

主な得意キャラ：ガイル、ロレントなど
 主な苦手キャラ：ブランカ、サガットなど

言わずと知れたストリートファイターシリーズの主人公。
 技バランスがよく、癖のない技が多い。色々なことができるため初心者にも扱いやすく、上級者が使っても奥深い戦い方ができる。

...というキャラのはずだが、今作のリュウは安定感こそ健在なもののそのポジションを他のキャラに取られている。
 技バランスがよいのは変わらないが、地上戦主体のこのゲームにおいて重要な役割を果たす牽制技があまり強くないせいで苦手なキャラが多く、どうしても限界がある。
 さらに安定して連続技に組み込めるスーパーコンボがダメージが低い真空波動拳しかないため、火力が低く逆転を許しやすい。

同じ胴着勢にもリーチや火力、前転キャンセルとの相性の良さはケンに、攻めのバリエーションは豪鬼に劣ってしまう。

かつては屈弱Pを使ったランラッシュが強かったが、前転キャンセル発覚でランラッシュが弱体化したのも痛い。
 オリコンも弱いので隙の少ないスーパーコンボを常備でき安定した戦い方ができるCグルーブがNグルーブ、RCに依存しないし牽制の乏しさと火力をカバーできるKグルーブがおすすめ。

通常技

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。

立ち

技		ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	近	400	3/+7		
	遠	300	3/+7		
中P	近	800	4/-3		
	遠	1000	6/-1		
強P	近	1200,1000	4/-8		
	遠	1400	8/0	判定も強く、そこそこのリーチで差し合いでも強い。仕込み真空波動拳などお世話になる技。	
弱K	近	300	5/+2		
	遠	500	5/+3		×
中K	近	900	4/+1		
	遠	900	9/+2		×
強K	近	500/900	8/+2		×/×
	遠	1200,1300	5/-6	主力の対空。ほとんどの飛びはこれで落ちて、遠距離で対空がとれるのでジャストされても安全。	

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	300	4/+7	硬直差+7Fと優秀な技。近距離で多用。	
中P	900	5/+6	判定が強く、置き技や起き攻めに。	

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
強P	1200,800	4/-13	真上の対空やコンボとして使う。	
弱K	200	4/+5	主にコンボ始動技として。	
中K	800	5/-1	リーチの長い下段。コンボや差し合いに利用。	
強K	1300	7/-15	固めなどで使用。波動拳でキャンセルし、隙を隠せるが離れていると割り込まれやすいので注意。	

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説	キャンセル
弱P	垂 600	4		
	斜 600	4		
中P	垂 1000	5		
	斜 600/300	6	空対空として活躍する技。これで空対空をとった後前進すれば着地攻めで相手の裏へ回ることできる。	
強P	垂 1300	6		
	斜 1200	6	バックジャンプで空対空として使う。小Jからヒット確認昇龍拳や真昇龍拳もダメージが高くてよい。	
弱K	垂 500	5		
	斜 500	4		
中K	垂 900	6		
	斜 800	6	めくり性能が非常に高く、判定もそこそこ強いいため主力の飛び込み。	
強K	垂 1300,1200	4		
	斜 1200	7	正面飛びの主力技。	

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
鎖骨割り	6中P	300/600	29/-3	中段技。	×/×
鳩尾砕き	6強P	500/900	16/-4	暴発技。出たしまったら昇龍拳を匂わせたりするのもあり。	×/×

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
旋風脚	6中K	700	20/+1	固めの連携に。	×

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
波動拳	236P	弱:800 中:900 強:1000	13/弱:-9 中:-10 強:-11	性能がいいのでこれをいかに散らしながら戦うかが勝負の決め手になる。
灼熱波動拳	41236P	弱:900,1000 中:1000,1000 強:1100,1000	15/ 弱:-14 中:-15 強:-16	
昇龍拳	623P	弱:1600,800 中:1700,800 強:1900,800	5/弱:-19 中:-30 強:-41	無敵が長く、やはり性能はよい。ただ、多段ではなく、一撃。
竜巻旋風脚	214K(空中可)	弱:1200 中:1300 強:1400 空中:800	14 空中:6 弱: 中: 強: 空中: :+18	空中1F技としても、逃げとしてもなかなか優秀な技。

スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
真空波動拳	236236P	LV1:2000 LV2:3000 LV3:4500	10/LV1:-6 LV2:-3 LV3:0	波動拳の強化版。ダメージがあまりにも低い(LV3で4500)。LV1から連続技に組み込むことができる上に、ガードされても反撃を受けないのが救い。
真空竜巻旋風脚	214214K	LV1:2600 LV2:3800 LV3:5500	10/LV1:-2 LV2:-3 LV3:-4	その場で多段ヒットする竜巻旋風脚を出す。ダメージは真空波動拳より上で隙も少なめだがリーチが短い。割り込みや削り用。空中の相手にはカス当たりになってしまう。

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
真・昇龍拳 (LV3&MAX専用)	23623K	6400	5/-41	初段がヒットすると演出に入り大ダメージを与える昇龍拳。初段を外すとただの昇龍拳になる。 カブエス2の中でもトップクラスの威力を誇るがリーチが短くヒット確認の連続技に組み込むことはできない。ガードされると反撃確定。引きつけての対空や、相手が隙を晒した時の最大反撃に用いる。

基本コンボ

全グループ共通

- ・ (屈弱K) > 屈弱P × n > 屈中K > 波動拳or真空波動拳

弱Pを2発以上打つと波動拳は繋がらない。
その場合でも基本連係として機能するが、無敵技での割り込みには注意。

- ・ 屈弱P(屈弱K) > 屈強P > 波動拳or真空波動拳

安定連続技。ガードされても問題ない。

- ・ 屈弱K × n > 竜巻旋風脚or真空波動拳

スカシ下段や、とっさに前転を止めたときの連続技。
竜巻旋風脚の場合はもちろん相手が立っているのを確認して。

- ・ 近立強P > 竜巻旋風脚or昇龍拳or真・昇龍拳

密着で隙だらけの相手に対する最大反撃。

竜巻旋風脚はJ強Kなどからのノーゲージ最大コンボで。

Cグループ限定(LV2キャンセル絡み)

- ・ LV2真空波動拳 > 昇龍拳or竜巻旋風脚or真空波動拳

真空波動拳後のキャンセルはちょっと遅めに出さないとその後の技がすかる。
密着なら昇龍拳。ちょっと距離がある場合は竜巻旋風脚を出す。
ゲージ満タンなら真空波動拳を出してもいいが、全て放出するより1本残した方がまたすぐにLV2真空波動拳が打てる。

- ・ LV2真空波動拳 > 弱竜巻旋風脚 > LV1真空竜巻旋風脚

画面端限定。締め真空竜巻旋風脚はKボタン3つをずらし入力すると成功し易い。

対空

- ・ 強K

強攻撃にしては発生も早く、遠距離から近距離強Kとなっても対空技となるため、正面の飛びにはほとんどこれで対応が可能となる。

- 昇龍拳

何か技を振っていて強Kが間に合わなさそうな時でも活躍できるカプコンではもはや有名な対空技。リュウの場合多段ではないので対K、Pゲル戦では空対空などいろいろ散らして戦おう。

- 屈強P

相手がめくりで飛んできた時などに真上で追撃できる対空。

- 昇りJ中P

2段技なのでジャストの的を絞らせない。
これで対空をとれば前進して相手の着地に裏へ回ることできる。

- BJ強P

空対空としてバックジャンプで。