

このゲームのダルシムは、過去のスト2シリーズとは通常技の勝手がかなり違うので注意。
 基本はZEROシリーズがベースだが、特長とも言える遠距離ズーム技はかなり隙が大きい上、
 食らい判定も大きいのか簡単に潰され易く、前転などの回避手段もある本作ではあまり重要ではない。
 むしろ有利Fの大きいレバー後ろ入れしゃがみパンチがかなり強い事もあり、接近戦の捌き方が重要と言える。
 安定度も爆発力も別段高くはない為、残念ながら弱キャラの部類か。高レシオ配分や大將は避けた方が無難。

主な得意キャラ：京、ライデンなど

主な苦手キャラ：バルログなど

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 |
|-----|------|--------|------------------------------------|-------|
| 4弱P | | | 真上付近の対空に | |
| 弱P | | | | |
| 4中P | | | | |
| 中P | | | 強Pより出が遅いのでほぼ不要。使うとしてもしゃがみ中Pの方が良い。 | |
| 4強P | | | 威力が高いが、どちらかというと暴発技 | |
| 強P | | | リーチが長いがそれほど判定は強くないので連発は禁物。 | |
| 4弱K | | | | |
| 弱K | | | ローリスクなズーム技を牽制に使いたければこれ。ただしリターンも少ない | |
| 4中K | | | | |
| 中K | | | 相手の飛び込みの出掛かりを潰す、挫く様に使う。 | |
| 4強K | | | | |
| 強K | | | 中Kと同じ用途になるが乱用や空振りは危険。動きが読めている時に。 | |

しゃがみ

| 技 | ダメージ | 発生/硬直差 | 解説 | キャンセル |
|-----|------|--------|----|-------|
| 1弱P | | | | |
| 弱P | | | | |

| 技 | ダメージ | 発生/硬直差 | 解説 | キャンセル |
|-----|------|--------|-----------------------------------|-------|
| 1中P | | | | |
| 中P | | | | |
| 1強P | | | 隙少なめ、判定も強め。近距離での主力の1つ。 | |
| 強P | | | 下段ズームパンチ、打点の高い飛び道具を潜れる。必中を心がけて使う。 | |
| 1弱K | | | | |
| 弱K | | | スライディング。めり込まないようにすればあまり反撃されない。 | |
| 1中K | | | | |
| 中K | | | | |
| 1強K | | | | |
| 強K | | | 打点の高い飛び道具をくぐる | |

ジャンプ

| 技 | ダメージ | 発生 | 解説 | キャンセル |
|-----|------|----|-----------|-------|
| 4弱P | | | | |
| 弱P | | | | |
| 4中P | | | | |
| 中P | | | | |
| 4強P | | | | |
| 強P | | | | |
| 4弱K | | | | |
| 弱K | | | | |
| 4中K | | | | |
| 中K | | | | |
| 4強K | | | | |
| 強K | | | 空対空として使える | |

特殊技

| 技 | コマンド | ダメージ | 発生/硬直差 | 解説 | キャンセル |
|--------|----------|------|--------|-----------------|-------|
| ドリル頭突き | ジャンプ中2強P | | | 斜め下方向に進む。移動手段に | |
| ドリルキック | ジャンプ中2K | | | ボタンによって進む角度が異なる | |

必殺技

| 技 | コマンド | ダメージ | 発生/硬直差 | 解説 |
|--------|-----------------------|------|--------|--|
| ヨガファイア | 236P | | | 中と強は相手をダウンさせる。コンボには強、牽制には弱を使う。弱ヨガファイアの後は強Pで追撃可能。 |
| ヨガフレイム | 63214P | | | コンボ、削りに。通常技の性能上、1(4)からは入力しにくいのが難点。 |
| ヨガブラスト | 63214K | | | 対空技。先読みして使う。 |
| ヨガレポート | 623(421)PPP(KKK)(空中可) | | | ワープ技。相手に押された時や画面端から逃げるときなどに使うが、出現後に隙があるので読まれない程度に使う。 |

スーパーコンボ

| 技 | コマンド | ダメージ | 硬直差 | 解説 |
|------------------------|-------------|------|-----|---------------------------------|
| ヨガストリーム | 236236P | | | 下方向に炎を吐く。飛ばれると当たらないのでコンボに使う。 |
| ヨガボルケイノ | 236236K | | | ヨガブラストの強化版。打点が高く地上の相手にはまず当たらない。 |
| ヨガテンペスト (LV3&MAX専用) | 6321463214P | | | ヨガフレイムの強化版。入力が大変でコンボに組み込みにくい。 |

コンボ