



Duel Log 完整指南

DUEL LOG

Duel Log 是 Yu-Gi-Oh! 玩家的个人应用：决斗时计算生命值，把每场对局保存到历史记录，计算统计数据，并可构建和分享牌组。它只属于你和你认识的人：没有排行榜，也没有公开列表。本指南介绍应用的各项功能：位置和作用。

手机版 · 2026年10月

目录

- 01 入门
- 02 历史记录
- 03 筛选
- 04 话题标签
- 05 统计
- 06 赛制内和牌组内
- 07 卡片、赛制和禁限卡表
- 08 牌组页面
- 09 牌组编辑器
- 10 导入牌组
- 11 导出和分享
- 12 在线决斗：准备房间
- 13 计数器
- 14 本地对局
- 15 好友
- 16 你的个人资料
- 17 你的数据
- 18 常见问题

昵称

昵称是其他玩家看到你、搜索你时使用的名字：3 到 20 个字符，可使用字母（包括带重音的字母）、中文、日文、韩文、数字和下划线，且必须唯一。可在个人资料菜单的**账号**中修改；已完成的对局保留原来的名字。

安装和通知

在登录页面，**安装 Duel Log** 会把应用添加到手机的主屏幕。

好友发来决斗邀请或好友请求时，应用即使已关闭也能提醒你。通知在个人资料菜单的**个人资料**、**隐私**中开启。

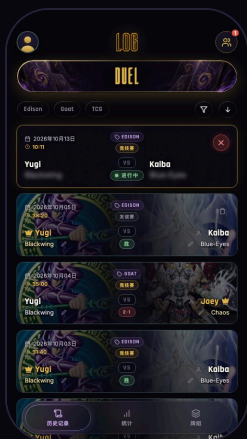
注意：在 iPhone 上，只有把 Duel Log 安装到主屏幕后才能收到通知。

更新

应用开着时如果发布了新版本，会出现**有可用更新**提示：点按**更新**后应用重新加载，并回到原来的画面，对局中也一样。应用关闭或在后台时，更新会自动完成。

历史记录

历史记录列出已保存的对局，最新的在前。每场对局是一张卡片。



对局卡片

- 上方是日期和时长、赛制，以及**竞技赛**或**友谊赛**的标识。
- 左侧是你的名字和牌组，右侧是对手的。皇冠表示获胜者。
- 中间是结果：单局显示**胜**或**负**，比赛显示比分。
- 结果旁有一个骰子。颜色表示由谁选择先后攻：金色是你，红色是对手。圆点表示你的顺序：一个为先攻，两个为后攻。

对局的牌组列表

已保存的对局保持原样：牌组名称、牌组列表、话题标签、分组和封面都是保存时的内容。之后修改或删除牌组，历史记录不会改变。

轻点卡片上的牌组名称，可打开该场对局的列表。**添加到我的牌组**会把它复制到你的牌组中；对手列表同样适用。

标签和话题标签

已保存的对局不能修改：结果、比分和列表保持不变。但牌组在历史记录中显示的名称及其话题标签可以随时更改：它们用于按你觉得最方便、最有用的方式整理对局。

牌组旁的铅笔（你的或对手的牌组均可）会打开一个包含两栏的窗口。

- **标签**：由你选择的名称，显示在牌组保存到对局时所用名称的位置。原名称不会被删除：打开牌组列表仍可看到，删除标签后也会恢复显示。
- **话题标签**：牌组在该场对局中的话题标签。

标签和话题标签的作用方式不同。

- 标签对使用同一份列表（主牌组和额外牌组相同）的所有对局有效，包括今后的对局。对手牌组的标签在与该玩家的对局之间有效。
- 在这里更改的话题标签只对该场对局有效。
- 牌组页面中的牌组不会因这里的操作而改变。
- 统计中，对局按显示的名称归类：有标签时为标签，否则为原名称。写法不同的两个名称算作两个牌组。

删除对局

垃圾桶用于删除对局。只有**友谊赛**有垃圾桶：**竞技赛**不能删除。

把对手关联到账号

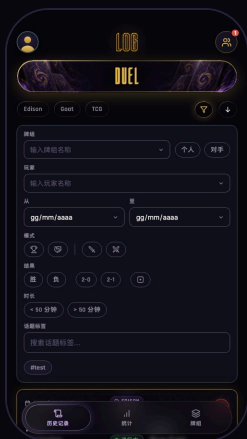
在本地对局中，对手是你输入的一个名字。名字旁的人形图标会打开**关联**：选择一位好友或搜索一位用户。此后，在所有使用该名字的对局中，轻点它即可打开其个人资料，统计中也会显示其照片。关联只有你能看到。

进行中的对局

有在线决斗未结束时，历史记录顶部会出现一张标有**进行中的**卡片。轻点它即可返回；X 用于放弃对局，需要确认。

筛选

历史记录和统计共用同一组筛选：在其中一处启用后，在另一处同样有效。



赛制

历史记录上方，每个至少有一场对局的赛制都有一个按钮。轻点一次只显示该赛制的对局，再轻点一次恢复显示全部。

长按一个赛制并拖动可改变顺序：在牌组页面和统计中同样有效。

赛制右侧的箭头用于反转顺序：从新到旧，或从旧到新。

筛选面板

漏斗图标用于打开面板。

- **牌组**：牌组的名称，你的或对手的，以历史记录中显示的为准。**个人**和**对手**把搜索限定在其中一方。
- **玩家**：对手的名字。
- **从和至**：时间段。可以只填一个日期。
- **模式**：奖杯代表竞技赛，握手代表友谊赛；一把剑代表单局，两把剑代表比赛。两组可以组合：例如同时选择竞技赛和单局。
- **结果**：**胜或负**；**2-0** 和 **2-1** 对应两局或三局结束的比赛。
- **骰子**：谁选择了先后攻、谁先攻。每轻点一次切换到下一种组合。
- **时长**：**< 50 分钟**或**> 50 分钟**。
- **话题标签**：第一次轻点为黄色，只显示带该话题标签的对局；第二次为红色并带删除线，排除这些对局；第三次关闭。你的话题标签和对手的都会计入。

筛选条件相互叠加：对局必须全部满足才会显示。只要有一项筛选启用，漏斗上就会出现黄色圆点，栏下方出现**全部清零**。

话题标签

话题标签是分配给牌组的自由关键词，用于区分和筛选对局：例如同一份列表的不同变体，或进行对局的场合。只有你能看到。

在哪里填写

- 你的牌组：在牌组编辑器中，使用赛制旁的箭头。
- 已保存的对局：在历史记录中，使用牌组名称旁的铅笔，你的或对手的牌组均可。

书写规则

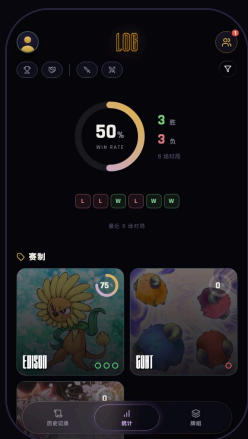
- 用空格或逗号分隔；井号可以省略。
- 全部转为小写。
- 可使用字母、数字、连字符和下划线。其他符号会被去掉。
- 话题标签不含空格：`#anti meta` 会变成两个话题标签。只需一个话题标签时，写成 `#anti-meta` 或 `#anti_meta`。

在已保存的对局中

对局时你的牌组带有的话题标签会保留在对局中，即使之后在牌组上更改。在历史记录中可以逐场修正，你的和对手的都可以。

统计

统计以已保存的对局为依据：修改或删除牌组，数字不会改变。



总览

- 总体**胜率**的圆环，以及**胜**、**负**和总场数。
- 最近十场对局的条带：W 代表胜，L 代表负。
- **赛制**：每个赛制一个方块，显示胜率和最近三场的结果。
- **玩家**：各位对手，以及你对每一位的胜率。如果对手有账号，其名字可打开个人资料。

上方是模式图标和漏斗，筛选与历史记录相同：统计只按筛选后的对局重新计算。

排名的排序方式

排名同时考虑胜率和对局数量：两场 100% 的牌组排在二十场 75% 的牌组之后。

- **最佳和最差**：你的牌组中胜率最高或最低的。
- **有利和难缠**：你对其胜率最高或最低的对手牌组。
- **最常用**：只计对局数量。

赛制内和牌组内

轻点一个赛制的方块，只查看它的统计。



赛制页面

- 该赛制的胜率和最近的对局。
- **我的牌组**：你在该赛制中的牌组，可按**最佳**、**最差**或**最常用**排序。
- **对手牌组**：遇到过的牌组，可按**难缠**、**有利**或**最常用**排序。
- **玩家**：在该赛制中遇到的对手。

下方是你的各个赛制：轻点其中一个可打开它的统计。

统计中的分组

同一分组的牌组在**我的牌组**中显示为一个方块，带有分组名称和列表数量。数值是全部列表的总和；轻点方块可打开清单，显示每份列表的话题标签、对局数和胜率。

牌组页面

轻点一个自己的牌组，可查看胜率、最近的对局、**对阵**（遇到过的对手牌组，各有胜率和胜负场数）和玩家。

对阵中的每一行可打开该对手牌组的详情，按玩家和话题标签划分。轻点其中一行会进入已按这些对局筛选的历史记录；上方栏中的 X 返回对阵。

卡片、赛制和禁限卡表

赛制

可用的赛制有 **Goat**、**Edison**、**HAT**、**Genesys**、**TCG** 和 **OCG**。自定义可使用自己的赛制，在牌组编辑器中输入。

每个赛制有自己的牌组、禁限卡表和统计。

注意：写法不同的两个自定义赛制，例如“Trinity”和“Trinity 2026”，是不同的赛制，统计分开计算。

禁限卡表

- **TCG**、**OCG** 和 **Genesys**：自动更新。
- **Goat**、**Edison** 和 **HAT**：使用该赛制的卡表，已内置在应用中。
- 自定义赛制：没有禁限卡表。

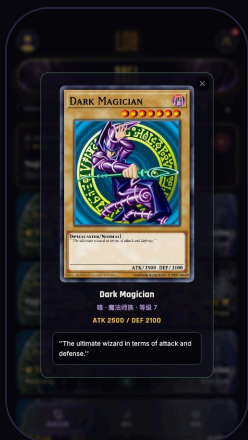
受限制的卡片上显示一个数字：0 为禁止卡，1 为限制卡，2 为准限制卡。

Genesys 点数

赛制为 **Genesys** 时，列表上方出现 **Genesys 点数** 方块：以 100 为上限的总点数，以及有点数的卡片清单。超过 100 点的牌组不能用于对局。

卡片详情

在整个应用中，轻点两下一张卡片可打开它的详情：图片、名称、类型、ATK 和 DEF、效果文字。



牌组页面



列表

- **新牌组**打开空白的牌组编辑器。
- 在同一赛制内，不能保存名称和话题标签都相同的两个牌组。
- **导入**可从 .ydk 文件、QR 码、图片或手写列表添加牌组：见第 10 章。
- 上方的赛制按钮用于筛选列表。

分组

分组用于收纳多份列表，且都属于同一赛制。它在牌组编辑器中创建：赛制旁的箭头会打开**分组**栏。

在列表中，分组是一张卡片，轻点一次即可展开或收起。统计中，同一分组的牌组合并计算。

手势

- **长按并拖动**：牌组在同赛制的牌组之间移动。用于重排列表，以及把牌组移入或移出已展开的分组。整个分组也可以拖动。
- **两指竖直滑动**：调整封面的取景。
- **向左滑动**：显示**导出**、**固定**和**删除**。**固定**为牌组加上金色边框，并把它移到同赛制牌组的最前面。

注意：删除牌组不会改变历史记录。用该牌组进行的对局保留各自的牌组列表。

牌组编辑器



顶栏

上方是退出箭头、导出和用于保存的对勾。下方是名称和赛制；旁边的箭头打开分組和话题标签。

搜索卡片

搜索卡片...栏在输入时显示结果。名称可用应用的语言或英文输入。

怪兽、魔法和陷阱用于缩小搜索范围。选择怪兽后会出现类型、属性和Lv/阶级菜单。筛选在不输入文字时也有效，并在多次搜索之间保持启用。

添加、移动、移除

- 轻点一个结果即可添加该卡片。融合、同调、超量和连接怪兽进入额外牌组，其余进入主牌组。
- 搜索栏旁的 **M** 按钮表示目标位置：轻点后变为 **S**，所有卡片（包括属于额外牌组的）都进入副牌组。
- 长按牌组中的一张卡片并拖动，可改变它的位置，或在主牌组、额外牌组和副牌组之间移动。
- 要移除卡片，把它拖到下方的垃圾桶。

限制和提示

- 同一张卡片最多三张：这是唯一不能突破的限制。
- 主牌组超过 60 张、额外牌组或副牌组超过 15 张、数量超出赛制的禁限卡表：允许，但会有提示。
- 不检查 40 张的下限。

不合规则的牌组可以保存，但不能用于对局：应用会指出需要修正的内容。

封面

封面是一张卡片的插画：如果没有选择，则为主牌组的第一张。要更换，请打开卡片详情并选择**用作牌组图标**。

导入牌组

牌组页面中的**导入**提供四种方式。每种方式都需要填写牌组的**名称**和**赛制**，两项均为必填；随后牌组编辑器会打开，其中的牌组尚未保存。在那里检查、修正并保存；不保存就退出，牌组不会被添加。

四种方式

- **.ydk 文件**：模拟器使用的格式。异画版本会变为原版插画。
- **扫描 QR**：读取应用生成的 QR 码，可直接扫描，也可从截图上传。
- **从图片导入**：从牌组的图片中读取卡片，通过插画加以识别。适用于 Duel Log 导出的图片，以及其他应用或模拟器的截图。完成后会显示识别出的卡片数量。
- **输入或粘贴列表**：主牌组、额外牌组和副牌组三个输入框，每行一张卡片：名称或卡片密码，数量写在前面（例如“3 Cyber Dragon”；不写数量则为一张）。名称可用应用的任何一种语言输入。底部有一个输入框，用于粘贴 .ydk 文件的文本（其中的卡片密码清单）或 YDKE 代码。含有未识别卡片的行会变为红色：可以修正，也可以不带这些卡片导入牌组。

从图片导入

- 首次选择时，会出现一段简短的演示说明用法。选择**不再显示**后，以后不再出现。
- 主牌组、额外和副牌组根据图片的排布来区分。放错位置的卡片可在牌组编辑器中移动。
- 清晰的截图可以完整读取。翻拍屏幕的照片中，部分卡片可能无法识别：可在牌组编辑器中补上。
- 实体卡片的照片无法读取。
- 图片保留在设备上：不会被发送，也不会被保存。

通过链接

打开牌组的链接即可看到它的列表：**添加到我的牌组**会把它保存到自己的牌组中。

导出和分享

导出可从牌组编辑器打开，或把牌组向左滑动。

导出

- **YDK**：用于模拟器的文件。
- **PDF**：列表，之后是实际尺寸的卡片，每张 A4 纸九张。
- **图片**：整个牌组在一张图片中。
- **链接**：用于发送。打开的人可在 Duel Log 中看到列表并保存。
- **QR 码**：供另一台设备读取。

修改后的链接

链接显示的是创建时的列表。修改牌组后需要重新分享：应用会创建新的链接。

在线决斗：准备房间

在线决斗由两人各自在自己的应用中进行：每人管理自己的生命值。

创建房间

1. 轻点**DUEL**，再选**创建**。
2. 选择**竞技赛**或**友谊赛**。
3. 选择**赛制**、**牌组**和**类型**。赛制为必选：不使用禁限卡表进行对局时，请使用自定义赛制。在线对局中，无论竞技赛还是友谊赛，双方玩家都必须选择牌组，且牌组必须符合规则：主牌组 40 到 60 张，额外牌组和副牌组各不超过 15 张，并遵守该赛制的禁限卡表（自定义赛制没有需要遵守的禁限卡表）。清单中显示所选赛制的牌组：没有赛制的牌组需要先在牌组编辑器中打开，为它指定一个赛制。
4. 轻点**创建在线房间**。



比赛为三局两胜，**单局**只有一局。

竞技赛或友谊赛

对局开始后不能更改这一选择。

- **竞技赛**只能在线进行，自动为双方玩家保存，计入公开个人资料的胜率，且不能删除。
- **友谊赛**可在线或在本地进行（第 14 章），只计入个人统计，可以删除。对局结束后，每位玩家自行决定是否保存。

让对手加入

房间创建后，会出现带有房间 QR 的**邀请对手**窗口。

- **QR**：对手轻点**DUEL**，再选**加入**，然后扫描。
- **邀请好友**：选择邀请的对象。
- **分享链接**：发送房间链接。收到的人打开链接，或使用**粘贴链接**。
- **保存图片**：把房间的 QR 保存为图片，用于远程发送。收到的人使用**上传 QR 截图**。

计数器中的 **QR** 按钮可重新打开该窗口。

加入房间

1. 轻点**DUEL**，再选**加入**。
2. 扫描房间的 QR，或使用**上传 QR 截图**或**粘贴链接**。
3. 选择牌组并轻点**进入决斗**。规则与创建房间的一方相同：必须选择牌组，且牌组必须符合规则。

好友用**邀请**发来的邀请显示在上方，带有**接受**。

牌组保持隐藏

对局期间，双方都看不到对方的牌组。对局保存后，两份牌组列表会进入双方的历史记录。

决定谁先攻

双方玩家都进入房间后，应用会询问**谁赢了？**。**掷骰子**和**抛硬币**执行一次双方都能看到的投掷。

获胜的一方轻点**由我决定**，并选择**先攻**或**后攻**。在比赛中，从第二局起由上一局的负方选择。

13

计数器



界面

- 上方是对手，带有照片、背景和生命值。
- 中间是你的生命值。降到 2000 或以下时变为红色。
- 在比赛中，名字旁的圆点记录已赢的局数。
- 对局计时器在决斗开始时自动启动，双方相同。
- 双方中的任何一位轻点计时器即可将其暂停：它会变为灰色，并对双方保持暂停，直到其中一位再次轻点。计时器暂停期间的不计入保存的时长。

每位玩家只修改自己的生命值。对手的生命值实时更新。

修改生命值

- 快速增减：100、500、1000 和 2000 的按钮。带符号的按钮让它们在扣除和增加之间切换。
- 数字键盘：轻点你的生命值，选择 - 或 +，输入数值，再按**确认**。
- $\frac{1}{2}$ **减半**：把你的生命值减为一半。
- 左上角的后退箭头每次撤销一次变动。撤销会显示在**历史记录**中，双方都能看到。

工具

- **历史记录**：生命值的全部变动，按局列出。双方玩家都能看到。
- **牌组列表**：你正在使用的列表。只有你能看到。
- **骰子和硬币**：投掷过程和结果双方都能看到。
- **备注**：关于对局的自由记录。只有你能看到。

结束一局

- **我输了这局**（单局中为**认输**）：确认后，这一局归对手。
- 生命值为零：应用会要求确认。**取消**恢复之前的数值。
- **平局**：向对手发出平局提议。对方接受后，这一局重新进行。

在比赛中，一局结束后显示获胜者和比分；**下一局**把生命值恢复为 8000。先赢两局的一方获胜。

保存

- 竞技赛：自动保存到双方的历史记录。
- 友谊赛：每位玩家在**保存到历史记录**和**不保存**之间选择。两人的选择互不影响。

已保存的对局包含赛制、结果、时长、两份牌组列表、谁选择了先后攻，以及每一局谁先攻。

退出和连接

右上角的 X 提供**退出（稍后继续）**和**放弃对局**：前者让对局保留在历史记录顶部，后者会通知对手。

如果连接中断或应用被关闭，重新打开后会回到决斗，生命值不变。

本地对局

友谊赛也可以在本地进行：在一台手机上管理双方玩家的生命值。

准备对局

1. 轻点**DUEL**，再选**创建和友谊赛**。
2. 在上方选择**本地对局**：你的方框下面会展开对手的方框。
3. 选择**赛制**、你的牌组和**类型**。赛制为必选；你的牌组可以不选。
4. 输入对手的名字。输入时，应用会建议历史记录中已有的对手。如果名字是某位用户的昵称，对局会与其账号保持关联：计数器中会显示其照片、头像框和背景。
5. 轻点**创建本地房间**。

对手的牌组在对局保存后从历史记录中填写：其牌组旁的铅笔会打开名称、图片和话题标签。图片从卡片插画中选择。

本地计数器



第一局开始时，应用会询问**由谁决定？**：**掷骰子**和**抛硬币**可用来确定。轻点决定方的名字，再选**先攻**或**后攻**。之后的各局由上一局的负方选择。

每位玩家有一个正方形方框，包含名字、生命值、快速增减、数字键盘、**1/2 减半**、**我输了这局**和**平局**。确认平局后，这一局重新进行。

- 方框右上角的按钮把它顺时针旋转 90°。
- 长按一个方框可将其提起：拖到另一个方框上，两者交换位置。
- 双方共用的工具有撤销、骰子、计时器、硬币和退出。计时器轻点一次即可暂停或继续。它们位于两个方框之间；手机横放时位于边缘。

保存

- 对局结束时，应用会询问是否保存：**保存到历史记录或不保存**。**取消**返回刚结束的一局。
- 已保存的对局包含赛制、结果、时长、你的牌组、对手的名字和牌组、谁选择了先后攻，以及每一局谁先攻。
- 如果没有输入对手牌组的名称，对局不计入任何对阵。
- 如果对手已关联到账号，计数器中会显示其照片、头像框和背景。对局仍只保存到你的历史记录。
- 如果应用被关闭，重新打开后对局从中断处继续。

好友

右上角的人形图标打开**好友**窗口。图标上的数字表示收到的请求。



添加好友

- 按名称搜索用户，再选玩家旁的添加。
- 分享账号显示你个人资料的 QR 和分享链接按钮：扫描 QR 或打开链接的人可用**加为好友**添加你。

收到的请求位于**收到的请求**下。

在线状态

每位好友旁有一个圆点：绿色为在线，蓝色为对局中，红色为离线，灰色表示对方选择不显示状态。

邀请决斗

好友旁的**邀请**会打开房间的准备页面并向其发送邀请。如果已有一个等待中的房间，邀请对应该房间。

其他玩家的个人资料

玩家的名字或照片可打开其个人资料，其中有竞技对局的数字。在这里可以发送好友请求，用**决斗**开始决斗，用**屏蔽用户**屏蔽该玩家。

屏蔽后，双方不能再互发好友请求和邀请；已有的好友关系会被解除。屏蔽可在**个人资料**、**隐私**、**已屏蔽的用户**中取消。

16

你的个人资料

左上角你的照片可打开个人资料。



显示的内容

带头像框的照片、昵称和竞技对局的数字：与其他玩家看到的相同。左上角的三条横线打开菜单。

照片、背景和头像框

轻点你的照片可更换它，并从可用的选项中选择背景和头像框。

所选背景也是计数器的场景：决斗时位于你的生命值后面，对手区域则显示对手的背景。

你的数据

账号上和设备上

个人资料、牌组、对局、好友以及牌组和赛制的顺序保存在账号上，登录后可在任何设备上使用。

只保存在设备上的有语言、**设置**中的选择和进行中的本地对局。

其他人能看到什么

个人资料中可见的有昵称、照片、头像框、背景和竞技对局的数字。统计、牌组和友谊赛不公开。一个牌组只有收到其链接或 QR 的人，或与你进行了一场已保存的在线对局的人才能看到。

常见问题

收不到通知

在 iPhone 上，只有把 Duel Log 安装到主屏幕后才能收到。如果权限已被拒绝，可在手机的设置中重新开启。

统计似乎不完整

有一项筛选处于启用状态：漏斗上的黄色圆点表示这一点。**全部清零**可将其移除。

房间链接在浏览器中打开

在 iPhone 上，从已安装的应用之外打开时会出现这种情况。复制链接，然后在应用中依次轻点 DUEL、加入和粘贴链接。

应用回到历史记录

五分钟没有操作后会如此。

删除账号

在账号中删除。7 天内重新登录，可取消请求。

报告问题

在信息与支持的反馈中报告。