

序盤の流れ、進め方

2014/08/11 12:59 - Clelia ごりゆ

ステータス:	終了	開始日:	2014/08/11
優先度:	通常	期日:	2014/08/18
担当者:	Clelia ごりゆ	進捗率:	100%
カテゴリ:		予定工数:	0.00時間
対象バージョン:		作業時間:	0.00時間

説明

wikiを見るんだ、で済むのかもしれないですがメンバーの定石を教えてください。

じっくり進めるのもルートもありだと思うし効率重視で早く戦線へ参画するべきというのもアリだと思います。色々進め方があると思うので、その点も含めて多様なアドバイスを頂きたいです。(基本一本道よ。というのであればそれはそれで。。。)チケット注記(コメント)でもチケットに直接書き加えても構わないです。(そちらの方がまとめる手間が少なく楽ですが)

流れ

最序盤の基本戦術

- まずはじめに

最初に選択できる5人の子はどの子も性能とかのアドバンテージは存在してないに等しいです。外見の好みで選んでしまってください。そしてチュートリアルが少しあると思うので説明通りにやっていってください。
- 基本的なサイクル
 - 遠征などで資源を貯める

各資源は遠征等をする事で溜まっていき、出撃や開発で消費します。
 - クエストを受け取っておく

任務をこなすことによって様々な報酬が受け取ります。基本的には1回限りの任務が多いですが1日や1週間でまた復活する任務も存在しています。基本的にはこの任務をクリアしていくことを指針にするといいでしょう。
 - 海域に出撃する

各海域のボスを撃破することで次海域が開放され、これを繰り返していきます。海域の呼称は『鎮守府正面地域』の『鎮守府正面海域』を『1-1』のように呼称します。『鎮守府正面地域』の『南西諸島沖警備』なら『1-2』となります。
 - 出撃で傷ついた艦娘を修理する

母港画面の『入渠』を押して開いているドックを選択し艦娘を入渠させます。
 - 資源が残っていれば再度出撃。

最初に戻る
- それぞれ細かく説明していくと
 - 遠征について

第二艦隊を一定時間お使いに出すと成功した時に資源を持ってきます。成功判定は『旗艦レベル』『艦隊構成』『全体レベル』を参照して条件を満たしていれば確実に成功します。資源回復に有用なモノから確実にいらぬ遠征までさまざま存在しているので用途にあった遠征をしましょう。上位の遠征の開放は下位の遠征をクリアすることや任務をクリアすることで開放されます。最初は『長距離練習航海』や『警備任務』がオススメです。詳しくはwikiの遠征ページ <http://wikiwiki.jp/kancolle/?%B1%F3%C0%AC>
 - クエストについて

艦これには簡単にクリア可能なものから強運がないとクリアできないもの、艦娘の練度が一定以上必要なものまで様々なクエストが存在しています。やる事が明確でない最初のうちは海域開放を進めると同時にこのクエストのクリアを目指していきましょう。詳しくはwikiの任務ページ <http://wikiwiki.jp/kancolle/?%C7%A4%CC%B3>
 - 出撃について

艦娘を出撃させます。敵を倒すことで経験値がもらえ、艦娘がレベルアップしていきます。また、各マスを勝利するご

とに新しい艦娘を取得するチャンスがあります。
基本的に海域を進むごとに敵が強くなっていき、同時に貰える艦娘の種類が増えます。
ルートの途中の分かれ道で「羅針盤まわすよー！」などの掛け声と共に妖精さんが出てきます。
この場合最初の編成である程度行き先を決めたりすることができますが **基本的にはランダム** です。
かんこれが運ゲーといわれる最大の所以はここにかかっています。羅針盤が荒ぶっても心を強くモチましょう。

4. 入渠について

艦娘は戦闘で傷をおいます。HPの割合で小破 中破 大破となりそれぞれ
小破 攻撃倍率が少し下がる。一応まだ無傷のうち？
中破 攻撃倍率がガクッと下がる。 **脱げる**。中破状態の艦娘を出撃させることは控えましょう。
大破 ほぼ相手にダメージを与えられなくなる。轟沈のトリガーになる。
というペナルティが発生するので戦闘に出たらちゃんと修理してあげましょう。
特に、大破状態は注意が必要で場合によっては艦娘が轟沈してしまい装備してる物と共に永久ロストになります。
絶対に轟沈は避けましょう。

● 轟沈(LOST)について

一回の戦闘で轟沈することは現状確認されていません。戦闘中に大破になっても1残りのストッパーが働いて轟沈しません。
具体的な轟沈仕様は
『大破した艦娘がいる状態で進軍した場合にストッパーが外れて敵の攻撃で轟沈する可能性がある』
となります。注意すべきは大破状態で『夜戦』をしても轟沈はしない、という点でしょうか。
とりあえず、『**大破進軍ダメ絶対**』とおぼえておけばいいと思います。

基本的な流れは以上になります。これを繰り返してまずは1面、鎮守府海域のクリアを目指していきましょう！

基本を押さえたらステップアップ序盤の流れ

まえがき

- 対象：脱初心者と言われる2 - 4を最大効率で進める方法。
 - 長いのでコイツに対して子チケを増やして何回かに分けてやる予定。

今回も長いので時間にゆとりがあるときに見ることを推奨します。
また、「最大効率」と書きましたがかんこれにおいてはこれが最適解とは限りません。
ここでは特に後半において戦艦空母の使用を推奨していますが2 - 4クリアにおいて駆逐艦
混じりの艦隊でクリアしている人も普通にいます。
その理由として

1. 出撃において使用する資材が米帝（廃課金）プレイを行わないと足りない
2. 仮に米帝プレイを行ったとしても遠征の方が遥かに効率がいい
3. そもそも競い合いの要素がないため急ぐ必要がない
4. 羅針盤やドロップなどの運に縛られる要素が強い

等々の理由が挙げられます。
ですが効率よく進めた方が艦これのさらに深いいろいろな部分に触れて楽しめる、といった側面もありますので
そこらへんは時間とゲームの遊び方の兼ね合いで実際にやってみて考えてみては、と思います。
また、なぜ2 - 4が脱初心者の境界かということ

1. 艦これに対しての基礎的な知識がないとクリアしにくい
2. 戦艦や空母などの大型艦艇を運用する能力が求められる
3. 実際に所持しているそれらの艦艇に対してある程度の練度が求められる

といった理由が挙げられます。
その為まずは2 - 4クリアを目指し、ここをクリア後は各人のプレイスタイル次第といった感じになってます。

基礎知識

1. 艦種について

艦これには様々な艦種が存在し、それらは全てステータスや求められる役割が違います。
基本的に同一艦種カテゴリー内部での能力差は極一部の例外を除いて大差ありません。
また、艦が大きくなるほど入渠時間が長く補給した時に使用する資材が多くなる傾向があります。
序盤に手に入る各カテゴリーを簡単に説明すると

1. 駆逐艦

もっと数が存在するカテゴリー。能力的には艦種中最弱だが遠征や対潜、短い入渠時間や消費資材の利点から序盤の手駒として様々な仕事が存在する。
2 - 4攻略においての重要性は低いが上の方の海域でもちよくちよく攻略に使うことがある。

2. 軽巡洋艦（軽巡）

強化版駆逐艦のような性能。駆逐艦に比べて特に装甲の強化が目覚ましい。戦艦や重巡の下位互換ではあるが遠征や対潜要因としても長く使用する。

3. 重巡洋艦（重巡）

軽巡の親玉。駆逐艦に比べるとはや異次元の強さ。駆逐の二倍強の装甲、砲撃能力を誇り雷撃戦も駆逐並にこなす。反面、燃費や入渠時間が駆逐軽巡より飛躍的に悪くなっており使い勝手があまりよろしくない。とはいえ能力的には申し分のない性能であり特に序盤の主力として活躍してくれる。

4. 戦艦

海軍の花型、主力オブ主力。圧倒的な砲撃戦力で敵を蹴散らし、相手の攻撃を分厚い装甲で跳ね返すまさに海の王者。2 - 4 攻略はコイツがいるいないで難易度が断然違って来る。しかし重巡よりさらに使い勝手が悪くなっており一度大破すると6時間くらい入渠ドックを占拠されたりすることもある。

補給の面においても一回の戦闘で駆逐艦10隻分近くの燃料を飲み干す豪の者が存在するほどの金食い虫。

これと下記の空母をいかに上手に運用するかが提督力の見せ所。

これら砲雷撃艦の他にも航空母艦カテゴリが存在しており、このカテゴリは上記艦種とは求められる役割が異なっています。

具体的には制空権の確保が主目的で、砲撃戦時にも重巡・戦艦並の火力で敵を制圧してくれます。

補給時に通常の燃料・弾薬の他にボーキサイトを消費します。

5. 軽空母

大抵の提督さんが初めて手に入れる空母カテゴリ艦種。正規空母に比べて搭載機数・装甲値に劣り、入渠時間・補給で勝ります。

まずはこいつで航空機運用についてを学びましょう。

6. 正規空母

海軍のもう一人の花型。戦艦並の硬さを誇り、圧倒的な艦載機数をもって制空権を握ります。

反面、入渠時間や補給においても戦艦並の悪さを誇っておりこの艦種の運用も提督さんの悩みの一つです。

特に貴重なボーキサイトを大量に消費するため序盤においては使用に対して特に慎重にならざるをえない艦種です。

これらの艦種から派生して「重雷装艦（軽巡）」や「航空戦艦（戦艦）」といった艦種も存在しますが今は割愛します。

2. 各能力やレベル・改装の概念について

艦娘にはレベルの概念が存在しレベルアップによって能力が向上します。

ですが通常のRPGとは違いレベルによる能力向上は命中や回避にとどまり、火力・装甲・雷撃などの能力は上昇しません。（上昇しても微々たる量）

ではどうやってこれらの能力を向上させるかというのだぶった艦、いない艦を艦娘に食わせることによって「近代化改修」を行い向上させます。

お気に入りの子にはいない艦を積極的に食わせてパワーアップさせてあげましょう。

また、レベルが一定数に達すると「改造」を行うことができます。

これを行うと艦名が「改」といったふうになり各能力のキャップ値が向上します。

基本的なサイクルとしては改造のためにレベルを上げながら近代化改修用のエサを確保し、改造させてこれを繰り返すといった感じになります。

特に火力・装甲の能力はダイレクトに戦闘結果に反映されるためこれら2つを積極的にあげていきましょう。

3. 入渠ドックについて（通称：風呂）

鋼材・燃料を使用して艦娘のHPを回復します。

基本的に大きい艦ほど使用資源が多くなり、入渠時間が長い傾向があります。

それに加えてレベルがあがるごとに入渠時間が長くなります。

特に重巡以上の艦を運用する場合はこれらの観点から慎重に運用することを求められます。

また、「高速修復剤」通称「バケツ」というアイテムが存在しており、このアイテムを使うと一瞬で艦を回復させることができます。

バケツは遠征やクエストでもらうことができます。

特に高レベルの戦艦は24時間とか平気で風呂を占領するためこういう子たちはバケツをひっかぶせてさっさと風呂から放り出しましょう。

4. 工廠について

工廠では新規装備開発や新艦建造等が行えます。

1. 建造について

資源・資材を消費して新しい艦を建造します。

ドロップでも新艦を手に入れることは出来ませんが運がよければそれよりも早く強い艦を入手することが可能です。

建造できる艦は資源の投入バランスである程度コントロールすることが出来、資源の量は「レシピ」と表現され

「戦艦レシピ」「空母レシピ」のようにある程度の解明がすすんでいます。

特に序盤においては戦艦・空母をドロップから入手することが難しい為資源に余裕が出来、敵が強くなり始める

2 - 1 付近からは積極的に戦艦などを狙っていくといいでしょう。

2. 開発について

資源・資材を投入して新装備を開発します。

開発については資源・資材の他にも「司令部レベル」・「秘書艦」を参照しており、司令部レベルが低いうちは（40 くらいが目安といわれています）

レアリティの高い装備は開発しにくいです。

また、秘書艦の艦種によってできる装備に違いがあり空母系は艦載機開発に、戦艦は砲の開発に向くといった特徴があります。

これらもレシピが解明されており「（装備名）レシピ」として広く出回っています。

2 - 4 攻略まではあまり縁のない機能ですがデイリークエストで開発任務が存在するため最低値でもこなしておくとい

いでしょう

5. 解体・廃棄について

いらぬ艦を解体、いらぬ装備を廃棄します。

これらを行うと各種資源を微量ながら手に入れることができるため、近代化改修にも使えない子たちは積極的に解体してしましましょう。

6. 補給について

出撃で消費した資源を補給させます。補給を怠ると

1. 海域出撃時に能力を十全に発揮できない
2. 遠征出撃に必ず失敗する

といったデメリットが存在するため出撃・遠征から帰ってきたら必ず補給してあげましょう。

史実で満足に食べさせてもらえなかった娘達が多いので補給するとみんな大げさに感謝してくれます。

なるべく飢えた娘達がでないように資源管理を徹底しましょう。

7. 編成について

艦隊を編成します。現在は第四艦隊まで編成することが出来、第二～第四艦隊は遠征に出すことができます。

それぞれの開放条件は任務を達成することでクリアできますが前提任務をクリアしないと下記任務が出撃しないので注意が必要です。

- 第二艦隊 「6隻編成を編成せよ！」(なんでもいいので6隻第一艦隊に配置する)
- 第三艦隊 「川内型軽巡洋艦3隻を編成せよ！」(『川内』・『神通』・『那珂』の3軽巡を同一艦隊に配置する)
- 第四艦隊 「金剛型戦艦4姉妹を編成せよ！」(『金剛』・『比叡』・『榛名』・『霧島』の4隻を同一艦隊に配置する)

この3つの任務をクリアすることで開放できます。

特に第三艦隊以降は入手運が多分に絡むためクリアが難しいですが第三第四が開放されているかで遠征効率にかなりの差が

出るため上記の艦(特に川内型3姉妹)は解体しないように注意しましょう。一隻ずつ残しておくだけで大丈夫です。

これらの艦艇は2面からドロップしだすためそこらあたりまでは第三第四艦隊開放はおあずけです。

また、これに関連して編成クエストにおいて一部艦娘が必要になってくる場合があります。ですので、該当艦娘がドロップした場合は

(枠に余裕が有る限り)解体・近代化改修せずに残しておきましょう。

1. 該当艦娘一覧

古鷹*、加古* / 青葉*、衣笠* / 妙高*、那智*、足柄*、羽黒* / 愛宕、高雄、摩耶、鳥海* / 最上

2. 軽巡洋艦

天龍*、龍田 / 多摩、木曾 / 阿武隈 / 川内、神通、那珂

3. 駆逐艦

曙、潮 / 睦月*、如月、望月*、弥生*、卯月 / 暁、響、雷、電 / 時雨 / 朝潮、大潮、満潮、荒潮、霞*、霰 / 陽炎、不知火

8. 課金について

今までみてもらった通りかこれは新しい艦を入手する過程において課金要素が発生しない良心的なゲームです。

ですが、いくら投資することによって所々の効率が飛躍的に楽になりますのでゲームが気に入ったら課金を考えてみてもいいかもしれません。

オススメ課金アイテムは

1. ドック開放キー(1000円)

通常入渠ドック・工廠ドックは2個しかスペースがありませんがこれを使うことによってそれぞれ4個まで増やすことができます。

特に入渠ドックを4つにすることによる効率アップは目覚ましいものがあるので入渠に関してストレスを感じたら

その場で購入することをオススメします。

2. 母港拡張(1000円)

初期の所持艦娘限界は100隻ですが第四艦隊まで開放すると意外に早くこの100隻は埋まります。

200隻まで開放しろ、とはいいいませんが20隻ほど枠を増やすだけでもだいぶ効率がよくなりますので枠に困ってきたら

ちよろっとだけでも開放することをおすすめします

3. タンカー徴用(300円×3=油3000)

これについては「いらぬ」という人が多いので私の個人的な意見になります。

基本的に艦これの資源は課金で入手する場合とても効率が悪いので課金で資源を入手することは推奨されません。

ですが特に序盤によくあることですがせっかく出撃とかのセオリーを覚えたのにその段階で燃料が尽きる

ということがよく起こります。

そうなるからじゃあ時間をおいてやるかー、となると熱が覚めてしまうのでそういう時は思い切って油3000

買ってしまうというのもひとつの手です。私はこれに二回ほどお世話になりました。

- しかし、これら全てについて言えることですが(特に3)全て「なくてもなんとかなる」ということがあります。無理して課金しなくてもゲームが気に入ったらお布施代わりに課金するかな一程度の気持ちでも十分だと思います。

Tips

- 序盤(2面程度)は建造を控えて乗り切れる
敵側に戦艦、空母が混ざり始め、厳しい戦局が増えてきたら建造も視野に入れる
強力な艦は運用コストも高いので注意されたい

- 着任後最初はまず数を揃えること、この際、1-1-1(最初のマス目)でドロップする駆逐艦娘で数を揃える
1-1では、駆逐艦娘の他に軽巡洋艦娘も入手の機会があり
- 建造やドロップで艦娘を集め、改修強化をしていけば1-2も無難にクリア可能
- 重巡クラス、軽空母クラスの艦娘が手に入れば海域突破の主戦力となってくれるのでクリア済みの海域を回って探してみるのもアリ
- 要注意「大破」した場合は即時撤退する事。(轟沈Lostした艦娘は戻ってきません)

期限は
1週間(完了しなければ延長や別チケットへ)

達成条件は
アドバイスに従って、序盤の流れを掴んだり乗り越えて資料が完成したらです。
(子チケットを追加する方式で進捗率は子チケット依存なので管理はしないです。)

子チケット:

サポート # 142: 序盤の流れ(あると並感)	終了
サポート # 143: 最序盤~序盤まで	終了
サポート # 150: 序盤における最大効率進め方(基礎知識編)	終了
サポート # 151: 序盤における最大効率の進め方(1-4クリアまで)	終了
サポート # 155: 序盤における最大効率の進め方(空母の働きと観測射撃編)	終了
サポート # 157: 序盤における最大効率の進め方(装備とステータス編)	終了
サポート # 159: 序盤における最大効率の進め方(2-3攻略まで)	終了
サポート # 160: 序盤における最大効率の進め方(2-4攻略)	終了
サポート # 166: 序盤における最大効率の進め方(続2-4攻略)	終了

履歴

#1 - 2014/08/11 15:59 - Clelia **ごりゅ**

- ステータスを新規から進行中に変更

着任手順なんかは、1つしか解が無いから、1つのチケットにまとめられるけど
序盤の進め方なんかは、提督毎にやり方があるので、新規チケット>子チケット登録で良さそうですね。
参考にさせていただきます。

ただ子チケットが全て100%にならないと親は100%に出来ないなのでそこは注意が必要です。

#2 - 2014/08/11 16:18 - ALT **あると**

なんか子チケット100%にしたら親も100%になっちゃったっばい?
やらかしたっばい?

#3 - 2014/08/11 16:22 - Clelia **ごりゅ**

子チケットが追加されると、親の進捗率は子チケットの平均になるので
100%完了の子チケットだけになると親も100%になるです。

ステータスを完了にしない限り消えないので問題ないですYO
進捗率は完了ステータスにするかどうか目安なので、あまり気にしなくてOKです。

#4 - 2014/08/11 16:26 - Clelia **ごりゅ**

- 説明を更新

あるてんのアドバイスを反映

#5 - 2014/08/11 16:27 - Clelia **ごりゅ**

- 説明を更新

進捗率は管理できないので、条件変更

#6 - 2014/08/12 13:00 - Clelia **ごりゅ**

- 説明を更新

[#143](#) の内容を清書。

#7 - 2014/08/12 13:06 - Clelia [ごりゆ](#)

- [説明](#) を更新

連番がズレていたのを修正

他にもこんなものがあるよ！ってネタがあればチケットなりコメントなりでよろしくです。

#8 - 2014/08/14 02:53 - Clelia [ごりゆ](#)

こちらは期限内なので、変更の必要なしですね

#9 - 2014/08/16 16:57 - Clelia [ごりゆ](#)

- [説明](#) を更新

とりあえず、[#150](#) をマージ

うまーく書式合わせるのが大変だった。。。

見やすくするために、要約したり、強調とかの装飾がまだ足りません。
番号付きリストを全域に渡って使うのは、書式に制限がかかっちゃうので
今後は見出し「h?」を使う方向にやっていったほうが良さそう。

リストはあくまで、狭い範囲に止めたほうが楽

#10 - 2014/08/17 14:07 - Clelia [ごりゆ](#)

- [説明](#) を更新

#11 - 2014/08/17 14:08 - Clelia [ごりゆ](#)

ばれさの内容をTipsに追加

#12 - 2014/08/20 13:52 - Clelia [ごりゆ](#)

内容が長編過ぎてしまったので、チケット分けるか
wikiへの移動を考えたいと思いますです。

#13 - 2014/08/20 14:53 - Clelia [ごりゆ](#)

- [説明](#) を更新

大破進軍は絶対に避けるべき重要事項だと思いますので
強調下線にしてみました。

他にも、これから始める人になって考えてみて、これはってことが本文にあればコメントなり直接弄るなりお願いします。
内容が長くなりすぎてしまって編集し辛いので完成した物はwikiに流し
残ったものは内容をカテゴリ毎に分割してチケット立てるなりしようと思います。

#14 - 2014/08/28 16:13 - Opal Jemnasty

担当部分を全てwikiへマージ。

あわせて進捗率を100%に変更。

問題がなさそうだったらステータスも終了に変更してもいいのかな？

これで新しいチケを作れるぞ（真顔）

#15 - 2014/08/28 18:10 - Clelia [ごりゆ](#)

未練が無ければ、閉じちゃってOK YO

今は通常海域の攻略チケットが中心だけど
うちもイベント参加できるくらいまで進んで来れば
イベント攻略に関するチケット切って行けるね

他のメンバーも、挑戦結果張ったり

レア艦掘りの周回記録張ったり、色々できそうd

#16 - 2014/08/28 20:47 - Clelia [ごりゆ](#)

- ステータス を 進行中 から 終了 に変更

COMPLETE

チケット一覧が寂しいくらいにスッキリしておく