FINAL FANTASY X

GUIDA AI DARK EONS

CREDITS

©RPG no oukoku, 2006

Questa guida è per puro scopo personale; per chi volesse contattarmi a riguardo di questa guida (per consigli, modifiche, o altro), mi contatti attraverso il sito

http://rpgnooukoku.altervista.org

Final Fantasy X®, © 2001, 2002 Square-Enix Ltd.

DARK VALEFOR (HP: 800.000; AP: 10.000; caratteristiche elementali: dimezza tutti gli elementi)

Posizione: entrata del villaggio di Besaid.

È il più debole di tutti i Dark Eons, infatti per sconfiggerlo basta che uno o due dei vostri personaggi abbiano le armi dei 7 astri potenziate al massimo e le protezioni con HP apeiron; autohaste non guasta. Poi se avete Wakka che riesce a fare una slot attacchi perfetta (99.999x12) o Anima che toglie circa 1.200.000 questa battaglia sarà una passeggiata.
Strategia: Dark Valefor usa molto spesso Freccia Raggiante quindi usate Risveglio e Shell in tempo oppure farete una brutta fine; anche sacrificare gli Eoni può essere utile. Questo nemico non ha una grande difesa (120) quindi la slot attacchi di Wakka può essere una carta vincente, altrimenti Anima oppure attaccate però se non siete molto allenati questo metodo potrebbe non funzionare.

DARK IFRIT (HP: 1.400.000; AP: 20.000; caratteristiche elementali: assorbe l'elem. Fuoco, è immune a Tuono e Acqua, dimezza l'elem. Gelo)

Posizione: deserto di Sanubia, zona ovest, vicino alla vecchia uscita per il Covo Albhed.

A nord di questa zona c'è una donna che vi chiederà di aiutarla per cercare suo figlio: aiutatela e dirigetevi verso il burrone a nord.
Strategia: Dark Ifrit è più potente di Dark Valefor (ATT fisico 220/ DIF fisica 173) e i suoi attacchi fanno davvero molto male. Reagirà ad ogni attacco subito, e i suoi attacchi avranno l'effetto della tecnica Moviola; la sua turbotecnica non elementale causerà danni ingenti a tutto il vostro gruppo. Le turbo di Tidus (As del blitzball) e Wakka (slot attacchi) saranno molto utili contro di lui.

DARK IXION (HP: 1.200.000; AP 20.000; caratteristiche elementali: assorbe l'elem. Tuono, è immune a Fuoco e Gelo, dimezza l'elem. Acqua)

Posizione: piana dei lampi, zona nord, vicino alla salvosfera.

Strategia: questo Eone usa magie di elemento tuono molto potenti che non possono essere parate usando le abilità corrispondenti; inoltre ad ogni attacco subito, contrattaccherà infliggendo anche lo status Sonno e Ganascia: solo Fiocco vi potrà difendere al meglio. La difesa fisica di questo avversario è piuttosto alta (220) quindi i vostri attacchi saranno piuttosto deboli se non siete abbastanza allenati. Dopo averlo apparentemente sconfitto, invece, dovrete combatterci un'altra volta ma ora Dark Ixion non disporrà più dei suoi contrattacchi, quindi sarà più semplice sconfiggerlo (anche se continuerà a farvi attacchi potenti e causarvi status Caos e Anti…..).

DARK SHIVA (HP: 1.100.000; AP: 20.000; caratteristiche elementali: assorbe l'elem. Gelo, è immune a Tuono e Acqua, dimezza l'elem. Fuoco)

Posizione: ingresso del tempio di Macalania.

Dark Shiva ha una grandissima velocità (255), una fortissima DIF magica (255) e una grande POT magica (244); però non ha una grande difesa (163) quindi la Slot Attacchi di Wakka può rivelarsi nuovamente vincente. L'unico vostro problema sarà avere i turni sufficienti per sconfiggerla.
Strategia: causa status Berserk e Caos con i suoi attacchi normali e annulla tutti gli status positivi dei vostri personaggi; il suo Tocco Celestiale causa status Morte: neanche Fiocco vi potrà proteggere. Come se non bastasse la sua turbotecnica fa danni devastanti. Bisogna avere grande velocità, forza fisica, HP, mira e un po' di fortuna. Wakka farà al caso vostro; sacrificate gli Eoni se necessario.

Se vincerete potrete accedere nuovamente al naos del tempio per prendere gli oggetti e il tesoro nascosto del chiostro se non l'avevate preso.

DARK YOJIMBO (HP: 1.600.000; AP: 8.000; caratteristiche elementali: n/d)

Posizione: grotta dell'intercessore rapito.

Questa sfida è da una parte snervante perché dovrete uccidere Dark Yojimbo ben 5 volte e tutte e 5 di fila (infatti se caricate un salvataggio la battaglia ricomincerà dal primo scontro), però in questo modo avrete il tempo di fare scorta di protezioni per i vostri personaggi.
Strategia: nel primo scontro, il vostro avversario avrà a disposizione un attacco prioritario. È bene dunque affidare a qualcuno un arma con Iniziativa (Masamune di Auron per esempio) perché potrebbe succedere che il vostro avversario vi attacchi con Wakizashi (vale a dire 99.999 a tutti i personaggi) e quindi la battaglia sarebbe già finita. L'attacco Daigorou causerà lo status Pietra: solo Fiocco vi può salvare. Kozuka ha l'effetto della magia Slow e della tecnica Ganascia, Zanmato è come Wakizashi ma elimina ogni status positivo (come Risveglio).
Se riuscirete a sconfiggerlo, seguitelo lungo tutta la grotta però nei combattimenti seguenti non dovrete più temere l'attacco prioritario.

DARK BAHAMUT (HP: 4.000.000; AP: 30.000; caratteristiche elementali: n/d)

Posizione: si trova nel punto in cui avete combattuto con Yunalesca, a Zanarkand.

Da qui in poi le cose si fanno più difficili: infatti Dark Bahamut è una vera e propria fortezza vivente (ATT fis 245, DIF fis 234, ATT mag 222, DIF mag 233, rapidità 255, fortuna 102, mira 250, destrezza 0 però è possibile che qualche vostro colpo vada a vuoto quindi usate Autofocus).
Strategia: questo forse è uno dei più difficili Dark Eons da sconfiggere. Il suo attacco Istinto provoca Slow, Pietra, Ganascia e Moviola e le protezioni non vi daranno una difesa efficace; la turbotecnica Megaflare causerà molti danni a tutto il gruppo: Dark Bahamut userà questi 2 attacchi molto spesso quindi paratevi con qualche Eone e se siete in difficoltà c'è sempre Yojimbo che può darvi una mano.

DARK ANIMA (HP: 8.000.000; AP: 30.000; caratteristiche elementali: assorbe tutti gli elementi tranne la magia Sancta)

Posizione: all'entrata del monte Gagazet. (solo dopo aver rifatto la prima prova nella grotta del Gagazet, quella col pallone di Wakka).

Dark Anima è piuttosto forte ma se siete riusciti a battere Dark Bahamut senza usare Yojimbo, l'unico problema di questo combattimento saranno gli HP del vostro nemico.
Strategia: il suo attacco Pain causerà status Morte, i suoi attacchi normali invece status Veleno, Pietra, Maledizione e Zombie. La sua turbotecnica Megagravità toglierà i 7/16 dei vostri HP massimi, quindi paratevi con gli Eoni. Usate autofocus e le turbo di Tidus e Wakka; Extradifesa T di Rikku e l'uso di un Filtro energetico non guasta.

DARK MAGUS (DARK CINDY = HP: 3.000.000 / AP: 10.000; DARK SANDY = HP: 2.500.000 / AP: 10.000; DARK MINDY = HP: 2.000.000 / AP: 10.000; caratteristiche elementali: n/d)

Posizione: all'inizio della via Micorocciosa.

Strategia: uccidete prima Dark Mindy perché è l'unica che causa lo status Morte: usate quindi la Slot Attacchi di Wakka e As del blitzball di Tidus per ucciderla. Però c'è un gran problema: la destrezza di questo nemico è molto elevata (240) quindi dovete avere come minimo la mira a 255 (ma anche tutti gli altri parametri devono essere sopra a 200, fortuna tra i 120 e i 150, l'HP oltre 30 – 40.000).
Uccisa Dark Mindy, le due rimaste non potranno più attaccarvi con Attacco Delta, anche se useranno Megagravità (come quello di Dark Anima) come turbotecnica e Dark Sandy userà Schmelzend che eliminerà Risveglio e ridurrà la vostra DIF fisica a 0.

DER RICHTER (HP: 12.000.000; AP: 60.000; caratteristiche elementali: n/d)
MANO SINISTRA / MANO DESTRA (HP: 500.000; AP: 10.000; caratteristiche elementali: n/d)

Posizione: dopo aver sconfitto tutti i Dark Eons, compare come destinazione dell'Aeronave.

Vedendo la quantità enorme di HP, si capisce subito che è una battaglia lunga ed estenuante (sempre se non usate Yojimbo!!). I vostri parametri devono essere al massimo, fortuna oltre i 180, HP oltre i 45.000.
Strategia: vi saranno estremamente utili le turbo di Rikku (come Extradifesa T e Megavitalità 2), la Slot Attacchi di Wakka, As del Blitzball di Tidus e molti Megaelisir! Cercate di distruggere le mani di Der Richter poiché senza di queste non può sferrare l'attacco Giorno del Giudizio. Però le mani dopo un breve periodo ricompaiono quindi avrete poco tempo per dedicarvi completamente al corpo.