05｜装备与经济
换装决策、卷轴停手线、估价、交易确认和防骗。

装备获取、卷轴与强化
交易系统、价格记录与防骗
材料、金币与补给

装备获取、卷轴与强化

30—70级装备检查点

正式服当次界面优先

中国大陆官方怀旧服

最后核对: **2026-08-30**

当前客户端: **001.1.6**

> 先选二转分支，再按 30／40／50／60／70级检查武器。下列名称是 “比较基准”，不是要求每十级必须换装；现有成品更强、来源要绕路或属性门槛不合，就继续用旧装备。

直接选分支

只想看自己的路线时，点一个分支即可； “全部分支”会恢复完整正文。筛选状态会写进网址，便于收藏和分享。

- 全部分支
- 剑客
- 准骑士
- 枪战士
- 火毒法师
- 冰雷法师
- 牧师
- 猎人

弩弓手

刺客

侠客

拳手

火枪手

当前显示全部 12 个分支。

两件装备怎么选
同一职业拿到两件候选装备时，先按下面顺序比较；不要只看等级或名称。

① 先确认能穿
先看需求等级、职业、武器类别和属性门槛。任一项不满足，就不能把它当成当前方案。

② 再看目录事实
并排记录攻击／魔法力、攻速、命中或其他属性、升级次数，以及期限和交易状态；不要只看一个大数字
。

③ 最后做实战对比
在同一张图、相同未强化条件下试几分钟，比较清怪时间、 MISS 、需要几下、药水／弹药消耗和移动成本。实物窗口优先于旧模板。

④ 设强化止损线
过渡装备不追稀有卷轴；剩余升级次数多，不代表一定更强。先算失败成本和还能用多久，再决定是否强
化。

比较顺序可以记成： 能穿 → 武器类别与技能一致 → 攻击／魔法力 → 攻速 → 实战命中与药耗 →
获取和强化成本。这个顺序是本站保守建议，不是系统强制规则。

先读这三条
1. 目录事实与本站建议分开看
：等级、属性门槛、基础攻击／魔法力、速度、升级次数和详情页来源属于 MXDC当前客户端记录； “
何时换、要不要追、是否强化 ”是本站保守建议。
2. 来源记录不等于正式服必掉 ：本页只展示非 “待确认 ”的掉落条目，并优先标出与本站 26
张练级候选图相交的记录。带星号的商店记录来自 MXDC
详情页，而详情页本身提示商店库存可能与国服怀旧服不同，买前必须看游戏内商店。
3. 检查点不是装备等级 ：短杖和弩等类别存在 28／38／48／58／68
级或相邻等级序列；到整十级时检查最合适的当前候选，不为凑整十买错武器。

12个分支的 30—70级武器检查点

剑客

双手剑主线 与本站 “单修剑 ”
技能模板对齐，主表选双手剑作统一比较基准。已经点斧技能时不要照抄剑线。

30级检查 大刀

目录事实 需Lv.30 · 力100 · 攻击力 50（范围 45—55） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 制作记录： 莱德里 ；详情另列 6条商店记录 *

本站建议
二转后先确认武器类别与技能路线一致；只换未强化底装，按攻击、攻速、命中与药耗试打，不用稀有卷。

40级检查 半月巨刀

目录事实 需Lv.40 · 力130 · 攻击力 60（范围 55—65） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 制作记录： 莱德里 ；详情另列 6条商店记录 *

本站建议 把现有成品和这个基准逐项比较；提升不明显、来源绕路或门槛不合，就继续用上一把。

50级检查 虎剑

目录事实 需Lv.50 · 力155 · 攻击力 70（范围 65—75） · 普通（ 6） · 7次升级
来源记录 路线交叉掉落记录： 乌龟 （阳光沙滩 ）；制作记录： 莱德里

本站建议 这是第一档可考虑中期使用的基准；先定总预算和失败停手线，再决定是否用常见卷轴。

60级检查 无极剑

目录事实 需Lv.60 · 力190 · 攻击力 80（范围 75—85） · 普通（ 6） · 7次升级
来源记录 详情收录 4条非 “待确认 ”掉落记录；未与本站当前 26张候选图交叉

本站建议 来源开始更依赖掉落；不要为一件目录装备偏离练级路线，强化较好的 50级武器可以继续用。

70级检查 霸王剑

目录事实 需Lv.70 · 力220 · 攻击力 85（范围 80—90） · 普通（ 6） · 7次升级
来源记录 路线交叉掉落记录： 多尔 （鳄鱼潭 1）

本站建议 作为当前二转终点的长期比较基准；只有备品、预算和失败承受线都明确时，才做成套强化。

我已经走了另一种武器路线

单手剑（仍用剑技能；另算盾牌与攻速）
30：战剑 （需 Lv.30） ｜ 40：黄沙之剑 （需 Lv.40） ｜ 50：树灵之剑 （需 Lv.50） ｜ 60：奇型刀 （需 Lv.60）｜ 70：火焰刀 （需 Lv.70）

双手斧（必须对应斧系精准／快速／终极）
30：重型巨斧 （需 Lv.30） ｜ 40：格斗斧 （需 Lv.40） ｜ 50：太阳之斧 （需 Lv.50） ｜ 60：光明斧 （需 Lv.60 ） ｜ 70：雷电斧 （需 Lv.70）

准骑士

双手剑主线 与本站 “单修剑 ”
技能模板对齐，主表选双手剑作统一比较基准。已经点钝器技能时只看钝器替代线。

30级检查 大刀

目录事实 需Lv.30 · 力100 · 攻击力 50（范围 45—55） · 普通（ 6） · 7次升级
来源记录 制作记录： 莱德里 ；详情另列 6条商店记录 *
本站建议
二转后先确认武器类别与技能路线一致；只换未强化底装，按攻击、攻速、命中与药耗试打，不用稀有卷。

40级检查 半月巨刀

目录事实 需Lv.40 · 力130 · 攻击力 60（范围 55—65） · 普通（ 6） · 7次升级
来源记录 制作记录： 莱德里 ；详情另列 6条商店记录 *
本站建议 把现有成品和这个基准逐项比较；提升不明显、来源绕路或门槛不合，就继续用上一把。

50级检查 虎剑

目录事实 需Lv.50 · 力155 · 攻击力 70（范围 65—75） · 普通（ 6） · 7次升级
来源记录 路线交叉掉落记录： 乌龟 （阳光沙滩 ）；制作记录： 莱德里
本站建议 这是第一档可考虑中期使用的基准；先定总预算和失败停手线，再决定是否用常见卷轴。

60级检查 无极剑

目录事实 需Lv.60 · 力190 · 攻击力 80（范围 75—85） · 普通（ 6） · 7次升级
来源记录 详情收录 4条非 “待确认 ”掉落记录；未与本站当前 26张候选图交叉
本站建议 来源开始更依赖掉落；不要为一件目录装备偏离练级路线，强化较好的 50级武器可以继续用。

70级检查 霸王剑

目录事实 需Lv.70 · 力220 · 攻击力 85（范围 80—90） · 普通（ 6） · 7次升级
来源记录 路线交叉掉落记录： 多尔 （鳄鱼潭 1）

本站建议 作为当前二转终点的长期比较基准；只有备品、预算和失败承受线都明确时，才做成套强化。

我已经走了另一种武器路线

单手剑（仍用剑技能；另算盾牌与攻速）
30：战剑 （需 Lv.30） ｜ 40：黄沙之剑 （需 Lv.40） ｜ 50：树灵之剑 （需 Lv.50） ｜ 60：奇型刀 （需 Lv.60）｜ 70：火焰刀 （需 Lv.70）

双手钝器（必须对应钝器系精准／快速／终极）
30：锂矿锤 （需 Lv.30） ｜ 40：巨人锤 （需 Lv.40） ｜ 50：黄金锤 （需 Lv.50） ｜ 60：妖精之锤 （需 Lv.60）
｜ 70：封魂之锤 （需 Lv.70）

枪战士

枪主线 与本站 “单修枪 ”技能模板对齐。枪和矛的精准、快速、终极不是同一组；先看技能窗，再买武器。

30级检查 三支枪

目录事实 需Lv.30 · 力100 · 攻击力 52（范围 47—57） · 慢（ 8） · 7次升级

来源记录 制作记录： 莱德里 ；详情另列 6条商店记录 *

本站建议
二转后先确认武器类别与技能路线一致；只换未强化底装，按攻击、攻速、命中与药耗试打，不用稀有卷。

40级检查 双天戟

目录事实 需Lv.40 · 力130 · 攻击力 62（范围 57—67） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 鳄鱼 （鳄鱼潭 1）；制作记录： 莱德里

本站建议 把现有成品和这个基准逐项比较；提升不明显、来源绕路或门槛不合，就继续用上一把。

50级检查 长八蛇矛

目录事实 需Lv.50 · 力160 · 攻击力 72（范围 67—77） · 普通（ 6） · 7次升级
来源记录 制作记录： 莱德里

本站建议 这是第一档可考虑中期使用的基准；先定总预算和失败停手线，再决定是否用常见卷轴。

60级检查 十字枪

目录事实 需Lv.60 · 力190 · 攻击力 82（范围 77—87） · 慢（ 7） · 7次升级
来源记录 详情收录 6条非 “待确认 ”掉落记录；未与本站当前 26张候选图交叉
本站建议 来源开始更依赖掉落；不要为一件目录装备偏离练级路线，强化较好的 50级武器可以继续用。

70级检查 银龙枪

目录事实 需Lv.70 · 力220 · 攻击力 87（范围 82—92） · 命中率 +3 · 慢（ 8） · 7次升级
来源记录 路线交叉掉落记录： 黑恐龙 （冰冷的摇篮 ）

本站建议 作为当前二转终点的长期比较基准；只有备品、预算和失败承受线都明确时，才做成套强化。

我已经走了另一种武器路线

矛路线（必须对应矛系精准／快速／终极）
30：锂矿戟 （需 Lv.30） ｜ 40：月牙戟 （需 Lv.40） ｜ 50：九龙刀 （需 Lv.50） ｜ 60：方天戟 （需 Lv.60） ｜
70：黄龙刀 （需 Lv.70）

火毒法师

短杖主线 二转技能不区分短杖与长杖。主表用 28／38／48／58／68
级短杖，检查点等级不等于武器必须正好是整十级。

30级检查 锂矿短杖

目录事实 需Lv.28 · 智85／运 30 · 魔法力 43（范围 38—48） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 无魂蘑菇 （幽深蚂蚁洞 1）；制作记录： 莱德里

本站建议 二转后先确认武器类别与技能路线一致；只换未强化底装，按魔法力、幸运门槛和 MP
药耗试打，不用稀有卷。 本行武器实际需求等级为 28级。

40级检查 妖精短杖

目录事实 需Lv.38 · 智115／运 40 · 魔法力 53（范围 47—59） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 制作记录： 莱德里 ；详情另列 6条商店记录 *

本站建议 把现有成品和这个基准逐项比较；提升不明显、来源绕路或门槛不合，就继续用上一把。
本行武器实际需求等级为 38级。

50级检查 大魔法师短杖

目录事实 需Lv.48 · 智145／运 50 · 魔法力 63（范围 56—70） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 制作记录： 莱德里

本站建议 这是第一档可考虑中期使用的基准；先定总预算和失败停手线，再决定是否用常见卷轴。
本行武器实际需求等级为 48级。

60级检查 火焰之杖

目录事实 需Lv.58 · 智175／运 60 · 魔法力 73（范围 65—81） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 混种石头人 （森林迷宫 V）

本站建议 来源开始更依赖掉落；不要为一件目录装备偏离练级路线，强化较好的 50级武器可以继续用。
本行武器实际需求等级为 58级。

70级检查 天使之翼

目录事实 需Lv.68 · 智205／运 70 · 魔法力 83（范围 74—92） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 黑恐龙 （冰冷的摇篮 ）

本站建议 作为当前二转终点的长期比较基准；只有备品、预算和失败承受线都明确时，才做成套强化。
本行武器实际需求等级为 68级。

我已经走了另一种武器路线

长杖路线（比较魔法力、攻速与幸运门槛）
30：法师长杖 （需 Lv.25） ｜ 40：翡翠之杖 （需 Lv.35） ｜ 50：精灵长杖 （需 Lv.45） ｜ 60：白龙之杖 （需
Lv.55） ｜ 70：魔灵之翼 （需 Lv.65）

冰雷法师

短杖主线 二转技能不区分短杖与长杖。主表用 28／38／48／58／68
级短杖；元素属性来自技能，不要凭武器名称推断。

30级检查 锂矿短杖

目录事实 需Lv.28 · 智85／运 30 · 魔法力 43（范围 38—48） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 无魂蘑菇 （幽深蚂蚁洞 1）；制作记录： 莱德里

本站建议 二转后先确认武器类别与技能路线一致；只换未强化底装，按魔法力、幸运门槛和 MP
药耗试打，不用稀有卷。 本行武器实际需求等级为 28级。

40级检查 妖精短杖

目录事实 需Lv.38 · 智115／运 40 · 魔法力 53（范围 47—59） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 制作记录： 莱德里 ；详情另列 6条商店记录 *

本站建议 把现有成品和这个基准逐项比较；提升不明显、来源绕路或门槛不合，就继续用上一把。
本行武器实际需求等级为 38级。

50级检查 大魔法师短杖

目录事实 需Lv.48 · 智145／运 50 · 魔法力 63（范围 56—70） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 制作记录： 莱德里

本站建议 这是第一档可考虑中期使用的基准；先定总预算和失败停手线，再决定是否用常见卷轴。
本行武器实际需求等级为 48级。

60级检查 火焰之杖

目录事实 需Lv.58 · 智175／运 60 · 魔法力 73（范围 65—81） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 混种石头人 （森林迷宫 V）

本站建议 来源开始更依赖掉落；不要为一件目录装备偏离练级路线，强化较好的 50级武器可以继续用。
本行武器实际需求等级为 58级。

70级检查 天使之翼

目录事实 需Lv.68 · 智205／运 70 · 魔法力 83（范围 74—92） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 黑恐龙 （冰冷的摇篮 ）

本站建议 作为当前二转终点的长期比较基准；只有备品、预算和失败承受线都明确时，才做成套强化。
本行武器实际需求等级为 68级。

我已经走了另一种武器路线

长杖路线（比较魔法力、攻速与幸运门槛）
30：法师长杖 （需 Lv.25） ｜ 40：翡翠之杖 （需 Lv.35） ｜ 50：精灵长杖 （需 Lv.45） ｜ 60：白龙之杖 （需
Lv.55） ｜ 70：魔灵之翼 （需 Lv.65）

牧师

短杖主线 治疗与辅助路线仍要比较魔法力和 MP
成本。主表用短杖；不要为了高一级装备门槛牺牲过多智力。

30级检查 锂矿短杖

目录事实 需Lv.28 · 智85／运 30 · 魔法力 43（范围 38—48） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 无魂蘑菇 （幽深蚂蚁洞 1）；制作记录： 莱德里

本站建议 二转后先确认武器类别与技能路线一致；只换未强化底装，按魔法力、幸运门槛和 MP
药耗试打，不用稀有卷。 本行武器实际需求等级为 28级。

40级检查 妖精短杖

目录事实 需Lv.38 · 智115／运 40 · 魔法力 53（范围 47—59） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 制作记录： 莱德里 ；详情另列 6条商店记录 *

本站建议 把现有成品和这个基准逐项比较；提升不明显、来源绕路或门槛不合，就继续用上一把。
本行武器实际需求等级为 38级。

50级检查 大魔法师短杖

目录事实 需Lv.48 · 智145／运 50 · 魔法力 63（范围 56—70） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 制作记录： 莱德里

本站建议 这是第一档可考虑中期使用的基准；先定总预算和失败停手线，再决定是否用常见卷轴。
本行武器实际需求等级为 48级。

60级检查 火焰之杖

目录事实 需Lv.58 · 智175／运 60 · 魔法力 73（范围 65—81） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 混种石头人 （森林迷宫 V）

本站建议 来源开始更依赖掉落；不要为一件目录装备偏离练级路线，强化较好的 50级武器可以继续用。
本行武器实际需求等级为 58级。

70级检查 天使之翼

目录事实 需Lv.68 · 智205／运 70 · 魔法力 83（范围 74—92） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 黑恐龙 （冰冷的摇篮 ）

本站建议 作为当前二转终点的长期比较基准；只有备品、预算和失败承受线都明确时，才做成套强化。
本行武器实际需求等级为 68级。

我已经走了另一种武器路线

长杖路线（比较魔法力、攻速与幸运门槛）
30：法师长杖 （需 Lv.25） ｜ 40：翡翠之杖 （需 Lv.35） ｜ 50：精灵长杖 （需 Lv.45） ｜ 60：白龙之杖 （需 Lv.55） ｜ 70：魔灵之翼 （需 Lv.65）

猎人

弓主线 只比较弓，不把弩混进来。每次换装同时确认箭矢、平台射程和实际攻速手感。

30级检查 雷电

目录事实 需Lv.30 · 力35／敏 95 · 攻击力 45（范围 40—50） · 敏捷 +2 · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 火野猪 （火焰之地 Ⅴ）；制作记录： 莱德里

本站建议
二转后先确认武器类别与技能路线一致；只换未强化底装，按攻击、攻速、命中与药耗试打，不用稀有卷。
同时核对箭矢与站位手感。

40级检查 暴风弓

目录事实 需Lv.40 · 力45／敏 125 · 攻击力 55（范围 50—60） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 青龙 （冰独眼兽洞穴 Ⅰ）；制作记录： 莱德里

本站建议 把现有成品和这个基准逐项比较；提升不明显、来源绕路或门槛不合，就继续用上一把。
同时核对箭矢与站位手感。

50级检查 天弓

目录事实 需Lv.50 · 力55／敏 160 · 攻击力 65（范围 60—70） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 制作记录： 莱德里

本站建议 这是第一档可考虑中期使用的基准；先定总预算和失败停手线，再决定是否用常见卷轴。
同时核对箭矢与站位手感。

60级检查 凤凰之弓

目录事实 需Lv.60 · 力65／敏 185 · 攻击力 75（范围 70—80） · 普通（ 6） · 7次升级
来源记录 详情收录 4条非 “待确认 ”掉落记录；未与本站当前 26张候选图交叉

本站建议 来源开始更依赖掉落；不要为一件目录装备偏离练级路线，强化较好的 50级武器可以继续用。
同时核对箭矢与站位手感。

70级检查 赤神弓

目录事实 需Lv.70 · 力75／敏 205 · 攻击力 80（范围 75—85） · 命中率 +1 · 普通（ 6） · 7次升级
来源记录 详情收录 5条非 “待确认 ”掉落记录；未与本站当前 26张候选图交叉

本站建议 作为当前二转终点的长期比较基准；只有备品、预算和失败承受线都明确时，才做成套强化。
同时核对箭矢与站位手感。

弩弓手

弩主线 只比较弩。 30级与 40级检查点分别采用 28级山羊弩、 38级双弦弩，不必为 “整十等级 ”买错类别。

30级检查 山羊弩

目录事实 需Lv.28 · 力28／敏 80 · 攻击力 44（范围 39—49） · 普通（ 6） · 7次升级
来源记录 详情另列 7条商店记录 *

本站建议
二转后先确认武器类别与技能路线一致；只换未强化底装，按攻击、攻速、命中与药耗试打，不用稀有卷。
本行武器实际需求等级为 28级。 同时核对箭矢与站位手感。

40级检查 双弦弩

目录事实 需Lv.38 · 力38／敏 115 · 攻击力 54（范围 49—59） · 快（ 5） · 7次升级
来源记录 路线交叉掉落记录： 火野猪 （火焰之地 Ⅴ）；制作记录： 莱德里

本站建议 把现有成品和这个基准逐项比较；提升不明显、来源绕路或门槛不合，就继续用上一把。
本行武器实际需求等级为 38级。 同时核对箭矢与站位手感。

50级检查 炎弩

目录事实 需Lv.50 · 力50／敏 160 · 攻击力 68（范围 63—73） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 无魂猴 （猴子森林 I）；制作记录： 莱德里

本站建议 这是第一档可考虑中期使用的基准；先定总预算和失败停手线，再决定是否用常见卷轴。
同时核对箭矢与站位手感。

60级检查 黄金弩

目录事实 需Lv.60 · 力60／敏 190 · 攻击力 78（范围 73—83） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 冰龙 （龙族之地 ）

本站建议 来源开始更依赖掉落；不要为一件目录装备偏离练级路线，强化较好的 50级武器可以继续用。
同时核对箭矢与站位手感。

70级检查 破天弩弓

目录事实 需Lv.70 · 力70／敏 210 · 攻击力 83（范围 78—88） · 普通（ 6） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 多尔 （鳄鱼潭 1）

本站建议 作为当前二转终点的长期比较基准；只有备品、预算和失败承受线都明确时，才做成套强化。
同时核对箭矢与站位手感。

刺客

拳套主线
拳套与飞镖必须成套核对。各等级常有多种矿石／颜色版本，主表只列一个代表，实际以攻击、附加属性
和价格选。

30级检查 钢铁斗拳

目录事实 需Lv.30 · 敏60／运 80 · 攻击力 18（范围 16—20） · 快（ 4） · 7次升级

来源记录 制作记录： 后街吉姆

本站建议
二转后先确认武器类别与技能路线一致；只换未强化底装，按攻击、攻速、命中与药耗试打，不用稀有卷。
同时核对弹药库存与补充路线。

40级检查 钢铁护腕

目录事实 需Lv.40 · 敏80／运 120 · 攻击力 22（范围 19—25） · 运气 +1／物理防御力 +2 · 快（ 4） ·
7次升级

来源记录 制作记录： 后街吉姆

本站建议 把现有成品和这个基准逐项比较；提升不明显、来源绕路或门槛不合，就继续用上一把。
同时核对弹药库存与补充路线。

50级检查 钢铁手甲

目录事实 需Lv.50 · 敏90／运 140 · 攻击力 26（范围 23—29） · 运气 +2／回避率 +1 · 快（ 4） · 7
次升级

来源记录 制作记录： 后街吉姆

本站建议 这是第一档可考虑中期使用的基准；先定总预算和失败停手线，再决定是否用常见卷轴。
同时核对弹药库存与补充路线。

60级检查 青铜战神拳套

目录事实 需Lv.60 · 敏100／运 170 · 攻击力 30（范围 27—33） · 运气 +3／回避率 +2 · 快（ 4） · 7
次升级

来源记录 详情收录 3条非 “待确认 ”掉落记录；未与本站当前 26张候选图交叉

本站建议 来源开始更依赖掉落；不要为一件目录装备偏离练级路线，强化较好的 50级武器可以继续用。
同时核对弹药库存与补充路线。

70级检查 红闪电甲

目录事实 需Lv.70 · 敏110／运 200 · 攻击力 34（范围 30—38） · 运气 +4／物理防御力 +3 · 快（ 4） ·
7次升级

来源记录 详情收录 5条非 “待确认 ”掉落记录；未与本站当前 26张候选图交叉

本站建议 作为当前二转终点的长期比较基准；只有备品、预算和失败承受线都明确时，才做成套强化。
同时核对弹药库存与补充路线。

侠客

幸运短刀主线 主表采用幸运短刀线，不混入需要额外力量的短刀。若你已明确走力量短刀，必须另算 AP 门槛。

30级检查 水晶刃

目录事实 需Lv.30 · 敏60／运 80 · 攻击力 45（范围 40—50） · 比较快（ 3） · 7次升级
来源记录 制作记录： 莱德里 ；详情另列 7条商店记录 *
本站建议
二转后先确认武器类别与技能路线一致；只换未强化底装，按攻击、攻速、命中与药耗试打，不用稀有卷。

40级检查 龙刃

目录事实 需Lv.40 · 敏80／运 110 · 攻击力 55（范围 50—60） · 快（ 4） · 7次升级
来源记录 路线交叉掉落记录： 黑鳄鱼 （鳄鱼潭 1）
本站建议 把现有成品和这个基准逐项比较；提升不明显、来源绕路或门槛不合，就继续用上一把。

50级检查 破碎刃

目录事实 需Lv.50 · 敏90／运 150 · 攻击力 62（范围 57—67） · 快（ 5） · 7次升级
来源记录 路线交叉掉落记录： 无魂猴 （猴子森林 I）；制作记录： 莱德里
本站建议 这是第一档可考虑中期使用的基准；先定总预算和失败停手线，再决定是否用常见卷轴。

60级检查 双翼刃

目录事实 需Lv.60 · 敏100／运 170 · 攻击力 72（范围 67—77） · 快（ 4） · 7次升级
来源记录 详情收录 5条非 “待确认 ”掉落记录；未与本站当前 26张候选图交叉
本站建议 来源开始更依赖掉落；不要为一件目录装备偏离练级路线，强化较好的 50级武器可以继续用。

70级检查 凤凰刃

目录事实 需Lv.70 · 敏110／运 190 · 攻击力 77（范围 72—82） · 回避率 +3 · 快（ 4） · 7次升级
来源记录 路线交叉掉落记录： 多尔 （鳄鱼潭 1）

[illegible]	[illegible]

[illegible]

> [illegible] [illegible] HP [illegible]

30[illegible] [illegible]

[illegible]	[illegible] Lv.30 · [illegible] 60[illegible] 30 · [illegible] **34**[illegible] **30—38**[illegible] · [illegible] 5[illegible] · 7[illegible]
[illegible]	[illegible] [illegible] 6[illegible] *
[illegible]	[illegible]

40[illegible] [illegible]

[illegible]	[illegible] Lv.40 · [illegible] 90[illegible] 40 · [illegible] **42**[illegible] **37—47**[illegible] · [illegible] 6[illegible] · 7[illegible]
[illegible]	[illegible] [illegible] [illegible]
[illegible]	[illegible]

50[illegible] [illegible]

[illegible]	[illegible] Lv.50 · [illegible] 120[illegible] 50 · [illegible] **50**[illegible] **45—55**[illegible] · [illegible] 5[illegible] · 7[illegible]
[illegible]	[illegible] [illegible] [illegible] 1[illegible] [illegible]
[illegible]	[illegible]

60[illegible] [illegible]

[illegible]	[illegible] Lv.60 · [illegible] 150[illegible] 60 · [illegible] **58**[illegible] **53—63**[illegible] · [illegible] 5[illegible] · 7[illegible]
[illegible]	[illegible] 5[illegible] “[illegible] ”[illegible] 26[illegible]
[illegible]	[illegible] 50[illegible]

70级检查 强袭拳甲

目录事实 需Lv.70 · 力180／敏 70 · 攻击力 62（范围 57—67） · 快（ 5） · 7次升级
来源记录 路线交叉掉落记录： 多尔 （鳄鱼潭 1）
本站建议 作为当前二转终点的长期比较基准；只有备品、预算和失败承受线都明确时，才做成套强化。

火枪手

火枪主线 火枪与子弹必须成套核对。远行前把补弹往返时间计入成本，不能只比较武器攻击。

30级检查 银枪

目录事实 需Lv.30 · 力30／敏 70 · 攻击力 31（范围 27—35） · 快（ 5） · 7次升级
来源记录 制作记录： 士林 ；详情另列 6条商店记录 *
本站建议
二转后先确认武器类别与技能路线一致；只换未强化底装，按攻击、攻速、命中与药耗试打，不用稀有卷。
同时核对弹药库存与补充路线。

40级检查 黑郁金香

目录事实 需Lv.40 · 力40／敏 105 · 攻击力 40（范围 36—44） · 快（ 5） · 7次升级
来源记录 路线交叉掉落记录： 风独眼兽 （森林迷宫 V）；制作记录： 士林
本站建议 把现有成品和这个基准逐项比较；提升不明显、来源绕路或门槛不合，就继续用上一把。
同时核对弹药库存与补充路线。

50级检查 金钱豹

目录事实 需Lv.50 · 力50／敏 140 · 攻击力 49（范围 44—54） · 快（ 5） · 7次升级
来源记录 制作记录： 士林
本站建议 这是第一档可考虑中期使用的基准；先定总预算和失败停手线，再决定是否用常见卷轴。
同时核对弹药库存与补充路线。

60级检查 速射手铳

目录事实 需Lv.60 · 力60／敏 175 · 攻击力 58（范围 53—63） · 快（ 5） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 黑石头人 （森林迷宫 V）

本站建议 来源开始更依赖掉落；不要为一件目录装备偏离练级路线，强化较好的 50级武器可以继续用。
同时核对弹药库存与补充路线。

70级检查 重装手铳

目录事实 需Lv.70 · 力70／敏 210 · 攻击力 62（范围 57—67） · 快（ 5） · 7次升级

来源记录 路线交叉掉落记录： 多尔 （鳄鱼潭 1）

本站建议 作为当前二转终点的长期比较基准；只有备品、预算和失败承受线都明确时，才做成套强化。
同时核对弹药库存与补充路线。

防具与饰品怎么跟进

先看部位是否真的解决命中、主属性、生存或药耗，再看装备等级。任务奖励是比较基准 “
，不是要求所有职业照同一套穿。

30级套服｜秘密之书

目录事实： 红／蓝桑拿服均需 30级，防御力 30（范围 27—33）、回避率 10（9—11）、 10
次升级，五职业可穿。
本站建议： 先拿任务奖励，再比较市场同部位；不要为了穿新防具临时改 AP。

42级披风｜伊卡路斯

任务事实：
最后一环列蓝魔力披风、小丑披风、恶魔之翼候选。当前物品目录没有足够详情支持本站写死属性。
本站建议： 拿到后按物品窗的属性和升级次数比较，不凭披风名称预购卷轴。

40级以后手套｜先留底装

目录事实： 简的最后挑战列手套攻击卷轴 60%／ 10%候选；当前卷轴记录分别为攻击力 +2／ +3。
本站建议： 任务只给候选中的一张，不把它用在马上替换或只剩很少升级次数的手套上。

55级任务、 60级穿｜职业鞋

目录事实： 洛尼线列 4种60级法师天使鞋，玛亚线列 3种60级弓箭手花精鞋；当前目录均为 5次升级。
本站建议： 两条线各要 17类材料，只有对应职业且库存接近齐全时再做。

60级耳环｜约翰最后一环

目录事实： 交白花 30后列梅花耳环 1；当前目录需 60级、魔法防御力 40（范围 36—44）、 5
次升级，五职业可穿。
本站建议： 前置已完成就优先检查；已有强化耳环时按完整属性比较，不因任务奖励免费就强换。

60级飞侠上／下装｜皮亚长线

目录事实： 奖励清单含黑飞影上衣与裤裙候选，当前目录均需 60级、飞侠可穿、各 7次升级。
本站建议： 任务要黑水晶、上古卷轴、银等材料，正式服奖励窗明确且材料已齐再做。

没有任务奖励的部位怎么补

1. 先看现有装备的完整属性和剩余升级次数，不用 “装备等级更高 ”代替实际比较。
2. 战士先解决命中与碰撞药耗；法师看智力、魔力与 MP；弓箭手、飞侠、海盗同时核对副属性门槛。
3. 头盔、普通鞋、普通手套与披风没有稳定任务替换时，优先用顺路掉落／已验证商店／现有成品，不
为少量防御偏离练级路线。
4. 唯一一件职业鞋、耳环或高升级次数底装，先试穿、复测，再决定是否上卷。

防具资料边界
本节于 2026-08-23重新读取相关任务和 19
个奖励物品／卷轴记录。任务奖励清单可能包含职业、性别或随机候选，不等于一次拿到清单中的全部物
品；伊卡路斯三件披风当前缺少可靠单件目录详情，所以不编造属性。正式服交付窗与物品窗优先。

查看 30—50级支线与装备奖励 ｜ 查看 50—70级重点任务 ｜ 查看 1—70级地图选择与走法

装备属性怎么看
先从上到下读： 穿戴门槛 → 装备给你的属性 → 攻速／升级次数 → 期限与交易状态 。不要把 “需求力量 220”误读成 “穿上增加 220力量 ”。

需求等级、职业与属性

这些是穿戴条件，不是加成。任一项不满足就不能按这件装备规划；只差副属性时，先比较能用多久，不
要立刻改 AP。

“+87（ 82—92） ”怎么读

前面的 +87是目录基准值，括号 82—92是当前资料中的基础浮动范围，不代表每件都固定 87
。拿到实物后，只用物品窗显示的实际数值比较。

攻击速度 “慢（ 8） ”

攻速是武器属性；括号数字是当前目录的速度档位，数字越小档位越快，中文标签会把相邻档位都写作 “快 ”或 “慢 ”。它不等于每秒攻击次数，也不等于伤害。

可使用卷轴次数

表示这件装备还可承受多少次卷轴尝试，不是成功次数。实物剩余次数比底装目录值更重要；已经强化过
的同名装备必须连同现有加成一起看。

两个读法示例

银龙枪 ：需求 Lv.70、力量 220、战士；攻击力 +87（82—92）、命中率 +3（2—4）、攻速慢（ 8
）、底装 7次升级。 前两项是门槛，后四项才是装备事实。

蓝色桑拿服 ：需求 Lv.30；物理防御力 +30（27—33）、回避率 +10（9—11）、底装 10
次升级。比较别人出售的实物时，以那件实物的数值和剩余次数为准。

力量／敏捷／智力／运气、攻击／魔法力、命中、回避、防御、移动和跳跃只说明装备改变了哪些数值；本页
不套用未经正式服实测的旧版伤害或命中公式。买入前另查期限、性别、绑定及当前能否交易。

查询这件装备或怪物的来源

本节于 2026-08-30
按中国大陆官方怀旧服当前客户端物品／界面文字复核；正式服当次物品窗、任务窗或服务器行为不同时，以
游戏内为准。

拿到其他装备，按这 5步判断
1. 看武器类型与职业分支
：剑、斧、钝器、枪、矛不能随意混用；弓／弩、拳套／短刀、指虎／火枪也必须匹配技能。
2. 看穿戴门槛
：逐项核对等级、职业与力量／敏捷／智力／幸运要求。只差属性时，先确认这件装备能用多久，不
要立即加 AP。
3. 看真正有用的变化
：武器比较攻击或魔法力、攻速、命中与实战；防具同时看生存、属性和药耗，不只看装备等级。

4. 看强化与交易状态 ：确认剩余升级次数、已增加属性、期限，以及当前是否可交易或会绑定。
5. 再做处置
：能改善实战就穿；方向匹配但暂时穿不上就留；自己不用且可交易才估价；价值不明的卷轴和稀有
部位先入仓。

现在穿
路线正确、门槛满足，而且同图试打后击杀、命中、生存或药耗确有改善。

继续用旧装
新装备只是等级更高，实际提升不明显，或需要为副属性门槛牺牲太多主属性。

拿去估价
自己不用、当前可交易，并已记清名称、属性、升级次数、数量和所在区服。

打开交易与防骗指南

30—70级常用卷轴获取速查

先看卷轴完整名称、部位、成功率和装备剩余升级次数。下列是当前资料中的 “
候选奖励或来源记录 ，不承诺固定掉落率，也不写会随区服与时段变化的价格。

10% 武器卷：先看三项任务

30级：酋长盖房子
任务奖励候选包含各武器类别 10%卷轴；完成后从候选中取得一张，不是每种各给一张。

核对任务资料

52级：消灭鳄鱼 1
奖励候选同样覆盖各武器类别 10%卷轴；先完成鳄鱼任务链当前环节，再按正式服奖励窗确认。

核对任务资料

遗迹发掘队公告

任务奖励候选覆盖各武器类别 10%卷轴；当前资料列为 60级任务段，接取与前置仍看任务窗。

核对任务资料

60% 武器卷：按自己的武器找
战士
：单手剑／斧／钝器可查树妖王；双手斧可查浮士德；双手钝器可查黑石头人；双手剑、枪可查多尔
；矛可查遗迹之墓的石头猎犬。
魔法师 ：短杖可查石膏战士、猫；长杖可查浮士德、石膏战士。
弓箭手 ：弓可查石头人；弩可查浮士德、石头人、巨居蟹、多尔。
飞侠 ：短剑可查红螃蟹、多尔；拳套可查浮士德、巨居蟹、石膏战士、多尔。
海盗 ：指节可查黑鳄鱼；火枪可查浮士德。

这些怪物名是 MXDC
单件卷轴详情中的来源记录；只摘录与当前首发地图／怪物范围相交的项目。若正式服掉落、地图开放或物品
文字不同，以游戏内为准。

手套攻击与常用防具卷

手套攻击

“简的最后挑战 ”候选给 60%或 10%；60%来源记录含巨居蟹、混种石头人、石膏军官、多尔， 10% 可查乌龟。

查看简的任务

手套敏捷

收集 600个孽咒娃娃的阶段，奖励候选为 60%或 10%；60%来源记录另有树妖王、蘑菇王， 10% 可查巨居蟹。

查看罗雯任务

披风属性

“消灭鳄鱼 2”奖励候选为力量／智力／敏捷／幸运披风卷轴 60%
中的一张；怪物记录可查乌龟、巨居蟹、树妖王或浮士德，按具体属性分别核对。

查看鳄鱼任务

鞋子速度／跳跃

“消灭遗迹发掘地的怪物 ”奖励候选含鞋子速度 60%或跳跃 60%；其前置关系以当前任务窗为准。跳跃 60%
另可查巨居蟹、蘑菇王。

查看遗迹任务

本节于 2026-08-30
按当时客户端资料与对应公告复核；当前版本提示见页面顶部，未逐条重核的数据以正式服当次界面为准。版

本来源： 盛趣当前客户端维护公告 。 完整物品入口： MXDC卷轴来源查询 ｜ 盛趣当前客户端维护公告

卷轴使用前的停手线
1. 对照完整名称，确认卷轴适用部位、标称成功率、增加属性，以及是否写有失败损坏风险。
2. 对照装备完整属性，确认剩余升级次数；同名装备也可能因基础属性和已强化结果而价值不同。
3. 当前 MXDC模拟器按 “每次使用消耗 1次升级次数 ”
处理；带破坏概率的卷轴在失败后还可能损坏装备。它反映数据库规则，不替代正式服当次物品说明
。
4. 唯一一件、昂贵或暂时无法补买的装备，不使用自己不能承受失败结果的方案。
5. 连续失败不会让下一张 “该成功 ”；先设最多投入几张、失败到哪一步停手。

本页能确认到哪一层
70件候选的名称、穿戴要求、基础属性、攻速和升级次数来自 2026-08-23重新读取的 MXDC
中国大陆怀旧服装备目录与单件详情。来源栏只使用详情页非 “待确认 ”的记录，并与本站现有 26张地图／ 48
种怪物清单交叉；商店库存仍按详情页警告降级为线索。盛趣公告确认装备回归打怪掉落，正式服当次物
品窗、 NPC商店与实际掉落始终优先。

查询入口与来源

MXDC中国大陆装备目录 （重新查询： 2026-08-23；本页单件名称均可打开详情）

MXDC卷轴来源查询 （使用前再看游戏内卷轴文字）

MXDC卷轴模拟器 （只用于理解当前数据库机制）

盛趣官方：怀旧服正式定档 8月3日（五职业、 100级、二转与首发范围）

盛趣官方：怀旧服系统改版回应 （装备回归怪物掉落）

查看材料、金币与补给 ｜ 查看 1—70级地图选择与走法 ｜ 查看交易与防骗指南

交易系统、价格记录与防骗

交易与防骗指南 | 中国大陆官方怀旧服 | 最后核对：**2026-08-12** | 手续费与可用渠道以当前界面为准

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）

> 下单前只做一件事：在最后确认窗里重新核对物品、数量、币种、总价和实收。对方催得越急，越应该停下来重看。

30 秒交易清单

- [ ] 物品：完整名称、数量、基础属性、强化属性、剩余升级次数、期限和绑定状态都一致。
- [ ] 货币：看清是金币、抵用券还是界面显示的其他货币；不要只听对方口述。
- [ ] 价格：区分单价与总价，逐位数零，卖出时再看扣费后的实收。
- [ ] 角色：核对完整角色名、区服和频道；相似名字不是同一个人。
- [ ] 最后一遍：任一方修改物品、数量、价格或货币后，从第一项重新检查。

先分清哪些渠道已经被官方确认

2026-07-11 的正式定档公告确认：首个版本同步上线自由市场个人商店与雇佣商店。

2026-09-16 的盛趣维护公告指出，正式服拍卖场购买宠物可能发生数据异常，并称将在当次维护中修复。这说明拍卖场宠物购买操作已出现；公告没有单独确认修复完成后的结果、其他物品的交易规则、可选币种或手续费。面对面交易、拍卖场使用金币或抵用券、自由市场商店使用金币，以及手续费从 10% 调整为 5%，仍只见于 2026-07-02 的第二次非公开测试说明。交易前以正式服当次界面显示的入口、币种和结算数字为准。

买东西：先定标准，再看价格

1. 写下要买的准确物品、可接受属性、最低剩余升级次数和最高总预算。
2. 只比较同一区服、相近时间、同币种、同数量、关键属性和升级次数相近的记录。
3. 至少查看多个可比挂牌；把堆叠物品换算成单价，但最终仍以界面总价为准。

4. 极高或极低的孤立挂牌先排除。挂牌表示卖家要价，不表示已经成交。
5. 下单前按上面的 30 秒清单再走一遍；条件不符就取消，不为“马上被抢”加价。

同名装备不一定同价

基础属性、成功强化、剩余升级次数、期限和交易状态不同，不能只凭名称横向比较。

卷轴先换算数量

1张和 10张一组要先算单价，再核对总价与背包实际收到的数量。

不同货币不直接比

金币与抵用券不是同一报价。没有可靠、同时段的换算依据时，不把两者混成一个“市场价”。

卖东西：价格只是其中一步

1. 怪物材料先在 材料、金币与补给 核对任务保留量；装备和卷轴再看 装备与卷轴指南，避免把马上要用的东西卖掉。
2. 记录完整名称、数量、属性、强化结果、剩余升级次数、期限和交易状态。
3. 找同一区服、同渠道、同币种的可比挂牌；没有真正可比项时，宁可先小范围试价，也不要把别服旧价当结论。
4. 在正式服结算界面查看手续费与实收，再决定挂牌价。不要把测试公告中的 5% 直接代入。
5. 长时间未售出，先重新检查可比项和需求，不把自己的挂牌价继续抄成“成交价”。

一条价格记录至少包含什么

必须一致或注明	为什么
区服、日期与大致时间	不同区服和时段的供需不能直接合并
物品全名与数量	防止同名近似物、单件和整组混算
关键属性与剩余升级次数	决定同名装备是否真正可比
渠道与币种	商店、拍卖或面对面界面的规则可能不同
挂牌或实际成交	挂牌是要价，只有交易完成才能记为成交
手续费与实收	以当次正式服结算窗显示为准

看到这些情况，直接取消
临确认时替换外观相近的物品、减少数量、改币种或改一位数字。
用 “验证资金、解冻账号、补手续费、保证金 ”为由，要求先转账或再做一笔交易。
要求去第三方平台、线下转账，或索要账号、验证码、屏幕共享和远程控制。
出售账号、出租账号、代登录，或让你运行价格插件、自动摆摊脚本和所谓防封工具。
用 “官方人员 ”“熟人小号 ”施压，但拒绝在游戏内最终确认窗给出完整条件。

盛趣现行处罚规则把第三方平台或线下虚拟物品交易、账号租借／共享、广告与外挂辅助等列为违规风险，可
能触发交易限制或封禁。安全上不要把交易移出游戏提供的确认流程。

事实与建议
“正式定档公告确认自由市场两类商店 ”、 “9月 16日公告提及拍卖场宠物购买异常及修复计划 ”和 “ 测试公告列出的交易改动 ”
分别是官方文本事实；比价样本数、排除孤立挂牌、设置预算与停手规则是本站的保守建议。若正式服界
面与测试说明不同，正式服界面优先。

官方来源

盛趣官方：正式定档 8 月 3 日

盛趣官方： 9月 16日拍卖场宠物购买异常修复计划 （2026-09-26核对；不据此推断手续费）

盛趣官方：第二次非公开测试公告

盛趣官方：非公开测试调整说明

盛趣官方：《冒险岛》游戏行为处罚规则

查看材料、金币与补给 ｜ 返回装备与卷轴指南

材料、金币与补给

材料与金币 中国大陆官方怀旧服 最后核对: 2026-08-30 当前客户端: 001.1.6

任务物品名称和需求量是当前客户端资料事实；保留、入仓、交易、卖店与补货顺序是本站保守建议。正式服任务窗、物品窗和结算窗优先。

> 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2026-08-30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。

> 背包快满时，先查任务保留量，再决定入仓、玩家交易或卖店。不要因为某件材料有出售价格，就在任务数量没留够时直接清掉。

本页

背包判断 保留清单 50—70清单 矿物加工 来源查询 处置方式 城镇服务 补给成本 补货量

背包快满时，按这个顺序

正在做的任务要它

保留到任务窗显示的数量；同名近似物和任务阶段物品要逐字核对，不凭图标判断。

打开任务索引

下方清单会用到

按“整条任务各做一次”的合计留够。还没决定做长线时，只留一组；若物品窗允许，也可先放仓库，不必无限囤。

查保留量

装备、卷轴或稀有物

先核对职业、属性、升级次数和交易状态；价值不明时先入仓，不按NPC出售数字直接处理。

打开装备与卷轴指南

普通掉落且已经超量

再比较玩家交易的实际可比记录与NPC当次实收；没有可靠需求时，背包空间本身也有成本。

选择处置方式

30秒判断

1. 对照完整名称、数量、期限、绑定和任务标记；图标相同不代表是同一件物品。
2. 查看当前任务窗，再查本页保留量；两处都没有用途时才进入估价。
3. 稀有材料、卷轴和属性装备先入仓；普通掉落只保留已经决定要做的任务量。
4. 玩家挂牌只是要价，NPC资料也不替代正式服结算窗；最终只认本次实际实收。
5. 任务阶段物品无法交易、存仓或卖店时，按当前任务提示完成或放弃，不把其他版本的处理方式套进来。

任务材料保留量

> 下列数量假设本站收录的相关任务链各完成一次，是“最多先留多少”的查询口径，不是要求每个角色都清完。已经完成任务、明确不做长线或游戏内数量不同，就按自己的任务窗调整。

最容易误卖的三种跨页材料

风独眼兽之尾: **100**

任务事实: 秘密之书 50+奇怪的料理 2 50。

本站建议: 30级前后开始留，做完两项后再处理多余部分。

查看当前物品记录

奇妙的药： 180
任务事实： 伊卡路斯 50＋简第一次 30＋简第二次 100。
本站建议： 随地铁练级分批留；不做简的挑战时不要机械囤满 180。

查看当前物品记录

桌布： 140
任务事实： 黑巴克 40＋伊卡路斯热气球 100。
本站建议： 先留 40完成黑巴克，确定继续披风链后再补到 140。

查看当前物品记录

10—30级常用保留量

10级两项长线前置
树枝 70、绿液球 70、绿水灵珠 10。这是 “好无聊 2”与 “帮忙写作业 ”的合计。

查看任务顺序

20级蜗牛传说
蓝色、红色、绿色蜗牛壳各 10；后续彩虹色蜗牛壳儿是任务阶段物品，按任务窗取得。

查看猎蜗牛条件

废都医院两环
镜子碎片 20 → 道符 100。按顺序交付，不必在第一环前同时占两格。

查看 25—30级任务包

25级火独眼兽任务包
火独眼兽之尾 50：懒惰的卡里可 10＋奇怪的料理 1 40。

查看当前物品记录

简和野猪

刺蘑菇盖 100、野猪尖牙 80。完成后才会开启 40级简的三次挑战。

查看当前任务条件

黑巴克与后续披风
桌布先留 40；决定继续伊卡路斯热气球后，再为同一材料追加 100。

查看黑巴克条件

30—50级完整准备量

秘密之书
香蕉 50、钻石 1、猪头 5、风独眼兽之尾 50。中途取得的牛奶、烤鳗鱼和秘密之书按任务顺序交接。

查看秘密之书路线

伊卡路斯披风链
木材 10、粗羽毛 50、蝙蝠翅膀 50、桌布 100、鳄鱼皮革袋 10、奇妙的药 50、魔女草叶子 20。

查看披风链顺序

料理与树妖王
风独眼兽之尾 50、冰独眼兽之尾 50、干枯的树枝 100。树妖王还需击败 1只，击杀目标不占背包。

查看 35级任务

妖精罗雯长线
孽咒娃娃 2,300，五环分别消耗 100／200／400／600／ 1,000。只想升级时先比较时间与交易成本。

查看当前物品记录

简的三次挑战
奇妙的药 130、青蛙 50、矿泉水 1、蘑菇王芽孢 1、龙血 3、龙皮 20、古木树液 10、月石 1。

查看三次挑战

冤魂森林

孽咒用钉子 10；给妖精的头发属于流程交接物，另预留一个任务物品格。

查看冤魂森林路线

50—70级：先选任务，再留材料

52级鳄鱼两环
默认留蛇皮 20、黑鳄鱼皮 50。还确定做洛尼第三环时，黑鳄鱼皮合计留 100；不默认计入 65
级无明确奖励的吉姆任务。

查看两环顺序

55级洛尼／玛亚收集
两条线各有 17类材料、各 39,000 EXP，最后分别是 60级法师／弓箭手鞋候选。
不要在没决定做时预囤整套 ；先打开任务页看完整分环清单。

查看 17类材料

60级约翰最后礼物
白花 30；需先完成 “约翰的礼物 ”，奖励资料列梅花耳环 1。

查看当前任务条件

60级遗迹公告
肋骨 60、骨盆 40、马头骨 20；另有士兵 200、士官 100、指挥官 40 击杀。只在军营练级会自然累积时留。

查看当前任务条件

55—70级木拉特六环
没有要预留的任务材料 ，全部是击杀目标。每到等级门槛先接当环，再刷石头人、遗迹和龙族。

查看六环顺序

皮亚与巨居蟹
皮亚线会用黑水晶、上古卷轴、银等材料；巨居蟹资料前置关系无法单靠结构化记录排出唯一顺序。两条
都先看正式服任务窗，不计入默认保留量。

查看谨慎说明

事实与建议

10—50级物品数量来自本日复核的 27项任务；本次又复核 51—60与 61—70两个完整任务档及 30 项重点任务详情。跨任务合计按相关任务各完成一次相加； “默认留多少、是否做 17类材料长线 ” 是本站建议。正式服任务窗不同则以游戏内为准。

矿石、宝石与加工材料速查

> 先看任务写的是 “母矿 ”还是加工品。
> 两者是不同物品，不能因为图标或名字接近就混交。例如 “钻石母矿 ”不是任务要求的 “钻石 ”，“银的母矿 ”也不是 “银 ”。

如果你搜索 “锂矿 ”，请先核对任务或物品窗的完整名称：锂矿石母矿与锂矿石是两种物品，不能互相交付。

金属母矿 → 加工品

青铜母矿 →青铜；钢铁母矿 →钢铁；锂矿石母矿 →锂矿石；朱矿石母矿 →朱矿石；银的母矿 → 银；紫矿石母矿 →紫矿石；黄金母矿 →黄金。

宝石母矿 → 加工品

石榴石母矿 →石榴石；紫水晶母矿 →紫水晶；海蓝石母矿 →海蓝宝石；祖母绿母矿 →祖母绿；蛋白石母矿 → 蛋白石；蓝宝石母矿 →蓝宝石；黄晶母矿 →黄晶；钻石母矿 →钻石；黑水晶母矿 →黑水晶。

月石

当前客户端把月石列为独立加工矿石； “简的最后挑战 ”明确要月石 ×1。它不是 “月石母矿 ”，不要按相似名称替代。

查看月石条目

木材与螺丝钉

当前物品文字把两者列为打造武器或防具的材料。 “酋长盖房子 ”要木材 ×30、螺丝钉 ×30；皮亚后段另要螺丝钉 ×40。

查看螺丝钉条目

做任务前，按完整名称核对

- [illegible] [illegible] ×1[illegible]
- [illegible] [illegible] ×1[illegible]
- [illegible] [illegible] ×1[illegible] ×15[illegible] ×40[illegible]
- [illegible] [illegible] ×30[illegible] ×30[illegible]

[illegible]

[illegible] [illegible] **NPC**[illegible] [illegible] MXDC [illegible] “NPC [illegible] ”[illegible] **079**[illegible] [illegible] “[illegible] NPC”“[illegible] ”[illegible] “10[illegible] 1[illegible] ”[illegible]

[illegible] NPC [illegible] [illegible] ID[illegible]

[illegible] 2026-08-30 [illegible] [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] MXDC[illegible] ID [illegible] NPC[illegible] NPC[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] ID [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] NPC [illegible]

[illegible]

结果怎么判断

1. 怪物掉落记录 ：是当前资料线索，不等于正式服承诺的固定爆率；本站不据此写死概率。
2. NPC商店记录 ：先确认 NPC、地图和库存都在正式服当前开放范围，最终看当次商店窗。
3. NPC制作记录 ：页面若标 “079多源确认 ”或 “历史候选 ”，只能当旧资料线索，不能当现服配方。
4. 任务奖励记录 ：多行物品不代表全部获得；先看本页的 “任务奖励怎么读 ”，再看正式服交付窗。
5. 地图或内容未开放 ：即使数据库能搜到，也不纳入当前攻略路线。

查到来源后，再问一次： 这是正式服当前可用来源，还是数据库里存在的历史记录？
游戏内实际掉落、商店、任务窗和 NPC对话优先。

本节于 2026-08-30
按中国大陆官方怀旧服当前客户端物品／界面文字复核；正式服当次物品窗、任务窗或服务器行为不同时，以
游戏内为准。

留、入仓、交易还是卖店

继续留在背包

当前任务马上交、数量还没够，或下一张练级图会继续掉。只保留本轮需要的量，避免占满任务物品格。

先放仓库

后续任务会用、来源稀少、价值不明，且物品窗允许存放。未决定做长线时先留一组，不把 “可能有用 ” 变成无限囤积。

玩家交易

自己不用、当前可交易，而且同一区服、相近时间有真正可比的挂牌或成交记录。先分清单价、总价、数
量和实收。

打开交易与防骗指南

卖给 NPC

已超过确定保留量、没有可靠玩家需求，而且背包空间正在影响刷怪。出售前在正式服确认窗逐项核对名称、数量和实际实收。

这些情况先不要处理

任务窗正在追踪的物品，或刚取得的流程交接物。

- 卷轴、带属性的装备、剩余升级次数较多的装备和自己分支可用武器。
- 月石、蘑菇王芽孢、古木树液等来源麻烦或需求量虽少但容易卡任务的材料。
- 名称相近、外观相近、带期限或绑定状态尚未看清的物品。

已完成任务并不代表材料一定没有玩家需求；但挂牌也不等于成交。先决定自己愿意等待多久，再在“实际可卖价格”和“立即释放背包格”之间选择。

城镇服务与补给速查

> 药水、箭矢、弩矢、基础飞镖／子弹和回城卷轴以当前商店实际库存为准；本页不写固定价格。仓库 NPC 用于跨地图整理物品，不等于所有任务物品都能存。

金银岛五城

明珠港

杂货：米娜 | 武器：赛尔文 | 仓库：金先生。另有金银岛巴士与出租车；去黄金海岸可找佩森，返程找派申。

射手村

杂货：卢娜 | 武器／防具：卡尔、山姆 | 仓库：射手村公园的李先生。主城有金银岛巴士。

魔法密林

杂货：妖精莲 | 武器／防具：佛罗拉、舍拉比 | 仓库：朴先生。主城有巴士与出租车。

勇士部落

杂货：格里高利 | 武器／防具：利伯、慧丽 | 仓库：王先生。主城有金银岛巴士。

废弃都市

药店：铭仁 | 武器／防具：曼斯塔、玛帕 | 仓库：洪先生。主城有金银岛巴士。

上述五城杂货／药店的当前资料均可查到常用 HP／MP药、基础箭矢或弩矢、飞镖／子弹及回城类卷轴记录；具体城镇不一定每类都齐全，远行前仍要打开商店逐项确认。

诺特勒斯、林中之城与黄金海岸

诺特勒斯号中央走廊
：摩根卖武器、路德司卖防具、咖喱负责药水／弹药／回城类补给、顿特勒斯是仓库；码头有金银岛
巴士。
林中之城
：吴先生是仓库，旅馆服务员可提供休息恢复；当前资料未确认一处可当作五城杂货店使用的完整补
给库存，进蚂蚁洞前先在主城补足。
黄金海岸
：拜伦可补食物、药水及基础飞镖／子弹，但当前记录未见弓矢／弩矢；弓箭手先在主城补箭。派申
返回明珠港，当前地图未见仓库。

出发前 30秒
1. 核对 HP／ MP药、职业弹药、回城卷轴和任务物品格余量。
2. 长路线先把常用材料入仓；任务物品能否存放以物品窗为准。
3. 商店里没有想要的物品时，不根据旧服攻略盲找同名 NPC；回到上述已核对的主城补给点。
4. 用小地图查 NPC；巴士、出租车和船只的目的地与费用以当次对话框为准。

本节于 2026-08-30
按当时客户端资料与对应公告复核；当前版本提示见页面顶部，未逐条重核的数据以正式服当次界面为准。版

本来源： 盛趣当前客户端维护公告 。 界面用法另见 盛趣官方游戏指南 。

15分钟算清药水与弹药成本
最稳妥的比较方法是不写死单价，而是让两张地图使用同一套补货流程：

1. 出发前卖完上一轮确定要卖店的普通掉落，把药水和弹药补到准备好的起始数量。
2. 记录此时金币，以及 HP药、 MP药、弓矢／弩矢、飞镖或子弹的种类与数量。
3. 在同一张图连续打 15分钟；记录死亡、回城、换频道和等待时间。
4. 回城后只卖本轮已经决定卖店的普通掉落，再把药水与弹药补回同一起始数量。
5. 记录补货后的金币。 本轮保守净金币＝补货后金币－出发前金币
；未卖出的装备、卷轴和材料先按 0计，不把挂牌价当收入。

HP／ MP药

同一轮比较必须使用相同药水档位，并记录实际少了多少。当前资料可查 红色药水 、橙色药水 、白色药水

与蓝色药水 的客户端说明；购买与实收仍看游戏内。

弓与弩

分别核对 弓矢 和弩矢 ，不要把两种库存混算。技能改变实际消耗后，以出发和回城数量差为准。

刺客飞镖

海星镖
是当前客户端可查的基础飞镖之一；测试时记录实际补充费用，不把不同飞镖的攻击与容量当成同一成本
。

火枪手子弹

子弹 详情写明用完需要补充。远图还要把补弹往返时间记入 15分钟结果。

一轮至少记这 8项
地图、频道、大致时间和角色等级。
出发前金币与补货后金币。
HP药的完整名称、起始量与消耗量。
MP药的完整名称、起始量与消耗量。
箭矢、飞镖或子弹的完整名称与消耗／补充量。
实际击杀或起止经验。
死亡、回城和补给往返次数。
本轮已经卖店／实际成交的物品；未成交物不计收入。

补多少药和弹药
本站建议用自己的第一轮实测定量：

1. 先带够 15分钟，并留一段能够安全回城的余量。
2. 第一次回来后，按 “每 15分钟实际消耗 × 计划连续练级段数 ”估算，再加返程余量。
3. 补给太多导致任务物品格或消耗栏频繁满，就减少携带；因为断药、断箭、断镖或断弹提前回城，就
增加一段余量。
4. 换地图、换装备、核心技能成型或组队人数变化后重新测，不永久照搬旧数字。

不要直接抄别人的固定携带量：近战碰撞、法师蓝耗、远程站位、技能等级和地图路程都会改变真实成本。

为什么本页不写固定市场价

区服、日期、时段、币种、物品属性和剩余升级次数都会改变可比性。
NPC
出售价格、补充费用和手续费以当前正式服结算窗为准；资料库记录只用于查询，不替代本次实收。
玩家挂牌是要价，不是已经成交；未卖出的材料和装备不计入 15分钟净金币。
第三方平台或线下交易存在账号和处罚风险，不纳入本站金币路线。

来源与版本边界
正式服当前客户端物品、任务与角色能力文字：用于核对母矿／加工品名称、任务材料、人气度定义
与操作限制；服务器当次行为优先。
10—30级高收益支线任务 、30—50级支线与长线前置 与50—70级重点任务
：任务顺序、前置、交付和完整说明。
MXDC中国大陆任务列表 ：2026-08-23复核 10—50级27项任务与 39项材料／补给，并另行冻结 51—60、61—70两个完整任务档及 30项重点任务详情；资料按当前版本核对。
盛趣官方：怀旧服正式定档 8月3日：首发范围与正式服务口径。
盛趣官方：游戏行为处罚规则 ：第三方交易、账号共享与外挂辅助风险。

查看装备与卷轴 ｜ 查看交易与防骗 ｜ 查看 1—70级地图选择与走法 ｜ 返回开始阅读