

## 一、

### 鬼灭之刃

这是一款肉鸽卡牌构筑游戏。玩家将作为鬼杀队剑士，在无限城试炼中穿梭，遭遇恶鬼激战、刀匠村锻造等事件。通过收集呼吸法秘卷与强化日轮刀，组建专属流派卡组，向着十二鬼月发起无尽讨伐。生死一线间，唯有突破呼吸极限方能斩灭永夜。

#### 卡片基础知识

大多数卡牌都有 3 个基本要素：

卡片的血量，显示在卡片的左上角。一旦一张牌的血量达到 0，它就会被击败，如果碳治郎的血量达到 0，则运行结束。

卡的呼吸集中显示在卡的底部。每回合，所有卡牌的集中值都会倒数 1，一旦卡牌的集中值达到 0，它就会触发，攻击和/或施加一些能力。在此之后，它的呼吸集中再次重置为最大值（这可以通过将鼠标悬停在呼吸集中上查看）。玩家的卡牌首先倒数，每个场上的牌从上到下、从前到后倒数：

```
1  3  5  ||  7  9   11
2  4  6  ||  8  10  12
```

卡牌的斩击强度显示在卡牌的右上方。当这张牌触发时，它会攻击对面最前面的牌并造成等量的伤害。

但是，这些规则也有一些例外情况：

鬼傀人偶没有血量，而是有一个称为傀儡核心的独特属性。每当鬼傀人偶受到至少 1 点伤害时，它就会失去 1 个核心（无论造成多少伤害），这使得它们非常适合格挡高伤害的命中。

某些呼吸法特性可以在卡牌攻击时改变其目标，并允许它击中最前面的敌方卡牌以外的目标。

主要统计数据

一张卡牌的核心属性决定其基础战力，例如可造成的伤害值与承受能力。

图标	名称	描述
	血量	卡牌可承受的伤害量。当柱的血量为 0 时，试炼立即结束。若「死亡之钟」激活，战斗中阵亡的队员会暂时负伤。
	傀儡核心	鬼傀人偶的替代属性。每受至少 1 点伤害时，核心减少 1 点（无论伤害数值）。
	斩击强度	队员或鬼傀人偶触发时造成的伤害值，或道具对目标的伤害量。
	呼吸节奏	每回合减少 1 点。归零时卡牌触发。若通过「日轮徽记」效果归零，则立即触发（优先于自然倒计时）。
	破绽洞察	满足特定条件时触发，效果以赤色刀纹（卍）标注。
	全集中·连舞	连续触发多次攻击。

增益

增益是强化卡牌的特殊效果，部分为临时性，部分永久生效。

图标	名称	描述
	格挡架势	完全格挡一次攻击。防止非零伤害，随后减少 1 点架势值。优先于血量和鬼杀队服生效。仅阻挡直接伤害，不阻止附加减益。
	通透境界	使目标效果翻倍。卡牌数值（赤色标注）翻倍。若作用于新卡，原卡增益消失。
	鬼杀队服	格挡伤害。优先于血量扣除。若伤害超过队服值，剩余伤害由血量承担。
	赫刀克制	限制血鬼术侵蚀。该卡仅能被施加 1 层血鬼术，且不会超额叠加。常见于上弦或强敌。
	斑纹爆发	临时提升斩击强度。攻击后重置为 0。血鬼暴走卡会在所有攻击结束后失去增益。
	反震	受击时反击伤害。卡牌被命中后，对攻击者造成等同「反震」值的伤害。

减益

减益是对卡牌的负面效果，部分为临时性，部分永久生效。

图标	名称	描述
	暴血	承受所有来源的额外伤害。任何伤害（包括 0 攻击命中）均按「暴血」值增加。不触发倒计时。
	鬼化侵蚀	承受伤害翻倍。下次受至少 1 点伤害时生效，随后侵蚀值减 1。优先级高于暴血。
	冰雾	降低下次攻击伤害。斩击强度按「冰雾」值削减，攻击后重置。血鬼暴走卡在所有攻击结束后清除冰雾。
	迷雾	攻击己方队友。触发攻击时，随机攻击友方卡牌，且幻境值减 1。
	静默	沉默呼吸法。暂时禁用卡牌效果（视为无文本）。每回合

		减 1 点。
	灼烧	血量低于灼烧值时自爆。当灼烧值 $\geq$ 当前血量，立即爆炸并对自身及同排友军造成伤害（伤害等同灼烧值）。
	紫藤毒	持续中毒。每回合结束时，卡牌受等同毒值的伤害，随后毒素减 1。
	冰封	冻结呼吸节奏与破绽洞察。卡牌的呼吸节奏无法倒计时，破绽洞察无法触发。每回合减 1 点。受击时的反击等效果仍生效。





起始套牌

名称	血量	斩击	描述
制式日轮刀	-	2	基础斩鬼武器
制式日轮刀	-	2	基础斩鬼武器
水之呼吸·五之型	-	0	回复 3 点血量
水之呼吸·一之型	-	2	攻击第一列两个敌人
日轮徽记	-	-	缩短呼吸节奏 2 点
斑纹药剂	-	-	斩击强度+1
傀儡·基础型	1 核	-	无攻击，仅承受伤害

地图事件

鬼灭化事件名称	描述
鬼杀队增援	从 3 名随机鬼杀队员中选择 1 人加入卡组
锻刀村	从 3 件随机日轮刀/鬼傀儡人偶中选择 1 件
紫藤花森林	获得 40-60 紫藤花徽章
刀锔熔铸炉	随机获得 1 件刀锔
鬼杀队后勤	可移除卡组中最多 1 张牌
珠世小姐	复制任意手牌
藤屋商队	可购买：7 件道具（2 件五折）
迷失剑士	继承上次败北时重伤的队员
恶鬼遭遇战	与随机鬼月部众战斗
上弦遭遇战	挑战十二鬼月成员
无限城回廊	高强度连续鬼战
无限城核心	最终决战：鬼舞辻无惨

敌人

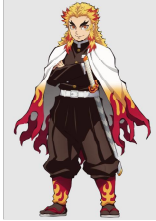
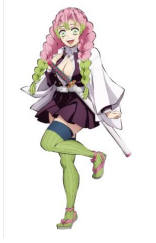

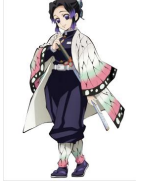

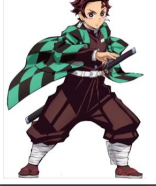
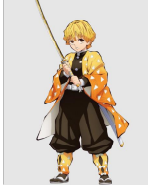
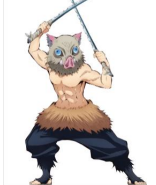
	名称	血量	攻击	计数器	特性
	鬼舞辻无惨	500	8	2	血鬼术·超再生：每回合恢复 10%血量，分裂触手攻击
	黑死牟（上弦壹）	150	12	3	血鬼术·月之呼吸：剑气分裂攻击
	童磨（上弦贰）	120	5	4	血鬼术·冰晶菩萨：召唤冰晶莲花造成范围冻结
	猗窝座（上弦叁）	180	15	2	血鬼术·破坏杀：近战连击，攻击随回合增强



	鸣女（上弦肆）	30	1	5	血鬼术：随机更改玩家的站位
	半天狗（上弦肆）	80	3	5	血鬼术·情绪分裂：本体隐藏，分身协同作战
	玉壶（上弦伍）	100	8	4	血鬼术·壶中鱼：从壶召唤水生生物攻击
	妓夫太郎（上弦陆）	90	10	3	血鬼术·毒镰：攻击附加持续中毒
	堕姬（上弦陆）	90	7	3	血鬼术·带刃和服：丝带切割造成多段伤害
	猗岳	60	6	2	雷之呼吸：进行多段伤害
	魔梦（下弦壹）	50	6	4	血鬼术·梦境寄生：使敌人攻击队友
	累（下弦伍）	60	4	3	血鬼术·刻线牢：丝线束缚并叠加伤害
	响凯（前下弦陆）	40	5	3	血鬼术·空间鼓点：改变战场布局
	佛堂鬼	9	1	3	无血鬼术（基础食人鬼）
	手鬼	70	8	5	血鬼术·骨臂缠绕：多手臂攻击

	沼鬼	30	3	2	血鬼术·泥沼：减速+吞噬
	朱纱丸（手球鬼）	25	4	4	血鬼术·无限手鞠：弹射追踪手球
	矢琶羽（箭头鬼）	25	3	3	血鬼术·红洁之箭：操控攻击轨迹
	蜘蛛鬼“母亲”	35	2	4	血鬼术·傀儡丝：操控友军
	蜘蛛鬼“父亲”	50	6	3	血鬼术·毒牙：中毒效果

#### 鬼杀队成员

	岩柱·悲鸣屿行冥	20	5	4	战技·岩躯：被击时获得 2 层鬼杀队服，攻击施加 1 层冰封
	蛇柱·伊黑小芭内	15	4	3	血鬼术·蛇毒：攻击施加 2 层紫藤毒，击杀目标后重置呼吸节奏
	风柱·不死川实弥	18	6	3	战技·风刃：击杀敌人后触发 2 层全集中·连舞，攻击穿透前排
	霞柱·时透无一郎	14	3	5	战技·霞飞：攻击施加 2 层迷雾

	炎柱·炼狱杏寿郎	22	8	2	战技·炎舞：攻击附加 3 层灼烧，死亡时对全场敌人造成 5 点伤害
	恋柱·甘露寺蜜璃	16	5	3	战技·恋锁：每次攻击触发 2 次，但自身血量每回合-1
	水柱·富冈义勇	18	4	4	战技·水镜：被击时获得 1 层鬼杀队服，攻击施加 1 层冰封
	虫柱·蝴蝶忍	12	2	4	血鬼术·蝶毒：攻击施加 3 层紫藤毒，自身免疫中毒
	音柱·宇髓天元	20	7	3	战技·爆音：攻击附加 2 层暴血，击杀后召唤 1 名「忍者分身」（3 斩击/5 血）
	竈门炭治郎	15	6	4	日之呼吸：攻击附加 2 层灼烧，被击时触发 1 层全集中·连舞
	我妻善逸	10	5	2	雷之呼吸：击杀敌人后触发 3 层全集中·连舞
	嘴平伊之助	14	7	3	兽之呼吸：攻击穿透前排，但被击时自身受到 3 点反震

	竈门禰豆子	16	0	5	爆血：净化所有敌方的增幅
	栗花落香奈乎	12	4	4	花之呼吸：攻击施加 2 层反震，击杀后抽 1 张牌
	继国缘一	999	50	1	日之呼吸：每次攻击添加一次全集中·连舞 1%的概率出现

#### 手牌

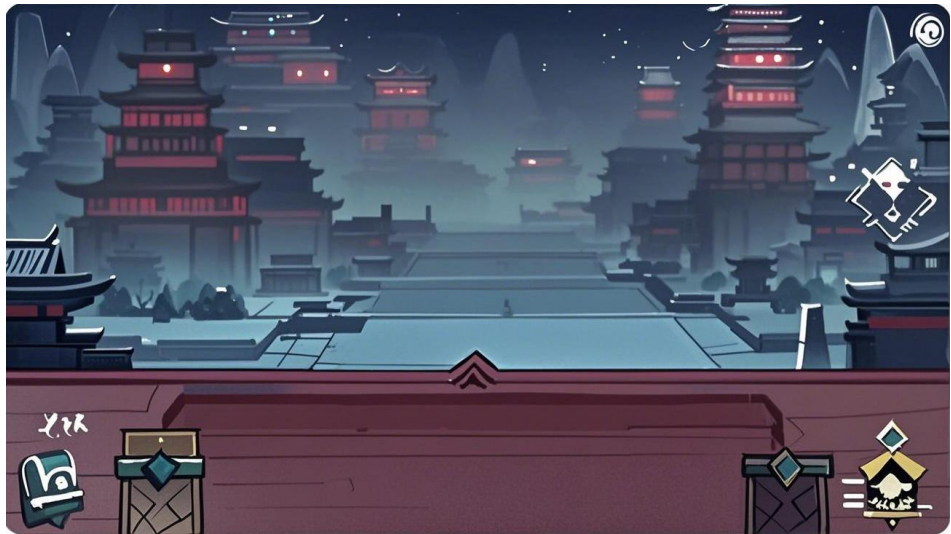
名称	血量	斩击	描述
水之呼吸·日轮刀	-	2	基础技：水面斩（对前排溅射相邻目标）
雷之呼吸·日轮刀	-	4	基础技：霹雳一闪（直线穿透攻击）
炎之呼吸·日轮刀	-	3	基础技：炎虎（附加 1 层灼烧）
风之呼吸·日轮刀	-	5	基础技：风刃（高伤但无法穿透傀儡核心）
岩之呼吸·日轮刀	-	1	基础技：岩躯（攻击后获得 1 层鬼杀队服）
蛇之呼吸·日轮刀	-	3	基础技：蜿蜒蛇刺（攻击后排并附加 1 层中毒）
恋之呼吸·日轮刀	-	4	基础技：恋锁（攻击两次，自身血量-1）
霞之呼吸·日轮刀	-	2	基础技：霞飞（攻击附加 2 层冰封）
音之呼吸·日轮刀	-	6	基础技：爆音（高伤但下回合无法行动）
兽之呼吸·日轮刀	-	3	基础技：牙撕（无视护甲，直接削血）
虫之呼吸·日轮刀	-	1	基础技：蝶毒（攻击附加 3 层中毒）



花之呼吸·日轮刀	-	2	基础技：花绽（攻击后为队友施加 1 层反震）
日之呼吸·日轮刀	-	7	基础技：阳华（攻击后重置自身呼吸节奏）
月之呼吸·日轮刀	-	6	基础技：幻月（攻击附加 1 层迷雾）
水之呼吸·奥义			解锁拾壹之型·风：格挡本回合所有伤害并 200%反击
雷之呼吸·奥义			解锁柒之型·火雷神：斩击 12，穿透后排并重置呼吸节奏
炎之呼吸·奥义			解锁玖之型·炼狱：斩击 8，引爆所有灼烧层数×2 伤害
风之呼吸·奥义			解锁捌之型·初烈风斩：对全体造成斩击 5×2 次
岩之呼吸·奥义			解锁伍之型·瓦轮刑部：获得 15 层鬼杀队服并嘲讽全体敌人
蛇之呼吸·奥义			解锁貳之型·狭头之毒牙：对血量最低的敌人造成斩击 10+ 中毒层数×3
恋之呼吸·奥义			解锁陆之型·猫足恋风：连续攻击 4 次，每次斩击 3
霞之呼吸·奥义			解锁漆之型·胧：隐身 1 回合，下回合斩击翻倍
音之呼吸·奥义			解锁伍之型·鸣弦叠奏：对随机 3 个目标造成斩击 8
兽之呼吸·奥义			解锁拾之型·爆刀旋斩：无视护甲造成斩击 8×2 次
虫之呼吸·奥义			解锁蜂牙之舞·真曳：斩击 5+中毒层数×4，自身血量
花之呼吸·奥义			解锁终之型·彼岸朱眼：对全体敌人造成斩击 6，并为队友施加 2 层反震
日之呼吸·奥义			解锁拾叁之型·圆舞一闪：斩击 20，但使用次日轮刀碎裂（本局无法再用）
月之呼吸·奥义			解锁拾陆之型·月虹：对全体造成斩击 10 并附加 1 层鬼化侵蚀
残心			减少当前呼吸节奏 2 点
紫藤裂毒			对目标鬼施加 3 层中毒（每回合损失 2 血）
通透世界			立即触发一次当前日轮刀攻击（无视敌方格挡）
赫刀觉醒			下 3 次攻击命中同一目标后封印其血鬼术
斑纹爆发			斩击+5，但每回合失去 1 血（持续 3 回合）
岩之呼吸·钢躯			获得 3 层鬼杀队服（优先抵挡伤害）
蜘蛛丝陷阱			禁锢敌方傀儡 1 回合（核心无法再生）
风之呼吸·尘			对随机敌人施加 2 层暴血

旋			
霞之呼吸·迷雾			使敌方全体破绽洞察延迟 1 回合
紫藤花炸弹			对全体鬼造成当前中毒层数×3 伤害
时透无一郎的领域			使鬼的呼吸节奏倒计时速度减半
珠世的解药			净化鬼的 2 层增益并施加 1 层暴血
累的丝线束缚			使鬼无法移动位置（针对鸣女空间操控）
冰之呼吸·霜爆			对冻结目标造成斩击 8 并解除冻结

战斗场景



战斗地图设计



战斗关卡设计

- 前 10 关完成基本的卡牌构筑，10-17 关进行卡牌的删减和补齐，18 关挑战鬼王
- 第 3 关遇到第一个 BOSS（手鬼，佛堂鬼或者凯响）
- 第 5 关遇到精英怪（朱纱丸&矢琶羽或者蜘蛛父母）

第 7 关遇到第二个 BOSS（世珠小姐的奖励或者下弦六一累）

第 10 关遇到第三个 BOSS（妓夫太郎&堕姬）

第 13 关遇到第四个 BOSS（玉壶&半天狗）

第 15 关遇到第五个 BOSS（猗窝座或者鸣女&狛岳）

第 17 关遇到第七个 BOSS（黑死牟或者童磨）

第 18 关挑战鬼王鬼舞辻无惨

理论上 16 关后可以获得 6 个满配日轮刀和呼吸法的柱

满配的情况下，两轮爆发可以打掉上弦一或者二  $\frac{2}{3}$  血量，但是因为鬼过于强大而无法秒杀，需要坚持到第二轮爆发才能胜利。

面对鬼王无惨，理论上的唯一胜利的办法就是坚持 15 个回合，等到日出出现。或者本局游戏幸运地开出继国缘一。但实际操作中可以通过各种道具组合将其强行杀死。

## 数值系统

需模拟游玩后得出具体数值，但是游戏体感上大致是这样的。

单柱（无日轮刀，无呼吸法）：三次标准集中可通第三关

单柱（有日轮刀，无呼吸法）：两次标准集中+一次日轮刀可通第五关

单柱（有日轮刀，有呼吸法）：一次标准集中+一次奥义日轮刀可通第七关

两柱（有日轮刀，有呼吸法）：四次标准集中+四次奥义日轮刀可通第十关

三柱（有日轮刀，有呼吸法）：八次标准集中+四次奥义日轮刀可通第十三关

四柱（有日轮刀，有呼吸法）：五次标准集中+十六次奥义日轮刀可通第十五关

五柱（有日轮刀，有呼吸法）：五次标准集中+十次奥义日轮刀可通第十七关

六柱（有日轮刀，有呼吸法）：六次标准集中+二十次奥义日轮刀可通关鬼王  
（前期生存压力低可以通过换血等手段多次使用标准集中进行斩杀）

（后期生成压力陡增，需要通过呼吸法、斑纹、赫刀、通透世界等手段对 BOSS 进行限制，以保证己方战力可以打出全部伤害。进行强力灌伤或者多次控制使得敌方无法攻击）

每轮战斗轮次大约在 8-9 轮，控制在 3-4 分钟左右，整体游玩时长在一小时。符合卡牌游戏的游玩时长。【我在玩沙丘、大富翁、三国杀等桌游时，基本上都是前一小时是专注度最高，也不会疲惫的。两局过后，开始感到疲惫。大约两小时。】