

Mt. Gagazet-Mountain Cave (登山洞窟)



游戏要点

旅团进入了一个奇妙而美丽的巨大溶洞，到处都是闪着绚烂光晕的钟乳石，一些地方还有地下暗河。这里的音乐好听（和 Macalania 森林一样），场景也制作的非常唯美（注意从洞顶滴下来的水滴，游泳时扬起的水纹和水泡），实在是就算只是转转也不错的地方。

洞里的地形分为陆路和水路，在陆路需要收集的怪物有 4 种，分别是多角兽 Grendel、Ochu 系的 Mandragora、Behemoth、果冻 Dark Flan，这几种敌人都是比较强力的，收集时需要小心。

多角兽的攻防能力强化，当然我方的 Auron 对付之应该没有问题；大 Ochu 的攻击附加毒等若干种异常状态，但它吃 Delay；Behemoth 算是一个强敌，HP 多，攻击力很强，速度比较快，Delay 无效，好在防御力不高，而且吃 Power Break，再加上活用 Auron 的 Guard 或者 Sentinel 来帮同伴承受物理攻击，威胁也不会太大。别忘了 Kimahri 用 Lancet 从 Behemoth 身上学会 Mighty Guard，如果之前和 Ronso 族二人对决时错过了的话；以下是需要捕获的怪物(见下图)

Grendel

Mandragora

Behemoth



黑果冻最烦人，物理防御超高（高达 220，普通物理攻击就相当于搔痒.....-_-b），魔法防御也不低，而且四属性半减，不吃即死、石化、Delay。它的 HP 比较多（12800），平时除了用魔法攻击我方外，还会用 Osmose 吸收我方单体的 MP（基本一吸就光），在自身 HP 低下时更是会用青魔法 White Wind 回复。好在它吃 Armor Break 和 Mental Break，Break 以后各种攻击效果就明显了（进入 Break 状态相应防御力降为 0）。另外它也吃 Demi（当前 HP 1/4 减少），可以在其 HP 高时用一两个。如果实在烦它的 Osmose 以及那个样子（它从天上掉下来的时候好像那个一坨啊！-_-bbbbbbbbbb），我们大可以只收集一只，等中期全面收集怪物时能力练高了再来，到时候两个 9999 就搞定了。别忘了 Kimahri 用 Lancet 从此果冻身上学会 White Wind，如果之前和 Ronso 族二人对决时错过了的话。



水中则有三种敌人需要收集，分别是小鱼 Splasher、大鱼 Maelspike 和水母 Achelous。水战只能使用 Tidus、Wakka、Rikku 三个角色，好在此三种怪物只有大鱼因为 HP 多物理攻击比较强需要注意，不过它吃 Dark 和 Delay，正好可以用 Wakka 和 Tidus 的技能牵制。Rikku 因为攻击力弱，可以扔一些雷属性的攻击性道具（比如 Electric Marble、Lighting Marble、Lighting Gem）进行协助，但注意不要把弱敌直接打死了。这三种敌人每种至少收集两只，这样就能达成训练场原创 Boss——Shinryu（俗称神龙）的出现条件（不过按照遇敌率和此洞水路的长度，想不各收集两只恐怕也难吧！）。

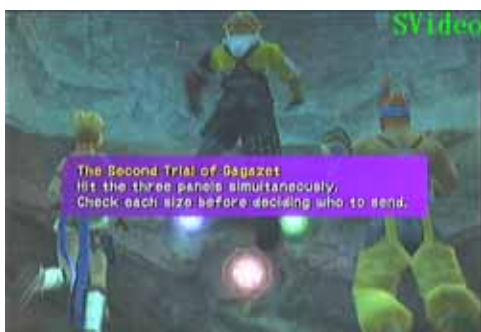
走盘方面，如果 Yuna 走到了终点，建议打开右下方的那个 Lv3 Lock，然后沿着 LuLu 路线往回走，Doublecast 所在的这个盘加魔力和 MP 都加的很多，能有效提高 Yuna 在剧情后期 Boss 战（拿到飞空艇以后）中的作用（我的剧情后期 Boss 战的主要战力全是 Yuna），Ultima 的话不用走过去浪费宝贵的 Slv，等 LuLu 学会后直接用 BLK Magic Sphere 分享这个成果即可。



刚进入山洞时右边的路无法通行，此时先向左走（注意这条路的右墙有一个地方有凹坑，但现在不用理会）解开圣山的谜题后，再回来这里你会发现凹坑已经通了!!!!



下水，然后一直游过版面，之后右边的岔路尽头能看到对面的崖下有两个宝箱，先不管，继续前进到尽头，就会接受圣山的第一个试练（The First Trial of Gagazet）。这是一个用 Wakka 扔球的小游戏，按 键就是将球扔出，按 × 键退出这个游戏。这个游戏的要领就是观察好内外两层旋转的壳的通透部分的重叠时机，以及把握好提前量，没什么难度，多尝试几次肯定就过了。成功后不要急着往回走，在机关处会出现一个宝箱，里面是 Lv1 Key Sphere。



沿原路返回，此时右边向上的那条路可以通行。下水后游到尽头，进入第二个试练。这个试练的意思和目的没看明白，表现形式是让三个人分别钻进不同颜色不同大小不同位置的洞中。正确的钻法是 Rikku 进右上的绿洞，Tidus 进左上的紫洞，Wakka 进下方的红洞。成功后仍然会出现宝箱，里面有一个 Fortune Sphere。



至此这个山洞的谜题全部解开，可以继续向前发展剧情了。不过还是建议大家往回探探宝。还记得一开始左边那条路墙上的凹坑吗？此时可以进去拿到一个宝箱——Wakka 的防具 Pep Talk。右下的岔路尽头（需要过版面）则是之前远远看到过的那两个宝箱，里面分别是 Yuna 的防具 Recovery Ring 和一个 Return Sphere。拿完这些东东后，继续前进。



就要到山顶了，Auron 却突然停了下来：“终于又来到这里了……我们要小心通过以下的路，她会派遣怪物来测试召唤士的能力。”众人很奇怪：“‘她’是谁？”“Yunalesca 大人。”“Yunalesca？”Yuna 惊呼，众人也都很吃惊，Auron 却依旧不紧不慢：“她还在 Zanarkand 等待着，等那些最强大的召唤士的到达。”Yuna 忙问：“她，还活着？”“像 Mika 和 Seymour 一样。”“原来如此。”Yuna 平静了下来。“不紧张了？”Auron 问道。“不。现在已经没有东西可以吓住我了。”“Braska 会以你为荣的。”“那……我就更不能让他失望了！”



BOSS 战攻略



在这里的存盘点走走盘，换上攻击力强的武器、防异常状态或者增加物理防御力的防具，存盘后出洞，便会来到圣山的山顶。金色的夕阳下，旅团迎来了 Yunalesca 派来测试他们实力的使者：Boss——Sanctuary Keeper（圣地守护兽，HP 40000）。此 Boss 的攻击力较强，对 Delay 免疫，除了普通物理攻击外，还会循环使用以下的三招：Photon Wings，全体攻击（弱）附加 Sleep、Silence、Curse 状态，不过状态附加率不高，即使没有相应的状态防御防具一般也中不上几种；Tail Sweep，对我方全体攻击，威力较弱；Mana Breath，对我方单体攻击，威力大。Boss 在自身 HP 低下时会用 Protect 和 Regen，注意第一时间 Dispel 解除。总的来说对于久经沙场的众人这个 Boss 没什么威胁，记得用 Wakka 的 12 Hits 或者攻击力限界突破的召唤兽的 OD 将其 Overkill，得到 Return Sphere × 2。



剧情解说

战后 Rikku 提出休息一下，因为她担心剩下的路程不多，来不及想出解救 Yuna 的办法，但 Auron 坚持要马上继续上路，Rikku 只好无奈的说自己在路上想吧！Tidus 也知道就快到了，心情低落，步伐也慢了下来。这时 Auron 意味深长的笑了笑：“你让我想起了我自己。以前，我越接近 Zanarkand，我就越胡思乱想。当我们到达的时候，Braska 会召唤出究极召唤。他会打败 Sin，然后死去。一开始我们就知道会是这样的结果……但在真正面对的时候，我还是感到害怕了。”“听到您这样说真惊讶，这不像是传奇守护者啊！”Wakka 吃惊地说。“传奇？我那时还很稚嫩……只是一个和你年纪差不多的孩子……我当时努力想要改变将要发生的事情，但是什么变化也没有。这就是……我的故事。”



众人继续前进。此时如果回到登山洞窟，会发现存盘点旁边多出了一个传送点，可以通过它直接传回圣山的山门，你会发现那里一个 Ronso 族人都没有了，都被残暴的 Seymour 屠杀了。而在山门的传送点则可以直接传到登山道（就是圣山第一个大场景的终点，打 Seymour 之前那个存盘点旁边）。登山洞窟入口和登山洞窟出口。



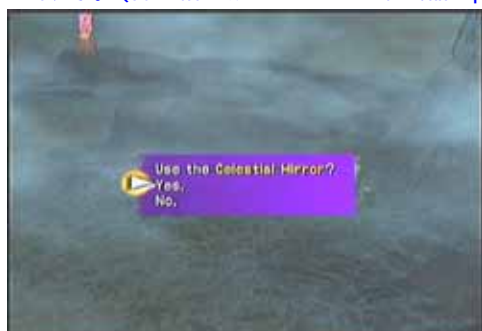
如果愿意，建议此时回一趟雷平原，可以拿到 Kimahri 七曜武器 Spirit Lance 的初级形态。加上之前在圣山祈子之泉前面的那个场景取得的 Jupiter Crest，就能将 Spirit Lance 强化到第二形态，这样召唤兽 Ixion 的攻击力也能限界突破了。



游戏要点

反正跑路的过程可以顺便捉怪，何乐而不为呢？当然不想浪费时间也可以遇敌皆逃。一直跑到雷平原南部，在右边第二座避雷塔下有一个 Jecht Sphere，记录了当年 Braska 一行来到雷平原时的一段往事，还能看到 Jecht 被雷劈倒的场面。

Jecht Sphere 事件后一直沿着右边缘走，能看到一座废弃倾斜的避雷塔，此处有仙人掌的幽灵。如果之前已经用 键参拜过三块发光的仙人掌石碑，那么此时再用 键参拜斜塔，在塔前就会出现一个宝箱。再调查之，使用七曜之镜，随着无数的落雷，Spirit Lance 华丽的出现了。（特意帖几张 Kimahri 七曜武器 Spirit Lance 入手的特写图片吧…… +_+!!）





Kimahri 七曜武器入手后,如果试图继续往回走,则在进入 Guadosalam 时 **Tidus** 会说:
“我们杀了他们的 Seymour,不过现在没时间和他们纠缠。”然后强制退回。回到 Macalania 森林的光道,将 Spirit Lance 升级到第二形态,呵呵,找个敌人试试 Ixion 的 OD 吧!



剧情解说

结束不务正业,回到圣山山顶继续前进,向右转到一开阔处,站在一座山崖上,此行的终点——Zanarkand 终于出现在了眼前。这座 1000 年前繁华的大都市如今早已是一片废墟,一座死城。金色的夕阳下,飘渺的云雾,流动的幻光虫,又给这座城市增加了莫名的神圣和神秘感。



Tidus 看看眼前的景象,又看看 **Yuna**,不由得思绪翻涌:一个一千年前灭亡的城市。一个我必须亲眼看到的城市。**Yuna** 旅程的终结点。我的故事的最终章。我的想法,冒出来,然后又偷偷溜走了。在我把它们编织起来之前,溜走了.....各种感情涌入我的心中,但被我忍住了.....那几乎已经无法表达的。

“没有人想过吗!再走下去.....**Yuna** 就会.....” Rikku 再也忍不住地哭起来。

“Rikku.....谢谢你.....但是我们已经不能改变已经走下的路了。”

“不要说我们没有办法!我们只是需要时间来想!想不让你死去的办法!”

“如果我停下来仔细考虑的话,可能连继续下去的勇气也没有了。” **Yuna** 看着远处。

“**Yuna**.....” Rikku 抱着她哭了。这时从 **Yuna** 身上掉下了一个蓝色的晶球,但没有人察觉。

“谢谢你,Rikku,真的很感谢你。”

“**Yuna**.....不要说那些.....不要那样说.....”

“替我问候 Cid 舅舅。”

“.....不要!你自己去向他说啊.....”

“拜托了.....”

“不要那样说话啊.....我不应该说那些话.....”

“.....Kimahri,我们走吧。”**Yuna** 平静地说。



众人继续前进,**Tidus** 落在队伍的最后(在这个场景走到凸起的山崖边还能看到 Zanarkand 的全景),发现了 **Yuna** 掉落的晶球(不捡起这个晶球是无法继续前进发展剧情的)。这是一个视频晶球,于是 **Tidus** 开启了其中的影像。这是 **Yuna** 的一段独白,场景是刚刚离开 Luca,在 Mi'ihen 旅行公司住宿的那个黄昏。这段剧情的镜头是可以由玩家用方向键进行自主控制的,建议大家多到处看看,能看到各个角色都在干什么。

Yuna 独白 1:“Auron.....我是从 Kimahri 那里听到您的名字的。我一直想见到您,当我真的见到您的时候我真的高兴极了。当您说想做我的守护者的时候我不知道应该怎样感谢您,但现在我知道了,我会用打败 Sin 来回报大家的爱护。既然大家都期待着.....Sin 就一定会死去.....而我.....也会死去.....这就是我现在说这些话的原因。谢谢,Auron 叔叔。”

Yuna 独白 2:“Kimahri.....记得我们第一次见面的日子吗?我那时只有 7 岁。父亲打败了 Sin,Bevelle 上下欢腾的时候,每个人那样地尊敬父亲,我高兴极了。但跟着噩梦就降临了.....Sin 死去了,父亲也死去了,我感到无助和孤独。为了逃避人们的庆祝,我逃出了城市,站在 Bevelle 的长桥上看着天空。因为只有天空曾经和父亲道别过.....在父亲和 Sin 决战的大地上。那时候你出现了,你说你在寻找 Braska 的女儿,那时我有些害怕,但很快我就知道你是怎样一个温和的人.....即使你不习惯和小孩子说话。当我告诉你我就是 Braska 的女儿的时候,我要你带我到远离 Bevelle 的地方.....带我到死者居住的地方.....因为我的父亲刚刚死去.....在我想到这些时我就开始哭了,因为我知道再也见不到父亲。你什么也没有说,只是抱起了我。当我到了 Besaid 的时候我又哭了,我不愿意离开你即使你把我托付给寺院。因此你就一直守护在我身边.....谢谢你,真的谢谢你。”

Yuna 独白 3:“Wakka,LuLu.....我忘不了我们一起度过的日子,我们,还有 Chappu 一起玩耍,每一天都那样开心。但当我决心



要成为召唤士的时候你们那样地反对我.....对不起，我本想将来有一天再向你们道歉的，但那时候你们整天想办法阻止我，后来我生气了。你们是在真正地在乎着我，你们真的像大哥大姐一样照顾着我。不.....是像真正的哥哥姐姐那样。有些奇怪吧.....我爱你，闪电球哥哥 Wakka；我爱你，急性子的姐姐 LuLu。”

Yuna 独白 4:“最后.....我的新守护者.....Zanarkand 的王牌闪电球星。我.....我.....嗯.....我应该是很高兴遇到你，遇到你之前我从没有那样的感觉.....那样奇异.....我不知应怎样说.....我想我只能说那是很棒的感觉。很棒.....也很痛苦。我不知道怎样说啊.....但我很高兴遇到你.....但就像我说的.....很痛苦.....当我想到终有一天我要向你道别的时候。我很害怕.....我只想时间就停留在那里就好了.....我知道这样的想法很奇怪。我只是.....”

“你在干什么？”这时 **Tidus** 来到了她的身边。**Yuna** 连忙关闭了晶球的录制并将其藏了起来。

我的天，**Yuna** 那天竟然是在向大家告别!!!而那天我却一无所知地和她说起美丽的夕阳，丝毫不知道她已经开始考虑自己死去后的事情。(这下知道为什么当初 **Tidus** 来到 **Yuna** 身边时她那么不自然像被吓着了吧！)

Tidus 将思绪拉回了现实，并快步赶上了众人。旅团顺着一条狭长的下山之路，进入了 Zanarkand 遗迹。



最终幻想 10(Final Fantasy X)(FF10)

最终幻想 10 (剧情解说+游戏攻略流程) 全攻略

声明：本攻略有关**攻关要点**来自天幻会员 **Fictionzx** 的文章，本人只对**游戏剧情**的叙述进行了强化

游戏实时截图来源：PS2 主机+电视卡

修改：Dai Tou Ning



Zanarkand Ruins



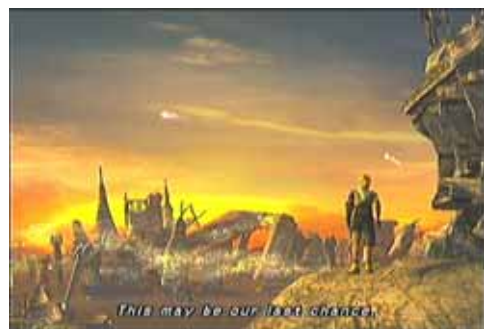
出现在玩家眼前的是一个熟悉的场面。是一个在游戏一开始就看到的场面.....(原来 FFX 在情节设计上使用了倒叙法) 四下漂浮着无数七色的魂，那些都是千百年来在死之螺旋中浮沉的绝望化成。随波逐流，凄美如花。**Yuna** 等人的武器双双插在 Zanarkand 遗迹的大地上,也就意味着 **Yuna** 和 **Tidus** 故事的终结吗???



剧情解说

这时，**Tidus** 站了起来，轻轻的拍了一下身旁 **Yuna** 的肩膀。她默默的抬起头，看了 **Tidus** 一眼，眉宇间分明带着一丝忧虑。她究竟在担心什么呢？**Tidus** 独自走上了旁边一处较高的缓坡，举目向远方望去。那里，是一座被淡彩的云雾和游荡的光点包围着的废墟。

Listen to my story, this, may be our last chance.....





“嘿！我们还有机会，对吗？我的意思是像这样聚在一起……嗯……大家？” Tidus 突然站了起来。他的行动似乎感染了 Yuna：“我想……”“嗯？” Yuna 站了起来：“我想我们该停止……也许。从现在开始。”

大家都纷纷站了起来，拿起各自的武器，向前冲去，只剩下 Tidus 和 Yuna。这时 Yuna 轻声但坚定的说了一声：“我们走！”



此时响起的 BGM 是我在本作中最喜欢的——A Fleeting Dream。此曲的感觉和这里破败的遗迹场景，以及此时剧情中各位角色的情绪配合的恰到好处，且不随遇敌战斗切换，能持续感染玩家的心灵。在 Zanarkand 遗迹外围通路遇到的敌人和圣山登山洞窟中遇到的一样，大家可以继续收集。

路上有一个宝箱，装着 Fortune Sphere。到版边时 Wakka 会说：“这里怎么这么像异界啊！”下一个场景的路上还有一个宝箱，里面是 Rikku 的防具 Spiritual Targe。



来到闪电球场门前的广场（还记得游戏一开始 Tidus 去打比赛时进的那个水球赛场的大门吗？就是这儿！），存盘后来到门口，一个老僧迎了出来。他浑身冒着幻光虫，呈半透明状，一看就知道是个 Unsent。他问了 Yuna 的名字，赞扬了她一番，然后让他们进去找 Yunalesca。众人进入闪电球场，发现里面充满了幻光虫，到处都是不同人留下的幻象，显然，他们都是 1000 年来旅行到这儿的召唤士和守护者们留下的记忆。

原来，这个场馆里幻光虫太多了，整个场馆就像一个巨大的晶球，所以能永远记录下来来过的人的记忆。可是，他们口中说的“牺牲我的生命吧，这是守护者的最高荣誉”究竟是什么意思？我们可爱的 Rikku 吓坏了，哆哆嗦嗦的往前走。



此处的敌人都是不能收集的，所以大可以换上强攻的武器。在这里遇到的圣堂僧兵都是处于 Zombine 状态的（都是死人啊！），可以用回复系魔法和道具造成伤害（当然还是直接砍 Overkill 好）。



强敌 Defender Z 皮糙肉厚，物理攻击力很强，不吃 Delay 和 Power Break，要小心，可以使用 Armor Break 和 Mental Break，打败可以得到 Lv2 Key Sphere。



穿过一段头上有顶棚的走廊时右边有一条隐藏的小路可以上到走廊顶部（注意小地图），那里的宝箱有 10000 Gil。



转圈后上一个平台，在那里又看到了一段幻象，是年幼的 Seymour 和他的母亲。母亲要求 Seymour 将自己变成祈之子，完成究极召唤并打败 Sin，但小 Seymour 哭闹着不愿意，只想要妈妈！



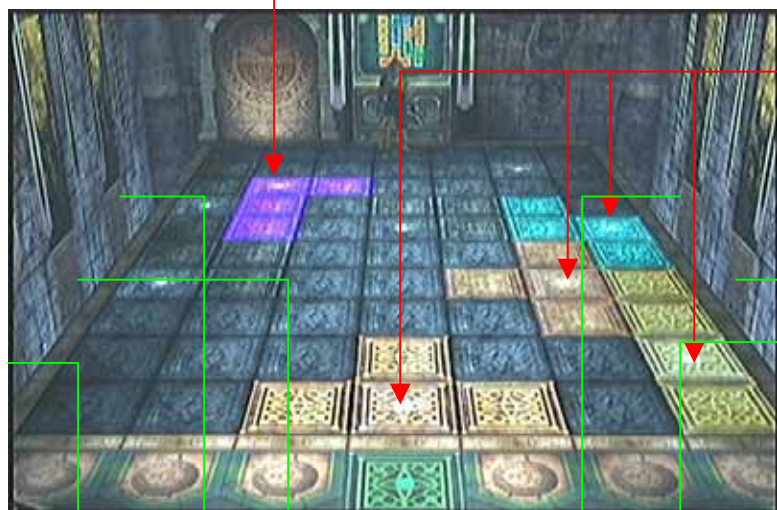
这个平台有三块向外升出的木板，在第三块尽头有一个宝箱，装着一个 Friend Sphere。向下前进，过桥时又看到了 Braska 三人组的幻象。显然，幻象中的他们也是刚刚来到这里。Jecht 和 Auron 都为 Braska 即将迎来的死亡担心，不擅言辞的 Jecht 尊重了 Braska 的决定，但 Auron 还在抓住最后的机会劝 Braska 回头，不过 Braska 显然决心已定。



继续前进，过桥后左边的缺口处可以来到桥下（注意小地图），那里的尽头有一个被挡住的宝箱，里面是一个 Lv3 Key Sphere。来到试练之间前的走廊，右边有个宝箱装着 Luck Sphere。接近试练之间的入口，又遇到了 Braska 三人组的幻象，Jecht 发现这里还有试练之间后很郁闷，说自己还以为有欢迎式和放焰火呢。

接下来就要对付这个 BT 的试练之间了，以下小弟提供了实时的截图，方便大家对照参考。

Zanarkand 寺院攻略：本试练之间和之前的都不一样。房间的正面有一块显示屏，上面有一些俄罗斯方块图案，而 Tidus 脚下的地板上也有这些图案，只是平时不显现，我们需要踩相应的白色光点将这些图案踩出来。如果能按照屏幕的要求踩出正确的图案就会成功，否则所有已踩出的图案就会消失。调查屏幕会提示当前图案的建议位置，但一般都不大容易直接记住的，为了快速征服这个 BT 寺院训练间，请看下图



图中红色箭头所指的方格就是必踩的关键方格

此处的小房间踩完后两边的六块板子升起，露出六个台座，同时同向里面大房间的门也打开了。调查任意一个台座（中间的两个除外，因为这两个还没有镶上晶球）就可以推动它嵌进尽头的墙壁上，同时里面大房间的屏幕上出现一些图案。但是为了有序快速地揭开大房间的谜题，我在这里定义每个台座的字母编号，即按 A 到 F 编号（详见左图绿色箭头所示）



注：上图所示的台座 A,B,C,D,E,F 与以下大房间的方格踩法一一对应

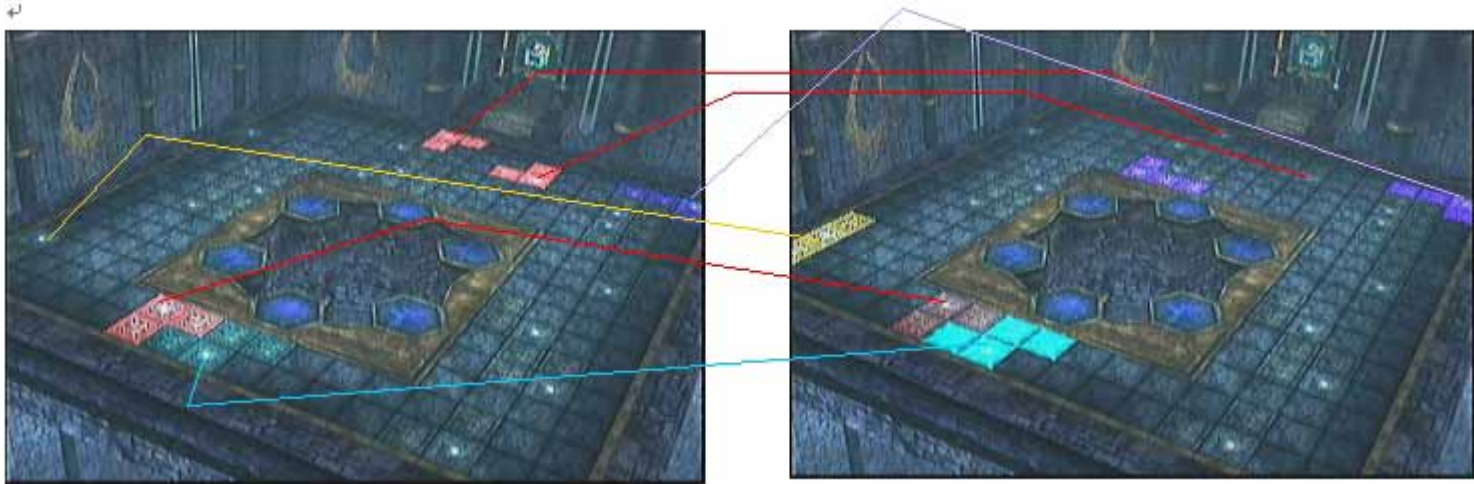


（关系到 Zanarkand 寺院攻略的复杂性，所以此攻略叙述也占用大部份篇幅（哎!!!....我又废话一大堆啦，继续往下看吧.. -_-bb）

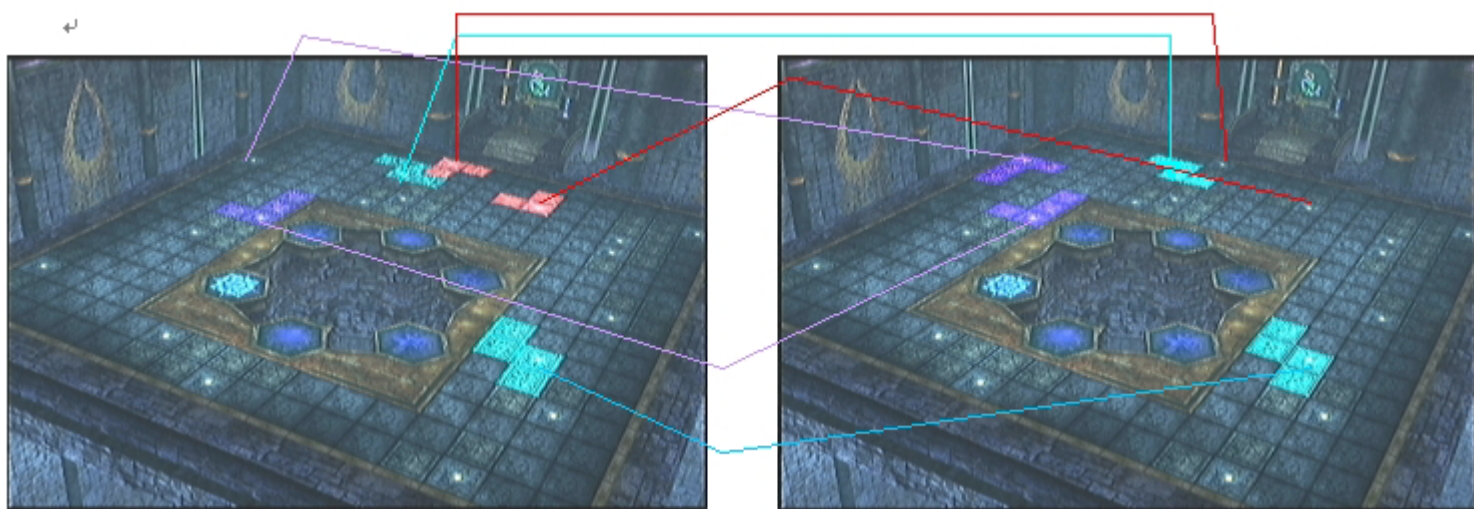


完成外面小房间的第一个谜题后进入大房间里面，用同样的办法踩方格，每踩成功一次升降梯处就会激活一个光印，每个光印对应一个音调，连起来就是祈子之歌的前两句调子。

在此我是先调查台座 A，对应的方格踩法请见下图所示：左图和右图中的点用线连接表示同一个点也就是对应台座 A 必踩的关键点



完成台座 A 后，再踩对应台座 B 的踩点，对应的的对应的方格踩法还是见下图所示



完成台座 A、B 后，让我们来看一下对应台座 C 的方格踩法（关键点如图从左至右变化排列）



最后来完成台座 D 的谜题吧（关键点如图从左至右变化排列）



四个台座都完成后就可以摘下大房间显示屏左边那个 Kilaca Sphere，回到小房间镶到左边中间的台座，第五个光印激活。回到大房间，显示屏右边的 Besaid Sphere 直接摘不下来，需要先踩完图案才行。将 Besaid Sphere 镶到小房间右边中间的台座，这样第六个光印也激活了，同时祈子之歌的前两句调子也完整了。

至此这个试练之间除隐藏宝箱外全部搞定，而隐藏宝箱必须拿到飞空艇后回来取，所以现在就不用管了。



真人合唱的祈子之歌随之响起，同时也出现了一个雄壮的 Boss。游戏很体贴的给了玩家一个存盘点，先检查检查装备吧，有防 Berserk 的防具和带物理反击能力的武器（Counterattack 和 Evade & Counter）最好装备上。

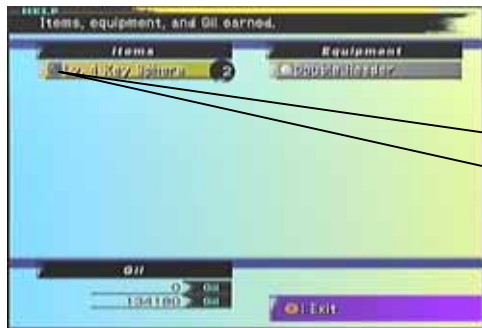


Save 后跑进大房间，进入 Boss 战，VS Spectral Keeper (HP 52000)。这场 Boss 战个人认为是设计得最为巧妙的 Boss 战之一。战斗场景是在一片虚空中，Boss 的身体周围是那六个光印，每个印上只能站一个角色，角色可以通过 Trigger Command 的 Move 进行移动，可以瞬移到其它任何一个印上，当然瞬移会耗费行动量。这个 Boss 的攻防能力皆较高，吃 Slow 和 Mental Break，但不吃 Delay 和其他的 Break。它受到任何攻击都会用两只利爪反击，反击是对前方三个光印的所有角色有效，且攻击力很强，一定要万分小心（初玩者经常会被 Boss 反击死）。在尽可能的情况下，一定要将我方角色都移到它背后的三个光印再进行攻击（至不济也要移走两个），当然这样会浪费许多行动量（就算我方角色加速后行动量耗费也是很明显的），所以一定要有持久战的思想准备。Boss 的主动攻击 Berserk Tail 只对我方单体，但却附加 Berserk 状态，中此状态后会不受控制主动使用物理攻击，这样会引发 Boss 的反击，也要小心。如果 Tidus 有防 Berserk 的防具最好，可以用 Provoke 技能挑衅 Boss 攻击自己，有效的防止同伴中 Berserk，另外我方的反击不会引发再反击，所以如果 Tidus 有反击的武器就更好了（到这里的时候应该已经有了）。如果 Tidus 没有防 Berserk 的防具也没关系，只要他的 HP 够多，仍然可以给他加上 Protect 后让他在正面用 Provoke 吸引 Boss 的攻击和朝向，硬吃 Boss 的反击。另外两个人在后方集中精力进攻和回复。这样 Tidus 就算中了 Berserk 攻击后被反击还不至于直接死，可以从容回复状态和回复 HP 然后继续挑衅。这一战的回复很重要，不要吝惜 Mega-Potion 和 X-Potion（这些东西以后基本上也用不到了）。Boss 还有一招就是布雷。如果轮到 Boss 行动而 Boss 没动，那它就是在布雷。此时六个光印中就会有数个开始闪烁黑紫色的光，这些就是雷区。旁边行动顺序表里 Boss 图标上会出现数字，这就是爆炸倒计时，到 0 时就会爆炸，站在该印上的角色强制 KO（之后可以复活），所以最好在爆炸之前将处于雷区的角色移到安全地带。如果使用召唤兽，召唤兽会站在一块虚空中的浮石上，不能移动，过不了几轮就会被直接炸死，当然如果你的召唤兽够强我就不说什么了。记得在 Boss 的 HP 小于 15000 时用 Wakka 的 12 Hits 或者攻击力限界突破的召唤兽的 OD 将其 Overkill（一定要 Overkill）。



里我个人非常喜欢 Spectral Keeper 被 Yuna 的 Bahamut 击毙的那一瞬间，所以特意在此帖上几张图片





此时才是战利品获得画面, 得到 Lv4 Key Sphere x 2 知道为什么一定要 Overkill 了吧 !), 这就意味着你的 LuLu 和 Yuna 马上就能习得传说中的究极黑魔法——Ultima 了!



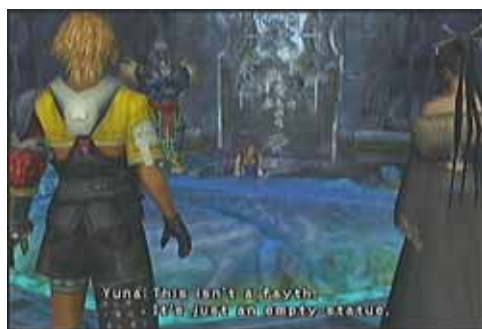
战后六个光印合为一体, 从下方升上了一个升降梯, 显然下面就是获得究极召唤的大厅了。Auron 点点头, Yuna 便义无反顾地走了上去。这时屏幕变黑, 传来 Jecht 的声音: “啊, 没有究极召唤是什么意思?” 屏幕亮起, Yuna 跑了回来招呼大家, 于是大家一起跟了下去。



能自由行动时马上走盘吧!(不要忘记要存盘, 不然等阵 BOSS 战残败就后悔莫及啊!!) 不出意外你此时已经有了 5 个 Lv4 Key Sphere, LuLu 终于可以打开拦在面前的 4 个 Lv4 Lock, 习得 Ultima 了, 然后用 Teleport Sphere 传送到 Yuna 的起点沿着 Yuna 路线往前走。如果没有 Teleport Sphere 就用 Return Sphere 回到自己 Fira 所在小盘左上角与 Yuna 的 Life 所在小盘最近的地方, 往右上行走学会 Life 后再沿 Yuna 路线往前走。Yuna 则马上使用 BLK Magic Sphere 学会 Ultima, 然后继续沿 LuLu 的路线往回走。右上的 Ultima 所在的小盘因为加基本能力较少可以先不用去走。



剧情解说: 个人太懒啦!! 以下情节叙述完全转自 Fictionzx 的文章



“Kimahri 知道” Kimahri 点点头, Kimahri 先走, Yuna 的安全由 Kimahri 来保护。”然后他率先走了进去, Yuna 紧随其后, 然后是 Auron, 然后才是剩下的大家。

进入里面的大厅, 终于见到了传说中的 Yunalesca (应该说是再次见到, 之前在 Guadosalam Seymour 的房间里见到过)。这个性感的女神首先祝贺 Yuna 完成了她的召唤士之旅来到了 Zanarkand, 然后玉指轻挥, 让 Yuna 选择面前的一个人, 由她变成能发动究极召唤的祈之子。



他们当年也面临同样的抉择。当 Braska 下定必死的决心准备进行召唤的时候, Auron 还是在尽力阻止他, 对他说只有活下去才会有无穷尽的希望, 才可能真正打败 Sin。但 Braska 的决心是不会动摇的, Jecht 则主动提出让自己成为祈之子, 因为他的梦想是把自己的儿子 Tidus 培养成为真正的闪电球员, 不过现在看来梦想是无法实现了。让他成为祈之子的话, 他的生命才会有点意义。然后他拜托 Auron 照看 Tidus。Auron 急道: “但是 Sin 会不断地复活, 如果不改变方法的话, 始终只会是无谓的牺牲。” Jecht 拍了拍 Auron 的肩膀: “我明白你的

进入里面的祈子之间, Yuna 指着地下的祈之子说道: “这不是祈之子, 只是一具空壳。”这时对面的墙开了, 之前在闪点球场入口处的那个老者走了出来, 给他们揭开了这里的秘密。原来这是第一个究极召唤的祈之子——Zaon 大人。可惜他的灵魂早就已经消失, 留在这里的只是一具空壳, 一尊不折不扣的石像。不过他们还可以进去找 Yunalesca, 她会给他们想要的究极召唤。老者说完后做了一个 Yevon 教的祈祷动作消失了, 他出来的那块墙壁现在是一道光门。Yuna 正想进去, 被 Tidus 叫住了, 然后 Tidus 质问 Auron 是不是一早就知道这个事实。Auron: “是的。” Rikku: “那你为什么不告诉我们啊?” “就算我告诉了你们真相, 就真的能阻止你们来到这里吗?” Kimahri 担心的看着 Yuna, 但 Yuna 决心已定: “我是不会回头的。”



这使得 Yuna 等人都惊呆了! 原来这就是究极召唤的本质, 就是要将自己最亲近最信赖的人变为祈之子, 再由召唤士放纵自己内心无尽的悲痛和仇恨来召唤出由此得到的究极召唤兽。当年 Yunalesca 将自己的丈夫变成祈之子从而打倒了 Sin, 这个办法从此流传下来, 成为打败 Sin 唯一的办法。“很快, 你就能从担忧和痛楚中解放出来了。当你召唤到究极召唤兽的那一刻, 也就是你生命的终结。死亡, 是对你的最终解放。你的父亲 Braska 也就是选择了这条道路。” Yunalesca 说完这番话, 转身回到了里面。

这时 Braska 三人组的影像又出现了, 他们



意思，Auron。我会找一个打破这个螺旋的方法。相信我！”就这样，他和 Braska 一起走了进去。

看到这里，现实中的 Auron 再也忍受不了，愤怒的冲过来驱散了幻象，无奈的道：“结果，这个螺旋还在继续……” **Tidus** 当即大声地说：“我们会打破它的!!!” Wakka 忙问：“怎么，你有计划？” LuLu 摇了摇头，表示自己愿意成为祈之子，Wakka 也马上表示愿意。**Tidus** 又马上阻止大家：“这什么也改变不了，知道吗？你带来了那基节，但那又怎样？这根本破坏不了这个螺旋！” Wakka 和 LuLu 都指责 **Tidus** 耍小孩子脾气，说既能打败 Sin 又能救 **Yuna** 于不死的方法是不存在的，如果你想得到一切，到头来可能什么都得不到。但 **Tidus** 表示自己就是想得到一切。



我会让它在这里终结。”

Yuna：“等等。你说是你的故事，但你知不知道这同时也是我的故事啊？其实很简单地……就会被自己的命运所牵引……为继承父亲的道路花费一生时间。但我知道……我不能改变。我所做的，我……我不会留下遗憾。”

检查一下装备，换下反击的武器统统换成强攻的武器，如果有防 Zombine、Confusion 或者 Death Proof 的防具也装上，最好是三个主力有防 Zombine 的防具，但注意至少留三个人不要装备防 Zombine 的防具。Save 后前进，会来到一个非常神秘的地方——Zanarkand 遗迹的魔天（The Beyond）。这是一个悬浮在空间中的巨石，就像 Farplane 的浮石一样，四周全是星空。Yunalesca 站在中间，正等着众人的到来。（这里真是剧情的最高潮，请原谅我把剧本直接搬过来了）



Tidus：“我放弃。但，大人们又怎么做？他们只会把责任都推到召唤士身上，然后自己做他们喜欢的事情。你也许说得对，我也许没有机会得到一切。但没有理由……我就眼睁睁看着 **Yuna** 死去啊！还有 Auron 说过一定会有方法……我想这是真的。”

Rikku：“你想到什么了？”

Tidus：“我会去问 Yunalesca。她一定知道些什么。”

Rikku：“你认为她会帮我们？”

Tidus：“不知道，但我一定要试试。这是我的故事。我会让它照着我的想法走……或者，

Yunalesca：“你选了将要成为祈之子的人吗？会是谁呢？”

Yuna：“我能先问几个问题吗？是不是就算我用究极召唤打败了 Sin，它也还会再出现？”

Yunalesca：“Sin 是不死的，所有打败了 Sin 的召唤兽都会变成 Sin……因此，Sin 会不断重生。”

Tidus：“这就是为什么 Jecht 变成 Sin……”

Yunalesca：“Sin 是 Spira 的天命，是一个不可改变的环节，螺旋没有终结。”



Wakka：“没有终结？但……但……要是我们洗清我们的罪孽，Sin 就不会回来了，是么？总有一天，Sin 会消失，是么？”

Yunalesca：“人性真的有可能达到完全的洁净吗？”

Lulu：“这……不会的！教义说我们可以在完全赎罪后驱散 Sin，那是我们这么多年来唯一的希望！”

Yunalesca：“希望只是……一种安慰，让我们接受自己的天命，多么悲哀啊。”

Tidus 发出一声怒吼：“不!!!” 但和他同时怒吼的还有一个声音，是幻象中年轻时的 Auron！只见年轻时的 Auron 冲到了 Yunalesca 面前。

Auron：“这到底是什么意思？Braska 因为相信 Yevon 的教义而为他们死去，Jecht 因为相信 Braska 而陪上他的性命……”

Yunalesca：“他们选择了死亡……因为他们有……希望。”

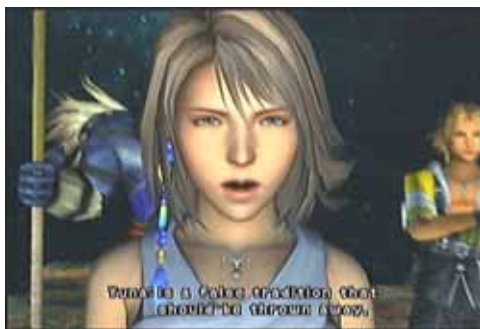
年轻时的 Auron 向 Yunalesca 冲去，但 Yunalesca 只一挥手，Auron 就被打飞了回去，他的剑直接插在地面上。（当年还没有走盘，怎么可能单挑得过 Yunalesca 呢！^o^）

Yunalesca：“Yevon 的教义和究极召唤给 Spira 的人们带来了希望。没有希望，他们就会被压迫生活在悲痛之中。现在，选吧，谁会成为你的祈之子？谁会成为给 Spira 带来新希望的人？”

大家沉默了一会。

Yuna：“没人。我对自己的死感到很荣幸，我是为了 Spira 的人民而活着，我也很乐意为他们而死。但不该再有了！这个究极召唤……这个错误的传统应该被丢弃！”

Yunalesca：“不，这是唯一的希望。你父亲牺牲他自己换来了人们新的希望，让人们忘记了悲痛。”



Yuna :“ 你错了。我父亲.....我父亲想.....让 Spira 的悲痛永远消除，而并不是不只用谎言掩盖事实！”

Yunalesca :“ 悲痛是不能被消除的。尝试也是毫无意义。”

Yuna :“ 我父亲.....我很敬爱他。所以我.....我会把悲痛留给自己，我会过我自己的生活！我会同样以召唤士的身份战胜悲痛。我会坚定自己的立场，然后变坚强。我不知道什么时候我才能做到，但总有一天，我会成功的。我并不需要.....虚假的希望!!!”

Yunalesca :“ 可怜的家伙。你将会放弃希望？好.....那就让我在你陷入悲痛之前解放你吧。

死，总比生活在绝望中好。让我来成为解放你的人吧。”

Yunalesca 升了起来，就要开始战斗了。镜头出现我方各个角色的特写。

Auron :“ 现在，是时候了！现在选择吧！死，然后解放自己；还是生存下去，和你的悲痛斗争？现在是设计你们自己故事的时候了！命运掌握在你们自己手中！”

Kimahri :“ Yuna 需要 Kimahri。Kimahri 保护 Yuna。”

Rikku :“ 嗯，我会战斗！”

Wakka :“ 不敢相信，我们竟然要和 Yunalesca 大人战斗！放过我吧！”

Lulu 一笑：“ 你可以逃啊。”

Wakka :“ 啊！？我不会的！要是我这样干，我一辈子都不会放过自己。哪怕我死了，嗯！”

Lulu 又笑了：“ 说得好。”

Tidus :“ Yuna！这是我们的故事！让我们一起努力吧!!!”

BOSS 战攻略



接下来就是 Boss 战 ,VS Yunalesca。这个 Boss 有三个形态 ,HP 分别为 24000、48000 和 60000，其中第一和第二形态就算使用了 OD 技,BOSS 也不会被 Overkill 的，所以强烈建议 OD 就留到第三形态使用吧！从这个 Boss 的三个形态身上都能偷到 Farplane Wind（异界之风，使用效果为对敌全体即死），不过个人觉得没什么用。这个 Boss 的三个形态都不吃所有的 Break，不吃 Slow、Delay。

第一形态 Boss 的普通攻击对我方单体，攻击力非常弱，但却附加 Dispel 效果，就是说能解除各种有益状态（比如 Haste），所以就不要耗费太多行动轮次在加速上了。受到任何攻击或行动（比如 Steal），会根据你攻击和行动的种类，分别使用 Sleep、Silence 和 Blind 进行相应的反击。在自身 HP 低下时会使用 Absord 吸收我方一名角色的 HP。



进入第二形态时一开始会使用一招 Hellbiter（地狱之咬），对我方全员攻击，威力很弱，但却附加 Zombine 状态。之后 Boss 会对我方使用 Regen 和 Cura，中了 Regen 会不断地掉血，中了 Cura 则一次掉很多血。觉得不爽可以用 Dispel 解除掉 Zombine（同时解除 Regen）或者用 Holy Water 解除 Zombine。Boss 受到攻击会反击 Dispel，也能帮我们回复状态。不过很快 Boss 又会再次使用 Hellbiter，这样我方就容易陷入挨打——回复状态——回复 HP——挨打的恶性循环，几乎没有太多机会用于攻击，所以如果 HP 足够多干脆就不要主动回复状态好了。如果我方有人有防 Zombine 的防具，建议在第一形态最后将其换上场，这样在第二形态时就不用担心此人的异常状态。如果三名主力都能防 Zombine 当然就最好了。

进入第三形态时,Boss 会化身成为美杜沙，同时使用一招 Mega-Death，效果为我方全员即死，如果我方全员状态正常，又没有 Death Proof，那就真的全员即死，立即 Game Over。所以，在第二形态的最后，换上装备 Death Proof



防具的角色，没有的角色就让他们保持 Zombine 状态，比如可以技术性的换上三名不防 Zombine 的角色故意再中一个 Hellbiter 后将 Boss 打入第三形态。实在觉得不安全，就用召唤兽将 Boss 打入第三形态吧！第三形态 Boss 依然会反击 Dispel，主动攻击 Hellbiter、Regen 和 Curaga，另外多了一招 Mind Blast（我喜欢形象的称为“美杜沙的瞪视”），对我方全员攻击，威力很小，但却附加



Confusion 状态（还好不是石化），要小心。我方基本的应对方法同第二形态。我方的进攻方面，OD、普通攻击、召唤兽就不说了，魔法的话当然可以试试新学到的 Ultima（MP 够多可以 Doublecast Ultima），不过对这个 Boss 白魔法 Holy 攻击力更佳。记得在 Boss 的 HP 不足 15000 时用 12 Hits 或者攻击力限界突破的召唤兽的 OD 将其 Overkill（一定要限界突破，9999 的伤害值已经不足以 Overkill 了）。战斗得到 Lv3 Key Sphere × 2。



剧情解说

Yunalesca 倒在地上，身上的幻光虫正在散去。

Yunalesca：“如果我死了，究极召唤也……Spira 的唯一希望也……”

Tidus：“那我们会找到 Spira 新的希望！”

Yunalesca：“愚蠢。没有其它方法了。就算有……就算你们毁灭了

Sin……不死的 Yu Yevon 也会重新造出新的 Sin！”

她提到了一个新的名字！一个显然非常重要的名字——Yu Yevon !!!

但当众人正要追问的时候，Yunalesca 却消失了。

Yuna：“难以置信。”

Tidus：“让我们去干些更让人难以置信的事吧。”

Rikku：“比如？”

Tidus：“毁灭 Sin！这样它就不会再回来了。但因为没有了究极召唤，我还不知道怎样做。但我会找到办法的。”



自由行动时先不要急着离开，在这里跑一跑台阶。左侧向上的台阶和正面深处向下的台阶是互相传送的，在任意台阶传送一次，就会在正面深处台阶前面出现一个新的宝箱，里面装着 **Tidus** 七曜武器的重要道具——Sun Crest（日轮之印，为 Key Item）。现在不拿，等拿到了飞空艇再回来的话，就会遇上实力超强的暗黑 Bahamut（绝对强过日版的最强 Boss 全超），角色的能力、装备不够的话根本就打不过，而如果靠 S/L 大法用斩魔刀将其斩掉，就少了一个强力 Boss 可供挑战了，切记切记！

回到大厅，Auron 故意走在队伍的最后，并叫住了 **Tidus**。他告诉了 **Tidus** 一个令人意外的事实：他也是一个 Unsent !!! 但 **Tidus** 没有吃惊，显然他在 Yunalesca 那里看到的幻象已经让他猜到了这个事实。

Auron：“当 Braska 和 Jecht 打败了 Sin……我就是不能接受那一切。我回到这里……尝试为他们报仇。但……她打败了我。然后，我硬撑着过了 Gagazet 山。但最终，我的体力只允许我坚持到 Bevelle 外围，也就是 Kimahri 找到我的地方。我在临死前……告诉了他 **Yuna** 的事。然后我的灵魂就四处游荡，永远到不了 Farplane……”

Tidus：“Auron……”

Auron：“不要用这个表情看着我。死了其实也有它的好处，这样，我就能通过 Sin 去你的 Zanarkand。”

Tidus：“然后你就从那个时候起一直照看着我，对吗？为什么？为什么是我呢？”

Auron：“这很难解释。行，我会给你看……我的记忆。”

Auron 半跪下，幻光虫从他身体散开，幻象又出现了，我们看到的是年轻的 Auron 所看到的……Jecht 和 Braska。

Jecht：“我可以拜托你一件事吗？嗯……不。没关系。”

Auron：“说吧！”

Jecht：“好，听好了，照顾我的孩子，在 Zanarkand 的我的孩子。他还是一个只会哭的小孩，他需要有人在前面拉他一把，知道吗？能不能帮我照顾他？”

Auron：“但我怎么可以到 Zanarkand 去？”

Jecht：“嗯！你自己说的！应该有方法能去到那里。记得吗？你自己找吧。”

Auron：“行，我会的！我向你保证，我会照顾你的孩子，我会以生命做代价保护他的安全。”

“谢谢，Auron。”Jecht 拥抱了他一下，“你总是这么严肃，不过也许这就是我喜欢你的原因吧！”

镜头又回到现实，Auron 轻轻的说：“这就是原因。”





走出艾本圣殿，谁也没想到我们旅行的结果竟然是这样。
天空变黑了，“Sin”出现在 **Tidus** 的面前。Yunalesca 死去，表明究极召唤从此消失，**Tidus** 究竟有没有办法对付“Sin”？
“Sin”看着 **Tidus**，没有过来，反而转头离去。
这一刻，它究竟是“Sin”，还是 **Tidus** 的父亲？

Sin 出现了。但它没有攻击，只是静静的看着 **Tidus**，似乎有些忧郁，又充满期待。
Tidus 独白：“爸爸？我知道，究极召唤已经消失了。但我会另找方法的！只要，再给我一点时间！！！”



Sin 似乎感知到了 **Tidus** 的思想，转身慢慢离开了。与此同时，Cid 的飞空艇飞了过来，和 Sin 擦身而过。但 Sin 同样的，没有攻击。

to be continued.....