

- ステージ
- ギミックによるダメージ

ステージ

ステージ	出現するギミック	アイテム 出現箇 所数	備考
闘技場	最下段がトゲ床	1	最下段からさらに下に落ちると真上に吹き飛ばされる。
神殿		4	ギミックがないが、階層が多いのが厄介。空中コンボがやり辛い。
精霊闘技場1		4	かなり厄介な構造で、敏捷を高めてるとやりやすい。
魔界の海	奈落	3	奈落以外の仕掛けがない。
タルタルロス	消える床	4	タルタルソース（ry）船と構造は同じ。
時空の狭間		3	ラスボスステージ。専用のマップだが、ここも空中床が多い。仕掛けは一切無い。
街道	ワープホール	5	無駄に広いマップ。俊敏が低いとワープに頼らざるを得ない。
滝	ワープ（左下 画面最上部真ん中）	3	縦長に広い。森と一緒に。ここで野盗と戦うと、逃げ回るためストレスがたまる。
研究所	開始位置の上段と下段に交互にレーザー、奈落	6	ステージ両端に足場がなく、下は奈落。空中コンボも出来ないので行動が限定されてしまう。
火山	落石、消える床、奈落	4	一定時間毎に足場が消えたり現れたりする。
世界樹の間	最下段から各段に順に短い発射間隔でマナレーザー	4	ラスボスステージ。味方も敵も勝手に喰らってダウンするのでコンボが決めにくい。
船	消える床	4	上下の床は消えるので、取り残されるとジャンプ系スキルがないと上に行けなくなる。
街	樽、ワープホール	2	一番やりやすいと思われる場所。フリートレーニングはここでやるといい。
砂漠	竜巻、ワープ（端から端へ）	5	街に竜巻がついたバージョン。
深淵	落石、とげ床、消える床	1	消える床の下にとげ床
城		4	神殿とほぼ同じ
港	奈落	3	魔界の海とほぼ同じ
草原	ワープ（画面端から端へ）	5	街道とほぼ同じ
森	ワープホール（左下 画面最上部真ん中）	3	滝とほぼ同じ
岩石地帯	落石、消える床、奈落	4	火山とほぼ同じ

ステージ	出現するギミック	アイテム 出現箇所数	備考
洞窟	落石、消える床、とげ床	1	深淵とほぼ同じ
遺跡	竜巻、ワープ	5	砂漠とほぼ同じ
精霊闘 技場2		4	精霊闘技場1の夜バージョン。
精霊闘 技場3		4	同じく夕方バージョン。

ギミックによるダメージ

調べた結果、威力は全てダメージを受ける時点のHPに依存する。これが原因で死ぬことはない。

- 奈落：無敵状態で戦闘開始時の場所に復帰。カスタムルールを付ければ即死。この無敵を上手く活用するとか・・・
- 竜巻：軽く上に吹き飛ばし。行動はキャンセルされるため、受け側はお得。多段HITすることも。
- 落石：回避しづらい上、当たると奈落行きになる可能性あり
- 巨大タル：落石とほぼ同じ様なギミックだが、タルは奈落行きにはならないので脅威ではない。破壊することも可能。
- トゲ床：現在HPの3%ダメージ。深淵と洞窟は復活時に刺さることも多い。
- マナレーザー：一番厄介。ダメージが最大四回 + 横方向に吹き飛ばし。厄介だがうまく利用したい。