

作者注：

这篇文章仅代表我个人对新入坑的苍青玩家的一些培养建议，**不代表某艘船的真实强度**，且仅仅盘点对于萌新来说**有渠道获取**的船。

想知道某个表上的舰娘的分析与培养建议请按住 Ctrl 单击表中舰娘的名字以跳转到该舰娘的分析页面。

舰船的类型和擅长的领域我会尽量用**加粗**标出，嫌长不看的可以直接看一句话点评和加粗的关键词。

在分析页面按住 Ctrl 点击每一个舰娘的名字就可以查看 WIKI 上该舰娘的数据，请结合自身港区阵容合理阅读。

作者：KuRz ZTVMPYCUCHMA

苍青幻影新人提督练船推荐表

驱逐舰	3
夏雾	3
白露	3
岛风&滩风.....	3
安东尼奥·达·诺利	3
轻巡洋舰.....	4
法戈	4
朱诺	4
高尔基.....	4
德格拉斯	4
重巡洋舰.....	5
得梅因.....	5
旧金山.....	5
威奇塔.....	5
昆西	5
什罗普郡.....	5
战列巡洋舰.....	6
胡德	6
无比	6
克劳塞维茨.....	6
金刚	6
战列舰	7
兴登堡.....	7

维内托.....	7
俾斯麦.....	7
长门	7
提尔比茨.....	8
狮.....	8
航空母舰.....	8
大风	8
埃塞克斯	8
鹰.....	8
复仇	9
信浓	9
赤城	9
加贺	9
帝国	9
卡伯特.....	9

驱逐舰

夏雾

每个玩家的初始舰，点击就送，苍青幻影女主角（大嘘）。是驱逐舰中**上限最高的**，相应的操作难度也不低。虽然用夏雾开荒会相当难受，但是她可以帮助你快速提升自己的手操&控血水平，为将来让她大放异彩的**强袭活动**打下基础。

一句话点评：前期可以不练她逃课（指卖血），但是这课（血）你早晚要补（卖）。

白露

非常值得培养的高**泛用性**三星驱逐舰，无论是前期的推图还是建造都很容易获得。自身的两个被动技能都是输出向的；培养三星也不怎么吃材料，很容易提升强化度和技能等级；相对夏雾来说操作难度下降了很多，大招也是更加容易命中的集中雷击，**长线作战**中的输出非常可观。缺点是由于三星导致的数据面板底下，虽然可以在各种情况上场，但是几乎都不是最优解。

一句话点评：好出、能打、吃得少还易上手，练就完事了。

岛风&滩风

常规池建造限定且出率极低的**爆发型**五星驱逐舰姐妹，但是绝对应该优先培养。大招的连射集中雷对**重甲单位**拥有毁灭性的伤害；岛风的被动技能拥有全队鱼雷&舰攻 Buff，滩风的被动技能专注于自身的伤害，在拥有优质装备的前提下输出能力优于岛风，与岛风一起姐妹双飞体验更佳；自身的五星面板非常优秀，还拥有 cost 强化可以提高装备携带的自由度，除了培养较为消耗材料和主动技能 CD 较长之外基本没有缺点。

一句话点评：可以极大减少 **5-3H** 疯人院的攻略难度，不练不是人系列。

安东尼奥·达·诺利

主要获取途径是建造，也可以在 N3-3,H3-3 的 Boss 点打捞获得的**单体治疗型**驱逐舰。可以为抗线船减少承压压力，但是因为技能强度一般，而且自身是三星面板属性较低，除非是非常需要治疗单位，否则不建议培养。

一句话点评：奶驱已经不适合这个版本了。

轻巡洋舰

[法戈](#)

常规池建造限定且出率极低的**群体治疗型**五星轻巡洋舰。治疗&防空专精的优秀周回选手，奶量和治疗频率都优于朱诺的同时还能根据队员血量多少合理分配减少浪费,完全放弃了强袭&高难而专注于**永动打捞**和**练级护航**。

一句话点评：她虽然不能打，但她可以让你练能打的船的时候舒服很多。

[朱诺](#)

常规池建造和前提推图都可以很容易获得的**群体治疗型**三星轻巡洋舰。相较于法戈更易获取，如果没有法戈可以培养朱诺，主动带有雷击，可以稍微帮忙打一下重甲。

一句话点评：低配版法戈。

[高尔基](#)

常规池建造限定且出率较低的 **Buff 型**四星轻巡洋舰。被动技能可以提升全队的炮击&舰爆火力值和自身的穿甲弹伤害，是少有的以 **AP 弹**为主要输出手段的 CL。由于轻巡洋舰不太需要提升主动技能的等级，相较于四星 DD 培养压力小了不少。

一句话点评：目前能够获取的最强 Buff 轻巡，推荐培养。

[德格拉斯](#)

常规池建造限定且出率极低的**科比型**五星轻巡洋舰。在自身击破敌人后可以为其他我方提供大量治疗，但是 CL 本身的伤害 AUTO 很难抢到人头，防空优秀但并没有超过法戈太多，整个船显得非常鸡肋。不过在进入 5 图防空压力陡然提升的时候可以用来配合另一个 CL 协助防空。

一句话点评：想练你就练吧，别升她主动就行。

重巡洋舰

得梅因

常规池建造限定且出率极低的**全能型**五星重巡洋舰。当之无愧的重巡王者，自身的输出能力极强的同时还能给攻击目标叠加破甲 debuff 以提高其他所有队员的伤害；平 A 攻速高，主动充能快，破甲 buff 强，有 cost 强化可以带水侦拉索敌和命中，高难&强袭&周回面面俱到，重巡中的论外存在，无可替代。**作者至今没建出来**（悲）。

一句话点评：不练不是人系列。

旧金山

常规池建造限定且出率较低的**输出型**四星重巡洋舰。很长一段时期的重巡二把手，能够贴脸的情况下输出爆炸；另一个被动的减伤&小幅群体治疗聊胜于无，可以稍微减少一点手操压力。在需要多 CA 作战的场合下可以配合得梅因的破防 buff 打出爆炸伤害，而且相较于得梅因培养的消耗较少。

一句话点评：强烈推荐培养，在 5-4H 和除 6-3 外的 6 图 Boss 战中表现非常出色。

威奇塔

常规池建造限定且出率较低的**输出型**四星重巡洋舰。旧金山的重巡二把手竞争者，相较于旧金山更加偏向输出。两个被动分别可以提升对残血和 Boss&精英敌人的伤害，如果有队员帮忙压制血线的话伤害可能比贴脸的旧金山更高，而且不需要贴脸。

一句话点评：推荐程度稍逊旧金山，但是打 Boss 的时候会比旧金山更优秀。

昆西

常规池建造限定且出率较低的 **Buff 型**四星重巡洋舰。对重巡强化伤害的 3 技能基本上可以当作没有，最主要的还是 2 技能的全队所有火力值 up，相较于旧金山和威奇塔更偏重于强化其他的队友而非自身的输出。在需要 CA 带路但是敌人是重甲&高韧性的强袭 Boss 而你恰好没有得梅因的情况下表现会比旧金山和威奇塔好。

一句话点评：没有得梅因可以练，但是别指望她能跟得梅因比。

什罗普郡

常规池建造限定且出率较低的**群体治疗型**四星重巡洋舰。考虑到点火的低基础概率和 HE 高爆弹（尤其是超大 HE）在苍青的尴尬处境，花花的主要作用还是治疗。实在是不推荐在重巡队没有成型的情况下培养她，除非你实在是没有 CA 可以练或者推图压力山大。

一句话点评：点火队有待开发，属于她的时代尚未到来。

战列巡洋舰

胡德

主线剧情通关 N3-2 获得，Buff&**特殊作用**型战列巡洋舰。作为旗舰时提升全体移动速度对手残党很友好，炮击舰爆命中各项 buff 平均，非常优秀的 BC。然而很多时候主要的作用还是拿去送掉刷新主动然后拼一波爆发，比如强袭最后一波&高难地图的 boss 战。一句话点评：目力 37。除了 Hard 图带路和强袭拿分之外 BC 的用处很小，但是必须练一些，胡德算是矮子里面拔高个，必练船之一。

无比

常规池建造限定且出率极低的**输出型**五星战列巡洋舰。BC 中唯一的五星，除耐久外基础属性非常优秀，拥有全队火力&舰爆 Buff 的同时主炮攻击还有几率秒杀普通敌人&精英怪，大招是全 BC 唯一的极贯，最强输出 BC 没有之一。一句话点评：BC 王者，属性&技能都非常优秀，甚至可以比肩部分 BB，必练船之一。

克劳塞维茨

主线剧情通关 N4-4 获得，**特殊作用**型战列巡洋舰。旗舰技可以在开战时减少我方全体主动技能 CD（**目前无稳定上位替代**），适合各种**速刷**场景（如大风、朱姆），主动 CD 时也有不错的全火力 buff，而且是四星面板。一句话点评：功能最特殊的 BC，必练船之一。

金刚

可以在各种地方得到的三星 **Buff 型** BC，前面三个如果都有的话可以不练，缺少任意一个都推荐练金刚补位。每一个玩家都至少应该练 1-2 只 BC，最好 3 只。

战列舰

[兴登堡](#)

常规池建造限定且出率极低的**全能型**五星战列舰。新晋的顶级战列舰，本身五星身板属性优秀、主动技能概率刷新理论最高输出、旗舰技全队特攻加成、触发羁绊最多三人提升 30%炮击&舰爆的恐怖 buff，还能根据队内第二舰队的舰娘数量提升全队的暴击补正，可以说是目前建造池里的**最强 BB**。

一句话点评：不练不是人系列。

[维内托](#)

常规池建造限定且出率极低的 **Buff 型**五星战列舰。2 技能在多 BB/BC 作战时的全队炮击火力值提升非常优秀，适合需要 2 艘以上 BB/BC 的针对中/重甲 boss 的作战，3 技能旗舰技可以在我方队员受到致命伤害时提供短暂的免疫，适合对付能够单次造成巨额伤害的 Boss 敌人（如烈火活动 EX-?的深海俾斯麦）。

一句话点评：强烈推荐培养，即使放弃旗舰技作为僚机也是不可多得优秀 BB。

[俾斯麦](#)

物资商店 100 本一般设计书兑换的**承伤型**四星战列舰。旗舰技可以提高我方全体对 Boss 和精英的伤害，2 技能还可以根据自身损失的血量额外提升减伤&火力，可以专门卖血来达到高火力&减伤模式。释放主动技能的延时较其他同技能的 BB 更慢，有更多时间来调整站位躲避技能。

一句话点评：攒够 100 本设计书请立刻换俾斯麦，除非你已经有了兴登堡，而且就算是兴登堡也没法完全替代俾斯麦的作用。

[长门](#)

常规池建造限定且出率较低的 **Buff 型**四星战列舰。Big Seven 中唯一可以进入主力队的 BB，凭借的就是 3 技能的不错的 Buff 和极贯主动；2 技能大 7 触发之后可以几乎立刻打出下一发平 A，可以连续触发，缺点是移动速度实在感人，即使是大 7 里最快的也慢如乌龟行房。

一句话点评：欧皇可以练……或者你实在没别的 BB 了练长门也不算亏。

提尔比茨

常规池建造限定且出率较低的**输出&Debuff 型**四星战列舰。拥有独一无二的降低出场敌人移速和增加她们受到伤害的 debuff 的同时还能在后两排获取额外的自身火力值 buff。泛用性很高的 BB，除了对血牛 boss 的长线作战外，周回&强袭&速刷作战都很适合她登场。

一句话点评：不练不是人系列。

狮

俺没有，脑测不强，官群里的大佬也觉得不强，但好歹是个五星，总比三星和一般的四星好，没有上面五艘中的 3-4 艘的话可以练一下。

航空母舰（这里只推荐正航，即有 3 个舰载机格子的航母）

说在前面：航空母舰对前期推图的帮助非常大，请至少确保你的主力队伍里有一艘正规航空母舰。

大凤

常规池建造限定且出率极低的**全能型**五星航空母舰。2 技能拥有足量的治疗可以确保道中无忧&永动打捞某个点，3 技能的全员全火力 buff、己方 CV 攻速和自身减伤的 buff 非常强力，目前公认的**最强舰攻 CV 没有之一**。

一句话点评：不练不是人系列。

埃塞克斯

常规池建造限定且出率较低的**输出型**四星航空母舰。把“强”字在写脸上的女人，双输出被动技能每一个都是强的离谱，大招 CD 相较于其他同技能 CV 更短，强袭时让你感受丝滑般顺畅的手操体验；简单粗暴的舰爆 buff 让你无需好装备也有爆炸输出；高额攻速助你快速专治各种不服，目前可建造的**最强舰爆 CV**。

一句话点评：不练不是人系列

鹰

常规池建造限定且出率极低的**输出型**五星航空母舰。技能可以锁定某个敌人然后大幅提升对该目标的伤害。对单体目标理论输出非常高，适合对血牛 boss 的长线作战&强袭作战，在敌人数量较大的地图表现比较差。单论输出可能比大凤更优秀，但是在其他各个方面都比大凤逊色。

一句话点评：有成型的大凤之后强烈推荐再练一只鹰，否则的话还是优先练大凤吧。

复仇

常规池建造限定且出率较低的**输出型**四星航空母舰。稍弱的舰爆 CV，提升自身舰爆的 buff 并不如饺子，而且降低敌人伤害的技能非常鸡肋，强烈不推荐在有埃塞克斯的情况下练复仇。

一句话建议：没有饺子可以练，但你早晚还是要练饺子。

信浓

常规池建造限定且出率极低的**防御型**五星航空母舰。拥有远超其他 CV 的血量，相应的输出能力会有所减弱；被动技能可以为我方全体提供相当不错的进水&燃烧抗性和伤害减免，同时每次攻击都有概率随机提高自身的某几个特定属性以弥补输出的不足。

一句话点评：没有鹰就练个信浓吧。

赤城

常规池建造限定且出率较低的**特殊作用型**四星航空母舰。奇袭成功时可以减少我方全体主动技能的 CD，经常用来配合克劳塞维茨打**速刷**，其余情况作用不大。

一句话点评：速刷打法备胎，可以练一个。

加贺

常规池建造限定且出率较低的**特殊作用型**四星航空母舰。被动技能在赤城上场时可以额外提升己方 CV 的攻速，一般来说只有**多 CV** 而且赤城出场的时候才会考虑加贺。

一句话点评：你不如和赤城合个体。

帝国

常规池建造限定且出率较低的**特殊作用型**四星航空母舰。要吃到帝国的完整 buff 你得把你的船以一个极其别扭的方式摆好，然而就算摆好了这 buff 也不咋地。

一句话点评：但凡你有一个别的什么 CV 都别练她。

卡伯特

主线剧情通关 H5-4 获得，**输出型**五星航空母舰。数值相较于其他五星 CV 更吃等级，而且被动技能决定她作为一艘白嫖的五星 CV 却需要大量的**优质金装**来提升暴击率以提升伤害，只有在优质装备足够（以及你脸够好）的情况下输出才能优于埃塞克斯。大破后可以复活一次并且给主动急速充能，必要的时候可以拿来送死拼伤害。

一句话点评：需要花钱来给她提升伤害，无氪&月卡党用起来可能会有点难受，但是仍旧非常强，值得练。