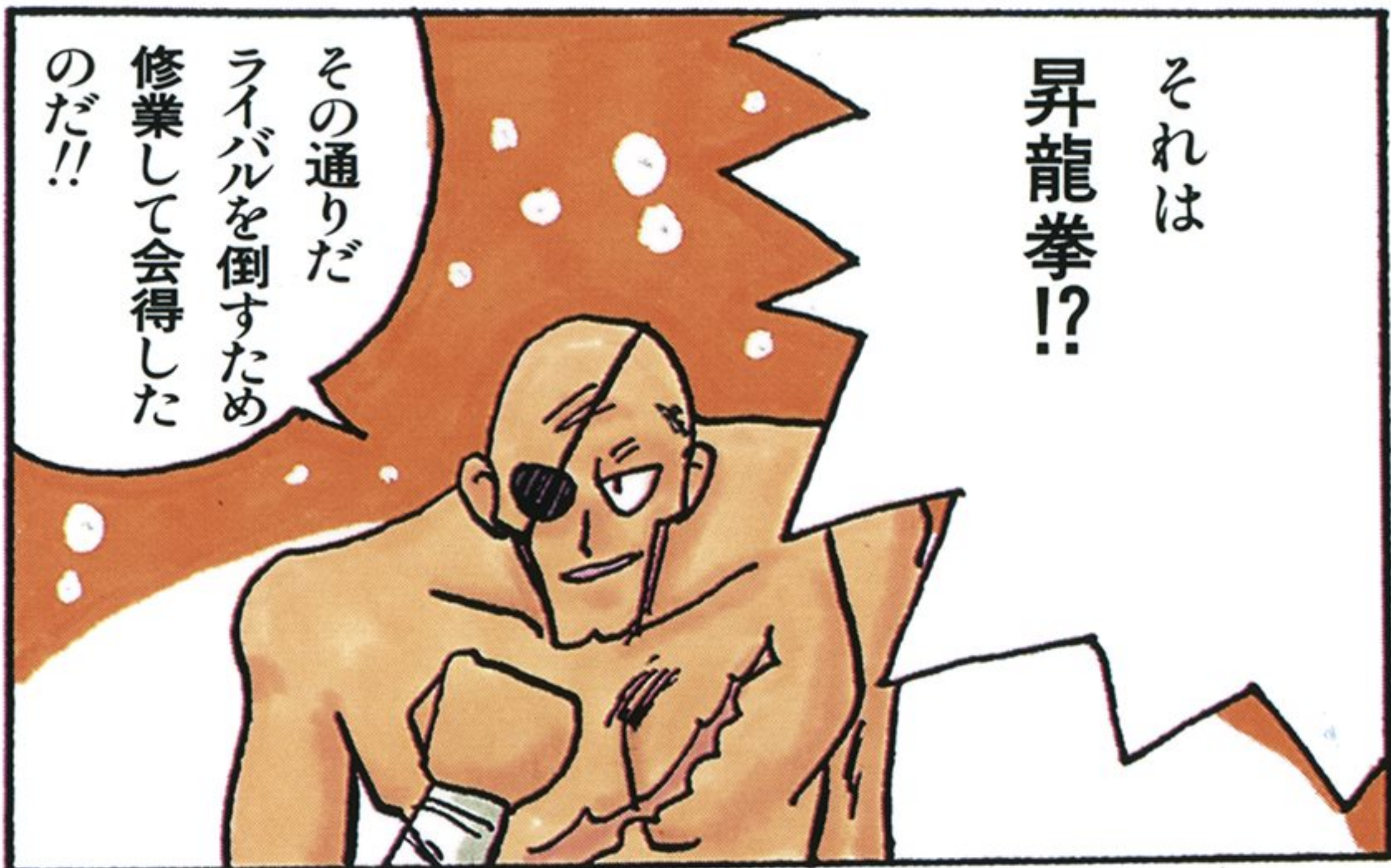
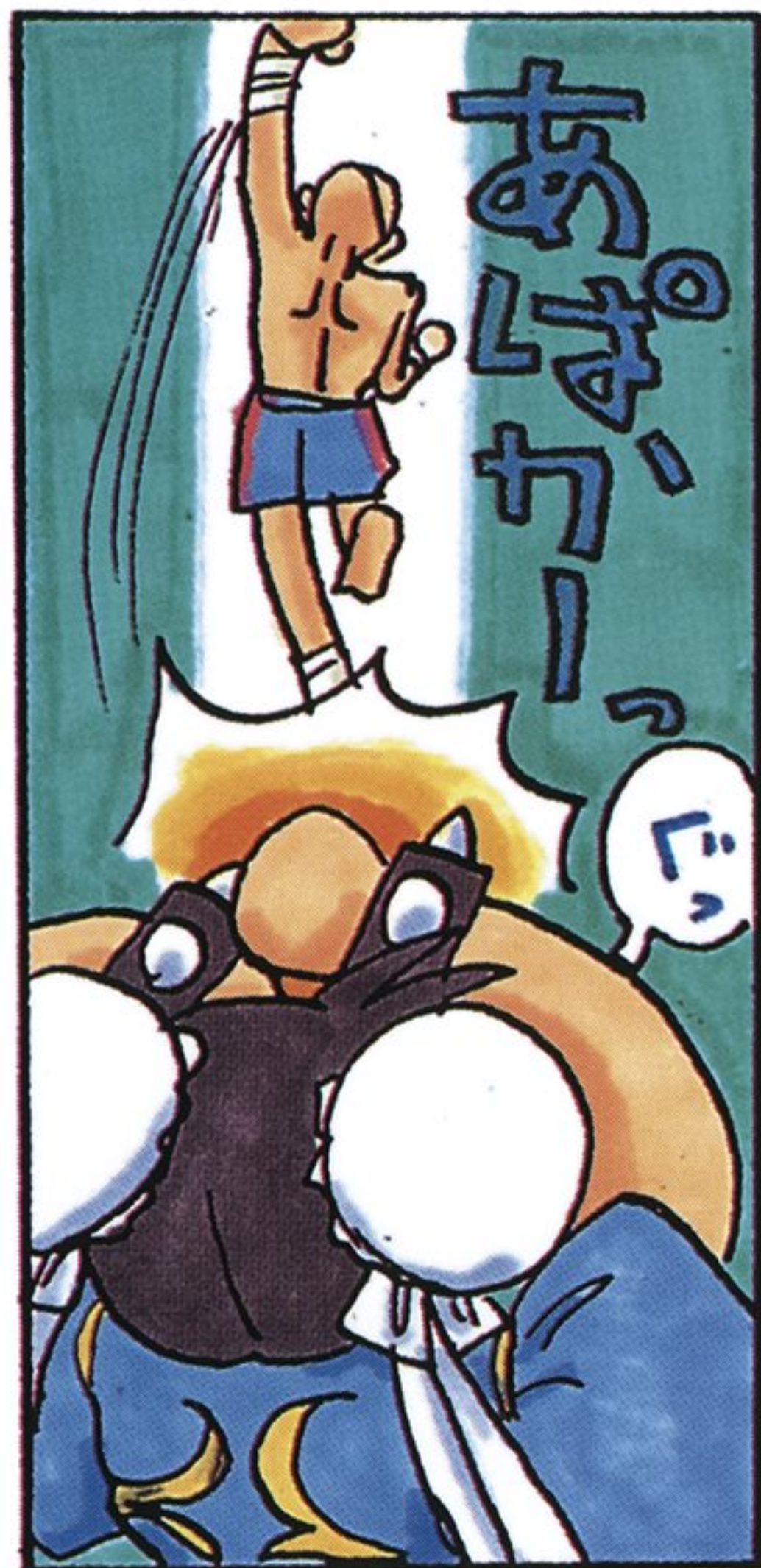




● 想い ●









●美しいもの●



えーと  
次の対戦相手は  
……

「バルログ」  
1967年1月27日生  
186cm 72kg O型  
美しいものが好き  
か……



美しいと  
いえば  
わたしね!

はーい  
バルログ  
さん♥



わたしは  
脚の太い  
女は  
キライだ!

オー  
セニョリータ!!

CHUN-LI  
WIN!!

きゆう



●スピニングの秘密●

「スピニングバードキック」  
強力な脚による攻撃の  
反動を支えるのが  
腕では困難だった  
ため…



両脚の生み出す  
遠心力を利用して  
飛んでいるかのように  
攻撃する技である

しかし、普通の  
人には出来ない。  
では、なぜ  
春麗には  
出来るのか  
？



脚が太い  
か…

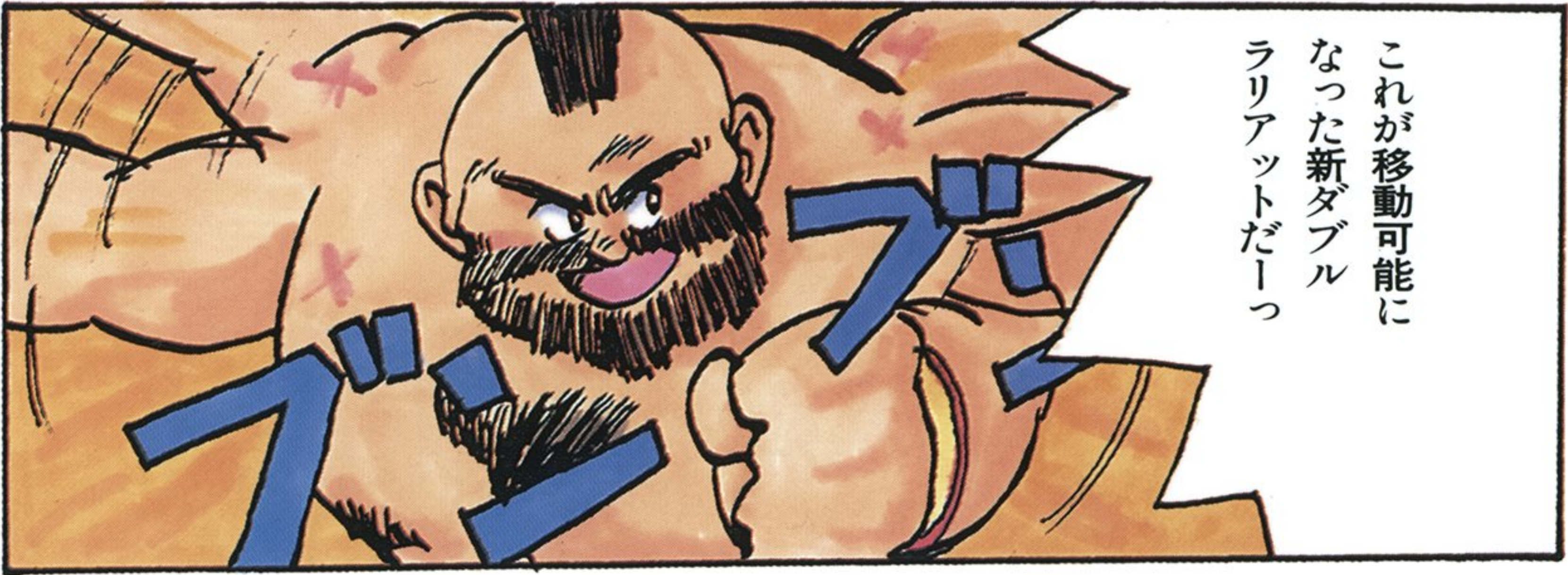
ぐはあっ



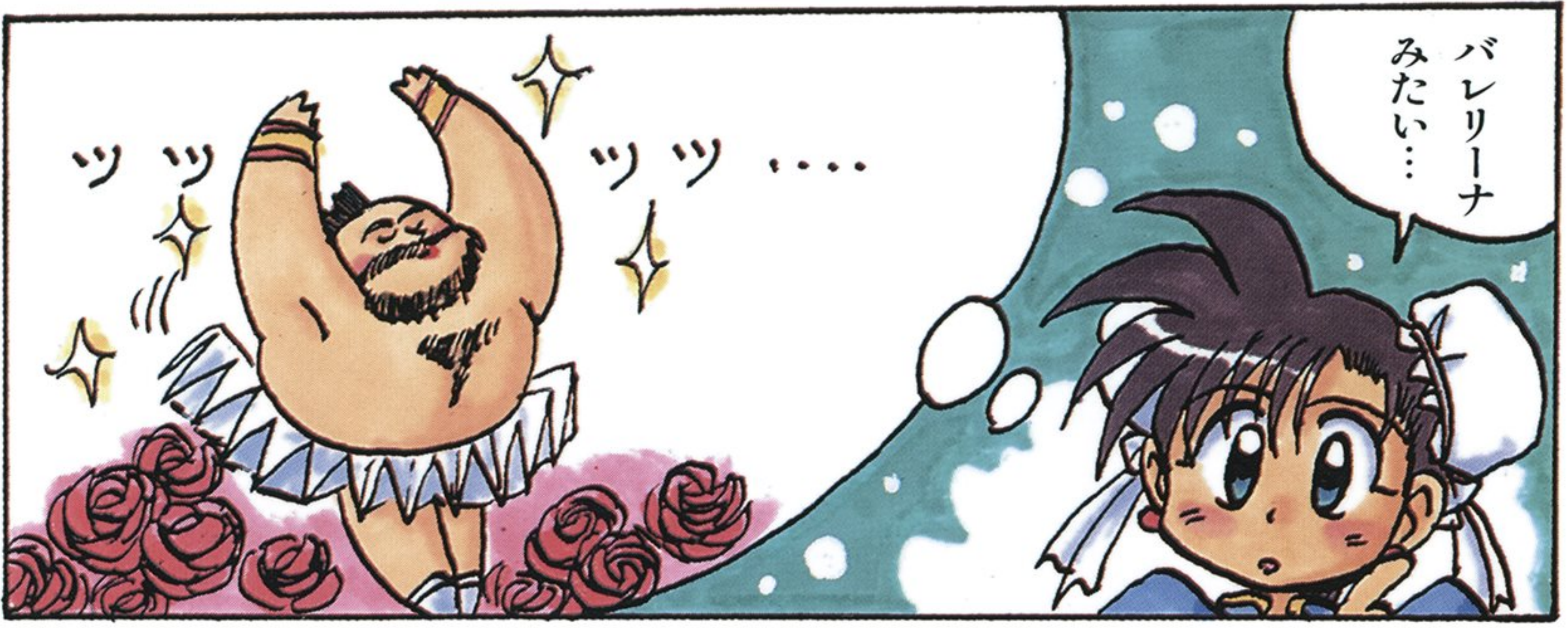


●ダブルラリアット●

これが移動可能に  
なった新ダブル  
ラリアットだーっ



バレリーナ  
みたい…





本田さんは  
百裂で動ける  
ようになって  
いいわねー  
わたしも同じ  
百裂なのに…



それなら  
自分でもやって  
みればいい!

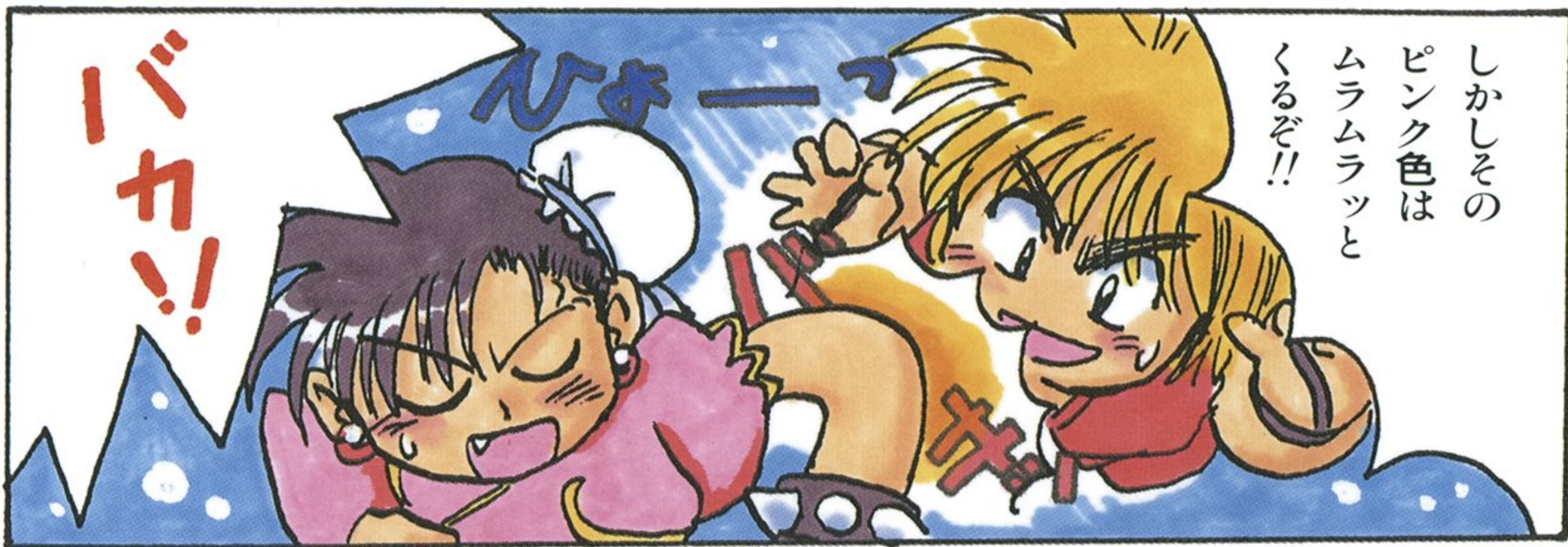
それが  
修業の  
一歩  
だ!!



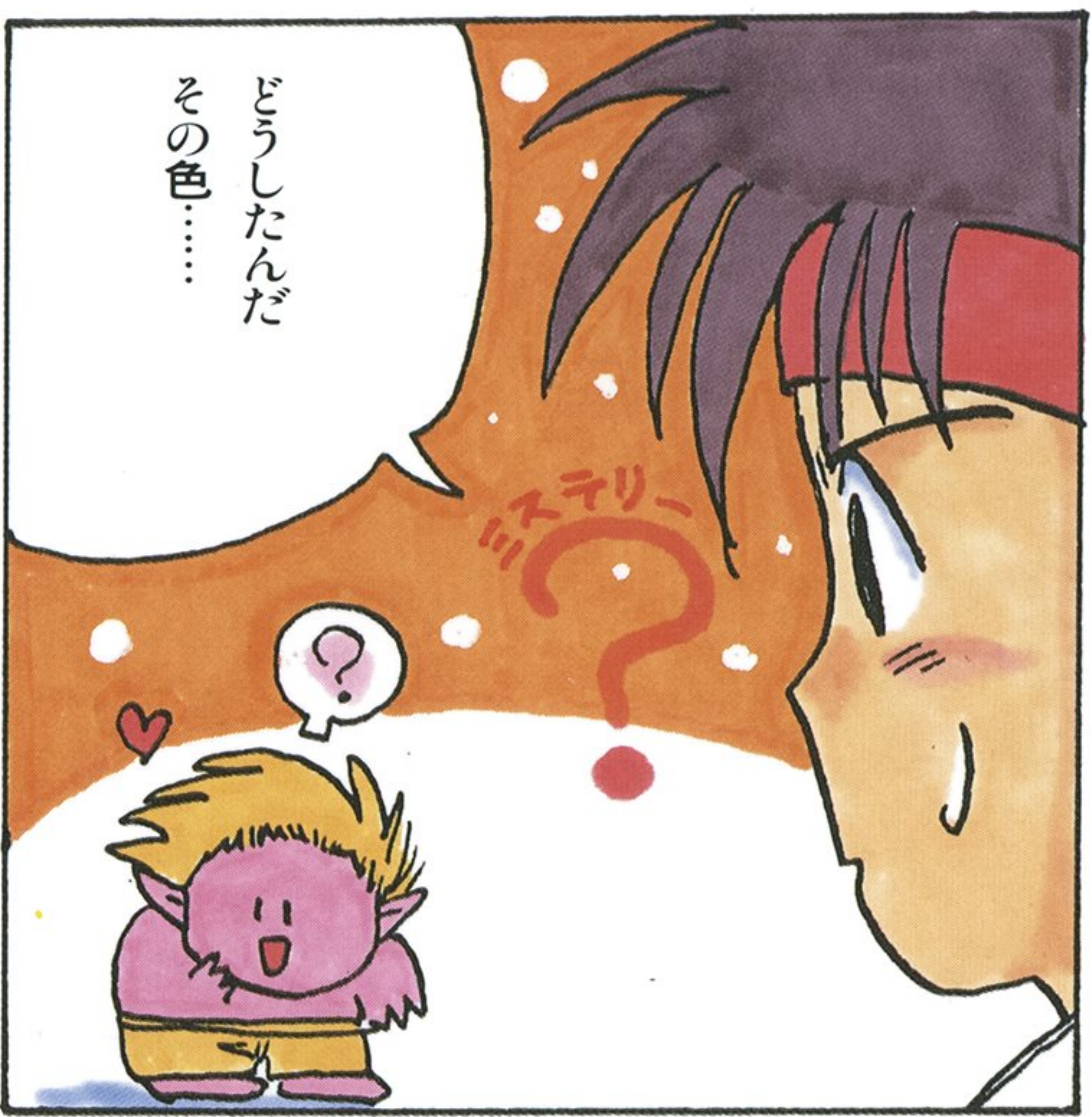
まず百裂を  
やって…  
ゆっくりと  
軸足で前へ  
…







しかしその  
ピンク色は  
ムラムラツと  
くるぞ!!



どうしたんだ  
その色……



ジツ

ジツマー  
?



CHUN-LI  
WIN!

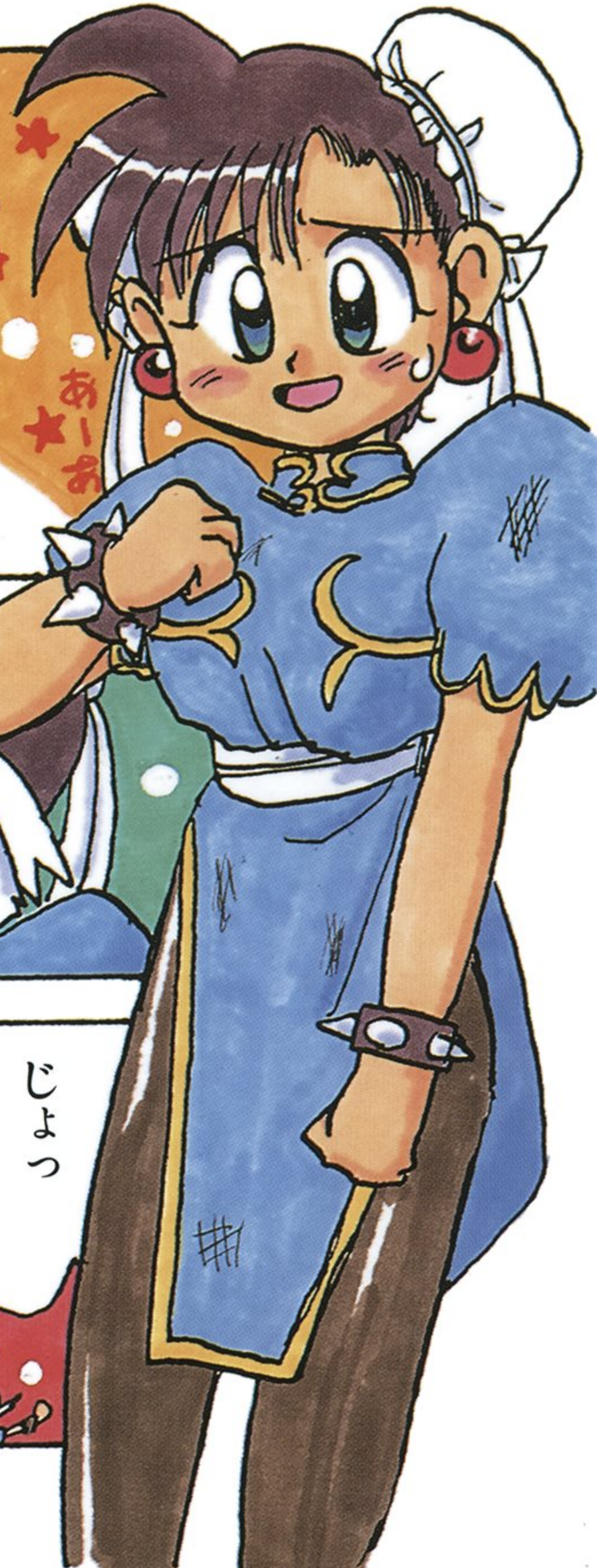
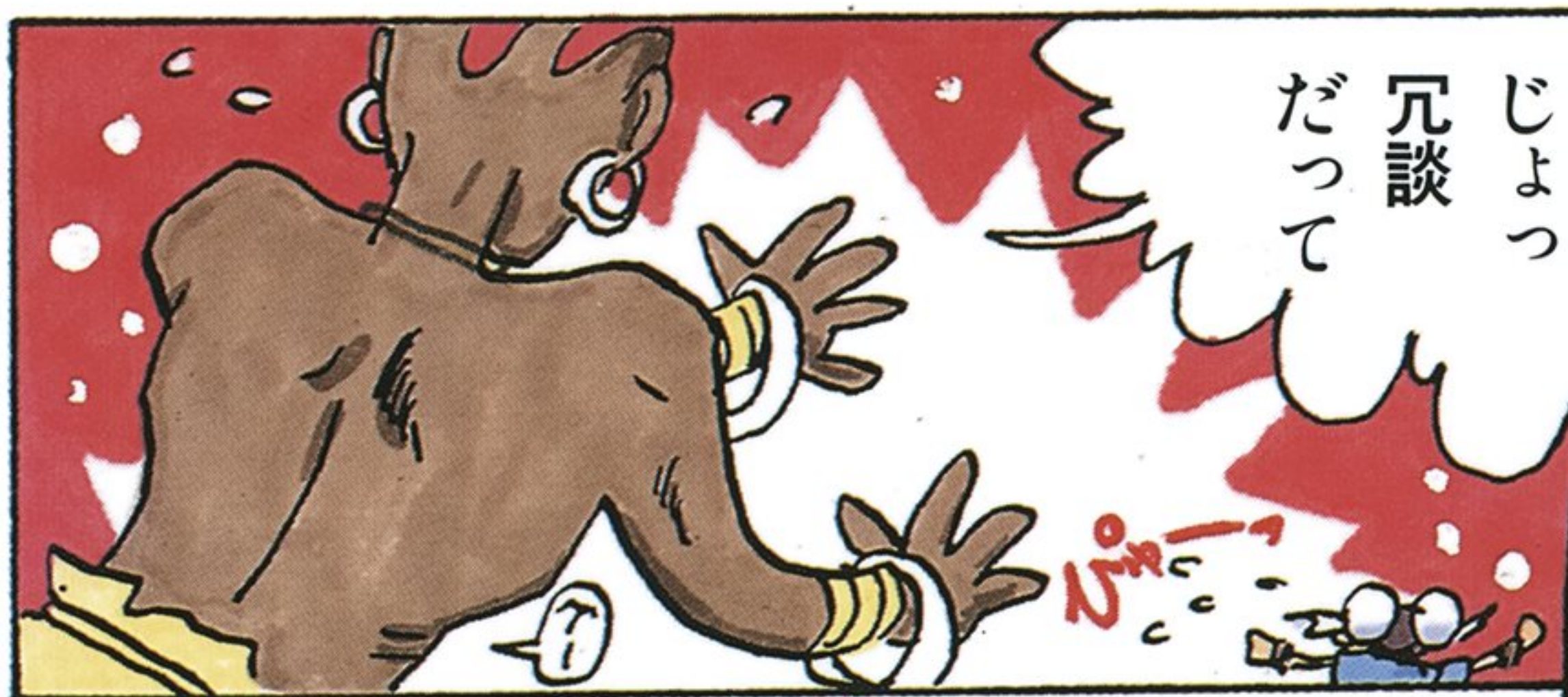


つつ  
強くなった  
なあ…  
春麗  
……

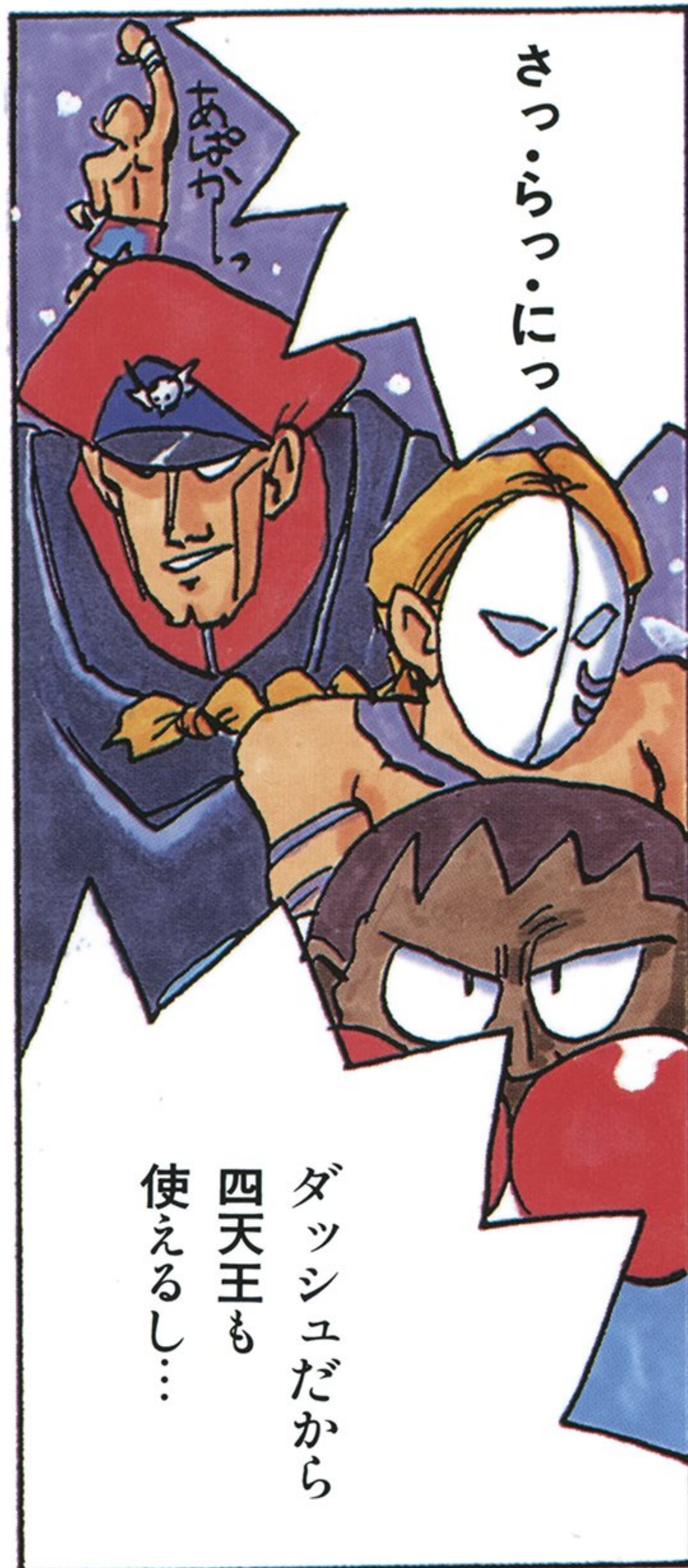
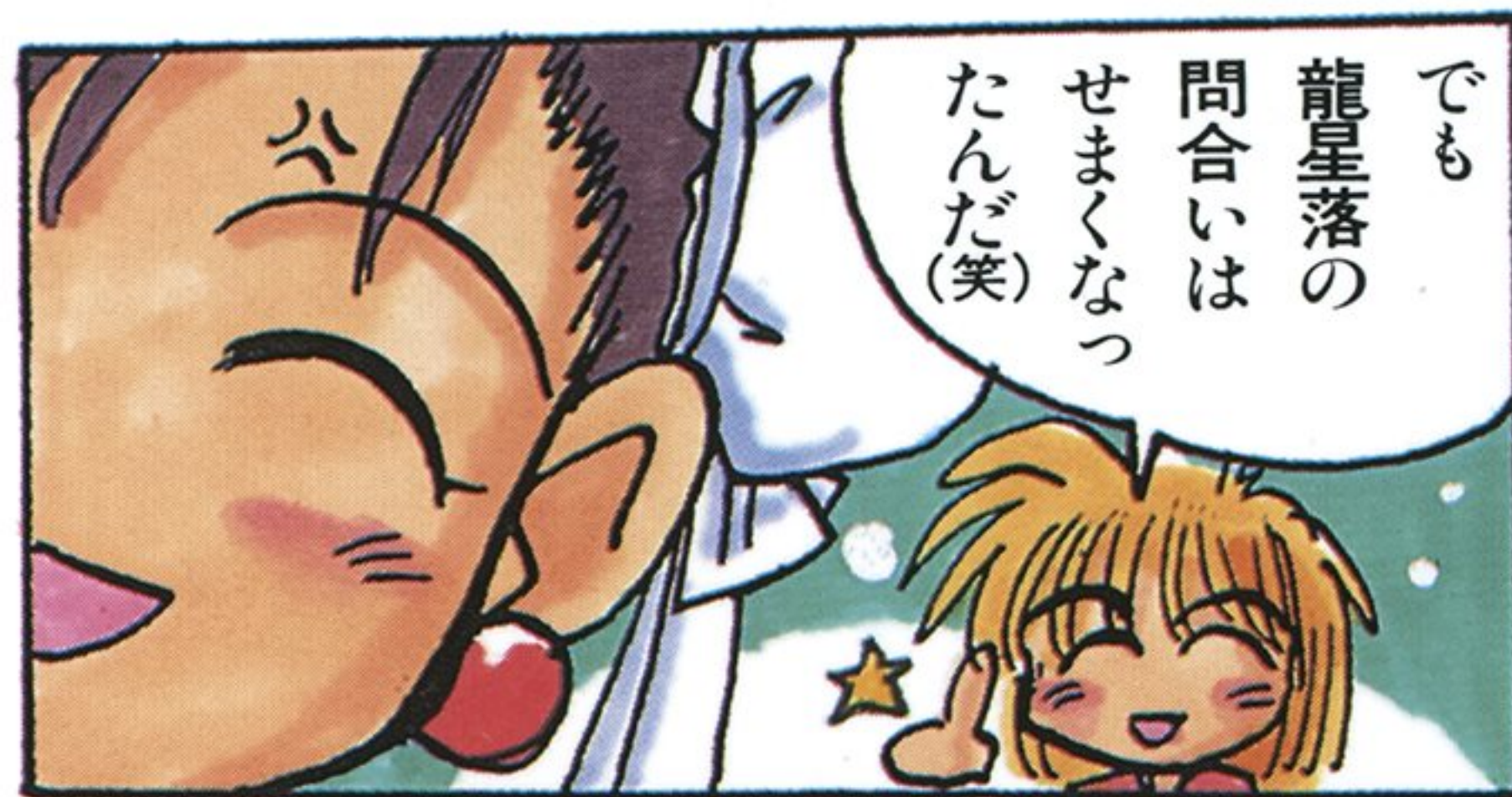
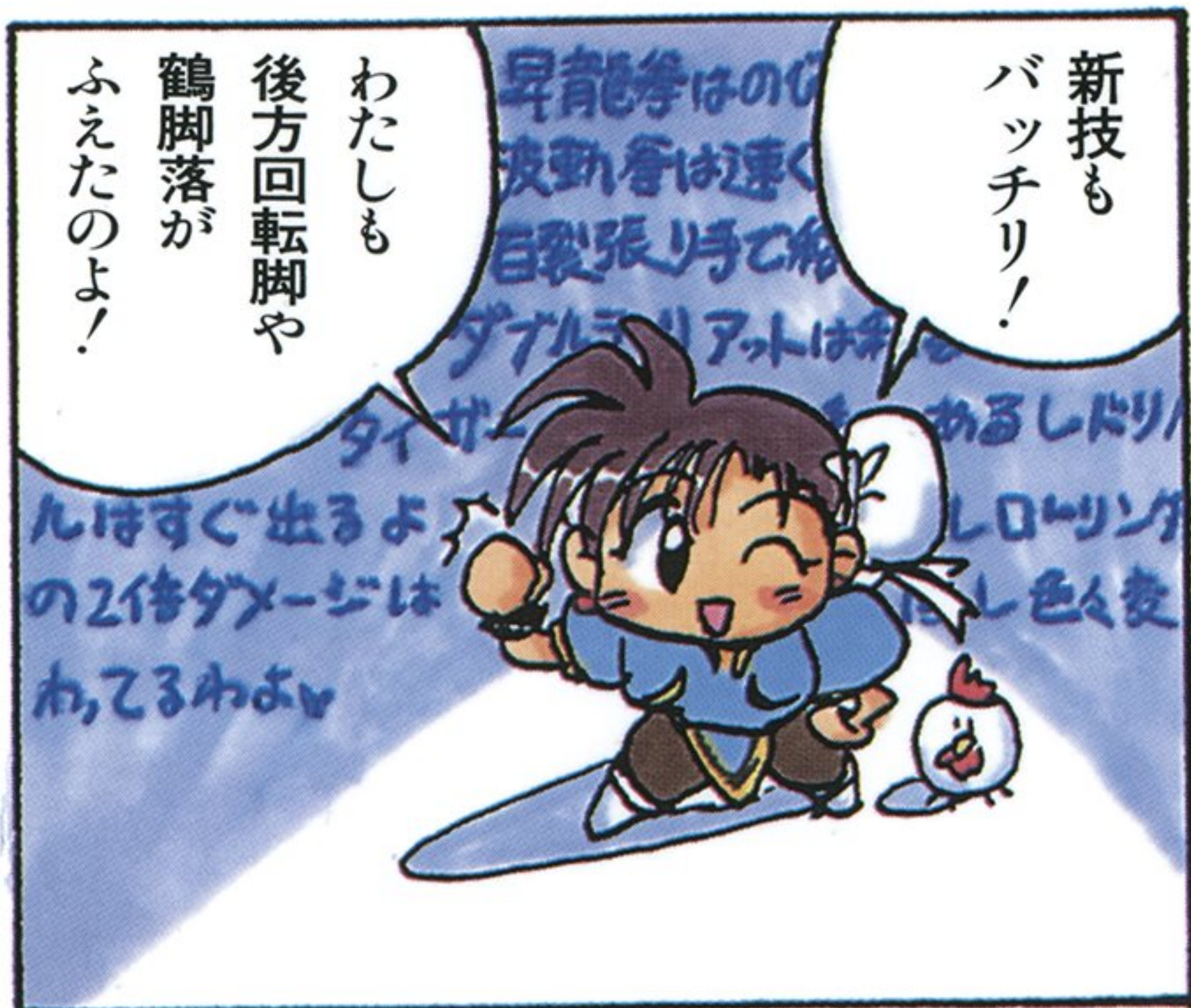


私が  
強くなったんじや  
ないわ!!  
この服に秘密が  
あるのよ  
ピンク色には  
人の闘争心を  
減退させる  
効果があるの  
それを利用してるの  
(TVでやってた)



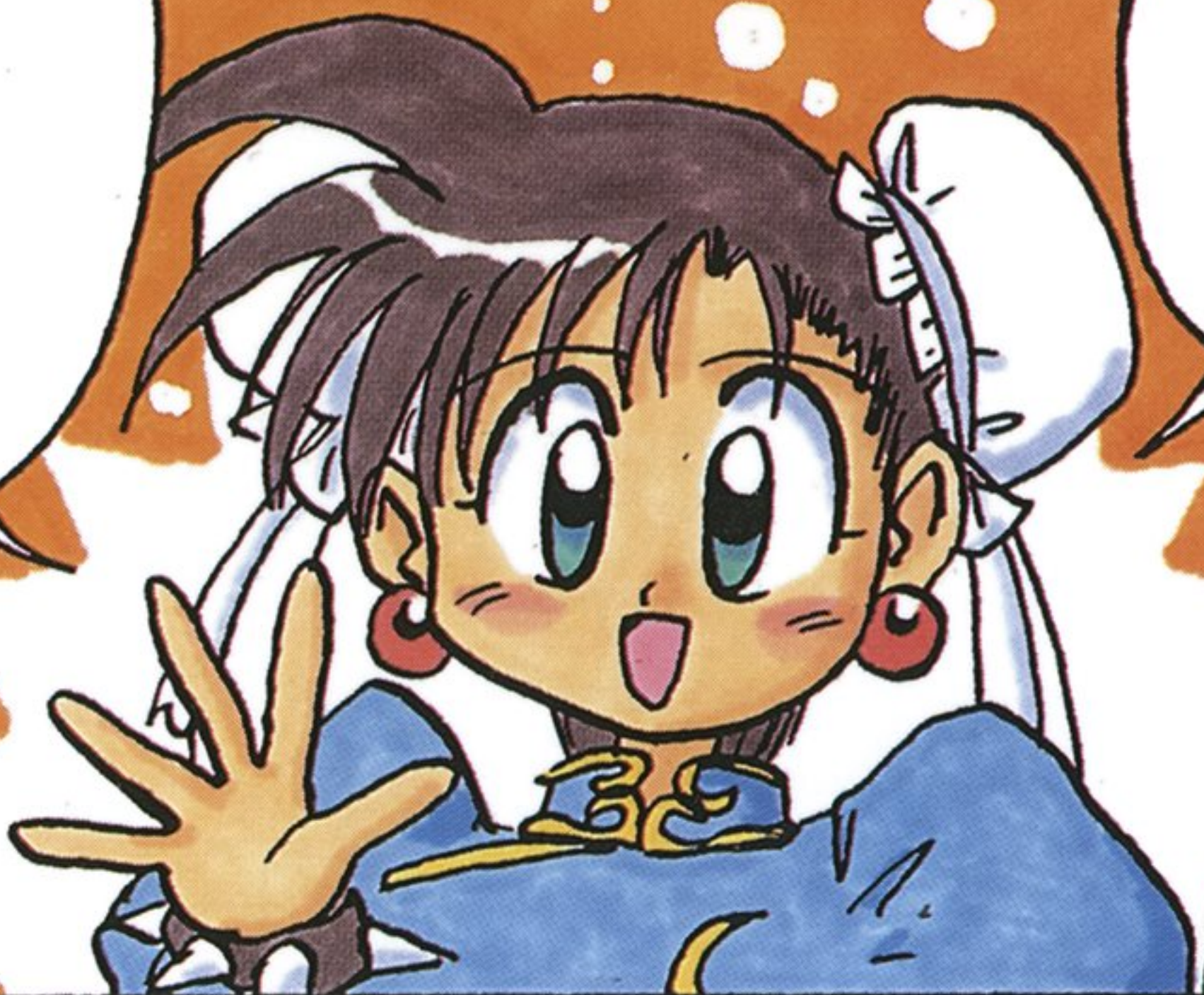








みなさんこんにちはは  
ストリートファイター  
の春麗です♥



PCエンジン版  
ストリートファイターⅡ  
お買い上げ本当に  
ありがとうございます♥

●いあいさし●



これで  
PCユーザーの君も  
いばって学校に  
行けるわよ!!



開発の人  
たちが、  
がんばってくれた  
から出来も  
すごいのよ!!

しっ・かっ・もっ

ガンちゃんの  
投げが全部ある!  
すごーい  
本当?

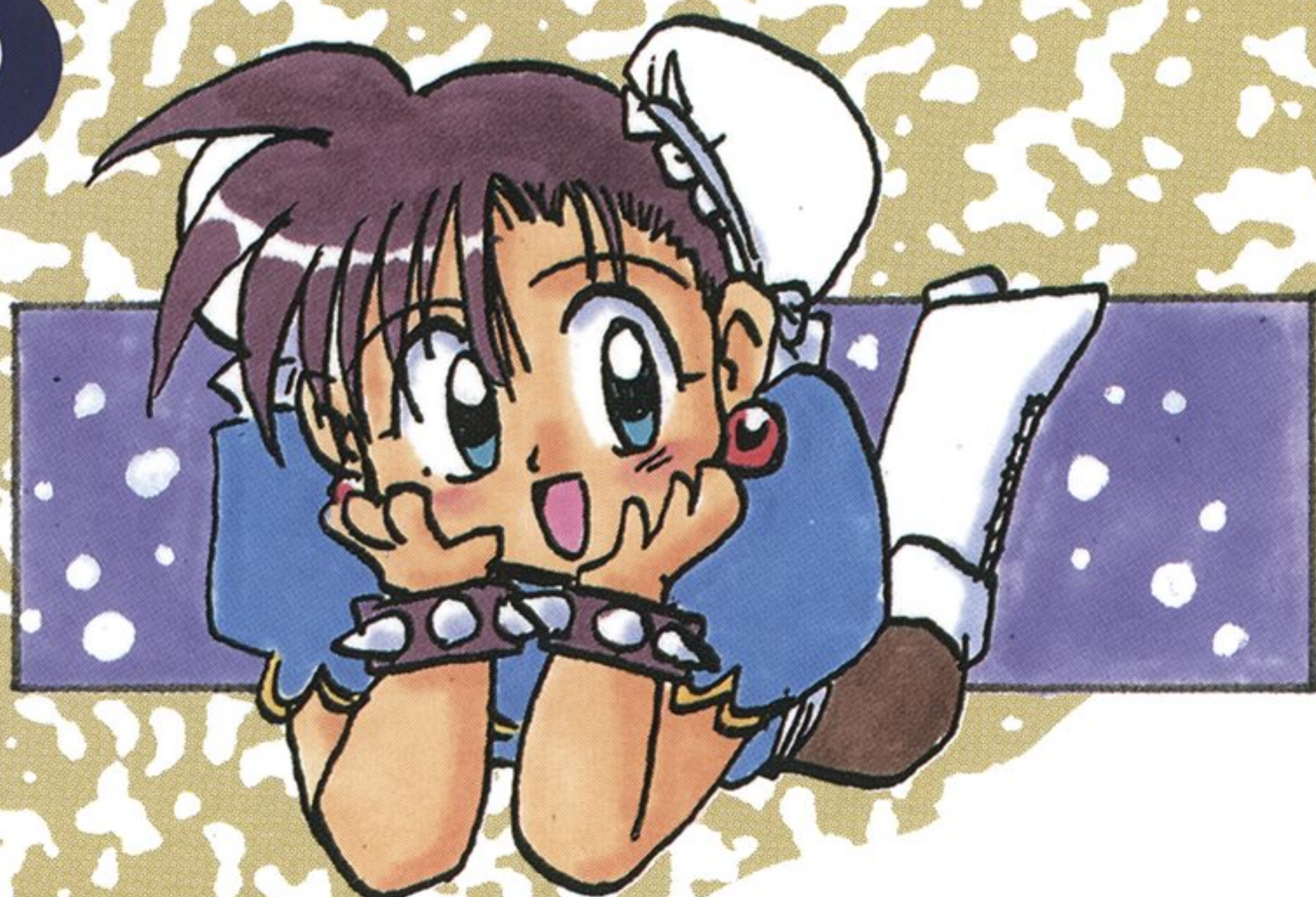
本当マ





## もくじ

ごあいさつ	1
新品	3
ピンクの秘密	4
百裂移動	6
ダブルラリアット	7
スピニングの秘密	8
美しいもの	9
努力の天才	10
想い	11
パーティに行こう	13



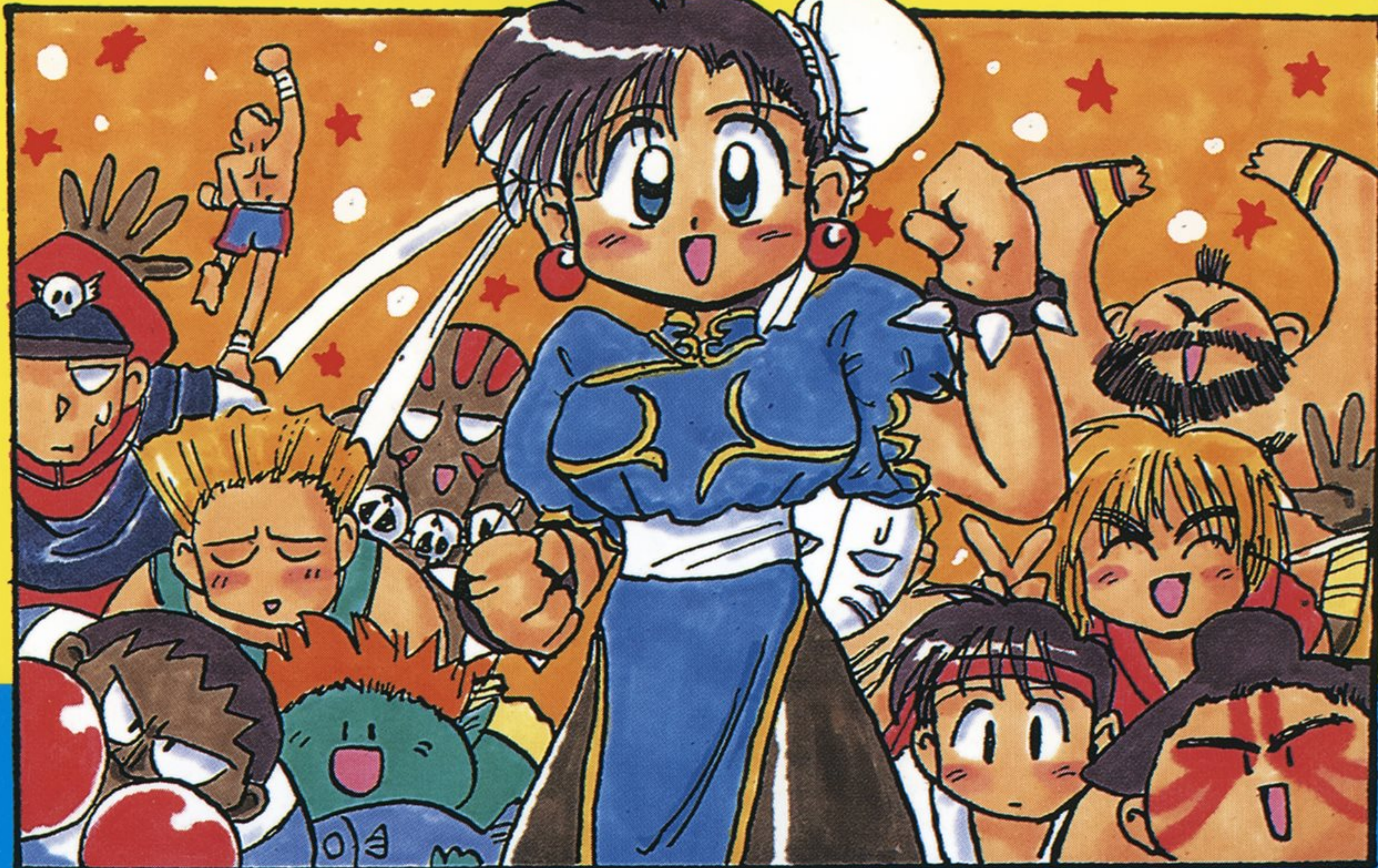
- マンガ・イラスト/貴井しおしお
- 編集・レイアウト/近藤信之・高垣信宏
- 発行人/竹内政夫
- 協力/(株)カプコン
- 発行/NECホームエレクトロニクス  
パーソナルプロダクト事業部

1993年6月12日初版発行





非売品



© CAPCOM 1991,1992,1993 Licensed to NEC Home Electronics, Ltd.

まんが編

# 春麗 FAN BOOK