

Special Number 1: Spring, a Tavaszi Pajkosság Megtestesülése vs Galahad, Dante, Giorno, Castorice

1. Bújóska:

Mivel vagy nyolcvan mesterharcos van nálunk, így relative könnyebben képesek vagyunk ezt a játékot megoldani.: Dante az ördögeit előhívja, s velük fogja kerestetni Springet, Constantine a kisebb lényeit fogja Ő is használni, szintúgy Giorno is ilyen téren, akár a már A-ra lecserélt fecskeostorokat elküldeni, hogy nézzenek széjjel, miközben Galahad maga is keresni fogja, Ő mainly a saját sebességét kihasználva, ám a mesterharcosok is figyelik majd, hogy melyik lényük hol jelez, hogy éppen hol találta meg, s akkor ott tüzetesebben átnézni. Kisebb lények terén annyira nem gázos, ha elszívja Őket az energia szopó ágak és gyökerek, ám alapvetően a mesterharcosok távolabbról lesznek, hogy tudjanak kikerülni, ha úgy van (és legyen idejük is rá), míg Galahad saját fokozóival megoldja ezt, a lényeket pedig talán természetük miatt kevésbé tudja elkapni Spring.

2. Beigoma Pörgettyű:

Galahadot küldik be, mint Beyblade, avagy a csapágyas Peonza. Dante ki is pörgeti őt ahogy szokás, s Galahad láncos pajzsa pörögni fog magával, ezáltal megakadályozva, hogy Spring a közelébe kerüljön, s hogy maga a támadásokat is visszaverje így. Hatalmas védelme miatt pedig alapvetően jobban bírja a különböző ütközéseket, ám akár egy-egy kisebb pajzsot is teremthet maga elé, azzal visszaverve a dolgokat, a láncos pajzzsal meg próbálja minél jobban kibaszni az arénából Springet, vagy legalábbis megakadályozni a mozgásban.

3. Színdémon:

Galahad -> Dante -> Giorno -> Carton Ice

Piros->Sárga->Kék->Zöld

- a. Piros-Sárga / Piros,
- b. Kék-Zöld/ Sárga / Sárga-Kék / Kék,
- c. Piros-Sárga / Kék / Piros / Kék-Zöld / Zöld-Piros / Zöld /
- d. Sárga / Zöld / Sárga-Kék / Zöld-Piros / Kék / Piros / Kék-Zöld /

1. Galahad a szemtől szembeni küzdelem során megpróbál amennyire csak helyzet engedi tartalékolni energiájával a játékok utáni közös leszámolásra. Megfigyelő hakijával próbálja megjósolni ellenfeleinek támadását hogy, minél könnyebben kikerülhesse azokat. Amennyiben lehetőséget rá láncos pajzsával megpróbálja közel rántani ellenfelét egyenesen bele legendás pajzsának fegyverkező hakival bevont tengerisün formájába hogy, minél több sebet nyisson vele a testén. Ha bizonyos támadásokat túl veszélyesnek vagy kikerülhetetlennek érezne akkor beveti fokozóit bár csak módjával. Ha ez sem lenne elég akkor testéből minimális manát áramoltat ki, hogy mana védelme segítségével fogja meg az ütések erejét. Az ütések háritásánál is tengerisün pajzsát használja, hogy ellenfelének öklei ennek következtében is sérüljenek. Ha lát egy lehetőséget az ellentámadásra akkor rugó ugrás és geppo segítségével megpróbál minél gyorsabban

olyan közel kerülni, hogy tengervisű pajzsával jó erősen fejbe tudja vágni. Ha a közelharc számára kedvezőtlenül hatna akkor láncos pajzsával próbálkozik hátráztatni ellenfele mozgását és időt húzni ahogy, csak bír.

2. Amint Galahad végzett a harccal, Dante már előtte felkészül, s előhívja Szalamandráját, hogy mainly az bírkózzon meg vele, így kb 15 másodperccel előtte megidézi, felbuffolja sáncolással, s amint visszaszámlálás van, lejártakor robban is be a Szalamandra bírkózni, kettő kezével lefogva Spring kezeit, ilyen erő megmérettetés szinten, miközben Dante a most hopefully egy ideig elfoglalt Springet megtűzeli, de akár a Szalamandra is leokádhajta pointblank egy-egy tűzokádással. Elsődlegesen a szalamandrákat fogja életben tartani Dante, hogy az kibírja a bírkózást mindvégig, így ha kell Carbuncle-el levédi egy-egy csapását Springnek (meg természetesen ellene, ha úgy lenne), s még Főnixet küld rá, hogy elterelje vele a figyelmét, hogy Szalamandra egy-egy ütést be tudjon neki adni, vagy akár ördögöket is leidezhet, amelyekkel szintén meg tudja őt zavarni. Szalamandra mainly narancs színű, szóval őt talán nem érinti a szín dolog, Danténak és az ördögeinek ne legyen piros kiválasztva mint szín, mert mainly azzal szívná meg.

3. Giorno: A játéknál igyekszem úgy rotálni a szörnyeimet, hogy semmiképp se legyen olyan, hogy valaki buffolná a színek erejét, tehát, ha véletlen sárga kerül rám, akkor semmiképp sem hívom elő a standem. Az általános az, hogy életerő átadással megzavarom, hogy "könnyedén" dodgeolhassam. Levél forgószéllel pedig folyamatosan zavarom a látását. Általánosan nem szeretnék vele "küzdeni", csak kerülöm a harcot/védekezek a standemmel+növényeimmel és gátolom ahogy csak tudom. Amennyiben nem kék az adott szín megidézem a raptorjaim is, hogy támadják. Egyébként pedig a rinocéroszom is próbálja zavarni, ahogy csak tudja. Repüléssel igyekszem mégjobban elkerülni a harcot(onnantól, hogy megzavartam) és a saját növényeimmel védem ki az ő növényeit. Ahol csak lehet folyamatosan irányítom az én leveleim vagy akár az övéit, hogy ahogy csak lehet gátolják a látásban/mozgásban. Alapvetően minnél több lényt akarok rázúdítani, hogy ne legyen ideje velem foglalkozni míg letelik a két perc, ha esetleg megsérülnék nap lánggal plusz fa elem regenerációval felgyógyulok.

4. Ha Giorno befejezte a harcot akkor Castorice következik és Tempestet, Legiont és Undinet idézi le, hogy ne fogyjon ki hamar az energiából és amég Undine vizet teremtsen, hogy Tempesttel együtt víz+villám kombót vigyenek be, addig Legion pszichotikus támadásokkal töri meg Spring elméjét harc közben. Castorice kihasználja az Emlékezés Útja passzívját hogy minél jobb összhangban legyenek a lényei, továbbá ő maga energiapajzzsal és arany aura védőpajzzsal védekezik ebben a két percben és haki megfigyelést használ hogy minél pontosabban tudja lereagálni a támadásokat. Kísértet gyógyítást is használ majd a lényein, főleg arra törekszik hogy ne essen ki senki itt és teljes erővel tudják folytatni a harcot utána is. Kék szín esetén Castorice nem hívja Undinet, helyette csak Tempestet és Legiont hagyja lent, Piros szín esetén pedig Legion

helyett King Frost robban be fagyasztással és jég+villám kombót adnak le + King Frost a fagyasztásával megakadályozza Springet abban hogy úgy mozogjon ahogy ő szeretné.

Danteh:

Tényleges harcnál majd Dante megint elsődlegesen a Szalamandrát küldi be ellene, hogy bokszoljon, és csak foglalja le a figyelmét, miközben ő Carbuncle segítségével kisebb falat állít maga köré, s úgy elkezd egy Explosiont rádobni így kezdésnek, hagyj sérülni le jobban a harc elején. Szalamandra emellett még konzisztensen mozog, és úgy ad le neki dropkicket és társait, hogy így is leverje. Alapvetően Dante harc közben saját maga próbálja a különböző fa és szírom támadásait negálgatni, azzal, hogy tűz támadásokat küld rájuk, olyanokat, amelyekkel rögvest feltudja őket robbantani, hogy az energiaelszívó hatás ne nagyon érvényesüljön, ám akár az egyik hurrikánjába is bedobhat egy-egy tűzlabdát, ha látja, hogy az egyáltalán nem találja el a társait, addig is magát a fát rombolva, hogy annak a szirmai se zavarjanak minket, na meg lángba borítani a helyet, vagyis legalább szenesre égetni, hogy ne nagyon tudja Spring kihasználni a teret. Dante közbe természetesen folytonosan mozogni fog repülve, hogy ne nagyon tudja eltalálni, kihasználva Carbuncle energiapajzsait, illetve a tűz pajzsát, hogy védekezzen a különböző támadásai ellen. Ördögöket is idéz, hogy több oldalról zavarják meg Spring-et, s zaklassák konzisztensen, hogy leginkább elterelésként legyenek számon, meg ha kell Dante felrobbantja őket az arcába, hogy érezze a törődést. Szóval a lények mainly bokszolni fognak az első fázisban, míg Dante maga a fát pusztítja meg a szirmokat, hogy a társainak max csak kerülgetniük kelljen. Káosz formájánál is hasonló lesz a felállítás, ám Dante itt már aktívabban fogja sebezni Springet, s végső támadásként közösbe ha sikerült a többieknek és a lényeknek lefognia Springet, akkor egy mindent beleadó Explosiont küld az arcába, remélhetőleg lerobbantva így azt vele. Konzisztensen gyógyítja majd Szalamandrát a harc alatt, s néha megkéri Carbon Dioxide-ot, hogy teleportálgasson impeket is, hogy meglepetésszerűen robbantsa fel az arcát Springnek.

Giorno:

Miután lementek a játékok Giornonak a fő célja, hogy bevigyen egy ütést az életenergia átadásával együtt így megzavarva tavaszt, ezt igyekszik a levél forgószéllel megtenni (elrejtőzni, közben zavarni és hirtelen megütni) vagy a többiek által okozott eltereléseket kihasználni. Miután ez sikeres megidézem a raptorjaimat, akik folyamatosan osztódnak amennyire az energiám engedi. Közben a standemmel védekezem a levelek ellen. Ha van rá lehetőségem, akkor oversoulal, erdő lánggal és a fa elememmel igyekszem a harcterületet úgy manipulálni, hogy a többieket kevésbé ériék a levelek vagy az ágak okozta akadályozás. Ha van rá lehetőségem egyfajta passzív debuffot raknék a fa manipulációjára rakni azzal, hogy én igyekszem az oversoulommal és erdő lánggal ellentartani neki. A nap láng+fa elem regenerációmnak hála segíték a közelharc tankolásban és sorozásban a standemmel. Eközben a társaim (párduc, tundrasárcány, caste leo, rinocérosz, heron) is sorozák tavaszt amennyire lehet. Mielőtt eléri a káoszformát igyekszem növényekkel lekötözni a végtagjait, hogy amennyire csak

lehet, hogy a többieknek utat nyissak. Amikor káoszformába vált akkor pedig a felhő lángjaimmal igyekszem szaporítani a lekötözésre szánt növényeimet. Eközben ha nem emészt túl sok energiát, akkor támadok rózsatövisekkel is. A harc minden szegmensében legfőképp a tankolásra, a megzavarásra és a lekötésre fókuszálok a sebzést a többiekre hagyom plusz a lényeimre. Ahol esetlegesen az erejének kell ellentartani ott hoochief és a rinocérosz kisegíti azt akit ki kell ebben az esetben.

Carbon Monoxide:

Castorice a három játék teljesítése után + ha megjelenik a káosz formája akkor King Frostot és Tempestet veti be a harcba, akik jég és villám elemű támadásokkal +King Frost fizikaival mennek be Spring ellen. Castorice repülést és hakit használ a szirmok elkerüléséhez, továbbá halálos energiával sorozza meg majd az ellenfelüket. Legiont is lehívja majd Castorice, ő főleg az ellenfél életerejét fogja elszívni, továbbá az elméjét zavarja meg pszichotikus támadással. Mindhárom lény amennyire tud mozgásban marad, hogy ne változzanak cseresznyefává, illetve Castorice teleport quirket használ majd ahhoz, hogy az ellenfél közelébe tudjanak kerülni ezáltal nagyobb sebzést bevéve neki, illetve ha sebes gondolatot +osztott elmét + hakit használva figyelni folyton a terepet, hogy minél jobban megfigyelje a terepet és eszerint tudjon védekezni+támadni amikor kell. Védekezéshez Castorice energiapajzsot illetve arany aura védőpajzsot használ + leideézve Carbunclet segít ő is a lényeit megvédeni amennyire tudja. King Frost a fa támadásait lefagyasztja majd Springnek, illetve megpróbálja lefagyasztani alatta a talajt is, hogy megakadályozza ezzel azt hogy normálisan tudjon mozogni a terepen, továbbá ha Dante a tűzével megolvasztja a jég támadását és víz lenne belőle akkor Tempest villámmal kombinálja és megsokkolja vele Springet. De ezt akár Undine segítségével is kivitelezni tudják ha Undine vizet terem és azt használják a villám+víz kombóhoz. Ha valamelyik lény megsérülne, akkor azt Castorice Kísértet gyógyítással megpróbálja gyógyítani, de ha nagyon gatyá lenne akkor visszahívja azt és leideézi helyette a háromfejű kigyót aki meg fejeléket ad le Springnek. Bár őt a mérete miatt + hogy ne legyen a szirmok miatt fa, csak vész esetén idézi le. Castorice azonkívül hogy halálos energiákkal sorozza meg néha, ha képes rá miközben a többiek elterelik a figyelmét akár meg is próbálja azt hogy megérinti, hogy még hatásosabb legyen + a legvégén ha már eléggé a halál szélére kerül Spring akkor a Hóba Fagyott Leány, Sírő Emléke képességével a halálos energia még erősebb lesz. Mana zónát is használ majd Casto, hogy energiát szerezzen magának a környezetéből és ne fogyjon ki idő előtt az energiából. Castorice az utolsó támadásnál kihasználja a cosmoját (cosmo égetése a határokig), hogy még utoljára a lényei beledjanak mindent a támadásukba (Tempest és King Frostot használja, ha valamelyik lesérült akkor a háromfejű kigyó, ha az sincs akkor Legion) és a többiekkel együtt egy végső kombó támadást adnak le még Castorice figyelve arra hogy ne sebezzen mást ő is küld egy utolsó halálos energia lövedéket. Illetve még annyi, hogy ha Castorice a teleport quirk segítségével el tudja teleportálni a szirmokat, hogy ne érje el a többieket meg őt se akkor azt megteszi

Galahad:

Galahad a közös harc során elsősorban a többiek védelmére próbálja meg fordítani a hangsúlyt. A távolról érkező szélpengék röppályáját igyekszik megfigyelő Hakijával megjósolni hogy képes legyen eléjük egy tükörpajzsot húzva visszaverni azokat. Amennyiben társai/azoknak lényei rohamot indítanak úgy ő beveti fokozóit és kihasználja a Grand Chariot által nyújtott sebességét is, hogy sikeresen letudja reagálni a rájuk érkező csapásokat. Ha úgy látja hogy a társa(i) ki tudják kerülni az érkező támadásokat úgy nem avatkozik közbe ezzel is spórolva energiájával. Igyekszik a lehető legtöbb támadást tükrözni vagy éppen mana pajzsokkal levédeni azokat hogy a rohamuk többé kevésbé zavartalanul végbemehessen. A különböző fa alapú támadásokat megpróbálja messzebről hakiba burkolt láncos pajzsával felaprítani. Amikor már közel érnek a célponthoz beveti Szent Gráljának erejét, hogy ideiglenesen megnövelje saját és társai támadóerejét. Fegyverét Kard Pajzs formába alakítja majd fegyverkező hakival beburkolja és megpróbál a többiekkel egy csapást bevinni az általuk vélt gyengepontra valamint Lélekfaló pajzsát is ráuszítja hogy az kiszívjon tőle energiát. Legendás pajzsának lélekfaló módját igyekszik minden támadásnál bevetni ezzel is amennyire lehet balanceolni a folyamatos energiaelszívást. Amennyiben ellenfele felveszi Káosz formáját úgy megpróbál megfigyelő hakijával még jobban ráfókuszálni a támadásokra hogy hátha ki tud figyelni egy "patternt" amiben ellenfele támad ezáltal segítve őt a kikerülésükben. Ha csak egy pillanatra is megtudja jósolni a következő ütéssorozatot úgy láncos pajzsával igyekszik összeláncolni a kezeit és a földre rántani. Ha ez nem sikerülne akkor fókuszát továbbra is társai védelmére fordítja miközben láncos pajzsával minél tempósabban igyekszik a virágzó cseresznyefa leveleit szétvagdalni esetlegesen még ágakat is megpróbál eltávolítani róla.

A küzdelem egésze során figyel arra hogy társai mikor készülnek valamilyen közös támadást leadni hogy ebből ő is kivehesse a részét akár támadóként akár védőként, hogy a támadás sikeresen célba érjen.