

主な得意キャラ：ザンギエフ、ライデンなど
 主な苦手キャラ：ブランカ、キャミなど

飛び道具や使い勝手の良い対空技などを一通りそなえているが、牽制能力が弱く地上戦での押し合いに弱い。

ゲージ依存が強いので中堅か大将が望ましい。

逆キャンの爆発力からCグリーブが適性グリーブといえる。
 牽制能力の低さをカバーできゲージを常備できるPグリーブも良い。

通常技

は必殺技と超必殺技の両方で、は超必殺技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	500	4/+5	ガードさせれば5F有利なので固めに使う。	
	遠	500	4/+5		
中P	近	1100	5/-8	大体の飛びはこれで落とせる、何気に真上付近にも判定がある。	
	遠	1100	5/-8		
強P	近	1300	4/-14	連続技用。	
	遠	1100	10/-12	リーチや攻撃判定に優れているが、隙はかなり大きい上にキャンセルもできない。	×
弱K	近	600	4/+2		
	遠	500	4/+2		
中K	近	1200	4/0		
	遠	1100	5/-10	ギガンテックプレッシャーを仕込んでおけば相手の技に差し返しギガンなど狙える。	
強K	近	1300.1100	4/-9	発生が早いので真上の対空として使える。	.
	遠	1500.1300	10/-8	遠距離での対空はこれで、ただし上方向への判定は強くないので相打ち覚悟で使おう。	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	400	4/+5	ガードさせれば5F有利なので固めに使う。連打キャンセルは不可。	
中P	1000	4/-1	咄嗟の対空や低い飛びは引き付けてこれで落とす。サガットの立中Kやバルログのローリングクリスタルフラッシュもこれで潰せるので離れたとこでこれでカウンターをとった後、ゴッドプレスやLV3ギガンなども入る。	

技	ダメージ	発生/ 硬直差	解説	キャンセル
強 P	400.1200	6/-10	隙が大きいので慎重に使う。	×.×
弱 K	300	3/+2	連打キャンセルができるのでここからギガンテックプレッシャーに繋ぐ。	
中 K	1000	5/-4	ギガンテックプレッシャーを仕込んでおけば相手の技に差し返しギガンなど狙える。	
強 K	1000	6/-9	リーチが長くヒットすれば相手をダウンさせることができるがガードされると隙が大きいのでガードされたら烈風拳等で隙を軽減させるのが良い。	

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説	キャンセル
弱 P	600			
中 P	1100		咄嗟の空対空に使う。	
強 P	1400		下方向に判定が強く飛び込みや空対空で使う。	
弱 K	600			
中 K	1000		めくり性能が高く起き攻めに相手の頭上付近にうまく重ねると見えないめくりになる。	
強 K	1500		横方向に判定が強い、飛び込みに使う。	

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/ 硬直差	解説
烈風拳	236P	弱.800 中.900 強.1000	弱.15/-4 中.15/-5 強.15/-5	ギースから盗んだ地を這う飛び道具。強で出してもダブル烈風拳にはならない。 他の烈風拳と比べて発射位置がだいぶ手前から出るので連続ヒットさせにくい。その代わり、隙が烈風拳の中では最も少ない。 牽制能力の低いルガルはこの技を盾に相手に近づいて行き、対応するのが基本行動となる。弱中強で発生速度は変わらないが弾の進む速度が変わる。硬直差がかなり短いので近距離でも当てていける。
カイザーウェーブ	641236P (ボタン押しっぱなしで溜め可)	タメなし .1300 1段階.900 +900 2段階.800 ×3	タメなし. 20/-26 1段階. 20/-27 2段階. 20/-24	発生は遅いが巨大な飛び道具。ボタン押しっぱなしで2段階まで溜めが可能で、弾速や威力が上がる。 デカキャラや前転の無いグローブに有効。ただし読まれると無防備な状態になるので注意。
ジェノサイドカッター	623K	弱.1100 + 400.400 中.1200 + 400.400 強.1300 + 500.500	弱.6/-22 中.5/-32 強.4/-44	発生後下半身無敵となるので下段の割り込み等に使えるが対空としてはあまり機能しない、対空相打ちでゴッドプレスに繋がるがその後のヘブンに繋がらないことがあるので実用性は低い。
ゴッドプレス	63214P	弱.300 + 1800 中.300 + 1900 強.300 + 2000	全. 13/-23	ヒットすれば相手を一気に画面端へ持って行くことができ、ゲージがあれば追撃を狙える。RCを使えば割り込み手段にもなるが、ガードされればまず反撃を受けるので注意。
ダークバリアー	41236K	全.1100.1000	全.19/0	相手の飛び道具を跳ね返す技。サガット戦などで重宝するが隙が大きいので注意。ガードさせれば五分の状態になるので密着ではRCをかけて強出しで固めにも使える。画面端でヒットすればジェノサイドヘブンで追撃が可能。本田の頭突きなども潰せる。また、攻撃判定が出続けているのでRCをかけて出せばリバサRC電撃も潰すことができる。少し離れて出せば投げられることもない。

技	コマンド	ダメージ	発生/ 硬直差	解説
ダークスマッシュ	空中で 236P	弱.1300.1200 中.1400.1300 強.1500.1400	弱. 24/+ 16 中. 32/+ 16 強. 38/+ 16	空中で気を溜めて停滞した後、気を纏った手を突き出しながら斜め下へ降下する技。降下中は飛び道具をかき消すことができる。ボタンが強いほどダメージが上がり、発生が遅くなる。 攻撃判定が非常に強く、通常技対空ではまず落ちない。ガードさせればこちらが大きく有利になり、画面端でヒットさせればジェノサイドヘブンで追撃できる。しかし発生が遅く見てから昇竜等で落とされるので、ボタンの強弱を変えたり、通常のジャンプ攻撃と混ぜたりして相手に対応しにくいように出すと良い。

超必殺技

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
ギガンテックプレッシャー	2363214P	Lv1.3200 Lv2.4600 Lv3.6800	Lv1.10(5.5)/-23 Lv2.10(5.5)/-23 Lv3.10(5.5)/-23	ルガールの生命線ともいえる必殺技、ゲージは主にこれに使う。LV2以上で対空にも使える。
ジェノサイド・ヘブン	236236K	Lv1.2600 Lv2.3000 Lv3.5800	Lv1.9(5.4)/-31 Lv2.9(5.4)/-40 Lv3.9(5.4)/-70	ギガンテックプレッシャーの威力が強いので存在が薄いですが、逆キャンのあるCグローヴでは重宝する。

基本コンボ

全グローヴ共通

- ・ 屈弱K×2>強ジェノサイドカッター(ジェノサイドヘブン)

距離が離れているとジェノサイドカッターが途中空振りになりになってしまうので注意。

- ・ 屈弱K×n>ギガンテックプレッシャー

ルガールを使う上で最も重要な連続技。

ルガールの全ての行動はこの連続技を当てに行くためにあると言っても過言ではない。

屈弱Kは3発だとLv3以下は距離が離れてしまい当たらない場合があるので、Lv2以下で当てる場合は屈弱K2発からキャンセルするほうが確実に繋がる。

- ・ めくり中K(J強K)>強K>強ゴッドプレス(>ジェノサイドヘブン)

めくりからの最大コンボ、正面では強K。

当てた後は画面橋での起き攻めに移行できる。

ジェノサイドヘブンで追撃する場合は相手が地面に着地する直前でヒットさせないと全段ヒットしない。

Cグローヴ限定(LV2キャンセル絡み)

- ・ LV2ギガンテックプレッシャー>強ゴッドプレス(LV1ギガンテックプレッシャー)

ゲージのないルガーはプレッシャーに欠けてしまうので殺しきる時などダメージがほしい時だけLV1ギガンテックプレッシャーを。

- ・ **ゴッドプレス > LV2ジェノサイドヘブン > 強ダークスマッシュ > LV1ジェノサイドヘブン**

強ダークスマッシュは最速で出す。安定は中で。

- ・ **(画面端で)RC強ダークバリアー > LV2ジェノサイドヘブン > (強ダークスマッシュ > LV1ジェノサイドヘブン) or LV1ギガンテックプレッシャー**

中央でもLV2ジェノサイドヘブン一応可能だが少しシビア。
しかもその場合下記のコンボとなりヘブンは2hit回収となるので使わなくてよいだろう。

- ・ **(画面中央で)ダークスマッシュ > LV2ジェノサイドヘブン(2hit) > 強ゴッドプレス(> LV1ジェノサイドヘブン)**

ダメージ優先の時やガードゲージが割れそうで時間を稼ぎつつ自分のターンにもっていきたい時やゲージを3本ストックしている時などに。

強ゴッドプレス後ジェノサイドカッターでゲージ回収し、起き攻めに残ったLV1分ゲージで小足 > ヘブンやバリア固めで画面端でプレッシャーを与えることができる。

画面端でダークスマッシュがヒットした時には上記のコンボへ。

ダークスマッシュが空中あたりした時は空中コンボ数制限によりLV1ジェノサイドヘブンはつながらないことがある。

Aグルーヴ限定(オリジナルコンボ)

- ・ **ゴッドプレス > 空中発動 > J強K×5~6 > J強P×n > ジェノサイドヘブン**

- ・ **対空発動 > ジェノサイドカッター > 中P > ゴッドプレス**

中P>ジェノサイドカッターはやや早めに繋ぐ。
ゴッドプレスはワンテンポおいてから出す。

対空

- ・ **立中P**

ほぼこれで落ちる主力の対空

- ・ **屈中P**

引き付けて出せば強い対空になる。

サガットなどにはめっぽう強いが一部落とせないキャラがいるので注意。

これで対空をとった後、キャンセルでLV2ヘブンを出せば即逆キャンゴッドプレスでコンボへつなげることもできる。

Kグル戦でもかなり重宝。

- ・ **RC強ジェノサイドカッター**

2段攻撃でダメージも高い。

発生も早い強を。

- ・ **屈強P**

遠距離対空やジャンプの出鼻を崩すのに。

主に烈風拳に対して垂直ジャンプした相手をステップで近づきこれで落とすなどに。

- ・ **立強K**

近距離でも対空にはなるが主に遠距離で使用。

ジャンプの出鼻を崩すために主に使用。

- ・ **LV2以上ギガンテックプレッシャー**

大ダメージを奪えるがタイミングが大事。

画面端での固め

暴れに対してRC強ダークバリアー。ヒットすればもちろんLV2ジェノサイドヘブンでダメージをもらう。
ガードされても五分。
そこに小足とジャンプして打撃化けしても上に追撃できるK投げで択をかける。
立中Kか弱Pか弱Kあてから択することも可能。
投げ間合いから離れてガードさせればほぼ無敵。

小ネタ

チキンガードした後最速RCダークバリアーで投げ以外の行動に対して安全に距離をとれる。
RCダークバリアーはヒット時は相手が吹っ飛ぶので中央でも密着であればガードさせても五分なので離れてほしい時に使える。