

# 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



写在前面的话：

原用 Fictionzx 的话：本文以日英双语的国际版为蓝本。本人实在无精力去收集各个版本之间的具体区别，望日、美版玩家见谅，不同之处请自行对照[天幻 FF10 专题](#)和精华的相关帖子。另外转载时请标明出处

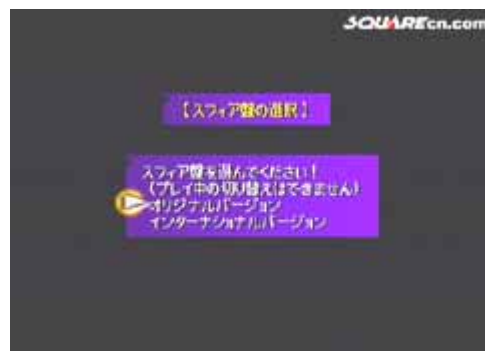


文中蓝色文字为系统说明，红色文字为重要的注意事项。

在标题画面选择 New Game 后，会提示选择晶球盘，上面是日版晶球盘（当然国际版的新增能力也加了上去），下面是国际版原创晶球盘，推荐选择国际版的。

之后是确定选择画面，让你确定是否真要选择这个盘，上面是确定，下面是取消。然后是选择字幕语言画面，分别为日语和英语，这就看个人爱好了，我在这里选择了英语（其实进入游戏后仍然可以随时切换两种语言）。

游戏提供的软复位操作：从 FF7 开始就有的设定了。同时按下“L1、L2、R1、R2、Select、Start”键，游戏会马上回到标题画面，无需按 PS2 上的 Reset 键。



## Zanarkand(序章)

注明：Zanarkand 至 Savalge Ship 的章节主要以游戏流程和系统初回解说为主

夕阳给天空镀上了一层灿烂的金色，风很轻。地面上，一团篝火微微的跳动着，七个形色各异的人围坐在火堆旁。他们看起来有一些疲倦，似乎经历了长途的旅行，好不容易找到个地方休息一下，而前面的路，似乎依然很长。没有人说话，一切都显得那么平静。



这时，一个男孩站了起来，轻轻的拍了一下身旁一个女孩的肩膀。女孩默默的抬起头，看了男孩一眼，眉宇间分明带着一丝忧虑。她究竟在担心什么呢？男孩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.....



故事一开始，我们的男主角就现身了（按住 x 或者轻推摇杆可行走，如果快速连按 x，我们会看到主角滑冰的优美姿势\_-b）。出来后与左边的人群对话可以给他改名，这里我用的是默认的 Tidus。继续对话便可推动剧情，我们会发现 Tidus 在这里很有名，有很多 Fans，另外还会遇到一个奇怪的身批斗篷的小孩。

而 Tidus 似乎对此人颇有点意思.....接下来是一条长长的街道，画外音简要介绍了一下将要发生的事情：原来这个地方叫 Zanarkand，刚才画像中的男人名叫 Jecht，曾在这里传说中的最强闪电球（Blitz，俗称水球，游戏中世界的一项重要体育竞技项目）球员，但在 10 年前神秘失踪了。这次的赛事就是为了纪念他而举行的。他的儿子，也就是我们的主角 Tidus，已经成为了当地球队 Zanarkand Abes 的明星球员了。







在这段路上有很多 NPC，说的都是些给 **Tidus** 加油的话，其中有一个女孩会让 **Tidus** 帮她买票，答应她的话会得到两个 Potion（单体 HP 回复 200）。**注意，在本作中从 NPC 身上获得道具的机会非常大，建议尽量与每个 NPC 对话直到重复为止。**

跑过这段路后进入闪电球场，然后是一段长长的 CG，向我们展示了闪电球的魅力。狂欢的人们都沉浸在了比赛的兴奋当中，丝毫没注意到远方的海面上隆起了一座巨大的水山。一个身穿红衣的中年男子站在一个高处平台，向那座水山举起手中的酒壶，似乎在欢迎它的到来。之后，无数的光线从水山中喷射出来，它在人们毫无防备的情况下，摧毁了这座城市。



从闪电球场逃出来后，**Tidus** 迎面就遇到了那个红衣男子，原来他叫 Auron，是从小照顾 **Tidus** 长大的。在 Auron 的带领下，他们向外面跑去。突然，时间似乎停止了，**Tidus** 又遇到了那个穿斗篷的小孩，对他说了句奇怪的话：“It begins, don't cry.（开始了，不要哭啊！）”，然后就消失了。



**Tidus** 总算追上了 Auron，从 Auron 口中知道了这个怪物叫做 Sin。Sin 抛出很多鳞片，掉到地上都变成了怪物。Auron 给了 **Tidus** 一把剑，说是 Jecht 留给他的，这样我们的主角终于可以战斗了。这些怪物 Sinscal 都很弱，一刀搞定。**注意有时候砍死怪物时伴随着较大的伤害值会出现“OVERKILL”的字样，这里要说明一下：如果最后一击用较大的伤害值消灭怪物（包括 Boss），即可造成 OVERKILL，这时获得的 AP 是普通的 1.5 倍，道具则是双份的（不包括武器和防具），当然现在还不能获得 AP 和道具。每一种怪物的 OVERKILL 数值是隐藏的固定数值，具体可查询相关资料，如果最后一击是 99999 可以确保 OVERKILL 所有怪物。提醒一下，如果最后一击使用多 Hits 数的攻击（比如 **Tidus** 的 OD2，Use 任意属性 Gem 等），则伤害值是按所有 Hits 数加起来计算。在这儿两位的普通攻击正常是无法 OVERKILL 这些怪物的，但物理攻击都有一定概率出现会心一击，即攻击力加倍的攻击，所以……会心一击的出现概率和角色的 Luck 值（幸运）有关。**



在这里只砍中间拦路的怪物即可前进，接下来进入游戏的第一场 Boss 战：VS Sinspawn Ammes 和 5 只 Sinscal。这个 Boss 只会使用 Demi 魔法攻击，效果为我方全员 HP 减少 1/4，打不死人，所以完全不用回复。这场战斗中战斗系统会介绍 OD 技，通俗说就是各个角色的超杀。此技在角色 OD 槽蓄满时按方向键左即可使用（菜单上方有提示），用法和效果各不相同，成长方式也因人而异，另外 OD 的增长方式也有很多种，大家可查阅相关资料。我们主角 **Tidus** 的 OD 成长方式是不断的使用已经学会的 OD，到一定次数就会学会新的 OD，共 4 个；Auron 则是在游戏中后期收集 10 个 Jecht Sphere，每收集到一定数量就会觉醒一个新的 OD，总数也是 4 个。在这场战斗中可使用 Auron 的第一个 OD 技 Dragon Fang（龙牙），要求在 4 秒限制时间内输入 L1 R1 ×，效果为全体攻击，输入不成功会影响攻击力，此战中使用可轻松解决那 5 只 Sinscal。也可使用 **Tidus** 的

第一个 OD 技 Spiral Cut ,输入方式是 3 秒内在能量槽游动的光标和中间白色竖线重合时按下 键( 算好提前量 ),不成功也会影响攻击力。另外简单介绍一下战斗系统。画面右上是 CTB 窗口,表明了敌我的行动顺序。但这个顺序不是固定的,因为有一个行动量的概念。不同的行动消耗行动量不同,相应的就有可能改变行动顺序,比如使用道具后就能很快进行下一次行动,而 OD 技一般消耗行动量都较大。中后期还有一些能力可以专门破坏行动顺序。按 R1、R2 键是上下查看最近 16 轮的行动顺序( 同屏只显示 8 轮)。 键是让该角色放弃这次行动进入防御状态,在此状态所受物理攻击减半,魔法攻击不变。不过 键防御消耗的行動量较少。方向键右是主菜单,可以选择变更武器、防具和逃跑,并均会消耗一定的行动量( 比较少。逃跑未成功也会消耗行动量),剧情强制战斗一般都不能逃跑。最上方是帮助窗口,会显示一些相关的信息或者战斗提示,初玩时多看看是很有帮助的。战斗结束后所有角色的异常状态都已经恢复正常,战斗不能角色也复活并有 1 点 HP。其它一些设定以后再说。



补充一点,此战中还能使用 Auron 的一个 Skill : Power Breake,效果为敌一体物理攻击力下降( 其实在帮助窗口有说明),但我们面对的这个 Boss 只会用魔法攻击,所以使用此技没有意义。

完成游戏的第一场 Boss 战后向前,我们会遇到游戏中的第一个存盘点。因为本作的主题是 Sphere ( 晶球 ),所以存盘点就叫做 Save Sphere,在小地图上用白色方块表示。存盘点除了能记录进度之外,还有回复作用,只要主角在存盘点上调查,不管有没有记录,都已经回复了所有角色的 HP、MP 以及所有召唤兽( 包括战斗不能者 )的 HP、MP ;在游戏流程初期经过 Luca 后,从存盘点即可进入本游戏的主要迷你游戏闪电球;后期拿到飞空艇后,在任何存盘点都可直接回到飞空艇。另外,本作最多可以记录 99 个进度。



继续前进,两位主角会陷入无数 Sinscal 的包围。随意战斗几轮后,Auron 会提示你砍旁边的一个油罐( Tanker ),然后两人合力几刀砍爆了油罐,引发了大爆炸。



接下来是 Zanarkand 毁灭 CG,整个城市都被变成了漩涡的 Sin 撕裂然后吸了进去,两位主角也不例外。Tidus 失去知觉以前最后的记忆,是 Auron 告诉他 :“ This is your story. It all begins here. ( 这是你的故事。一切都是从这里开始的。 ) ”

昏迷中的 Tidus 似乎置身于水下的 Zanarkand ,按 x 键可下潜,以后水中操作同。在一个平台上,Tidus 会看到他的父亲 Jecht,但等他游过去的时候却又看到了小时候的自己.....



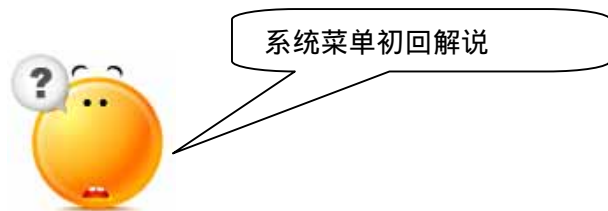
# Submerged Ruins



idus 醒来后发现自己置身于一片汪洋之中，身旁只有一只海鸟，而这只鸟也很快就飞向了远方的一处废墟。这个时候当然应该跟着鸟找到陆地，向前游吧，小地图上红色箭头指示着事件发生方向。这个场景右边有一处平台，上面有个发光的东西，调查却发现不认识上面的文字。其实这些都是由阿尔贝多语言写成的一些谜题性质的东西，在这个世界里有很多地方都有类似的谜题，最后通过

它们可以解读出来三条密码，在拿到飞空艇后就可以去到三个隐藏的地方拿宝箱。有关这个谜题的详情以后再说。

这块平台另一端有一个宝箱（200Gil，游戏世界中的金钱）；在这个场景左侧也有一个平台，上面有一个阿尔贝多族语辞书合成晶球，详情以后再说，建议大家不要使用，否则会失去收集的乐趣。这个平台另一端也有一个宝箱（Potion x 2）。



系统菜单初回解说

在这里终于可以按 键打开菜单了。左图的系统菜单（游戏初期的菜单的选项是不全的，左图是在游戏中期时截下来的）：



Sphere Grid 是晶球盘系统，它是 FFX 角色培养的核心系统（在此不作说明，以后会详细解析）

Item 是道具菜单窗口，可以选择已获得的道具，进行道具分类整理。

.Ability：查看角色所具有的技能，上方帮助栏有说明。

Overdrive，可以查看角色已修得的 OD 技能和 OD 增长方式

Equip：可以为角色装备武器和防具

Status：查看角色的各项基本能力参数。

Aeone: 召唤兽的培养系统，召唤兽可以修得各种魔法和技能

Formation: 调整角色的顺序

Customize: 武器和防具技能改造（以后作详细解析）

Config：FFX 系统的基本设置

Help: FFX 菜鸟的帮助系统（个人觉得很废..... ~\_~!!）

以下系统菜单的顺序与以上的 ----- 一一对应：



Item：可以看到身上的道具信息。前两项是关于普通道具的，选 Use 可以直接使用回复系道具，选 Sort 可以排列道具顺序，并分为 Manual(手动)和 Auto(自动)，一般用 Auto。第三项 Equipment 是武器防具的信息，仍然可以通过 Manual 和 Auto 进行整理。第四项 Key Item 是指特殊道具，基本上都是剧情相关的重要道具，平时不能使用（当然也不能卖掉或丢弃），而是在特定地点自动发挥作用。



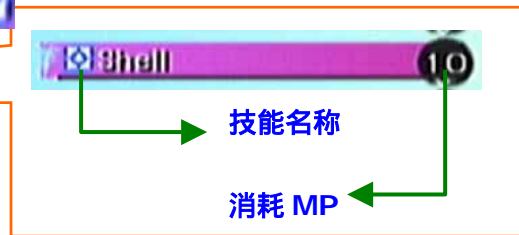
.Ability：角色修得的技能页面其中可分为特殊技能 Special 和技能 Skill



这个图标表示 Special，它的主要特征是发动时无需消费 MP。



这个图标表示 Skill，它的主要特征是发动时需消费 MP。



3.Overdrive：第一项是查看角色所拥有的 OD 技，第二项是设置 OD 槽增长方式，目前应该只有 Stoic（修行），即角色受到敌方的伤害 OD 槽增长，上升百分比为所受伤害值  $\times 30$ /当前 HP 上限。



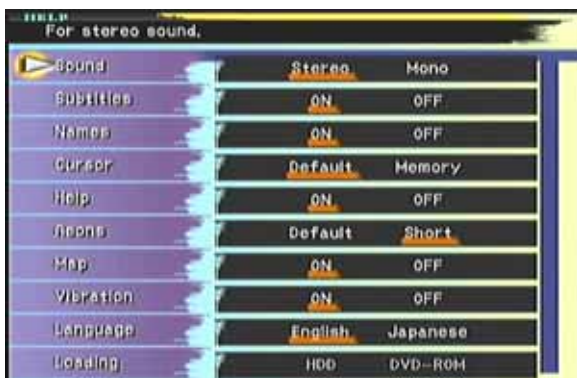
4.Status：查看角色的各项基本能力参数。在此画面按 键就能看到角色其它指令型能力、OD 技等相关信息。

主角 Tidus 的初期能力为：

HP 520，MP 12。HP 上限为 9999，如果防具有 Breake HP Limit（HP 限界突破）的能力则为 99999；MP 上限 999，如果防具有 Breake MP Limit（MP 限界突破）的能力则为 9999。

Strength（力量）15，Defense（物理防御）10，Magic（魔法）5，Magic Defense（魔法防御）5，Agility（速度）10，Luck（幸运）18，Evasion（回避）10，Accuracy（命中）10。

以上 8 项能力上限均为 255。另外，一击伤害力上限为 9999，如果武器上有 Breake Damage Limit（伤害力限界突破）的能力则为 99999。



5.Config：一些基本的系统设置。分别为：

Sound（音响）：Stereo（立体声，默认），Mono（单声道）

Subtitles（字幕）：on（打开，默认），off（关闭）

Name（是否在字幕之前显示人物名字）：on（默认），off

Cursor（光标）：Default（战斗中每次进入菜单光标都停在最上方，默认），Memory（战斗中每次进入菜单光标自动停在上次曾经选过的那一项上面），推荐选择 Memory。

Help（战斗中是否显示帮助信息）：on（默认），off

Aeons（召唤兽表演过程是全程还是简略）：Default（全程，默认），Short（简略），推荐选择 Short，否则你会烦死的。注意这里可以被省略的表演过程不仅包括召唤过程，也包括召唤兽 OD 技的使用过程。如果某召唤兽是第一次登场或第一次使用 OD，会自动播放全过程。

Map（是否显示小地图）：on（默认），off

Vibration（是否打开手柄的震动）：on，off（默认），这个全凭个人爱好。



Language (语言选择): English, Japanese, 可随时切换两种语言 (只影响字幕)。

Loading (读盘方式): HDD (从硬盘读入, 前提是连接了 PS2 专用硬盘并且在标题画面把游戏安装到了硬盘上, 这样可以获得压倒性的高读盘速度), DVD-Rom (最普通的读盘速度, 但还是相当快的), 如果没有硬盘此项呈灰色不可选。



上岸后沿路前进, 左侧支路有一个宝箱 (Hi-Potion, 单体 HP 回复 1000), 之后掉入湖中。往前有亮光处游去, 却碰到了三条飞鱼 (Sahagia), 同时随机遇敌战的音乐也第一次响起 (这个音乐作得真是太棒了, 百听不厌)。



战斗开始时屏幕上方有可能会出现 Preemptive Attack (先制攻击) 或者 Ambushed (被偷袭) 的字样, 前者表示我方先制, 即 CTB 栏中我方所有人 (当然现在只有一个 Tidus) 先行动一轮后再按照正常的按速度决定的顺序行动; 后者则正好相反, 对方全体行动一轮后再按照速度顺序行动。另外本作中的先制或偷袭不再有物理攻击力加倍的设定了。

在 Tidus 好不容易砍死两条鱼后, Boss Geosgaeno 出现了。这是一条巨大的鱼怪, 一口吞掉了剩下的那条飞鱼, 又向 Tidus 进攻。这个 Boss 目前只会用一招令我方单体 HP 减半的攻击, 也是打不死人, 不用回复。不过凭现在的实力 Tidus 也不可能打败它, 所以在几轮后只好逃跑, 经过一段惊心动魄的追逐, Tidus 在被吞掉的一瞬间钻进了一个洞里。鱼怪一头撞上石壁引起塌方, 入口被封死了。

这里是一个遗迹的内部, 向里走进入一个空旷的大厅。Tidus 只觉得又冻又饿, 首要的问题便是生一堆火取暖。小地图上的绿色方块表示不同场景的出入口, 中央的暗红色方块则表示剧情相关的地方, 在这里是生火处。要生火先得找到点火器具和引火器具。



左下角的门内 (所有方位均是小地图上的方位) 出现视角变化的地方按照屏幕右下角提示按 键调查可以找到 Flint (打火石, 属于 Key Item),

上方的门内则是一条上楼的走廊, 一进门往左下方走到头可以看到一个隐藏的宝箱 (Ether, 单体 MP 回复 100), 向上方走到一半处会出现视角变化, 此时按照右下角提示按 键调查可以找到 Withered Bouquet (干枯的花束, Key Item)。继续前进到二楼回廊, 走到头又有一个宝箱 (Hi-Potion)。



拿完道具后回到楼下大厅, 到中央视角变化处找到柴堆生一堆火 (此前记得调查存盘点回复 HP), 找到了温暖的 Tidus 慢慢睡着了。他又作了一个梦, 梦中先是和 Auron 对话, 然后那个身穿斗篷的奇怪小孩又出现了, 对他说: "You cried (你哭了!)"

Use special items.

SQUARE ENIX.com

Barret Use

Tifa HP 294 MP 12  
 Cloud HP 380 MP 85

晶球盘系统简而言之就是个包含了人物各项能力值的一个系统，通过这个系统逐渐提高人物的各项能力值，也就是说升级是靠自己手动操作，而不是自动的升级了。因此 FFX 摒弃了在战斗后获得 EXP 的设定，战斗后不会得到 EXP，只得到 AP。那 AP 的作用是什么呢？不得 EXP 又怎么升级呢？OK，所以随之出现了一个叫 SLV 的概念。AP 积累到一定程度，SLV 就会上升。SLV 就是用在晶球盘系统。这里是一些基本概念，让刚玩的对升级有个基本了解。



FFX 中每个人物的能力一共有 8 项，分别是 Strength,Agility,Defense,Luck,Magic,Magic Defense,Evasion 和 Accuracy，还包含 HP 和 MP。每项能力都有一定的初始值，每个人的初始值也不一样。每一项的能力上限值都是 255。所以 FFX 中升级就是要把对应这 8 项的值都要提高，人物的能力也就上升了。但因为战斗不获得经验值，所以这些能力不会自动提高，必须靠走盘。

晶球盘上一个有 803 个圆球。这些圆球空格分别是：

443 能力球(Status Nodes)

225 空的球(Empty Nodes)

22 白魔法球(White Magic Nodes)

19 黑魔法球(Black Magic Nodes)

44 技术球(Skill and Special Nodes)

10 第一等级的晶球锁(Lv1 Locks)

17 第二的(Lv2 Locks)

17 第三的(Lv3 Locks)

12 第四的(Lv4 Locks)

能力球就是对应上面 8 项能力的，对应这 8 项能力的晶球格数量都不相同，对应每项能力的晶球格所含有的能力数值也不相同，能力数值最大为 4，此外对应 HP 和 MP 的能力数值最大分别是 300 和 40。先举例说明一下，比如对应 Strength 的晶球格，有的是 Strength+1，有的是 Strength+3。除了这些提高能力数值的晶球格，剩下的 White Magic Nodes，Black Magic Nodes，Skill and Special Nodes 这些晶球格就是用于学习白，黑魔法，以及技巧和特殊技巧的。最后就剩下分为 4 个等级的晶球锁和空格了。晶球锁主要是封锁晶球盘上的一些位置，让你在游戏初期不能学到某些能力，这些在游戏后期都会得到解决。空格不对应任何晶球，它存在的主要目的是用于改盘的需要。因为晶球格对应的能力数值最大为 4，但晶球盘上数值为 4 的晶球格比较少，为了让角色能力能达到 255 的上限，这些空格就是用于向里面添加能力数值为 4 的晶球的，关于如何改盘的问题，不在初级学习晶球盘升级里面。

简单介绍完晶球盘的构成，现在开始说明如何运用晶球盘进行升级的问题。这就要提到前面所说的 SLV 了。由于晶球盘是由很多的晶球空格组成，就像一张大大的棋盘一样，为了增加人物的能力，提高数值，那肯定要在盘上移动。移动嘛，当然就要消耗体力了哦，但在这里我们消耗的就是 SLV。通过战斗得到 AP，由 AP 的积累增加 SLV。SLV 是怎么消耗的呢？在晶球盘里，从一个晶球格移动到相邻的一个格子需要消耗 1 级也就是 1 个 SLV。比如 A，B，C，D 是依次相连接的 4 个格子，从 A 到 B 就需要消耗 1 级 SLV。那么既然能前进是否能后退呢？后退是当然的，后退消耗的 SLV 级数按照 1/4 计算，也就是退 4 格消耗 1 级 SLV（注意，这里所说的后退消耗的 SLV 是指你退的路线是你已经走过的，比如你从 A 走到 D，突然神经短路了——bbb，又想从 D 退回到 A，那么消耗的 SLV 就是 1 级）。这就是如何运用 SLV 的问题。那么是在盘上走就可以提高能力了吗？NO，不是的。在这里我们又要提到一种晶球，叫激活晶球的道具，通过他，我们才能提高数值的能力。激活晶球分为 4 种：Power Spheres，Mana Spheres，Speed Spheres，Fortune Spheres。Power Spheres 主要用于激活 Strength，Defense 和 HP 晶球格（注：激活的意思是：当你走到一个晶球格，比如是 Strength+2，然后你用菜单命令的 use，选择 Power Spheres，这样你的 Strength 数值就增加了 2。这就是激活）。

Mana Spheres 用于激活 Magic，Magic Defense 和 MP；Speed Spheres 用于激活 Agility，Evade 和 Accuracy；Fortune Spheres 用于激活 Luck。因此，当你走到相应的晶球格的位置时，你用相应的激活晶球激活，你的此项能力数值就提高了。（注：当你走到一个位置的时候，你不仅能激活你所在位置的能力，也能激活和这个位置相邻位置的晶球所代表能力的能力）。

以上这些，就是整个晶球盘的构成和如何使用它提高自己的能力。只要你不时的积累 AP，那么你的 SLV 就会不段增多，这样就能慢慢把整个晶球盘走完，你的能力也会逐渐的提高了。

补充：1.每个人开始时在晶球盘上的位置不同。FFX 分为日版，美版，和国际版（美版不了解，不说明）。日版和国际版有小差别，不太大，国际版相对自由点，你可以根据自己喜好在晶球盘上随意行走自己喜欢的路线。

2.晶球盘系统只有 2 个指令，按 键出现，为 Move 和 Use。Move 就是在晶球盘上移动，Use 就是运用激活晶球激活晶球格提高能力数值。

3.在晶球盘上其它键的能力：L1、R1 可快速切换到其他角色，L2、R2 可倾斜观看晶球盘的角度，Select 可放大、缩小整个晶球盘（共 3 级）， 键可以查看目前所处角色的各项能力状态。另外，在晶球盘上用摇杆移动比用十字键移动方便得多。

4.游戏中后期可以获得一些珍贵的特殊道具，可以在晶球盘上任意移动或者直接激发同伴激发过的能力等。

晶球盘使用讲解完毕后菜单中会多出一项“Sphere Grid”，从此就可以给角色走盘了

了解了晶球盘的使用后你是不是迫不及待的想让 Tidus 走盘了呢？在晶球盘上各个角色的行动方向相当自由，但其实每个角色初期设定的特点并不相同，为了游戏进行得更加顺利，每一个角色还是有一个推荐的最佳方向的。下面就介绍我心中 Tidus 的最佳方向：

Tidus 是战斗的中坚，各方面数据比较全面，主要技能则是一些破坏敌我行动顺序的时空魔法。在这里我用 Tidus 路线上比较有代表性的技能标注出这条路线，大家进入游戏后便可很容易的找到正确的方向，以后的角色同。注意路线上所有无关紧要的晶球锁都不用急着开，没有提到的支线也尽量不要去，等后期走全盘时再说。

起点是 Cheer（我方全体攻击力（Strength）和物理防御（Defense）上升） Flee（我方全员逃跑且一定成功），注意在这里不用去学 Extract Power（令敌人死后掉落 Power Sphere），因为 Power Sphere 并不缺 Haste（我方单体加速） Extract Speed（令敌人死后掉落 Speed Sphere）支线 Provoke（吸引敌方攻击自己） Delay Attack（延迟敌一体的行动） 往左的那个小盘建议打开下面的那个 Lv1 Lock 学到 MP+40 Slow（敌一体减速） Slowga（敌全体减速） Delay Buster（大大延迟敌一体行动，虽然在支



线上但最好学到) Hastega (我方全员加速) Quick Hit (消耗很少的行动量进行物理攻击)

至于谜之少女的路线以后再说。

学会使用晶球盘后再与 Rikku 对话就可以下水了 (与右边的 NPC 对话选择 Yeah 可以再看晶球盘的演示, 在水下的一个场景按 键可以回到船上), 沿着红箭头走即可。路上遇敌概率较低, 敌人只有一种: 鱼 (Piranha), 身上可以偷到 Grenade。为了待会儿的 Boss 战着想, 建议 Rikku 只偷不进攻, **Tidus** 攻击即可。

进入遗迹后调查面前的电脑可以打开向前的通道 (开门后就再也回不了这个场景了), 出去后是一个小厅, 在厅下部按 键也可以回到船上, 这时再与左边的 NPC 对话又可以获得 3 个 Potion, 如此反复可在此拿够 99 个, 不过没什么用。继续往前来到遗迹右侧, 会强制遭遇 Piranha x 3。

之后按照 Rikku 的指示启动动力装置, 再往回游, 便会遇到这儿的 Boss: Tros。Boss 的普通攻击 Tentacles 为单体伤害, 伤害力 70 左右, 威胁不大。**Tidus** 普通攻击, Rikku 扔 Grenade 即可。伤害到 Boss 一定 HP 后它会跑到普通攻击范围之外, 这时便会出现第一个 Trigger Command, 按方向键左即可使用 (菜单上方有提示)。该指令只适用于一些特定的场合做出一些特殊的动作, 而且一般都是在 Boss 战中出现。比如这里的 Trigger Command 是 Stand by (等待), 选择此指令后角色原地待机同时回复 50 点 HP。Boss 下一轮会冲出来使用 Nautilus Charge 对我方全体攻击, 伤害力 160 左右, 注意回复。反



复几轮后, Trigger Command 里会出现新选项 Pincer Attack (包夹), 使用后 **Tidus**

和少女会把 Boss 包围, 这下它再也跑不了了。另外, 在 Boss 逃开时 Grenade 仍然可以打中它, 不想用 Trigger Command 也可以。Boss 身上就能偷出 Grenade。

打败 Boss 后从中间小厅游出遗迹。这时整个遗迹的动力均已启动, 到处都是灯光, 有很多阿尔贝多族人开始游过来进行工作了。在这个遗迹的某个地方, 沉睡着一个像船一样的机械装置, 它, 就是我们日后的飞空艇了 (水下光线不好, 飞空艇又破败不堪, 所以比较难分辨出来)。



上船后 **Tidus** 本想进内部休息却被粗暴的拒之门外, 正饿得受不了时, 谜之少女给他送来了食物。然后两个人很自然的开始聊天, 我们终于知道了这个少女名叫 Rikku。Rikku 简要介绍了他们这个阿尔贝多族, 好像因为使用机械而被其他种族的人讨厌。当提到 **Tidus** 的来历, Rikku 被吓着了, 原来 **Tidus** 的故乡 Zanarkand 早在 1000 年前就被 Sin 毁灭了! Rikku 认为是 Sin 的毒 (toxing) 使 **Tidus** 迷失了自我, 要他不要对别人说他的来历, 并承诺带他去一个叫 Luca 的城市寻找认识他的人 (在他们对话过程中还有一次自由行动的机会可以拿语辞书)。然后 Rikku 离开去告诉其他人, **Tidus** 正在思索自己的遭遇时, Sin 来了, **Tidus** 被独自抛进了海中……



to be continued……