

ロビン・夏空の歌は、味方の行動回数を支援価値へ変える風属性・記憶のサポーターです。強さを安定して引き出すには、ムードをためる手数、フィーバertimeを合わせる順番、必殺技を回すEP設計を一つの流れとして考える必要があります。

最初に整える三つの土台

育成では速度、EP回復効率、耐久の順で不足を確認します。速度を上げすぎて主力より先に重要な支援が切れる場合もあるため、実際の編成で行動順を見ながら調整しましょう。EP縄や開幕行動を補う装備は、必殺技の再現性を高める選択肢です。

ムードを安定してためる考え方

ムードは味方の攻撃、回復、バリア、追加行動などによって蓄積します。単発の大技だけを待つより、短い間隔で複数の味方が動ける編成の方がフィーバertimeへ入りやすくなります。記憶精霊や追加攻撃を持つ仲間を採用するときは、行動回数が途切れないようSPと必殺技の順番も確認してください。

具体的な装備候補や編成例を確認したい場合は、で現在の推奨構成を照らし合わせると判断しやすくなります。

フィーバertimeを主力の山場に重ねる

フィーバertimeは、主力アタッカーの必殺技や連続行動が始まる直前に合わせるのが基本です。敵の弱点撃破やフェーズ移行を無視して発動すると、強化時間の一部を失いやすくなります。高難度では敵の次の行動、主力のEP、耐久役の回復状況を一度見てから山場を作ると安定します。

光円錐と遺物の選び方

専用光円錐がなくても、EP、速度、最大HP、味方全体への支援を補える候補なら役割を果たせます。遺物は火力だけを追わず、速度脚やEP縄を軸に、HP、防御、効果抵抗を加えて倒れにくくするのが実用的です。主要軌跡は必殺技、天賦、記憶精霊関連から上げ、通常攻撃は素材に余裕ができてからで構いません。

編成を組むときの確認順

[速度調整向け 記憶サポート 育成ガイド](#)

1. 主力アタッカーが複数回行動できるかを確認する。
2. 耐久役が回復やバリアと同時に行動回数を確保できるかを見る。
3. SP不足で連続行動が止まらないよう、通常攻撃を挟む担当を決める。
4. ロビンの必殺技を主力の山場へ戻せるEP循環を試す。

不死途や千治・刃を使う編成、セイバーとギルガメッシュを組み合わせる編成、記憶精霊を軸にする編成では、ロビンの全体支援を活かしやすくなります。ただし手持ちの耐久とSP事情を優先し、名前だけで編成を固定しないことが大切です。

実戦後に見直すポイント

フィーバー前にムードが止まったなら味方の手数を、必殺技が間に合わなかったならEPと速度を、途中で倒れたなら耐久を見直します。一度に全装備を変えず、原因ごとに一項目ずつ調整すると改善点が分かります。無凸

でも支援役として成立するため、まず本体と編成の動きを完成させ、その後に光円錐や星魂を検討すると無駄を抑えられます。

ロビン・夏空の歌は、味方がよく動くほど価値が伸びるキャラクターです。速度とEPを整え、フィーバータイムを主力の連続行動に重ねるだけでも、編成全体のテンポは大きく安定します。