

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

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女性。
医師として、また人々の良き理解者として、この街になくってはならない存在である。
彼女もこの街のことが大変気に入っている。
本来の目的を忘れてしまいたいほどに。

概要

体力10700

総合的に癖の少ない技構成であるが、特徴的なのは二つの戦闘スタイルを備える点にある。
一つは棒を所持している状態。
リーチが長く、その代わりに動作が重め。刺し合いにおいてのアドバンテージとなってくれる。
一発が当たれば即棒を設置しつつコンボにつなげ、ダメージが取れるというパワータイプキャラクターに。

もう一つはドライブ技により棒を場に設置し、素手になった状態。
リーチは短くなるが、攻撃動作が素早くなる。
この状態でドライブ技を使うことにより棒を操作し、飛来する棒で相手にダメージを与え、棒有り状態に戻る。
棒を相手に見せつつ、行動を抑制し、各種崩しの手段から優秀なコンボへと持ってゆくことができるトリッキータイプキャラクターに。

両方のスタイルを適時適応使い分けることが重要であるが、どちらのスタイルでも戦力的にはほぼイーブンである。
そのため、プレイヤーの好みでスタイルの使用比率を変えることのできる柔軟さを有する。

通常技の繋がりが悪い、打たれ弱さがある等の弱点はあるが、棒を扱った攻めを覚えれば十二分にカバーできる。
幅広く柔軟な立ち回りでダメージという点棒を集め、ここぞという時に可憐なコンボを決めて相手よりも先に和了ってやろう。

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	[棒設置]
	燕返し	623D	[棒設置]
ディストーションドライブ	大車輪	632146D[空中可]	[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	
	三元脚「撥」	236B[空中可]	
	三元脚「中」	236C[空中可]	
	立直・一発	63214A[空中可]	
	立直・引っかけ	63214B[空中可]	
立直・追っかけ	63214C[空中可]		
ディストーションドライブ	国土無双	632146D	

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。

- 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。
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。

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

・ 基本コンボ

6A>目押し白發中

B>C>一通下段>ダッシュ>JB(jc)>JBC>發中 2950

B>C>一通下段>ダッシュ>JB(jc)>空投げ>白發中 3500

B>C>一通下段>ダッシュ>JC>着地>2B>2C(jc)>JB(jc)>JBC>發中 3100

軽量級

B>C>一通下段>ダッシュ>JBC>着地>2B>2C(jc)>JB(jc)>JBC>發中

中量級以上

B>C>一通下段>ダッシュ>JC>着地>2C>6C>2C>6C>白發中 3500

レイチェル、テイガー限定

B>C>一通下段>ダッシュ>空投げ>JB>發中 3300

B>C>一通下段>低ダ>JC>着地>2B>2C(jc)>JB>エリアル

B>C>一通下段>低ダ>JC>着地>2B>發中

B>2C>燕(追撃確定)>6C>~

B>2C>一通上段>ダッシュ>2B>2C(jc)>エリアル

B>2C>一通上段>2C>6C>2B>2C(jc)>JB(jc)>JBC>發中 3500

カルル以外

B>C>3C>D溜め>ダッシュ>D離し>6C>回収棒ヒット>6C>燕>6Cor5Cエリアル

画面中央+密着~1キャラ分離れ/対応キャラ(カルル、バング、ライチ以外)

B>C>3C>D溜め>ダッシュ>D離し>JB>JC>回収棒ヒット>着地燕>6Cor5Cエリアル

B>C>3C>D溜め>ダッシュ>D離し>6B>(5C)>JB>JBC>發中(回収棒ヒット)

上二つ。画面中央+5C先端ヒット時/対応キャラ(多分全キャラ)

B>C>3C>D溜め>ダッシュ>D離し>6C>燕>6C>Dちよい溜め離し>6C>燕>6C

画面端/対応キャラ(レイチェル、テイガー)

2B>一通下段

3C>D>緑一色

6C1(jc)>JB(jc)>JBC>發中

めくりJB>J2D>追加蹴り(後ろ判定hit)>着地>B>C>コンボ

JC>着地>B>C>一通~

• RCコンボ

6A>目押し白發中(RC)>B>コンボ

B>C>一通下段>JB(jc)>JBC>發(RC)>空投げ>~

• 必殺技始動

一通上段>C>2C(HJC)>JABCD>空ダ>JC>戻し>~

一通上段>2C>6C>C>JBC>發中

一通中段>ダッシュ>コンボ

一通下段>低ダ>JC>着地>2B>2C(jc)>JC>戻しD>空ダ>JC>着地>6C>~

燕>ダッシュ>6B>C(jc)>エリアル

燕>ダッシュ>Cor2C(jc)>エリアル

燕>ダッシュ>6C>2B>2C(jc)>エリアル

密着状態

国土>緑一色>6C>6C>燕

緑一色>ダッシュ>B>2C>一通上段>2C>6C>2B>2C(jc)>JB(jc)>JBC>發中

緑一色>緑一色

• 端

B>C>一通下段>JB(jc)>JBC>戻しD>ディレイJB>發中

B>C>一通下段>JB(jc)>JBC>戻しD>ディレイJC>着地>6C>燕發中

B>C>一通下段>JB(jc)>JBC>戻しD>ディレイJC>着地>6C>燕>空投げ>JB>發中
B>C>3C>D溜め>ダッシュ>6C>C>戻り>2C
B>C>3C>D溜め>ダッシュ>6C>C>戻り>JC
B>C>3C>D溜め>ダッシュ>6C>C>戻り>中>B>發中
B>C>3C>D溜め>後ろJD離し>空ダJC>着地>6C>燕發中
5C(屈hit)>大車輪(393939で5hit程)>發中>大車輪フィニッシュ>立直>蹴り×n
~3C>D溜め>棒1>低ダJC>棒2>6C>燕>2C>發中>立直

• 投げ始動

6投げ>HJBC(jc)>JBC
6投げ>ディレイ燕>JB(jc)>エリアル
6投げ>ディレイ燕>6C>~
4投げ>一通上段>2B>2C(jc)>JB(jc)>JBC>發中 2750
4投げ>一通上段>2B>2C(HJC)>JBCD>降り際空ダJC
4投げ>一通上段>2B>2C(jc)>JBCD>空ダ>JBC>着地>燕>6C>白發中
4投げ>一通上段>2C>6C>2B>2C>JB(jc)>JBC>發中
4投げ>ディレイ燕>~
空投げ>JB>着地>燕>~
空投げ>JC>着地>2C>一通上段>~

• カウンター始動

2A(CH)>B>~
6B(CH)>ダッシュB(jc)>JAB(jc)>JBC
6B(CH)>ダッシュB>燕
6B(CH)>2C>一通上段>2BorC>2C(jc)>HJBCD>空ダ>JC>棒hit>エリアルor燕
6B(CH)>低ダ>JBC>着地>HJA>JB>JA>JB(jc)>JBC
JB(CH)>着地>B(jc)>JAorJB>エリアル
JB(空中CH)>着地>B>燕
JC(CH)>着地>B(jc)>JB(jc)>JBC
JC(CH)>着地>ダッシュJBC(jc)>JBC 2000
JC(CH)>着地>C1>一通上段>ダッシュ2B>2C(jc)>JB(jc)>JBC>發>中
燕1(CH)>C(jc)>エリアル

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

- **国土無双**

- 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

- **基本コンボ**

2A>B>C>白發中
2A>B>C>2C>6C>C>2C(jc)>エリアル
2A>B>6B>C>2C>白發中
2A>B>6B>2C>3C>白發中
2A>B>6B>2C>3C 2B>2C(jc)>エリアル
6A>白發中
6C>2C>6C>2C>6C>2C>6C>白發中
レイチェル、テイガー限定
~ C>白>中>B(jc)>エリアル
テイガー、タオカカ、バング限定

- **RCコンボ**

~ 白發中(RC)>B(jc)>JB>發中
~ 白發中(RC)>B(jc)>JB(jc)>JBC>發中 3300程度
~ JB(jc)>JBC>發(RC)>JC>發中

- **端**

B>6B>2C>3C>小手>2Bor5C>2C(jc)>エリアル
~ Cor6C>白中>B>C(jc)>エリアル
~ 白發(>A立直)>A>B x n>降り>エリアル

- 投げ始動

4投げ>JB(jc)>JBC>發中
4投げ>ダッシュJBC>着地>2B>2C(jc)>エリアル
6投げ>HJA>發中 1700
6投げ2>小手>6C>コンボ
空投げ>降り際JC>着地>2C(jc)>エリアル
空投げ>着地>2B>2C(jc)>エリアル
空投げ>着地>白發中

- カウンター始動

中(CH)>B(jc)>エリアル

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](#)

-
- 投げ抜けしようね。 -- (名無しさん)
 - ブレイブルーはダウン中も無敵にならない
何もしないと投げ続けられるし、コンボも止まらない -- (名無しさん)
 - 中> 發でも以降可能。
使い道ないけど・・・ -- (名無しさん)
 - 概要の、可憐なコンボを～ っていうところは、華麗な間違いでは、
コンボが可憐では困る -- (名無しさん)
 - コンボレシピ中の「四風」、東南西北ってしといたほうが良くないかな。
麻雀知らない人にはさっぱりだと思う -- (名無しさん)
 - スコアアタックのライチに低空投げループされて、ほっといたら死ぬまで投げられたw -- (名無しさん)
 - ネット対戦は通信環境が悪いと投げ抜けが出来ない
出来ないというよりタイミングが全く合わないww -- (名無しさん)
 - 体力は「11000」なのに直ってない…。 -- (名無しさん)
 - 大車輪の軌道を変える時の、D+方向キーのタイミングがいまいち分からないので、コツがあったら教えて下さい。
-- (名無しさん)
 - 投げ抜けしてください。 -- (名無しさん)

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)