

主な得意キャラ：サガットなど
 主な苦手キャラ：ガイル、エドモンド本田など

キャラ考察

見た目によらず、このゲームの強キャラであるさくら。
 RCと相性がよく、ジャストディフェンスを取られても特には反撃のない春風脚にゲージ貯めに優れている上にガードされてもそのまま半分くらいダメージをもっていけるオリジナルコンボを持っていることからKグルーヴキラーとして名高い。

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			当てると8フレーム有利になる。 サガットなどの座高が高いキャラには、歩き弱Pを繰り返すだけで固めることができる。	
中P	近			
	遠		判定が強く、スキも少なめ。置きなどに。	
強P	近		対空技。めくりはこれで落とせる。	
	遠		ルガールのダークスマッシュ(空中から降下してくるヤツ)を潰せるほど判定が強い。 ただ、スキがでかいので多様はできない。	
弱K				
中K				
強K	近			
	遠		さくらの主力牽制技。 判定が強く、リーチが長く、スキも少ないと三拍子揃った技。 ただし、相手も判定の強い技を出していたら相打ちになることがある。 さくらは体力が低く、攻撃力も低めのため、調子に乗っているとダメージ負けするので注意。	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P			連打キャンセル可。コンボなどに使用。	
中P			下に判定が強く、スライディング系の技をよく潰してくれる。	
強P			対空技。判定が強く信頼できるが、一部の判定激強なジャンプ攻撃には負けてしまう。(バルログ、山崎、響、ナコルルのJ強Kなど)	

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱K			コンボに使う。お世話になる技。	
中K				
強K			ごく普通の足払い。	

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説	キャンセル
弱P				×
中P			横に判定があるため、空中戦で使う。	×
強P				×
弱K				×
中K			めくり性能が高い。よく使う。	×
強K			攻撃判定が下に飛び出ている。正面から飛び込むならこれで。	×

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
フラワーキック	6中K			中段。オリコンのガード崩しに使うくらい。	×

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
波動掌	236P			ガードゲージをかなり削る。強はガードされても有利なので強を使う。発生が遅いのでRCをつけて使う。
咲桜拳	623P			対空としては使わずコンボに使う。特にオリコンでの威力は絶大。基本的には強だが、オリコンでは中のほうが減る？
春風連脚	214K後 214K			強を使う。RCをつけると強力。強春風脚ヒット後はシビアだが立弱Pが繋がる。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
空中春風脚	空中で 214K			使わない。
桜華脚	空中で 236K			急降下するので起き攻め時に表裏の二択ができる。
さくら落とし	623K後 P			使わない。

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			Lv3でも画面端までは届かない。あまり使わない。
乱れ桜	23623K			コンボ、オリコンの締め。
春一番	214214K			下段攻撃。Lv2から密着なら暗転後下段ガードが間に合わない。リバサなどに使えるが、さくらはAグルの場合が多く使う機会があまりない。

コンボ

全グローブ共通

- 屈弱K×2 > 立弱K > 咲桜拳

起き攻めでも使うもっとも基本となるコンボ。
起き攻めでダウン状態の相手に桜華脚を重ね、表裏をわからなくして狙ったり、強いめくりから狙って表裏を迫るところから狙う。

- 立弱P > 立弱K > 咲桜拳

歩きながら立弱Pを突き、ヒットしたらそのまま咲桜拳へ。

- 近(立or屈)強P > 波動掌

どちらかという連携技。
桜華脚ガード時などから削りとして使う。

- 屈弱K > 屈弱P(立弱P) > 屈中P(立中P) > 咲桜拳

屈弱Kx3 > 咲桜拳よりダメージが高いため余裕があればこちらを使いたい。

Aグローブ専用

連携

- 強春風脚 > 立弱P > 立弱K > 強春風脚 >

主にでかキャラへの堅め。

強春風脚がヒット時、立弱Pは目押しでつながるが難しいため弱Pヒット時は咲桜拳へ、ガード時は連携へといった感じ。
強春風脚をジャストディフェンス取られた場合、反撃確定はザンギエフの1F投げのみ。