

# 《BUMP! SuperBrawl》

深度体验与拆解分析

**BUMP!**  
**SUPERBRAWL**

→ 吴荣立 ←

2025年6月20日

# 《BUMP! SuperBrawl》深度体验与拆解分析报告

## 一、 游戏概述

《BUMP! SuperBrawl》是 Ubisoft 育碧于 2025 年 1 月发布的 1v1 回合制策略竞技游戏，核心玩法是每方控制 3 名首发英雄 + 3 名替补英雄，使用预测性回合制，双方同时规划行动，然后同步执行，率先击败对方 3 名英雄的玩家获胜。产品定位为全球化轻竞技产品，目标用户群体为策略游戏爱好者和休闲竞技玩家。

## 二、 核心战斗系统

### (一) 战斗流程

#### 1. 游戏玩法规则

- 玩家选择游戏模式，对英雄进行队伍搭配，然后开始匹配对手
- 战斗初始化，显示游戏信息，双方各出战 3 名首发英雄
- 进入规划阶段，双方手动选择英雄并进行移动与攻击
- 进入执行阶段，双方英雄自动同步执行移动与攻击操作
- 进入决议阶段，自动执行伤害、得分、英雄状态等判定
- 回合循环完毕，判定率先击败 3 名英雄的玩家胜利
- 进入结算阶段，用替补英雄补齐队伍，并显示奖励信息

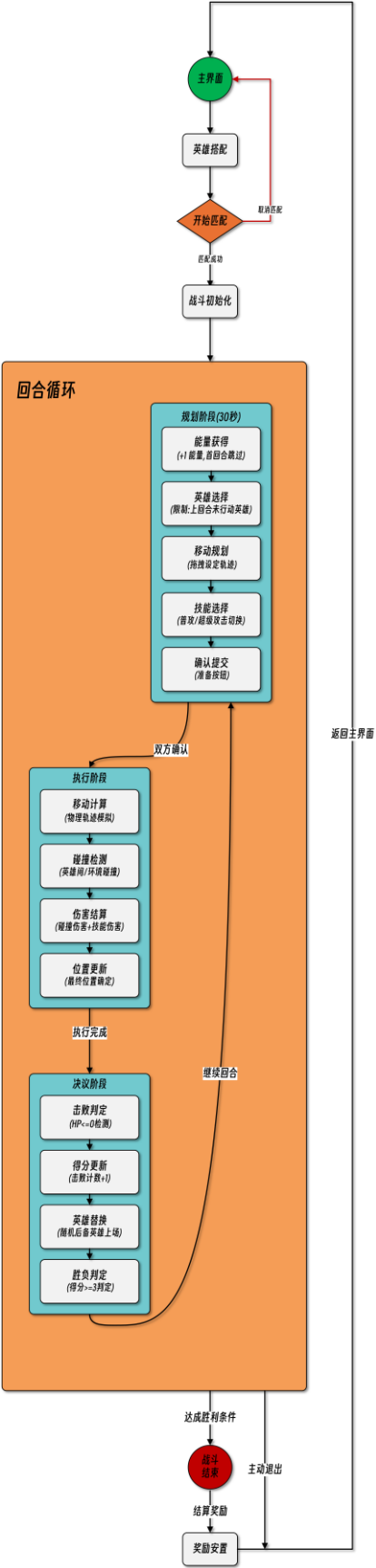
#### 2. 游戏状态定义

游戏战斗状态机：

- 英雄搭配 → 匹配状态 → 战斗初始化 → 回合循环 → 战斗结束 → 奖励结算



## 1. 回合循环详细流程图





### 3. 预测性战斗机制

#### 2. 核心算法逻辑

同步执行处理流程:

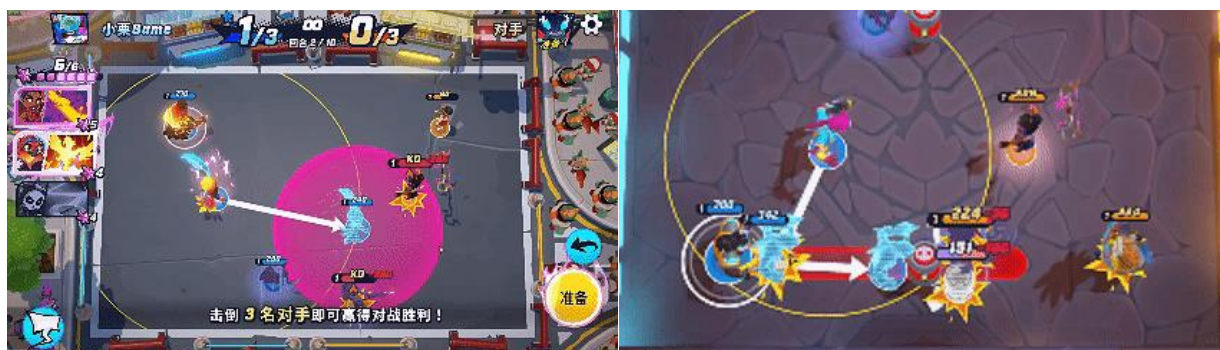
##### 1. 轨迹计算阶段:

- 根据双方英雄的起始位置和目标位置计算移动轨迹, 并考虑英雄移动速度、地形障碍等因素, 最后生成完整的移动路径数据。



##### 2. 碰撞检测阶段:

- 检测两条移动轨迹是否存在交叉点, 并计算碰撞发生的时间和位置, 最后判断碰撞类型 (英雄间碰撞/环境碰撞)。



##### 3. 碰撞处理阶段:

- 如果发生碰撞, 则应用碰撞伤害和位置调整, 并重定向技能释放目标 (碰撞双方互相攻击), 最后更新最终的英雄位置。



#### 4. 行动执行阶段:

- 基于处理后的位置和目标执行技能, 并计算伤害、状态效果等战斗结果, 最后更新游戏状态。



#### 4. 物理碰撞系统设计

#### 3. 碰撞类型分类

##### 1. 英雄间碰撞:

- 双方英雄移动轨迹相交时发生, 造成双向伤害和位置调整, 触发技能重定向机制



## 2. 环境碰撞:

英雄撞击墙壁、障碍物等地形, 产生反弹效果, 改变移动方向, 可能造成少量自伤



## 3. 投射物碰撞:

- 英雄与技能投射物的交互, 根据技能类型产生不同效果, 可能被拦截或反弹



## 4. 碰撞效果计算逻辑

### 1.输入参数:

- 碰撞双方的基础属性 (质量、速度、位置), 碰撞发生的具体位置和角度, 双方的相对速度和冲击力

### 2.计算结果:

- 碰撞伤害: 基于双方质量和相对速度计算
- 击退效果: 根据冲击力和位置关系确定击退方向和距离
- 技能重定向: 判断是否触发技能目标重新指向

### 3.特殊机制:

- 不同职业的英雄具有不同的质量属性
- 碰撞角度影响伤害和击退效果
- 某些技能状态(护盾)下可以减免碰撞伤害

## 5. 英雄行动限制系统

### 5. 行动状态管理

#### 行动状态分类:

##### 1.可行动状态:

- 英雄可以被选择进行移动和攻击, 上回合未行动或状态已重置的英雄和没有受到特殊限制效果影响

##### 2. 已行动状态:

- 本回合已经执行过行动的英雄, 无法再次被选择行动, 下回合开始时自动重置为可行动

##### 3. 冷却状态:

- 受到特殊技能或状态效果影响, 需要等待指定回合数才能恢复, 优先级高于普通的行动限制

##### 4.禁用状态:

- 英雄被击杀使得  $HP=0$ , 即该英雄进入禁用状态并从地图上销毁, 优先级最高于所有状态

#### 状态管理逻辑:

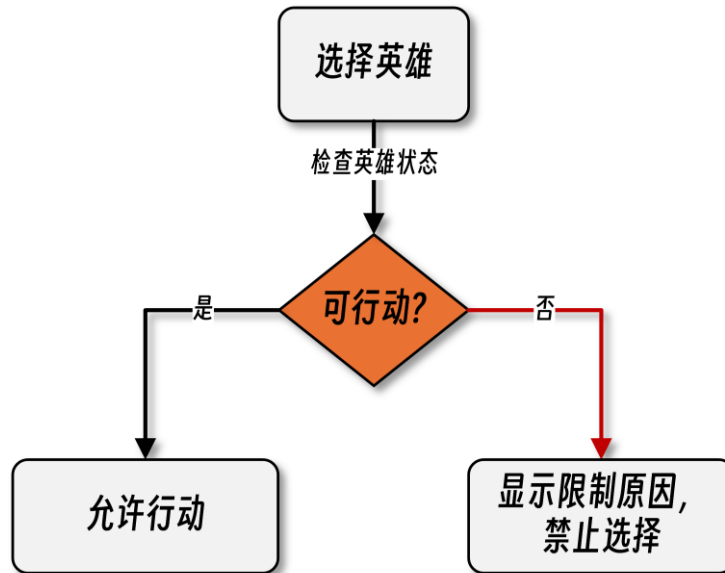
##### 1.回合开始时的状态更新:

- 检查所有英雄的当前状态, 将"已行动"状态重置为"可行动", 减少"冷却"状态的剩余回



合数, 检查"禁用"状态下的英雄是否销毁

## 2.行动资格检查流程:



## 状态优先级:

禁用 > 冷却 > 已行动 > 可行动

**特殊规则:** 每回合只能选择一个英雄行动, 英雄行动后立即变为"已行动"状态, 被击败的英雄自动变为"禁用"状态, 替补英雄上场时默认为"可行动"状态

## 6. 状态系统交互

### 1.与 UI 系统联动

- 不可行动的英雄显示为灰色

### 2.与技能系统结合

- 某些技能可以改变英雄状态

### 3.与英雄系统协同

- 战斗结果可能影响英雄状态

## 6. 能量系统设计

### 7. 基础机制参数

- 初始能量: 2 点
- 每回合获得: 1 点
- 必杀技消耗: 1-5 点(根据技能等级)
- 能量上限: 6 点

### 8. 能量获得机制

#### 1.固定获得

- 战斗开始时获得 2 点初始能量, 每回合开始时获得 1 点能量(首回合除外)

#### 2.特殊获得

- 某些天赋可以影响能量获得效率, 特定英雄技能可能提供能量加成

### 9. 能量消耗机制

#### 1.消耗方式:

- 释放必杀技时消耗对应能量点数, 不同等级的必杀技消耗量可能不同, 普通攻击不消耗能量

#### 2.消耗限制:

- 能量不足时无法释放必杀技, 必须有足够能量才能选择必杀技选项, 能量消耗后立即生效, 不可撤销

### 10. 能量管理机制

#### 1.上限控制:

- 能量上限值为 6，超出部分不会累积，需要合理规划能量使用时机，避免能量浪费在上限状态

## 11. 能量系统交互

### 1. 与 UI 系统联动

- 实时显示当前能量值

### 2. 与技能系统结合

- 控制必杀技可用性

### 3. 与英雄系统协同

- 不同英雄可能有能量相关特性

## 三、英雄系统

### (二) 英雄数据

#### 7. 英雄基础属性

##### 1. 生存属性

- 生命值：英雄在被击倒前可承受的伤害总量

##### 2. 攻击属性

- 攻击伤害：英雄攻击敌人时造成的基础伤害
- 攻击范围：英雄普通攻击和技能的有效范围
- 超级攻击威力：英雄必杀技的伤害和影响范围

##### 3. 移动属性

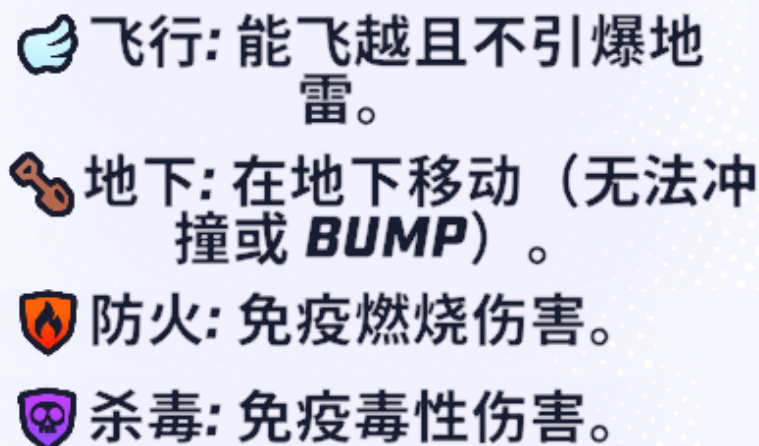
- 移动范围：英雄在单一回合内可移动的最大距离

## 4.碰撞属性

- 冲撞伤害: 英雄移动时撞到静止敌人造成的伤害
- BUMP 伤害: 两个移动中的英雄相撞时造成的伤害

## 5.特殊属性

- 飞行: 能飞越且不引爆地雷
- 地下: 在地下移动 (无法冲撞或 BUMP)
- 杀毒: 免疫毒性伤害
- 防火: 免疫燃烧伤害



## 8. 英雄职业系统

### 1.职业的分类:

- 冲撞者 (Dasher): 高机动性的突击型英雄
- 射手 (Shooter): 远程输出型英雄
- 斗士 (Brawler): 近战坦克型英雄
- 法师 (Mage): 特殊效果型英雄





## 9. 英雄升级系统

### 12. 等级范围设定

- 英雄初始等级：1 级
- 英雄最高等级：12 级
- 总计 11 次升级机会

### 13. 双轨升级机制

#### 1. 奇数等级升级 (1→2, 3→4, 5→6, 7→8, 9→10, 11→12)

- 消耗资源：金币
- 升级方式：4 次分步小提升
- 提升内容：

第 1 次：强化攻击伤害

第 2 次：强化冲撞伤害

第 3 次：强化 BUMP 伤害

第 4 次：强化必杀技伤害

#### 2. 偶数等级升级 (2→3, 4→5, 6→7, 8→9, 10→11)

- 消耗资源：英雄碎片
- 升级方式：一次性大幅提升
- 提升内容：生命值显著增加
- 备用机制：英雄碎片不足时可用万能碎片 1:1 替代



## 14. 升级设计理念

### 1. 升级平衡

- 其升级系统的设计区别与传统的升级系统(如皇室战争等 Supercell 系列游戏), 将升级过程细分为多个小步骤, 从而增加玩家的升级反馈频率, 并通过对数值投放的控制来保证英雄之间的等级差距, 进而维持了游戏的竞技平衡

### 2. 体验优化

- 万能碎片机制减少升级阻塞, 奇数等级的 4 次小提升增强成就感, 避免因运气成分抽取不出英雄代币从而无法培养心仪英雄的懊恼感

### 3. 属性成长差异

- 攻击向成长: 奇数等级重点提升各类伤害输出
- 生存向成长: 偶数等级专注生命值提升
- 平衡设计: 攻击与防御能力交替增长

### 3. 长期发展规划

- 12 级上限: 为所有玩家提供明确的成长目标
- 资源积累: 需要长期规划资源的获得与消耗
- 竞技平衡: 排位战中的等级上限限制机制



你英雄的等级上限会根据对手而变化: 如果对手的联赛比你的还低, 系统就会应用对手的联赛等级上限。

10.天赋系统架构

15.天赋槽位设计

槽位名称	解锁等级	天赋数量	功能定位
机敏(Agility)	4 级	6 种	提升英雄的机动性和反应能力
攻击(Attack)	6 级	2 种	直接强化攻击伤害输出
特性(Trait)	8 级	6 种	提供独特的战术特性和特殊效果



还有一个超级攻击槽位 (Super), 目前还未推出



## 16.天赋解锁与装备机制



### 1.天赋解锁:

- 天赋的解锁通过消耗资火花 (Sparks), 随机从该英雄的天赋池中解锁一个天赋

### 2.装备机制:

- 每个槽位只能装备一个天赋, 已解锁的天赋可以随时更换装备

### 3.天赋池设计:

- 每个英雄拥有不同的天赋池, 某些天赋在多个英雄间共享



## 17.天赋效果系统

### 1.效果触发机制:

- 被动触发: 天赋效果自动生效, 无需手动激活
- 条件触发: 满足特定条件时激活天赋效果
- 持续效果: 装备后持续提供属性加成或能力



## 2.效果类型分类:

- 属性增强: 直接提升英雄的基础属性
- 特殊能力: 赋予英雄新的战术能力
- 条件效果: 在特定情况下触发的强力效果

## 18.天赋系统交互

### 1.与升级系统联动

- 英雄等级决定天赋槽位解锁进度, 升级与天赋搭配的长期规划需求

### 2.与经济系统结合

- 火花作为天赋解锁的专用货币, 天赋系统成为重要的资源消耗点

### 3.与战斗系统协同

- 天赋效果直接影响战斗表现, 不同天赋组合创造战术多样性

## 19.天赋系统平衡设计

这些设计体现不同英雄的特色和定位, 并对槽位的限制, 避免天赋效果过度叠加, 通过随机性来平衡天赋的收集, 强化了天赋在不同战术下的需求, 也变相提高了付费深度。

# 四、 游戏模式系统

## (三) 游戏模式

### 11.游戏模式分类

#### 1. 经典乱斗 (Classic Brawl)

- 胜利条件: 击败对方 3 名英雄的玩家获胜
- 核心机制: 传统的击败制胜利模式

- 战术特点: 专注于直接战斗和英雄消耗
- 适用策略: 高伤害输出和生存能力平衡



## 2. 区域占领 (Zone Control)

- 胜利条件: 每回合结束时，根据双方玩家在占领区的英雄数增加积分，率先到达获胜分数的玩家获胜
- 核心机制: 位置控制和区域争夺
- 战术特点: 强调英雄的位置布局 and 区域控制
- 适用策略: 优先选择能位移敌人或造成区域持续伤害的英雄



### 3. 争夺硬币 (Coin Rush)

- 胜利条件: 每回合场上会刷出硬币, 经过硬币点的英雄会获得该硬币, 而持有硬币的英雄被击杀时会失去所有硬币, 率先持有需求数硬币的玩家获胜
- 核心机制: 资源收集与风险管理
- 战术特点: 平衡收集硬币和保护持币英雄
- 适用策略: 高机动性英雄收集, 高生存英雄保护



### 4. VIP 保护战 (VIP Hunt)

- 胜利条件: 每位玩家的 1 位英雄被选为 VIP, 率先击败对方 VIP 英雄的玩家获胜
- 核心机制: 重点目标保护与突袭
- 战术特点: VIP 保护与敌方 VIP 狩猎的双重任务
- 适用策略: 具有护盾和治疗效果的英雄在此模式中更受青睐





## 12. 模式平衡设计原则

每个模式开始前都可以在英雄界面预存一套队伍配置，避免每次进入模式都要重新选择英雄，支持针对不同模式的专门队伍搭配四种不同的胜利条件确保战术多样性，每种模式都有其独特的战术价值，避免某种战术在所有模式中都占优；不同技能类型的英雄在各模式中都有用武之地，位移技能在区域占领中价值更高，治疗护盾在 VIP 保护中更为重要。

# 五、 经济系统

## (四) 多货币体系架构

### 13. 七大货币类型

#### 1. 金币 - 基础货币

- 功能定位：游戏内最基础的流通货币
- 主要用途：英雄升级(奇数等级)、商店刷新
- 获得特点：获得途径多样，产出稳定
- 设计目的：保证免费玩家的基础游戏体验
- 获取途径：通过日常登录战斗完成任务以及活动奖励获取

#### 2. 宝石 - 高级货币



- 功能定位: 高价值的付费货币
- 主要用途: 胶囊购买、皮肤购买、高级功能
- 获得特点: 获得途径相对有限, 价值较高
- 设计目的: 主要的商业化变现货币
- 获取途径: 完成新手教程, 赛季等级奖励, 可直接付费购买

### 3. 火花 - 特殊货币

- 功能定位: 天赋系统专用货币
- 主要用途: 随机解锁英雄天赋
- 获得特点: 获得途径较稀少, 消耗精准
- 设计目的: 控制天赋解锁速度, 增加收集深度
- 获取途径: 通过使用强化物在战斗中根据倍率获取

### 4. 荣耀点数 - 竞技货币

- 功能定位: 竞技表现的量化指标
- 主要用途: 荣耀之路进度推进、解锁新奖励
- 获得特点: 仅通过 1v1 对战获得
- 设计目的: 激励玩家参与竞技对战
- 获取途径: 排位胜利以及连胜, 达到更高段位均可获取

### 5. 英雄代币 - 升级材料

- 功能定位: 英雄升级的专用材料
- 主要用途: 英雄偶数等级升级
- 获得特点: 通过胶囊抽取获得, 具有随机性
- 设计目的: 增加英雄收集和培养的深度
- 获取途径: 完成任务开启胶囊可大量获取

### 6. 通用代币 - 通用升级材料

- 功能定位: 英雄碎片的通用替代品
- 主要用途: 1:1 替代任何英雄碎片进行升级
- 获得特点: 获得途径稀少, 价值极高
- 设计目的: 解决运气差导致的升级阻塞问题
- 获取途径: 开启传奇胶囊等品质高的胶囊可获取

### 7. 阿尔卡德亚点数 - 活动货币

- 功能定位: 参与活动商店奖品兑换

- 主要用途: 在活动商店兑换相应的奖励
- 获得特点: 完成活动任务, 任务数量有限
- 设计目的: 增加免费玩家的道具以及其他物品的收集
- 获取途径: 参加活动联赛和完成活动任务获取



## 14. 货币流转循环

### 正向循环设计:



### 深度投入循环:



### 竞技激励循环:



## (五) 商业化系统

### 15.商店商品类型

1.优惠: 包含高级通行证、新手组合包、限时礼包、每日礼物、月卡和扭蛋卡



2.精选英雄: 可直接购买打折的英雄皮肤和超级组合包



3.每日优惠: 可直接购买打折的通用代币和英雄代币



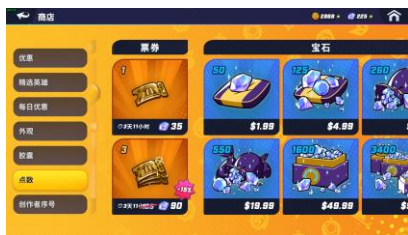
4.外观: 可直接购买打折的英雄皮肤



5.胶囊: 可用宝石直接购买不同英雄职业的传奇胶囊



6.点数: 可直接购买游戏内的票券、宝石和硬币



## 7.火花: 可购买对战强化物增加倍率来获取火花



## 8.创作者序号: 购买游戏内容时, 可以输入创作者序列号, 来支持内容创作者



# (六) 胶囊系统

## 16.胶囊类型分类

游戏中的胶囊种类大致分为普通胶囊、稀有胶囊、史诗胶囊和传说胶囊, 不同胶囊掉落物品的概率、数量



# 六、 外围系统

游戏的外围系统包含签到、任务、通行证、荣耀之路等方面为玩家提供了活跃向奖励, 在



好友、录像功能上做了社交和分享向支持，这些系统符合休闲竞技游戏定位，各种系统规划合理，落地效果扎实，堪称教科书般的设计。

## (七) 签到系统

### 1.每日签到奖励

- 奖励周期有周奖励和月奖励，包含金币、宝石、英雄代币、胶囊等多样化奖励，并清晰显示签到进度和下一阶段奖励



## (八) 任务系统

### 1.每日任务

- 任务包含完成指定次数的对战、获得胜利或者使用特定英雄完成特定操作等

### 2.每周任务

- 完成每日任务可获取每周任务中的奖励，一般的奖励非常有价值，如宝石或者传奇胶囊等

### 3.章节任务

- 需要较长时间才能完成的目标, 有特定的开启时间, 完成里面的任务可获取星星解锁通行证的奖励



## (九) 活动系统

- 活动系统包含每日挑战, 游戏的更新调整, 已强化的英雄和活动任务, 激励玩家完成活动兑换奖励



## (十) 通行证系统

### 1.奖励双轨道设计

- 通过双轨道的设计，把奖励分为免费轨道和付费轨道，所有玩家都可以通过获得通行证经验来获得免费轨道的基础奖励，玩家如果购买通行证后即可解锁付费轨道以获取更高级的奖励

### 2.奖励内容设计

- 设计随等级提升递增奖励的价值，付费轨道区别于免费轨道，奖励内容包含独家皮肤和英雄大量金币、宝石、火花等货币

### 3.赛季周期管理

- 每个赛季有独特的主题和内容，购买后立即获得已达到等级的所有奖励，并通过赛季末期的加速升级机制来提升获取奖励的速度



## (十一) 荣耀之路系统

- 通过对战获取荣耀点数获得奖励，荣耀之路中包含各种稀有度的胶囊以及金币、宝



石、火花等货币



## (十二) 社交系统

### 17.好友系统设计

- 玩家可通过搜索 ID 的方式添加好友, 并且可以邀请好友一起游玩



## (十三) 游戏录像系统

### 18.录像功能设计

#### 1.自动录像

- 自动录制重要的排位战斗，并提供录像回放，支持慢放、快进等播放控制，提供战术分析的辅助工具

#### 2.录像分享

- 可以与好友相互共享游戏录像，也可以收藏游戏录像和观看大师段位的对局游戏录像去学习



## (十四) 邮箱系统

- 用来接收系统分发的通告以及活动奖励，赛季奖励等等





## (十五) 个人档案系统

- 个人档案包括更改玩家名称、头像、表情以及竞技场效果等功能



## 七、 总结

基于对《BUMP! SuperBrawl》深度体验与拆解分析，我为这款游戏总结出以下优缺点：

《BUMP! SuperBrawl》作为育碧 2025 年推出的 1v1 回合制策略竞技游戏，在核心玩法设计，操作手感以及美术表现上展现出了显著的创新性和深度。游戏的预测性回合机制和物理碰撞系统构成了其最大亮点，双方同时规划行动并同步执行的设计既保持了策略性又增加了不确定性，而基于轨迹计算、碰撞检测和伤害处理的物理系统为传统回合制游戏注入了动作元素。多角色回合制的实时策略对战快节奏又充满爽快感，规则简单且不失深度；养成设计较为传统但也有不错创新，搭配合理的商业化设计，综合品质非常出色。

然而，游戏也存在一些潜在问题：游戏游玩到中后期就会发现大部分对手的英雄等级与天赋远远高于玩家，不同英雄职业之间存在明显的强弱差距，虽然核心玩法有趣且具有竞技潜力，但被过度的氪金机制和抽卡要素所破坏，导致有点偏向"P2W"游戏；最后是玩家基数的问题，导致游戏匹配时间拉长，却匹配的是机器人，严重影响了真实的竞技体验。

作为新 IP 该作品还是缺乏品牌认知度，需要更多推广投入来建立玩家基础。总体而言，这是一款在机制创新和系统设计上都相当成熟的策略竞技游戏，具备了成为优秀产品的基础条件。