

基本

VS1

クラトス

ロイド

リッド

セネル

スタン

リオン

ルーク

ユージーン

VS2

夫婦漫才(アーチェ&チェスター)

親子鷹(ロイド&クラトス)

狩人(リッド&チェスター)

友情(ジーニャス&ロイド)

血の宿命(リオン&ルーティ)

出会いの運命(スタン&ルーティ)

ライバル対決(スタン&リオン)

深淵なる戦い(ルーク&ティア)

龍と虎と(ユージーン&セネル)

VS3

新コラボ(アーチェ&チェスター&リッド)

地獄の課外授業(リフィル&ロイド&ジーニャス)

バトルオブデスティニー(スタン&ルーティ&リオン)

ニュージェネレーションズ(セネル&ルーク&ティア)

基本

回復アイテムを出来るだけ用意。

"1回仰け反らない"が付加されている装備を出来るだけつける事。1つでも相当楽になる。

報酬がエリクシルなので、15個ある場合は1個使うと無駄にならない。

スペクタクルズを最初に使う(Rボタンで敵のHP確認が可能に)。

低レベルならフレアボトルやハードボトルを使ってもいい。

投げ技を使う場合は足元で使わないと発動しない。

忍者なら心頭滅却 鬼炎斬 鬼炎連脚 幻魔烈残影 TP回復でvs3まで余裕。

OVLを相手にされたら鬼ごっこ開始。わ~い。秘奥義を使われると危険。

イラプション、サンダーブレード、グレイブ等はダッシュからの前方ジャンプで回避可。技名表示前にモーションで見切って回避するべし。

VS1

技発動後の隙にコンボを叩き込む。アイテムも隙を見て使用。

ガードの代わりにフリーランを使う場合は相手の出が早い術技には注意する。

「1回仰け反らない」が付いた防具か「パラディン」の称号があれば連続ダメージ回避出来て楽。

「1回仰け反らない」防具があれば多段ヒット技連発でゴリ押しも出来る。過信は禁物。

魔術師やピショップは技を空振りさせ、隙を作ってファイアボールの繰返し。

僧侶はピコピコハンマーの連発。運が良ければ何もされずに倒せることも。

剣士ならば、遠距離からの魔人剣・双牙や魔神連牙斬の連発でもある程度はどうにかなる。

盗賊は攻撃回数が多いので比較的楽。ついでにローバーアイテムでトリートを集めると良い。

走ってくる相手の真横を通り抜けて相手を空振りさせ、技を叩き込んでやろう。

クラトス

剣士限定

中量級

基本は双牙連発。近づいてきたらガードで持ち堪えて離れて行ったら再び攻撃。または回復。また、魔法攻撃も詠唱が早く、威力も高いために脅威。魔法防御のタイミングはマスターすべき。

極力魔法の詠唱に入ったら潰すように。間に合いそうになれば魔法防御の準備を。

ただし、ジャッジメントに限りフリーランで簡単に回避可能(当たらないと言うべきか)なので、わざと使わせて回復や攻撃をするの

もよい、それ以外の魔法もタイミングよく斜めジャンプで回避可能。
そして、忘れてはならないのがファーストエイド。この関門を越えられるかが全て、と言っても過言ではない、HP7000以下(おそらく設定上1/4以下=6625以下)くらいで使用してくる。
1秒以下の詠唱なので妨害するのは難しいが、1回でも妨害に成功すれば以降ほとんど、もしくは全く使用しなくなる。
およそHP7000くらいまで削ったらOVL開放 双牙連発で一気に仕留めるといい。
しかし、Lv30で挑んだ場合にはTPが足りなくなり、回復されてしまう事が多いため、後半念の為にフレアボトルを併用しておくとも多少は勝機が見出せるかと。

ロイド

中量級

フリーランをメインに、走ってくる相手に対し斜めに突っ込んですり抜け、技を出し始めたら背後から魔神剣・双牙を連打するなりアイテム使うなり、HIT数が多く即効ガードブレイクされますので、ガードで乗り切る戦法は×。
また稀に瀕死時に秘奥義を使用してくるため手を休めずに倒しましょう。ハードでもLV70あれば楽勝です

リッド

中量級

ラストフェンサーによる攻撃は他の剣士系TOキャラと比べるとかなり攻撃範囲が広い。
そのため、フリーランでかわそうとすると、秋沙雨などの出の早い技に捕まる危険性がある。
盗賊や格闘家など、パッシングスルーの使える職業で挑み、リッドが近づいてきたらすり抜けて回り込み、コンボを叩き込もう。
他の剣士系キャラよりもモーションの間隔が大きいので、一度捉えれば簡単にコンボが入るはず。
秘奥義「極光壁」はまともに食らえば即死級の威力なので、リッドがOVLを発動したらHPは極力多く保ち、出来る限り離れる事。

セネル

格闘家限定

中量級

セネルはさほど攻撃力が高くない。
基本は防御し、セネルが奥義(字数が多い技)を使ってきたときのみバックステップorパッシングスルー、相手が技を出し終わった瞬間に攻撃をする。飛燕連脚は使わないこと。ガードブレイクされたらフリーランですぐに逃げる。アイテムは早めに使おう。
また、一度セネルをダウンさせられれば、タイミングはシビアだが、セネルが起き上がるギリギリで連牙弾 獅子戦吼を繰り返せば逃がさず仕留めることも可能。

スタン

中量級

高確率で通常 特技 奥義と繋げてくるのでガードしていても削られてしまう。
削られる前に一気にたたみかけるか、格闘家・忍者・盗賊ですり抜けるか。
すり抜ける場合は、技の当たり判定が偶にスタンの後ろにもあるので注意が必要。
ただ、すり抜けて背後をとっても無意味に技を繋げることが多いのでその間に回復できる。
殺劇舞荒剣は回復のチャンス。うまくかわせばアイテムが2~3回くらい使える余裕ができる。
距離があると高威力の晶術が使われることがある為、なるべく発動される前に止めてしまおう。
装備スキルで火属性耐久強化があればつけておくといい。

リオン

中量級

VS1の中でなら一番脆いので勝ちやすい相手。
素早い職業ならフリーラン回避が基本。崩龍斬光剣や魔人闇は間違っても食らわないように。
詠唱を誘ってその隙を狙う戦術もありだが、デモンズランスは食らうと痛いし、ブラックホールは完全回避が難しいので、詠唱を始めたらずくに潰すようにする。
ちなみに剣士ならLv38まであげて閃空双破斬を覚えた後でガード 魔神剣・双牙 閃空双破斬をやると面白いように当たる。

ルーク

中量級

ほとんどの技に隙が大きいのでフリーランで逃げて相手の攻撃が外れた所にコンボをたたき込めばいい。

格闘家の場合は上のコンボ + 礫岩迫落撃を、足の方からでないといけないので、頭を向けて倒れた場合は離れる。
たまに受身を取ってくるのでその場合はフリーランで離れる。
HPが減っていた場合は、HP回復の時間もできるのでお勧め。
烈穿双撃破や穿衝破の発動が速いので注意。崩襲脚の後の通常攻撃への切り替えも早い。
双牙斬や閃光墜刃牙の後が隙が大きい。

ユージーン

重量級

獲物が槍のためリーチが長く、攻撃をパッシングスルーですり抜けて後ろから攻めようとする、振り切った穂先が背中越しに突き刺さることもしばしば、すり抜けたあと気持ち待ってから攻撃を開始するとよいかと。

VS2

目標を1人に定めて後衛キャラを先に狙う。

仰け反り無効の回数を極力強化しておく。

フリーラン操作に慣れておく。

フリーラン回避しにくい、タイダルウェイブ等のために魔法防御のタイミングにも慣れておくとうい。

魔術師・ピショップ

秘奥義使えること推奨。

物理防御を500以上にすれば安定性UP。

物理防御が800程度あれば全キャラの物理ダメージはほぼ一桁になる（秘奥義も二桁程度）。

術防御力1000近くあれば魔法ダメージは一桁。

術防御力600近くあればアーチェ、ジーニアスの上級術以外の魔法ダメージは二桁。

OVLを溜めた状態で戦闘開始し、初撃に秘奥義入れると楽。

格闘家

後衛キャラから狙っていくのは当然だが、その際ひたすら後衛を追い掛け回していくこと。

張り付いてさえいれば、通常攻撃だけで呪文詠唱も簡単につぶせる。

戦士

囲まれる可能性を考え、裂旋破をセットしておく。

全方位を攻撃しつつ、敵前衛と後衛を引き離していけばいい。

盗賊

基本は爆突襲撃

通常攻撃1.2回からの爆突でもok

夫婦漫才(アーチェ&チェスター)

とにかくアーチェを倒すまではチェスターを無視。上級魔法が危険、もしも上級魔法のログが見えたらフリーランの構えを、当たらなければどうということはない、アーチェさえ倒してしまえば一人になったチェスターなど大したことはない。

魔術師系

初撃アーチェorチェスターに秘奥義。

もしくはアーチェを殴ってオーバーリミッツ溜めて秘奥義の繰返し。

どちらかを倒したら後はファイアボール。

格闘家

アーチェを殴り倒すのが最優先。追い掛け回して、サンドバッグにしよう。

どの戦闘にも言えることだが、ターゲットしている敵の逃げていく方向にパッシングスルーを使うと、相手の前方に回りこめる。すると相手が方向転換して逃げていくことがあるので、ここでまたパッシングスルー。うまくいくと、ターゲットしている敵をフリーにできて、安全に攻撃できる。

チェスターの屠龍が厄介だが、目押しでガードボタンを連打すればガードブレイクされることはない。

盗賊

アーチェにひたすら空襲刃

屠龍もなんとか避けれる筈

仰け反り耐性も付けておくとなおよし

後はチェスター適当になぶり倒せばok

親子鷹(ロイド&クラトス)

まずはフリーランで二人の動きを見つつ隙あらばクラトスを削る。

クラトスは7000以下(おそらく設定上1/4以下=6625以下)くらいになるとファーストエイドを使い始めるので、OVLを開放してそのままゴボコにしてやりましょう。

残ったロイドはご自由に。

狩人(リッド&チェスター)

戦闘を楽しみたいなら、リッド優先で倒そう。
チェスターは屠龍以外特に怖いものはないのであまり気にせず戦うといい。
屠龍以外はすべてフリーランで回避可能(チェスター)。
屠龍されたらすかさずガード、バックステップやジャンプ回避しようとするとうーホーミングが痛い。
VS1リッドの時同様、パッシングスルーやガードを上手く使いつつ、一気に倒してしまおう。
後はチェスター一人なので何も問題はないはず。

魔術師系

初撃リッドorチェスターに秘奥義。
もしくは、どちらかにファイアボールを撃ってOVLを溜めて秘奥義の繰返し。
どちらかを倒したら後はファイアボール。

友情(ジーニアス&ロイド)

フリーランでロイドの隙を伺いながらジーニアスを削る。
上級魔術のログが見えたらフリーランで回避。

魔術師系

初撃ジーニアスorロイドに秘奥義。
もしくはロイドの隙をついてジーニアスを殴りOVLを溜めて秘奥義の繰返し。
どちらかを倒したら後はファイアボール。

血の宿命(リオン&ルーティ)

回復持ちのルーティを先に倒す。
リオンの拳動にも警戒しておき、リオンの術が飛んできたらフリーランで回避。
クラトスと同様にある程度削ったらOVL開放、そのままルーティを仕留める。

出会いの運命(スタン&ルーティ)

まずルーティを倒す。
後は、VS1のスタンと同じ。

ライバル対決(スタン&リオン)

どちらも物理・魔法両方使ってくるので、好きな方から倒すと良い。
回復役もいなければ、強力な魔術師もいないので、物理防御が高ければさして苦勞もしないだろう。
エクスブロードとデモンズランスはフリーランで避け、エアプレッシャーを喰らったらダウンしないようにする。

深淵なる戦い(ルーク&ティア)

回復持ちのティアさえ倒してしまえば楽。

盗賊

ティアをストーキングしながら爆突襲撃
HP4500前後になったらOVLになってトドメ
後は親善大使をなぶり倒せばok

龍と虎と(ユージーン&セネル)

フリーランで逃げて、セネルの技を避け、
飛天翔駆などで動きの鈍いユージーンを攻撃を繰り返せば楽。
セネルは連撃が危険なので連牙以外は防御で、隙ができたなら秋沙雨&飛天などのコンボで倒すのがいい。

VS3

どれも異様に高難度。仰け反り無効が無いと話にならないかもしれない。

剣士系か忍者じゃないとキツイ。

とにかく数を減らすのが最優先。回復役or低HP(魔術師など)から狙うのが定石。

忍者なら心頭滅却+影走斬の連発で何事も無かったかのように瞬殺出来る。

魔術師系は初撃に秘奥義必須、回復役を秘奥義で倒して残りはファイアボール。

剣士なら物理防御800、魔法防御600(装備次第だがLv50~60程度)を目安にすると良い。

魔法剣士はLv50 あれば楽勝です。秘奥義あると更に楽。

格闘家でもLV50~60位あれば倒せる。物理防御より魔法防御重視。魔法防御が600はほしい。

忍者ならLv42で幻魔烈残影覚えた時点でOK。

新コラボ(アーチェ&チェスター&リッド)

アーチェ リッド チェスターの順で倒す。

剣士の場合はニュートラルに閃空裂破をセットし、まずはアーチェだけに狙いを絞る。
基本はフリーランでリッドとチェスターの攻撃を避けつつ、アーチェが詠唱で立ち止まったらすぐに近くで閃空裂破、
周りにリッドがいなければ裂空斬で、
アーチェを倒すまで繰り返す(この時チェスターの大牙を喰らってダウンすると、アーチェの上級術で1000 持って行かれるので注意)。

アーチェを倒しきる前にOVL可能なら、秘奥義で一気に止めを刺すと良い。
参考ステータス：剣士Lv57 物理防御778 術防御597で物理ダメージは一桁、エクスプロードで1000前後、
ちなみに装備の関係上仰け反りは無効化できない状態(一度被弾すると全部喰らう)。

格闘家の場合は、リッドとチェスターの倒す順番を逆にしたほうが良い。
アーチェをとにかくマークして、追い掛け回す。このときパッシングスルーで常に、アーチェの背後を取るようにしましょう。術詠唱さえ止めれば良いので、背後を取れないときは詠唱を潰すことに努力しよう。回復キャラのいない組み合わせのため、アーチェさえ倒せば後はVS2と変わらない。

地獄の課外授業(リフィル&ロイド&ジーニアス)

名前の通り本当に地獄のような戦い。
まずは回復役のリフィルを新コラボと同じ戦法で倒しに行くが、この時ジーニアスの魔法をいちいち喰らっていると、ロイドの横槍もあるためHPがガンガン削られていく。
そこで、フリーランで動き回りながらリフィル狙いは基本とし、ジーニアスの詠唱が見えたらジーニアスの近くで閃空裂破、
これでジーニアスの詠唱を潰しつつ、地道にリフィルを削るしかない。
OVLがたまったらすぐに開放し、リフィルを秘奥義で倒す。
こうなれば後はジーニアスを集中攻撃し、最後に横槍が鬱陶しかったロイドを倒して終了。
デスティニー同様に序盤が正念場。

魔法攻撃が厄介だからといってジーニアスを最初に倒しても、リフィルのレイズデッドによって蘇生されてしまう。
そうなるとほとんど意味が無いので絶対にリフィルから倒そう、リフィルが倒れるまで魔法攻撃は我慢。
他のキャラとの戦闘でも言えるが、戦闘開始にOVLが出来るようにしておくことと楽になるはず、今回の場合その恩恵は大きい。
リフィル、ジーニアスを倒したら苦勞を無駄にしないようにHPに気を付け、ロイドをじっくり倒して行く。

格闘家の場合は、ジーニアスをまず叩こう。リフィルのレイズデッドが面倒だが、ジーニアスの上級術を食らうよりは遥かにマシである。ジーニアスが復活してしまったら、また叩けばいい。戦闘開始時よりはHPがかなり減っているため、すぐに倒せるはず。

問題のレイズデッドへの対策だが、これは術の詠唱完了から術のエフェクト発動までのわずかの時間差の中に見出せる。リフィルは術の詠唱完了すると杖を上に掲げるのだが、ここで攻撃当てると術が発動しない。さらに、術の優先順位の関係でファーストエイドを味方に使わなくなるため、リフィル自身のHPを回復させない。これらを逆手に取り、レイズデッドの詠唱(紫の魔方陣)が出ても臆せずリフィルを叩こう。ろくな反撃もできないため、すぐに倒せる。ロイドの横槍には気をつけよう。

残ったロイドは、サンドバッグがわりにしてさっさと倒れてもらえばいい。長期戦はまず避けられないので、回復アイテムの量に気を配ろう。

ハードモードでの場合はLV90、術防御1300以上あればラクに戦えると思います。自分の場合魔法剣士、のけぞり2回無効でひたすらリフィルに魔神閃空破、オーバーリミッツしたら秘奥義の繰り返しで楽勝でした。上手い人ならもっと低LVでいけると思います。

バトルオブデスティニー(スタン&ルーティ&リオン)

剣士の場合は基本は新コラボと同じ戦法で行くことになる。
当然真っ先に狙うのはルーティだが、残り二人の動向もしっかりと把握しておかないと殆ど動けずに負けることすらある。
デスティニー勢の魔法は、術防御600程度ならダメージはほぼ二桁*連続Hitと大したことはない。
しかし、魔法のエフェクトがどれも長いので下手をすると連続で魔法を叩き込まれることになる。
地味にダメージが蓄積されていくのでHPとTPの管理、アイテム使用のタイミングはしっかりと見切ろう(早めに使うのが吉)。
ルーティさえ倒してしまえば回復する隙も十分にあるので、序盤が正念場。

ニュージェネレーションズ(セネル&ルーク&ティア)

ティアさえ倒してしまえば楽勝。

セネルは移動・攻撃が早いのでティアを倒した次にセネルを狙うと倒すのに時間がかかるかもしれないので次に倒すのはルークにしたほうが良いかもしれない

剣士の場合は新コラボと同じ戦法が使える。