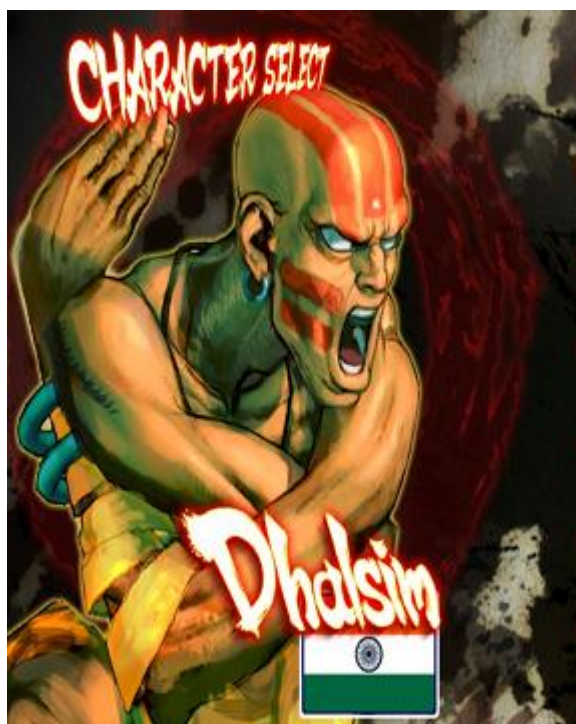


ダルシム



- [ストーリー](#)
- [プロフィール](#)
- [概要](#)
- [コマンド表](#)
- [技解説](#)
 - [通常技](#)
 - [ダッシュ](#)
 - [特殊技](#)
 - [投げ技](#)
 - [セーピングアタック](#)
 - [必殺技](#)
 - [スーパーコンボ](#)
 - [ウルトラコンボ](#)
- [立ち回り](#)
- [コンボ](#)
- [アピール](#)
- [勝利メッセージ](#)
 - [ラウンド勝利時](#)
 - [タイムオーバー勝利時](#)
 - [汎用](#)
 - [特殊](#)
- [ライバルキャラクター戦](#)
 - [戦闘前デモ](#)
 - [戦闘中](#)
- [モバイルコンテンツ](#)
 - [カラーバリエーション](#)
 - [アレンジ衣装](#)

ストーリー

ヨガの奥義を極めたインドの修行僧。
闘いによって他者を傷つけることに迷いつつも、家族の住む村を救うため、再び炎の技をふるうことに。

プロフィール

ファイティングスタイル	ヨガの奥義
誕生日	11 / 22
代表国 / 出身地	インド
身長	176cm (可変)
体重	48kg (可変)
3 サイズ	B107 / W46 / H65
血液型	O
好きなもの	カレー、瞑想
嫌いなもの	甘いもの、肉類
特技	説法、無我
CV	江川大輔

概要

ヨーガブームの先駆けとなった(?)偉いキャラクター。
 手足が伸びるためリーチが他キャラとは段違いに長く、飛び道具やワープ技も備えているため相手と距離を離して戦うスタイルが得意。
 その代わり接近戦では気軽に振れる技が非常に少なく、牽制重視のキャラクターと言える。
 如何にヨガファイアや各種強攻撃、各種対空で相手の出端を挫いて接近を許さずに一方的に攻撃し続けられるかが重要。

コマンド表

印は [EX対応技](#)

分類	技名	コマンド	備考
通常投げ	ヨガスマッシュ	(近距離で)→orN + 弱PK	
	ヨガスルー	(近距離で)← + 弱PK	
特殊技	ドリルキック	(空中で)↓ + K	
	ドリル頭突き	(空中で)↓ + 強P	
	ヨガタワー	↓ + PPP	
必殺技	ヨガファイア	↓↘→ + P	
	ヨガフレイム	→↘↓↙← + P	アーマーブレイク属性
	ヨガブラスト	→↘↓↙← + K	
	ヨガレポート	→↓↘or←↓↙ + PPPorKKK	
スーパーコンボ	ヨガインフェルノ	↓↘→ × 2 + P	威力4割
ウルトラコンボ	ヨガカタストロフィー	↓↘→ × 2 + PPP	威力2 ~ 3.5割

技解説

通常技

ダルシムはレバー方向によって通常技を使い分けられる。
後ろ方向(しゃがみは斜め後ろ)にレバーを入力している場合は近距離技を、それ以外は遠距離技を出せる。

立弱P	手刀水平チョップ。スーパー頭突きを落としたりできるが、あまり使わない。
← + 弱P	ヨガショック。リーチの短い中段技。カタストロフィを重ねて二択を迫るのが有効。出るのが遅いので対空には使えなくなった。
立中P	ズームパンチ。中距離で牽制や反撃、ジャンプの降り際を狙ったりする。隙は短いが出はそれほど速くない。
← + 中P	手刀アッパー。真上気味の対空に使用。振り切ったところで当てよう。
立強P	ダブルズームパンチ。地上ではいちばん長いのでよく使う。出も見た目よりは割と速い。
← + 強P	ダブルヘッドバット。2ヒットする。1ヒット目をキャンセル中・EXフレームで連続技に。
立弱K	ズームローキック。伸びる技のなかでは最速。牽制や、相手の大攻撃ガード後の確定反撃に
← + 弱K	ローキック。出が速く相手の技を潰しやすい。キャンセル可。
立中K	ズームハイキック。遠距離対空やジャンプ防止に。しゃがまれると当たらないのでしゃがみアッパー系の技に弱い。
← + 中K	合掌キック。上に弱く対空には使えないが、出が速くリーチが長く相手の下段技を潰したりと牽制には使いやすい。キャンセル可で近距離なら弱フレームに繋げる。
立強K	ズームハイキック。遠距離対空。でかキャラ以外は立っていても当たらない。
← + 強K	膝蹴り。対空の要。早めに出せば、前方の飛び込みならかなり返せる。というかヘッドプレスさえ落とす。
↓ + 弱P	しゃがみズームパンチ。下段でそれなりに長く速いので牽制に。
↙ + 弱P	横パンチ。近距離しゃがみ技の中では出が速く隙がないので、投げ防止などに。キャンセル可。
↓ + 中P	しゃがみズームパンチ。伸びる技ではいちばん姿勢が低い。下段で潰されにくいので相手の牽制潰しなどに。
↙ + 中P	手刀水平チョップ。相手の技を潰しやすい。キャンセル可。ヒットした場合は目押しで近立中Kなどが繋がるがシビア。
↓ + 強P	今回はダブルズームパンチになっている。遠立強Pより動作が遅くリーチが短いが下段。
↙ + 強P	手前の腕で横パンチ。判定が強めで当てるとダル有利。牽制合戦では役に立つ。置いておく感じで出そう。キャンセル不可だがノーキャンセルでインフェルノが繋がるほか、目押しで近屈中P・近立中K・遠弱Kや小スラなども繋がる。
↓ + 弱K	スライディング。連続技や間合い調整、飛び込みを避けて投げなど。遠距離技だが出始めはキャンセル可。出は速いが隙があるので要キャンセル。

☑ + 弱 K		出が遅い小足。密着投げ防止のしゃがみグラップで使うくらい。連打は禁物。キャンセル可。
↓ + 中 K		スライディング。見てから飛び道具をくぐるならこちら。下タイガーも避けれる。対空などで終わり際を当てればノーキャンセルでインフェルノが繋がる
☑ + 中 K		スラストキック。下段技でキャンセル可。
↓ + 強 K		スライディング。転ばせ技。飛び道具の下をくくれるが出るまでが遅いので読み重要。めり込むと隙だらけ。遠距離で技を出して飛んできた相手に対空として使うのもあり。
☑ + 強 K		回転足払いっぽい新モーション。転ばせ技。リーチは☑ + 中Kより長いようだが出の速さ・持続に難あり。
J弱 P	近	下向きのパンチ。滅多に使わない。
	遠	真下近くに伸ばすパンチ。近距離昇りで出してUC中の中段に
J中 P	近	真横パンチ。近距離の真横対空に。
	遠	真横に伸びるパンチ。真横空対空に使いやすい。
J強 P	近	新モーションの頭突き。低空テレポ飛び込みなどに主に使う。
	遠	斜め下に伸びる新モーションの両手パンチ。リーチがかなり長い。しかし判定がかなり弱い。ジャンプの昇りですぐ出せば中段として機能する。ただし速い突進や飛び道具で反撃確定。使うなら逃げジャンプからか、とどめに。
J弱 K	近	持続の長い横蹴り。近距離の空対空に。いちおうめくり判定がある。
	遠	斜め下に伸びるキック。持続があるので、相手の動きを制限するのに出すと嫌がらせになる。
J中 K	近	横蹴り。近距離の空対空や飛び込みに。めくり判定があるので裏に回った時に使おう。ファイア>裏回りテレポ時に、相手がしゃがみ食らいでファイアに押されてダルの裏に回ってしまっても安心。
	遠	斜め下に伸びるキック。角度が強Pと同じ上に出が強Pより遅いので、これといって使い道がない。
J強 K	近	上蹴り。空対空で相手が上にいるようならコレ。蹴りは上向きだが、下に対する判定が滅法強い。ダブルリヤリフトアッパーを潰すことができる。
	遠	斜め上に伸びるキック。ジャンプの高いバルログなどへの高めの空対空に使用するほか、かなり引きつけてジャンプの降り際で出すと、こちらの降り際を狙ってジャンプしようとした相手に当たることが多い。また、カカトあたりの判定は滅法強く、相手の対空技を潰せる。

ダッシュ

前	カプエスやVSシリーズと違ってもっさりした移動。一瞬姿勢が低くなるので飛び道具などを避けることもできる。しかしスライディングで移動した方が安全な気も。
---	-----------------------------------------------------------------------------

後	後ろに跳ねるように移動する。全キャラ共通だが、出始めには無敵があるので技を避けることが可能。投げも回避できる。 ただし跳ねる前に一瞬だけ無防備な瞬間がある。
---	-----------------------------------------------------------------------------------

特殊技

ドリル頭突き	飛距離がやや短くなったような感覚(弱ドリルキックの方が遠くへ飛ぶ)。ただし高度がかなり低くなくても着地しなくなった。 空中で当てると相手はダウンするが、吹飛び中は空中やられで、インフェルノなどが繋がる。また、カタストに追撃もできる。 判定はわりと強く、着地まで持続するので空対空に使えないこともない。
ドリルキック	強だと深い角度で、弱だと浅い角度で遠くまで飛ぶ。めり込むと反撃されるので相手の手足の先を狙うか、スカして着地して投げ狙い。 あとはダルシムはジャンプが遅いので、飛び道具をジャンプで避けた後、強Kドリルですぐに着地するといった空中制御。弱Kドリルは相手を飛び越した時の逃げにも使う。 ジャンプ昇りから出す、いわゆる「すぐドリ」は出が遅いので使いにくい。
ヨガタワー	ダルシムが足を伸ばして片足立ちする。避け&投げすかし。 出した直後から投げ無敵。通常投げはもちろん、スクリューや瞬獄殺、フォルテのギガバスターや百鬼投げなども当たらない。 対打撃には胴体にやられ判定があるが、足が伸びきってしまえば波動拳や立ち攻撃さえも避けれる。 足部分は接触判定もないので大抵の突進技はすり抜けていく。ただし竜巻旋風脚はリュウケンの頭がダルの胴体にひっかかり正面に落ちる。 足が伸びる後半からボタンやレバーをいじるとすぐにニュートラル状態に戻れるので、相手の技を避けて反撃できる。 レバーが斜めに入っていると強Pに化けるので、入力は真下必須。 相手がすり抜けて背中側に回った場合、すぐに技が終了するので注意。 避け確認：波動拳、竜巻旋風脚、気功拳、覇山蹴、スーパー頭突き、ソニックブーム、ヨガファイア、ヨガインフェルノ、ヨガカタストロフィ、バニシングフラット、ターンパンチ、ダッシュストレート、ダッシュグランドストレート、ローリングクリスタルフラッシュ、グランドタイガーショット、サイコクラッシャー、ダブルニープレス、チェンジオブディレクション、サンダーナックル(小中EX)、セイスモハンマー、銀河トルネード、ソニックブーム(セス)、丹田エンジン、百鬼豪斬、百鬼豪砕、剛波動拳、閃空剛衝波、スパイラルアロー、フリーガンコンビネーション、我道拳、ソウルスパーク

投げ技

ヨガスマッシュ	前投げ。お馴染みせっかん。相手は目の前で倒れるので起き攻めができる。ヒット数はレバガチャで増えず2ヒット固定。
ヨガスルー	後ろ投げ。腕がぬるりと伸びるようになった。相手を背後に放り投げるので、間合いを離せる。

セービングアタック

合掌した腕を伸ばしつつ上から振り下ろして叩き付ける感じの技。

腕が伸びるのでそれなりにリーチはあり、上から振り下ろすので相手の体勢によって避けられたりしない。ただしダメージは低い。

積極的に使うチャンスは少ないかも。キャンセルバクステでツライ攻めを抜けるのに使ったり、対空に。

レベル1だとカウンターでない限りヒットしても反撃を受けるのでキャンセルバクステ推奨。バクステ後でもズームパンチは届く。

膝崩れやられ時は前ダッシュからEXフレームが投げが安定。投げなら位置を入れ替える事もできる。ゲージがあればバクステ>前

ステ>インフェルノが入る。

EXSAは各種炎必殺技を撃った後でもキャンセルできるので、読み負けブラストなどの隙を誤魔化せる。

必殺技

ヨガファイア	飛び道具。強中弱の順に飛距離とダメージが増える。強で画面2/3、弱で1画面ぐらい飛ぶ。 硬直は弱中強で同じだが弾速は強がいちばん速い。撃ち合うなら強で。 弱は地上ヒット時ダウンしないのでズームパンチなどで追撃可能。 ちなみに他キャラの飛び道具に比べて少しゲージが溜まりやすい。 スーパーキャンセル可。
EXヨガファイア	2発分の判定をもつので、相手の通常飛び道具を消しながら当てることができる。飛距離も長い。 しかし弾速は遅いので、撃ち勝つというより、ペースを握る意味で撃つことが多い。盾にして間合いを詰めたりとか。 いちおう地上で当たってもダウンはしないので追撃可。
ヨガフレイム	目の前に飛ばない炎の固まりを吹き出す技。当たるとダウンを奪える。弱は出が速く技後隙があり、強は持続が長く技後隙はない。 ガードされると炎は消え、ダルシムはすぐ動けるようになるが、弱はガード後昇龍などが間に合ってしまう。 相手の突進や飛び込み防止に使いたいが、過去作と比べて判定が弱く、竜巻旋風脚でも飛び越される。 主に連続技に弱を使い、ガードされた時は中を混ぜよう。あとは起き上がりに重ねたり、アーマーブレイク技なのでセービング潰しにも。 簡略コマンドは34P。ただしそのせいで化けることもある。 スーパーキャンセル可。
EXヨガフレイム	動作が中と同じ速さで2ヒットになる。ダメージを稼ぎたい時に。残念ながら無敵はない。 空中吹飛びにも当たるのでドリル頭突き空中ヒット後やSAヒット後の浮きにも入る。
ヨガブラスト	炎を上に向けて噴く対空技。弱は出が速く強は硬直が短い。持続は同じ。ダメージは弱<強。 カプエスなどと違って弱でも隙が大きいので、適当に出すと非常に危険。 しかし出すのが遅いと相打ちになったりするので、早めに出していきたい。 こちら簡略コマンドは34KでOK。 キャンセル受付時間がわりと長いので、暴発してもインフェルノで誤魔化せる……かも？
EXヨガブラスト	かなり出が速く発生保証なのでイザと言う時の対空に。2ヒット技だが相打ちすると1ヒットしかしない。ダメージもあまり高くない。 持続は短く隙は大きいので出す時は必中で。
ヨガレポート	無敵移動技。コマンド直後から無敵だが、出現時に隙がある。 昇龍P3つで相手の背後に、昇龍K3つで相手の眼前に、逆昇龍Pだと3キャラ分ほど後退し、逆昇龍Kは後方画面端に出現する。過去作と出現場所が違うので注意。 空中テレポが優秀なので出番は少ないが、主に逆昇龍K入力で起き攻め回避など逃げに活躍する。 簡略コマンドの323、121ならしゃがんだまま出せる。

空中ヨガ テレポー ト	<p>空中で出せるヨガテレポート。地上同様、コマンド直後から無敵で、出現時に隙がある。移動先とコマンドの対応は地上と同じで、入力時と同じ高度に出現する。地上版との違いとして、空中の方が全体動作がやや短い。また出現後はテレポ以外の各種空中技が出せることが特徴。</p> <p>技を出せる高度に制限はなく、6239 + PPPのように入力すると低空で出せるため、ファイアやカタストと絡めた裏表を惑わす攻めが強力。さらに超低空で出せば地上テレポより技後隙を短くする事ができる。是非マスターしよう。</p> <p>相手のウルコン暗転と同時にテレポすると、位置が狂って相手の目の前に出現するというバグ報告あり。ウルコンぶっぱを読んだらテレポせずガードが無難。</p>
-------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

スーパーコンボ

ヨガイン フェルノ	<p>5ヒットのヨガフレイムを出す。無敵あり。フレイムよりリーチは長い。ダメージはダルシムの技中最大。</p> <p>ボタンによって無敵やスキが異なる。弱はスキが少なく持続も短い。強は無敵が長く持続も長いがガードされると速い超必で反撃確定。</p> <p>対空には強を使い、弱は割り込みなどに使うと良い。遠いとカスヒットするので引きつけ重要。</p> <p>どこでも判定があるので、距離によっては空中ヒットのヨガファイアやドリル頭突き、画面端でのフレイムなどに追撃できる。</p> <p>弱は昇龍系無敵技とかち合うと負ける程度しか無敵時間がない。</p> <p>弱ヒット後間に合えば各種通常技で拾える。画面中央では遠立弱K、画面端ならいろいろ。</p>
--------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ウルトラコンボ

ヨガカタスト ロフィ	<p>5ヒットする飛行速度の遅い飛び道具技。1画面弱ぐらい飛ぶ。</p> <p>この弾が画面内に出ている間は、ファイア・フレイム・ブラストを出すことはできない。</p> <p>逆にファイアが画面内に出てる間にカタストロフィを出すことは可能。</p> <p>ダメージはかなり低い。地上で当たれば相手が燃えている間に通常技で追撃可能。空中ヒット時はドリル頭突きかゲージ技のみ追撃可。</p> <p>技後にダルシムはすぐ動けるので、テレポートで背後に回ったり中段を狙ったりガードさせて投げたり。</p> <p>ただしセービングアタックLV3は重ねてもガードされる。</p> <p>無敵時間は弾を吐き出すと同時に切れ、一瞬隙がある。相手が近いと投げられたり、ロック技や無敵技で返り討ちになることも。</p> <p>相打ち覚悟で突進や飛び込みに合わせたり、起き上がり重ねたりするのが有効。</p> <p>どこでも判定があるので、距離によっては空中ヒットのヨガファイアやドリル頭突きなどに追撃できる。</p> <p>UCは次ラウンドに持ち越せないののでなるべく使い切りたい。</p> <p>ちなみに竜巻旋風脚やダブルリ等、飛び道具避け能力のある技には普通に避けられる。見た目より前後の幅は広いが上下は薄い印象。</p> <p>コマンドの最後のレバー横がちゃんと入ってないと前テレポに化けて大ピンチ。</p>
---------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

立ち回り

- ・ [キャラ別対策](#)
- ・ [キャラ別対策 \(家庭用\)](#)

コンボ

今回のダルシムは中攻撃キャンセルファイアがコンボにならない。コンボは基本フレイムで。

- ◀ + 中K > 弱ヨガフレイム > ヨガインフェルノ：今回の基本コンボ。最速反撃あるキャラにはガードされるとちょい危険。
- ◀ + 強P > 中orEXヨガフレイム > ヨガインフェルノ：ガードされても隙はない。
- 中スラ > ヨガインフェルノ：中スラの終わり際を当ててノーキャンセルで
- 中スラ > ◀ + 弱K：ゲージがない時のゲージ稼ぎ程度に。
- ◀ + 強P > ◀ + 強K：ノーゲージの目押しコンボ。
- ◀ + 強P > ◀ + 強P > 立弱K：目押しに自信のある方用 ヒット後に相手が飛び込んでくると丁度、膝の間合いになる。
- ◀ + 強Pカウンターヒット > 立強P：猶予なしの目押しコンボ、使い所は難しいが決まれば人気者。
- ◀ + 強P > ヨガインフェルノ：ノーキャンセル
- ◀ + 強Pカウンターヒット > 大スラ：ダウンが奪いたいときや、インフェルノが届きそうもないときに。
- ◀ + 強P > ◀ + 中K > 弱ヨガフレイム：キャラ・距離によってはフレイムが入らない。
- ◀ + 強P > 弱スラ > ヨガインフェルノ：スラは目押し
- ◀ + 弱P > 弱スラ > ヨガインフェルノ：相手の起き上がり狙う。しゃがみ食らいなら起き上がりでなくても繋がる。
- ドリル頭突き（空中HIT） > EXヨガフレイムorヨガインフェルノorヨガカタストロフィ：偶然性の高いコンボ
- 各種ドリル系 > ◀ + 中K > 弱ヨガフレイム：全て打点を相手の膝下に当てる、弱ドリルキック以外は画面中央でも繋がる。
- 各種ドリル系 > ◀ + 中K > ヨガインフェルノ：上記の派生版、どこでも入ります。
- ヨガカタストロフィ > ヨガインフェルノ：カタストが5ヒットしてからインフェルノを出さないと、補正がかかってダメージが減る。
- ヨガカタストロフィ > ドリル頭突き > ヨガインフェルノ：対空からでもダメージをゴッソリ奪える
- セービング膝崩れ > ドリル頭突き > EXヨガフレイムorヨガインフェルノ：セービングをキャンセルせずに低空で頭突きを出す。
- セービング膝崩れ > バクステ > ダッシュ > ヨガインフェルノ：相手が崩れ落ちる直前にインフェルノがヒットする。ヒット確認が楽。
- セービング膝崩れ > ダッシュ > 強ヨガフレイム > ヨガインフェルノ：ドリル頭突きより楽でダメージもある。
- セービング膝崩れ > ダッシュ > ◀ + 強P > 中ヨガフレイム > ヨガインフェルノ：少しダメージアップ。
- セービング膝崩れ > ダッシュ > ヨガカタストロフィ > ドリル頭突き > ヨガインフェルノ：ウルコンゲージがあれば。

[魅せコンボ](#)

ウルコンガード後の反撃用コンボまとめました

[ウルコン反確表](#)

アピール

- ・ 清き心を養え
- ・ ヨガッ！
- ・ 迷いが見えるぞ
- ・ 焦っておるな
- ・ 落ち着いたまえ
- ・ あなたもヨーガを始められい
- ・ もっと強くなりたまえ
- ・ 恨みは拳を鈍らせる
- ・ おぬしはなかなか見込みがある
- ・ 戦いはあまり好きではない

勝利メッセージ

ラウンド勝利時

- ・ 足を広げて手を合わせながら左右に踊る。(スト 伝統の勝利ポーズ)
- ・ 「いい戦いだった。」
- ・ 「悟りの道はまだ遠い・・・。」
- ・ 「ヨーガヨガヨガヨガヨガヨガ・・・。」

タイムオーバー勝利時

- ・「精進せよ。」

汎用

- ・焦ってはならぬ 答えは必ずおぬしの知るところにあるのだ
- ・業を捨て、欲を捨てよ おぬしには邪念が多すぎる
- ・この腕？ ...諦めなさい 一朝一夕に真似できるものではない
- ・心身を制御することこそ、ヨーガの根本 己の精神にくびきをかけるのだ
- ・心静かに瞑想しなさい チャクラを目覚めさせるのだ...
- ・運命...お前が負けるのも運命なのだよ
- ・己を信ずれば、必ず手が届く...
- ・ここまでする必要はなかった すまぬ、我が不徳の致すところだ
- ・確かに私の炎は幻だが おぬしの心が真実と思えば真実になるのだ
- ・どれほど修行しても 迷いを捨てることは、かくも難しい...
- ・ヨーガヨガヨガヨガ

特殊

対リュウ

答えを外に求めるな それはいつも己のうちにある

対ケン

立ち止まることも、また勇気なのだよ

対春麗

誰も怒りのみで生きることはできぬ さあ目を開かれよ

対エドモンド・本田

受け流すこともまた技のうち ご存知であろう？

対ブランカ

なるほど、興味深い これもまたひとつの生の形か

対ザンギエフ

国も人も、万物は流転する 永遠のものはないのだ

対ガイル

生は死に、死は生につながる 誰もその輪からは逃れられぬ...

対ダルシム

これもヨーガのひとつの境地か...

対バイソン

己を律することでもできぬ患者よ それでは永遠に私には勝てぬ...

対バルログ

どんな麗人とて一皮むけば髑髏 皮一枚にこだわって何になるう

対サガット

憤怒は人を地獄へと導くもの... 今一度己が身を振り返ってみよ

対ベガ

今生ではもはや救われぬ悪行の主 来世でその罪償うがいい...

対クリムゾン・ヴァイパー

守るべきものがあれば人は強くなる... そなたもそうなのだ

対ルーファス

虚飾に意味はない 自らの本質を見極めねばならんぞ

対ルーファス (CPU7戦目限定)

私は宇宙人ではない！

対エル・フォルテ

...食べ物相末にしてはならぬ 素材の味を殺してはならぬ

対アベル

心せよ 真実がどんなに辛くとも 向かい合わなくてはならぬ...

対セス

生の理より外れた力は 自ら滅するのが運命 (さだめ) ...

対セス(vsモード)

作られた身体にも魂は宿る... 生命とは不可思議なものよ

対豪鬼

げに恐ろしきは闘う者の業よな 自ら修羅道をゆくとは...

対剛拳

これは夢か幻か... そなたを待つ者達に 早く顔を見せてやるがよい...

対さくら

急ぐことはない おぬしはおぬしの速度で成長すればよいのだ

対フェイロン

現世での栄達を求め過ぎれば 待つものは虚無のみ

対ダン

狭き世界に安住してはならぬ 心の目を開かねば

対キャミイ

おめしの拳には迷いがある それでは己を超えることはできぬ...

対元

惜しい それほどの力を持ちながら 心は悪に染まっておる

対ローズ

未来の影のみを見て怯えることはない すべては輪廻を巡るのだ

ライバルキャラクター戦

戦闘前デモ

(ダルシムおなじみのポーズで宙に浮いているところにルーファスが通りかかる)

ルーファス「んん！」

「おいおいおいおい！」

「なんで浮いてんの？ どうやってんの？」

「エスパー？ プラズマ？ 磁石？」

ダルシム「これはヨガ・・・」

ル「まさか宇宙人？ いや宇宙人つてもいろいろあるよな」(以下独り言)

「やっぱ最初は・・・結構近いところから来るのかな？ 火星とか？ でも火星ってそんな薄着でいいの？ 寒いんじゃないの？」
(ため息をつくダルシム)

戦闘中

ファーストアタック

ダル「困ったことだ・・・」

ル「」

序盤セリフ

ダル「これは一体・・・！？」

ル「成敗してやるぞ！」

セービングアタックLv3ヒット

ダル「目を覚ますが良い！」

ル「」

戦闘中セリフ

ダル「はぁ・・・」

ル「乗って来た船はどこにあるんだ？」

リバーサル

ダル「私はただの・・・！」

ル「宇宙人はズルだろう！」

コンボヒット

ダル「ズルではない」「魔法ではない」

ル「宇宙船！地球号！」

スパコンゲージ満タン

ダル「ええい・・・いい加減にしたまえ！」

ル「地球の意地を見せてやる！」

リベンジゲージ50%

ダル「すまないがそこをどいてくれ！」

ル「ワープしたほうがいいぜ？」

体力瀕死

ダル「これも悪縁か！」「何故このような事に・・・！」

ル「さすが・・・宇宙人は手ごわいぜ」「仲間を呼ぼうたって、そうは行かねえぞ！」

相手気絶

ダル「どうした？」

ル「ん？電波を受信してるのか？」

相手気絶から回復

ダル「もう良いのか？」

ル「」

スーパーコンボフィニッシュ

ダル「これはヨガの技だ」

ル「」

ウルトラコンボ

ダル「人の話を聞きたまえ！」

ル「太陽系！最強！！」

ウルトラコンボフィニッシュ

ダル「私は宇宙人ではない！」

ル「なっーっははははは！地球の平和を守ったぞお！」

モバイルコンテンツ

カラーバリエーション

白 (1000ゼニー)
黒 (1000ゼニー)
藍色 (1000ゼニー)
黄土色 (1000ゼニー)
赤茶色 (1000ゼニー)
桃紫 (1000ゼニー)
青緑 (1000ゼニー)
金色 (5000ゼニー)

アレンジ衣装

ボロボロの袈裟。リアルなせんとかんのような感じ。