

全般

戦闘開始での掛け合いやデモを飛ばす

試合開始前からスタートボタンを押しっぱなしにすることで開始のデモを飛ばすことができる。
毎回見るのが面倒な時に使うと便利。

前転キャンセル

前転を空キャンして必殺技を出す事で、前転の無敵時間がキャンセルした必殺技に付加されるというカプエスを代表するバグ。「RC」とも呼ばれる
前転のあるC・A・Nグルーブ限定。
前転を空キャンする為、若干難易度が高い。
投げられ判定も付加されるため、投げに弱いという弱点こそあるものの牽制間合いや重ね技として使っていくとかなり強力であり、対策を打つ方もかなりのやり込みが要求されてしまい、衰退する原因の一つとなってしまった。
ベスト版・EOではキャンセルは可能だが無敵が付加されないように修正された。

ムーミンガード

攻撃後のスキをJDやBLを仕込むことによって1フレームだけスキを減らすことができるバグ
BL、JDのあるP・Kグルーブ限定。
前転キャンセル程の凶悪さは無いものの
普段反確な技をBL・JDしてしまい一部キャラで猛威を振るっている(K響等)

気絶値について

- ・ 気絶値0継続

気絶中に攻撃を食らいダウンし、その後ダウン回避を取る。ダウン回避の最中に攻撃を受けても気絶値0のまま、
どうやら、行動可能な状態になるまでこの状態は継続されるようで、上記の行動をいくら繰り返しても気絶値0のままである。

- ・ 気絶値が継続される時間

気絶値は3秒経つと0にリセットされる。
投げをくらうと0に戻るのはこの時間が経過しやすいためであり、当て投げで攻撃を持続すれば一部継続可能なキャラもいる。
また、下記の通り一部例外でSTUN値を継続できる投げを持つキャラもいる。
STUNについて詳しくは[テクニク](#)参照。

STUN値継続投げ

春麗のK投げや響のK投げではSTUN値がリセットされない。EO版では削除されている。
また当て投げの場合、全キャラ気絶値が継続される。

2P裏回り、2Pスクロール裏回り

2プレイヤー側で一部のキャラの投げや技のヒットによって画面端でダウンした1プレイヤーのキャラが画面端に足を向けて倒れる時、2プレイヤーは画面端に向かってジャンプや浮くステップなどで1プレイヤーの裏に回ることができるテクニク。
ギースの上段当身やK投げ、春麗の背面蹴り(3K)などは1プレイヤー側でも裏に回れるので注意。
春麗の背面蹴りは逆に2プレイヤー側では裏に回れない。
その他2プレイヤーが2プレイヤー側に1プレイヤーのキャラを一定距離スクロールさせてダウンを奪った場合も同様に裏に回れる。
例外として、山崎と響は端に足を向けず、うつ伏せにダウンする。

起き上がり後やガードの硬直後の投げ無敵時間

起き上がりや打撃のガード後には6Fの投げ無敵時間がある。
しかし、無敵時間に暴れた場合はこの無敵効果がなくなる。

- 起き攻めで通常タイミングでの投げ 相手が様子見だと投げることができるが小足などで暴れられると刺さる。
- 起き攻めで通常のタイミングよりも早く投げ 相手が様子見だと投げが不可なので打撃技に化けてしまうが相手が小足などで暴れているとそのまま投げることができる。

当て投げをするときも同様である。

これにより、ブランカのリバサで出したLV1グラウンドシェイプローリングが俺の少し早いタイミングの屑風に暗転後吸われるというバグが起こったりする。

ヒット数とダメージに関わること

コンボ補正は6ヒット目からかかり10ヒット目ぐらいになると補正の影響を受けやすくなる。

この場合ゲージためを優先するなら10ヒットを超えるようなヒット数が多い技でもよいが10ヒット以内に抑えた方がダメージが大きい場合がある。

ただし10ヒット程度では元のダメージとは100程度しか変わらないので一部の技以外ではそれほど意識する必要がない。

例：サガットで強アパカが10ヒットを超える場合に中アパカでヒット数を10以内に抑えた方がダメージが大きい。

ゲージや状況によって使いわけるとよい。

また、これにより[補正切り](#)というテクニクがある。

コマンド重複による入力の無効化

同じコマンドを連続して入力すると入力が無効化されるという仕様が存在する。

例：ギースで63214×2Pと入力しても当て身が発生しない。

ガードの移行

このゲームでは立ちガードからしゃがみガードへの移行が1Fかかるため、立ちガードなら可能だがしゃがみガードでは間に合わないということがある。

ガークラによる連打キャンセルストップ

各連打キャンセル可能な通常技でガークラをさせた場合、ガークラと同時に連打キャンセルが自動的に一時ストップされます。

これによりガークラした瞬間に弱攻撃を単発で当ててしまいフルコンボを逃してしまうようなことがなくなります。

一部のブロッキングからのガードへの移行が不可能な技

ケンの神龍拳やキャミィのリバースシャフトブレイカーの初段をブロッキングした場合、2段目をブロッキングすることは可能だが、ガード不能となる。3段目以降はブロッキング、ガードともに可能。

自動連続ブロッキング

“ほぼ同時に”攻撃判定が出る技や重ねられた攻撃の初段をブロッキングすれば、自動的に2段目のブロッキングも起こる。

ほぼ同時に上段/下段が重なった場合、どちらを先にブロッキングしても連続ブロッキングが起こる。

例1：藤堂の重ね当て初段をブロッキングすると、続けて2,3段目もブロッキングされる。

例2：相手が飛び道具をランで追いかけて、ほぼ同時に屈中Kなどの下段と同時攻撃を重ねてきた場合も連BLが発生するが、中Kの重ねが遅いと連BLは発生しないので注意。

連続JD中のステータスの固定

連続JD中はタメ時間やあらゆるステータスが固定される。

詳しくは[テクニク](#)参照。

ジャンプ攻撃による着地での隙

ジャンプ中に攻撃を出すと通常or大ジャンプでは2F、小ジャンプで8Fの隙が生じる。
しかしジャンプ中に攻撃を出さない空ジャンプではこの隙は生じないが必殺技の出ないフレーム(下記参照)というのが存在する。

空ジャンプ着地時に必殺技の出ないフレーム

ジャンプ(小ジャンプ)中に空中で技を出さずに着地してすぐに必殺技を出そうとすると必殺技が出ないフレームが1Fほど存在する。

(前転や通常技では出すことができる)

これを利用して一部前転入力が他の必殺技と重なり実現することが困難なRC技を空ジャンプからで可能となる。

ランの出始めの通常技の出ないフレーム

ラン入力をしてその開始直後に通常技の出ないフレームが1Fほど存在する。

これを利用してノーモーションでRCを電撃を出すなど現在改良が行われている。

投げ抜けリバーサルバグ

投げ抜け後両者リバーサルで必殺技を出すと片方の動作が終わるともう片方が強制的に立ちモーションになる。
実際に見てみたい方は

同キャラ選択

キャラセレクトのランダムは実は一定の順番で流れている。

選択したいキャラAの一つ手前のキャラが見えたらカーソルをはずす 通常通りにキャラAを選択 ランダムを選択。

通常ランダムはキャラAを選択した後にはキャラAは出てこないが、上記の方法でキャラAを決定してもキャラAはランダムに保持しているため可能。

Cグループ

LV2キャンセル

LV2キャンセル後はキャンセルする度に空中コンボ制限がリセットされる（例外あり）。そのため、永久にキャンセルすることができれば永久に空中コンボをすることが可能。

例：キム

強霸気脚 > 構え > 弱P > (空振りキャンセル)強霸気脚 > . . .

Aグループ

オリジナルコンボ

ダン・ロレント限定オリコン中の投げやられ

ダン・ロレントはオリコン中にダウン追い打ちの形でコマンド投げを食らう。

EOでは削除されている。

ガードモーション中のオリコン発動

ガードモーション中からオリコンを発動する場合必ず強K空振りキャンセルで出るので、その場合リバーサルでオリコンを出すことができない(ガードモーションを取っていなければリバーサルは可能)。

Sグループ

避け

避けは完璧なタイミングで連発すれば常時投げ以外無敵状態になる。ただし、避け後最速で必殺技やスパコンを出すことはできない。