1—70级地图选择与走法

1—70级地图选择与走法 中国大陆官方怀旧服 资料核对: 2026-08-30 当前客户端: 001.1.6 ；游戏内为准 26张候选图

先按等级选一张主试图，再用打法、元素、任务和地图结构缩小范围；不想承担的风险可直接排除。

进图先打 10只确认命中与抗性，再记录 15 分钟净经验、药水、弹药、死亡和走路时间。怪物等级更高，不代表实际升级更快。

一屏先选地图

1—10级

任务先行

彩虹岛任务做到转职；转职后再进射手训练场 I，不为低级怪长期停留。

10—20级

训练场 I → 工地/猪海岸

需要分层练站位就选训练场或工地；猪海岸要避开 42级铁甲猪。

21—30级

蚂蚁洞/野猪图/ PQ

群攻与牧师先试蚂蚁洞，单体可试野猪图；高等级混生影响生存就换。

30—40级

火焰之地 V/地铁第 1地区

近战先试火野猪；远程、群攻、火系或圣系比较地铁的长图密度。

40—50级

地铁第 2地区/海岸/龙穴

群攻与牧师偏地铁，冰雷可试螃蟹，近战可用龙穴换更集中目标。

50—60级

地铁第 **3**地区 → 石头人

先接木拉特讨伐再刷；寺院小图只为任务短停，不能把地图名当练级保证。

60—70级

遗迹军营 → 龙族

低伤先第 1军营，高伤再试第 3军营；能稳定处理黑恐龙后才进摇篮。

按你的角色筛选

共列出**26**张当前候选地图。

8—15级 射手训练场 任务过渡

低风险 多层平台 任务联动

客户端事实： 40个有数量记录的刷新点、 7种计数怪物，等级 2—15。

绿蘑菇	Lv.15 · 6点	· HP 250 · EXP 26 · 毒免疫
花蘑菇	Lv.8 · 5点	· HP 80 · EXP 15 · 无特别元素标记
绿水灵	Lv.6 · 6点	· HP 50 · EXP 10 · 雷弱点

适合： 刚转职、要顺手打低级任务材料，或想练习站位的角色。

结构判断： 多层平台，远程与小范围群攻更容易减少上下追怪。

最近入口： 射手村

最后几步： 世界地图 → 射手村 → 射手训练场

展开完整走法与客户端地图层

完整走法： 世界地图 → 射手村 → 射手训练场

客户端地图层（ 2026-08-17）：保留实际平台、绳子和出入口结构；本站未添加怪物坐标或效率结论。点击查看大图。

退出信号： 绿蘑菇只有 6个刷新点；清完主要目标后经常空等，就转废都工地。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 职业导师任务与低级材料

12—20级 废都北方工地 通用主试

等级跨度大 多层平台 任务联动

客户端事实： 60个有数量记录的刷新点、 6种计数怪物，等级 4—20。

三眼章鱼 Lv.12 · 12点 · HP 200 · EXP 24 · 雷弱点
斧木妖 Lv.17 · 3点 · HP 300 · EXP 30 · 无特别元素标记

蓝蘑菇 Lv.20 · 6点 · HP 350 · EXP 32 · 无特别元素标记

适合： 仍在做导师击杀任务，或希望同图逐步提高目标等级的角色。
结构判断： 多层且怪物等级由 4到20逐层拉开，按能稳定处理的楼层打。

最近入口： 世界地图入口
最后几步： 世界地图 → 废都北方工地
展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 废都北方工地

退出信号： 为了追蓝蘑菇频繁跨层，或低级怪已明显稀释经验时换图。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 导师击杀与 10—30级任务

10—20级 猪的海岸 集中刷猪

高等级混生 目标集中 任务联动

客户端事实： 23个有数量记录的刷新点、 5种计数怪物，等级 2—42。

猪猪 Lv.7 · 8点 · HP 75 · EXP 15 · 无特别元素标记

漂漂猪 Lv.10 · 8点 · HP 120 · EXP 20 · 无特别元素标记

铁甲猪 Lv.42 · 1点 · HP 2,200 · EXP 99 · 无特别元素标记

适合： 要刷猪类任务材料、喜欢少切目标的近战或单体职业。
结构判断： 猪猪与漂漂猪合计 16个常规刷新点，目标较直观。

最近入口： 三叉路
最后几步： 世界地图 → 三叉路 → 猪的海岸
展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 三叉路 → 猪的海岸

退出信号： 42级铁甲猪造成明显危险，或必须反复绕开它时直接换图。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 简和野猪等前期任务

21—30级 幽深蚂蚁洞 1密度主试

高密度 不死目标 高等级混生

客户端事实： 71个有数量记录的刷新点、 4种计数怪物，等级 22—35。

刺蘑菇 Lv.22 · 17点 · HP 300 · EXP 35 · 无特别元素标记

无魂蘑菇 Lv.24 · 31点 · HP 500 · EXP 42 · 不死／圣弱点
火独眼兽 Lv.27 · 21点 · HP 720 · EXP 50 · 无特别元素标记
幼魔精灵 2Lv.35 · 2点 · HP 1,700 · EXP 150 · 无特别元素标记

适合： 已有稳定群攻、牧师利用不死目标，或能承受洞穴碰撞药耗的角色。
结构判断： 多层洞穴， 71个常规刷新点中 22—27级目标占绝大多数。

最近入口： 林中之城
最后几步： 蚂蚁洞 Ⅳ → 黑暗通道 → 蝙蝠洞 → 幽深蚂蚁洞 1
展开完整走法与客户端地图层

完整走法： 世界地图 → 金银岛训练场 → 林中之城 → 蚂蚁洞 Ⅰ → 蚂蚁洞 Ⅱ → 蚂蚁洞 Ⅲ → 蚂蚁洞 Ⅳ → 黑暗通道 →
蝙蝠洞 → 幽深蚂蚁洞 1

幽深蚂蚁洞1完整客户端地图层，用于判断平台、绳子与出入口结构；点击查看大图
客户端地图层（ 2026-08-17）：保留实际平台、绳子和出入口结构；本站未添加怪物坐标或效率结论。点击查看大图。

退出信号： 35级幼魔精灵影响生存，或爬层和碰撞让药耗高于 PQ／野猪图。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 迷宫通缉与尾巴材料

22—30级 野猪的领土 单体备选

目标集中 高等级混生 近战可试

客户端事实： 35个有数量记录的刷新点、 4种计数怪物，等级 22—35。

野猪 Lv.25 · 22点 · HP 550 · EXP 42 · 无特别元素标记

黑斧木妖 Lv.22 · 7点 · HP 550 · EXP 38 · 火弱点

幼魔精灵 Lv.35 · 3点 · HP 1,700 · EXP 150 · 无特别元素标记

幼魔精灵 2Lv.35 · 3点 · HP 1,700 · EXP 150 · 无特别元素标记

适合： 单体或近战不想频繁跨层，并且能处理碰撞伤害的角色。
结构判断： 野猪 22点，占 35个常规刷新点的大多数，目标比蚂蚁洞集中。

最近入口： 勇士部落东入口
最后几步： 世界地图 → 勇士部落东入口 → 野猪的领土

展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 勇士部落东入口 → 野猪的领土

退出信号： 6个35级幼魔精灵导致 MISS或药耗明显上升时，回低一级目标。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 野猪与黑斧木妖任务

30—35级 火焰之地 Ⅴ二转起步

冰弱点 火抗性 混生目标

客户端事实: 60个有数量记录的刷新点、 3种计数怪物，等级 22—37。

火野猪 Lv.32 · 30点 · HP 1,000 · EXP 60 · 火抗性 / 冰弱点

猴子 Lv.37 · 14点 · HP 1,500 · EXP 77 · 无特别元素标记

黑斧木妖 Lv.22 · 16点 · HP 550 · EXP 38 · 火弱点

适合: 刚二转、物理近战或冰系，想先用 32级火野猪跑顺命中与技能手感。

结构判断: 60个常规刷新点中火野猪 30点；猴子与低级黑斧木妖各占一部分。

最近入口: 勇士部落

最后几步: 火焰之地 II → 火焰之地 III → 火焰之地 IV → 火焰之地 V

展开完整走法与客户端地图层

完整走法: 世界地图 → 勇士部落 → 幽深的峡谷 I → 幽深的峡谷 II → 火焰之地 I → 火焰之地 II → 火焰之地 III → 火焰之地 IV → 火焰之地 V

火焰之地V完整客户端地图层，用于判断平台、绳子与出入口结构；点击查看大图

客户端地图层（ 2026-08-17）：保留实际平台、绳子和出入口结构；本站未添加怪物坐标或效率结论。点击查看大图。

退出信号: 猴子造成药耗，或低级黑斧木妖让净经验明显下降时转地铁。

查看 MXDC 当前地图资料 | 无本页重点任务

30—40级 地铁二号线 <第 1地区 > 高密度主试

不死/圣弱 长图 任务联动

客户端事实: 97个有数量记录的刷新点、 2种计数怪物，等级 21—35。

小幽灵 Lv.35 · 83点 · HP 1,200 · EXP 70 · 不死/火弱点 / 圣弱点

青蛇 Lv.21 · 14点 · HP 285 · EXP 38 · 无特别元素标记

适合: 牧师、火系、远程或已经有实用群攻的职业。

结构判断: 地铁长图， 83点小幽灵密度高，但跨层与跑图时间必须计入。

最近入口: 废弃都市

最后几步： 地铁售票处 → 地铁一号线 <第 1地区 > → 换乘区 → 地铁二号线 <第 1地区 >
展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 废弃都市 → 地铁售票处 → 地铁一号线 <第 1地区 > → 换乘区 → 地铁二号线 <第 1地区 >

退出信号： 清一轮后长时间等刷新，或跨层移动占去大半时间。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 桌布与伊卡路斯长线

35—42级 海边瓜棚 低混生备选

同级目标 雷弱点 低混生风险

客户端事实： 63个有数量记录的刷新点、 2种计数怪物，等级 37—37。

猴子 Lv.37 · 27点 · HP 1,500 · EXP 77 · 无特别元素标记
红螃蟹 Lv.37 · 36点 · HP 1,950 · EXP 80 · 雷弱点

适合： 想避开越级怪，或冰雷准备以雷系处理红螃蟹的角色。
结构判断： 63个常规刷新点全部是 37级目标，没有高等级混生怪。

最近入口： 黄金海滩
最后几步： 世界地图 → 黄金海滩 → 海边瓜棚
展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 黄金海滩 → 海边瓜棚

退出信号： 红螃蟹 1,950 HP让单杀过慢，或地图拥挤时回地铁比较。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 无本页重点任务

35—42级 猴子森林 I任务图

不死／圣弱 命中压力 长线任务

客户端事实： 46个有数量记录的刷新点、 2种计数怪物，等级 37—40。

无魂猴 Lv.40 · 26点 · HP 1,800 · EXP 90 · 不死／圣弱点
猴子 Lv.37 · 20点 · HP 1,500 · EXP 77 · 无特别元素标记

适合： 要同步收孽咒娃娃，或牧师利用无魂猴圣弱点。
结构判断： 无魂猴 26点、猴子 20点；多层结构适合范围与远程清怪。

最近入口： 智慧森林
最后几步： 世界地图 → 智慧森林 → 猴子森林 I
展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 智慧森林 → 猴子森林 I

退出信号： 无魂猴回避 25导致频繁 MISS，或 2,300个娃娃长线拖慢当前升级。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 妖精罗雯孽咒娃娃长线

42—50级 地铁二号线 <第2地区 >群攻主试

高密度 不死／圣弱 长图

客户端事实： 120个有数量记录的刷新点、 3种计数怪物，等级 21—48。

大幽灵 Lv.48 · 60点 · HP 2,800 · EXP 120 · 不死／圣弱点
小幽灵 Lv.35 · 42点 · HP 1,200 · EXP 70 · 不死／火弱点 / 圣弱点
青蛇 Lv.21 · 18点 · HP 285 · EXP 38 · 无特别元素标记

适合： 牧师、远程与群攻职业，或同时需要奇妙的药和桌布。
结构判断： 120个常规刷新点，地铁长图与跨层移动换来高总密度。

最近入口： 废弃都市
最后几步： 地铁一号线 <第 1地区 > → 换乘区 → 地铁二号线 <第 1地区 > → 地铁二号线 <第2地区 > 展开完整走法与客户端地图层

完整走法： 世界地图 → 废弃都市 → 地铁售票处 → 地铁一号线 <第 1地区 > → 换乘区 → 地铁二号线 <第 1地区 >
→ 地铁二号线 <第 2地区 >

地铁二号线<第2地区>完整客户端地图层，用于判断平台、绳子与出入口结构；点击查看大图
客户端地图层（ 2026-08-17）：保留实际平台、绳子和出入口结构；本站未添加怪物坐标或效率结论。点击查看大图。

退出信号： 追怪／爬层时间过长，或低级小幽灵与青蛇稀释单体收益。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 伊卡路斯材料与奇妙的药

42—50级 青螃蟹海滩 1雷系备选

雷弱点 等级混生 远程可试

客户端事实： 47个有数量记录的刷新点、 2种计数怪物，等级 37—48。

青螃蟹 Lv.48 · 29点 · HP 3,000 · EXP 128 · 雷弱点

红螃蟹 Lv.37 · 18点 · HP 1,950 · EXP 80 · 雷弱点

适合： 冰雷使用雷系，或不喜欢地铁长图的远程职业。
结构判断： 29点48级青螃蟹与 18点37级红螃蟹混生，目标等级较地铁集中。

最近入口： 世界地图入口
最后几步： 世界地图 → 青螃蟹海滩 1

展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 青螃蟹海滩 1

退出信号： 红螃蟹占比让单只经验下降，或跨平台路线不合当前技能范围。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 无本页重点任务

42—50级 阳光沙滩 防御检验

雷弱点 特殊 BOSS 防御压力

客户端事实： 38个有数量记录的刷新点、 2种计数怪物，等级 46—48。

乌龟 Lv.46 · 25点 · HP 2,550 · EXP 110 · 无特别元素标记
青螃蟹 Lv.48 · 13点 · HP 3,000 · EXP 128 · 雷弱点
巨居蟹 Lv.55 · 特殊出现 · HP 25,000 · EXP 1,210 · 特殊 BOSS

适合： 想避开地铁长图，并能稳定处理高物防／魔防普通怪的角色。
结构判断： 常规目标为 25点乌龟与 13点青螃蟹；另列特殊 BOSS巨居蟹。

最近入口： 黄金海滩
最后几步： 海边瓜棚 → 红螃蟹海滩 1 → 青螃蟹海滩 1 → 阳光沙滩
展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 黄金海滩 → 海边瓜棚 → 红螃蟹海滩 1 → 青螃蟹海滩 1 → 阳光沙滩

退出信号： 乌龟让伤害明显刮痧，或为了特殊 BOSS打乱正常清图。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 无本页重点任务

42—50级 冰独眼兽洞穴 Ⅰ近战备选

目标集中 碰撞药耗 任务材料

客户端事实： 80个有数量记录的刷新点、 2种计数怪物，等级 45—50。

土龙 Lv.45 · 60点 · HP 2,700 · EXP 105 · 无特别元素标记
青龙 Lv.50 · 20点 · HP 3,200 · EXP 135 · 无特别元素标记

适合： 战士、侠客、拳手等不想在地铁频繁跨层的职业。
结构判断： 60点土龙、 20点青龙，常规目标集中在 45—50级。

最近入口： 林中之城
最后几步： 火独眼兽洞穴 Ⅲ → 火独眼兽洞穴 4 → 龙族打猎场 → 冰独眼兽洞穴 Ⅰ 展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 金银岛训练场 → 林中之城 → 蚂蚁洞 Ⅰ → 蚂蚁洞 Ⅱ → 蚂蚁洞 Ⅲ → 蚂蚁洞 Ⅳ → 黑暗通道 →
蝙蝠洞 → 幽深蚂蚁洞 1 → 幽深蚂蚁洞 2 → 蚂蚁广场 → 火独眼兽洞穴 1 → 火独眼兽洞穴 2 → 火独眼兽洞穴 Ⅲ →
火独眼兽洞穴 4 → 龙族打猎场 → 冰独眼兽洞穴 Ⅰ

退出信号： 碰撞与 HP药压力超过地铁，或 50级青龙导致命中不稳。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 龙皮、龙血与料理材料

50—55级 地铁二号线 <第3地区 >地铁续刷

不死／圣弱 特殊 BOSS 长图

客户端事实： 69个有数量记录的刷新点、 2种计数怪物，等级 48—56。

大幽灵 Lv.48 · 68点 · HP 2,800 · EXP 120 · 不死／圣弱点

谢尔德 Lv.56 · 1点 · HP 4,800 · EXP 180 · 不死／特殊 BOSS

适合： 牧师、远程和群攻职业延续地铁路线。
结构判断： 68点大幽灵构成常规目标；另有 1只特殊 BOSS谢尔德。

最近入口： 废弃都市
最后几步： 换乘区 → 地铁二号线 <第 1地区 > → 地铁二号线 <第2地区 > → 地铁二号线 <第3地区 >

展开完整走法与客户端地图层

完整走法： 世界地图 → 废弃都市 → 地铁售票处 → 地铁一号线 <第 1地区 > → 换乘区 → 地铁二号线 <第 1地区 >
→ 地铁二号线 <第 2地区 > → 地铁二号线 <第3地区 >

地铁二号线<第3地区>完整客户端地图层，用于判断平台、绳子与出入口结构；点击查看大图
客户端地图层（ 2026-08-17）：保留实际平台、绳子和出入口结构；本站未添加怪物坐标或效率结论。点击查看大图。

退出信号： 不要追回避 999的谢尔德；普通大幽灵已没有稳定经验优势时换图。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 奇妙的药与地铁材料

50—55级 鳄鱼潭 1任务备选

任务图 低级混生 单体可试

客户端事实： 39个有数量记录的刷新点、 3种计数怪物，等级 21—52。

黑鳄鱼 Lv.52 · 28点 · HP 3,800 · EXP 170 · 无特别元素标记
鳄鱼 Lv.32 · 8点 · HP 1,200 · EXP 60 · 火弱点 / 冰抗性

青蛇 Lv.21 · 3点 · HP 285 · EXP 38 · 无特别元素标记

适合： 要做 52级鳄鱼链，或单体职业在地铁跨层耗时过长。
结构判断： 28点52级黑鳄鱼为主，另有低级鳄鱼与青蛇，目标较分散。

最近入口： 世界地图入口
最后几步： 世界地图 → 鳄鱼潭 1
展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 鳄鱼潭 1

退出信号： 低级怪稀释收益，或为找黑鳄鱼频繁空跑。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 52级消灭鳄鱼任务链

55—60级 森林迷宫 V群攻主试

任务联动 低级混生 群攻可试

客户端事实： 92个有数量记录的刷新点、 8种计数怪物，等级 6—59。

黑石头人 Lv.58 · 21点 · HP 4,800 · EXP 200 · 圣弱点

混种石头人 Lv.59 · 9点 · HP 6,000 · EXP 210 · 无特别元素标记
猴子 Lv.37 · 20点 · HP 1,500 · EXP 77 · 无特别元素标记

风独眼兽 Lv.35 · 19点 · HP 1,250 · EXP 70 · 毒抗性

适合： 范围与跨层能力好，并准备同步做黑／混种石头人任务。
结构判断： 92个常规刷新点，但高等级石头人只占 30点，其余为 35—37级混生怪。

最近入口： 林中之城
最后几步： 森林迷宫 II → 森林迷宫 III → 森林迷宫 IV → 森林迷宫 V

展开完整走法

完整走法: 世界地图 → 金银岛训练场 → 林中之城 → 森林迷宫 I → 森林迷宫 II → 森林迷宫 III → 森林迷宫 IV → 森林迷宫 V

退出信号: 低级猴子和风独眼兽占去大半清图时间。

查看 MXDC 当前地图资料 | 木拉特石头人讨伐链

55—60级 巨人之林

单体主试

目标集中 任务联动 近战可试

客户端事实: 48个有数量记录的刷新点、 4种计数怪物，等级 35—59。

混种石头人	Lv.59 · 21点 · HP 6,000 · EXP 210 · 无特别元素标记
黑石头人	Lv.58 · 9点 · HP 4,800 · EXP 200 · 圣弱点
猴子	Lv.37 · 8点 · HP 1,500 · EXP 77 · 无特别元素标记
风独眼兽	Lv.35 · 10点 · HP 1,250 · EXP 70 · 毒抗性

适合: 单体、近战或想提高高等级目标占比的角色。

结构判断: 30点 58—59级石头人，占 48个常规刷新点的大多数。

最近入口: 林中之城

最后几步: 森林迷宫 III → 森林迷宫 IV → 森林迷宫 V → 巨人之林

展开完整走法

完整走法: 世界地图 → 金银岛训练场 → 黑森林 → 黑森林通道 → 林中之城 → 森林迷宫 I → 森林迷宫 II → 森林迷宫 III → 森林迷宫 IV → 森林迷宫 V → 巨人之林

退出信号: 混种石头人 6,000 HP让击杀时间明显拉长，或碰撞药耗失控。

查看 MXDC 当前地图资料 | 木拉特黑／混种石头人

55—60级 石人寺院入口

短停任务图

短停任务图 低级混生 不宜久留

客户端事实： 24个有数量记录的刷新点、 3种计数怪物，等级 20—55。

石头人 Lv.55 · 9点 · HP 4,000 · EXP 170 · 无特别元素标记
蓝蘑菇 Lv.20 · 12点 · HP 350 · EXP 32 · 无特别元素标记
蝴蝶精 Lv.30 · 3点 · HP 800 · EXP 120 · 无特别元素标记

适合： 只为完成 80只石头人任务环。
结构判断： 石头人只有 9点，低级蓝蘑菇占 12点，不适合作长期主图。

最近入口： 射手村迷宫入口
最后几步： 世界地图 → 射手村迷宫入口 → 石人寺院门外 → 石人寺院入口展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 射手村迷宫入口 → 石人寺院门外 → 石人寺院入口

退出信号： 任务计数完成立即离开，不因地图名字较高级而长期停留。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 木拉特石头人任务

55—60级 石人寺院 Ⅲ短停任务图

圣弱点 短停任务图 低总刷新

客户端事实： 16个有数量记录的刷新点、 3种计数怪物，等级 20—58。

黑石头人 Lv.58 · 10点 · HP 4,800 · EXP 200 · 圣弱点
蓝蘑菇 Lv.20 · 5点 · HP 350 · EXP 32 · 无特别元素标记
蝴蝶精 Lv.30 · 1点 · HP 800 · EXP 120 · 无特别元素标记

适合： 需要补 100只黑石头人的角色，牧师可利用圣弱点。
结构判断： 黑石头人 10点，另有 6点低级怪；按任务顺序短暂停留。

最近入口： 射手村迷宫入口
最后几步： 射手村迷宫入口 → 石人寺院门外 → 石人寺院入口 → 石人寺院 Ⅲ

展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 射手村迷宫入口 → 石人寺院门外 → 石人寺院入口 → 石人寺院 Ⅲ

退出信号： 任务计数完成，或 10个目标点让清图后长期空等。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 木拉特黑石头人任务

55—60级 石人寺院 Ⅳ短停任务图

短停任务图 低级混生 碰撞药耗

客户端事实： 27个有数量记录的刷新点、 3种计数怪物，等级 20—59。

混种石头人 Lv.59 · 14点 · HP 6,000 · EXP 210 · 无特别元素标记
蓝蘑菇 Lv.20 · 11点 · HP 350 · EXP 32 · 无特别元素标记

蝴蝶精 Lv.30 · 2点 · HP 800 · EXP 120 · 无特别元素标记

适合： 需要补 100只混种石头人的角色。
结构判断： 混种石头人 14点，另有 13点低级怪；目标比例约一半。

最近入口： 射手村迷宫入口
最后几步： 射手村迷宫入口 → 石人寺院门外 → 石人寺院入口 → 石人寺院 Ⅳ
展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 射手村迷宫入口 → 石人寺院门外 → 石人寺院入口 → 石人寺院 Ⅳ

退出信号： 任务完成，或混种石头人 HP和碰撞导致药耗明显倒挂。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 木拉特混种石头人任务

60—64级 第1军营 低伤主试

不死／圣弱 目标集中 低伤主试

客户端事实： 25个有数量记录的刷新点、 2种计数怪物，等级 57—63。

石膏士兵 Lv.57 · 20点 · HP 4,600 · EXP 190 · 不死／圣弱点

石膏士官 Lv.63 · 5点 · HP 7,500 · EXP 240 · 不死／圣弱点

适合： 刚到 60级、命中普通，或优先完成士兵 50只任务。
结构判断： 20点57级士兵、 5点63级士官，目标等级集中且低伤更容易持续清图。

最近入口： 遗迹之墓 2
最后几步： 世界地图 → 遗迹之墓 2 → 第 1军营
展开完整走法与客户端地图层

完整走法： 世界地图 → 遗迹之墓 2 → 第 1军营

第1军营完整客户端地图层，用于判断平台、绳子与出入口结构；点击查看大图
客户端地图层（ 2026-08-17）：保留实际平台、绳子和出入口结构；本站未添加怪物坐标或效率结论。点击查看大图。

退出信号： 士兵经验已偏低且士官能稳定处理时，转第 3军营。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 木拉特遗迹士兵任务

60—64级 第3军营 高伤主试

不死／圣弱 命中压力 高伤主试

客户端事实： 20个有数量记录的刷新点、 2种计数怪物，等级 57—63。

石膏士官 Lv.63 · 14点 · HP 7,500 · EXP 240 · 不死／圣弱点

石膏士兵 Lv.57 · 6点 · HP 4,600 · EXP 190 · 不死／圣弱点

适合： 命中与输出稳定，或要补士官 50只任务的角色。
结构判断： 14点 63级士官、 6点57级士兵，比第 1军营更偏高等级目标。

最近入口： 遗迹之墓 4
最后几步： 世界地图 → 遗迹之墓 4 → 第3军营
展开完整走法

完整走法: 世界地图 → 遗迹之墓 4 → 第 3军营

退出信号: 7,500 HP士官击杀过慢，或命中／碰撞使药耗高于第 1军营。

查看 MXDC 当前地图资料 | 木拉特遗迹士官任务

60—64级 龙穴

龙族过渡

等级跨度大 | 任务联动 | 龙族过渡

客户端事实: 58个有数量记录的刷新点、 4种计数怪物，等级 1—62。

怪猫 Lv.62 · 10点 · HP 5,500 · EXP 240 · 无特别元素标记

青龙 Lv.50 · 25点 · HP 3,200 · EXP 135 · 无特别元素标记

冰独眼兽 Lv.40 · 22点 · HP 2,000 · EXP 85 · 火弱点 / 冰抗性

适合: 刚离开遗迹，准备试 62级怪猫并顺手做龙族材料／任务。

结构判断: 怪猫 10点、青龙 25点、冰独眼兽 22点；目标等级由 40到 62分散。

最近入口: 林中之城

最后几步: 冰独眼兽洞穴 Ⅰ → 冰独眼兽洞穴 Ⅱ → 另外的入口 → 龙穴

展开完整走法

完整走法: 世界地图 → 金银岛训练场 → 林中之城 → 蚂蚁洞 Ⅰ → 蚂蚁洞 Ⅱ → 蚂蚁洞 Ⅲ → 蚂蚁洞 Ⅳ → 黑暗通道 → 蝙蝠洞 → 幽深蚂蚁洞 1 → 幽深蚂蚁洞 2 → 蚂蚁广场 → 火独眼兽洞穴 1 → 火独眼兽洞穴 2 → 火独眼兽洞穴 Ⅲ → 火独眼兽洞穴 4 → 龙族打猎场 → 冰独眼兽洞穴 Ⅰ → 冰独眼兽洞穴 Ⅱ → 另外的入口 → 龙穴

退出信号: 低级青龙与冰独眼兽占比让净经验低于军营。

查看 MXDC 当前地图资料 | 龙族与冰独眼兽任务材料

64—70级 龙族之地

任务主试

火弱／冰抗 | 任务联动 | 低级混生

客户端事实: 43个有数量记录的刷新点、 3种计数怪物，等级 40—64。

冰龙 Lv.64 · 21点 · HP 7,700 · EXP 250 · 火弱点 / 冰抗性

青龙 Lv.50 · 17点 · HP 3,200 · EXP 135 · 无特别元素标记

冰独眼兽 Lv.40 · 5点 · HP 2,000 · EXP 85 · 火弱点 / 冰抗性

适合： 火毒利用冰龙火弱点，或要先完成青龙／冰龙任务的角色。
结构判断： 21点64级冰龙为主，但 17点50级青龙和 5点40级冰独眼兽会稀释收益。

最近入口： 林中之城
最后几步： 冰独眼兽洞穴 Ⅱ → 另外的入口 → 龙穴 → 龙族之地

展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 金银岛训练场 → 林中之城 → 蚂蚁洞 Ⅰ → 蚂蚁洞 Ⅱ → 蚂蚁洞 Ⅲ → 蚂蚁洞 Ⅳ → 黑暗通道 →
蝙蝠洞 → 幽深蚂蚁洞 1 → 幽深蚂蚁洞 2 → 蚂蚁广场 → 火独眼兽洞穴 1 → 火独眼兽洞穴 2 → 火独眼兽洞穴 Ⅲ →
火独眼兽洞穴 4 → 龙族打猎场 → 冰独眼兽洞穴 Ⅰ → 冰独眼兽洞穴 Ⅱ → 另外的入口 → 龙穴 → 龙族之地

退出信号： 冰系核心技能受抗，或低级目标使 15分钟净经验低于军营。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 木拉特青龙／冰龙任务

64—70级 冰冷的摇篮 高密度主试

高密度 火弱／冰抗 碰撞药耗

客户端事实： 42个有数量记录的刷新点、 2种计数怪物，等级 64—68。

冰龙 Lv.64 · 21点 · HP 7,700 · EXP 250 · 火弱点 / 冰抗性

黑恐龙 Lv.68 · 21点 · HP 13,000 · EXP 265 · 无特别元素标记

适合： 能稳定处理 13,000 HP黑恐龙，或火毒利用冰龙火弱点。
结构判断： 21点64级冰龙与 21点68级黑恐龙， 42个目标等级集中。

最近入口： 林中之城
最后几步： 另外的入口 → 龙穴 → 龙族之地 → 冰冷的摇篮

展开完整走法与客户端地图层

完整走法： 世界地图 → 金银岛训练场 → 林中之城 → 蚂蚁洞 Ⅰ → 蚂蚁洞 Ⅱ → 蚂蚁洞 Ⅲ → 蚂蚁洞 Ⅳ → 黑暗通道 →
蝙蝠洞 → 幽深蚂蚁洞 1 → 幽深蚂蚁洞 2 → 蚂蚁广场 → 火独眼兽洞穴 1 → 火独眼兽洞穴 2 → 火独眼兽洞穴 Ⅲ →
火独眼兽洞穴 4 → 龙族打猎场 → 冰独眼兽洞穴 Ⅰ → 冰独眼兽洞穴 Ⅱ → 另外的入口 → 龙穴 → 龙族之地 →
冰冷的摇篮

冰冷的摇篮完整客户端地图层，用于判断平台、绳子与出入口结构；点击查看大图
客户端地图层（ 2026-08-17）：保留实际平台、绳子和出入口结构；本站未添加怪物坐标或效率结论。点击查看大图。

退出信号： 黑恐龙比冰龙多 5,300 HP却只多 15 EXP，击杀或药耗不划算就退回龙族之地。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 可继续完成冰龙目标

64—70级 龙族之巢 拥挤备选

拥挤备选 火弱／冰抗 低总刷新

客户端事实： 23个有数量记录的刷新点、 2种计数怪物，等级 64—68。

黑恐龙 Lv.68 · 16点 · HP 13,000 · EXP 265 · 无特别元素标记

冰龙 Lv.64 · 7点 · HP 7,700 · EXP 250 · 火弱点 / 冰抗性

适合： 冰冷的摇篮拥挤，或当前技能更适合较低目标数的角色。
结构判断： 16点黑恐龙、 7点冰龙，目标与摇篮相同但总刷新更低。

最近入口： 林中之城
最后几步： 龙穴 → 龙族之地 → 冰冷的摇篮 → 龙族之巢

展开完整走法

完整走法： 世界地图 → 金银岛训练场 → 林中之城 → 蚂蚁洞 Ⅰ → 蚂蚁洞 Ⅱ → 蚂蚁洞 Ⅲ → 蚂蚁洞 Ⅳ → 黑暗通道 →
蝙蝠洞 → 幽深蚂蚁洞 1 → 幽深蚂蚁洞 2 → 蚂蚁广场 → 火独眼兽洞穴 1 → 火独眼兽洞穴 2 → 火独眼兽洞穴 Ⅲ →
火独眼兽洞穴 4 → 龙族打猎场 → 冰独眼兽洞穴 Ⅰ → 冰独眼兽洞穴 Ⅱ → 另外的入口 → 龙穴 → 龙族之地 →
冰冷的摇篮 → 龙族之巢

退出信号： 清图后空等过久；能进入摇篮时优先重新比较两图。

查看 MXDC 当前地图资料 ｜ 可继续完成冰龙目标

当前浏览器未运行筛选功能，下面 26张地图仍已全部展开，可直接按等级浏览。

首发 BOSS／特殊怪速查

> HP、等级、 EXP、回避、属性与地图是当前客户端资料事实；“要不要等 ”是本站建议。本页不承诺固定刷新时间，击杀后是否继续等应由任务进度和 15分钟收益决定。

树妖王

Lv.35 | HP 7,000 | EXP 405 | 回避 12 | 无特别元素标记。地点：东部岩山 V；关联 “传闻的真相 ”。有任务再等，普通练级不要围着刷新空转。

查看怪物资料

浮士德

Lv.50 | HP 9,800 | EXP 410 | 回避 20 | 无特别元素标记。地点：巫婆森林 Ⅰ／Ⅱ；关联 “冤魂森林 ”。17:00—次日 07:00是前置 NPC条件，不是浮士德刷新承诺。

查看怪物资料

蘑菇王

Lv.60 | HP 20,000 | EXP 1,200 | 回避 27 | 无特别元素标记。地点：铁甲猪公园 Ⅲ；简的任务会用蘑菇王芽孢。等级／命中不合时先组队或升级，不为早期任务硬等单刷。

查看怪物资料

巨居蟹

Lv.55 | HP 25,000 | EXP 1,210 | 回避 20 | 无特别元素标记。地点：阳光沙滩；有任务与多种卷轴来源记录。只在任务或明确目标需要时专程等。

查看怪物资料

谢尔德

Lv.56 | HP 4,800 | EXP 180 | 回避 999 | 不死。地点：地铁 1号线第 4地区、 2号线第 3地区。当前详情没有关联任务，回避极高且经验低，不建议当常规练级目标追。

查看怪物资料

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 。

打不动、一直 MISS或药耗高怎么办

先用 60秒排查，不要看到等级更高就继续硬打。

一直 MISS

先打 10只最高级常规目标；大量 MISS

就退一档怪物，再核对装备门槛、命中与目标回避。本页不套未经正式服实测的旧版命中公式。

伤害明显偏低

确认武器类别符合当前技能，弓/弩、拳套/飞镖、火枪/子弹没有配错或耗尽；再看技能前置、武器熟练度、怪物元素抗性与 BOSS防御。

药水消耗过高

先换站位、减少碰撞并退一档目标；装备防御和地图结构一起比较。连续测 15分钟，把 HP/ MP 药、死亡与补给往返全部记入。

突然打不出或技能失效

查 MP 、箭矢/飞镖/子弹、武器是否仍装备、增益是否结束，以及技能的武器限制；修正后再测，不要立刻用卷或改 AP。

事实边界 ：怪物等级、回避、元素与技能武器限制看客户端资料及游戏内文字。 本站建议 ：退一级目标、改站位和用 15分钟比较，目的是减少药耗与死亡，并不保证固定经验。

打开装备检查点 | 记录 15分钟补给成本

怎么读卡片

走法与地图层 ：最近入口、最后几步和完整走法来自当前 MXDC 世界地图路径； 7 张重点图使用当前客户端地图层，只帮助判断平台、绳子和出入口。正式服入口不同则以游戏内为准
。
筛选逻辑 ：等级、打法、怪物特性、任务与结构用于保留匹配地图； “要排除的风险 ”
可多选，命中的地图会被隐藏。当前条件会写入地址栏，可复制链接分享或稍后继续。
客户端事实 ：地图名、有数量记录的刷新点、怪物种类、等级、 HP、 EXP
、元素与不死属性。没有固定数量的特殊 BOSS另标 “特殊出现 ”，不混进刷新点总数。
本站建议
：阶段、主试／备选、适合打法、结构判断与退出信号。它们用于减少试错，不承诺固定每小时经验
。
最终判定 ：同一角色、同一时段各测 15
分钟；把补给、死亡、拥挤、换频道和跑图时间一起算。正式服画面或任务窗与资料不同时，以游戏
内为准。

15分钟换图规则
1. 进图先打 10只最高级常规目标；大量 MISS、核心元素技能受抗或碰撞无法承受，立即退一级目标。
2. 记录起止经验，同时记 HP／ MP

药、箭矢／飞镖／子弹、死亡和往返时间；需要比较实际金币时，使用 材料、金币与补给
的同口径补货法。
3. 地图拥挤先换频道；连续两次仍在等怪，再改用筛选结果中的备选图。
4. 只有净经验更高、补给可持续且操作不疲劳时才留下；任务图完成计数后重新比较。

来源与版本边界

MXDC 国服怀旧地图列表 ：本页于 2026-08-23重新拉取并复核 26张地图和 48
种相关怪物详情，资料按当前版本核对。
26条世界地图走法于 2026-08-23从对应地图详情重新获取并逐一比对； 7张客户端地图层制作于
2026-08-17，底图资产未改动。当前资料版本内的路线名称与地图卡仍逐一对应。

盛趣官方：首发区域、 100级上限与开放至二转
本页只覆盖中国大陆官方怀旧服当前已开放范围，不把现行服、海外服、私服或未开放怀旧内容混入
候选。
地图名、怪物、等级、 HP、 EXP、元素与刷新点取自上述日期核对的 MXDC 中国大陆客户端资料； “
主试／备选／适合 ”是本站建议，不是官方效率排行。

继续看详细路线

五职业 1—30级 ｜ 30—50级路线 ｜ 50—70级路线 ｜ 材料、金币与补给 ｜ 10—30级任务 ｜ 30—50级任务

□ Maple Admin □□□ 2026-08-09 14:25:20 CST
□ Maple Admin □□□ 2026-09-26 12:08:20 CST