

The logo features a central blue, multi-pointed starburst or compass rose design with a bright white light at its center. The text 'STAR OCEAN' is written in a large, white, serif font across the middle of the starburst. Below it, 'First Departure R' is written in a smaller, white, serif font. The background is a dark blue gradient with a fine, repeating pattern of diagonal lines.

STAR OCEAN[®]

First Departure R[™]

スターオーシャン1

電子解説書

ワイヤレスコントローラー (DUALSHOCK®4)



〈ワールドマップ移動時〉

方向キー	キャラクターの移動
左スティック	
右スティック	カメラ移動/ 押すと視点リセット
○ ボタン	調べる・話す
× ボタン	歩く(※1)
△ ボタン	キャンプコマンド
□ ボタン	PA移行
L1 ボタン	マップの回転
R1 ボタン	
L2 ボタン	-
R2 ボタン	高速移動
タッチパッドボタン	-
OPTIONS ボタン	ミニマップ表示/ スケール切り替え/ ミニマップの消去

〈フィールドマップ移動時〉

方向キー	キャラクターの移動
左スティック	
右スティック	-
○ ボタン	調べる・話す
× ボタン	歩く(※1)
△ ボタン	キャンプコマンド
□ ボタン	ピックポケット使用
L1 ボタン	-
R1 ボタン	-
L2 ボタン	-
R2 ボタン	高速移動
タッチパッドボタン	-
OPTIONS ボタン	-

※1：× ボタンを押しながら移動すると、通常よりも遅いスピードで移動します。

ワイヤレスコントローラー (DUALSHOCK®4)



〈キャンプコマンド時〉

方向キー	メニューの選択
左スティック	
右スティック	-
○ ボタン	決定
× ボタン	キャンセル
△ ボタン	サブメニュー表示
□ ボタン	説明画面の切り替え
L1 ボタン	キャラクター切り替え / ページ切り替え
R1 ボタン	
L2 ボタン	-
R2 ボタン	-
タッチパッドボタン	名前を戻す(※2)
OPTIONS ボタン	-

〈戦闘時〉

方向キー	キャラクターの移動 / メニューの選択
左スティック	
右スティック	-
○ ボタン	通常攻撃 / 強打攻撃 / 決定
× ボタン	キャラクター変更 / キャンセル
△ ボタン	サークルコマンド
□ ボタン	ターゲット変更
L1 ボタン	必殺技1
R1 ボタン	必殺技2
L2 ボタン	-
R2 ボタン	-
タッチパッドボタン	-
OPTIONS ボタン	-

※2：名前変更画面で入力中の名前を変更前に戻す。

敵を攻撃する

○ボタンを押すと、装備武器で攻撃します。敵と離れていても、自動的に攻撃が可能な距離まで移動して攻撃します。⊗ボタンで行動をキャンセルします。○ボタンを連続して入力すると、3回連続で攻撃します。



必殺技を使う

L1ボタンかR1ボタンで、MPを消費して必殺技をくり出します。必殺技を使うと「熟練度」が上がり、必殺技が強化されます。



紋章術を使う

必殺技と同様に、L1ボタンかR1ボタンでセットしてある紋章術を使用できます。紋章術の場合、呪紋の詠唱に時間がかかります。また、詠唱中にダメージを受けると、詠唱が中断されます。



再使用までの時間制限

紋章術を使用後、呪紋詠唱ゲージがたまり始めます。ゲージがいっぱいになるまでは、次の紋章術が使えません。



ターゲットを変更(セミオート選択時)

□ボタンを押すと「TARGET」カーソルが表示され、方向キーか左スティックで敵を選択できます。○ボタンで決定し、バトルを再開します。



操作キャラクターを変更

⊗ ボタンを押すと「SELECT」カーソルが表示され、方向キーか左スティックでキャラクターを選択できます。⊗ ボタンでバトルを再開します。



状態異常の発生

敵の攻撃などで、キャラクターに状態異常が発生することがあります。アイテムや紋章術を使って回復させましょう。



サークルコマンドの使用

△ ボタンを押すと、操作キャラクターの頭上にサークルコマンドが表示されます。方向キーか左スティックの左右でアイコンを選び、○ ボタンで実行します。⊗ ボタンでバトルを再開します。





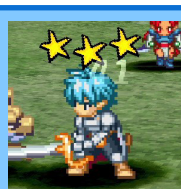
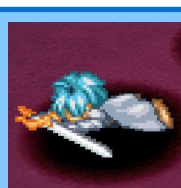
サークルコマンド

ITEM	アイテム	アイテムを使用します
HERALDRY	紋章術	MPを消費して紋章術を使用します
TACTICS	作戦	キャラクターの「作戦」を変更します
ESCAPE	逃げる	逃走してバトルを終了します

▶ 選択ウィンドウ

アイテム、紋章術、作戦を実行すると、画面上部にリストが表示され、カーソルで必要なものを選択できます。

状態異常の種類

	毒	回復アイテム：アクアベリィ、キュアポイズンなど 一定の間隔でHPが減少します。バトル後も持続します。フィールドでは、移動することでHPが減少します。
	マヒ	回復アイテム：キュアパラライズなど 行動不能になります。バトル後も持続します。
	石化	回復アイテム：キュアストーンなど 行動不能になります。バトル後も持続します。
	沈黙	回復アイテム：リキールボトル 紋章術を使用できなくなります。バトル終了時に解除されます。
	ピヨリ	回復アイテム：なし 一定時間、行動不能になります。
	戦闘不能	回復アイテム：リザレクトボトルなど HPが0の状態です。一切の行動ができません。

プライベートアクションについて

ワールドマップ画面で、町の入り口に近づくと「プライベートアクション」のアイコンが表示されることがあります。プライベートアクションは、キャラクターごとに用意されているミニ・エピソードです。プライベートアクションを行っている間は町の人々の会話内容が変化したり、特殊なイベントが発生したりします。



「Private Action」と表示されているときに○ボタンを押すと、プライベートアクションが始まります。

仲間になっているキャラクターや町、タイミングにより、プライベートアクションの内容はさまざまです。



プライベートアクションの結果によって、その後のプライベートアクションの内容が変わってきたり、バトル時に仲間が優先的に主人公をサポートしてくれるなど変化が起こります。

キャンプメニューのコマンド

必殺技・紋章術	必殺技や紋章術のセットを行います	
	呪紋の設定	紋章術をセット
	呪紋の使用	紋章術を使用
アイテム	所持しているアイテムを使用できます	
	新規入手	直前のバトルや宝箱で入手したもの
	ユーズアイテム	現在、使用可能なアイテム
	食べ物	食べ物類(食材は含まない)
	武器	武器類
	防具	防具類(盾・頭・足も含む)
	アクセサリ	アクセサリとして装備可能なもの
	素材	アイテムクリエーションの素材
	その他	作成した本や不明アイテムなど
	戦闘用	バトルで使用可能なアイテム
貴重品	イベントに関連する重要なアイテム	
装備	武器や防具などの装備を変更します	

スキル	スキルの修得や特技を行います	
	スキルを覚える	スキルを修得
	アイテムクリエーション	アイテムクリエーションを実行
	特技	特技を実行
	スーパー特技	スーパー特技を実行
ステータス	キャラクターのステータスを確認できます	
コンフィグ	プレイ環境を変更します	
戦術	バトルでの隊列や作戦を変更します	
	作戦	作戦を変更
	入れ替え	バトルメンバーや並び順を変更
	隊列	バトル開始時の隊列を変更
	リーダー	操作キャラクターを変更
セーブデータ	プレイデータのセーブやロードを行います	
	セーブ	データを保存
	ロード	セーブデータを読み込む
	削除	セーブデータを削除

スキルの覚え方

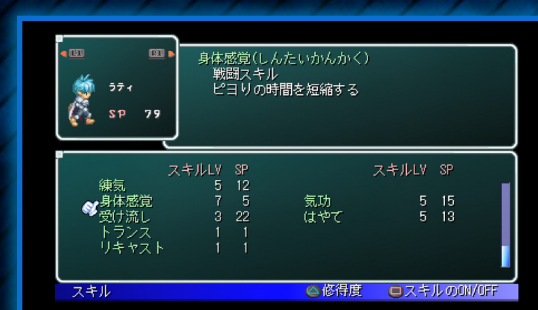
街や村のスキルギルドで「スキルセット」を購入すると、スキルを覚えられるようになります。

スキルセットを購入

スキルギルドでは、系統ごとに分類されたスキルをセットにして販売しています。スキルセットには3段階のレベルがあります。

▶ スキルが追加される

スキルセットを購入すると、そのセットに含まれているスキルが、スキルリストに追加されます。

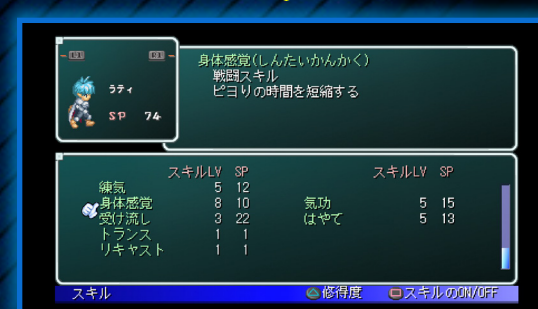
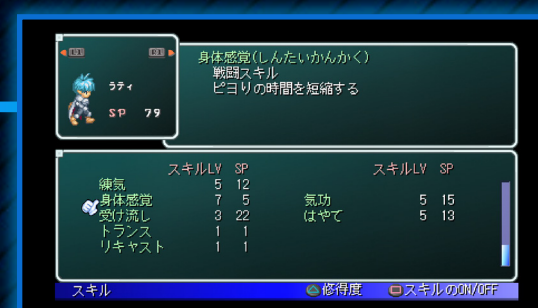


スキルを覚える

覚えたいスキルを選び◎ボタンで決定すると、必要なSPが消費され、スキルを覚えます。ただし、SPが足りないと覚えられません。

▶ スキルレベルをアップ

すでに覚えているスキルは、SPを消費してスキルレベルをアップさせられます。スキルレベルが上がると、スキルの効果も高まります。



スキルレベルと必要SP

スキルレベルが上がるごとに、次のレベルに必要なSPも大きくなっていきます。よく考えてスキルを割り当てていきましょう。スキルレベルはLv.10が上限です。またSPは999以上は貯まらないので気を付けましょう。

スキルの種類

スキルは、ステータススキルと戦闘スキルに分けられます。ステータススキルは、特技の修得に関係しています。戦闘スキルは、バトルで発動するスキルです。

スキルと効果の例

レベル1のスキルセットの内容です。「SLV」はスキルレベルです。

▶ 知識1 (ステータススキル)

鉱物学	INTにSLV×3の修正が加わる	レシピ	好物を食べたときの効果が変化
薬草学	ブルーベリィなどの回復量がSLV×3%アップ		

▶ 感覚1 (ステータススキル)

美的感覚	効果は特になし(特技の習得に必要)	目利き	食べ物を食べたときの回復量がアップ
忍耐	CONにSLV×2の修正が加わる	度胸	効果は特になし

▶ 技術 (ステータススキル)

デッサン	効果は特になし(特技の習得に必要)	口笛	効果は特になし(特技の習得に必要)
包丁	STRにSLV×10の修正が加わる	コピー	効果は特になし(特技の習得に必要)

▶ 戦闘1 (戦闘スキル)

急所狙い	一定確率で敵の防御力を無効化する攻撃をする	気功	一定確率で防御力がアップ
練気	一定確率で攻撃力がアップ	トランス	一定確率で魔力がアップ

不明なアイテムは「鑑定」しよう

「?ITEM」のように、不明なアイテムを入手することがあります。こうしたアイテムは、特技「鑑定」で内容が判明します。「鑑定」はアイテムクリエーション(P.9)で行い、1回ごとに「スペクタクルズ」を1つ消費します。

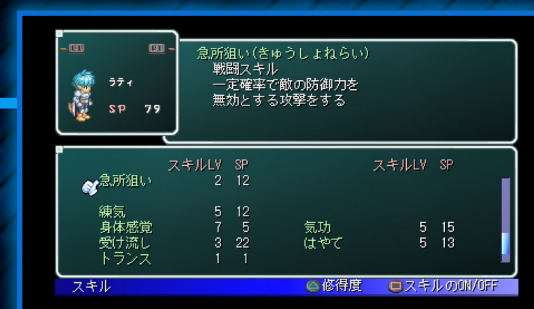
キャラクターはさまざまな「スキル」を覚えることで、「特技」が使えるようになります。

スキルと特技の関係

特定のスキルを覚えることで、特技を習得します。また、複数のキャラクターが同じ特技を修得することで「スーパー特技」が使えるようになります。

スキル

キャラクターの技能を表します。スキルを覚えることでステータスにボーナス効果を得たり、バトルで特殊なアクションが発動します。



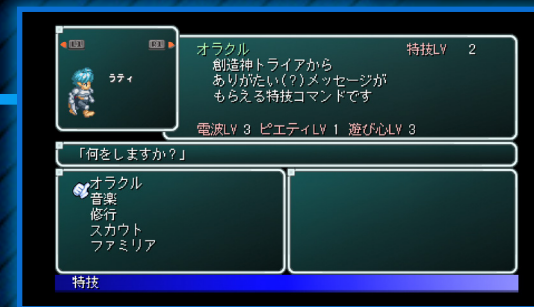
SP (スキルポイント)

新たにスキルを覚えたりスキルレベルをアップするには、SPを消費します。SPは各キャラクターがレベルアップ時に、一定値ずつ獲得します。



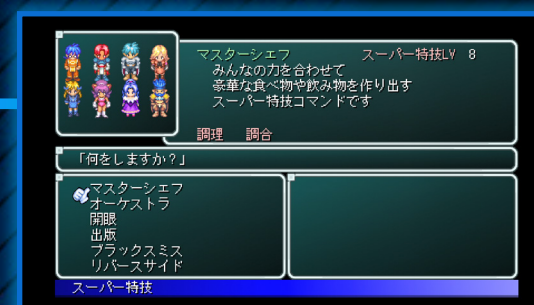
特技

特定のスキル1~3個を覚えることで修得できる特殊技能です。アイテムクリエーションやエンカウント率の操作など、特殊な行動ができます。



スーパー特技

複数の仲間で力を合わせて行う、より効果の大きな特技です。スーパー特技は、2人以上のキャラクターが特定の特技を覚えることで使えるようになります。



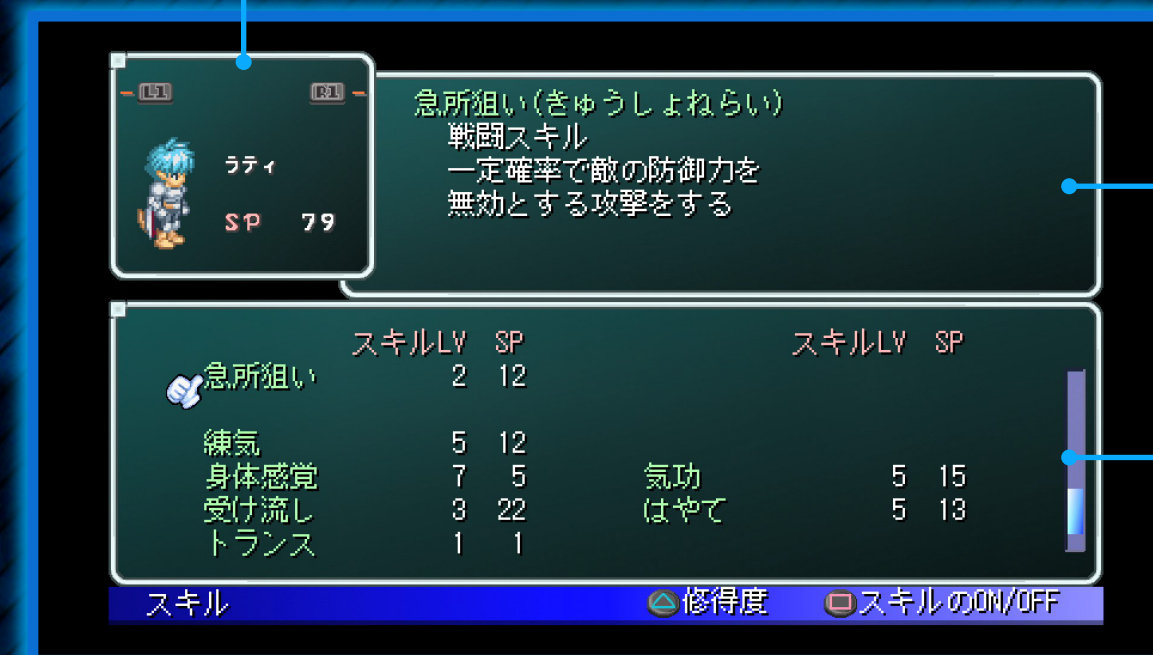
スキル画面

▶ キャラクター

スキルを覚えるキャラクターとSPが表示されます。

▶ 解説

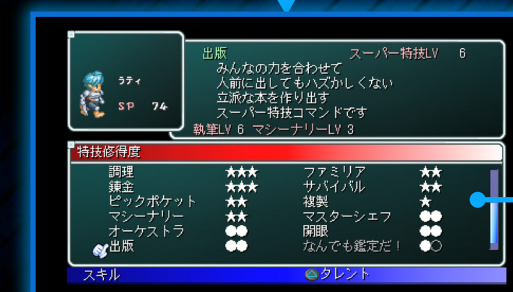
スキルや特技の内容が解説されます。



▶ スキルリスト

現在、覚えることができるスキルが表示されます。「スキルLV」は現在のスキルレベル、「SP」はスキルレベルアップに必要なSPを表しています。

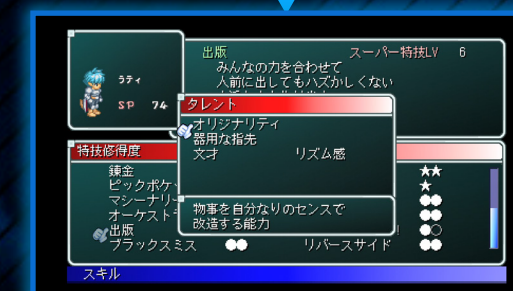
▶ ボタン



▶ 特技修得度の見方

- 明るい文字：修得済みの特技
- 暗い文字：必要なスキルが満たされていない特技
- ★：満たされたスキルの数
- ☆：満たされていないスキルの数
- ：スーパー特技の修得条件を満たしている数
- ：スーパー特技の修得条件が満たされていない数

▶ ボタン



▶ タレント

キャラクターが所持しているタレントが表示されます。タレントについては、(P.9)を参照してください。⊗ボタンでウィンドウが閉じられます。

アイテムクリエーション

特技によって、新たなアイテムを作成することを「アイテムクリエーション」といいます。アイテムクリエーションには、専用の道具や素材アイテムが必要です。

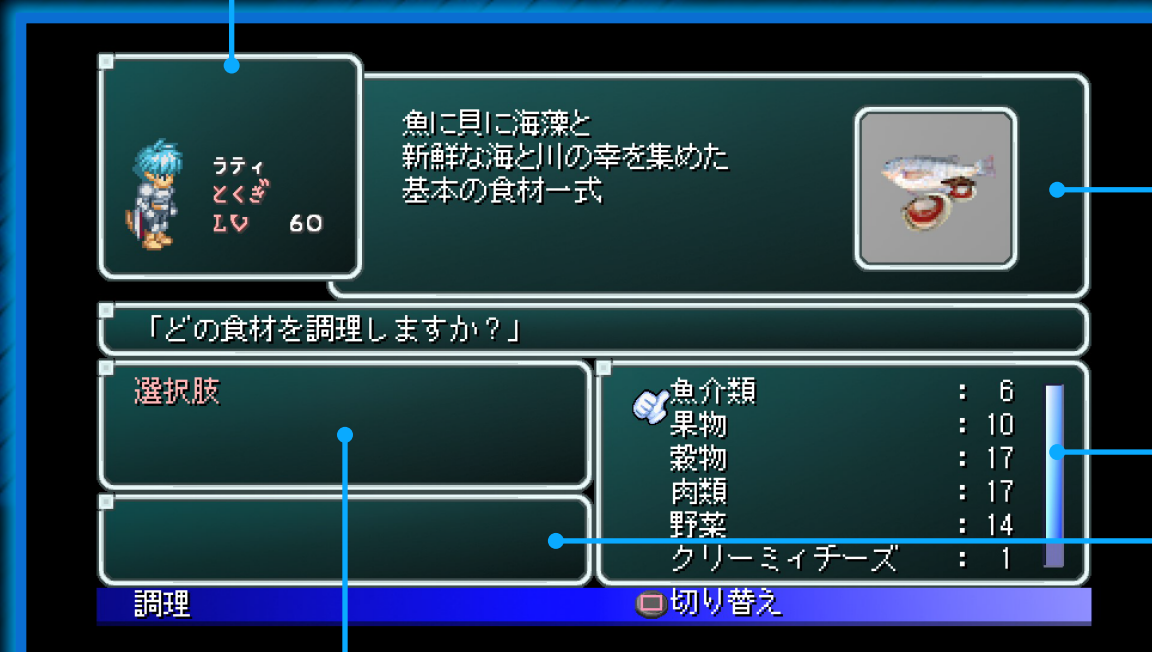
アイテムクリエーション画面

▶ キャラクター

アイテムクリエーションを行うキャラクターです。

▶ 解説

特技や素材の内容が解説されます。



▶ 素材

現在、所持している素材アイテムです。

▶ 選択肢

選んだ素材が表示されます。

▶ 消費アイテム

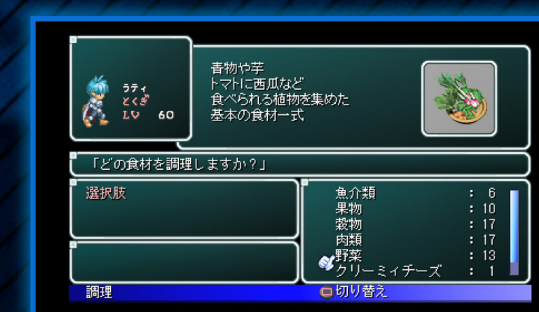
アイテムクリエーションに必要な道具です。

消費アイテム

アイテムクリエーションを行うのに必要な道具です。素材がそろっていても、この消費アイテムを持っていない場合は、アイテムクリエーションを実行することはできません(消費アイテムを必要としないアイテムクリエーションもあります)。なお、アイテムクリエーションの内容によって、必要な消費アイテムは異なります。

アイテムクリエーションの例：調理

選んだ素材や特技レベルなどで、作成されるアイテムが変化します。特技レベルが高いほど、成功しやすくなります。



▶ 材料を選ぶ

「調理」を行う場合は、所持している食材(素材アイテム)から、使用するものを1つ選択します。「野菜」を例にしてみましょう。



成功!

ロールキャベツ

美味しそうな食べ物できました。食べるとHPが回復します。



失敗…

しなびたサラダ

失敗すると、効果も売値も低いアイテムになってしまいます。何も出来ない場合もあります。

タレントの影響

タレントはキャラクターの才能を表しており、所持するタレントはキャラクターごとに異なります。特技に関するタレントを持っている場合、特技が成功しやすくなったり、中にはタレントがないと成功しなかったりするものもあります。

新しいタレントの追加

関連するタレントを持っていない特技を行うと、その特技に関連するタレントが追加されることがあります。

素材アイテム

食材や宝石、鉱石など、アイテムクリエーションの材料となるアイテムです。アイテムクリエーションの内容によって、必要な素材は異なります。

SQUARE ENIX®

製品・サービスに関するサポート情報はこちらまで

【スクウェア・エニックス サポートセンター】

<https://support.jp.square-enix.com/>



※上記サイトでは、各種検索機能を利用して、製品やサービスのサポート情報を確認できます。ご意見やご要望などもスクウェア・エニックス サポートセンターをご利用ください。

- 製品の仕様は予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。
- 発売から年数の経た商品につきましてはサポートできない場合がございます。
- いったん消失してしまったデータ、及び不正な手段により改変されたデータにつきましては、サポートを行っておりませんので、あらかじめご了承ください。

© 1996, 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Original version developed by tri-Ace Inc.

"PS", "PlayStation", "PS4" and "DUALSHOCK" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation.
Library programs ©Sony Interactive Entertainment Inc.