01｜职业选择与一转
五职业怎么选、属性分配、转职地点与一转技能模板。

五大职业怎么选
战士：属性、技能与二转路线
魔法师：属性、技能与二转路线
弓箭手：属性、技能与二转路线
飞侠：属性、技能与二转路线
海盗：属性、技能与二转路线

# 五大职业怎么选

> 资料卡　适用版本：中国大陆官方怀旧服　｜最后核验：2026-08-23 ｜
> 资料等级：官方公告　＋ MXDC 客户端资料　｜状态：五职业与 12条二转分支已完成 ｜
> 当前客户端：001.1.6（正文按上方核对日期维护；正式服当次界面优先）

## 选职业图示

五职业选择流程图

原创图示（2026-08-10）：用攻击距离、补给方式和二转武器倒推职业；详细 AP/SP 仍以各职业页和游戏内界面为准。

## 五位转职导师实景

五段均为客户端实际地图与 NPC 像素；高亮只帮助定位，没有移动导师。魔法师 8 级转职，其余四职业 10 级。　点击图片可查看大图。

先按上图确认城市和导师，再阅读下方职业差异。地图里的黄色高亮是本站定位标记，不是游戏内任务提示。

## 一转入口

| 职业 | 最早等级 | 地点 / 导师 | 二转分支 | 详细攻略 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 战士 | 10 | 勇士部落 / 武术教练 | 剑客、准骑士、枪战士 | 属性、技能与二转路线 |
| 魔法师 | 8 | 魔法密林 / 汉斯 | 火毒、冰雷、牧师 | 属性、技能与二转路线 |
| 弓箭手 | 10 | 射手村 / 赫丽娜 | 猎人、弩弓手 | 属性、技能与二转路线 |
| 飞侠 | 10 | 废弃都市 / 达克鲁 | 刺客、侠客 | 属性、技能与二转路线 |

| 职业 | 最早等级 | 地点 / 导师 | 二转分支 | 详细攻略 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 海盗 | 10 | 诺特勒斯号 / 凯琳 | 拳手、火枪手 | 属性、技能与二转路线 |

魔法师 8 级即可转职；其他四职业为 10 级。转职前必须阅读游戏内导师的当次属性与任务提示，不能让旧攻略替代正式服界面。

# 12 条二转完整模板

剑客 单手剑／双手剑，或单手斧／双手斧

准骑士 单手剑／双手剑，或单手钝器／双手钝器

枪战士 枪或矛

火毒法师 法杖或短杖

冰雷法师 法杖或短杖

牧师 法杖或短杖

猎人 弓 + 箭矢

弩弓手 弩 + 箭矢

刺客 拳套 + 飞镖

侠客 短刀

拳手 指虎

火枪手 火枪 + 子弹

每页都包含 121点终盘分配、 30—70级顺序、完整前置、客户端技能图标和武器取舍。当前二转 SP在 70级封顶 121点， 71—100级不再增加。

按玩法选第一个角色

你的偏好 优先考虑 开荒时要接受的代价

近战、操作直接 战士、拳手海盗、短刀飞侠 贴身受击和 HP
药耗，打高等级怪前要测命中

| 你的偏好 | 优先考虑 | 开荒时要接受的代价 |
| --- | --- | --- |
| 远程、喜欢站位 | 魔法师、弓箭手、刺客、火枪手 | 蓝药、箭矢 /飞镖 /子弹与近身死角 |
| 以后偏组队辅助 | 牧师、枪战士等方向 | 二转前仍要能独立完成一转成长 |
| 喜欢高机动 | 飞侠、海盗 | 越早决定武器与主属性，越不容易浪费点数 |
| 还不确定 | 先各读一页 “先看结论 ” | 不先买贵武器，不照搬强度榜 |

# 创建角色前的四项确认

1. 你喜欢近战还是远程，愿不愿管理弹药或高蓝耗。
2. 二转想走哪一支，对应什么武器。
3. 有没有影响永久成长的一转技能：战士生命加强、魔法师魔力强化要提前规划。
4. 主属性优先；次属性只按当前装备门槛和实战命中补，不使用僵化比例。

# 接着选路线

| 职业 | **1—30** 级路线 |
| --- | --- |
| 战士 | 导师木妖任务、命中与近战药耗 |
| 魔法师 | 8 级转职、蓝耗与平台路线 |
| 弓箭手 | 箭矢、射程与平台路线 |
| 飞侠 | 拳套 /短刀分流路线 |
| 海盗 | 拳手 /火枪手分流路线 |

# 来源

- 盛趣官方：首发五职业、 100 级上限并开放至二转
- 冒险岛怀旧服小册子： MXDC 客户端数据库
- MXDC 技能查询器

返回开始阅读 | 五职业成长路线索引

# 战士：属性、技能与二转路线

> 资料卡　适用版本：中国大陆官方怀旧服　｜最后核验：2026-08-23｜事实：当前　MXDC 构筑器与客户端技能文本　｜加点：本站保守建议

> 当前版本提示（2026-09-25）盛趣公告确认客户端已更新至 001.1.6。本页正文资料最后按 2026-08-23 的版本核验；此前版本的冒险家戒指任务与限时奖励见 001.1.1更新与冒险家戒指。未经重新核对的地图、任务、装备和奖励不因版本号变化自动改写，正式服当次提示优先。

## 先看结论

- 主属性优先　力量（STR）；敏捷只在当前武器要求或实战命中不足时补，不照搬固定 `4 力 1 敏`。
- 想尽量保留永久生命成长：先把生命恢复点到 5，再把生命加强点到 10。
- 一转保守终盘模板：`生命恢复 11 / 生命加强 10 / 强力攻击 20 / 群体攻击 20`，合计 61 点。
- 30 级可选剑客、准骑士或枪战士；先确定武器路线，再买 30 级装备。

> 已核验总量与边界：当前 MXDC 角色构筑器把战士一转起点设为 10级，并按“转职时 1 点、之后每级 3点”计算，30级显示 61 点。一转与二转分别列为独立技能点，不跨转共用。技能上限与前置见下表；正式服技能窗若不一致，以游戏内为准。

## 战士读图

上半部是勇士部落的武术教练实际位置，中部为一转关键技能，下部为 3 条二转分支。分支技能图标只用于辨认方向，不代表推荐加点。　点击图片可查看大图。

# 能力值（ AP）

| 项目 | 保守处理 |
| --- | --- |
| 主属性 | 力量；直接关系到主要武器输出 |
| 次属性 | 不预先设死。先看想用武器的属性门槛，再看同级怪是否频繁 `MISS` |
| 不确定时 | 暂存 AP ，先拿目标武器看红字要求；不要为了旧攻略的整数模板一次性加满敏捷 |
| 命中不足 | 先测试低一级怪、快动作 / 集中类队友增益与装备命中，再决定是否补敏捷 |

能力值重置成本可能高于一两次换图。旧版攻略中的 “标准副属性 ” 受装备、怪物等级和版本公式影响，只能作为排查线索。

# 一转技能事实

| 技能 | 上限 | 当前客户端显示的关键关系 |
| --- | --- | --- |
| 生命恢复 | 16 | 5 级解锁生命加强 |
| 生命加强 | 10 | 增加升级及投入 AP 时的最大 HP 成长；需生命恢复 5 |
| 恢复术 | 8 | 需生命加强 3 |
| 圣甲术 | 20 | 需恢复术 3 |
| 强力攻击 | 20 | 单体主攻； 1 级解锁群体攻击 |
| 群体攻击 | 20 | 多目标攻击；需强力攻击 1 |

> 事实与建议分开看 ：生命加强的当前客户端文字确认它影响升级及投入 AP时的最大 HP 增加量，这是技能事实； “生命恢复 5后立刻点满生命加强 ” 是本站为了尽早覆盖升级成长给出的建议，不是系统强制顺序。本文不编造晚点 1 级会损失多少 HP。

# 保守加点顺序

成长优先（推荐给能接受前期普攻的人）
生命恢复 5 → 生命加强 10 → 强力攻击 20 → 群体攻击 20 → 生命恢复补到 11

这样最早处理永久 HP
成长技能，但转职后的几级主动技能体验会较弱。导师教学任务给的药水和低级木妖路线可以覆盖这段时间。

手感优先（接受少量成长取舍）

先给强力攻击 1 点，再走 生命恢复 5 → 生命加强 10，之后补满强力攻击和群体攻击。先投的 1 点会让生命加强满级时间略后，可能影响最终 HP；本文不凭空给出具体损失数值。

为什么不点圣甲术模板
61
点无法同时点满两套攻击和全部生存技能。这个模板保留单体、群体与永久成长，把主动防御路线留作个人变
体。若你主要固定组队或极度重视减伤，可依据游戏内数值重配，但不要把它称为唯一最优。

武器、药水与练级难度
武器 ：一转阶段使用能稳定装备、面板确实提升的战士武器；不要提前用稀有卷轴强化过渡装。
补给 ：近战受击多， HP 药要留安全余量；技能成型后也要观察 MP 药净支出。
单刷 ：操作直接，但命中与贴身受击会决定效率。野猪图、废都 PQ 高等级怪必须先试打。
组队 ：能承担近身清怪；低等级进入第一次同行时，打不中 35/40
级怪并不等于配点必错，先让等级更高或命中更稳的队友处理。

30级二转：直接进完整分支页

剑客 单手剑／双手剑，或单手斧／双手斧 单武器近战输出，用愤怒之火提升队伍物攻

准骑士 单手剑／双手剑，或单手钝器／双手钝器 单武器近战，通过压制术与伤害反击增加容错

枪战士 枪或矛 长兵器近战，神圣之火是本阶段的关键队伍增益

分支页均按当前中国大陆怀旧服数据编写：客户端技能图标、上限和前置与本站模板分层标注；每套都精确计
算 121点，并说明武器和替代方案。

继续阅读与来源

战士 1—30 级路线
MXDC 一转技能数据 （职业 ID 100，查询日期 2026-08-23）
盛趣官方：首发五职业、开放至二转

本文的技能名称、上限和前置来自客户端资料；加点次序是基于这些数据推导的保守模板，不是官方攻略。

# [illegible]

> [illegible] [illegible] 2026-08-23 [illegible] MXDC [illegible]

> [illegible] **2026-09-25** [illegible] **001.1.6** [illegible] **2026-08-23**
>
> [illegible] 001.1.1[illegible]
> [illegible]
> [illegible]

## [illegible]

- [illegible] **8** [illegible] [illegible] 10 [illegible]
- [illegible] [illegible] **INT**[illegible]
- [illegible] `[illegible] 5 → [illegible] 10` [illegible] 1[illegible] MP [illegible]
- [illegible] `[illegible] 16 / [illegible] 10 / [illegible] 1 / [illegible] 20 / [illegible] 20` [illegible] 67 [illegible]

> [illegible] [illegible] MXDC [illegible] 8[illegible] “[illegible] 1 [illegible] 3[illegible] ”[illegible] 30[illegible] 67
> [illegible]
> [illegible]

## [illegible]

[illegible]30[illegible]

[illegible] 3

[illegible] [illegible]

# 能力值（ AP）

| 项目 | 保守处理 |
| --- | --- |
| 主属性 | 智力 |
| 次属性 | 幸运只在目标法杖、短杖或防具明确要求时补 |
| 不确定时 | 暂存 AP，拿目标装备核对红字；不要按旧服“每级固定几点幸运”盲加 |
| 生存 | 先用站位、魔法盾与合适地图解决；不要为了少挨一下而随意改主属性方向 |

# 一转技能事实

| 技能 | 上限 | 当前客户端显示的关键关系 |
| --- | --- | --- |
| 魔力恢复 | 16 | 5 级解锁魔力强化 |
| 魔力强化 | 10 | 增加升级及投入 AP 时的最大 MP 成长；需魔力恢复 5 |
| 魔法盾 | 20 | 用 MP 代替部分 HP 损失 |
| 魔法铠甲 | 20 | 需魔法盾 3 |
| 魔法弹 | 20 | 1 级解锁魔法双击 |
| 魔法双击 | 20 | 两段单体攻击；需魔法弹 1 |

> 事实与建议分开看：魔力强化的当前客户端文字确认它影响升级及投入 AP时的最大 MP 增加量，这是技能事实；“魔力恢复 5后尽快点满魔力强化”是本站的成长优先建议。若先拿魔法弹，具体最终 MP差值必须以正式服实测为准。

# 保守加点顺序

## 成长优先

`魔力恢复 5 → 魔力强化 10 → 魔法弹 1 → 魔法双击 20 → 魔法盾 20 → 魔力恢复补到 16`

这是把永久 MP
成长放在首位的顺序。缺点是刚转职阶段主要靠普攻和任务队友，适合明确追求长期数值的人。

手感优先
魔法弹 1 → 魔力恢复 5 → 魔力强化 10 → 魔法双击 20 → 魔法盾 20 → 魔力恢复补到 16

立刻获得攻击技能，但魔力强化会晚 1 点 SP。客户端文字显示该技能影响升级成长，因此可能留下不可追溯的
MP 差异；本文不伪造具体差值。

模板取舍

模板不发展魔法铠甲，并只给魔法弹 1
点，把主攻留给魔法双击。若游戏内实测显示盾的耗蓝让药费失控，可以按场景少开，而不是立刻推翻整套 AP 。

武器、药水与练级难度
武器 ：法杖 /短杖以实际装备要求与魔法攻击提升为准； 10—30 级过渡装不值得盲目砸稀有卷轴。
补给 ：蓝药是主要持续成本；魔法盾会把生存压力转成 MP 消耗，进图先测 15 分钟净药耗。
单刷 ：射程和地形适应较好，幽深蚂蚁洞的多层结构容易发挥；要防碰撞和空蓝。
组队
：第一次同行中通常能稳定处理远处怪，但绿水灵王贴身碰撞仍危险；不要因为远程就站在首领脚下
。

30级二转：直接进完整分支页

火毒法师 法杖或短杖 火属性单体输出，在缓速与中毒之间选择控场方向

冰雷法师 法杖或短杖 冰冻单体控制 + 雷电群攻，适合切换地形与怪物属性

牧师 法杖或短杖 群体治疗、减伤与祝福，兼顾不死系练级

分支页均按当前中国大陆怀旧服数据编写：客户端技能图标、上限和前置与本站模板分层标注；每套都精确计
算 121点，并说明武器和替代方案。

继续阅读与来源

魔法师 1—30 级路线
MXDC 一转技能数据 （职业 ID 200，查询日期 2026-08-23）
盛趣官方：首发五职业、开放至二转

# 弓箭手：属性、技能与二转路线

> 资料卡　适用版本：中国大陆官方怀旧服　｜最后核验：2026-08-23｜事实：当前　MXDC 构筑器与客户端技能文本　｜加点：本站保守建议

> 当前版本提示（2026-09-25）盛趣公告确认客户端已更新至 001.1.6。本页正文资料最后按 2026-08-23 的版本核验；此前版本的冒险家戒指任务与限时奖励见 001.1.1更新与冒险家戒指。未经重新核对的地图、任务、装备和奖励不因版本号变化自动改写，正式服当次提示优先。

## 先看结论

- 主属性优先敏捷（DEX）；力量只按目标弓/弩的当前装备门槛补。
- 先用精准箭 3 解锁远程箭，再把射程点满；远程职业的第一项收益是“能在安全平台稳定出手”。
- 一转保守终盘模板：`断魂箭 1 / 精准箭 3 / 远程箭 8 / 强力箭 20 / 二连射 20 / 集中术 9`，合计 61 点。
- 弓箭会消耗，进远图前补足；30 级选猎人（弓）或弩弓手（弩）后不要买错武器。

> 已核验总量与边界：当前 MXDC 角色构筑器把弓箭手一转起点设为 10级，并按“转职时 1 点、之后每级 3点”计算，30级显示 61 点。一转与二转分别列为独立技能点，不跨转共用。技能上限与前置见下表；正式服技能窗若不一致，以游戏内为准。

## 弓箭手读图

上半部是射手村的赫丽娜实际位置，中部为一转关键技能，下部为 2 条二转分支。分支技能图标只用于辨认方向，不代表推荐加点。

点击图片可查看大图。

# 能力值（ AP）

| 项目 | 保守处理 |
| --- | --- |
| 主属性 | 敏捷 |
| 次属性 | 力量只在计划装备明确要求时补 |
| 命中问题 | 先比较怪物等级、技能命中和装备；不要把所有 `MISS` 都归咎于 AP |
| 不确定时 | 暂存 AP，先查看 20/25/30 级目标武器门槛 |

# 一转技能事实

| 技能 | 上限 | 当前客户端显示的关键关系 |
| --- | --- | --- |
| 精准箭 | 16 | 3 级解锁远程箭和集中术 |
| 强力箭 | 20 | 提升箭矢攻击表现 |
| 远程箭 | 8 | 增加射程；需精准箭 3 |
| 集中术 | 20 | 提高命中与回避；需精准箭 3 |
| 断魂箭 | 20 | 单箭攻击；前置文本另见 “灭魄箭”旧称 |
| 二连射 | 20 | 连射两箭；需断魂箭 /灭魄箭 1 |

> “事实与建议分开看：上限、精准箭 3解锁远程箭/集中术、断魂箭 1 解锁二连射，均来自当前构筑器技能数据；61点如何分配是本站建议。前置文字里的“灭魄箭”按同一技能图标理解，不另造一个技能。

# 保守加点顺序

`断魂箭 1 → 精准箭 3 → 远程箭 8 → 强力箭 20 → 二连射 20 → 集中术 9`

这套模板优先拿主动攻击和满射程，再发展暴击表现与二连射。它没有点满精准箭，也没有继续提高断魂箭；原因是 61 点必须做取舍。若游戏内显示的攻击公式或技能上限变化，重新计算，不要硬凑。

# 每次投入前检查

1. 二连射的前置是否已亮起；遇到 “灭魄箭 ”字样先对应断魂箭图标。
2. 当前装备的是弓还是弩，箭矢类型和数量是否正确。
3. 远程箭点满后是否能在目标平台稳定攻击，而不是仍被迫贴怪。

武器、箭矢与练级难度
武器 ：一转可以按现有武器成长； 30 级前先确定猎人 /弩弓手方向，避免强化即将换掉的类型。
箭矢 ：属于持续消耗品。每次进猪的海岸、野猪领土或蚂蚁洞前看剩余数量，并带回城卷轴。
单刷 ：平台和射程优势明显，但怪物贴身后出手空间变差；用地形而不是硬扛解决。
组队 ：适合覆盖飞行怪和远端平台；第一次同行仍要先验证对 35/40 级怪的命中。

30级二转：直接进完整分支页

猎人 弓 + 箭矢 爆炸箭群攻与眩晕，用射程和平台保持输出

弩弓手 弩 + 箭矢 穿透箭直线群攻，通过平台与推怪维持射线

分支页均按当前中国大陆怀旧服数据编写：客户端技能图标、上限和前置与本站模板分层标注；每套都精确计
算 121点，并说明武器和替代方案。

继续阅读与来源

弓箭手 1—30 级路线

MXDC 一转技能数据 （职业 ID 300，查询日期 2026-08-23）

盛趣官方：首发五职业、开放至二转

# [redacted]

> [redacted] [redacted] 2026-08-23 [redacted] MXDC [redacted]

> [redacted] **2026-09-25** [redacted] **001.1.6** [redacted] **2026-08-23**
>
> [redacted] 001.1.1[redacted]
> [redacted]

## [redacted]

- [redacted] [redacted] **LUK** [redacted]
- [redacted] /[redacted]
- [redacted] `[redacted] 20 / [redacted] 20 / [redacted] 8 / [redacted] 3 / [redacted] 10`[redacted]
- [redacted] `[redacted] 20 / [redacted] 20 / [redacted] 3 / [redacted] 18` [redacted] 61 [redacted]

> [redacted] [redacted] MXDC [redacted] 10[redacted] “[redacted] 1 [redacted] 3[redacted] ”[redacted] 30[redacted] 61 [redacted]

## [redacted]

[redacted]30[redacted]

[redacted] 2

[redacted] [redacted]

# 能力值（ AP）

| 项目 | 保守处理 |
| --- | --- |
| 主属性 | 幸运 |
| 次属性 | 敏捷仅按目标装备明确要求补 |
| 路线差异 | AP 原则相近，但武器、攻击距离、补给和技能完全不同 |
| 不确定时 | 暂存 AP，并同时查看 20/25/30 级拳套或短刀要求；不要混买 |

# 一转技能事实

| 技能 | 上限 | 当前客户端显示的关键关系 |
| --- | --- | --- |
| 集中术 | 20 | 提高命中与回避； 3 级解锁远程暗器 |
| 远程暗器 | 8 | 增加拳套射程；需集中术 3 |
| 混乱术 | 20 | 降低怪物物攻 /物防并使其停止攻击 |
| 隐身术 | 20 | 隐身时不能攻击；需混乱术 3 |
| 二连击 | 20 | 短刀路线的近身连续攻击 |
| 双飞斩 | 20 | 飞镖路线的两段攻击，客户端说明受幸运影响 |

> 事实与建议分开看 ：上限、集中术 3解锁远程暗器、混乱术 3 解锁隐身术，均来自当前构筑器技能数据；拳套与短刀的 61 点模板是本站建议，不是官方唯一配点。

# 拳套 /刺客模板

`双飞斩 1 → 集中术 3 → 远程暗器 8 → 双飞斩补到 20 → 集中术补到 20 → 混乱术 3 → 隐身术 10`

先获得攻击，再尽快解决射程。飞镖使用后数量会下降，需要在商店补充；出城前同时检查拳套、飞镖种类和剩余量。

# 短刀 /侠客模板

```
二连击 1 → 集中术 20 → 二连击补到 20 → 混乱术 3 → 隐身术 18
```

短刀不需要远程暗器，因此把点数给命中 /回避和隐身。它是近战路线， HP 药、碰撞风险和打高等级 PQ 怪的命中都要单独评估。

## 装备、补给与难度

| 项目 | 拳套 /飞镖 | 短刀 |
| --- | --- | --- |
| 攻击距离 | 远程，先点远程暗器 | 近身 |
| 主要补给 | 飞镖余量、 MP 药、回城卷 | HP/MP 药、回城卷 |
| 单刷 | 平台安全，但弹药断档会停摆 | 路线直接，但受击更多 |
| 组队 | 适合远端与移动目标 | 需要队友帮忙控制高危险怪 |

## 30级二转：直接进完整分支页

**刺客 拳套** ＋ 飞镖 高频远程单体输出，轻功维持距离，生命吸收降低 HP药压力

**侠客 短刀** 回旋斩近战单体输出，神通术帮助材料收集与组队分工

分支页均按当前中国大陆怀旧服数据编写：客户端技能图标、上限和前置与本站模板分层标注；每套都精确计算 121点，并说明武器和替代方案。

## 继续阅读与来源

- 飞侠 1—30 级路线
- MXDC 一转技能数据 (职业 ID 400, 查询日期 2026-08-23)
- 盛趣官方：首发五职业、开放至二转

# 海盗：属性、技能与二转路线

> 资料卡　适用版本：中国大陆官方怀旧服　｜最后核验：2026-08-23｜事实：当前　MXDC 构筑器与客户端技能文本　｜加点：本站保守建议

> 当前版本提示（2026-09-25）盛趣公告确认客户端已更新至 001.1.6。本页正文资料最后按 2026-08-23 的版本核验；此前版本的冒险家戒指任务与限时奖励见 001.1.1更新与冒险家戒指_____。未经重新核对的地图、任务、装备和奖励不因版本号变化自动改写，正式服当次提示优先。

## 先看结论

- 想走拳手，以力量（STR）为主；想走火枪手，以敏捷（DEX）为主。另一项只按当前装备门槛补。
- 一转就按近战或远程分流，不要同时点满百裂拳和双弹射击。
- 拳手模板：`快动作 20 / 百裂拳 20 / 半月踢 20 / 疾驰 1`。
- 火枪手模板：`快动作 20 / 双弹射击 20 / 疾驰 10 / 半月踢 11`。两套都合计 61 点。

> 已核验总量与边界：当前 MXDC 角色构筑器把海盗一转起点设为 10级，并按“转职时 1 点、之后每级 3点”计算，30级显示 61 点。一转与二转分别列为独立技能点，不跨转共用。技能上限与前置见下表；正式服技能窗若不一致，以游戏内为准。

## 海盗读图

[illegible]30[illegible]

上半部是诺特勒斯号的凯琳实际位置，中部为一转关键技能，下部为 2 条二转分支。分支技能图标只用于辨认方向，不代表推荐加点。 点击图片可查看大图。

# 能力值（ AP）

| 路线 | 主属性 | 次属性处理 |
| --- | --- | --- |
| 拳手 | 力量 | 敏捷只按目标指虎 /装备要求或实测命中补 |
| 火枪手 | 敏捷 | 力量只按目标火枪 /装备要求补 |

海盗两支的主属性方向不同，误加的代价比 “少一点短期伤害 ”更大。若还没决定，先暂存 AP 、用普通武器试手感，再继续投入。

# 一转技能事实

| 技能 | 上限 | 用途 |
| --- | --- | --- |
| 快动作 | 20 | 提高命中与回避 |
| 百裂拳 | 20 | 单体近身拳击 |
| 半月踢 | 20 | 周围多目标击退攻击 |
| 双弹射击 | 20 | 枪械两段远程攻击 |
| 疾驰 | 10 | 连按方向键提高移动速度与跳跃力 |

> 事实与建议分开看 ：当前构筑器的一转技能表显示 5项技能、合计上限 90点， 30级只有 61点，必须取舍；拳手／火枪手两套 61 点分配是本站建议。该表没有额外前置要求，但武器与路线仍应在游戏内确认。

# 拳手模板

`百裂拳 1 → 快动作 20 → 半月踢 20 → 百裂拳补到 20 → 疾驰 1`

快动作帮助命中和回避，半月踢负责多目标，百裂拳负责单体。若刚转职时更在意单体手感，可更早补百裂拳，但不要跨去点满双弹射击。

火枪手模板
双弹射击 1 → 快动作 20 → 双弹射击补到 20 → 疾驰 10 → 半月踢 11
先建立远程主攻，再补机动。子弹使用后要在商店补充；远图出发前检查数量，不要只看火枪耐用度。

装备、补给与难度

项目 拳手 火枪手
武器 指虎 火枪 + 子弹
战斗 贴身连击、群攻 远程输出、走位
主要风险 受击与命中， HP 药耗较高 弹药断档、近身时出手受限
第一次同行 低等级先测高等级怪命中 可占远端位置，但仍要避开首领碰撞

30级二转：直接进完整分支页

拳手 指虎 短距离连招与推怪，强体术影响升级时的永久 HP成长

火枪手 火枪 + 子弹 远程射击、眩晕和位移，用轻羽鞋 + 激退射击拉开距离

分支页均按当前中国大陆怀旧服数据编写：客户端技能图标、上限和前置与本站模板分层标注；每套都精确计
算 121点，并说明武器和替代方案。

继续阅读与来源

海盗 1—30 级路线
MXDC 一转技能数据 （职业 ID 500，查询日期 2026-08-23）

- [redacted]