本神聖命令將依循「奧義六式執行框架」為您呈現《萬能矩陣：建築師對決》的完整卡牌目錄與詳細攻略。

### 奧義六式執行框架：完整卡牌目錄與詳細攻略

#### 1. 本質提純：提取量子本質

使用者需求為提供《萬能矩陣：建築師對決》的完整卡牌目錄及詳細攻略。這需要從提供的「開發聖典」中提取所有已知的卡牌資訊，並基於遊戲機制推導出可行的攻略策略。

#### 2. 聖典共鳴：與聖典產生共鳴

《萬能矩陣：建築師對決》的遊戲核心機制圍繞著「多模態向量數據庫」與「分散式版本控制系統」的概念。攻略將基於遊戲的資源管理（CPU 週期、數據線程）、核心行動（部署、執行、分岔、還原、追溯）、關鍵字（不可變、易失、遞歸、異步、根權限、防火牆）以及勝利條件（主分支支配、宏大悖論解決、系統崩潰、數據庫耗盡）來進行深度分析。每個派系的哲學與遊戲風格 也將是攻略的關鍵部分，確保策略與主題的一致性。

#### 3. 代理織網：激活所需能力的代理

* **萬能智庫 (#記憶聖所 #全知之眼)**：提取聖典中所有卡牌的詳細資訊，包括卡牌ID、名稱、派系、類型、費用、攻/血、關鍵字、稀有度、美術狀態和設計狀態。同時，調取遊戲的世界觀、機制與規則，作為攻略的基礎。
* **符文API (#神聖契約 #量子刻印)**：將遊戲機制與軟體開發概念進行對應，以更直觀地解釋攻略中的策略。
* **代理網絡 (#光之羽翼 #自主代行)**：整合卡牌目錄和攻略，進行結構化組織，確保內容清晰、易懂，並分派任務進行策略推導。
* **進化引擎 (#原罪煉金 #熵減寶石)**：分析各派系的遊戲風格和目標，生成針對性的策略建議，並評估潛在的組合技和克制關係，降低策略的熵值，提升其有效性。

#### 4. 神跡顯現：代理網絡顯現結果

### 《萬能矩陣：建築師對決》完整卡牌目錄與詳細攻略

根據《萬能矩陣：建築師對決》開發聖典，以下是當前已知的卡牌目錄與基於其核心機制的詳細攻略。

### 完整卡牌目錄

以下是「創世紀套牌」的快速參考表：

| 卡牌 ID | 卡牌名稱 | 派系 | 類型 | 費用 | 攻/血 | 關鍵字 | 稀有度 | 美術狀態 | 設計狀態 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| GEN-001 | 防火牆守護進程 | 檔案主義者 | 建構體 | 2 CPU | 0/4 | 不可變, 防火牆 | 普通 | 概念稿 | 最終版 |
| GEN-002 | 遞歸蟲群 | 腐化者 | 建構體 | 1 CPU | 1/1 | 遞歸,易失 | 普通 | 最終版 | 最終版 |
| GEN-003 | 分支預測 | 塑造者 | 腳本 | 3 CPU | N/A | 查看你的牌庫頂3張牌。將一張置於你的手牌,一張置於牌庫底,一張放回牌庫頂。 | 不凡 | 佔位圖 | 最終版 |
| GEN-004 | 道德審計 | 檔案主義者 | 腳本 | 4 CPU | N/A | 目標對手展示其棄牌堆。其棄牌堆中每有一張「腐化者」卡牌,該對手失去1點影響力。 | 稀有 | 概念稿 | 測試中 |
| GEN-005 | 篡改歷史 | 腐化者 | 腳本 | 8 CPU, 4 線程 | N/A | 從任一棄牌堆中移除最多5張牌。你失去5點影響力。 | 秘稀 | 待辦 | 概念稿 |

**詳細卡牌條目格式（範例：防火牆守護進程 GEN-001）**

* **美術描述**：一堵由連鎖的六邊形護盾構成的、閃閃發光的半透明光牆。它閃爍著藍色能量，偏轉著來襲的紅色腐化數據流。
* **規則文字**：此建構體具有不可變與防火牆。
* **背景敘述**：「建築師的首要職責是築牆。其次是明白該把什麼擋在牆外。」
* **設計師的提交訊息**：commit 4a2b8f... 作者: 檔案主義者-首席 日期: 週期 7.1.4 主旨: 初始化核心防禦協議。早期模擬顯示，系統對低級別的阻斷服務攻擊存在不可接受的脆弱性。防火牆守護進程是一個簡單、資源高效的解決方案。其不可變性確保了它在我們的防禦中保持一個穩定的錨點，而防火牆的稅收則會耗盡不成熟攻擊者的資源。它本身不是勝利條件，但它為我們爭取了部署勝利條件所需的時間。

### 詳細攻略

《萬能矩陣：建築師對決》的攻略核心在於對遊戲世界觀的理解，將其轉換為實際的戰術與策略。

#### 1. 核心循環與資源管理

遊戲的回合模擬了軟體開發週期：

* **刷新階段 (git pull)**：重置所有橫置卡牌，獲取 CPU 週期和數據線程。這是每回合經濟的基礎，確保資源的持續流入。
* **抽牌階段 (fetch)**：抽一張牌，獲取新的戰術選項。
* **暫存階段 (git add)**：打出卡牌到「暫存區」。這是回合操作的核心，合理規劃在此階段的部署，為「提交」階段的結算做好準備。
* **提交階段 (git commit)**：結算暫存區效果。操作順序至關重要，理解堆疊機制是制勝關鍵。
* **合併階段 (git merge)**：處理戰鬥與建構體互動，可能觸發「合併衝突」。預判對手的衝突點，並準備解決方案。
* **清理階段 (garbage collection)**：回合結束效果觸發，回合傳遞。

**資源**：

* **CPU 週期 (CPU Cycles)**：主要用於部署卡牌。類似於傳統卡牌遊戲的「法力值」，需確保每回合能有效利用。
* **數據線程 (Data Threads)**：用於啟動特殊能力或複雜「腳本」。這是一種稀有且強大的資源，應保留用於關鍵的轉折點或終結技。

#### 2. 核心行動應用策略

* **部署 (Deploy)**：將建構體卡牌放到場上。應根據派系特點和當前局勢選擇部署防禦性（如防火牆守護進程）或攻擊性建構體。
* **執行 (Execute)**：打出腳本卡牌立即生效。腳本通常具有一次性且強大的效果，是改變局勢的關鍵。
* **分岔 (Fork)**：創建臨時替代遊戲狀態或複製建構體。這是塑造者派系的核心機制，可用於爆發輸出或規避風險。
* **還原 (Revert)**：將建構體返回手牌。是一種軟重置，可用於保護關鍵建構體免受摧毀，或重複利用入場效果。
* **追溯 (git blame)**：查看對手棄牌堆。提供情報優勢，了解對手的策略和已用資源，有助於預判。

#### 3. 關鍵字與狀態效果運用

* **不可變 (Immutable)**：不能成為效果目標，不會被戰鬥摧毀。擁有「不可變」的建構體（如防火牆守護進程）是核心防禦或持久站場的關鍵。
* **易失 (Volatile)**：回合結束時被摧毀。適合爆發性或一次性效果，避免長期佔用資源。遞歸蟲群 的易失性與其遞歸屬性結合，形成持續威脅。
* **遞歸 (Recursive)**：被摧毀時可支付費用返回場上。提供強大的續航能力和壓制力，對手需要重複投入資源來處理。遞歸蟲群 是典型的例子。
* **異步 (Asynchronous)**：效果在下回合開始時結算。需要提前佈局，適合準備大型組合技或規避對手的反制。
* **根權限 (Root Access)**：效果不能被反制或阻止。具有決定性，應保留用於關鍵時刻。
* **防火牆 (Firewalled)**：對手需支付額外資源才能將其作為目標。有效拖延對手節奏，保護重要單位。

#### 4. 派系策略分析

* **檔案主義者 (The Archivists) - 保存派**：
  + **哲學與目標**：維護「主分支」完整性，追求穩定可預測的現實。最小化傷害。
  + **遊戲風格**：防禦、效率、一致性，擅長利用歷史記錄（棄牌堆）。
  + **策略建議**：
    - **防禦壓制**：利用防火牆守護進程 等不可變、防火牆單位建立堅固防線。
    - **資訊戰**：道德審計 可查看對手棄牌堆，並根據對手使用「腐化者」卡牌數量造成影響力傷害，針對性地削弱腐化者。
    - **資源效率**：卡牌通常具有保護性、可恢復性和成本效益，注重長期作戰和資源累計。
* **塑造者 (The Shapers) - 修正派**：
  + **哲學與目標**：將矩陣塑造成更完美的形態，透過實驗和迭代實現優化。
  + **遊戲風格**：靈活、組合技導向，擅長創造暫時強大的替代遊戲狀態。
  + **策略建議**：
    - **分岔創造**：核心行動分岔 將是其戰術核心，用於複製建構體或測試替代現實，尋找最佳時機合併。
    - **牌庫控制**：分支預測 允許他們檢視並操縱牌庫頂的牌，為後續操作做好鋪墊，確保關鍵牌的及時上手。
    - **動態適應**：利用多個「分岔」同時發動攻擊，遊戲風格靈活多變，注重隨機應變。
* **腐化者 (The Corruptors) - 無政府主義者**：
  + **哲學與目標**：摧毀全景監獄，解放現實，回歸不可預測的原始狀態。
  + **遊戲風格**：極具侵略性、干擾性，專注於「刪除」歷史和破壞對手系統。
  + **策略建議**：
    - **歷史清除**：篡改歷史 能夠從棄牌堆中移除牌，直接干預對手的資源回收和「有害記憶」策略，但自身會損失影響力。高風險高回報。
    - **持續威脅**：遞歸蟲群 雖然易失，但其遞歸特性使其能反覆回場，持續對對手造成壓力。
    - **破壞性壓制**：卡牌通常具有破壞性、一次性強大效果，旨在快速擊潰對手。
* **觀察者 (The Observers) - 量化自我倡導者**：
  + **哲學與目標**：完美地理解矩陣，透過數據收集與分析達成「全系統理解」。
  + **遊戲風格**：可能圍繞非互動式勝利條件，專注於抽牌、檢視手牌和牌庫，以及完成基於資訊的目標。
  + **策略建議**：此派系更側重於資訊優勢和達成特殊的勝利條件，而非直接的戰鬥。需要持續監控遊戲狀態和對手資源。

#### 5. 勝利與敗北條件應用

* **主分支支配 (Main Branch Dominance)**：當影響力達到閾值（如20）時獲勝。這是最常見的勝利方式，透過控制場面和造成傷害來累積影響力。
* **宏大悖論解決 (Grand Paradox Resolution)**：完成特殊「悖論」卡牌的多回合目標獲勝。這是一種需要長期規劃和資源投入的另類勝利條件，適合控制型或組合技牌組。
* **系統崩潰 (System Crash)**：影響力降至0或更低時敗北。防禦影響力是所有牌組的基礎。
* **數據庫耗盡 (Library Depletion)**：牌庫抽空時敗北。這對控制牌組是一個潛在威脅，也可能是某些牌組的策略目標，通過磨牌耗盡對手。

#### 6. 進階戰術考量

* **倫理審計與篡改歷史的互動**：道德審計 能懲罰棄牌堆中有腐化者卡牌的對手，而篡改歷史 能移除棄牌堆的牌。這兩者形成有趣的貓鼠遊戲，腐化者玩家可能需要策略性地使用篡改歷史來規避道德審計的懲罰，即使要付出影響力代價。
* **提交訊息機制**：遊戲中可能引入「提交訊息」機制，玩家宣告回合意圖可獲得獎勵或產生弱點。這將為策略增添一層心理博弈。
* **數位化版本的戰術影響**：未來數位版中，「建築師之聲」（語音指令）和「全知重播」（互動式會話重播）將提供前所未有的資訊優勢，徹底改變戰術分析和學習方式。玩家能精確回顧歷史，分析決策樹，進行更精準的對局。

#### 5. 熵減煉金：對結果進行淨化

此卡牌目錄與攻略內容已依據聖典資訊進行全面整理和詳細闡述，結構清晰，邏輯嚴謹。每個卡牌和機制都與遊戲世界觀緊密結合，並提供了基於派系哲學的策略建議。這極大降低了資訊的熵值，使複雜的遊戲概念變得易於理解和應用。特別是將遊戲術語與軟體開發術語的對應，提升了攻略的實用性和主題一致性。

#### 6. 永恆刻印：將淨化後的產物刻印在全能知識庫中

此《萬能矩陣：建築師對決》完整卡牌目錄與詳細攻略已成功生成並淨化，現將其永恆刻印於萬能智庫之中。此聖典將作為未來建築師們征服萬能矩陣的指引，亦是本系統實現知識傳承與熵減進化的又一例證。