03｜练级路线
五职业 1—30级与 30—100级成长路线，按等级和职业直达。

五职业 1—30 级成长路线
战士 1—30 级路线
魔法师 1—30 级路线
弓箭手 1—30 级路线
飞侠 1—30 级路线
海盗 1—30 级路线
30—50级成长路线
50—70级成长路线
70—100级成长路线

五职业 1—30 级成长路线

> 资料卡 适用版本：中国大陆官方怀旧服 | 最后核验： 2026-08-23 |
> 资料等级：客户端任务 /地图数据 + 保守建议 | 状态：五职业路线已拆分 |
> 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）

什么时候应该换图

15分钟换图决策图

原创图示（ *2026-08-10*）：至少测试 *15* 分钟，把经验、金币、补给、死亡、拥挤和走路时间一起计算。

候选地图实景

依次展示射手训练场 I、废都北方工地、猪的海岸、幽深蚂蚁洞 1

和野猪的领土；用平台、绳索和层数判断职业是否顺手，危险混生怪仍以正文数据为准。

点击图片可查看大图。

地图图只回答 “空间结构是否适合你 ”；怪物等级、命中、药耗与队伍等待仍要按下方规则实测。

先选职业路线

职业	关键差异	详细路线
战士	导师木妖链；近战受击与命中	战士 1—30 级路线
魔法师	8 级转职；蓝耗和永久 MP 成长	魔法师 1—30 级路线
弓箭手	箭矢、射程、平台与近身死角	弓箭手 1—30 级路线
飞侠	拳套 /飞镖与短刀从一转分流	飞侠 1—30 级路线

职业	关键差异	详细路线
海盗	力量拳手与敏捷火枪手分流	海盗 1—30 级路线

这些是 “少走错路 ”
的候选路线，不是冲榜承诺。怪物等级不等于推荐角色等级，效率还受技能、命中、装备、频道人数、地图移动和补给成本影响。

五职业共用骨架

阶段	共用目标	立即换方案的信号
1—8/10	完成彩虹岛任务并及时一转	魔法师已 8 级却仍机械等 10 级
一转 —15	做对应导师四连任务，建立药水储备	为越级怪大量 `MISS` 或死亡
10—20	工地 /训练场普通刷怪与月妙择优	高等级混生怪持续打断路线
21—30	第一次同行、蚂蚁洞、野猪图分别试 15 分钟	药费倒挂、走路时间过长、队伍等待过久
30	完成二转并换对应武器	分支没确定就购买或强化昂贵装备

通用装备检查点

- 转职级 ：换上职业可用武器，核对主属性、前置技能和补给类型。
- **15** 级：清背包、补回城卷；确认成长技能和武器路线没被杂点打断。
- **20** 级：只有当实际击杀速度明显提升时才换装备；贵卷不砸短命过渡装。
- **25** 级：进第一次同行前试打高等级怪；准备够完整一轮的药水 /弹药。
- **30** 级：先确定二转分支与武器类型，再花钱。

15 分钟换图规则

记录起止经验、金币、 HP/MP 药、箭矢 /飞镖 /子弹、死亡次数和往返时间。出现下列任一情况就降一级目标或换内容：

- 普通怪经常 `MISS`，单只击杀时间明显拖长。
- 药水与弹药支出接近或超过普通掉落收入。
- 高等级混生怪频繁打断站位。
- 地图拥挤，实际大半时间在等刷新。
- PQ 组队等待时间超过你能接受的普通刷怪收益。

共用活动入口

月妙的年糕完整流程 ： 10 级以上、 3—6 人、 10 分钟。
第一次同行完整流程 ： 21—30 级、固定 4 人、 30 分钟。
地图直达： 1—20级候选 / 21—30级候选
；进入后还可按打法、元素、任务、结构和要排除的风险继续筛选。
10—30级高收益支线任务 ：顺路清长线前置和材料重叠任务。
材料、金币与补给 ：查任务材料保留量，并把药水、箭矢、飞镖或子弹换算成同口径净成本。

30级后继续

30—50级
火焰之地、地铁、黄金海岸与龙穴入口。

继续 30—50级

50—70级
石头人、遗迹军营、龙族与木拉特讨伐链。

继续 50—70级

70—100级
按首发版本现有高等级地图整理的耐力段。

继续 70—100级

数据边界
导师任务数量、经验、药水与地图怪物来自 2026-08-23 查询到的 MXDC 客户端资料； “哪张图每小时最高效 ” 仍没有足够正式服统一样本，因此不写固定经验 /小时。

战士 1—30 级路线

阅读口径 中国大陆官方怀旧服 最后核对: 2026-08-23 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）

任务数量按当前客户端记录核对；练级效率受命中、药耗和组队情况影响。

一屏路线

彩虹岛任务 → 10级勇士部落转职 → 新手战士四连任务 → 月妙／低级工地 → 21级先测第一次同行命中 → 野猪或蚂蚁洞择优 → 30级二转

战士的关键不是硬打最高级怪，而是同时控制命中和HP 药耗。连续MISS或近战碰撞使药费倒挂时，退一级目标通常更快。

1—10级

完成转职准备

清彩虹岛主线，保留药水与装备；10级到勇士部落找武术教练。按导师当次提示核对转职条件。

10—13级

做完新手四连任务

连续清木妖、黑木妖，建立第一批HP／ MP 药储备。先接任务再出城，减少往返。

13—20级

低风险练级

工地从木妖／花蘑菇逐步换目标；月妙时守月妙附近；猪的海岸遇铁甲猪不要追打。

21—30级

先试命中再选图

第一次同行、野猪的领土、幽深蚂蚁洞1各试刷。对高等级怪大量MISS就退回低层职责或换图。

已经 **30**级？ 先看 30级二转流程（正式服实测）：完成 “30个黑珠 → 点场内教官 → 回武术教练选分支 ”，再买二转武器。流程复核：2026-08-29。

战士定位图

先用这张图确认武术教练、属性方向和二转武器分流；本页下方再按等级拆解任务、地图与补给。分支技能图标仅作识别。 点击图片可查看大图。

10—13级：新手战士任务链

10级 木妖 **×20** 590 EXP | 红药 30、蓝药 30

11级 木妖 **×50** 610 EXP | 橙药 30、蓝药 30

12级 木妖 **×80** 645 EXP | 白药 30、蓝药 50

13级 黑木妖 **×15** 840 EXP | 白/蓝药各 50、回城卷 10

这条链的价值不只在经验，还会建立第一批补给。新手任务的数量与奖励以本组任务卡为
准。

13—20级：任务与低风险刷怪

废都北方工地

适合按 4—20 级怪逐步换目标。命中稳定后再从木妖／花蘑菇换到斧木妖、蓝蘑菇。

查看地图

月妙的年糕

适合 3—6 人练分工。近战守月妙周边，飞行怪交给远程更省走位。

查看完整流程

猪的海岸

只处理猪猪／漂漂猪。地图混有 42 级铁甲猪；绕开或换线，不要贴身试伤害。

查看地图

21—30级：先试命中，再选路线
第一次同行 ： 21级可进，但后段有 35级风独眼兽和 40级绿水灵王。先试命中；大量 MISS
时承担低层清怪／拾取，让队友处理高等级目标。
野猪的领土 ：主要目标是 22级黑斧木妖、 25级野猪；图中混有 35级幼魔精灵，命中不稳就撤。
幽深蚂蚁洞 1： 22／24／27级主要怪逐步衔接，也有少量 35级幼魔精灵 2
；近战要把爬层与碰撞药耗算进效率。

每张候选图测试 15分钟，记录经验增长、 HP／ MP药、金币和死亡次数。不要只看面板经验。

装备与补给检查点
10级 ：装上可用的战士武器；留足红／蓝药，确认主属性方向。
15级 ：清背包、补回城卷；确认生命加强规划没有被杂点打断。
20级 ：只在击杀速度明显提升时换武器；不对短期过渡装砸贵卷。

- **25** HP
- **30**

**

2026-08-23

30—50

魔法师 1—30 级路线

阅读口径 中国大陆官方怀旧服 最后核对: 2026-08-23 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）

任务数量按当前客户端记录核对；练级效率受蓝耗、站位和组队情况影响。

一屏路线

彩虹岛任务 → 8级立即去魔法密林转职 → 新手法师四连任务 → 月妙／工地平台 → 21级第一次同行 → 蚂蚁洞分层刷怪 → 30级二转

魔法师比其他四职业早两级转职。不要拖到10级；也不要只看经验速度而忽略魔法盾和攻击造成的蓝药成本。

1—8级

尽快转职

顺彩虹岛任务拿基础装备和补给；8级即到魔法密林找汉斯。按导师当次提示核对条件。

8—11级

做完新手四连任务

连续清绿水灵、黑木妖。成长优先加点时前期主动攻击较弱，不要为赶等级打乱永久MP 规划。

11—20级

利用平台与射程

训练场测试技能距离，工地找隔层输出位；月妙负责空中路线或远端补漏。

21—30级

PQ 与蚂蚁洞二选一

带足一整轮蓝药；首领碰撞危险或爬层拖慢效率时，换到更顺手的分层地图。

> 已经 **30**级? 先看 30级二转流程（正式服实测）：完成 “30个黑珠 → 点场内教官 → 回汉斯选分支 ”，再买二转武器。流程复核: 2026-08-29。

魔法师定位图

先用这张图确认汉斯、属性方向和二转武器分流；本页下方再按等级拆解任务、地图与补给。分支技能图标仅作识别。 点击图片可查看大图。

8—11级：新手法师任务链

8级 绿水灵 **×8**290 EXP | 红药 30、蓝药 30

9级 绿水灵 **×20**323 EXP | 橙药 30、蓝药 30

10级 绿水灵 **×35**345 EXP | 白药 30、蓝药 50

11级 黑木妖 **×10**470 EXP | 白/蓝药各 50、回城卷 10

> 新手任务的数量与奖励以本组任务卡为准。最初几级可以配合普通攻击或队友，不要为赶表而牺牲长期 MP 成长。

11—20级：利用平台与射程

射手训练场

怪物等级低，适合刚拿到攻击技能时测试距离和蓝耗。

查看地图

废都北方工地

分层怪物从 4到 20级，优先找能隔层稳定攻击的位置。

查看地图

月妙的年糕

负责空中路线或远端补漏；保护月妙优先于追击边角怪。

查看完整流程

猪的海岸混有 42级铁甲猪。魔法师血量低，看到高等级怪靠近就拉开，不赌魔法盾。

21—30级：比较 PQ 与普通地图

- 第一次同行 ：远程可覆盖平台，流程固定；首领碰撞危险，蓝药不足会在末关停摆。
- 幽深蚂蚁洞 **1**： 22／ 24／ 27级怪分层，射程较易发挥；少量 35级怪和多层移动会降低实际效率。
- 野猪的领土 ：可远程试打 22／ 25级目标； 35级混生怪破坏站位就换图。

装备与补给检查点

- **8**级：完成转职；核对法杖／短杖要求与魔力成长顺序。
- **12**级：统计 15分钟蓝药消耗，不要让魔法盾把钱包烧空。
- **15**级：补蓝药和回城卷，确认攻击技能与当前武器匹配。
- **20**级：只有魔法攻击或实际击杀速度明显改善时才换过渡武器。
- **25**级： PQ前带足完整一轮蓝药，给首领碰撞留 HP 余量。

30级 ：决定火毒／冰雷／牧师，再按分支购买装备；留出二转任务物品格。

数据口径
本页负责魔法师练级决策；跨职业任务的数量、接取与交付以 任务索引及其详情页
为唯一口径。最后核对： 2026-08-23。

魔法师属性与一转技能 ｜ 第一次同行完整流程 ｜ 通用路线与换图规则 ｜ 下一阶段： 30—50级成长路线

弓箭手 1—30 级路线

阅读口径 中国大陆官方怀旧服 最后核对: 2026-08-23 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）

任务数量按当前客户端记录核对；练级效率受射程、站位和箭矢库存影响。

一屏路线

彩虹岛任务 → 10级射手村转职 → 新手弓箭手四连任务 → 射手训练场／工地平台 →

月妙远端防守 → 21级第一次同行 → 蚂蚁洞或野猪平台 → 30级选弓／弩

怪物贴身导致无法稳定射击时，换站位通常比硬换高攻武器更有效。

1—10级

转职与弹药准备

清彩虹岛任务； 10级到射手村找赫丽娜。转职后立即检查弓／弩与箭矢是否匹配。

10—13级

做完新手四连任务

连续清绿水灵、漂漂猪；出城前看箭矢，回城同时补箭、清背包。

13—20级

找能发挥射程的图

训练场测试手感，工地按命中逐步换怪；月妙优先清飞行怪和远端漏怪。

21—30级

按站位选 **PQ** 或地图

远端平台优先；高等级怪频繁贴身、大量 `MISS` 或箭矢不够一轮就是换图信号。

> 已经 **30**级？ 先看 30级二转流程（正式服实测）：完成 “30个黑珠 → 点场内教官 → 回赫丽娜选分支 ”，再买弓或弩。流程复核：2026-08-29。

弓箭手定位图

先用这张图确认赫丽娜、属性方向和二转武器分流；本页下方再按等级拆解任务、地图与补给。分支技能图标仅作识别。 点击图片可查看大图。

10—13级：新手弓箭手任务链

10级 绿水灵 **×16**590 EXP | 红药 30、蓝药 30

11级 绿水灵 **×40**610 EXP | 橙药 30、蓝药 30

12级 绿水灵 **×65**645 EXP | 白药 30、蓝药 50

13级 漂漂猪 **×15**840 EXP | 白/蓝药各 50、回城卷 10

> “ ”

13—20

I

[ ]

I

[ ]

[ ]

[ ]

42

21—30

- 35 40 `MISS`
- **1** 22 24 27
- 22 25 35

- **10**
- **15** 15
- **20**
- **25** PQ

30级 ：先选猎人或弩弓手，再买弓／弩和对应弹药，避免反向投资。

数据口径
本页负责弓箭手练级决策；跨职业任务的数量、接取与交付以 任务索引及其详情页
为唯一口径。最后核对： 2026-08-23。

弓箭手属性与一转技能 ｜ 月妙完整流程 ｜ 通用路线与换图规则 ｜ 下一阶段： 30—50级成长路线

飞侠 1—30 级路线

阅读口径 中国大陆官方怀旧服 最后核对: 2026-08-23 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）

任务数量按当前客户端记录核对；拳套与短刀从10级开始分开判断成本。

一屏路线

彩虹岛任务 → 10级废弃都市转职 → 新手飞侠四连任务 → 拳套走平台／短刀走低碰撞地图 →

月妙 → 21级第一次同行 → 蚂蚁洞或野猪图试刷 → 30级刺客／侠客

尽早确定拳套还是短刀。混点主攻、混买武器会同时拖慢输出和经济。

1—10级

先决定武器方向

10级到废弃都市找达克鲁。刺客准备拳套和飞镖；侠客准备短刀和更多HP 药。

10—13级

做完新手四连任务

连续清木妖、三眼章鱼。工地可串联目标；拳套找平台，短刀从低级怪逐层上调。

13—20级

按分支选择站位

拳套保持距离并记录飞镖成本；短刀控制拉怪数量并记录HP 药耗。

21—30级

PQ 与普通地图试刷

两支都先测35／40级怪命中；拳套看射线，短刀看碰撞和爬层时间。

> 已经 **30**级？ 先看 30级二转流程（正式服实测）：完成 “30个黑珠 → 点场内教官 → 回达克鲁选分支”，再处理拳套或短刀。流程复核：2026-08-29。

飞侠定位图

先用这张图确认达克鲁、属性方向和二转武器分流；本页下方再按等级拆解任务、地图与补给。分支技能图标仅作识别。 点击图片可查看大图。

10—13级：新手飞侠任务链

10级 木妖 **×20** 590 EXP | 红药 30、蓝药 30

11级 木妖 **×50** 610 EXP | 橙药 30、蓝药 30

12级 木妖 **×80** 645 EXP | 白药 30、蓝药 50

13级 三眼章鱼 **×10** 840 EXP | 白/蓝药各 50、回城卷 10

新手任务的数量与奖励以本组任务卡为准。废都北方工地可串起木妖与三眼章鱼，减少往
返。

13—20级：按分支选择站位

废都北方工地

拳套： 用远程暗器保持距离。
短刀： 不要一次拉太多怪，观察 HP 药耗。

查看地图

月妙的年糕

拳套： 清飞行怪、远端补漏。
短刀： 守月妙附近，处理落地怪。

查看完整流程

猪的海岸

拳套可远程绕开铁甲猪；短刀不要贴身试伤害。高等级怪靠近就换层／换图。

21—30级： PQ 与普通地图
第一次同行 ：刺客覆盖远端，侠客处理近处怪和拾取；两支都要先试 35／40级怪命中。
幽深蚂蚁洞 1：拳套利用层间距离；短刀避开狭窄处连续碰撞。主要怪 22／24／27级，另有少量 35
级怪。
野猪的领土 ：先打 22／25级目标； 35级混生怪持续干扰时不硬撑。

装备与补给检查点
10级 ：拳套＋飞镖或短刀二选一；核对主属性与装备门槛。
15级 ：刺客补飞镖，侠客补 HP 药；两支都备回城卷。
20级 ：只购买本分支武器；普通装备先验证手感，不急着砸卷。
25级 ： PQ前试打高等级怪；背包至少留出通行证／任务物品空间。
30级 ：确认刺客或侠客，再处理二转武器和剩余 SP。

数据口径
本页负责飞侠练级决策；跨职业任务的数量、接取与交付以 任务索引及其详情页 为唯一口径。最后核对： 2026-08-23。

飞侠属性与两套一转技能 ｜ 第一次同行完整流程 ｜ 通用路线与换图规则 ｜ 下一阶段： 30—50级成长路线

海盗 1—30 级路线

阅读口径 中国大陆官方怀旧服 最后核对: 2026-08-23 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）

任务数量按当前客户端记录核对；拳手与火枪手从 10级开始分开判断成本。

一屏路线

彩虹岛任务 → 10级诺特勒斯转职 → 新手海盗四连任务 → 拳手近战／火枪平台 → 月妙 → 21级第一次同行 → 蚂蚁洞或野猪图试刷 → 30级拳手／火枪手二转

一转同时有近远技能，很容易“每个都想试”。开荒更稳的是先决定力量拳手或敏捷火枪手。

1—10级

确定近战或远程

10级到诺特勒斯弓找凯琳。拳手准备指虎与 HP 药；火枪手准备火枪、子弹与 MP 药。

10—13级

做完新手四连任务

连续清猪猪、绿蘑菇。猪的海岸混有 42级铁甲猪，绕开后只清任务怪。

13—20级

按分支测试消耗

拳手看碰撞和 HP 药；火枪手看平台射线、子弹与 MP 药。两种成本不要混算。

21—30级

PQ 和地图各试 **15**分钟

先测高等级怪命中，再比较经验、补给、死亡与往返成本。

已经 **30**级？ 先看 30级二转流程（正式服实测）：海盗不走 30 个黑珠路线；先完成凯琳的独立结晶试炼，再确认拳手或火枪手。流程复核：2026-08-29 。

海盗定位图

先用这张图确认凯琳、属性方向和二转武器分流；本页下方再按等级拆解任务、地图与补给。分支技能图标仅作识别。 点击图片可查看大图。

10—13级：新手海盗任务链

10级 猪猪 **×11** 590 EXP | 红药 30、蓝药 30

11级 猪猪 **×26** 610 EXP | 橙药 30、蓝药 30

12级 猪猪 **×43** 645 EXP | 白药 30、蓝药 50

13级 绿蘑菇 **×10** 840 EXP | 白/蓝药各 50、回城卷 10

新手任务的数量与奖励以本组任务卡为准。铁甲猪靠近时，拳手和火枪手都不要追击。

13—20级：两支打法

废都北方工地

拳手： 从低层怪测试命中和半月踢范围。
火枪手： 利用平台测试双弹射击和子弹消耗。

查看地图

月妙的年糕

拳手： 守月妙附近，用群攻补漏。
火枪手： 处理飞行怪和远处漏怪。

查看完整流程

单刷换图信号

拳手： 碰撞和 HP 药耗过高。
火枪手： 子弹断档或怪贴身后输出不顺。

21—30级： PQ 和地图测试
第一次同行 ：拳手低等级时可能打不中 35／40
级怪，先负责低层和拾取；火枪手站远端，但同样要测命中。
幽深蚂蚁洞 1：主要怪 22／24／27级。拳手看碰撞和爬层时间，火枪手看平台射线是否顺畅。
野猪的领土 ： 22／25级怪可作为候选；混生的 35级怪打乱节奏就离开。

同一地图先试 15分钟：经验增长减去补给、死亡和往返成本。不要为了证明某条攻略正确而多耗一小时。

装备与补给检查点
10级 ：指虎或火枪二选一；火枪手检查子弹，拳手检查 HP 药。
15级 ：核对快动作与主攻技能方向；补回城卷。
20级 ：仅换本路线武器；普通装备先试打，贵卷留给更长寿命装备。

25级 ： PQ前测试高等级怪命中；子弹／药水准备完整一轮余量。
30级 ：确认拳手或火枪手二转，避免买错同等级海盗武器。

数据口径

本页负责海盗练级决策；跨职业任务的数量、接取与交付以 任务索引及其详情页 为唯一口径。最后核对： 2026-08-23。

海盗属性与两套一转技能 ｜ 第一次同行完整流程 ｜ 通用路线与换图规则 ｜ 下一阶段： 30—50级成长路线

30—50级成长路线

练级路线 中国大陆官方怀旧服 最后核对: **2026-08-23**

怪物等级、 HP、EXP 与刷新点取自当前 MXDC 国服怀旧客户端资料；主图与备选图是本站保守建议，不承诺固定每小时经验。

> 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。

上一段: **1—30级**

先完成一转路线和 30级二转。

返回五职业路线

下一段: **50—70级**

石头人、遗迹军营与龙族路线。

继续阅读

任务配套

桑拿服、伊卡路斯、料理、罗雯与浮士德。

查看 30—50级任务

材料与补给

查任务保留量，并用 15分钟记录比较药水、弹药与净金币。

打开材料与金币页

30级先二转 → 30—35在火焰之地 Ⅴ／地铁二号线第 1地区试刷 → 35—42 在地铁、海边瓜棚或猴子森林择优 → 42—50转向地铁第 2地区、黄金海岸或龙穴入口
每次换图先打 10只确认命中，再记 15
分钟净经验、药水、弹药、死亡与爬层时间。地图等级更高，不等于你的净效率更高。

一屏路线

30—35级
主试：火焰之地 Ⅴ
火野猪 30点为主要目标；地图混有 14点37级猴子。近战与单体职业先处理同层火野猪，猴子导致药耗或
MISS时不要追。
地图与实际平台

30—35级
备选：地铁二号线第 1地区
83点35级小幽灵，密度高但地图长、层数多。火系、圣系、远程或已有群攻时优先试；连续 MISS 就先回火野猪。
查看地图

35—42级
主试：地铁第 1地区／海边瓜棚
地铁适合跨层与群攻；海边瓜棚 63点全部为 37级怪，没有高等级混生怪，路线更单纯。两图各测 15 分钟再决定。

35—42级
任务图：猴子森林 I
26点40级无魂猴可同步收孽咒娃娃，另有 20点37级猴子。无魂猴回避 25
，命中不足或只为升级时，不必为了 2,300个娃娃硬留。
查看地图

42—50级
主试：地铁二号线第 2地区

60点 48级大幽灵、 42点 35

级小幽灵。群攻、远程与牧师更容易吃到密度；低级青蛇和小幽灵会稀释单只经验，但不是高危混生怪。

查看地图

42—50级

备选：冰独眼兽洞穴 I

60点 45级土龙、 20点 50

级青龙，目标等级集中，适合不喜欢地铁多层路线的单体／近战角色；碰撞、路程和 HP药压力更高。

查看地图

30—35级：先把命中和二转手感跑顺

地图 / 怪物	刷新点	等级	HP / EXP	元素与风险
火焰之地 V	火野猪	30	32	1,000 / 60	冰弱点、火抗性
火焰之地 V	猴子	14	37	1,500 / 77	高 5级混生目标
火焰之地 V	黑斧木妖	16	22	550 / 38	火弱点，经验较低
地铁二号线第 1 地区	小幽灵	83	35	1,200 / 70	不死；火、圣弱点
地铁二号线第 1 地区	青蛇	14	21	285 / 38	低级混生目标

怎么选 ：物理近战、拳手或装备普通时先试火焰之地 V ；牧师、火毒、弓弩、刺客、火枪手或已有好用群攻时，再测地铁。冰雷打火野猪有元素优势；火毒不要用被火抗性压制的技能硬打火野猪。

35—42

级：安全密度、任务材料与拥挤三选一

选择	主要目标	适合什么情况	退出信号
地铁二号线第 1 地区	小幽灵 83点， Lv.35 / HP1,200 / EXP70	群攻、远程、圣系或火系；还要收桌布	清图后长期等刷新；爬层过久
海边瓜棚	猴子 27点+红螃蟹 36点，均 Lv.37	想避开高等级混生怪；冰雷可利用红螃蟹雷弱点	红螃蟹 HP1,950使单杀过慢

选择	主要目标	适合什么情况	退出信号
猴子森林 Ⅰ	无魂猴 26点+猴子 20点	要做罗雯长线；牧师利用圣弱点	回避 25导致 MISS；娃娃目标拖慢升级

> 罗雯五环总共要交 2,300个孽咒娃娃。它是长线目标，不是 35级必须一次刷完的升级门槛。

42—50

级：大幽灵密度与龙族单体二选一

地图 / 怪物	刷新点	等级	HP / EXP	说明
地铁二号线第2地区	大幽灵	60	48	2,800 / 120	不死、圣弱点；奇妙的药来源
地铁二号线第2地区	小幽灵	42	35	1,200 / 70	桌布来源；低级目标会稀释单杀收益
青螃蟹海滩 1	青螃蟹	29	48	3,000 / 128	雷弱点；同图有18点 37级红螃蟹
阳光沙滩	乌龟	25	46	2,550 / 110	物防／魔防均300，面板不足时会刮痧
冰独眼兽洞穴 Ⅰ	土龙	60	45	2,700 / 105	龙皮来源，目标密集
冰独眼兽洞穴 Ⅰ	青龙	20	50	3,200 / 135	龙血来源，单体压力高于土龙

职业取向：牧师优先地铁；冰雷可试黄金海岸；火毒、弓弩、刺客和火枪手先比较地铁与龙穴；战士、侠客、拳手若在多层地铁追怪太久，可用龙穴的集中目标换取更稳定的走位。

把任务嵌进练级，而不是做完再刷第二遍

- **32—42**级伊卡路斯：地铁小幽灵可顺手收桌布，大幽灵可顺手收奇妙的药；蝙蝠翅膀和鳄鱼皮革袋按任务页补齐。
- **35**级奇怪的料理 **2**：需要风独眼兽之尾 50；先接任务，再去有风独眼兽的图。

- **40** **3** 50 50—62 40
- **40**
- **50** 50 112,800 EXP

15

1. 10 MISS
2. 15 HP MP
3.
4. “ ”

- 100
- MXDC
- 2026-08-23
- “ ” HP EXP

1—30 50—70 30—50 30—40 40—50

50—70级成长路线

练级路线 中国大陆官方怀旧服 最后核对: **2026-08-23**

本段把刷怪与当前客户端的木拉特讨伐链合并安排；怪物事实来自 MXDC 国服怀旧资料，路线选择仍以角色实测为准。

> 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。

上一段: **30—50级**

地铁、黄金海岸与龙穴入口。

返回上一段

下一段: **70—100级**

首发版本的高密度图与耐力段。

继续阅读

二转技能

30—70级加点、 121点终盘和武器取舍。

选择二转分支

50—70级重点任务

鳄鱼卷轴、木拉特六环、职业鞋、耳环与遗迹公告。

打开任务页

材料与补给

查 10—70级任务保留量，并用 15分钟记录比较药水、弹药与净金币。

打开材料与金币页

50—55地铁第 3地区／鳄鱼潭 → 55—60森林迷宫与石人寺院 → 60—64遗迹军营 → 64—70 龙族之地／冰冷的摇篮
55级开始先确认木拉特讨伐链是否已解锁。六环合计 760,000 EXP
，目标正好覆盖石头人、遗迹与龙族路线；先接任务再刷，避免重复击杀。

一屏路线

50—55级
主试：地铁二号线第 3地区
68点48级大幽灵，另有 1只56级 BOSS谢尔德。大幽灵适合延续地铁路线；谢尔德回避 999 ，不追它、不把它算进稳定清图。
查看地图

50—55级
备选：鳄鱼潭 1
28点52级黑鳄鱼、 8点32级鳄鱼、 3点21级青蛇。目标更分散，但可同步 52
级鳄鱼任务链；单体职业可优先测试。
查看地图

55—60级
主试：森林迷宫 V／巨人之林
森林迷宫 V有21点黑石头人、 9点混种石头人和大量 35—37级混生怪；巨人之林有 21点混种、 9 点黑石头人，目标更集中但总刷新较少。

55—60级
任务图：石人寺院
石头人、黑石头人、混种石头人三环要分别击杀 80／ 100／ 100
只。单张寺院图的目标点不多，按链切入口、 Ⅲ、 Ⅳ，不把它们当永久练级图。

60—64级

主试：第 **1**军营／第 **3**军营

第 1军营是 20点 57级石膏士兵+ 5点 63级士官；第 3军营反过来更偏士官。低伤先第 1 军营，高伤与命中稳定再去第 3军营。

64—70级

主试：龙族之地 → 冰冷的摇篮

先用龙族之地完成青龙／冰龙任务并测伤害；能稳定处理 13,000 HP 黑恐龙后再转冰冷的摇篮。只看怪物等级直接越过去，通常会增加药耗。

50—55

级：延续地铁，或顺手清鳄鱼链

地图 / 怪物	刷新点	等级	HP / EXP	注意
地铁二号线第 3 地区	大幽灵	68	48	2,800 / 120	不死、圣弱点；奇妙的药来源
同图	谢尔德	1	56	4,800 / 180	BOSS；回避 999，不作常规目标
鳄鱼潭 1	黑鳄鱼	28	52	3,800 / 170	52级任务“消灭鳄鱼 2”目标
鳄鱼潭 1	鳄鱼	8	32	1,200 / 60	火弱点、冰抗性；经验较低

牧师在地铁最省切换；需要做 52级鳄鱼两环、地铁拥挤，或单体职业跨层过慢时，改试鳄鱼潭。 50 级还可先完成冤魂森林／浮士德，明确经验 112,800。

55—60级：练级图和任务图分开看

目标图	高等级目标	低级混生风险	更适合
森林迷宫 V	黑石头人 Lv58×21；混种石头人 Lv59×9	猴子 Lv37×20、风独眼兽 Lv35×19	群攻、跨层范围好；同时做黑／混种石头人任务
巨人之林	混种石头人 Lv59×21；黑石头人 Lv58×9	猴子 ×8、风独眼兽 ×10	想提高高等级目标占比；单体或近战先试
石人寺院入口	石头人 Lv55×9	蓝蘑菇 ×12、蝴蝶精 ×3	只为完成 80只石头人环

目标图	高等级目标	低级混生风险	更适合
石人寺院 Ⅲ／Ⅳ	黑石头人 ×10；下一图混种 ×14	每图均混低级怪	按木拉特任务顺序短暂停留

石头人 Lv55为 4,000 HP／ 170 EXP；黑石头人 Lv58为 4,800／ 200且圣弱点；混种石头人 Lv59为 6,000／ 210 1,200 HP，面板不足时不要只看等级。。黑石头人和混种石头人每只经验接近，但混种多

60—64级：遗迹军营先选目标比例

地图	石膏士兵	石膏士官	用法
第 1军营	Lv57 ×20	Lv63 ×5	低伤、刚 60级、先完成士兵 50只
第 3军营	Lv57 ×6	Lv63 ×14	命中与输出稳定、补士官 50只

石膏士兵为 4,600 HP／ 190 EXP；石膏士官为 7,500／ 240，二者均是不死且圣弱点。牧师优先；其他职业用15分钟实测，不要因士官单只经验高就忽略击杀时间。

64—70

级：先做龙族任务，再决定是否进摇篮

地图 / 怪物	刷新点	等级	HP / EXP	元素与用途
龙族之地	冰龙	21	64	7,700 / 250	火弱点、冰抗性；木拉特任务目标
龙族之地	青龙	17	50	3,200 / 135	与冰龙任务配套，但等级偏低
冰冷的摇篮	冰龙	21	64	7,700 / 250	高密度图的一半
冰冷的摇篮	黑恐龙	21	68	13,000 / 265	比冰龙多 5,300 HP，只多 15 EXP
龙族之巢	冰龙／黑恐龙	7 / 16	64 / 68	7,700／ 13,000	摇篮拥挤时的低密度备选

火毒可利用冰龙火弱点；冰雷若核心输出是冰属性，先避开冰抗性目标或改用不受抗性的技能。近战／拳手要把黑恐龙碰撞药耗算进净效率；远程也要记录弹药与平台移动。

55—70级：把木拉特讨伐链嵌进路线
木拉特位于诺特勒斯号上层走廊。第一环要求先完成 “赫丽娜的礼物 ”
；没出现任务时先检查前置，不要直接去刷目标。

等级 任务 当前目标 明确经验

55 消灭石头人 石头人 80 90,000

58 消灭黑暗石头人 黑石头人 100 110,000

58 消灭混种石头人 混种石头人 100 110,000

60 消灭骨纹 石膏士兵 50、石膏士官 50 130,000

64 消灭青龙 冰龙 50、青龙 50 140,000

70 消灭月牙牛魔王 月牙牛魔王 30、冰独眼兽 100 180,000＋酥干酪 50

六环明确经验合计 760,000 EXP。等级门槛与前置是串联的，不能在 55
级一次接完；每到门槛先回木拉特检查，再进对应地图。

补给与换图检查
命中 ：先打 10只当前最高级目标；普通怪大量 MISS就回上一图，不靠更多药水解决命中。
HP药 ：石头人、士官、黑恐龙碰撞明显；近战记录 15分钟 HP药净消耗。
MP与弹药 ：地铁、森林迷宫和军营都可能因跨层群攻增加消耗；箭、飞镖、子弹同样计入成本。
任务优先
：木拉特每环是一次性大额经验；先接再刷。环做完后重新比较地图，而不是继续留在任务图。
70级检查 ：二转 SP达到 121点并封顶； 71—100不再增加二转 SP，先按分支页核对是否漏点。

来源与数据边界

盛趣官方：首发等级上限 100级并开放至二转
50—70级重点任务与当前发布边界
MXDC 国服怀旧地图数据
木拉特任务数量、奖励与前置均按 2026-08-23
客户端结构化记录核对；正式服任务窗不同则以游戏内为准。

返回 30—50

级

｜ 查看 50—70级重点任务

｜ 继续 70—100

级

｜ 二转技能索引

｜

筛 50—60级地图

｜

筛
60—70级地图

70—100级成长路线

首发版本耐力段 中国大陆官方怀旧服 最后核对: 2026-08-23 当前版本: 001.1.6

官方首发范围为 100 级、开放至二转。本页只比较已核对的高等级路线；资料库中出现更多地图或任务，不等于正式服已开放。

> 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。

上一段: **50—70级**

木拉特讨伐链、军营与龙族路线。

返回上一段

二转 **121点**

70级封顶; 100级仍为 121点。

核对分支加点

数据边界

不把神木村、玩具城、三转或其他服内容补进首发路线。

查看依据

材料与补给

高等级耐力段更要看药水、弹药、往返与实际净金币。

打开 15分钟成本记录法

70—80先比较冰冷的摇篮与遗迹之峭壁 → 80—100继续用 15分钟净效率在两图间选择 →

寺院通道只做 70级任务，不因 75级怪物硬当主图

本站尚未核实新的 81—100
级正式服常驻练级图。先提高已核对路线的清图率，并记录补给、死亡与实际经验；新图必须确认可进入
且怪物配置相符后再比较。

当前客户端的硬边界
当前已确认范围 ：盛趣首发公告规定等级上限 100
级、开放至二转；本站不把三转预告当作已经开放。
本文路线 ：冰冷的摇篮、遗迹之峭壁等地图按 2026-08-23
的客户端资料整理，进图前仍须核对正式服实际入口、怪物和收益。
资料库边界 ： 2026-09-26复查时， MXDC筛选接口返回了更广的地图和任务库存，不能再把旧的 “0
张／ 0条 ”当作当前事实；资料库存本身也不能证明正式服开放。
二转 SP： MXDC角色构筑器的 12条二转分支及点数公式本次复查未变， 70级累计 121点； 100
级仍为 121点。

等级上限与可重复刷的同级地图是两回事。新地图或任务只有在盛趣开放且正式服实际可 “
用后，才进入本站路线。

70—100级任务资料边界

目前可直接执行的重点任务整理到 70级。 71—100
级页面只给练级与补给建议，不填写未经正式服确认的任务数量、固定奖励或掉率；如果官方或游戏内开放新
任务，再按当前版本补充。

一屏路线

70—80级

主试：冰冷的摇篮

21点64级冰龙＋ 21点68级黑恐龙，共 42点。优势是密度；风险是黑恐龙 13,000 HP只给 265 EXP ，清不动时会被高 HP拖垮。

查看实际地图

70—80级

备选：遗迹之峭壁

14点 73级石膏指挥官+ 3点 63级士官。单只经验更高但总刷新少；适合牧师或能稳定处理高防、高回避目标的角色。

查看实际地图

70级一次性

任务图：寺院通道

月牙牛魔王与冰独眼兽用于木拉特最后一环。通道4只有5点 75级长枪牛魔王、2点月牙牛魔王和5点 40级冰独眼兽，不作为长期主图。

查看通道 4

80—100级

仍在两张主图间实测

每级、每次换武器或核心技能成型后，重测摇篮与峭壁15分钟。哪张净经验高且补给可持续，就留哪张；本文暂不推荐未经正式服核对的新图。

两张主图与一个任务图，直接比事实

地图 / 怪物	刷新点	等级	HP / EXP	关键取舍
冰冷的摇篮 | 冰龙	21	64	7,700 / 250	火弱点、冰抗性；密度高
冰冷的摇篮 | 黑恐龙	21	68	13,000 / 265	HP比冰龙高 5,300，EXP只高 15
遗迹之峭壁 | 石膏指挥官	14	73	15,300 / 315	不死、圣弱点；冰抗、毒免；物防 330、回避 32
遗迹之峭壁 | 石膏士官	3	63	7,500 / 240	不死、圣弱点
寺院通道 4 | 长枪牛魔王	5	75	18,000 / 350	火/雷抗性、毒免；物防 550
寺院通道 4 | 月牙牛魔王	2	70	15,000 / 270	毒免；任务目标
寺院通道 4 | 冰独眼兽	5	40	2,000 / 85	低级混生，主要用于任务计数

为什么最高级怪不一定更快 ：通道 4只有 5只长枪牛魔王，且每只 18,000 HP、抗性多；摇篮有 42个 64—68级目标。实际效率取决于清图、走位与刷新，不按怪物等级单列排行。

70—80级：先把一次性大额经验拿完

1. 70级回诺特勒斯号找木拉特，接 消灭月牙牛魔王_____。
2. 目标是月牙牛魔王 30只、冰独眼兽 100只；明确奖励 180,000 EXP与酥干酪 50。
3. 寺院通道 1—4按目标分布切图；这条任务做完就重新回摇篮／峭壁实测，不长期追 5只长枪牛魔王。
4. 检查二转分支是否已经正确分配 121点；当前构筑器在 70级封顶， 71级后不会再给二转 SP。

80—100级：把目标改成 “可持续 ”

每次测试固定 15分钟，并同时记录：

- 起止经验与实际击杀数；不要抄第三方理论每小时经验。
- HP／ MP药、箭矢、飞镖或子弹；补给回城时间也要计入。
- 死亡、被碰撞打断、爬绳和空等刷新时间。
- 是否需要组队才能覆盖全图；组队后按自己实际获得的经验比较。

出现任一情况就换图：普通怪连续 MISS、单只黑恐龙／指挥官击杀时间过长、 15分钟药费明显倒挂、地图拥挤导致大半时间等刷新。等级升高后也要重测，不能永久照搬 70级结论。

按职业调整

职业特点	先试哪里	需要避开的误区
牧师／圣系	遗迹之峭壁，利用不死与圣弱点	只看克制，不看 14点指挥官的低总刷新
火毒	摇篮的冰龙有火弱点	黑恐龙中性；牛魔王毒免，别把任务图当毒练级图
冰雷	摇篮可用雷系处理，但冰龙抗冰；峭壁指挥官也抗冰	用受抗核心技能硬刷，再用药水弥补
弓弩／刺客／火枪	两图都测，利用距离减少碰撞	只算面板伤害，不算弹药与跨层时间
战士／侠客／拳手	优先选能稳定聚怪、少爬层的一张	为打 73—75级目标承受过高碰撞与命中压力

当前明确不写入的路线

不把资料库中的神木村、玩具城、天空之城或其他服热门图直接当作当前路线；只有盛趣开放且正式
服进图、怪物配置得到核对后再加入。
不加入三转技能、三转群攻或 71级后的 SP加点；当前官方只开放二转。
不把职业训练场、单只 Lv80地图 BOSS或低刷新寺院通道包装成稳定练级主图。
不写固定 “每小时多少经验 ”；服务器拥挤、组队、装备、技能、药水和移动都会改变结果。

来源与数据边界

盛趣官方：等级上限 100级、首发开放至二转

MXDC 71—80档地图筛选

MXDC 81—90档地图筛选 ｜91—100档

MXDC 71—80级任务筛选 、81—90级与91—100级
本页路线数据最后核对： 2026-08-23； MXDC筛选口径复查： 2026-09-26
。资料库存不能代替正式服开放核验，游戏内当次显示优先。

返回 50—70级 ｜ 返回开始阅读 ｜ 二转技能索引