

開幕

ディズィーの遠Sより高い位置からの特殊逆鱗などがオススメ

開幕で地上の差し合いに持ち込むには、若干不利。

紗夢側の開幕に対して、屈Pや屈Kが安定してしまうケースが多いからだ。

ダッシュ6Pは、ディズィーの遠S・立ちHS・立ちKを潰せる。

足払いでも可

届かない、発生が遅い攻撃などの中途半端な開幕はしないように。

反撃ポイント

定番だが、"通常攻撃 話し相手"には低空龍刃がカウンターで刺さる。

ゲージ次第では、ピヨリそのまま即死させることも可能。

また、反撃には使えないが千里CHでも同様なことが起きるため、適切な場面で使えれば相手へ大きなプレッシャーを与えることができる。

他には、魚(FRC) ダッシュ立ちK

何故か、大半のディズィー使いは、魚をガードされた後にダッシュ立ちKを振ってくるので、6Pでカウンターが取れる。

立ち回り

ディズィーのダッシュの姿勢は高いので、低空龍刃ぶっぱの対象。

低空泡生成にもカウンターで刺さることがあるのでオススメしたい。

位置次第では、手痛い反撃をもらう可能性があるため、そこらへんは考えてぶっぱ。

ディズィーは対空が優秀な面があるので、低空ダッシュでの特攻などは難しいところだが、何回か見せておきたい。

全く機能しないわけではないし、この低空ダッシュの存在を見せたくないディズィーのペースになりやすいので、どうしても必要になってしまう。

そこでディズィーの2Sやら遠S、それにリターンのある空中投げがある。

どれも喰らうと面倒くさいので、何とかしたい。

有効なのは、高空からの鷹嬰脚、ハイジャンプ特殊逆鱗、跳迅でタイミングずらし、生逆鱗など

実戦で色々試した結果、生逆鱗が有効なディズィー使いが多かった(もちろんきちんと対処しているディズィーもいた)

地上での差し合いはなるべく回避

立ちK主体だったら、6P。

屈K主体なら、2Sなどで潰すこと。

ちなみに紗夢の2Sは、ディズィーの立ちPで潰せるので、知っているディズィー使いは紗夢側からすれば面倒くさい。

ぶっぱFB百歩は、ディズィーの屈HS(FRC)で防がれるので、ディズィーの硬直orディズィーが空中にいる時くらいにしておきたいところ。