

# 国籍別概説

ここではゲーム中に登場する5ヶ国+1の国籍について解説する。  
ちなみにゲームのシステムとしては、国や、連合、枢軸などの所属による制限は全く課されていない。  
戦闘ルームでは、イベントなどでプレイヤーの意思によるルールが存在しない限り、全く区別無くチーム分けがされる。

- [国籍別概説](#)
  - [国籍とその概要](#)
    - [無国籍](#)
    - [アメリカ合衆国\(United States of America\)](#)
    - [イギリス\(United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland\)](#)
    - [大日本帝国](#)
    - [大ドイツ国\(Groß deutsches Reich\)](#)
    - [フランス共和国\(République française\)](#)
    - [ソビエト連邦\( \)](#)
    - [イタリア王国\(Regno d'Italia\)](#)
    - [輸送艦ルート](#)
  - [国籍縛りについて](#)
    - [同盟関係](#)
    - [例外](#)



## 国籍とその概要

各国籍における特性について、詳しいことは「 [の詳細情報](#) 」のリンクをクリックすることで閲覧できます。

### 無国籍



誰もが最初に必ず使う国籍で、艦の操作や砲・魚雷の運用に慣れるためにある。  
そのためフリゲート（FF）と駆逐艦（DD）しか艦種は無く、軽巡洋艦（CL）以上に乗るには国籍をとる必要がある。  
唯一フリゲートがある国籍という以外に特色はなく、基本的に艦や装備の性能は国籍艦に比べ若干低い。  
兵の能力もレベルが上がるにつれ格差が広がるうえ、重すぎる兵は無国籍艦の積載量では載らなくなってくるので、国籍はとった方が有利。  
兵はLv12以上になれば国籍を取る事が出来るようになる。（通信兵はLv6で可能だが、国籍を取る意味は低い）  
国籍艦の艦艇を使用するためには基本的に艦長が必要なので、他国に転職後は必ず一人は艦長に転職させよう。  
ただし、初期に所持している分だけでは、転職に必要なP(ポイント)がおそらく不足する。  
Pは必ず15万以上(31Lv以上に育てば5万でも良い) 持つようにして、いつでもトレードで補充できるようにしておいた方がよい。  
トレードができない・したくない場合は、無国籍のまま育てて必要なPを貯めるのもよいだろう。  
初心者用の国籍とはいえ、より強力な艦や装備を使えるようになるので、低Lvの国籍艦相手なら十分対抗できる力はある。  
ちなみに、韓国・北米・欧州サーバーでは韓国籍。港は釜山(プサン, Busan)。  
[無国籍の詳細情報](#)  
[例外については、後述を参照のこと。](#)

### アメリカ合衆国(United States of America)

国旗  軍艦旗  **連合国** (国籍取得ボーナス：対空+2, 戦闘+2) 国籍港は「サンディエゴ (San Diego)」



特徴としては、砲戦、航空戦、潜水艦のすべてにおいて極めてバランスの取れた国籍として登場。  
特化した長所はないものの、短所もない。目立たないが機銃能力は四ヶ国随一。  
SD級を除けば最高の火力を誇るBBモンタナがあり、ニューオリンズやボルチモアはCAの代表格である。  
名高いビッグEの同級CVヨークタウン、最後の戦艦BBアイオワが所属する国籍。  
[アメリカ合衆国の詳細情報](#)

### イギリス(United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland)

国旗  軍艦旗  **連合国** (国籍取得ボーナス：修理+2, 保守+2) 国籍港は「ポーツマス (Portsmouth)」



火力と防御力に特化した国籍として登場。  
超破壊力の砲と頑丈な艦が多数ある。装甲の性能が5ヶ国中最高で、ガチガチに固めることもできる。  
弱点は砲射程が短いことと連射が遅いこと。とくに対空砲の連射が遅いのは致命的で、対空に関してはワースト1位の国籍である。  
粘り強く攻撃に耐えて射程に捕らえる事ができれば、超威力の砲で敵をねじ伏せる国籍。  
マイティ・フッドことBCフッドやBBプリンスオブウェールズ、H部隊のCVイラストリアスが所属する国籍。  
[イギリスの詳細情報](#)

### 大日本帝国

国旗 軍艦旗  
  **枢軸国** (国籍取得ボーナス：魚雷+2, 攻撃+2) 国籍港は「呉」

攻撃面に特化した国籍として登場、砲は長射程・高威力・速連射、魚雷は最強、航空機も大火力、BB5最速の紀伊や、高性能なCVを擁し、さらには高性能な潜水艦もある。弱点は防御力が低いこと。水兵防御力が低く、装甲の性能も最低である。攻撃こそ最大の防御と考える人にとって最適な国籍。機動部隊旗艦として活躍したCV赤城、宇宙も飛んだBB大和が所属する国籍。  
[大日本帝国の詳細情報](#)



## 大ドイツ国(Gro ß deutsches Reich)

国旗 軍艦旗  
  **枢軸国** (国籍取得ボーナス：命中+2, 連射+2, 機関+2, 戦闘+2) 国籍港は「キール (Kiel)」

史実のドイツの海軍は、空母を保有していなかったし、戦艦も数隻しかないなど、他国に比べて充実していなかった。しかしNFでは(ゲームバランス上)設計のみであったり未竣工の艦が多数実装されており、空母も選択でき、戦艦も他国と同じく選べる。NFでは射程と対空に秀でた国籍として登場する。砲射程は各クラスで最長となるものが多く、速射ができて射程も十分に扱いやすい対空砲を持つ。潜水艦は磁気信管魚雷を持つためダメージを与えやすい、空母は種類が少なく船体性能もいまひとつだが戦闘機が強い利点がある。



しかし、運用可能Lvと適正運用Lvが乖離していたり、改装費が高かったりといった運用面と、門数が少なく、角度が高くないため装甲艦を相手にすると厳しいといった難を抱えている。長い射程を効果的にいかして戦えれば使いやすい国籍であると言える。連合軍将兵を震え上がらせたSSのUボートや壮絶な最期を遂げたBBビスマルクが有名だろう。  
[大ドイツ国の詳細情報](#)

## フランス共和国(République française)

国旗 軍艦旗  
  **連合軍・枢軸** (国籍取得ボーナス：保守+2, 戦闘+2) 国籍港は「トゥーロン (Toulon)」

WW では数奇な運命を辿った仏海軍、影こそ薄いがいさし空母も保有していた。小さい船体、高速な足回り、多彩な多連装砲と魅力は尽きない。しかし、英国以下という短射程と搭載可能弾薬の少なさという欠点もある。従来の4カ国とは異なり、砲にN,L,D,Aの区別が無いのも特徴。その為に装備の自由度が低い。奇抜な主砲塔の集中配置で知られたBBダンケルク、BBリシュリユーが所属する国籍。  
[フランス共和国の詳細情報](#)

## ソビエト連邦

国旗 軍艦旗  
  **連合軍・枢軸** (国籍取得ボーナス：機関+2, 攻撃+2) 国籍港は「バルチースク( )」

支配海域の殆どが冬は氷に閉ざされるか黒海などの内海で大規模な航洋艦隊の必要性が低かったこと、政権有力者に海軍嫌いが少なからずいたため、WW 時は海軍の整備が遅れていた。それでも他国に艦を発注するなどして近代化を進めつつあったが、整備が整う前にドイツと開戦。陸空軍の増強が優先されたため影は薄いままだった。比較的旧式な艦が多く実装されているが、NFならではの超性能が発揮されるため新鋭艦と比べても遜色ない。むしろ小型で被弾面積が少ない利点を発揮でき強力ですらある。大砲王国だっただけはあり、射程・威力・連射のどれも高い水準で良好な性能を発揮、弾数も多めに確保できる。対空砲の種類は多いが高角砲は五種類だけなので、近接対空に若干の難がある。装甲性能も英に次ぎ高性能なのだが、BBなどの大型艦は文字通り船体が大型で被弾しやすい。なにより問題なのは足回りが他国に比べ遅く設定されている事、機動戦では明らかに分が悪い。  
[ソビエト連邦の詳細情報](#)

## イタリア王国(Regno d'Italia)

国旗 軍艦旗 **枢軸?** (国籍取得ボーナス：未定) 国籍港は「未定」  
実装予定だが時期は未定。  
当時世界第4位の規模を持つ海軍。

## 輸送艦ルート

無国籍を除いて、それぞれ輸送艦ルートも持っている。しかし、港争奪戦に参加しないのであれば必要なく、現状では港争奪戦においてもあまり活躍の場は無いため、無理に作る必要はない。輸送艦を含め全系譜を制覇したいなら、各国+1名の艦長が必要になる。

## 国籍縛りについて

現在のNAVYFIELDでは米・英・日・独・仏・蘇の6つの主要国籍と無国籍からなる計7つの国籍があり、それらの兵を他国籍の艦に乗せた場合、兵の能力発揮にペナルティが発生する。武装は艦と同一国籍のものしか装備できない。

[例外については、後述を参照のこと。](#)

ちなみに大昔はこの縛りが無く、武装も国籍を越えて自由に換装出来たため、面白装備が非常に多かった。

例1) CLブルックリンに同クラス内長射程のCL最上砲を装備し、名実共に最強なCL

例2) 扶桑にシャルン砲を装備した、長射程かつ、18門の猛火力を備えたBB

## 同盟関係

米・英からなる「連合」と日・独からなる「枢軸」のふたつの同盟があり、同盟は敵対している。

無・仏・蘇は(史実とは異なるものの)「中立」で全ての国と同盟関係にある。

例) 米の場合、日・独は敵対、英・無・仏・蘇は同盟国となる。

- 艦と兵が同じ国籍の場合:

士官・熟練・新兵と全ての兵種が適応され本来の能力を発揮する。

- 艦と兵が同盟国の場合:

熟練・新兵のみ適応。士官は新兵と同じ扱いになるので能力発揮が悪くなる。

又、水測兵・操舵兵は機能しない。

[例外については、後述を参照のこと。](#)

- 艦と兵が敵対国の場合:

全ての水兵が機能しない。

プレイヤーのメイン国籍とサブ国籍が同盟国同士で、サブ国籍に本腰を入れないなら、補助兵程度であれば廻して使う事も可能。

ただ、士官の効果はとて大きいので、なるべく全て同じ国籍で揃えた方が無難。

## 例外

- 無国籍

無国籍艦のみ、12Lv以下の装備であれば他国の武装を装備する事が可能となっている。

もちろん装備・使用するにはその国の武装を扱える水兵が必要。

又、艦長職が無いので、Lvさえ満たせば国籍・兵種を問わず全ての水兵が艦長席に就ける。

[水測兵](#)も無いため、水測兵はどの国籍でも機能する。

全ての国籍と同盟国扱いなので、全ての兵が同国籍艦搭乗時ほどではないが、ちゃんと能力を発揮する。

このため、例えば日艦長+R独砲兵+T英技術兵+米水測と連合枢軸入り混じった艦でも、全て能力を発揮する。

- 看護兵

「連合」は米、「枢軸」は独にしかないため、同盟関係にあれば士官も含め全ての能力を発揮する。

そのため、英なら米の、日なら独の、仏・蘇ならどちらかの看護兵を使う事が出来る。

[上へ](#)

---