キャストリスは、記憶の精霊「死竜」を軸に戦況を組み立てるアタッカーです。単純に火力だけを伸ばすより、味方全体のHP変動、行動順、必殺技を使うタイミングをそろえることで、本来の強みを引き出しやすくなります。 キャストリスと死竜の火力 確認手順 を検討する際も、キャラクター単体の評価ではなく、編成全体で安定して死竜を運用できるかを基準に考えることが大切です。

死竜を活かすための基本設計

戦闘開始後は、味方の耐久を確保しながらキャストリスの攻撃機会を整えます。HPを消費する動きが重なる場面では、回復や被ダメージ軽減を早めに挟み、次の行動まで安全に立て直せる余裕を残しましょう。死竜の攻撃を急ぐあまり支援役の行動を崩すと、後半で立て直しにくくなります。オート任せにせず、ボスの大技や増援の出現に合わせて手動で必殺技を調整すると、安定性が上がります。

遺物とステータスの考え方

遺物は会心系、与ダメージ、速度、HPなどを編成と光円錐に合わせて調整します。セット効果だけで判断せず、実戦で必要な会心率を確保したうえで会心ダメージを伸ばし、行動順がずれる場合は速度を微調整してください。サブステータスが良好な装備を優先した方が、セットを無理にそろえるより総合性能が高くなる場合もあります。高難度では、火力をわずかに下げて耐久を確保する判断も有効です。

光円錐は役割との相性で選ぶ

光円錐は、キャストリスの主要なダメージ源を強化できるものを優先します。候補を比較するときは、無条件で得られる効果、発動条件の維持しやすさ、重畳段階、現在の遺物で不足しているステータスを確認しましょう。数値が高く見えても、発動条件を安定して満たせない光円錐は実戦で期待値が下がります。手持ちの装備で数回試し、同じ戦闘条件で行動回数と討伐時間を比較すると判断しやすくなります。

おすすめ編成の組み方

基本はキャストリスを主軸に、行動や火力を補助する支援役、HP管理を担う耐久役を組み合わせます。残りの枠は、敵の弱点やギミックに応じてデバフ、追加火力、SP供給を選びます。支援効果がキャストリスや死竜の重要な攻撃に重なるよう速度を調整し、耐久役は緊急回復だけでなく継続的なHP管理ができるかを確認してください。

実戦前の確認

育成素材を使い切る前に、軌跡の優先度、遺物の会心バランス、支援役との速度関係を確認します。模擬宇宙や忘却の庭などコンテンツごとに必要な耐久と火力は異なるため、ひとつの構成に固定せず調整できる予備装備を用意すると安心です。アップデートで仕様や環境が変わる可能性もあるため、最終的な効果はゲーム内の最新説明と公式告知で確認しましょう。

キャストリスの死竜運用、遺物、光円錐、編成の考え方を実戦目線で整理しています。育成前の確認と高難度でのHP管理に役立つ情報を掲載しています。