

種族間の違い

- ・FFCCRofの種族ごとの特徴について

クラヴァット

クラヴァットの基本性能

装備武器：剣

最も基本的なキャラクターであり、唯一最初から連続攻撃ができる。

シングルにおけるユーリィ。いわゆる人間。

デフォルト状態で弱点となる属性を持たない唯一の種族。

レベルアビリティが防御系に偏っており、壁役に適している。

種族固有の特性と言える物は無いが、攻防共に高めで攻撃後の隙が無い。

クラヴァットは隠し胴体防具「レイルジャケット」を唯一装備できる。

だが入手は遅く、三周目の武器防具屋での100万Gでの購入となる。

通常攻撃は剣による連続攻撃

攻撃範囲、速度ともに優秀で非常に扱いやすい。

初期状態で3回、比較的早いレベルで4回、5回と攻撃回数が伸びる。

四段目の攻撃には相手の動きを止める効果があり五段目に繋ぎやすくなっている。

五段目は相手を吹っ飛ばした上でダウンさせる効果があるが、大きく前進するモーションを含むためやや当てづらい。

レイスアビリティ

剣で画面内のタッチした敵を攻撃する。消費 SP30

画面端まで自キャラが飛んでいって斬りつける。

発動中にいつでもBボタン（またはRボタン）で隙をキャンセルする事が出来る為、慣れると画面上をレイスアビリティで所狭しと暴れまわれる。

また隙なく通常攻撃に繋ぐことも可能な為、非常に利便性の高い能力と言える。

チャージアタック

回転斬り。消費 SP25

隙が少なく、360度攻撃出来る。

当たった相手をダウン状態にする効果があるため使いやすい。

ただし体重の軽い相手は吹っ飛んでしまうため追撃時や足場の悪い場所では注意。

チャージブレイク

自身の剣が巨大化、大振りな唐竹割り。消費 SP70

前方と上空方向に細長い判定を持つ。

振りが遅すぎるせいで使いづらいが、高レベル、高ATKになると非常に高いダメージを叩き出すようになる。

相手を吹き飛ばす力が非常に強く、ボスクラスの相手を浮かせることもできる。

剣を振り上げてから振り下ろす瞬間までは多少の攻撃を受けても怯まない。

マルチにおけるクラヴァット

クラヴァットはその使いやすい基本性能から、マルチモードの一人プレイでもクリアは容易な方

である。

複数人数プレイでも安定した壁役兼アタッカーとして活躍できるだろう。

しかし、レベルが上がれば他種族の攻撃力も上がってくるハードモード中盤以降は、武器による戦闘以外に取り柄を持たないクラヴァットの活躍の機会は減ってしまう。

リングホールド3を覚え、“～ジャ系”を使うことが出来るようになれば、攻撃力も補えるようになる。

種族それぞれの特性を把握し、その弱点をカバーするようにバランスよく立ち回るのが吉。

協力の精神を忘れないようにしよう。

ユーク

ユークの基本性能

装備武器：杖

魔法使いをコンセプトとして作られたキャラクター。

シングルにおけるアルハナーレム。

他の種族と比べMAGが非常に高く、ATKとHPが低い。

初期状態では雷属性に弱く、時と闇に耐性がある。逆に気絶耐性は低く設定されている。

高レベルで習得するレベルアビリティで全耐性が跳ね上がる。

また、素顔を隠している仮面＝防具のようで、頭の装備によって見た目が大きく変化する。

通常攻撃は杖による魔法弾攻撃。

杖本体にも当たり判定があり、杖の振りにはATK、飛んでいく魔石の爆発はMAGが影響する。

玉の爆発は他種族と比べても威力が高く、魔法攻撃力重視の装備をすれば凶悪な威力に成長する。

空中を飛んでいる敵相手には当てづらいため、魔法を使った方が無難かもしれない。

連続攻撃は習得しない。

レイスアビリティ

マジックヘッドからの足場等の作成。

他にも魔石からタッチペンを引いてくることで通常とは違う効果を生じさせる「マジックウォール」がある。(消費SP50)

敵に向かってこすることで敵の足元から文字通り魔法の壁を連発することができる。

威力は普通に魔法を撃つよりも遥かに高い。(動きが鈍い敵には)

だが4.5ヒットで敵が怒り状態(頭の上に青いオーラ)になるためボス戦ではある程度当てたら間の時間に合成魔法のバリアやヘイストをかけておくと良い。

また、自分に向かって回復系の魔石から引き出してきてグリグリすることで、普通に撃つよりも遥かに大きく回復できる。

レイズは普通に発動するより射程距離や狙いが良くなる程度。発動時の隙を考えるなら通常発動のほうが無難。

チャージアタック

杖から青いオーラのような物を出して攻撃。消費SP20。

射程は短い、威力は魔法攻撃力らしく、通常弾の2.5倍の程度のダメージが期待できる。

また、吹っ飛ばしてダウンを奪えるため壁端なら玉連打で追撃可能。使いやすい。

チャージ中は移動速度が極端に遅くなる。動く時はBでキャンセルしよう。

チャージブレイク

チャージアタックと同威力のオーラを3発出して攻撃。消費 SP40。

オーラは2発目、3発目と発生する距離が伸びる。

チャージアタックに比べ遠距離まで攻撃（2発目が通常攻撃の魔法玉と同じぐらいの射程）できるが隙が非常に大きい。

遠距離の敵に攻撃するのではない限り、チャージアタックの方が使いやすい。

マルチにおけるユーク

攻撃に癖があるため、いきなりのマルチ一人は操作に戸惑うかもしれない。

また、HPが低いのでミスが重なると致命傷になり得る。

しかし一方で攻撃能力は非常に高く、特にボス戦での火力は他種族の追隨を許さない。

よって、シングルをクリアしてボスの動きに慣れているならば、

少々テクニカルな面があるものの、むしろ楽に進めるかもしれない。

マルチ複数プレイの場合はやることが多い。

”よこどり系”を利用し味方への魔法攻撃を阻害したり、各種援護魔法の使用、

特にレイスアビリティ（主にケアル、クリア、ブリザド）を用いた援護は非常に強力かつ役に立つ。

また、慣れが必要ではあるが、単独で”～ジャ系”や”アルテマ”など単発高威力の物も発動可能であり、

怒り状態になりやすく弱点を狙いにくいボス戦で重宝するほか、そのド派手さで周りの目を引くだろう。

ただし、レイスアビリティ連発による処理落ちで快適なプレイを妨げる事もあるので注意が必要。

セルキー

セルキーの基本性能

装備武器：弓

野性的な動きをイメージして作られたキャラクター。

シングルにおけるナッシュ。

二段ジャンプをすることができる唯一の種族。

身軽で、画面外まで届くほど長い射程の弓を扱うことができる。

遠距離攻撃できるという強みからか防御力とSP以外は低めに設定されている。

氷と時属性に弱く、炎と雷に耐性がある。

また、城下町の動物の会話を聞くことができる。

通常攻撃は弓矢による単発の飛び道具攻撃。

発射される矢は地形を貫通するし、キャラが向いている方向の射程内で一番近い敵を狙って攻撃する。

連続攻撃は習得しないが、LVが上がると3WAY、5WAYと放射状に矢を撃つようになり、弾が敵を貫通するようになる。

一度に撃つ弾の数が増えると弾1つあたりの攻撃力が下がる点は注意。

体重のごく軽い相手の動きを止める効果がある。

レイスアビリティ

ホーミングアロー。消費 SP20。

画面を切り替えた後見えている敵をタッチすることでガードされないホーミングする矢を放つ。威力はそこそこだが隙が大きく使いづらい。

地形によっては相手が反応しない位置から撃って一方的に倒すこともできる。

チャージアタック

パワーショット。消費 SP30

威力はそこそこ。

レベルが上がり、通常攻撃が 3WAY、5WAY ショットになればチャージアタックも同時に変化する。

他のキャラは通常攻撃を押してチャージすると武器振り チャージ開始だがセルキーだけは矢を撃たずにチャージを開始する。

チャージブレイク

パワーショット三連射。消費 SP100。

初期が 5 本、3WAY で 12 本、5WAY ショットで 15 本も矢を放つ。

零距离で当てれば一体の敵に全ての矢が当たり、威力が高い。

ただし燃費がかなり悪く、チャージ完了までの時間も非常に長い。

攻撃時に SP を吸収できる装備を着けなければ使いづらい。

マルチにおけるセルキー

最序盤の攻撃力はおそらく 4 種族でも最低。

一部のボスの弱点に直接飛び乗れるが、それ以外においては火力不足を感じるかもしれない。

3WAY、5WAY を覚えれば多少マシになるが、火力を求めるなら相応の技術が要求される。

PT プレイにおいては、二段ジャンプのせいで味方と離れることが多く、

宝箱を先に開ける事が多い。喧嘩になることもあるのでほどほどに。

プレイヤーの技術次第で俊敏さで敵（主にボス）などを翻弄して囷になる等

二段ジャンプを活かした立ち回りが必要になってくる。

リルティ

リルティの基本性能、概観

武器：おたま（鈍器、メイス）

シングルにおけるミース。

非常に小さい体を持つが、その実かなりパワフルなキャラである。

攻撃力と HP に優れ、SP は少し低め。

氷属性に耐性があり、炎と闇を弱点とする。気絶耐性が最も高い種族でもある。

効率は悪い（遅い）が、一定のポイントで魔石を無限に生産できる唯一のキャラ。

チャージアタック習得後は攻撃ボタンを押し続けることで、ポット（小型ナベ）を召喚することもできる。

通常攻撃はスタン効果の高い単発攻撃。

左右の攻撃範囲が狭く、前方のリーチもやや短い。

慣れるまでは使いづらく感じるが、十字キーで攻撃後の隙をキャンセルすることでかなり改善される。

相手が気絶するタイミングを憶えて威力の高いチャージアタックに繋いだり、魔法の詠唱を妨害したりとテクニカルに戦おう。

高レベルになると連続攻撃ができるようになり、レベル 90 で 3 段目に必ずダウンさせるようになる。

連続攻撃習得後は気絶のタイミングも変わるので注意。

レイスアビリティ

ポットによる錬金。

R でポットを召喚し、煙のような魔素と呼ばれる物を吸い込むことで、魔石や素材を作れる。魔素はオブジェや、敵を倒した時に出ることがある。ただし、作成には相当の時間がかかる。またポットの中で魔石を合成することで、合成内容に応じたマジックパイルと同様の魔法を発生させることができる。

チャージで出した不要なポットは R(錬金画面) R(キャンセル) で SP 消費無しで消せる。

チャージアタック

ポットに入って体当たり。SP 消費 5。

ポットが自キャラに向かって転がり、その間にいる敵を攻撃する。

さらにポットが当たった自キャラはその中に入り、攻撃判定を持った無敵状態で一定距離を転がる。

壁や敵の正面にぶつかることでポットが割れるまで敵を貫通して攻撃できる。

他種族のチャージアタック同様、ガード不能攻撃になっている。

威力、スタン値ともに高く、擬似的な飛び道具としても使用できるため便利。

ほとんど SP を消費しないため、SP が増えてきたら移動用としても。

効果時間が切れるまで転がり続けると、回転による酔いで少しの間操作不能状態になるので注意。

チャージブレイク

ポットの上に乗る、玉乗りのように転がりながら体当たり。消費 SP10。

基本的にチャージアタックと同様だが、

こちらはスタンではなくダウン効果になっている。

チャージアタックより移動距離は短いものの曲がりやすくなってる。

ポットの上に乗っている状態は無敵ではないので注意。

マルチプレイにおけるリルティ

ガードを崩す能力が高いためチャージが重宝する。

HP に余裕もあるため、ポットの扱いに慣れたならマルチ一人旅はそれほど苦労しないだろう。

ただ通常攻撃とチャージは仲間も状態異常にするため、近くに仲間がいる場合ある程度気を遣う必要がある。さらに魔法主体のパーティの場合は敵を怒り状態にすると困るので立ち回りを考えなければならない。

また、リルティしか装備できないお茶目な装備も多く、好きな人は楽しめるだろう。

残念なことに染髪はリルティ男は「マゲ」、リルティ女は「触覚」の部分しかできない。

連続攻撃の習得が遅いため、ある種晩成型と言える。

ポットマスター習得後は錬金速度がかなり改善されるので、

パーティの緊急時に備えてポットの中でケアルジャやクリアジャをスタンバイしておくのも面白いかもしれない。

一部のクエストではポットによるスイッチ押しやチャージアタックによる高速移動で大活躍できる。