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

由 Maple Admin 创建于 2026-08-23 15:52:53 CST
由 Maple Admin 更新于 2026-09-25 16:18:47 CST