

ハーフ・フルと違って5B・JBが短く、牽制で近づかせないようにするのは若干難しい。あちらのジャンプが素早いので、J攻撃を振るなら置きJCで行動を抑えるようにしたり、早出しJAで発生勝ちを狙うなど頑張る。
都古は単発技がほとんどなのでピッツィでの脱出・対空などが使いやすいかと。

ハーフ

123の前進距離が長く、固めで画面端に一気に追いやられてしまうことも。
都古に限らないが、ハーフの123で固めてくる相手には2をガード時にポルタート入力すると有効。~6Aから6Aまで出し切って必殺技キャンセルしたり、6A>2Cor5Bなど、2から色々固めることが多いため。

固め中にせんしゅうらく(421攻撃・放物線を描きながら肘撃ちしてくる技)を振ってくるようであれば、バクステ(画面端時以外。画面端時以外で振ってくる相手がいるかどうか...)や前転で回避してコンボを叩き込む。ガードしてもいいが、相手に攻め継続される。ちなみに中段なのでうっかりしゃがみガードを続けないこと

クレセント

フル

超高火力キャラ。2Aが刺さったら少なくとも4000は持って行かれる。
Bれんかん>遅らせ派生Bはガードしたら都古側が有利なので暴れない。
Bれんかん>遅らせ派生Bは連続ガードではないので、ここに割り込み昇竜や、1段目ガード>Aポルタート、2段目をシールドといった行動を見せておくことが重要。拒否しないといつまでも固められる。
ただ、都古側もBれんかん派生を出さなかったり、速めに派生Bを出してくる場合もある(後者はほとんどないが...)

Cしんきやくは下段だが、軽く飛んでから攻撃するため中段と勘違いしやすい点も地味に注意。