めくり

相手のガードを崩す基本戦術。
後ろ方向にも攻撃判定のあるジャンプ攻撃を相手の頭上を越えながら出すことで相手のガード方向を逆にさせるというもの。
相手の真上に飛ぶとガード方向がわかりにくかったり、低めにめくったりめくり判定が強い技でめくったりすると一見逆ガードなのに表ガードでないとガードできないということが起こる。
例：ギースの画面端K投げ後のめくりなどはこの状況が起こりやすい。
しかしKグルは真上の表か裏かわからない飛びはジャストをとることでどちら方向でもジャストをとれるというシステムがある。

RC、前キャンのやり方

1P側での表記を記す。
前転が他の技と重なり一部実現不可能な技もある。

まず主なミスとして波動拳を例に挙げると

- 無敵のない弱波動拳が出る

→前転の入力が遅いorレバー回すのが速くて波動コマンド完成後に前転を押してる。

- 無敵のない強波動拳が出る

→弱P弱K同時押しがしっかり出来てなくてどちらかを空キャンしてるだけor前転と強ボタンを同時押ししてる。

- ただの前転が出る

→前転入力が速すぎorコマンド入力がしっかりできていない。

- ただの通常技が出る

→コマンドがしっかり入力されていないなど。

- **波動系**

23(弱P+弱K)6P
その他１回転や半回転などいろいろなコマンドがあるが全てコマンド完成入力前に前転を押すといった感じ。

- **タメ系**

1or4タメN(弱P+弱K)6P
1or4タメ123(弱P+弱K)6P
波動系もそうだが気持ちコマンド入力し始めに前転を押す感じにすると出やすい。

- **連打系**

５回任意ボタンを連続して押すことで連打技が出て、前転の弱ボタンは１回としてカウントされる。
P連打系のRCを例に挙げると
弱P→中P→強P→(弱P+弱K)→出したい強さのボタン
といった感じ。
前転までは例として弱P→中P→強Pを挙げたがこのボタンは３つ押せばどんな入力でもよい。
弱P→中P→強Pの流れは人差し指(弱)→中指(中)→薬指(強)とズラして押すか人差し指などで一本線を引くように入力してもよい。

- **スカウタージャンプやサプライズフォワード系**

(弱P+弱K)→(中K+強K)
人差し指と親指で前転を押し、中指と薬指で中Kと強Kの同時押しをするか両手で入力といった感じ。

- **弱ボタン系**

主にケンの鉈落とし蹴りや豪鬼の弱竜巻やその他タメキャラなどの一部のキャラで弱RC技をよく使うキャラ存在する。
主に下記の放しボタンによる必殺技発動にて説明されているが、コツとしては発動ボタンを前転押してから放すというよりも弾くという感じにするとよい。
ケンの鉈落とし蹴りを例に説明すると前転入力の際、弱Pは押しっぱなしに、弱Kは前転入力の時にそのまま弾くといった感じにする。

放しボタンによる(超)必殺技発動

このゲームではボタンを押しっぱなしにしたまま必殺技を入力し、放しても必殺技が出る。
例えばPボタン押しっぱなしのまま波動拳を入力後Pボタン放しでも波動拳を撃てる。(P押し236P放し)
なので技の暴発を防ぐため、ボタンを押しっぱなしにするというのは基本である。
例：ロックの中K→シャインナックル(放しボタンが当て身とかぶりやすい)やギースの中K→デッドリーレイブ(放しボタンが邪影拳とかぶりやすい)など。
逆にこのシステムを利用して、弱系のRCを出したりする。
例：ケンのRC鉈落とし蹴り(前転入力後、弱Kだけ放す)など。

同時ボタン押しによる優先

このゲームではボタンの優先度が強＞中＞弱となっていて、弱、中、強のボタンを同時に押すと強の技が出る。
これを利用して同時押しをする方法もある。
例：豪鬼の頭蓋破殺(6中P)→瞬獄殺の入力で(6中P+弱P)→弱P→弱K→6→強P など。

投げ仕込みガードキャンセル

上記されている同時ボタン押しによる優先によりガードキャンセル(6中P+中K)に加え強Pも同時押しすることで強Pが優先されることになる。
一部のキャラではガーキャンしようとしたらガードが途切れていて6中Por6中Kで隙の大きい技が暴発してしまう。
そこで強Pも同時に仕込むことでガーキャンが出なくても投げが出るというふうにできる。
A響の発動＞投げor打撃を嫌がる時などでも発動見て即ガーキャン仕込み投げは有効な手段である。

振り向き昇龍拳の出し方

相手方向へ入力してもめくりの場合、勝手に振り向いて昇龍拳が出ることがあるが、他のやりかたもあるので紹介しておく。

- 1P側で6231P

解説：相手向きの昇龍拳入力し、めくりになっていた場合でも1入力が入っているのでどちら向きにも昇龍拳が撃てる。

- 1P側で621P

解説：完璧にめくりの場合、6(2)入力が表向きの入力であり21が裏に回られコマンドが逆となっている入力。

- 1P側で623→ちょっと待ってP

解説：3を入れっぱなしにしておくことで姿勢を低くしておいて振り向きで出せる。

同様に工夫すれば振り向き真空波動拳なども難しく、安定しないが1P側で八稚女コマンドの236321Pで出すことは可能。
236までが表で入力その後レバーを回してきて21が裏に回られての入力となる。
真空波動は最後の横入力は省略できるため、ななめでしゃがんだまま出す。

分割入力

コマンドが複雑なスパコンを通常技からキャンセルして出す時、コマンドが他の必殺技と重複しない場合、分割して入力することが可能。
例1：ケンの弱K＞昇龍裂破(屈弱Kから236弱K23P)
解説・・・ケンは236Kコマンドによる必殺技の発生がないのでこういった技の入力が可能である。(リュウは真空波動がつながりにくいのでこれはほぼ近距離でない限り利用できない。)
例2：ルガールの弱K＞ギガンテックプレッシャー(屈弱Kから236弱K3214P)
解説・・・ルガールは236Kコマンドによる必殺技の発生がないのでこういったギガンテックプレッシャーの入力が可能である。
例3：ギースの屈中K＞デッドリーレイブ(632中K146弱K)
解説・・・同様にギースは632中Kコマンドによる必殺技の発生はない。しかし上記の通り中Kの放しボタンにより中邪影拳が暴発してしまう可能性があるので中Kは押しっぱなしにしとくのが好ましい。

先行入力

コマンド入力から攻撃ボタンを押すまでの間に若干のタイムラグが存在していても、入力された必殺技は出るので入力しておいて相手の様子を見るというもの。

小Jや飛びの速い相手を昇龍やスパコンで落とす時などに有効。
また、これを利用して小J攻撃ヒット確認昇龍orスパコンが可能である。
小J攻撃の間にコマンドを入力しておいてヒットすればボタンを押して昇龍などを出すというふうにする。
特にサガットの小J強K＞アパカなどは離れていてもアパカがあたりやすく、アパカの受付時間も長くヒット確認が容易にできるのでできるようにしておくと強い。

仕込み入力

相手に当たらない距離でスパコンでキャンセルできてつながる技を振った時にスパコンのコマンドをあらかじめ入力しておくもの。
前方向に動いた相手や技を出そうとした相手などにヒットし、自動でキャンセルスパコンが決まり、空振りだと出ないというもの。
例：サガットの屈強Pが当たらない位置でもキャノンのコマンドを入れておくと動いた相手にヒット→自動でキャンセルされ、キャノンまで入る。

ボタンのずらし押し

任意のボタンをピアノ押しすることで様々な効果を与えることができる。
主な使い方として

- (超)必殺技を強弱問わず出したい時

どのボタンでもよいスパコンを出す時や入力が難しくミスができない状況、追加入力がある必殺技などに。

- RCの連打技を出す時
- 打撃に投げ抜けを仕込む

投げ抜けはしゃがんでいる状態でも可能なのでななめに入力を入れたまま、小足などにその硬直中に強K(P)をずらして入力し、打撃を仕込むと共に投げ抜けを仕込むテクニック。

差し返し

相手が隙のでかい技を空振った時に狙う差し返し。
通常、こちらの技の当たらない距離で相手が技を空振った時に残る攻撃判定が残っている範囲内にはこちらの技が当たる。
春麗、サガット、キャミィなど一部のリーチの長い技にスパコンを付けたりできるキャラによっては強い行動なので難しいが頑張ってマスターしたい。
例：サガットの上デヨ空振り→当たらない距離だがこちらの上デヨキャノンが入る。

ファジーガード

下段連続ガード中は立ち後ろ方向＆後ろジャンプ方向＆ニュートラル以外は入力しても連続ガード可能なので昇龍拳コマンドをガードしながらジャンプなどを入れ込んでおくことも可能。
下段ガード中、上入れ込みで庵の下段と屑風を避けたりもできる。
割り込み昇龍拳、当て投げの避けなどで使用するとよい。

ディレイ

ガード中に弱攻撃を連打して暴れる相手にわざと遅らせて攻撃をだしたり、つながらない技を出すことで相手の暴れを潰したりできる。
また、起き上がりジャストディフェンスなどを遅らせて攻撃することによってジャストのタイミングをズラし、ジャストさせないというテクニックもある。
少し歩いて投げをにおわせれば相手に動かせることを誘うことができそこから下段なども有効。

投げの打撃化けの隙をフォローする。

リバサRC読みの早投げや歩いて投げなど投げようとしたところが打撃に化けてでてしまうことがある。
多くのキャラが不利になってしまう状況をできるだけ距離を離したり、フォローを入れることによって不利を作らないようにしたりすることは大事なこと。
例：サガットでP投げにグランドタイガーショット入れ込み。

解説：タイガーショットを入れ込んでおくと近立強Pが暴発してもある程度距離を離すことができる。
中には遠距離の強Pにも技のキャンセルが利くキャラが存在し、歩いていってかなり早出しで投げ仕込みができる上暴れ潰しにもなりハイリターンが取れる。
例：庵で早出し強Pに葵花入れ込み。
解説：打撃が刺されば見て三段決められる。
例：ルガールで早出し強Pに烈風拳入れ込み。
解説：烈風をガードさせればほぼ反撃はないもの。

すかし飛び、詐欺飛び

すかし飛びは上段と思わせて下段や投げを迫るなどの行動。
相手の手前でジャンプし、相手が引き付けて昇龍拳を出そうとしたのを引き付けている間にガードという行動もある。
詐欺飛びは相手の起き上がりにリバサ昇龍拳をギリギリガードが間に合う間合いで飛びかかっていって着地してガードでリバサ昇龍拳を誘う行動。
詐欺飛びは飛び攻撃を出すと、相手が何もしていないと飛び攻撃がガードorヒットとなるが相手がリバサ昇龍拳を撃つと着地してガードが間に合うもの。
しかし発生3F以内の昇龍拳(厳密にはケンと豪鬼の昇龍拳)は攻撃を出して詐欺ることができないので、
そこで何も出さずそのまますかし飛びでガードをする準詐欺飛びというものがある。
ムーミンガードは通常ガードより1F早くガードが間に合うという性質上よりシビアな詐欺飛びを迫ることができる。

コマンド重複による入力の無効化を利用する

バグ・仕様に記載されているコマンド重複による入力の無効化を利用し、根性入力ではとてもできないような入力を可能にすることができる。
例1：ギースの屈弱P→屈強K→レイジングストーム　屈弱P6321弱P→46321強K→43P(コマンド重複により当身出ず)
例2：キムの屈弱K→立弱K→鳳凰脚　2弱K→14214K(コマンド重複により半月斬出ず)→6K
※例2のキムの入力は下記の遅連キャンでも可能である。

遅連キャン

連打キャンセルは出来るが、必殺技によるキャンセルが出来ない時間帯を利用したテクニック。
例1:キムの屈弱K→立弱K→鳳凰脚　2弱K→(ゆっくり)14弱K→16K
例2:響の屈弱K→屈弱P→発勝する神気也　2弱K→(ゆっくり)141弱P→6P

速連キャン

連打キャンセルを高速で行うことによって近距離技を繋げるテクニック。

影縫い

何か技を振ることによって後ろに下がろうとする相手を強制ガード状態にさせ、距離調整を図るもの。
例：弱Kで固めた後相手に近づいて投げようとする際に弱Pなどの何かしら相手にあたらない技を振りながら相手が後ろに下がるのを防ぎつつ近づくなど。

タメを早く完了させる

飛ぶ時などでも飛んですぐタメにレバーを持っていくこと。
ガイルを例に挙げると464P(46P4)でもソニックが出るので出た直後からもうタメが開始していることになる。
イメージとしてはタメるまでがコマンドと思ってすぐタメに戻すとよい。
タメキャラを使うに至って重要なこと。

試合終了後のゲージ貯め

相手KO後に少し動ける時間を使ってゲージを貯めることができる。
中、強ボタンによってゲージが貯めれるのでキャラによって小回りの利くPかKの中ボタンで貯めるとよい。
Aグルーヴではオリコン中に相手がKOした場合、端で死体蹴りを続け、最後にジャンプ弱攻撃で高く浮かせてオリコン終了後にゲージ貯めに入る。

気絶値の継続

各キャラのデータを参考にし、それぞれのキャラの気絶耐久値が記載されている。
気絶値は3秒間攻撃を受けないでいると0に戻る。
ガードをしていても気絶値は減らずに継続するので、もうすぐ気絶しそうな時はガーキャン攻撃などで距離を離すことも有効。
しかし、ガードクラッシュするとSTUN値は0にリセットされるのでガークラとSTUN値の両方にリーチがかかっている場合、ガードクラッシュする方がよいと言える。
おもむろにガークラを嫌がって、変に攻撃をもらってピヨるとフルコンボ+ガークラリーチという最悪なパターンになってしまうからだ。
自分の使っているキャラがよく使うコンボが1セットでどのくらい気絶値が貯まるのか把握しておくとなお良い。
例：サガットの弱攻撃→強タイガーアッパカット（STUN値約30ほど）
家庭用でトレーニングモードでアタックデータをONにすると下の方にSTUN値が出てくる。
0に戻る時間の感覚も覚えた方がよい。

補正切り

バグ・仕様に記載されている『ヒット数とダメージに関わること』に関わる知識の応用。
オリジナルコンボヒット時に途中でわざとヒットを止めてヒットカウントを0にし、さらに崩してオリジナルコンボもダメージ増加を狙うというもの。
もちろん相手にガードされたり逃げられたり暴れられるというリスクはある。
例：さくらでショウオリヒット中、前+中Kでキャンセルし、補正切りを狙う。

ランラッシュ

硬直差で有利のとれる技をランしては当て、ランしては当てとガードさせて固める戦法。
ガードクラッシュさせたりゲージ貯めに優れているので対Kグルーヴではかなり使える戦法。
焦った相手が暴れようとしたところに技があたってカウンターヒットがとれたりするのでそれを狙うキャラもいる。
例：春麗で弱Pランラッシュ→弱Pカウンターヒット→中P→鳳翼扇など。
また、タメ技以外では難しいがRCで割り込まれることがあるので控えめにし、逆に手を止めRCでの割り込みを誘うという手もある。
例：ベガにランラッシュして割り込みRCサイコクラッシャーを読んでガードし、抜けたところを反撃など。

0F空中判定技

リュウの竜巻旋風脚などの一部0F目で空中判定になる技のこと。
相手の攻撃にヒットしても地上ヒットせず、空中ヒットとなるのでコンボも入らず地上投げもくらわないので起き上がりにリバサとして使うとかなり有効。

※0F空中判定技となるもの
・リュウ　竜巻旋風脚
・ケン　竜巻旋風脚、龍閃脚
・春麗　鶴脚落(3強K)
・ブランカ　ローリングアタック、バーチカルローリング
・キャミィ　スピンドライヴスマッシャー
・モリガン　ダークネスイリュージョン
・ダン　断空脚
・ロレント　フェイクロッド(6中K)
・京　R.E.D.Kick
・舞　ムササビの舞
・ユリ　雷煌拳
・ナコルル　ママハハにつかまる

ガーキャン移動で反撃

全体的に時間の長いスパコンは省く。
ただしガイルのソニックハリケーンに関してはガイル付近でガーキャン前転をしないと巻き込まれてしまう。
ガーキャンした後終わるまで待たないと巻き込まれてしまう技もある。

〜全キャラ共通として〜

- サガットの屈中K＞グランドタイガーキャノンやリュウの屈中K＞真空波動拳など(スパコン見てから可でカウンターヒットになる)

※この場合サガットでは立弱Pや立強Pが当たらないので屈弱K始動のコンボにする。

以下の※は直接アパカするなど少々反撃が特殊なものでできるキャラが限られている

〜前転がある程度速いキャラとして〜
(前転の性能によって大差あり、31F発生以上の庵・キム・アテナ・キング・バイソン・サガット・山崎・紅丸・ユリあたりで安定)

- リュウ／ケン／豪鬼／ダン／庵／ギース／リョウ／キム／バイス／ユリ／藤堂／アテナ／チャンの屈強K
- 本田／バルログ／ルガールの屈強P(速い前転のキャラのみ)
- 近距離での波動拳など
- ブランカのアマゾンリバーラン(3強P)(速い前転のキャラのみ)
- 覇王丸の大斬り
- ダルシムのズーム強P(ある程度近距離で)
- イーグルの立屈強P
- マキの遠立強P、拳コ
- チャンの遠立強P
- キャミイ立ち大キック／サガット立ち中キック（できるキャラは最速の庵／アテナ／キム／キングのみでタイミングはかなり難しい）
- 京の八拾八式(3強K)の一段目
- さくらの強春風脚の一段目(※)
- ギースのダブル烈風拳の一段目
- 響の遠間にて斬る也、近立強P
- 紅丸の真空片手駒
- ブランカのローリングアタック、ダイレクトライトニング、グランドシェイブ（最後のヒット後）
- ギース／ロックのレイジングストーム（最後のヒット後）
- テリーのLV3バスターウルフの終わり際
- 舞の水鳥の舞の2発目
- 本田頭突き（速い前転のキャラのみ）
- 京の荒咬み（速い前転のキャラのみ）

〜バックステップ(一部のキャラを除く)〜

- 春麗のスピニングバードキック(弱=1段目・中=3段目・強=5段目)
- サガットのタイガーレイドの終わり際
- ケンの神竜拳
- キャミィのリバースシャフトブレイカー
- 舞の超必殺忍び蜂の終わり際(※)
- ベガのLV2ニープレスナイトメアの2段目(※)

参考動画

一部前転とコマンドが重なり実現が困難なRC技について

バグ・仕様参照。
着地1Fほどの間に前転が来るようにすれば必殺技の暴発がなしに前転が出てRC技が完成する。
例：庵で空ジャンプRC屑風
しかし1F間ほどのビタ押しでこれでも難易度が高い。

以下はこのシステムを説明したRC屑風の動画である。