

# 《阴阳师》御魂系统主副属性数值规律与强化模型分析

胡佳旭

2026年1月19日

## 概述

本研究对《阴阳师》御魂系统的核心数值规则进行建模分析。通过拆解游戏数据，揭示了主属性提供确定性线性成长基线、副属性通过“初始条数、强化对象、数值档位”三层随机机制构建深度的设计范式。在此基础上，构建了理论上的输出御魂极限模型，量化了主属性的稀缺价值与副属性的最优分配策略，为该系统的设计框架与属性上限提供了明确的数值基准。

## 1 引言

御魂是《阴阳师》中为式神提供属性加成的核心装备系统。每个御魂包含一条固定成长的主属性和若干随机生成的副属性。其系统框架由三个维度构成：六个固定装备位置及其对应的主属性池、遵循固定规则成长的主属性与在强化节点（+3等）随机变化的副属性、以及通过穿戴套装触发的额外效果。

这一随机词条装备范式源于《暗黑破坏神2》，而《阴阳师》的御魂系统则是其在移动端二次元游戏中成功的标志性范例。该系统通过极高的随机性与养成深度，有效构建了玩家的长期追求目标，成为驱动游戏生命周期与活跃度的“数值无底洞”，其成功设计也使其成为后续众多同类二次元手游装备系统的设计范本。

本文的核心工作是对《阴阳师》中的御魂系统进行数值建模分析，暂不涉及第三维度的套装效果与宏观养成流程，而专注于拆解六星御魂的主、副属性的规则与内在规律。我们将通过收集游戏数据与社区共识，归纳主属性的固定成长规律与副属性的随机生成与强化机制，并最终构建一个理论上的“完美”御魂数值模型，以揭示该系统的设计框架与数值上限。

本文结构如下：第2节将阐述御魂主属性的确定型成长规律，包括各位置属性池与严格的线性增长模型。第3节将剖析副属性的随机性生成与强化机制，包括其概率分布与具体的数值档位。第4节将综合前两节的规则，构建一个理论上的“极品”输出御魂模型，并计算其属性极限。最后是全文的总结与讨论。

## 2 主属性：确定的成长基线

### 2.1 各位置主属性池

六星御魂的主属性遵循固定规则：1、3、5号位属性固定，分别为攻击、防御、生命（固定值）；而2、4、6号位则拥有多样化的主属性池，是决定式神培养方向的核心。具体可选属性如表1所示。

### 2.2 成长模型示例与数值分析

以两个六星御魂为例，展示主属性+0至+15的数值。

如图1和表2所示，六星御魂的这两项主属性成长呈现严格的线性模式。

位置	可选主属性
2 号位	攻击加成、防御加成、生命加成、速度
4 号位	攻击加成、防御加成、生命加成、效果命中、效果抵抗
6 号位	攻击加成、防御加成、生命加成、暴击伤害、暴击

表 1: 六星御魂核心位置 (2/4/6 号位) 主属性池 [6]

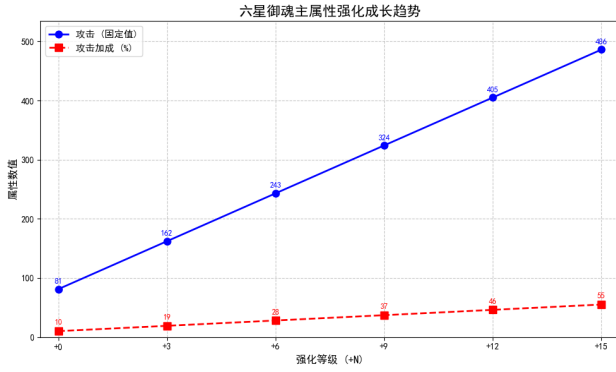


图 1: 六星御魂主属性强化成长趋势

强化等级	攻击	成长	攻击加成	成长
+0	81	-	10%	-
+3	162	81	19%	9%
+6	243	81	28%	9%
+9	324	81	37%	9%
+12	405	81	46%	9%
+15	486	81	55%	9%

表 2: 六星御魂攻击类主属性强化成长值 [3]

## 2.3 全主属性数值总览

为全面展示御魂主属性的成长体系，下表汇总了六星御魂各类主属性从 +0 至 +15 的完整数值。

强化等级	攻击	防御	生命	速度	暴击伤害	其他
+0	81	14	342	12	14%	10%
+3	162	32	684	21	29%	19%
+6	243	50	1026	30	44%	28%
+9	324	68	1368	39	59%	37%
+12	405	86	1710	48	74%	46%
+15	486	104	2052	57	89%	55%
每级	27	6	114	3	5%	3%

表 3: 六星御魂全主属性强化数值总览 [5]

注：“其他”指攻击加成、生命加成、防御加成、暴击、效果命中与效果抵抗。

## 3 副属性：随机的深度构建

### 3.1 生成规则

六星御魂的副属性生成与强化遵循一套明确的随机规则。初始时，副属性条数为 2、3 或 4 条的概率基本均等，各约占 1/3 [1]。在强化至 +3、+6、+9、+12、+15 这些关键等级时，系统会触发一次副属性变化：若副属性未满 4 条，系统会从全部 11 种属性中随机挑选一种。若该属性已存在，则提升其数值；若不存在，则新增该属性。其中，新增属性的类型遵循固定概率分布：根据官方公示，随机到攻击类、防御类、功能类属性的概率分别为 36%、36%、28% [2]。若副属性已满 4 条，则每次强化会随机选择一条已有属性进行数值提升，每条属性被选中的概率为 1/4。这套规则决定了，存在极小概率出现“六星御魂满级

后仍不足 4 条”的情况。

### 3.2 具体数值

属性类别 具体属性	攻击类 (4/11)				防御类 (4/11)				功能类 (3/11)		
	攻击	攻击加成	暴击	暴击伤害	生命	防御	生命加成	防御加成	效果抵抗	效果命中	速度
单次最低值	21.6	2.4%	2.4%	3.2%	91.2	4	2.4%	2.4%	3.2%	3.2%	2.4
单次最高值	27	3%	3%	4%	114	5	3%	3%	4%	4%	3
极限 (*6)	162	18%	18%	24%	684	30	18%	18%	24%	24%	18

表 4: 六星御魂副属性单次强化数值档位及极限值

进一步的玩家社区分析指出，官方公示的 36%、36%、28% 的概率，其底层逻辑是从**攻击类**（攻击、攻击加成、暴击、暴击伤害）、**防御类**（生命、防御、生命加成、防御加成）和**功能类**（效果抵抗、效果命中、速度）三大属性池中随机选取。这三类属性恰好分别包含 4 种、4 种和 3 种具体属性，因此随机到三类的**理论概率实际为** 4/11、4/11、3/11。官方数据是这些分数值四舍五入后的近似值 [1]。

## 4 理论极限模型：“极品”输出御魂构建

### 4.1 模型定义与属性遴选

为构建理论上的极品输出御魂，首先需界定其核心属性组合。根据式神属性模板，一个攻击资质为 1.0 的六星满级式神，其基础攻击力为 2680[4]。在此基数下，攻击加成 3% 的等效攻击力收益约为 80.4，远高于固定值攻击词条的单次最大收益（27）。因此，在副属性的遴选上，\*\*固定值攻击词条因其较低收益而被排除\*\*。

理想的输出御魂副属性应聚焦于：**攻击加成、暴击、暴击伤害与速度**。这四项属性共同构成了输出式神的核心乘区。

### 4.2 主属性位置的价值分析

在确定了四条核心副属性后，需进一步分析其中哪一项作为六号位主属性能提供最大价值。评估方法是：计算将其他属性作为主属性时，为达到相同的数值增益，所需消耗的副属性强化次数（即“副词条等价物”）。

类别 具体属性	攻击类 (4/11)				防御类 (4/11)				功能类 (3/11)		
	攻击	攻击加成	暴击	暴击伤害	生命	防御	生命加成	防御加成	效果抵抗	效果命中	速度
主属性满值	486	55%	55%	89%	2052	104	55%	55%	55%	55%	57
单次最高值	27	3%	3%	4%	114	5	3%	3%	4%	4%	3
换算词条数	18.0	18.3	18.3	22.3	18.0	20.8	18.3	18.3	13.8	13.8	19.0

表 5: 六星御魂主属性价值量化（以极限副属性词条数为等价物）

“换算词条数”的计算方式为：**主属性满值 ÷ 副属性单次最高值**。该数值代表通过副属性堆叠出等量增益，在理想情况下所需的最小强化次数，是量化主属性稀缺性的核心指标。如表5所示，暴击伤害主属性的换算词条数高达 22.3（基于其 89% 的满值），在输出属性中价值最高。若通过副属性堆叠此数值，将消耗极多强化次数。因此，我们的完美进攻御魂选择六号位，且主属性为暴击伤害，在属性分配效率上最为有利；相应地，在副属性强化中，暴击伤害的优先级则降低。

### 4.3 副属性的强化优先级

在确立了“六号位暴击伤害”为主属性后，四条核心副属性中的“暴击伤害”已得到满足。另一方面，“攻击加成”在二、四、六号位均可作为主属性出现，获取途径相对多元。因此，在资源最为稀缺、追求极限强化的理论模型中，应将强化的核心优先级分配给剩余两项难以从主属性直接获取的核心属性：暴击与速度。

暴击与暴击伤害的收益紧密耦合。在主属性为暴击伤害的前提下，在暴击的数值达到 100% 之前，提升暴击对最终输出的期望收益具有稳定且显著的影响。然而，速度属性直接决定式神的出手序，在绝大多数战斗环境中具有不可替代的战术价值。

若将所有副属性资源堆叠速度，虽能获得极限先手，但会导致暴击严重不足，浪费了暴击伤害主属性的收益。因此，在以暴击伤害为主属性的输出御魂模型中，我们将副属性强化的核心目标定为堆高暴击。因此，极致速度的构建思路，可另作以速度为主属性的二号位御魂模型讨论。

### 4.4 具体推演

作为理论上的完美御魂，其初始应具备 4 条副属性。以下分别展示了该御魂在 +0 时的初始状态与在 +15 满级后的最终理论状态。

属性类别	具体属性	强化等级					
		+0	+3	+6	+9	+12	+15
主属性	暴击伤害	14.0%	29.0%	44.0%	59.0%	74.0%	89.0%
副属性	暴击伤害	4.0%	--	--	--	--	4.0%
	暴击	3.0%	+3.0%	+3.0%	+3.0%	+3.0%	18.0%
	攻击加成	3.0%	--	--	--	--	3.0%
	速度	3.0	--	--	--	--	3.0

表 6: 理论“极品”输出御魂完整强化过程（暴击伤害主属性，暴击副属性强化）

**推演说明：**主属性暴击伤害遵循线性增长模型。根据优先度设定，全部 5 次副属性强化均作用于暴击，每次提升 3.0%，故其数值从 +0 至 +15 逐级递增；其余三条副属性未被强化，数值保持不变。

最终我们得到了一个主属性为 89% 暴击伤害，副属性提供 4% 暴击伤害、18% 暴击、3% 攻击加成与 3 点速度的“极品”输出御魂。在理论上，它定义了输出御魂的属性数值上限；在实践中，它可以作为评分基准（满分模型），用以量化评估其他进攻型御魂的相对价值。

## 5 总结与结论

本报告通过建模分析，揭示了《阴阳师》御魂系统的核心数值规律：主属性提供确定性的线性成长基线，构成养成的稳定保底；而副属性则通过“初始条数、强化对象、数值档位”三层随机机制，构建了系统的策略深度与长期追求空间。二者共同构成了“稳定框架”与“随机深渊”相结合的设计典范。

基于本文已明确的副属性生成机制与概率，后续研究可沿两个方向深化：一是定量计算文中定义的“完美御魂”，其理想初始状态与强化路径的出现概率；二是为特定核心式神量身定制整套（6 个）极品进攻御魂，综合计算其输出期望值以及刷取所需的六星御魂期望数量。这将把模型从单个御魂的理论极限，推进至对整套阵容养成资源的量化规划与效率评估。

## 参考文献

- [1] YYSKernel. [心得交流] 关于御魂和拉条常用知识... NGA 玩家社区, 2018. 玩家社区对御魂系统数值机制的深度分析与工具总结帖. . URL: <https://bbs.nga.cn/read.php?tid=15556177>.

- [2] 《阴阳师》项目组. 《阴阳师》手游随机抽取类玩法概率公示. 网易《阴阳师》官方网站, 2017. 网易《阴阳师》官方网站发布的公告。该页面依照相关法规, 集中公示了包括式神召唤、御魂掉落等在内的游戏内各项随机抽取玩法的概率。 URL: [https://yys.163.com/news/notice/2017/05/01/25369\\_665793.html](https://yys.163.com/news/notice/2017/05/01/25369_665793.html).
- [3] 小店王二. 御魂强化必知“369 法则”. Bilibili, 2019. Bilibili 视频, 作为数据来源的参考。 URL: <https://www.bilibili.com/video/BV1XJ411C7He/>.
- [4] 新手玩 j 家. 式神通用全等级 [属性成长点] 对照表, 揭秘任意星级、任意等级的式神基础功生防面板算法. NGA 玩家社区论坛, 10 2020. URL: <https://bbs.nga.cn/read.php?tid=23826588>.
- [5] 流浪的书生. 全【御魂】详解与欣赏. 网易《阴阳师》官方网站, 2017. URL: [https://yys.163.com/skill/xinshou/2017/03/17/23029\\_677831.html](https://yys.163.com/skill/xinshou/2017/03/17/23029_677831.html).
- [6] 网易精灵. 关于“御魂介绍”的查询结果. 《阴阳师》游戏内置帮助系统, 2026. 于《阴阳师》游戏客户端内, 通过“网易精灵”官方帮助功能, 输入“御魂介绍”关键词查询获得的实时帮助信息。