

主な得意キャラ：

主な苦手キャラ：サガット、キャミィ、響

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				
中P			使わない	
強P			打点が高いのでしゃがまれると当たらない	
弱K			スクリュウのつなぎに使う。	
中K			発生が速くリーチもそこそこ。牽制に。	
強K			近距離での対空に。	

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P			連打できる	
中P				
強P			リーチが長く牽制に使える。ちなみに密着だとなぜか当たらない。	
弱K				
中K			リーチが長い	
強K			中Kと比べるとわずかにリーチが長い。当たるとダウン。姿勢が低くなるため、サガットの上デヨをよけることができる。	

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説
弱P		出しっぱなしの空対空として使える。	
中P			

技		ダメージ	発生	解説
強P	垂		下方向に強い。発生が遅いので、上りジャンプから出しても中段にはならない。	
	斜			リーチが横に長く空対空に使える。小ジャンプからこれを出すと奇襲になる。
弱K				
中K				
強K				空対空に使えるが強Pと比べるとリーチ、持続ともに短い

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
ダブルニードロップ	J2弱 Kor中 K		相手の対空技をつぶすほどではないが、下方向への判定が強いので近間からの飛びに使う。	
ボディプレス	斜めJ2 強P			めくりに、ZERO3とは違って、攻撃判定自体は弱い。
ヘッドバッド	垂直J8 中Por 強P			気絶値が40と非常に高いが、当てにくい。ちなみに、カウンターヒットした場合の気絶値はなんと48。
コサックキック	1中Kor 強K			本来の中K、強Kと比べるとリーチが短い隙も少ない。1中Kはキャンセル可能で、バニシングフラットがつかなくなる。

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
ダブルラリアット	PPP		出始めに無敵時間が存在するので、めくりも落ちる高性能対空技になる。対空に使う際は、しゃがんだ状態で相手をひきつけて出す。胴体部分のみ無敵時間が長く続くので、本田のRC頭突きを一方的に返すことができる。	

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
クイックダブルリアット	KKK			
バニシングフラット	623P		中コサックキックから連続技になる。当たった後距離が離れるが硬直差では不利なので、発生の早い中足クラスが確定してしまう。JD仕込みポイントでもある。	
スクリューパーイルドライバー	レバー1 回転P			ザンギエフといえはコレ。 弱が一番間合いが広いが威力が低く、強は間合いが狭いが威力が高い。発生が1フレなので、普通では反撃できないような技にも反撃できる。
アトミックスープレックス	(相手の近くで) レバー1 回転K			
フライングパワーボム	レバー1 回転K		RCで出すと対空になる。しかしコマンドが難しく、ミスった際のリスクにリターンがかみ合っていないので、自信がある人以外封印推奨。	

スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
ファイナルアトミックバスター	レバー2 回転P	LV1:3500 LV2:5000 LV3:7000		ザンギエフといえはコレ。 どのレベルでもそれほど間合いは変わらず、間合いは弱スクリューパーよりも若干広い。
エアリアルロシアンラム	23623K			対空技。 Lv1はほぼ真上に、Lv2は斜め前に、Lv3はLv2と同じ角度でさらに遠くに飛ぶ。相手が少しでも浮いていれば掴むことができるので、ブランカのローリングや高度の高いステップも掴むことができる。

コンボ

- ・ 1中K 大バニシングフラット

ダメージは大スクリュールと同等の2700で気絶値が付くので、密着からの反撃にはこちらを使う。
ガードされた場合、ヒット時よりも間合いが離れないのでスクリュールが狙える。

