

大巴扎机宝思路

机宝开局动线分析

以19.3版本为例



机宝开局主要围绕两件事情进行：

1、构建前期优势

之前已经介绍过，机宝特色为前中期占优，后期乏力，因此要尽量赢下前中期（第一天和第五天是弱势期）

2、备战核心初始化

【巴扎思路】机宝全局思路简谈

大巴扎机宝思路
职业全局简谈
00:48:49

2026年07月21日 10:36:13



核心面	1	2	3	4
不来概率	37.5%	10.7%	1.79%	0%

理想情况下，我们应该最好能有三种及以上的核心选择面



关于第一天进店和事件平衡：

个人建议除非战力摸齐不要完全不进店
虽然很多人会开玩笑说机宝本家牌少抓（别被调侃带歪了）
但实际上进1~2个店对第一天战力提升
以及核心选择面是有很大的帮助的
具体的平衡我们放到后面分析的时候细讲

第一天的战力要求：要打得赢摆烂的人

举例：刀、狗、丝巾猪哥

有一位高手曾经说过：想办法赢下第一天怎么都会比想办法
赢下第十三十四天简单

Day1商店/事件分析

第一天能出现在中间的事件共有六个，这六个事件对于机宝都有选择的价值，接下来我们一个一个来分析这些事件



奇异蘑菇

青铜

★

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

你在青心之地发现了一只奇怪的蘑菇





茸茸小怪兽

青铜

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

可爱又神秘的生物





丛林遗迹

青铜

★

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

你在丛林中发现废弃的遗迹





许愿喷泉

黄金

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

许愿以获得随机物品





失落宝箱

白银

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

你发现了一个废弃的箱子





芬恩饱餐餐厅

黄金

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

在芬奈处用餐以获得**最大生命值**



Day1商店/事件分析

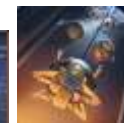


失落宝箱内含中型物品共17（本家） + 13（中立） = 30件，分成三类

定方向

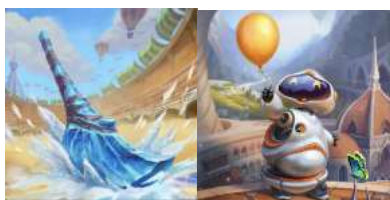


战未来



中立的各种加数值中型

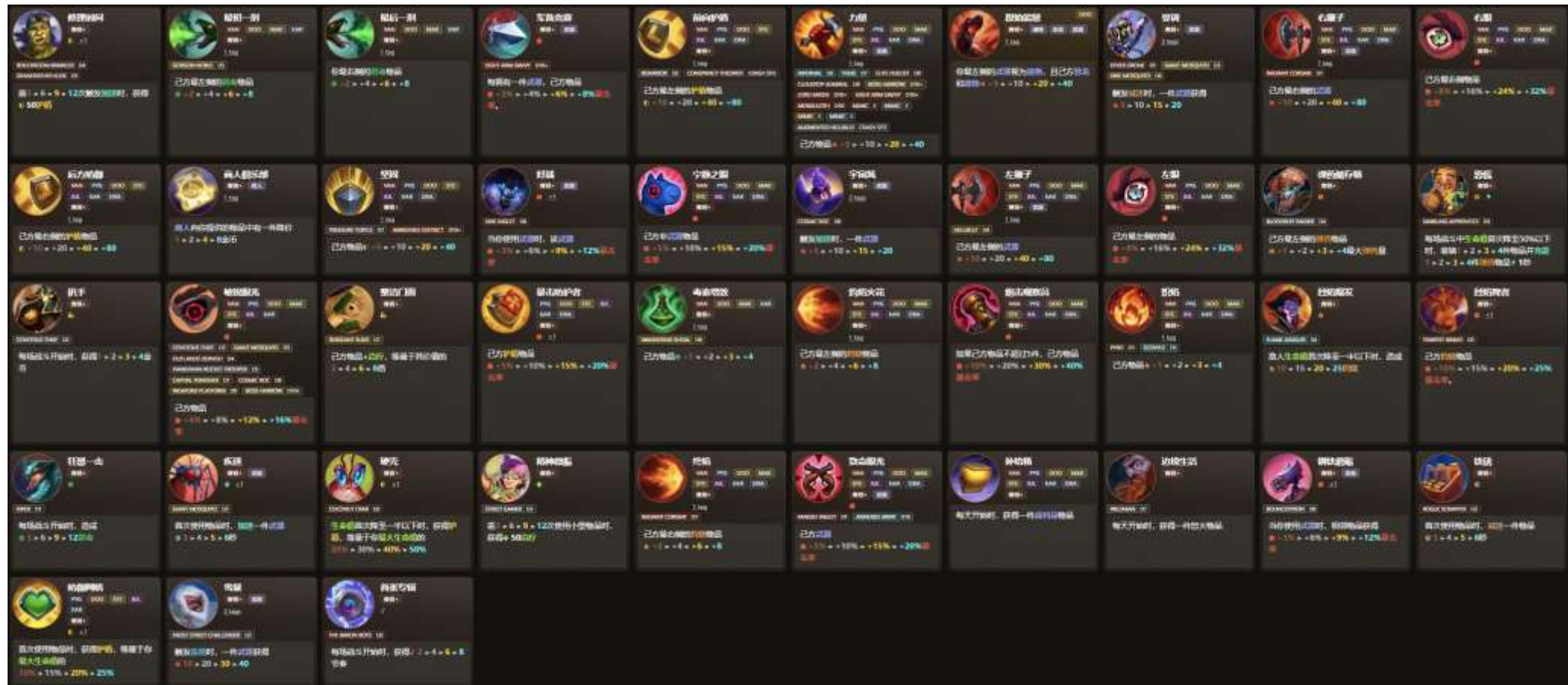
没啥用/不是牌/你不想拿到的



Day1商店/事件分析



失落宝箱内含技能共43个，这个池子又杂又乱，且定方向/提供战力方面上纯随机的技能没有中型重要，基本不建议摸技能



Day1商店/事件分析



小怪兽内含技能同箱子，但小怪兽是高贵的二选一，有更大概率可以选出对当前阵容有帮助的技能，但不推荐没牌摸技能比如第一个小时摸了一个河獭第二个小时摸了一个引导灯打野掉了个腺体就不要再摸技能了请进店



Day1商店/事件分析



小怪兽内含战利品共有：
余烬、废料、刀片、腺体、抽奖券、
技能券、百合、医疗包、虫翅、提取物
一般不推荐裸摸白银战利品

Day1商店/事件分析



餐厅一般是两种情况点：

- 1、旁边选项没有价值，点5再生
- 2、手里小盾较多，点+10盾

其他情况推荐进店/摸

现在第一天的5再生也就打打野怪摆子和倒霉蛋了



许愿本质是看牌+赚钱的事件

许愿的优点：看牌量大、不亏钱

许愿的缺点：全卡池随机、不一定有用

推荐在没有强相关进店配合的情况下许愿

或者在成型后两侧没用许愿看一眼

不推荐无脑许愿

Day1商店/事件分析



奇异蘑菇内含小伙伴共42个，分成两类
小伙伴综合而言没有特别差劲的，最差的
也能提供第一天的战力或有所帮助

定
方
向



战
未
来

除了定方向以外的所有伙伴

如果阵容成型度较高，可以考虑蘑菇点四块钱，基本不
推荐任何情况下点中型

Day1商店/事件分析



丛林遗迹内含小工具共57个，分成三类
小工具相对而言上下限差距更大
在成型度较高时推荐点3loot

定方向



战未来

除了定方向和不是牌以外的所有工具

没啥用/不是牌/你不想拿到的



Day1商店/事件分析

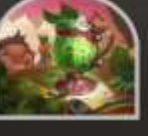
第一天能出现在右边的青铜级事件一共有13个，由于获取的物品为青铜级，且本家+中立随机，期望较差，一般不点

 火葬堆 VAN DOO MAK STE JUL DRA 青铜 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件青铜级灼烧物品	 街区派对 VAN DOO KAR DRA 青铜 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件青铜级伙伴	 安保中心 VAN PYG DOO STE JUL KAR DRA 青铜 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件青铜级护盾物品	 工坊 青铜 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件青铜级工具
 挖掘行动 青铜 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件来自任意英雄的青铜级遗物	 军械库 青铜 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件青铜级武器	 磁能储仓 DOO DRA 青铜 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件青铜级科技物品	 回收中心 青铜 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件青铜级非武器物品
 赛道 VAN DOO STE JUL KAR DRA 青铜 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件青铜级加速物品	 糖果堆 青铜 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得3根青铜级巧克力棒	 寻找零钱 青铜 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得4枚青铜级零钱	 障碍赛道 VAN DOO JUL KAR DRA 青铜 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件青铜级减速物品

还有个获得5块钱
(没图)

Day1商店/事件分析

第一天能出现在右边的白银级事件一共有13个，其中有一些值得点击的选项，我们分别分析

 多功能箱 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件小型白银级工具	 失物招领 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件小型白银级非武器物品	 家中派对 VAN DOO KAR DRA 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件小型白银级伙伴	 双重提纯 VAN DOO MAK KAR 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件白银级提取物 (+剧毒)
 战场 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件小型白银级武器	 守卫储物柜 VAN PYG DOO STE JUL KAR DRA 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件小型白银级护盾物品	 自我投资 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得1收入	 废品回收 PYG DOO STE JUL KAR DRA 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件白银级废料 (+护盾)
 科技废品 DOO DRA 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件小型白银级科技物品	 熔炉 VAN DOO MAK STE JUL DRA 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件小型白银级灼烧物品	 复元酊剂 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ Permanently gain Regen equal to triple your level	 打磨套组 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一块白银级磨刀石 (+伤害)
			 逐烬之石 白银 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 获得一件白银级余烬 (+灼烧)

注：当前版本下，能直接摸到白银起物品

Day1商店/事件分析

多功能箱
白银
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10H
获得一件小型白银级**工具**



战场
白银
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10H
获得一件小型白银级**武器**



守卫储物柜
VAN PYG DOO STE JUL KAR
DRA
白银
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10H
获得一件小型白银级**护盾**物品



Day1商店/事件分析



共18张，伙伴开要考虑点



共28张，除了病毒螺栓都是本家卡，池子太杂，不建议点



约80张，池子太杂太杂太杂，不建议点

Day1商店/事件分析

相关就点



可以考虑



少数情况



几乎不考虑



Day1商店/事件分析

第一天能出现在左边的商店共有八个，
接下来我们一个一个来分析这些商店进不进

 吉娜 青铜 商人 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 出售非武器物品 1 2 gold	 安德 青铜 商人 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 出售小型物品 1 2 gold	 杰杰 青铜 商人 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 出售物品 1 2 gold	 爱伊拉 青铜 商人 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 出售武器 1 2 gold
 米透 青铜 商人 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 出售中型物品 1 2 gold	 测试家 DOO STE DRA 白银 商人 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 出售科技物品 1 3 gold	 叮当 DOO 白银 商人 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 出售伙伴物品 1 3 gold	 瓦尔帕克 白银 商人 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 出售物品。总是出售折扣物品 1 3 gold

Day1商店/事件分析



Day1吉娜共有32张牌，进吉娜店的主要理由一般是：

- 1、有加速配合卡找加速/提前留加速
- 2、有减速配合卡找减速
- 3、有火卡找更多火/预备火开
- 4、伙伴开补充伙伴
- 5、找理财

Day1商店/事件分析



Day1安德共有29张牌，进安德店的主要理由一般是：

- 1、有加速配合卡找加速/提前留加速
- 2、有减速配合卡找减速
- 3、有火卡找更多火/预备火开
- 4、伙伴开补充伙伴

Day1商店/事件分析



Day1爱伊拉共有14张牌，进爱伊拉店的主要理由一般是：

- 1、有武器相关强力配合（加攻等）
- 2、最后一个小时进去拿一套三连发特斯拉配合电弧枪/激光手枪保证第一天基础战斗力
- 3、有小加速可以考虑看爪臂三连发

Day1商店/事件分析



Day1米透共有17张牌，进米透店的主要理由一般是：

- 1、找理财
- 2、有小加速进去找加速配合
- 3、最后一个小时进去硬找三连发特斯拉

Day1商店/事件分析



Day1测试家共有17张牌，进测试家店的主要理由一般是：

- 1、找理财
- 2、找武器
- 3、最后一个小时进去硬找三连发特斯拉甚至你能找到军刀三连发爪臂悬浮垫

Day1商店/事件分析



Day1叮当共有17张牌，进叮当店的主要理由一般是：

- 1、有伙伴终端进去找优质伙伴
- 2、有优质伙伴进去找伙伴终端
- 3、进去同时找优质伙伴和伙伴终端

Day1商店/事件分析



杰杰

青铜

商人

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

出售物品

1 2 gold



瓦尔帕克

白银

商人

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

出售物品。总是出售折扣物品

1 3 gold

Day1杰杰/瓦尔帕克共有46张牌
瓦尔帕克可以帮助我们免费存很多小型卡以及用1块的代价存中型卡，第一天基本是可以无脑进瓦尔帕克店的，比很多白嫖事件还优质且稳定

杰杰一般在后续店期望差/旁边事件差的情况下进

关于第一天进店和事件平衡：

所有事件商店看完，回到我们的关键问题，什么时候进店，什么时候白嫖

推荐的一种较为稳定的路线是：

- 1、打折店无脑进，低代价看牌可以定基调
- 2、没牌情况下第一个小工具、小伙伴可以无脑摸
- 3、一旦摸到定进店方向的牌，那么进相关店的优先级远大于白嫖
- 4、记忆自己出过的店，动态调整优先级，如h1左边武器店，中间小工具摸出淬锋钢，那么能出好武器的中店、科技店甚至打折和杰杰店的优先级要相应上调，尽量用好自己每个小时获取的资源才会更容易拿到游戏胜利
- 5、不要一条路走到黑。例：伙伴相关一般听飞核伙伴核，在小店如果经济充足就可以留一个电弧枪一个uzi，武暴全就都有面了

Day1野怪分析

BRONZE



凯沃斯雄蜂

青铜

Level 1 • Day 1

2 Gold 3 XP

Avg 1.3 drop

75



火灵

青铜

Level 1 • Day 1

2 Gold 3 XP

Avg 0.8 drop

100



獠牙英格狼

青铜

Level 1 • Day 1

2 Gold 3 XP

Avg 1.2 drop

100



蕉宝

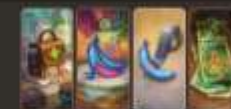
青铜

Level 1 • Day 1

2 Gold 3 XP

Avg 1.0 drop

100



SILVER



快乐露营者

白银

Level 2 • Day 1

3 Gold 3 XP

Avg 0.7 drop

100



怨念和服

白银

Level 2 • Day 1

3 Gold 3 XP

Avg 1.3 drop

100



毒蛇

白银

Level 2 • Day 1

3 Gold 3 XP

Avg 0.8 drop

75



Day2商店/事件分析



加减速时间
基础数值
绑腿
汽水机



少进



贵一块刷新的小店

Day2商店/事件分析

 **恐龙陷阱捕捉** DOO

白银

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

获得一件白银级**恐龙**物品

 **磁能储仓**

DOO DRA

白银

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

获得一件白银级**科技**物品

 **赛道**

VAN DOO STE JUL KAR DRA

白银

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

获得一件白银级**加速**物品

 **挖掘行动**

白银

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

获得一件来自任意英雄的白银级**遗物**

 **工坊**

白银

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

获得一件白银级**工具**

 **军械库**

白银

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

获得一件白银级**武器**

 **安保中心**

VAN PYG DOO STE JUL KAR

DRA

白银

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

获得一件白银级**护盾**物品

 **火葬堆**

VAN DOO MAK STE JUL DRA

白银

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

获得一件白银级**灼烧**物品

 **街区派对**

VAN DOO KAR DRA

白银

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

获得一件白银级**伙伴**

 **障碍赛道**

VAN DOO JUL KAR DRA

白银

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

获得一件白银级**减速**物品

Day2商店/事件分析



旅行代理人

钻石

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

出售探险券





糖果蛇丽基特

白银

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

用美味零食提升你的属性





贝克斯

黄金

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

与贝克斯一起参加一场甘篮球比赛





法莱

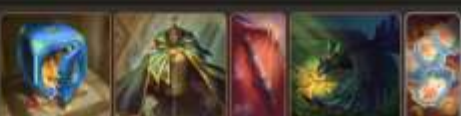
黄金

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

零工招募：紧急配送



Day1野怪分析

BRONZE		
 暴走破碎机 青铜 Level 2 • Day 2 2 Gold 3 XP Avg 2.4 drop 300  	 椰子蟹 青铜 Level 2 • Day 2 2 Gold 3 XP Avg 2.0 drop 200  	 男爵兄弟 青铜 Level 2 • Day 2 2 Gold 3 XP Avg 1.5 drop 200  
SILVER		
 汽水豪饮客 白银 Level 3 • Day 2 3 Gold 3 XP Avg 2.3 drop 300  	 蛮猪战士 白银 Level 3 • Day 2 3 Gold 3 XP Avg 2.1 drop 350  	 贪婪窃贼 白银 Level 3 • Day 2 3 Gold 3 XP Avg 0.7 drop 300  

Day1野怪分析

GOLD / DIAMOND / LEGENDARY



三花

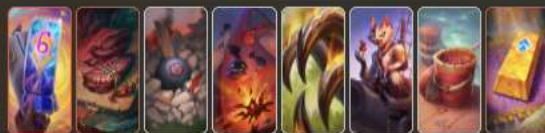
黄金

Level 4 • Day 2

4 Gold 3 XP

Avg 2.4 drop

♥ 450



怪奇以太匠

黄金

Level 4 • Day 2

4 Gold 3 XP

Avg 2.9 drop

♥ 600



腹语者

黄金

Level 4 • Day 2

4 Gold 3 XP

Avg 2.0 drop

♥ 450



感谢观看