遊戲的反擊分為「確反」、「防反」、「彈刀」

確反：

在對方出招或收招時攻擊到對方（全角色通用）

效果：

對手僵直時間變長

可以接出平常接不出的連招

缺點：

防反：

防禦住對方攻擊後按攻擊回擊對方（部分輕型角色可用）

效果：

能在防禦攻擊的第一時刻使用，無視部分防禦不利幀數

根據角色不同攻擊帶有擊倒、擊飛或僵直效果

缺點：

收招動作長

無法針對破防解防招式

彈刀：

連按兩下防禦將對手攻擊彈開（部分重型角色可用）

效果：

對手產生被動僵直（參考被動僵直系統）

可以彈回魔法飛彈

缺點：

無法彈開解防技

消耗氣力值