

# 新SSR阶“式神A”的核心数值与技能设计概念案

---

胡佳旭

2026年3月13日

# 目录

---

1. 式神定位
2. 核心属性与成长
3. 技能设计与数值
4. 环境·队友·御魂
5. 局外收益·获取·效率
6. 参考式神
7. 总结

# 1. 式神定位

---

SSR式神“式神A”是御魂副本速刷特化型输出 / 追残补刀手

核心场景：存在复数小怪需要清理，同时最终需要应对高生命值目标的PVE副本（如魂十/魂土/魂王）

核心价值：以极快动画速度提升速刷效率，以廉价追残机制降低速刷门槛，并提供少许御魂掉落加成。

玩家分层适配：

- 新手期：通过协战形态帮助补刀，降低速刷门槛。
- 老手期：通过输出形态叠层爆发，实现极限提速。

## 2. 核心属性与成长

40级属性值	数值	评级	备注
攻击	3913	SS	顶级输出水准，1.46的成长与雪御前和天照持平
生命	11620	A	中等水平
防御	450	A	中等水平
速度	117	S	与雪御前同档，配速灵活
暴击率	25%	SSS	新手友好，降低御魂门槛
暴击伤害	140%	—	用暴伤换暴击，平衡总收益

在速刷场景中，确保100%暴击率是稳定通关的前提，任何一次出手未暴击都可能严重拖慢节奏。为此，参考了加强后的SR姑获鸟，式神A在暴击率与暴击伤害的分配上做出了针对性设计，分别为25%和140%。新手仅需佩戴6号位暴击主属性御魂（提供55%暴击），配合破势等御魂的两件套效果（15%暴击）及2条副词条，即可轻松达成满暴，大幅降低御魂门槛。作为对比，天照等主流输出的初始暴击率与爆伤约为12%和160%，式神A相当于用20%的爆伤换取了13%的暴击率。根据御魂副词条中暴击与爆伤的比例5:8换算，20%爆伤约等于12.5%暴击率，这一交换基本等价，在有效降低御魂要求的同时避免了数值超模。

# 面板属性对比

攻击成长	生命成长	防御成长	总和	式神名称	攻击	生命	防御	速度	暴击率	暴击伤害
1.45	1.05	1.35	3.85	天照	3886	11963	595	119	12	160
1.46	1.13	1.24	3.84	雪御前	3913	12920	549	117	13	160
1.55	1.16	0.99	3.70	神堕八岐大蛇	4153	13216	437	118	10	150
1.54	0.99	0.97	3.50	阿修罗	4127	11279	428	119	10	150
1.54	0.99	0.97	3.50	须佐之男	4127	11279	428	112	12	150
1.46	1.02	1.02	3.50	式神A	5126	12783	395.8	117	25	140
1.31	1.10	0.88	3.29	烬天玉藻前	3511	12532	388	115	12	160
1.23	0.98	0.94	3.15	瑶音紧那罗	3296	11165	415	115	15	150
1.18	0.95	0.88	3.01	饭笥	3162	10823	387	112	10	150
1.15	0.95	0.90	3.00	姑获鸟	3082	10823	396.9	113	50	120
1.00	1.00	1.00	3.00	通用	2680	11392	441			

与相似定位式神面板进行对比，按照成长值总和进行降序排列。

# 3. 技能设计与数值

---

技能一·「普攻」

技能二·「被动」

技能三·「战技A」

技能三·「战技B」

「印记」

「追击」

「状态B」

# 技能一. 「普攻」

---

消耗：0鬼火

效果：对敌方目标造成攻击100%伤害，并获得1层「印记」。

等级提升：

- Lv.2: 伤害 → 105%
- Lv.3: 伤害 → 110%
- Lv.4: 伤害 → 115%
- Lv.5: 伤害 → 125%

# 技能二·「被动」

---

消耗：被动

效果：

- 每当敌方角色生命值首次低于30%时，式神A获得1层「印记」。
- 若自身总攻击是友方非召唤物单位中最高时，自身获得「状态B」。
- 式神A出战并获得胜利的八岐大蛇副本，掉落的御魂材料奖励提升9%。

等级提升：

- Lv.2: 获得「印记」时，每层增加自身暴击伤害3%，最高45%，持续3回合。
- Lv.3: 获得「印记」时，每层增加自身攻击力3%，最高45%，持续3回合。
- Lv.4: 若「追击」击败目标，获得一层「印记」。
- Lv.5: 先机：获得5层「印记」

# 「印记」·「追击」·「状态B」

---

- 「印记」

【增益，印记】上限5层。

任意目标行动后，若自身未受到控制效果，发动「追击」。

- 「追击」

消耗1层「印记」攻击随机目标，造成攻击30%伤害。

- 「状态B」

「印记」上限提升至15层，同时将「战技A」替换成「战技B」。首次消耗「印记」时，对当前生命百分比最高的敌方目标额外释放一次「普攻」。累计获得10层「印记」后，即可再次触发。

# 技能三·「战技A」

---

消耗：3鬼火

效果：

- 对敌方全体造成5次攻击伤害，每次伤害为攻击的20%。每段攻击可消耗1层「印记」，使该段伤害翻倍。此后，使「追击」改为对敌方全体造成伤害，持续至本回合结束。
- 式神A拥有「状态B」时，将「战技A」替换成「战技B」。

等级提升：

- Lv.2: 伤害 → 23%
- Lv.3: 伤害 → 26%
- Lv.4: 伤害 → 29%
- Lv.5: 伤害 → 32%

# 技能三·「战技B」

---

消耗：2鬼火

效果：

- 对敌方全体造成攻击100%伤害，指定敌方受到的「追击」伤害提升50%，持续至本回合结束。

等级提升：

- Lv.2: 伤害 → 115%

- Lv.3: 伤害 → 130%

- Lv.4: 「追击」攻击指定敌方目标时，自身增加4%行动条。

- Lv.5: 「普攻」攻击指定敌方目标时，额外获取3层「印记」。

# 技能设计解析

---

式神A是为御魂副本速刷量身打造式神，其核心机制围绕「印记」与「追击」展开：释放「普攻」或每当敌方首次生命降至30%以下时，获得1层「印记」；友方任意角色行动后，消耗「印记」对随机目标发动「追击」（每段30%伤害），自动完成补刀追残。需要注意的是发动「追击」后如果还有敌方目标存活，则会继续发动「追击」。

**群体伤害「战技A」：**「战技A」对敌方造成多段AOE伤害，可消耗「印记」大幅提升伤害，并使「追击」转为对全体敌方生效直至回合结束。多段伤害能稳定触发鬼灵歌姬，进一步提升输出。

**单体伤害「战技B」：**当式神A攻击为全队最高时进入「状态B」：「印记」上限提升至15层，首次消耗「印记」时会对血量最高的敌方追加一次「普攻」，兼顾补刀与叠层，每累计获得10层「印记」即可刷新此效果。同时，「战技A」替换为「战技B」，鬼火消耗降低，施放后可为指定目标施加「追击」易伤和额外效果。利用前两面小怪快速叠满「印记」，在第三面集中爆发，配合15层「印记」可打出最高1280%的单体伤害，实现对高血量目标的收割。而「追击」增加行动条和「普攻」额外层数配合「状态B」也能确保爆发完毕之后还有不错的小循环伤害作为续航。

# 技能倍率对比

式神	群体倍率 (%)	单体倍率 (%)	攻击力加成(%)	爆伤加成(%)	备注
式神A-「战技A」	470	470	15	15	5层「印记」
雪御前	324	648			未计入召唤物
天照	300	600			未计入复读
阿修罗	315	557			未计入理性减伤
SP八岐大蛇*	313	825	100		解封
SP八岐大蛇	313	313	100		常规
瑶音紧那罗		1560			
须佐之男*		1200			无雷盾
式神A-「战技B」	130	1280	45	45	「状态B」触发2次普攻，15+1+4层「印记」
须佐之男		864			常规
饭笥	184/x	527	100	50	10层

# 倍率设计解析

## 群体攻击「战技A」(470%群体, 470%单体, 15%攻击力, 15%爆伤) :

式神A在使用「战技A」时, 群体倍率  $5*32%*2+5*30%=470%$  领先雪御前 (324%) 和天照 (300%), 但单体倍率470%仍低于雪御前 (648%) 和天照 (600%)。虽然式神A拥有15%攻击力与爆伤的自buff, 但雪御前有召唤物追残, 天照有复读机制, 各有优势。式神A的倍率高度依赖「印记」, 爆发结束后无「印记」的「战技A」仅有160%的基础伤害, 在长线中发挥不佳。

## 单体攻击「战技A」(130%群体, 1280%单体, 45%攻击力, 45%爆伤) :

式神A使用「战技B」时最高可达到  $130%+45%+125%+10*45%+125%+9*45%=1280%$  的单体倍率并增加80%的行动条, 叠加45%攻击力与爆伤, 大幅领先同赛道的单体输出式神。但该形态前置条件苛刻: 需要攒满15层「印记」(先机5层+清理10个小怪且不触发追击消耗)。且130%倍率的群体攻击难以有效清理低血量小怪, 在面对多个高血量敌人时, 追击伤害会均匀分布, 无法吃满「战技B」对指定敌方目标的各项增幅。因此, 理论极限输出需要队友创造合适环境或敌方血量分布恰好适配。首轮爆发「印记」归零后, 仅可依靠「普攻」产出4个「印记」, 进行小循环, 约有  $125%+4*45%=305%$  的单体倍率。约每隔一轮由「状态B」额外释放一次「普攻」, 到达  $305%*2=710%$  的单体倍率。且「战技B」对指定敌方目标的额外效果仅持续三回合, 在循环中需要穿插仅有群体130%倍率的「战技B」。

## 4.环境·队友·御魂

---

**PVP:** 除却前面分析的式神A在御魂时单体伤害或群体伤害的就业空间，我们再讨论下他在PVP环境下的发挥。式神A的印记获取高度依赖“敌方首次低于30%生命”，而PVP对局中敌方数量有限、血量难以稳定压制，导致叠层效率远低于PVE，难以支撑其核心机制。且式神A缺少控制、自保等PVP必备机制，难以与天照、须佐之男等主流PVP式神抗衡。因此，式神A在PVP中强度可控，仅可作为特殊构筑的奇兵登场，无法成为主流选择，符合其PVE速刷专精的设计初衷。

**适配队友:** 式神A的主要输出来源「追击」属于回合外伤害，可稳定享受式神“食灵”提供的50%增伤，大幅提升每段追击的输出。仅考虑此效果就可以为「战技A」和「战技B」提供约30%的最终增伤。

**适配御魂:** 鬼灵歌姬是PVE多段输出式神的首选首领御魂，二件套效果为：每对怪物造成5次伤害后，下一次伤害将造成目标生命上限20%的无视防御伤害（最高不超过攻击的255%）。而式神A无论是「战技A」与「战技B」的群体伤害，还是「追击」的多段伤害都能稳定触发多次鬼灵歌姬。此外，御魂隐念的对同一目标的多段攻击增伤也契合「追击」的机制，在「战技B」后对单体释放多次「追击」时期望增伤约40%。

# 5.局外收益·获取·效率

---

## •局外收益设计

式神A的「被动」在出战御魂副本并获胜时，为全队提供**9%御魂材料掉落加成**，该效果与游戏内御魂加成buff同范围且加算。这一设计延续了R卡铁鼠（金币+9%）、SR姑获鸟（经验+9%）的资源增益思路，为式神A提供了稳定的长期就业价值。

## •获取方式考量

考虑到局外收益的敏感性，除常规卡池外，额外开放两条稳定获取途径：①新手专属卡池中可自选概率UP，降低新手获取门槛；②新增成就奖励——达成“非酋·大阴阳师”（500抽无SSR）、“欧皇”（全收集）或“永远的平安京·六”（签到999天）中任意一项，即可直接领取式神A。此举既保障了老玩家的情怀认可，也避免了人权卡争议。

## •极限速刷效率

式神A的另一局外特色在于其动画速度：获取「印记」的先机无动画（同言灵），「追击」伤害类似SP紧那罗玄象，不拖动画。「战技A」的动画时长设定为**1.5秒**，且「追击」伤害同步结算显示。作为对比：雪御前大招动画约为**1.86秒**，SP紧那罗约**1.56秒**，天照约**1.6秒**，须佐约**1.7秒**，阿修罗约**1.9秒**。

## 6.参考式神

---

式神A的许多机制其实都能看到一些已有式神的影子：

姑获鸟是式神A最重要的设计原型。无论是攻击力全队最高时触发的形态切换，还是通过调整初始暴击与爆伤来降低御魂门槛，以及局外资源增幅带来的长期就业价值，都能看到姑获鸟的影子。作为“新手之友”的典型代表，姑获鸟为式神A“降低速刷门槛”的定位提供了成熟的设计范本。

另一个参考对象是本真三尾狐，在完成了式神A大致的技能的设计后，我在已有式神中找到了本真三尾狐这一有着类似追残设计的式神。参考其技能描述规范化了式神A的「印记」与「追击」的描述。而在完成设计后意外发现瑶音紧那罗的玄像的模板也可以作为「追击」的参考对象，都是协助队友进行补刀或者协助本体提升倍率。但最终还是保持了与本真三尾狐类似的「印记」机制。

# 7.总结

---

## 机制亮点

- 「印记」+「追击」体系：利用小怪快速叠层，对高血量目标集中收割。
- 30%初始暴击率降低御魂要求，廉价追残补刀机制降低新手速刷门槛。
- 根据攻击力切换形态，高倍率群体伤害提速多面场合速刷。
- 局外设计：动画速度快，出战御魂副本提升9%材料掉落。

## 强度控制

- PVE专精：倍率对标主流输出，通过叠层条件与形态限制，在特定场景优秀而不泛用。
- PVP可控：印记获取困难，缺少生存手段，难以跻身主流。