

# ライチ = フェイ = リン (CV : たかはし智秋)

身長 : 170cm  
体重 : 58kg  
血液型 : AB  
出身地 : 上海  
誕生日 : 7月7日  
趣味 : 麻雀  
大切なもの : 髪、ラオチュウ (頭のパンダ)  
嫌いなもの : 優柔不断な人

## • バックストーリー

密かに元同僚アラクネを救うために活動していたが、手詰まりとなる。恩師ココノエの助力を請うが返信が途絶えたきりであったため、アラクネ救出のために自ら辞した第七機関のその恩師の下へ赴く決意を固めた。

## • 性格-

科学力の本舗、第七機関元所属だけあって博識。そして母性溢れる優しい女性。現在はカグツチ下層に位置する繁華街、オリエントタウンで医師を勤める。カグツチ指折りの名医として人のみならずカカ族といった亜人にもとってまなくてはならない存在である。しかし、酒に酔った時のタチの悪さにも定評がある。

## 概要

### 体力11000

バランスタイプ的な技構成だが、その実はトリッキータイプ。ドライブ技で所持する棒を設置することでキャラクターのスタイルが変化。所持時のリーチが長く、攻撃動作の重い迎撃戦タイプからリーチが短く手数のあるインファイターとなる。設置した棒はブーメランのような飛び道具として扱え、その後に棒所持状態へと戻る。この2通りのスタイルをリアルタイムに変化させながら戦うのがこのキャラクターの目玉。

理想的な流れとしては『棒所持状態で牽制>コンボしながら棒設置>棒を飛ばして起き攻め>.....』のループ。この流れを維持できればどのキャラにも互角以上に渡り合えるのがこのキャラクターの器用さである。前作以上にコンボパターンに優れ、コンボ威力も高めである点も利点の一つと言える。

ただし、どちらのスタイルも特化品であることに起因する上記ループが崩れた時の脆さは大きな弱点。棒無しの状態ではリターンの多い(コンボに行きやすい)刺し込みや対空が少なく、棒有りの時の打撃が大振りであるため、相手の差し込みを受けやすいというのは根本的に存在する。それらをどう消しながら立ち回るのがこのキャラのテクニカルな所以である。

豊富な拳動、強力なセットプレーという状況毎の強みがプレイヤーの腕によって現れる。

それが『バランス型テクニカルキャラクター』という総評の理由といえるだろう。

## コマンド表

ドライブ技	萬天棒	--	棒を設置・回収。モードチェンジも兼ねている
両モード共通DD	緑一色	6428C	
棒有り時			
必殺技	一気通貫	41236D・A 41236D・B 41236D・C	相手のやられ姿勢を変える。ガードポイント有り[棒設置]
	燕返し	623D	無敵ありの昇竜[棒設置]
ディストーションドライブ	大車輪	632146D[空中可]	キー入力方向へ棒を飛ばす[棒設置]
棒無し時			
必殺技	東南西北	41236D	
	小手返し	623D[空中可] 421D[空中可]	
	三元脚「白」	236A	開脚スライディングキック。下段。「撥」「中」へ派生可能
	三元脚「撥」	236B[空中可]	相手を打ち上げる蹴りあげ。「中」未派生時のみ派生可能
	三元脚「中」	236C[空中可]	相手を蹴りおろす。中段。「撥」未派生時のみ派生可能
	立直・単騎待ち	63214A[空中可]	棒へホーミングするジャンプ、棒に乗る。派生あり
	立直・引っかけ	63214B[空中可]	棒を脚で掴んで投げる。棒無し状態を維持
	立直・追っかけ	63214C[空中可]	棒をバネにして横方向へ跳躍
ディストーションドライブ	国土無双	632146D	棒が人形化、敵を追尾して殴る。
アストラルヒート	九蓮宝燈	(立直・単騎待ち時に) D	テレット- ライチ百烈拳

## 技性能（棒有り）

### 通常技

- A

打点高めのパンチ、棒なしと変わらず

- 6A

中段技、棒有り無しでリーチが変動する。

- 2A

刻みの起点。下段ではない。

- B

JC可能でリーチ短い。  
タオカカのBとほぼ同じ。棒アリ時は若干リーチあり。

- 6B

立ちBで足を伸ばし、そこに棒をくっつけてリーチをさらに伸ばしている技。  
ヒットすると画面端まで吹っ飛ばせる。  
極端に出が遅い。

- 2B

ガトリングもない、単純にリーチの超長い下段  
棒あり時なのでさらに長い。  
発生が遅く、ヒットさせても反撃確定な際の大きさ。キャンセルしよう。

- C

2ヒットする判定の広い技、発生もそこそこ優秀。  
これから41236DCをキャンセルしてコンボへ

- 6C

Cよりさらに前方に円盤状に棒を出す技。  
たいした効果はないと思われる。

- 3C

下段で転倒させる技。  
何か必殺技にキャンセル。

- 2C

ブランカのしゃがみ強パンチみたいな技。

- D

棒を設置。攻撃判定はない。棒射出方向は「斜め上」

- 2D

棒を設置。攻撃判定無し。棒射出方向は「水平」

- 4D

棒によじ登って蹴りおろす。(空中)必殺技c可能。棒射出方向は「横」

- 6D

鉄山靠(中華タックル)&棒追撃。ガードプライマー削り効果。棒射出方向は「斜め上」

- JA

上向きのパンチ。対地では不要。

- JB

かなり強烈なめくり判定を持つ技。

適当に相手の上を通過して、あたらなそうな位置でひき逃げするように振る技。  
ジャンプキャンセル可能

- JC

棒を横に振る技。横、上に判定が強い。カウンターヒットで壁バウンドで追撃可。  
確かジャンプキャンセル可能

- JD

豪鬼の空刃脚くらいの急角度に棒を投げて地面に設置する。棒射出方向は「横」  
ハイジャンプして相手目掛けて投げるのが効果的。

- J2D

自分の真下に棒を設置。棒と、設置後の自分の足に攻撃判定がある。  
相手の真上で使うと強い。棒射出方向は「斜め上」

通常のDボタン（必殺技）による設置以外にも、通常技中に一時的に棒を離れた状態になっていることがある。対応技は以下のとおり。

- 6A
- 6C
- 3C（ヒット時のみ）

## ガトリングルート

A>2A

2A(屈hit)>B

2A(屈hit)>燕返し

6A>白

B>C

B>2C

2B>6B

2B>6A

6B>6C

C(hitのみJC可能)

6C(hitのみJC可能)

6C>D

2C>C

3C>D(hit時のみ)

JA>JB>JC

JB>JA

JB(jc)>JB

JC>大車輪

JC(jc)>JB

## 必殺技

### ・ 一気通貫

- 一回目のコマンド入力(41236D)で構えて、続けてボタン(ABC)でそれぞれ上段、中段、下段に棒で攻撃する。

Cをヒットさせた後は相手が浮くのでエアリアルに移行できる。

### ・ 燕返し

- 棒を高く打ち上げる。いわゆる昇龍拳で、発生が早く無敵時間あり。対空に使える。

## ディストーションドライブ

### ・ 大車輪

- 棒を投げ飛ばして攻撃。
- コマンド入力後にレバー入力+Dで棒を任意の方向に軌道を変更できる。イメージは『Guilty Gear XX』ミリアのシークレットガーデン。

### ・ 緑一色

- 2キャラほど前に気の爆発。

## コンボレシビ

## 技性能(棒無し)

### 通常技

- ・ A

打点高めのパンチ、棒ありとほぼ変わらず

- ・ 6A

棒あり時のモーションそのまま棒を抜いたバージョン  
あんまり使い勝手はよくない。無敵調査はしてない。

- ・ 2A

刻みの起点、変わらず。

- ・ B

JC可能で発生が若干早く。  
よりタオカカのBに。

- ・ 6B

棒あり時とは見違えるほど早く。  
Bからガトリングで連続技に。

- 2B

ガトリングもない、単純にリーチの長い下段は相変わらず。  
棒なし時なので発生は若干早め、隙も緩和。  
それでもやっぱりヒットさせても反撃確定な隙w

- C

判定強く、ジャンプキャンセル可能な春麗のハッケイ。  
超優秀な技。

- 6C

適当に蹴って、さらに2段目で中段をかます技。  
当たり前だけど、結局見られて乙る。

- 3C

下段で転倒させる技。  
棒が無いのでリーチはない。

- 2C

棒なしでもあまり変わらず。  
プランカのしゃがみ強P

- D

棒を呼ぶ。

- JA

上向きのパンチ。対地では不要。変わらず。

- JB

棒あり時と使用用途変わらず。発生は若干早い。  
ジャンプキャンセル可能

- JC

見た目どおり下にもそこそこ判定が強い蹴りに。

- JD

設置後の棒を召喚。  
一瞬だけ攻撃判定あり。

## ガトリングルート

A>2A

A>B

2A>B

2A>2B  
6A>5C  
B>6A  
B>6B  
B>C  
B>2C  
2B>2C  
C>2C  
2C>3C  
6C>2B  
6C>白  
JA JB>JC  
JB(jc)>JB  
JC(jc)>JB  
JA>發  
JB>發  
JC>發  
白>四風

## ドライブ

Dボタン、東南西北による棒飛ばしの軌道は横と斜め上の2通りあり、設置した技によって軌道が決められている。

- D、J2D、6A、大車輪 - 斜め上
- 2D、JD、6C、3C、一気通貫、燕返し - 横

## 必殺技

### • 東南西北

。

### • 小手返し

- コマンドで最初に入力した方向に設置した棒を動かす。
- 空中で技を出すと一瞬落下が遅くなる。

### • 三元脚

- A B Cの順で派生させることができる。AからCに派生させることも可。
- A版は「白」。足払い。下段技で発生が早い。
- B版は「撥」。
- C版は「中」。中段技。

### • 立直・単騎待ち

- 設置した棒の上に飛び乗る。
- 棒に乗っている間はAorBorCで攻撃（技名：一発）、レバー下で地面に着地ができる。

### • 立直・引っかけ

- 設置した棒の位置に移動し、その棒を投げて再設置する。投げた棒には攻撃判定あり。

- **立直・追っかけ**

- 設置した棒の位置に移動し、その位置から相手に向かってジャンプする。

## ディストーションドライブ

- **国士無双**

- 棒を人形に変身させて攻撃させる。GGXXのブリジットのキルマシーンと違って移動距離はあまりなくスピードも遅い。人形は数回殴った後回転する。方向修正があるためはさむとおもしろい。人形のリーチは素手の弱と同じ。

- **緑一色**

- 発生が物凄く早い。2キャラほど前に気の爆発。棒アリと同じ。

## コンボレシピ

## キャラ別対策

---

- 外部掲示板

[ライチ=フェイ=リンpart1](#)

[ライチ=フェイ=リンpart2](#)

---

name

comment

## 投稿

### [すべてのコメントを見る](#)

- 画面中央から端移動及び端コンボ連携  
5B>5C(2hit)>6D(1hit(C))>一通C>236C>2C>JB>JC>D>空ダ>JC>6C(1hit(c))>一通  
A>3C>236A>236B>236C -- (大体4300くらい) -- (96-mu)
  - 概要にネガティブなこと書いてありますが、間違いなくCS最強。  
もちろん言うまでもないが、下手糞が使えば弱い。 -- (名無しさん)
  - 画面端近く 5B>5C>一通C>236C>2C>(JB>JC>5Cキャラによって)>JB>JC>2段jc>JD>下り  
JC>6C>燕返し>JC>J623D>JC>3C -- (8665^2)
  - 案外安定 画面中央 5B>5C(1hit)>一通C>236C>2C>JB>JC>JD>空ダ>JC(ディレイ)>6C>6D>  
一通C>微ダ>JB>JB>JC キャラによっては微妙 -- (ABR)
  - 攻撃力、高!!! -- (名無しさん)
-