

# TIPS

ここではゲームをプレイする上で役に立つであろうさまざまな情報を紹介する。

## ■ TIPS

- [初心者向け情報](#)
- [戦闘ルームガイド](#)
- [兵装寸評](#)
- [コマンドについて](#)
- [改装について](#)
- [FCS\(火器管制装置\)について](#)
- [砲弾について](#)
- [艦砲について](#)
- [装甲について](#)
- [報酬について](#)
- [トレードについて](#)
- [倉庫について](#)
- [名前について](#)
- [マップについて](#)
- [ドックの並びについて](#)
- [護衛艦について](#)
- [トリビア](#)
- [プレイヤー同士の揉め事が起こる事例](#)

## 初心者向け情報

[初心者向け情報](#)を参照のこと。

[初心者向け情報](#)目次 = = = = =

### 前編 ゲームシステムと基本事項

1. ゲームのおおまかな進行
2. ゲームのおおまかな目的。
3. 資産について
4. 報酬システム
5. 初心者向け。用語や、操作方法について詳しいページ紹介
6. 他の人の艦の強さの指標
7. チャットの方法
8. 戦闘でのマナーと気配り（旧運営時代）

### 後編 強くなるための知識

9. 武装変更や、国籍艦の作り方
10. 水兵ユニットの能力数値の見方と、兵士構成。「発揮値」とは？
11. 艦のパラメータの意味とその要素
12. どうやって強い船を造るか。
13. 潜在ダメージについて
14. 具体的戦術ページの紹介
15. 艦隊への加入

= = = = =

## 戦闘ルームガイド

[戦闘ルームガイド](#)を参照のこと。

## 兵装寸評

各リンクを参照のこと。

無国籍:[無兵装](#)

米国籍:[米兵装](#)(编者Lv不足にてCA砲以下のみ)

英国籍:[英兵装](#)(編集途中。英国専門ギルド様のHPに詳細まで書いたものがある。しかし情報はちと古い)

日国籍:[日兵装](#)

独国籍:[独兵装](#)(编者Lv不足にてCA砲以下のみ)

仏国籍:[仏兵装](#)(未完成)

## コマンドについて

チャットウィンドを表示中、画面下部に表示される最も横幅の広い発言欄に入力することで実行される。

```
/who ID IDの勝敗数が表示される。IDが非ログイン時は表示されない。
/where ID IDの居場所が表示される。IDが非ログイン時は表示されない。
/time 課金有効期間が表示される。
/a 全体チャットへ切り替え。
/t チームチャットへ切り替え。
/w ID 1対1チャットへの切り替え。
/r 上記を送って来た相手との1対1チャットへの切り替え。
/i ID 対象IDを自分の居る部屋に招待、対象は拒否できる。
/j ID 対象IDの居る部屋へ移動。
/f 艦隊チャットに切り替え。
/df 直属艦隊チャットに切り替え。
/s 戦隊チャットに切り替え。
/e 数 個人チャットに参加。(数は1~65535まで、最大3つの個人チャットに参加可能)
/数 参加中の個人チャットに切り替え。
/x 数 参加中の個人チャットを退室。
/? チャットコマンドリストを表示。
/c チャットログを消去。
/user f 艦隊チャットに参加しているメンバーのID表示。
/user df 直属艦隊チャットに参加しているメンバーのID表示。
/user s 戦隊チャットに参加しているメンバーのID表示。
/user 数 個人チャットに参加しているメンバーのID表示。
```

## 改装について

NFの艦艇の一部は、改装することで性能や艦種を変更する事ができるようになっている。

改装に必要なのは次の通り。

- ・改装できる艦を所持している事。  
(装備・水兵が載ったままでも行える。ただ事故防止のため、降ろした方が無難)
- ・改装後艦の系譜とレベルを満たした艦長を所持している事、又、在庫が有る事。
- ・改装に必要なCrを所持している事。

上記を満たせば改装は可能となる。

ただし注意する事もある。

- 一、倉庫に入ってる艦・水兵は所持扱いにならない為、倉庫から出す必要がある。
- 二、改装費用は各艦の総費用(改装前艦の費用+改装費)の差額が必要。  
例) 日国籍の球磨改は36.4万Cr、北上は47.6万Crの総費用なので、  
球磨改 北上の改装費用は11.2万Crとなる。  
これは北上 球磨改の逆改装でも同じ。  
ただ、新しい艦を買った方が早いので逆改装の意味はあまり無い。  
余談になるが、アトランタの改装艦であるオークランドとジュノー の総費用は、  
同じ22.75万Crで差額が無い為、タダでお互いに改装が出来る。
- 三、艦の売却価格は改装前艦の費用だけで、改装費は返って来ない。  
例) 前出の北上の場合、元艦の球磨が28万Crのため売却価格も同額となり、  
19.6万Crは無駄になる。  
参考) 同系同級艦の所持制限は撤廃された。

## FCS(火器管制装置)について

FCSは艦砲の集弾率・着弾表示・魚雷(機雷)の探知範囲に大きな影響を与える。  
艦長の統率の能力が高いほど、FCS線が伸び、着弾表示や探知の範囲が広がる。  
FCS線の先端より内側に着弾するとき、FCSの命中率補正が適用されるとの説があるが、これは誤り。  
FCS線外においても補正は適用される。  
(珍集砲と有人・幽霊艦長を用い、最大射程で標的艦に射撃して比較すれば明らかにできる。)  
なお、艦の視界は、艦ごとに固有値がある為にFCSでは変わらない。  
概ね艦種順(FF < BB)に広がる。

FCSは3種類ある。それぞれの特徴は以下の通り。

### ■ 精密FCS

このFCSは、FCS線と魚雷の探索距離が短めである。  
しかしその分、集弾(砲弾のまとまり)が良くなり、狙ったところに当たりやすくなる。  
砲撃を主体とする艦では必須。

### ■ 遠距離FCS

精密とは逆の性能である。  
つまり、FCS線と魚雷の探索距離が長めだが、集弾は悲惨なことになる。

例を挙げると、金4米砲兵で8インチ3連珍集が、遠距離を使うと銀砲兵レベルになる。  
空母や魚雷艦など、砲撃が重要でない艦なら有効。

#### ■ 自動FCS

精密と同じ性能だが、左クリックしたところに弾が飛ぶよう、自動的に砲操作をしてくれる。

利点として

対艦に限り照準を合わせるのが楽になる事がある。

慣れてない砲でも砲撃精度がある程度あがるし、

着弾が見えない距離にいる艦への照準も可能なので、命中率向上が期待できる。

ただ、標準榴弾を想定して仰角調整をしているらしいので、

その他の弾種では、着弾位置がクリック位置の内外にずれるので注意がいる。

欠点として

収入にペナルティが課せられる事、

最大射程の仰角を超えた曲射にはできない事、

対空にはほとんど使えない事がある。

特に対空戦闘においては、

海面をクリックしながら角度と方位を合わせるという超絶的な操作感覚が必要。

対空弾は艦の近くをクリックすれば仰角が上限まであがるようになっているものの、

近距離になるほど微妙なクリック位置の差で仰角が大きく変わるので調整が難しく、

なかなか仰角を合わせられない。

黄金角を維持したまま砲を旋回させる事も困難なので、

通常高度をまっすぐ飛ぶ機体を落とすことにすら難儀する。

利点よりも欠点の方がのちのち大きく響いてくるので、

できるだけ自動には頼らず、手動照準に慣れておいた方が良い。

なお、性能が同じなのは重巡洋艦FCSまで。それ以上のFCSでは集弾の補正が悪くなるため、

BCやBBに使う事はお勧めしない。

出来る限り早い段階で手動FCSに切り替えることが望ましい。手動FCSなら敵艦を蒸発出来る場合でも、自動FCSの場合クリックした周辺にばら撒かれるため出来ないことがある。

だからといって自動FCSが不要というわけではなく、この状態を利用し対潜艦ならば一発で敵SSの頭上にばら撒くことが可能である。

出来る限り早い段階で手動FCSに切り替えることが望ましい。手動FCSなら敵艦を蒸発出来る場合でも、自動FCSの場合クリックした周辺にばら撒かれるため出来ないことがある。

## 砲弾について

NFには何種類もの砲弾がある。

何をしたいかによって、使用すべき砲弾も自ずと変わってくる。

#### ■ 榴弾

装甲の薄い艦(小～中型艦)に対して使うと効果的である。

軽榴弾、標準榴弾、重榴弾の3種類があり、

軽いほど射程が延び、重いほど威力が大きくなる。

搭載する上では重量に違いはない。

軽榴弾は装薬(弾を飛ばす為の火薬)の量を多くし、

重榴弾は炸薬(ダメージを増やす為の火薬)の量を多くしているためかと思われる。

砲によっては標準榴弾しか搭載できない場合もある。

上位艦になると軽榴弾が一般的となる。

#### ■ 徹甲弾

装甲を十分張っていて榴弾によるダメージが期待できない大型艦、

つまり戦艦(BB)などに対しては、こちらを使うと良いだろう。

排水量の少ない艦に対しては、僅かなダメージしか与えることが出来ない。

(BBがDDを攻撃して、僅か数百ダメージなどということも)

大半の砲で軽榴弾と同じ射程となっているが、短かったり長かったりする砲もある。

小口径の砲に搭載する徹甲弾は軽徹甲弾と呼ばれ、榴弾に似た性質も持つ。

CL以下の艦船では搭載する必要はあまりない。

#### ■ 対空弾

敵の航空機を攻撃する砲弾である。

味方機にも当たり判定はあるので、気をつけないと一緒に撃墜してしまう。

対艦攻撃力は0だが、潜在ダメージの振り切れた艦に対しては例外的に攻撃力を持つ。

対空弾と対空弾改の2種類があるが、対空弾改は対空攻撃力が上がる代わりに

1セットあたりの弾数が減り、価格も上がっている。

砲によっては対空弾と対空弾改とで射程が異なる場合があるため、

搭載時には十分注意すべきである。

#### ■ FC弾(花火弾)

砲によってはこの砲弾を搭載できる。

攻撃力は対艦は0、対空は1であり、実戦で使う意味は皆無である。

これはイベント用の砲弾であり、炸裂すると綺麗な花火を見ることが出来る。

## 艦砲について

艦砲は4種類ある。ここではそれぞれの特徴を述べる。

#### ■ N(Neutral)型砲

容積、重量、連射速度、射程すべてが平均的な砲である。  
平均的であるため使いやすさはあるが、特徴が無いのが難点。  
主に汎用性のある艦にするために搭載する砲である。

#### ■ L(Longer)型砲

N型より射程が長くなっている代わりに、  
必要容積が大きく、重量が重くなり、連射速度と砲塔の旋回速度が遅くなっている。  
主に遠距離砲撃戦をするために搭載する砲である。  
N型に比べると近距離戦に弱い。  
重量が重いので速度が遅くなりやすい。  
また、大抵はNやDより初速が速いので、僅かながら砲威力が高くなっている。

#### ■ D(Dogfight)型砲

N型より射程が短くなっている代わりに、  
必要容積が小さく、重量が軽くなり、連射速度と砲塔の旋回速度が速くなっている。  
主に近距離砲撃戦をするために搭載する砲である。  
N型に比べると遠距離戦に弱い。  
重量が軽いので速度が遅くなりにくい。

#### ■ A(Antiaircraft)型砲

これはやや特殊な砲で、  
兵が「装填砲」の能力を持っていないと使用することが出来ない。(無国籍砲除く)  
容積は最も小さいものが多く、連射速度と砲塔の旋回速度は最も速いものが多いが、  
重量はL型とほぼ同じほど重い。射程はD型と同等か少し短い程度。  
主に対空戦を重視するために搭載する砲である。  
対空弾と対空弾改しか搭載できない対空専門砲が多い。

## 装甲について

装甲は敵の攻撃が命中したときに、被害を減じる効果がある。  
甲板装甲・舷側装甲・バルジ・隔壁の四種類があり、それぞれ効果が異なる。  
詳しくは[装甲・防御戦術](#)を参照すべし。

#### ■ 甲板装甲

艦の上方向からの攻撃を減じる効果がある。  
但し、一定以上の厚さを持たないと、その効果は発揮されない。  
基本的には弾か貫通されるかの二者択一であり、  
張った分だけダメージが減るという風には考えない方がよい。

少数の艦船を除いては効果が期待できるほどは張れないので、  
基本的に小型艦群では不要とされる。

#### ■ 舷側装甲

艦の横方向からの攻撃を減じる効果がある。  
こちらも、一定以上の厚さを持たないと、その効果は発揮されない。

魚雷に対する効果は高く、0.2インチ張るだけでダメージを半減させる。  
(無国籍では0.3インチ必要)  
どの艦でも魚雷は脅威であり、特に潜水艦のものは強力であるため、  
最低限0.2インチは張るべきである。

#### ■ バルジ

魚雷のダメージを減らし、吸収する効果がある。  
装甲変更ウィンドウに表示されている分子/分母は、  
分子が減衰力(魚雷1本のダメージを軽減できる数値)、  
分母が吸収力(受けたダメージを吸収できる数値)、  
吸収力には限界があり、限界を超えたバルジは無力化される。

減衰力は国籍と枚数によって決定される。  
(つまり同一国籍で同一枚数張ると同じ値になる)  
しかし、吸収力は艦のバルジ面積も加味されて算出される。  
よって、艦ごとに魚雷に耐え続けられる上限が決まっている。  
基本的には船体が大型の艦ほどバルジ面積が大きくなっており、  
多くの魚雷に耐えることができる。  
(タイガーなどの小型PCLはバルジ面積が小さい)

なお、魚雷ダメージの減少は、  
船体(命中位置や艦固有防御値による減少) バルジ 舷側装甲の順で適用される。  
そして、バルジ自体に舷側装甲のような効果がある為、舷側装甲を張らなくても、

バルジのある間は、バルジで減らし切れなかったダメージを半減してくれる。

#### ■ 隔壁

榴弾ダメージ軽減、速度低下の発生限界の向上といった効果がある。  
昔はあまりにも強力だったため、効果が1/10に修正されてしまい、  
現在では殆ど実感できなくなっている。基本的に不要。

## 報酬について

戦闘の結果、攻撃量&敵機の撃墜数に応じて報酬が、  
つまりEXP(経験値)・Cr(クレジット)・P(ポイント)の3つが得られる。  
基本的に戦果が多ければ多いほど報酬も増えるが、以下の様な補正がある。

#### ■ 射程

同じ攻撃量でも、自艦から遠い目標を攻撃すればEXPの獲得量は増える。  
基本的に口径が大きい砲は射程も攻撃量も増えるので、EXPは得やすい。

#### ■ 口径

同じ攻撃量でも、口径が小さいほどCr・Pの獲得量は増える。  
小口径砲では威力が低いため、まともに攻撃量を稼ぐのは難しいが、  
航空爆弾は小口径で威力も高いため、Cr・Pを得やすい。  
逆に魚雷は大口径になるのでCr・Pの獲得量は減る。

#### ■ 対空ボーナス

対空砲、機銃、航空機などで敵機を撃墜した場合、  
撃墜した機体の価格に応じてCrが入る。  
EXPとPもそこそこ得られる模様。

#### ■ 対潜ボーナス

潜航しているSSに与えた攻撃量に応じてボーナスが得られるとされている。  
どれがどのくらい増えるかは状況によって様々で定かではない。  
DDでも8千EXPと報酬上限を超えた量を貰えるように思える事があるもの。  
プレミアムの1.4倍、大艦隊2の旗艦撃沈orカウンターボーナスなどの影響も大きい為  
本当に上限を超えているのかも判り難い。

#### ■ 艦種

おそらく報酬を最も左右する要素。  
基本的には、大型艦になるほど報酬は良いが、さらに細かい要素がある。

#### 1. チームボーナス

チームが上げた戦果によりCr・Pにボーナスが配られるが、  
排水量が多いほど分配も多い。  
CVではさらに補正がかかり、分配量は最も多くなる。

#### 2. 艦種差

小型艦で大型艦を攻撃すれば増え、大型艦で小型艦を攻撃すれば減る。  
FF<DD<CL<CA<CV<BBの順位。  
BBやCVでFFを攻撃しても、得られる報酬は僅かでしかない。

#### 3. 赤字

ノーマルルームでは、艦種に応じた戦果を出さないとEXPが減らされることがある。  
チームが勝利状態にあれば回避できるので、  
低戦果で沈んだ場合は味方の健闘を祈るだけでなく、  
**空襲警報**や**戦況報告**などでチームの**勝利**にできるだけ**貢献**しよう。  
ちなみに、自分が沈んだ後に命中した砲弾や魚雷は、  
攻撃量に加算はされるものの、報酬は得られない。  
しかし、チームが勝利状態であればEXPは得ることができる。

#### 4. 大艦隊戦 1 & 2 ・セレクト戦 ・海上電撃戦 ・夜戦

これらの部屋は、各プレイヤーが稼いだ報酬をチーム内で一度集計し、排水量に応じて再配分する。  
戦果に応じてボーナスもある模様。  
(大艦隊戦のBBのみ、自己戦果の比重が大きく分配量は少なめとなる)  
ノーマルルームと違い、沈んだ後に命中した砲弾や魚雷の報酬も集計・配分される。  
なお、対空ボーナスの再配分は敵機を撃墜した艦の間だけで行なわれる模様。

#### 5. 報酬上限

どんなに高い戦果を出しても、報酬には艦種に応じて上限がある。  
小型艦ほど上限は低く、特にDD以下の制限が顕著に現れる。  
DDでBBを単独撃破しても、EXPは三千程。  
一万Crを超える敵機を撃墜しても、五千Cr程しか入らない。  
CLで達成すればそれぞれ一万は超えるはずなので、大きな差である。  
なお、BB5の報酬上限は79400であるとされるが、

各種ボーナスの為にそれを超える事は良くある。

#### ■ 兵種

水兵の兵種により、EXPの獲得率に補正がかかる。  
補正の最も低い技術兵系を基準にした場合、  
1.0倍:技術兵系・パイロット系・上陸兵系・空輸兵系・甲板兵系  
1.2倍:艦長・砲兵系・対空兵系・魚雷兵系・通信兵系  
1.4倍:一般水兵(無国籍・各国籍)・兵器兵・特別兵

参考:兵の詳細は[水兵概説](#)の各リンクを参照のこと。  
また、砲撃系と雷撃系に分けられていた兵器兵系水兵の獲得制限は、HHの実装により撤廃された。

#### ■ レベル

1. 艦の必要Lvと水兵のLvの差  
EXPの獲得率に補正がかかる。  
高Lv艦に26以上Lvの低い水兵を乗せたり、低Lv艦に70以上Lvの高い水兵を乗せた場合、  
獲得したEXPが2%にされる為、殆ど入らない。  
適正範囲は、艦Lvに対して兵Lvが-4~+9(体感)で、100%獲得できる。  
なお、前述の報酬上限適用後の補正となるので、  
DD以下で高Lv水兵を扱うと、EXPの獲得は殆ど期待できないことになる。

艦Lvと兵Lvに関する獲得EXPの補正の詳細は、  
[Naval Navigator](#)の経験値係数のページを参考にするとよいだろう。

#### ■ エリア

戦闘を行うエリアによっても、EXPの獲得率に補正がかかる。  
本来取得したEXP×0・100・112・186%の補正が各エリアで適用される。  
当然0%のエリアでは入らない、逆に112%は1.12倍多めに入る仕組み。

また、獲得EXPの上限も各エリアで設定されている。  
リミット0の場合は上限無し、  
リミット200、600はどんなに稼いでもそれぞれの設定リミット以上は破棄される。

各エリアがどのような設定になっているかは、  
エリア画面(戦闘部屋選択画面)左上部に記されている。  
ちなみに、普段艦隊部屋等が多く立っているエリア7は、  
112% EXP Gain、0 EXP Limitとなっている。

#### ■ 攻撃量

戦闘終了時、攻撃量と対空砲による敵機の撃墜が共に0だった場合、  
艦艇に搭乗している全ての水兵は、本来獲得できるEXPの30%しか獲得できない。

#### ■ 退室

戦闘途中で沈められた場合、その部屋から退出するかどうかの選択があり、  
退出するとその時点での戦果や勝敗による収入が得られる。  
退出しない場合はその後の味方戦果や勝敗によるボーナスも付加されていくので、  
退出しないで最後まで部屋にいると収入が増える事が多い。  
ただ、味方が一方的に負けてる時などは収入の増加が期待できない事もあるので、  
残る残らないの判断は難しいところもある。

#### ■ プレミアムアカウント

EXPが1.4倍、熟練増加率2倍、士官合格率2倍の効果がある他、  
戦闘開始後、5分以上バトルルームに居ると、  
Cr&Pは2倍、全ての兵員に1000EXP上乘せの効果がある。  
特にCrとPは序盤で大量に必要なになるので、できればプレミアム課金をしたほうがよい。

#### ■ Lv上昇制限

報酬に直接の影響はないが、どんなにEXPを取得しても、一度に1Lvしか上昇しない。  
残り1EXPでLvアップ可能な状態にされ、余りは破棄される。  
(なので、経験値の余る事が多い低Lv時は、時間のかからないミッションで1EXP以上稼いでLvを上げ、  
戦闘 ミッションと繰り返すとより早くLvをあげる事が可能。  
ただし、CrやPの必要量がLvの上昇に追いつかない事もあるので注意。)  
又、Lvが120に達してもEXPを得る事は出来るが、  
121Lv分のEXPを得てもLvは上がらない。  
この状態になると、EXPの取得は0になる。  
なお、艦長がこの状態になると公式HPのランキングでは殿堂入りとしてランク外にされる。

#### ■ 隻数

回線切断で落ちた場合など、戦闘開始時にプレイヤーが規定の数に達していなかった場合、  
全ての報酬を得られない。

これを防ぐ為、最低でも規定数の+1~2名で戦闘を開始するのが望ましいとされている。  
規定数は ノーマルルーム:8、大艦隊戦 1:10、大艦隊戦 2:28、海上電撃戦:14、夜戦:14、セレクトルーム各種:14  
以前は護衛艦も規定数に含まれていたが、現在は含まれていないので注意。  
大艦隊などの戦果分配部屋では、参加隻数や総排水量が多いと総攻撃量が多くなるので、報酬量も増える傾向にある。  
しかし、分配先も増える為、味方の戦果が芳しくない時は逆に減る事となる。

## トレードについて

艦、水兵、Cr、Pはトレードで交換が可能。  
ただし、トレードをするには条件があり、  
一.30Lv以下の水兵しか居ない場合、15万Cr&15万P  
二.31Lv以上の水兵が居る場合、5万Cr&5万P  
を、トレード開始・終了時に持っている必要がある。

トレード部屋が立てられるのはMAP中央のエリア13とその隣の18に限られ、  
1エリア5部屋までしか立てられないので注意すること。

更に交換物により、いくつかの制限がある。

### 1. 艦

受け取る側はその艦を運用できる(Lvと系譜の条件を満たした)艦長が必要。  
艦を出す側は、船体価格の2%を税として取られる。  
改装艦は改装費込み、端数切捨て。  
FCS・機関・兵装・装甲・航空機は搭載したままトレードできるが、税には影響しない。  
機関以外の装備は外す事が可能。  
有料艦のプレミアム艦、貸与艦のユニーク艦は無論、  
通常艦であっても水兵が乗っているとトレードできない。  
トレードしたい艦からは水兵を降ろす事。

### 2. 兵員

水兵を出す側は、水兵のレベル×50Pを税として取られる。  
トレードによりいきなり高Lv艦に乗ることを防ぐためか、  
国籍艦長と国籍艦長に転職可能な兵種はトレードできない。  
他にもトレードの乱用を防ぐ目的か、いくつかの制限がある。  
具体的には以下の水兵がトレードできない。  
・無国籍水兵  
・各国籍艦長  
・各国籍一般水兵(兵器兵や技術兵等の専門職に転職前の水兵)  
・通信兵系列全て  
・初期配布水兵(名前が黄色の水兵)  
上記以外の水兵でも、艦に乗せているとトレードできないため、  
トレードしたい水兵は艦から降ろす事。

### 3. 所有制限

艦・兵員共に所有数には制限がある。それを超えるトレードはできない。  
トレード前の数+トレードで入って来る数、で計算されるため、  
同時にこちらから出す場合であってもトレードはできない事がある。  
例えば兵員の所有数は50名まで。  
48名所持で2名出し4名受け入れる場合でも50名枠を超えるとされる為、  
トレードはできない。  
この場合は、まず2名出してから4名受け入れるといったように、  
2回トレードを行う必要がある。  
(相手も50枠一杯の兵が居た場合は、2入2出2入と3回)  
ひとつのIDで持てる最大隻数は15隻。その内、同じ国籍は6隻まで持てる。  
(アイテムドックを追加する事で、同じ国籍は10隻まで持てるようにする事ができる)  
ただし、プレミアム艦はこの制限に含まれない。  
なお、同系同級艦の所有制限は撤廃された。  
(もが1941のある垢にもが1944を移そうとしたところ、その艦は購入できないと表示された。  
強行せず41を倉庫に入れて対処し、その後倉庫から41を引き出せた為共有は出来る模様。  
トレード時に制限がかかる可能性があり。)

## 倉庫について

倉庫を使うことにより、兵員50名と艦船15(同国6)隻以上を運用できる。  
2010年7月15日のメンテナンスで修正されたが、それ以前に水兵を倉庫に入れていた場合は名前が文字化けしている可能性がある。

以下の3種類が使用可能。

- ・汎用スロット12:全てのアカウントで使用可能
- ・優待スロット12:プレミアムアカウントで使用可能
- ・拡張スロット24:400円で30日使用可能。最大9ページ分拡張できる。

最大240スロットまで拡張でき、兵員は1名=1スロット、艦船は1隻=6スロットを占める。  
ただし、倉庫に収納した兵員や艦船はゲーム的には「所持していない」とみなされるので注意。  
例1)艦長を収納すると、その系譜の艦長を他に持っていない限り、同系譜の艦を買えなくなる。  
例2)全ての戦闘機Pを倉庫に収納すると、戦闘機が買えなくなる。  
優待スロットや拡張スロットに収納した物は、使用条件が切れても無くならないし取り出す事もでき、

ただ入れる事が出来なくなる。

兵員枠に苦労した人には嬉しい実装。ただ、拡張倉庫は月額400円と少々割高。二番目のIDを取りトレード可能な状態にしてやれば、無料で兵員50+12で62スロット分の価値を得る。トレードにかかる手間やCrやPの税金を取られる事、艦長は移せない事などの問題に目をつぶれるなら、複数垢運用の方が安上がりになる事もある。副垢に育った艦長があり、艦のトレードも可能な状態にしておけば、艦船90(1国のみなら36~拡張ドックにより60まで)分のスロットにもなる。しかし、艦長を育てる手間や、ほぼ尽きる事がなくなった在庫量などを考えた場合、艦の倉庫として副垢を使う必要はあまりないだろう。

## 名前について

艦・水兵には名前をつける事ができる。艦で半角15文字・水兵で半角10文字までという制限がある。字数を超えると漢字変換も出来なくなるため、字数ギリギリで漢字を含む文字を打ち込むときは、辞書登録で短縮変換をするなどのコツが要る。

### 1. 艦の名前

基本的に同じ名前は使えない。ただ、半/全角や大文字小文字が違っていると別の名前とみなされるので、Z1・z1・Z1・Z1などのように抜け道はある。また、各国プレミアム艦や駆逐艦MPなどのように最初から名前がついている艦名は、重複が可能となっている。(夕張・モルトケなど)なお、無国籍艦やプレミアム艦についている名前と同じものを、国籍艦にも同時に付ける事ができる現象が、一部の名前で確認されている。お気に入りの名前を取られたくないなら、無国籍艦やプレミアム艦には付けない方がよい。名前をつけるのは自由とはいえ、公序良俗に反し、他人を不快にするものは避けるべきである。度を過ぎるものは運営に通報され、警告や削除を受ける事もある。名前を後から変更する事も可能で、変更には艦の基本価格+改装費の2%のCrが要る(端数切捨て)。プレミアム艦は、CL=2,000Cr、CA・BB=3,000Cr、回数制限艦=60,000Cr。ただ、改装艦やプレミアム艦でもないかぎり、売却費は100%還元されるので、一度売却して買いなおした時に名前を付け替えた方が安上がりである。在庫数は唸るほどあるので、在庫切れを心配する事もない。

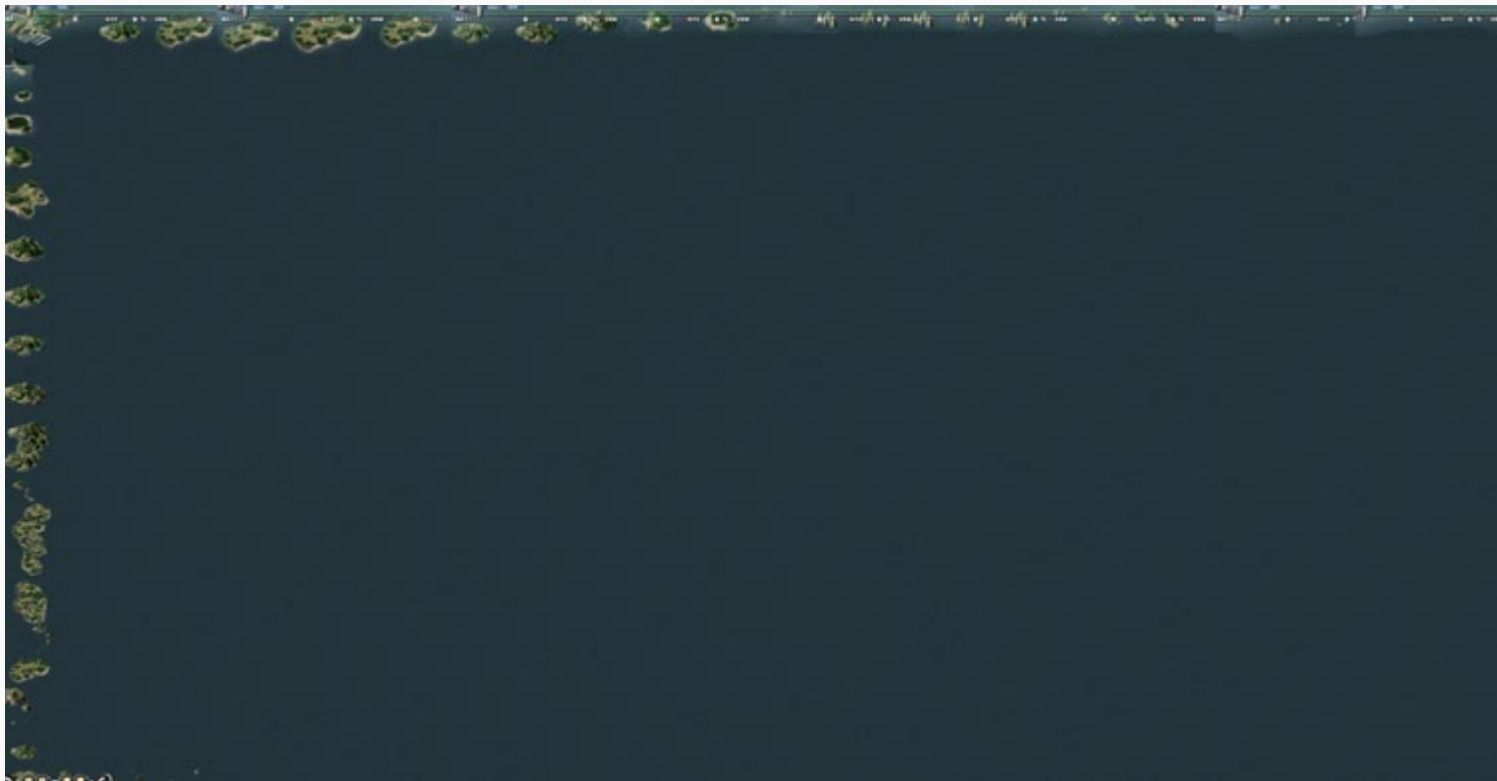
### 2. 水兵の名前

艦と違い同じ名前を幾らでも使用可能。名前を後から変更する事も可能で、変更にはレベルに応じたPが必要。低Lvではそれほどでもないが、中高Lvになると数万~十数万Pが必要となるので、Pが大量に必要な初期の頃には、名前変更を行う余裕は無い。雇うときに良く考えて付けるべきである。

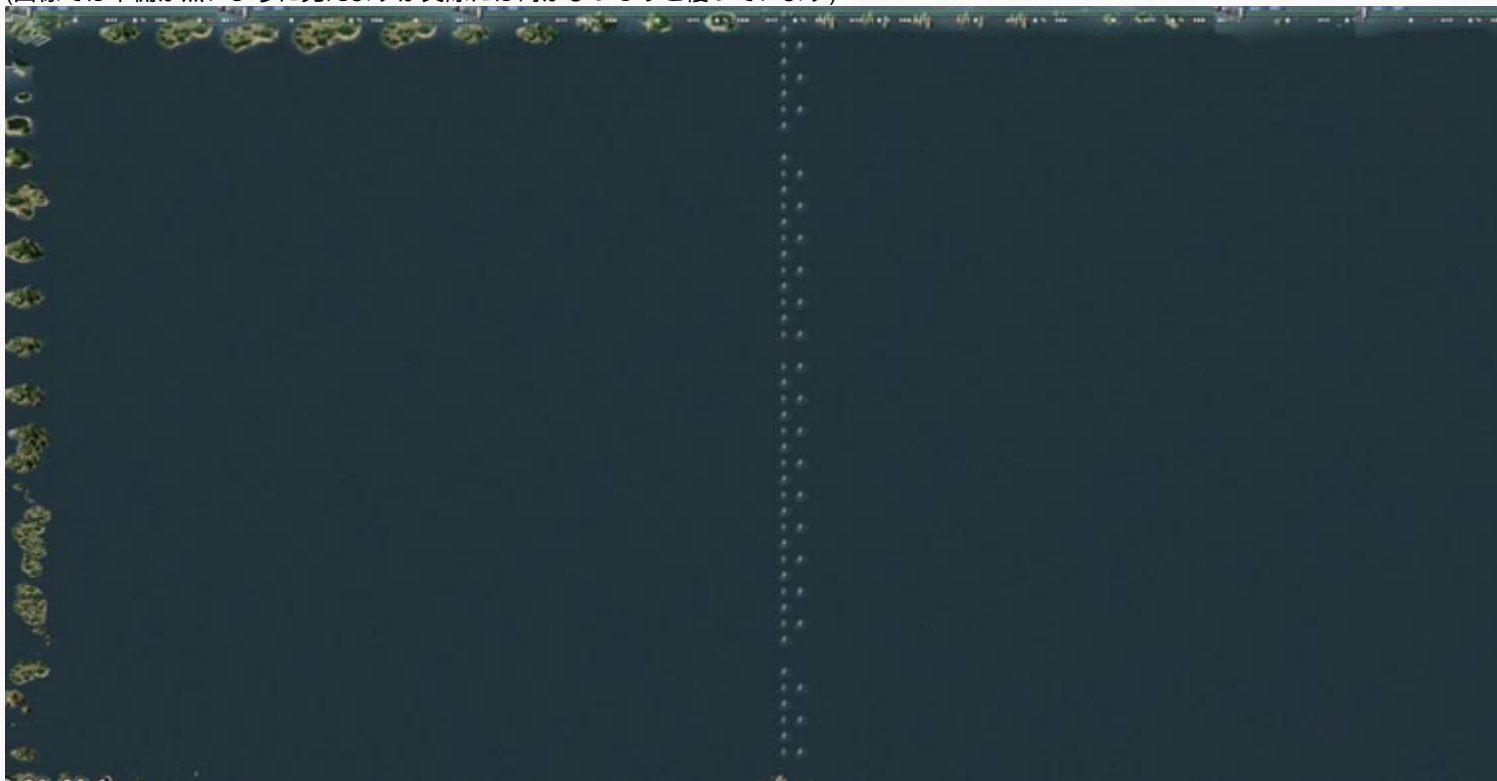
## マップについて

Random:下記のマップから、ランダムで選ばれる

No way out 1:四方の端を島がびっしりと覆っている。隙間はFFクラスくらい(画像では下側が無いように見えますが実際には島がびっしりと覆っています)



No way out 2: 上記+中央にも縦一列に小島が並んでいる  
上中下の3ヶ所に、大型BB・CVの横幅より少し広い程度の間隙がある。  
そこ以外は、FFやSSでも座礁してしまう。  
(画像では下側が無いように見えますが実際には島がびっしりと覆っています)



Blue Ocean: 海のみ

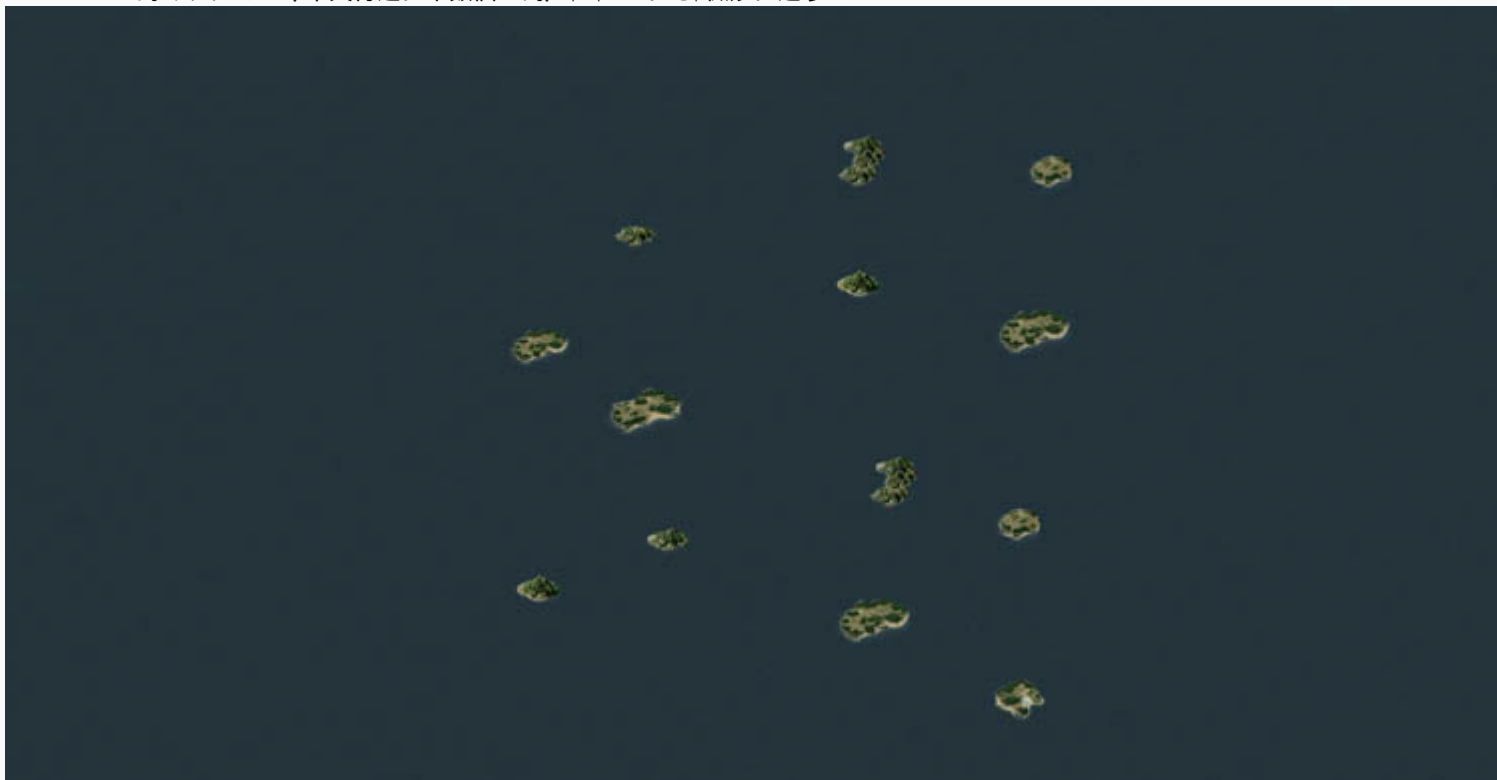
East Island:3 × 3の9分割したとして、右中に島



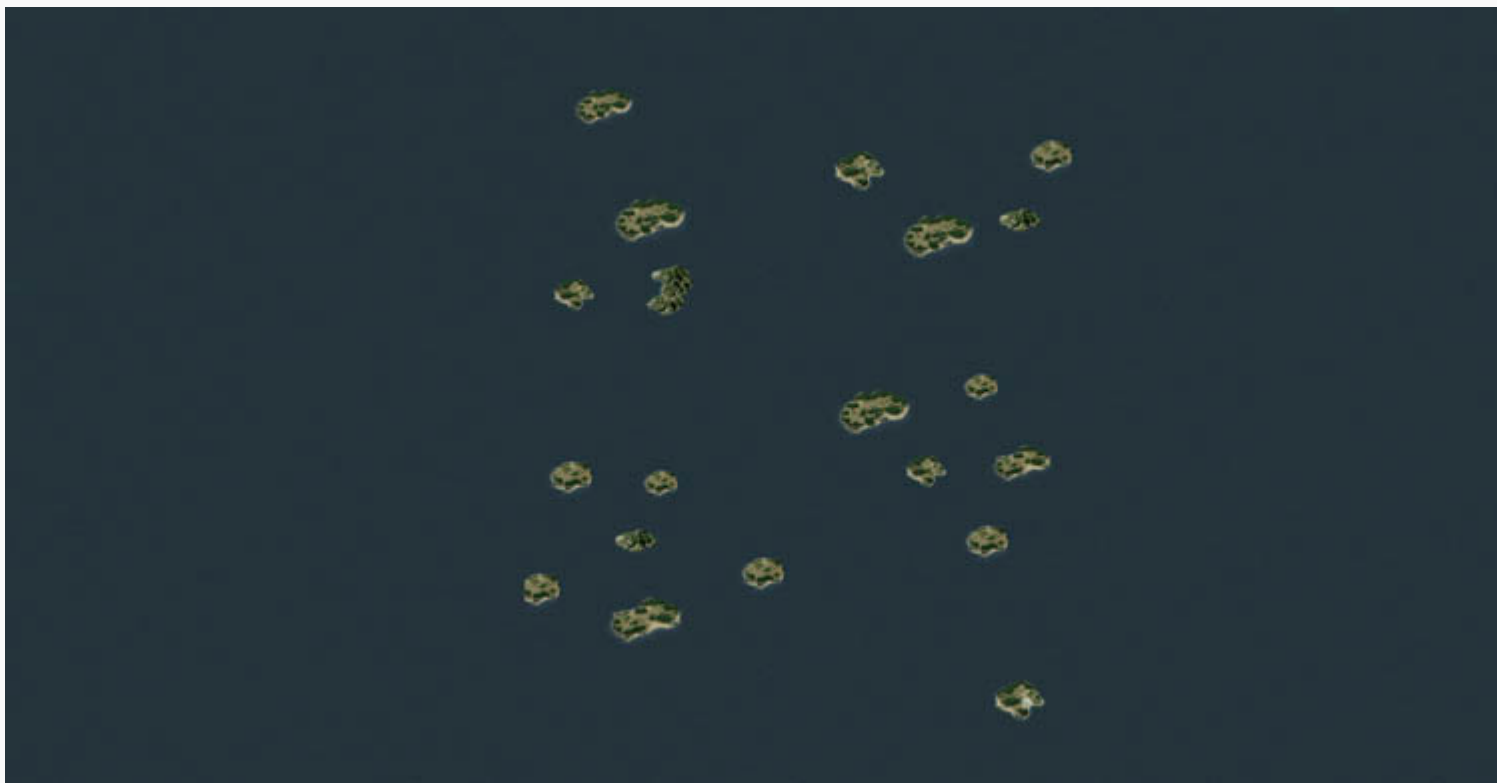
Ice Age:上端一帯に氷壁



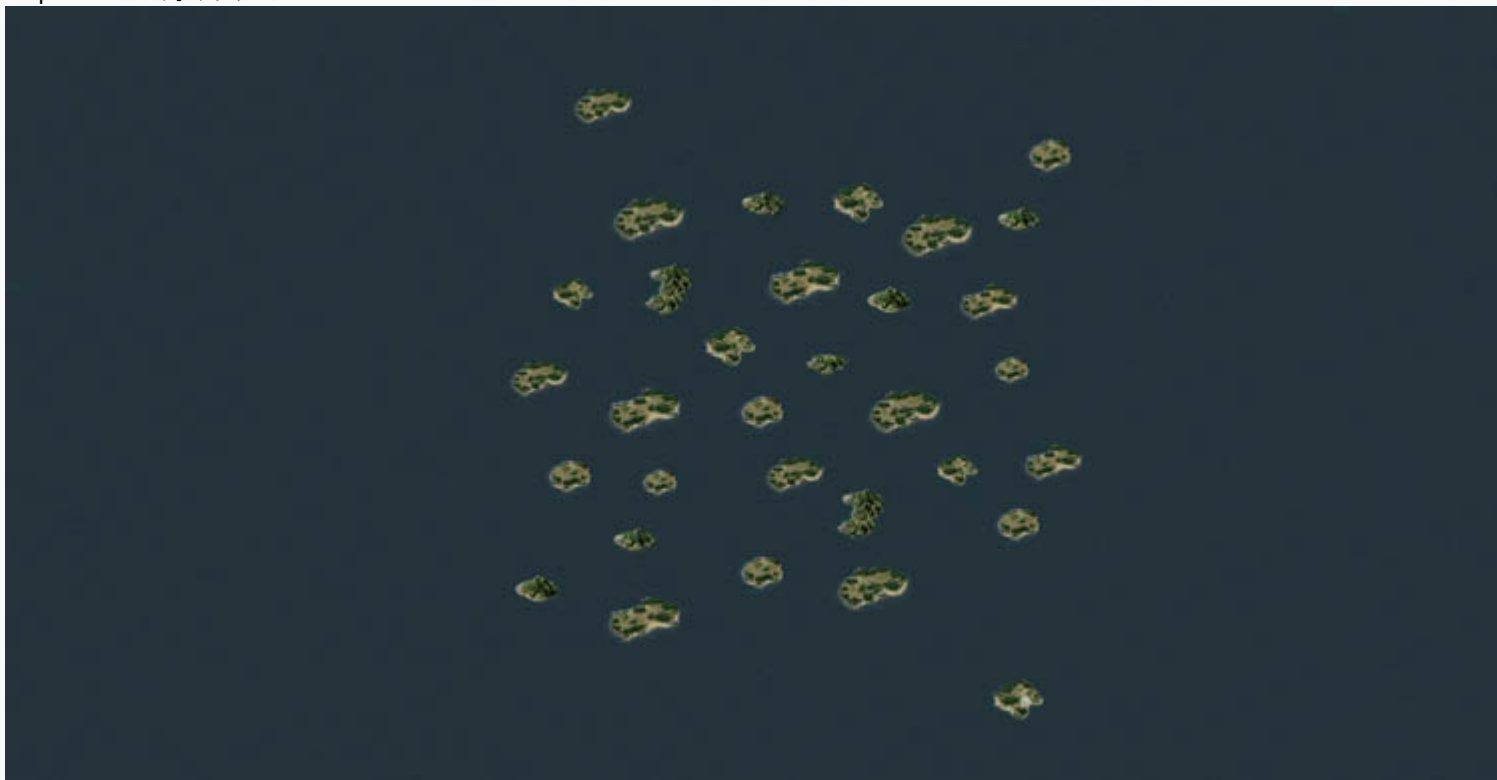
Mine Lands:島マップその1, 中央付近に十数個の島, 1, 2, 3どれも、微妙に違う



Hunters:島マップその2



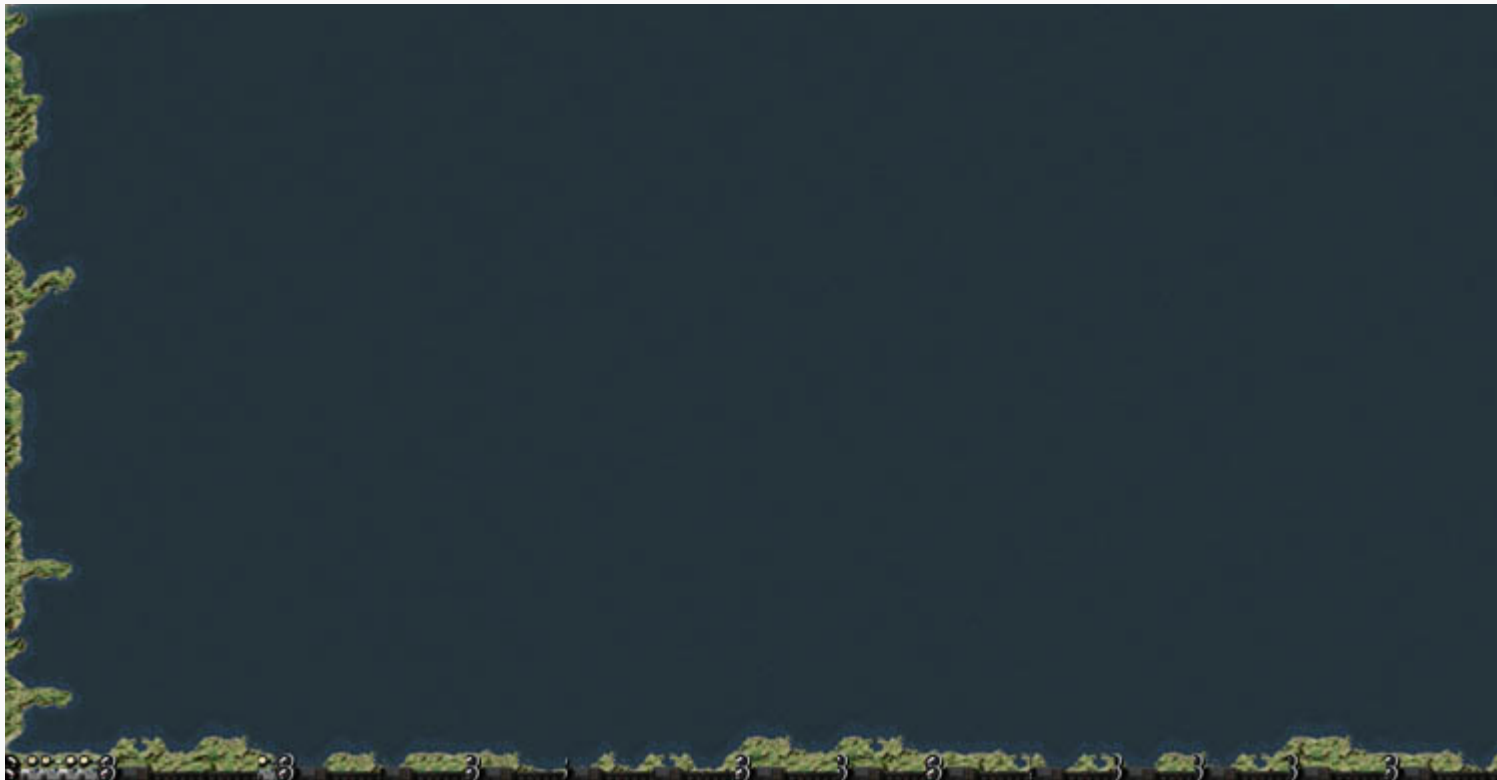
Torper's Tomb:島マップその3



Amerigo:右端一帯に陸地



New World:左端一帯と下端一帯に陸地



Race Map:陸上のトラックのような線が海面に引かれている。イベント用だったらしい



2009/10/15 アップデート追加マップ  
Leyte Gulf



注)右上の半島しか見えてないが、実際は半島の左下に大きな島があり障害になっている。

Iwo Jima



Dual Island



## ドックの並びについて

ドックの並びには枠の様な概念が存在する。  
艦は、ドックに入れた順に、つまり買ったり倉庫から出したりした順に、枠に埋まっていく。  
艦と枠はそのときそのまま固定で、  
ドックから出さない限り、つまり売ったり倉庫に入れたりしない限り、変動しない。  
優先順位の高い枠が空いていると、次にドックに入れた艦がそこに入る。  
注:再ログインするまでは、最後尾に表示される。

例:枠の優先順位:低 高  
艦がドックに入る順:後 先  
番号の無い枠は、実際には表示されない。  
~~~~~

[ ] [5] [4] [3] [2] [1] ドックから2を出し、6を入れる [ ] [5] [4] [3] [6] [1]

[ ] [5] [4] [3] [2] [1] ドックへ6を入れ、2を出す [6] [5] [4] [3] [ ] [1]

## 護衛艦について

[公式サイト](#)の項目を補足する。

護衛艦は、AIが自分の判断で操艦する。

「護衛」マークの付いている大艦隊戦・海上電撃戦・ノーマルルーム(一般部屋やバトルルームとも言う)で使える。ただし、部屋成立人数には含まれない。

とあったが現在は大艦隊のみ？含まれる模様、過去に含まれない時期もあり

電撃戦のように開始動作は可能なのに拒まれて結局始められない等のバグを含んで居る状態もある

ミッションでは使えない、港争奪戦は不明。

編成費用は、最低28Cr(FF1, Lv1砲, Lv1兵)。

これは編成を解除しても返却されない、また、使用時にもCrが幾らか必要。

ログインからログアウトまでの間に10回連れてくると自動的に編成が解除される、9回以下ならカウントリセット？

護衛艦にできるクラスは、FF・DD・CLなら何でも可能(PCL・輸送艦でも)。

SS・CA・BB・CVは不可能。

編成は5隻までできるが、使用はどれか1隻のみ。

編成解除までプレイヤーは、その艦と兵を使用不可能。

プレイヤーは、護衛艦の攻撃量に応じたCrとPも獲得できる。

護衛艦に載せた兵も、水測などの技能を発揮できる。

しかし、EXPは獲得できない。

護衛艦に載せた兵の新兵・熟練・士官は死亡しない。

護衛艦は、魚雷・爆雷・機雷も艦載機も使えないが、投射爆雷は使える(有料アイテムが必要なものでも)。

戦闘終了後の修理は自動。

しかし、砲弾は再装填ボタンを押す必要がある。

その際、積載可能な最大数まで補充される。有料投射爆雷は50セットまで。

(投射爆雷は、無料(有料アイテムが不要)のもの弾は容積:3.8/セット、Cr:500/セットなので、

艦のマウントの容積があまり大きいと、初期投資額がとんでもないことになる。

ただし、基本の装填速度は120秒で、残った弾も売却価格=購入価格なので、

砲兵の連射能力があまり高くなければ、投資資本の回収はそれほど難しくはないだろう)

艦長と、搭載砲を扱える兵を載せる必要がある。

RとTそれぞれのマウント群では、同じ砲を載せる必要があるが、

RとTでは違ってよい(対艦用と対空用など)、また、Tは積まなくてもよい。

また、砲弾も違ってよい(R:軽榴弾と徹甲弾の混載、T:対空弾改、など)。

砲弾は、弾薬庫Aに積んだもののみ使える。Bのは護衛艦編成時に消えてしまう。

RとTの同時射撃といった、人間技では不可能な芸当をこなす。

ただし、幾つか欠陥もあるため、戦力としては微妙。

目標の移動を予測して撃たない、敵との間に味方がいようがお構いなし、

魚雷や爆撃や島などを避けない、

巡航速度に達した後はOHや減速をしない、座礁しても後進しない、など。

AIが改善され、使える部屋が増えれば、今後日の目を見るかもしれない。

先頃のアップデートに伴うAI変更により賢くなったのか、

RTの同時砲撃どころか本来の砲塔旋回範囲外にも射撃を行っている様子が数度確認されている。

(前RのAAを進行方向真後に発射など)

バグか仕様かは不明だが、仕様であるならば有効に活用できるかも知れない。

護衛艦相手に戦う場合、相手を人間だと思って戦うと、思いもかけない損害を受ける可能性もある。

## トリビア

### ■ ログイン画面

ログアウト時にいた港によって、次のログイン時の画面の背景が変わる。

ただし、音楽は変わらない。

### ■ レベルアップ

Lvアップした兵がいたときは、報酬(EXP・Cr・P)獲得率などの補正はLvアップ前のLvで処理される。

艦Lvと兵Lvの差によるEXP獲得率補正など。

例:(注:NEO時の例)

30 31になった兵がいて、その兵が全乗組員中最高Lv

・無課金による報酬獲得率補正:100%のまま(兵Lv31以上:30%)

・兵LvによるEXP獲得率補正:200%のまま(兵Lv31~60:150%)

### ■ パスワード

NFのゲームへのログインでは、大文字・小文字を区別していない。

全部小文字で入力しても、認証される。  
サイトへのログインでは、区別している。

- 売却に関して

艦本体と装甲、弾薬は100%還元

RとT、機関とFCSは70%還元

改装費は還元されない。

一括売却をすると課金アイテムが消費されるのでまとめて売るときは注意しよう。

- 課金アイテム

[課金アイテム一覧](#)を参照のこと。

ご利用は計画的に。

## プレイヤー同士の採め事が起こる事例

[採め事回避術](#)を参照のこと。

[上へ](#)

---