這是<https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E>的 Google 快取。 這是此頁面顯示在2022年11月11日 01:38:33 GMT的快照。 [目前頁面](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E)可能同時已改變。 [瞭解更多資訊.](http://support.google.com/websearch/bin/answer.py?hl=zh-TW&p=cached&answer=1687222)

**完整版本**[純文字版本](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Y-U_c-ZVqwwJ:https://wiki.komica.org/%25E5%2588%2580%25E5%258A%258D%25E4%25BA%2582%25E8%2588%259E&hl=zh-TW&gl=hk&strip=1&vwsrc=0)[檢視來源](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Y-U_c-ZVqwwJ:https://wiki.komica.org/%25E5%2588%2580%25E5%258A%258D%25E4%25BA%2582%25E8%2588%259E&hl=zh-TW&gl=hk&strip=0&vwsrc=1)

提示：如要在這個網頁上快速尋找您的搜尋字詞，請按 **Ctrl+F** 鍵或 **⌘-F** 鍵 (Mac)，然後使用尋找列進行搜尋。

[開啟主選單](https://wiki.komica.org/%E7%89%B9%E6%AE%8A:%E6%89%8B%E6%A9%9F%E7%89%88%E9%81%B8%E5%96%AE)

[Komica wiki β](https://wiki.komica.org/%E9%A6%96%E9%A0%81)

搜尋

* [編輯](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=0)

# **刀劍亂舞**

**刀劍亂舞/刀剣乱舞-ONLINE-/とうらぶ~~/刀LOVE/刀郎/劍男人/~~**[**~~刀劍亂腐~~**](https://wiki.komica.org/BL)

| 本條目請[~~收刀近百~~](https://wiki.komica.org/%E5%BE%8C%E5%AE%AE)的審神者們幫忙備份補完，謝謝！ |
| --- |
| **索引**：刀劍亂舞登場人物一覽：[Part1](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E4%BA%BA%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%BD-Part1)、[Part2](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E4%BA%BA%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%BD-Part2)、[刀劍亂舞登場敵刀劍一覽](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD) |



《刀劍亂舞》是一款由[Nitroplus](https://wiki.komica.org/Nitroplus)擔任原作與角色設定，DMM.com Games負責開發與營運的刀劍養成類網頁遊戲。正式名稱為《刀剣乱舞-ONLINE-》。

官方的簡稱是「とうらぶ」，字面上是「刀亂」，~~不過民間也有「刀LOVE」或「刀郎」的稱呼方式~~

## **目錄**

## **簡介**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=1)

* 正式開服的時間是2015年1月14日中午。
  + 事前登錄的玩家可以獲得「護身符（裝備在刀劍男士身上可替代一次破壞）」與「繪馬-富士（提高出好刀/好兵裝機率的附加品）」。
* 被稱為「[女性向](https://wiki.komica.org/%E4%B9%99%E5%A5%B3%E9%81%8A%E6%88%B2)的[艦隊Collection](https://wiki.komica.org/%E8%89%A6%E9%9A%8ACollection)」。
  + 實際上系統架構基本上就是[照搬](https://wiki.komica.org/%E5%8E%9F%E5%89%B5%E9%A2%A8%E8%A1%8C)艦娘的一套（內部企劃書還直接標「艦これで言う○○こと××」），甚至被艦娘方面的出品人問到「這完全是照抄的吧？」時製作人還馬上以道歉回應，實情可謂不言而喻。
    - 其實已經修改過不少，最初放出遊戲介面時還更像艦娘。
  + 也造成兩部作品之間的跨作CP [配對](http://dic.pixiv.net/a/%E5%88%80%E8%89%A6%E4%B9%B1%E8%88%9E)。（通稱「刀艦乱舞」）
  + ~~更有很多審神者本身就是來兼職的提督~~
  + 但若是以難度來說，算是艦娘的入門版本或是簡化版本，因此奉勸非提督兼職的審神者不要隨便跳槽或兼職艦娘，因為艦娘的補給架構與攻擊模式比較複雜。
  + 實際上因為以歷史為主題之一，基本上關係到日本歷史事件/人物的作品都可以拿來和這邊跨作交流一下。~~因而誕生了許多此類的跨作二創作品~~
* 由於遊戲帶動了玩家對現存刀劍的熱情成為社會現象~~並大幅推動了日本觀光業與文化保存事業~~，許多和遊戲中出現的刀劍相關的旅遊景點/博物館都紛紛藉此機會推出刀劍相關的項目與展示活動，與遊戲公司合作的更是不在少數。
  + 最好的例子莫過於2016年年初與京都東映太秦電影村的合作計劃。
  + 足利市在2017年舉辦山姥切國廣特別展覽並獲得估計四億日圓的經濟效益後，甚至還直接跟原作Nitro+洽談將另一把該市擁有的刀擬人化為新刀劍男士的企劃。~~食髓知味的概念，但後續是否有下文則不得而知~~
  + 此外擔任原作的Nitroplus也將遊戲的課金收入捐出一部份用作刀劍文化復興支援，並因此在2021年3月時獲頒了日本皇室的[紺綬褒章](https://twitter.com/digitarou/status/1372111612711108608?s=20)[[1]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-1)。
* 除了網頁遊戲外，刀劍亂舞在「[卡片鬥爭!!先導者](https://wiki.komica.org/%E3%82%AB%E3%83%BC%E3%83%89%E3%83%95%E3%82%A1%E3%82%A4%E3%83%88!!_%E3%83%B4%E3%82%A1%E3%83%B3%E3%82%AC%E3%83%BC%E3%83%89)」中也有自己專屬的卡片。
  + 和其他合作計劃不同，「刀劍亂舞」在「卡片鬥爭!!先導者」被視作一個可進行對戰的種族，擁有專屬能力「真劍必殺」和「譽」。
  + 在2015年推出預設牌組和補充包，並會在2016年推出新卡。
  + 在2018/1/18的日本大賽中，有玩家以「刀劍亂舞」的牌組勝出，並在世界大賽中拿下第二名。
* 原本只有一個第一次登入時會看到，用來說明世界觀與故事的[簡易OP](http://p.dmm.com/p/general/netgame/feature/tohken/op_movie3.swf)，後來在2016年8月16日後實裝了~~下重本寫主題曲還做了眾多3D模組、動作與特效的~~[新OP](http://www.nicovideo.jp/watch/sm29457992)，之後以大約每年一次的頻率更新動畫內容把新實裝的刀男放進去。OP曲為歌手板垣奏太郎演唱的【夢現乱舞抄】。
  + 2020年8月10日~~幾乎毫無預警地~~更新了[新版的OP](https://www.youtube.com/watch?v=Wdx8qOAysAY)，OP曲也改為由日本知名老牌歌手松任谷由実演唱的【あなたと　私と】。~~由於風格與前一首OP曲大相逕庭導致玩家評價兩極~~
    - 動畫中出現了刀沉入海中與遭祝融之災的畫面，冷不防餵了所有人一口玻璃渣
* 遊戲似乎在現代的刀匠之間也頗富知名度，山鳥毛在遊戲中實裝時一位本身是刀匠的玩家提到[他身為同行的叔父為此感到十分開心](https://twitter.com/kanemitsu5300/status/1209432454815047681)。~~至於一個連手機都沒有的老伯究竟是怎麼在第一時間得到消息仍然是個謎~~

### [**~~盗権乱舞~~**](https://wiki.komica.org/%E5%8E%9F%E5%89%B5%E9%A2%A8%E8%A1%8C)[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=2)

* 這個TAG會跑出來的原因，是因為大約在2015年5月開始，網民們發現刀劍有很多使用在介面的圖像似乎不是原創，而是以盜用的方式創作
  + [相關影片](http://www.nicovideo.jp/watch/sm26502793)、[其之二](http://www.nicovideo.jp/watch/sm26551003)
  + [相關WIKI](http://wikiwiki.jp/tukntusk/)
* 而事後官方的態度也讓眾多網民難以接受。
  + 一開始先是否認，之後才承認，更改圖像之後還把責任丟給一個小職員後就把他解聘以示負責……

## **概要**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=3)

* 作中玩家被稱作審神者（さにわ）。
  + 定位與隔壁棚的提督相同，但由於沒有排名系統的存在，所有玩家不會有階級上下之分。
* 將日本史上的以刀劍為主的兵器擬人化為「刀劍男士」，蒐集、育成~~、刷刀~~就是這款遊戲的主要內容。
  + ~~就是艦娘的性(ry~~
* 故事背景設定在西元2205年，一群被稱作「歷史修正主義者」的神秘人物妄圖改變已經發生的歷史，穿越時空返回過去向歷史大舉進攻。
  + 而政府為了阻止他們的所作非為，將擁有喚醒沉睡器物的心靈、使之成為自己同伴能力的「審神者」派遣到不同的時代，以能力召集出「刀劍男士」，與之一同守護歷史，通過打敗這些「歷史修正主義者」讓歷史恢復如初。
  + 作中的「刀劍男士」是付喪神（器物長年累月吸收靈氣從而生物化）的一種，擁有身為刀劍時與所持主人共同戰鬥的記憶，而原本刀劍的經歷與逸聞，對刀劍男士的性格與外表也有不同程度的影響。
    - **注意：寫法是「刀劍男士」而不是「刀劍男子」。**
    - 其形象從小學生到社會人一應俱全，~~更有外表是美青年的老爺子，以及只是單純被標示性別為男的~~[~~YOOOOOOOO！~~](https://wiki.komica.org/%E5%81%BD%E5%A8%98)~~（連~~[~~聲優~~](https://wiki.komica.org/%E5%B1%B1%E6%9C%AC%E5%92%8C%E8%87%A3)~~都是）~~不過大致來說外見年齡不會超過35歲。
    - 作為付喪神顯現的根基並不一定是某把真實存在的刀劍，有可能以某位著名的刀匠或其系譜的相關逸聞與經歷、傳說中的名刀劍，或甚至某種特殊形狀刀劍的集合體也可能顯現成為刀劍男士。
* 審神者的個人資料並沒有官方設定，所以設定成自己喜歡的就好~~是乙女向還是腐女向，全看自己喜歡啦～~~
  + [~~幼女~~](https://wiki.komica.org/%E8%98%BF%E8%8E%89)~~審神者的設定在~~[~~pixiv~~](https://wiki.komica.org/Pixiv)~~上不在少數~~
  + 當然，[非人類](https://wiki.komica.org/%E4%BA%BA%E5%A4%96)的審神者也是完全OK的！
* 除了曾為N+創作過遊戲劇本的海法紀光外，遊戲設計師芝村裕吏也是劇本和世界觀設定團隊中的一員。
  + ~~可見這遊戲其實霧很大，想想當初的無名世界觀~~
* **基本上是免費遊戲，無課金集全圖鑑是完全可以做到**。
  + ~~當然還是有一堆人整天喊著某些稀有刀總是不來，不過實情是就算狠心課下去也很難改變什麼~~
  + ~~肝能補臉，玄難救非，課不改命~~
  + 因為主要收入是來自蓬勃發展的衍生作品跟~~排山倒海般的~~合作周邊商品的授權金，跟其他手機遊戲相比可以說營運對於爭取課金收入一直非常的消極。
    - 由於官方因應習合系統的開放有陸續增加初始刀劍格數（已擴建過的也可獲得），就當前（2021年12月）狀況而言以全部角色各保留一位來說即使不課金擴建也是綽綽有餘的。
    - 此外由於習合系統給了願意[~~用愛發電~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E7%94%A8%E6%84%9B%E7%99%BC%E9%9B%BB)砸錢課金的玩家新目標，故而大部分活動限定刀劍男士的入手難度都逐漸改得對無課玩家越來越親切。~~當然驗證血統的期間限定鍛刀仍然是另外一回事~~
  + 2016年5月17日開放極化系統後由於可獲得的修行道具數量有限，較晚加入的審神者可能會卡極化；但不同於隔壁的結婚道具，極化道具通常無法課金入手要靠自己打活動慢慢[收集](https://wiki.komica.org/%E6%94%B6%E9%9B%86)[[2]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-2)。
  + 遊戲中的收費內容：
    - 四大資源（不課金也會隨時間自動增加，且遊戲內有許多收集途徑）
    - 便利道具（提高出稀有刀或出特上刀裝機率的御札、掃光疲勞的仙人糰子與幕之內便當、防一次碎刀的護身符、讓遠征或修行瞬間完成的鳩、可重聽記念語音的蘇言機，除修行鳩以外活動獎勵時常會出現）
    - 擴建（擁有刀劍與刀裝的最大數量、鍛刀工房、手入房間）
    - 鍛刀時的必須道具依頼札，以及讓鍛刀與手入瞬間完成的手伝い札（完成部分每日任務及出陣/遠征的部分地圖可獲得）
* 在2016年3月1日，~~比隔壁棚快一步~~正式推出了手機版本的遊戲客戶端。
  + 下載量達到100萬、150萬跟200萬的時候都有舉辦慶祝活動~~雖然是限時鍛刀~~，但之後~~或許是因為出新刀的速度追不上~~就未曾再舉辦相關活動，從2021年10月初的TGS直播節目中可知累積下載量已超過700萬。
* ~~雖名為「刀劍」亂舞，但實際上遊戲開始營運過了四年多直到2019年2月才真正實裝了「劍」這個刀種~~
* 因應FLASH即將於2020年完全淘汰，遊戲於2019年5月28日實裝HTML 5版本，在雙版本並行營運一段時間後，於2019年7月30日停用FLASH版並全面移行至HTML 5版本。
  + 不過由於HTML 5版的基礎疑似是把用Unity 3D開發的手機版遊戲的專案輸出成適用於HTML 5的WebGL格式，所以HTML 5版的介面跟手機版幾乎一樣，操作上跟介面顯示相較FLASH版有很多相對不便的地方[[3]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-3)，而且有些手機版一直沒修好的BUG也完整繼承，玩家對於HTML版的評價一度相當兩極，但隨著時間經過幾乎都已漸漸習慣。
* 2017年2月22日，由[中國](https://wiki.komica.org/%E4%B8%AD%E5%9C%8B)的游族網路代理推出了簡體中文版。
  + 除有每日簽到登入禮可以領外，另增加拖曳式編成、一鍵刀解、疲勞度量表、櫻吹雪篩選、刀帳圖片放大、自動計算隊伍總和等級與平均等級、課金改名等當時日版沒有的便利機能而引起話題，甚至其中有些日版到後來都沒有跟進實裝。
  + 但相對的由於對日版營運是主要收入來源的授權金對簡中版代理反而是主要成本，其收入得完全靠玩家課金流水支撐；故而除了部分道具如仙人團子及加速符分成大中小版本外，還增加了限定特定刀男使用的修行道具[[4]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-4)及一些簡中版限定的景趣與馬匹等放在課金禮包中販賣。
    - ~~有小道消息說其實游族本來想出簡中版限定刀男但被日方打回票說沒必要~~
    - ~~結果2021年4月時日版推出了跟簡中版開服時賣198人民幣的限定夜櫻景趣相似的春之庭夜晚版景趣，但不僅品質精美許多、可以觸發特殊語音且還可以用小判購買，頓時讓微博又吵了起來~~
  + ~~雖然吃相如此難看但~~似乎仍然一直處在慘澹經營的狀態。由於各刀劍男士的近侍曲每首都必須額外支付授權金，以致主要目標之一是收集樂器兌換近侍曲的秘寶之里活動一直遲遲無法開催只能一直復刻其他活動來擋；後來好不容易談定開始出了，結果到2021年6月又公告因為付不出授權金無法繼續實裝新的近侍曲。
* 2021年4月27日，在Johren平台上推出由官方直營的英文版。
  + 進度並不像簡中版是從頭慢慢追而是直接與日版同步。~~一開服就直接泛塵限鍛跟慶長熊本復刻是要不要這麼硬核~~
* 2022年6月21日，在Johren平台上推出由官方直營的繁體中文版。
  + 跟英文服一樣進度跟日版同步。~~因新玩家登入會先看到大侵寇的劇情概要，搞得繁中服開局大侵寇的謠言四處流傳~~

## **伺服器**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=4)

* 本作現有二十一個伺服器，不定時新增或擴充。
  + 以下標為粗體的代表遊戲中有相關刀劍實裝。

| **伺服器名** | **開服日期** | **對應當今所在地** | **代表刀派或名匠** | **備註** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 備前国 | 最初 | 岡山縣東南部、香川縣小豆郡直島諸島、兵庫縣赤穗市一部分 | **古備前**、**一文字**、**長船**、畠田、宇甘 |  |
| 相模国 | 神奈川縣大部分（北東部以外） | 相州伝（**正宗**、**貞宗**等） |  |
| 山城国 | 2015/1/16 | 京都府南部 | **三条**、**五条**、**粟田口**、**来**、信国、**長谷部**、平安城、**堀川**、埋忠、三品 |  |
| 大和国 | 2015/1/27 | 奈良縣 | 千手院、当麻、手掻、尻縣、保昌、金房 |  |
| 美濃国 | 岐阜縣南部 | 志津、善定、**兼定**、孫六 |  |
| 備中国 | 2015/3/10 | 岡山縣西部 | **青江** |  |
| 豐後国 | 大分縣大部分（宇佐市跟中津市除外） | 高田、筑紫了戒、**行平** |  |
| 薩摩国 | 2015/4/14 | 鹿兒島縣西部 | 波平 |  |
| 備後国 | 廣島縣東半部 | 三原、長房 |  |
| 陸奥国 | 2015/4/24 | 福島縣、宮城縣、岩手縣、青森縣、秋田縣東北部 |  |  |
| 筑前国 | 福岡縣西部 | **左文字**、金剛兵衛、筑前信国 |  |
| 石見国 | 2016/2/29 | 島取縣西部（石見地區） |  | 因應手機版本的推出而擴充的伺服器 |
| 伯耆国 | 鳥取縣中部、西部 | 安綱、広賀 |
| 越中国 | 富山縣 | **江**、**宇多** |
| 肥後国 | 熊本縣 | 延寿、**同田貫** |
| 加賀国 | 石川縣南部 | 藤島 |
| 周防国 | 2016/3/4 | 山口縣東南半部 | ニ王 |
| 豐前国 | 福岡縣東部、大分縣北部 | 宇佐信国 |
| 肥前国 | 2016/3/11 | 佐賀縣、長崎縣（對馬市跟壹岐市除外） | 平戸左 |
| 越前国 | 福岡縣嶺北地區（含岐阜縣西北部）敦賀市 |  |
| 武藏国 | 東京都、琦玉縣、神奈川縣一部分 | **虎徹**、野田 |

* 最初的五個伺服器名與日本刀風格分類的五箇伝相對應~~，不過後來就只是變成日本古代行政區劃列表而已~~。

## **最初能選擇的刀劍男士**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=5)

* 最初能選擇的只有[五把打刀](https://wiki.komica.org/%E4%BA%94%E8%99%8E%E5%B0%87)其中之一。
* ~~和選初始艦一樣~~無論選誰都對遊戲進行沒有影響，反正所有刀日後都能在遊戲裡~~在噩夢般的1：30中~~取得，初次選擇時就看審神者的心(ry
  + 參考要素一：除了~~黃金聖鬥士~~蜂須賀虎徹需要25級外，其他四把打刀都是在20級時會特化。[[5]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-5)
  + 參考要素二：最終數值上是蜂須賀虎徹最高，但實際上也相差不大~~總之還是看喜好選吧~~。

### [**加州清光**](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E4%BA%BA%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%BD-Part1#.E5.8A.A0.E5.B7.9E.E6.B8.85.E5.85.89)[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=6)

* 刀帳番號：85番。
* 原主沖田總司，外表漂亮，喜愛打扮。~~女子高中生，騷，想(ry~~
  + 在池田屋事件中刀尖折斷，因為無法修復才被處理掉，因而變得很害怕被主人捨棄。
* ~~據說拿他放近侍鍛刀的話出好刀的機率會比較高~~

### [**歌仙兼定**](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E4%BA%BA%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%BD-Part1#.E6.AD.8C.E4.BB.99.E5.85.BC.E5.AE.9A)[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=7)

* 刀帳編號：89番。派別：兼定。
* 原主細川忠興，~~自稱~~文系男子，如名所示的風雅之士。
  + 但實際上名字的來源並不是實指三十六歌仙，而是細川忠興用他斬殺三十六名家臣的事跡。
* ~~身材壯碩，~~因為原本有著非常華麗的刀拵，連帶著人形的衣服也被設定得相當華麗。

### [**山姥切國廣**](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E4%BA%BA%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%BD-Part1#.E5.B1.B1.E5.A7.A5.E5.88.87.E5.9C.8B.E5.BB.A3.EF.BC.88.E5.B1.B1.E5.A7.A5.E5.88.87.E5.9B.BD.E5.BA.83.EF.BC.89)[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=8)

* 刀帳編號：95番。派別：堀川。
* 原主長尾顯長，自卑系男子，因為討厭被拿去和人比較所以總披著一塊~~床單~~白布。
  + 自卑的原因是他是仿造靈刀「山姥切長義」而打造的仿刀。
  + ~~但實際上並沒有什麼好自卑的，~~不單在遊戲中屬性相當優秀，在現實中也是被譽為「刀匠國廣空前絕後之作」的寶刀。
* ~~有本丸掉落王之稱，據說拿他放隊長的話出稀有刀劍或道具的機率會比較高~~
* ~~白布是~~[~~本體~~](https://wiki.komica.org/%E6%9C%AC%E9%AB%94)

### [**蜂須賀虎徹**](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E4%BA%BA%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%BD-Part1#.E8.9C.82.E9.A0.88.E8.B3.80.E8.99.8E.E5.BE.B9)[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=9)

* 刀帳編號：101番。派別：虎徹。
* 蜂須賀家傳刀。身為虎徹的真品，厭惡氾濫的虎徹贗品，台詞三句不離強調自己是真品的事。
* 如上所述，擁有五把初始刀中最優秀的綜合屬性，相對的，他也是這五把刀中唯一一個必須要練到25級才能特化的。
* ~~從黃金聖鬥士的片場過來~~[~~兼差~~](https://wiki.komica.org/%E5%85%BC%E5%B7%AE)

### [**陸奧守吉行**](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E4%BA%BA%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%BD-Part1#.E9.99.B8.E5.A5.A7.E5.AE.88.E5.90.89.E8.A1.8C.EF.BC.88.E9.99.B8.E5.A5.A5.E5.AE.88.E5.90.89.E8.A1.8C.EF.BC.89)[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=10)

* 刀帳編號：93番。
* 原主坂本龍馬，操著一口土佐腔的陽光熱血系男子。
  + 龍馬在近江屋遭行刺時曾試圖用他自保，但未及拔刀出鞘即被斬殺。
  + 受原主的影響隨身攜帶[手槍](https://wiki.komica.org/%E7%86%B1%E5%85%B5%E5%99%A8)。~~雖然打刀裝不了銃兵~~
* 根據統計似乎是較多男性玩家偏好的初始刀人選。
* ~~大型~~[~~犬~~](https://wiki.komica.org/%E7%8A%AC)

## **登場角色**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=11)

* [刀劍亂舞登場人物一覽-Part1](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E4%BA%BA%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%BD-Part1)
* [刀劍亂舞登場人物一覽-Part2](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E4%BA%BA%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%BD-Part2)

## **敵軍**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=12)

* 移至子條目：[刀劍亂舞登場敵刀劍一覽](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD)
* 根據官方劇情，應該是抱著想改變歷史的意圖、回到過去的**人**。
  + 但遊戲裡的敵方立繪全都是龍蛇骨骸纏身~~甚至根本就沒有人形~~的持刀亡靈。
  + 同人創作通常默認這些是屬於敵方陣營的刀劍，真正的歷史修正主義者另有其人。
* 許多人都覺得這些敵刀其實是內心產生了想要改變歷史之類怨念而黑化暗墮的刀劍男士；而官方音樂劇中也數度出現過類似的演出。
  + 另有在戰場上斷刀的話日後就會變成敵刀等說，和艦隊Collection的深海棲艦＝原艦娘說類似的說法；不過目前只有部分同人在使用這種設定，尚未有官方認可的定論。
  + 但部分敵刀的立繪姿勢確實和我方的部分刀劍男士很相似~~明擺著讓人想多~~。

## **遊戲界面**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=13)

* 遊戲的主界面被稱為「本丸」（即主城），也就是你和刀劍男士們的大本營。

* 中間是你的近侍。原本遊戲設定是固定以第一部隊的部隊長為近侍，直到開始營運**7年後**才終於在2022/3/1實裝了獨立任命近侍的機能。
  + 點擊~~調戲~~近侍他就會說話；將遊戲放置一會兒也能聽到他的~~碎碎唸~~聲音。
  + 許多玩家認為隊長人選會對鍛刀、刀裝成果以及出陣的分歧路有影響。
  + 在本丸畫面點選設定，可以選擇讓近侍穿著其他服裝；但僅限已解鎖的服裝才能顯示。另外若近侍處於負傷狀態則不能選擇。
* 畫面左邊的「表示」，點開後可看到其他部隊距離遠征歸來的剩餘時間。
  + 點擊綠色的「本丸」長條，可以隱藏界面觀賞本丸全景。
* 上方可以算是當前訊息欄。
  + 最左邊你是[你的名字](https://wiki.komica.org/%E4%BD%A0%E7%9A%84%E5%90%8D%E5%AD%97)（遊戲中無法更改）、審神者等級以及經驗狀況。
  + 中間是四種主要資源：「木炭」、「玉鋼」、「冷卻材」、「砥石」的數量。
    - 都是鍛造刀劍中會使用到的材料。《無雙》版本中可能是因為沒有了鍛造刀劍的要素，所以四大資源改成了樸木、丁子油、絹線、打粉這些保養刀劍的用品。
  + 往右是「受取箱」，系統贈送的獎勵以及超過所持刀劍最大數後獲得的刀劍都在這裡。
    - ~~和~~[~~LL~~](https://wiki.komica.org/LoveLive!)~~一樣~~受取箱裡的道具最多可以保管30天，沒領出來就不算入手且不會登錄在圖鑑上。
    - 受取箱最大表示上限為200件（排序為新～舊），超過的雖然看不到，但只要還在保存時限內就不會被清除。
  + 最右則是「設定」，可以調整音量/開關音效和聲音、OP播放設定、背景音樂設定、近侍服裝設定（限本丸界面時才能選擇，只能變更刀帳中已解鎖的服裝）。
* 右邊可以算是行動欄。從上往下說明。

| **指令** | **說明** | **備註** |
| --- | --- | --- |
| **本丸** | 按下即可回到主界面。 | 只有在本丸畫面才能收取時間結束的遠征及內番的成果。 |
| **出陣** | 上戰場~~刷地圖~~、遠征，跟其他審神者友誼賽PK都在這裡。 |  |
| **結成** | 編成部隊、指派近侍，為刀劍男士裝備馬、護身符以及~~行軍乾糧~~刀裝的地方。 | 掃光疲勞的仙人糰子或幕之內便當等也是在這裡吃。~~後來陸續實裝了選擇出陣部隊時或者出陣中都可以使用恢復疲勞道具的功能。~~ |
| **鍛刀** | 投入四大資源打新刀[~~試驗人品~~](https://wiki.komica.org/%E7%89%A9%E6%AC%B2%E6%84%9F%E6%87%89%E5%99%A8)的地方，另外也能把多餘的刀劍變回~~少得可憐的~~資源。  使用「御札」會對出好刀的機率有加成~~可是還是要看各位審神者們自己的人品~~。  2022年8月末新增十連鍛刀及限鍛專用天井「顯現點數」系統~~但不用御札的話要千鍛才能到達天井~~ | 持有刀劍數滿了也能鍛刀，但是要領取還是得空出位置來。 |
| **刀装(刀裝)** | 投入四大資源搓~~刀劍男士的點心~~刀裝的地方。使用「御札」會有固定數量金裝保底的效果。 | 出好刀裝比出好刀更有規律可循。 |
| **手入** | 消耗資源為刀劍男士治療傷口恢復生命的地方，生存值越低傷勢越嚴重的刀劍男士手入所需的資源量會越大且治療時間也會越久（可以直接用手伝い札瞬間完成）。  ~~根據現實，為刀劍男士手入就應該要脫掉他們的衣服才對~~ | 字面原意及畫面演出為給刀劍保養上油的過程。 |
| **錬結** | 通過讓目標刀劍男士與其他刀劍男士合成~~合體~~增加「打撃」、「統率」、「機動」、「衝力」四種能力的一種或幾種。  讓目標刀劍男士跟同樣的刀劍男士習合~~限界突破~~，提升「亂舞」等級以獲得追加語音的地方（2018年9月追加），目前最高可達到7級。 | 特化或極化之後刀劍男士強化過的數值都會重置，所以未特化的刀劍男士不用餵得太猛。  「亂舞」等級特化或極化後會被繼承，但極化前跟極化後的追加語音不一樣。  **一定要鎖刀，一定要鎖刀，一定要鎖刀。**重要的事情說三遍。 |
| **内番(內勤)** | 為刀劍男士排定本丸值日工作的地方，最多可以兩人一組排定三種工作，每次週期是24小時，並在結束時隨機提升1點指定能力~~但連日+0都是常態~~。 | 指派完畢後會隨機出現一組的對話，但特定組合也有特殊版本。其中餵馬和種田可以看到刀劍男士的居家私服，比試則不會~~所以為了收集圖鑑可以乾脆無視比試~~  2018/7/10更新後指派內番會得到換取景趣用的「季節收獲物」和增加收獲物數量的~~馬糞~~「堆肥」，並有機會獲得能提升刀劍男士經驗值的~~金平糖~~「根兵糖」。  內番中的刀劍男士依然可以出陣、遠征，但不能刀解、用作鍊結或習合素材，也不能送出修行。 |
| **任務** | 滿足條件獲得資源的地方。分為做完就沒了的「主要任務」、每天都能重複解的「日課任務」、和每月重置的「月課任務」，此外有時候還有期間限定的「活動任務」。除了資源以及各種札外，提升刀劍男士出手速度的馬匹和二三四隊的解鎖也是要通過完成任務獲得的。 | 「日課任務」的更新時間為**凌晨4時（GMT+8）**。  「月課任務」的更新時間為**每月一日凌晨4時（GMT+8）**。 |
| **戦績** | 戰鬥記錄統計，刀劍收集狀況等玩家情報。訊息欄裡可以寫上個人簽名，最多20字。 | ~~每天演練時就會發現訊息欄才是真正的御札~~ |
| **刀帳** | 入手過的刀劍男士的圖鑑。  包含刀劍男士的名字、種類、刀派、徽記、自我介紹（帶語音）、初期數值和繪師聲優等資訊，可閱覽刀劍男士已解鎖的立繪、近侍曲、修行家書[[6]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-6)、特殊語音[[7]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-7)等。 | 有部分刀劍男士特化後的立繪會登錄在不同的刀帳位置，每一格的各種立繪都要重新收集否則錯過無法回頭。 |
| **万屋(萬屋)** | 確認自身擁有的道具狀況（收集到的小判箱也是在這裡開啟），以及用DMM點數購買資源、道具、鍛刀房、手入房、擴充持有刀劍男士和刀裝最大上限數的地方，偶爾因應活動會有限時特價促銷商品。[~~台幣戰士~~](https://wiki.komica.org/%E5%8F%B0%E5%B9%A3%E6%88%B0%E5%A3%AB)~~的戰場~~ | 近侍刀在這裡的一句語音很能體現該刀男的個性。  ~~那幾個盼著買禮物的孩子乖，等我把信用卡搞定了~~ |
| **景趣** | 購買/兌換/變更本丸背景圖的地方，另外也有作為活動報酬或特典配布的景趣。  兌換刀劍男士的近侍曲或購買新立繪「輕裝」也是在這裡進行。 | 購買的方式不是花現實中的金錢，而是隨審神者等級提升入手或在部分遠征地圖中獲得的「小判」；目前是少數無法直接靠課金入手的物品之一。  2018年7月起實裝的二十四節氣景趣則是必須從出陣、遠征及田當番收集季節的收穫物來換領，每三個月會更換一次。 |

## **刀劍男士的入手方法**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=14)

* **鍛刀**：~~和艦娘一樣~~使用四種資源~~投餵鍛刀匠~~然後隨機~~看臉~~生產出刀劍男士。使用手伝い札可以瞬間完成鍛刀過程。
  + 各資源投入下限為50、上限為999。據說鍛造特定刀種時用特定配方，出來想要的刀的機率會比較大~~但果然還是要看臉~~。
  + 目前的鍛刀時間有以下幾種（粗體字為期間限定）：

| **時間** | **對應刀種** | **出現刀劍** | **備註** |
| --- | --- | --- | --- |
| 00：20：00 | 短刀 | 今剣  後藤藤四郎  信濃藤四郎  博多藤四郎  前田藤四郎  秋田藤四郎  乱藤四郎  五虎退  薬研藤四郎  包丁藤四郎  愛染国俊  太鼓鐘貞宗  小夜左文字  不動行光  毛利藤四郎 | 短刀時間。  ALL 50解日課的時候絕大多數是這個時間，偶爾有歐短。  大阪城系列、太鼓鐘貞宗、不動行光為2018/7/3更新後加入。 |
| 00：25：00 | 短刀 | **博多藤四郎** | 營運初期會在大阪城活動前一週開放至活動結束的限定鍛刀，如今已成絕響。 |
| 00：30：00 | 短刀 | 厚藤四郎  平野藤四郎  謙信景光  **日向正宗**  **北谷菜切** | 國寶與御物短刀時間。  謙信景光為2018/7/3更新後加入~~但不會出就是不會出~~。 |
| 00：40：00 | 脇差 | にっかり青江  鯰尾藤四郎  骨喰藤四郎  堀川国広  浦島虎徹  物吉貞宗  **泛塵**  **治金丸** | 脇差時間。  浦島虎徹為2016/3/15更新後加入，物吉為2018/7/3更新後加入~~但不會出就是不會出~~ |
| 01：30：00 | 打刀 | 鳴狐  亀甲貞宗  宗三左文字  加州清光  大和守安定  歌仙兼定  陸奥守吉行  山姥切国広  蜂須賀虎徹 | ~~噩夢般的130，刀匠最愛的時間~~  亀甲貞宗為2018/7/3更新後加入。 |
| 02：30：00 | 打刀 | へし切長谷部 | ~~請不要因為出了他就說他欺騙你感情，要怪去怪刀匠~~ |
| 大太刀 | 石切丸  太郎太刀  次郎太刀 | 三花大太刀時間。 |
| 03：00：00 | 打刀 | 千子村正  長曽祢虎徹  和泉守兼定  大倶利伽羅  同田貫正国 | ~~偶像團體African Night都是這個時間~~  長曽祢虎徹為2016/3/15更新後加入~~但總是只有其他新刀限鍛的期間才會跑出來刷存在感~~ |
| 太刀 | 明石国行  燭台切光忠  山伏国広  獅子王  **千代金丸** |
| 大太刀 | 蛍丸 | 國寶大太刀時間，本時間的最大獎~~但被三花打太淹沒的機率還是比較高~~ |
| 槍 | 御手杵  蜻蛉切  日本号  **大千鳥十文字槍** | 槍時間。 |
| 03：20：00 | 太刀 | 一期一振  江雪左文字  鶴丸国永  鶯丸  髭切  膝丸  小烏丸  小竜景光  小豆長光  **日光一文字**  **姫鶴一文字**  **抜丸** | 國寶與御物太刀時間。  ~~大部分時候來的都是檢非也會掉的膝丸~~ |
| 04：00：00 | 太刀 | 三日月宗近  小狐丸  数珠丸恒次  **大典太光世**  **ソハヤノツルキ**  **鬼丸国綱** | 公認的鍛刀最大獎~~通稱4hr歐皇~~。 |
| 05：00：00 | 薙刀 | 岩融  巴形薙刀  静形薙刀 | 薙刀時間，常駐鍛刀中最長。 |
| 06：00：00 | 劍 | **白山吉光** | 劍時間。 |
| 10：01：00 | 太刀 | **数珠丸恒次** | 目前全鍛刀時間最長記錄，為僅此一次、已成絕響的紀念特設時間[[8]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-8) |

* **出陣**：戰鬥評價若為A則必定掉落刀劍，B勝約1/3機率掉落，C勝以下則無掉落。

## **出陣與戰鬥**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=15)

### **出陣**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=16)

* 在本丸界面選擇「出陣」後再選擇「出陣」並選擇相應地圖後，便會[穿越時空](https://wiki.komica.org/%E6%99%82%E9%96%93%E6%97%85%E8%A1%8C)，於歷史上的名戰場上與「歷史修正主義者」的軍隊「時間遡行軍」戰鬥。
  + 初期開放的第一到第五地圖關卡的順序為時間倒序，越早期的歷史關卡難度越高。
  + 根據部分玩家推測，可能是時間愈往前，便愈是刀劍等冷兵器活躍的年代之緣故，所以同樣是刀劍化身的敵人也隨之變強；到5-4為止已到鎌倉時代早期。
  + 之後陸續實裝的地圖則是從幕末時代重新開始倒序，以與第一到第五地圖的各時代一一對應的某個特定歷史事件為主題來進行調查，如第六地圖為幕末京都池田屋事件、第七地圖為延享江戶細川宗孝刺殺事件等。
* 地圖路線固定，在交叉點會以~~命運賭局~~[擲十二面骰](https://wiki.komica.org/TRPG)[[9]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-9) 來決定前進的方向。
* 路線上的綠點為資源點（可獲得少量資源），紫色點會與敵人進行戰鬥，BOSS點會標為紅色且踩到時出現的紫色鬼火會比一般戰鬥點大好幾圈。不過地圖上所有未停留過的點都會呈現白色~~讓第一次進來的審神者不知道哪裡才是正確的終點~~。
  + 有些活動圖的資源點在第一次走到的時候會有額外獎勵。
* 出陣會扣減刀劍男士的疲勞值。如果短時間內出陣次數過多讓疲勞值過低，刀劍男士會進入疲勞狀態（頭像變橙色甚至紅色，旁邊出現同色的[~~衰小臉~~](https://wiki.komica.org/%E8%A1%B0%E5%B0%8F%E8%87%89)哭臉圖標），這時不但刀劍男士的所有狀態大幅度下降，甚至也會影響其他無疲勞刀劍男士的戰力，且疲勞的劍男士不能發動神技，請特別留意這點。
  + 最簡單的解決的辦法是放置隊伍或將疲勞的刀劍男士換下，讓疲勞值隨時間自然恢復。
* 戰績特別好而獲得「譽（=MVP）」的刀劍男士和隊伍的隊長較容易進入頭像飄櫻花的「櫻吹雪」狀態，各項能力值都可獲得明顯提升。
  + 不嫌麻煩的話讓隊伍中的每個人單獨去1-1來回刷個幾趟就可以人工飄花了。
* 隊伍平均等級高於地圖設定最大等級的情況下，戰鬥經驗值、資源點、刀劍掉落全部無法入手，只能用來踩檢非違使或是調整疲勞度。

### **戰鬥流程**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=17)

* 基本流程：踩紫色點觸發戰鬥→索敵→選擇陣型→（場上隊伍攜帶有遠攻刀裝的話）遠戰→白刃戰。
* 索敵依據的是全隊的「偵察」數值總和，如果「偵察」低於對方的「隱蔽」的話，索敵就有機率失敗，則接下來的陣型選擇畫面就不會告知對方的陣型跟我方可選擇的有利/不利陣型。
  + 選擇到有利的陣型時除了陣型固有的補正外還會大幅提升己方統率並降低敵方統率。一般情況下若是想降低損傷的話，建議不要看陣型效果、一律選有利的會比較好。
    - 陣型本身的統率加成效果基本上比不上優劣勢的加成，在形勢不利的狀態下就算是橫、方陣也可能會被打得很慘。
    - 不過例如第六地圖的檢非違使、演練時碰到極短為主的編成等特殊情況，有時候就算成功索出有利陣型也必須優先考慮數值加成來選擇陣型。
  + 暑假及新年期間開催的活動「連隊戰」會跳過索敵與陣型選擇的階段直接開始戰鬥。
* 從第三地圖開始會出現攜帶有遠攻刀裝（投石兵、弓兵、銃兵）的敵人並出現~~開幕空襲~~遠戰階段。等級太低時一開場就被對方打掉~~金玉~~特上刀裝是常有的事。
  + 我方也可以製造、攜帶遠攻刀裝，但能攜帶這些遠程的只有~~皮薄肉脆~~防禦力比一般作為主力的太刀和大太刀弱上不少的短刀、脇差和打刀。
    - 更何況能攜帶全部種類遠程的短刀在極化前全都是一花級，只有一個刀裝裝備欄，也就意味著必須要在偏重防禦的步兵刀裝與偏重攻擊的遠攻刀裝間做出取捨。
    - ~~要遠程火力還是要防禦，這是個問題~~
* 白刃戰就是隊伍全員直接一刀一刀和對方對砍，對砍兩回合後若仍有一方未全滅，戰鬥亦會結束。
* 雖然有夜戰和日戰的區別，但夜戰並非由日戰突入，而是作為特殊的戰鬥附加條件出現。
  + 夜戰時越是大型的刀劍能力值都會被削弱，特別是在增加了全程夜戰的第六地圖後各刀種的對應補正更是大幅提升，讓大家重新開始重視原本屬性過弱而成了遠征專業戶的短刀們。
    - 不過也是有像6-4這種只有BOSS點是日戰的[回馬槍](https://wiki.komica.org/%E5%AD%94%E6%98%8E%E3%81%AE%E7%BD%A0)設定，所以當然也不是全用短刀就能橫行無阻。
  + 夜戰的遠戰階段，根據隱蔽屬性的高低，雙方均有機會會閃避對面的遠程攻擊。
    - 遊戲中表現為嗖地一下退出畫面等遠程打完再嗖地鑽出來~~讓不少玩家以為自己的刀發生了什麼事而受到不小的驚嚇~~。
    - 極化後的短刀擁有在日戰中也能閃避遠攻的能力。
* 部分關卡有設置戰場條件，會對敵我雙方同時造成影響。
  + 市街：馬的數值影響會被削弱。[[10]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-10)
  + 屋內：馬的數值影響全部無效，並且弓兵跟投石兵於遠戰階段無法發動攻擊。
    - 部分特定戰鬥點（例如江戶城的大廳或走廊），則是所有遠攻均無法發動攻擊；於出陣畫面會標為「城內」。
  + 雨天：銃兵在遠戰階段無法發動攻擊。
  + 目前原野夜戰跟屋內日戰只在活動地圖中出現。
  + 2019/7/30更新後實裝了夏季連隊戰專用的戰場條件，其中沙浜對應原野、岩場對應市街、洞窟對應城內，主要差別在遠攻階段前會先進行一輪水砲戰。

### **擊退與一騎討（一騎打ち）**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=18)

* 刀劍在遭受到暴擊的時候，視對方衝力屬性而定可能會被往後擊退一小段距離。如果被擊退到畫面邊緣的話，則會無視剩餘血量直接判定為戰線崩壞。
* 其中我方刀劍男士如果在血量未見底的狀態下被擊退到底，就有機率觸發「一騎討」。
  + 會出現特殊台詞和面部大特寫Cut in，實際效果是勝方會直接將對方全員反推到底，結算時會判定為S勝利，並由觸發一騎討的刀劍男士獲得MVP。
  + ~~就是和對面隊長定孤支，不過練度太低的話有可能會輸~~
* 刷一騎討的方法：清空隊伍，只將想刷一騎討且有一定等級的刀放隊長並帶滿刀裝，去反復刷4-3的第一個戰鬥點並在選擇陣型界面無條件選橫陣或方陣。
  + 4-3第一個戰鬥點的敵人有機率會出現六把脇差（高擊退能力）的陣容，目的就是賭敵人能否出大量暴擊把我方擊退到觸發一騎討。
  + 帶刀裝、保證等級和無腦橫陣/方陣都是為了保證自己的愛刀不會在被擊退到底前就失去戰鬥力。
  + 但使用此法必定會對刀裝和審神者的戰績造成嚴重損失（因為被擊退到底若無發動一騎討或發動了卻沒贏就是敗北判定），而一騎討也不會有特別的立繪出現，還請量力而行。
* ~~目前尚未有由敵方發動一騎討的回報~~

### **二刀開眼**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=19)

* 2015/7/22更新實裝的打刀和脇差的[連攜技](https://wiki.komica.org/%E5%90%88%E9%AB%94%E6%8A%80)系統。
* 原理是由脇差負責把敵刀的刀裝削開，再由打刀趁機~~偷襲~~攻擊本體。
* 相當於照打刀的攻擊參數無視刀裝發動攻擊，所以~~除非你的刀真的弱到不行否則~~幾乎必能打倒該名對手，對統率值高的敵人效果特別明顯~~6-3打刀隊長跟高速槍的剋星~~。
* 發動的機率以角色本身的必殺值為基礎計算~~也就是說一切看臉(ry~~
* 2018/12/18更新後，發動二刀開眼的兩位刀男會像動畫版《花丸》那樣喊出「二刀．開眼！」。~~連大俱利伽羅跟肥前忠廣都會~~

### **刀劍破壞**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=20)

* 刀劍男士在戰鬥中遭受攻擊會負傷，視傷害程度會進入「輕傷→中傷→重傷」的狀態，若刀劍的生存值歸零更是會被當場「破壞」，戰鬥完結後該刀劍便會從玩家的持有列表中消失。
  + **和艦娘的沈船一樣，沒有任何手段能在事後救回被敵方擊斷的刀劍男士。**
  + 就算通過各種手段再次獲得被擊斷的那把刀，顯現出來的刀劍男士也和原先的不能算是同一個人了。
* 但由於刀劍的裝備「刀裝」具有可替刀本體承擔傷害，只要未被完全破壞回本丸一趟就能完全修復的性能，因此實際上刀劍男士受傷的可能性要小於艦娘們（除了會無視刀裝保護直接給刀劍男士本體損血的「槍」攻擊以外）。
* 總之和艦娘那邊的沉船判定類似~~杜絕重傷決行，從你我做起~~。
  + 原則上只要是**非**重傷出戰的情況下，發生斷刀都算是異常Bug現象，可以去跟遊戲客服申訴把刀要回來~~當然前提是你要能用日文寫郵件~~[[11]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-11)。
* 另外由於機制上近侍位置絕不可空缺、而近侍固定是第一部隊的部隊長，故而一旦部隊長重傷則戰鬥結束後整個部隊會強制遣返回到本丸。
* 2021/12/7更新後加入「重傷時行軍警告語音」系列，一場戰鬥結束後我方隊伍內若有至少一位成員陷入重傷狀態還選擇繼續前進的話，擔任部隊長的刀劍男士會跳出來提醒玩家注意，以避免我方重傷的成員被刀劍破壞。
  + 其實原本在有隊員重傷的狀態下點選行軍時就會出現提醒小視窗，要按下確定才能繼續。~~只是審神者在腦死周回時往往已經連自己點了什麼都搞不清楚，所以語音提醒的意義其實超乎想像~~

## **演練與遠征**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=21)

* 出陣畫面的另外兩個選項，不會有斷刀的危險請放心使用。
  + ~~和艦娘那邊的選項幾乎是一模一樣~~

### **演練**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=22)

* 顧名思義就是和其他審神者打練習戰。
* 系統列表會在同個伺服器內隨機挑選四名與玩家審神者等級相近的審神者與一名等級遠超玩家的審神者，讓玩家選擇與他們的**第一部隊**進行戰鬥。列表每天02：00及14：00（GMT+8）重置。
  + 對面的刀劍都會全力地打過來~~所以看見隊伍等級高於自己的練級狂魔又不想輸的話還是跑吧~~。
    - 但演練陣容是按照該玩家的實時隊伍來變換的，~~所以說不定過一會再點開看對面就會換上較弱的陣容~~
* 演練不會斷刀、不會破壞裝備的刀裝[[12]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-12)，也不會消耗疲勞度，基本上就是免費經驗。
  + 雖然輸贏都能拿經驗，但演練時的戰鬥評價同樣會對獲得的經驗值有加成。
    - 要下線或長時間掛網前可以將第一隊只放置一把刀，方便要破日課的各位。
  + 不會斷刀這點也可被諸位審神者利用來收集重傷立繪和真劍必殺立繪。
  + 如果勝利的話MVP跟部隊長對疲勞與經驗的加成都會照算，一定程度上也有人工飄花的功能。
* 此外在別人的演練中不論勝負對我方都完全沒有任何正負面影響。~~頂多就是如果你擺配了馬的高等六極短會被深深怨恨的程度~~

### **遠征**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=23)

* 開啟第二隊後解鎖，可把第一隊以外的隊伍派出去遠征。
* 就是派二三四隊的刀劍男士們去別的時代做任務~~出門跑腿順便收集資源~~，耗時從10分鐘到24小時不等。
* 補充資源~~特別是前期急缺的玉鋼和冷卻材~~的重要途徑。
* 每個遠征都有隊伍總等級的要求，大部分還會額外要求隊伍裡要有指定的刀種，**如果不完全滿足遠征要求，遠征就會必定失敗。**
  + 派出去遠征後可以強制召回，但成果會直接顯示失敗。
    - 使用萬屋販賣的課金道具「遠征召回鳩」則能在提早結束遠征的同時照常回收遠征獲得的資源~~不過如果派出的刀劍不符合條件一樣是失敗~~。
* 相對的，在遠征成功的基礎上還會有大成功。遠征大成功會提升獲得的資源量並獲得額外的道具，在沒有相關活動時是小判的最重要來源。
  + 疲勞與負傷狀態不會影響遠征成敗，但會影響大成功出現的機率。全員櫻吹雪的狀態下大成功的機率會提升**但並非絕對會出現大成功。**
    - 疲勞度在50以上時會顯示櫻吹雪，原則上疲勞度\*%就等於大成功的機率；換言之只要多刷幾次刷到滿再送出去就必定能大成功。
* 2022年3月1日因近侍專屬設定實裝後變為第一隊也可以派出去遠征，但是**若四個部隊都處於遠征狀態的話，就不能出陣任何戰鬥**，因此要派第一隊遠征的話，請先慎思想好要遠征關卡的作業時間等因素問題。

## **裝備**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=24)

### **刀裝**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=25)

* 刀劍男士們的~~隨軍乾糧~~裝備。可在刀裝頁面投入資源~~看臉~~製造。
  + 製造頁面和鍛刀頁面相同，但資源投入上限只有299。
  + ~~不幸製作失敗的話除了焦黑的碎珠子之外什麼都不會吐出來~~
* 除了增加刀劍的狀態資料和增加攻擊手段（限遠程兵種）外，最主要的作用是**替刀受過**。（無誤）
  + 裝備有刀裝的刀劍男士受攻擊時，刀裝會代替本體掉血直到被完全破壞，然後下回合開始破壞的刀裝就會從刀劍男士身上消失~~俗稱吃掉~~。
    - 刀裝若破壞的話加成影響是從下場戰鬥開始才會扣除，本回合還是照樣計算。
    - 同樣的，雖然遠攻的演出看起來是弓兵→銃兵→投石兵，但發動遠攻的判定是以開場時存在的刀裝為準。~~請不要以為用弓兵先打掉敵刀的銃兵就可以避開銃兵的攻擊~~
    - 但只要刀裝還剩一點血，戰鬥後返回本丸的話刀裝就會恢復為滿血。
* 有並（綠色）、上（銀色）和特上（金色）三個等級。~~因為形狀的關係特上級又稱~~[~~金玉/金蛋蛋~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E6%88%91%E7%9A%84%E8%9B%8B!%E6%88%91%E7%9A%84%E8%9B%8B!)
  + ~~製作時明明最終出來的成品是珠子，但是無論在裝備列表還是戰鬥畫面裡顯示的都是對應兵種的小兵。難不成刀裝抵傷的原理是……~~[[13]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-13)
  + 不過雖然OP裡的刀裝士兵是真人大小，但動畫版花丸裡卻可看到小小的刀裝妖精在緣廊邊喝茶納涼，讓人總感覺其實是一個很曖昧的設定。
* 2015/7/22實裝的新地圖6-3新增了室內戰，投石和弓兵兩種遠攻刀裝在狹窄的室內無法起作用，只有~~跟紙沒兩樣的~~銃兵能打遠攻戰
  + ~~但是唯一能裝銃兵的短刀如果沒極化只能裝一個刀裝，加上有室內戰的都是高等的後期地圖加上戰鬥次數很多，還沒到BOSS點前應該就都爆得差不多了~~
    - 2019/2/21實裝的劍也可以裝備銃兵跟弓兵~~不過不要期待劍的打擊可以射出多少傷害~~。
  + 另外有些特殊設定的室內戰場[[14]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-14)會連銃兵也不能攻擊~~基本上對六極短編制來說就是S勝免費送~~。
* 2016/6/23實裝的新地圖7-2新增了雨戰，由於火繩槍只要火藥粉濕掉就無法擊發，銃兵在遠攻階段會無法攻擊。
  + ~~不過憑第七地圖那種~~[~~變態~~](https://wiki.komica.org/%E8%AE%8A%E6%85%8B)~~難度就算是其他沒下雨的場景大概也沒人要帶銃兵這種紙刀裝去打就是了，受到最大影響的可能反而是只有銃兵一種遠攻的檢非違使~~
  + ~~理論上弓兵也應該要失效但遊戲中卻不受影響，大概是要跟玩家解釋原理太麻煩了~~[[15]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-15)
* 2018/1/30實裝了節分活動專用的「投豆兵」，只能在活動期間隨機產出，所有種類的刀劍都可以裝備。
  + 活動地圖中只有投豆兵可以發動遠攻，但撒豆只能對節分活動【都にひそみし鬼退治】中的合戰場「鬼狙いし都」出現的大太刀＿鬼跟其裝備的敵刀裝＿鬼造成傷害，同時也是唯一能對敵刀裝＿鬼造成有效傷害的手段。
* 2019/7/30實裝了夏季連隊戰專用的「水砲兵」，只能在活動期間隨機產出，所有種類的刀劍都可以裝備。
  + 活動圖中可以在遠攻階段前發動水砲戰，在水砲戰階段擊破敵方的水砲兵可獲得該活動的收集品夜光貝，同時有機率出現虹色夜光貝為特殊福利關卡的門票。
    - 跟投豆兵不同的是水砲戰可以對一般的刀裝跟刀劍生存造成傷害且無法迴避。~~但不管是特效還是傷害都是媲美消防水柱的等級~~
  + ~~拉近看會發現水砲的刀裝兵都是裸身穿盔甲~~

### **馬**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=26)

* 有屬於自己的裝備欄位，裝備後可以大幅提高刀劍男士的機動，並額外提升幾項個別能力值。
  + 不過在市街戰跟室內戰的條件下由於場地不利於騎馬作戰的關係，馬的裝備影響都會失效。
* 名字大多來自歷史上有名武將的愛馬。
* 絕大多數都是透過完成主線任務獲得。有些活動的獎勵也可以拿到馬匹，但能力值都會低很多。
  + ~~只加打擊不加機動的馬是什麼鬼~~
  + 另外簡中版代理常常會自行增加一些中國古代名馬如烏騅、赤兔、的盧等放在課金禮包或是累儲獎勵等獲得方式，其中赤兔的機動加成甚至超越了日版最快的望月與小雲雀。
* 永遠不會損失。就算裝備馬的刀劍男士斷刀也會自動回到後補裝備欄裡面。

### **御守**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=27)

* 有屬於自己的裝備欄位，有裝備御守的刀劍男士如果斷刀的話會自動消耗並令其復活。
* 主要來源是課金，有時候活動獎勵也會拿到一些。
* 分成復活後剩1滴血的刀劍御守跟可以滿血復活的刀劍御守·極。~~想成要員跟女神就好了~~

## **刀種**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=28)

* 短刀
  + 刃長一尺未滿，類似於匕首的小型刀，通常做為護身刀必要時用於自刃~~，類同驅逐艦幼稚園的正太群但最近有個酗酒國中生混了進來~~。
  + 大多是陪伴諸位新手審神者度過前期的極容易獲得的刀劍。
  + 固定為一花級，只有一個刀裝裝備欄位。極化後升為二花級而可以裝備兩個刀裝。
  + 極化前狀態數值低下，雖然具有較高的機動、必殺、偵查與隱蔽屬性，但只能裝備一個刀裝還是導致了短刀後期過圖乏力的現實。
    - 但2015/4/21更新後在夜戰中經過強悍的補正表現異常出色，在全程夜戰的第六地圖裡更是能一刀秒掉對太刀和大太刀來說只能打個位數傷害的強敵。
    - **反過來說也是全程夜戰的第六地圖中最可怕的敵人之一。**雖然可以被我方脇差和短刀一刀秒掉，但要是被敵方的短刀佔了先機，就要小心隊上練度不夠的角色被打回老家。~~6-3頻繁出沒中~~
  + 可裝備輕/重步兵和全部三種（弓・銃・投石）遠程兵種，~~但只有一個刀裝欄位有什麼用……~~
  + 極化等級為60級，為遊戲第一批開放極化的刀種；極化後會擁有在日戰中也能閃避遠攻刀裝的特殊能力。
    - 由於屬性大幅增長而可以跟太刀一同出征後期地圖，能依靠破百的高機動輕鬆取得先制~~雖然想跑贏高速槍還是很難就是了~~，極高的偵察也可以明顯提高索敵成功的機率；唯一的缺點是等級練上去之前會有一點脆。
    - ~~就算只是多一格刀裝欄位也能改變很多事情~~
    - 2017/8/1的平衡調整後被大幅削弱，練等級也變得加倍困難，審神者一片哀鴻遍野；不過目前仍是非常強勢的極化刀種。
* 脇差
  + 刃長一尺以上，二尺以下。並非正式刀，多作為輔助武器使用。
  + 固定為二花級，具有兩個刀裝欄位。極化後升為三花級。
  + 狀態資料較短刀全面加強，特別是隱蔽屬性方面居全刀種之冠。
  + 但除了本身統率特別高的物吉之外，相比較大的刀種來果然還是皮薄肉脆，導致後期練度不高會很難過。
    - 夜戰時的表現不如短刀，但由於隱蔽屬性比短刀更高，有更大的機率能閃避對面的遠程攻擊。在第六地圖的優勢也不低。
  + 無法裝備銃兵，但在輕/重步兵與弓兵、投石兵之外，能夠裝備增加大量統率屬性的盾兵讓脇差還是能在後期圖活下去。
  + 後期平衡修正中，加入了脇差可以提升全隊會心機率，而且會心發動時可以像槍一樣擊退兩格的設定。
    - 這意味著無視戰況，只要脇差觸發五次會心就可以強制A勝，在極短開放前甚至有六脇隊最強論一說，對付例如6-3王點打刀隊長一類的敵人特別有效。不過由於脇差天生統率偏低，如果練度不夠的話刀裝也容易受到毀滅性的打擊。
  + 極化等級為65級，極化後擁有在白刃戰階段有機率發生格擋並完全防禦住對方攻擊的特殊能力。
    - 各項能力值除機動外均較極化短刀稍高，可說是除了輔助索敵外還增加了坦傷害的功能。
* 打刀
  + 刃長二尺以上的太刀改良版。現今一般所稱的日本刀都是指打刀。
  + 遊戲一開始就會讓玩家從五把打刀裡挑一把當初始刀。
  + ~~1：30的噩夢，有一把是2：30~~
  + 絕大多數和脇差一樣都是二花級刀劍，兩個刀裝欄；四把為三花級，可在極化後擁有三個刀裝欄。
    - 其中三把三花級是在2015/7/22更新後從三花太刀更改刀種過來的。
  + 泛用型的平均屬性。雖然比太刀皮薄，但由於機動更高，有一定練度的打刀能與等級相近甚至更高的太刀/大太刀搶MVP。
    - 雖然在夜戰中沒有削弱，但在面對敵方的脇差、短刀和高速槍時依然會有攻擊火力不足的情況發生。~~我方打刀打對面的高速槍時只能削掉刀裝一兩滴血是常有的事~~
  + 可裝備輕/重步兵，投石兵，盾兵與輕騎兵。
  + 極化等級為70級。
    - 極化後擁有掩護旁邊同伴代為承受遠攻傷害並享有減傷效果的特殊能力，2019/1/22起隨著地圖8-1的實裝修改為可完全抵擋傷害。
* 太刀
  + 刃長二尺以上。特徵是比打刀更長更彎的刀身。
  + 玩家隊伍裡必不可少的主力。
  + 一般是三花級起跳，國寶或御物為四花級[[16]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-16)，在刀劍中有特殊象徵地位（天下五劍、日本刀始祖、東西橫綱等）為五花級。另有兩把初始為二花級，隨著等級上升逐步特化最終可成長為四花級。
  + 大幅增強生存、打擊、統率與衝力的屬性，代價是機動、隱蔽與偵查屬性的大幅下跌。
    - 夜戰時屬性會被削弱，在第六地圖幾乎只能砍個位數傷害。
  + 可裝備輕/重步兵，輕/重騎兵和盾兵。
  + 極化等級為75級，極化後擁有將第一輪攻擊提前至遠攻階段前發動的特殊能力，但前提條件為要有裝備馬且該戰場不能是馬無效的地圖。
* [大太刀](https://wiki.komica.org/%E5%A4%A7%E5%8A%8D)
  + 刃長三尺以上的太刀。~~幾乎都是常人無法揮動的巨型武器~~
  + 目前實裝四把三花級、一把四花級。
  + 攻擊範圍為「廣」，即包含攻擊對象跟其左右兩邊的目標；一次可以砍三個加上遠超太刀的~~皮糙肉厚打人痛~~屬性，令人人都愛往隊伍裡塞上幾把。
    - **室內戰只能打一個敵人。**
  + 代價是包括機動在內的其他屬性低到令人髮指。~~但只要能出手基本上回回都是MVP~~
    - ~~精銳兵/輕騎兵和馬匹是標準配備~~
    - 但夜戰時屬性會被削弱不說，第六地圖除了是全程夜戰外還會免除馬匹的屬性加成，讓大太刀成為最不適合進第六地圖的刀種。[[17]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-17)
    - 第七地圖雖然主要是日戰但仍屬馬無效的市街戰加上敵方開始出現苦無、中脇差等高機動的上位種強敵，機動過低的缺點導致帶多了反而會成為累贅，不過帶個一把偶爾還是能起到補刀的作用。
  + 可裝備輕/重步兵，輕/重騎兵，盾兵和精銳兵。
  + 極化等級為80級，極化後擁有白刃戰發動攻擊時機率性兩倍傷害的特殊能力，發動時會有特殊的音效跟刀光特效。
* 薙刀
  + 刃長至少脇差水平，柄長看情況~~可以理解成日式關刀~~。
  + 目前實裝三把三花級。
  + 攻擊範圍為「橫」，即橫掃敵方全體。低等時只會砍對方每人一滴血~~氣暈審神者~~，但等級練上去後搶MVP比大太刀猛得多~~可以把刀劍亂舞玩成刀劍無雙~~。
    - **室內戰只能打一個敵人。**
  + 一秒六的特性極其適合帶低等刀去較高級的地圖練級，~~造就了薙刀幼稚園的傳奇~~
    - 隨著2015/3/17更新後對薙刀的削弱和檢非違使的強度是根據隊伍裡的最高等級來定，幼稚園練級法某種意義上已經成為了歷史……~~不過遇到檢非違使可以用F5逃跑~~
    - 在2015/6/11開始的活動地圖中重拾幼稚園園長的雄風，Lv99的薙刀在活動地圖1～50層內可以無腦從頭刷到尾。
    - ~~2016/5/17更新後由於參數亂掉一度從園長轉職成專業刀裝殺手，一週後才恢復原狀~~
    - 由於衝力高而且可以一次打退全部的敵軍，只要兩把薙刀同時出戰可以在無法造成實際傷害的情況下用全部硬推到底的方式硬吃同等級檢非違使並獲得A勝利。
  + 可裝備輕/重步兵和~~小幸運E~~槍兵。
  + 極化等級為65級，極化後擁有白刃戰發動攻擊時機率性令命中的對手陷入行動不能狀態的特殊能力。~~定位轉為控場~~
    - 一旦中了這個狀態會有星星不斷旋轉的特效，並且包含攻擊、真劍必殺、二刀開眼、一騎討甚至極化脇差的格檔跟劍的神技都全部無法發動。
* 槍~~大~~[~~幸運E~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E8%87%AA%E5%8F%A4%E6%A7%8D%E5%85%B5%E5%B9%B8%E9%81%8BE)
  + 刃短柄長、頭小身大的突刺武器。
  + 目前實裝三把三花級、一把四花級。
  + 攻擊範圍為「縱」，因為是突刺武器所以其攻擊可以透過敵人的刀裝~~隔山打牛~~優先戳到敵人本體。
    - ~~出現在對面的話會是審神者最不想面對的敵人~~
  + 特殊效果是最低能造成（自身等級/10+1）的傷害，以及會心時可一次擊退兩格。
    - 特定場合中是唯一能一回清掉高速槍的刀種，但是前提是至少要90等~~而且有戳準~~。
    - 和薙刀一樣，需要高練度才能發揮出應有的實力。
    - ~~2016/5/17更新後由於參數亂掉一度和對面的槍一樣只能打出個位數級別的可愛傷害，一週後才恢復原狀~~
  + 可裝備輕/重步兵和~~小幸運E~~槍兵。
  + 極化等級為65級，極化後擁有白刃戰發動攻擊時機率性變成三連擊的特殊能力。
* 劍
  + 兩面都有刃、無反曲的武器。日本刀發明之後，在日本便極少製作。
    - 此外隋刀或唐刀制式的直刀也可能會歸類在這個刀種內。
  + 2019/2/19新增的新刀種，現時實裝一把四花級和一把五花級。
  + 由於劍屬於神的系譜，故而在遊戲設定中可以使用名為「神技」的特殊能力。
    - 以官方的遊戲玩法說明中的標示來看，每把劍的「神技」可能會有各自的效果。
  + 可裝備輕/重步兵、精銳兵、盾兵和投石兵以外的遠程兵種。

## **繪師**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=29)

| **繪師** | **擔當角色** | **備註** | **網站** |
| --- | --- | --- | --- |
| 沙汰 | 三日月宗近、小狐丸 | 女性，三条派4hr歐皇擔當，設定極為精細~~，真劍立繪會很巧妙的用角度遮住乳首~~  過去曾因三週年時沒為角色繪畫跪座立繪及Twitter發言引來誤解等因素而被一些玩家批評而不得不寫信致歉並解釋[自己因照顧家人及行程繁忙無法接下太多工作](https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=27058&snA=1759)，而官方亦發文請玩家不要騷擾繪師 | [Twitter](https://twitter.com/sata3)  [個人網站](http://fulgor.mond.jp/) |
| 細越裕治 | 石切丸 | 男性，本職是動畫師，已有的非官方/官方繪圖幾乎都是畫在紙上的無上色鉛筆線稿，立繪和圖錄裡的設定稿是由官方工作人員另外上色的結果[[18]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-18)  設定偏粗略~~圖錄連石切丸的腰帶長啥樣都沒畫出來~~ | [Twitter](https://twitter.com/ukiya01) |
| しきみ | 今剣、後藤藤四郎、古今伝授の太刀 | 用色彩度偏低 | [Twitter](https://twitter.com/keeggy)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/81607) |
| キナコ | 岩融、巴形薙刀、静形薙刀 | 薙刀擔當~~刀種キナコ~~，特徵是用色彩度高跟色塊式的畫法 | [Twitter](https://twitter.com/kamabokoita)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/604755)  [個人網站](https://marubotan.jimdofree.com/) |
| 三輪士郎 | 大典太光世、ソハヤノツルキ | 男性，漫畫家及插畫家，三池派擔當，特徵是偏強烈的光影感跟粉彩上色~~跟之前其他繪師相比畫風整個突變且讓人有官方真下了重本之感~~ | [Twitter](https://twitter.com/zi38)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/38022)  [個人網站](http://mmm-gee.net/) |
| べっこ | にっかり青江、南海太郎朝尊 |  | [Twitter](https://twitter.com/becco2)  [個人網站](https://beccoillust.tumblr.com/) |
| 汲田 | 加州清光、大和守安定、鳴狐、厚藤四郎、包丁藤四郎 | 女性，沖田組擔當，負傷立繪幾乎都是全身細小傷口，設定稿有表情圖 | [Twitter](https://twitter.com/shsumica) |
| シキユリ | 一期一振 | 用[色彩](https://wiki.komica.org/%E9%A1%8F%E8%89%B2)度高，但設定較粗略而且骨架有點崩，到畫極化時有進步一些  ~~一期一振的戰裝到底有幾排釦子似乎連繪師本人都搞不太清楚~~ | [Twitter](https://twitter.com/kokuma28)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/983321)  [Tumblr](https://shikiyuri.tumblr.com/) |
| てく | 鯰尾藤四郎、骨喰藤四郎 |  | [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/2025481) |
| 問七 | 平野藤四郎、前田藤四郎、博多藤四郎 |  | [Twitter](https://twitter.com/toinana7)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/1826470)  [Tumblr](https://toinana.tumblr.com/) |
| くにみつ | 信濃藤四郎 |  | [Twitter](https://twitter.com/9nimi2)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/377326)  [Tumblr](https://nove9nano.tumblr.com/) |
| タカオカ | 秋田藤四郎 |  |  |
| 小津 | 乱藤四郎 | 女性，出身新北市（舊名：台北縣）的台灣人繪師，用色彩度偏高 | [Twitter](https://twitter.com/Otu_sora)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/280144)  [Plurk](https://www.plurk.com/otusora) |
| ホノジロトヲジ | 五虎退、数珠丸恒次、小烏丸、抜丸 | 用色淡，人物身材瘦高~~腿超級長~~，設定精細而且動物畫得非常寫實仔細，唯一一個內番立繪不是拿一般立繪去改而是一律整張重新畫過的繪師 | [Twitter](https://twitter.com/siroimorino)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/1806527)  [Tumblr](https://ozoco.tumblr.com/) |
| 石商 | 薬研藤四郎、地蔵行平 | 男性，用色淡，人物體格偏纖細 | [Twitter](https://twitter.com/ishisyou_stone)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/728664) |
| 禍津属シラノ（現名：シラノ） | 鶯丸、膝丸、髭切 | ~~三人真劍必殺姿勢像溜冰~~ | [Twitter](https://twitter.com/s_submerge)  [Twitter](https://twitter.com/shirano_info)（工作用帳戶）  [Tumblr](https://s-submerge.tumblr.com/) |
| 双葉はづき | 明石国行、泛塵 | 女性。  曾聯合另外兩位繪師二度主辦名為「来派会」的線上茶繪活動，由明石國行的聲優淺利遼太擔任主持人。 | [Twitter](https://twitter.com/futabax)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/36178)  [個人網站](http://esca.velvet.jp/) |
| 彦 | 蛍丸 | ~~頭身比例略微妙，真劍會崩~~ | [Twitter](https://twitter.com/takahiko000)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/32951)  [個人網站](https://ameree.mystrikingly.com/) |
| 迫ミサキ | 愛染国俊 | 女性。~~似乎相當擅長各種刁鑽難畫的姿勢~~ | [Twitter](https://twitter.com/sakomisaki) |
| なまにくATK | 千子村正、千代金丸、北谷菜切、治金丸 | 男性，Nitro+社內繪師，琉球刀擔當，特徵是用偏青藍的色調來打陰影，負責《[東離劍遊紀](https://wiki.komica.org/Thunderbolt_Fantasy_%E6%9D%B1%E9%9B%A2%E5%8A%8D%E9%81%8A%E7%B4%80)》的部分人設 | [Twitter](https://twitter.com/namaniku_atk) |
| 源覚 | 蜻蛉切、祢々切丸、時間遡行軍、検非違使 | 男性，原Nitro+社內繪師，負責《東離劍遊紀》的部分人設  2020年2月宣布[結婚](https://wiki.komica.org/%E7%B5%90%E5%A9%9A)並離職轉為自由繪師  與擔當蜻蛉切CV的聲優櫻井トオル跟音樂劇版本中扮演蜻蛉切的spi三人偶爾會舉辦名為「蜻蛉切会」的聚餐活動 | [Twitter](https://twitter.com/satoru_minamoto)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/11248331) |
| 藤未都也 | 燭台切光忠 |  | [Twitter](https://twitter.com/fuji_mitsuya)  [個人網站](http://ali-chino.com/) |
| 浅島ヨシユキ | 小竜景光、大般若長光 | 女性，以[乙女向作品](https://wiki.komica.org/%E4%B9%99%E5%A5%B3%E9%81%8A%E6%88%B2)為主的繪師，特色是高彩的用色跟眼眶的紅影 | [Twitter](https://twitter.com/asjmysyk)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/671896) |
| 鈴木次郎 | 江雪左文字、宗三左文字、小夜左文字、日本号、太閤左文字 | 女性，左文字派擔當，特徵是水墨描線跟扁長的五官畫法~~真劍不是顏藝就是比平常帥超多~~  以總是走在遊戲的最前線而聞名的真歐審，[~~一整隊的新刀讓博多中之人看得心如刀絞~~](https://twitter.com/oosuka_jun/status/771691537763753984?ref_src=twsrc%5Etfw)，甚至在毛利藤四郎剛實裝掉率還只有0.07%時就入手了一把[[19]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-19)，然而在2021年年初的泛塵限鍛還是[墜機](https://twitter.com/jirosuzuki/status/1346075432597164032)了 | [Twitter](https://twitter.com/jirosuzuki/)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/4102256)  [個人網站](https://ameblo.jp/jirosuzuki/) |
| ホームラン・拳 | 歌仙兼定、亀甲貞宗、謙信景光、小豆長光 |  | [Twitter](https://twitter.com/ken_homerun)  [個人網站](http://mgnhrk.blog117.fc2.com/) |
| 白峰 | 和泉守兼定、堀川国広 | 土方組擔當 | [Twitter](https://twitter.com/shiramine_)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/1287993)  [個人網站](http://glare09.web.fc2.com/) |
| 煮たか | 陸奧守吉行、篭手切江、肥前忠広 | 女性，負責手遊《アイ★チュウ Étoile Stage》（中文：ICHU偶像進行曲～Étoile Stage～，2019年版本）的美術人設，近年來開始兼當[Vtuber](https://wiki.komica.org/%E8%99%9B%E6%93%ACYouTuber) | [Twitter](https://twitter.com/2tkinfo)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/289725)  [個人網站](http://fjktttttttttttttttt.blog133.fc2.com/blog-category-1.html)  [YouTube](https://www.youtube.com/channel/UCFzNUyd9B4crMbkHXeYaZOQ) |
| ⑪ | 山姥切国広、太鼓鐘貞宗、山姥切長義 | 特色是金屬和皮革直接用洗練的白色線條來打光 | [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/2165451)  [個人網站](http://11mtri.blog.fc2.com/) |
| ミドロ | 山伏国広 |  | [Twitter](https://twitter.com/tragedymdr)  [個人網站](http://nationaltragedy.oiran.org/) |
| 新井テル子 | 蜂須賀虎徹、浦島虎徹、長曽祢虎徹 | 虎徹派擔當，設定極度複雜精細令人眼花撩亂~~，真劍一律脫到剩底褲，傷痕畫很淺導致很多人眼殘看不見~~  唯一一個直到推出一週年祝畫圖集時仍然沒有任何賀圖的繪師，不過有參加二週年祝畫 | [Twitter](https://twitter.com/terukoA)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/1437496) |
| 小宮国春 | 大倶利伽羅、へし切長谷部、大包平 | 女性，設定稿有表情圖。會很仔細的重畫極化後的戰鬥立繪  唯一一個直到四週年時仍然沒有跪座特殊立繪的繪師，最後五週年時Nitro+找社內繪師代為補完；不過有參與五週年大祝畫  到後來因健康狀況欠佳調養身體，連大包平的極化立繪也沒能親自完成，不得不由Niitro繪師代刀 | [Twitter](https://twitter.com/shidokenai)  [Instagram](https://www.instagram.com/shidokenai/)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/853971)  [Tumblr](https://hasitanai.tumblr.com/)  [個人網站](https://yomosugara.jimdofree.com/) |
| しばの番茶 | 獅子王、源清麿 | 特徵是用色偏淡、描線跟人物手腳很細~~而且有稜有角~~ | [Twitter](https://twitter.com/bantya_tya)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/455631)  [個人網站](http://sssn.sakura.ne.jp/) |
| ＡＫＩＲＡ | 同田貫正国 | 特徵是水墨描線加粉彩上色 | [Twitter](https://twitter.com/AKIRAGE)  [個人網站](http://akira.pos.to/) |
| Izumi | 鶴丸国永、物吉貞宗 | 女性，台灣人繪師，負責過台灣[UTAU](https://wiki.komica.org/UTAU)的[夏語遙](https://wiki.komica.org/UTAU#.E5.A4.8F.E8.AA.9E.E9.81.99)的人設  特徵是人物偏纖細~~而且兩眼間距略大~~  經歷限時賭刀跟兩次活動卻都與數珠丸錯身而過直到實裝在7-4才終於入手，但太鼓鐘實裝當天直接一發入魂  [鶴丸戰服的腰帶畫法曾被某國有心人士炒作，導致繪師本人遭炎上](http://tourabuenjou.blog.fc2.com/blog-entry-16.html) | [Twitter](https://twitter.com/izumi516/)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/379968)  [個人網站](http://izumito.blog124.fc2.com/) |
| ウエハラ蜂 | 太郎太刀、笹貫 |  | [Twitter](https://twitter.com/higanbachi/)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/13569269) |
| トミトモ | 次郎太刀 | 用色彩度偏高，特別是頭髮的光澤度 | [Twitter](https://twitter.com/tomitomo_/)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/332867)  [Tumblr](https://ttex.tumblr.com/)  [個人網站](http://migitehidarite.web.fc2.com/)  [Facebook](https://www.facebook.com/illustrator.tomomi.tomida) |
| minato | 御手杵、不動行光、大千鳥十文字槍 | ~~特色是會直接在內番衣裝上寫上刀男的名字，不過到大千鳥十文字槍就沒有了~~ | [Twitter](https://twitter.com/minato_jd/)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/76427) |
| 猫缶まっしぐら | 毛利藤四郎、白山吉光 | 女性，Nitro+社內繪師，以男性向作品為主，近年來開始兼當Vtuber | [Twitter](https://twitter.com/neko_gura)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/12827690)  [YouTube](https://www.youtube.com/channel/UCzjyy_v7mVKkrHDmOTTHoCg) |
| 枢やな（樞梁） | 日向正宗 | 女性，漫畫家，代表作為《黑執事》，自出道以來第一次設計遊戲的角色。加入前就有在個人網站發表過刀亂同人圖，設定極為精細  後來並擔任[手遊](https://wiki.komica.org/%E6%99%BA%E6%85%A7%E5%9E%8B%E6%89%8B%E6%A9%9F%E9%81%8A%E6%88%B2)《[迪士尼扭曲仙境](https://wiki.komica.org/%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%BA%E3%83%8B%E3%83%BC_%E3%83%84%E3%82%A4%E3%82%B9%E3%83%86%E3%83%83%E3%83%89%E3%83%AF%E3%83%B3%E3%83%80%E3%83%BC%E3%83%A9%E3%83%B3%E3%83%89)》的美術人設  ~~2019年1月新年限鍛期間把出貨率只有0.3%的日向升到亂舞Lv.4的真月球嬸~~ | [Twitter](https://twitter.com/toboso_official/)  [個人網站](https://www.yanatoboso.com/) |
| 三杜シノヴ | 南泉一文字 | 女性，Nitro+社內繪師，負責《東離劍遊紀》的部分人設 | [Twitter](https://twitter.com/sinov_mimori)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/10978985) |
| 津田穂波 | 豊前江、桑名江、松井江、村雲江 | 女性，漫畫家，《活擊 刀劍亂舞》漫畫版的作者 | [Twitter](https://twitter.com/tsuda_honami) |
| クロサワテツ | 水心子正秀 | 男性，以男性向作品為主的繪師，用色彩度偏高 | [Twitter](https://twitter.com/fatqueen_info)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/6351) |
| 須田彩加 | 山鳥毛、日光一文字、姫鶴一文字 | 女性，特徵是細膩的畫風與厚塗的上色方式，加入前就有在個人網站發表過刀亂同人圖  2021年8月的姫鶴一文字限鍛[不幸墜機失敗](https://twitter.com/ayaka_s/status/1425364561171910660)，直到隔年新年限鍛才終於[成功接回公主](https://twitter.com/ayaka_s/status/1477064402449088512) | [Twitter](https://twitter.com/ayaka_s)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/205294)  [Patreon](https://www.patreon.com/ayakasuda)  [個人網站](http://ayakasuda.com/) |
| Niθ | 鬼丸国綱 | 男性，原Nitro+社內繪師，現為自由繪師，以男性向作品為主 | [Twitter](https://twitter.com/damnedrive)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/61654440) |
| すし | 五月雨江 | Nitro+社內繪師 | [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/26164214) |
| lack | 一文字則宗 | 男性，《[Fate/Grand Order](https://wiki.komica.org/Fate/Grand_Order)》的主力繪師之一  [~~時隔兩年終於如願以償~~](https://twitter.com/lalalalack/status/1142616776208834560) | [Twitter](https://twitter.com/lalalalack)  [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/83739)  [Tumblr](https://lalalalack.tumblr.com/) |
| 風間雷太 | 福島光忠 | 男性，《[龍族拼圖](https://wiki.komica.org/%E9%BE%8D%E6%97%8F%E6%8B%BC%E5%9C%96)》的主力繪師之一  ~~以總是會不計成本地將筆下女兒抽回家聞名，甚至有課金課到下半個月吃土卻還是沒抽到的記錄~~ | [Twitter](https://twitter.com/kazamaraita)  [個人網站](https://www.kazamaraita.com/) |
| 渓白 | 七星剣 | Nitro+社內繪師 | [Pixiv](https://www.pixiv.net/users/83511612) |
| 萩谷薫 | 稲葉江 |  | [Twitter](https://twitter.com/hagiya_k) |

## **近侍曲**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=30)

* 2016年11月24日透過活動《秘宝の里～楽器集めの段～》實裝的新機能，打倒敵人會隨機掉落「笛」「琴」「三味線」「太鼓」「鈴」五種樂器，玩家可以用收集到的樂器兌換近侍曲，之後由該刀劍男士擔當近侍時就可以把平常的本丸BGM替換為該刀劍男士專屬的近侍曲。
  + 最初僅有「笛」「琴」「三味線」這三種會在BOSS點掉落，2017年6月開始實裝打刀以外刀種的近侍曲後這三種改為一般戰鬥點隨機掉落，BOSS點隨機掉落則改為「太鼓」「鈴」；而2021年隨著活動改制為《秘宝の里～花集めの段～》並經過大幅改修後，五種樂器都只能在BOSS點隨機掉落。
  + 各樂器的最大所持數為999個，目前除了秘寶之里相關活動之外只能從一年只開放一兩次的引換所入手少量。
* 由於近侍曲本身有獨立的版權，故而國際版跟繁中版並未引入該要素。~~簡中版則是各種糾結一言難盡~~

| **作曲家** | **擔當角色** | **網站** |
| --- | --- | --- |
| 志方あきこ | 三日月宗近、小狐丸、石切丸、岩融、今剣  大典太光世、数珠丸恒次、にっかり青江、一期一振  骨喰藤四郎、信濃藤四郎、秋田藤四郎、博多藤四郎、五虎退、薬研藤四郎  大包平、鶯丸、蛍丸、太鼓鐘貞宗  燭台切光忠、小竜景光、大般若長光、小夜左文字  加州清光、歌仙兼定、陸奧守吉行、山姥切国広、蜂須賀虎徹  髭切、膝丸、大倶利伽羅、へし切長谷部、不動行光  小烏丸、鶴丸国永、山姥切長義、南泉一文字 | [個人網站](https://shikata-akiko.com/) |
| 都丸椋太 | ソハヤノツルキ、平野藤四郎、前田藤四郎、厚藤四郎、後藤藤四郎  乱藤四郎、包丁藤四郎、毛利藤四郎、愛染国俊、千子村正  亀甲貞宗、巴形薙刀、静形薙刀、謙信景光、小豆長光  日向正宗、祢々切丸、白山吉光、肥前忠広、南海太郎朝尊 | [Twitter](https://twitter.com/toma_compose) |
| 母里治樹 | 鳴狐、鯰尾藤四郎、明石国行、蜻蛉切、物吉貞宗  江雪左文字、宗三左文字、大和守安定、和泉守兼定、堀川国広  山伏国広、浦島虎徹、長曽祢虎徹、獅子王  太郎太刀、次郎太刀、日本号、御手杵 |  |

## **極（きわめ）**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=31)

* 2016/5/17更新後實裝，為解放刀劍男士真正力量的系統。刀帳編號上每位刀劍男士中間都有個空格，在此系統開放後即正式揭明為極化後的位置。
* 刀劍極化需要達到一定等級並通關第六地圖。條件達成的話在登入的時候該刀劍男士就會~~害羞的來找你告白~~表明自己希望變得更強，然後就可以選擇送這位刀劍男士出去修行。
  + 不同刀種的極化等級會有差異，例如短刀是60級以上，脇差則需65級以上。
* 一次只能送一位刀劍男士出去修行，並需要消耗稀有道具手紙一式、旅道具跟旅裝束各一個；除了6-4及之後地圖首次通關的獎勵之外，在各類活動與月課任務中也有機會入手~~不過有一段時間最主要的入手方式其實是在有慶祝活動的時候會直接整套整套的送~~。
  + 由於送修行必要的三種道具一個也不能少，但這並不是隨時可以課金入手的東西，其中只有旅道具可以在一個月內登入25天的月課任務中獲得~~簡直逼死強迫症~~，所以開放初期玩家可以極化的刀劍男士人數曾經一度是受到嚴格控管的。
  + 新年期間販售的禮包惠比壽袋裡面有包含極化道具，但是價格……
  + 江戶城潛入調查活動中有課金道具可以重置所有的寶箱，而寶箱獎勵中有包含極化道具在內，目前是唯一可以靠課金量產極化道具的機會~~不過雖然價格便宜但當然還是需要肝與臉，而且這佛心活動越來越少開了~~
* 修行時間是96小時，其中每24小時可以收到一封該刀劍男士寄回本丸的家書；萬屋也有販賣道具可以讓修行立刻完成。
  + 根據家書內容來看，刀男修行的目的地大多選在與刀劍顯現的根基有深厚因緣的時代與地點，且大多會以一般人的身份跟原主見面；不過修行的具體內容就不一定是什麼了。其中也不乏修行內容跟與前主見面無關的例子，甚至有些書信中完全沒有提到修行的地點與內容。雖然修行期間在本丸經過的時間都一樣是四天，但刀劍男士在修行中實際經歷的時間從數年乃至上千年皆有可能。
  + 從部分刀劍男士的家書可知定期寫信回報是修行的條件之一，而且有時候審神者還會回信。
* 極化之後該刀劍的稀有度會增加一花並且所有能力值上限會大幅提升，極化後提升為二花或四花的刀劍也會相應增加刀裝的可裝備格數。
  + 等級方面會扣除極化需求等級的經驗值，再把多的加回去來計算極化後的等級，而極化的升等所需經驗值是原本的好幾十倍，換言之可以說是變相的提高等級上限。
    - 條件剛達成就送出去的話回來就是1等，99等送出去的話回來大約是34~35等，視刀種而定。2022年2月15日起滿等後累積的經驗值可以在極化後繼承，所以如果之後仍然有持續在出陣的話等級也可能更高。日本甚至有玩家的三日月宗近剛修行回來就已經81等了。
  + 而且因為帳面等級低可以瞞過檢非違使跟各地圖的平均等級限制達成輾壓效果；但相對的會比較難滿足遠征的等級條件，而且在一些後期地圖會被等級補正打臉。

## **衍生作品**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=32)

### **音樂劇**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=33)

* 一般簡稱刀ミュ/刀音，導演與編劇由伊藤栄之進擔任。
* 公演時長約2~3小時，共分成兩個部分，為一部「正劇」和二部「LIVE」的演出形式，慣例安排6名刀劍男士出陣，劇中審神者僅以畫外音出演，劇情性質偏向單元劇。
  + 一部：正劇為遊戲內容結合真實歷史，演出長達1~2小時的歌舞劇，其他出場角色尚有歷史人物、時空溯行軍或檢非違使。劇情揉合真實、虛構、歷史、傳說...等，值得讓人更深入探究整個世界觀。
  + 二部：LIVE時刀劍男士穿著帶有自己角色元素的舞台服裝進行歌舞表演，中間亦會至觀眾席互動。此時也開放觀眾持手燈和應援扇支持喜歡的角色。

歷代音樂劇作品一覽

* 阿津賀志山異聞
  + 2015年10月至11月期間公演，2016年5月至6月再演，2018年7月舉辦巴黎公演。
  + 出演角色：三日月宗近、小狐丸、石切丸、今剣、岩融、加州清光，合稱「刀剣男士 team三条 with加州清光」並以此名義推出單曲與專輯（下同）。
  + 2021年9月起開始連載漫畫家山崎京執筆的漫畫版本。
  + 由於つばもの對於義經的結局有所改動，故而再演時劇情有配合修改，漫畫版的劇情亦以再演版為準。
* 幕末天狼傳
  + 2016年9月至11月國內公演，2017年1月開始海外公演，同年11月在嚴島神社高舞台舉辦特別公演。
  + 出演角色：加州清光、大和守安定、和泉守兼定、堀川国広、蜂須賀虎徹、長曽祢虎徹，合稱「刀剣男士 team新撰組 with蜂須賀虎徹」。
  + 2022年6月起開始連載漫畫家山崎京執筆的漫畫版本。
* 三百年の子守唄
  + 2017年3月至4月國內公演，同年5月開始海外公演。
  + 出演角色：石切丸、にっかり青江、千子村正、蜻蛉切、物吉貞宗、大倶利伽羅，合稱「刀剣男士 formation of 三百年」。
* つはものどもがゆめのあと
  + 2017年11月至2018年1月國內公演。
  + 出演角色：三日月宗近、小狐丸、今剣、岩融、髭切、膝丸，合稱「刀剣男士 formation of つはもの」。
* 結びの響、始まりの音
  + 2018年3月至5月國內公演。
  + 出演角色：大和守安定、和泉守兼定、堀川国広、長曽祢虎徹、陸奧守吉行、巴形薙刀。
  + 刀音本丸的和泉守兼定、大和守安定、長曾禰虎徹、堀川國廣於本劇結尾出發修行，其中和泉守兼定於江水散花雪前期回歸。
* 葵咲本紀
  + 2019年8月至10月國內公演。
  + 出演角色：千子村正、蜻蛉切、明石国行、鶴丸国永、御手杵、篭手切江。
  + 三百年の子守唄的實質續集。不過相對於前作長達70年的時間跨度，本作的劇情僅僅是一晚發生的事情。
* 静かの海のパライソ
  + 2020年3月至5月國內公演，後因為疫情中止5月的凱旋公演。
  + 出演角色：鶴丸国永、大倶利伽羅、浦島虎徹、日向正宗、豊前江、松井江。
* 東京心覚
  + 2021年3月至5月國內公演。
  + 出演角色：大典太光世、ソハヤノツルキ、豊前江、桑名江、水心子正秀、源清麿、五月雨江、村雲江。
    - 第一次也是目前唯一一次，除了出陣部隊的六振刀劍男士之外另外再加上兩名特命調查的先行調查員，而以多達八振的陣容演出音樂劇。~~實際上在遊戲中不可能用這隊打天保江戶~~[[20]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-20)
  + ~~劇情本身偏電波所以看不太懂是正常的~~
* 江水散花雪
  + 2022年1月至3月國內公演。
  + 出演角色：和泉守兼定、大包平、小竜景光、山姥切国広、南泉一文字、肥前忠広。
  + 第一部特別收錄了兩場公演的DVD/BD（愛知公演＆大千秋樂）[[21]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-21)
* LIVE公演
  + 時長約2~3小時，與一般公演的音樂劇不同，表演以歌唱舞蹈為主，每場設定不同主題如「怪談」、「祭典」...等，皆與日本傳統文化相關，中間會穿插刀男之間互動的小短劇。出場刀劍男士人數不受限於6名，歌唱時均開放觀眾持手燈、應援扇或官方毛巾等與台上同樂。
  + 真剣乱舞祭2016
    - 出演角色：三日月宗近、小狐丸、石切丸、今剣、岩融、加州清光、大和守安定、和泉守兼定、堀川国広、蜂須賀虎徹、長曽祢虎徹。
  + 真剣乱舞祭2017
    - 出演角色：三日月宗近、小狐丸、石切丸、今剣、岩融、加州清光、和泉守兼定、蜂須賀虎徹、長曽祢虎徹、にっかり青江、千子村正、蜻蛉切、物吉貞宗、大倶利伽羅、髭切、膝丸。
  + 真剣乱舞祭2018
    - 出演角色：三日月宗近、小狐丸、石切丸、今剣、岩融、大和守安定、和泉守兼定、堀川国広、蜂須賀虎徹、長曽祢虎徹、にっかり青江、千子村正、蜻蛉切、物吉貞宗、髭切、膝丸、陸奧守吉行、巴形薙刀。
  + 歌合 乱舞狂乱 2019
    - 出演角色：小狐丸、石切丸、今剣、大和守安定、和泉守兼定、堀川国広、蜂須賀虎徹、長曽祢虎徹、にっかり青江、蜻蛉切、物吉貞宗、大倶利伽羅、陸奧守吉行、巴形薙刀、明石国行、鶴丸国永、御手杵、篭手切江。
    - 隱藏角色：桑名江(長野～埼玉公演)、松井江(愛知～東京公演)。
  + 壽 乱舞音曲祭 2021
    - 出演角色：三日月宗近、小狐丸、加州清光、大和守安定、和泉守兼定、蜂須賀虎徹、長曽祢虎徹、蜻蛉切、大倶利伽羅、陸奧守吉行、巴形薙刀、明石国行、鶴丸国永、御手杵、篭手切江、豊前江、桑名江、松井江、浦島虎徹、日向正宗。
    - 場替角色：膝丸（1/9~17）、千子村正（1/19~23）
  + 真剣乱舞祭2022
    - 出演角色：小狐丸、今剣、大和守安定、和泉守兼定、堀川国広、蜂須賀虎徹、長曽祢虎徹、千子村正[[22]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-22)、蜻蛉切、明石国行、鶴丸国永、豊前江、桑名江、松井江、浦島虎徹、日向正宗、大典太光世[[23]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-23)、ソハヤノツルキ、水心子正秀、源清麿、五月雨江、村雲江、大包平、小竜景光、南泉一文字、肥前忠広。
    - 場替角色：大倶利伽羅（福井公演）、岩融（愛知公演）、陸奧守吉行（大阪公演）、加州清光（宮城公演）、山姥切国広（福岡～廣島公演）、巴形薙刀（千葉公演）、篭手切江（東京公演）。
* 特殊公演
  + 時長約1~2小時，由音樂劇衍生之表演內容，與遊戲本身關聯性較低，有純Live的形式，亦有類似一般公演之一二部前半正劇後半Live的形式，出場刀劍男士人數不定。除嚴島神社公演外，歌唱時均開放觀眾(ry
  + 嚴島神社
    - 出演角色：三日月宗近、小狐丸、石切丸、今剣、岩融、加州清光、大和守安定、和泉守兼定、堀川国広、蜂須賀虎徹、長曽祢虎徹。
    - 2016年11月12日為紀念嚴島神社世界遺産登録20周年記念奉納行事所舉行的特別公演。刀劍男士穿著白色和風服裝，在廣島縣嚴島神社高舞台（國寶）上進行演出。
  + 加州清光 単騎出陣 2017＆2018
  + 髭切膝丸 双騎出陣～SOGA～ 2019＆2020
    - 一二部形式的公演，一部講述了日本廣為人知的三大復仇故事之一《曾我物語》。
    - 2020的再演版被日本國際交流協會選中作為文化宣傳用途，於YouTube釋出含繁中字幕在內7國語言字幕的完整版限定公開一整年。
  + にっかり青江 単騎出陣 2021＆2022
  + 鶴丸国永 大倶利伽羅 双騎出陣 2022
* 2018年第69回NHK紅白歌合戰時，亦以19振的龐大陣容特別出演。
  + 出演角色：三日月宗近、小狐丸、石切丸、今剣、岩融、加州清光、大和守安定、和泉守兼定、堀川国広、蜂須賀虎徹、長曽祢虎徹、にっかり青江、千子村正、蜻蛉切、物吉貞宗、髭切、膝丸、陸奧守吉行、巴形薙刀。
  + 為了紀念這個歷史性事件，遊戲中也配布了充滿喜慶氣息的紅白布幕景趣跟可以恢復全隊疲勞的紅白饅頭道具。~~由於是只能拿到一次的東西，偶然會有不小心把饅頭吃掉的審神者在推特上慘叫~~
  + ~~順帶一提輪到後面的團體DA PAMP演唱《U.S.A.》這首歌曲時，今剣、岩融、髭切、膝丸、陸奧守吉行、蜂須賀虎徹，六振刀男作為友情客串跟著台上的其他嘉賓一起在後面伴舞，因此又被稱為U.S.A.部隊~~

### **舞台劇**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=34)

* 一般簡稱刀ステ/刀舞，導演與編劇由末満健一擔任。
* 公演時長約2~3個多小時，每次出場的刀劍男士人數較多，其他出場角色尚有歷史人物、時空溯行軍或檢非違使，劇情整體有較強的連貫性並暗藏許多伏筆在內。
* 時間軸順序：ジョ伝(序)→虚伝→ジョ伝(恕)→外伝→義伝→ジョ伝(如/助)→天伝→无伝→悲伝→慈伝→維伝→綺伝。

歷代舞台劇作品一覽

* 虚伝 燃ゆる本能寺
  + 2016年5月公演，2016年12月至2017年1月再演。
  + 出演角色：三日月宗近、山姥切国広、一期一振、鯰尾藤四郎、藥研藤四郎、燭台切光忠、江雪左文字、宗三左文字、小夜左文字、へし切長谷部、不動行光、鶴丸国永。
    - 刀劍男士「不動行光」就是配合這部舞台劇的上演發表的。
  + 於2022年5月15日宣布本作**動畫化**。
* 義伝 暁の独眼竜
  + 2017年6月至7月公演。
  + 出演角色：三日月宗近、山姥切国広、太鼓鐘貞宗、燭台切光忠、小夜左文字、歌仙兼定、大倶利伽羅、鶴丸国永。
  + 第一部在台灣舉辦附繁中字幕上映會的舞台劇，播畢後還舉辦了荒牧跟東的演員見面會。
  + 刀舞本丸的小夜左文字於本劇結尾出發修行，ジョ伝時回歸。
* 外伝 此の夜らの小田原
  + 2017年11月23日限定公演。
  + 出演角色：山姥切国広、小夜左文字、へし切長谷部、博多藤四郎、山伏国広、ソハヤノツルキ、骨喰藤四郎、同田貫正国、日本号。
  + 因為是直接在小田原城露天公演，演到一半卻碰上天公不作美，到後來演員們不得不冒著越下越大的雨把大半部劇演完。
    - ~~整個小田原城天守都是我的投影幕~~
* ジョ伝 三つら星刀語り
  + 2017年12月公演。
  + 出演角色：山姥切国広、小夜左文字、へし切長谷部、博多藤四郎、山伏国広、ソハヤノツルキ、骨喰藤四郎、同田貫正国、日本号。
  + 「外伝」的實質續集。標題的「ジョ」係以多個讀音同樣為ジョ的字，整部劇由「序伝」跟「如伝」兩大部分組成，在高潮時更出現了第三個隱藏標題「助伝」，DVD/BD另收錄有特典篇章「恕伝」。第一次牽涉到不同時期的同一個本丸出陣到同一個時代發生的各種事件。
* 悲伝 結いの目の不如帰
  + 2018年6月至7月公演。
  + 出演角色：三日月宗近、山姥切国広、骨喰藤四郎、大包平、鶯丸、大般若長光、燭台切光忠、歌仙兼定、へし切長谷部、不動行光、小烏丸、鶴丸国永。
  + 第一部有在台灣發售附繁中字幕的DVD/BD的舞台劇，代理商為天馬行空。
  + 刀舞本丸的壓切長谷部跟不動行光於本劇開頭出發修行、中盤左右回歸。
* 慈伝 日日の葉よ散るらむ
  + 2019年6月至8月公演。
  + 出演角色：山姥切国広、へし切長谷部、大典太光世、ソハヤノツルキ、博多藤四郎、前田藤四郎、五虎退、大包平、鶯丸、大般若長光、陸奧守吉行、山伏国広、同田貫正国、鶴丸国永、太郎太刀、次郎太刀、南泉一文字、山姥切長義。
  + 場替角色：小夜左文字（東京公演）、骨喰藤四郎（大阪公演）、不動行光（兵庫公演）、歌仙兼定（東京凱旋公演）。
  + 特色是從頭到尾都在同一個場景（本丸）演完整部劇，只有開頭用一小段影片將特命調查的部分快速帶過。
  + 劇情風格偏日常系，算是刀舞系列中最容易理解劇情的一部。~~但還是會冷不防忽然開虐~~
  + 刀舞本丸的山姥切國廣於本劇結尾出發修行。
* 維伝 朧の志士たち
  + 2019年11月至2020年1月公演。
  + 出演角色：陸奧守吉行、肥前忠広、南海太郎朝尊、和泉守兼定、堀川国広、小烏丸、鶴丸国永。
* 科白劇 舞台『刀剣乱舞/灯』~~綺伝 いくさ世の徒花~~改変 いくさ世の徒花の記憶[[24]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-24)
  + 出演角色：歌仙兼定、山姥切長義、にっかり青江、亀甲貞宗、獅子王、篭手切江、古今伝授の太刀、地蔵行平。
  + 2020年7月至8月公演。原名「綺伝 いくさ世の徒花」，因為受到疫情影響而改成科白劇的形式。
    - 之後正劇於2022年3月至5月正式公演。
  + 刀舞本丸的歌仙兼定於本劇結尾出發修行並回歸。
* 天伝 蒼空の兵 -大坂冬の陣-
  + 2021年1月至3月公演。
  + 出演角色：一期一振、山姥切国広、鯰尾藤四郎、骨喰藤四郎、宗三左文字、加州清光、太閤左文字。
  + 與「无伝」為前後篇關係，使用了巨型的環狀旋轉舞台而能夠配合多個大型布景。
  + 本劇中登場的太閤左文字是從未來的本丸獨自來到這個時代修行，並道出山姥切國廣自從出發修行之後過了很久都一直沒有回來。
* 无伝 夕紅の士 -大坂夏の陣-
  + 2021年4月至6月公演。
  + 出演角色：三日月宗近、鶴丸国永、へし切長谷部、骨喰藤四郎、藥研藤四郎、数珠丸恒次、大千鳥十文字槍、泛塵。
  + 沿用天伝的旋轉舞台架構及部分布景。
* 禺伝 矛盾源氏物語
  + 2023年2月公演預定。
  + 出演角色：歌仙兼定、大倶利伽羅、一文字則宗、山鳥毛、姫鶴一文字、南泉一文字。
  + 與舞台劇主系列為不同本丸的故事，其中刀劍男士角色均由有寶塚歌舞劇團男役經歷的女演員反串出演。
* 山姥切国広 単独行 -日本刀史-
  + 2023年10月至11月公演預定。
* 2020年八月原訂讓當時已經在音樂劇及舞台劇出場過的所有演員[[25]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-25)於東京巨蛋舉辦超大型合體活動《刀剣乱舞．大演練》，雖然後來因全球流行的COVID-19疫情影響下只能無奈中止但也還是集合所有演員舉辦了直播談話節目，有超過10萬人付費收看~~順利回收了東京巨蛋的租金~~。
  + 遊戲為了響應活動，更是超大手筆贈送了所有玩家在大演練中登場的所有刀劍男士總共**62把**，成功吸引了大量玩家回坑與入坑。
    - ~~若剛好在這時期入坑就會看到62位刀男與剛上任的新米審神者排隊打招呼~~[~~如同握手會的驚人景觀~~](https://twitter.com/katocham_pe/status/1293021327691939840)

### **動畫版《刀劍亂舞-花丸》**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=35)

* 在2016年3月決定改編的兩部動畫的其中一部，2016年冬番播映，日常向，由動畫工坊製作。
  + 似乎是有鑑於[隔壁棚](https://wiki.komica.org/%E8%89%A6%E9%9A%8ACollection)動畫版的慘況，先上映的花丸在宣傳影片上都很強調「這是發生在『某個本丸（とある本丸）』的故事」[[26]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-26)~~，預先卸責避免炎上~~
    - ~~也有可能是因為負責花丸劇本的ピエール杉浦（杉浦理史）之前才搞出~~[~~連原作者都被拖下水~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E8%BA%BA%E8%91%97%E4%B9%9F%E4%B8%AD%E6%A7%8D)~~的《熊巫女》~~[~~結局炎上事件~~](https://wiki.komica.org/%E7%88%9B%E5%B0%BE#.E6.9C.89.E5.90.8D.E7.9A.84.E7.88.9B.E5.B0.BE.E5.8B.95.E7.95.AB.E4.BD.9C.E5.93.81)~~……~~
* 跟艦娘~~不存在的~~動畫版一樣，審神者沒有實際外表形象也沒有配音~~，因此做為審神者照顧者的長谷部一整個像是在自言自語~~
  + 雖然長谷部在花丸中幾乎如同隔壁棚~~不存在的~~動畫版的長門一樣負責傳達審神者的命令，但從第四集的演出中可以知道他並不是一直擔任近侍，所以嚴格來說只能稱做「審神者的照顧者（主の世話係）」。
* 在花丸第一期登場的刀劍包含原作2015年8月為止實裝的刀劍共47把，二期則增加到2017年1月為止的62把。
* 每一話的主標題是日本月份的古名~~導致第二話的標題疑似在~~[~~婊~~](https://wiki.komica.org/%E5%A9%8A)~~隔壁棚~~
* 雖然是日常向但也會適時地出陣一下改變氣氛，並有戰鬥場面；總共來說大約是三分戰鬥七分日常的比例~~戰鬥的畫面基本是回合制~~。
  + ~~結果第三話還是有人陣亡，不過隔壁棚是沈船，這邊陣亡的是一大票被萌死在櫻花樹下的嬸嬸們……~~
* 另外ED由神風動畫製作，每集的歌手與動畫內容都不同。
  + 畫面中充滿著各種登場刀劍的史實捏他，詳盡的考證程度讓不少專門家看了都豎起大拇指。
  + 每一集的ED的最後都有著主唱（或該集主角）搭配著日語單詞[[27]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-27) 的畫面，且最後一幕還可以連接到下一集的ED開頭。
* 2018年1月冬番正式播出續集《續 刀劍亂舞-花丸》。
  + 監督、系列構成、色彩設計與攝影監督分別更改為越田知明、ライトワークス、竹内優太與呉健弘，其餘不變。
* 2021年[2月14日](https://wiki.komica.org/%E6%83%85%E4%BA%BA%E7%AF%80)本作《花丸》於今日舉辦「花丸🌸春一番！」的特別活動，並宣布推出「特『刀剣乱舞-花丸-』～雪月華(せつげつか)～」以三部劇場版形式預計在2022年內上映。
  + 第一部《[雪ノ巻](https://www.youtube.com/watch?v=KUZR4g4SVwY&t=6s)》：5月20日
    - 2022/3/4宣佈登場人物增加原作中於2017~2019年實裝的刀劍共10把（包括已先行公開的山姥切長義在內）。
  + 第二部《[月ノ巻](https://www.youtube.com/watch?v=smrbIKFlQAw)》：7月8日
  + 第三部《[華ノ巻](https://www.youtube.com/watch?v=8_KzRorUkl8)》：9月1日

### **動畫版《活擊 刀劍亂舞》**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=36)

* 改編動畫的其中一部，2017年夏番播映，主劇向，由ufotable製作，原先副標題未定，之後放映前才公布正式名稱。
* 主要是以文久三年幕末為主要背景、並有剣戟アニメーター的成員參與製作戰鬥場景，OP《ヒカリ断ツ雨》由鶴丸CV齊藤壯馬演唱、ED《百火撩乱》由Kalafina演唱，作曲者為[梶浦由記](https://wiki.komica.org/%E6%A2%B6%E6%B5%A6%E7%94%B1%E8%A8%98)。
* ~~由於Nitro+原作、ufotable製作、梶浦老師作曲+Kalafina獻唱的ED可說是這幾年讓人聞之色變的~~[~~死亡組合~~](https://wiki.komica.org/%E6%AD%BB%E4%BA%A1%E3%83%95%E3%83%A9%E3%82%B0)~~，眾人已有活擊劇情肯定會盡情開虐的心理準備~~
* 與至今為止的各項衍生作品不同，活擊正式~~相當大膽的~~賦予了審神者形象，甚至讓審神者直接在劇中登場~~嬸嬸們紛紛表示自己實在沒辦法像這位審神者同事一樣直接上戰場甚至當場召喚刀劍出來~~
  + 而相較於艦娘動畫版~~好像什麼都沒做~~的提督，這位審神者的表現不少玩家也給予了肯定。~~但本作炎上點完全不在審神者身上~~
* 雖然戰鬥場面、作畫與特效等部分都得到不少好評，但本作對角色的描寫反應卻相當兩極化，**特別是作為主角登場的土方組**，有不少喜歡堀川與和泉守的嬸嬸因為覺得活擊對兩人的描寫與自己想像不符而積了不少怨氣。
  + 負責多集劇本的ufotable社長近藤光（同時也擔任本片製作人）更因此成為眾矢之的，許多對活擊劇情不滿的嬸嬸都拚命挑起社長劇本的毛病，認為他是搞砸活擊劇情的罪魁禍首。
* ~~雖然完結後預告即將製作劇場版，但自從被~~[~~鬼滅之刃~~](https://wiki.komica.org/%E9%AC%BC%E6%BB%85%E4%B9%8B%E5%88%83)~~插隊後長達五年半時間都如石沉大海般杳無音信，直到2021年年底才終於公開了~~[~~PV~~](https://www.youtube.com/watch?v=y6p4IFU5wfM)~~證明這個企劃仍然生存~~
  + ~~2022年9月時ufotable宣布即將與~~[~~原神~~](https://wiki.komica.org/%E5%8E%9F%E7%A5%9E)~~推出動畫合作企劃，仍然無聲無息的活擊劇場版因此在一片抱怨聲中登上了推特趨勢~~

### **映画刀剣乱舞**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=37)

* 《映画刀剣乱舞 -継承-》為第一部改編電影版，2019年1月18日國內上映，2019年4月19日台灣上映，2019年6月19日發售BD/DVD。
  + 出演角色：三日月宗近、山姥切国広、骨喰藤四郎、薬研藤四郎、鶯丸、へし切長谷部、不動行光、日本号。
  + [隱藏角色](https://wiki.komica.org/%E9%9A%B1%E8%97%8F%E8%A7%92%E8%89%B2)：倶利伽羅江（遊戲內未實裝）
    - ~~看過電影版的審神者已經喊了好幾年但仍然絲毫沒有要在遊戲裡實裝的跡象~~
  + 導演由耶雲治哉擔任，腳本由小林靖子擔任，主題曲《UNBROKEN》由布袋寅泰作曲、[西川貴教](https://wiki.komica.org/%E8%A5%BF%E5%B7%9D%E8%B2%B4%E6%95%99)演唱。
    - 宣傳時的標題只有映画刀劍亂舞，副標題因牽涉劇透故是在整部電影結束後才揭露。
  + 主要演員大多與舞台劇版重複但非刻意為之，而是經過正式選角過程最終中選的大多是舞台劇版的演員，**並非舞台劇版與電影版為同一個本丸的故事**。
    - 從劇中對本能寺事變的詮釋及不動行光面對此事的表現等各種重要差異，也都很明顯能看出這兩個本丸是不相干的。
    - 終盤短暫登場的刀劍男士大多也都是找舞台劇的演員來客串演出。
* 於2022年3月29日公布新作《映画刀剣乱舞 -黎明-》
  + 出演角色：三日月宗近、山姥切国広、へし切長谷部、山姥切長義、髭切、膝丸、骨喰藤四郎、一期一振、堀川国広、小烏丸。
* 導演一樣由耶雲治哉擔任，腳本則由小橋秀之、鋼屋ジン[[28]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-28)擔任。

### **刀剣乱舞無双**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=38)

* 由[KOEI TECMO](https://wiki.komica.org/KOEI_TECMO)動作遊戲團隊ω-Force與女性向遊戲團隊Ruby Party合作開發的[無雙遊戲](https://wiki.komica.org/%E7%89%88%E6%AC%8A%E7%84%A1%E9%9B%99%E4%BD%9C%E5%93%81%E5%88%97%E8%A1%A8)，PC（DMM PLAYER）及Nintendo Switch版本於2022年2月17日發售，PC Steam版本於2022年5月24日發售。
  + 起初是2015年11月法米通雜誌曾舉辦「想玩的無雙遊戲」票選活動，在超過7千名以上玩家投票中刀劍亂舞拿下944票勇奪第一，票數是第二名的[TYPE-MOON](https://wiki.komica.org/TYPE-MOON)系列的將近兩倍，對此當時的社長鯉沼久史則是語帶保留的表示「不是不可能」；結果時隔近六年後的2021年8月11日終於真的宣布要與推出[刀劍亂舞無雙](https://touken-musou.com/)，此震撼消息一出瞬間造成轟動，日本的推特趨勢一大半都被相關詞彙攻佔。
* 遊戲內的主題曲《千紫万紅》、《誉》、《星霜》及原聲帶的作曲與演唱皆為志方あきこ，收錄於《刀剣乱舞無双～胡蝶の歌 イメージ・ボーカルアルバム》、《刀剣乱舞無双～胡蝶の調べ オリジナル・サウンドトラック》兩張專輯內。
* 初期的登場角色總共包含五個部隊+於本作登場的刀劍男士「面影」共十六振刀劍男士，另有作為支援角色的狐之助（CV：[山口勝平](https://wiki.komica.org/%E5%B1%B1%E5%8F%A3%E5%8B%9D%E5%B9%B3)）登場；以下名單中粗體字的是為宣傳初期最先公布3D建模的部隊長，其他均只在官網放了剪影。
  + 第一部隊：**三日月宗近**、千子村正、蜻蛉切
  + 第二部隊：**歌仙兼定**、一期一振、鯰尾藤四郎、日向正宗
  + 第三部隊：**へし切長谷部**、藥研藤四郎、巴形薙刀 ~~廢材審神者製造機+有嚴重內鬥風險的隊伍之一~~
  + 第四部隊：**鶴丸国永**、燭台切光忠、大倶利伽羅
  + 第五部隊：**山姥切国広**、山姥切長義 ~~嚴重內鬥風險隊伍之二，而且這隊還沒人可以幫忙勸架~~
  + ~~上列隊伍的成員名單內容令人大跌~~[~~眼鏡~~](https://wiki.komica.org/%E7%9C%BC%E9%8F%A1)~~的是，居然沒有一把大太刀！？玩家已在猜測可能會出一堆~~[~~DLC~~](https://wiki.komica.org/%E8%BF%BD%E5%8A%A0%E4%B8%8B%E8%BC%89%E5%85%A7%E5%AE%B9)~~補完~~
    - 直到2021年11月22日宣布另有身為大太刀男士的神秘人物「面影」（CV：寺島拓篤）在該遊戲中登場。
* 初期宣傳語就在強調無雙本丸是「**沒有主人的本丸**」十分耐人尋味。~~官方想搞事(ry~~
  + 在後續宣傳中揭露無雙本丸曾經遭受過一次本丸敵襲，雖然最終成功擊退敵軍但本丸戰力損失慘重、審神者也下落不明；僅存的刀劍男士們只能在時間軸中漂流、一邊在本丸中過著隱居生活一邊等待審神者，之後在時之政府所下達的「強襲調查」任務中看到了一線希望。
* 由於目標玩家群預計可能有很大比例從來沒有接觸過無雙系列，所以本作中加入了只要連按Y鍵就可以使出連招的簡單模式。
* 每場任務都會由玩家主控的刀劍男士與一位由AI操縱的刀劍男士相偕出陣，可以發動比二刀開眼更強大的必殺技「雙刃必殺」[[29]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-29)，並且透過累積羈絆值可以觸發本丸的羈絆對話。
* 然而建模與特效以及NPC的戰鬥AI都顯得差強人意，讓人懷疑是不是把開發中畫面拿來宣傳，因此在部分玩家間負評不斷。
  + 不過刀劍亂舞的玩家玩過[戰國BASARA](https://wiki.komica.org/%E6%88%B0%E5%9C%8BBASARA)，甚至是光榮自己推出的本家作品[戰國無雙](https://wiki.komica.org/%E6%88%B0%E5%9C%8B%E7%84%A1%E9%9B%99)系列的人也不少，[想想被批評也是理所當然的](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E7%8F%BE%E5%9C%A8%E6%83%B3%E6%83%B3%E9%80%99%E4%B9%9F%E6%98%AF%E7%90%86%E6%89%80%E7%95%B6%E7%84%B6%E7%9A%84%E4%BA%8B)。
    - 尤其不久前才推出了大受好評的[女神異聞錄5](https://wiki.komica.org/%E5%A5%B3%E7%A5%9E%E7%95%B0%E8%81%9E%E9%8C%845)無雙的PS5版，以及[薩爾達無雙](https://wiki.komica.org/%E8%96%A9%E7%88%BE%E9%81%94%E5%82%B3%E8%AA%AA)的災厄啟示錄，加上製作團隊特別強調花了六年時間開發令玩家間的期望值被拉很高，導致上市前的部分評價有點微妙。
* 首週銷量（僅計算NS日版，且因為是週四發售所以實際上只計算了4天）達到11.3萬套拿下法米通統計主機遊戲當週銷量冠軍，甚至超越了本家一年前上市的《戰國無雙5》雙版本合計的9.4萬套。~~以女性向單機遊戲一般銷量破萬就算大賣的標準來看可以說表現實在很破格~~

## [**都市傳說**](https://wiki.komica.org/%E9%83%BD%E5%B8%82%E5%82%B3%E8%AA%AA)**~~審神者們的日常~~**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=39)

| **都市傳說** | **說明** | **備註** |
| --- | --- | --- |
| **All 441（等）配方出三日月** | 鍛刀時，所有資源數量固定在441就會出三日月宗近。 | 其他配方還有3533、5665等等。~~審神者們為了出心頭好研究出了各種各樣的配方，但是能不能出就是另外一回事了~~  另外在限時鍛刀期間有時候也確實有數珠丸恒次的All 100和三池刀的All 324等官方認證優良配方，而近期則是會直接公告固定的配方~~但能不能出依然是另外一(ry~~ |
| **出陣5-3兩打刀帶路會出小狐丸** | 說法眾說紛紜，但重點是要帶兩把打刀。 | 由於打刀大多統率不夠高，若練度不夠的話刀裝也很容易受到毀滅性的打擊。  隨著小狐丸的出沒地點移至5-4以後，這個傳說也正式宣告滅絕了。 |
| **畫了就會出** | 只要畫就會出喜歡的角色。 | 並不是很特別的傳說，各種遊戲都有。  ~~然而哪怕是~~[~~親爹~~](https://twitter.com/zi38/status/765468085474107394)[~~親媽~~](https://twitter.com/ayaka_s/status/1426411798924648450?s=20)~~都不見得有效~~ |
| **在法老時間下御札** | 為傳說中出稀有刀機率會忽然大增的不特定時間段，判斷方式只有拚限鍛時若連續出現數把較稀有的刀代表進入法老時間，此時趕緊下重配方~~專指在官方沒有提示或指定配方的情況下~~並使用御札有較高機率鍛出想要的刀。 | 同樣也是很多遊戲都有的傳說。~~至於連續出多少跟出什麼算是進到法老時間也是憑個人感覺~~ |
| **整點鍛刀就能出想要的刀** | 依照整點時間按下鍛刀有較高機率能出想要的刀。 | 例：日本時間午夜12點鍛刀出三日月。 |
| **在電腦前放置貢品~~拜拜~~就能出想要的刀** | 在電腦前面放角色喜歡的東西再鍛刀。 | 例：小狐丸和豆皮製品。  ~~不過主要上鉤的通常是鳴狐~~ |
| **刀匠面火時按下鍛刀** | 指在會隨機左右轉向的刀匠面向右邊鍛造爐時按下鍛刀，據說鍛到稀有刀的機率會增加。 | 此外也有面水（左邊冷卻槽）的變種，乃至砥石反光或冷卻槽出現漣漪等時機都會成為玄學根據~~但有沒有效是另外一回事~~ |
| **5-2和3-4怎麼都出不去** | 這兩個屬於最容易走岔路的地圖，經常引發審神者哀嚎。 | 比較可怕的是，這兩個地圖疑似沒有帶路。[[30]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-30) |
| **4-1怎麼都走不完** | 地圖一開始的資源分支扔多少次都上不去。 | 隊伍中不能有大太刀。 |
| **5-4的不迷路隊伍配置** | 隊伍中有短刀、脇差、打刀、太刀各一把。 | 這個配置只能保證王點前不溝，在那之前還是有可能溝進最上面的岔路。  當然也不是說不這麼配置就一定走不到終點~~，總之還是(ry~~ |
| **4-4滿血斷刀BUG** | 時常有審神者在這裡無故斷刀的報告發生。 | 甚至還有過審神者在這張地圖莫名丟失已有刀劍的報告。總之在此請謹慎推圖。[[31]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-31) |
| **~~相模國爺狐未實裝~~** | 雖然是初期伺服器之一，但相模的審神者們有不少至今仍在尋找三日月或小狐丸的路上奔波，臉黑的程度已經成為眾所周知的梗。 | 後來更是出現了「相模國檢非違使未實裝」等變種。  在官方手機版活動贈送過爺狐之後，這個傳說大概也要迎來終結的一天了。 |
| **小狐丸或爺爺若入手其中之一，則另一把的出貨率就會無限趨近於零** | 多少審神者抱著好幾把爺爺/小狐盼著始終不來的小狐/爺爺，似乎已無法以兩者出貨率都極低來解釋。~~神奇的莫非定律~~ | 兩把都有的審神者當然還是很多~~請加油繼續肝總有一天會出的~~  ~~2019年更出現了爺狐詛咒2.0版~~[[32]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-32) |
| **~~改二變刀種~~** | 今劍、骨喰、鯰尾和青江等都不是一開始就是現在的刀種、是被磨短後才成為現在的樣子~~改二不可避~~。例：曾經是195cm大太刀的今劍、曾經是薙刀的骨喰~~非洲人福音的可能~~。 | 由於改刀種會有夜戰補正的問題，加上實際開放今劍極化仍然是短刀後這件事情差不多也已經沒人在提了。 |

## **連結**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=40)

* [遊戲本作官方網站](http://www.dmm.com/netgame/feature/tohken.html)
* 公式Twitter：[本丸通信](https://twitter.com/tkrb_ht)、[開發/運營](https://twitter.com/TOUKEN_STAFF)
* [公式YouTube頻道](https://www.youtube.com/channel/UC56x--_QtyaWD1QptYrPMqA)
* [Nico大百科條目](http://dic.nicovideo.jp/a/%E5%88%80%E5%89%A3%E4%B9%B1%E8%88%9E)
* [Pixiv大百科條目](http://dic.pixiv.net/a/%E5%88%80%E5%89%A3%E4%B9%B1%E8%88%9E)
* [刀剣乱舞無双官方網站](https://touken-musou.com/)
* [動畫、舞台劇、音樂劇、電影版的綜合官方網站](https://www.toukenranbu.jp/)
  + [動畫《花丸》官方網站](https://toku.touken-hanamaru.jp/)
  + [動畫《活擊》官方網站](https://katsugeki-touken.com/)
  + [舞台劇官方網站](https://stage-toukenranbu.jp/)
  + [音樂劇官方網站](https://musical-toukenranbu.jp/)
  + [電影版官方網站](http://touken-movie2019.jp/)
* [冷兵器一覽](https://wiki.komica.org/%E5%86%B7%E5%85%B5%E5%99%A8%E4%B8%80%E8%A6%BD)
* [~~類似遊戲~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E5%A4%AA%E7%9B%B8%E4%BC%BC%E7%9A%84%E8%A9%B1%E5%B0%B1%E6%9C%83%E6%9C%89%E7%89%88%E6%AC%8A%E5%95%8F%E9%A1%8C)：
  + [~~艦隊Collection~~](https://wiki.komica.org/%E8%89%A6%E9%9A%8ACollection)
  + [~~御城Project~~](https://wiki.komica.org/%E5%BE%A1%E5%9F%8EProject)
  + ~~しんけん！！~~
    - 原網頁版於2017年結束營運，2019年12月以《しんけん魁！！》為名在手機上復活。
    - ~~因為該作的長谷部是個肉感妹所以偶然被拿來開玩笑~~
  + ~~天華百劍-斬-~~
    - 已於2021年8月16日結束營運。
  + ~~一血卍傑~~
    - 由DMM與Rejet共同製作的遊戲，由於畫風與題材都是以和風為主，有不少人當初看到這遊戲就覺得這遊戲會是刀劍的對手~~順便婊一下一直都沒什麼動作的運營，結果營運果然感受到危機在半個月內就出了三把新刀~~
    - 不過實際開始營運後玩家發現一血伺服器不穩定，也沒做好優化而讓玩家的瀏覽器頻頻當機等各種問題[[33]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_note-33)，很快的讓該遊戲人氣一落千丈~~，所以算是對手~~[~~自爆~~](https://wiki.komica.org/%E8%87%AA%E7%88%86)。
    - 已於2021年1月25日結束營運。
  + ~~在茜色世界與君詠唱~~
  + ~~文豪與鍊金術師~~

## **回應**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=41)

{{pcomment|page=[討論:刀劍亂舞](https://wiki.komica.org/%E8%A8%8E%E8%AB%96:%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E)|number=|section=2}}

[討論:刀劍亂舞](https://wiki.komica.org/%E8%A8%8E%E8%AB%96:%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E)

## **備註**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&action=edit&section=42)

1. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-1) 機關團體的授勳條件是至少要捐一千萬日圓。
2. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-2) 除了「旅道具」可透過月課任務連續登入累計滿二十天就會送一個，其他兩個就是要靠打活動來收集。
3. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-3) 例如本丸畫面要把滑鼠移到右上角才會讓目錄顯示出來，刀劍男士的數值跟裝備不能同時看要按切換鍵才能分別顯示等
4. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-4) 不過活動獎勵中能獲得的修行道具倒是跟日版一樣都是通用的。
5. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-5) 類似艦娘的改造，但只要到達等級後就會自動發生且無需額外消耗任何資材或道具，也無法在不特化的狀態下繼續培養下去。
6. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-6) 會收在極化**前**的刀帳中。
7. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-7) 目前有審神者就任N周年、長期留守後御迎語音及極化演出，使用課金道具「蘇言機」解鎖後可不限次數重新收聽或觀看。
8. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-8) 因為是100萬下載量紀念的限時鍛刀，所以除了開放時間100小時、特設~~神~~配方ALL 100之外，這個時間其實也是兩個100並排。
9. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-9) 骰面上的十二地支並非指時間，而是表示鐘盤上的對應方向，套進西式鐘面方位的話，子時就是指十二點鐘方向正北，午時則是六點鐘方向正南。~~不過後期地圖的分支走向常常不符合這個方向法則而要自己記哪個點擲出哪一面是走哪一邊~~
10. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-10) 原本為全部無效，後於2020/8/18更新後為配合極化太刀特殊能力而修改。
11. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-11) 遊戲本身就有鎖海外IP，所以用英文或其他語言寫的信他們是不會受理的。
12. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-12) 即使在戰鬥中被~~刀劍男士當點心吃掉~~打掉，演練結束也會滿血復活
13. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-13) 遊戲新OP中有明確表示刀裝製作出來時是珠子，但戰鬥時可以「幻化」成真正的兵種攻擊。~~只是大概是為了分鏡好看，不能裝銃兵的燭台切卻能指揮（可能是旁邊同伴的）銃兵發動遠攻~~
14. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-14) 城堡的走廊或大廳場景。
15. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-15) 古代的弓由於用於弓弦的動物筋遇水會減弱彈性、濕掉的箭羽會失去飛行輔助力等原因，若在雨中使用會使射程大幅降低。
16. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-16) 也是有例外，如明石國行或千代金丸為三花級國寶太刀，姬鶴一文字為四花級重文太刀等。
17. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-17) 不過為了應付6-4王點日戰所以一般攻略時常常還是會帶一把螢丸，道中如果對手是只有一個刀裝的打刀或以上刀種還是秒得掉。
18. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-18) 在動畫與部分遊戲(如18禁遊戲)插圖的領域，實際上畫圖跟上色的工作人員基本上是分開的(和動畫製作相同)，所以你會在雜誌插畫的工作人員列表看到有「上色仕上げ」這個職稱。畫插畫的人本身只會用單色來畫線稿，頂多再用不同的顏色標示哪邊要上陰影或光澤，上色人員接手後就會用自己擅長的上色方式來上色。其中一個比較有名的案例就是TYPE-MOON的遊戲，從一開始草創時期的月姬因為人手不足而是直接由武內崇自己來上色以外，到了後來武內只畫線稿，上色就幾乎都交給こやまひろかず和蒼月タカオ等人來負責了。細越老師可能也是因為比較習慣動畫的製作流程而採用這樣的方式繪製。
19. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-19) 不過她也是肝到活動結束前一刻才~~海底撈月~~壓線入手的。
20. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-20) 遊戲中的「特命調査 天保江戸」有規定只能派出五名刀劍男士組成部隊（需空一個位置讓先行調查員參加戰鬥）；而且五月雨江跟村雲江較晚實裝，直到2022年9月活動二度復刻時才有機會讓他們參加。
21. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-21) 由於飾演小龍的長田光平在《江水散花雪》愛知縣公演過後髖關節受傷，包含大千秋樂在內的後面幾場公演改由[黑小龍](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E4%BA%BA%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%BD-Part2#.E4.BA.9E.E7.A8.AE_.E5.B0.8F.E7.AB.9C.E6.99.AF.E5.85.89.EF.BC.88.E5.BD.B1.EF.BC.89)擔任替身負責一部的肢體演出，考量到觀眾對雙版本小龍的接受度，因此史無前例地將兩場公演都收錄進圓盤內。
22. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-22) 僅於福井、愛知、大阪、宮城出演。
23. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-23) 僅於福岡、廣島、千葉、東京出演。
24. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-24) 官方宣傳品上幾乎都會標示正式標題是連刪除線一起包含在內。
25. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-25) 除了《虛傳》飾演一期一振的廣瀨大介及《義傳》等飾演燭台切光忠的東啟介以外。
26. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-26) 言下之意便是花丸的本丸並不是玩家的本丸或官方正史的本丸而只是某位審神者所掌管的本丸，各種演出都不是官方的標準答案，ufotable製作的活擊雖然沒有明示，但在花丸播出之後大部分玩家也都下意識的認定劇中的審神者不是自己的化身而是**同事**。
27. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-27) 將所有單詞依序排列即為細川忠興之妻伽羅奢的辭世句「散りぬべき 時知りてこそ 世の中の 花も花なれ 人も人なれ（正因有形之物終有逝去之時，此世之花才為花，此世之人才為人）」。
28. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-28) Nitro+的腳本家之一，曾負責活擊（最受好評）的第7話劇本。
29. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-29) 設定上的解釋是時之政府給無雙本丸的刀劍男士施加了強化紋樣的效果。
30. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-30) 過往有玄學是在右下角標有クリック的雲朵閃爍兩次，等到第二次完全消失的時候扔骰子，通向出口的機率會大增；但某次改版改為自動前進不須點擊後也無法使用了。
31. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-31) 過往曾出現非重傷及[御守斷刀BUG](http://xn--dkqp0gri91r38rn1wmlurtz.com/archives/20896818.html)報告。
32. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-32) 期間限定活動《特命調查 文久土佐藩》中，二周目開始高知城下町BOSS跟高知城最終BOSS分別會隨機掉落南海太郎朝尊跟肥前忠廣，各地都紛紛出現了同一把一直出但另一把都不出的回報。~~不過這兩把刀通關一輪就一定可以先各拿一把所以怨念沒有爺狐那麼深~~
33. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E#cite_ref-33) 該遊戲至少有一年半時間處於用Google Chrome玩會各種破圖兼超級卡頓的狀態，直到把介面設計簡化才輕微改善

取自 "[https://wiki.komica.org/index.php?title=刀劍亂舞&oldid=417565](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&oldid=417565)"

[最後編輯於 2022年10月27日 (週四) 16:51](https://wiki.komica.org/%E7%89%B9%E6%AE%8A:%E6%AD%B7%E5%8F%B2/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E)

## **Komica wiki**

* [隱私方針](https://wiki.komica.org/Komica_wiki:%E9%9A%B1%E7%A7%81%E6%94%BF%E7%AD%96)
* [桌面版](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E&mobileaction=toggle_view_desktop)