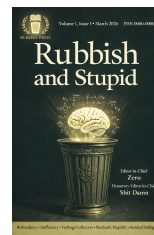




Contents lists available at *Rubbish*

Rubbish and Stupid

journal homepage: <http://rasjournal.xyz/>



三国杀移动版斗地主模式地主强将十年更迭史

Shit Damn ^{a,b,*} 

^a Global Research Center for the Asylum of Confused Maidens, Planet Earth

^b Narrow Energy Small Data & Strategy Research Center, University of Nowhere, Planet Earth

ARTICLE INFO

关键词：
三国杀移动版
斗地主模式
地主武将
更迭史
胜率
玩家文化
游戏数值设计

ABSTRACT

2016年1月,《三国杀移动版》首次测试“欢乐斗地主”模式,凭借1v2非对称对抗的快节奏、高博弈性与强武将适配性,该模式迅速成为游戏核心玩法,甚至撑起了《三国杀》IP近十年的用户活跃度与商业营收。地主阵营作为模式的核心博弈方,其强势武将的更迭史,本质上是三国杀移动版武将设计理念、数值体系与玩家社群文化的演变史。本文以时间为脉络,梳理斗地主模式自上线至今地主强将的更迭阶段,聚焦各时代出圈武将,结合胜率、使用率、玩家喜爱度与外号文化,分析武将兴衰的核心逻辑,同时探讨强将更迭对斗地主模式生态的长期影响,还原十年间三国杀玩家社群的集体记忆与游戏生态的完整变迁。

1 引言

2016年12月,《三国杀移动版》3.5版本正式上线“欢乐斗地主”模式,这一脱胎于民间卡牌玩法的模式,将传统斗地主的叫分机制与三国杀的武将技能体系深度融合,形成了“1地主 vs2 农民”的非对称对抗规则。地主阵营拥有“飞扬”“跋扈”(准备阶段额外摸1张牌可弃2张牌跳过判定区,出牌阶段可额外多出一张【杀】)专属技能、额外1点体力上限与先手出牌权,天然具备爆发与节奏优势;而农民阵营则以人数优势形成配合,通过技能联动制衡地主的先手压制。

这种先天不对等的博弈环境,让武将适配性出现了极致的分化——一部分在军争、国战模式中表现平平的武将,在地主位上能凭借先手优势实现强度质变;而随着武将池的不断扩充,地主强将的标准也从“能稳定打输出”逐步演变为“能首轮秒人”“攻防一体无短板”“数

值碾压无反制空间”。

从2016年开荒期的标界平民神将,到2020年“阴间元年”界徐盛掀起的数值革命,再到2025年新武将垄断胜率榜的诸神混战,十年间,地主强将的王座数次易主。每一位出圈的地主强将,都带着鲜明的时代烙印:他们的外号成为玩家社群的通用语言,他们的胜率曲线记录着版本的变迁,他们的兴衰折射着游戏设计理念的转向。本文将以六个核心时代为节点,完整还原三国杀移动版斗地主模式地主强将的更迭全貌。

2 萌芽开荒时代(2016–2017)

2.1 模式诞生

2016年1月14日,三国杀移动版首次开启“欢乐斗地主”模式的小规模测试,这一全新玩法的诞生,本质上

* Corresponding author.

E-mail address: shitdamn2001@163.com (Shit Damn).

<https://doi.org/10.1016/rasjournal.2026.030401>

Received 29 September 2025; Received in revised form 8 February 2026; Accepted 1 March 2026

Available online 4 March 2026

0404-5151/© 2026 Rubbish Press Ltd. All rights reserved.



是为了解决当时军争模式对局时间长、新手门槛高、人数凑局难的痛点。不同于军争模式复杂的身份博弈，斗地主模式仅需3名玩家即可开局，单局时长普遍在5-10分钟，叫地主、抢地主的机制极大提升了对局的随机性与刺激性，同时通过欢乐豆、金票的奖惩体系，强化了玩家的胜负欲与游玩粘性。

经过近一年的测试与调整，2016年12月上线的3.5版本中，斗地主模式正式定型核心规则：地主获得1点额外体力上限、准备阶段额外摸1张牌、出牌阶段可额外使用1张【杀】，这三大核心加成，彻底奠定了地主位的武将设计底层逻辑——先手爆发、多刀能力、过牌效率，成为衡量地主武将强度的三大核心指标。

在模式上线初期，武将池仅包含标包、风林火山、一将成名系列的标界武将，史诗武将尚未大规模入场，因此地主位的强度竞争，完全围绕“标界武将的技能适配性”展开。此时的玩家群体对模式的理解尚处于开荒阶段，普遍认为“血厚、能多杀、能过牌”就是好地主，这一朴素的认知，催生了斗地主模式史上第一批平民出圈武将。

2.2 开荒时代的平民神将

开荒期的地主生态，是平民武将的黄金时代。此时的武将池没有超模的史诗武将，农民阵营的反制手段极为有限，大多依赖标包武将的基础技能，因此只要地主武将能稳定打出多刀输出、具备基础过牌能力，就能在对局中形成绝对压制。这一时期，最具代表性的出圈武将分别是SP赵云、界黄盖、界吕布与界孙权，他们不仅是当时胜率榜与使用率榜的头部选手，更凭借简单易懂的操作、极强的下限，成为新手玩家的“斗地主启蒙武将”，诞生了第一批玩家耳熟能详的外号。

2.2.1 SP 赵云

SP赵云是开荒期最具代表性的平民地主，玩家送外号“小学云”“流氓云”，这两个外号精准概括了他的技能特点与对局体验。其核心技能【冲阵】，让他可以将【闪】当【杀】、【杀】当【闪】使用，且每次发动技能都能抽取目标角色的一张手牌。在地主位的先手加成下，SP赵云只需开局刷出2张【闪】，就能转化为2张带顺牌效果的【杀】，对单名农民形成极强的压制，同时回合外的高防御能力，也让农民的反击难以奏效。

在2017年官方公布的斗地主胜率数据中，SP赵云的地主胜率稳定在54%-56%，作为精品武将，这一数据已经远超同期大部分标界武将，使用率更是长期稳居地主榜前三，是新手玩家最喜爱的地主武将没有之一。即便在十年后的今天，SP赵云在低分段对局中仍有出场，

“小学云”的外号也成为三国杀玩家社群中最经典的集体记忆之一。

2.2.2 界黄盖

如果说SP赵云是平民玩家的入门首选，那界黄盖就是开荒期首轮爆发的天花板，玩家戏称其为“盖子”，是当时“一波流”地主的代表。其核心技能【诈降】，让他失去1点体力后，就能摸3张牌，且本回合使用【杀】无距离限制、可以额外使用1张【杀】、对目标造成伤害后能再摸1张牌。配合地主位的额外体力上限与双刀加成，界黄盖可以开局通过卖血实现极致过牌，一回合内打出4-5张【杀】，直接秒掉一名农民，将对局拉入1v1的优势局面。

2017年的对局数据显示，界黄盖的地主胜率达到了57%，在首轮秒掉1名农民的对局中，其最终胜率超过80%。但他的短板也极为明显：极度依赖开局手牌质量，且回合外无防御，一旦首轮没能秒人，就会陷入残血无牌的被动局面。这种“要么赢要么输”的极致特性，让界黄盖成为当时最具争议的地主武将，也为后续“一波流”地主的设计埋下了伏笔。

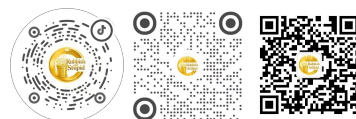
2.2.3 界吕布

界吕布是开荒期身板最硬的地主，外号“布布”“三姓家奴”，凭借地主位加成后的6血上限，成为当时农民最不想遇到的地主之一。其核心技能【利刃】，让他使用【杀】造成伤害后，可以获得目标的一张牌；【无双】则让他的【杀】需要两张【闪】才能抵消，【决斗】需要两张【杀】才能响应，完美适配地主位的多刀输出需求。

在当时农民以素将为主的环境下，界吕布的6血身板几乎无法被快速突破，而他的每一张【杀】都能形成稳定压制，胜率长期稳定在58%左右，使用率稳居榜首。玩家间甚至流传着“选到界吕布，这局豆子就稳了一半”的说法，他也成为开荒期持续时间最长的平民地主天花板。

2.3 开荒时代的终结

2017年底，随着玩家对模式的理解不断加深，标界武将的上限瓶颈逐渐暴露。此时的玩家已经摸索出针对标界地主的反制策略，比如用曹昂、界关羽等武将克制菜刀流地主，用甘宁、张辽等拆迁流武将压制过牌能力弱的地主。标界武将的技能机制已经无法适配玩家日益提升的对局理解，地主强将的更迭，即将迎来第一次史诗级的跃升。



3 初代霸主时代（2017–2018）

3.1 模式成熟化

2017年，三国杀移动版进入商业化快速发展期，史诗武将作为游戏核心付费内容，开始逐步解禁进入斗地主将池。与此同时，斗地主模式的玩家生态也彻底定型：高倍场、至尊场的上线，让玩家群体出现了明确的分层，低分段玩家追求稳定下限，高分段玩家追求极致上限，这一需求变化，直接催生了斗地主模式史上第一批“史诗级霸主”。

这一时期的武将设计，已经跳出了标界武将的框架，开始围绕斗地主模式的核心规则进行定制化设计——地主位需要的先手爆发、多刀能力、过牌效率、回合外防御，开始被系统性地整合进同一个武将的技能组中。2017–2018年，留赞、祢衡、魏义三名史诗武将先后上线，他们被玩家称为“初代三幻神”，彻底改写了斗地主模式的地主强度标准，也开启了“非史诗武将难当地主”的新时代。

3.2 初代三幻神

3.2.1 留赞

留赞是初代三幻神中上线最早、生命力最长的武将，玩家送外号“歌王”，这个外号既源于历史上留赞战前引吭高歌的典故，也完美契合了他的技能机制。其核心技能【奋音】，在回合内使用一张与上一张颜色不同的牌时，就能摸一张牌，触发门槛极低，且收益无上限。配合地主位的英姿双刀加成，留赞可以在回合内通过交替使用红黑牌，实现源源不断的过牌，从开局的5张手牌，一路滚雪球到十几张甚至二十几张手牌，最终用海量的【杀】与锦囊牌完成清场。

2017年上线初期，留赞的地主胜率就突破了62%，使用率直接登顶，成为当时毫无争议的地主第一人。即便是十年后的2026年，留赞在中低分段对局中仍有极高的出场率，胜率仍能稳定在58%左右，是斗地主模式当之无愧的“活化石”。玩家间流传着“铁打的歌王，流水的阴间武将”的说法，足以见得他在玩家心中的地位。而“歌王”的外号，也衍生出了后续“小歌王骆统”“阴歌王界沮授”等一系列外号，成为三国杀玩家文化中最经典的IP之一。

3.2.2 祢衡

祢衡是初代三幻神中最具争议的武将，外号“猴子”“五秒男”，其技能设计开创了三国杀“手速流”武将的先河。核心技能【狂才】，让他在回合内可以将出牌时间

变为5秒，每出一张牌就能摸一张牌，且出牌无距离限制、可以额外使用3张【杀】。这一技能让祢衡在5秒内可以打出海量的牌，极端情况下能一回合打出10张以上的牌，直接完成双杀清场，是当时首轮爆发的绝对天花板。

上线初期，祢衡的地主胜率就达到了64%，仅次于留赞，在高分段至尊场的使用率更是超过了50%。但他的外号也充满了玩家的调侃：“猴子”是因为他的原画动作夸张、出牌节奏快，像上蹿下跳的猴子；“五秒男”则是调侃他的强度完全绑定5秒的出牌时间，手速越快强度越高。这种极致的手速要求，让祢衡成为两极分化最严重的武将：高手手中他是无解的霸主，新手手中他却连技能都无法稳定触发。也正因如此，祢衡成为当时高玩的“身份象征”，也让斗地主模式的操作门槛提升到了全新的高度。

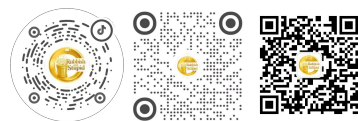
3.2.3 魏义

魏义是初代三幻神中最具暴力美学的武将，外号“白马”，这个外号源于他的经典台词“白马？定叫他有来无回！”，甚至很多玩家至今都不知道他的本名怎么读，只知道他叫“白马”。其核心技能【伏骑】让他距离为1的角色无法响应他使用的牌，【骄姿】则让他手牌数为全场最多时，造成的伤害+1，受到的伤害也+1。这两个技能组合在一起，让魏义成为地主位的天选之人：地主先手出牌，手牌数天然全场最多，【骄姿】的增伤能让酒杀直接造成3点伤害，【伏骑】则让农民无法用【闪】【无懈可击】响应，开局直接秒掉一名农民的概率极高。

2018年上线后，魏义的地主胜率直接突破65%，登顶胜率榜，成为初代三幻神中的强度天花板。玩家间甚至出现了“白马当地主，农民直接跑”的说法，他也成为当时三倍地主的首选。但随着玩家对他的理解加深，魏义的短板也逐渐暴露：【骄姿】的负面效果让他回合外极为脆弱，一旦首轮没能秒掉农民，就会被农民集火秒杀，翻车率直线上升。因此，他的外号也从“白马”变成了“翻车王”，玩家调侃“白马当地主，不是赢就是输，十把有八把翻车”。即便如此，直到今天，魏义仍有极高的出场率，玩家们总说“只要他出现在地主框，就忍不住选他，输赢都干脆，不互相折磨”。

3.3 平民天花板的补位

初代三幻神虽然统治了高分段，但极高的获取门槛，让普通玩家难以企及。2018–2019年，许攸与曹纯两名史诗武将先后上线，他们凭借极高的性价比与稳定的强度，成为平民玩家的“地主天花板”，也诞生了两个经典的玩家外号。



3.3.1 许攸

许攸是三国杀史上最成功的平民史诗武将之一，玩家亲切地称他为“攸宝”，也有人叫他“阳顶天”，意为“阳间武将的天花板”。其技能组【成略】【恃才】【寸目】，将过牌、控顶、多刀、防御完美整合在一起：【成略】让他回合内可以稳定过牌，【恃才】让他使用基本牌、装备牌、锦囊牌后可以控顶，且回合外能转化为防御，【寸目】则让他的摸牌不受兵粮寸断影响，完美适配斗地主模式的所有需求。

上线后，许攸的地主胜率长期稳定在 58%–60%，使用率稳居全武将前列，即便是阴间武将横行的今天，许攸在中端局仍有一战之力。玩家评价他“数值会过时，但机制永远不会，用到关服都没问题”。他也成为三国杀移动版中，唯一一个上线近十年，仍未彻底退出主流地主行列的平民史诗武将，“攸宝”的外号，也承载了无数平民玩家的斗地主记忆。

3.3.2 曹纯

曹纯是初代平民地主的另一个代表，他的外号变迁，完美诠释了“时代眼泪”的含义。上线初期，曹纯凭借技能【缮甲】，成为地主位的顶级强者：出牌阶段开始时可以摸 3 张牌，只要装备区有足够的装备，就能每回合稳定双刀，甚至多刀，发育成型后，每回合的过牌与输出都极为稳定。2019 年，曹纯的地主胜率达到 61%，是当时平民玩家首选的三倍地主，玩家称他为“缮甲王”。

但随着版本更迭，农民武将的强度越来越高，曹纯“需要 2 轮发育才能成型”的短板被无限放大，往往还没觉醒，就被农民首轮集火打残。如今的玩家看到有人选曹纯抢三倍地主，都会调侃一句“曹敢三？”，意为“曹纯也敢叫三倍地主？”，这个外号也成为了老牌强将没落的标志性梗。从“三倍王者”到“曹敢三”，曹纯的兴衰，正是初代霸主时代落幕的最佳注脚。

4 神将降世时代（2018–2019）

4.1 神将解禁

2018 年，三国杀移动版正式将“神话再临”系列的神将，逐步解禁进入斗地主将池。作为游戏中最高稀有度的武将，神将的技能机制本就远超普通史诗武将，在地主位的先手加成下，其强度更是实现了质的飞跃。神将的入场，彻底打破了“初代三幻神”对地主榜的垄断，斗地主模式的强将标准，从“纯爆发、高过牌”，升级为“攻防一体、机制全面、无明显短板”。

这一时期，地主强将的设计理念发生了根本性的变化：设计师不再局限于“单回合爆发”，而是开始打造

“全回合强势”的武将——不仅回合内有极致的输出与过牌，回合外也要有稳定的防御与反制能力。神曹操、神吕布、神赵云三名神将，成为这一时代最具代表性的地主强将，他们的出现，让斗地主模式的强度体系，迎来了第二次重构。

4.2 神将时代的三大标杆

4.2.1 神曹操

神曹操是第一个在斗地主模式中实现统治力的神将，玩家亲切地称他为“曹老板”，其核心技能【归心】，让他每受到 1 点伤害，就能获得全场其他角色的各一张牌，然后翻面。在地主位的 6 血上限加持下，神曹操的身板极厚，农民的集火不仅无法秒掉他，反而会让他通过【归心】获得大量手牌，直接完成反杀。而【飞影】的+1 马效果，更是让菜刀流农民的输出难度大幅提升。

2018 年解禁后，神曹操的地主胜率直接突破 63%，在高分段的使用率仅次于初代三幻神。玩家调侃“打神曹操，不打是等死，打了是找死”，精准概括了他的对局压制力。但神曹操的短板也很明显：极度依赖翻面的节奏把控，一旦被乐不思蜀限制，就会陷入极大的被动。随着后续强控武将的增多，神曹操逐渐退出了顶级地主行列，但“曹老板”的外号，仍被玩家沿用至今。

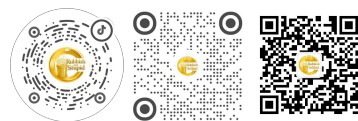
4.2.2 神吕布

神吕布是神将时代最具暴力美学的地主，外号“大吕布”“鬼神”，其核心技能【无前】【神愤】，将清场能力做到了极致。【无前】让他可以无视防具，且出【杀】有【无双】效果；【神愤】则可以对全场所有角色造成 1 点伤害，弃置全场所有角色的装备区与手牌，是绝对的清场神技。在地主位的先手加成下，神吕布可以开局通过过牌攒足 AOE 与【神愤】的发动条件，一回合内清光农民的所有牌，然后完成收割。

2019 年，神吕布的地主胜率稳定在 62%，是当时顶级场最热门的地主之一。玩家形容他“一个神愤下去，农民全部裸奔，接下来就是单方面的屠杀”。但和神曹操一样，神吕布的短板也极为明显：【神愤】发动后，自己也会弃置所有手牌，一旦没能完成收割，就会陷入无牌防御的被动局面。随着农民防御与过牌能力的提升，神吕布的清场收益越来越低，最终也逐渐沦为时代的眼泪。

4.2.3 神赵云

神赵云是神将时代最全能的地主，外号“高达一号”，这个外号源于他最初的测试版武将“高达一号”，拥有近乎无解的防御与输出能力。正式版的神赵云，核



心技能【绝境】【龙魂】，让他的手牌上限等于体力值，且可以将红桃牌当【桃】、方块牌当【闪】、黑桃牌当【无懈可击】、梅花牌当【杀】使用，真正做到了“手牌全是万能牌”。在地主位的额外体力上限加持下，神赵云的生存能力拉满，几乎不可能被农民秒掉，同时回合内还能通过【龙魂】稳定输出，是真正的攻防一体。

2019年解禁后，神赵云的地主胜率达到了64%，成为当时胜率榜的头部选手。玩家调侃“打神赵云，打了半天，他一滴血没掉，手牌反而越来越多”，他也成为当时农民最不想遇到的地主之一。但神赵云的短板在于输出上限不高，缺乏极致的过牌能力，随着后续阴间武将的出现，他的节奏已经无法适配版本，最终从地主位退居农民位，成为了顶级农民武将，完成了从“地主霸主”到“农民抗阴先锋”的转型。

4.3 神将时代的落幕

2019年底，神将时代逐渐走向落幕。此时的玩家群体已经发现，即便神将的机制已经近乎完美，但在极致的数值爆发面前，仍显得力不从心。初代三幻神与神将，虽然强度超模，但仍有明确的反制手段，玩家可以通过刷牌、配合、运营，找到翻盘的机会。但接下来的2020年，一个武将的横空出世，彻底打破了这一平衡，斗地主模式正式进入了“阴间元年”，一个“选出来就几乎稳赢，农民毫无反制空间”的新时代，即将到来。

5 阴间横行时代（2020–2021）

5.1 界徐盛

2020年5月1日，三国杀移动版推出了第一款“稀世珍宝”级武将——界徐盛，这个武将的上线，成为了斗地主模式史上最关键的历史性拐点。玩家给界徐盛取了一个流传至今的外号：“大宝”，这个外号的由来极为简单：标徐盛被玩家称为“小宝”，而作为界限突破的稀世珍宝武将，界徐盛自然就成了“大宝”。

界徐盛的核心技能【破军】，简单粗暴却有着毁天灭地的效果：当他使用【杀】指定一个目标后，可以将目标至多X张牌扣置于该角色的武将牌旁（X为其体力值），当前回合结束后，目标才能获得这些牌；同时，目标手牌数小于界徐盛时，此【杀】造成的伤害+1。这个技能完美适配地主位的所有优势：地主先手出牌，手牌数天然多于农民，【破军】可以直接扣光农民的所有手牌，让其无法用【闪】【桃】响应，配合酒杀与古锭刀，一刀就能造成4点伤害，直接秒掉满血的农民。

而地主位的双刀加成，让界徐盛开局可以打出两刀【破军】，要么直接秒掉一名农民，要么把两名农民的手

牌全部扣光，让他们回合外完全无防御。这种“简单、无脑、暴力”的技能机制，让界徐盛上线后，直接打破了所有的胜率纪录：上线初期，界徐盛的地主胜率直接突破70%，在低分段对局中，胜率甚至达到了80%，使用率更是长期稳居全武将第一，远超第二名数倍。

玩家间开始流传各种关于“大宝”的梗：“大宝一出场，校老弟直接跑”“古锭刀酒杀，一刀一个小朋友”“三国杀只有两种地主，大宝和其他”。界徐盛的出圈，甚至让“大宝”这个外号走出了三国杀玩家社群，成为了网络上的热门梗，很多不玩三国杀的网友，也知道了“大宝”这个阴间武将。他的出现，标志着三国杀斗地主模式正式踏入了“三阴时代”，也开启了武将数值膨胀的潘多拉魔盒。

5.2 三阴时代的形成

界徐盛的成功，让设计师彻底摸清了玩家的付费偏好：简单粗暴的数值碾压，远比复杂的机制设计更受欢迎。2020–2021年，神甘宁与神郭嘉两名顶级神将先后上线，他们与界徐盛一起，被玩家称为“三阴”，也就是三个阴间武将的简称，形成了斗地主模式史上最稳固的三神鼎立格局。

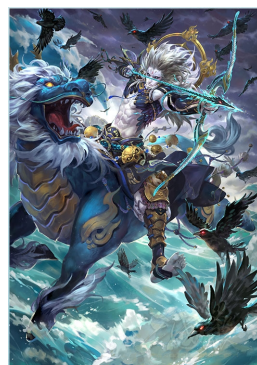
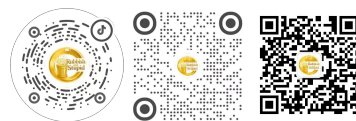


图 1: 神甘宁（大鬼）



图 2: 神郭嘉（大妖）



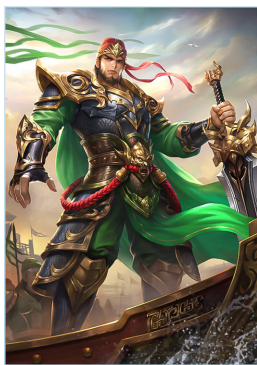


图 3: 界徐盛 (大宝)

5.2.1 神甘宁

神甘宁是三阴中第一个上线的神将，外号“大鬼”，与“大宝”形成了鲜明的对应。其核心技能【魄袭】与【劫营】，将控场、过牌、爆发、防御完美整合在一起。【劫营】可以让他在回合开始时，给一名角色标记“营”，回合结束时，获得标记角色的所有手牌，且标记角色本回合出牌阶段可以额外使用一张【杀】；【魄袭】则可以让通过弃置手牌，观看其他角色的手牌，进行拆牌、回血甚至额外回合的操作。

在地主位上，神甘宁的【劫营】堪称神技：开局直接给二号位农民标记【劫营】，回合结束时直接拿走他的所有手牌，让他回合内无法输出，同时自己获得大量手牌，回合外形成防御；而回合内，【魄袭】可以精准拆光农民的防御牌，配合双刀完成收割。上线后，神甘宁的地主胜率直接突破 67%，在高分段至尊场的使用率，仅次于界徐盛。玩家调侃“大鬼当地主，农民全程都在裸奔，连出牌的机会都没有”。

但随着版本更迭，神甘宁的强度也逐渐下滑，2023 年他的地主胜率还能排在全武将第六，2025 年已经滑落到了第 16 名。但“大鬼”的外号，仍和“大宝”一起，成为了三阴时代最经典的符号。

5.2.2 神郭嘉

神郭嘉是三阴中上线最晚、强度上限最高的武将，外号“大妖”，玩家用“妖”来形容他近乎无解的阴间技能。其核心技能【慧识】【天翊】【佐幸】，将过牌能力做到了前无古人的地步：【慧识】可以让他通过扣减体力上限，摸等同于体力上限的牌，还能从牌堆中找一张基本牌或锦囊牌；【天翊】则让他在觉醒后，回合内可以额外摸 2 张牌，回合外手牌上限+2，受伤后还能给牌加伤。

在地主位的 6 血上限加持下，神郭嘉开局就能通过【慧识】扣减 3 点体力上限，直接摸 6 张牌，还能从牌堆中找关键牌，一回合内就能凑齐酒杀、AOE 等输出牌，过牌量是其他武将的数倍。同时，回合外的高额手

牌上限，也让他的防御能力拉满，完全没有其他爆发武将“回合外裸奔”的短板。上线后，神郭嘉的地主胜率直接突破 72%，超过界徐盛成为了胜率榜新的天花板，玩家调侃“大妖开局摸十几张牌，农民根本没法玩”。

5.3 三阴时代的梗文化

三阴时代，是三国杀玩家社群梗文化的爆发期。以“大宝”为核心的一系列梗，不仅在玩家社群内广为流传，甚至走出了游戏圈，成为了全网热门的网络迷因。B 站、抖音等平台上，关于“大宝”的二创视频层出不穷，播放量动辄百万，很多视频的名场面，比如“大宝古锭刀酒杀秒人”“农民看到大宝直接逃跑”，都成为了玩家的集体记忆。

与此同时，玩家对武将的外号体系也彻底成型：阴间武将被统称为“鬼”“妖”“魔”，平民武将被称为“素将”，新手玩家被称为“校老弟”，开局秒人的操作被称为“开门杀”。这些外号与梗，形成了三国杀玩家社群独有的语言体系，而这一切的起点，正是 2020 年界徐盛的上线。

三阴时代的三年间，斗地主模式的热度达到了历史顶峰，同时也彻底拉开了平民武将与付费武将的强度鸿沟。曾经的平民神将许攸、曹纯，在三阴武将面前毫无还手之力；曾经的初代三幻神，也逐渐沦为时代的眼泪。斗地主模式的生态，从“平民与土豪各有玩法”，变成了“阴间武将垄断胜率”，数值膨胀的闸门一旦打开，就再也无法关上。

6 数值膨胀时代（2022–2023）

6.1 武将设计的膨胀

2022–2023 年，斗地主模式进入了“诸神混战”的时代。三阴武将的成功，让设计师彻底放弃了复杂的机制创新，转而开始疯狂堆砌数值：新武将的过牌量越来越高，伤害越来越离谱，防御越来越无解，反制空间越来越小。这两年间，数十名顶级地主武将先后上线，他们的强度一个比一个离谱，胜率一个比一个高，曾经的“三阴”，在新武将面前，也逐渐显得“阳间”了起来。

这一时期的地主强将，分为两大流派：一类是“极致爆发流”，继承了界徐盛的设计理念，追求首轮开门杀，一回合内直接秒掉双农民，代表武将谋黄忠；另一类是“稳定运营流”，继承了神郭嘉的设计理念，攻防一体、过牌拉满，全程无短板，代表武将界沮授、神荀彧、骆统。两大流派的武将轮番登场，让斗地主模式的强度内卷，达到了前所未有的高度。



6.2 年度强将井喷

6.2.1 谋黄忠

谋黄忠是 2022 年上线的顶级地主武将，外号“老宝”，与界徐盛的“大宝”对应，被玩家称为“菜刀流武将的终极形态”。其核心技能【烈弓】，可以通过记录不同花色的牌，让自己的【杀】无法被响应，且造成的伤害等同于记录的花色数。当他记录齐 4 种花色的牌后，【杀】不仅必中，还能直接造成 4 点伤害，即便是 6 血身板的地主，也能一刀秒掉，更不用说只有 3-4 血的农民。

在地主位的先手加成下，谋黄忠开局就能轻松凑齐 4 种花色，一刀 4 血直接秒掉一名农民，第二刀再秒掉另一名，完全不给农民任何反制的机会。上线后，谋黄忠的地主胜率直接突破 70%，仅次于界徐盛与神郭嘉，成为了菜刀流地主的新天花板。玩家调侃“大宝还要看手牌，老宝直接必中暴击，连闪的机会都不给你”。但谋黄忠的短板也很明显：极度依赖花色，一旦被拆迁流武将拆光手牌，就会沦为白板，因此在后续的版本中，胜率也逐渐下滑。

6.2.2 界沮授

界沮授是 2023 年上线的武将，也是三国杀史上最成功的加强案例。刚上线时，界沮授因为定价高、强度弱，被玩家疯狂吐槽，官方紧急对其进行了加强，增加了护甲与核心的过牌机制，让他直接从“废将”变成了“顶级地主”。

加强后的界沮授，核心技能【渐营】【矢北】，让他成为了攻防一体的完美武将：【渐营】让他回合内使用与上一张牌花色或点数相同时，就能稳定过牌，配合连弩可以实现无限过牌，最终完成清场；【矢北】则让他每回合第一次受到的伤害无效，后续受到的伤害还能回血，回合外的防御能力拉满，几乎不可能被秒掉。

加强后，界沮授的地主胜率直接突破 68%，霸榜地主胜率榜长达两年，玩家调侃“遇到界沮授地主，直接就想跑，看他在那里扭半天，最后掏出一把连弩，直接清场”。“乌龟”的外号，正是源于他极强的防御能力，农民打不动他，他却能慢慢滚雪球，最终完成反杀。但随着后续版本的调整，界沮授的红利逐渐消失，胜率也下滑到了 51%，再次沦为了时代的眼泪。

6.2.3 十常侍

十常侍是手杀历史上机制最繁琐、单体功能性最全的武将之一。其核心技能【党锢】与【结党】构建了一个极其恐怖的“技能工具箱”：游戏开始即获得 10 张不同的“常侍”牌，涵盖了过牌、拆迁、回复、伤害等全

方位功能。

在地主位上，十常侍通过【结党】不断亮出“常侍”牌并获得对应技能（如滔乱、自谋等），这意味着他一个人就拥有一个团队的控制力。更令农民绝望的是其生存能力：锁定技【歿亡】提供的“修整”机制赋予了他实质上的“第二条命”，即便被集火击杀，也能强行拖延一轮。这种“不死且全能”的设计，标志着 2023 年史诗武将正式从“单一数值强”进化到了“全机制碾压”，成为了压垮传统农民体系的最后一根稻草。

6.2.4 文鸯

文鸯代表了物理菜刀流在“诸神混战”时代的最高形态。其设计精髓在于对“体力上限”这一底层属性的极致压榨。核心技能【却敌】引入了“背水”机制，通过主动减 1 点体力上限，换取偷取手牌与直接加伤的巨大收益。

作为地主，文鸯的爆发力极具侵略性：【椎锋】让他能通过失去体力强行发动【决斗】，而【冲坚】则赋予了他将装备牌视为【酒】或【杀】的极高神抽率，且伤害后还能反夺对方装备。文鸯最恐怖的地方在于其“滚雪球”能力——锁定技【仇决】在击杀角色后不仅能摸牌，还能回增体力上限并增加【却敌】的使用次数。这种“杀人越货、越打越强”的数值逻辑，使得文鸯在 2022 年上线后迅速成为高分段地主的宠儿，彻底定义了何为“暴力美学”。

6.2.5 神荀彧

神荀彧是 2023 年上线的顶级神将，外号“必胜客”，这个外号源于他上线后，在全模式的胜率都名列前茅，斗地主模式更是胜率断层，玩家调侃“选到神荀彧，这局就必胜了”。其核心技能【灵策】【定汉】【天佐】，打造了一个无解的锦囊帝国：其他角色使用锦囊牌时，他就能摸牌；自身免疫几乎所有锦囊牌的负面效果，还能通过锦囊牌无限过牌；开局还能往牌堆里加入专属锦囊牌，进一步强化自己的优势。

在地主位上，神荀彧的过牌能力达到了前无古人的地步，玩家调侃他“呼吸就能摸牌，还没轮到农民出牌，他手里已经十几张牌了”。上线后，神荀彧的地主胜率突破 73%，直接刷新了斗地主模式的胜率纪录，成为了新的天花板。即便是 2026 年的今天，神荀彧仍是高分段顶级场的热门地主，胜率稳定在 65% 以上，“必胜客”的外号，至今仍被玩家沿用。



6.2.6 骆统

在一众付费阴间武将中，骆统是 2022 年杀出的一匹黑马，外号“小歌王”，是三阴时代后为数不多的平民顶级地主。其核心技能【勤政】，让他每使用 3/5/8/10 张牌，就能触发对应的效果，稳定摸牌、找【杀】【闪】【桃】，触发门槛极低，且收益完全稳定，不需要任何操作，只要正常出牌就能触发。

在地主位上，骆统的稳定性拉满，每回合都能稳定过牌、稳定出杀，回合外还有稳定的防御，没有任何短板，上限虽然不如阴间武将，但下限极高，即便是新手玩家，也能打出稳定的效果。上线后，骆统的地主胜率直接突破 65%，甚至一度超过界徐盛，登顶胜率榜，玩家称他为“平民玩家的阴间武将”。“小歌王”的外号，正是源于他和留赞一样，能通过出牌稳定触发过牌效果，且操作门槛比留赞更低。

6.3 时代的眼泪

诸神混战的年代，也是老牌强将集体没落的时代。曾经的初代三幻神，留赞只能在中低分段出场，祢衡与麴义已经彻底沦为娱乐武将；曾经的平民天花板许攸，胜率已经跌破 50%，只有在中端局还有一战之力；曾经的三阴之首界徐盛，虽然仍有极高的出场率，但胜率已经从巅峰的 70%，下滑到了 60% 左右，在高分段已经不再是首选。

玩家们看着曾经的信仰武将一个个沦为时代的眼泪，也发出了无尽的感慨：“不是曹纯不够强了，是这个版本已经不需要他了”“许攸的机制永远不会过时，但数值已经跟不上了”“白马还是那个白马，但农民已经不是当年的农民了”。这些老牌强将的没落，正是斗地主模式数值膨胀的最佳见证，而这场数值内卷，在 2024-2026 年，仍在继续。

7 生态固化时代（2024-2026）

2024 年，当“阴间武将”已经成为玩家口中习以为常的词汇，当一场对局的胜负往往在选将阶段便已注定，官方终于坐不住了。面对日益失控的数值膨胀与生态危机，一系列平衡调整与管控措施仓促上马。然而，这些举措如同螳臂当车，非但未能遏制膨胀的势头，反而在付费逻辑的驱动下，催生出了一批机制更加花哨、数值更加离谱的新一代顶流武将。2024 至 2026 年，三国杀移动版的斗地主模式，在“平衡”与“内卷”的反复拉扯中，悄然步入了一个全新的常态——生态固化。

7.1 官方的平衡尝试

2024 年开始，官方终于意识到了数值膨胀带来的生态危机，开始尝试进行平衡调整：一方面，对部分过于超模的武将进行削弱，比如界沮授、神郭嘉的技能调整；另一方面，对斗地主将池进行管控，定期调整禁将列表，限制部分超模武将的出场；同时，推出了“巅峰斗地主”模式，尝试打造更公平的竞技环境。

但这些平衡尝试，收效甚微。一方面，官方的削弱往往“隔靴搔痒”，无法从根本上改变武将的超模机制；另一方面，官方一边削弱老武将，一边又不断推出更强的新武将，导致数值膨胀不仅没有停止，反而愈演愈烈。2024-2026 年，斗地主模式的地主胜率榜，几乎被新武将垄断，2024 年之前的老武将，已经很难进入胜率榜前十。

7.2 新晋顶流

2024-2026 年，新武将的设计，开始从“纯数值堆砌”，转向“机制特色化+数值拉满”，设计师开始在保证数值超模的前提下，给武将加入独特的机制，避免新武将同质化。这一时期，最具代表性的新晋地主强将，分别是友诸葛亮、曹髦、崔芙、势魏延、势邓艾、势太史慈。

7.2.1 曹髦

曹髦是魏势力身份局强将，以“道心值”为核心的成长机制独树一帜。游戏开始时获得 20 点道心，通过受伤害、造成伤害、获得牌等行为积累道心，依次解锁【清正】（控手牌）、【酒诗】（翻面回血过牌）、【放逐】（封印技能或手牌）、【决进】（改写游戏规则）四大技能。作为主公时，开局道心值直接提升至 60 点，可更快进入强势期。其终极技能【决进】作为限定技，能将全场体力调整为 1 并赋予护甲，移除外区所有桃、酒、闪，彻底改变对局走向，是典型的“翻盘型”武将。

7.2.2 势太史慈

势太史慈（玩家戏称“绿太”或“新能源神将”）于 2025 年 1 月 18 日上线，是吴势力 58 宝珠兑换的史诗武将。核心技能【酣战】允许对一名角色发动，双方将手牌补至体力上限（最多补 3 张），随后视为对其使用决斗，兼具补牌与强命效果。二技能【振锋】记录攻击范围 X，本回合前 X 张杀进入弃牌堆时可积累“烈”标记，每枚标记可赋予杀目标+1、伤害+1、需额外弃牌响应、结算后摸两张牌等四种强化效果之一。限定技【战烈】可回复体力或将【酣战】【战烈】中的 X 值固定为当前体力/已损体力/存活人数，极大提升灵活性。势太



史慈凭借其高额过牌、多目标增伤、后期爆发能力，成为斗地主与军争的热门选择。

7.2.3 友诸葛亮

友诸葛亮（玩家爱称“奶龙”）是2025年10月10日上线神将阁的群势力史诗武将。其核心机制【演策】赋予了极强的运营能力：每轮开始时，玩家可选择随机获取锦囊或进入“卧龙演策”的预测模式，通过预测牌的颜色或类别来触发摸牌、检索牌库等收益，预测全对还可永久增加可预测牌数，实现成长性。【方遁】作为限定技，能在预测全对时大幅提升收益，而【共礪】则能与友庞统、友徐庶产生联动。友诸葛亮凭借其高上限的运营能力与独特的预测机制，在军争和斗地主模式中均有亮眼表现。

7.2.4 崔芙

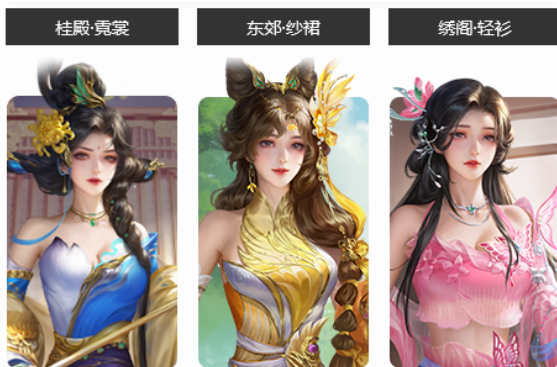


图 4: 崔芙

崔芙是2025年12月6日上线芙华礼盒的魏势力女性史诗武将，以“明置牌”为核心机制。一技能【裁袭】每轮开始可观看并获取牌堆顶等同于游戏人数的牌，但若其他角色使用同名牌则会自损体力。二技能【袭袭】将非摸牌获得的牌“明置”，虽暴露信息却与三技能联动。崔芙拥有【桂殿/东郊/绣阁】三种形态切换，以【桂殿】为例，可在有明置牌角色的结束阶段，通过牺牲摸牌数、出杀次数等数值来发动额外过牌，同时局内可通过明置牌数量累积来补偿这些数值。其操作感强、过牌能力恐怖，在军八场尤其强势。

7.2.5 势魏延

势魏延是2025年12月19日上线神将阁的蜀势力4血史诗武将，继承了魏延“狂骨”基因并全面进化。核心技能【壮誓】允许出牌阶段开始时空城：弃牌换取前等量牌无距离且不可响应，或卖血换取前等量牌不计入次数，赋予其极高的爆发上限。锁定技【饮战】在杀敌时根据体力或手牌数低于目标触发增伤或拆牌，击杀后

还可回血并夺取被弃牌。使命技【忠傲】开局自带【狂骨】，成功击杀可升级狂骨并获得额外过牌或回血；若失败则失去【壮誓】转入【困奋】进行防御。势魏延完美融合了卖血、爆发、运营三大体系，是典型的“死中求活”型武将。

7.2.6 势邓艾

势邓艾于2026年1月24日上线腊八礼盒，以“蓄力点”为核心的全新机制。通过失去非伤害牌积累蓄力点，消耗蓄力点可让自身或队友定向检索红桃牌；蓄力点满后还可摸牌或叠加蓄力值。二技能根据单次消耗蓄力点数量，可摸取无中生有、无懈可击等高质量锦囊。三技能【急袭】在经典邓艾基础上全面加强，可同时顺拆多名目标，且触发条件宽松，持续压制力极强。势邓艾兼具辅助、定向过牌、顶级拉牌差能力，定价与势钟会相当，是新一代“权三”级别的强将。

7.3 生态固化

2026年的今天，斗地主模式已经形成了彻底固化的生态：低分段对局中，还有少量平民武将出场；中端局中，只有许攸、骆统等少数平民武将能勉强立足；而高分段至尊场、巅峰赛中，几乎全是付费史诗武将与神将，平民武将已经彻底退场。

玩家群体也出现了明显的分化：付费玩家手握一众阴间武将，在高倍场掌控着对局的胜负；平民玩家只能在低分段用老武将娱乐，一旦遇到阴间武将，几乎毫无还手之力。曾经“平民与土豪各有乐趣”的斗地主模式，如今已经变成了“付费碾压”的数值战场。

回望2024年初，当官方第一次举起平衡调整的大刀时，或许曾有一丝改变现状的希望。然而短短两年间，这份希望便被更加汹涌的内卷浪潮所吞没。新武将的设计越来越花哨，获取门槛越来越高，生态的鸿沟也越来越深。当“时代变了”成为老玩家口中无奈的叹息，当“阴间”与“阳间”成为划分玩家阶层的标签，三国杀移动版的斗地主模式，已然在固化的道路上渐行渐远。而这，或许正是无数老玩家感慨“时代变了”的核心原因——变的不仅是游戏，更是那个曾经人人皆可享受竞技乐趣的时代。



表 1: 三国杀移动版斗地主模式地主强将十年更迭总览

| 时代划分 | 时间跨度 | 代表武将 | 核心特点 | 巅峰胜率 |
|--------|-----------|------------------|-----------------------|---------|
| 萌芽开荒时代 | 2016-2017 | SP 赵云、界黄盖、界吕布 | 冲阵控牌、卖血一波流、血厚压制 | 54%-58% |
| 初代霸主时代 | 2017-2018 | 留赞、祢衡、麴义、许攸 | 颜色过牌、手速爆发、骄姿增伤、全能控顶 | 58%-65% |
| 神将降世时代 | 2018-2019 | 神曹操、神吕布、神赵云 | 归心反杀、神愤清场、龙魂全能 | 62%-64% |
| 阴间横行时代 | 2020-2021 | 界徐盛、神甘宁、神郭嘉 | 破军扣牌、劫营控场、慧识过牌 | 67%-72% |
| 数值膨胀时代 | 2022-2023 | 谋黄忠、界沮授、神荀彧、骆统 | 烈弓必中、渐营续航、呼吸摸牌、勤政过牌 | 65%-73% |
| 生态固化时代 | 2024-2026 | 友诸葛亮、势太史慈、崔笑、势邓艾 | 演策预测、酣战振锋、明置牌切换、蓄力点机制 | 63%-68% |

注：胜率数据为结合官方高阶局数据与玩家社群统计的示例参考值。

8 地主强将更迭的核心逻辑与文化影响

8.1 更迭的核心驱动因素

纵观十年间地主强将的更迭史，其背后有四大核心驱动因素，共同推动着版本的变迁。

第一，是游戏商业化运营的需求。作为三国杀移动版的核心付费内容，武将是游戏最主要的营收来源，而斗地主模式作为最热门玩法，其顶级地主武将，自然就成了游戏的核心付费点。每一次新的顶级地主武将上线，都会带来一波营收高峰，这也是官方不断推出更强武将的核心动力。从初代三幻神，到三阴时代，再到如今的诸神混战，本质上都是游戏商业化运营的必然结果。

第二，是玩家对局理解的不断提升。随着模式的发展，玩家对斗地主的理解，从最初的“能打输出就是好地主”，到后来的“攻防一体、无短板才是顶级地主”，再到如今的“首轮秒人、不给农民任何机会才是王道”。玩家的对局需求，推动着武将设计的不断升级，设计师必须推出更强的武将，才能满足玩家日益提升的强度需求。

第三，是农民武将强度的同步提升。地主与农民，是斗地主模式的一体两面，农民武将的强度提升，必然会倒逼地主武将的强度升级。2017年的农民，大多是曹昂、界关羽等基础防御武将，而如今的农民，已经是神赵云、戏志才、谋黄盖等顶级抗阴武将，农民的反制能力越来越强，地主武将自然也需要不断升级，才能维持对局的平衡。

第四，是武将设计理念的转变。从标界武将的机制创新，到初代三幻神的机制与数值结合，再到三阴时代的纯数值碾压，最后到如今的特色化数值内卷，武将设计理念的转变，直接决定了地主强将的更迭方向。设计师从“打造有趣的机制”，转向了“打造极致的数值体验”，最终造就了如今的斗地主生态。

8.2 武将外号与梗文化

十年间，每一位出圈的地主强将，都带着一个玩家耳熟能详的外号，这些外号与衍生的梗文化，已经成为了三国杀玩家社群独有的文化符号，也是玩家集体记忆的载体。

从“小学云”“歌王”“白马”，到“大宝”“大鬼”“大妖”，再到“必胜客”“老宝”“新能源”，这些外号不仅简单好记，还精准概括了武将的技能特点、历史典故与对局体验，成为了玩家之间的通用语言。很多玩家甚至记不住武将的本名，却能脱口而出他们的外号，这正是玩家社群文化的独特魅力。

而以“大宝”为代表的一系列梗，更是走出了游戏圈，成为了全网热门的网络迷因，让三国杀这个已经运营了十几年的老IP，始终保持着网络热度。这些梗与外号，不仅是玩家对武将的调侃，更是他们对游戏的热爱，是十年对局时光的集体记忆。

8.3 强将更迭对模式生态的长期影响

地主强将的十年更迭，给斗地主模式带来了深远的影响。一方面，不断推出的顶级强将，让模式始终保持着新鲜感与热度，吸引着新老玩家的持续投入，让斗地主模式成为了三国杀移动版的“定海神针”，撑起了游戏近十年的生命力。

但另一方面，无节制的数值膨胀，也给模式带来了不可逆的伤害。平民武将的彻底退场，让新玩家的入门门槛越来越高；付费武将的垄断，让对局的胜负越来越依赖武将的稀有度，而非玩家的操作与意识；极致的数值碾压，也让对局的博弈性越来越低，很多对局从选将阶段就已经决定了胜负，失去了卡牌游戏本该有的策略乐趣。

无数老玩家感慨“现在的斗地主，已经不是当年的样子了”，但也有新玩家享受着数值碾压带来的快感。这场关于强度与平衡的博弈，从斗地主模式上线的第一天起，就从未停止过。



9 结论

从 2016 年的开荒时代，到 2026 年的诸神混战，十年间，三国杀移动版斗地主模式的地主强将，完成了从标界平民武将，到史诗神将，再到阴间数值怪的完整更迭。SP 赵云、留赞、麴义、许攸、神甘宁、界徐盛、神郭嘉、文鸯……等一众老武将，不仅是胜率榜上的一个个数据，更是一代又一代三国杀玩家的青春与记忆。

地主强将的更迭史，本质上是三国杀移动版十年发展的缩影：它见证了游戏从小众桌游，到国民级卡牌手游的崛起；见证了玩家社群从无到有，形成独有的文化体系；也见证了游戏商业化与平衡性之间的永恒博弈。

未来，斗地主模式仍会继续发展，新的强将仍会不断上线，胜率榜仍会不断刷新。但无论版本如何变迁，那些经典的武将、耳熟能详的外号、玩家间流传的梗，都会永远留在三国杀的历史中，成为这个 IP 最珍贵的财富。而对于玩家来说，无论版本如何变化，卡牌游戏最核心的乐趣，永远是那些绝境翻盘的瞬间、天胡开局的爽快、和朋友开黑的欢声笑语，这才是斗地主模式，永远不变的内核。

参考文献

[1] 游卡网络. 企业历程 [EB/OL]. 游卡官网, 2026.

- [2] 三国杀官方社区. S8 斗地主统计：上将军/国护军组 [EB/OL]. 三国杀官方论坛, 2025.
- [3] 三国杀官方社区. S6 斗地主统计：上将军/国护军组 [EB/OL]. 三国杀官方论坛, 2025.
- [4] 一人一小建. 【三国杀移动版】从建良策 (0)——总论篇 [EB/OL]. 哔哩哔哩, 2025.
- [5] 二哥侃三国. 长文！解读三国杀 2025 年所有上榜地主，用数据打破质疑 [EB/OL]. 微信公众号, 2026.
- [6] 校尉. 三国杀：仅一年时间斗地主胜率榜大变天！前三被 25 年新武将抢占，素将地主成为历史 [EB/OL]. 小米游戏中心, 2025.
- [7] 淮竹戏三国. 简单、无脑、暴力，这就是麴义的魅力 [EB/OL]. 今日头条, 2025.
- [8] NGA 玩家社区. 界徐盛是三国杀里比较出圈的武将吗 [EB/OL]. NGA 论坛, 2023.
- [9] 游侠手游. 三国杀把三国杀分为六个时代！盘点哪些竟是时代的眼泪！[EB/OL]. 游侠网, 2023.
- [10] 中关村在线游戏频道. 三国杀 OL 互通版斗地主高阶局胜率深度解析 [EB/OL]. 中关村在线, 2026.

