

シシガミ・バング（獅子神萬駆）（CV：小山 剛志）

身長 : 192cm
体重 : 105kg
血液型 : B
出身地 : 燈の国
誕生日 : 1月1日
趣味 : 修行・必殺技名を考える
大切なもの : 正義・殿の形見の「五十五寸釘」
嫌いなもの : 悪

バックボーン

イカルガ内戦で故郷をなくした忍者一族の頭領。
同胞を率いてカグツチ下層に逃れ、再起を図っている。
アルカード家執事からイカルガの国の嫡子“殿下”存命の情報を得、表立って活動を始める。

性格

義理と人情を重んじる「漢」。
良くも悪くも直情的だが、忍術にたけ、下の者の面倒見も良いため慕われている。
女性に滅法弱い一面もある。

概要

体力11500

スピード系側面を有する熱いパワータイプキャラクター。
空中で二度ダッシュでき機動力は高い、弾数制限はあるが空中飛び道具は優秀。
各種飛び道具や、奇襲性のある攻撃パターンを駆使してチャンスメイクしてゆくという渋さがある。

前作では器用さの反面攻め継続力に問題があったが、本作では逆に攻め継続力を武器にするキャラとなった。
投げ・中下段・めくり……といった幅広い崩しとそれらに対応したコンボ始動の多さは本キャラの派手さを醸し出している。

しかし、リーチの短さと打撃動作の重さゆえの牽制合戦の弱さは欠点と言える。
有る程度カバーできるとはいえ、（信頼性は高いものの）切り返しにはDD等のゲージが必須な点も弱点。
よって、相手の攻めのパターンを未然に潰しておくような立ち回りをしてゆくことが重要と言える。

堅実な立ち回りをするパーツと一発大逆転の要素を備えたパーツの両方を併せ持つキャラクター。
安全牌からロマン技までと底の深さも持っている。

コマンド表

分類	技名	コマンド	備考
----	----	------	----

ドライブ技	バーニングハート	--	ガードポイント付きの打撃、D技を4回当てると風林火山が完成
必殺技	真空烈風バング落とし	623C (空中可)	空中での名前は「昇天粉碎バング落とし・改」
	バング双掌打・金剛戟	623B (空中可)	空中での名前は「バング双掌打・天剛戟」
	秘術・バング瞬間移動の術	GP成立時にAorBorC (空中可)	空中での名前は「秘術・疾風バング瞬間移動の術」
釘必殺技 (1ラウンド12本まで使用可能)	バング流手裏剣術	空中で236AorBorCorD	釘を1本 (D版は3本) 消費
	釘設置	214AorBorCorD (空中可)	釘を1本消費
ディストーションドライブ	獅子神忍法・超奥義「萬駆活殺大噴火」	2363214C	
	獅子神忍法・絶奥義「萬駆嵐禍陣」	632146B	
	獅子神忍法・究極奥義「萬駆風林火山」	「風林火山」完成時に632146D	
	獅子神忍法・爆裂奥義「萬駆阿修羅無双拳」	236236D	打撃投げ 通称「救済」
アストラルヒート	獅子神忍法・熱血最終奥義「究極萬駆」	空中で6321463214D	背中への釘を突き差す。ガード不能・GP有・転移有効

技性能解説

通常技

- A ジャブ。バングの技で最速。しゃがんだ相手には当たらない。連打可能。
- B ストレート。発生早いわりに若干斜め上にも判定ありリーチもある。主力。jc可能。
- C 拳叩き落とし。中段。発生遅い。双掌打や大噴火や2Cなどにつなげよう。
- 2A 斜め下方向へ手刀。下段。2発まで連打出来るように。ほとんどのキャラのA、2Aに割り込めない。
- 2B 前に体を出しながらのしゃがみ肘突き。ガード時もjc可能。
- 2C 足払い。下段。ダウン。リーチは短く隙も大きい。最低でもガードさせるべし。その場で脚を上げて相手の膝をつま先で踏み抜く(足を曲げた状態で踵落とししてるとイメージ)。下段判定で無敵は無し今のところBからガトリングできるので、Cの裏選択肢ぐらいしか使い道が見つかっていない
- 6A クラックシュート。中段。ダウン。しゃがんだ相手には当たり難いが、発生早め。単発でも強い。
- 6B 軽く飛んで浴びせ蹴り。しゃがんだ相手には当たり難い。相手は浮くのでエリアル可能。jc可能。
- 3C 中距離を高速でスライディングする。下段・ダウン効果。判定は結構強く中距離で不意を打つのに使う。バングの地上技中最大のリーチを持つがガードされると反確。キャンセル不可。発生までに少し時間がかかる為に割り込みなどにはまず向かない。
- JA 正拳。バングの空中技中最速。昇りで出すと頂点までに硬直がとける。敵に当たらずとも右、左、右...と連打可能。jc可能
- JB ライダーキック。長い、強い。たぶんバングの空中戦の生命線。jc可能
- JC 斜め蹴り。下に強い。めくり可能。飛び込みにいいかも。地上の相手にここから手裏剣が繋がった。jc不可
- J4C 背後を斜めに蹴る。めくり専用技。

- D 踏み込みアッパー。上中下段全ての打撃を取れるがGPの発生は遅い上に持続が短い。空が不可くさい。相手は浮く。jc可能。
- 2D シャガみアッパー。上段、中段を取る。しかしGPの発生は遅い上に持続が短い。空が不可くさい。相手は浮く。jc可能。
- 6D 構え後、前に進みながらローキック。ダウン。攻撃発生まで遅いが、発生と同時にGPが出て、しかも前進中ずっと続くくさい。上段、下段を取る。jc可能。
- JD 打ち下ろし掌打。上中下段全ての打撃を取れるがGPの発生は遅い上に持続が短い。ヒットすると強制ダウン。当てた高度によっては追撃可能。

必殺技

- **真空烈風バング落とし** 623+C

コマンド投げ。受付距離は長くない(密着からA×2くらいが限界)、ミス時の隙が大きい。

地上版は上へ連撃で運び、下へ突き落とす。着地までに硬直が解ける？

空中は逆に下へ連撃を決め、最後に上に向かってアッパー。

- **バング双掌打・金剛戟** 623+B

少し踏み込んで、両手でファルコンパンチ(スマブラ)のような攻撃を行う。地上、空中版問わずHIT時相手を真横に吹き飛ばして壁バウンドさせる。

地上版では距離によってはダッシュAからエリアルへ繋げられる。端付近では直接A～追撃も可能。

空中版は地上版より少し前方へ移動する。ダウン復帰不能時間が長い。状況と高さによっては追撃が可能。

また、空中双掌打後は着地まで操作不能になる。

- **秘術・バング瞬間移動の術** GP成立時にAorBorC(空中可)

瞬間移動してそのままGPをとった時のD攻撃を自動で放つ、押すボタンにより移動する距離が変化する。瞬間移動の距離は、Aでキャラクター一人分、Bでキャラ三人分ほど、Cで画面端まで移動する。ただし、このD攻撃にはGP判定がないので注意が必要。

- **バング流手裏剣術** 空中で236+AorBorC

12本ある釘を発射するごとに1本ずつ(D版は3本)消費する。

Aは斜め60度くらいの角度に相手を毒状態にする手裏剣を投げる。Bよりも弾速が遅い。前作より毒状態での体力減少値増加したが減るスピードは遅い。自分がダメージを受けると毒状態は解除される。

主に牽制で使う。ちなみにこのA釘だけは慣性のかかったまま投げることができる

Bは斜め45度くらいの角度に手裏剣を投げる。恐らく手裏剣では最速の発生と弾速を誇る。手裏剣はヒット、ガードや地面に当たったあと上に跳ね、爆発する。ダメージは手裏剣自体+爆発で2回。

跳ねた手裏剣がジャンプ防止になるので、対地上に投げて攻め込むと良い。

CはBと同じくらいの角度かそれよりキツイくらいの角度に手裏剣を投げる。ヒット後短時間相手を行動不可にする。

発生が遅く弾速もそれほど速くない。行動不可時間はテストメントのN網よりちょい短め？

主にコンボで使う。2D後に低空で投げればコンボに繋がられる。詳細についてはコンボの項目を参照。

Dは約40度・50度・60度方向へ同時に手裏剣を三本投げる。手裏剣は地面に当たると反射する。他のボタンの手裏剣よりも大きく、判定も強い。地面バウンドで更に手裏剣同士との角度と距離感が甘くなるので遠距離で放つとかなり近づきやすくなる。

主に牽制に使うが、3本消費なので考えて使うこと。

- **釘設置** 214+AorBorCorD(空中可)

通称“表面張力”

「速」と書かれたマークを空中に設置。マークをバングが通過するとその方向に慣性がつく。接触時のキー方向へ急加速するため、自身の真上にある状態でのセットプレーは強力。

また、相手との間に有る場合、接近、退避の幅が広がる。

……とはいえ、扱いこなすのには習熟が必須。**釘の本数は上記手裏剣と共有**なので、無駄使い禁物。

ディストーションドライブ

- **獅子神忍法・超奥義「萬駆活殺大噴火」**

- 6HITさせ、ステージ端まで相手を押し付けながら突進する。ただしガードされたら反撃確定は言うまでもなく。
- ジャムの兆脚鳳凰昇みたいに突進し相手を捕まえる。大体発生時画面端から画面端まで持続があるが無敵は途中から切れる。
- 無敵が出始めから一定距離までである。
- 突進中ジンの飛び道具氷に潰されたとの報告あり。レイチェルの雷撃はスカしてるとの報告も。
- コマンド完成し発動した時、相手がめくっていてもバング自体はちゃんと相手へ突進した。
- 殴る蹴る等のコンボを決め、終いには後相手の顔を掴んでステージ端へ運んでいく。威力もそこそこ高く、見た目も派手。
- ダメ3540。DDは一定ダメージが保障されるようになったためコンボ締め最適。いくら補正かかっても一定ダメージは与えられる。

- **獅子神忍法・絶奥義「萬駆嵐禍陣」**

- 傘を前方に投げる。傘下からクナイが降り注ぐ。クナイの残り数によって攻撃回数が増える。クナイを全て消費する。
- 傘自体はそれほど大きくないが威力が高く、クナイMAX時に発動すると発生している時間がかかり長い。
- 自分に被ダメ判定はないので傘下に隠れているのも手の一つ。
- 発生保障付いた。
- 暗転～傘を射出するまで無敵あり。(ジンの尖晶斬にぶつかりながらも傘を出そうとしてた)出始めに潰されてもゲージ50%・クナイは全て消費してしまう。
- 0本でも出せるが、密度が甘く、持続も短いため頼りない性能。

・獅子神忍法・究極奥義「萬駆風林火山」

- ド派手な演出で強化、バングが黄色く光る。
- 歩けなくなる。その代り、レバーを一回入れるだけで、地上空中問わずその方向に高速ステップする(全方向可能で、ステップ中は相手キャラをすり抜ける)。移動距離は画面3分の1ぐらい。空中で斜めに行くことも可能なため、空中でV字やN字軌道など面白い軌道がとれる。
- ステップできる回数は空中で3回まで。3回使い切ったらそのまま落下してくる。
- D系の性能アップ。
- ガトリングルートも追加されてるっぽい。(調査中)
- 他強化については調査中
- 通常防御ができなくなるがバリアを使えばガードができる。
- 様々な通常技をステップでキャンセルできるが、3C、双掌打、などキャンセルできないものもある。

・獅子神忍法・爆裂奥義「萬駆阿修羅無双拳」

- 発生と同時にGP付きの打撃投げ。空ぶっても隙が少ない。切り替えし手段として超優秀。ダメージは2300程度。
- 発生同時無敵の無い技なら勝ちあってほぼ勝つ程に発生が早い。暴れ潰しにも有効で使った暁には相手は憤慨の極み。
- 余談だが、台詞がどう聞いても某機動戦士。よって付いたあだ名が“救済”

コンボルート

- ・ 通常時

立ち回り

対空

キャラ別対策

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- 傘と風林火山はいつ直されるの?? -- (名無しさん)
 - バング どう考えても重いだろw
編集者バカかw -- (名無しさん)
 - 「前作よりも使いでのあるキャラ」~という意味で書いたつもりだったが不適切と思われたなら仕方ない。
修正しておきました。
あと、AHも記述。
-- (名無しさん)
 - 自虐バング使い編集し直すなよw 前作は弱かった~と書きすぎ。それとどうでもいいことばっか書くなよ。個人の日記じゃないだろここはw -- (名無しさん)
 - AHが家庭用と一緒に63214*2D。あとDDのコマンド632146Bが傘、Dが風林火山。編集うまくできないので誰かお願いします。 -- (名無しさん)
 - アストラルって6321463214Dで出なかったっけ?? -- (名無しさん)
 - アストラルは二回転Dね -- (名無しさん)
 - j4Bを忘れないであげて -- (名無しさん)
-