[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] [illegible] **STR** [illegible] `4 [illegible] 1 [illegible]`
- [illegible] 5[illegible] 10[illegible]
- [illegible] `[illegible] 11 / [illegible] 10 / [illegible] 20 / [illegible] 20` [illegible] 61 [illegible]
- 30 [illegible] 30 [illegible]

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

[illegible]

[illegible]30[illegible]

[illegible] 3

[illegible] [illegible]

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。

由 Maple Admin 创建于 2026-08-10 08:31:57 CST
由 Maple Admin 更新于 2026-09-25 15:57:48 CST